

Módulo 3 - PHP+MySQL | Exercício 2 – Sistema de registo/login

1ª parte de sistema de login e gestão de utilizadores

Temas abordados

- Ligação a uma BD em MySQL
- Criação de um sistema de registo/login

Versão resolvida:

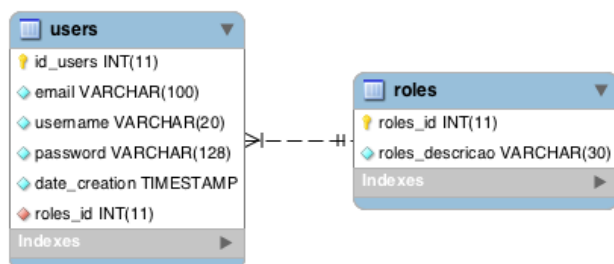
http://labmm.clients.ua.pt/deca_17L4/deca_17L4_p/PHP_MySQL_ex_03a_resolvido/public/

Neste exercício pretende-se criar um sistema de registo/login, que pode ser desde já aplicado ao template do projeto final do grupo. Caso ainda não possua uma versão avançada de HTML+CSS para o projeto final, sugere-se que utilize os ficheiros fornecidos para este exemplo e, posteriormente, faça a sua adaptação.

Esta proposta de website está dividida em duas componentes distintas.

- Na pasta “public” pode encontrar os ficheiros utilizados para construir a área pública do website. Os utilizadores que se registam e acedem ao website só vão conhecer essa parte e, para demonstração, foi utilizado um template de bootstrap.
 - **Template: CREATIVE** <http://startbootstrap.com/template-overviews/creative/>
- Na pasta “admin” tem um ficheiro temporário para indicar que chegou a essa área que será desenvolvida na próxima aula.

Para este exemplo foi criada uma BD com as seguintes tabelas:



A tabela “roles” contém os diferentes perfis de utilizador do website. Existem dois perfis distintos:

1. admin
2. normal

No modelo de BD fornecido, a FK “roles_id” da tabela “users” está configurada para assumir por omissão o valor dois (2). O campo “date_creation” também é preenchido automaticamente com a data/hora do momento da operação de inserção de um novo registo.

SUGESTÃO: Dada a complexidade da estrutura do exercício que vai começar a desenvolver é sugerido que crie um novo projeto no PhpStorm. Se estiver a trabalhar num servidor local deve

criar uma nova pasta no “htdocs” e ser essa a raiz do novo projeto. Caso esteja a trabalhar no servidor dos laboratórios sugere-se que crie uma nova pasta e que o novo projeto aponte diretamente para ela. Neste último caso, deve configurar um novo acesso FTP para essa pasta.

Siga os seguintes passos:

PARTE 1 – LIGAÇÃO À BD (public)

1. Estude a estrutura geral da pasta “public”. Nesta parte do exercício só irá trabalhar nessa pasta;
2. Estude a estrutura da página “index.php”;
3. Entre na BD no MySQL e execute o ficheiro “users.sql” para criar as tabelas necessárias para este exercício. Se estiver em localhost é recomendado criar inicialmente uma nova BD com o nome “projeto_aula”;
4. Adicione à pasta “public” uma pasta “connections” e crie um ficheiro “connection.php” onde deve inserir os dados para ligação à BD.
5. Experimente executar esse ficheiro para verificar se a ligação é efetuada com sucesso!

PARTE 2 – Registo (public)

Nesta parte pretende-se implementar um mecanismo para registar utilizadores no website.

6. No ficheiro “index.php” verifique o código existente no formulário com id “register-form”;
7. Na pasta “components” vai encontrar o componente “user_register.php”. Adicione a lógica necessária para a criação de um novo utilizador;
8. Tenha em atenção os seguintes requisitos:
 - a. Inclua a ligação à base de dados;
 - b. Verifique que todos os campos do formulário foram preenchidos;
 - c. Guarde a password através do método seguro com `password_hash()`;
 - d. Os dados do registo devem ser inseridos na BD com recurso de *prepared statements*;
 - e. Inclua um *redirect* para a página “index.php” mas tenha em atenção o resultado da execução de `mysqli_stmt_execute()`:
 - i. Falso: adicionar na query string “msg=0#login”
 - ii. Verdadeiro: adicionar na query string “msg=1#login”
 - f. Nota: A âncora #login faz que no redirect o utilizador seja automaticamente direcionado para a área de registo/login da página.
9. Experimenta fazer um registo e verifique diretamente na BD (phpMyAdmin) se está a ser criado como esperado;
10. Na página “index.php” verifique o modo como foi implementado o sistema que apresenta uma janela modal dependendo do valor recebido no parâmetro “msg” da *querystring*.
11. NOTA: Numa versão mais avançada deste exercício deve procurar garantir que o username inserido não existe no website.

PARTE 3 – LOGIN (public)

Nesta parte pretende-se implementar um mecanismo para efetuar login no website.

1. No componente “user_login.php” adicione a lógica necessária para a validação e criação de sessão de login de um utilizador;
2. Para validar o login deve:
 - a. Executar uma *query* que obtenha os dados dos utilizadores registados cujo username seja o inserido no formulário de login. Na *query* deve utilizar *prepared statements*;
 - b. Caso exista algum utilizador, verifique se a password inserida corresponde à hash armazenada na BD. Para tal, deve utilizar o método `password_verify()`;
 - c. Caso a verificação anterior tenha sucesso:
 - i. Crie uma variável de sessão para armazenar o username do utilizador;
 - ii. Crie uma variável de sessão para armazenar o id do utilizador;
 - iii. Crie uma variável de sessão para armazenar o id do *role* do utilizador;
 - iv. Retorne à página “index.php” retornando na *querystring* “msg=3”;
 - d. Caso o login não tenha sucesso:
 - i. Retorne à página “index.php” retornando na *querystring* “msg=2”.
3. Experimente o login com o utilizador criado anteriormente até ter sucesso.

PARTE 3 – BARRA DE TOPO (public)

Nesta parte pretende-se implementar as mudanças necessárias na barra de topo depois de ser efetuado um login com sucesso.

1. No componente “menu.php” adicione a seguinte lógica:
 - a. Se existir um user com login efetuado, altere o texto “NOME_UTILIZADOR” para o nome do utilizador com login;
 - b. Se o utilizador com login for do tipo admin, antes da lista anterior, adicione uma nova lista (LI) onde deve inserir o texto “Admin” com link para a página “index.php” da pasta “admin”;
 - c. Através do phpMyAdmin altere o “role” de um dos utilizadores registados para ser do tipo “Admin”. Desse modo poderá experimentar fazer login com utilizadores com diferentes perfis e confirmar o funcionamento do código desenvolvido.
2. No componente “logout.php” insira o código necessário para terminar a sessão do utilizador com login;
3. Verifique o funcionamento efetuando o login/logout no site.