

**Projet Cap'Chat**  
**Consignes pour la séance du 26/03/2019**

Tout d'abord toutes mes excuses pour vous faire faux-bond en ce mardi.  
Pour la bonne avancée de notre projet 'CaptChat', je vous saurai gré de bien vouloir vous pencher sur les points suivants :

1. Je l'avais énoncé lors de la séance dernière, mais la composition du Capt'Chat doit se faire côté serveur via node JS, le code écrit côté client se limitant à la l'interaction avec l'utilisateur.
2. L'appel à un 'CaptChat' doit pouvoir se faire dans l'importe quelle page html via l'intégration d'une balise.
3. La validation (bonne réponse )du 'CaptChat' devra permettre de faire apparaître un bouton de validation sur la page ou est inséré le 'CaptChat'.

De façon complémentaire, nous allons nous attaquer à la partie 'BackOffice' de notre projet. Tout d'abord, l'enrichissement de la base des 'CaptChat' disponibles.

Les artistes déposant un jeu de 'CaptChat' devront compléter un formulaire permettant :

- De s'identifier sur notre site si ce n'est pas déjà fait
- De nommer leur 'CaptChat'
- De qualifier ce 'CaptChat' par un thème (Animaux, BD, Graphisme....) proposé dans un menu déroulant lié à une table dans une base de données de notre site
- De télécharger les images neutres dans une archive (.zip obligatoire)
- De télécharger les images singulières dans une archive (.zip obligatoire)

Une fois le formulaire renseigné, vous proposerez à l'auteur de renseigner un indice pour chaque image singulière.

Une fois cette démarche réalisée (nous devons prévoir une phase de modération ultérieurement) le 'CaptChat' sera disponible à l'usage.

Bon courage à vous.

Jocelyn.