

SERLi

Introduction au web



Mathieu ANCELIN
@TrevorReznik



Mathieu ANCELIN

- Développeur @SERLI
- Scala, Java, web & OSS
 - ReactiveCouchbase, Weld-OSGi, Weld, etc ...
 - Poitou-Charentes JUG
- Membre de l'expert group CDI 1.1 (JSR-346)
- Membre de l'expert group OSGi Enterprise
- @TrevorReznik





SERLI

- Société de conseil et d'ingénierie du SI
- 75 personnes
- 80% de business Java
- Contribution à des projets OSS
- 10% de la force de travail sur l'OSS
- Membre de l'EG JSR-346
- Membre de l'OSGi Alliance
- www.serli.com @SerliFr

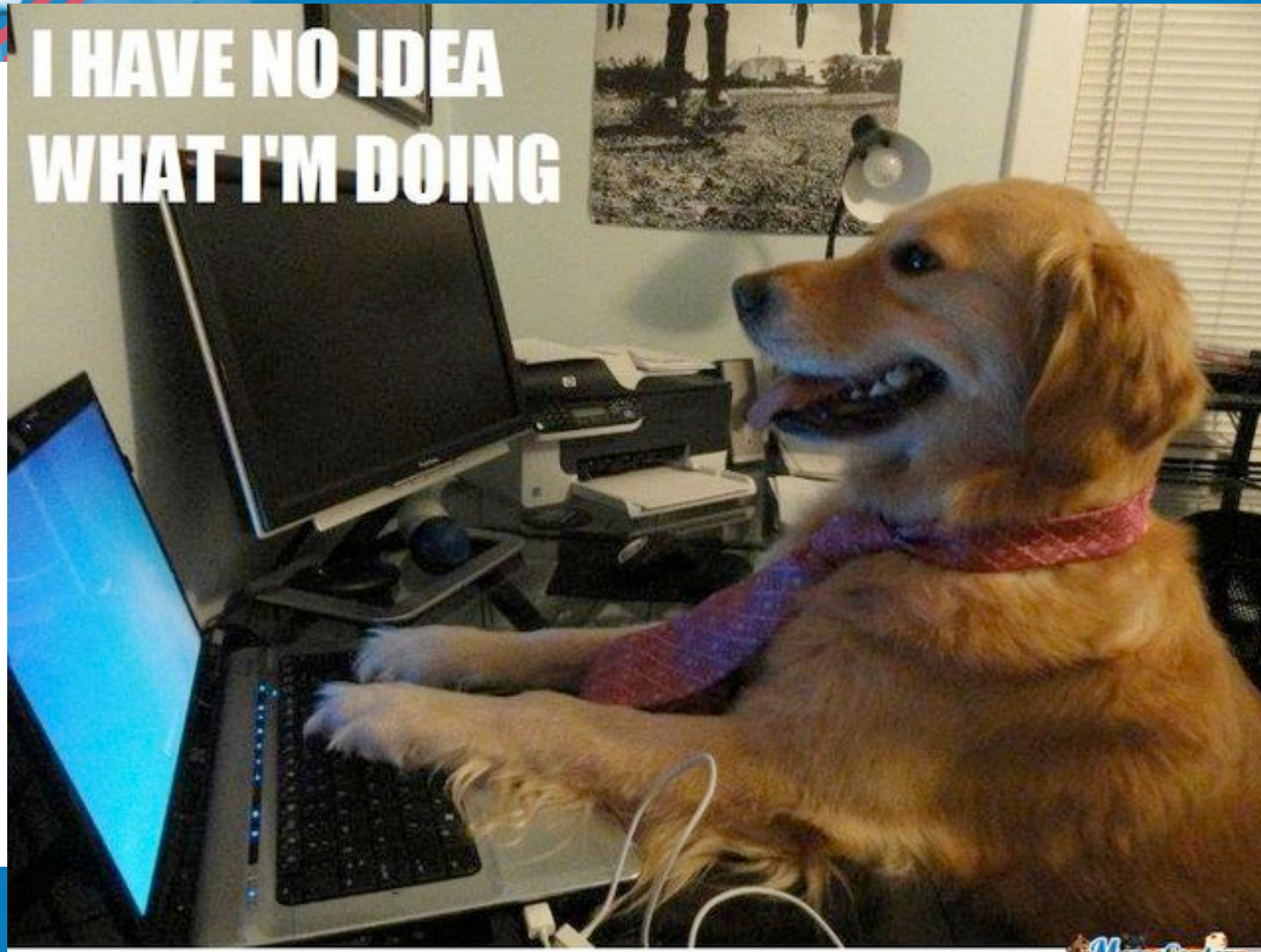


SERLI



Mais c'est quoi le web ???

**I HAVE NO IDEA
WHAT I'M DOING**





HTTP

- Protocole de communication client/serveur développé pour le web
- Protocole de la couche application
 - est censé fonctionner sur n'importe quel type de connexion fiable
 - dans les faits, basé sur TCP



HTTP



HTTP



TCP





HTTP

- Par défaut utilise le port 80
 - port 443 pour le mode sécurisé (https)
- Au niveau du client, le plus connu est le navigateur
 - outils ligne de commande : curl, wget, etc ..
 - librairies
 - download managers, aspirateurs, etc ...



Un peu d'histoire

- HTTP a été inventé par Tim Berners-Lee au CERN
 - avec entre autre, le concept d'adresse web, HTML
 - création du web
- Apparemment inventé dans un bureau sur la partie française du CERN ;-)
- Depuis, standard IETF (RFC 1945, 2068, 2616)



HTTP

- Quatres méthodes / verbes disponibles en HTTP
 - GET
 - POST
 - PUT
 - DELETE



- Autres méthodes moins fréquentes
 - HEAD
 - OPTIONS
 - CONNECT
 - TRACE



HTTP's anatomy

- Requête HTTP

Ligne de commande (Commande, URL, Version)

En-tête de requête

[Ligne vide]

Corps de requête

- Réponse HTTP

Ligne de statut (Version, Code-réponse)

En-tête de réponse

[Ligne vide]

Corps de réponse



HTTP's anatomy

```
GET /page.html HTTP/1.0
Host: example.com
Referer: http://example.com/
User-Agent: Firefox/Gecko 11.0
```

```
HTTP/1.0 200 OK
Date: Fri, 31 Dec 1999 23:59:59 GMT
Server: Apache/0.8.4
Content-Type: text/html
Content-Length: 59
```

```
<html><body><p>Hello World!</p></body></
html>
```



Paramètres HTTP

- Comment passer des paramètres à une ressource HTTP
 - GET : passer les paramètres dans l'URL
 - <http://site.com/index?a=1&b=2&c=3>
 - POST, PUT : passer les paramètres dans le corps de la requête

```
POST /index HTTP/1.0
```

```
Host: site.com
```

```
User-Agent: Firefox/Gecko 11.0
```

```
a=1&b=2&c=3
```



Paramètres HTTP

- Possibilité de passer autre chose dans le corps de la requête

```
POST /index HTTP/1.0
```

```
Host: site.com
```

```
User-Agent: Firefox/Gecko 11.0
```

```
<root><a>1</a><b>2</b><c>3</c></  
root>
```

```
POST /index HTTP/1.0
```

```
Host: site.com
```

```
User-Agent: Firefox/Gecko 11.0
```

```
{a: 1, b: 2, c: 3}
```




Paramètres HTTP

- Il est également possible de passer des paramètres qui font partie intégrante de l'URL
- <http://myblog.com/posts/1>
- <http://myblog.com/posts/1/comments>
- <http://myblog.com/posts/1/comments/30>
- <http://myblog.com/authors/nathieu>



REST

- Style d'architecture apparu avec l'invention du web
- Fournit la définition de «ressources»
 - localisation de quelque chose n'importe où dans le monde (coord. GPS)
 - représentées par les URLs
 - une ressource possède une ou plusieurs représentations
 - html, xml, json, texte, image, etc ...



REST

- URL => nom
 - universel et unique
 - contrairement aux machines
- Méthodes HTTP => verbes
 - notion de polymorphisme des verbes
 - on applique le même verbe sur les différents noms
 - contrairement à d'autres protocoles où chaque ressource expose ses propres méthodes



RESTful

- Sur une ressource particulière
 - GET => récupérer une représentation de la ressource
 - POST => mise à jour d'une ressource (valeurs dans le corps de la requête)
 - PUT => création d'une ressource (valeurs dans le corps de la requête)
 - DELETE => suppression d'une ressource



RESTful

- Le sens des URLs
 - <http://www.myapp.com/mycompany/user/1>
 - <http://www.myapp.com/blog/post/123>
 - <http://www.myapp.com/blog/post/123/comment/12>
- Bookmarkable, lisible, échangeable, etc ...



REST

<http://tomayko.com/writings/rest-to-my-wife>



Connecté vs. déconnecté

- HTTP est un protocole connecté
 - ouverture d'une socket vers le serveur
 - écriture de la requête dans la socket
 - lecture de la réponse depuis la socket
 - fermeture de la socket
- Le serveur traite une connexion, puis l'oublie
 - traite chaque requête unitairement
 - protocole HTTP



Stateless

- Suivant le style d'architecture REST, le serveur n'est pas censé conserver d'état de l'application en court
- Stateless
- Mais dans une application, il est nécessaire de conserver un état
 - contenu du panier
 - valeurs d'un formulaire
 - etc ...



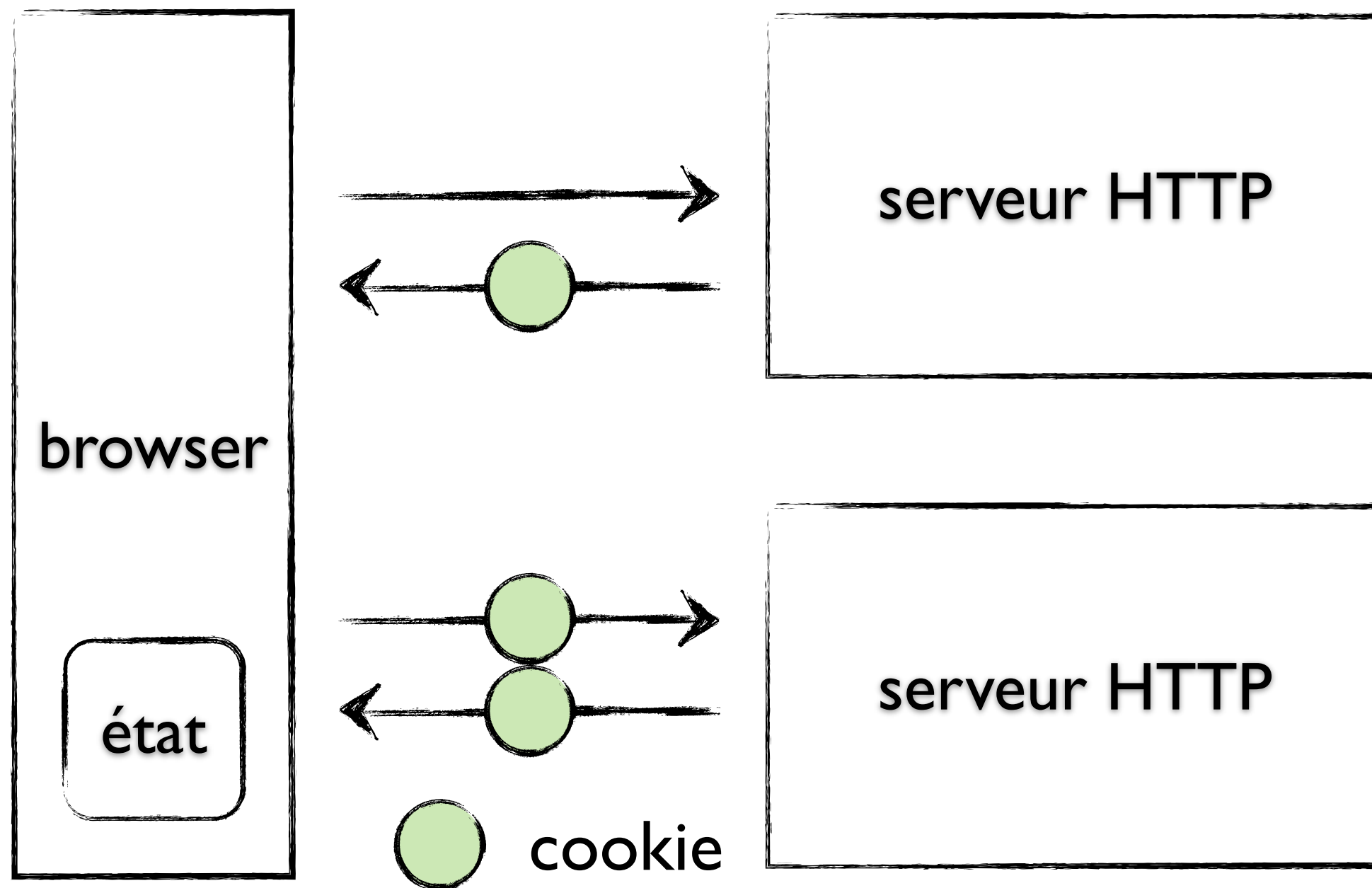
Cookies



SERLI



Cookies





Cookies

- Suite de données nommée envoyée par le serveur puis renvoyée par le navigateur à chaque requête suivant certaines conditions
- Stocké au niveau du client
 - pas plus de 4096 octets
- Durée de validité
 - Session (onglet courant)
 - Heures, jours, mois, années ...

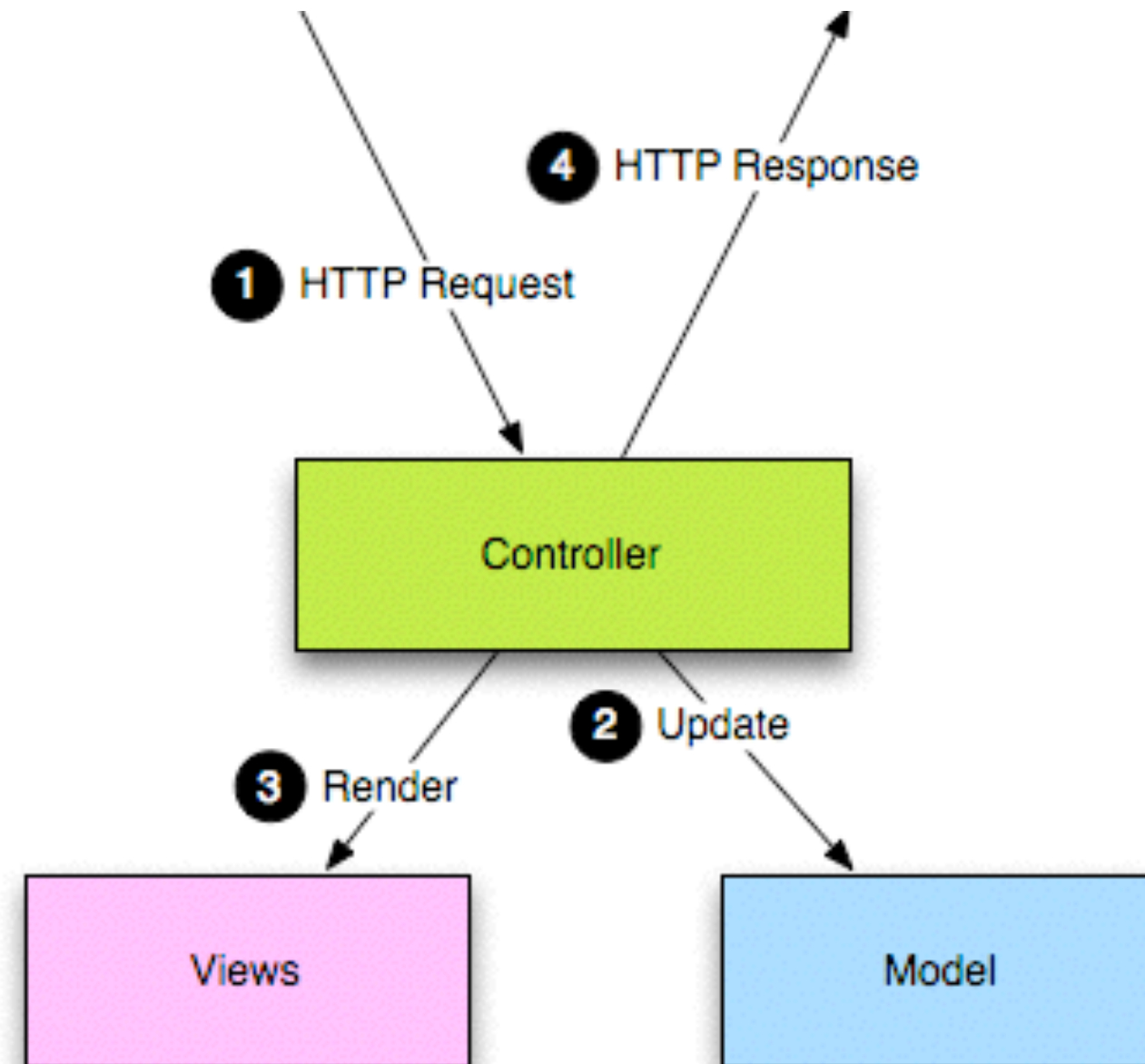


Cookies

- Très utile pour gérer l'état de l'application
- Un cookie contient peu d'informations
 - stocker des ids dans les cookies
 - récupérer les données au moment opportun
 - stocker directement les petites données



MVC





- Le routeur
 - Sorte de super contrôleur capable de faire correspondre un pattern d'URL et un type de méthode HTTP à une action

```
(GET, /index) => Application.index()  
(GET, /add/{id}) => Base.add(id)
```




- Le contrôleur
 - Unité de code (souvent une classe) comprenant une ou plusieurs actions



- Des actions
 - Contenues dans les contrôleurs, les actions correspondent à une URL et une méthode HTTP
 - Une action est déclenchée par une méthode HTTP, exécute du code métier et retournent une vue (où une représentation de la ressource)



- Des modèles
 - Objets de tout types, reliés à une base de données, un fichier, ou autre
 - Représentent les données à afficher dans une vue (ou une représentation)



- Des vues / représentations
 - Templates textuels
 - Binaires
 - Données structurées ou semi-structurée
 - XML
 - JSON
 - YAML
 - autre



HTML

- Langage de données conçu pour représenter des pages web
- Permet d'écrire de l'hypertexte (hyperliens)
- Permet d'inclure des ressources multimédia
- Souvent utilisé avec
 - des feuilles de style
 - un langage de programmation



HTML

- Langage à balise dérivé du SGML
- La version 4 contient 91 éléments
 - Structure du document, sémantique
 - Listes, tables, liens, inclusion multimedia
 - Formulaire, scripts, cadres, regroupements
 - Style, présentation du texte
 - etc ...



HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 2.0//EN">
```

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    <title>Exemple de HTML</title>
```

```
  </head>
```

```
  <body>
```

```
    Ceci est une phrase avec un
```

```
      <a href="cible.html">hyperlien</a>.
```

```
  <p>
```

```
    Ceci est un paragraphe sans hyperlien.
```

```
  </p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



- Base
 - `<div>`, `<p>`
 - ````
 - `<table>`
 - `<form>``<input>`
 - `<a>`
 - `<script>`, `<style>`



- Langage permettant de décrire la présentation de documents HTML et XML
- Séparer la structure de la présentation
 - permet de supporter plusieurs environnements depuis une même source
 - présentation unifiée
 - conception en parallèle



CSS

```
a {  
  color: #FF0000;  
}
```

```
#bouton23 {  
  background: #123456;  
  height: 30px;  
  color: #543211;  
}
```

```
.btn {  
  background: #000000;  
  height: 30px;  
  color: #FFFFFF;  
}
```



JavaScript

- Langage de programmation orienté script
- Créé pour surfer sur la vague du succès de Java et pour contrer les API propriétaires de Microsoft
- Langage orienté objets à prototype
- Langage avec une incursion dans la programmation fonctionnelle
- Indispensable de nos jours si on fait du web
 - Typescript
 - Coffescript
 - etc ...



Manipulation du DOM

- Javascript est capable de parcourir et manipuler l'arbre représentant la page HTML
 - à ce niveau cet arbre est complètement dynamique
 - Javascript est donc capable de modifier l'arbre DOM en temps réel
- Utilisation simplifiée via des frameworks



Manipulation du DOM

```
<div id="valeur">Hello World ! </div>  
<button id="goodbye" href="#">  
    Goodbye</button>
```

```
$( '#goodbye' ).click(function(e) {  
    $( '#valeur' )  
        .html( «Goodbye World !» );  
} );
```



Templating

- Comme Javascript permet de manipuler le DOM, il est possible d'ajouter des éléments complexes dynamiquement à la page
- Au lieu de faire ça par concaténation de chaînes de caractères
 - librairies de templating en JavaScript
- Mustache.js



JavaScript UI

- En plus de gérer le côté dynamique de la page, Javascript est capable de gérer des composants graphiques
 - en manipulant le DOM ;-)
- Il existe énormément de librairies permettant de gérer des composants graphiques riches
 - JQuery UI, Dojo, Prototype
 - YUI, MooTools, AllowUI



JavaScript MVC

- MVC côté client
- Lorsque l'UI devient très complexe
 - plus simple à gérer
- Databinding bi-directionnel
 - très très pratique, pas besoin de tout faire à la main
- Ember.js, Batman.js, Knockout.js, Backbone.js, Cappuccino, ...
- Angular, React, Mithril, Vue.js,

AJAX ?



DELI



XMLHttpRequest

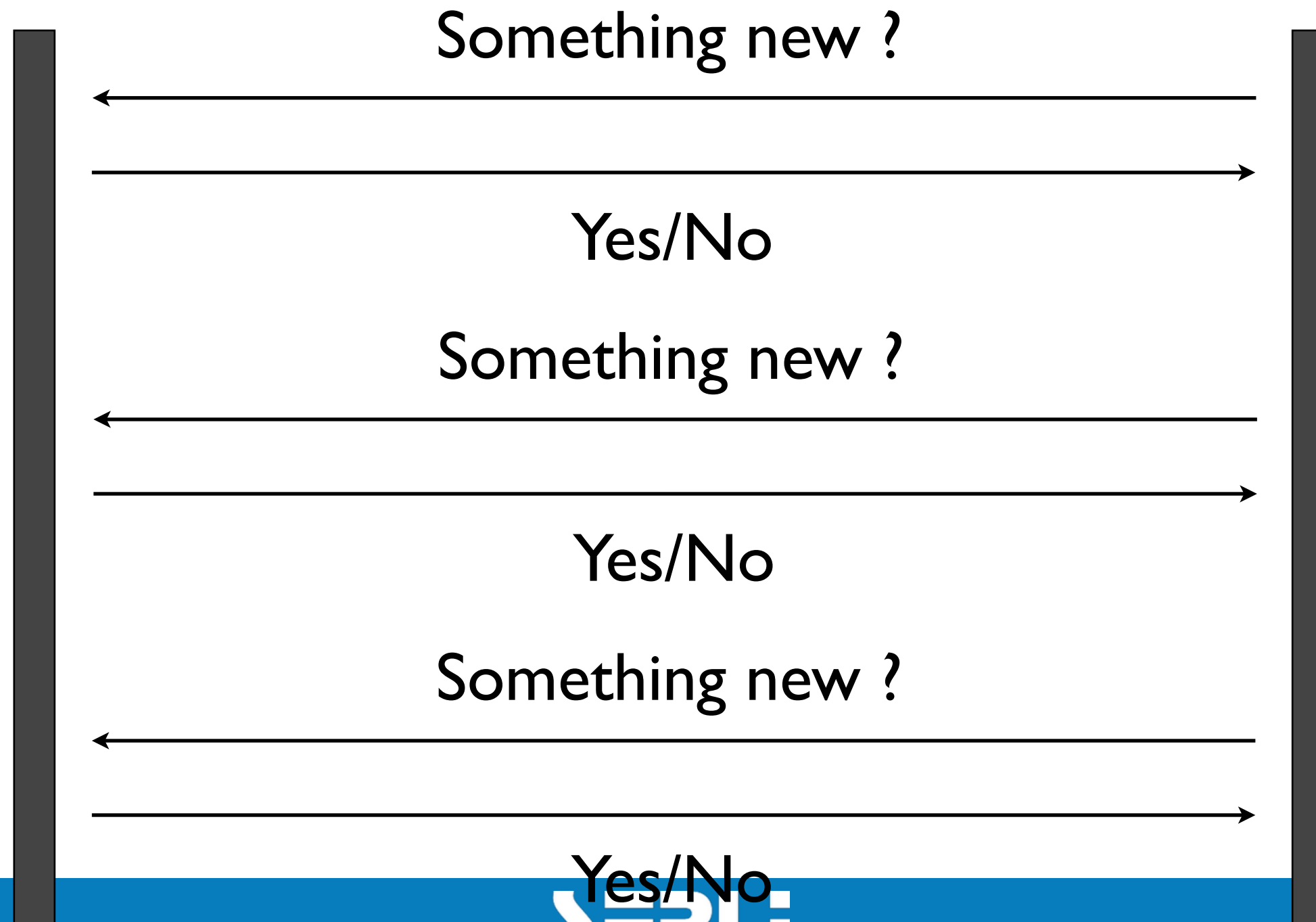
- La star qui se cache derrière Ajax
- API présente dans Javascript permettant de faire des requêtes HTTP de manière asynchrone
 - appel non bloquant dans Javascript
 - Callback via une fonction
- En le combinant avec la manipulation du DOM
 - Comportement dynamique proche des application de bureau



Serveur

Polling

Client

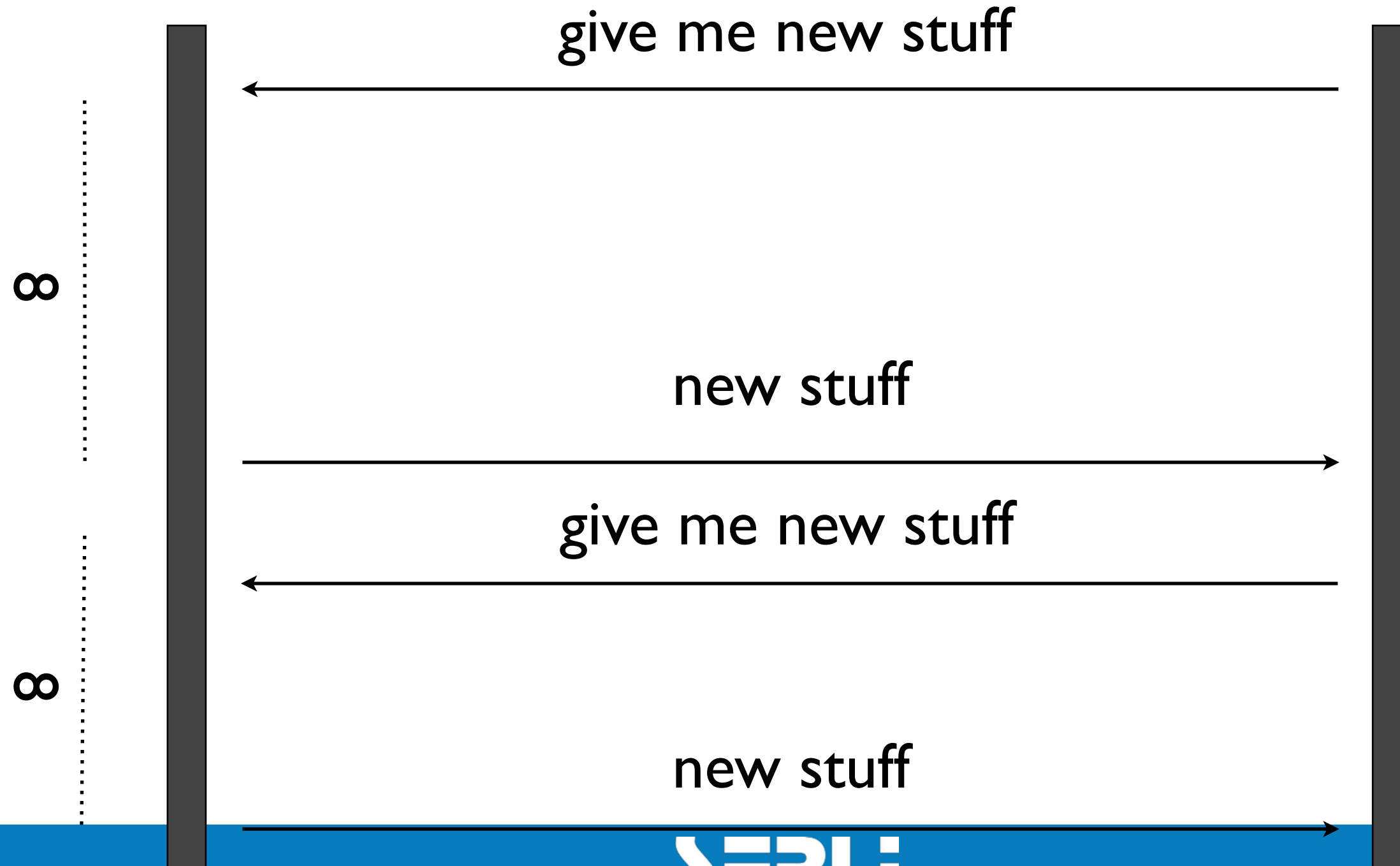




Serveur

Long polling

Client





Http Streaming

Serveur

Client





Client riche ?

- Combo HTML/CSS/Javascript considéré comme client riche en face de
 - Flash / Flex
 - JavaFX
 - Silverlight



Le futur

- Les standards du web évoluent
 - certes, lentement
- HTML5
 - nouvelles balises, nouvelles API
 - stockage, temps réel, 2D, 3D
- CSS 3
 - nouvelles capacités
 - transistions



HTML5

HTML5 = HTML + CSS + JS
+ SVG + WebGL



- <http://davidwalsh.name/canvas-demos>
- <http://codepen.io/soulwire/pen/Ffvlo>
- <https://developer.mozilla.org/fr/demos/tag/tech:html5>
- <http://ancelin.org/cardboard>

Storage

- Session storage
- Local storage
- Indexed storage

This is the end ...

des questions ?

