



Sujet PHP

# Table des matières

A. Contexte	p. 1
B. Fonctionnalités	p. 1
C. Détail des fonctionnalités	p. 1
i. Créer un compte	p. 1
ii. Se connecter	p. 2
iii. Se déconnecter	p. 2
iv. Modifier son profil	p. 2
v. Envoyer un fichier	p. 2
vi. Télécharger un fichier	p. 2
vii. Compteur de téléchargement	p. 3
viii. Supprimer un fichier envoyé	p. 3
ix. Créer un lien de téléchargement	p. 3
x. Réserver le téléchargement	p. 3
D. Idées supplémentaires	p. 3
E. Modalités de rendu	p. 4

## Contexte

Votre entreprise souhaiterait que vous puissiez développer une application web de type WeTransfer, permettant de stocker et de servir des fichiers. Cette application doit être protégée par mot de passe pour des raisons de confidentialité.

## Fonctionnalités

Le site devra disposer des fonctionnalités suivantes :

Pour tout le monde :

- Créer un compte
- Se connecter
- Se déconnecter

Pour une personne authentifiée :

- Modifier son adresse mail
- Modifier son mot de passe
- Envoyer un fichier
- Télécharger un fichier précédemment envoyé
- Voir combien de fois un fichier a été téléchargé
- Créer un lien de téléchargement
- Supprimer un fichier envoyé
- Réserver le téléchargement uniquement à un utilisateur en particulier

## Détail des fonctionnalités

### Créer un compte

Une page doit permettre de créer un compte. Il sera demandé une adresse mail, un mot de passe et la confirmation de ce mot de passe. Les données peuvent être stockées en base de données ou dans un fichier, mais dans tous les cas, le mot de passe doit être hashé pour des raisons de sécurité.

Il n'est pas nécessaire de faire une validation par mail de ce compte ; par contre, il faudra vérifier que l'adresse mail est unique pour chaque utilisateur : deux comptes ne peuvent pas être associés à la même adresse mail.

## Se connecter

Avec son adresse email et son mot de passe, une personne peut s'identifier à l'application. La personne restera connectée tout au long de sa session de navigation : tant que le navigateur n'est pas fermé, ou tant que la personne ne se déconnecte pas.

## Se déconnecter

Un lien doit être disponible pour se déconnecter, sur toutes les pages du site.

## Modifier son profil

Une page doit être disponible pour modifier ses informations : son adresse mail, ou son mot de passe. Dans le cas du mot de passe, il sera demandé une confirmation du mot de passe. En cas de modification de l'email, n'oubliez pas de vérifier que l'adresse mail soit unique.

## Envoyer un fichier

Un formulaire est disponible pour ajouter un nouveau fichier; Dans ce cas, il faudra faire attention :

- A interdire l'envoi des fichiers terminant par ".php"
- A enregistrer chaque fichier dans un dossier ayant comme nom un hash de l'adresse mail de la personne, pour isoler chaque fichier par utilisateur
- A interdire les fichiers de plus de 20Mo

Bonus : Enregistrer le fichier sous un nom différent (et unique) du fichier envoyé. Exemple : si j'envoie "image.jpg" de mon ordinateur, le serveur doit renommer "image.jpg" en (par exemple) "8e7a0kl.jpg", tout en retenant quelque part le nom original "image.jpg". Cette action est faite pour éviter des noms de fichiers incompatibles pour le serveur.

## Télécharger un fichier

Quand une personne est connectée à son compte, une liste des fichiers préalablement envoyés doit être disponible dans l'interface. En cliquant sur le fichier, il doit être possible de le re-télécharger.

Attention, le fichier ne doit pas être téléchargeable par toute personne authentifiée (et encore moins toute personne publique).

## Compteur de téléchargement

A chaque clic sur un fichier, il faudra qu'un compteur s'incrémente de 1 à chaque fois, pour ce fichier. Dans l'interface, il doit être possible de savoir combien de fois chaque fichier a été téléchargé.

## Supprimer un fichier envoyé

La personne ayant envoyé un fichier doit pouvoir le supprimer. Ajoutez un bouton pour supprimer un fichier. Une confirmation serait souhaitable, mais ce n'est pas obligatoire.

## Créer un lien de téléchargement

Un lien du type `http://localhost/telechargement.php?cle=A9B7G5H` (par exemple) doit permettre de télécharger un fichier préalablement présenté comme public. Vous êtes libres de comment implémenter ce comportement.

## Réserver le téléchargement

Il doit être possible d'associer une adresse mail particulière à un fichier, pour lui permettre de télécharger ce fichier.

Exemple de scénario :

- `john@john.com` ajoute un fichier dans son espace personnel
- John souhaite permettre à Alice de télécharger ce fichier : il ajoute alors l'adresse mail "`alice@alice.com`" à côté de ce fichier
- Si le compte "`alice@alice.com`" existe, alors Alice pourra, en suivant le lien de téléchargement, télécharger ce fichier.

Attention, le fichier doit être réservé à la personne cible : le fichier ne doit pas être téléchargeable par toute personne authentifiée (et encore moins toute personne publique).

## Idées supplémentaires

Vous l'avez demandé, voici quelques idées supplémentaires :

- Corbeille : Permettre de restaurer un fichier supprimé (donc il ne faut pas vraiment le supprimer la première fois)
- Permettre de commenter les fichiers : à chaque fichier, il est possible d'ajouter des commentaires supplémentaires. Cela peut servir de "TODO List".

- Permettre de sélectionner plusieurs fichiers, puis de cliquer sur un bouton "Téléchargement" : dans ce cas, PHP prendra tous les fichiers, créera un ZIP, et fournira ce ZIP.
- Faire des groupes : plusieurs utilisateurs peuvent créer un espace ensemble. A partir de ce moment, les fichiers envoyés par tous les membres de ce groupe, seront visibles par tous les membres de ce groupe.

## Modalités de rendu

Le projet doit être réalisé par un groupe de 4 à 6 personnes. La note sera portée sur les éléments suivants :

- Les fonctionnalités sont présentes
- Une documentation est présente pour l'installation du projet
- Les bonnes pratiques de développement sont respectées (qualité du code, commentaires)
- Des malus pourront être appliqués en cas de non-respect du nombre de personnes par groupe, de plagiat, de rendu en retard, ou d'utilisation trop intensive d'IA générative.