

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Conseils pour la réalisation d'une page d'inscription

Galathil

Conseils pour la réalisation d'une page d'inscription

Vous venez de créer votre super serveur mais maintenant il va falloir donner la possibilité de créer des comptes.

Une solution temporaire est de créer les comptes à la main via la console. Ce n'est pas très pratique, vous devez être présent et vous connaissez les mots de passe de vos utilisateurs, c'est moyen.

Il va donc falloir réaliser une page pour vous inscrire, mais pas n'importe comment ! Dans la suite de ce document je vais vous donner des conseils généraux, quelque soit le langage utilisé. Ce sont simplement des bonnes pratiques.

Les conseils

Informations à demander à l'utilisateur

Le formulaire d'inscription étant la première étape pour venir sur votre serveur, il doit être SIMPLE. On ne remplit pas une déclaration d'impôts donc pensez à demander le minimum d'informations requises.

Si je regarde la table compte, voici ce que je dégage comme informations importantes :

- username : Le nom du compte (32 caractères max)
- sha_pass_hash : mot de passe (40 caractères max)
- email : adresse email (255 caractères max)
- expansion : extension chargée

Vous êtes d'accord avec cette liste? Vous avez trouvé l'intrus quand même ?? Non? Alors relisez le début jusqu'à le trouver!

Ca ne sert strictement à rien de demander l'extension, c'est toujours la dernière... Je précise cela car de nombreuses pages de CMS demandent cette information et on s'en fou.

Pour l'email c'est discutable, vous pouvez le laisser ou le retirer selon vos besoins... Sachez que cela ne choquera aucun joueur de saisir son email. Cela peut être un moyen de communiquer avec le joueur, réinitialiser son mot de passe etc...

Enfin, n'oubliez pas de demander deux fois le mot de passe afin de vérifier que l'utilisateur ne se trompe pas, ça arrive... Mais par pitié, ne demandez jamais de saisir deux fois l'adresse email, ça ne sert à rien.

Gardez le contrôle sur les données !

Il vous faut impérativement faire des contrôles sur toutes les données qui vont être transmises par le client. Si vous êtes un fan de javascript, amusez vous à faire des petites animations pour contrôler les champs, ça rendra le formulaire plus agréable et vivant. Par contre faites toujours des contrôles côté serveur. Prenez en compte les conditions que les variables doivent avoir dans la base de données (structure de la table account) mais aussi coté client de jeu. Voici donc les recommandations :

- **Nom de compte** : 16 caractères maximum. Caractères alphanumérique (A-Z et 0-9). Ce champs est insensible à la casse, donc les majuscules et minuscules ne changeront rien.
- **Mot de passe** : Dans la base de données, le nombre de caractères max est de 40 (et TOUJOURS de 40) car le mot de passe est haché (ref tuto : Hachage des mots de passe). Cependant, le client (3.3.5) limite à 16 caractères. Contrôlez donc que le mot de passe ne soit pas plus long, sinon l'utilisateur ne pourra jamais se connecter au jeu ! Les caractères n'ont pas d'importance car comme pour le nom de compte, c'est au "feeling". CEPENDANT, comme les caractères sont insensibles à la casse (eux aussi!), il est conseillé de mettre au minimum lettres+chiffres. Enfin, ça peut paraître bête mais vérifiez que le mot de passe ne comporte pas le nom de compte dedans...
- **Adresse email** : La limite dans la base de données est suffisante (255 caractères), pas de limitations cliente.

Enfin, CONTRÔLEZ vos données, vérifier la longueur de la chaîne, le type de caractères dedans etc. N'hésitez pas à envoyer bouler votre utilisateur (avec un beau message compréhensible, voir ci dessous...). Il ne faudrait pas injecter de mauvaises données.

Les controles supplementaires.

Si vous avez fait le nécessaire comme décrit ci-dessus, vous avez quasiment tout fait. Il vous faut aussi contrôler si le nom d'utilisateur n'existe pas déjà dans la base de données ou que l'email n'est pas déjà prit (si vous décidez d'imposer la limitation au niveau des emails).

Vous pouvez aussi inclure un système de protection contre les robots. Beaucoup de systèmes existent (opération simple, captcha, répondre à une question) mais il faut implémenter au moins une protection, sans quoi, vous allez vous faire spammer.

Côté visuel

Faites un formulaire simple et aéré avec des couleurs correctes et une bonne lisibilité. Vous pouvez aussi laisser de petites annotations comme pour préciser comment doit être construit le nom de compte ou le mot de passe...

Si le formulaire retourne une erreur, essayez d'afficher un maximum de détails sur l'erreur.

Par exemple:

Erreur : le nom de compte doit contenir au minimum une lettre et un chiffre

et non pas

Error : formulaire invalide

ou pire

Error !

De même, les utilisateurs peuvent apprécier le fait d'auto remplir tous les champs pour éviter de tous les ressaisir en cas d'erreur (Par principe: tous les champs peuvent être recomplétés sauf les champs de type mot de passe). Ce sont de petits détails, mais se sont eux qui font la différence !

TESTEZ !

C'est un détail oublié et négligé même par de grands développeurs mais testez votre formulaire. Essayez de le casser, d'injecter n'importe quelle donnée dedans! Il doit résister. D'ailleurs, avez vous essayer de vous inscrire avec deux fois le même nom de compte?

Si vous voulez vous documenter sur les failles de sécurité assez communes regardez du côté de la "faille XSS" et des "Injections SQL". Notez que si vous contrôler convenablement vos données avant de les injecter en base de données, vous êtes déjà bien protégé.