

# le CAPTCHA ludique

Proposition du groupe : Valgrind

## Aspect ludique :

Comme demandé, nous avons réfléchi à un type de CAPTCHA qui soit interactif et/ou basé sur un jeu vidéo. Nous avons donc réfléchi à un mini-jeu court mais divertissant qui pourrait permettre de donner un avantage aux humains plutôt qu'à la machine. Nous avons donc pensé à un jeu de notre enfance : *Super Mario 64 DS* ! Comportant quelques mini-jeu annexe, notamment le mini-jeu *Wanted* qui nous a inspiré sur ce CAPTCHA ! L'objectif est simple : retrouver et toucher le personnage recherché parmi plusieurs visages similaires issus de l'univers Mario.

Le jeu correspond à nos attentes; déjà côté utilisateur, c'est divertissant, accessible, rapide, on n'a pas l'impression de passer un CAPTCHA traditionnel. D'un autre côté, la solution est efficace et sécurisée.

## Efficacité du CAPTCHA :

Concernant l'efficacité du CAPTCHA, l'idée était de donner l'avantage à l'utilisateur. On a donc essayé de modifier au plus les visages à reconnaître pour rendre la tâche plus difficile à des robots. Des modifications aléatoires pour chaque CAPTCHA. A noter que ces modifications ne sont pas dérangeantes pour l'utilisateur qui est toujours capable d'identifier tout aussi facilement le personnage caché. De plus, la superposition d'images et le mouvement continu sont des techniques simples qui permettent de réduire encore le taux de réussite d'une IA.

De plus, d'un point de vue développement, il est impossible d'utiliser l'image du personnage à retrouver pour identifier ce personnage dans la foule. En effet, il n'existe aucun lien entre les deux éléments.

**Devoir prouvé que nous sommes humains n'aura jamais été aussi divertissant !**

Exemple de notre CAPTCHA :

Find and click the target character:

