

**Universidade Federal do Espírito Santo - UFES**  
**Centro Universitário Norte do Espírito Santo - CEUNES**  
**Departamento de Computação e Eletrônica**  
**Bacharel em Ciência da Computação**

**Caio Vianna Rizzo**

**Blockchain como servidor de um jogo online: uma análise com proof of stake**

**Trabalho de Conclusão de Curso**

**São Mateus - ES**  
**2019**

**Caio Vianna Rizzo**

**Blockchain como servidor de um jogo online: uma análise com proof of stake**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Curso de Graduação de Ciência da Computação, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Graduando de Ciência da Computação.

Orientador: Wilian Hiroshi Hisatugu

**Caio Vianna Rizzo**

**Blockchain como servidor de um jogo online: uma análise com proof of stake**

**IMPORTANTE:** ESSE É APENAS UM TEXTO DE EXEMPLO DE FOLHA DE APROVAÇÃO. VOCÊ DEVERÁ SOLICITAR UMA FOLHA DE APROVAÇÃO PARA SEU TRABALHO NA SECRETARIA DO SEU CURSO (OU DEPARTAMENTO).

Trabalho aprovado. São Mateus - ES:

---

**Wilian Hiroshi Hisatugu**  
Orientador

---

**Professor**  
Convidado 1

---

**Professor**  
Convidado 2

**São Mateus - ES**  
**2019**

*Dedico este trabalho a todos aqueles que me ajudaram de alguma forma, as vezes apenas uma palavra ou pequeno gesto é o suficiente para motivar alguém.*

## **Agradecimentos**

Quero agradecer a minha família, minha namorada, meus amigos e professores que me incentivaram durante o processo.

Em especial ao meu Orientador professor doutor Willian que me deu todo o suporte e ao professor doutor Flávio pela ideia do trabalho.

“Os limites só existem se você os deixar existir.”  
(Son Goku)

## Resumo

Blockchains e jogos são dois mercados que vem ganhando mais espaço a cada ano. Desde a sua criação, em 2009, a Blockchain se mostrou uma tecnologia disruptiva no setor de pagamentos e moedas virtuais, com o Bitcoin. É um sistema totalmente distribuído e seguro, sem a necessidade de entidades para validação de transações. A sua estrutura de hash pointer, em conjunto com o sistema de consenso proof-of-work, força os computadores que compõem o sistema a realizarem uma prova computacional muito custosa, tornando os dados salvos virtualmente imutáveis. Este trabalho, sugere uma abordagem diferente para esta tecnologia revolucionária, utilizando esta, como um servidor de jogo multiplayer online. Cada jogador se torna um servidor nesta rede e assim elimina a necessidade de servidores centrais controladas por empresas privadas. Jogos criados neste tipo de servidor se mantêm ativos com ao menos um jogador conectado. Nesta implementação, foi utilizado um protocolo de consenso que vêm ganhando mais notoriedade atualmente, o proof-of-stake. Este, usa um valor variável de dificuldade de bloco a depender da pontuação total do mesmo, eliminando o alto gasto computacional do proof-of-work e atribuindo maior segurança considerando a dedicação dos nós ao sistema na momento da escolha do validador. Foi desenvolvido também um protocolo de comunicação específico para a aplicação, a qual foi desenvolvida em Golang e um jogo teste em Unity.

**Palavras-chave:** Blockchain, proof-of-stake, servidor distribuído, jogo.

## **Abstract**

Blockchains and games are two markets that are gaining more space each year. Since its inception in 2009, Blockchain has been a disruptive technology in the payments and virtual currencies industry with Bitcoin. It is a fully distributed and secure system, without the need for transaction validation entities. Its hash pointer structure, together with the proof-of-work consensus system, forces the computers that make up the system to perform very costly computational proofing, making saved data virtually unchanged. This paper suggests a different approach to this revolutionary technology using it as an online multiplayer game server. Each player becomes a server in this network and thus eliminates the need for central servers controlled by private companies. Games created on this type of server remain active with at least one player connected. In this implementation, we used a consensus protocol that is gaining more notoriety today, the proof-of-stake. This uses a variable block difficulty value depending on the total score of the block, eliminating the high computational expense of proof-of-work and giving greater security considering the dedication of nodes to the system when choosing the validator. An application-specific communication protocol was developed, which was developed in Golang and a test game in Unity.

**Keywords:** Blockchain, proof-of-stake, distributed server, game.



## Lista de ilustrações

Figura 1 – Arquiteturas possíveis . . . . .	16
Figura 2 – Modelo de envio de mensagens Cliente-Servidor . . . . .	17
Figura 3 – Esquema de criptografia simétrica com chave compartilhada . . . . .	24
Figura 4 – Esquema de criptografia de chave assimétrica . . . . .	25
Figura 5 – Esquema de assinatura digital utilizando criptografia assimétrica . . . . .	26
Figura 6 – Funcionamento resumido do SHA-256 . . . . .	28
Figura 7 – Estrutura de <i>blockchain</i> . . . . .	29
Figura 8 – Arquitetura dos blocos . . . . .	35
Figura 9 – Inserção do bloco 39 em uma Blockchain com processo de recuperação da cadeia principal. . . . .	40
Figura 10 – Envio de mensagens por <i>broadcast</i> . . . . .	42
Figura 11 – Visão geral do processo de inundação . . . . .	42
Figura 12 – Processo de recebimentos de comando do servidor . . . . .	44
Figura 13 – Envio dos comandos das transações para o processo jogo . . . . .	45
Figura 14 – Visão geral dos processos . . . . .	46
Figura 15 – Tela de loading com interface do Unity . . . . .	56
Figura 16 – Tela de login com interface do Unity . . . . .	57
Figura 17 – Tela do jogo com interface do Unity . . . . .	57
Figura 18 – Tela do jogo detelhada . . . . .	58
Figura 19 – Fluxograma geral do funcionamento do servidor . . . . .	64

## Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>Objetivos</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>Revisão Bibliográfica</b>	<b>14</b>
<b>3.1</b>	<b>Sistemas Distribuídos</b>	<b>14</b>
3.1.1	Protocolo de Comunicação	15
3.1.2	Arquitetura de servidores	16
3.1.3	Cliente - Servidor	17
3.1.4	Arquitetura Peer-To-Peer	18
3.1.5	Distributed Ledger Technology - DLT	19
<b>3.2</b>	<b>Blockchain</b>	<b>20</b>
3.2.1	Bitcoin	21
3.2.2	Criptografia	22
3.2.2.1	Segurança dos dados	22
3.2.2.2	Tipos de encriptação	23
3.2.2.2.1	<i>Simétrica</i>	23
3.2.2.2.2	<i>Assimétrica</i>	24
3.2.2.3	Assinatura Digital	26
3.2.2.4	<i>Hash</i>	26
3.2.3	<i>Hash Pointer</i>	29
3.2.4	Transações e TimeStamp	30
3.2.5	Proof of Work (PoW)	30
3.2.6	<i>Proof-of-stake</i> (PoS)	32
<b>4</b>	<b>Arquitetura Proposta</b>	<b>34</b>
<b>4.1</b>	<b>Arquitetura da Blockchain</b>	<b>34</b>
<b>4.2</b>	<b>Arquitetura de Processos</b>	<b>36</b>
4.2.1	Processos gerais da Blockchain	36
4.2.2	Cálculo da dificuldade do bloco e hash	38
4.2.3	Processo de recuperação da cadeia principal	39
<b>4.3</b>	<b>Processos de comunicação</b>	<b>40</b>
4.3.1	Processo com troca de mensagem entre servidores	40
4.3.1.1	Estabelecendo e encerrando conexão com demais servidores	40
4.3.1.2	Flooding de transações e blocos	41
4.3.2	Processos com troca de mensagens entre jogo e servidor	42
4.3.2.1	Estabelecendo conexão entre jogo e servidor	42

4.3.2.2	Login ou registro no sistema . . . . .	43
4.3.2.3	Envio e Recebimento de comandos entre os processos . . . . .	44
<b>4.4</b>	<b>Protocolo de comunicação . . . . .</b>	<b>45</b>
4.4.1	Descrição Geral . . . . .	45
4.4.2	O protocolo . . . . .	46
4.4.2.1	Comunicação jogo-servidor . . . . .	47
4.4.2.1.1	<i>Estabelecendo/Encerrando conexão . . . . .</i>	<i>47</i>
4.4.2.1.2	<i>Mensagem de confirmação/erro . . . . .</i>	<i>47</i>
4.4.2.1.3	<i>Eventos de Jogador . . . . .</i>	<i>48</i>
4.4.2.1.4	<i>Eventos de jogo . . . . .</i>	<i>50</i>
4.4.2.2	Comunicação servidor-servidor . . . . .	51
4.4.2.2.1	<i>Estabelecendo/Encerrando conexão . . . . .</i>	<i>51</i>
4.4.2.2.2	<i>Mensagem de confirmação/erro . . . . .</i>	<i>51</i>
4.4.2.2.3	<i>Requisição de blocos ou toda a Blockchain . . . . .</i>	<i>52</i>
4.4.2.2.4	<i>Disseminação de comandos e blocos . . . . .</i>	<i>53</i>
<b>5</b>	<b>Caso de uso (jogo) . . . . .</b>	<b>55</b>
<b>5.1</b>	<b>Descrição do jogo e suas regras . . . . .</b>	<b>55</b>
<b>5.2</b>	<b>Descrição das ferramentas de implementação . . . . .</b>	<b>58</b>
<b>6</b>	<b>Conclusões e propostas de melhoria . . . . .</b>	<b>60</b>
	<b>Referências . . . . .</b>	<b>61</b>
	<b>APÊNDICES . . . . .</b>	<b>63</b>

## 1 Introdução

O desenvolvimento da internet tem aumentado a sua extensão e capilaridade de alcance, o qual tem possibilitado que as pessoas possam interagir mesmo estando separados por grandes distâncias. Além de serviços, a internet tem sido a base para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, onde os jogadores competem podendo estar geograficamente distantes entre si. Segundo a PWC (2018) na 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, o mercado de jogos deve crescer cerca de 5,3% até 2022, atingindo 1,5 bilhão de dólares no país, 13ª colocação global e líder latino-americano no setor. O grande crescimento deste mercado também se deve pelos avanços tecnológicos de redes e computadores, crescimento de vendas de smartphones e tablets e a popularização dos jogos criados ou portados para estes dispositivos.

Tais jogos online, em especial os chamados jogos multiplayer, no qual vários jogadores estão atuando simultaneamente), possuem em geral um ou mais servidores que centralizam as informações de uma região em que o serviço do jogo é oferecido e onde os jogadores se conectam para poder jogarem simultaneamente. Para atingirem o objetivo de colocar todos os jogadores em um mesmo ambiente ou partida (dependendo do tipo de jogo) estes possuem, predominantemente, arquiteturas cliente-servidor, onde os dados em comum ficam centralizados e este controla o andamento do jogo. Estes servidores centralizados são controlados, em sua maior parte, pela empresa dona do jogo e se este vier por algum motivo a ficar offline, podendo ser por decisão de encerramento do serviço pela empresa, falhas, ou até mesmo ataques por hackers, como o DOS (Denied of Service), o qual é bem comum, os jogadores ficarão impossibilitados de jogar (YAHYAVI; KEMME, 2013; CONTI et al., 2018).

Este trabalho propõe um jogo sem a necessidade de um servidor central. Dessa maneira, os próprios usuários do jogo assumem a função de servidor e o jogo sempre funcionará independente de alguma instituição, desde que exista pelo menos um jogador ativo. Para construir uma aplicação que sem o uso de um servidor central, usando uma arquitetura *peer-to-peer*, o trabalho descrito em Yahyavi e Kemme (2013) aborda um conjunto de desafios de projeto como, problemas em escalabilidade, atraso da rede, segurança dos dados, entre outros.

Em 2008, foi proposto no *white paper* (NAKAMOTO, 2008), sob pseudônimo de Satoshi Nakamoto, a criptomoeda Bitcoin, que usa uma estrutura de dados voltada para um sistema *peer-to-peer* totalmente distribuído, oferecendo segurança e transparência, a qual é chamada blockchain. Os dados gravados em uma blockchain são organizados em blocos de transações e ligados entre si por uma cadeia de hashes, no qual cada bloco possui o valor hash do bloco anterior à ele.

Manter os dados consistentes, ou seja iguais entre as suas réplicas, em sistemas

distribuídos é um grande desafio, se não o maior, devido a distância e processos paralelos que podem existir entre as entidades que o compõem. Para um sistema que necessita que todos os usuários visualizem o mesmo estado, como é o caso de um jogo multiplayer, ele é crucial. Dessa forma uma blockchain mostra-se uma alternativa bastante interessante, pois seu método de consenso é um sistema que também age como mecanismo de segurança, mantendo todos os dados nos nós consistentes com uma cadeia de dados computacional em que um dado gravado não pode ser alterado sem que se refaça todo o trabalho, o chamado *proof-of-work* (PoW). Embora ofereça segurança à integridade de dados, o PoW tem um alto custo computacional (TANENBAUM; STEEN, 2007; YAHYAVI; KEMME, 2013; NAKAMOTO, 2008).

Existem alternativas ao uso de PoW que visam, principalmente, reduzir o custo computacional que este impõe ao seus utilizadores. A mais utilizada pelo mercado e que será utilizada neste trabalho é o *proof-of-stake* (PoS). Como descrito, a Blockchain foi inicialmente desenvolvida para o funcionamento do Bitcoin. Desde o surgimento do Bitcoin, tem sido desenvolvidas outras propostas semelhantes ao bitcoin e à blockchain, onde uma das mudanças mais bem sucedidas é a mudança deste sistema de consenso para o PoS, o qual está sendo implementado para substituir o PoW no principal concorrente do Blockchain, o ETHEREUM (2019). Uma vantagem do PoS sobre o PoW é uma redução significativa do custo computacional por não haver uma busca exaustiva pelo *hash* ideal, como ocorre no PoW, mas um desempate por um sistema de pontuação baseado na quantidade em criptomoedas e tempo que o validador as possui (*coin age*) (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

Este sistema sofre uma pequena mudança no contexto do jogo, uma vez que não tratamos de uma implementação de criptomoeda comum, mas com o valor do *coin age* sendo calculado a partir da pontuação (dinheiro) do jogador, aqui chamado de Ether. Portanto aqueles que têm mais pontos, tem por consequência mais tempo de jogo e provavelmente tem uma dedicação maior, o que os torna mais confiáveis na hora de gerar novos blocos para rede, uma vez que estes seriam os mais prejudicados em um eventual ataque. Este sistema traz segurança para o jogo, fazendo com que os jogadores (nós) mais ricos e por conseguintes mais confiáveis, gerem mais blocos, mas ainda fazendo com que todos possam contribuir com o sistema, pois o *coin age* do nó é consumido a cada validação de bloco (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

Este trabalho aborda todos estes temas citados, com a implementação de um jogo teste e todo o servidor em Blockchain, utilizando o sistema de PoW. Incluindo também um protocolo de comunicação feito especificamente para esta aplicação.

## 2 Objetivos

Este trabalho irá conter, após uma breve revisão bibliográfica, uma implementação de Blockchain como servidor, protocolo de consenso *proof-of-stake* e um jogo multiplayer simples em Unity como caso de uso.

A implementação da blockchain será feita utilizando a linguagem de programação Golang, desenvolvida pela Google e que já conta com paralelismo nativo, bibliotecas padrão de server web e criptografia (SHA256), o que facilita o desenvolvimento da rede e demais componentes que formam a blockchain. As trocas de mensagem serão feitas com a implementação de um protocolo de comunicação dos processos que por sua vez utilizará sockets TCP, que estará explicitado nesse trabalho, feito para rodar sobre o TCP e especificamente para esta aplicação, com intuito de tornar todo o funcionamento da rede mais simples.

O jogo será desenvolvido na ferramenta Unity, que utiliza a linguagem C# como padrão para os *scripts* e programação orientada a componentes.

### 2.1 Objetivos Específicos

- Implementar uma blockchain com sistema de consenso proof of stake (PoS) para ser utilizada como servidor.
- Implementar um jogo teste multiplayer online (MMO) de estratégia.
- Analisar a viabilidade da solução em termos de armazenamento, integridade, ordenação e recuperação dos dados.

### 3 Revisão Bibliográfica

Este capítulo abordará, de forma resumida, os principais conceitos necessários para o entendimento deste trabalho. Com explicações sobre o funcionamento da blockchain e demais tecnologias envolvidas. Primeiramente será feita uma rápida introdução ao Bitcoin que deu luz a esta nova tecnologia no mercado.

#### 3.1 Sistemas Distribuídos

“Um sistema distribuído é um conjunto de computadores independentes que se apresenta a seus usuários como um sistema único e coerente”. (TANENBAUM; STEEN, 2007)

Seguindo essa definição, um sistema distribuído é composto de componentes, computadores, autônomos. Essa separação do sistema não é percebida por aqueles que o usarem, funcionam como uma entidade única aos olhos do público. Portanto a grande dificuldade a ser vencida em um sistema distribuído é fazer todos os seus componentes, espalhados fisicamente, se comunicarem de forma eficiente e colaborarem uns com os outros.

Um sistema distribuído, portanto, deve ter algumas características principais (TANENBAUM; STEEN, 2007):

- Fácil acesso aos recursos oferecidos.
- Transparência: ocultar razoavelmente bem dos utilizadores a sua distribuição pela rede.
- Escalabilidade: o sistema deve poder ser expandido.
- Abertura: os serviços oferecidos pelo sistema devem ter sua sintaxe e semântica padronizadas e bem definidas.

Um grande problema enfrentado ao se utilizar um sistema distribuído é manter os dados que estão em cada computador que compõe o sistema igual, a chamada consistência de dados. Em um sistema distribuído, ao exemplo de um servidor de jogo, atualizações podem ocorrer de forma concorrente e com isso gerar mudanças que conflitem entre si, resultando em um estado inconsistente dos dados.

Para poder lidar com essas inconsistências, provenientes de execuções de atualizações paralelas, os sistemas distribuídos utilizam mecanismos de consistência, os quais geralmente garantem que todas as cópias irão executar as atualizações na mesma ordem e com isso, chegarem ao mesmo estado final dos dados. Infelizmente,

apenas executar na mesma ordem não garante o estado consistente. Devido a problemas de rede, mensagens podem chegar em ordem diferente da que foi enviada ao sistema. As mensagens que eram causalmente dependentes, necessitavam de uma mensagem anterior para terem sua execução corretas, tornem o estado dos dados inconsistente. Outros tipos de inconsistência tem a ver com a perda de mensagens. Uma forma de evitar estes problemas é o uso do protocolo confiável TCP, ou como em jogos que precisam de uma latência mais baixa, UDP, apesar deste último não garantir a entrega das mensagens (YAHYAVI; KEMME, 2013; TANENBAUM; STEEN, 2007).

Sistemas distribuídos estão por toda a parte, em servidores, bancos de dados, sistemas financeiros, jogos online, redes sociais e em tantas outras aplicações. Veremos um pouco mais sobre alguns conceitos e usos úteis sobre o tema para este trabalho nas seções abaixo.

### 3.1.1 Protocolo de Comunicação

Dados são informações apresentadas de uma forma qualquer, acordada entre as partes que irão criar e utilizar estes dados. Portanto comunicação de dados se trata da troca de informações, em formato de dados, entre dois dispositivos. A forma como essa transmissão é feita dependerá do sistema de comunicação que o dispositivo faz parte. Todo sistema de comunicação é composto por hardware (físico) e software (programas). Cinco componentes formam um sistema de comunicação de dados, são eles: mensagem, emissor, receptor, meio de transmissão e protocolo. A mensagem se trata dos dados que estão sendo transmitidos. Emissor e Receptor, são os dispositivos de envio e recebimento da mensagem, respectivamente. O meio de transmissão se trata do caminho físico pelo qual a mensagem irá ser transportada até o receptor, podendo ser cabos, de rádio, entre outras. E os protocolos, garantem que os dispositivos possam se comunicar e se entenderem, são um padrão de comunicação que veremos mais a seguir (FOROUZAN, 2010).

Protocolo também pode ser sinônimo de regra. Mais especificamente é uma convenção, acordos, que permite uma conexão, comunicação e transferência de dados entre computadores ou sistemas (FOROUZAN, 2010).

A comunicação em redes de computadores ocorre entre entidades em sistemas diferentes. Essas entidades podem ser qualquer coisa capaz de realizar uma comunicação com troca de informações, enviar e receber dados. Porém, para que haja de fato a comunicação entre essas entidades, é necessário o estabelecimento de um protocolo, que é acordado entre as partes, pois sem o qual as mensagens transmitidas não poderiam ser compreendidas. O protocolo é formado por um conjunto de regras que servem para determinar e controlar a comunicação de dados, definindo o que é comunicado, como é e quando deve ser feito. Os elementos-chaves que compõem um



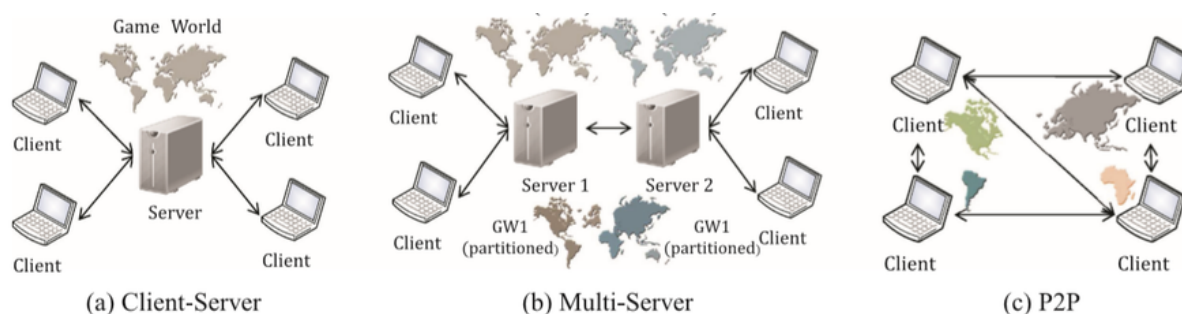
protocolo são sintaxe, semântica e temporização (*timing*) e serão explicados abaixo (FOROUZAN, 2010):

- **Sintaxe:** Se refere à estrutura ou o formato dos dados transmitidos, a ordem em que estes são apresentados. Por exemplo, dedicar os 8 primeiros bits a serem o endereço do emissor e os próximos 8 do receptor, seguido da mensagem.
- **Semântica:** Esta tem relação ao significado de cada parte dos dados, definindo como algo deve ser interpretado e a ação a ser tomada diante daquela informação. Por exemplo, um campo de endereço pode identificar tanto a rota, quanto o destino final, a depender da semântica definida.
- **Temporização (*timing*):** Tem a ver com o sincronismo entre as partes, quando os dados devem ser enviados e com que velocidade podem ser transmitidos. Por exemplo, um sistema pode ter um emissor muito mais rápido que o receptor, se os dados forem produzidos e enviados a uma taxa maior do que o receptor pode suportar, este será sobrecarregado e parte da informação pode ser perdida.

Um exemplo de protocolo amplamente utilizado para comunicação confiável é o TCP (Transmission Control Protocol), um protocolo complexo de camada de transporte. Este é orientado a fluxo de dados, usando número de portas e criando uma conexão virtual entre dois processos TCP para a transmissão dos dados (orientado a conexão). Também implementado um mecanismo para controle do fluxo e erros provenientes da camada de transporte (FOROUZAN, 2009; FOROUZAN, 2010).

### 3.1.2 Arquitetura de servidores

**Figura 1 – Arquiteturas possíveis**



Fonte: Amir Yahyavi (2013)

Existem diversas arquiteturas possíveis um servidor, os principais tipos são os mostrados na 1: Client-Server (cliente-servidor), Multi-Server e peer-to-peer (P2P) (YAHYAVI; KEMME, 2013).

Em um contexto de servidor de jogo, o estado atual do jogo (game state) pode ser a informação mais valiosa, principalmente naquele em que o estado do mundo (game world) é persistente, ou seja não é reinicializado a cada uso. Manter o controle desse mundo é bem mais simples utilizando arquiteturas distribuídas, como o client-server, na verdade toda a programação e gerenciamento de consistência em arquiteturas baseadas em servidores (cliente-servidor, multi-servidor) é mais fácil do que as P2P, sendo a principal razão da sua maior popularidade. Arquiteturas distribuídas são utilizadas, principalmente, pela sua escalabilidade, exatamente o ponto negativo de uma arquitetura de servidor único, os quais não são capazes de lidar com milhares de players simultâneos (YAHYAVI; KEMME, 2013).

### 3.1.3 Cliente - Servidor

Pensar em sistemas em termos de cliente-servidor ajuda a entender e gerenciar toda a complexidade de um sistema distribuído. O básico deste modelo consiste em dividir os processos em dois grupos principais, clientes e servidores. Servidores são processos que implementam serviços e lidam com requisições de serviços de clientes, por exemplo um serviço de banco de dados. Clientes são processos que fazem as requisições, enviando uma mensagem, para utilizarem esses serviços prestados pelos servidores. Essa interação também é conhecida como comportamento de requisição-resposta e é mostrado na 2 (TANENBAUM; STEEN, 2007).

**Figura 2 – Modelo de envio de mensagens Cliente-Servidor**



Fonte: Tanenbaum (2007)

É possível implementar uma comunicação entre os processos clientes e os processos servidores de forma mais simples, sem conexão, quando em uma rede confiável. A mensagem de requisição, que deve descrever o serviço requisitado e conter os dados de entrada, é simplesmente empacotada e enviada ao servidor. O servidor recebe a mensagem, desempacota, identifica o serviço requerido, executa com os comandos recebidos e empacota os resultados da execução dos mesmos e os envia ao cliente. Apesar do ganho de eficiência em não utilizar uma conexão, há grandes

riscos de perda ou corrompimento das mensagens. Para evitar esses problemas, muitos sistemas cliente-servidor utilizam um protocolo confiável e orientado a conexão, como o TCP/IP. Esta decisão adiciona uma nova etapa a todo o processo, pois sempre que um cliente quiser enviar uma mensagem ele primeiro terá de iniciar uma conexão com o servidor e só aí poderá enviar a requisição. O servidor utilizará a mesma conexão para enviar a mensagem de resposta e encerrará a conexão. O único problema é o custo em se estabelecer e encerrar conexões, especialmente quando as requisições são pequenas (TANENBAUM; STEEN, 2007).

Em servidores de jogo, as arquiteturas deste tipo normalmente guardam no servidor cópias de todos os objetos que são mutáveis e as informações do game world. Clientes se conectam para receberem as informações necessárias sobre o estado do mundo e todas as atualizações sobre os players são enviadas para o servidor para serem executadas e terem seus possíveis conflitos resolvidos. O server fica responsável por enviar atualizações de objetos a todos os players interessados. Como já dito anteriormente, o grande problema desta arquitetura é o limite no número de players suportados, soluções que adicionam mais de um servidor, apesar de aumentar a complexidade, melhoram a escalabilidade (YAHYAVI; KEMME, 2013).

#### 3.1.4 Arquitetura Peer-To-Peer

Enquanto na arquitetura cliente-servidor havia uma diferenciação entre as funções de cada processo que constituía o sistema, processos que fazem parte de um sistema peer-to-peer (P2P) são iguais, olhando de uma perspectiva alto nível. Essa igualdade torna todas as interações entre eles simétricas, agindo como um cliente e um servidor ao mesmo tempo (TANENBAUM; STEEN, 2007).

Uma questão importante deve ser resolvida em arquiteturas peer-to-peer, como organizar a chamada rede de sobreposição (*overlay*). Essas redes de sobreposição é uma rede lógica, na qual os nós são formados pelos processos e os enlaces pelos canais de comunicação, normalmente usando TCP. Dessa forma os processos devem sempre enviar mensagens por este canal de comunicação existente, não se comunicando diretamente uns com os outros (TANENBAUM; STEEN, 2007).

Os sistemas peer-to-peer podem ser classificados em dois tipos, quanto a sua rede de sobreposição: estruturadas, aquelas em que a rede de sobreposição é construídas com base em um procedimento determinístico, e não estruturadas. No caso dos não estruturados, os nós mantêm uma lista de  $n$  vizinhos (conhecido como visão parcial), que foi escolhida de forma aleatória dentro dos nós vigentes, e façam conexão com alguns, ou todos eles dependendo da implementação. A ideia é construir a rede de forma que esta fique parecida com um grafo aleatório e que não deixem nós desconectados, ou seja grupos de nós isolados que não alcançaram outros nós da

rede. Uma boa forma de evitar essa desconexão é deixar os nós trocarem entradas de suas visões parciais entre si (TANENBAUM; STEEN, 2007).

As formas de disseminação de atualizações em servidores *peer-to-peer* são diversas, abaixo segundo Yahyavi e Kemme (2013), alguns dos mecanismos mais utilizados:

- Comunicação direta ou *broadcast*: uma cópia da atualização é enviada para todos os nós conectados. Esta forma mais simples possui a vantagem de ter uma latência baixa, ou seja chega aos nós conectados rapidamente, porém possui um grande custo de rede, por realizar muito tráfego de mensagens.
- Árvores de *multicast*: árvores lógicas feitas de conexões de nós são os *peers* do sistema, e com isso uma mensagem é enviada para a raiz desta árvore, que por sua vez repassa a mensagem para seus filhos conectados. A grande vantagem é o pequeno custo de rede, uma vez que as árvores normalmente possuem alguns poucos filhos.
- NAT e *Firewalls*: neste caso, clientes estão conectados a redes que estão por trás de NATs (do inglês *Network Address Translation*) e *firewalls*, que protegem as conexões da rede interna. Isto dificulta as mensagens a adentrarem os nós internos destas redes, necessitando de modificações em protocolos para lidarem com essas limitações.

### 3.1.5 Distributed Ledger Technology - DLT

Tecnologia de ledger distribuído ou a sigla em inglês DLT (Distributed Ledger Technology) é definido como um banco de dados distribuído, compartilhado e encriptado, o qual serve como um repositório de informações irreversível e incorruptível (KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017).

O uso desta tecnologia permite aos usuários armazenarem e acessarem informações em um banco de dados compartilhado, que opera sem existir uma figura central de um sistema validador, ou seja ele é mantido por todos os participantes (nós) da rede distribuída que o compõe. As DLTs são famosas por normalmente utilizarem criptografia como forma de validação das transações e armazenamento de ativos (KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017).

Apesar de existirem várias aplicações para as DLTs, a mais importante é a aplicação na área financeira, pois essa tecnologia permite aos usuários acesso direto aos banco de dados compartilhados, podendo liquidar seus valores imobiliários e realizar transferências de dinheiro sem necessitarem de um intermediário. Como toda a informação presente nestes bancos é compartilhada por todos os usuários da rede, as

transações realizadas podem ser liquidadas quase instantaneamente, a depender do sistema utilizado. As DLTs tem o potencial de fazer os sistemas de pagamento serem independentes de figuras centrais como bancos e totalmente distribuídos (KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017).

Uma solução utilizando DLTs como sistemas de pagamento, são as chamadas criptomoedas, as quais pertencem a um subconjunto de moedas virtuais. Moedas virtuais são geralmente entendidas como uma representação virtual de valor que possuem características de moeda. Portanto uma criptomoeda pode ser entendida como uma moeda virtual que utiliza protocolos peer-to-peer e criptografia como forma de validação das transferências de valor, uma DLT. O Bitcoin, a criptomoeda mais famosa, utiliza um tipo de ledger distribuído chamado Blockchain para a validação e armazenamento de suas transações sem a necessidade de um intermediário (KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017; NAKAMOTO, 2008).

### 3.2 Blockchain

Blockchain é uma tecnologia de servidor de dados totalmente distribuído, um ledger distribuído, proposto inicialmente por um autor de pseudônimo Satoshi Nakamoto no *whitepaper* do Bitcoin em 2008. Utiliza o conceito de uma rede peer-to-peer onde cada nó que compõe esta rede também atua como o próprio servidor de dados, mantendo uma réplica completa do banco (NAKAMOTO, 2008; TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016; KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017).

Os dados gravados em uma blockchain são separados em blocos de transações em ordem cronológica e ligados entre si por uma “corrente” de hashes, no qual cada bloco possui o valor *hash* do bloco anterior à ele. Depois de adicionado, um bloco jamais pode ser deletado e uma vez que cada nó que compõe a rede guarda uma cópia da Blockchain, suas transações podem ser vistas por todos. Este registro permanente pode ser utilizado por qualquer computador da rede para coordenar suas ações ou verificar eventos (KRAFT, 2016; KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017; WRIGHT; FILIPPI, 10, 2015).

O mecanismo de consenso mais utilizado numa blockchain também age como mecanismo de segurança, mantendo todos os dados nos nós consistentes com uma espécie de *puzzle* computacional em que um dado gravado não pode ser alterado sem que se refaça todo o trabalho, o chamado *proof-of-work*. Neste sistema um valor de hash ideal deve ser encontrado para que um bloco possa ser inserido na corrente de blocos que forma a blockchain. Tal valor só consegue ser encontrado por meio de brute force variando um nonce até se obter um valor que seja mais baixo que o determinado para aquele bloco. Um broadcast para a rede é feito pelo nó que encontrar o valor de hash primeiramente e todos os nós devem aceitar a cadeia de blocos válidos

mais longa como sendo o estado consistente do banco de dados (NAKAMOTO, 2008; DWYER, 2015; KRAFT, 2016).

É utilizado principalmente pelas criptomoedas, como armazenamento seguro das transações envolvendo essas moedas virtuais, como assim foi idealizada para ser por Satoshi no *whitepaper* do Bitcoin. Porém hoje podemos observar que a tecnologia da Blockchain vai muito além das criptomoedas, alcançando aplicações que podem mudar significativamente a forma de lidar com mercados financeiros, inteligência artificial, computadores e toda a tecnologia em geral (NAKAMOTO, 2008; KAKAVAND; SEVRES; CHILTON, 1, 2017).

Veremos nos tópicos a seguir um pouco sobre a origem dessa tecnologia no Bitcoin e os principais conceitos que fazem parte dos sistemas de Blockchain mais aprofundadamente.

### 3.2.1 Bitcoin

“A purely peer-to-peer version of electronic cash would allow online payments to be sent directly from one party to another without going through a financial institution”, ou seja, uma moeda virtual descentralizada, que permitirá pagamentos serem feitos sem a necessidade de uma instituição financeira. Foi assim que Satoshi Nakamoto (2008), um pseudônimo cujo verdadeiro autor permanece um mistério, se referiu a sua criação no *whitepaper* do Bitcoin (NAKAMOTO, 2008).

“The trust machine . . . technology behind Bitcoin lets people who do not know or trust each other build a dependable ledger. This has implications far beyond the crypto-currency . . . could transform how the economy works.” (THE . . . , 2015).

As moedas virtuais que precederam o Bitcoin ainda utilizavam alguma figura central (geralmente um banco), ou seja, não eram completamente distribuídas. Esse sistema pode ser considerado um *ledger* (livro-razão) distribuído, que reflete todas as transações e seus envolvidos, tornando todos no sistema o próprio banco. No Bitcoin é o blockchain que assume essa função, permitindo a ocorrência de diversas transações sem a necessidade de um mediador de segurança (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016; NAKAMOTO, 2008; BANKING. . . , 2016).

O acerto da nova tecnologia da Bitcoin foi conseguir, através da Blockchain, resolver um dos principais problemas dos métodos de pagamento digital e que mantinham a necessidade de uma instituição financeira centralizadora, o gasto duplo (*double spending*). Este pode ser definido como a utilização de uma mesma moeda para realizar dois, ou mais, pagamentos distintos (DWYER, 2015; BANKING. . . , 2016).

O modelo bancário resolve este problema utilizando números de série controlados pela instituição e proibindo o processamento de transações concorrentes. O Bitcoin consegue este feito com toda uma rede distribuída, cada usuário está ciente das transações que ocorreram, mesmo se concorrentes, podendo verificar sua legitimidade, de forma que os gastos duplos são percebidos pelos participantes e evitados. Uma transação nessa rede só é aceita se a maioria dos participantes concordar com a sua inserção no ledger. Este sistema de quórum garante ao Bitcoin que mesmo que existam informações incorretas e entidades maliciosas na rede, enquanto a maioria dos participantes for honesta o estado dos dados continuará correto. Não necessitando que os nós da rede confiem totalmente uns nos outros, podendo ser uma rede pública, como é o caso do Bitcoin (MEIKLEJOHN et al., 2016; TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016; STRASSEL, 1996).

O funcionamento da Blockchain do Bitcoin ocorre sobre uma rede peer-to-peer não estruturada, baseada em conexões persistentes TCP, onde as transações são gravadas em uma cadeia contínua de proof-of-work (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016; NAKAMOTO, 2008).

### 3.2.2 Criptografia

“Criptografia, palavra de origem grega, significa “escrita secreta”. Entretanto, usamos o termo para nos referirmos à ciência e à arte de transformar mensagens de modo a torná-las seguras e imunes a ataques” (FOROUZAN, 2010).

Protocolos e algoritmos de criptografia possuem uma ampla área de aplicações, principalmente quando se trata de segurança de rede e internet. Estes podem ser agrupados em: Algoritmos de encriptação, que podem ser simétricos ou assimétricos, este último amplamente utilizado na Blockchain no sistema de chaves públicas e privadas. Algoritmos de integridade de dados, para proteger blocos de dados de alterações, como os hash pointers na Blockchain. E protocolos de autenticação, para verificar identidades de entidades (NARAYANAN et al., 2016; STALLINGS, 2008).

#### 3.2.2.1 Segurança dos dados

A segurança dos dados se tornou uma grande preocupação com a evolução dos computadores e da comunicação entre estes. Existindo por tanto, segundo Stallings (2015), três objetivos principais na segurança dos computadores, conhecido como tríade CIA (do inglês confidentiality, integrity and availability):

- Confidencialidade, que assegura que as informações só sejam reveladas para aqueles indivíduos autorizados.

- Integridade, que pode ser de dados ou do sistema, de dados assegura que informações serão sempre modificadas de uma maneira específica e previamente autorizada, de sistema que assegura que um sistema não sofra manipulações durante a execução de seus serviços.
- Disponibilidade que assegura o acesso rápido e confiável à informação.
- Autenticidade, tendo a ver com a capacidade de poder ser verificada e portanto considerado genuíno. Verificando por exemplo se um usuário é realmente quem diz ser e se as entradas de um sistema vem de fontes confiáveis.
- Responsabilização, trata-se de atribuir ações de uma entidade exclusivamente à ela, podendo com isso atribuir violações de segurança a uma parte responsável.

Criptografia é de extrema importância na segurança dos dados, sendo utilizada para garantir principalmente, as propriedades confidencialidade e autenticidade. A encriptação mensagens transmitidas evita que estas sofram ataques, como os chamados ataques passivos, onde informações sigilosas podem ser “bisbilhotadas” por indivíduos não autorizados, garantindo a confidencialidade na transmissão de informações. Além existirem métodos para garantir a legitimidade de documentos, pessoas, etc (STALLINGS, 2015).

### 3.2.2.2 Tipos de encriptação

“O aspecto de maior importância na segurança da informação hoje é a criptografia.” (STALLINGS, 2015).

Existem dois tipos de encriptação, simétrico e assimétrico. E a diferença entre estes está nas chamadas chaves secretas, utilizadas pelos algoritmos de encriptação para realizar o embaralhamento do texto. Quando as chaves do emissor e receptor são as mesmas, este é considerado um sistema de encriptação simétrica. Se utilizam chaves diferentes, é considerado um sistema de encriptação assimétrica (STALLINGS, 2015).

#### 3.2.2.2.1 Simétrica

A encriptação convencional, também chamada de simétrica ou de chave única é o método que continua sendo de longe o mais utilizado. Este, assim como todos os algoritmos de encriptação, é baseado na substituição, mapeando os elementos da mensagem em outro elemento, porém sem ocorrer perda de informação neste processo. O mapeamento é baseado chave secreta, produzindo saídas diferentes dependendo da chave utilizada. Para resgatar uma informação encriptada, utiliza-se os algoritmos



de deciptação, que é o algoritmo inverso da encriptação, utilizando a chave secreta para retornar a informação para seu estado original. Neste tipo de encriptação a chave secreta é compartilhada pelo emissor e receptor da mensagem, pois esta deve ser a mesma para ambos. Segundo Stallings (2015), os elementos que fazem parte de um modelo de criptografia simétrica são:

- Texto claro: que é a mensagem ou os dados sem alterações.
- Chave secreta: utilizada para fazer a encriptação e deciptação do texto claro. Todo o processo de substituições e transformações é realizado baseando-se nela. Qualquer mudança na chave secreta terá impacto na saída do algoritmo.
- Texto cifrado: é o texto claro após o embaralhamento feito pelo algoritmo, a saída do processo de encriptação.
- Algoritmo de deciptação: algoritmo inverso à encriptação, utiliza o texto cifrado e a chave secreta para retornar o texto claro.

**Figura 3 – Esquema de criptografia simétrica com chave compartilhada**



Fonte: Forouzan (2010)

#### 3.2.2.2 Assimétrica

Na criptografia de chave pública ou assimétrica, permanecem praticamente os mesmos elementos do modelo assimétrico, com a diferença de que não haverá apenas uma chave secreta. Neste modelo a chave secreta é substituída por duas chaves distintas, a chave privada, que é guardada pelo receptor da mensagem e a chave pública, a qual pode ser exposta ao público em geral. Na 4, temos um exemplo do funcionamento desse mecanismo. Para Alice enviar uma mensagem a Bob, esta usa a chave do endereçado para criptografar a mensagem antes do envio. Assim que esta mensagem chegar para Bob, se tudo estiver certo e nada foi alterado ou corrompido durante a transmissão, ele conseguirá descriptografar a mensagem utilizando a sua chave pública (FOROUZAN, 2010).

**Figura 4 – Esquema de criptografia de chave assimétrica**

Fonte: Forouzan (2010)

Algoritmos de encriptação assimétrica, segundo Stallings (2015) possuem a seguintes característica principais:

- Dada apenas a sua chave pública e o conhecimento do algoritmo de encriptação, é impossível, ou pelo menos impraticável, determinar qual a chave privada associada.
- Nos algoritmos mais utilizados, como RSA, qualquer uma das chaves pode ser utilizada como chave pública ou privada. Independente de qual for escolhida para a encriptação, a outra irá deciptar.

Ainda segundo Stallings (2015), para a utilização destes algoritmos, devem ser seguidas as seguintes etapas:

- 1) Serão gerados por cada usuário um par de chaves a ser usado na encriptação e deciptação das mensagens.
- 2) As chaves públicas são colocadas por cada usuário em um arquivo acessível aos demais. Não revelando a sua chave privada. Dessa forma cada usuário terá uma relação de chaves públicas para cada participante.
- 3) Para o envio de uma mensagem confidencial, esta será encriptada fazendo uso da chave pública do endereçado, que já é conhecida por estar na coleção.
- 4) Quando a mensagem for recebida, o receptor poderá usar sua chave privada para deciptar a mensagem. Caso esta seja interceptada estará protegida pois apenas o destinatário real tem o conhecimento da chave de deciptação (chave privada).

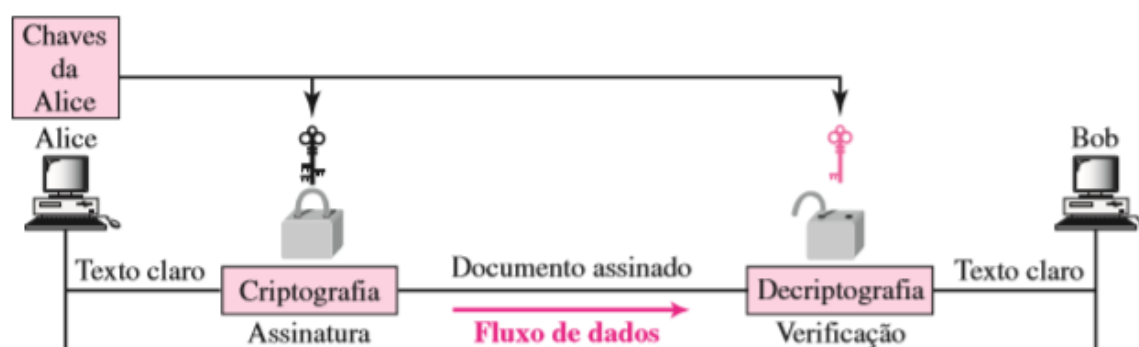
A grande vantagem de se utilizar esta técnica está no fato de todas as chaves terem sido geradas localmente, e apenas as chaves públicas precisam ser distribuídas.

Isto resolve um grande problema da criptografia simétrica, que é a distribuição das chaves secretas entre as partes interessadas. Como a chave secreta nestes algoritmos é única e a mesma para as partes que irão trocar as mensagens, se a chave for exposta a indivíduos mal intencionados durante o processo de transferência, todo o sistema fica comprometido e as mensagens não estarão mais seguras. Outra vantagem é que a qualquer momento um sistema poderá gerar um novo par de chaves e substituir a sua chave pública antiga, garantindo ainda mais segurança (STALLINGS, 2015).

### 3.2.2.3 Assinatura Digital

A assinatura digital se aproveita de uma característica de alguns algoritmos de encriptação pública para utilizar como forma de autenticação. Essa característica é o fato de se poder utilizar qualquer chave do par gerado para realizar a encriptação. Neste caso, dados dois sistemas A e B, A irá preparar uma mensagem e fará a encriptação utilizando a sua própria chave privada, enviando para B a seguir. Assim que a mensagem for recebida, B poderá resgatar a mensagem, deciptando com a chave pública, que é conhecida, de A. Como apenas A tem acesso à chave que faz par com a utilizada na deciptação por B, a recuperação da mensagem prova que A foi realmente o emissor da mensagem que chegou para B. Logo a mensagem encriptada inteira serve como uma assinatura digital e prova a autenticidade, em termos da origem dos dados (STALLINGS, 2015).

**Figura 5 – Esquema de assinatura digital utilizando criptografia assimétrica**



Fonte: Forouzan (2010)

### 3.2.2.4 Hash

Um hash é uma transformação da informação original. Sua função(H), portanto, irá pegar uma mensagem M com um tamanho arbitrário e produzir um valor *hash* h, o qual  $h = H(M)$  [9]. Os resultados de uma função de *hash* considerada boa são valores distribuídos por igual, dentro do universo de saídas possíveis, e aparentemente de forma aleatória. A propriedade mais importante de um *hash* é que qualquer alteração

de bit na entrada  $M$ , produzirá com uma alta chance, uma mudança também na saída  $h$ . Servindo assim para a verificação de integridade de dados. Pois caso haja alguma alteração na entrada, intencional ou não, mudará o *hash* produzido e assim por uma simples comparação entre eles pode-se verificar uma mudança ou corrupção nos dados (STALLINGS, 2015).

A Blockchain do Bitcoin usa um subconjunto das funções hash, chamadas de one-way (mão única) hash ou hash criptográfico, as quais são consideradas unidirecionais, apenas podendo ser revertidas a troco de um custo computacional verdadeiramente alto. As principais características do one-way hash são (DWYER, 2015):

- Dado um  $M$ , é fácil computar  $h$ .
- Dado um  $h$ , é difícil computar  $M$ , onde  $H(M) = h$ .
- Dado um  $M1$ , é difícil achar outra mensagem  $M2$ , a qual  $H(M1) = H(M2)$  (resistente a colisão).

Por causa dessas características únicas, funções de hash criptográfico são muito versáteis e possuem as mais diversas aplicações de segurança e protocolos da internet. As principais segundo Stallings (2015) são:

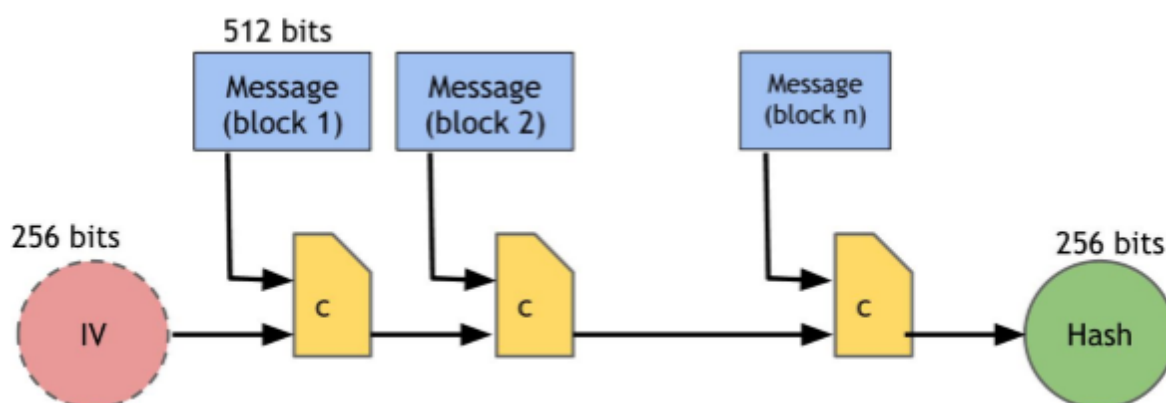
- Autenticação de mensagem: é um mecanismo usado para verificar a integridade de uma mensagem quando esta chega ao receptor, garantindo que os dados recebidos não foram alterados durante o transporte. Nesses casos o valor da função de hash é chamado de resumo da mensagem. Este resumo é calculado pelo emissor e enviado juntamente da mensagem. Chegando ao destinatário, este irá realizar o mesmo procedimento sobre a mensagem e verificar se o valor de hash é igual ao recebido. Caso haja diferenças, significa que a mensagem, ou o valor de hash, sofreu alteração.
- Assinaturas digitais: a grande diferença no procedimento com hash do apresentado no tópico anterior é que desta vez não é a mensagem que é utilizada na encriptação com a chave privada, mas sim o hash da mensagem. Enviando assim a mensagem juntamente a assinatura sobre o hash da mesma. Na deciptação com a chave pública, o valor obtido é o hash, que será comparado com o hash da mensagem recebida para garantir a autenticidade do emissor e a não alteração da mensagem. Outra vantagem é poder utilizar um sistema de criptografia simétrica sobre a mensagem mais o código hash encriptado com a chave privada, com uma chave secreta, se a confidencialidade for necessária.
- Arquivo de senha de mão única: o sistema armazena apenas o hash da senha de um usuário, ao em vez de a senha em si. Garantindo que caso ocorra alguma

invasão no armazenamento dos dados por hackers, as senhas permaneçam secretas. Quando o usuário tentar acessar o sistema com sua senha, este fará o hash e simplesmente irá comparar com o valor de hash armazenado no momento do cadastro.

- Entre outras utilizações como na detecção de intrusão, vírus, geradores de número pseudo aleatórios, etc.

O *Secure Hash Algorithm* (SHA) passou a ser a função de *hash* mais utilizada a partir de 2005, uma vez que as demais funções de *hash* mais utilizadas tiveram vulnerabilidades expostas. Esta foi desenvolvida pelo *National Institute of Standards and Technology* (NIST) e publicado no FIPS 180 (*Federal Information Processing Standards Publication*) em 1993, mas foram descobertos pontos fracos em seu algoritmo. Uma nova versão revisada foi lançada, chamada de SHA-1, a qual produz um *hash* de 160 bits de saída, além de novas versões em 2002, com tamanhos de *hash* maiores, 256, 384 e 512 bits. Esses novos algoritmos ficaram conhecidos como SHA-256, SHA-384 e SHA-512, respectivamente, sendo chamados em conjunto de SHA-2. Ganharam força principalmente após uma equipe conseguiu encontrar um mesmo *hash*, em duas mensagens distintas, em apenas  $2^{69}$  operações, menos do que as  $2^{80}$  previstos, no SHA-1 (STALLINGS, 2015).

Figura 6 – Funcionamento resumido do SHA-256



Fonte: Narayanan et al (2016)

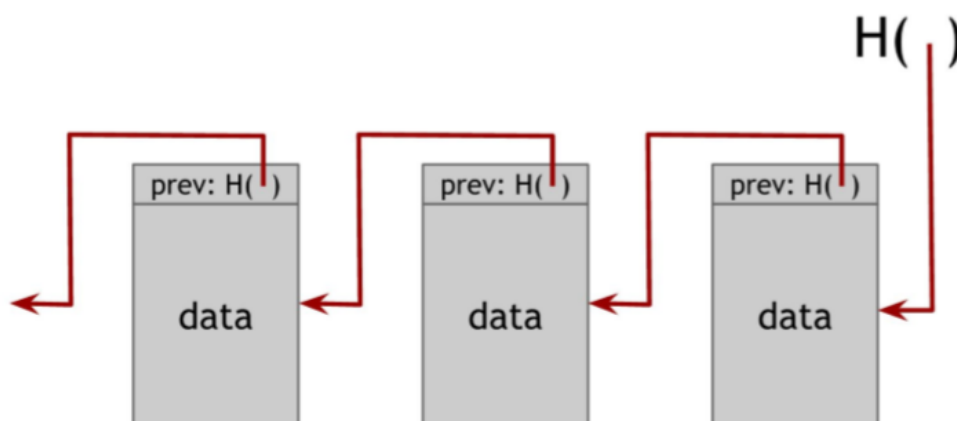
A 6 apresenta o funcionamento do SHA-256. De forma resumida, a mensagem inicial, que pode ser de qualquer tamanho, é dividida em blocos de 512 bits. Cada bloco é passado juntamente com a saída do bloco anterior a uma função de compressão até a saída final em um hash de 256 bits. No bloco inicial, como não há saída anterior, é utilizado o chamado vetor de inicialização no lugar, o qual é reutilizado sempre que a função de hash é chamado (NARAYANAN et al., 2016).

### 3.2.3 Hash Pointer

O *hash pointer* é uma estrutura de dados na qual um ponteiro para uma informação é guardado juntamente ao hash criptográfico, como um SHA-256 que é utilizado na Blockchain do Bitcoin, daquela mesma informação. Isto torna essa estrutura muito útil, pois um ponteiro comum permite recuperar uma informação apontada, um *hash pointer* vai além, ele permite também verificar se ocorreu alguma mudança na informação recuperado. Blockchain, nada mais é do que uma lista de blocos, que contém diversas informações, ligadas por hash pointers. O fato de cada um destes blocos possuírem um hash pointer para o bloco anterior, faz com que em uma estrutura de blockchain, cada bloco não apenas diz onde está o bloco anterior, como também contém toda a informação dele resumida em um *hash*, o chamado digest. Dessa forma é possível verificar facilmente se alguma informação em blocos anteriores foram alteradas. Pois, uma vez que ocorra alguma mudança nos dados de um determinado bloco  $k$ , surtirá uma mudança também no *hash* do bloco, fazendo com que o valor de hash do bloco  $k$  que está armazenado como um hash pointer no bloco  $k + 1$ , fiquem diferentes, quebrando a “corrente” (NARAYANAN et al., 2016).

A 7 ilustra um exemplo de lista de blocos com *hash pointers*, uma estrutura de blockchain básica.

Figura 7 – Estrutura de *blockchain*



Fonte: Narayanan et al (2016)

Como cada bloco possui o digest da informação do bloco anterior, para um adversário alterar algum dado e manter todos os hash pointers corretos, este terá que recalculer todos os hashes dos blocos à frente do que continha a informação adulterada. Além disso se ele tentar adicionar um novo bloco em algum lugar que não seja o final da blockchain, será obrigado a recalculer todos os hashes dos blocos da estrutura, inclusive o primeiro bloco o qual recebe um nome especial, o chamado *genesis block* (NARAYANAN et al., 2016).

### 3.2.4 Transações e TimeStamp

As transações armazenadas em uma Blockchain são organizadas em ordem cronológica. Tanto sua ordem dentro do bloco quanto o bloco que foi inserida na Blockchain, garantem a sequência dos eventos ao longo do tempo. Marcados o instantes pelo campo do TimeStamp. Assim é possível identificar que determinadas transações ocorreram em um dado instante de tempo, identificando o tempo do bloco que está inserido e em uma determinada ordem, verificando a sua ordem de adição no bloco. A Blockchain pode ser então considerada um servidor de *TimeStamp* (NAKAMOTO, 2008).

Toda moeda, no exemplo do Bitcoin, é associada a um endereço, que é na verdade uma chave pública (*public key*) de criptografia assimétrica (no caso do Bitcoin o hash dela). A chave privada (*private key*), que faz o par com a pública, é utilizada para a criptografia das mensagens (assinatura digital) e dar validade às transações (DWYER, 2015).

Transações são o cerne da tecnologia da Blockchain no Bitcoin, elas especificam como o dinheiro transita de um endereço para outro, utilizando para isso, no caso clássico do Bitcoin, uma linguagem script que não é Turing completa. As transações do Bitcoin são compostas de basicamente dois elementos principais, os *Input*, que especificam os endereços e valores de entrada e os *Outputs*, que fazem o mesmo mas para os destinos, o *hash* da transação e as assinaturas digitais dos *Inputs*, para provar sua autenticidade quanto à posse da quantia. Valores de entrada são somados e subtraídos pelas saídas. Sua quantidade não deve ser menor do que a soma dos valores de saída, mas podem ser maiores. O valor excedente fica como fee (gorjeta) para o nó que validar o bloco como forma de incentivo para esta transação ser inserida em um bloco (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

### 3.2.5 Proof of Work (PoW)

Como Nakamoto (2008) explica no whitepaper do Bitcoin, a *proof of work*, descrita por ele é similar ao Hashcash do Back (2002). Esta envolve a procura por um valor de hash, utilizando de uma função criptográfica como SHA-256, e incrementando um nonce até que um hash com uma certa quantidade de bits 0 seja encontrada.

O trabalho computacional demandado para encontrar o valor satisfatório é exponencial no número de bits 0 demandado, porém para sua verificação basta o cálculo de um único *hash*. Trabalhar para gerar novos blocos nesse sistema de proof-of-work é chamado de mineração e os nós que realizam este processo são os mineradores. Este termo vem de uma analogia, descrita por Nakamoto (2008), como “*The steady addition of a constant of amount of new coins is analogous to gold miners expending*

*resources to add gold to circulation*”, sendo os recursos gastos neste caso, tempo de CPU e eletricidade e o ouro resgatado por eles é a recompensa, no caso em Bitcoins, da validação de um bloco. Esta recompensa é reivindicada por aquele minerador que primeiro encontrar o hash adequado, através de uma transação especial no sistema do Bitcoin, que é inserida no bloco por ele criado, chamada coinbase transaction (DAI, 1998; NAKAMOTO, 2008; TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

Com isso a dificuldade dos mineradores não é computar o *hash*, que é fácil, mas encontrar o *hash* adequado através de uma busca de força bruta (*brute-force*). Para proteger a integridade dos dados, cada bloco de transações possuirá um único hash, que será derivado da informação contida no mesmo e o valor do *hash* do bloco anterior, criando assim uma corrente de blocos que não pode ser alterada sem refazer o *proof-of-work* (DWYER, 2015; KRAFT, 2016).

A função de hash utilizada pelo bitcoin é a seguinte (BASHIR, 2017):

$$H(N || P_{hash} || Tx || Tx || \dots Tx) < Target \quad (3.1)$$

Onde N é o *nonce* que varia para alterar os valores do *hash*, P\_hash é o *hash* do bloco anterior, Tx representa as transações no bloco e Target é a dificuldade do *hash* (chamada de dificuldade da rede) que é imposta pela rede a ser satisfeita. Isto significa que o *hash* que deve ser encontrado pelos mineradores deve ser menor que o imposto pelo Target para poder ser considerado válido (BASHIR, 2017).

O Bitcoin também utiliza um mecanismo para forçar os blocos a serem gerados aproximadamente a cada 10 minutos, ajustando dinamicamente a dificuldade do hash a cada 2016 blocos (por volta de 2 semanas). Para conseguir esta taxa de adição constante, o Target é calculado seguindo a seguinte função (BASHIR, 2017):

$$Target = Previous target * time / 2016 * 10min \quad (3.2)$$

Previous target é o antigo valor do target e time é o tempo que foi gasto até gerar os 2016 blocos anteriores. Portanto a dificuldade da rede basicamente significa o quão difícil vai ser para os mineradores encontrarem o *hash* do próximo, ou seja, o quão difícil o quebra cabeças criptográfico está no momento (BASHIR, 2017).

O uso dos hash pointers força os possíveis invasores do sistema a terem de refazer todo o trabalho computacional na busca dos hashes que já foi realizado pelos mineradores, caso pretendam fazer alguma alteração em dados já gravados. Um complicador ainda maior é o fato do sistema de consenso determina que os nós que compõem a rede apenas irão aceitar, como estado válido da Blockchain, a cadeia de blocos mais longa, ou seja, em caso de conflitos o *branch* (ramo) que possuir o maior número de “provas de trabalho” é o verdadeiro estado do ledger. Dessa forma



as inserções de novos blocos pelos mineradores sempre serão feitas na cadeia mais longa, forçando nós maliciosos a terem de ultrapassá-la para subjugar a rede (KRAFT, 2016).

A vantagem deste sistema é o fato de que apesar do grande esforço demandado para encontrar o hash adequado à dificuldade da rede no *proof-of-work*, a verificação é de baixo custo e pode ser realizada pelos demais computadores da rede rapidamente, bastando o cálculo de um único *hash* (DWYER, 2015).

O problema do consenso é solucionado pelo *proof-of-work* é uma inovação no conceito de decisão por maioria. Como já dito, nós de uma rede Blockchain aceitarão a cadeia mais longa de blocos como o estado verdadeiro, logo, este modelo se torna diferente de um consenso por maioria tradicional, baseado em um-IP-um-voto, o qual poderia ser subvertido alocando IPs suficientes para possuir a maioria da rede, sendo o *proof-of-work* essencialmente um-CPU-um-voto. A maioria é determinada pelo maior esforço computacional, a cadeia com mais “provas de trabalho” é a que gastou mais tempo calculando hashes. Como o próprio Nakamoto (2008) ressalta “If a majority of CPU power is controlled by honest nodes, the honest chain will grow the fastest and outpace any competing chains.”. Desta forma, a rede continuará honesta, uma vez que a maior parte do poder computacional for composta de usuários honestos (NAKAMOTO, 2008; TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

O protocolo também resolve um antigo problema de sistemas distribuídos, conhecido como problema dos generais bizantinos. Este problema se relaciona ao sistema conseguir ser tolerante a informações incorretas, possivelmente propositas, circulando a rede. Como no *proof-of-work* as informações são validadas por toda a rede, onde os nós votam nas transações corretas ao inseri-las em um novo bloco, este problema é solucionado e a rede pode lidar com este tipo de ataque, desde que a maioria dos nós se mantenha honesto (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

### 3.2.6 *Proof-of-stake* (PoS)

O Proof-of-stake (PoS) é uma técnica alternativa para o sistema de consenso tradicional utilizado nas blockchains, o *proof of work*, o qual é extremamente custoso computacionalmente e demanda um gigantesco gasto energético. O PoS visa reduzir drasticamente estes problemas mantendo a característica de ser tolerante à falha bizantina e adicionar também uma maior segurança à rede (BASHIR, 2017; TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

O PoS utiliza a ideia de *Coin Age*, como informação fundamental no momento de realizar a validação de um bloco. Quanto maior o *coin age* total de um bloco mais fácil será encontrar sua *hash*. O cálculo para obter o valor de *coin age* é feito com base em quanto tempo uma quantia ficou sem ser gasta na Blockchain. Por exemplo, ao

enviar 2 moedas, as quais estavam paradas em uma transação por 90 dias, o *coin age* referente a essa nova transação estará em 180 *coin-days* e será zerada ao ser transferida para o novo dono. As *coin ages* das transações do bloco são somadas para se obter o score (pontuação) do bloco e este valor é usado para definir a dificuldade daquele bloco. Analogamente ao *proof-of-work* o valor do *hash* deve ser igual ou menor o valor da dificuldade obtida para o bloco poder ser válido. Isto limita o espaço de busca pelo *hash* (sendo aqui inversamente proporcional ao score do bloco), o qual anteriormente era virtualmente infinito no PoW, além de não haver uma maneira de se obter vantagem utilizando o poder computacional, uma vez que apenas o valor do campo do *TimeStamp* (tempo) é variável e com isso cada tentativa de *hash* é feita a cada segundo, reduzindo drasticamente o custo energético. Como não há este esforço nas obtenções de moeda, trabalhar em *hashes* em um sistema PoS é chamado de forjar. Novas moedas são forjadas pelos nós a cada bloco e não mineradas como no PoW (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016; KING; SCOTT NADAL, 2012).

Assim como no PoW existe a *coinbase transaction*, na criptomoeda peercoin que implementa o PoS existe a *coinstake transaction*, em que os donos enviam moedas de seus endereços para eles mesmos, adicionando juntamente uma porcentagem pré definida de recompensa. Esta transação, além de aumentar a chances do nó de forjar novos blocos de acordo com quanto capital possui, dá a chance aos outros participantes, uma vez que o *coin age* é zerado ao ser utilizado. Logo mesmo que um nó possua um *stake* (quantia na moeda) muito alto, o rodízio de validadores ainda ocorrerá pois o *coin age* levará vários blocos até ter um valor significativo novamente (TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

Outra vantagem deste sistema é o fato do consenso ser baseado em quantidade de criptomoedas, assim para se obter a maioria e poder comprometer a segurança da Blockchain, seria necessário ter 51% das moedas em circulação, podendo ser ainda mais caro do que se obter 51% do poder computacional, como é no PoW. Além do fato de que quanto mais valor investido um nó possuir, mais interesse ele tem de que o sistema funcione corretamente e a moeda valorize, não existindo vantagens em sabotar e com isso, diminuir a confiança na criptomoedas em questão (KING; SCOTT NADAL, 2012; TSCHORSCH; SCHEUERMANN, 2016).

## 4 Arquitetura Proposta

### 4.1 Arquitetura da Blockchain

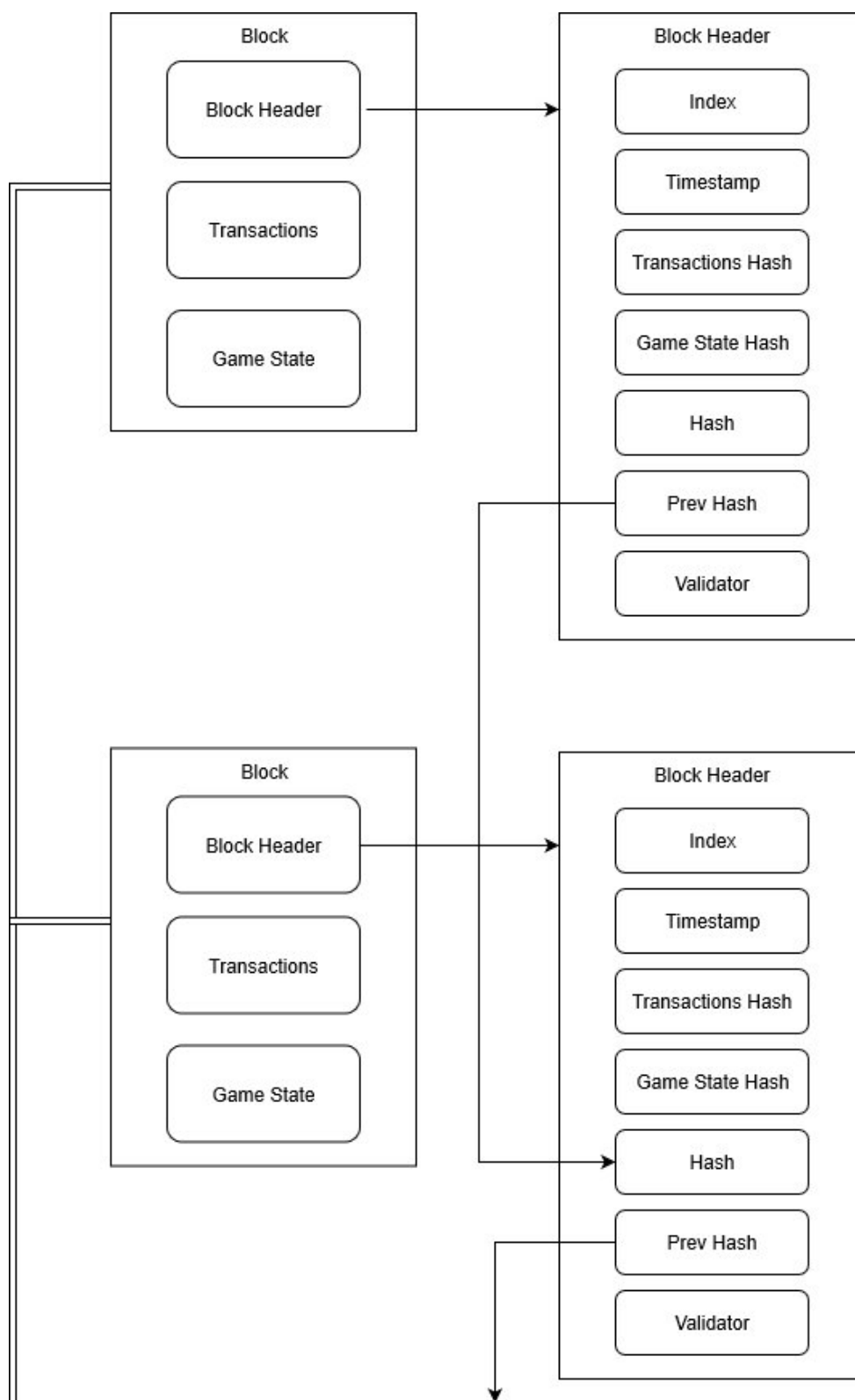
A Blockchain proposta é formada por duas estruturas principais, o BlockHeader e o Block, como pode ser visto na 8. O BlockHeader é onde são inseridas informações de cabeçalho do bloco e as hashes das informações contidas no Bloco. Os campos da BlockHeader consistem em:

- 1) Index: que consiste no número do bloco na sequência da cadeia da Blockchain.
- 2) TimeStamp: é a data e hora que o bloco foi forjado pelo servidor.
- 3) PrevHash: campo que contém uma string a qual representa o hash do bloco anterior, usando SHA-256.
- 4) TransactionsHash: um hash que consiste em uma codificação dupla, primeiro o vetor de transações é codificado em JSON, se tornando um único vetor de bytes, o qual será salvo no corpo da Blockchain e sobre este vetor de bytes é aplicado o algoritmo do SHA-256.
- 5) GameStateHash: consiste no hash, em SHA-256, do JSON contendo o estado do jogo no momento do início da criação daquele bloco.
- 6) Hash: campo contendo o hash do bloco atual, também em SHA-256, sendo adicionado ao final do forjamento do mesmo.
- 7) Validator: campo que guarda o login do player responsável pelo forjamento do bloco, o qual deve ser um player existente no jogo.

O BlockHeader descrito à cima é um campo da estrutura que compõe o bloco. O bloco, então, é formado pelos seguintes campos:

- 1) BlockHeader: com as informações de cabeçalho e hashes.
- 2) Transactions: campo que consiste em um vetor de transações, codificado em JSON.
- 3) GameState: JSON contendo o estado do jogo no início da criação daquele bloco.

Figura 8 – Arquitetura dos blocos



Fonte: Caio Rizzo (2019).

Uma transação no modelo foi estabelecida como uma estrutura para agrupar os comandos de um determinado jogador (*player*) juntamente com sua aposta (Bet) para

aquele conjunto. Foi adicionado um campo de número de sequência, que é controlado para cada usuário (*player*) específico, para assim evitar que transações repetidas sejam adicionadas no bloco e com isso fazer o flooding eficiente da informação. O servidor recupera a informação do último número de sequência de cada player ao carregar a Blockchain e sempre que uma nova mensagem é enviada, ou recebida, este é incrementado para aquele player específico. Desta forma uma mensagem antiga ou repetida é facilmente detectada, pois conterà um número de sequência menor ou igual o último conhecido, podendo assim ser descartada. Dito isto, a estrutura de uma transação é formada pelos campos:

- 1) Player: campo contendo o nome do player que gerou os comandos que serão inseridos na Blockchain.
- 2) SeqNumber: campo com o número de sequência daquela transação.
- 3) Commands: um vetor de strings, que representam os comandos, definidos na seção do protocolo de comunicação ?? e cujo primeiro comando é necessariamente o Bet daquela transação, que será usado para o cálculo da dificuldade do bloco.

## 4.2 Arquitetura de Processos

Para cada instância do processo de jogo, existe uma instância do processo servidor. O jogo sempre agirá como um cliente do seu servidor local, o qual ficará responsável por fazer a comunicação com os demais servidores em outras máquinas da rede.

Nesta seção serão explicados e ilustrados os processos que são realizados pelo sistema criado. Descrevendo o funcionamento do estabelecimento de conexão entre os servidores, através do método push-pull, os processos de forja e dispersão de novos blocos e recebimento de requisições de outros servidores e do processo jogo.

### 4.2.1 Processos gerais da Blockchain

O forjamento de um bloco ocorre sempre que houver alguma transação na pool de transações do servidor. Uma thread de forjamento fica ativa, monitorando a pool de transações e assim que há ao menos uma transação, começa a o forjamento de um novo bloco, seguindo os passos:

- 1) A thread retira todas as transações do pool, deixando-o vazio.
- 2) Adiciona as transações e um hash em SHA-256 dessas transações no novo bloco.

- 3) Procura pelo hash adequado a dificuldade do bloco definida pela função criada de PoS, a qual é dinâmica.
- 4) Quando o puzzle do PoS for solucionado, e se for solucionado antes que os demais nós, insere na Blockchain local e faz o flooding do mesmo na rede.

O fluxo de atividades após o forjamento ou recebimento de um novo bloco é definido pelos seguintes passos:

- 1) Caso seja recebido um bloco, passa pelo processo de validação. Se ele for inválido é, então, descartado. Caso contrário, segue para passo 2. Em um último caso, onde ele é forjado, passo 3.
- 2) Verifica se a cadeia principal não foi ultrapassada, se sim realiza o processo de recuperação da cadeia principal. Caso contrário, segue para a etapa 3.
- 3) Faz o broadcast do bloco para os servidores conectados.
- 4) Envia os comandos das transações do bloco para o processo jogo um a um e na ordem que aparecem no bloco.
- 5) Anuncia ao processo jogo que o envio de comandos daquele bloco foi finalizado.
- 6) Recebe o Game State com a execução já realizada dos comandos no jogo e salva como o estado atual do jogo.

Para um novo bloco ser considerado válido e poder ser adicionado na cadeia, este precisa atender às seguintes condições:

- 1) O Index ser o número do último bloco na cadeia mais 1.
- 2) O TimeStamp ser posterior ao do último bloco válido.
- 3) O hash do bloco ser válido e atender a dificuldade da rede proposto para ele, calculo que está descrito na seção 4.2.2.
- 4) O hash anterior ser o do último bloco.
- 5) O hash do Game State estar correto.
- 6) O hash das transações estar correto.
- 7) O Validador existir no jogo.
- 8) As Transações serem todas válidas.

Uma transação é válida para este modelo caso esta atenda as condições abaixo:

- 1) O nome do jogador esteja registrado no jogo e seja válido;
- 2) Se a mensagem não é do próprio jogador logado.
- 3) O número de sequência ser maior ou igual ao último conhecido pelo servidor ou 0 caso seja um comando de registro;

#### 4.2.2 Cálculo da dificuldade do bloco e hash

Uma vez que o protocolo usado nesta implementação é o PoS, a dificuldade do *hash* é calculada dinamicamente e individualmente para cada novo bloco. Este cálculo é baseado no valor de Bet total das transações que compõem aquele bloco e nos segundos do valor do *timestamp*, o qual é o único campo variável e dessa forma força as tentativas de busca do *hash* a ocorrerem por segundo, sem uso de poder computacional. O cálculo então é feito utilizando o somatório dos Bets e o valor dos segundos na seguinte fórmula:

$$DificuldadeDoBloco = const - s - s * \frac{stack}{10} \quad (4.1)$$

Onde *stack* é o somatório dos Bets do bloco, *const* é um valor constante, *s* é os segundos do campo de *timestamp*, o qual muda a cada tentativa. A ideia é que o valor de *const* seja subtraído a cada segundo, deixando a dificuldade cada vez mais fácil a medida que o tempo avança. Como nesta fórmula os segundos do *timestamp* estão sendo utilizados, *s* sempre varia dentro do intervalo de valores que vai de 0 a 59, portanto o valor de *const* escolhido foi o de 59 para que desta forma em no máximo 59 tentativas, realizadas a cada segundo, um novo hash seja encontrado por um servidor.

Assim como em um PoW clássico, visto na seção 3.2.5, na validação dos blocos desta implementação a quantidade de bits 0 no início do hash deve ser igual ou menor do que a especificada pela dificuldade do bloco. Como o cálculo da dificuldade diminui a cada segundo, ao chegar em 0 qualquer hash é aceito e um bloco é forjado com cem por cento de chance. Assim a fórmula de cálculo do hash pelo proof-of-stake implementado é:

$$H(Index || GameStateHash || TransactionsHash || PrevHash || Validator || Seconds) < DificuldadeDoBloco \quad (4.2)$$

Utiliza para os cálculos os campos estáticos do cabeçalho, já anteriormente especificados na seção 4.1 e Seconds que representa os segundos do campo de *timestamp*, sendo o único campo variável de todo o cálculo do *hash*.

### 4.2.3 Processo de recuperação da cadeia principal

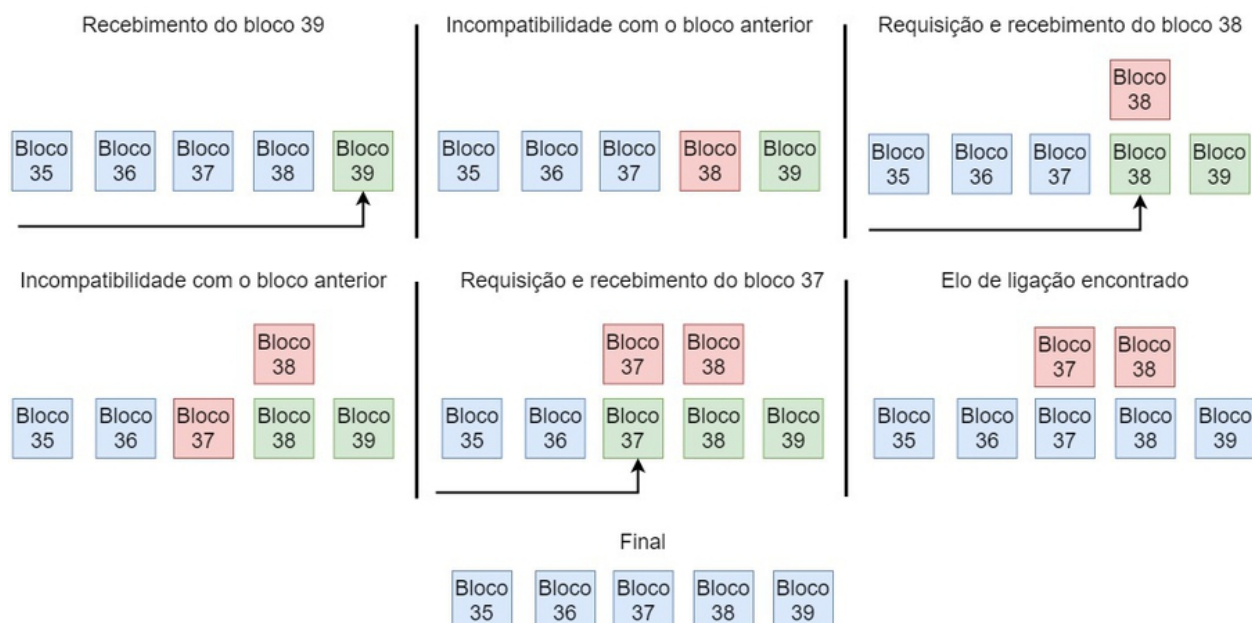
Quando um bloco é recebido e é julgado inválido, algumas situações podem ocorrer:

- Bloco inválido hash incorreto: neste caso alguma informação no bloco não coincide, e portanto o hash fica incorreto. O bloco é então descartado e o servidor retorna o processo de busca pelo hash.
- Bloco inválido, porém hash do bloco está correto e hash do bloco anterior não coincide ou index é superior ao esperado: neste caso o bloco está correto mas ele provém de uma cadeia principal (main chain) diferente da salva local, logo a cadeia local foi ultrapassada e deve-se iniciar o processo de recuperação.

O processo de recuperação da cadeia principal ocorre quando o bloco é inválido por pertencer a uma *chain* (cadeia) diferente, portanto ele não é realmente inválido. O que ocorreu de fato, foi uma cadeia de blocos diferentes da que o servidor que recebeu o bloco havia considerado principal se tornou a maior. Dessa forma o servidor deve aceitar este bloco como válido, para manter a característica da Blockchain de aceitar a cadeia mais longa como válida e requisitar os blocos anteriores até encontrar o elo de ligação entre a sua cadeia local e a nova que se tornou maior. Por exemplo, um servidor A está com uma cadeia de tamanho  $n$ , e portanto trabalhando no hash do bloco  $n+1$ , ao receber um bloco  $n+1$  de outra cadeia principal e aceitá-la como novo estado verdadeiro e supondo que as duas cadeias possuem  $k$  blocos diferentes, este irá requisitar um a um, utilizando a mensagem padrão de requisição de blocos especificada no protocolo, até encontrar o bloco  $n-k+1$  o qual tenha o hash pointer compatível com sua cadeia local. Após encontrar esse elo, e caso todos os  $k$  blocos recebidos estejam válidos, irá substituir sua cadeia principal por esta nova recebida. Caso haja algum bloco recebido inválido, todos os blocos recebidos anteriormente são descartados e a cadeia permanece a mesma. O processo pode ser visto na figura 9, onde neste exemplo o elo de ligação é o bloco 37.



**Figura 9 – Inserção do bloco 39 em uma Blockchain com processo de recuperação da cadeia principal.**



Fonte: Caio Rizzo (2019)

As transações contidas nos blocos substituídos são inseridas novamente na *pool* de transações e uma verificação é feita, com base nos números de sequência, para identificar aquelas que já foram inseridas nos novos blocos que formam a nova maior cadeia. Aquelas que estiverem repetidas são apagadas da *pool*, para não ocorrerem problemas de transações serem inseridas duas vezes em blocos diferentes.

### 4.3 Processos de comunicação

Nesta seção serão abordados os processos de comunicação entre as entidades que compõem esse sistema distribuído. Explicitando as principais trocas de mensagem entre os servidores que compõem a Blockchain e o processo jogo e sua comunicação com o servidor local associado.

#### 4.3.1 Processo com troca de mensagem entre servidores

##### 4.3.1.1 Estabelecendo e encerrando conexão com demais servidores

Para facilitar o estabelecimento de uma conexão com um outro servidor da rede, foi criado uma tabela em arquivo .csv local, que é lida assim que o servidor é inicializado, com alguns IPs de servidores na rede. São selecionados 3, que estiverem online, aleatoriamente desta lista local e aberta uma conexão TCP persistente. Uma mensagem de início de conexão padrão OPEN deve ser enviada, como está definida

na seção 4.4.2.2.1 do protocolo de comunicação criado e o servidor assim que aceitar a conexão, enviará como resposta a sua tabela de IPs. Caso a tabela recebida for maior (em número de IPs), a local é substituída por ela (apenas a maior tabela é mantida). Todo servidor tentará realizar o mesmo processo, tentando sempre estabelecer a conexão com 3 clientes, ao mesmo tempo manterá uma *thread* para ouvir novas solicitações de conexão de outros servidores, sempre na porta 8080. Criando assim uma rede de sobreposição não estruturada aleatória.

Assim que um novo servidor é conectado, tanto faz se por *push* ou por *pull*, este é adicionado a um *hash map* de conexões ativas, que relaciona o IP do servidor com a sua conexão, para facilitar a gestão dos servidores conectados e poder realizar o *broadcast* das mensagens à eles. Após isso é enviado uma mensagem de requisição para atualizar a Blockchain local, podendo ser BLOCK SINCE, especificada na seção 4.4.2.2.3 do protocolo, para solicitar todos os blocos à partir do último bloco salvo, se existirem, ou uma mensagem BLOCK ALL, também na seção 4.4.2.2.3 do protocolo, requerendo toda a Blockchain do servidor conectado, para quando for a primeira inicialização do servidor.

Caso algum servidor vá ser desligado e precise se desconectar da rede, este irá enviar uma mensagem CLOSE, seção 4.4.2.2.1 do protocolo, aos servidores conectados e dessa forma será retirado do map de servidores conectados.

#### 4.3.1.2 Flooding de transações e blocos

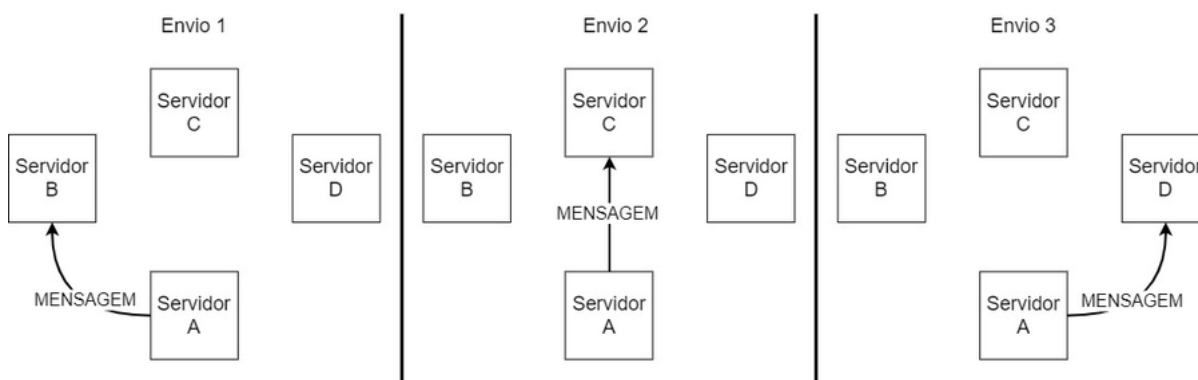
A inundação, ou flooding em inglês, é feita através de um broadcast para todos os servidores conectados, enviando uma mensagem, que no caso da implementação pode ser do tipo TRANSACTION, para o caso de uma transação e para blocos ou uma mensagem tipo WIN que anuncia um bloco vencedor.

Transações e mensagens de forjamento de bloco (WIN) tem tratamento diferente quanto ao problema das mensagens repetidas e antigas na rede. As transações, como já foi explicitado, possuem um campo de número de sequência na sua estrutura, assim caso uma mensagem antiga chegue a algum servidor ela pode ser facilmente percebida e descartada, uma vez que seu número de sequência será menor do que o último recebido pelo servidor. Nas mensagens WIN, no entanto, não há a necessidade de campos especiais na mensagem, contendo apenas a estrutura do bloco codificada em formato JSON, já que cada bloco possui um número de índice (index) em seu cabeçalho (Block Header), blocos com índices menores que o esperado, que podem ser provenientes de mensagens repetidas, são automaticamente descartados da mesma forma.

Em ambos os casos as mensagens são formatadas, conforme o padrão de sintaxe descrito no protocolo de comunicação seção 4.4.2.2.4, e enviadas para os

servidores conectados uma a uma, fazendo um broadcast de mensagens através de uma conexão TCP/IP, conforme a figura 10 mostra. Onde o servidor A faz o broadcast de uma mensagem para os servidores B, C e D conectados a ele.

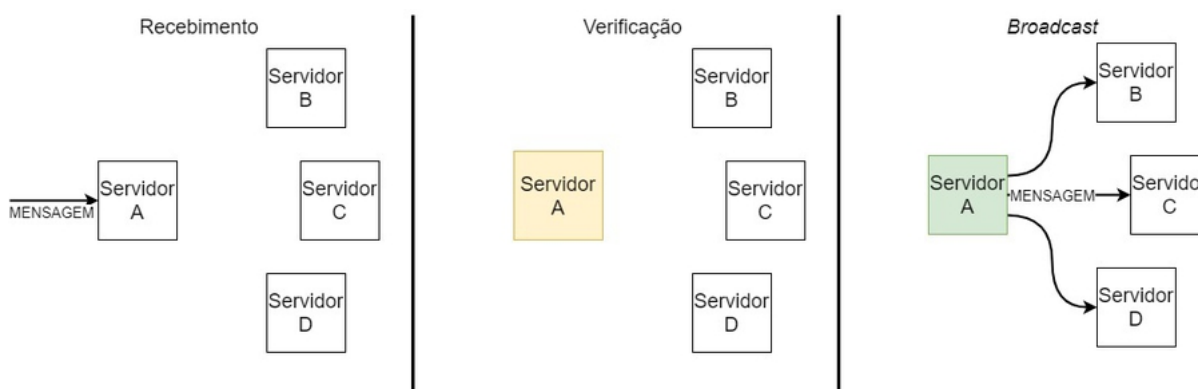
**Figura 10 – Envio de mensagens por *broadcast***



Fonte: Caio Rizzo (2019)

Servidores podem também receber uma destas mensagens de disseminação, neste caso, a mensagem passará pelas verificações de acordo com seu tipo, se não for repetida (pelo número de sequência), fora do padrão ou bloco inválido, os servidores então irão realizar o mesmo processo, um broadcast para suas conexões, com exceção daquela ao qual a mensagem foi recebida. A figura 11 ilustra este processo.

**Figura 11 – Visão geral do processo de inundação**



Fonte: Caio Rizzo (2019)

#### 4.3.2 Processos com troca de mensagens entre jogo e servidor

##### 4.3.2.1 Estabelecendo conexão entre jogo e servidor

A conexão é iniciada assim que o jogo é inicializado. O processo jogo irá tentar estabelecer uma conexão TCP com o processo servidor através da porta 9090, apenas passando para o próximo estado quando a conexão estiver estabelecida. Após esse

procedimento, o processo jogo irá requisitar do servidor o último game state salvo na Blockchain, para realizar o carregamento dos dados do mundo, utilizando a mensagem padrão SAVED GAMESTATE, descrita na seção 4.4.2.1.4. Caso exista um game state salvo, ele será enviado com uma mensagem de GAMESTATE, também na seção 4.4.2.1.4, caso contrário uma mensagem NOT FOUND, seção do protocolo 4.4.2.1.2, será enviada e ambos a requisição do jogo será terminada. Se a mensagem contendo o estado do jogo (game state) foi recebida, o processo jogo então fará o carregamento dos dados dos jogadores e do estado do mundo. Independente de haver dados na Blockchain ou não, este então aguardará o input dos dados por parte de um usuário para prosseguir com o processo de login ou registro no sistema do jogo.

#### 4.3.2.2 Login ou registro no sistema

Este processo ocorre assim que o jogo termina o processo de estabelecimento de conexão, o sistema aguardará por uma entrada de login e senha do usuário com duas funções principais, o login, para usuários já cadastrados e que foram previamente carregados do game state salvo na Blockchain e o registro, para aqueles que ainda não estão cadastrados.

A mensagem padrão para login enviada pelo processo jogo ao servidor é descrita na seção 4.4.2.1.1 e para ser confirmado, o servidor deve concordar com o acesso, se os dados de login coincidirem. Neste ponto o processo jogo e o processo servidor devem ter o mesmo game state salvo para que não haja erros. Sempre que um novo jogador é logado no servidor, este ficará salvo como o jogador ativo, o qual só pode haver um, e todos os blocos validados neste período que permanecer logado levam seu nome de login como o validador do bloco.

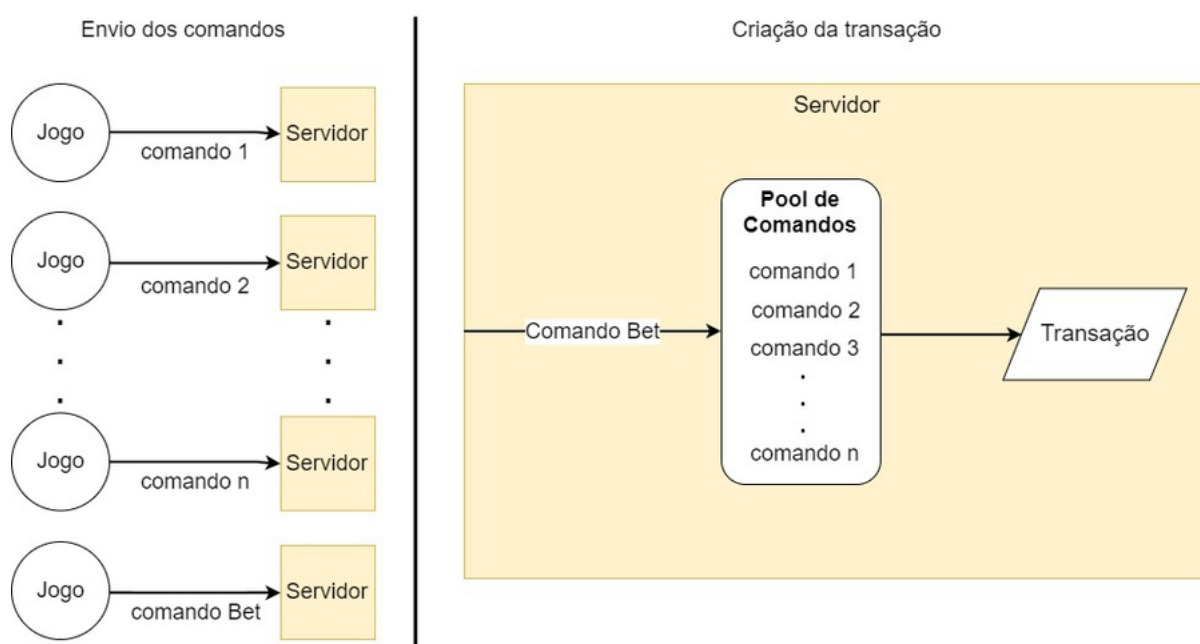
O registro de novos jogadores é um pouco mais complexo, a mensagem padrão de envio está descrita na seção 4.4.2.1.1, em vez de dados cadastrais, o processo jogo cria um novo objeto Player, codifica em JSON e então envia para o servidor. Ao receber a mensagem o servidor irá verificar algum erro na codificação ou na mensagem, resgatar os dados e adicionar à sua lista de jogadores conhecidos, criará uma transação, a qual sempre terá o número de sequência 0 (por ser a primeira mensagem daquele jogador), irá inserir essa transação na primeira posição da pool de transações e então por fim distribui a mensagem sem da forma com que foi recebida por broadcast para os servidores conectados. Os demais servidores que receberem tomarão as mesmas ações, com exceção de que também enviarão ao processo jogo conectado à eles, para que com isso todos os jogadores tenham conhecimento da existência deste novo jogador. Quando esta mensagem é recebida pelo jogo, o JSON é novamente transformado em objeto e adicionado aos jogadores existentes no jogo. Este processo de registro é diferente de um tradicional, devido ao fato de quando um novo jogador

é criado no jogo, este recebe uma ilha com recursos aleatórios, portanto para manter todos os servidores e instâncias do jogo com os mesmos dados sobre a ilha e o jogador, todo o objeto é enviado para eles.

#### 4.3.2.3 Envio e Recebimento de comandos entre os processos

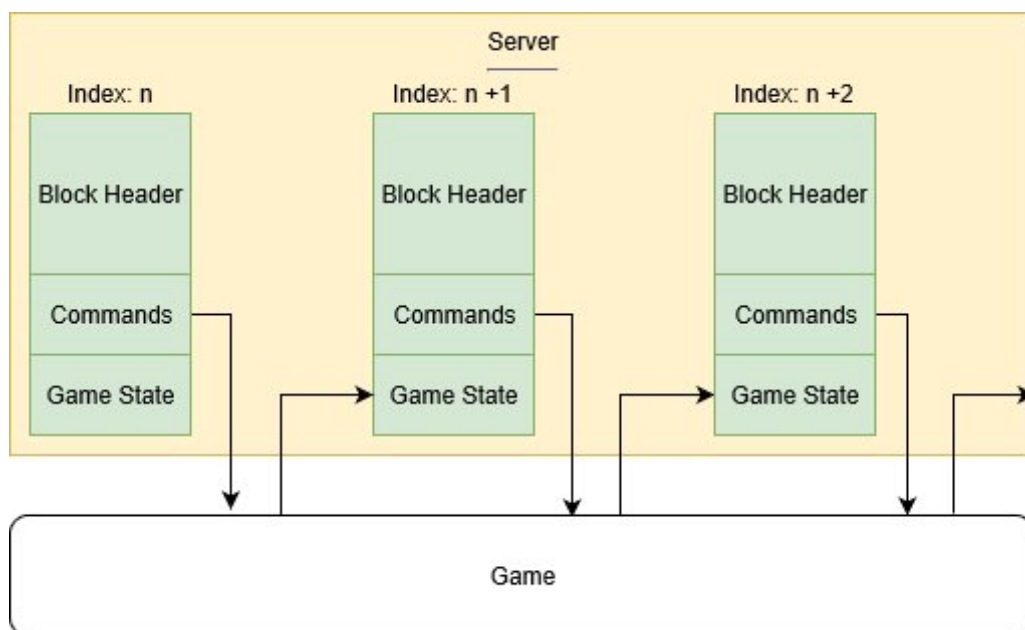
Comandos no jogo são agrupados e enviados juntamente a um valor de aposta, chamado de Bet, que será utilizado no cálculo da dificuldade do bloco. Os comandos do processo jogo são enviados, através das mensagens especificadas na seção 4.4.2.1.3, um a um para o servidor, que irá armazená-los na pool de comandos até receber um comando BET, com o valor da aposta, e então irá transformar aquele grupo de comandos recebidos até então em uma nova transação. O esquema da figura 12 mostra o processo:

**Figura 12 – Processo de recebimentos de comando do servidor**



Fonte: Caio Rizzo (2019)

Após a criação da nova transação, broadcast para a rede, inserção desta em algum bloco da Blockchain. As transações contidas no novo bloco são percorridas na ordem em que foram adicionadas, e os comandos são enviados ao processo do jogo, seguindo o padrão especificado na seção 4.4.2.1.4 do protocolo, que os executa e envia um Game State de volta ao processo servidor, utilizando a mensagem GAMESTATE especificada também na seção 4.4.2.1.4, com o resultado dessa execução. Dessa forma o servidor sempre terá o Game State referente a execução dos comandos do último bloco válido da cadeia e usará esta informação no forjamento do próximo bloco da cadeia, como mostra a figura x.

**Figura 13 – Envio dos comandos das transações para o processo jogo**

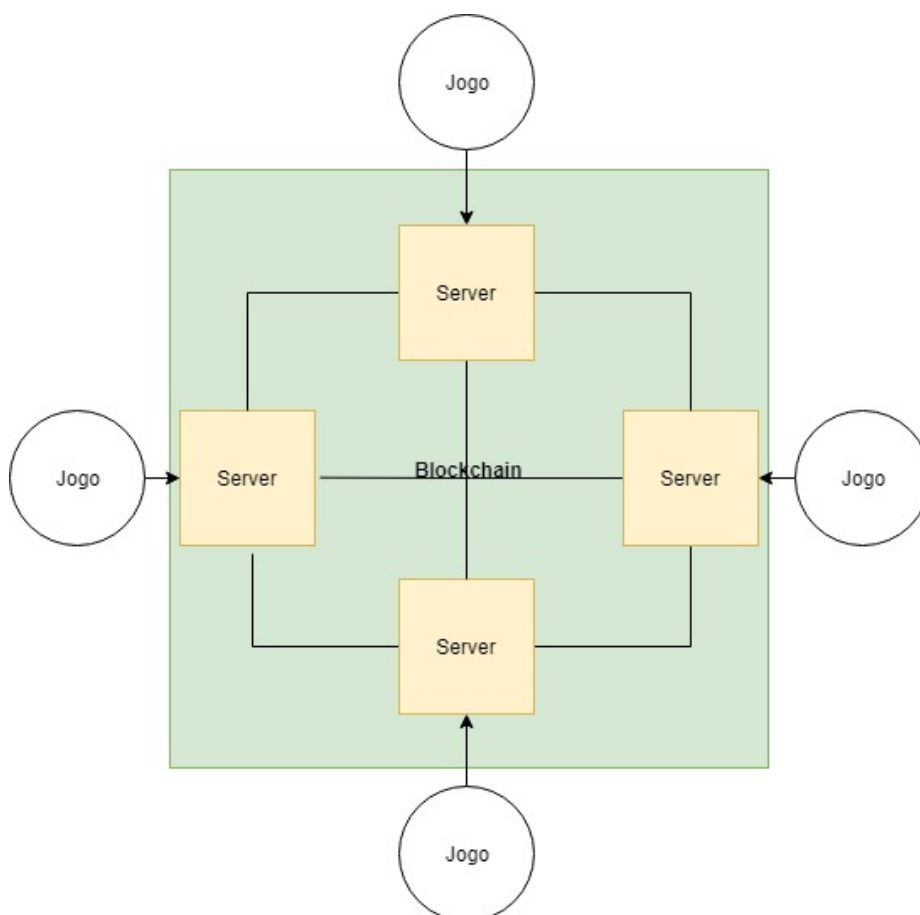
Fonte: Caio Rizzo (2019)

## 4.4 Protocolo de comunicação

### 4.4.1 Descrição Geral

Devido à característica cliente servidor da aplicação, foi implementado um protocolo de comunicação dessa aplicação. Este protocolo tem o stop-and-wait [SAW] como método para controle de fluxo. Foi construído sobre o protocolo TCP/IP. Este é dividido em duas partes principais. A primeira parte consiste na comunicação entre o processo que constitui o jogo em execução e o processo que funciona como um servidor local para esta instância do jogo. E a segunda parte é a comunicação entre a instância local de servidor com os demais processos servidores que constituem os nós da rede Blockchain. Estes serão mais detalhadamente explicados na seção posterior e a visão global pode ser vista na 14.

Figura 14 – Visão geral dos processos



Fonte: Caio Rizzo (2019)

A próxima subseção descreve as mensagens do protocolo.

#### 4.4.2 O protocolo

As mensagens são classificadas em três categorias. A primeira categoria é composta pelas mensagens de eventos que são utilizadas quando um jogador realiza algum tipo ação no jogo. A ação é requisitada junto ao servidor local e este envia para os demais servidores dos demais jogadores. As mensagens de controle que são usadas quando um novo jogador é adicionado ou um jogador já existente se conecta ao jogo e portanto, conecta-se a sua instância de servidor local. Por último, tem-se as mensagens de requisição e espalhamento de blocos, esta ocorre entre servidores: Quando um servidor se conecta a rede, este receberá os blocos desde que foram validados desde a última vez que se conectou; Quando um bloco é validado, neste caso o bloco validado é espalhado para os demais servidores conectados; Quando um novo jogador adentra o jogo e o seu servidor local deve se conectar a primeira vez com a Blockchain e portanto receberá toda a cadeia de blocos.

#### 4.4.2.1 Comunicação jogo-servidor

##### 4.4.2.1.1 Estabelecendo/Encerrando conexão

Sempre que uma instância cliente do jogo é criada, o novo usuário faz autenticação ao jogo, uma conexão com o servidor local deve ser estabelecida. O cliente comunica-se com o servidor local através de troca de mensagens. Portanto as mensagens de estabelecimento de conexão são realizadas quando a autenticação do usuário é realizada, e de finalização quando o usuário se desconecta do jogo. Seguem os seguintes padrões:

- LOGIN USER KEY - "LOGIN USER KEY\n"
  - Onde USER é uma string que representa o login que o usuário está cadastrado no jogo e KEY é outra string contendo o hash da senha relacionada aquele usuário de USER. Ambas informações são concatenadas a "LOGIN" e separadas por 1 espaço cada, finalizando a mensagem com um "\n".
  - Ex: "LOGIN FULANO 123456\n", "LOGIN CAIO 244466666\n", etc.
- REGISTER JSON - "REGISTER JSON\n"
  - Onde JSON é uma string que representa o objeto Player que o usuário está cadastrado no jogo. O JSON é concatenado a "REGISTER" e separados por 1 espaço, finalizando a mensagem com um "\n".
  - Ex.: "REGISTER {"username": "caio", "passwordHash": "-1058272838", "ether": 1000, "is"
- LOGOUT - "LOGOUT\n"
  - A string "LOGOUT\n" é enviada pelo servidor que deseja encerrar a conexão e não é esperada mensagem de confirmação.

##### 4.4.2.1.2 Mensagem de confirmação/erro

Mensagens de confirmação são enviadas sempre depois de receber algum evento de jogador, login ou registro. Podendo também indicar fim de um bloco ou um eventual erro. Não esperam mensagem em retorno e seguem o padrão abaixo:

- OK - "OK\n"
  - Uma string "OK\n" que indica o recebimento correto da mensagem enviada anteriormente.



- END BLOCK - "END BLOCK\n"
  - String "END BLOCK\n" que indica o fim do envio de comandos de um bloco por parte do servidor.
- ERROR COD - "ERROR COD\n"
  - Onde COD representa um inteiro que está relacionado ao erro ocorrido. Sendo portanto concatenado na string "ERROR", separados por um espaço e finaliza a mensagem com "\n".
  - Ex.: "ERROR 0\n", "ERROR 127\n", "ERROR 7\n", etc.
- NOT FOUND - "NOT FOUND\n"
  - Mensagem enviada em resposta a mensagem SAVED GAMESTATE, no caso em que nenhum game state salvo foi encontrado na Blockchain. É formada por uma string única "NOT FOUND" concatenada ao terminador "\n".
  - Ex.: "NOT FOUND\n"

#### 4.4.2.1.3 Eventos de Jogador

Toda ação realizada por um jogador interferirá no jogo de todos os demais, portanto estas devem ser mensagens enviadas ao servidor. Este deverá garantir que todos vejam as mudanças e que estas ocorram na mesma ordem. Todos os comandos são concatenados a uma string inicial "COMMAND " antes de serem enviadas ao servidor. As ações possíveis por parte do jogador e a estrutura das suas mensagens seguem os padrões abaixo:

- ATTACK PLAYER ISLAND FROM MYISLAND - "ATTACK PLAYER ISLAND FROM MYISLAND\n"
  - Mensagem padrão de ataque, devem ser informados o destino (usuário que irá ser atacado). Onde PLAYER é uma string que representa o login que o usuário que está sendo atacado está cadastrado no jogo. ISLAND que representa o ID da ilha do player atacado. E MYISLAND é o ID da ilha atacante. A informação é concatenada a string "ATTACK" e string "FROM" e separadas por 1 espaço finalizando a mensagem com um "\n". Uma mensagem de confirmação é aguardada.
  - Ex.: "COMMAND ATTACK CAIOVR 0 FROM 1\n", " COMMAND ATTACK FULANO 3 FROM 0\n", etc.

- EXPLORE ISLAND ID - "EXPLORE ISLAND ID\n"
  - Mensagem de Exploração de ilha, uma nova ilha é gerada randomicamente e o exército da ilha que tem o ID especificado na mensagem é enviado para a exploração. ISLAND é uma string JSON que representa a ilha que será criada. ID é um inteiro que representa o id da ilha que o jogador que está fazendo a exploração possui e de onde o exército partirá para a exploração. O inteiro ID é concatenado a string JSON "ISLAND" e a string "EXPLORE", separado por um espaço e finalizado com um "\n". Uma mensagem de confirmação é aguardada.
  - Ex.: "EXPLORE {"maxPopulation":97,"maxWood":1044,"maxStone":1116,"maxFood":0}\n", etc.
- CHANGE OLD\_ROLE QTD TO NEW\_ROLE IN MYISLAND - "CHANGE OLD\_ROLE QTD TO NEW\_ROLE IN MYISLAND\n"
  - Mensagem que tem função de trocar as classes dos cidadãos da ilha. Onde OLD\_ROLE e NEW\_ROLE são strings que podem assumir os seguintes valores: "NOT\_DEFINED", "SOLDIER", "WORKER\_WOOD", "WORKER\_STONE", "WORKER\_FOOD". E QTD um valor inteiro positivo maior que 0. Estas são concatenadas a string "CHANGE" e "TO", separados por um espaço cada e finalizando a mensagem com "\n". Aguarda uma mensagem de confirmação do servidor.
  - Ex.: "CHANGE WORKER\_WOOD 30 TO SOLDIER\n", "CHANGE WORKER\_FOOD 2 TO SOLDIER\n", "CHANGE SOLDIER 20 TO WORKER\_GOLD\n", etc.
- CREATE ETHER QTD - "CREATE ETHER QTD\n"
  - Mensagem para criação de Ethers, a moeda do jogo, consumindo recursos quando feito. ETHER é uma string que indica que um Ether será criado. E QTD é um inteiro maior que 0, que indica a quantidade. São concatenados a string "CREATE", separados por um espaço cada e finalizando a string com "\n". Uma mensagem de confirmação é enviada, caso a solicitação de explorar seja aceita e uma mensagem de erro caso contrário.
    - \* Ex.: "CREATE ETHER 1\n", etc.
- BET VALUE - "BET VALUE\n"

- Mensagem para anúncio da quantia de aposta que um jogador fará para aquele conjunto de comandos. BET é uma string que é concatenada a VALUE, que por sua vez é um inteiro positivo que indica a quantia de Ether que será apostado. São separados por um espaço e concatenados a uma string “\n” para finalizar a mensagem. Aguarda uma mensagem de confirmação padrão ou de erro.
- Ex.: “BET 0\n”, “BET 100\n”, etc.

#### 4.4.2.1.4 Eventos de jogo

Existem trocas de informações entre o cliente-jogo e o servidor da instância do jogo que independem de ações do jogador para serem executadas. Estas se relacionam com o salvamento /carregamento do estado do jogo e envio de comandos por parte do servidor quando algum bloco é forjado. Com isto é possível manter os estados de jogo de todos os jogadores conectados bem próximo um do outro e manter a ordem de ações globalmente. As mensagens de evento de jogo seguem o padrão abaixo:

- SAVED GAMESTATE - “SAVED GAMESTATE\n”
  - Mensagem enviada pelo jogo para requerir o último estado do jogo (game state) salvo na Blockchain. Onde SAVED GAMESTATE é uma string de requerimento do último JSON de jogo salvo seguro da Blockchain. Uma mensagem de GAMESTATE (Seção x.y) é aguardada pelo cliente como resposta.
- GAMESTATE JSON - “GAMESTATE JSON\n”
  - Mensagem enviada pelo processo servidor contendo o último estado do jogo (game state) salvo. JSON é uma string que representa o estado do jogo, codificado no formato de json. Está é concatenada a string “GAMESTATE”, separados por um espaço e finalizando a mensagem com um “\n”. Não espera mensagem de confirmação em retorno.
- COMMAND PLAYER COMM - “COMMAND PLAYER COMM\n”
  - Mensagem enviada pelo servidor ao jogo sempre que um novo bloco é validado e adicionado a Blockchain. É enviada uma mensagem de command para cada comando presente em cada transação do novo bloco adicionado. PLAYER é o nome de usuário do jogador a quem pertence a transação do comando e COMM um comando que estava armazenado no bloco. São concatenados a string “COMMAND “ no início e finaliza a mensagem com “\n”.

- Ex.: “COMMAND caio BET 0\n”

#### 4.4.2.2 Comunicação servidor-servidor

##### 4.4.2.2.1 Estabelecendo/Encerrando conexão

Todas as conexões com os servidores da rede são estabelecidas assim que a instância do servidor local é inicializada. Portanto ao iniciar o servidor local, este irá se conectar com os demais de sua lista de endereços (tentando manter 3 conexões) e manterá conexões persistentes TCP. A mensagem de estabelecimento e encerramento de conexão seguem os seguintes formatos:

- OPEN ID - “OPEN ID\n”
  - Onde “OPEN ID” é uma string finalizada com um fim de linha ‘\n’, que é a mensagem padrão para conexão com servidores. É esperado uma mensagem contendo a tabela de servidores de volta. Caso seja um novo jogador/servidor para entrar na rede o endereço IP é adicionado na tabela do servidor antes da tabela ser enviada. O cliente substituirá sua tabela de servidores local, caso a recebida seja maior. Em caso de erro, retorna erro.
- CLOSE - “CLOSE\n”
  - A string “CLOSE\n” é enviada pelo servidor que deseja encerrar a conexão e não é esperada mensagem de confirmação.

##### 4.4.2.2.2 Mensagem de confirmação/erro

Mensagem de confirmação enviada sempre depois de receber alguma requisição/entrega e de finalização de envio (OK/END), exceto no caso de encerramento CLOSE. E as mensagens de ERRO, quando algum problema ocorrer, sendo seguidas do código relacionado ao erro que ocorreu.

- OK - “OK\n”
  - Uma string “OK\n” que indica o recebimento correto da mensagem enviada anteriormente.
- END - “END\n”

- Uma string “END\n” que indica que o último bloco da requisição já foi enviado, ou seja o fim do envio de blocos, em casos onde mais de um bloco é enviado. É formada por uma string “END” concatenada à um “\n”.
- Ex.: “END\n”
- ERROR COD - “ERROR COD\n”
  - Onde COD representa um inteiro que está relacionado ao erro ocorrido. Sendo portanto concatenado na string “ERROR”, separados por um espaço e finaliza a mensagem com “\n”.
  - Ex.: “ERROR 0\n”, “ERROR 127\n”, “ERROR 7\n”, etc.

#### 4.4.2.2.3 *Requisição de blocos ou toda a Blockchain*

As mensagens de requisição de blocos são enviadas para servidores conectados, sempre que um servidor que estava desligado se conecta a rede, um servidor novo entra na Blockchain, ou uma cadeia de blocos foi ultrapassada. Os blocos são enviados um a um e para cada recebimento de bloco uma mensagem de confirmação (OK) é enviada pelo servidor que fez a requisição. Ao final, o servidor que está enviando os blocos, envia uma mensagem de finalização de envio (END) para sinalizar que todos os blocos requisitados já foram enviados e encerrar aquela requisição.

- BLOCK ALL - “BLOCK ALL\n”
  - Uma string única “BLOCK ALL\n” onde o “ALL”, separado por um espaço, indica que todos os blocos são requeridos.
- BLOCK SINCE I - “BLOCK SINCE I\n”
  - A string “BLOCK SINCE” é concatenada, juntamente com um espaço em branco, à um inteiro I (“i”) seguido de fim de linha. Este inteiro I representa o index do último bloco que o servidor que fez a requisição possui. Todos os blocos à partir deste index, até o último já validado pela rede serão enviados.
  - Ex: “BLOCK SINCE 30\n”, “BLOCK SINCE 0\n”, “BLOCK SINCE 123\n”, etc.
- BLOCK BEFORE I - “BLOCK BEFORE I\n”
  - A string “BLOCK BEFORE” é concatenada, juntamente com um espaço em branco, à um inteiro I (“i”) seguido de fim de linha. Este inteiro I

representa o index do maior bloco atual que o servidor possui, e é usada quando algum servidor tem sua cadeia mais longa ultrapassada e necessita recuperar blocos da nova cadeia principal. Um bloco de index  $I - 1$  é enviado ao servidor que fez a requisição.

- Ex: “BLOCK BEFORE 30\n”, “BLOCK BEFORE 200\n”, “BLOCK BEFORE 123\n”, etc.

- BLOCK I - “BLOCK I\n”

- Mensagem enviada quando um requerimento de blocos é feita, pelo servidor que está atendendo a requisição. Onde BLOCK é um vetor de bytes que representa a codificação do bloco. Finaliza a mensagem com um “\n”.

#### 4.4.2.2.4 Disseminação de comandos e blocos

Mensagens de disseminação de comandos e blocos são aquelas que serão enviadas por meio de mensagens *broadcast* para toda a rede quando ocorrerem. O método utilizado para o envio é a inundação, garantindo que todos os nós que possuem conexão vigente receberão a mensagem, apesar de aumentar significativamente o tráfego da rede.

- WIN BLOCK\n - “WIN BLOCK\n”

- BLOCK é um vetor de bytes em JSON que representa a codificação do bloco. Finaliza a mensagem com um “\n”.
- Ex.: “WIN {“keys”:[“caio”],“values”:[{“username”：“caio”,“passwordHash”：“-1058272838”,“ether”:1000,“islands”:[{“maxPopulation”:78,“maxWood”:1301,“maxStor

- COMMAND PLAYER MSG\n - “COMMAND PLAYER MSG\n”

- PLAYER é uma string que representa o login do player que realizou o comando. MSG é uma string que indica o comando realizado pelo player, que segue alguma das especificações descritas na seção 4.4.2.1.3 deste documento. Finaliza a mensagem com um “\n”. Espera uma mensagem de confirmação padrão.

- TRANSACTION JSON\n - “TRANSACTION JSON\n”

- Mensagem de espalhamento de transações. Esta é enviada sempre que um servidor recebe uma nova transação de um servidor conectado, ou cria uma com os comandos recebidos do jogo. JSON é uma string que

representa a codificação de uma transação em formato JSON, seguindo o padrão de transações abordados em 4.1. Esta codificação é concatenada ao final da string “TRANSACTION”, separados por um espaço e concatenado a um “\n” para finalizar a mensagem. É aguardado um ACK de confirmação padrão ou erro como retorno.

- Ex.: “TRANSACTION {“Username”:“caio”, “Commands”:[“BET 0”, “EXPLORE {“maxPopulation\”:57, “maxWood\”:971, “maxStone\”:1424, “maxFood\”:933, “popula0”], “SeqNumber”:24}\n”

## 5 Caso de uso (jogo)

### 5.1 Descrição do jogo e suas regras

O jogo é composto por diversas ilhas, onde cada jogador que ingressar, receberá inicialmente uma ou mais ilhas, podendo expandir para outras com o avanço de seu império. Cada ilha possui uma série de recursos, de quantidades aleatórias e limitadas, portanto com o passar do tempo estes se esgotam e forçam jogadores a procurarem novas ilhas e/ou roubarem de outros players. Ilhas possuem um limite de população, assim caso esta seja alcançado, o jogador terá de expandir seu império em outra ilha para continuar crescendo sua população. Os recursos explorados na ilha serão recolhidos com velocidade dependente do número de pessoas que foram alocadas para função, como é comum em jogos de RTS (Estratégia em tempo real). Quanto maior a comida, maior a taxa de crescimento da população, que também possuem um limite de pessoas, independente da função que esta ocupe.

Uma pessoa só pode exercer uma função da ilha de cada vez, podendo ser guerreiro ou operário. Caso seja guerreiro este terá seus status de acordo com o nível de exército de seu império, cada nível do exército poderá ser comprado com ouro e mais alguns recursos que podem ser extraídos da ilha e isto irá fortalecer todo o exército. Um exército de nível maior possuíra melhores armas e armaduras e com isso a chance de vencer um ataque ou defesa aumentam.

Os ataques podem ser realizados a qualquer momento e levam um turno até serem concluídos, durante o tempo do ataque as tropas alocadas ficarão indisponíveis, deixando o jogador vulnerável. Podemos entender como turno um conjunto de comandos em transações de um bloco validado. Caso o ataque tenha sucesso, algumas tropas do jogador atacante e defensor serão perdidas em combate e uma porcentagem de recursos serão transferidos do perdedor para o vencedor, deixando o perdedor em um estado de não poder ser atacado por outros jogadores durante um certo tempo. Enquanto houverem recursos e espaço disponíveis, a população irá e em algum momento o limite populacional será atingido, fazendo o jogador ter de conquistar uma nova ilha. O processo de conquista de nova ilha também envolve o exército e este também ficará indisponível durante o ataque que também leva um turno.

Todas os comandos dados pelo jogador ficam armazenadas numa lista de ações até o momento que este adicionar o valor de Ethers que pretende gastar para que seus comandos sejam executados mais rapidamente. Por padrão todos os jogadores começam com 10 trabalhadores em cada recurso e uma quantia de 1000 Ethers. Ether é o recurso mais valioso do jogo, é criado a partir dos outros recursos base, necessitando de 10 de madeira e 10 de pedra para criação de um único Ether, um custo bastante alto. Não foi estabelecido um limite no número de ações por cada aposta (Bet)



em Ether, vai da estratégia de cada jogador como melhor gastar seus recursos, com a mecânica clara de quanto mais Ethers apostados, mais rapidamente e primeiro os comandos serão executados.

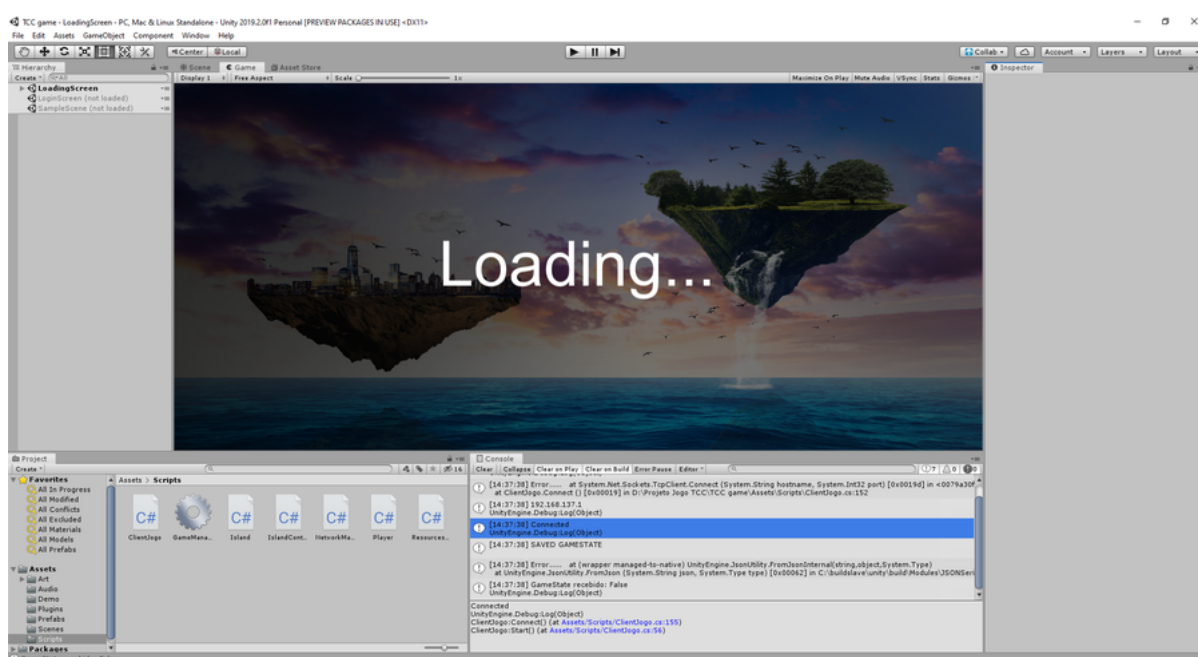
Dessa forma as ações que um jogador pode tomar durante o jogo são:

- Mover a população da ilha entre exército e extração de recursos, os quais podem ser: ouro, madeira e pedra.
- Atacar ilhas de outros jogadores, o qual como já dito anteriormente sempre usará todo o exército disponível.
- Explorar novas ilhas, ação que consome gastando recursos e também utilizando todo o exército.
- Criar Ethers, gastando muito recurso para isso.

Imagens das telas do jogo foram colocadas na seção de apêndice.

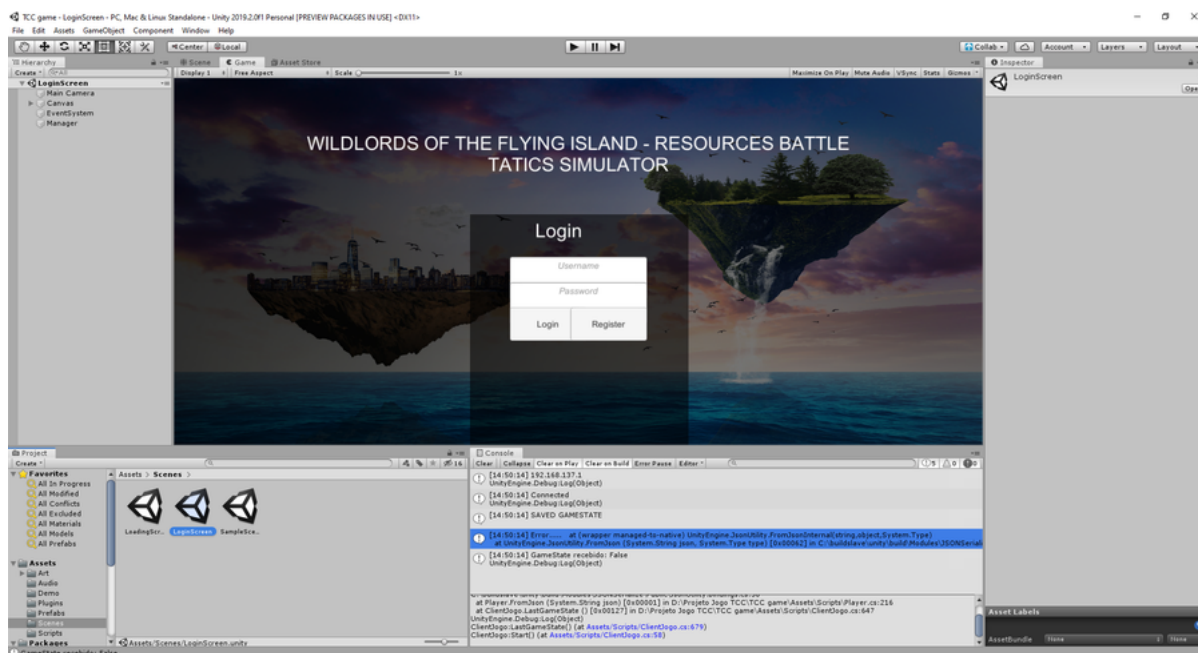
O jogo é composto por três telas principais. A tela de loading, onde ocorrem os processos de conexão com o servidor e requisição de game state (Figura 15). Tela de login (Figura 16), onde o usuário pode realizar o cadastro e se conectar com o jogo. E por último a tela do jogo em si (Figura 17).

**Figura 15 – Tela de loading com interface do Unity**



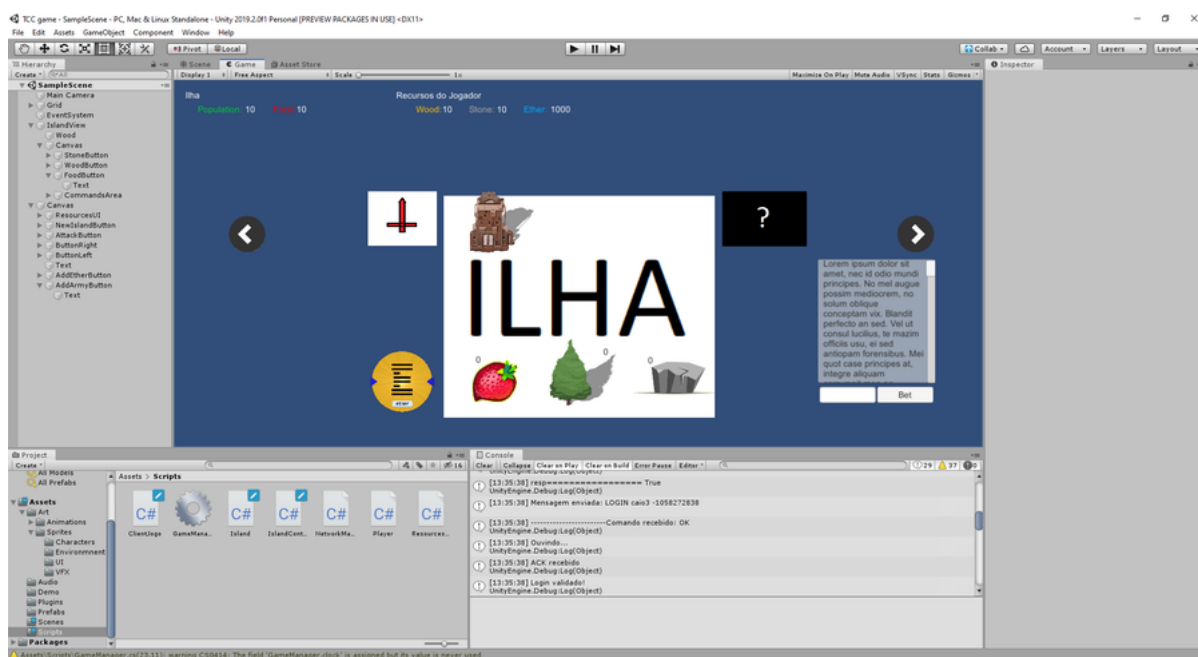
Fonte: Caio Rizzo (2019)

Figura 16 – Tela de login com interface do Unity



Fonte: Caio Rizzo (2019)

Figura 17 – Tela do jogo com interface do Unity



Fonte: Caio Rizzo (2019)

A tela do jogo, que pode ser vista mais detalhadamente na figura 17, possui botões para cada um dos comandos de jogador que foram detalhados nas seções anteriores, com uma limitação de que a quantidade é em 1 para os comandos que alteram trabalhadores e criam Ethers, com retângulos vermelhos, para fins de simplificação.

Figura 18 – Tela do jogo detelhada



Fonte: Caio Rizzo (2019)

Na figura 18, o retângulo em azul é o botão executa o comando de ataque à uma ilha de algum outro jogador registrado. Os retângulos vermelhos comandos relacionados aos recursos, mudança de função da população e criação de Ethers. No retângulo branco a lista onde os comandos ficam armazenados e o campo para especificar o valor do Bet, juntamente ao botão de enviá-lo. Retângulo verde resalta o botão que aciona o comando de procura de adição de nova ilha. Os retângulos roxos são os botões de troca de ilha, para o jogador ter a possibilidade administrar suas demais posses. E por último o retângulo amarelo representa os recursos atuais do jogador, que são compartilhados por todas as suas ilhas e da ilha, que fica restrito a cada ilha específica.

## 5.2 Descrição das ferramentas de implementação

Foi utilizado para criação do jogo a plataforma de desenvolvimento de jogos Unity, que utiliza como linguagem o C# e programação orientada a componentes. Esta game engine é uma das mais famosas do mercado, possuindo versões pagas e gratuitas, sendo utilizada por grandes desenvolvedoras como Blizzard, em seu jogo de tabuleiro Hearthstone e outros jogos que ficaram bastante populares, como Inside e Cuphead (UNITY TECHNOLOGIES, ).

- A Unity possui várias ferramentas permitindo um rápido desenvolvimento com seus modos de Play para pré-visualização do projeto em tempo real. Algumas das principais possibilidades oferecidas pela Unity são, segundo UNITY TECHNOLOGIES ():

- Tudo em-um: Possuí diversas ferramentas artísticas para design de mundos de jogos, ferramentas de desenvolvedor para lógica e jogabilidade, além de ser multiplataforma, disponível para Windows, Mac e Linux.
- 2D e 3D: Suporta o desenvolvimento tanto de jogos 2D como 3D.
- Ferramentas de IA: Permite a criação de NPCs (personagens controlados pela máquina), que se movem e tomam ação de forma inteligente.
- Fluxo de trabalho: Os chamados Unity prefabs são objetos de jogo (Game Objects) previamente configurados, minimizando eventuais erros e agilizando o desenvolvimento.
- Interfaces de usuário: Sistema de UI (Interface de Usuário) auxilia na criação das interfaces de forma mais rápida.
- Engine de física: Sistema de física já implementado, o Box2D, baseado em DOTS, com suporte para NVIDIA PhysX.
- Asset Store: Possibilidade de encontrar recursos, ferramentas e extensões na loja disponível na plataforma.

## 6 Conclusões e propostas de melhoria

A implementação realizada atingiu o seu objetivo. O servidor foi reduzido para rodar em uma rede local com algumas máquinas que conseguiram sincronizar seus dados e funcionarem simultaneamente sem a necessidade do servidor central.

O trabalho apresentou um grande desafio no momento de modelar o esquema de um jogo em tempo real para um sistema da Blockchain, que possui um atraso na validação de seus blocos. Muitas dificuldades surgiram no desenvolvimento por se tratar de uma nova linguagem de programação e falta de experiência com a ferramenta da Unity, principalmente no controle de tráfego de mensagens do servidor peer-to-peer. Contudo foi possível concluir a implementação de forma satisfatória

Uma melhoria que poderia ser feita na implementação é a retirada dos gamestates de dentro do bloco, criando assim duas estruturas, a Blockchain com os comandos dos jogadores, e um arquivo, ou banco de dados de qualquer tipo, contendo o gamestate atual do jogo. Com isso o tamanho do bloco, e o armazenamento da solução no geral, seria reduzido drasticamente e como haveria o último gamestate salvo, o loading do mundo do processo jogo não seria prejudicado. Apenas sendo problemático em caso de ser necessário fazer a regressão do jogo até um estado anterior na cadeia, sendo necessário reprocessar todos os comandos desde o genesis block.

Outro incremento que poderia ser adicionado seria o uso de criptografia assimétrica para o cadastro dos jogadores, enviando a chave pública para os demais servidores ao invés da string de usuário como é feito atualmente. Além de adicionar uma certa anonimidade, assegurar a não repetição de nomes de jogadores, poderia ser feito a assinatura das transações criadas, e das mensagens enviadas, adicionando muito mais segurança na aplicação.

Na parte do jogo muitas melhorias poderiam ser realizadas, sendo criado apenas para ser um caso de teste. O jogo é praticamente um pré-alfa, opções como escolher quantidade de trabalhadores para alternar de função, quantidade de Ethers que serão criados, melhorar os botões e layout da interface, criar novos e melhores assets que se adequem à ideia do jogo, seriam apenas algumas das muitas melhorias.

## Referências

- BACK, A. **Hashcash - A Denial of Service Counter-Measure**. 2002. Disponível em: <http://www.hashcash.org/papers/hashcash.pdf>.
- BANKING on Bitcoin Documentário (90 min.). Christopher Cannucciari. EUA: Christopher Cannucciari, David Guy Levy, 2016.
- BASHIR, I. **Mastering Blockchain**: Distributed ledger technology, decentralization, and smart contracts explained. 1. ed. [S.l.]: Packt Publishing, 2017.
- CONTI, M. et al. A Survey on Security and Privacy Issues of Bitcoin. **IEEE Communications Surveys & Tutorials**, IEEE, v. 20, n. 4, p. 3416 – 3452, 2018. ISSN 1553-877X. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8369416>.
- DAI, W. **B-Money**. 1998. Disponível em: <http://www.weidai.com/bmoney.txt>.
- DWYER, G. P. The Economics of Bitcoin and Similar Private Digital Currencies. **Journal of Financial Stability**, v. 17, p. 81 – 91, Abril 2015.
- ETHEREUM. **Proof of Stake FAQ**. 2019. GitHub. Disponível em: <https://github.com/ethereum/wiki/wiki/Proof-of-Stake-FAQ>.
- FOROUZAN, B. A. **TCP/IP Protocol Suite**. 4. ed. New York: McGraw-Hill Education, 2009. (McGraw-Hill Forouzan Networking). ISBN 978-0073376042. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=940580>. Acesso em: 22/05/2016.
- FOROUZAN, B. A. **Comunicação de Dados e Redes de Computadores**. [S.l.]: McGraw Hill, 2010.
- KAKAVAND, H.; SEVRES, N. K. D.; CHILTON, B. The Blockchain Revolution: An Analysis of Regulation and Technology Related to Distributed Ledger Technologies. Janeiro 1, 2017. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=2849251orhttp://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2849251>.
- KING, S.; SCOTT NADAL. PPCoin: Peer-to-Peer Crypto-Currency with Proof-of-Stake. Agosto 2012. Disponível em: <https://decred.org/research/king2012.pdf>.
- KRAFT, D. Difficulty control for blockchain-based consensus systems. **Peer-to-Peer Networking and Applications**, v. 9, n. 2, p. 397 – 413, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1007/s12083-015-0347-x>.
- MEIKLEJOHN, S. et al. A fistful of Bitcoins: characterizing payments among men with no names. **Commun. ACM**, v. 59, n. 4, p. 86 – 93, 2016. Disponível em: <http://doi.acm.org/10.1145/2896384>.
- NAKAMOTO, S. **Bitcoin**: a peer-to-peer electronic cash system. 2008. Disponível em: <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>. Acesso em: 11/10/2018.
- NARAYANAN, A. et al. **Bitcoin and Cryptocurrency Technologies – A Comprehensive Introduction**. 1. ed. [S.l.]: Princeton University Press, 2016. ISBN 978-0-691-17169-2.

PWC. **19º Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2018-2022**. 2018. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/outlook-18.html>. Acesso em: 06 dez 2019.

STALLINGS, W. **Criptografia e Segurança de Redes**. 4. ed. [S.l.]: Pearson Education do Brasil, 2008.

STALLINGS, W. **Criptografia e Segurança de Redes: Princípios e Práticas**. 6. ed. [S.l.]: Pearson, 2015. ISBN 978-85-430-0589-8.

STRASSEL, K. A. **Deutsche Bank to Test 'E-Cash' With DigiCash in Pilot Project** on The Wall Street Journal. 1996. Disponível em: <https://www.wsj.com/articles/SB831416067295410500>.

TANENBAUM, A. S.; STEEN, M. V. **Sistemas distribuídos: princípios e paradigmas**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. ISBN 978-85-7605-142-8.

TSCHORSCH, F.; SCHEUERMANN, B. Bitcoin and Beyond: A Technical Survey on Decentralized Digital Currencies. **IEEE Communications Surveys and Tutorials**, v. 18, n. 3, p. 2084 – 2123, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1109/COMST.2016.2535718>.

UNITY TECHNOLOGIES. **Unity3D**. Disponível em: <https://unity3d.com/pt/>. Acesso em: 10/12/2017.

WRIGHT, A.; FILIPPI, P. D. Decentralized Blockchain Technology and the Rise of Lex Cryptographia. Março 10, 2015. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=2580664>.

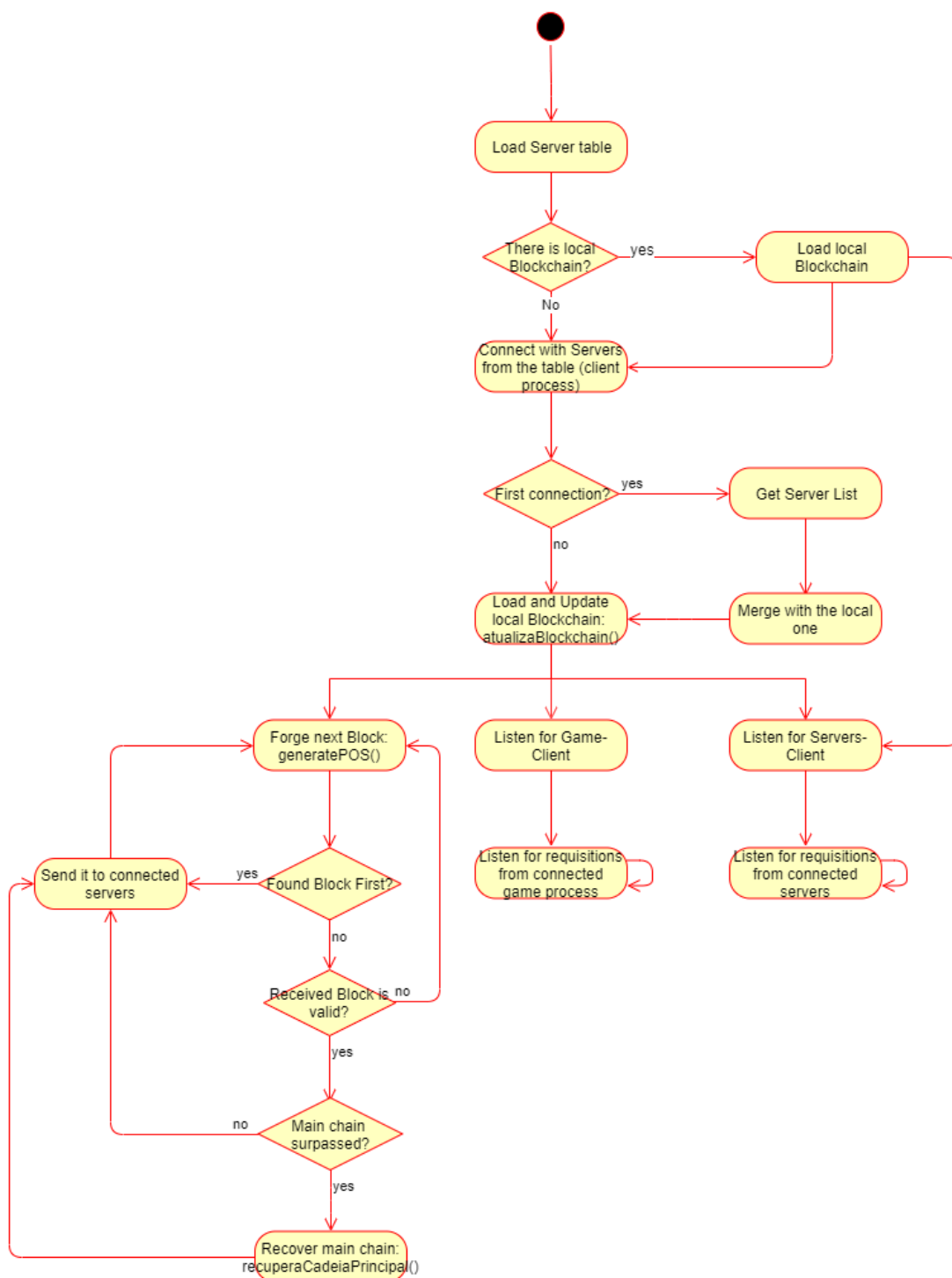
YAHYAVI, A.; KEMME, B. Peer-to-peer architectures for massively multiplayer online games: A Survey. **ACM Comput. Surv.**, v. 46, n. 1, p. 9 –, 2013. Disponível em: <http://doi.acm.org/10.1145/2522968.2522977>.

THE trust machine. The Economist Group, Reino Unido, Outubro 2015.

## **Apêndices**



Figura 19 – Fluxograma geral do funcionamento do servidor



Código do servidor em Golang

```

1 package main
2
3 import (
4     "bufio"
5     "crypto/sha256"
6     "encoding/hex"

```

```
7         "encoding/csv"
8         "encoding/json"
9         "strconv"
10        "container/list"
11        "fmt"
12        "io"
13        "log"
14        "net"
15        "os"
16        "sync"
17        "time"
18        "errors"
19    "strings"
20 )
21
22 //Estrutura do BlockHeader
23 type BlockHeader struct {
24     Index      int
25     Timestamp  string
26     GameStateHash string
27     TransactionsHash string
28     Hash        string
29     PrevHash    string
30     Validator   string
31 }
32
33 //Estrutura de cada Bloco da Blockchain
34 type Block struct {
35     Head BlockHeader
36     Transactions []Transaction
37     GameState string
38 }
39
40 //Estrutura das Transações do jogo
41 type Transaction struct {
42     Username string
43     Commands []string
44     SeqNumber int
45 }
46
47 //Estrutura do Cliente
48 type Client struct {
49     Conn net.Conn
50     Mutex sync.Mutex
51     IP string
52     Messages chan string
53 }
54
55 //Estrutura do Cliente-jogador
56 type Player struct {
57     //Campos iguais no jogo
58     Username string
59     PasswordHash string
60     Ether int
```

```
61
62     //Campos extras do server
63     LastSeqNumber int
64     C *Client
65 }
66
67 //Estrutura das mensagens
68 type JSONMessage struct {
69     Keys []string
70     Values []Player
71 }
72
73 //Estrutura para comunicação com jogo
74 type JSONPlayer struct {
75     Username string
76     PasswordHash string
77     Ether int
78 }
79
80 //Constantes e Variaveis globais
81 const TIMEFORM = "2006-01-02 15:04:05.999999999 -0700"
82 const MAXCONNS = 100
83 const OPENCONNS = 3
84 const dCoinage = 61
85 var difficulty = 3
86 var TIMEOUT = 5 * time.Second
87 var secureBlock = 1 //Qual bloco (len - secureBlock) é
    considerado seguro
88 var gameState string //Game state do jogo
89
90 //Vetores/listas
91 var Blockchain []Block
92 var commandPool = list.New()
93 var transactionPool = list.New()
94 var tabelaServidores [2][100]string
95
96 //Flags
97 var forging bool
98 var logged bool
99
100 //Mutex para evitar condição de corrida
101 var mutex = &sync.Mutex{}
102 var mutexConnList = &sync.Mutex{}
103 var mutexTransactionPool = &sync.Mutex{}
104 var mutexCommandPool = &sync.Mutex{}
105
106 //Jogador conectado
107 var player Player
108
109 //MAPS
110 var localAddrs = make(map[string]int) //Guarda os endereços
    IP locais e os ja conectados para evitar conexões
    repetidas
111
```

```
112 var connectionsMap = make(map[string]*Client)
113
114 var transactionPoolMap = make(map[string]Transaction)
115
116 var playersMap = make(map[string]*Player)
117
118 //Channels
119 var unlockServer = make(chan int, 1)
120
121 var disconnect = make(chan int, 1)
122
123 var bet = make(chan int, 1) //Canal de anúncio de nova aposta
124
125 var ACK = make(chan int, 1) //Canal de sincronização de ACK
126
127 var att = make(chan int, 1) //Cria o canal de saída
128
129 var lose = make(chan Block) //Canal para anunciar que outro
    usuario validou o bloco
130
131 var loginChan = make(chan bool, 1) //Canal de anúncio de
    login de usuário
132
133 //-----Inicio Funções
    -----
134
135 func fillLocalAddrs() {
136     //Pega a lista de enreços locais
137     addrs, err := net.InterfaceAddrs()
138     if err != nil {
139         panic(err)
140     }
141     //Adiciona no Map
142     fmt.Println("Resgatando Ips locais")
143     for i, addr := range addrs {
144         ip := strings.SplitN(addr.String(), "/", 2)
145         args := strings.SplitN(ip[0], ".", 3)
146         if len(args) == 3 {
147             fmt.Println("Ip local adicionado: ", ip[0])
148             localAddrs[ip[0]] = i
149         }
150     }
151 }
152
153 //Função que cria um novo cliente, caso este ainda não exista
    no map de conexões
154 func newClient(conn net.Conn) (*Client) {
155     //Verifica se a conexão não é nula
156     if conn == nil {
157         return nil
158     }
159
160     //Resgata o ip
161     aux := conn.RemoteAddr().String()
```

```
162     remoteIP := strings.SplitN(aux, ":", 2)
163     ip := remoteIP[0]
164
165     //Verifica se não é o ip de uma conexão vigente
166     _, ok := connectionsMap[ip]
167     if ok {
168         fmt.Println("Conexão já estabelecida! Pulando")
169         return nil
170     }
171
172     //Cria o cliente
173     c := new(Client)
174     c.Conn = conn
175     c.IP = ip
176     c.Messages = make(chan string)
177
178     //Adiciona no map
179     mutexConnList.Lock()
180     connectionsMap[c.IP] = c
181     mutexConnList.Unlock()
182
183     return c
184 }
185
186 func closeClient(client *Client) {
187     if client == nil {
188         return
189     }
190     ip := client.IP
191     _, ok := connectionsMap[ip]
192     if ok {
193         //Se for o player
194         if connectionsMap[ip] == player.C {
195             //OBS: O ideal é obrigar a fazer login novamente
196             logged = false
197         }
198         client.Conn.Close()
199         //Remove da lista quem foi desconectado
200         mutexConnList.Lock()
201         delete(connectionsMap, ip)
202         mutexConnList.Unlock()
203         fmt.Println("Cliente desconectado!")
204         fmt.Println("Número de clientes conectados: ", len(
205             connectionsMap))
206
207         //Se o número de clientes conectados for máximo
208         if len(connectionsMap) == (MAXCONNS-1) {
209             unlockServer <- 1
210         }
211     } else {
212         fmt.Println("Erro: Cliente não encontrado para a
213             desconexão!")
214     }
```

```
214 }
215
216 //Verifica se o Hash atende a dificuldade da rede
217 func isHashValid(hash string, difficulty int) bool {
218     prefix := strings.Repeat("0", difficulty)
219     return strings.HasPrefix(hash, prefix)
220 }
221
222 //Função de validação dos blocos
223 func isBlockValid(newBlock, oldBlock Block) bool {
224     if oldBlock.Head.Index+1 != newBlock.Head.Index {
225         fmt.Println("Here 1")
226         return false
227     }
228
229     if oldBlock.Head.Hash != newBlock.Head.PrevHash {
230         fmt.Println("Here 2")
231         return false
232     }
233
234     if calculateBlockHash(newBlock) != newBlock.Head.Hash
235     {
236         fmt.Println("Here 3")
237         return false
238     }
239
240     //Caso não tenha validador
241     if newBlock.Head.Validator == "" {
242         fmt.Println("Here 4")
243         return false
244     }
245
246     if isHashValid(newBlock.Head.Hash,
247         calculateDifficultyPOS(newBlock, oldBlock)) ==
248         false {
249         fmt.Println("Here 6")
250         return false
251     }
252
253     return true
254 }
255
256 func verificaTransacao(t Transaction) (bool) {
257     //Verifica se o player consta na lista de players
258     existentes
259     p, ok := playersMap[t.Username]
260     if !ok {
261         if t.SeqNumber == 0 { //Indica ser um novo
262             player
263             args := strings.SplitN(t.Commands[0],
264                 " ", 2)
265             if len(t.Commands) == 1 && args[0] ==
266                 "REGISTER" {
267                 return true
268             }
269         }
270     }
271 }
```

```
261         }
262         return false
263     } else {
264         fmt.Println("Player não existe")
265         return false
266     }
267 }
268 //Se não é vc mesmo (??!!)
269 if (*p) == player {
270     fmt.Println("Seria um clone maligno?! Ou
271         apenas um eco da mensagem...")
272     return false
273 }
274 //Se o número de sequência está correto e em ordem
275 if p.LastSeqNumber >= t.SeqNumber {
276     fmt.Println("Mensagem antiga perdida pela
277         rede")
278     return false
279 }
280 //Como a mensagem é menor, recebe o número da nova
281 //mensagem
282 if p.LastSeqNumber < t.SeqNumber {
283     playersMap[t.Username].LastSeqNumber = t.
284         SeqNumber
285 }
286 return true
287 }
288 //Calcula a dificuldade do bloco, baseando-se no coinage
289 func calculateDifficultyPOS(newBlock Block, oldBlock Block) (
290     int) {
291     p := fmt.Println
292     t, err1 := time.Parse(TIMEFORM, newBlock.Head.
293         Timestamp)
294     tOB, err2 := time.Parse(TIMEFORM, oldBlock.Head.
295         Timestamp)
296     var stack = 0
297     //O validador do bloco deve ser sempre o primeiro
298     if newBlock.Transactions != nil && newBlock.
299         Transactions[0].Commands != nil {
300         //Captura o Ether
301         //Sempre a primeira transação do bloco
302         args := strings.SplitN(newBlock.Transactions
303             [0].Commands[0], " ", 2) //Para uma string
304             BET NUMERO\n
305         stack, _ = strconv.Atoi(strings.TrimSpace(
306             args[1]))
307         p("O Bet deste bloco é de: ", stack)
308     }
309     if err1 != nil && err2 != nil {
```

```
304             p("Erro ocorrido no tempo")
305         }
306
307         //Faz a conta do coinage (adicionar score do
            validador)
308         target := dCoinage - int(t.Sub(t0B).Seconds()) - (int
            (t.Sub(t0B).Seconds() * float64(stack)/10.0)) //
            Olhar essa conta
309         //p(target)
310         if target < 0 {
311             target = 0
312         }
313         //p("A dificuldade do bloco esta em: ", target)
314
315         return target
316     }
317
318     //Retorna o ultimo estado salvo, a partir de um i passado
319     func getLastSavedGame(i int) (string){
320         var json string
321         json = ""
322         for ; i < len(Blockchain) && i >= 0; i-- {
323             if Blockchain[i].GameState != "" {
324                 json = Blockchain[i].GameState
325                 break
326             }
327         }
328         return json
329     }
330
331     //Retorna o último numero de sequencia conhecido para aquele
        player
332     func getLastSeqNumber(username string) (int){
333         //Percorre a Blockchain
334         for i := len(Blockchain) - 1; i >= 0; i-- {
335             //Percorre as transações de cada bloco
336             for j := 0; j < len(Blockchain[i].
                Transactions); j++ {
337                 if Blockchain[i].Transactions[j].
                    Username == username {
338                     return Blockchain[i].
                        Transactions[j].SeqNumber
339                 }
340             }
341         }
342         return -1
343     }
344
345     //Carrega lista de players de um JSON
346     func carregaPlayersFromJson(jsonGS string) bool {
347         var m JSONMessage
348
349         //Decodifica JSON
350         err := json.Unmarshal([]byte(jsonGS), &m)
```



```
351     if err != nil {
352         fmt.Println("Error na decodificação do Json")
353         return false
354     } else {
355         //Salva os players no vetor global de players
356         for i := 0; i < len(m.Values); i++ {
357             m.Values[i].LastSeqNumber =
                getLastSeqNumber(m.Values[i].
                Username)
358
359             //OBS sujeito a alteração
360             //Verifica possivel erro
361             if m.Values[i].LastSeqNumber == -1{
362                 //log.Fatal("Erro Fatal:
                    Player não encontrado,
                    Blockchain inconsistente!\n
                    (Para um player existir
                    deve haver uma primeira
                    transação de Registro de
                    numero de sequencia 0)")
363             }
364
365             //Salva no map de players
366             playersMap[m.Values[i].Username] = &m
                .Values[i]
367         }
368     }
369     return true
370 }
371
372 //Carrega a lista de players extraída do último bloco e salva
    no Map
373 func carregaPlayersJson() {
374     var m JSONMessage
375
376     if len(Blockchain) - 1 == 0 {
377         return
378     }
379     //Captura ultimo estado de jogo salvo na blockchain
380     saved := getLastSavedGame(len(Blockchain) - 1)
381
382     //Decodifica JSON
383     err := json.Unmarshal([]byte(saved), &m)
384     if err != nil {
385         fmt.Println("Error na decodificação do Json")
386     } else {
387         //Salva os players no vetor global de players
388         for i := 0; i < len(m.Values); i++ {
389             m.Values[i].LastSeqNumber =
                getLastSeqNumber(m.Values[i].
                Username)
390
391             //OBS sujeito a alteração
392             //Verifica possivel erro
```

```
393         if m.Values[i].LastSeqNumber == -1{
394             //log.Fatal("Erro Fatal:
                Player não encontrado,
                Blockchain inconsistente!\n
                n(Para um player existir
                deve haver uma primeira
                transação de Registro de
                numero de sequencia 0)")
395         }
396
397         //Salva no map de players
398         playersMap[m.Values[i].Username] = &m
                .Values[i]
399     }
400 }
401 }
402
403 //Lê a blockchain salva no disco (se existir)
404 func carregaBlockchain() []Block{
405     var BlockchainTemp []Block
406     BlockchainTemp = nil
407     buffer := make([]byte, 4096)
408     //Abre os arquivos de bloco locais, decodifica,
        verifica integridade e salva na memória
409     for i := 0; ; i++ {
410         f, err := os.Open("Block_" + strconv.Itoa(i))
411         if err == nil {
412             n, err2 := f.Read(buffer)
413             if err2 != nil{
414                 fmt.Println("Error: leitura
                    de arquivo blockchain")
415                 return nil
416             }
417             //fmt.Println("lidos ", n)
418             bloco := decodifica(buffer[:n])
419             if i == 0 || isBlockValid(bloco,
                BlockchainTemp[i-1]) {
420                 BlockchainTemp = append(
                    BlockchainTemp, bloco)
421                 imprimeBloco(bloco)
422             } else {
423                 fmt.Println("Error:
                    blockchain local salva
                    inconsistente")
424                 break
425             }
426         } else {
427             break
428         }
429         f.Close()
430     }
431     //Se i == 0, não existe blockchain local e sera
        retornado nil
432     return BlockchainTemp
```

```
433 }
434
435 //Função que salva o bloco em arquivo
436 func salvaBloco(b Block) (error){
437     vet := codifica(b)
438     f, err := os.Create("Block_" + strconv.Itoa(b.Head.
        Index))
439     defer f.Close()
440     if err != nil {
441         fmt.Println("Error: file creation fail in
            block saving")
442         return err
443     }
444
445     _, err = f.Write(vet)
446     if err != nil {
447         fmt.Println("Error: write in file fail in
            block saving")
448         return err
449     }
450
451     return nil
452 }
453
454 //Lê o arquivo csv e retorna uma matriz de strings
455 //TODO tratar para quando não há arquivo criado ainda
456 func parseData(file string) ([][]string, error) {
457     f, err := os.Open(file)
458     if err != nil {
459         return nil, err
460     }
461     defer f.Close()
462
463     data, err := csv.NewReader(f).ReadAll()
464     if err != nil {
465         return nil, err
466     }
467
468     return data, nil
469 }
470
471 //Gera um vetor com todas as transações da pool
472 func fromPoolToVectorT() ([]Transaction, bool) {
473     var tVet []Transaction
474     mutexTransactionPool.Lock()
475     //Copia e converte os comandos para vetor
476     for _, t := range transactionPoolMap {
477         tVet = append(tVet, t)
478     }
479     if len(tVet) == len(transactionPoolMap) {
480         transactionPoolMap = make(map[string]
            Transaction) //Zera a pool
481         mutexTransactionPool.Unlock()
482     } else {
```

```
483             fmt.Println("Erro: Comandos não foram
                    convertidos e copiados, abortando!")
484             mutexTransactionPool.Unlock()
485             return tVet, false //TODO verificar os
                    impactos deste return
486         }
487
488         return tVet, true
489     }
490
491 //Cria uma transação a partir dos comandos na pool de
    comandos
492 func transactionFromCommPool() (Transaction, bool) {
493     var t Transaction
494     fmt.Println("Player: ", player.Username)
495     if player.Username == "" {
496         return t, false
497     }
498     t.Username = player.Username
499     t.SeqNumber = player.LastSeqNumber + 1
500     player.LastSeqNumber++
501     playersMap[player.Username].LastSeqNumber = player.
        LastSeqNumber
502
503     mutexCommandPool.Lock()
504     //Copia e converte os comandos para vetor
505     for e := commandPool.Front(); e != nil; e = e.Next()
        {
506         t.Commands = append(t.Commands, e.Value.(string))
507     }
508     if (len(t.Commands) == commandPool.Len()) {
509         commandPool.Init() //Zera a pool
510         mutexCommandPool.Unlock()
511     } else {
512         fmt.Println("Erro: Comandos não foram
                    convertidos e copiados, abortando!")
513         mutexCommandPool.Unlock()
514         return t, false //TODO verificar os impactos
                    deste return
515     }
516
517     return t, true
518 }
519
520 //Resgata transações que estão perdidas
521 func salvaTransacoesPerdidas(newBlock Block, oldBlock Block){
522     var hash string
523     var hash2 string
524     flag := false
525     for _, t := range newBlock.Transactions {
526         hash = calculateTransactionHash(t)
527         _, ok := transactionPoolMap[hash]
528         //Se a transação do novo bloco está na pool,
            apaga
```

```
529             if ok {
530                 delete(transactionPoolMap, hash)
531             }
532         }
533         for _, t := range oldBlock.Transactions {
534             flag = false
535             for _, t2 := range newBlock.Transactions {
536                 hash = calculateTransactionHash(t)
537                 hash2 = calculateTransactionHash(t2)
538                 if hash == hash2 {
539                     flag = true
540                     break
541                 }
542             }
543             if flag == false {
544                 transactionPoolMap[hash] = t
545             }
546         }
547     }
548
549 //-----Funções de codificação/
    Decodificação-----//
550
551 //Função do cálculo do hash em SHA256
552 func calculateHash(s string) string {
553     h := sha256.New()
554     h.Write([]byte(s))
555     hashed := h.Sum(nil)
556     return hex.EncodeToString(hashed)
557 }
558
559 //Função que calcula o hash do bloco, reunindo a informação
    necessária
560 func calculateBlockHash(block Block) string {
561     t, _ := time.Parse(TIMESTAMP, block.Head.Timestamp)
562     record := string(block.Head.Index) + block.Head.
        GameStateHash + block.Head.TransactionsHash +
        block.Head.PrevHash + block.Head.Validator +
        string(t.Second())
563     return calculateHash(record)
564 }
565
566 func calculateCommandsHash(commands []string) (string) {
567     //Transforma os comandos em um vetor de bytes
568     bytes := codificaComandos(commands)
569     //Converte para string
570     record := string(bytes)
571     //Calcula o hash da string e retorna
572     return calculateHash(record)
573 }
574
575 func calculateTransactionHash(t Transaction) (string){
576     return calculateHash(string(codificaTransaction(t)))
577 }
```

```
578
579 func calculateTransactionsHash(t []Transaction) (string){
580     //Codifica e verifica erro
581     b, err := json.Marshal(t)
582     if err != nil {
583         log.Fatal("Error na decodificação do Json
                    Transaction")
584     }
585     return calculateHash(string(b))
586 }
587
588 func codificaTransaction(t Transaction) ([]byte){
589     //Codifica e verifica erro
590     b, err := json.Marshal(t)
591     if err != nil {
592         log.Fatal("Error na decodificação do Json
                    Transaction")
593     }
594     return b
595 }
596
597 func decodificaTransaction(b []byte) (Transaction){
598     var t Transaction
599     err := json.Unmarshal(b, &t)
600     if err != nil {
601         log.Fatal("Error na decodificação do Json
                    Transaction")
602     }
603     return t
604 }
605
606 func codificaComandos(commands []string) ([]byte){
607     //Codifica e verifica erro
608     b, err := json.Marshal(commands)
609     if err != nil {
610         fmt.Println("Error na decodificação do Json
                    Comandos")
611     }
612     return b
613 }
614
615 func decodificaComandos(b []byte) (*list.List){
616     var respList = list.New()
617     var commands []string
618     err := json.Unmarshal(b, &commands)
619     if err != nil {
620         fmt.Println("Error na decodificação do Json
                    Comandos")
621     }
622     for _, command := range commands {
623         //fmt.Println(command)
624         respList.PushBack(command)
625     }
626 }
```

```
627     return respList
628 }
629
630 func codificaTabela(mat [][]string) ([]byte){
631     //Codifica e verifica erro
632     b, err := json.Marshal(mat)
633     if err != nil {
634         fmt.Println("Error na decodificação do Json
635             Tabela")
636     }
637     return b
638 }
639 func decodificaTabela(b []byte) ([][]string){
640     var mat [][]string
641     err := json.Unmarshal(b, &mat)
642     if err != nil {
643         fmt.Println("Error na decodificação do Json
644             Tabela")
645     }
646     return mat
647 }
648 func codifica(block Block) ([]byte){
649     b, err := json.Marshal(block)
650     if err != nil {
651         fmt.Println("Error na decodificação do Json
652             Bloco")
653     }
654     return b
655 }
656 func decodifica(b []byte) (Block){
657     var bloco Block
658     err := json.Unmarshal(b, &bloco)
659     if err != nil {
660         fmt.Println("Error na decodificação do Json
661             Bloco")
662         fmt.Println(err)
663     }
664     return bloco
665 }
666 func imprimeBloco(b Block){
667     fmt.Println("Bloco: ", b.Head.Index)
668     fmt.Println("Timestamp: ", b.Head.Timestamp)
669     fmt.Println("GameState Hash: ", b.Head.GameStateHash)
670     fmt.Println("Transactions Hash: ", b.Head.
671         TransactionsHash)
672     fmt.Println("Hash: ", b.Head.Hash)
673     fmt.Println("Previous Hash: ", b.Head.PrevHash)
674     fmt.Println("Validador: ", b.Head.Validator)
675     fmt.Println("GameState(JSON): ", b.GameState)
676     if b.Transactions != nil {
```

```

676         fmt.Println("Transactions in Block: ")
677         for _, t := range b.Transactions {
678             fmt.Println("    Transaction")
679             fmt.Println("        Username: ",
680                 t.Username)
681             fmt.Println("        SeqNumber: ",
682                 t.SeqNumber)
683             fmt.Println("        Commands: ")
684             if t.Commands != nil {
685                 for _, c := range t.Commands
686                     {
687                         fmt.Println("
688                             ",
689                             c)
690                     }
691             }
692         } else {
693             fmt.Println("Transactions in Block: Empty")
694         }
695         fmt.Println()
696         fmt.Println()
697     }
698 }
699
700 //-----Funções de envio de mensagem
701 -----//
702
703 //Envia mensagens que esperam uma mensagem de volta
704 func enviaMsg(conn net.Conn, msg string) (string, error){
705     c1 := make(chan string, 1)
706     var err error
707     var resp string
708     res := ""
709     if conn != nil {
710         fmt.Println("Enviando msg1: ", msg)
711         rw := bufio.NewReadWriter(bufio.NewReader(
712             conn), bufio.NewWriter(conn))
713         rw.WriteString(msg)
714         rw.Flush()
715
716         err2 := &err
717
718         go func() {
719             //Aguarda confirmação de recebimento
720             fmt.Println("Aguardando recebimento de ACK
721                 ...1")
722             resp, *err2 = rw.ReadString('\n')
723             c1 <- resp
724         }()
725         if err != nil {
726             fmt.Println("Error! ", err)
727             return "", err
728         }
729     }
730     //Espera o retorno no tempo, caso contrário

```



```

        ocorre o timeout
722     select {
723     case res = <-c1:
724         args := strings.SplitN(res, " ", 2)
725         op := strings.TrimSpace(args[0])
726         if op == "OK" { //Tudo ocorreu corretamente
727             fmt.Println(res)
728
729             } else if strings.TrimSpace(res) == "
                ERRO" {
730                 fmt.Println("Erro: ", res)
731                 return "", errors.New(res)
732
733             } else {
734                 fmt.Println(res)
735             }
736     case <-time.After(TIMEOUT):
737         fmt.Println("Erro: client timed out!")
738         return "", errors.New("Client timed out!")
739     }
740
741     } else {
742         return "", errors.New("Cliente desconectado
            !")
743     }
744
745     return res, err
746 }
747
748 //Envia mensagens que esperam um ACK de OK ou ERRO no canal
    em vez de reader
749 func enviaMsg2(client *Client, msg string) (string, error){
750     var err error
751     err = nil
752     res := ""
753     if client == nil {
754         fmt.Println("Erro: Cliente inexistente!")
755         return res, errors.New("Cliente inexistente
            !")
756     }
757     if client.Conn != nil {
758         fmt.Println("Enviando msg2: ", msg)
759         rw := bufio.NewReaderWriter(bufio.NewReader(
            client.Conn), bufio.NewWriter(client.Conn)
            )
760         rw.WriteString(msg)
761         rw.Flush()
762
763         //Avisa que está esperando uma menssagem
764         client.Messages <- "ACK"
765
766         fmt.Println("Aguardando recebimento de ACK
            ...2")
767         //Espera o retorno no tempo, caso contrário
```

```

        ocorre o timeout
768     select {
769
770     case res = <- client.Messages:
771         args := strings.SplitN(res, " ", 2)
772         op := strings.TrimSpace(args[0])
773         if op == "OK" { //Tudo ocorreu corretamente
774             fmt.Println(res)
775         } else if strings.TrimSpace(res) == "
            ERRO" {
776             fmt.Println("Erro: ", res)
777         }
778     case <-time.After(TIMEOUT):
779         fmt.Println("Erro: client timed out!")
780         closeClient(client)
781         return "", errors.New("Client timed out!")
782     }
783
784     } else {
785     closeClient(client)
786     return "", errors.New("Cliente desconectado
        !")
787     }
788
789     return res, err
790 }
791
792 //Envia mensagens que não esperam um ACK de volta
793 func enviaMsg3(client *Client, msg string) (error){
794     var err error
795     if client == nil {
796         fmt.Println("Erro: Cliente inexistente!")
797         return errors.New("Cliente inexistente!")
798     }
799     if client.Conn != nil {
800         fmt.Println("Enviando msg3: ", msg)
801         w := bufio.NewWriter(client.Conn)
802         w.Reset(client.Conn)
803         fmt.Println("Enviando3...")
804         _, err := w.WriteString(msg)
805         if err != nil {
806             fmt.Println("Erro ao escrever string:
                " + msg)
807         }
808         w.Flush()
809     } else {
810     closeClient(client)
811     return errors.New("Cliente desconectado!")
812     }
813
814     return err
815 }
816
817 //Distribui mensagem para clientes conectados
```

```
818 func distribuiMsg(client *Client, msg string) {
819     fmt.Println("Distribuindo mensagem para os servidores
820         ")
821     for key, enviar := range connectionsMap {
822         if enviar != client && enviar != player.C {
823             //Trava o Mutex para distribuição
824             enviar.Mutex.Lock()
825             if enviar.Conn != nil {
826                 fmt.Println("Enviando mensagem para o servidor:
827                     ", key)
828                 enviaMsg2(enviar, msg)
829             } else {
830                 fmt.Println("Cliente está
831                     desconectado")
832             }
833             enviar.Mutex.Unlock()
834         }
835     }
836     fmt.Println("Distribuição finalizada!")
837 }
838 //Pode tb so receber a mensagem e repassa-la
839 func distribuiBloco(client *Client, bloco Block) {
840     fmt.Println("Distribuindo bloco para os servidores")
841     for key, enviar := range connectionsMap {
842         if enviar != client && enviar != player.C {
843             enviar.Mutex.Lock()
844             if enviar.Conn != nil {
845                 fmt.Println("Enviando bloco
846                     para o servidor: ", key)
847                 msg := "WIN " + string(codifica(bloco)) + "\n"
848                 enviaMsg3(enviar, msg)
849             } else {
850                 fmt.Println("Cliente está
851                     desconectado")
852             }
853             enviar.Mutex.Unlock()
854         }
855     }
856     fmt.Println("Distribuição finalizada!")
857 }
858 //Flooda uma transação pela rede
859 func floodTransaction(client *Client, t Transaction) {
860     //TRANSACTION BYTES\n
861     bytes := codificaTransaction(t)
862     msg := "TRANSACTION " + string(bytes) + "\n"
863     distribuiMsg(client, msg)
864 }
865 //Envia os comando para o jogo e aguarda ACK nesta função
866 //OBS não pode ter lock
867 func enviaComandosParaJogo(bloco Block) {
```

```

866         if len(Blockchain)-1 == 0 || player.C == nil{
867             return
868         }
869         fmt.Println("Enviando comandos do Bloco " + strconv.
            Itoa(bloco.Head.Index) + " para o Jogo")
870         for i := 0; i < len(bloco.Transactions); i++ {
871             for j := 0; j < len(bloco.Transactions[i].
                Commands); j++ {
872                 if bloco.Transactions[i].SeqNumber
                    !=0 { //Se é o registro muda
873                     msg := "COMMAND " + bloco.
                        Transactions[i].Username +
                        " " + bloco.Transactions[
                            i].Commands[j] + "\n"
874                     enviaMsg2(player.C, msg)
875                 } else {
876                     msg := bloco.Transactions[i].
                        Commands[j] + "\n"
877                     enviaMsg2(player.C, msg)
878                 }
879             }
880         }
881         msg := "END BLOCK\n"
882         enviaMsg3(player.C, msg)
883         fmt.Println("Envio de comandos do Bloco finalizado!")
884     }
885
886 //Envia os comando para o jogo e aguarda ACK na função HANDLE
887 func enviaComandosParaJogo2(bloco Block) {
888     if len(Blockchain)-1 == 0{
889         return
890     }
891     fmt.Println("Enviando comandos do Bloco " + strconv.
        Itoa(bloco.Head.Index) + " para o Jogo")
892     fmt.Println("-----LOCK em enviaComandosParaJogo2
        ")
893     player.C.Mutex.Lock()
894     for i := 0; i < len(bloco.Transactions); i++ {
895         for j := 0; j < len(bloco.Transactions[i].
            Commands); j++ {
896             if bloco.Transactions[i].SeqNumber
                !=0 { //Se não é o registro
897                 msg := "COMMAND " + bloco.
                    Transactions[i].Username +
                    " " + strings.TrimSpace(
                        bloco.Transactions[i].
                            Commands[j]) + "\n"
898                 enviaMsg2(player.C, msg)
899             } else {
900                 msg := strings.TrimSpace(
                    bloco.Transactions[i].
                        Commands[j]) + "\n"
901                 enviaMsg2(player.C, msg)
902             }

```

```
903         }
904     }
905     enviaMsg3(player.C, "END BLOCK\n")
906     player.C.Mutex.Unlock()
907     fmt.Println("=====UNLOCK em
        enviaComandosParaJogo2")
908     fmt.Println("Envio de comandos do Bloco finalizado!")
909 }
910
911 //-----Funções de forjamento
    -----//
912
913 func generateGenesisBlock() {
914     //Criando o genesisBlock
915     var genesisBlock Block
916     t := time.Now()
917     var tr Transaction
918     genesisBlock.Transactions = []Transaction{tr}
919     genesisBlock.Transactions[0].Commands = []string{"let
        there be light"}
920     //genesisBlock.GameState = "JSON"
921
922     genesisBlock.Head.Index = 0
923     genesisBlock.Head.Timestamp = t.Format(TIMEFORM)
924     genesisBlock.Head.GameStateHash = "First of Many"
925     genesisBlock.Head.TransactionsHash = "Create Genesis"
926     genesisBlock.Head.PrevHash = "1"
927     genesisBlock.Head.Validator = "God"
928     genesisBlock.Head.Hash = calculateBlockHash(
        genesisBlock)
929     Blockchain = []Block{genesisBlock};
930     salvaBloco(genesisBlock)
931 }
932
933 // Cria um novo bloco para a blockchain
934 func generateBlock(oldBlock Block, name string, transactions
    []Transaction) (Block, error) {
935
936     var newBlock Block
937
938     if transactions == nil {
939         //TODO Não sei oq fazer ainda
940         //newBlock.Commands = []string{"BET 0\n"}
941     } else {
942         newBlock.Transactions = transactions
943         //newBlock.Commands = commands
944     }
945     newBlock.GameState = gameState
946
947     t := time.Now()
948     newBlock.Head.Index = oldBlock.Head.Index + 1
949     newBlock.Head.Timestamp = t.Format(TIMEFORM)
950     newBlock.Head.GameStateHash = calculateHash(newBlock.
        GameState)
```

```
951     newBlock.Head.TransactionsHash =
          calculateTransactionsHash(newBlock.Transactions)
952     newBlock.Head.PrevHash = oldBlock.Head.Hash
953     newBlock.Head.Validator = name
954     newBlock.Head.Hash = calculateBlockHash(newBlock)
955
956     return newBlock, nil
957 }
958
959 //Gera um novo bloco válido
960 func generatePOS() (Block, bool) {
961     p := fmt.Println
962     var newBlock Block
963     var win bool
964     win = true
965     oldBlock := Blockchain[len(Blockchain)-1]
966     var tVet []Transaction
967     var ok bool
968
969     //Verifica se existe um player logado
970     if player.Username == "" {
971         p("Erro: Não existe um player logado para
          forjar um bloco")
972         return newBlock, false //TODO verificar os
          impactos deste return
973     }
974
975     for {
976         //Gera um vetor com todas as transações da
          pool e zera esta
977         tVet, ok = fromPoolToVectorT()
978         if !ok {
979             p("Erro: Transações não foram
              convertidos e copiados, abortando
              !")
980             return newBlock, false //TODO
              verificar os impactos deste return
981         }
982         //Enquanto não houverem comandos (Sujeito a
          mudança)
983         if len(tVet) > 0 {
984             break
985         }
986     }
987
988     p("Procurando Hash válido...")
989     //Tenta encontrar o hash que satisfaça a dificuldade
          da rede
990     tempoI := time.Now()
991     for tentativas := 1; ; tentativas++ {
992
993         //Verifica se algum outro servidor já
          encontrou o bloco válido
994         select {
```

```

995         case bWinner := <-lose:
996             p("
                XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
                PERDEU
                XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
                ")
997             salvaTransacoesPerdidas(bWinner,
                newBlock)
998             return newBlock, false
999             default:
1000         }
1001
1002         //TODO adicionar ID do jogador na geração dos
                blocos
1003         newBlock, _ = generateBlock(oldBlock, player.
                Username, tVet)
1004
1005         target := calculateDifficultyPOS(newBlock,
                oldBlock)
1006
1007         if isValidHash(newBlock.Head.Hash, target){
1008             //p("Hash satisfatório encontrado")
1009             //p(newBlock.Head.Hash)
1010             //p("Tentativas: ", tentativas)
1011             break
1012         } else {
1013             time.Sleep(time.Second - 100)
1014         }
1015     }
1016
1017     if !isValidBlock(newBlock, oldBlock) {
1018         log.Fatal("Forjando blocos invalidos")
1019         return newBlock, false
1020     }
1021
1022     p("-----Bloco Forjado
        -----")
1023     p("Levou: ", int(time.Now().Sub(tempoI).Seconds()))
1024
1025     imprimeBloco(newBlock)
1026     return newBlock, win
1027 }
1028
1029 //Função que mantém a geração de blocos
1030 func forge() {
1031     //Verifica se já não está ativa
1032     if forging {
1033         return
1034     }
1035     forging = true
1036     for j := 1; ; j++ {
1037         novo, ok := generatePOS()
1038         if ok {
1039             mutex.Lock()

```

```
1040         if isBlockValid(novo, Blockchain[len(Blockchain)
1041                               -1]) == true {
1042             Blockchain = append(
1043                 Blockchain, novo)
1044             salvaBloco(novo)
1045             distribuiBloco(nil, novo)
1046             enviaComandosParaJogo2(novo)
1047         }
1048         mutex.Unlock()
1049     } else {
1050         forging = false
1051         return
1052     }
1053 }
1054 //-----Principais funções do Cliente
1055 //-----//
1056 //Requisita toda a blockchain de outro servidor
1057 func solicitaBlockchain(client *Client){
1058     var err error
1059     var res string
1060
1061     //Envia o comando de solicitar todos os blocos ao
1062     servidor
1063     res, err = enviaMsg2(client, "BLOCK ALL\n")
1064     if err != nil {
1065         fmt.Println("Erouuu! ", err)
1066     }
1067     for {
1068         //Le o total enviado
1069         fmt.Println("Esperando próximo bloco ")
1070
1071         if err != nil {
1072             fmt.Println("Erro: resposta fora do
1073                         padrão, erro não tratado ou nula\n", err)
1074             return
1075         }
1076         //Espera o retorno no tempo, caso contrário
1077         ocorre o timeout
1078         //Quebra os argumentos
1079         args := strings.SplitN(res, " ", 2)
1080         //Limpa a msg
1081         op := strings.TrimSpace(args[0])
1082         //fmt.Println(op)
1083         if op == "END" {
1084             //Verifica se é a mensagem de
1085             confirmação de fim de operação e
1086             retorna
1087             fmt.Println("Blockchain sucessfully
1088                         received! ")
1089         }
1090     }
1091 }
```



```

1084         att <- 1
1085         return
1086     } else if op == "ERRO" {
1087         //TODO Verificar isso
1088         fmt.Println("Erro: erro de número ",
1089             args[1])
1089         return
1090     } else {
1091         bloco := decodifica([]byte(strings.
1092             TrimSpace(res)))
1092         fmt.Println("Bloco recebido:")
1093         imprimeBloco(bloco)
1094         //Decodifica o bloco e coloca na
1095         blockchain
1095         //mutex.Lock()
1096         if Blockchain == nil || isBlockValid(
1097             bloco, Blockchain[len(Blockchain)
1098                 -1]) {
1097             fmt.Println("Bloco válido e
1098                 inserido: " + strconv.Itoa
1099                     (bloco.Head.Index))
1098             Blockchain = append(
1099                 Blockchain, bloco)
1099             salvaBloco(bloco)
1100             res, err = enviaMsg2(client,
1101                 "OK\n")
1101         } else {
1102             //Erro de recebimento de
1103             blockchain inconsistente
1103             fmt.Println("Erro de
1104                 recebimento de blockchain
1105                 inconsistente")
1104             enviaMsg3(client, "ERROR 0\n")
1105             return
1106         }
1107         //mutex.Unlock()
1108     }
1109 }
1110 }
1111
1112 //Recupera a cadeia principal do servidor em caso onde estão
1113 //0 inteiro i representa a partir de qual index onde serão
1114 //pedidos os blocos
1114 func recuperaCadeiaPrincipal(client *Client, i int) (error) {
1115     var err error
1116     var res string
1117     err = nil
1118     fmt.Println("Entrando na função de recuperar cadeia
1119         ...")
1119
1120     //Blockchain temporária para realizar possíveis row
1121     backs

```

```
1121     var BlockchainTemp []Block
1122     var bloco Block
1123     res, err = enviaMsg2(client, "BLOCK BEFORE " +
1124         strconv.Itoa(i) + "\n")
1125     //Requisita blocos até encontrar a ligação com a
1126         blockchain local
1127     for ;i > 0 && i <= len(Blockchain); i-- {
1128         if err != nil {
1129             fmt.Println("Erro: ", err)
1130             break
1131         }
1132         args := strings.SplitN(res, " ", 2)
1133         op := strings.TrimSpace(args[0])
1134         if op == "OK" {
1135             //Continua executando o próximo bloco
1136             continue
1137         } else if op == "ERRO" {
1138             //TODO Verificar isso
1139             fmt.Println("Erro: erro de número ",
1140                 args[1])
1141             return errors.New("erro de número " +
1142                 args[1])
1143         }
1144         //Decodifica bloco
1145         bloco = decodifica([]byte(op))
1146         res, err = enviaMsg2(client, "OK\n")
1147         //Salva o último bloco requerido na
1148             blockchain temporaria
1149         BlockchainTemp = append(BlockchainTemp, bloco
1150             )
1151         //Se verdade, encontramos de volta o elo de
1152             ligação com a cadeia existente local
1153         if isValid(bloco, Blockchain[i-1]) ==
1154             true {
1155             fmt.Println("Elo de ligação
1156                 encontrado!")
1157             imprimeBloco(bloco)
1158             break
1159         }
1160     }
1161     //Após terminar o for, ou o bloco de ligação foi
1162         encontrado ou toda blockchain estava errada (pior
1163         caso)
1164     //Caso especial onde é encontrado de cara
1165     if len(Blockchain) == i {
1166         Blockchain = append(Blockchain, bloco)
1167     } else if i > 0 {
1168         //Retira da blockchain temporaria e coloca na
```

```

1164         local
1165         for j := len(BlockchainTemp) - 1; i < len(
1166             Blockchain) && j >= 0; j-- {
1167             if isBlockValid(BlockchainTemp[j],
1168                 Blockchain[i-1]) == true {
1169                 salvaTransacoesPerdidas(BlockchainTemp[j],
1170                     Blockchain[i])
1171                 Blockchain[i] =
1172                     BlockchainTemp[j]
1173                 imprimeBloco(BlockchainTemp[j])
1174                 salvaBloco(Blockchain[i])
1175                 i++
1176             } else {
1177                 fmt.Println("Erro: blockchain
1178                     temporaria inconsistente
1179                     ")
1180                 return err
1181             }
1182         }
1183     } else {
1184         //Neste caso mantém a blockchain local, pois
1185         algo errado ocorreu
1186         fmt.Println("Erro: algo muito errado esta
1187             acontecendo! (possível ataque)")
1188         fmt.Println("Erro: gêneseis block recebido não
1189             coincide")
1190         err = errors.New("Erro: gêneseis block
1191             recebido não coincide")
1192     }
1193     return err
1194 }
1195 //Faz a requisição de novos blocos ao servidor conectado
1196 //Chamada sempre que um servidor inicializa para fazer a
1197     atualização da blockchain
1198 func atualizaBlockchain(client *Client){
1199     var err error
1200     var res string
1201
1202     // Requisita do bloco de maior indice local até o
1203     mais recente validado no servidor
1204     //Caso exista blockchain local
1205     if Blockchain != nil && len(Blockchain) > 0 {
1206         inicio := Blockchain[len(Blockchain)-1].Head.
1207             Index + 1
1208         fmt.Println("Sera pedido a partir de ",
1209             inicio)
1210         res, err = enviaMsg2(client, "BLOCK SINCE " +
1211             strconv.Itoa(inicio) + "\n")
1212         if err != nil {
1213             fmt.Println("Erro: resposta fora do
1214                 padrão, erro não tratado ou nula\n

```

```

                                ", err)
1200                        closeClient(client)
1201                        return
1202                }
1203                //Recebe os blocos, valida e os adiciona na
                    blockchain local
1204                for {
1205                //Quebra os argumentos
1206                args := strings.SplitN(res, " ", 2)
1207                //Limpa a msg
1208                op := strings.TrimSpace(args[0])
1209                fmt.Println(op)
1210                if op == "END" {
1211                        //Verifica se o envio já foi
                            concluído
1212                        //Neste caso retorna
1213                        //fmt.Println("Entrou no END
                            ")
1214                        fmt.Println("Recebimento de
                            blocos realizado com
                            sucesso!")
1215                        return
1216                } else if op == "ERRO" {
1217                        //TODO Verificar isso
1218                        fmt.Println("Erro: erro de nú
                            mero ", args[1])
1219                        closeClient(client)
1220                        return
1221                } else {
1222                        fmt.Println("Bloco recebido")
1223                }
1224                //Caso não, valida e adiciona o bloco
1225                bloco := decodifica([]byte(strings.TrimSpace(
                    res)))
1226
1227                if isValidBlock(bloco, Blockchain[len
                    (Blockchain)-1]) == true {
1228                        Blockchain = append(
                            Blockchain, bloco)
1229                        salvaBloco(bloco)
1230                        imprimeBloco(bloco)
1231                        res, err = enviaMsg2(client,
                            "OK\n")
1232                        if err != nil {
1233                                fmt.Println("Erro:
                                    resposta fora do
                                    padrão, erro não
                                    tratado ou nula\n
                                    ", err)
1234                                closeClient(client)
1235                                return
1236                        }
1237                } else {
1238                        fmt.Println("Entrou no ELSE")

```

```
1239         //OBS: O único momento em que
           este else deve ocorrer é
           na primeira iteração do
           for
1240
1241         //Trata erro de blockchain
           incompatível com a versão
           do servidor
1242         //Envia um erro para
           sinalizar o problema e
           encerra esta requisição (
           ERRO ou END? estou na
           duvida)
1243         //TODO: Fazer mapeamento
           correto de códigos de erro
1244         enviaMsg3(client, "END\n")
1245
1246         //Faz a requisição de blocos
           anteriores até obter
           consistencia com o
           servidor
1247         if recuperaCadeiaPrincipal(
           client, inicio) == nil {
1248             //TODO se for
               problema de
               genesis block,
               deve-se cancelar
               conexão com o
               servidor
1249             atualizaBlockchain(
               client)
1250         }
1251         break
1252     }
1253 }
1254 } else {
1255     fmt.Println("Solicitando toda a Blockchain")
1256     //Caso a blockchain local não exista (
       primeira inicialização)
       solicitaBlockchain(client)
1257 }
1258 }
1259 }
1260
1261 //Conecta com os servidores
1262 //Lê do arquivo contendo servidores conhecidos e o ID
       cadastrado neles
1263 func openConn(){
1264     var err error
1265     flagN := true;
1266     var qtd int
1267
1268     //Lê arquivo de servers para a memoria
1269     servers, err := parseData("servers.csv")
1270     if err != nil || len(servers) < 2 {
```

```
1271         fmt.Println("Erro: Abertura de arquivo de
1272             servers")
1273     return
1274 }
1275 //Cria um map com o números não repetidos, até a
1276     quantidade de servideores salvos, para testar na
1277     lista de servidores
1278 var zero = struct{}{}
1279 randomList := make(map[int32]struct{}, len(servers))
1280 for i := int32(0); i < int32(len(servers)); i++ {
1281     randomList[i] = zero
1282 }
1283 //Tenta estabelecer conexão com 3 (inicialmente)
1284     servers na lista
1285 if OPENCONNS > (len(servers) - 1) {
1286     qtd = len(servers) - 1
1287 } else {
1288     qtd = OPENCONNS
1289 }
1290 //For que tenta conectar até chegar ao qtd desejado
1291 for i := 0; i < qtd; i++ {
1292     //Recupera um IP de servidor da tabela e
1293     tenta conexão
1294     for j := range randomList {
1295         //Pula o 0
1296         if j == 0 {
1297             continue
1298         }
1299         //Separa o ip no ":"
1300         ip := strings.SplitN(servers[j][1],
1301             ":", 2)
1302         if len(ip) < 1 {
1303             fmt.Println("Erro: IP lido fora do
1304                 padrão")
1305             return
1306         }
1307     }
1308     //Verifica se o ip nao é o local
1309     _, ok := localAddrs[ip[0]]
1310     //Se for pula esta conexão
1311     if ok {
1312         fmt.Println("Ip local
1313             encontrado: ", ip[0])
1314         fmt.Println("Pulando conexão
1315             ")
1316         continue
1317     }
1318     //Verifica se não é o ip de uma conexão
1319     vigente
```

```
1315         mutexConnList.Lock()
1316         _, ok = connectionsMap[ip[0]]
1317         //Caso seja pula a conexão
1318         if ok {
1319             fmt.Println("Pulando conexão")
1320             mutexConnList.Unlock()
1321             continue
1322         }
1323         mutexConnList.Unlock()
1324
1325         //Tenta a conexão
1326         conn, err := net.DialTimeout("tcp", ip[0]
            + ":8080", TIMEOUT)//net.Dial("tcp",
            "192.168.0.35:8080")
1327         //conn, err := net.Dial("tcp", servers[j
            ][1])
1328         if err != nil {
1329             netErr, ok := err.(net.Error)
1330             //Verifica se a conexão não teve
            timeout
1331             if ok && netErr.Timeout() {
1332                 //fmt.Println("Timed Out!")
1333                 continue
1334             } else {
1335                 fmt.Println("Error: ", err)
1336                 continue
1337             }
1338         }
1339
1340         //Neste caso a conexão foi bem
            sucedida
1341         //Double Check para conexão não nula
1342         if conn != nil {
1343             fmt.Println("Conected!")
1344             //Envia o comando de abertura
1345             res, err := enviaMsg(conn, "
            OPEN " + servers[j][0] +
            "\n")
1346             if err != nil {
1347                 fmt.Println("Error:
            ", err)
1348                 conn = nil
1349             }
1350             fmt.Println("Esperando
            resposta do servidor...")
1351
1352             //Quebra os argumentos
1353             args := strings.SplitN(res, " ", 2)
1354             //Limpa a msg
1355             op := strings.TrimSpace(args
            [0])
1356             fmt.Println(op)
1357
```

```
1358         if op == "OK" { //Obsoleto
1359             fmt.Println("Validado
                no servidor com
                sucesso!")
1360
1361         } else if op == "ERRO" {
1362             //TODO Verificar isso
1363             fmt.Println("Erro:
                erro de número ",
                args[1])
                conn = nil
1364
1365         } else {
1366             //Decodifica a tabela
1367             recebida
1368             novaServers :=
                decodificaTabela
                ([]byte(op))
1369             if len(novaServers) >
                len(servers) {
1370                 //Abre
                arquivo
1371                 f, err := os.
                Create("
                servers.
                csv")
                if err != nil {
1372                     fmt.Println("
1373                     Erro:
                        Alterando
                        arquivo de
                        servers")
                        return
1374                 }
1375
1376                 //Sobrescreve o
1377                 arquivo de
                servers local
1378                 csv.NewWriter(f).
                WriteAll(
                novaServers)
1379
1380                 f.Close()
1381             }
1382         }
1383
1384         if (conn != nil){
1385             //Salva a conexão em
                um cliente do map
1386             c := newClient(conn)
1387             go clientListener(c,
                1)
1388
1389             fmt.Println("

```



```

1390                                     Atualizando
                                           blockchain...)
                                           //Ver se deixa assim
                                           msm
1391                                     c.Mutex.Lock()
1392                                     mutex.Lock()
1393                                     atualizaBlockchain(c)
1394                                     mutex.Unlock()
1395                                     c.Mutex.Unlock()
1396
1397                                     flagN = false
1398                                     break
1399                                     }
1400                                     }
1401                                     }
1402
1403                                     //Verifica se conseguiu se conectar a algum
                                           server
1404                                     if flagN == false {
1405                                         flagN = true
1406                                         continue
1407                                     } else {
1408                                         i--
1409                                         fmt.Println("Dormindo por 100
                                           segundos")
                                           time.Sleep(100*time.Second)
1410                                     }
1411                                     }
1412                                     }
1413
1414                                     return
1415 }
1416
1417 //Função que envia toda a Blockchain
1418 func enviaBlockchain(client *Client){
1419     var err error
1420     //Envia blocos
1421     for _, bloco := range Blockchain {
1422         fmt.Println("Enviando Bloco:")
1423         imprimeBloco(bloco)
1424         //Escreve o bloco
1425         _, err = enviaMsg2(client, string(codifica(
                                           bloco)) + "\n")
1426         if err != nil {
1427             // handle error
1428             fmt.Println("Error: ", err)
1429             return
1430         }
1431     }
1432
1433     //Escreve a msg de finalização de envio
1434     enviaMsg3(client, "END\n")
1435 }
1436
1437 //Recebe o index de inicio e fim solicitado

```

```
1438 func enviaBlocos(client *Client, inicio int, fim int){
1439     var err error
1440     end := fim
1441
1442     if Blockchain == nil {
1443         fmt.Println("Erro: Blockchain local não
1444             existe")
1445         return
1446     }
1447     //Caso index fim -1, envia do inicio até o bloco
1448     //atual
1449     if fim == -1 && inicio < len(Blockchain) {
1450         end = Blockchain[len(Blockchain)-1].Head.
1451         Index
1452         fmt.Println(inicio, end)
1453     }
1454     //Verifica possiveis erros de index (caso a
1455     //blockchain nao esteja exatamente no index do vetor
1456     //isto podera ser alterado)
1457     if fim > Blockchain[len(Blockchain)-1].Head.Index ||
1458     inicio < Blockchain[0].Head.Index {
1459         fmt.Println("Erro: Requisição de bloco forma
1460             do index")
1461         return
1462     }
1463     //Envia os blocos
1464     for i := inicio; i <= end; i++ {
1465         imprimeBloco(Blockchain[i])
1466         //Escreve o bloco
1467         _, err = enviaMsg2(client, string(codifica(
1468             Blockchain[i])) + "\n")
1469         if err != nil {
1470             // handle error
1471             fmt.Println("Error: ", err)
1472             return
1473         }
1474     }
1475     //Caso inicio == fim, a mensagem de END não é
1476     //esperada pelo cliente
1477     if inicio != fim {
1478         //Escreve a msg de finalização de envio
1479         enviaMsg3(client, "END\n")
1480     }
1481 }
1482
1483 func open(client *Client, ID int) bool {
1484     flag := 0
1485     //buffer := make([]byte, 4096)
1486
1487     //Lê arquivo de servers para a memoria
```

```
1483     data, err := parseData("servers.csv")
1484     if err != nil || len(data) < 2 {
1485         fmt.Println("Erro: Abertura de arquivo de
1486             servers")
1487         return false
1488     }
1489     //Procura pelo ip na tabela e valida
1490     ender := client.Conn.RemoteAddr().String()
1491     args := strings.SplitN(ender, ":", 2)
1492     ip := strings.TrimSpace(args[0])
1493     for i := 1; i < len(data); i++ {
1494         args2 := strings.SplitN(data[i][1], ":", 2)
1495         ipTable := strings.TrimSpace(args2[0])
1496         if ipTable == ip {
1497             fmt.Println("Achado na tabela")
1498             //Muda o flag pra indiar que foi
1499                 encontrado
1500                 flag = 1
1501                 break
1502         }
1503     }
1504     //Se não achou insere na tabela
1505     if flag == 0 {
1506         //Captura o ultimo id e incrementa
1507         newID, _ := strconv.Atoi(data[len(data)
1508             -1][0])
1509         newID++
1510         fmt.Println(newID)
1511         //Recupera o ip e porta do cliente
1512         d := []string{strconv.Itoa(newID), client.
1513             Conn.RemoteAddr().String()}
1514         fmt.Println(d)
1515         //Insere na tabela carregada na memória
1516         data = append(data, d)
1517         //Abre arquivo
1518         f, err := os.Create("servers.csv")
1519         if err != nil {
1520             fmt.Println("Erro: Abrindo arquivo")
1521             return false
1522         }
1523         //Salva alterações no arquivo
1524         fmt.Println(data)
1525         csv.NewWriter(f).WriteAll(data)
1526         f.Close()
1527     }
1528     //Envia tabela para o cliente
1529     enviaMsg3(client, string(codificaTabela(data)) + "\n
1530 ")
1531     fmt.Println("Tabela enviada")
1532     return false
```

```
1532 }
1533
1534 //-----Principais funções do Player
1535 -----//
1536 func login(username string, key string, client *Client) {
1537     //Adiciona player na variável global
1538     p, ok := playersMap[username];
1539     if !ok {
1540         log.Fatal("Erro fatal: player não encontrado")
1541     }
1542     if p.PasswordHash != key {
1543         log.Fatal("Erro fatal: senha não confere")
1544     }
1545     player.Username = p.Username
1546     player.PasswordHash = key
1547     player.LastSeqNumber = p.LastSeqNumber
1548     player.C = client
1549
1550     //Envia a mensagem de confirmação
1551     enviaMsg3(client, "OK\n")
1552     //loginChan <- true
1553     logged = true
1554 }
1555
1556 //Função que cuida dos procedimentos de entrada de novos
1557     players
1558 func register(client *Client, msg string) (error) {
1559     var p JSONPlayer
1560     var err error
1561
1562     args := strings.SplitN(msg, " ", 2)
1563
1564     //Descodifica JSON em player para verificar se está v
1565         álido
1566     err = json.Unmarshal([]byte(strings.TrimSpace(args
1567         [1])), &p)
1568     if err != nil {
1569         fmt.Println("Error na decodificação do Json")
1570         enviaMsg3(client, "ERROR 1\n") //Envia
1571             mensagem de erro cancelando o registro
1572         return err
1573     }
1574
1575     //Converte de JSONPlayer para Player
1576     var novoP Player
1577     novoP.Username = p.Username
1578     novoP.PasswordHash = p.PasswordHash
1579     novoP.Ether = p.Ether
1580     novoP.LastSeqNumber = 0
1581     //Adiciona player no map
1582     playersMap[p.Username] = &novoP
1583 }
```

```
1580         //Coloca em uma transação
1581         var t Transaction
1582         t.Username = p.Username
1583         t.SeqNumber = 0
1584         t.Commands = []string{msg}
1585
1586         //Adiciona no inicio da pool de transações
1587         mutexTransactionPool.Lock()
1588         transactionPool.PushFront(t)
1589         transactionPoolMap[calculateTransactionHash(t)] = t
1590         mutexTransactionPool.Unlock()
1591
1592         //Mensagem de confirmação
1593         enviaMsg3(client, "OK\n")
1594
1595         return err
1596     }
1597
1598     //Envia o último jogo salvo considerado seguro
1599     func lastSavedGameState(client *Client){
1600         json := ""
1601
1602         //Captura o estado do jogo no bloco seguro
1603         if len(Blockchain) > secureBlock {
1604             json = Blockchain[len(Blockchain) -
                secureBlock].GameState
1605         } else {
1606             json = Blockchain[len(Blockchain) - 1].
                GameState
1607         }
1608         if (json != ""){
1609             //Envia a mensagem com o JSON
1610             enviaMsg2(client, "GAMESTATE " + json + "\n")
1611             ;
1612         } else {
1613             //Caso existam inconsistencias neste bloco (
                verificar)
1614             fmt.Println("Erro: GameState inexistente no
                bloco seguro!")
1615             //Procura o último bloco que possui um
                gamestate e envia
1616             json = getLastSavedGame(len(Blockchain) - 1)
1617             if json != "" {
1618                 fmt.Println("Encontrado GameState")
1619                 enviaMsg2(client, "GAMESTATE " + json
                    + "\n");
1620             } else {
1621                 fmt.Println("Não foi encontrado
                    GameState")
1622                 enviaMsg3(client, "NOT FOUND\n");
1623             }
1624         }
1625     }
```

```
1626 //-----Funções de listener
      -----//
1627
1628 //Controla as conexões existentes (listener de novos clientes
      )
1629 func clientServer(exit chan string){
1630     //Testanto conexão server
1631     ln, err := net.Listen("tcp", ":8080")
1632     if err != nil {
1633         // handle erro
1634         fmt.Println("Erro: Falha estabelecer porta
            para conexão")
1635     }
1636
1637     for {
1638         //Aceita conexões até atingir o limite de
            MAXCONNS
1639         if len(connectionsMap) == MAXCONNS {
1640             <- unlockServer
1641         }
1642
1643         for i:=0; len(connectionsMap) < MAXCONNS; i++
            {
1644             fmt.Println("Esperando novos clientes
                ...")
1645
1646             conn, err := ln.Accept()
1647             if err != nil {
1648                 // handle error
1649                 fmt.Println("Erro: Falha
                    estabelecer conexão")
1650                 continue
1651             }
1652
1653             aux := conn.RemoteAddr().String()
1654             fmt.Println("Conexão de: ", aux)
1655             remoteIP := strings.SplitN(aux, ":", 2)
1656             ip := remoteIP[0]
1657             //Verifica se não é o player (conexão local)
1658             _, ok := localAddrs[ip]
1659             if ok {
1660                 fmt.Println("Erro de
                    tentativa de ip local")
1661                 continue
1662             }
1663
1664             //Cria novo cliente
1665             c := newClient(conn)
1666             if c == nil {
1667                 fmt.Println("Erro na criação
                    de cliente")
1668
1669             closeClient(c)
1669             continue
1670         }
1670     }
```

```
1671
1672         //Chama função para cuidar da conexão
1673         go clientListener(c, i)
1674         fmt.Println("Cliente Conectado com
           sucesso!")
1675         fmt.Println("Número de clientes
           conectados: ", len(connectionsMap)
           )
1676     }
1677
1678     select {
1679     case <- exit: {
1680         return
1681     }
1682     default:
1683         continue
1684     }
1685 }
1686 }
1687
1688 //Função que aceita e controla players conectados (limitado a
    1)
1689 func playerServer(exit chan string){
1690     //Escuta a porta para conexão local
1691     ln, err := net.Listen("tcp", ":9090")
1692     if err != nil {
1693         // handle erro
1694         fmt.Println("Erro: Falha estabelecer porta
           para conexão")
1695     }
1696
1697     for {
1698         //Aceita conexões
1699         conn, err := ln.Accept()
1700         if err != nil {
1701             // handle error
1702             fmt.Println("Erro: Falha estabelecer conexão")
1703             continue
1704         }
1705     }
1706
1707     aux := conn.RemoteAddr().String()
1708     remoteIP := strings.SplitN(aux, ":", 2)
1709     ip := remoteIP[0]
1710     //Verifica se é o player (conexão local)
1711     _, ok := localAddrs[ip]
1712     if !ok {
1713         fmt.Println("Cliente não é local! Pulando conexão
           !")
1714         continue
1715     }
1716
1717     c := newClient(conn)
1718     if c == nil {
```

```
1719         fmt.Println("Erro: Falha na criação de um novo
1720             Client")
1721     continue
1722 }
1723     player.C = c
1724
1725     //Só aceita 1 por vez
1726     playerListener()
1727
1728     select {
1729         case <- exit: {
1730             return
1731         }
1732         default:
1733             continue
1734     }
1735 }
1736 }
1737
1738 func clientListener(client *Client, i int) {
1739     r := bufio.NewReader(client.Conn)
1740     //Inicializa thread de tratamento de mensagem
1741     for{
1742         fmt.Println("\nAguardando requisição de
1743             cliente...")
1744         //Aguarda a requisição do cliente
1745
1746         message, err := r.ReadString('\n')
1747         if err != nil {
1748             //Encerra a conexão caso o cliente
1749                 caia/desconecte
1750             if err == io.EOF {
1751                 fmt.Println("Erro: resposta
1752                     nula")
1753             } else {
1754                 fmt.Println("Erro: ", err)
1755             }
1756             //Encerra conexão com cliente
1757             closeClient(client)
1758             return
1759         }
1760     }
1761
1762     //Verifica se alguma thread está esperando uma
1763     mensagem
1764     select {
1765         //Caso esteja envia para a thread
1766         case <- client.Messages:
1767             client.Messages <- message
1768
1769         default:
1770             //Caso contrario envia mensagem recebida para
1771                 o handle
1772             go handleConnectionMsgs(client,
```



```
                                message)
1767     }
1768     }
1769 }
1770
1771 func playerListener() {
1772     if player.C == nil{
1773         fmt.Println("Erro: player desconectado!")
1774         closeClient(player.C)
1775         return
1776     }
1777     r := bufio.NewReader(player.C.Conn)
1778     //Inicializa thread de tratamento de mensagem
1779     for{
1780         fmt.Println("\nAguardando requisição do
                                Player...")
1781         //Aguarda a requisição do cliente
1782
1783         message, err := r.ReadString('\n')
1784         if err != nil {
1785             //Encerra a conexão caso o cliente
                                caia/desconecte
1786             if err == io.EOF {
1787                 fmt.Println("Erro: resposta
                                nula")
1788             } else {
1789                 fmt.Println("Erro: ", err)
1790             }
1791             //Encerra conexão com cliente
1792             closeClient(player.C)
1793             return
1794         }
1795
1796         //Verifica se alguma thread está esperando uma
                                mensagem
1797         select {
1798             //Caso esteja envia para a thread
1799             case <- player.C.Messages:
1800                 fmt.Println("Enviando para thread")
1801                 player.C.Messages <- message
1802
1803             default:
1804                 fmt.Println("Criando thread para requisição
                                do player")
1805                 //Caso contrario envia mensagem recebida para
                                o handle
1806                 go handlePlayerMsgs(message)
1807         }
1808     }
1809 }
1810
1811 func handleConnectionMsgs(client *Client, message string) {
1812     //Trava o mutex para cuidar da requisição
1813     client.Mutex.Lock()
```

```
1814     fmt.Println("Mensagem recebida do cliente: ", client.IP)
1815     fmt.Println("Conteúdo: ", message)
1816
1817     //Separa a string no espaço
1818     args := strings.SplitN(message, " ", 2)
1819     if len(args) < 1 {
1820         fmt.Println("Erro: resposta fora do padrão")
1821         closeClient(client)
1822         client.Mutex.Unlock()
1823         return
1824     }
1825
1826     //Remove os espaços e alguns lixos que tenham sobrado na
1827     //string
1828     op := strings.TrimSpace(args[0])
1829
1830     //Verifica a operação pedida pelo cliente e chama a função
1831     //o correta para atendê-lo
1832     switch op {
1833     case "OPEN":
1834         fmt.Println("\nMensagem de abertura
1835         de conexão recebida!")
1836         id, _ := strconv.Atoi(strings.
1837             TrimSpace(args[1]))
1838         open(client, id)
1839
1840     case "BLOCK":
1841         var inicio, fim int
1842         var conector string
1843         //Conta o número de espaços na
1844         //substring restante para saber qual
1845         //a mensagem
1846         n := strings.Count(args[1], " ")
1847         switch n {
1848         //String: BLOCK ALL\n
1849         //Caso em que todos os blocos
1850         //são requeridos
1851         case 0:
1852             enviaBlockchain(
1853                 client)
1854
1855         case 1:
1856             //String: BLOCK SINCE
1857             //3\n
1858             //Caso peça de um
1859             //determinado bloco
1860             //até o atual
1861             if strings.SplitN(
1862                 args[1], " ", 2)
1863                 [0] == "SINCE" {
1864                 fmt.Sscanf(args[1],
1865                     "%s %d", &conector
1866                     , &inicio)
1867                 fmt.Println(message)
```

```

1853         enviaBlocos(client,
1854             inicio, -1)
1855         fmt.Println("Envio de
1856             blocos finalizado
1857             !")
1858     } else {
1859         //String: BLOCK
1860         BEFORE 3\n
1861         fmt.Sscanf(args[1],
1862             "%s %d", &conector
1863             , &inicio)
1864         fmt.Println(message)
1865         enviaBlocos(client,
1866             inicio, inicio)
1867     }
1868
1869     //String: BLOCK 1 TO 3\n
1870     //Caso onde uma fatia dos
1871     blocos são requeridos
1872     case 2:
1873         fmt.Sscanf(args[1],
1874             "%d %s %d", &
1875             inicio, &conector,
1876             &fim)
1877         enviaBlocos(client,
1878             inicio, fim)
1879     }
1880
1881     case "TRANSACTION":
1882         //Envia confirmação
1883         enviaMsg3(client, "OK\n")
1884
1885         //Decodifica transação
1886         t := decodificaTransaction([]byte(
1887             strings.TrimSpace(args[1])))
1888
1889         //Verifica a validade
1890         if verificaTransacao(t) {
1891             fmt.Println("Transação
1892                 verificada")
1893             mutexTransactionPool.Lock()
1894             //Coloca no pool se estiver
1895             tudo correto
1896             transactionPool.PushBack(t)
1897             transactionPoolMap[
1898                 calculateTransactionHash(t)
1899             ] = t
1900             mutexTransactionPool.Unlock()
1901             //Distribui a mensagem para
1902             os demais clientes
1903             distribuiMsg(client, message)
1904         }
1905
1906     case "WIN":

```

```
1889         fmt.Println("Recebido novo Bloco
1890             forjado")
1891     fmt.Println
1892         ("=====
1893         ", args)
1894     b := decodifica([]byte(strings.
1895         TrimSpace(args[1])))
1896
1897     //Se for o próximo bloco esperado
1898     mutex.Lock()
1899     if isBlockValid(b, Blockchain[len(
1900         Blockchain)-1]) == true {
1901         //Se thread de forje viva,
1902         avisa que perdeu
1903         if forging {
1904             fmt.Println("Travado
1905             no Lose")
1906             lose <- b
1907             fmt.Println("
1908             Destravado no lose
1909             ")
1910         }
1911         Blockchain = append(
1912             Blockchain, b)
1913         salvaBloco(b)
1914         gameState = getLastSavedGame(
1915             len(Blockchain) - 1)
1916         carregaPlayersFromJson(
1917             gameState)
1918         fmt.Println("-----
1919             -----Bloco Vencedor-----
1920             -----")
1921         imprimeBloco(b)
1922         go forge()
1923
1924     //Se a cadeia principal local tiver
1925     sido ultrapassada
1926 } else if Blockchain[len(Blockchain)
1927     -1].Head.Index < b.Head.Index {
1928     fmt.Println("Bloco recebido
1929     maior que cadeia local")
1930     //Se thread de forje viva,
1931     avisa que perdeu
1932     if forging {
1933         fmt.Println("Travado
1934         no Lose")
1935         lose <- b
1936         fmt.Println("
1937         Destravado no lose
1938         ")
1939     }
1940     atualizaBlockchain(client)
1941     go forge()
1942 } else {
```

```
1922             fmt.Println("Bloco recebido
                    menor que a cadeia
                    existente")
1923         }
1924         mutex.Unlock()
1925
1926         //String: CLOSE CONECTION\n
1927         //Caso seja o encerramento da conexão
1928         case "CLOSE":
1929             closeClient(client)
1930
1931         case "OK":
1932             select {
1933             case <- client.Messages:
1934                 fmt.Println("WARNING: OK recebido no handle de
                            requisições!!")
1935                 client.Messages <- message
1936
1937             default:
1938                 fmt.Println("ERROR: recebido OK fora de sincronia
                            !!")
1939             }
1940     }
1941     client.Mutex.Unlock()
1942 }
1943
1944 func handlePlayerMsgs(message string) {
1945     //Trava o mutex para cuidar da requisição
1946     player.C.Mutex.Lock()
1947     fmt.Println("Mensagem recebida do player")
1948     fmt.Println("Conteúdo: ", message)
1949
1950     //Separa a string no espaço
1951     args := strings.SplitN(message, " ", 2)
1952     if len(args) < 1 {
1953         fmt.Println("Erro: resposta fora do padrão")
1954         closeClient(player.C)
1955         player.C = nil
1956     }
1957     return
1958 }
1959
1960 //Remove os espaços e alguns lixos que tenham sobrado na
1961 string
1962 op := strings.TrimSpace(args[0])
1963
1964 //Verifica a operação pedida pelo cliente e chama a função
1965 o correta para atendê-lo
1966 switch op {
1967
1968     case "LOGIN":
1969         fmt.Println("Realizando o Login...")
1970         args2 := strings.SplitN(args[1], " ",
1971                                 2)
1972         login(args2[0], strings.TrimSpace(
```

```

1969         args2[1]), player.C)
1970     fmt.Println("Login Concluido!")
1971     go forge()
1972
1973     case "REGISTER":
1974         fmt.Println("Register")
1975         register(player.C, strings.TrimSpace(
1976             message))
1977         distribuiMsg(player.C, message)
1978
1979     case "SAVED": //SAVED GAMESTATE\n
1980         //Envia o último jogo salvo ao
1981         cliente jogador
1982         lastSavedGameState(player.C)
1983         enviaComandosParaJogo(Blockchain[len(
1984             Blockchain)-1])
1985
1986     case "COMMAND":
1987         fmt.Println("Recebido um novo comando
1988             do Jogo")
1989         if !logged {
1990             enviaMsg3(player.C, "ERROR 0\n") //Envia mensagem de
1991             ERROR não logado
1992         } else {
1993             fmt.Println("Enviando ACK de
1994                 comando recebido")
1995             enviaMsg3(player.C, "OK\n")
1996             //Envia mensagem de
1997             confirmação
1998             mutexCommandPool.Lock()
1999             commandPool.PushBack(strings.
2000                 TrimSpace(args[1])) //
2001             Coloca o comando no pool
2002             mutexCommandPool.Unlock()
2003         }
2004
2005     case "GAMESTATE":
2006         fmt.Println("Recebido um GAMESTATE")
2007         var m JSONMessage
2008         //Decodifica a mensagem em JSON
2009         jsonS := strings.TrimSpace(args[1])
2010         err := json.Unmarshal([]byte(jsonS),
2011             &m)
2012         if err != nil {
2013             fmt.Println("Error na
2014                 decodificação do Json")
2015         } else {
2016             gameState = jsonS
2017         }
2018
2019         if carregaPlayersFromJson(gameState)
2020         {
2021             enviaMsg3(player.C, "OK\n")
2022         }
2023     }
```

```
2008         } else {
2009             fmt.Println("Erro: Erro no
                carregamento de players
                pelo gamestate recebido\
                nEnviando mensagem de erro
                ")
2010             enviaMsg3(player.C, "ERROR 1\
                n")
2011         }
2012
2013     case "BET":
2014         fmt.Println("Recebido um BET")
2015         if !logged {
2016             enviaMsg3(player.C, "ERROR 0\n") //
                Envia mensagem de ERROR não logado
2017         } else {
2018             //Envia ACK
2019             enviaMsg3(player.C, "OK\n")
                //Envia mensagem de
                confirmação
2020
2021             mutexCommandPool.Lock()
2022             commandPool.PushFront(strings
                .TrimSpace(message)) //
                Coloca o Bet no inicio do
                pool
2023             mutexCommandPool.Unlock()
2024
2025             //Cria uma transação com os
                comandos
2026             t, ok :=
                transactionFromCommPool()
2027             if !ok {
2028                 log.Fatal("Erro:
                    Comandos não foram
                    convertidos e
                    copiados,
                    abortando!")
2029             }
2030             //Envia para os demais
                clientes
2031             fmt.Println("Enviando para
                outros players")
2032             floodTransaction(player.C, t)
2033             //Coloca transação como
                primeira na pool
2034             mutexTransactionPool.Lock()
2035             transactionPool.PushFront(t)
2036             transactionPoolMap[
                calculateTransactionHash(t
                )] = t
2037             mutexTransactionPool.Unlock()
2038
2039             //bet <- 1
```

```
2040         }
2041
2042         case "LOGOUT":
2043             closeClient(player.C)
2044             player.C = nil
2045
2046         default:
2047             fmt.Println("Erro: mensagem inválida")
2048     }
2049     player.C.Mutex.Unlock()
2050 }
2051
2052 func interfaceTeste() {
2053     var i int
2054     for{
2055         fmt.Scanf("%d", &i)
2056         switch i {
2057             case 1 :
2058                 //openConn(conn)
2059                 fmt.Println("Clientes conectados: ")
2060                 for key, _ := range connectionsMap {
2061                     fmt.Println("Cliente ", key)
2062                 }
2063                 fmt.Println("Fim de Operação")
2064             case 2 :
2065
2066             case 3 :
2067                 fmt.Println("Interfaces de rede do
2068                     computador: ")
2069                 addrs, err := net.InterfaceAddrs()
2070                 if err != nil {
2071                     panic(err)
2072                 }
2073                 for i, addr := range addrs {
2074                     fmt.Printf("%d %s\n", i, addr.
2075                         String())
2076
2077                                     //lose <-
2078                                     true
2079                 fmt.Println("Fim de Operação")
2080             case 4 :
2081                 fmt.Println("Comandos no pool: ")
2082                 for c := commandPool.Front(); c !=
2083                     nil; c = c.Next() {
2084                     fmt.Println(c.Value)
2085                 }
2086                 fmt.Println("Fim de Operação")
2087             case 5 :
2088                 b := codificaComandos(Blockchain[len(
2089                     Blockchain)-1].Transactions[0].
2090                     Commands)
2091                 fmt.Println("Codificação dos comandos
2092                     do último bloco: ", b)
```



```

2087         fmt.Println("Decodificação: ")
2088         list := decodificaComandos(b)
2089         for e := list.Front(); e != nil; e =
            e.Next() {
2090             fmt.Println(e.Value.(string))
2091         }
2092         fmt.Println("Fim de Operação")
2093
2094     case 6 :
2095         msg:= "COMMAND " + player.Username +
            " CHANGE NOT_DEFINED 1 TO WORKER_
            STONE IN 0\n"
2096         fmt.Println("Enviando comando: " +
            msg + " do player: " + player.
            Username)
2097         player.C.Mutex.Lock()
2098         enviaMsg2(player.C, msg)
2099         player.C.Mutex.Unlock()
2100
2101     case 7 :
2102         for _, p := range playersMap {
2103             fmt.Println("Lista de Players
            conhecidos:")
2104             fmt.Println("    Login ", p.
            Username)
2105             fmt.Println("    LastSegNumber
            ", p.LastSeqNumber)
2106         }
2107
2108     case 8 :
2109         for t := transactionPool.Front(); t
            != nil; t = t.Next() {
2110             fmt.Println("Lista de Transaç
            ões no pool:")
2111             fmt.Println("    Transaction")
2112             fmt.Println("
            Username: ", t.Value.(*
            Transaction).Username)
2113             fmt.Println("
            SeqNumber: ", t.Value.(*
            Transaction).SeqNumber)
2114             fmt.Println("
            Commands: ")
2115             if t.Value.(Transaction).
            Commands != nil {
2116                 for _, c := range t.
                    Value.(Transaction
                    ).Commands {
2117                     fmt.Println("
                    ",
                    c)
2118                 }

```

```
2119         }
2120     }
2121
2122     case 9:
2123         //enviaMsg2(player.C, "OK\n")
2124
2125         /*
2126         var tt Transaction
2127         tt.Username = "caio"
2128         tt.SeqNumber = 9
2129         floodTransaction(player.C, Blockchain
2130             [len(Blockchain)-2].Transactions
2131             [0])
2132
2133         */
2134         distribuiBloco(player.C, Blockchain[
2135             len(Blockchain)-2])
2136
2137     default:
2138     }
2139 }
2140
2141 func main(){
2142     Blockchain = nil
2143     logged = false
2144     forging = false
2145
2146     //generateGenesisBlock()
2147
2148     //Cria um canal de saída
2149     exit := make(chan string)
2150
2151     //Carrega blockchain local na memória
2152     Blockchain = carregaBlockchain()
2153
2154     fillLocalAddrs()
2155
2156     go interfaceTeste()
2157
2158     go openConn()
2159
2160     //Caso a blockchain seja nula, nada pode ser feito at
2161     //é conseguir baixá-la de algum servidor
2162     if Blockchain == nil {
2163         //Função de solicitar blockchain escreve no
2164         channel
2165         <-att
2166     }
2167
2168     go clientServer(exit)
2169
2170     go playerServer(exit)
```

```
2168
2169     go forge()
2170
2171     //Verifica se a rotina terminou e encessa
2172     for {
2173         select {
2174             case <- exit: {
2175                 os.Exit(0)
2176             }
2177         }
2178     }
2179
2180 }
```