Développement WEB PHP - Cours complet

BUT Informatique parcours DACS



Table of contents:

- Programme
 - Déroulement
 - Séance 1 Introduction
 - Séance 2 Front-end
 - Séance 3 Back-end
 - Séance 4 Intéraction base-de-données
 - Séance 5 Introduction à la sécurité
 - Séance 6 Framework
 - Séance 7 Laravel
 - Séance 8-15 (7 séances) Projet noté
 - Objectifs pédagogiques
 - Développement WEB
 - Architecture logicielle
- Séance 11 Introduction
- Présentation de la matière et des objectifs
- 📜 | Introduction à PHP
 - Coder en PHP
 - Différences de PHP
 - Echo
 - Debug
 - For each
 - Match
 - Tableaux associatifs
 - Opérateur "." pour ajouter des strings
- > TD 1: Premiers scripts
 - Cloner le projet
 - Faire les exercices
- 🔆 | Fonctions utilitaires & autres outils
 - Utilitaires pour les string (chaînes de caractères)
 - String en majuscule ou miniscule
 - Séparer avec explode et regrouper avec implode
 - Supprimer les espaces en trop avec trim
 - Remplacer une partie d'un string avec replace
 - Utilitaires pour les int et float (nombres)
 - Transformer une variable en int ou float
 - Autres utilitaires

- Checker le type d'une variable
- Checker si une variable existe (et si elle est vide)
- 📚 | TD 2 : Utilitaires & outils
 - Cloner le projet
 - Faire les exercices
- Séance 2 Concepts WEB
- 📜 | Architecture d'une application web
 - Le rôle du client
 - Front-End : Côté client
 - Back-End : Côté serveur
 - Base de données : Côté données
 - Cycle de traitement complet
- 📜 | Anatomie du protocole HTTP
 - Les composantes d'une requête HTTP
 - Ligne de requête (Request Line)
 - En-têtes de requête (Request Headers)
 - Corps de la requête (Request Body)
 - Le cycle d'une requête HTTP
 - Exemple complet d'une requête HTTP
 - Requête HTTP
 - Réponse HTTP du serveur
 - Les méthodes HTTP les plus courantes
 - En-têtes importants dans une requête HTTP

Programme

Ce cours vise à enseigner le langage de programme PHP et le framework Laravel aux étudiants en 2ème année de BUT Informatique en parcours DACS de l'IUT Lyon1.

Déroulement



Les versions de PHP et Laravel utilisées sont respectivement : PHP 8.2 et Laravel 11

Séance 1 - Introduction

- Présentation de la matière et des objectifs
- Introduction à PHP
- TD 1: Premiers scripts
- Fonctions utilitaires & autres outils
- TD 2: Utilitaires & outils

Séance 2 - Front-end

- Introduction aux concepts de stack WEB (front-end, back-end, base-de-données), rendu côté serveur (SSR) et au protocole HTTP(S)
- Variables prédéfinies
- TP: Gérer un formulaire
- TP: Page de profil utilisateur

Séance 3 - Back-end

- Introduction aux concepts d'API
- TP: Serveur HTTP basique
 - Routing

Séance 4 - Intéraction base-de-données

- Introduction à PDO et au concept d'ORM
- TP: Requêtes basiques et mini-ORM

Séance 5 - Introduction à la sécurité

• Introduction à la cyber-sécurité (injection SQL, XSS, man in the middle, DDoS)

- TP: Challenges "root-me" like
 - Tag (simple) -> mdp dans une balise
 - Guess the password (simple) -> le mdp c'est "admin"
 - All Routes Lead To Rome (simple) -> trouver mdp dans le fichier "Rome" grâce à l'URL http://monserv/get_file?filename=../../Rome
 - Botox injection (medium) -> Injection SQL
 - XSS (medium) -> Attaque XSS
 - o Decrypt me (medium) -> Décoder du base64
 - o MitM (hard) -> Truc style voler un token via wireshark

Séance 6 - Framework

- Introduction au concept de framework
- TP: Créer son propre framework minimaliste en assemblant les parties précédentes
 - Features attendues :
 - Routing
 - Moteur de templating
 - Mini-ORM
 - Configuration utilisateur (host, port, bdd)
 - Le moins de failles de sécurité possible

Séance 7 - Laravel

- Introduction à Laravel (routing, controllers, requests/responses, validation, migrations, seeding, commands, jobs), présentation de la documentation et de l'écosystème
- Mini exposé : Chaque élève présente un élément de l'écosystème Laravel (description, exemples d'usage, complexité, popularité, prix, fiabilité)
- Introduction au concept de package manager et composer
- TP: Création d'un projet Laravel vide

Séance 8-15 (7 séances) - Projet noté

- Introduction du sujet du Projet
 - o "Création d'une application de gestion d'applications et de tickting"
 - Seul ou en groupe de 2
 - Rendu sur GitHub

- Description de cas d'usages :
 - Le développeur et l'admin peuvent créer une application. Seul l'admin peut supprimer une application
 - L'application est liée à plusieurs utilisateurs, possède un nom, une description et un état (en développement, en test, déployée, en maintenance)
 - Les utilisateurs peuvent créer des tickets pour une application, seulement l'admin peut supprimer un ticket
 - Un ticket possède un titre, une description et un état (non résolu, résolu)
 - L'utilisateur et le développeur ne voient que les applications auxquelles ils sont affectés et leurs tickets. L'admin voit tout
- Features attendues :
 - Authentification (Breeze)
 - 3 rôles, admin, développeur, utilisateur (laravel-permissions)
 - Recherche full-text pour les projets/tickets (Scout)
 - Reporting journalier des tickets au format CSV (task scheduling + job + file storage)

Objectifs pédagogiques



Extrait du programme national de BUT Informatique (2022) - PDF

Développement WEB

1.3.1 - page 182

Compétences ciblées :

- Développer c'est-à-dire concevoir, coder, tester et intégrer une solution informatique pour un client.
- Proposer des applications informatiques optimisées en fonction de critères spécifiques : temps d'exécution, précision, consommation de ressources..
- Installer, configurer, mettre à disposition, maintenir en conditions opérationnelles des infrastructures, des services et des réseaux et optimiser le système informatique d'une organisation
- Concevoir, gérer, administrer et exploiter les données de l'entreprise et mettre à disposition toutes les informations pour un bon pilotage de l'entreprise SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :
- SAÉ 3.Deploi.01 | Création et déploiement de services applicatifs

Descriptif:

L'objectif de cette ressource est de poursuivre l'apprentissage de la programmation autour de technologies web. Cette ressource met en situation de développement à partir de spécification, ce qui est la suite logique de l'apprentissage du développement. Savoirs de référence étudiés

- Programmation web (par ex. : côté client ou côté serveur, gestion des contextes, authentifications, services web...)
- Sensibilisation à la sécurité web (par ex. : injection, filtrage...)
- Sensibilisation à la sécurité des applications (par ex. : encodage des mots de passe, typage des saisies...)

Prolongements suggérés

• Initiation aux patrons d'architectures (par ex. : MVC...)

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Élaborer et implémenter les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles à partir des exigences
- AC21.02 | Appliquer des principes d'accessibilité et d'ergonomie
- AC21.03 | Adopter de bonnes pratiques de conception et de programmation
- AC22.03 | Comprendre les enjeux et moyens de sécurisation des données et du code
- AC23.03 | Sécuriser les services et données d'un système
- AC24.03 | Organiser la restitution de données à travers la programmation et la visualisation
- AC24.04 | Manipuler des données hétérogènes

Mots clés: Programmation web - Spécifications - Sécurité

Volume horaire : Volume horaire défini nationalement : 26 heures dont 20 heures de TP

Architecture logicielle

2.3.1 - Page 204

Compétences ciblées :

- Développer c'est-à-dire concevoir, coder, tester et intégrer une solution informatique pour un client.
- Installer, configurer, mettre à disposition, maintenir en conditions opérationnelles des infrastructures, des services et des réseaux et optimiser le système informatique d'une organisation
- Acquérir, développer et exploiter les aptitudes nécessaires pour travailler efficacement dans une équipe informatique SAÉ au sein de laquelle la ressource peut être mobilisée et combinée :
- SAÉ 4.Deploi.01 | Déployer et sécuriser des services dans un réseau

Descriptif : L'objectif de cette ressource est de présenter des composants de la programmation qui peuvent être utilisés dans plusieurs domaines.

Savoirs de référence étudiés

- Patrons d'architecture (par ex. : MVC, MVVM...)
- Utilisation de briques logicielles, d'interfaces de programmation, de bibliothèques tierces
- Développement de services web

Prolongements suggérés

- Utilisation de services web (par ex. : requêtes asynchrones, formats d'échange de données...)
- Organisation de l'accès aux données : base de données, annuaires, services Web...

Apprentissages critiques ciblés :

- AC21.01 | Élaborer et implémenter les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles à partir des exigences
- AC21.02 | Appliquer des principes d'accessibilité et d'ergonomie
- AC21.03 | Adopter de bonnes pratiques de conception et de programmation
- AC23.01 | Concevoir et développer des applications communicantes
- AC26.02 | Appliquer une démarche pour intégrer une équipe informatique au sein d'une organisation

Mots clés : Services web – Bibliothèques – Patrons d'architecture – Accès aux données

Volume horaire : Volume horaire défini nationalement : 32 heures dont 16 heures de TP

Séance 1 - Introduction

Cours de PHP - PDF Lien

Présentation de la matière et des objectifs

La matière s'oriente et s'organise autour du développement, de la conception et du déploiement d'applications WEB sécurisées. Elle s'imprègne entièrement du parcours DACS (Déploiement d'Applications Communicantes et Sécurisées). À travers ce cours, nous apprendrons PHP, célèbre langage du WEB, ainsi qu'un de ses frameworks "Laravel". Vous serrez également sensibilisés à la sécurité WEB ainsi qu'au déploiement autonomme d'application.

Plusieurs types de titres indiquant le type de contenu :

- 📜 Cours théorique
- 🗱 Cours pratique
- 📚 TD/TP

(!) INFO

Des commentaires avec les instructions seront présents tout au long des TD/TP pour vous quider sur les réponses à fournir.

Par exemple:

```
<?php
$ma_var = "toto";

// Ici, il faut afficher $ma_var
...</pre>
```

(!) INFO

Quand le commentaire suivant est présent dans un fichier, vous devez fournir un lien vers l'endroit où vous avez trouvé la réponse.

```
/**
    * Lien : https://mon_lien.com
    **/
```

Généralement, vous pouvez trouver la réponse sur 3 sites différents :

- Ce site, en cliquant sur le titre de la partie, vous pourrez récupérer son lien. Par exemple : https://phd.julien-cpsn.com/courses/PHP/seance_1#remplacer-une-partie-dun-string-avec-replace
- Sur la documentation officielle de PHP. Par exemple :
 https://www.php.net/manual/en/function.str-replace.php
- Un blog, un forum, ou n'importe quel autre site en ligne (donc pas ChatGPT :)

DANGER

Tout commentaire non rempli sera considéré non rendu.

- Si le travail à rendre est **non-noté**, je viendrai vous poser la question.
- Si le travail à rendre est **noté**, la réponse sera comptée comme fausse.

○ ASTUCE

Vous recevrez la liste des éléments à réviser un peu de temps avant l'éxamen. Si j'oublie, n'hésitez pas à me le rappeler.

📜 | Introduction à PHP

PHP, acronyme de "PHP: Hypertext Preprocessor", est un langage de script principalement conçu pour le développement web. PHP a vu le jour en 1995 avec sa première version créée par Rasmus Lerdorf, et depuis, il a considérablement évolué pour devenir l'un des langages de script les plus utilisés pour le développement web. Écrit en C, PHP tire parti de la performance et de la flexibilité offertes par ce langage de bas niveau, tout en fournissant une syntaxe plus simple et accessible aux développeurs web. La version actuelle, 8.3.9, intègre de nombreuses améliorations et nouvelles fonctionnalités par rapport à ses prédécesseurs, telles que des optimisations de performance, des améliorations de sécurité, et des fonctionnalités de programmation modernes. Grâce à ces mises à jour régulières, PHP continue de s'adapter aux besoins évolutifs du développement web moderne et reste un choix pertinent pour le développement côté serveur.

Scripting

Contrairement aux langages de programmation traditionnels qui nécessitent la création de programmes complets, un langage de script comme PHP est utilisé pour écrire de petits scripts ou fichiers qui exécutent des actions spécifiques sur un serveur web.

Interprété

PHP est **interprété**, c'est-à-dire que le code est **exécuté ligne par ligne par un interpréteur**, contrairement aux langages compilés (comme C, C++ ou Java) où le code source est transformé en code machine/binaire avant d'être exécuté.

Multi-plateforme

PHP est **multi-plateforme**, ce qui signifie qu'**il peut fonctionner sur différents systèmes d'exploitation**, tout comme Java.

Programmation Orientée Object

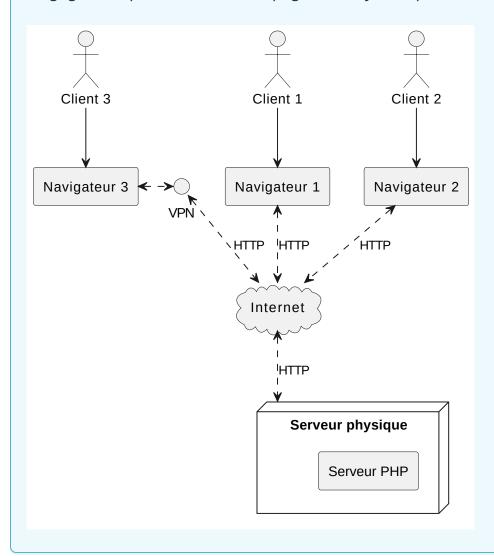
Il prend également en charge la **Programmation Orientée Objet (POO)**, permettant la création de classes, d'objets, et l'utilisation de concepts comme l'héritage et le polymorphisme.

Faiblement typé

PHP est faiblement typé (ou typé de manière souple), ce qui signifie que les types de données des variables ne sont pas strictement définis et peuvent être changés dynamiquement (ex: un int peut devenir un string), facilitant ainsi l'écriture du code mais pouvant parfois conduire à des erreurs subtiles.

Execution côté serveur

À noter que PHP s'exécute uniquement côté serveur : le code est interprété sur le serveur, puis le résultat est renvoyé au client (navigateur web), ce qui en fait un langage idéal pour la création de pages web dynamiques.



Coder en PHP



Toujours garder la <u>documentation de PHP</u> près de soi

- Extension ".php"
- Les variables ont toutes un \$, ex: \$ma_var
- Point virgule à la fin des lignes
- Convention de nommage snake_case, ex ma_super_fonction
- Tous les fichiers commencent avec <?php, et peuvent finir par ?>
- Il est possible de mettre des balises <?php ... ?> dans du HTML (toujours dans un fichier .php)

```
<div>
     Mon paragraphe
     <div><?php echo $ma_var; ?></div>
</div>
```

Différences de PHP

Echo

Print avec echo (ne pas oublier d'ajouter un \n, car il ne retourne pas à la ligne)

```
$ma_var = "toto";
echo $ma_var;
echo "Salut c'est $ma_var\n";
```

totoSalut c'est toto

Debug

Debugguer une variable avec var_dump(). Cela permet d'afficher le contenu complet de la variable au moment où est appelée la fonction pour régler d'éventuels problèmes.

```
$ma_var = [1, 2, 5];
var_dump($ma_var);
```

```
array(3) { [0]=> int(1) [1]=> int(2) [2]=> int(5) }
```

For each

Le for each ("pour chaque")

```
$mes_valeurs = [1, 2, 3, 4];

foreach ($mes_valeurs as $var) {
    echo "$var\n";
}
```

```
Sortie

1
2
3
4
```

Il est aussi possible d'utiliser une clé

```
$mes_valeurs = [10, 11, 12, 13];

foreach ($mes_valeurs as $index => $var) {
    echo "$index: $var\n";
}
```

```
0: 10
1: 11
2: 12
3: 13
```

Match

Plus récent, le match

```
$ma_var = 2;

$mon_autre_var = match ($ma_var) {
    1, 2 => "toto",
    $ma_var > 10 => "tata",
    default => "cas par défaut"
};

echo $mon_autre_var;
```

```
___ Sortie
toto
```

Tableaux associatifs

Pour créer des tableaux avec des index personnalisés (comme un dictionnaire)

```
$ma_var = [
    0 => "toto",
    "mon index 1" => "tata",
    "mon autre index" => "tonton"
];
echo $ma_var["mon autre index"];
```

```
Sortie
tonton
```

Opérateur "." pour ajouter des strings

Pour ajouter/concatener des strings en PHP, on utilise l'opérateur

```
echo "mon string 1" . "mon string 2";
```

IUT Lyon 1 – Site de la Doua Julien CAPOSIENA



mon string 1mon string 2

> | TD 1 : Premiers scripts

Cloner le projet

Cloner le projet https://github.com/PHP-BUT2-DACS/TP-TD

git clone https://github.com/PHP-BUT2-DACS/TP-TD.git



A ATTENTION

Ce projet vous servira tout le long du module. Gardez le précieusement !

Faire les exercices

- 1. Dans un terminal, exécutez la commande php -v (ou php --version) pour être informé de la version de votre interpréteur PHP.
- 2. Ensuite, naviguez jusqu'au dossier du projet (/Séance 1/TD1). Puis démarrez le serveur PHP avec la commande suivante :

php -S localhost:8080

Comprendre la commande

- php fait référence à l'interpréteur PHP pré-installé sur votre machine.
- L'option -S (pour Server) permet de **créer un serveur PHP**. Cette option nécessite deux paramètres :
 - <addr>, c'est-à-dire l'adresse à laquelle on veut utiliser notre serveur (localhost, correspond à l'hôte local)
 - <port> permet de préciser le port à utiliser pour l'adresse précédemment fournie. En informatique, il est couramment admis que les ports 808X, 800X, 300X, 500X sont réservés pour le développement.
- 3. Ouvrir le navigateur à l'URL http://localhost:8080/exo1.php
- 4. Une fois la commande lancée et l'URL ouverte, votre terminal devrait afficher quelquechose de similaire :

5. Répondez aux exercices du TD1. Vous pouvez demander de l'aide si nécessaire.



La commande php -h (ou php --help) pourra vous aider si vous êtes perdus avec d'autres commandes de PHP.

| Fonctions utilitaires & autres outils

Utilitaires pour les string (chaînes de caractères)

Lien vers la documentation de PHP

String en majuscule ou miniscule

```
$ma_var = "toto";
echo strtoupper($ma_var) . "\n";

$ma_var = "TATA";
echo strtolower($ma_var);
```

```
TOTO tata
```

Séparer avec explode et regrouper avec implode

```
$ma_var = "toto;tata;tonton";

// Séparer un string vers un tableau
$mon_tableau = explode(";", $ma_var);
var_dump($mon_tableau);

// Regrouper des éléments d'un tableau vers un string
$mon_autre_var = implode(";", $mon_tableau);
echo $mon_autre_var;
```

```
Sortie

["toto", "tata", "tonton"]

toto;tata;tonton
```

Supprimer les espaces en trop avec trim

```
$ma_var = " toto ";
$mon_autre_var = trim($ma_var);
echo $ma_var;
Sortie
```

Il existe aussi ltrim (left trim) pour supprimer les espaces seulement au début, et rtrim (right trim) pour supprimer les espaces seulement à la fin.

Remplacer une partie d'un string avec replace

```
$ma_var = "toto";
$mon_autre_var = str_replace("o", "a", $ma_var);
echo $ma_var;
Sortie
```

Utilitaires pour les int et float (nombres)

Transformer une variable en int ou float

```
$ma_var = "10";
$mon_int = intval($ma_var);
var_dump($ma_var);

Sortie

int(10)
```

Même principe avec floatval()

Autres utilitaires

Checker le type d'une variable

- is_array() Détermine si une variable est un tableau
- [is_bool()] Détermine si une variable est un booléen
- is_callable() Détermine si une valeur peut être appelé comme une fonction dans la portée courante.
- is_countable() Vérifie si le contenu de la variable est une valeur dénombrable
- is_float() Détermine si une variable est de type nombre décimal
- is_int() Détermine si une variable est de type nombre entier
- is_numeric() Détermine si une variable est un nombre ou une chaîne numérique

```
var_dump(is_int(23));
var_dump(is_int("23"));

Sortie

bool(true)
bool(false)
```

Checker si une variable existe (et si elle est vide)

isset() détermine si une variable est considérée définie, ceci signifie qu'elle est déclarée et est différente de null.

```
$est_ce_que_ma_var_existe = isset($ma_var)
var_dump($est_ce_que_ma_var_existe)

Sortie
bool(false)
```

empty() détermine si une variable est considérée définie et si sa valeur équivaut à false.

```
$mon_tableau = ["toto", "tata", false]

$est_ce_que_toto_existe = empty($mon_tableau[0])
$est_ce_que_tonton_existe = empty($mon_tableau[2])
var_dump($est_ce_que_toto_existe)
var_dump($est_ce_que_tonton_existe)
```

```
bool(false)
bool(true)
```

> | TD 2 : Utilitaires & outils

Cloner le projet

Si ce n'est pas déjà fait, cloner le projet https://github.com/PHP-BUT2-DACS/TP-TD

git clone https://github.com/PHP-BUT2-DACS/TP-TD.git

Faire les exercices

1. Lancer le serveur PHP dans le dossier /Séance 1/TD2

php -S localhost:8080

2. Répondez aux exercices du TD2. Vous pouvez demander de l'aide si nécessaire.

Séance 2 - Concepts WEB

Cours de PHP - PDF Lien

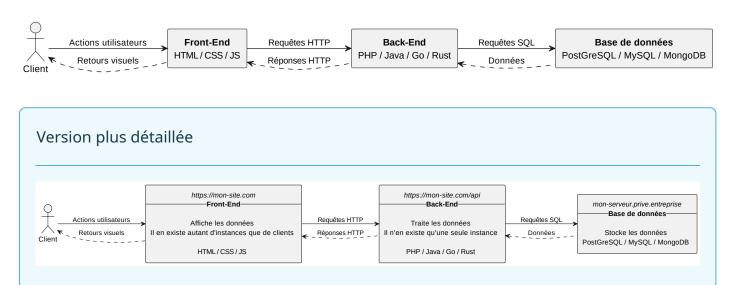
| Architecture d'une application web

(!) INFO

Cette partie n'est pas à apprendre en détails. Cependant, la compréhension des différents termes évoqués est nécessaires.

Dans ce cours, nous allons explorer l'architecture typique d'une application web en distinguant les rôles du **client**, du **front-end**, du **back-end**, et de la **base de données**. Chaque composant joue un rôle crucial dans le traitement des requêtes et des réponses qui permettent aux utilisateurs d'interagir avec une application web.

Voici un diagramme pour faciliter la compréhension tout au long de l'explication :



Le rôle du client

Le **client** représente l'utilisateur qui interagit avec une application web à l'aide d'un navigateur. Il envoie des actions, généralement sous forme de clics, soumissions de formulaires, ou autres interactions avec l'interface visuelle. Le client ne fait qu'exécuter des actions, sans avoir directement accès au traitement des données ou à la logique de l'application. Tout ce qu'il voit se limite à l'interface utilisateur visible dans le navigateur.

Front-End: Côté client

Le **front-end** désigne la partie visible de l'application avec laquelle le client interagit directement. Il est composé principalement de trois technologies :

- **HTML**: structure les pages web en définissant les éléments visibles (textes, images, boutons, etc.).
- CSS: stylise ces éléments pour améliorer la présentation (couleurs, polices, marges, etc.).
- **JavaScript (JS)** : ajoute de l'interactivité dynamique, par exemple, la mise à jour de contenu sans recharger la page entière.

Le front-end prend en charge les **actions de l'utilisateur**, comme un clic sur un bouton ou la soumission d'un formulaire, puis envoie ces actions au back-end sous forme de **requêtes HTTP**. Il est responsable de l'affichage des résultats et des retours visuels une fois que le back-end a traité la demande.



Le front-end est **obligatoire**. Sans HTML, il n'existe pas de site (et donc pas de WEB).

Back-End: Côté serveur

Le **back-end** est la partie cachée de l'application qui s'occupe du traitement des requêtes. C'est ici que la logique métier et les règles de gestion de l'application résident. Différents langages peuvent être utilisés pour coder la logique serveur, parmi lesquels :

- **PHP**: souvent utilisé pour gérer des sites dynamiques et interagir avec des bases de données.
- Java : utilisé pour les applications robustes et à grande échelle.
- Go ou Rust : de plus en plus utilisés pour des raisons de performance et de sécurité.

Le back-end reçoit les **requêtes HTTP** provenant du front-end, effectue les calculs nécessaires ou exécute les règles de gestion, et peut, si nécessaire, communiquer avec une base de données pour récupérer ou stocker des informations.



Le back-end est optionnel.

Base de données : Côté données

La **base de données** est l'endroit où les informations sont stockées. Elle permet de sauvegarder des données de manière structurée, facilitant ainsi leur gestion et récupération par le back-end. Les bases de données peuvent être relationnelles ou non relationnelles, et parmi les plus courantes, nous avons :

- **PostgreSQL** : une base de données relationnelle très puissante.
- **MySQL** : une autre base de données relationnelle, très populaire pour des projets de tailles variées.
- MongoDB: une base de données non relationnelle (NoSQL), idéale pour stocker des documents JSON et des données semi-structurées.

Le back-end envoie des **requêtes SQL** à la base de données pour récupérer ou modifier les données en fonction des besoins de l'application. Une fois les données récupérées ou modifiées, elles sont renvoyées au back-end, qui les traite et les formate avant de les transmettre au front-end.



La base de données est **optionnelle**.

Cycle de traitement complet

Pour récapituler, le cycle de traitement d'une application web se déroule comme suit :

- 1. Le **client** effectue une action via l'interface utilisateur.
- 2. Le **front-end** capture cette action et envoie une **requête HTTP** au **back-end**.
- 3. Le **back-end** traite la requête et, si nécessaire, envoie une **requête SQL** à la **base de données** pour accéder ou modifier des informations.
- 4. La base de données renvoie les données au back-end, qui les formate en réponse HTTP.
- 5. Le **back-end** renvoie cette réponse au **front-end**, qui met à jour l'interface et affiche les informations pertinentes au **client**.

Ce modèle d'interaction est typique de la majorité des applications web modernes et repose sur une division claire des rôles entre les différentes couches pour une meilleure organisation et maintenabilité du code.

Imaginons une boulangerie pour illustrer le fonctionnement d'une application web.

- Le **client** est simplement la personne qui entre dans la boulangerie.
- La vendeuse représente le front-end.
- Le **boulanger** en cuisine, correspond au **back-end**.
- Le **stock de ressources**, représente la **base de données**.

La vendeuse prend la commande du client (comme le front-end qui capture les actions utilisateurs) et, si nécessaire, envoie une demande au **boulanger**. Le boulanger, lui, prépare le pain ou vérifie dans le **stock de ressources**, pour voir s'il a les ingrédients ou les produits nécessaires. Une fois la demande traitée, le boulanger transmet le pain à la vendeuse, qui le remet au client, tout comme le front-end affiche les résultats après que le back-end a traité les données. À aucun moment le client n'a intéragit avec le boulanger ou le sock de ressources.



| Anatomie du protocole HTTP

(!) INFO

Cette partie n'est pas à apprendre par cœur, mais elle constitue un élément principal de la compréhension du monde du WEB.

Dans le cadre du développement web, le protocole **HTTP** (HyperText Transfer Protocol) joue un rôle central en permettant la communication entre les navigateurs web (clients) et les serveurs. Lorsqu'un utilisateur accède à une page web ou interagit avec une application en ligne, une série de requêtes et réponses HTTP sont échangées entre le client et le serveur. Comprendre l'anatomie d'une requête HTTP est essentiel pour diagnostiquer des problèmes, optimiser des applications web, et développer des services API efficaces.

Les composantes d'une requête HTTP

Une requête HTTP se divise en plusieurs parties distinctes, chacune ayant un rôle spécifique.

Voici un diagramme pour faciliter la compréhension tout au long de l'explication :

| HTTP Version | Space | Status Code | Space | Status Phrase | Response Status Line |
|-------------------|-------|-------------|-------|------------------|-------------------------|
| Header Field Name | Space | Value | Space | | |
| | | | | | Response Headers |
| Header Field Name | | Value | Space | | |
| Blank line | | | | | |
| Message Body | | | | | Response Body |

Ligne de requête (Request Line)

La ligne de requête est la première ligne de la requête HTTP. Elle contient trois informations clés :

- **Méthode HTTP** : elle spécifie l'action à réaliser sur la ressource demandée. Les méthodes les plus courantes sont :
 - o GET: pour récupérer une ressource (lecture).
 - POST : pour envoyer des données au serveur (souvent pour créer ou mettre à jour une ressource).
 - PUT : pour remplacer ou mettre à jour une ressource existante.
 - DELETE: pour supprimer une ressource.
 - PATCH: pour mettre à jour partiellement une ressource.
- URI (Uniform Resource Identifier) : c'est l'adresse de la ressource demandée, souvent appelée chemin ou endpoint. Par exemple, /articles/42 fait référence à l'article numéro 42.

• **Version du protocole HTTP** : généralement HTTP/1.1 ou HTTP/2, cette information précise quelle version du protocole est utilisée.

Exemple:

GET /articles/42 HTTP/1.1

En-têtes de requête (Request Headers)

Les en-têtes de requête fournissent des informations supplémentaires sur la requête, telles que le type de contenu envoyé, les autorisations nécessaires, ou encore des informations sur le client. Chaque en-tête est une paire clé-valeur.

Les en-têtes courants incluent :

- **Host**: l'adresse du serveur (ex: www.example.com).
- User-Agent : informations sur le client, comme le type de navigateur utilisé.
- Accept: spécifie le type de contenu que le client peut accepter (ex: text/html, application/json).
- **Content-Type** : indique le type de données envoyées dans le corps de la requête (utile pour POST ou PUT, ex : application/json).
- Authorization : contient les informations d'authentification.

Exemple:

Host: www.example.com
User-Agent: Mozilla/5.0
Accept: application/json

Corps de la requête (Request Body)

Le corps de la requête est une partie optionnelle qui contient les données envoyées au serveur, par exemple lors d'une requête POST ou PUT. Ces données peuvent être de divers formats (JSON, XML, formulaire encodé, etc). Pour une requête GET, le corps de la requête est généralement absent car les données sont passées dans l'URI (via des paramètres de requête).

Exemple (dans une requête POST):

IUT Lyon 1 – Site de la Doua

```
{
  "title": "Nouvel Article",
  "content": "Contenu de l'article..."
}
```

Le cycle d'une requête HTTP

Lorsque le client (le navigateur ou une application) envoie une requête HTTP, voici les étapes principales qui se déroulent :

- 1. **L'utilisateur interagit avec l'interface** (par exemple en cliquant sur un lien ou un bouton de soumission de formulaire).
- 2. **Le navigateur envoie une requête HTTP** au serveur spécifié, contenant la ligne de requête, les en-têtes et, dans certains cas, un corps de requête.
- 3. **Le serveur reçoit la requête**, l'interprète, et effectue les actions nécessaires (récupérer des données depuis une base, effectuer des calculs, etc.).
- 4. **Le serveur envoie une réponse HTTP** au client, contenant les données demandées ou un message d'erreur si la requête ne peut être traitée.
- 5. **Le navigateur affiche le résultat** à l'utilisateur sous forme de page web, d'alerte, ou toute autre représentation.

Exemple complet d'une requête HTTP

Prenons un exemple où un utilisateur cherche à récupérer un article depuis un serveur via une requête GET.

Requête HTTP

```
GET /articles/42 HTTP/1.1
Host: www.example.com
User-Agent: Mozilla/5.0
Accept: application/json
```

Ici, le client demande l'article numéro 42 au serveur www.example.com. Le client indique qu'il souhaite recevoir les données au format JSON grâce à l'en-tête Accept.

Réponse HTTP du serveur

En retour, le serveur pourrait répondre avec :

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: application/json
Content-Length: 126

{
    "id": 42,
    "title": "Nouvel Article",
    "content": "Voici le contenu de l'article."
}
```

Dans cet exemple:

- Le code de statut 200 OK signifie que la requête a réussi.
- Le type de contenu est spécifié comme application/json, ce qui correspond à la demande du client.
- Le corps de la réponse contient les détails de l'article en format JSON.

Les méthodes HTTP les plus courantes

Les méthodes HTTP, également appelées verbes HTTP, spécifient le type d'action à effectuer sur une ressource donnée. Voici un aperçu des méthodes les plus utilisées :

- **GET** : Utilisé pour récupérer des informations d'une ressource. Une requête GET ne devrait pas modifier l'état de la ressource.
- **POST** : Utilisé pour envoyer des données au serveur, par exemple pour créer une nouvelle ressource. Il est souvent utilisé pour soumettre des formulaires ou des données JSON.
- **PUT** : Utilisé pour remplacer entièrement une ressource existante avec les données fournies. Il s'agit d'une opération idempotente, ce qui signifie que l'application répétée de la requête ne modifie pas davantage la ressource.
- **PATCH** : Semblable à PUT, mais il est utilisé pour mettre à jour partiellement une ressource.
- **DELETE** : Utilisé pour supprimer une ressource sur le serveur.

En-têtes importants dans une requête HTTP

Certains en-têtes jouent un rôle important dans le traitement des requêtes HTTP:

- **Cache-Control** : Gère le comportement de mise en cache des ressources. Par exemple, il peut indiquer au navigateur s'il doit stocker une copie de la ressource et pendant combien de temps.
- **Authorization** : Utilisé pour transmettre des informations d'authentification, comme un jeton d'accès dans les services sécurisés.
- **Cookie** : Utilisé pour stocker et envoyer des informations liées à une session utilisateur ou à des préférences sur le site web.