

Sécurité des Technologies Internet

Projet 1

Application de messagerie

Aspect fonctionnel

Professeur
Abraham Rubinstein
abraham.rubinstein@heig-vd.ch

Assistant
Gaël Jobin
gael.jobin@heig-vd.ch

septembre 2016 – février 2017

Nom, prénom : _____

Table des matières

1. Objectif.....	3
2. Exceptions.....	3
3. Technologies à utiliser.....	3
4. Rendu.....	3
4.1. A rendre.....	3
4.2. Échéance	3
5. Cahier des charges	4
5.1. Définition globale.....	4
5.2. Authentification	4
5.3. Rôles et authentification	4
5.4. Navigation	4
5.5. Fonctionnalités.....	4
6. Evaluations.....	5

1. Objectif

L'objectif de ce projet est de s'assurer que l'étudiant ait les connaissances en développement Web afin d'assimiler les connaissances en sécurité s'y rapportant. Ce projet consiste donc pour l'étudiant à développer par lui-même une application Web.

Il s'agit de concevoir une application Web permettant, dans le cadre d'une entreprise, d'envoyer des messages de texte entre les collaborateurs.

Ce travail sera réalisé par groupe de 2 étudiants.

2. Exceptions

Si un étudiant souhaite développer une autre application, utiliser une autre technologie, ou encore modifier n'importe quel élément de la donnée, il est invité à prendre contact avec le professeur responsable afin d'en discuter.

3. Technologies à utiliser

- PHP
- SQLite (éventuellement MySQL)
- Si d'autres librairies ou technologies doivent être utilisées, elles doivent être validées par le professeur
- L'ensemble de l'application devra fonctionner sur la machine virtuelle fournie (CentOS)

4. Rendu

4.1. A rendre

- Code de l'application (fichiers php, html, images, etc) dans une archive
- Base de données (si nécessaire), dump
- Manuel permettant l'installation/lancement/utilisation de l'application sur la machine virtuelle de référence.

4.2. Échéance

L'ensemble du travail doit être rendu au plus le **mercredi 12 octobre 2016 à 12h00**. Le rendu se fera à l'aide d'un email destiné au professeur et à l'assistant.

5. Cahier des charges

5.1. Définition globale

L'application doit permettre la mise en œuvre d'une messagerie électronique au sein d'une entreprise. Cette messagerie sera une application Web uniquement (pas de SMTP ou autres).

5.2. Authentification

Une authentification simple sera nécessaire afin d'accéder à l'application. Seule la page de login sera accessible sans être authentifié.

5.3. Rôles et authentification

L'application devra proposer deux rôles différents :

- Collaborateur,
- Administrateur.

Un mécanisme d'authentification simple (utilisateur – mot de passe) devra permettre d'accéder aux fonctionnalités. Pour pouvoir se connecter, un utilisateur devra être défini comme « actif ».

Les fonctionnalités détaillées pour chaque rôle sont définies plus loin dans ce document.

5.4. Navigation

Il devra être aisé de naviguer d'une page à l'autre, via des liens ou boutons.

5.5. Fonctionnalités

Un **collaborateur** aura accès aux fonctions suivantes :

- Lecture des messages reçus : une liste, triée par date de réception, affichera les informations suivantes :
 - Date de réception
 - Expéditeur
 - Sujet
 - Bouton permettant la réponse au message
 - Bouton permettant la suppression du message
 - Bouton permettant d'ouvrir les détails du message
 - Devra permettre l'affichage des mêmes informations/options que ci-dessus, avec le corps du message en plus
- Ecrire un nouveau message : rédaction d'un nouveau message à l'attention d'un autre utilisateur. Les informations suivantes devront être fournies :
 - Destinataire (unique)
 - Sujet
 - Corps du message
- Changement du mot de passe : afin de pouvoir modifier son propre mot de passe

Un **administrateur** aura accès aux fonctions suivantes :

- Doit avoir les mêmes fonctionnalités qu'un Collaborateur, en plus des suivantes
- Ajout / Modification / Suppression d'un utilisateur : un utilisateur est représenté par :
 - Un login (non modifiable)
 - Un mot de passe (modifiable)
 - Une validité (boolean, modifiable), actif ou inactif
 - Un rôle (modifiable)

6. Evaluations

Chaque rendu sera évalué sur la base des critères suivants :

- Qualité du rendu
 - Respect des consignes (délai, archives, noms des fichiers, etc)
 - Présence de tous les éléments,
 - Installation/utilisation aisée,
 - etc.
- Le manuel
 - Qualité du contenu : complet, précis
 - Qualité rédactionnelle (présentation, structure, clarté, orthographe, etc).
- Les aspects fonctionnels de l'application
 - Fonctionnalités du cahier des charges,
 - Appréciation du code.
- Présentations
 - Qualité du contenu : sujets, détails, précision, maîtrise du sujet,
 - Qualité rédactionnelle (présentation, structure, clarté, orthographe, etc).

Ces critères sont donnés à titre indicatifs. Ils peuvent être modifiés (ajoutés, supprimés, modifiés) et leur pondération peut être adaptée.