

# Programowanie Aplikacji Webowych

## laboratorium 11

### Cel zajęć:

Celem laboratorium jest zaznajomienie z zagadnieniami bezpieczeństwa w aplikacjach webowych. Zapoznać się Państwo z zagadnieniami autentykacji i autoryzacji jako mechanizmowi kontroli dostępu do wybranych zasobów aplikacji. Następnie wykorzystując dane dostępowe zaimplementujemy mechanizm udostępniania danych i widoków tylko dla uprawnionych użytkowników.

Nasza aplikacja nie potrafi rozróżnić użytkowników. Dlatego pora na wprowadzenie autentykacji. Do tego celu wykorzystamy moduł Autentykacji dostępny na platformie Firebase (ścieżka łatwiejsza) lub samodzielnie go zaimplementujemy rozszerzając funkcjonalności serwera Webowego o funkcjonalności autentykacji i autoryzacji.

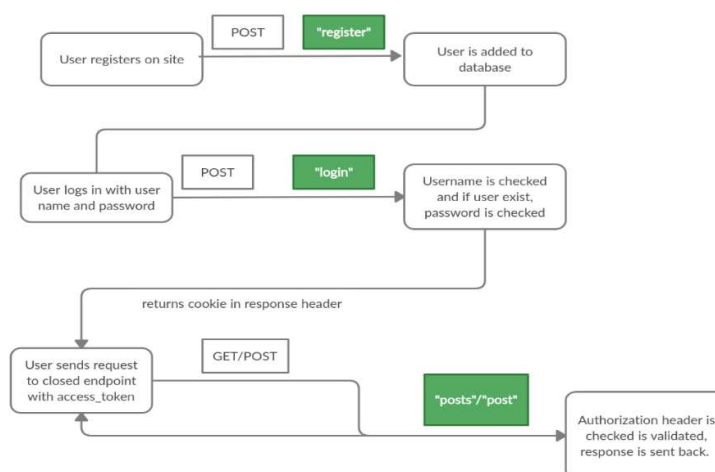
### **Ścieżka łatwiejsza.**

Sposób konfiguracji i instalacji odpowiednich modułów umożliwiających współpracę z Firebase z poziomu Angulara – omówiono szczegółowo na zajęciach lab nr 10. Jako metodę Autentykacji wybieramy - logowanie za pomocą loginu i hasła.

### **Ścieżka trudniejsza.**

W tym podejściu należy samodzielnie stworzyć zaimplementować fragment funkcjonalności odpowiedzialnej za autentykację użytkowników a następnie autoryzację poszczególnych requestów odbieranych przez serwer Webowy. Nowoczesne mechanizmy autentykacji i autoryzacji opierają się na JWT token.

Ogólna zasada działania uwierzytelnianie w aplikacji internetowej oparta na JWT wygląda jak poniżej:



- [illegible]

W celu wykorzystania metod autentykacji potrzebujemy zaimplementować funkcjonalności: Rejestracja, Logowanie i Wylogowanie. Przy okazji dokonaj refaktoryzacji istniejącej sekcje menu. Rozszerz ja o pozycje Rejestracja, Logowanie/Wylogowanie. Dokonaj odpowiedniej modyfikacji w polityce routingu tak aby poszczególne ekrany z sobą współgrały. Pamiętaj aby komponenty związane z autentykacją były dostępne kontekstowo tzn. gdy jesteś osoba niezalogowana dostępne są pozycje w menu: Rejestracja i Logowanie. Po zalogowaniu dostępna jest tylko opcja wylogowanie. Niech w pasku menu wyświetla się także informacja o nazwie użytkownika zalogowanego.

( max ilość punktów 2)

Wskazówka. Zastosuj AngularFireAuth jako moduł dostarczający funkcjonalności autentykacji. Główne metody to: `currentUser()`, `signInWithEmailAndPassword(email,password)`, `createUserWithEmailAndPassword(email, password)`, `signOut()`.

```
userData: Observable<firebase.User>;

constructor(private angularFireAuth: AngularFireAuth) {
```

```
this.userData = angularFireAuth.authState;

}
```

AuthState jest strumieniem, który emituje zalogowanego użytkownika. Jeśli użytkownik zostaje wylogowany, strumień wyemituje **null**. Można to wykorzystać do otrzymywania informacji o zmianie stanu zalogowanego użytkownika.

XX

### Sekcja trudniejsza:

**Zadanie 2.** W przypadku wyboru ścieżki trudniejszej musisz samodzielnie zaimplementować funkcjonalności rejestracji i logowania (zarówno po stronie frontendu jak i backendu). Pamiętaj że oprócz rejestracji nowego konta w bazie danych (rejestracja) lub weryfikacji jego istnienia z poprawnymi danymi do autentykacji (e-mail, hasło) musisz również wygenerować i odesłać do aplikacji frontendowej token autoryzacyjny.

( max ilość punktów 4)

XX

Warto wiedzieć, że możemy manipulować stanem uwierzytelnienia w różnych scenariuszach, takich jak np. zamknięcie karty i powrót (wylogować użytkownika automatycznie czy może nie?).

Przy użyciu Firbase otrzymujemy możliwość zmiany właściwości PERSISTENCE, np. w poniższy sposób:

```
session = this.fireAuth.auth.Persistence.SESSION;

return this.fireAuth.auth.setPersistence(session).then(() => {

.....

});
```

Możliwe 3 opcje do wyboru:

- LOCAL (DOMYŚLNE) – użytkownik nadal zostaje zalogowany po zamknięciu karty, trzeba jawnie użyć metody `signOut` aby wyczyścić stan zalogowania. Przydatne, jeśli po zamknięciu karty i ponownym powrocie, chcemy użytkownikowi pozwolić pozostać zalogowanym.
- SESSION – stan zalogowanego użytkownika jest aktywny wyłącznie dla aktualnej sesji i zostanie wyczyszczony w przypadku zamknięcia okna/karty. Przydatne np. w aplikacjach, które są publicznie dostępne na komputerach, z których korzysta wielu użytkowników (np. w bibliotece).

- NONE – stan zalogowania jest przetrzymywany w pamięci i zostanie wyczyszczony po odświeżeniu okna.

**Zadanie 3.** Zaimplementuj mechanizm wyboru tryby persystencji stanu logowania (niezależnie która ścieżkę wybrałeś (FireBase czy własny serwer). Niech będzie dostępna dla admina opcja zmiany tego stanu na jeden z powyżej wymienionych. Przetestuj działanie aplikacji przy każdej z wybranych opcji. ( max ilość punktów 1)

W przypadku samodzielnej implementacji autentykacji – zaimplementuj działanie refresh tokena – zarówno po stronie serwera jak i aplikacji frontendowej. Obsługa autentykacji przy wygasaniu tokena autoryzującego powinna z punktu widzenia użytkownika być niewidoczna. Tzn. Gdy token autoryzujący wygaśnie ( np. po 1 minucie) to przy kolejnym zapytaniu gdy z serwera dostaniesz komunikat o braku uprawnień za pomocą refresh tokena wygeneruj kolejny token autoryzujący i za jego pomocą dokończ transakcje. Finalnie użytkownik dostanie zasoby o które prosił, nie zdając sobie sprawy z problemów jakie pojawiły się w trakcie.

Wykonaj test sprawdzający czy możesz automatycznie wylogować użytkownika w przypadku gdy spróbuje się zalogować np. w innej przeglądarce ( tak aby nie było możliwe więcej niż jedna sesja w danym momencie)

(max 2 pkt)

**Zadanie 4.** Chcemy wiedzieć nie tylko, z kim mamy do czynienia ale również co może on wykonać w aplikacji a do czego nie ma uprawnień. Zrealizuj funkcjonalność serwera autoryzującego, który będzie zwracał w wersji minimalistycznej przynajmniej przypisane od użytkownika role.

Niech w naszej aplikacji istnieją dla użytkowników zalogowanych następujące role: Gość, Klient. Manager oraz Admin.

Gość to użytkownik nie zarejestrowany który może tylko przeglądać oferty wycieczek na stronie z menu bez możliwości wejścia w szczegóły oferty. Dostępne dla niego są opcje rejestracji i logowania.

Home	Menu		Registry	Login
------	------	--	----------	-------

Klient ( użytkownik zarejestrowany) może przeglądać wycieczki oraz rezerwować oferty zapisując je do swojego koszyka. Może oceniać i zostawiać komentarze ale tylko dla ofert z których korzystał.

Home	Menu	Admin View		NickName	Logout
------	------	------------	--	----------	--------

Manager może modyfikować ofertę – dodając, modyfikując lub usuwając pozycje menu. Nie może oceniać wycieczek. Może zostawiać komentarze dla wszystkich ofert.

Home	Menu	Admin View	Trips Manager		Manager	Logout
------	------	------------	---------------	--	---------	--------

Admin może oprócz modyfikacji oferty może dodatkowo przeglądać listę zarejestrowanych użytkowników. Ma możliwość banowania użytkownika. Banowanie oznacza że użytkownik nie może zostawiać komentarzy ani oceniać potraw. Sam admin nie może komentować

wycieczek, choć może usuwać dowolny komentarz ( np. ze względu na wulgaryzmy)

**( max ilość punktów 1)**

**Zadanie5.** Rozróżniamy już użytkowników. Wykorzystajmy to do realizacji funkcjonalności koszyka, oraz do przechowywania historii zarezerwowanych wycieczek. Dodatkowo wykorzystaj ten fakt do udostępnienia funkcjonalności oceny wycieczki lub dodania opinii tylko dla użytkowników, którzy zarezerwowali daną wycieczkę przy jednoczesnym zabezpieczeniu przed wielokrotnym głosowaniem. Pamiętaj aby koszyk tam zaimplementować aby nie był on współdzielony przez różnych użytkowników oraz trzymał on wartości między sesjami.

**( max ilość punktów 1)**

**Zadanie 6.** Dla admina oraz managera przygotuj dedykowany panel do zarządzania listą wycieczek – wykorzystaj do tego zakładkę dodawania nowej wycieczki (zmieniając jej funkcjonalność w zarządzanie listą ofert wycieczek). Sekcja zarządzania ofertami umożliwi przeglądanie całej oferty biura. Przy każdej pozycji można dokonać jej aktualizacji, usunąć. Dodatkowo istnieje sekcja dodawania nowych wycieczek pozwalająca na wprowadzenie nowej oferty.

Dzięki stworzeniu dedykowanego panelu jednocześnie można usunąć istniejące przyciski w głównym ekranie prezentacyjnym aplikacji dostępnym dla użytkowników zalogowanych jak i niezalogowanych.

**( max ilość punktów 1)**

**Zadanie 7.** Niech aktualnie zalogowani użytkownicy od razu zobaczą zmiany wprowadzone przez admina lub managera za pomocą panelu zarządzania ofertą. Nawet jeśli nie wykonują żadnych operacji wymagających załadowania nowej porcji danych.

**( max ilość punktów 2)**

**Zadanie 8.** Użytkownik może również przejść od razu na daną ścieżkę dowolnego widoku z pominięciem etapu logowania, oczywiście jeśli zna ścieżkę. Zabezpiecz dostęp do sekcji Admin View lub Manage Trips tylko dla admina lub Managera. Zastosuj AuthGuard-a. Omówienie tej techniki znajdziesz na końcu materiałów laboratoryjnych. Uszczelnij również backend wprowadzając mechanizm reguł dostępowych opartych na weryfikacji uprawnień. (Zabezpiecz backend w ten sposób aby tylko osoby mające odpowiednie uprawnienia mogły wykonywać operacje modyfikujące na bazie.)

W wersji łatwiejszej - Firebase proszę dołączyć do projektu plik zawierający opis reguł zabezpieczających ( implementacje) po stronie Firebase.

**( max ilość punktów 1)**

**Zadanie 9.** Zarządzanie kontami użytkowników. Domyślnie użytkownicy mają ręcznie przypisane role w bazie. Niech admin ma możliwość definiowania ról dla użytkowników zarejestrowanych w systemie poprzez aplikację. Niech będzie możliwość przypisywania mu kilku ról np. Admin lub Manager. Zaimplementuj możliwość banowania/odbanowania klienta

**( max ilość punktów 1)**

**Zadanie 10.** Zarządzanie kontami użytkowników. Domyślnie użytkownicy mają ręcznie przypisane role w bazie. Niech admin ma możliwość definiowania ról dla użytkowników zarejestrowanych w systemie poprzez aplikację. Niech będzie możliwość przypisywania mu kilku ról np. Admin lub Manager. Zaimplementuj możliwość banowania/odbanowania klienta

( max ilość punktów 1)

**Zadanie 11.** Dopracuj aplikację pod kątem wizualnym. Możesz korzystać z dowolnych bibliotek i komponentów, których według Ciebie są interesujące np. Bootstrap, Material Design lub inne. Oceniać będę wrażenia estetyczne, ergonomię użycia itp.)

( max ilość punktów 2)

**Zadanie 12.** Oceniać będę również jakość kodu końcowego. Szczególnie mile widziane będzie używanie podejścia bazującego na obsłudze Observables wykorzystywanego do propagacji zmian w danych wewnątrz aplikacji. Staramy się minimalizować odpytania serwera do sytuacji rzeczywiście niezbędnych, a nie traktujemy go jako mechanizm wymiany komunikatu pomiędzy komponentami.

( max ilość punktów 2)

---

### *Ochrona ścieżek*

Na ten moment dowolny użytkownik może przejść w dowolne miejsce naszej aplikacji a to nie zawsze jest pożądane przez nas zachowanie. Musimy więc napisać funkcjonalność która będzie chroniła niektóre ścieżki przed nieuprawnionym dostępem. Chronić dostęp do swojej aplikacji możesz na wiele sposobów. Proponuje zastosowanie **CanActive**

### **CanActive: wymagana autoryzacja**

Aplikacje często ograniczają dostęp do poszczególnych części w zależności od tego kim jest użytkownik. Możesz ograniczyć dostęp tylko do zalogowanych użytkowników albo nawet do użytkowników którzy pełnią określone role na stronie, są chociażby moderatorami lub administratorami. Możesz również ograniczyć dostęp dla poszczególnego konta dopóki nie zostanie aktywowane.

### *Ochrona funkcjonalności administratora*

Nowe funkcjonalności administratora powinny być dostępne tylko dla zweryfikowanych użytkowników.

Możesz ukrywać link do tych funkcjonalności do momentu kiedy użytkownik się nie zaloguje ale jest to trochę sztuczka i stanie się trudna w utrzymaniu.

Zamiast tego powinienś napisać metodę `canActive()` która przekieruje anonimowego lub zalogowanego ale bez uprawnień admina użytkownika do strony głównej kiedy spróbuje przejść do funkcjonalności administratora. Sugeruje do tego celu stworzenie dedykowanej usługi

```
ng generate guard guard/auth
```

guard/auth.guard.ts

```
import { Injectable } from '@angular/core';

import { CanActivate, ActivatedRouteSnapshot, RouterStateSnapshot, Router } from '@angular/router';

import { AuthService } from "../../shared/services/auth.service";

import { Observable } from 'rxjs';

@Injectable({
  providedIn: 'root'
})

export class AuthGuard implements CanActivate {

  constructor(    public authService: AuthService,    public router: Router )

  {}

  canActivate( next: ActivatedRouteSnapshot, state: RouterStateSnapshot):
Observable<boolean> | Promise<boolean> | boolean {

    if(this.authService.isLoggedIn !== true) {

      this.router.navigate(['logowanie'])

    }

    return true;

  }

}
```

Lub tak:

```
canActivate( next: ActivatedRouteSnapshot, state: RouterStateSnapshot):
Observable<boolean> {

  return this.authService.authState$.pipe(map(state =>
```

```

    if(state !== null) {

        return true;

    }

    this.router.navigate(['logowanie']) ;

    return false;

}

}

```

Podczas przejścia na widok inny niż login, sprawdzimy czy `authState` przechowuje stan użytkownika, jeśli tak, to go przepuścimy, natomiast jeśli wyemituje null, no to cofniemy go do widoku loginu

Guard **canActivate** zwraca strumień z true/false, w zależności czy **authState\$** wyemitował stan użytkownika (emisja true) czy wyemitował null (emisja false).

Strumień jest już obsługiwany przez mechanizm routingu w Angularze, także nie musimy się martwić o manualną subskrypcję w żadnym miejscu. Inym możliwym scenariuszem mogłoby być przekierowanie użytkownika np. na widok z informacją, że nie jest autoryzowany i prosimy o zalogowanie ael to już jest

Po implementacji usługi przyszedł czas na zastosowanie **canActivate** w routingu.

[app-routing.module.ts](#)

```

import { NgModule } from '@angular/core';

import { Routes, RouterModule } from '@angular/router';

// import komponentów
.....

// Import usługi canActivate guard
import { AuthGuard } from "../..guard/auth.guard";

// dodanie route guard do tablicy routing

```



```
const routes: Routes = [  
  { path: '', redirectTo: '/logowanie', pathMatch: 'full'},  
  { path: 'dashboard', component: DashboardComponent, canActivate: [AuthGuard] },  
];  
  
@NgModule({  
  imports: [RouterModule.forRoot(routes)],  
  exports: [RouterModule]  
})  
  
export class AppRoutingModule { }
```