

Инструкция по работе: при запуске проекта всегда отправляет на стартовую страницу. Далее можно выбрать: “Login” или “Personal cabinet”.

Если вы не авторизованы: со страницы личного кабинета всегда перенаправляет на страницу авторизации, также на стартовой странице будет надпись “Not entered”.

Авторизация: на странице авторизации ввести логин и пароль, при создании нового пользователя также нужно ввести логин и пароль и электронный ящик (проверяется требование уникальности логинов). При успешной авторизации будет надпись “Great”, при ошибке (нет такого логина, неправильный пароль) “Failed”.

Если вы авторизованы: можно войти на страницу личного кабинета (а оттуда назад на стартовую страницу), также на стартовой странице будет надпись “Entered as <login>”.

Авторизация построена по следующему принципу:

1. Юзер авторизуется на соответствующей странице, если с логином-паролем все в порядке, то генерируется ключ доступа (уникальный).
2. Этот ключ записывается в БД сервера на какое-то время (30 секунд на данный момент) и отправляется в браузер юзера, в куки, тоже на ограниченное время.
3. Когда юзер заходит на страницу только для авторизованных, посылается на сервер ключ из куков, если у сервера есть такой же, то пропускает на данную страницу, если нет или не прислан ключ - на страницу авторизации.
4. Предусматривается механизм обновления времени ключей: при каждой проверке таймер из 2 пункта сбрасывается.
5. Поскольку на стороне юзера ключи будут храниться в браузере, то можно использовать несколько вкладок для работы на данном веб-проекте под одним логином.

Интерфейсная часть проекта построена по архитектуре MVC (в моем представлении, так как ранее я не работал с MVC).

Здесь используется MySQL Community server, параметры подключения:

- Хост: localhost
- Порт: 3306
- Название базы данных: authdb
- Логин: root
- Пароль: rr965

Таблицы для БД присылаются вместе с самим проектом.

Важно: при работе с БД в программе возникает ошибка в try-catch (причем именно в try, далее в catch идет ее корректная обработка и продолжение работы программы), тогда просто нажмите кнопку для продолжения работы в Хојо.

В проекте при передаче информации используется хэширование и шифрование.

Хэширование – алгоритм SHA3 (224 бита). Используется при передаче паролей и ключей пользователей.

Шифрование – Base64. Используется при передаче логинов и электронной почты пользователей.