

TP 4

Exercice 1

En utilisant la programmation orientée objet, créez une classe formulaire qui va permettre la création de formulaire.

Cette classe doit avoir un attribut \$data de type array qui va en servir pour faire passer le tableau \$_POST à une instance de la classe. En plus de cet attribut, cette classe doit avoir comme méthode :

- un construct : qui va prendre en paramètres \$data
- la méthode Input : qui va prendre en paramètres \$type(le type d'entrée) et \$name le nom de champs
- la méthode Submit : permettant de créer un input de type Submit
- la méthode getValue(\$index) qui retourne la valeur correspondante à \$index dans \$_POST s'il existe.

Utilisez cette classe pour créer un formulaire

Exercice 2

Etant donnée une classe Personne qui est définie comme suit :

```
<?php
class Personne
{
    private $Id;
    private $Nom;
    private $Prenom;
    private $Profession;
    public function hydrate(array $donnees)
    {
        foreach ($donnees as $key => $value)
        {
            $method = 'set'.ucfirst($key);
            if(method_exists($this, $method)){ $this->$method($value); }
        }
    }
    public function getId() { return $this->Id; }
    public function getNom() { return $this->Nom; }
    public function getPrenom() { return $this->Prenom; }
    public function getProfession() { return $this->Profession; }

    public function setId($Id){ $this->Id = (int) $Id; }
    public function setNom($Nom)
    {
        if (is_string($Nom) && strlen($Nom) <= 30)
        { $this->Nom = $Nom; }
    }
    public function setPrenom($Prenom)
    {
        if (is_string($Prenom) && strlen($Prenom) <= 30)
        { $this->Prenom = $Prenom; }
    }
    public function setProfession($Profession)
    {
        if (is_string($Profession) && strlen($Profession) <= 100)
        { $this->Profession = $Profession; }
    }
}
```

Créez une autre classe nommée PersManager qui va avoir les éléments suivants :

- l'attribut \$conn qui va contenir l'identifiant de la connexion vers la BD
- le constructeur pour initialiser l'attribut connexion.
- Une méthode addpersonne(Personne \$pers) qui va permettre d'ajouter dans la BD, la personne passée en argument comme objet (personne).
- une méthode getPersonne_byID(\$id) retourne la personne correspondante à \$id sous forme d'un objet Personne.
- Une méthode deletepersonne(\$id) qui va permettre de supprimer la personne dont l'identifiant est \$id de la BD.
- une méthode getPersonnes() retourne la liste des personnes contenues dans la base de données sous forme d'un tableau d'objet personne.
- updatePersonne(Personne \$pers) permet de faire la mise à jour des informations de la personne passée en paramètres.

Exercice 3

Le but de l'exercice est de créer un espace membre. Un espace membres nécessite au minimum les éléments suivants :

- une page d'inscription ;
- une page de connexion ;
- une page de déconnexion.

La table des membres peut contenir au minimum les informations suivantes:

- Nom et prénom;
- un pseudonyme ;
- un mot de passe ;
- une adresse e-mail ;
- une date d'inscription.

Les mots de passes des utilisateurs doivent être stockés dans la base de données d'une manière crypté (non clair). Pour ce faire, lors de l'inscription de l'utilisateur, on doit faire appel à une fonction permettant de rendre non clair un mot de passe. En PHP, il y en a plusieurs fonctions comme md5 qui est très connue. Cependant, cette fonction de hachage n'est plus considérée comme sûre aujourd'hui et il est fortement recommandé d'utiliser sha1.

Exemple d'utilisation `echo $pass_hache = sha1($_POST['password']);`

`$pass_hache = sha1($_POST['pass']);`

Pour se connecter dans ce cas voici comment :

```
$req = $bdd->prepare('SELECT id FROM membres WHERE pseudo = :pseudo AND pass = :pass');
$req->execute(array(
    'pseudo' => $pseudo,
    'pass' => $pass_hache));
$resultat = $req->fetch();
if (!$resultat)
{
```

```
    echo 'Mauvais identifiant ou mot de passe !';
}
else
{
    session_start();
    $_SESSION['id'] = $resultat['id'];
    $_SESSION['pseudo'] = $pseudo;
    echo 'Vous êtes connecté !';
}
```