Premier exercice

Sur la branche database basée sur la branche main post merge de la branche discovery de votre projet, vous allez améliorer votre projet avec l'ajout des données en base de données et la notion de team.

Pour cela, vous devrez implémenter les éléments suivants:

- Mise à jour de votre environnement local
 - docker compose down
 - Supprimez le dossier .docker/mysql
 - Dans docker-compose.yml > mysql, ajouter la ligne MYSQL_DATABASE:
 iut sous la ligne MYSQL_PASSWORD: iut en respectant l'indentation
 - docker compose pull
 - docker compose up --build -d
- Installation de Laravel Breeze
 - Options
 - Mode Blade With Alpine
 - Pest
 - Comme vous avez modifier la page d'accueil, les liens ne sont pas visible. Les routes sont les suivantes:
 - créer un compte: /registration
 - connexion: /login
- Création des modèles suivants:
 - Password
 - Teams
- Création des tables suivantes avec des migrations (schéma disponible sur le drive)
 - passwords
 - id bigint [pk, increment, not null]
 - site varchar(255) [not null]

- login varchar(255) [not null]
- password longtext [not null]
- user_id bigint [pk, not null]
- created_at timestamp
- updated_at timestamp
- teams
 - id bigint [pk, increment, not null]
 - name varchar(255) [not null]
 - created_at timestamp
 - updated_at timestamp
- Création des relations pour les cas suivants:
 - Un user peut avoir plusieurs teams
 - Un user peut avoir plusieurs passwords
 - Une team peux avoir plusieurs users
- Modification le traitement du formulaire de saisie de mot de passe pour stocker les informations dans la table passwords
- Creation d'une page permettant de récupérer les mots de passe de l'utilisateur
- Au clic sur un mot de passe, redirection vers un formulaire de modification du mot de passe
- Ajout d'une page de création de team avec un formulaire
 - Champs:
 - name
 - Règles:
 - required
 - string
 - unique
 - Le team créée doit directement lié à l'utlisateur.

• [Bonus] Créer une team automatiquement lors de la création du compte utilisateur

Vous ne devez pas modifier du code présent dans /vendor. Ce dernier n'étant pas poussé dans Git et son contenu ne vous appartenant pas, toute modification sera perdue