

Guide général sur l'authentification de l'application

Commanditaire : ToDo & Co. Rédigé par : Yoann LÉONARD

1. Entité User	3
2. Authentification d'un utilisateur	3
3. Stockage des utilisateurs (user)	4
4. Contraintes sur les champs des utilisateurs (user)	4
5. Accès aux pages d'administration	4
6. Ajouter des droits d'administrateur à un utilisateur	6

1. Entité User

Un utilisateur est représenté par l'entité User de l'application. L'utilisateur est identifié avec son username. Ces paramètres sont configurés dans le fichier config/packages/security.yaml:

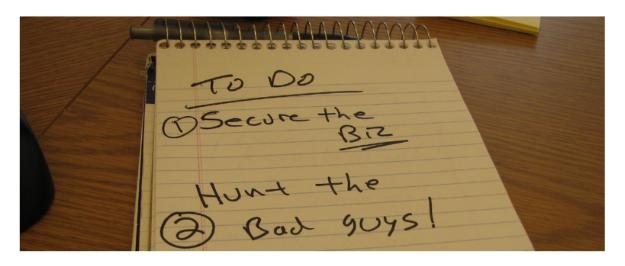
```
security:
    providers:
       app_user_provider:
               class: 'App\Entity\User'
                property: 'username'
```

2. Authentification d'un utilisateur

Pour s'authentifier, un utilisateur doit se rendre sur la page /login et remplir les champs "Nom d'utilisateur" et "Mot de passe" du formulaire.

To Do List app





Nom d'utilisateur : Mot de passe : Se connecter

3. Stockage des utilisateurs (user)

Les différents utilisateurs enregistrés sur l'application sont sauvegardés dans la base de données dans la table user. Chaque entrée dans cette table est composée de :

- l'ID de l'utilisateur (généré automatiquement lors de sa création)
- un username unique
- un mot de passe chiffré
- un email unique
- un tableau de rôles permettant de gérer les droits d'accès de l'utilisateur

Exemple:

```
id username password email roles
1 yoann $2y$13$fdxcZGs48zHbS3... test@gmail.com ["ROLE_ADMIN"]
7 test5 $2y$13$hdbkNqGULuaPIX... test5@test.com ["ROLE_USER"]
```

Contraintes sur les champs des utilisateurs (user)

La contrainte d'unicité sur le nom d'utilisateur et sur l'email est configurée dans l'entité User de l'application ("UniqueEntity")

```
// src/Entity/User.php
#[ORM\Entity(repositoryClass: UserRepository::class)]
#[ORM\Table(name: '`user`')]
#[UniqueEntity("username", message: "Ce nom d'utilisateur est déjà utilisé.")]
#[UniqueEntity("email", message: "Cet email est déjà utilisé.")]
class User implements UserInterface, PasswordAuthenticatedUserInterface
{
```

5. Accès aux pages d'administration

L'accès aux pages d'administration est géré avec les RÔLES des utilisateurs. Exemple :

```
// src/Controller/UserController.php
$hasAccess = $this->isGranted('ROLE_ADMIN');
if (!$hasAccess) {
    $this->addFlash('error', 'Accès non authorisé.');
}
$this->denyAccessUnlessGranted('ROLE_ADMIN');
```

Pour les autres pages et fonctionnalités, leurs accès sont gérés avec les Voters de symfony. Exemple :

```
// src/Security/TaskVoter.php
protected function voteOnAttribute(string $attribute, mixed $subject, TokenInterface $token): bool
{
    $user = $token->getUser();

    if (!$user instanceof User) {
        // the user must be logged in; if not, deny access
        // this condition filter if the user can toggle a task
        return false;
}

// ROLE_ADMIN can do anything
if (in_array('ROLE_ADMIN', $user->getRoles())) {
        return true;
}

// you know $subject is a Task object, thanks to 'supports()'
/** @var Task $task */
$task = $subject;

switch ($attribute) {
        case self::EDII:
            return $this->canEdit($task, $user);
        case self::TOGGLE:
        case self::CREATE:
        return true; // filtered above with "if (!$user instanceof User)"
}

throw new \LogicException('This code should not be reached!');
}
```

6. Ajouter des droits d'administrateur à un utilisateur

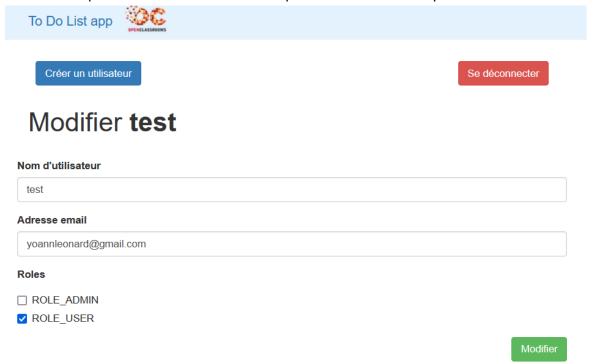
Pour ajouter les droits d'administrateur à un utilisateur, il faut se rendre sur la page /users. Seuls les administrateurs de l'application ont accès à cette page.



Liste des utilisateurs

#	Nom d'utilisateur	Adresse d'utilisateur	Rôles	Actions
1	yoann	yoann.leonard@gmail.com	ROLE_ADMIN ROLE_USER	Edit
2	test	yoannleonard@gmail.com	ROLE_USER	Edit
3	test2	test@test.com	ROLE_USER	Edit
4	test3	test3@test.com	ROLE_USER	Edit

Il suffit de cliquer sur le bouton "Edit" correspondant à l'utilisateur que l'on souhaite modifier.



Pour ajouter les droits d'administrateur à un utilisateur, il faut que la case "ROLE_ADMIN" soit cochée.