



DOSSIER-PROJET

Nom de famille : MIGNAN

Prénom : Laura

Adresse : 7 avenue de verdun CHANTILLY 60500

Titre Développeur Web et Web Mobile
NIVEAU III

SOMMAIRE

1 . REMERCIEMENTS	3
2 . PROJET ABSTRACT	4
3 . RÉSUMÉ DU PROJET	5
4 . LISTE DES COMPÉTENCES DU RÉFÉRENTIEL	6
5. INTRODUCTION	7
6 . CAHIER DES CHARGES	8
7 . GESTION DU PROJET	13
8 . SEO	14
9. SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES DU PROJET	15
9.1 Utilisateur et user-stories	15
9.2 Tâches techniques détaillées	16
9.3 Maquettes page principal nommée home et animals	
9.4 Maquettes pages Inscription, Connexion, Ajout contenu	19
9.5 Captures d'écran de l'application	20
10. SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DU PROJET	25
10.1 Les outils utilisés en Front-End et Back-End	26
10.2 La modélisation	27
10.3 La création de la bases de données	30
11. Extraits de code front-end commentés	32
11. Extraits de code back-end commentés	34
12. Présentation du jeu d'essaie	39
13. DESCRIPTION DE LA VEILLE SUR LES VULNÉRABILITÉS DE SÉCURITÉ	43
14. Description d'une situation de travail ayant nécessité une recherche à partir de site anglophone	46
15. LEXIQUE	50
16. CONCLUSION	51

1 . REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier les personnes qui ont contribué à mon parcours pour le titre de Développeur web et web mobile.

Un grand merci à Fatoumata BAH, formateur de la SJT à Nogent-sur-oise, pour son accompagnement, son aide précieuse à la réalisation du projet.

Elle a toujours été à l'écoute et nous a permis de rester dans le droit chemin, elle a su nous orienter et nous conseiller quand il le fallait.

Je souhaite également remercier l'équipe du centre SJT, Mme AIT EL MAATI Rachida, Mme DUHEZ Stéphanie qui m'ont accordé leur confiance et accompagné durant cette formation.

Merci à mes camarades de session, pour l'entraide, la bonne humeur, qui m'a permis de m'épanouir durant ces 5 mois.

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à Cheyenne VALMOND pour m'avoir accordé l'opportunité exceptionnelle de réaliser mon stage au sein de votre entreprise. Votre confiance en moi et votre générosité ont été les fondements de cette expérience enrichissante.

Durant cette période de stage, j'ai eu l'opportunité de plonger au cœur de l'entreprise (Believe Productions) et de découvrir de manière concrète les défis et les opportunités du secteur. Votre encadrement attentif, vos précieux conseils, et votre expertise m'ont permis de développer mes compétences et de gagner en confiance.

Travailler au sein de l'équipe a été une expérience inspirante. J'ai pu apprendre des collègues talentueux et engagés, et j'ai été chaleureusement accueilli(e) dans un environnement professionnel dynamique.

Cette expérience de stage m'a profondément enrichie sur le plan personnel et professionnel. Elle a renforcé ma passion pour le domaine et m'a ouvert de nouvelles perspectives. Je suis extrêmement reconnaissante pour le temps que vous avez investi dans mon développement et pour la confiance que vous m'avez accordée.

Mon dossier projet, qui est le fruit de cette expérience, reflète les connaissances et les compétences que j'ai acquises grâce à votre encadrement. J'espère qu'il témoigne de ma détermination à contribuer de manière positive à l'entreprise et au secteur dans son ensemble.

Et aujourd'hui je suis fière de ce que j'ai réalisé.

2 . PROJECT ABSTRACT

My personal project, titled "Animal Remedies," explores the field of medical advancements related to exceptional animal toxins. Completed during my training at SJT between March and November 2023, this project represents the culmination of nine months of learning. I dedicated specific days to its realization.

For this project, I used the MERISE method to carry it out.

The objective of this website is to inform users about medical discoveries concerning remarkable animal toxins. It highlights their exceptional abilities while addressing potential risks to humans.

Venomous animals possess substances that can be surprising. Their venom, transformed into medicines, opens up astonishing therapeutic possibilities, illustrating how nature can offer unexpected solutions for modern medicine. In this project, I will particularly emphasize snakes such as the North American rattlesnake, the Brazilian snake, the Indian viper, as well as other animals like the sea anemone, the Gila lizard, and the marine cone.

The application's design prioritizes simplicity to ensure universal accessibility. The keywords that characterize it are accessibility, practical information dissemination, and sharing. Additionally, users will have the possibility to add relevant text to this platform after registering and logging in, as well as to delete it.

The homepage allows for easy and quick communication to strengthen the connection with users.

As a web and mobile developer, I used languages such as HTML, CSS, JavaScript, jQuery, MySQL, PHP 8.2, search engine optimization (SEO) techniques, and the General Data Protection Regulation (GDPR). I followed the guidelines of the graphic charter to maintain visual consistency.

The main constraint I had to face was the limited time frame, but despite that, this project represents the harmony between my passion for technology and my desire to contribute to the medical field in an innovative way.

The "Animal Remedies" project thus embodies the fusion of my creativity and my commitment to health and technology.

3 . RÉSUMÉ DU PROJET

Mon projet personnel, intitulé "Remèdes animaux", explore le domaine des avancées médicales liées aux toxines d'animaux exceptionnels. Réalisé au cours de ma formation à la SJT entre mars et novembre 2023, ce projet représente le point culminant de neuf mois d'apprentissage. J'ai consacré des jours spécifiques à sa concrétisation. J'ai utilisé la méthode MERISE pour réaliser ce projet.

L'objectif de ce site est d'informer les utilisateurs sur les découvertes médicales concernant les toxines d'animaux remarquables. Cela met en lumière leurs aptitudes exceptionnelles tout en abordant les risques éventuels pour l'homme.

Les animaux venimeux possèdent des substances qui peuvent surprendre. Leur venin, transformé en médicaments, ouvre des perspectives thérapeutiques étonnantes, illustrant comment la nature peut offrir des solutions inattendues pour la médecine moderne.

Sur ce projet je vais en particulier mettre en avant les serpents tels que : le crotale d'amérique du nord, le serpent du brésil, la vipère d'Inde ainsi que d'autres animaux comme : L'anémone de mer, le lézard de gila, le cône marin.

La conception de l'application privilégie la simplicité pour garantir une accessibilité universelle. Les mots-clés qui la caractérisent sont : accessibilité, diffusion d'informations pratiques et partage. De plus l'utilisateur aura la possibilité d'ajouter du texte pertinent sur cette plateforme après cette inscription puis connecté sur le site mais également de le supprimer.

La page d'accueil permet de communiquer facilement et rapidement afin de renforcer la connexion avec les utilisateurs.

En tant que développeuse web et web mobile, j'ai utilisé des langages tels que HTML, CSS, JavaScript, jQuery, MySQL, PHP 8.2, des techniques de référencement (SEO) et le règlement général de protection des données(RGPD). J'ai suivi les directives de la charte graphique pour maintenir la cohérence visuelle.

La principale contrainte à laquelle j'ai dû faire face était le délai limité, mais malgré cela, ce projet représente l'harmonie entre ma passion pour la technologie et mon désir de contribuer au domaine médical de manière innovante.

Le projet "Remèdes animaux" incarne ainsi la fusion de ma créativité et de mon engagement envers la santé et la technologie.

4 . LISTE DES COMPÉTENCES DU RÉFÉRENTIEL

Activité 1) Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité :

- Maquetter une application.
- Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable.
- Développer une interface utilisateur web dynamique.

Activité 2) Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité :

- Créer une base de données.
- Développer les composants d'accès aux données.
- Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile.

Le projet “REMÈDE ANIMALE” respecte l'ensemble des compétences attendues pour le titre de Développeur Web et Web Mobile.

5. INTRODUCTION

Bienvenue sur "Remèdes Animales," un site web dédié à l'exploration fascinante des trésors médicaux cachés dans le règne animal. Notre projet, conçu avec passion et expertise, est le fruit de mois de travail au croisement de la technologie et de la médecine.

Imaginez plonger dans un monde où les venins d'animaux exceptionnels se transforment en remèdes miraculeux. Ici, nous vous emmènerons dans un voyage à travers les avancées médicales les plus étonnantes liées aux toxines d'animaux rares et remarquables.

Au fil de votre visite, vous découvrirez comment la nature, sous forme de venin de serpent, de venin de cône marin et d'autres toxines animales, offre des solutions inattendues pour la médecine moderne. Nous mettrons en lumière les découvertes révolutionnaires et les perspectives thérapeutiques extraordinaires qui en découlent.

Notre objectif est de vous informer sur ces merveilles médicales tout en soulignant les défis et les risques potentiels. Nous croyons en l'accessibilité universelle de l'information, en la diffusion de connaissances pratiques et en l'importance du partage collaboratif.

Sur "Remèdes Animales," nous offrons à nos utilisateurs la possibilité d'ajouter leur propre contenu, de participer à la conversation et d'enrichir notre plateforme de leur expertise. Vous êtes invités à explorer, apprendre et contribuer à notre communauté.

Rejoignez-nous dans cette aventure unique où la science, la nature et la technologie se rejoignent pour repousser les frontières de la médecine. Nous espérons que Remède Animales éveillera votre curiosité et vous inspirera à considérer la nature d'un nouvel œil.

Bienvenue à bord de ce voyage extraordinaire vers le monde des remèdes animaux.

6 . CAHIER DES CHARGES

I - Présentation et objectifs :

1) Présentation du projet :

Je travaille pour une micro-entreprise qui se nomme Believe Productions avec un effectif de 3 stagiaires et le chef de projet (Cheyenne VALMOND, Anaelle FONTES ROBERTO, Mubaraq DAUDA ainsi que moi Laura MIGNAN) elle consiste à créer divers sites internet. Elle a été créée en 2010 le but est de sensibiliser et de changer le regard sur les espèces. La phrase phare de cette entreprise est : Respectez la nature et les espèces animalières.

Remèdes animales est une application dédiée aux clients curieux, passionnés de médecine et d'animaux.

Celle-ci leur permettrait d'échanger des informations et de rajouter du contenu lié aux animaux venimeux, grâce à certaines espèces les médecins peuvent sauver des vies et améliorer la qualité de vie des malades. Il suffit de s'inscrire pour pouvoir ajouter du contenu pertinent.

Il y a également une possibilité de pouvoir échanger en posant des questions en rapport avec le site avant de s'inscrire.

L'application sera utilisée sur tous types d'écrans ,et doit-être responsive sur le téléphone pour que les clients puissent communiquer en toute simplicité .

2) Objectifs du projet :

L'objectif premier de ce projet est :

- Sensibiliser l'être humain car certaines espèces ne sont pas souvent appréciées.
- Informer la médecine des nouveaux médicaments réalisés dans le monde entier.
- Informer les passionnés de l'évolution liée à la nature et la science.
- Créer des échanges entre les différents pays sur la production de chaque venin.

3) Les cibles :

Les utilisateurs cibles sont :

- Les professionnelles de santé.
- les curieux et les passionnés d'animaux et de médecine.

4) Analyse de la concurrence :

L'objectif est de se démarquer des concurrents, ce site offre une expérience utilisateur conviviale, avec des informations complètes sur les animaux, leurs mécanismes d'action, et des ressources pour vous éduquer sur les bienfaits de la médecine issue de la faune venimeuse.

- **Wikipédia** est une encyclopédie en ligne, à code source ouvert, éditée et maintenue par des bénévoles du monde entier. c'est un système de rédaction ouvert à tous.
- **citizendum** est en concurrence avec wikipedia en ce moment, c'est une encyclopédie en ligne, à code source ouvert, éditée et maintenue par des bénévoles du monde entier.

II - Organisation de travail :

Pour mener à bien ce projet je suis maître de moi-même :

Le thème du projet est lié à ma passion pour les animaux.

Pour assurer l'agilité du projet, nous avons suivi la méthode SCRUM. Le principe est de travailler par itération sur une succession des sprints. Chaque sprint se focalise sur un aspect final de l'application qui est validé par Cheyenne VALMOND à la fin de celui-ci. Ainsi, je reste souple et ouverte aux adaptations au fur et à mesure.

Pour pouvoir suivre l'évolution du projet au quotidien, j'ai mis en place un Daily Scrum de 10 min pendant les journées dédiées au projet, où je converser sur l'évolution du projet, les difficultés rencontrées et faire un revu de code si besoin.

III - charte graphique :

La charte graphique sera d'un fond plan ou noir selon le choix de l'utilisateur.

La barre du menu de couleur verte et la couleur des polices est principalement rosés ou noir.

La taille de la police est de 16px 20px 26px en fonctions des paragraphes des sous-titres et des titres et de couleurs noir ou rose selon les pages, la charte graphique est composée de plusieurs photos animalières ainsi que de vidéos.

Le caractère de la police sera du 'satisfy' cursive et du cambria cochin Georgia Times 'Times New Roman' serif sur l'ensemble du site.

Le footer sera de couleurs noir avec la police rose également il y a aura un léger agrandissement de la police lorsque la souris passe sur certaines phrases et photos du site.

IV - Planning des différentes phases du projet.

Phase 1 : Phase de conception maquette du front date de réalisation 29.03.23 :

Cibler les grandes étapes du projet en commençant par la création d'une check list (délais des tâches, réflexion sur le nom du site), créations du maquettage sur papier et sur le site FIGMA, créations du ZONING du WIREFRAME en version pc, tablette et téléphone (en responsive) en respectant la charte graphique.

Phase 2 : Conception du Front 06.04.23 au 24.04.23:

Création des composants du site , des pages statiques responsives (page d'inscription, page accueil, page contact et diverses pages contenant des informations propres au sujet,). Gérer l'authentification et la déconnexion. Créer un chemin sur mon Front-end qui communique avec la partie Back-end.

Phase 3 : phase de conception diagramme (UML) du back-end 26.05.23 :

Cibler les grandes étapes du projet en commençant par la création d'un diagramme sur papier et sur DRAW.IO (diagramme de cas d'utilisation, diagramme séquentiel et diagramme de classes).

Phase 4 : phase de conception diagramme (MCD, MPD) du back-end 01.06.23 :

Création du dictionnaire des données des MCD, MPD et MLD.

Phase 5 : Conception (BDD et CRUD) du Back-end 12.06.23 :

Création des tables pour ma BDD.

Réaliser des requêtes HTTP.

Phase 6 : Finalisation 30.09.23 :

Nettoyage du code et design de l'application.

V - Spécifications fonctionnelles pour le client :

1 Page d'accueil

La page d'accueil fournira une introduction claire et un visuel captivant au site, ses fonctionnalités, une facilité de navigation.

2 Page de contact

Cette page contiendra un formulaire de contact afin que les utilisateurs puissent envoyer un message à l'administrateur du site. Il doit inclure les champs pour le nom, l'adresse e-mail, le téléphone et le corps du message. Il n'est pas obligé d'être inscrit pour effectuer cette action.

3 Page d'inscription

La page d'inscription contiendra un formulaire d'inscription sécurisé. Il doit entrer le pseudo, l'adresse e-mail, le mot de passe, etc. Après inscription, l'utilisateur sera redirigé vers la page de connexion.

4 Page de connexion

La page de connexion contiendra un formulaire de connexion, des champs pour l'adresse e-mail et le mot de passe de l'utilisateur et sera redirigée vers le formulaire "Ajouter contenu" (L'utilisateur pourra supprimer son compte si voulu dans le menu ci-dessus.)

L'utilisateur pourra mettre à jour son mot de passe en cas d'oubli.

5 Page d'ajout contenu

Cette page contiendra un formulaire "d'ajout de contenu" dans le but de pouvoir afficher son texte sur le site "Remède animales" via la page " Les animaux" .

6 Page modifier pseudo

Cette page contiendra un formulaire "de mise à jour du pseudo" dans le but de pouvoir modifier son pseudo sur le site "Remède animales".

7 Bouton suppression du contenu

La page "les animaux" contiendra un bouton de "suppression d'un article" dans le but de pouvoir supprimer son texte sur la page " Les animaux" en tapant sur le bouton de l'article sur le site "Remède animales", la date de la création de l'article sera renseigner à côté.

8 Bouton de suppression du compte

Le header comprendra un bouton permettant de supprimer un compte, en conformité avec les exigences de la loi RGPD, qui vise à protéger la vie privée des utilisateurs.

VI- spécifications techniques et langages utilisés.

Le site sera développé en HTML, CSS, JavaScript pour le Front-End, et PHP pour le Back-End. Une base de données MySQL sera utilisée pour le stockage des données. Le site sera conçu pour être mobile-friendly et sera compatible avec tous les principaux navigateurs web.

VII - Budget

Le budget total alloué à ce projet est fixé à 900 euros. Ce montant comprend toutes les dépenses prévues, y compris les coûts de développement, de conception, d'hébergement, de maintenance et tout autre frais connexe.

VIII - Contraintes et risques

Respect de la législation en matière de protection des données personnelles (RGPD). Assurer une bonne compatibilité avec les divers appareils et navigateurs web.

Ce cahier des charges joue un rôle essentiel en guidant la création et le déploiement du site web pour Remède animales. Tout au long du processus, il servira de point de référence pour assurer la réalisation des objectifs et la pleine satisfaction des utilisateurs.

7. GESTION DU PROJET

J'ai utilisé La méthode **Agile** qui est une approche de gestion de projet qui se caractérise par sa flexibilité. Elle permet de s'adapter aux changements, et de livrer des parties du projet de manière régulière et rapide. Cela aide à répondre aux besoins des clients de manière efficace. Elle favorise la collaboration en équipe, mais ce projet a été réalisé en solitaire.

La gestion de projet est un élément crucial pour garantir le succès d'un projet, et j'ai utilisé Git comme un outil essentiel pour faciliter cette gestion. Git est un logiciel de gestion de versions qui a grandement simplifié le suivi et la collaboration sur le code source de notre projet.

Contrairement aux autres outils mentionnés, tels que Trello, qui n'a pas été utilisés dans ce contexte, Git a été notre principal atout pour gérer efficacement les versions du code source, permettant ainsi de garder la dernière version de mon projet Remède animales.

De plus, puisque je travaille en autonomie, j'ai la possibilité de maintenir une vue d'ensemble claire de mon projet et de gérer mes ressources et mon emploi du temps de manière souple. Cette autonomie me permet d'adopter une approche plus décontractée en utilisant des outils simples tels que des listes de tâches sur un cahier (Il m'a également permis de créer des schémas relatifs à la maquette), des notes, ou des rappels sur mon smartphone pour surveiller l'avancement de mon projet.

8. SEO

Le SEO, ou Search Engine Optimization (Optimisation pour les moteurs de recherche), représente un ensemble de méthodes mises en œuvre pour augmenter la visibilité d'un site web dans les résultats de recherche organiques, comme ceux affichés par Google. L'objectif premier du SEO consiste à accroître le nombre de visiteurs d'un site web en lui garantissant une position élevée dans les résultats de recherche.

Les moteurs de recherche utilisent des algorithmes complexes pour déterminer la pertinence et la qualité d'un site web par rapport à une recherche donnée. Ces algorithmes tiennent compte de nombreux facteurs, dont la pertinence des mots-clés, la qualité du contenu, la structure du site web, et la quantité et la qualité des autres sites web qui renvoient à lui. Il est aussi important de noter que les moteurs de recherche mettent à jour régulièrement leurs algorithmes, il est donc nécessaire de suivre régulièrement l'évolution des meilleures pratiques en matière de SEO.

Le SEO joue un rôle essentiel dans la stratégie de marketing en ligne de toute entreprise, car il peut entraîner une augmentation significative du trafic grâce à une meilleure visibilité dans les moteurs de recherche. Il est toutefois important de noter que le SEO est un processus qui nécessite du temps et des ressources, et les résultats ne sont pas immédiats.

L'amélioration de la visibilité de mon site dans les moteurs de recherche passe par différentes étapes.

1. J'ai utilisé des meta-tags tels que les métatitres et les meta-descriptions pour fournir des informations précieuses aux moteurs de recherche et aux utilisateurs

```
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
    <link rel="stylesheet" href="reset.css">
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
    <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Satisfy&display=swap" rel="stylesheet">
</head>

<title>Remède animale home</title>
```

3. J'ai utilisé des balises HTML appropriées pour structurer notre contenu, telles que les balises `<h1>`, `<h2>`, `<p>`, etc. Cela permet aux moteurs de recherche de comprendre la hiérarchie de l'information sur les pages.

```
<main class="corpspage3">
    <h1 class="titrepag3">Les animaux</h1>

<section class="partieanemone">
    <h2 class="soustitre3">L'anémone de mer</h2>

    <p class="paragraphe3">Une toxine d'anémone de mer est utilisée pour fabriquer un futur médicament pour traiter des pathologies immunitaires comme le lupus, la psoriasis ou la sclérose en plaques. Cette molécule entre en phase 2 de développement thérapeutique, étape clé vers son arrivée future sur le marché, a commenté Denis Servent, chercheur au CEA. Le corps de cette anémone, mou, est brun rougeâtre ou verdâtre.
    La colonne lisse, terminée par une couronne tentaculaire, mesure 5 cm de hauteur et peut avoir un diamètre d'une dizaine de cm.
    Cette espèce peut avoir jusqu'à 384 tentacules pouvant atteindre une quinzaine de centimètres. Ces tentacules sont souples, non rétractiles, longs et assez fins, normalement de couleur vert clair, avec la pointe violet-fuchsia. Dans les habitats plus à l'abri de la lumière, elle apparaît plus pâle et sans pointe violette.</p>
```

4. J'ai utilisé des attributs ALT dans nos balises `` pour décrire nos images, ce qui permet aux moteurs de recherche de les indexer correctement (ALT c'est pour les malvoyants).

```

```

9. SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES DU PROJET

9.1 Utilisateur et user-stories :

Utilisateur :

User stories Client Remède animales						
<u>Id du scénario</u>	<u>Fonctionnalité</u>	<u>En tant que</u>	<u>Je souhaite</u>	<u>Pour que je puisse</u>	<u>Durée (Jour)</u>	<u>Complexité (%)</u>
1	Inscription	Client	M'inscrire	Accéder au site	7	90
2	Authentification	Client	M'authentifier	Accéder au site	7	90
3	Mise à jour profil	Client	Mot de passe oublié	Accéder au site sans recréer un compte en cas d'oublié du MP	3	100
4	Mise à jour profil	Client	Modification du pseudo	Personnaliser son profil	1	50
5	Ajouter du contenu	Client	Ajouter du contenu via un formulaire	Personnaliser le site	2	40
6	Supprimer du contenu	Client	Supprimer du contenu	Supprimer mon contenu définitivement	4	70
7	Déconnexion	Client	Déconnecter	Quitter le site	1	10
8	Suppression	Client	supprimer compte	supprimer mon compte définitivement	2	70

9.2 Tâches techniques détaillées :

Scénario 1 : Inscription :

- Vérifier la conformité des champs du formulaire .
- Vérification des utilisateurs par leur pseudonyme (aucun doublon possible).
- Lier le bouton “de validation” au processus de connexion et vérifier sa présence dans la base de données.

Scénario 2 : Authentification :

- Vérifier la conformité des champs du formulaire .
- Lier le bouton “Connexion” au processus de connexion et vérifier sa présence dans la base de données.

Scénario 3 : Mise à jour profil mot de passe oublié :

- Vérifier la conformité des champs du formulaire .
- Changement de mot de passe et nouveau token dans la BDD.
- Lier le bouton “de validation” à l’envoi de toutes modifications apportées grâce à la réception d’ un message sur sa boite e-mail (réinitialisation du mot de passe).

Scénario 4 : Mise à jour profil pseudo :

- Vérifier la conformité des champs du formulaire .
- Changement de pseudo.
- Lier le bouton “de validation” au processus de redirection à la page home.

Scénario 5 : Ajouter du contenu :

- Vérifier la conformité du champ du formulaire .
- Ajouter du texte sur le site via le formulaire.
- Lier le bouton “de validation” au processus de redirection à la page les animaux.

Scénario 6 : Supprimer du contenu via le rôle administrateur ou utilisateur :

- Suppression du contenu par son ID.

Scénario 7 : Contact :

- Vérifier la conformité des champs du formulaire .

Scénario 8 : Déconnexion :

- Déconnexion de son compte situé sur le header.

Scénario 9 : Suppression du compte :

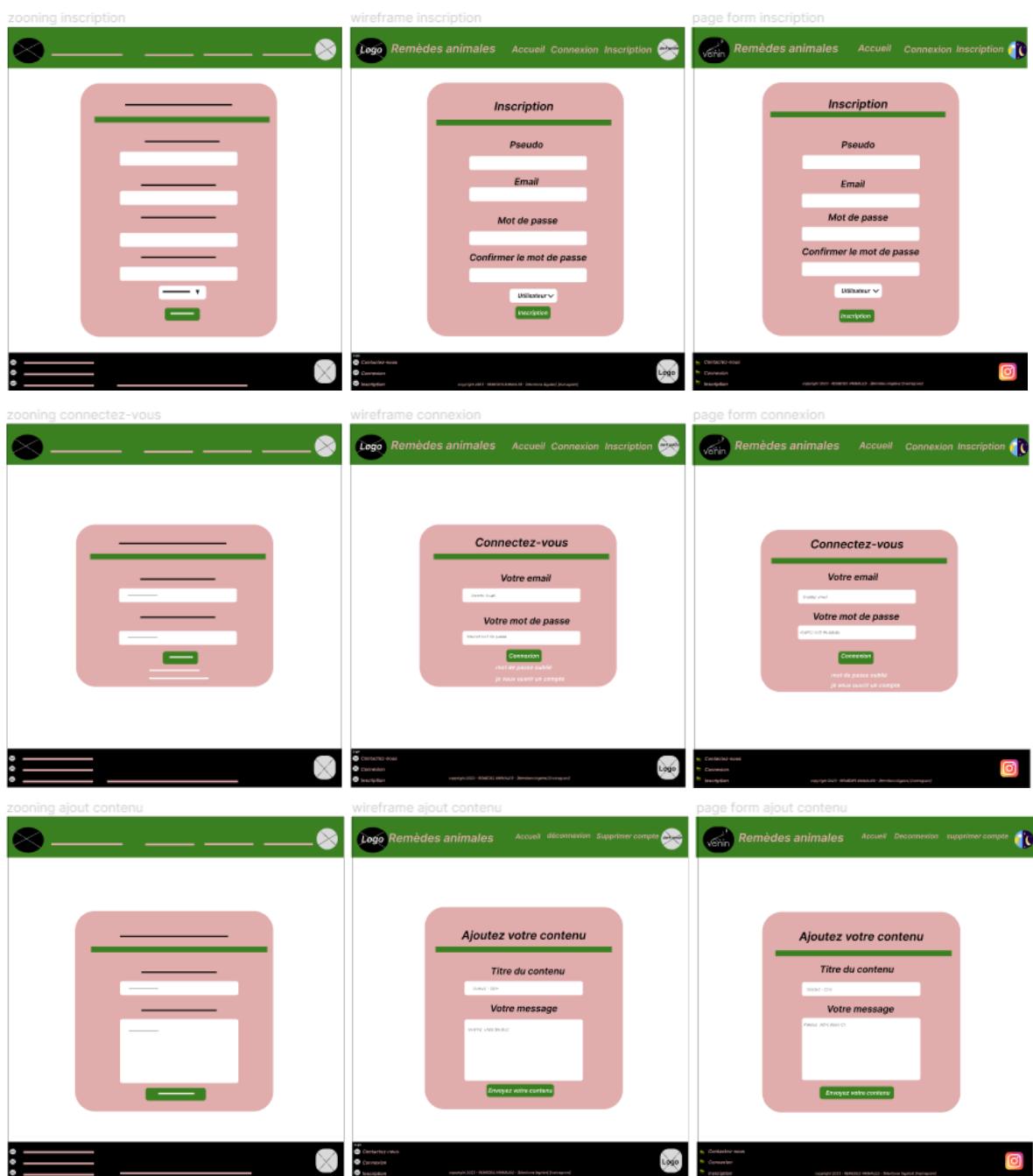
- Vérifier la conformité des champs du formulaire .
- Suppression grâce à l'ID.

9.3 Maquette sur figma page principal nommée HOME et ANIMALS :



La page d'accueil constitue la page principale de mon site web, à partir de laquelle je peux naviguer vers les différentes sections de mon site. La maquette 'Animaux' est destinée à me permettre d'ajouter du contenu textuel via les différents formulaires ci-dessous.

9.4 Maquettes des formulaires Inscription, Connexion, Ajout contenu



J'ai conçu ces zoning, ces wireframes brut au début du projet. j'ai optimisé afin de rendre l'application plus accessible pour l'utilisateur.

Cette expérience de maquettage m'a permis de me rendre compte à quel point cela était très important.

Cela permet de proposer des interfaces conformes aux attentes et aux besoins des clients.

Réaliser les maquettes d'un site internet est donc une phase de réflexion dans l'étape de la conception.

9 .5 Captures d'écran de l'application

The screenshot shows the homepage of the 'Remèdes animales' app. At the top, there's a navigation bar with a logo (a stylized snake head), the title 'Remèdes animales', and links for 'Accueil', 'Connexion', 'Inscription', and a user icon. Below the header, the main content area has a dark background with four large, rounded rectangular cards arranged in a 2x2 grid. The top-left card, titled 'Les serpents', contains a 4x3 grid of small images showing various snakes. The top-right card, titled 'Les animaux', shows two large, brown, spiraling shells. The bottom-left card, titled 'Les divers', features images of honey and bees, with the word 'MIEL' overlaid. The bottom-right card, titled 'Les vidéos', shows a lizard on a rock. At the very bottom of the screen, there's a footer bar with links for 'Contactez-nous', 'Connexion', 'Politique de confidentialité', and an Instagram icon.

Copyright 2023 - REMÈDES ANIMALES - [Mentions légales] [Instagram]

Ici on retrouve ma page d'accueil qui est la vitrine virtuelle de mon site web, et elle joue un rôle crucial dans l'expérience de l'utilisateur. Ses atouts sont nombreux comme la facilité de navigation le dark-mode (sombre et clair) les informations essentielles mise en avant tout en respectant le SEO de plus dans le footer une page dédiée à la politique de confidentialité (RGPD).

Inscription

Pseudo

Email

Mot de Passe

Confirmer le mot de passe

Utilisateur 

Inscription

Ceci est **la page d'inscription**, qu'on retrouve à l'ouverture de l'application.

Sur cette page l'utilisateur peut créer son compte grâce à :

- *Son pseudo.*
- *Son email.*
- **Son mot de passe (min 8 caractères, maj, chiffres, caractères spéciaux)**
contrôle la conformité du mot de passe.

Si l'utilisateur est déjà inscrit, il peut simplement se connecter dans la barre de navigation, à l'aide de son email et son mot de passe créé à l'inscription au niveau du bouton "connexion".

The screenshot shows a dark-themed website with a green header bar. In the top left corner is a circular logo with a stylized 'v' and 'énin'. To its right, the text 'Remèdes animales' is displayed in a white, cursive font. Along the top edge are three links: 'Nouveau pseudo', 'Déconnexion compte', and 'Supprimer compte', followed by a small user icon. The main content area features a light pink rectangular form with a black border. At the top of this form is the text 'Ajoutez votre contenu' in a thin, italicized font. Below it is a section labeled 'Titre du contenu' with a placeholder 'Inserez-titre' in a smaller italicized font. A larger section below is labeled 'Votre contenu' with a placeholder 'Inserez votre texte ici'. At the bottom of the form is a green rectangular button with the text 'Envoyer votre contenu' in white.

[Contactez-nous](#)

[Connexion](#)

[Politique de confidentialité](#)

copyright 2023 - REMEDES ANIMALES - [Mentions légales] [Instagram]

Une fois connecté, l'utilisateur peut insérer son titre et son contenu.
Son article sera alors publié sur la page les animaux.



Les animaux

Ajouter du contenu

L'anémone de mer



Une toxine d'anémone de mer est utilisée pour fabriquer un futur médicament pour traiter des pathologies immunitaires comme le lupus, le psoriasis ou la sclérose en plaques. Cette molécule entre en phase 2 de développement thérapeutique, étape clé vers son arrivée future sur le marché, a commenté Denis Servent, chercheur au CEA. Le corps de cette anémone, mou, est brun rougeâtre ou verdâtre. La colonne lisse, terminée par une couronne tentaculaire, mesure 5 cm de hauteur et peut avoir un diamètre d'une dizaine de cm. Cette espèce peut avoir jusqu'à 384 tentacules pouvant atteindre une quinzaine de centimètres. Ces tentacules sont souples, non rétractiles, longs et assez fins, normalement de couleur vert clair, avec la pointe violet-fuchsia. Dans les habitats plus à l'abri de la lumière, elle apparaît plus pâle et sans pointe violette.

Le lézard de Gila



La salive d'un lézard appelé le monstre de Gila a donné naissance au Byetta, qui permet de contrôler la glycémie pour les personnes atteintes du diabète de type 2. A noter que "le terme 'toxine' est banni une fois que la molécule entre en phase d'étude pré-clinique, car cela peut faire un peu peur. On lui préfère ainsi le terme 'peptide'", a précisé Denis Servent, responsable du Service d'Ingénierie Moléculaire des Protéines au CEA. C'est l'un des rares lézards venimeux du monde, et un des deux seuls d'Amérique. Sa taille atteint 60 centimètres. La couleur de sa peau peut être noire, rose, orange ou jaune, en général avec un fond noir moucheté de couleur, les taches s'organisant parfois en bandes transversales.

Les cônes marins



La toxine provenant d'un cône marin, le Conus Magus, a permis de mettre au point le Prialt, un analgésique administré en milieu hospitalier pour des douleurs que les morphines ne suffisent pas à apaiser. Les cônes marins, appelés communément les escargots de mer, regroupent plus de 600 espèces à travers le monde. La plupart d'entre eux se situent dans les mers chaudes, même si certaines espèces vivent en milieu tempéré. Leur coquille est souvent parée de magnifiques ornements, mais ils sont tous plus ou moins venimeux, sécrétant des toxines pour tuer leurs proies.

mamba noir

16/10/2023 Supprimer

Le mamba noir, un serpent agressif. Contrairement à ce que son nom indique, le mamba noir n'est pas noir, mais plutôt jaune-vert, voire gris. En revanche, c'est l'intérieur de sa gueule qui arbore une teinte noire. Il fait partie des serpents les plus grands du continent, avec une taille pouvant dépasser les 4 mètres.

-  [Contactez-nous](#)
-  [Connexion](#)
-  [Politique de confidentialité](#)



copyright 2023 - REMEDES ANIMALES - [Mentions légales] [Instagram]

Une fois l'article créé l'utilisateur il se redirige sur la page d'accueil puis cliquer sur les animaux ainsi il se rendra sur cette page ci dessus.
Pouvoir ajouter une photo sera le point à améliorer du site.
Il peut le supprimer s'il le souhaite. (supprimer qui est en rouge).
Il peut également identifier la date à laquelle il a publié son article (date en blanc).

Voici un exemple de mon site en responsive avec une `@media screen and (min-width: 380px) and (max-width: 400px)`

The image displays three versions of a website side-by-side, illustrating responsive design across different screen widths:

- Desktop View (Left):** Shows a homepage with a navigation bar at the top. Below it are sections for "les remèdes animales" (with a detailed text and a grid of small animal images), "Les serpents" (with two snake images), "Les animaux" (with two conch shell images), "Les divers" (with images of honey and bees), and "Les vidéos" (with a person in a desert). At the bottom are links for "Contactez-nous" and "Politique de confidentialité".
- Tablet View (Middle):** Shows a page titled "Les animaux" with a sub-section "L'anémone de mer". It includes a large image of a sea anemone and a detailed text about its use in medicine.
- Mobile View (Right):** Shows an "Inscription" (Registration) form. The form fields are labeled "Pseudo", "Email", "Mot de Passe", "Confirmer le mot de passe", and "Utilisateur". A dropdown arrow is shown next to "Utilisateur".

10 . SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DU PROJET :

10.1 Les outils utilisés en Front-End et Back-End :



Versionning :

L'hébergement du code et de ses différentes versions a été effectué sur GitHub. Cela a permis de conserver et de toujours travailler sur la dernière version du projet.

Environnement technique <u>Front-end</u>	
Bibliothèque	jQuery (pour une fonction)
Langage de programmation	JavaScript
Editeur de code	Visual Studio Code
Code de base	HTML
Design	CSS
Accessibilité	(nettoyeur de code) W3C Validator

L'application “Remède animales” a été réalisée en JavaScript.

Un choix imposé par l'école mais qui a été très intéressant pour mon projet.

JavaScript est un langage qui permet aux développeurs d'ajouter de l'interactivité et des fonctionnalités avancées aux pages web.

Il permet de créer des interfaces utilisateur hautement réactives et de qualité.

Le rendu des applications est attrayant, ce qui en fait une caractéristique importante de toute application.

Ce qui a été primordial dans mon projet, c'est que l'outil réduit les temps de chargement, et qu'il fonctionne de manière fluide sans aucune interruption et il offre aux utilisateurs une interface très réactive.

<u>Environnement technique Back-end</u>	
Langage de programmation	PHP
Système de Gestion de Base de Données Relationnelle (SGBDR)	MySQL (PhpMyAdmin)
Editeur de code	Visual Studio Code

Le langage utilisé en Back-end est le PHP c'est mon langage de programmation principal pour le traitement des requêtes.

Ainsi MySQL comme système de gestion de base de données pour stocker les données de

manière relationnelle. Avec PHP et MySQL, je peux gérer l'ensemble des opérations CRUD (Création, Lecture, Mise à jour et Suppression) de mes données. De plus, je peux implémenter des fonctionnalités avancées telles que l'authentification des utilisateurs et la manipulation de données, ce qui me permet de développer des applications web robustes et polyvalentes. Ces technologies me donnent la capacité de créer, lire, mettre à jour et supprimer des données de manière efficace, tout en offrant des fonctionnalités avancées pour améliorer l'expérience utilisateur et la gestion des informations.

10.2 La modélisation avec L'UML et la méthode MERISE :

L'UML, abréviation d'Unified Modeling Language (langage de modélisation unifié), est un outil crucial en informatique. Il sert à créer des schémas visuels qui aident à expliquer et à décrire le fonctionnement d'un logiciel. Il permet de représenter les différentes parties d'un programme et leurs interactions, ce qui simplifie grandement la conception et le développement logiciel. De plus, il offre une documentation précieuse pour ceux qui doivent comprendre le fonctionnement du logiciel. Contrairement à MERISE, qui est principalement utilisé dans les pays francophones, UML bénéficie d'une reconnaissance internationale bien établie.

J'ai opté pour l'utilisation de deux types de schémas afin de simplifier l'explication de mon projet : le diagramme de cas d'utilisation et le diagramme de classe. Ces schémas me permettent de visualiser les interactions entre les utilisateurs et le système, ainsi que la structure interne du système lui-même. Ils jouent un rôle essentiel pour présenter de manière claire et concise les principales fonctionnalités du projet et les liens entre les différents éléments. Grâce à ces diagrammes, je peux rendre mon explication plus accessible et plus visuelle.

La modélisation de ma base de données a été faite à l'aide de la méthode MERISE,
(**Méthode d'Étude et de Réalisation Informatique pour les Système d'Entreprise**).

Cette dernière est une méthode française d'analyse, de conception et de gestion de projet informatique. Analyse, conception, réalisation de projets informatiques (BDD).

L'avantage de cette méthode est qu'elle permet de cadrer le projet informatique et de

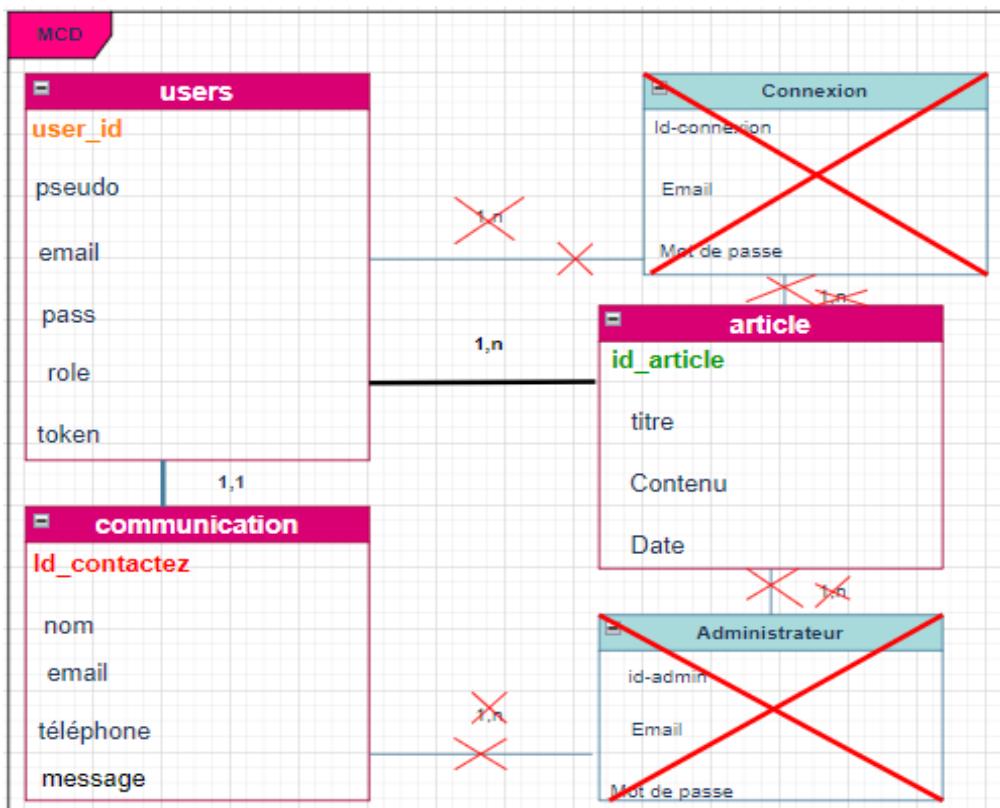
“discuter” en se comprenant entre utilisateurs et informaticiens.

J'ai utilisé deux outils de MERISE :

- Le MCD (Modèle Conceptuel des Données), une représentation graphique qui permet facilement de comprendre comment les différents éléments sont liés entre eux.
- Le MLD (Modèle Logique des Données), une description de la structure de données utilisée sans faire référence à un langage de programmation. il n'a pas été réalisé suite au conseil de notre formatrice.
- Le MPD (Modèle Physique des Données), fait suite au MCD. Ce schéma est plus proche des contraintes des logiciels de bases de données.

Il est possible de préparer l'implémentation dans un SGBDR (Système de Gestion de Bases de Données Relationnelles).

a) Modèle conceptuel des données :



Chacun des rectangles représente une entité, ces dernières ont toutes un identifiant unique "id". Ce schéma était ma base de données initiale, conçue pour permettre l'ajout de contenu sur une page web.

J'ai été trop ambitieux pour le temps qui n'a été fourni.

J'ai donc décidé de créer une fonctionnalité individuelle bien spécifique, car l'implémentation de la fonction individuelle constitue l'un des gros points à améliorer de l'application. Cependant, j'ai réussi à ajouter du texte avec succès sur mon site web, bien que l'ajout d'une image reste un défi à résoudre.

Ma base de données contient alors simplement trois tables, "users" , "article" et "communication".

"Connexion" et "Administrateur" seront utiles pour le site.

Les deux entités sont caractérisées par un verbe d'action : "*belong*" (appartenir).

Ces relations sont complétées à l'aide de cardinalités. Ce sont des valeurs qui permettent d'indiquer combien de fois au minimum et au maximum une occurrence d'entité peut être liée à une autre occurrence d'entité. Ces dernières prennent 3 valeurs possibles : 0, 1 ou n (n signifiant "plusieurs").

Cela donne dans notre cas :

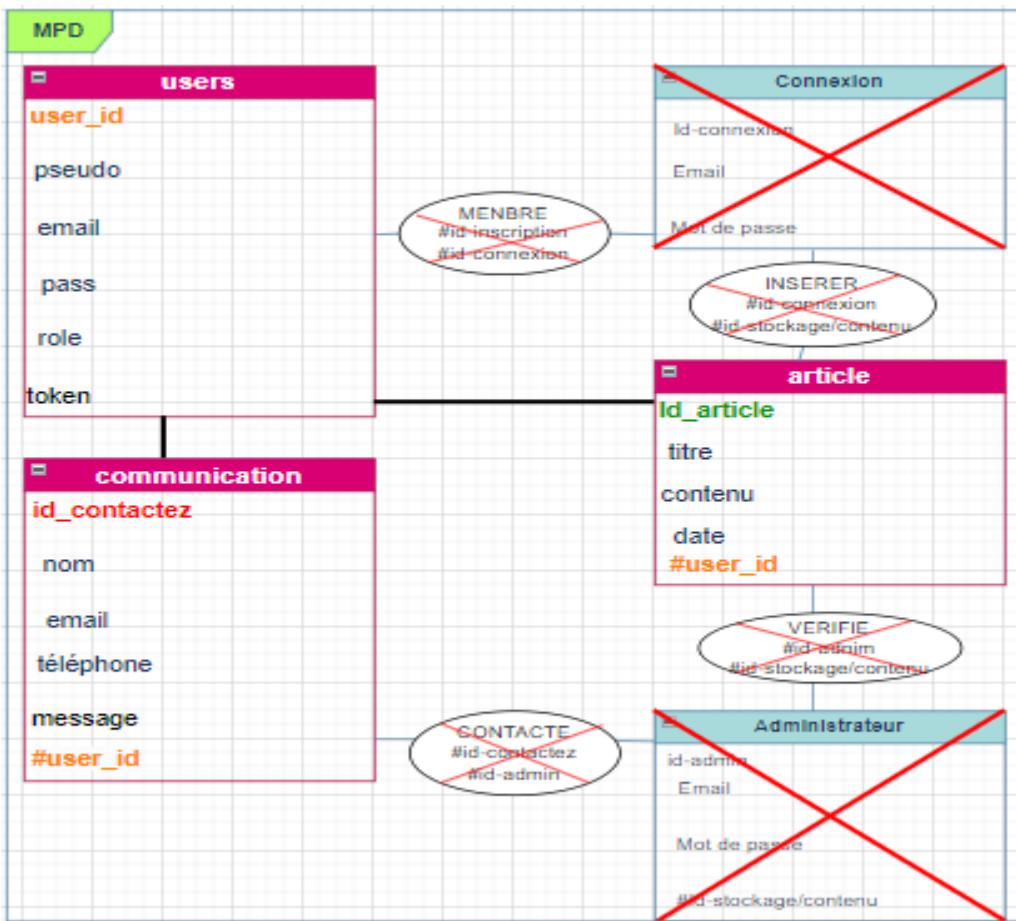
- ❖ 1 user peut réaliser un ou plusieurs articles.

Par contre :

- ❖ 1 article peut appartenir à un seul User.

C'est ce qu'on appelle une cardinalité **Many to One**.

a) Modèle Physique des Données du projet :



La modélisation physique des données est la dernière des trois étapes de la modélisation des données.

Arrivée à cette dernière étape on peut voir les différents éléments qui composent la schématisation complète du modèle final, tels que les tables, les colonnes, les données selon leur type, les vues, les restrictions et les différents processus qui sont intégrés dans la base de données.

Le MCD et MPD a été conçu avec le logiciel Drawio.

10.3 La création de la bases de données :

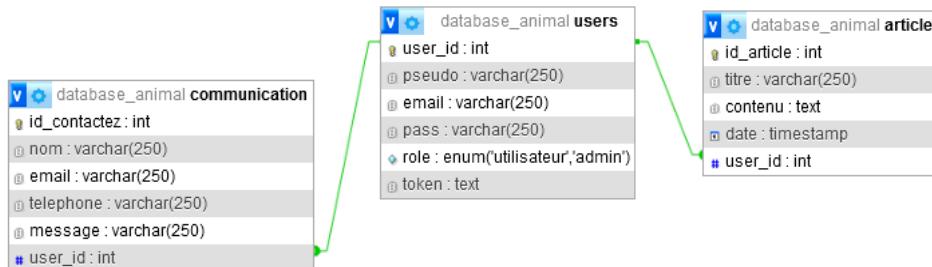
Du fait de la non utilisation des tables dont je n'avais pas eu besoin.

J'ai donc modifié la table "users" pour l'enrichir et afin qu'elle soit complète.

Les tables barrées ci-dessus ont été supprimées dans ma base de données, elles étaient inexploitables pour les améliorations de l'application.

Voici les tables dont je me suis servies pour réaliser le projet, la table "article" , "communication "ainsi que la table "users" :

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'database_animal' database. The left sidebar lists various databases. The 'Structure' tab is active. The main area displays the three tables: 'article', 'communication', and 'users'. The 'users' table has 6 rows. Below the table list, there are buttons for 'Créer une nouvelle table' and 'Nom de table'.



- INT pour définir la clé primaire dans ce contexte.
- VARCHAR pour définir le nombre de caractères autorisés.
- TEXT lui à la différence du VARCHAR n'a aucune limite sur le nombre de caractères autorisés.
- TIMESTAMP indique quand une modification a été effectuée.
- ENUM (énumération) limite les valeurs possibles d'une colonne à une liste fixe.

J'ai choisi "UTF8 General CI" dans phpMyAdmin pour ma base de données, je m'assure que mon application peut traiter différents types de caractères et de langues sans problème. De plus, cela facilite les recherches et les classements de texte sans distinction entre majuscules et minuscules. C'est très utilisé.

```

1   -- phpMyAdmin SQL Dump
2   -- version 5.2.1
3   -- https://www.phpmyadmin.net/
4   --
5   -- Hôte : 127.0.0.1
6   -- Généré le : mar. 26 sep. 2023 à 15:47
7   -- Version du serveur : 8.0.33
8   -- Version de PHP : 8.0.28
9
10  SET SQL_MODE = "NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
11  START TRANSACTION;
12  SET time_zone = "+00:00";
13
14
15  /*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
16  /*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
17  /*!40101 SET @OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
18  /*!40101 SET NAMES utf8mb4 */;
19
20  --
21  -- Base de données : `database_animal`
22  --
23
24  --
25
26  --
27  -- Structure de la table `article`
28  --
29

30  CREATE TABLE `article` (
31      `id_article` int NOT NULL,
32      `titre` varchar(250) NOT NULL,
33      `contenu` text NOT NULL,
34      `date` timestamp NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
35      `user_id` int DEFAULT NULL
36  ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb3;
37
38  --
39  -- Déchargement des données de la table `article`
40  --
41
42  INSERT INTO `article` (`id_article`, `titre`, `contenu`, `date`, `user_id`) VALUES
43  (30, 'mamba noir', 'Originaire d\'Afrique, le mamba noir est considéré comme
le serpent le plus venimeux au monde.
Grand, rapide sur terre et habile grimpeur aux arbres, le reptile ne manque pas
d\'atouts pour s\'imposer dans la savane. Rencontre avec un prédateur sans pitié.', '2023-09-26 10:24:08', 60);
44
45  --
46
47
48  --
49  --
50

52  -- Structure de la table `communication`
53  --
54
55  CREATE TABLE `communication` (
56      `id_contactez` int NOT NULL,
57      `nom` varchar(250) NOT NULL,
58      `email` varchar(250) NOT NULL,
59      `telephone` varchar(250) NOT NULL,
60      `message` varchar(250) NOT NULL,
61      `user_id` int DEFAULT NULL
62  ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb3;
63
64  --
65  -- Déchargement des données de la table `communication`
66  --
67
68  INSERT INTO `communication` (`id_contactez`, `nom`, `email`, `telephone`, `message`, `user_id`) VALUES
69  (4, 'david', 'david@gmail.com', '0651365865', 'efgzhrzhhg&quot;ae', NULL),
70  (5, 'laura', 'laura@gmail.com', '0635321524', 'nrjrjerhjezhgze\lyh', NULL),
71  (6, 'laura', 'laura.mignan2018@gmail.com', '0635321524', 'hehethhrzhtrz', NULL);
72
73  --
74

```

11 . Extraits de code front-end commentés

```
124 // POUR CREER LE DARK MODE
125 var toggleButton = document.getElementById('toggle-dark-mode');
126
127 toggleButton.addEventListener('click', function () {
128     var darkModeEnabled = document.documentElement.classList.toggle('dark-mode');
129
130     // Enregistre l'état du mode sombre dans localStorage
131     localStorage.setItem('darkMode', darkModeEnabled.toString());
132 });
133
134 window.addEventListener('load', function () {
135     var darkModeEnabled = localStorage.getItem('darkMode');
136
137     if (darkModeEnabled === 'true') {
138         document.documentElement.classList.add('dark-mode');
139     }
140 });


```

Ce code JavaScript a pour objectif de créer un bouton qui permet aux utilisateurs de basculer entre le mode sombre et le mode clair d'une page web. Il utilise également le stockage local (localStorage) pour enregistrer l'état du mode sombre afin que les préférences de l'utilisateur soient mémorisées même après la fermeture du navigateur.

Ligne 125 . Récupération de l'élément HTML du bouton de bascule :

Ici, nous obtenons un élément HTML avec l'ID 'toggle-dark-mode'. Cet élément représente le bouton que les utilisateurs cliqueront pour activer ou désactiver le mode sombre.

Ligne 127 . Ajout d'un gestionnaire d'événements au bouton :

Ce code ajoute un gestionnaire d'événements qui écoute le clic sur le bouton de bascule. Lorsque le bouton est cliqué, la fonction à l'intérieur du gestionnaire d'événements est exécutée.

Ligne 128 . Activation/Désactivation du mode sombre :

Cette ligne de code ajoute ou supprime la classe CSS 'dark-mode' de l'élément racine (document.documentElement) de la page web. Cela permet de basculer visuellement entre le mode sombre et le mode clair. La fonction classList.toggle() renvoie true si la classe a été ajoutée et false si elle a été supprimée, et cette valeur est stockée dans la variable darkModeEnabled.

Ligne 131 .Enregistrement de l'état du mode sombre dans localStorage :

Après avoir basculé le mode sombre, cette ligne de code enregistre l'état actuel (activé ou désactivé) dans le stockage local (localStorage) en utilisant la clé 'darkMode'. La méthode .toString() est utilisée pour s'assurer que la valeur est stockée en tant que chaîne de caractères.

Ligne 134 . Chargement de l'état du mode sombre lors du chargement de la page :

Cette partie du code ajoute un gestionnaire d'événements qui s'exécute lorsque la page web est entièrement chargée. Elle est utilisée pour restaurer l'état précédemment enregistré du mode sombre depuis le stockage local.

Ligne 135 . Récupération de l'état du mode sombre depuis localStorage :

Cette ligne de code obtient la valeur précédemment enregistrée dans le stockage local sous la clé 'darkMode'. Cette valeur est stockée dans la variable darkModeEnabled.

Ligne 137 . Activation du mode sombre :

Enfin, cette condition vérifie si la valeur récupérée du stockage local est égale à 'true'. Si c'est le cas, cela signifie que le mode sombre était activé lors de la dernière utilisation, et donc la classe 'dark-mode' est ajoutée à l'élément racine (document.documentElement) pour activer le mode sombre dès le chargement de la page.

Le mode sombre est excellent pour les environnements sombres, car il réduit la fatigue oculaire et économise de l'énergie sur certains appareils. Il offre également une esthétique moderne.

En revanche, le mode clair est idéal en plein jour, il est familier, offre un bon contraste, et convient aux environnements lumineux comme en plein air . Les utilisateurs choisissent selon leurs préférences et l'environnement.

J'ai beaucoup apprécié la réalisation du mode sombre, et j'ai trouvé cette expérience très intéressante. Cette fonctionnalité m'a permis de plonger davantage dans la conception d'interfaces utilisateur en tenant compte des préférences des utilisateurs et des avantages ergonomiques.

11 . Extraits de code back-end commentés

11.1 Extraits de code sur la vérification de l'email et du mot de passe :

```
10  include("const.inc.php");
11  try {
12      // Requête pour récupérer l'utilisateur correspondant aux identifiants fournis
13      $sql = 'SELECT * FROM users WHERE email = :email';
14      $qry = $pdo->prepare($sql);
15      $qry->bindParam(":email", $email, PDO::PARAM_STR);
16      $qry->execute();
17      // Identifiants invalides, affichage d'un message d'erreur
18      if ($qry->rowCount() == 0) {
19          // profil utilisateur et administrateur
20          $role = $row['role'];
21          if ($role === "utilisateur") {
22              // renvoyer vers la page utilisateur
23              header('location:home.php');
24          } elseif ($role === "admin") {
25              header('location:admin.php');
26          } else {
27              // au cas contraire
28              echo "role inconnu";
29          }
30          header('Location: formconnexion.php?error=1'); // Redirection vers la page Login avec erreur
31          exit;
32      } else {
33          echo 'user inconnue';
34      }
35  }
36
37 const.inc.php > ...
1  <?php
2
3  $db_host = "localhost";
4  $db_name = "database_animal";
5  $db_user = "root";
6  $db_pass = "root";
7
8  $pdo = new PDO("mysql:host=$db_host;dbname=$db_name;charset=utf8", $db_user, $db_pass);
9
10 // Afficher les erreurs PDO
11 $pdo->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
12 $pdo->setAttribute(PDO::ATTR_EMULATE_PREPARES, false);
```

Sur le code ci-dessus on va venir vérifier si le mot de passe est correct et si l'email n'existe pas déjà dans la base de données.

Le fichier "const.inc.php" contient le code pour établir une connexion PDO à une base de données. Cette inclusion de fichier permet de réutiliser cette configuration de base de données dans plusieurs parties de l'application, ce qui améliore la modularité et la gestion du code grâce à la fonction include(). (code ci-dessus).

La méthode rowCount() compte le nombre de lignes retournées par la requête SQL. Si rowCount() renvoie 0, cela signifie que l'adresse email fournie n'a pas été trouvée dans la base de données, et dans ce cas, le code traite la situation où l'utilisateur n'existe pas. Si rowCount() renvoie un nombre supérieur à 0, cela signifie qu'un utilisateur avec l'adresse email fournie a été trouvé, et alors le code continue en vérifiant le mot de passe et en créant la session. Si la base de données ne reconnaît pas les informations il me renvoie un message d'erreur (Mot de passe ou email invalide,Veuillez réessayer).

```
<?php
    if(isset($_GET["error"]) and $_GET["error"] == 1){echo '<div class="groupeco">
        <label class="label-infoco" style="font-weight: bold; color: red;">Mot de passe ou email invalide. Veuillez réessayer.</label>
    </div>';
}
?>
```

11.2 Le CRUD de la table users :

CRUD : CREATE, READ, UPDATE, DELETE

L'acronyme **CRUD** indique les 4 opérations de base pour gérer tous types de données.

Le code ci-dessous va permettre à un utilisateur de pouvoir s'inscrire via les champs pseudo, email, pass et rôle . Il aura donc un id qui a une valeur initiale de 1. Cela permet de créer un user dans la BDD. Dans la capture d'écran forminscription je présente un extrait du code, le traitement communique grâce à la méthode POST ainsi qu'avec le name qui figure dans le tag <input>.

```
44 try {
45     $sql = 'SELECT COUNT(*) AS nb FROM users WHERE email = ?';
46     $qry = $pdo->prepare($sql);
47     $qry->execute([$email]);
48     $row = $qry->fetch();
49
50     if ($row['nb'] > 0) {
51         echo 'This email is already registered. Please sign in.';
52         exit;
53     }
54     $sql = 'INSERT INTO users(pseudo, email, pass, role) VALUES(?, ?, ?, ?)';
55     $qry = $pdo->prepare($sql);
56     $qry->execute([$pseudo, $email, $hashedPassword, $role]);
57
58     $_SESSION['signed_up'] = true; // indique une inscription réussie
59
60     unset($pdo); // Fermer la connexion à la base de données
61
62     header("location: formconnexion.php"); // redirection sur le formulaire connexion
63     exit;
64 } catch (PDOException $err) {
65     echo $err->getMessage();
66     $_SESSION["compte-erreur-sql"] = $err->getMessage();
67     $_SESSION["compte-donnees"]["pseudo"] = $pseudo;
68     $_SESSION["compte-donnees"]["email"] = $email;
69     $_SESSION["compte-donnees"]["pass"] = $pass;
70
71     exit;
72 }
```

```

5   <title>Remède animale inscription</title>
6
7   <main>
8     <form action="trait.php" method="post" class="formulaire-in">
9       <h1 class="titreform-in">Inscription</h1>
10      <hr class="trait-in">
11      <div class="corps-formulaire-in">
12        <div class="gauche-in">
13          <div class="groupe-in">
14            <label for="pseudo" class="label">Pseudo</label>
15            <input type="text" id="input_nom_inscription" name="pseudo" pattern="[A-Za-z0-9\u00c0-\u00ff]{5,20}">
16            <?php if (isset($pseudoMsgErreur)) { ?>
17              <div class="invalid-feedback" id="pseudoFeedback">
18                <?php echo $pseudoMsgErreur; ?>
19              </div>
20            <?php } ?>
21          </div>

```

CREATE / INSERT / Méthode POST

La ligne de code ci-dessous va me permettre sélectionner l'ensemble des utilisateurs inscrit dans la table user.

```

1  <?php
2 // Démarre une session PHP. Cela permet de stocker des variables de session pour suivre l'état de l'utilisateur sur diffé
3 session_start();
4 // Vérifie si la méthode de requête utilisée pour accéder à cette page est de type POST.
5 if ($_SERVER['REQUEST_METHOD'] === 'POST') {
6   // Récupère les valeurs du formulaire envoyées par la méthode POST et les sécurise pour éviter les problèmes les inj
7   $email = isset($_POST['email']) ? htmlspecialchars($_POST['email']) : '';
8   $pass = isset($_POST['pass']) ? htmlspecialchars($_POST['pass']) : '';
9   // Inclut le fichier "const.inc.php" dans ce script. Cela permet de charger des constantes
10  include("const.inc.php");
11  try {
12    // Requête pour récupérer l'utilisateur correspondant aux identifiants fournis
13    $sql = 'SELECT * FROM users WHERE email = :email';
14    $qry = $pdo->prepare($sql);
15    $qry->bindParam(":email", $email, PDO::PARAM_STR);
16    $qry->execute();
17    // Identifiants invalides, affichage d'un message d'erreur
18    if ($qry->rowCount() == 0) {
19      // profil utilisateur et administrateur
20      $role = $row['role'];
21      if ($role === "utilisateur") {
22        // renvoyer vers la page utilisateur
23        header('location:home.php');
24      } elseif ($role === "admin") {
25        header('location:admin.php');
26      } else {
27        // au cas contraire
28        echo "role inconnu";
29      }
30      header('Location: formconnexion.php?error=1'); // Redirection vers la page Login avec erreur
31      exit;
32    } else {

```

READ / Méthode POST

Le code ci-dessous va permettre de “update” le compte de l’utilisateur c'est-à- dire effectuer une mise à jour de son mot de passe.

```

32 try {
33     // Requête pour vérifier si l'e-mail existe dans la base de données
34     $sql = 'SELECT * FROM users WHERE token = :token LIMIT 1';
35     $qry = $pdo->prepare($sql);
36     $qry->bindParam(':token', $_POST['token'], PDO::PARAM_STR);
37     $qry->execute();
38
39     // Vérifier si l'e-mail existe dans la base de données
40     if ($qry->rowCount() === 0) {
41         $erreur = "aucune requête ne correspond à ce token ";
42         header('location: password_reset_success.php?error=1');
43         exit;
44     } else {
45         $userData = $qry->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
46         // achage du mot de passe
47         $hashedPassword = password_hash($pass, PASSWORD_DEFAULT);
48
49         // Enregistrer le jeton de réinitialisation dans la base de données pour l'utilisateur avec l'e-mail
50         $sql = 'UPDATE users SET pass = :pass WHERE email = :email';
51         $qry = $pdo->prepare($sql);
52         $qry->bindValue(':pass', $hashedPassword, PDO::PARAM_STR);
53         $qry->bindValue(':email', $userData['email'], PDO::PARAM_STR);
54         $qry->execute();

```

Le code ci-dessous va permettre de “update” le compte de l’utilisateur c'est-à- dire effectuer une mise à jour de son pseudo.

```



```

UPDATE / Méthode POST

Et pour la dernière phase du CRUD l’utilisateur peut supprimer son compte définitivement (par son ID).

```

deletecompte.php > ...
1 session_start();
2 // suppression d'utilisateur
3 // connexion à la base de données
4 include_once("const.inc.php");
5 // vérification connexion
6 if(empty($_SESSION["email"])){
7     header('location: home.php?error=not_connected');
8     exit;
9 }
10 // vérification compte existe
11 $sql = 'SELECT user_id FROM users WHERE email = :email';
12 $qry = $pdo->prepare($sql);
13 $qry->bindParam(':email', $_SESSION["email"]);
14 $qry ->execute();
15 if($qry->rowCount() == 0){
16     header('location: home.php?error=account_not_found');
17     exit;
18 }
19 try{
20     $user_id = $qry->fetchColumn();
21     $pdo = new PDO("mysql:host=$db_host;dbname=$db_name;charset=utf8", $db_user, $db_pass);
22     // options
23     $pdo->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
24     // requête de suppression
25     $sql = 'DELETE FROM users WHERE user_id = :user_id';
26     $qry = $pdo->prepare($sql);
27     $qry->bindParam(':user_id', $user_id);
28     // exécuter la requête
29     $qry ->execute();
30     // déconnexion
31     // Détruit toutes les variables d'une session
32     session_unset();
33     // Détruit la session de l'utilisateur
34     session_destroy();
35     header('location: home.php?m=pseudo_delete');
36     exit;
37 }catch(PDOException $err){
38     echo 'Erreur : ' . $err->getMessage();
39     exit;
40 }

```

DELETE / Méthode POST

12. Présentation du jeu d'essai (données en entrée, données attendues, données obtenues)

Le jeu d'essai se porte sur l'ajout d'un utilisateur à l'application.

9.1 Données en entrée :

Au moment où l'utilisateur veut s'inscrire il remplit les champs "pseudo", "email", son "mot de passe" et rôle obligatoirement. Sinon l'application renverra une erreur. Nous vérifions que le "pseudo" et "email" n'existent pas déjà dans notre base de données.

S'ils existent, sa création sera refusée.

Si toutes les conditions sont remplies, alors les données seront stockées dans la base de données.

```
1 <?php
2 session_start();
3 include("const.inc.php");
4 // verification de jetons de CSRF à envoyer
5 $pseudo = isset($_POST['pseudo']) ? $_POST['pseudo'] : '';
6 $email = isset($_POST['email']) ? $_POST['email'] : '';
7 $pass = isset($_POST['pass']) ? $_POST['pass'] : '';
8 $role = isset($_POST['role']) ? $_POST['role'] : '';
9 // initialisation du tableau d'erreur
10 $erreurs = [];
11 // validation du Pseudo
12 if (preg_match("/^([A-Za-z0-9À-Ù]{5,20})/", $pseudo) === 0) {
13     $erreurs["pseudo"] = "Le pseudo n'est pas valide";
14 }
15 // verification d'Email
16 if (!filter_var($email, FILTER_VALIDATE_EMAIL)) {
17     $erreurs["email"] = "L'email n'est pas valide";
18 }
19 //valider du Mot_de_passe
20 if (preg_match("/^([A-Za-z0-9_]){8,}/", $pass) === 0) {
21     $erreurs["pass"] = "Le mot de passe n'est pas valide";
22 }
23 // mettre en place une protection xss
24 $pseudo = htmlspecialchars($pseudo);
25 $email = htmlspecialchars($email);
26 $pass = htmlspecialchars($pass);
```

```

29 // si validation rediriger vers la page de formulaire
30 if (count($erreurs) > 0) {
31     $_SESSION["compte-donnees"]["pseudo"] = $pseudo;
32     $_SESSION["compte-donnees"]["email"] = $email;
33     $_SESSION["compte-donnees"]["pass"] = $pass;
34     $_SESSION["compte-erreurs"] = $erreurs;
35     echo '<div class="">' . '<h2>Erreur:</h2>';
36     echo '<p class="b">' . implode('</p><p class="">', $erreurs) . '</p>';
37     echo '<a href="forminscription.php">Retour</a>' . '</div>';
38     exit;
39 }
40
41 // acher le mot de passe
42 $hashedPassword = password_hash($pass, PASSWORD_DEFAULT);
43 // connexion avec la base de données
44 try {
45     $sql = 'SELECT COUNT(*) AS nb FROM users WHERE email = ?';
46     $qry = $pdo->prepare($sql);
47     $qry->execute([$email]);
48     $row = $qry->fetch();
49
50     if ($row['nb'] > 0) {
51         echo 'This email is already registered. Please sign in.';
52         exit;
53     }
54     $sql = 'INSERT INTO users(pseudo, email, pass, role) VALUES(?, ?, ?, ?)';
55     $qry = $pdo->prepare($sql);
56     $qry->execute([$pseudo, $email, $hashedPassword, $role]);
57
58     $_SESSION['signed_up'] = true; // indique une inscription réussie
59
60     unset($pdo); // Fermer la connexion à la base de données
61
62     header("location: formconnexion.php"); // redirection sur le formulaire connexion
63     exit;
64 } catch (PDOException $err) {
65     echo $err->getMessage();
66     $_SESSION["compte-erreur-sql"] = $err->getMessage();
67     $_SESSION["compte-donnees"]["pseudo"] = $pseudo;
68     $_SESSION["compte-donnees"]["email"] = $email;
69     $_SESSION["compte-donnees"]["pass"] = $pass;
70
71     exit;
72 }

```

```

$sql = 'INSERT INTO users(pseudo, email, pass, role) VALUES(?, ?, ?, ?)';
$qry = $pdo->prepare($sql);
$qry->execute([$pseudo, $email, $hashedPassword, $role]);

$_SESSION['signed_up'] = true; // indique une inscription réussie

unset($pdo); // Fermer la connexion à la base de données

header("location: formconnexion.php"); // redirection sur le formulaire
exit;
} catch (PDOException $err) {
echo $err->getMessage();
$_SESSION["compte-erreur-sql"] = $err->getMessage();
$_SESSION["compte-donnees"]["pseudo"] = $pseudo;
$_SESSION["compte-donnees"]["email"] = $email;
$_SESSION["compte-donnees"]["pass"] = $pass;

exit;
}

```

Le “INSERT INTO users” va insérer dans la table user de la base de données toutes les informations enregistrées pendant l’inscription de l’utilisateur.

9.2 Données attendues :

Les données attendues sont le remplissage des champs dans la base de données comme ci-dessous.

Les tuples de la table “users” seront complétés dans la BDD, ainsi le user sera “inscrit”. Seul l’id et le token s’implantent tout seul.



```

7 <main>
8   <form action="trait.php" method="post" class="formulaire-in">
9     <h1 class="titreform-in">Inscription</h1>
10    <hr class="trait-in">
11    <div class="corps-formulaire-in">
12      <div class="gauche-in">
13        <div class="groupe-in">
14          <label for="pseudo" class="label">Pseudo</label>
15          <input type="text" id="input_nom_inscription" name="pseudo" pattern="[A-Za-z0-9\u00c0-\u00ff]{5,20}">
16          <?php if (isset($pseudoMsgErreur)) { ?> ...
17          <?php } ?>
18        </div>
19        <div class="groupe-in">
20          <label for="email" class="label-info-in">Email</label>
21          <input type="email" id="input_mail_inscription" name="email" pattern="[_a-zA-Z0-9!#$%&*+-=?^`{|}~]>
22          <?php if (isset($emailMsgErreur)) { ?>
23            <div class="invalid-feedback" id="emailFeedback">
24              <?php echo $emailMsgErreur; ?>
25            </div>
26          <?php } ?>
27        </div>
28        <div class="groupe-in">
29          <label for="pass1" class="label-info-in">Mot de Passe</label>
30          <input type="password" id="input_password_inscription" name="pass" class="input-info-in <?php if (iss
31          <?php if (isset($passMsgErreur)) { ?>
32            <div class="invalid-feedback" id="passFeedback">
33              <?php echo $passMsgErreur; ?>
34            </div>
35          <?php } ?>
36        </div>
37      </div>
38    </div>
39  </form>

```

9. 3 Données obtenues :

Après avoir entré et validé tous les champs demandés, si aucun doublon n'existe par son pseudo ou par son email, l'utilisateur sera donc inscrit sur l'application et ses données seront enregistrées dans la base de données.

Ci-dessous une inscription utilisateur ayant rempli tous les champs nécessaires. Son id qui est le "55" son pseudo qui correspond ici à "laura60", son email "no@gmail.com" et son mot de passe qui n'est pas visible grâce au hachage de mot de passe pour plus de sécurité.

Options supplémentaires						
	← T →	▼ user_id	pseudo	email	pass	role token
<input type="checkbox"/>	Éditer Copier Supprimer	55	Laura60	laura.mignan2018@gmail.com	\$2y\$10\$ptIGCieyJ13jkyDQfS84e.52F6YkUHxC/g26DYS9EvC...	utilisateur 14f9f58303c35057851fe886178a0761e4036dd68264238e5...
	<input type="checkbox"/> Tout cocher	Avec la sélection:	Éditer Copier Supprimer	Exporter		
	<input type="checkbox"/> Tout afficher	Nombre de lignes: 25	Filtrer les lignes:	Chercher dans cette table		

13. DESCRIPTION DE LA VEILLE SUR LES VULNÉRABILITÉS DE SÉCURITÉ

SÉCURISER LES CHAMPS DES FORMULAIRES.

Afin de protéger les champs j'utilise la fonction **htmlspecialchars** pour rendre les données que les utilisateurs saisissent sur mon site web plus sûres avant de les afficher à l'écran. Cela signifie que si quelqu'un essaie d'entrer du code malveillant, comme du JavaScript, il ne sera pas exécuté dans le navigateur des autres utilisateurs. Cela renforce la sécurité de mon site en empêchant les attaques XSS(Cross-Site Scripting).

```
29 |  
30 // mettre en place une protection XSS (Cross-Site Scripting)  
31 $pseudo = htmlspecialchars($pseudo);  
32 $email = htmlspecialchars($email);  
33 $pass = htmlspecialchars($pass);  
34  
35
```

SÉCURISER LE MOT DE PASSE DE L'UTILISATEUR.

Pour sécuriser le mot de passe, utilise la fonction **password_hash**.

Ce code PHP sert à prendre le mot de passe que l'utilisateur a fourni, puis à le transformer en une version cryptée. Cela signifie que même si le mot de passe est stocké dans la base de données de mon application, il est stocké de manière sécurisée sous forme de chaîne de caractères incompréhensible. Cela renforce la sécurité des comptes des utilisateurs.

```
47 |  
48 // Hash the password  
49 $hashedPassword = password_hash($pass, PASSWORD_DEFAULT);  
50  
51
```

SÉCURISER LA MISE À JOUR DU MOT DE PASSE DE L'UTILISATEUR.

Lorsqu'un utilisateur met à jour son mot de passe, ce processus est accompagné d'une sécurité supplémentaire. Un numéro de hachage (**token**) est généré et stocké dans la base de données grâce au code ci-dessous. Ce **token** assure la confidentialité et l'intégrité des informations sensibles de l'utilisateur, renforçant ainsi la sécurité du système.

```

32  try {
33      // Requête pour vérifier si l'e-mail existe dans la base de données
34      $sql = 'SELECT * FROM users WHERE token = :token LIMIT 1';
35      $qry = $pdo->prepare($sql);
36      $qry->bindParam(":token", $_POST['token'], PDO::PARAM_STR);
37      $qry->execute();
38
39      // Vérifier si l'e-mail existe dans la base de données
40      if ($qry->rowCount() === 0) {
41          $erreur = "aucune requête ne correspond à ce token ";
42          header('location : password_reset_success.php?error=1');
43          exit;
44      } else {
45          $userData = $qry->fetch(PDO::FETCH_ASSOC);
46

```

SÉCURISER LES ARTICLES DE L'UTILISATEUR.

ce code vérifie plusieurs conditions les voici :

\$auteur_article = \$qry->fetchColumn();, Cette ligne obtient l'information sur l'auteur de l'article à partir d'une base de données.

J'ai préféré utiliser cette fonction `fetchColumn()`, utile quand je veux extraire une seule valeur d'une requête SQL, comme l'id ici présent d'un utilisateur, sans avoir à manipuler un tableau de résultats. Cette fonction rend mon code plus simple et plus efficace lorsque j'attends une seule valeur en retour.

Ensuite, le code vérifie trois choses :

- 1) S'il n'y a personne connecté (`empty($_SESSION['user_id'])`).
- 2) Si l'utilisateur connecté n'a pas le rôle d'administrateur
`(!empty($_SESSION['role']) && $_SESSION['role'] != 'admin')`.
- 3) Si l'auteur de l'article n'est pas la même personne que l'utilisateur connecté
`($auteur_article != $_SESSION['user_id'])`.

Si l'une de ces conditions n'est pas respectée, l'utilisateur n'a pas la permission de supprimer l'article, et il est redirigé vers une page d'erreur (`'location: animals.php?error=permission_error'`) pour lui indiquer qu'il n'a pas la permission.

Ce code garantit que seuls les utilisateurs connectés et ayant les autorisations appropriées, comme les administrateurs ou les auteurs de l'article, peuvent supprimer des articles. S'il y a une violation de ces conditions, l'accès est refusé, et un message d'erreur s'affiche. Cela renforce la sécurité en contrôlant qui peut effectuer des actions importantes dans mon application.

```

18 |
19 $auteur_article = $qry->fetchColumn();
20
21 // Si aucun utilisateur n'est connecté ou
22 // si un utilisateur est connecté, qu'il n'est pas administrateur et que l'article n'est pas le sien
23 // Alors, Erreur de permission = Article ne peut pas être supprimé
24 if(empty($_SESSION['user_id']) || !empty($_SESSION['role']))
25   && $_SESSION['role'] != 'admin' && $auteur_article != $_SESSION['user_id']){
26   header('location: animals.php?error=permission_error');
27   exit;
28 }

```

SÉCURITÉ AVANT L'ENVOI DES REQUÊTES À LA BASE DE DONNÉES.

Le code ci-dessous établit une connexion sécurisée à une base de données en utilisant PDO, une interface de gestion de base de données en PHP. Les deux lignes essentielles dans ce code assurent la sécurité et la fiabilité de la connexion. La première ligne crée la connexion à la base de données, tandis que la deuxième ligne configure PDO pour afficher des erreurs de manière détaillée, ce qui facilite le débogage et la gestion des erreurs. De plus, l'émulation des préparations est désactivée pour renforcer la sécurité des requêtes SQL, réduisant ainsi les risques d'injections SQL potentielles.

```

10
11 // Afficher les erreurs PDO
12 $pdo->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
13 // Désactiver l'émulation des préparations PDO (recommandé pour la sécurité)
14 $pdo->setAttribute(PDO::ATTR_EMULATE_PREPARES, false);
15

```

SÉCURISE LIAISON ENTRE LES VARIABLES ET UNE REQUÊTE PRÉPARÉE.

La fonction bindParam() est une méthode essentielle de la classe PDOStatement. Elle est principalement utilisée pour connecter des variables à une requête préparée. En d'autres termes, elle vous permet de définir une association entre une variable et un paramètre dans votre requête SQL. Cela s'avère utile lorsque je souhaite exécuter des requêtes préparées avec PDO et que je veux spécifier les valeurs des paramètres de manière dynamique.

```

// lie la variable $email au marqueur :email dans une requête SQL et
// dit que $email est de type chaîne de caractères (PDO::PARAM_STR).
$qry->bindParam(":email", $email, PDO::PARAM_STR);

```

ou sans le PDOStatement (sans constante).

```

33 | $qry->bindParam(':user_id', $user_id);

```

14. Description d'une situation de travail ayant nécessité une recherche à partir de site anglophone

L'application nécessite de pouvoir partager ses connaissances.

De ce fait, j'ai fait de nombreuses recherches, j'ai commencé par effectuer des recherches en français, afin de mieux appréhender le concept au travers de tutoriaux. Puis j'ai orienté mes recherches vers des ressources en anglais, bien plus nombreuses et techniques.

Mes principaux besoin est la publication des mes articles et la sécurité du compte de l'utilisateur.

Listes des sites retournés :

<https://developer.mozilla.org/fr/>

Ce site m'a offert des informations de qualité, des exemples pratiques et des conseils.

<https://www.php.net/>

Ce site fournit des informations complètes sur le langage, ses fonctions, ses bibliothèques et utilisation. Aide précieuse.

<https://www.capital.fr/economie-politique/6-medicaments-fabriques-a-partir-de-venin-d-rpent-et-dautres-toxines-animales-151194>

Ce site est celui qui fournit la documentation et le sujet de mon site internet.

<https://stackoverflow.com/> site que j'ai explorer

<https://www.skilleos.com/> site que j'ai explorer

<https://openclassrooms.com/> site que j'ai explorer

11.1 Extrait du site anglophone :

J'ai choisi de vous traduire le tutoriel pour le "password_hash" du site "**php.net**" cité plus haut. Cela permet de bien comprendre le fonctionnement des différentes sécurité pour le mot de passe et de le mettre en place plus facilement.

password_hash

(PHP 5 >= 5.5.0, PHP 7, PHP 8)

password_hash — Creates a password hash

Description ↗

```
password_hash(string $password, string|int|null $algo, array  
$options = []): string
```

password_hash() creates a new password hash using a strong one-way hashing algorithm.

The following algorithms are currently supported:

- **PASSWORD_DEFAULT** - Use the bcrypt algorithm (default as of PHP 5.5.0). Note that this constant is designed to change over time as new and stronger algorithms are added to PHP. For that reason, the length of the result from using this identifier can change over time. Therefore, it is recommended to store the result in a database column that can expand beyond 60 characters (255 characters would be a good choice).
- **PASSWORD_BCRYPT** - Use the **CRYPT_BLOWFISH** algorithm to create the hash. This will produce a standard [crypt\(\)](#) compatible hash using the "\$2y\$" identifier. The result will always be a 60 character string, or **false** on failure.
- **PASSWORD_ARGON2I** - Use the Argon2i hashing algorithm to create the hash. This algorithm is only available if PHP has been compiled with Argon2 support.
- **PASSWORD_ARGON2ID** - Use the Argon2id hashing algorithm to create the hash. This algorithm is only available if PHP has been compiled with Argon2 support.

Supported options for **PASSWORD_BCRYPT**:

- **salt** (string) - to manually provide a salt to use when hashing the password. Note that this will override and prevent a salt from being automatically generated.

If omitted, a random salt will be generated by `password_hash()` for each password hashed. This is the intended mode of operation.

- Warning
- The salt option is deprecated. It is now preferred to simply use the salt that is generated by default. As of PHP 8.0.0, an explicitly given salt is ignored.
- `cost` (int) - which denotes the algorithmic cost that should be used.

Examples of these values can be found on the [crypt\(\)](#) page.

If omitted, a default value of 10 will be used. This is a good baseline cost, but you may want to consider increasing it depending on your hardware.

Supported options for **PASSWORD_ARGON2I** and **PASSWORD_ARGON2ID**:

- `memory_cost` (int) - Maximum memory (in kibibytes) that may be used to compute the Argon2 hash. Defaults to **PASSWORD_ARGON2_DEFAULT_MEMORY_COST**.
- `time_cost` (int) - Maximum amount of time it may take to compute the Argon2 hash. Defaults to **PASSWORD_ARGON2_DEFAULT_TIME_COST**.
- `threads` (int) - Number of threads to use for computing the Argon2 hash. Defaults to **PASSWORD_ARGON2_DEFAULT_THREADS**.
- Warning
- Only available when PHP uses libargon2, not with libsodium implementation.

Traduction :

Descriptif :

`password_hash (chaîne $password , chaîne | int | null $algo , tableau $options= [])`: chaîne

`password_hash()` crée un nouveau hachage de mot de passe en utilisant un algorithme de hachage unidirectionnel puissant.

Les algorithmes suivants sont actuellement pris en charge :

PASSWORD_DEFAULT- Utilisez l'algorithme bcrypt (par défaut à partir de PHP 5.5.0). Notez que cette constante est conçue pour changer au fil du temps à mesure que de nouveaux algorithmes plus puissants sont ajoutés à PHP. Pour cette raison, la longueur du résultat résultant de l'utilisation de cet identifiant peut changer au fil du temps. Par conséquent, il est recommandé de stocker le résultat dans une colonne de base de données pouvant contenir plus de 60 caractères (255 caractères seraient un bon choix).

PASSWORD_BCRYPT- Utilisez l' CRYPT_BLOWFISHalgorithme pour créer le hachage. Cela produira un hachage standard compatible avec crypt() utilisant l'identifiant "\$2y\$". Le résultat sera toujours une chaîne de 60 caractères, ou falseen cas d'échec.

PASSWORD_ARGON2I- Utilisez l'algorithme de hachage Argon2i pour créer le hachage. Cet algorithme n'est disponible que si PHP a été compilé avec le support Argon2.

PASSWORD_ARGON2ID- Utilisez l'algorithme de hachage Argon2id pour créer le hachage. Cet algorithme n'est disponible que si PHP a été compilé avec le support Argon2.

Options prises en charge pourPASSWORD_BCRYPT :

salt(string) - pour fournir manuellement un sel à utiliser lors du hachage du mot de passe. Notez que cela remplacera et empêchera la génération automatique d'un sel.

En cas d'omission, un sel aléatoire sera généré par password_hash() pour chaque mot de passe haché. C'est le mode de fonctionnement prévu.

Avertissement

L'option salt est obsolète. Il est désormais préférable d'utiliser simplement le sel généré par défaut. Depuis PHP 8.0.0, un sel explicitement donné est ignoré.

cost(int) - qui indique le coût algorithmique qui doit être utilisé. Des exemples de ces valeurs peuvent être trouvés sur la page crypt()

En cas d'omission, une valeur par défaut de 10sera utilisée. Il s'agit d'un bon coût de base, mais vous pouvez envisager de l'augmenter en fonction de votre matériel.

Options prises en charge pour PASSWORD_ARGON2I etPASSWORD_ARGON2ID :

memory_cost(int) - Mémoire maximale (en kibioctets) pouvant être utilisée pour calculer le hachage Argon2. La valeur par défaut est

PASSWORD_ARGON2_DEFAULT_MEMORY_COST.

time_cost(int) - Temps maximum nécessaire pour calculer le hachage Argon2. La valeur par défaut est PASSWORD_ARGON2_DEFAULT_TIME_COST.

threads(int) - Nombre de threads à utiliser pour calculer le hachage Argon2. La valeur par défaut est PASSWORD_ARGON2_DEFAULT_THREADS.

Avertissement

Disponible uniquement lorsque PHP utilise libargon2, pas avec l'implémentation de libsodium.

15. LEXIQUE

HTML (HyperText Markup Language) : HTML (HyperText Markup Language) : Élément HTML utilisé pour délimiter et décrire le contenu d'une page web. Attribut : Propriété ajoutée à une balise HTML pour donner des informations supplémentaires ou modifier son comportement.

Bootstrap : Framework CSS pour la conception de sites web réactifs et adaptatifs. **jQuery** : Bibliothèque JavaScript simplifiant la manipulation du DOM, l'animation et la gestion des événements.

CSS (Cascading Style Sheets) : Langage de feuille de style utilisé pour décrire l'apparence et la mise en forme d'un document HTML.

JavaScript (JS) : Langage de programmation utilisé pour ajouter de l'interactivité et des fonctionnalités avancées aux pages web.

Fonction JavaScript : Bloc de code réutilisable qui effectue une action spécifique. Événement JavaScript : Action déclenchée par l'utilisateur ou le navigateur, comme un clic de souris ou le chargement d'une page.

JQuery : jQuery est une bibliothèque JavaScript pour simplifier la création de sites web interactifs.

PHP (Hypertext Preprocessor) : Langage de script côté serveur utilisé pour générer des pages web dynamiques et gérer les données côté serveur.

Variable PHP : Conteneur pour stocker des données en PHP. Fonction PHP : Bloc de code réutilisable en PHP qui effectue une action spécifique. MySQL : Système de gestion de base de données relationnelle utilisé pour stocker et gérer des données pour des applications web.

Base de données : Collection organisée de données. Table MySQL : Structure dans une base de données MySQL pour stocker des données sous forme de lignes et de colonnes.

Requête SQL : Commande permettant d'interagir avec une base de données, comme insérer, récupérer, mettre à jour ou supprimer des données (CRUD : Create, Read, Update and Delete).

DOM (Document Object Model) : Représentation structurée d'une page web qui permet aux langages de script d'accéder et de modifier le contenu, la structure et le style de la page.

Superglobale : Variable prédéfinie en PHP qui contient des informations globales, telles que les données GET, POST et SESSION.

Session : Mécanisme permettant de stocker des données de manière persistante entre différentes pages d'une application web.

Cookie : Fichier texte stocké sur l'ordinateur de l'utilisateur, contenant des informations sur ce dernier et permettant de conserver des données entre les visites sur un site web.

PDO : (PHP Data Objects) : Interface pour accéder aux bases de données en PHP, offrant une abstraction pour différentes bases de données et une sécurité accrue grâce aux requêtes préparées.

MySQL : "My Structured Query Language": Système de gestion de base de données relationnelle pour stocker et gérer des données d'applications web en utilisant SQL.

SQL : "Structured Query Language": Langage de programmation pour gérer et manipuler des bases de données relationnelles, comme MySQL, PostgreSQL, Oracle et SQL Server.

16. CONCLUSION

Cette formation à la SJT, a été une étape de ma vie des plus intenses par l'apprentissage d'un nouveau métier pour moi avec énormément de notions à apprendre et mettre en place en peu de temps.

Étant novice dans ce domaine cela n'a pas toujours été simple mais j'ai su m'accrocher et arriver au bout.

J'ai découvert les bases d'un métier passionnant, pour lequel l'apprentissage se fait sans cesse, pour m'épanouir professionnellement. J'ai aussi découvert une communauté extraordinaire. Il n'y a pas de compétition entre développeurs, chacun est disponible pour venir en aide, en donnant de son temps. J'ai pris beaucoup de plaisir à expliquer aussi des notions à mes collègues en difficulté, ce qui me rassurait aussi et m'aidait à fortifier mes notions.

Ce fût une belle aventure humaine et professionnelle, l'entraide était de mise, personne n'a été laissé en difficultés.

Toutes ces expériences auxquelles j'ai pu assister pendant cette période de formation m'ont conforté dans mon choix professionnel et c'est pour cela que j'ai hâte de découvrir la suite et de continuer à me perfectionner dans le métier de Développeur Web et de découvrir tous les aspects du métier.