

## 1 INFORMATIONS GENERALES

Candidat(s) :	Nom :	Prénom :
Lieu de travail :	ETML	
Chef de projet :	Nom :	Prénom :
Nombre de périodes :	32p	
Procédure :	<p>Les projets sont réalisés par groupe de 1.</p> <p>Le projet est évalué selon la grille d'évaluation.</p> <p>Les apprentis ont de la semaine 1 à la semaine 5 pour travailler et finir le projet.</p> <p>A la semaine 5 du projet, les apprentis devront fournir leur projet et leur auto-évaluation.</p> <p>Lors des semaines 6 et 7, les apprentis seront en remédiation du projet ou en approfondissement et devront rendre leur présentation PowerPoint au chef de projet (semaine 7).</p> <p>A la semaine 8, les apprentis présenteront leur travail à la classe.</p>	

## 2 PROCÉDURE

- Le candidat réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges reçu le premier jour de l'épreuve.
- Le cahier des charges est commenté et discuté avec l'élève. Par sa signature, l'élève accepte le travail proposé.
- L'élève a connaissance de la grille d'évaluation avant de débiter le travail.
- Il est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
- En cas de problèmes graves, le candidat avertit son chef de projet au plus vite.
- Le candidat a la possibilité d'obtenir de l'aide externe et doit le mentionner dans son rapport final.
- Les projets sont réalisés seul
- Le projet est évalué selon la grille d'évaluation.
- Les apprentis ont de la semaine 1 à la semaine 5 pour travailler et finir le projet.
- A la semaine 5 du projet, les apprentis devront fournir leur projet et leur auto-évaluation.
- Lors des semaines 6 et 7, les apprentis seront en remédiation du projet ou en approfondissement et devront rendre leur présentation PowerPoint au chef de projet (semaine 7).
- Le trimestre 4 dure 9 semaines, mais le temps effectif du projet est de 7 semaines (Vendredi Saint et Ascension). Le projet compte pour 32p.

### 3 Webstore



## 4 SUJET

Création d'un site d'e-commerce sécurisé

## 5 OBJECTIF DU PROJET

Au terme du projet, l'apprenti sera capable de construire une application node.js offrant un accès sécurisé et une gestion des rôles.

## 6 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- Un ordinateur standard de la section informatique avec Docker Desktop

## 7 CAHIER DES CHARGES

### 7.1 Dockerisation

L'ensemble des services web sera conteneurisé.

### 7.2 Profil du client

Le client peut accéder à son propre profil en utilisant un lien tel que :

- <https://localhost/users/john>

Seul son profil lui sera rendu visible.

### 7.3 HTTPS

Il doit être possible d'accéder à votre site de e-commerce de manière sécurisée (<https://localhost>). Le port utilisé sera le 443.

Le certificat sera auto-signé par OpenSSL.

### 7.4 Authentification par mot de passe

L'utilisateur devra s'authentifier par la page <https://localhost/login>

Le mot de passe sera haché et salé avant d'être stocké dans la base de données (table `t_users`).

### 7.5 Administration

Une page d'administration devra avoir un champ de recherche (Nom du visiteur) et permettre d'afficher tous les utilisateurs ayant tout ou partie de ce nom.

### 7.6 Protection contre les injections SQL

Votre page d'administration devra être protégée contre les injections SQL.

Sans utiliser sequelize ou tout autre ORM, votre site devra être robuste face au

### Authentification avec API tierce (Bonus)

Il doit être possible d'accéder à votre site de e-commerce de manière sécurisée (<https://localhost>) en utilisant votre compte Facebook ou Google.

### 7.7 Versioning

Votre code sera versionné sur Github et un `.gitignore` empêchera de versionner les binaires npm (dossiers `node_modules`). Votre dépôt sera partagé avec votre chef de projet.

## Documentation

- Journal de travail (1 ligne par quart d'heure de travail)
- Rapport, contenant :
  - Votre conceptualisation (schéma)
  - Des explications sur votre code
  - Une conclusion sur le travail fourni et sur l'attitude face au projet

## 8 VALIDATION

	Lu et approuvé le :	Signature :
Candidat :		
Chef de Projet :		