**MENTAL POKER**

Partie serveur :

J’ai utilisé Node.js pour permettre au fichier server.js d’écouter sur une adresse locale. Avec la gestion des modules NPM, j’ai installé le module socket.io pour avoir accès aux ressources de type socket.

Partie hébergement :

J’ai utilisé nodejitsu qui permet de manière très simple en ligne de commande d’héberger un site, on configure le site dans un premier temps avec le fichier package.json dans lequel on spécifie les caractéristiques du site ainsi que les dépendances (ici, socket.io).

>jitsu deploy

J’ai aussi utilisé Gitub pour héberger les sources du projet

***How the client that plays as Alice can cheat ?***

Alicie peut tricher en utilisant le Jacobi number, en effet les meilleures cartes seront marquées ainsi, Alice sera lesquelles seront les plus fortes. Ainsi elle est assurée d’avoir la meilleure main.

var cheat = function(val)

{

var a = 0,

b = 0;

for(i = 48; i <= 99; i++)

{

res = modpower(i,((val-1)/2),val);

if(res == 1)

{

a = a + ((i-48)%13);

}

else if(res == (val-1))

{

b = b + ((i-48)%13);

}

else

{

// alert("fail");

}

}

}

***How to prevent the attack ?***

Pour prévenir cette attaque, il suffirait de marquer toutes les cartes du jeu, de cette manière, Alice ne serait pas quelles cartes sont les plus fortes.