

## Documentation sur l'Implémentation de l'Authentification avec Symfony

Cette documentation a pour but de guider les nouveaux développeurs juniors dans l'implémentation et la compréhension de l'authentification au sein de notre application Symfony. Nous couvrirons les fichiers essentiels, le processus d'authentification et la gestion des utilisateurs.

### Fichiers à modifier pour l'Authentification :

- *security.yaml* : ce fichier de configuration est le cœur de la sécurité dans Symfony. Il définit les fournisseurs d'utilisateurs, les firewalls, les règles d'accès, et les encodeurs de mot de passe.
- *Entity User* : La classe User représente les utilisateurs dans notre application. Elle est stockée dans le répertoire *src/Entity*.
- *UserAuthenticator* : Le fichier *src/Security/UserAuthenticator.php* contient la logique d'authentification personnalisée. Il gère le processus de connexion et de déconnexion.
- *SecurityController* : gère les routes pour la connexion et la déconnexion. Vous le trouverez dans *src/Controller*.
- *Templates* : gère la vue pour le formulaire de connexion se trouve dans *templates/security*.

### Processus d'Authentification :

1. Soumission des Crédentials : L'utilisateur soumet un formulaire avec son email et mot de passe
2. Création du Passport : *UserAuthenticator* crée un Passport qui contient les informations d'identification et les badges de sécurité.
3. Vérification : Symfony vérifie le Passport contre le fournisseur d'utilisateurs et les encodeurs de mots de passe définis dans *security.yaml*
4. Session Utilisateur : Une session est initiée pour l'utilisateur après une authentification réussie.

### Stockage des Utilisateurs :

Les utilisateurs sont stockés dans une base de données, dans une table nommée *users*. La classe *User* via Doctrine gère le mappage entre les objets utilisateurs et la table de la base de données.

### Informations Complémentaires :

- ➔ Rôles et Permissions : Définissez les rôles et les permissions dans *security.yaml* pour contrôler l'accès aux différentes parties de l'application.