

BingoEth

Relazione progetto P2P

Leonardo Manneschi

Leonardo Scoppitto

Indice

1	Introduzione	1
2	Struttura del progetto	1
3	Manuale utente	1
3.1	Utilizzo dell'istanza pubblica	1
3.2	Esecuzione da sorgente	2
4	Funzionamento del progetto	3
4.1	Lato front-end	3
4.1.1	Creazione partita	3
4.1.2	Entrare in una stanza	4
4.1.3	Fase di gioco	5
4.2	Lato smart contract	7
4.2.1	Funzione <code>createGame</code>	7
4.2.2	Funzione <code>joinGame</code>	8
4.2.3	Funzione <code>extractNumber</code>	9
5	Principali decisioni	10
5.1	Strutture dati utilizzate nel contratto	10
5.2	Vincoli e regole di BingoEth	10
5.3	Uso di Merkle Tree	10
5.3.1	Generazione del Merkle Tree	10
5.3.2	Generazione della Merkle Proof	12
6	Valutazione del consumo di gas	14
6.1	Valutazione di esempio con un gioco con un creatore e 3 giocatori	14
6.1.1	Calcolo del consumo di gas per ciascun partecipante	15
7	Potenziiali vulnerabilità	16

1 Introduzione

L'applicazione sviluppata come progetto finale del corso di Peer To Peer & Blockchains si chiama BingoEth e si tratta di un'implementazione del bingo (la versione più famosa del bingo, quella americana con cartelle da 75 numeri) realizzata in React/javascript per la parte di front-end e in Solidity per la parte di smart contract, utilizzando truffle com framework. Link ai repository del progetto:

- Leonardo Manneschi - repository di lavoro https://github.com/leomanne/P2P_Project
- Leonardo Scoppitto - mirror del repository di lavoro https://github.com/leomanne/P2P_Project

2 Struttura del progetto

Il progetto è stato organizzato come segue:

```
├── client → Codice del client scritto in React
├── docs → Directory contenente la relazione del progetto
├── truffle → Root del progetto dello smart contract
│   ├── contracts
│   │   └── Bingo.sol → Sorgente del contratto
│   ├── migrations
│   │   └── 1_deploy_contract.js → Script di deploy del contratto
└── Dockerfile/docker-compose.yml → Container docker per il test e il deploy
```

È stato scelto di utilizzare un container docker per eseguire sia il test che il deploy del progetto così da uniformare l'ambiente di sviluppo, automatizzare il più possibile i passaggi di compilazione sia del client che dello smart contract e avere un controllo preciso sulle dipendenze del progetto.

3 Manuale utente

3.1 Utilizzo dell'istanza pubblica

Per rendere più fruibile l'utilizzo dell'applicazione sviluppata, è stato eseguito il deploy di **BingoEth** su un server privato insieme a un'istanza di Ganache, così da non dover configurare nulla se non la rete su Metamask. È possibile accedere al progetto all'url <https://bingoeth.alteregofiere.com/>.

Gli account disponibili con le relative chiavi private sono:

Account	Chiave privata
0xC2F7...8A8a	0x99409bd109959b84aae9234ce755a39a6df4c009a53c6a81ea0713d65bd80eb7
0x3530...587c	0x98d1ccd915ef23a2a088dfec9a47960f7de3b71d5f3c2aff53b7cb85e411adc5
0x97f4...e766	0xe41c4f1aad19f7238246df7712f748c5cf4d6ac1c8a78e1b3aafb4a74e6ae39d
0x0fac...b78E	0x42941bc9871700dade0f40b607a8e0528fd9578dbefcf4abe6b4f4b2eea817b0
0x2b61...d04a	0x7a956b721714c8708ff22b25b193dae7efc7eaec77fe5b40c5c2944fc42feebe
0x9307...d846	0x9d19b8c0ad94ac66122485684d44bfa782dd84def2c2382b991f3632f3b9a294
0x7670...a59A	0x8b93665547a073f7055c043ce4e6115a13e0900d18e23d206c9b0b17f8bf27e8
0x1923...2a90	0x93c2d0ce2d1398fd5585c348a7befd000fecfebd0c9d5005550e820317ab0a47
0xc074...Bf56	0xd994441bc950b1d80191c8a0454a7b186a3562a8cf486390d4f740a713384d81
0xe50a...00B1	0x9f6e155cd2faf86bb96331732d9f5c6727fe0858773d7ad141f67425e7b1fe1b

La configurazione della rete su MetaMask è la seguente:

Network name
BingoEth

New RPC URL
https://chain.altegregofiere.com

Chain ID ⓘ
1337

Currency symbol
ETH

Ticker symbol verification data is currently unavailable, make sure that the symbol you have entered is correct. It will impact the conversion rates that you see for this network.

Block explorer URL (Optional)

Cancel Save

Figure 1: Configurazione MetaMask

3.2 Esecuzione da sorgente

Nota: per l'utilizzo del progetto è consigliato avere docker (consultare <https://docs.docker.com/get-docker/>) installato sul proprio pc.

Steps:

1. Clonare il repository da https://github.com/leomanne/P2P_Project o da <https://github.com/ski-by7/BingoEth> (il secondo repository è il mirror del primo) o scompattare l'archivio BingoEth.zip
2. Aprire il terminale/powershell e spostarsi dentro la directory del progetto
3. Eseguire il comando `docker compose up`

Eseguiti i passi indicati, inizierà il processo di build del container docker (ci vorrà qualche minuto). Dopodiché si avvierà il container che compilerà il contratto, per poi avviare l'applicazione **BingoEth**. Una volta terminato il processo di build, sarà possibile accedere all'applicazione tramite browser all'url `http://localhost:80`.

Gli account verranno configurati su un'istanza di ganache locale all'indirizzo (`http://127.0.0.1:7545`).

4 Funzionamento del progetto

4.1 Lato front-end

Il front-end dell'applicazione BingoEth è stato sviluppato in React e consente agli utenti di interagire con lo smart contract e poter quindi giocare a bingo scommettendo Ethereum. Le principali funzionalità del front-end sono:

- Creazione di una nuova partita scegliendo il numero massimo di giocatori (oltre al creatore) e la cifra da scommettere.
- Partecipazione a una partita random.
- Partecipazione a una partita di cui si conosce l'ID.

In Figura 2 possiamo visualizzare la schermata principale della dApp sviluppata.



Figure 2: Home page

4.1.1 Creazione partita

Per creare la stanza (Figura 3) è necessario inserire il numero massimo di giocatori e la quota di ingresso. Per semplicità di interazione col contratto è stato deciso che non è possibile scommettere frazioni di Ethereum. Una volta inseriti i dati, il pulsante **Scommetti** si abiliterà e, premendolo, verrà chiamata la funzione del contratto `createGame` di cui parleremo nel prossimo capitolo.



Figure 3: Creazione della stanza di gioco

Solo dopo aver premuto il pulsante **Scommetti** verrà mostrata la schermata di attesa (Figura 4), in cui si aspetterà di raggiungere il numero totale di giocatori scelto al momento della creazione della stanza.

Nota Bene: il numero di giocatori specificato NON comprende il creatore del gioco, quindi se si specificherà un numero n di giocatori, la partita si svolgerà fra $n + 1$ giocatori.



Figure 4: Attesa dell'unione di altri player

4.1.2 Entrare in una stanza

Per accedere a una stanza abbiamo due opzioni:

- scegliere una stanza random
- scegliere una stanza specifica, conoscendo l'ID della stanza

Cliccando il pulsante **Entra in una stanza** si aprirà una schermata (Figura 5) in cui verrà richiesto di inserire un ID per selezionare il gioco a vogliamo partecipare.

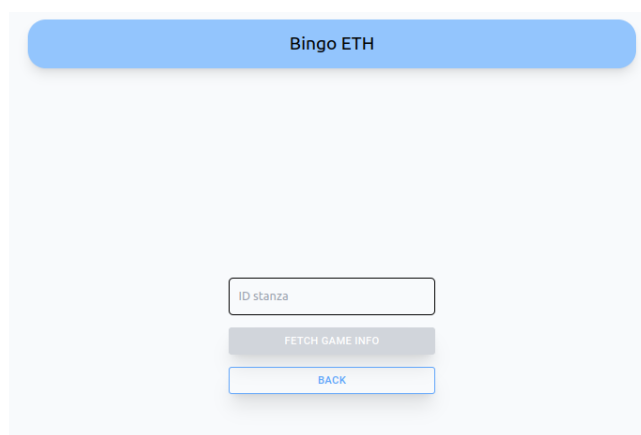


Figure 5: Scelta della stanza di gioco

Se l'ID selezionato esiste e ci sono ancora posti disponibili allora apparirà la schermata contenente (Figura 6):

- ID della stanza scelta
- Gli Ethereum da scommettere per potersi unire alla stanza
- Il numero di posti ancora disponibili

A questo punto, se cliccando sul pulsante **Entra nella stanza**, la somma di Ethereum scommessi verrà prelevata dal wallet e il numero dei giocatori presenti nella stanza verrà aggiornato attraverso la chiamata di funzione del contratto `JoinGame` di cui parleremo nel prossimo capitolo.

Cliccando invece sul pulsante **Entra in una stanza random**, non verrà richiesto nessun ID e verranno visualizzate direttamente le informazioni sul gioco scelto casualmente dal contratto.

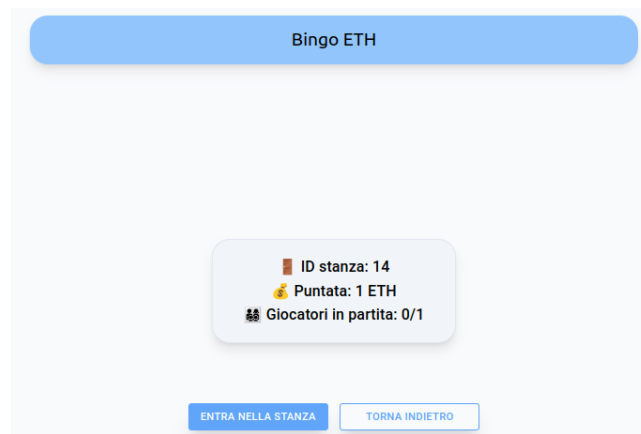


Figure 6: Informazioni sulla partita

4.1.3 Fase di gioco

Una volta che tutti i giocatori sono entrati, la partita verrà avviata e verrà caricata la cartella creata dal client al momento dell'ingresso nella stanza.

4.1.3.1 Lato Creatore della stanza Per rendere il gioco più interattivo, è il creatore della stanza che si fa carico della responsabilità estrarre i numeri, chiamando la funzione del contratto `extractNumber`, pertanto è sempre il creatore che detta il ritmo del gioco. Vediamo la schermata di gioco (Figura 7):

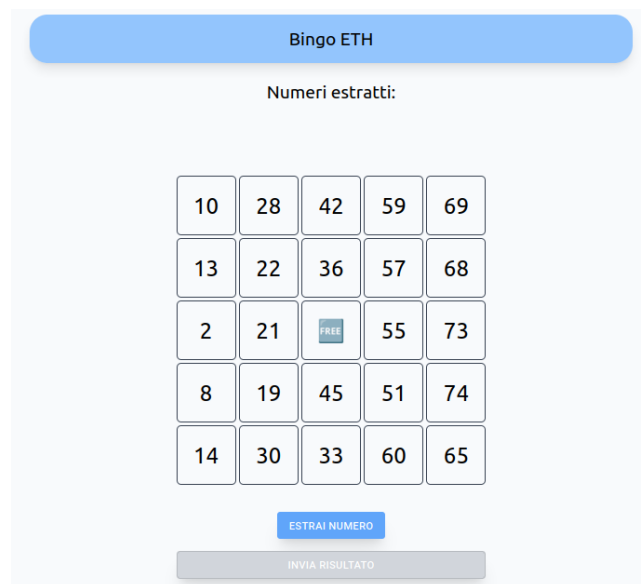


Figure 7: Schermata di gioco del creatore

Come si vede dall'immagine abbiamo:

- La lista degli ultimi 5 numeri estratti.
- La cartella generata randomicamente lato client. Mano a mano che verranno estratti i numeri, sarà cura dei giocatori tenere traccia delle caselle uscite, come nel vero gioco.
- Un pulsante per estrarre i numeri, chiamando la funzione `extractNumber` del contratto.
- Un pulsante per inviare la propria combinazione vincente al contratto quando si ha una combinazione vincente. Per evitare lo spam di richieste di validazione della cartella da parte del contratto, il pulsante si abilita solo se si seleziona effettivamente una combinazione vincente

4.1.3.2 Lato Joiner della stanza Dato che solo il creatore del gioco può estrarre i numeri, abbiamo dato ai joiner della stanza la possibilità di denunciarlo se cerca di bloccare il gioco per far allontanare i giocatori. Per questo motivo, è stato aggiunto un pulsante **Accusa** che se premuto rimuove il creatore dalla partita dopo un certo numero di secondi, terminando il gioco. A questo punto i giocatori si spartiranno la quota di ingresso del creatore, oltre ovviamente a ricevere il rimborso della propria quota di partecipazione.

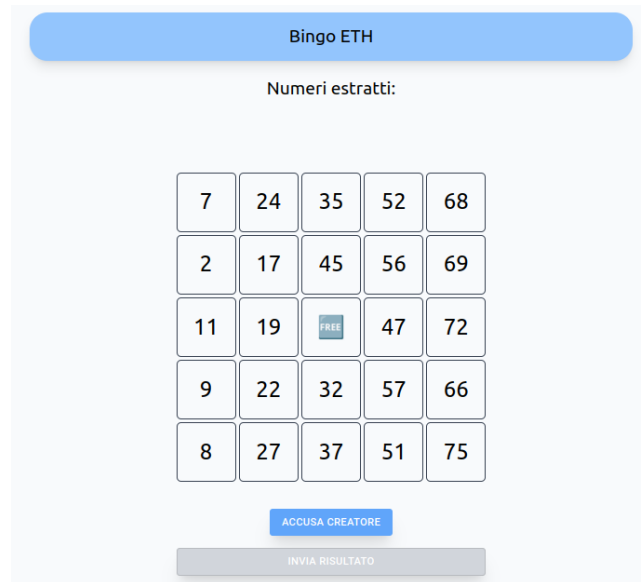


Figure 8: Schermata di gioco per i joiner

Altre possibili implementazioni avrebbero potuto includere una logica che trasformava chi denunciava nel nuovo creatore. Tuttavia, abbiamo optato per una soluzione più semplice, che prevede l'annullamento dell'accusa se il creatore estrae un nuovo numero, facendo riprendere il gioco.

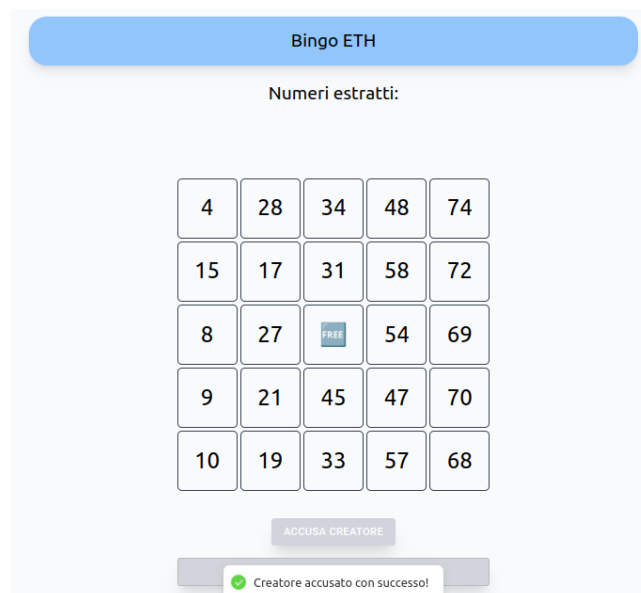


Figure 9: Schermata di denuncia per i joiner

4.2 Lato smart contract

Lo smart contract è scritto in Solidity e gestisce la logica del gioco, inclusa la gestione dei numeri estratti, la verifica delle cartelle dei giocatori e la distribuzione dei premi. Il contratto include le seguenti funzionalità:

- Creazione di una nuova partita e gestione dell'unione dei players alle partite.
- Gestione dei numeri estratti per ogni partita.
- Verifica delle vincite.
- Distribuzione dei premi.

4.2.1 Funzione createGame

La creazione di nuove partite è demandata alla funzione `createGame`, che verifica i parametri di input come il numero massimo di giocatori consentiti, l'ammontare della scommessa e l'ammontare di Ethereum inviati al contratto. Successivamente, genera un ID univoco per la partita e inizializza un nuovo oggetto di gioco nella lista dei giochi disponibili, per poi emettere l'evento `GameCreated`.

```
function createGame(uint _maxJoiners, uint _betAmount, bytes32 _cardMerkleRoot)
public payable {
    // Requisiti di input
    require(_maxJoiners > 0, "Max joiners must be greater than 0");
    require(_betAmount > 0, "Bet amount must be greater than 0");
    require(msg.sender.balance/1 ether >= _betAmount,
        "Cannot bet more than you can afford!");
    require(msg.value == _betAmount*1 ether,
        "Please send exactly the amount you want to bet!");

    // Generazione dell'ID del gioco
    int256 gameId = gameId();

    // Creazione di una nuova istanza di gioco
    Info storage newGame = gameList[gameId];

    // Inizializzazione dei parametri del gioco
    newGame.creator = msg.sender;
    newGame.joiners = new address ;
    newGame.maxJoiners = _maxJoiners;
    newGame.totalJoiners = 0;
    newGame.ethBalance = 0;
    newGame.betAmount = _betAmount;
    newGame.creatorMerkleRoot = _cardMerkleRoot;
    newGame.accusationTime = 0;
    newGame.accuser = address(0);

    // Inizializzazione del mapping per il merkle root del creatore
    newGame.joinerMerkleRoots[msg.sender] = 0;

    // Aggiunta del gioco alla lista dei giochi disponibili
    elencoGiochiDisponibili.push(gameId);

    // Aggiunta del valore del betAmount all'ethBalance del gioco
    newGame.ethBalance += _betAmount;

    // Emit dell'evento GameCreated
```

```

    emit GameCreated(
        gameId,
        newGame.maxJoiners,
        newGame.totalJoiners
    );
}

```

4.2.2 Funzione joinGame

La funzione `joinGame` gestisce l'ingresso in partita di un giocatore e prende come input il `_gameId`, ricevuto durante la richiesta di informazioni su un gioco (Figura 5 e 6), e il Merkle Root della cartella generata dal client. Dopo aver verificato le condizioni di ingresso, si controlla che due giocatori non abbiano inviato lo stesso Merkle Root, per poi aggiornare la variabile `gameList` e quindi emettere l'evento `GameJoined`. Dopodiché se viene raggiunto il numero massimo di joiners, il gioco identificato dal `_gameId` viene rimosso dall'elenco dei giochi disponibili e viene emesso l'evento `GameStarted`.

```

function joinGame(int256 _gameId, bytes32 _cardMerkleRoot) public payable {
    require(_gameId > 0, "Game ID must be greater than 0!");
    require(elencoGiochiDisponibili.length > 0, "No available games!");

    //check if the game is available and if the player is not the creator
    require(
        gameList[_gameId].totalJoiners < gameList[_gameId].maxJoiners,
        "Game already taken!");
    require(
        gameList[_gameId].creator != msg.sender,
        "You can't join a game created by yourself!");
    require(
        gameList[_gameId].creatorMerkleRoot != _cardMerkleRoot,
        "Invalid merkle root!");
    require(
        msg.sender.balance/1 ether >= gameList[_gameId].betAmount,
        "Cannot bet more than you can afford!");
    require(
        msg.value/1 ether == gameList[_gameId].betAmount,
        "Please send the correct bet amount!");

    for (uint i = 0; i < gameList[_gameId].joiners.length; i++) {
        require(
            gameList[_gameId]
                .joinerMerkleRoots[gameList[_gameId]
                    .joiners[i]] != _cardMerkleRoot, "Invalid merkle root!");
    }
    //add the player to the game
    gameList[_gameId].joiners.push(msg.sender);
    gameList[_gameId].totalJoiners++;
    gameList[_gameId].ethBalance += gameList[_gameId].betAmount;
    gameList[_gameId].joinerMerkleRoots[msg.sender] = _cardMerkleRoot;

    emit GameJoined(
        _gameId,
        gameList[_gameId].creator,
        msg.sender,
        gameList[_gameId].maxJoiners,

```

```

        gameList[_gameId].totalJoiners,
        gameList[_gameId].ethBalance
    );
    if(gameList[_gameId].totalJoiners == gameList[_gameId].maxJoiners){
        removeFromGiochiDisponibili(_gameId);
        emit GameStarted(_gameId);
    }
}

```

4.2.3 Funzione extractNumber

La funzione `extractNumber` gestisce l'estrazione dei numeri, appoggiandosi alla funzione `getNewNumber`, che si occupa di generare un numero casuale fra 1 e 75 eseguendo un check sui numeri già estratti, in modo da evitare duplicati. Aggiunge quindi il numero estratto al campo `numbersExtracted` delle `Info` (vedere il prossimo capitolo) del gioco identificato da `_gameId`. Se il flag `accused` è `true`, revoca l'accusa al creatore di quel gioco, mentre se tutti i numeri sono stati e nessuno ha chiamato bingo, automaticamente verrà fatto vincere il creatore.

```

function extractNumber(int256 _gameId, bool accused) public {
    uint startGas = gasleft();
    require(gameList[_gameId].numbersExtracted.length <= 75,
        "All numbers have been extracted!");
    uint8 newNumber = getNewNumber(_gameId);
    int8 i = 1;
    while (isExtracted(gameList[_gameId].numbersExtracted, newNumber)) {
        newNumber = getNewNumber(_gameId+i);
        i++;
    }
    gameList[_gameId].numbersExtracted.push(newNumber);
    if(accused){
        gameList[_gameId].accusationTime = 0;
        gameList[_gameId].accuser = address(0);
        emit ConfirmRemovedAccuse(_gameId);
    }
    if(gameList[_gameId].numbersExtracted.length < 75){
        emit NumberExtracted(_gameId, newNumber, false);
    }else{
        emit GameEnded(_gameId, msg.sender,
            gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether, 0, true, WinningReasons.BINGO);
        payable(msg.sender).transfer(gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether);
    }
    gameList[_gameId].weiUsed += (startGas - gasleft()) * tx.gasprice;
}

```

5 Principali decisioni

5.1 Strutture dati utilizzate nel contratto

Per salvare le informazioni riguardanti i giochi creati lato contratto, abbiamo utilizzato una struct chiamata `Info` dove salvare:

- **creator** e **joiners**: gli indirizzi del creatore e dei giocatori così da poter gestire i pagamenti
- **maxJoiners**: il numero massimo di giocatori che possono accedere alla partita
- **totalJoiners**: il numero di giocatori che sono entrati fino a quel momento
- **ethBalance**: il numero di Ethereum raccolti fino a quel momento
- **betAmount**: la quota per accedere alla partita
- **creatorMerkleRoot**: il merkle root del creatore
- **joinerMerkleRoots**: tutti i merkle root dei giocatori, salvato come mapping per poter essere gestito più semplicemente in seguito
- **numbersExtracted**: la lista dei numeri estratti
- **weiUsed**: il gas utilizzato dal creatore per l'estrazione dei numeri
- **accusationTime**: il timestamp del blocco in cui è stato accusato il creatore
- **accuser**: l'indirizzo dell'accusatore

```
struct Info {
    address creator;
    address[] joiners;
    uint maxJoiners;
    uint totalJoiners;
    uint ethBalance;
    uint betAmount;
    bytes32 creatorMerkleRoot;
    mapping(address => bytes32) joinerMerkleRoots;
    uint8[] numbersExtracted;
    uint weiUsed;
    uint accusationTime;
    address accuser;
}
```

5.2 Vincoli e regole di BingoEth

I seguenti vincoli sono stati implementati per garantire il corretto funzionamento del gioco:

- **Numero delle caselle**: Il numero delle caselle è stato settato seguendo le regole base del bingo americano e quindi a 25 caselle totali.
- **La casella centrale**: La casella centrale è una casella jolly e quindi sempre valida.
- **Il creatore**: Il creatore si assume il ruolo di chiedere al contratto di estrarre i numeri.
- **I giocatori**: Controllano che il creatore non vada in stallo.
- **Limite scommesse**: Non si può scommettere più di 1000 ETH.
- **Numero di cartelle**: Per semplicità un giocatore può comprare una sola cartella alla volta.

5.3 Uso di Merkle Tree

Per gestire la verifica delle cartelle di bingo senza dover salvare l'array di 24 numeri è stato scelto di utilizzare un Merkle Tree in modo da poter validare solo un eventuale combinazione vincente.

5.3.1 Generazione del Merkle Tree

Il codice per la generazione del Merkle Tree si trova all'interno del file `client/src/services/TableService.js` ed è implementato nella funzione `generateMerkleTree`. La funzione prende quindi in input un'array (il parametro `table`) e tramite la funzione `utils.soliditySha3` (l'equivalente di `keccak256` in

Solidity) della libreria `web3` genera gli hash di tutti gli elementi della cartella. Successivamente, genera tutti i livelli del Merkle Tree in maniera iterativa.

```
export function generateMerkleTree(table) {
  let merkleTree = [];

  let tmp = [];
  for (const element of table) {
    tmp.push(utills.soliditySha3(element.toString()));
  }
  merkleTree.push(tmp);

  while (tmp.length > 1) {
    const nextLevel = [];
    for (let j = 0; j < tmp.length; j += 2) {
      if (tmp[j + 1]) {
        nextLevel.push(utills.soliditySha3((tmp[j] + tmp[j + 1].slice(2))));
      } else {
        nextLevel.push(utills.soliditySha3((tmp[j] + tmp[j].slice(2))));
      }
    }
    tmp = nextLevel;
    merkleTree.push(nextLevel);
  }
  return merkleTree;
}
```

Una particolarità del calcolo del merkle tree in questo contesto è che il numero di elementi nella cartella del bingo non è una potenza del 2, infatti viene considerato un array di 24 elementi (non includiamo la casella centrale essendo sempre valida) rappresentante la cartella del giocatore:

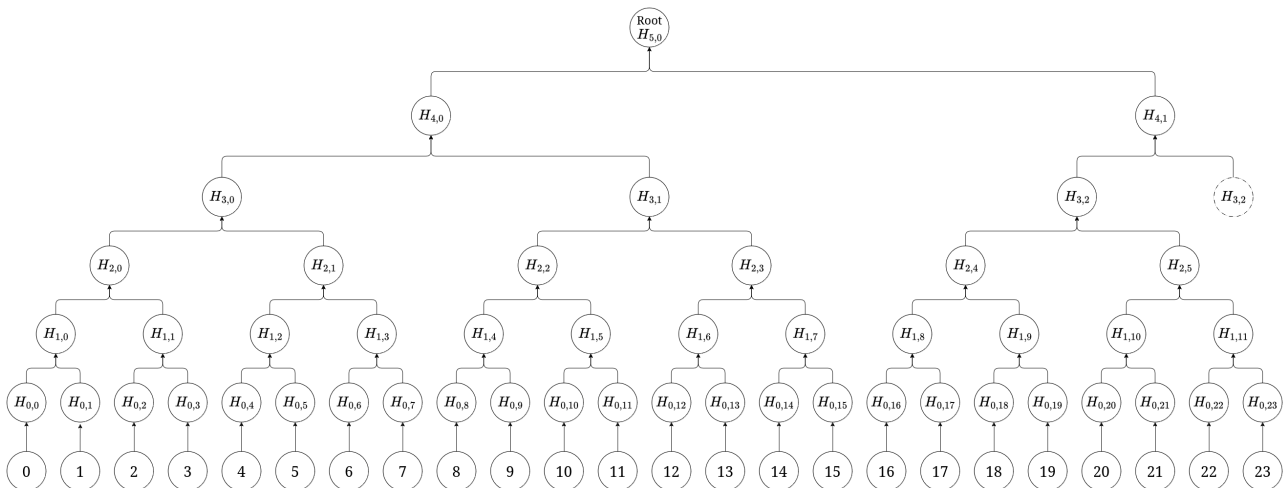


Figure 10: MerkleTree

Come possiamo vedere dal diagramma, al livello 3 l'elemento con indice 2 viene duplicato per permettere il calcolo dell'elemento (4, 1). Questa soluzione è di semplice implementazione, infatti, durante il calcolo del merkle tree, è sufficiente controllare all'interno del ciclo `for` se si ha un elemento successivo a quello corrente con cui eseguire l'hash, altrimenti si esegue l'hash “raddoppiando” il nodo corrente:

```

for (let j = 0; j < tmp.length; j += 2) {
  if (tmp[j + 1]) {
    nextLevel.push(utils.soliditySha3((tmp[j] + tmp[j + 1].slice(2))));
  } else {
    nextLevel.push(utils.soliditySha3((tmp[j] + tmp[j].slice(2))));
  }
}
}

```

5.3.2 Generazione della Merkle Proof

Così come nella generazione dell'albero, si deve prestare attenzione anche alla generazione delle proof. In caso di bingo, a seconda se la combinazione contiene o no la casella centrale, la proof consiste in un array contenente tanti array quanti sono i numeri estratti da verificare:

```

const exampleProof = [
  [firstElement, elementIndex, H1, H2, H3, H4, H5],
  ...,
  [lastElement, elementIndex, H1, H2, H3, H4, H5]
]

```

La funzione generateMerkleProof prende in input la cartella card di 24 elementi e l'array result sempre di 24 elementi booleani, dove l'elemento i è true se l'elemento i della cartella fa parte di una combinazione vincente.

```

export const generateMerkleProof = (card, result) => {
  const proofs = [];
  const mT = generateMerkleTree(card);
  const leaves = mT[0];
  for (let i = 0; i < result.length; i++) {
    if (!result[i]) {
      continue;
    }
    const elementHash = utils.soliditySha3(card[i].toString());
    const index = leaves.indexOf(elementHash);

    let proof = [];
    let currentIndex = index;

    proof.push(stringToBytes32(card[i].toString()));
    proof.push(stringToBytes32(i.toString()));

    for (let level = 0; level < mT.length - 1; level++) {
      const currentLevel = mT[level];
      const isRightNode = currentIndex % 2 === 1;
      const siblingIndex = isRightNode ? currentIndex - 1 : currentIndex + 1;

      if (siblingIndex < currentLevel.length) {
        proof.push(`${currentLevel[siblingIndex]}`);
      }

      currentIndex = Math.floor(currentIndex / 2);
    }
    if (index > 15) {
      let last = proof.pop();
      proof.push(

```

```

        `${mT[mT.length - 3][mT[mT.length - 3].length - 1]}`
    );
    proof.push(last);
}
proofs.push(proof);
}
return proofs;
};

```

Come possiamo vedere, dopo il ciclo for che va a calcolare gli hash da inserire nella proof, si va a controllare se l'indice dell'elemento di cui si sta calcolando la proof è maggiore di 15. Se è maggiore di 15, infatti si dovrà aggiungere l'hash $H_{3,2}$ in penultima posizione così che durante la verifica si tenga conto del *raddoppio* eseguito durante la generazione dell'albero.

Questa soluzione permette di verificare in modo classico una proof, la cui implementazione si trova all'interno del contratto:

```

function verifyMerkleProof(
    bytes32 _root,
    string memory _leaf,
    bytes32[] memory _proof,
    uint256 _index
) internal pure returns (bool) {
    bytes32 _hash = keccak256(abi.encodePacked(_leaf));
    for (uint256 i = 2; i < _proof.length; i++) {
        if (_index % 2 == 0) {
            _hash = keccak256(abi.encodePacked(_hash, _proof[i]));
        } else {
            _hash = keccak256(abi.encodePacked(_proof[i], _hash));
        }
        _index /= 2;
    }
    return _hash == _root;
}

```

5.3.2.1 Esempio 1 Se si deve verificare un elemento con indice minore o uguale a 15, ad esempio 7, la sua merkle proof sarà:

$$[element, 7, H_{0,6}, H_{1,2}, H_{2,0}, H_{3,1}, H_{4,1}]$$

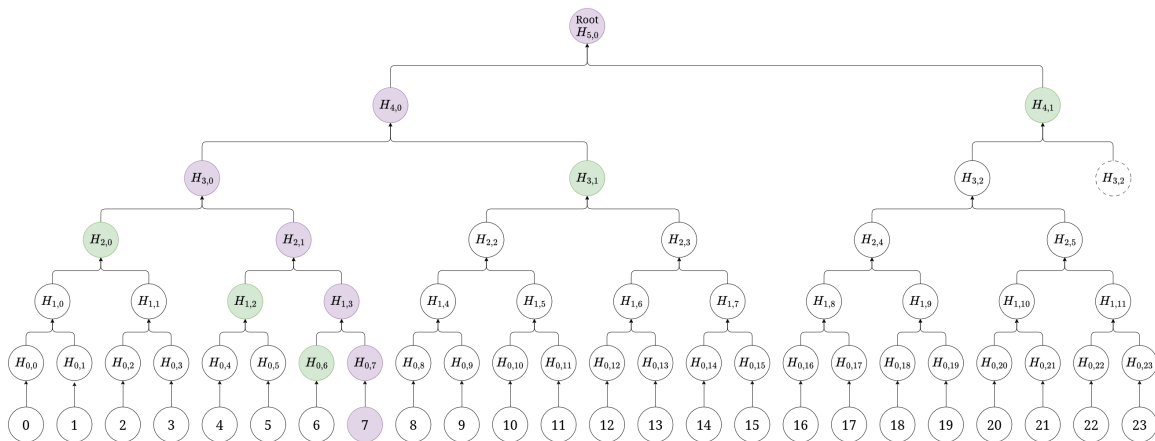


Figure 11: Merkle Proof dell'indice 7 - In verde gli hash forniti dalla proof, in viola quelli calcolati

5.3.2.2 Esempio 2 Se si deve verificare un elemento con indice maggiore di 15, ad esempio 20, la sua merkle proof sarà:

$$[element, 20, H_{0,21}, H_{1,11}, H_{2,3}, H_{3,2}, H_{4,0}]$$

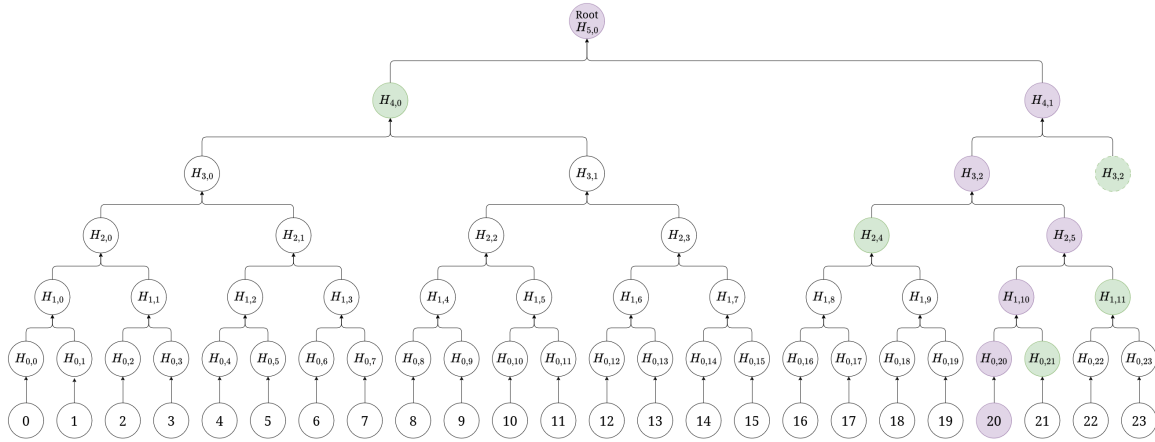


Figure 12: Merkle Proof dell'indice 20 - In verde gli hash forniti dalla proof, in viola quelli calcolati

6 Valutazione del consumo di gas

Funzione	Gas Consumato	Note
Deploy contratto	3653200	
createGame	179890	
joinGame	131088	
accuse	67810	
checkAccuse	$1300 + (2500 \times n)$	Dove n è il numero di joiners
extractNumber	$70705 \times m$	m è il numero di tentativi (massimo 75, quindi 5302875 Gas)
getInfoGame	36536	
submitCard	40181	

6.1 Valutazione di esempio con un gioco con un creatore e 3 giocatori

Ipotizziamo che in una partita siano stati estratti 37 numeri e che il creatore sia stato accusato 6 volte (senza mai concludere il gioco per stallo). Calcoliamo il costo complessivo:

Joiners	Numeri estratti	Accuse
3	37	6

Vediamo ora il calcolo del consumo di gas:

Operazione	Gas Consumato	Note
Deploy contratto	3.653.200	
Creazione del gioco	179.890	
Richiesta informazioni sul gioco	36.536	
Entrata in partita	393.264	Calcolato come $131088 \times joiners = 131088 \times 3$
Accuse	406.860	Calcolato come $67810 \times n_{Accuse} = 67810 \times 6$

Operazione	Gas Consumato	Note
Chiamata <code>checkAccuse</code>	52.800	Calcolato come $(1300 + (2500 \times joiners)) \times nAccuse = (1300 + (2500 \times 3)) \times 6$
Estrazione dei numeri	2.616.085	Calcolato come $70705 \times nEstrazioni = 70705 \times 37$
Invio della cartella	40.181	
Totale	7.378.816	

Quindi, il costo complessivo del consumo di gas per le operazioni descritte, considerando un creatore del gioco e 3 joiners, con 37 numeri estratti e 6 accuse, è di circa 7.378.816 gas.

Per calcolare quanto spende un joiner e quanto spende il creatore del gioco in base al consumo di gas specificato, consideriamo che i joiner possono eseguire tutte le operazioni elencate:

6.1.1 Calcolo del consumo di gas per ciascun partecipante

Nota: nel calcolo non è considerato il deploy del contratto.

6.1.1.1 Creatore del gioco

Operazione	Gas Consumato	Note
Creazione del gioco	179.890	
Chiamata <code>checkAccuse</code>	52.800	Calcolato come $(1300 + (2500 \times joiners)) \times nAccuse = (1300 + (2500 \times 3)) \times 6$
Estrazione dei numeri	2.616.085	Calcolato come $70705 \times nEstrazioni = 70705 \times 37$
Invio della cartella	40.181	
Totale	2.888.956	

6.1.1.2 Giocatori

Operazione	Gas Consumato	Note
Richiesta informazioni sul gioco	36.536	
Entrata in partita	393.264	Calcolato come $131088 \times joiners = 131088 \times 3$
Accuse	135.620	Ipotizziamo 2 accuse a giocatore
Invio della cartella	40.181	
Totale	605.601	

6.1.1.3 Valutazione spese creatore Come possiamo vedere il creatore deve sostenere un costo importante dovuto all'estrazione dei numeri, pertanto abbiamo deciso di tenere traccia del gas utilizzato per questa specifica operazione così da poter rimborsare il creatore a fine partita. Di seguito uno snippet di codice estratto dalla funzione del contratto `submitCard`:

```

...
if (msg.sender != gameList[_gameId].creator) {
    uint gameWeiAmount = gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether;
    uint prize = gameWeiAmount - gameList[_gameId].weiUsed;

    emit GameEnded(_gameId, msg.sender, prize, gameList[_gameId].weiUsed,
                   false, WinningReasons.BINGO);

    payable(msg.sender).transfer(prize);
    payable(gameList[_gameId].creator).transfer(gameList[_gameId].weiUsed);
} else {
    emit GameEnded(_gameId, msg.sender, gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether, 0,
                   true, WinningReasons.BINGO);
    payable(msg.sender).transfer(gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether);
}
...

```

7 Potenziali vulnerabilità

La funzione utilizzata per generare numeri casuali in uno smart contract utilizza l'hashing di dati come il timestamp del blocco, la difficoltà del blocco, l'indirizzo del mittente e un seed fornito. Tuttavia, la sicurezza di questa implementazione merita attenzione. L'hashing di parametri come il timestamp e la difficoltà del blocco non è completamente imprevedibile e potrebbe essere influenzato da attacchi che manipolano questi valori, compromettendo la casualità dei numeri generati. Inoltre, la funzione itera per trovare un numero non ancora estratto, il che può aumentare il consumo di gas e causare ritardi se il numero di tentativi è elevato.

Di seguito la funzione `extractNumber` e `getNewNumber`:

```

function getNewNumber(int256 seed) internal view returns(uint8) {
    uint256 randomHash = uint256(keccak256(abi.encodePacked
        (block.timestamp, block.difficulty, msg.sender, seed)));
    uint256 randomNumber = (randomHash % 75) + 1;
    return uint8(randomNumber);
}

function extractNumber(int256 _gameId, bool accused) public {
    uint startGas = gasleft();
    require(gameList[_gameId].numbersExtracted.length <= 75,
        "All numbers have been extracted!");
    uint8 newNumber = getNewNumber(_gameId);
    int8 i = 1;
    while (isExtracted(gameList[_gameId].numbersExtracted, newNumber)) {
        newNumber = getNewNumber(_gameId+i);
        i++;
    }
    gameList[_gameId].numbersExtracted.push(newNumber);
    if(accused){
        gameList[_gameId].accusationTime = 0;
        gameList[_gameId].accuser = address(0);
        emit ConfirmRemovedAccuse(_gameId);
    }
    if(gameList[_gameId].numbersExtracted.length < 75){
        emit NumberExtracted(_gameId, newNumber,false);
    }
}

```

```

    }else{
        emit GameEnded(_gameId, msg.sender,
            gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether, 0, true, WinningReasons.BINGO);
        payable(msg.sender).transfer(gameList[_gameId].ethBalance * 1 ether);
    }
    gameList[_gameId].weiUsed += (startGas - gasleft()) * tx.gasprice;
}

```

È stato deciso di non far inviare il `seed` dal creatore poiché poteva aumentare le possibilità che un creatore malevolo potesse manipolare l'estrazione dei numeri.