

Projet Cap'Chat
(Partie 1)
<https://tinyurl.com/y6mxfaue>

On vous charge de réaliser le prototype d'un générateur de captcha dynamique qui sera amené à être mis en ligne à des fins commerciales (Le modèle de commercialisation n'est pas encore défini).

Le cahier des charges est le suivant :

1. Cap'Chat affichera une série d'images originales composées par des artistes
2. Parmi les huit images affichées, on distinguera des images 'neutres' et une image 'singulière'
3. C'est l'image singulière que l'utilisateur devra distinguer parmi les autres pour valider le Cap'Chat
4. A chaque image singulière est associé une question ou un indice unique (Indices.txt) permettant de l'identifier
5. Cap'Chat devra pouvoir s'enrichir dynamiquement et simplement des nouvelles créations d'artistes
6. Lors de l'apparition d'un Cap'Chat, un thermomètre dynamique décomptera trente secondes (par défaut) pour y répondre. L'écoulement du délai provoquera le rechargement de Cap'Chat. A chaque échec ou délai dépassé, le délai imparti sera réduit de cinq secondes.
7. Cap'Chat sera programmé intégralement en Javascript, partie serveur comme partie cliente.

Ressources

1. Un Lot d'images neutres
2. Un lot d'images singulières
3. Un fichier d'indices

Projet Cap'Chat
(Partie 2)

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, Sport....) 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.

Consignes générales

1. L'intégration d'un 'CaptChat' doit pouvoir se faire très simplement dans n'importe quelle page html nécessitant la vérification de la non-présence d'un robot.

L'intégration se fera via l'appel à l'URL d'usage (ex : www.captchat.com/XXXXXXX où XXXXXXX est l'id d'un jeu d'images) du Jeu d'images Captchat

2. La validation (bonne réponse) du 'CaptChat' devra permettre de naviguer vers une URL définie dans le paramétrage du Captchat (par exemple, la bonne réponse à un captchat provoquera une redirection vers le site www.monsite.fr/accueil)

Les artistes déposant un Jeu d'images Captchat devront bénéficier d'un formulaire simple permettant :

- De s'identifier/S'inscrire
- De déposer un jeu d'images 'CaptChat' sous forme d'archive (.zip obligatoire)
- De qualifier ce 'CaptChat' par un thème (Animaux, BD, Art....) proposé dans un menu déroulant (amené à évoluer dans ses valeurs d'un jour à l'autre)
- D'identifier les images neutres du Jeu d'images
- D'identifier les images singulières du Jeu d'images
- De renseigner la question associée (QuestionAssociée) à chaque image singulière

La réalisation de ces actions se fera uniquement grâce aux fonction de l'API Rest mise en place.

API REST

Cap'Chat sera doté d'une API REST permettant notamment de

- S'inscrire (Identifiant, MDP)
- S'identifier (Identifiant, MDP). En retour l'utilisateur recevra un Token. Le Token sera ensuite passé en entête () de toutes les requêtes de l'api pour vérification. Pour chaque requête, on vérifiera juste que le token est valide (pas de contrôle de cohérence Utilisateur/Token).
- Créer, Modifier(Nom), Supprimer un Artiste-Créateur de Captchat
- Lister (ID, Nom) les Artistes-Créateurs de Captchat
- Lister (ID, Nom) les thèmes disponibles
- Créer, Modifier (Nom, idtheme), Supprimer un Jeu d'images
- Lister (ID, Nom, idtheme, idartiste, urlusage) les Jeux d'images
- Lister (ID, Nom, idtheme, idartiste, urlusage) les Jeux d'images d'un artiste
- Lister (ID, Nom, idtheme, idartiste, urlusage) les Jeux d'images d'un thème
- Modifier(QuestionAssociée) une image