Poney

Comme les informations du poney sont conservés après la fermeture de l'éxecutable et qu'il n'y a pas d'autre répertoire on peut assumer que les informations sont conservés dans le flag.txt et que poney fait une lecture/écriture de flag.txt. J'ai très rapidement tenté de voir ce qu'il y avait de visible depuis l'éxecutable que ce soit avec juste ouvrir le fichier avec un éditeur texte ou en le lancant avec strace.
Cela m'a permis déterminer en premier que le fichier source était écrit en c, et qu'il y avait des fread fopen etc d'employés pour lire flag.txt. De plus il y avait une ligne dans le binaire qui laissait supposer que l'action Gueuler traiter d'une certaine façon était la solution pour intéragir avec flag.txt.
Par la suite j'ai essayé à plusieurs reprise d'utiliser l'option changer le nom pour modifier la valeur de Gueuler. Avec par exemple un nom suivi d'un point virgule puis tanter de modifier la valeur de Gueuler comme on le ferait en C.
J'ai de même tenté de faire des printf pour obtenir de l'information sur le code source mais sans succès. Possiblement que j'aurais pu éventuellement réussir à obtenir de quoi mais avant d'en arriver là j'ai voulu regarder le fichier mentionné dans l'éxecutable , .mon_petit_poney.cfg supposé être dans HOME/
C'était finalement juste un fichier texte contenant les attributs du poney, avec les permissions d'écriture. Donc évidemment j'ai mis Gueuler à true et lancer le binaire en choisissant
l'action 3 Gueuler qui a afficher le contenu du flag.txt :
Je_pourrais_gueuler_dans_le_cul_dun_poney