

Taller 1

Autenticación y Autorización

Objetivo general

El objetivo de este taller es practicar los conceptos de autenticación y autorización en Flask revisados en la clase anterior. Cada ejercicio le permitirá poner en práctica los conceptos vistos en las diapositivas anteriores. Recuerde poner en práctica las buenas prácticas de programación discutidas en el curso. Comente y ponga nombres significativos a las funciones y variables para que su código sea claro.

Punto 0 | Preparación

Retome las clases desarrolladas en el taller 2 del módulo 2.

Enunciado

La guardería ha presentado problemas de seguridad informática recientemente. Se decidió implementar un sistema de autenticación y autorización para su nascente página web.

Parte 1 | Autenticación

La primera parte de este taller implica implementar un sistema básico de autenticación.

Punto 1 | Crear el repositorio

Cree un repositorio en Github y cargue en este su trabajo de este proyecto. Coloque como nombre TALLER1-LOGIN donde login es su login uniandes. No utilice puntos. Remítase al taller 3 del módulo 2 o a las diapositivas, si no está seguro de cómo crear el proyecto.

Punto 2 | Clase Usuario

Cree una clase usuario que tenga los atributos id, username y password. Dicha clase se usará para hacer las pruebas. Invéntese 3 usuarios cualquiera y cree instancias de estos.

Disclaimer: En la vida real, es normal delegar estas responsabilidades a softwares externos que por lo menos tengan encriptación para el almacenamiento de contraseñas. Este es solo un ejemplo para trabajar los conceptos básicos.

Punto 3 | Autenticación

Implemente un módulo de autenticación según lo descrito en las diapositivas. Cuando se logre iniciar sesión, muestre un mensaje de saludo como el que aparece en las diapositivas, puede agregarle más cosas a esta vista si lo desea.

Parte 2 | Autorización

Aunque el módulo de autenticación fue un éxito. Es necesario implementar un poco de seguridad extra para restringir los permisos. En tanto los clientes estaban accediendo a información que no debían.

Punto 4 | Modificar usuario

Agregue un atributo `es_admin` a la clase de usuarios. Dicho atributo será un booleano que indique si el usuario tiene accesos especiales. Posteriormente determine a uno de los usuarios como administrador.

Punto 5 | Autorización

Implemente un sistema de autorización y roles similar al visto en las diapositivas. En este caso, si el usuario es administrador, verá la vista de todos los perros de la guardería, mientras que si es usuario solo verá el mensaje de saludo implementado en el punto anterior.

Entrega

Entregue el vínculo a su repositorio con el trabajo desarrollado través de Bloque Neón en el taller del módulo 3 designado como “Taller 1: Autenticación y Autorización”.