

Programmation Web coté serveur en Python

1. Préambule

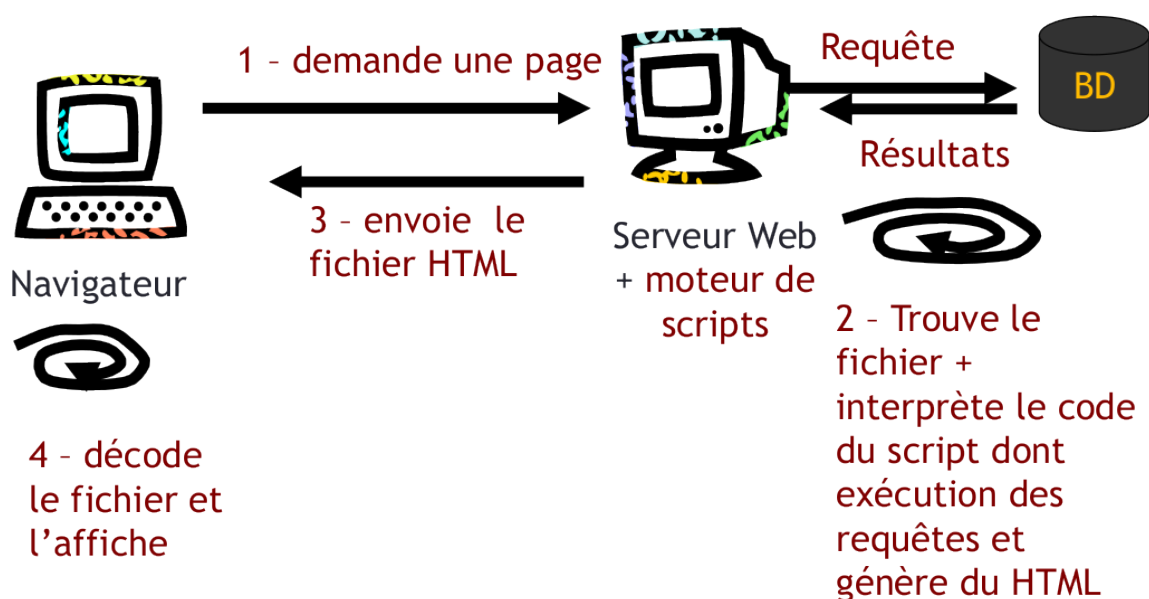
1.1 Langages coté client et langages coté serveur ...

HTML (*HyperText Markup Language*) et CSS (*Cascading Style Sheet*), sont deux langages de simple affichage **statique** de contenus (statique car rien ne change, le contenu est toujours le même).

Les langages de script permettent de produire des pages web non statiques, **dynamiques**, c'est-à-dire dont le contenu peut varier en fonction de différentes conditions (et notamment des actions de l'utilisateur).

Il existe des langages côté client (le principal actuellement est Javascript) et des langages côté serveur.

PHP est un célèbre exemple de langage de programmation qui s'exécute côté serveur. Ce langage permet de produire du code, visualisable par le client, qui peut différer en fonction de circonstances définies, ce qui introduit donc un certain dynamisme. Ce dynamisme peut être accru grâce à une connexion avec une base de données (PostgreSQL, MySQL, SQLite, etc.).



Source: Marlène Villanova-Oliver

La figure ci-dessus (également présentée dans les slides du 1er cours) présente l'architecture couplant un langage de programmation et une base de données afin de générer, sur le serveur, du contenu dynamique lors d'une requête en provenance d'un client (navigateur Web) : c'est ce que nous allons

implémenter dans les 2 prochains TP.

Nous n'utiliserons pas le langage PHP mais le langage Python avec le *micro-framework* Flask.

Il existe de nombreux *frameworks* de programmation de **serveur** Web dans un multitude de langages, par exemple :

- en PHP : laravel, Symphony,
- en Python : Django, Flask, `cherry.py`
- en JavaScript avec `node.js` : `Express.js`,
- en Java : Spring, ...
- en Ruby : Ruby on Rails, ...

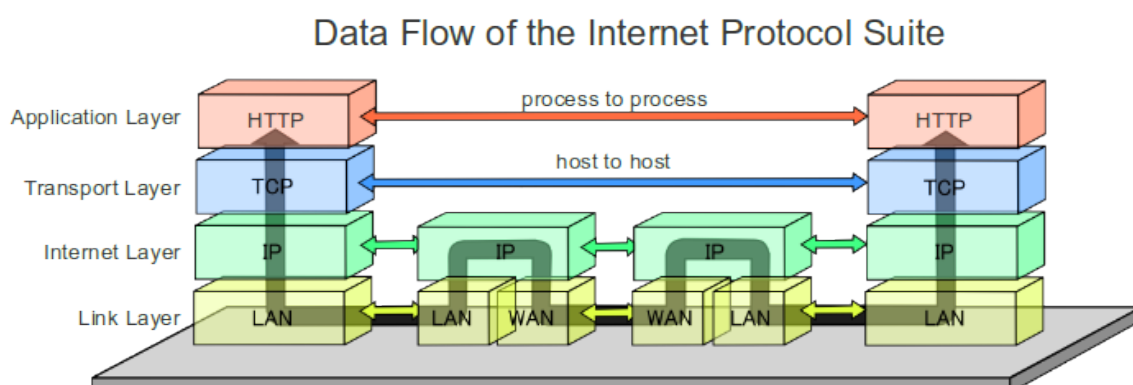
Les logiciels Apache HTTP server et NGINX sont également des serveurs HTTP.

Au même titre, il existe différents **clients**, que vous utilisez ou connaissez déjà pour certains puisqu'il s'agit notamment des navigateurs Web :

- Chrome, Firefox, Microsoft Edge, etc.
- En ligne de commande : `cURL`, `Wget`
- Des bibliothèques proposent d'effectuer des requêtes HTTP dans la plupart des langages de programmation (`requests` et `httpx` en Python par exemple)

1.2 Le protocole HTTP

Dans le 1er cours, nous avons évoqué le protocole HTTP (pour *Hypertext Transfer Protocol*, littéralement "protocole de transfert hypertexte"). Il s'agit d'un **protocole de communication client-serveur** (se situant au niveau "application" du modèle en couches présenté à cette occasion et dont l'illustration est rappelée ci-dessous).



Source: Wikimedia Commons - user: renepick / CC-BY-SA-3.0



Source: Mozilla Developers Network

Le protocole HTTP définit plusieurs **méthodes**. Une méthode est une commande spécifiant au serveur un **type de requête**, lui demandant d'effectuer une action particulière sur la ressource désignée par l'URL qui accompagne cette méthode.

Les méthodes qui seront utilisées dans cette série de TP sont les suivantes (il s'agit également des plus utilisées):

- **GET** : méthode pour demander une ressource (une requête GET est sans effet sur la ressource, on peut la répéter et obtenir le même résultat), c'est la méthode utilisée lors de la récupération d'une page Web par exemple.
- **POST** : méthode pour transmettre des données en vue de leur traitement (par exemple depuis un formulaire HTML)

→ **Concrètement, lorsqu'une page HTML est consultée, la première étape consiste à la récupérer : une requête HTTP de type GET sur l'url de la page est effectuée.**

→ **De même, lorsque vous validez un formulaire, une requête HTTP de type POST est effectuée sur une url du serveur permettant de valider et de traiter le formulaire.**

Ces autres méthodes sont parfois utilisées (notamment lors de l'utilisation d'une API de type REST pour les 3 dernières), gardez leur nom en tête pour savoir qu'il s'agit de méthodes HTTP si vous les rencontrez :

- **HEAD** : méthode pour demander des informations sur la ressource, sans récupérer la ressource.
- **PUT** : méthode pour remplacer ou ajouter une ressource.
- **DELETE** : méthode pour supprimer une ressource.
- **PATCH** : méthode pour faire une modification partielle (contrairement à PUT qui la remplacerait) d'une ressource.

1.3 Le fil rouge de ce TP et des suivants ...

Nous souhaitons construire **une plate-forme collaborative permettant de noter et de donner un avis sur les bâtiments du campus**. Cette tâche complexe peut-être décomposée en plusieurs sous-tâches:

- créer une base de données permettant de stocker cette information
- donner à l'utilisateur la possibilité de consulter l'information (localisation des bâtiments notés et détails des notes/avis)
- donner à l'utilisateur la possibilité de saisir une nouvelle information (ajout d'une note/avis à une localisation en ayant déjà ou non)

Aujourd'hui (**TP5**), nous verrons comment organiser le code coté serveur pour que différentes actions puissent être effectuées en fonction du type de requête ou du chemin de la requête (*i.e. comment passer d'un contenu statique à un contenu dynamique*) et nous verrons comment utiliser des *templates* HTML.

Le **TP6** servira à créer un formulaire dans la page HTML et à le traiter coté serveur pour ajouter son contenu dans une base de données SQLite. Les informations présentes dans la base de données seront mobilisées pour être affichées coté client ; elles pourront également être mises à jour.

Le **TP7** servira à ajouter une carte interactive dans la page HTML. C'est cette carte qui sera utilisée comme interface pour l'ajout d'avis (lors du clic de l'utilisateur par exemple) ainsi que pour l'affichage de la localisation des avis présents dans la base de données (sous forme de *markers*). Cette carte fera appel à du code Javascript, exécuté directement dans le navigateur web du client. L'application construite pourra être déployée individuellement sur la plate-forme PythonAnywhere.

Le **TP8**, sera consacré au langage Javascript (aspects théoriques et pratiques) afin d'ajouter de l'interactivité et des fonctionnalités supplémentaire à l'application créée.

2. La bibliothèque Flask

Il s'agit d'un *micro-framework* conçu pour développer une application Web coté serveur. À ce titre il va fournir des outils génériques pour créer ce type d'application tout en favorisant la mise en oeuvre de bonnes pratiques et en limitant l'écriture de code inutile. Le qualificatif *micro* décrit ici plusieurs réalités :

- vise à garder le code de base simple mais extensible,
- n'est pas opiniâtre dans le choix d'une base de données,
- au final, Flask s'occupe de l'essentiel (gérer les routes et les requêtes HTTP et permettre l'utilisation de *templates*) mais les autres tâches "optionnelles" (connexion à une DB, authentification, formulaires, etc.) sont laissées à des extensions.

Flask repose notamment sur deux bibliothèques dont il est utile d'avoir connaissance : Werkzeug (une boîte à outils WSGI) et Jinja2 (un moteur de *template*).



Liens utiles:

- Documentation officielle de Flask: <https://flask.palletsprojects.com/en/1.1.x/>
- Documentation officielle de Jinja2: <https://jinja.palletsprojects.com/en/2.11.x/>
- Documentation officielle de Werkzeug: <https://werkzeug.palletsprojects.com/en/0.16.x/>
- Liste de *plugins* et de ressources pour Flask: <https://github.com/humiaozuzu/awesome-flask>

2.1 Premier pas avec Flask - Application et routes

Application Code :

```
from flask import Flask

app = Flask(__name__)

@app.route("/route1")
def root():
    return "Hello from Flask!"
```

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/route1>

Explications :

- `app` désigne une application Flask;
- la fonction `root` est appelée une **vue**. Elle retourne une chaîne de caractères, qui sera le contenu de la réponse. Par défaut, le statut de la réponse est 200, et le type de contenu est HTML, encodé en UTF-8;

- la ligne qui précède la fonction `root` est un **décorateur**, il sert ici à spécifier l'URL pour laquelle cette vue doit être utilisée (sa **route**). Ce décorateur est une méthode de l'objet `app`, l'application Flask, créée au-dessus, dans laquelle s'inscrit cette route.

Routes En développement Web, on appelle **route** une URL ou un ensemble d'URLs conduisant à l'exécution d'une fonction donnée.

Dans Flask, les routes sont déclarées via le décorateur `@app.route`, comme dans l'exemple ci-dessus. Une route peut être paramétrée, auquel cas le paramètre sera passé à la fonction vue :

```
@app.route("/hello/<name>")
def hello(name):
    return "Hello {}".format(name)
```

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/hello/John>

Les exemples ci-dessus vous permettent de personnaliser la réponse en fonction de la demande de l'utilisateur ou de faire effectuer des calculs coté serveur en bénéficiant de la puissance et de l'étendue des fonctionnalités offertes par python et son écosystème.

- Il est également possible de spécifier plusieurs paramètres lors de la définition d'une route en utilisant la forme `/hello/<a>/` :

```
@app.route("/add/<a>/<b>")
def add(a, b):
    return "Result: {}".format(int(a) + int(b))
```

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/add/3/12>

- Il est possible de spécifier le type attendu pour les paramètres de la route ; s'ils ne sont pas satisfaits, une réponse de type 404 – NOT FOUND sera renvoyé par défaut :

```
@app.route("/add/<int:a>/<int:b>")
def add(a, b):
    return "Result: {}".format(a + b)
```

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/add/12/abc>

Un réponse 404 – NOT FOUND sera également renvoyée si vous essayer d'accéder à une route qui n'est pas définie (ici `abdef`) :

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/abdef>

- Par commodité il est également possible de spécifier plusieurs routes conduisant à l'exécution d'une fonction :

```
@app.route("/greetings")
@app.route("/greetings/<name>")
def greetings(name=None):
    return "Hello {} !".format(name or 'world')
```

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/greetings> Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/greetings/Paul>

Méthodes HTTP Lors de la création d'une route, il est possible de spécifier la ou les méthodes par laquelle elle est accessible. Dans les exemples précédents, comme aucune méthode n'était spécifiée explicitement, il s'agissait de la méthode **GET**. Ainsi notre première fonction aurait pu être écrite de la manière qui suit :

```
@app.route("/", methods=['GET'])
def root():
    return "Hello from Flask!"
```

Une route qui accepte seulement une méthode **POST** sera donc déclarée de la manière suivante :

```
@app.route('/valid-form', methods=['POST'])
```

Il pourra parfois être nécessaire de créer des routes qui acceptent les deux méthodes. Prenons l'exemple du code ci-dessous. La route `/update` est créée pour accepter les méthodes **GET** et **POST** :

```
from flask import request, render_template

@app.route('/update', methods=['GET', 'POST'])
def example():
    if request.method == 'GET':
        return render_template('update.html')
    elif request.method == 'POST':
        # traitement des données envoyées ...
        return 'Entry updated' !
```

- S'il s'agit d'une requête de type **GET**, la page qui correspond au `template update.html` sera retournée au client (*on s'imagine qu'elle contient notamment un formulaire permettant de mettre à jour une entrée dans la BD*).
- S'il s'agit d'une requête de type **POST**, les données envoyées sont traitées pour mettre à jour l'entrée (*cette action correspond à la validation et à l'envoi, par le client, du formulaire contenu dans la page auquel il a accédé précédemment par la route `/update`*) :

2.2 Templates

Flask dispose d'un mécanisme qui permet d'utiliser un **modèle** (*template*) de document dont certaines parties seront remplacées dynamiquement à l'exécution, avant d'être envoyé au client.

Les exemples présentés jusqu'ici ne renvoient que des chaînes de caractères. Comme indiqué plus haut, il s'agit en réalité de contenu HTML ; vous pouvez ainsi écrire des routes renvoyant du contenu HTML correctement formaté et généré de manière dynamique:

```
from datetime import date

@app.route("/pretty-add/<int:a>/<int:b>")
def pretty_add(a, b):
    current_date = date.today().isoformat()
    result = a + b
    return """
    <!DOCTYPE html>
    <html>
    <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Addition result page</title>
    </head>
    <body style="text-align:center;">
    <h1>Result page</h1>
    <p>{} + {} = <strong>{}</strong></p>
    <hr/>
    <p><em>Computed on {}</em></p>
    </body>
    </html>""".format(a, b, result, current_date)
```

Pour tester : <http://mthh.pythonanywhere.com/pretty-add/12/20>

Si cette méthode est utilisable, elle va toutefois vite rendre votre code difficilement compréhensible et elle ne facilite pas la réutilisation de morceau de code qui pourraient l'être.

C'est ici que l'intérêt du **moteur de templates** rentre en jeu. Ce dernier va permettre de stocker dans des fichiers séparés le **modèle** de nos pages HTML. Lors de l'exécution (avec la fonction `render_template` présentée ensuite), le modèle va être complété avec les paramètres fournis pour produire un document HTML utilisable par le client.

Syntaxe utilisée par Jinja2 Reprenons l'exemple de notre route `pretty-add` définit ci-dessus ; il est possible de définir (dans un fichier `template/pretty-add.html` par exemple) le *template* suivant:


```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Addition result page</title>
  </head>
  <body style="text-align:center;">
    <h1>Result page</h1>
    <p>{{ a }} + {{ b }} = <strong>{{ result }}</strong></p>
    <hr/>
    <p><em>Computed on {{ current_date }}</em></p>
  </body>
</html>
```

... et de réécrire la fonction de la manière suivante :

```
from Flask import render_template

@app.route("/pretty-add/<int:a>/<int:b>")
def pretty_add(a, b):
    date_now = date.today().isoformat()
    result = a + b
    return render_template('pretty-add.html',
                           a=a,
                           b=b,
                           result=result,
                           current_date=date_now)
```

Dans cet exemple nous avons utilisé:

- des **expressions**, délimitées par les symboles `{{ ... }}` ; elles peuvent contenir des expressions Python et ici, lorsqu'on écrit `{{ result }}` on cherche donc à utiliser le contenu de la variable `result` pour l'afficher dans la page HTML qui sera renvoyée.

D'autres constructions peuvent être utilisées:

- des **déclarations** (*statements*), délimités avec les symboles `{% ... %}` (conditions, boucles, etc.),
- des **commentaires**, délimités avec les symboles `{# ... #}`.

Remarque: La fonction `render_template` accepte les variables attendues par le *template* (son premier argument) en tant qu'arguments optionnels nommés : on utilise le nom de la variable attendue dans le *template* comme clé et le nom de la variable dans le code actuel comme

valeur (`current_date=date_now` dans l'exemple précédent).

Exemple avec une boucle Il va ainsi être possible d'utiliser, dans les *templates* des déclarations Python complexes ainsi que différents éléments utilisés habituellement pour le contrôle du flux d'exécution du programme. Regardez le code de ce *template* :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <title>My Webpage</title>
  </head>
  <body>
    <ul id="navigation">
      {% for item in navigation %}
        <li><a href="{{ item['href'] }}">{{ item['caption'] }}</a></li>
      {% endfor %}
    </ul>

    <h1>My Webpage</h1>
    <p>Hello {{ name }}</p>

    {#
      A multi
      -line
      comment
    #}
  </body>
</html>
```

Explications :

- La variable `navigation` est ici une `list` de `dict`, de la forme

```
navigation = [
    {"href": "index.html", "caption": "Accueil"},
    {"href": "partenaires.html", "caption": "Partenaires"}
]
```

il est possible d'utiliser la déclaration `{% for item in navigation %}` qui a le même effet qu'une boucle utilisant `for` en Python - la syntaxe utilisée ici nécessite toutefois de fermer le bloc correspondant à cette boucle avec la déclaration `{% endfor %}`.

- La variable `name` est de type `str` et on l'affiche telle-quelle.

- La dernier bloc `{# ... #}` correspond à un commentaire ; comme dans les autres langages, servez-vous en si nécessaire !
- Les variables attendues (ici `navigation` et `name`) dans le *template* sont à donner en arguments optionnels et nommés de la fonction `render_template`.

Réutilisation de templates Reprenons l'exemple des pages que nous avons créées dans les TP précédents : elles contenaient une barre de navigation et un *footer* qui avaient tous deux vocation à être les mêmes pour chacune des pages du site.

Grâce au **mécanisme permettant d'inclure** des *templates*, nous allons par exemple pouvoir définir dans des fichiers séparés les éléments réutilisables de notre site, pour les inclure depuis le *template* contenant le contenu principal de la page :

```
{% include 'header.html' %}  
    Contenu principal de la page ici...  
{% include 'footer.html' %}
```

Les *templates* appelés de cette manière ont accès aux mêmes variables que le *template* qui les a inclus.

3 - Mise en pratique → Exercice 1 → Inscription à PythonAnywhere et démarrage d'un projet Flask

3.1 Inscription à PythonAnywhere

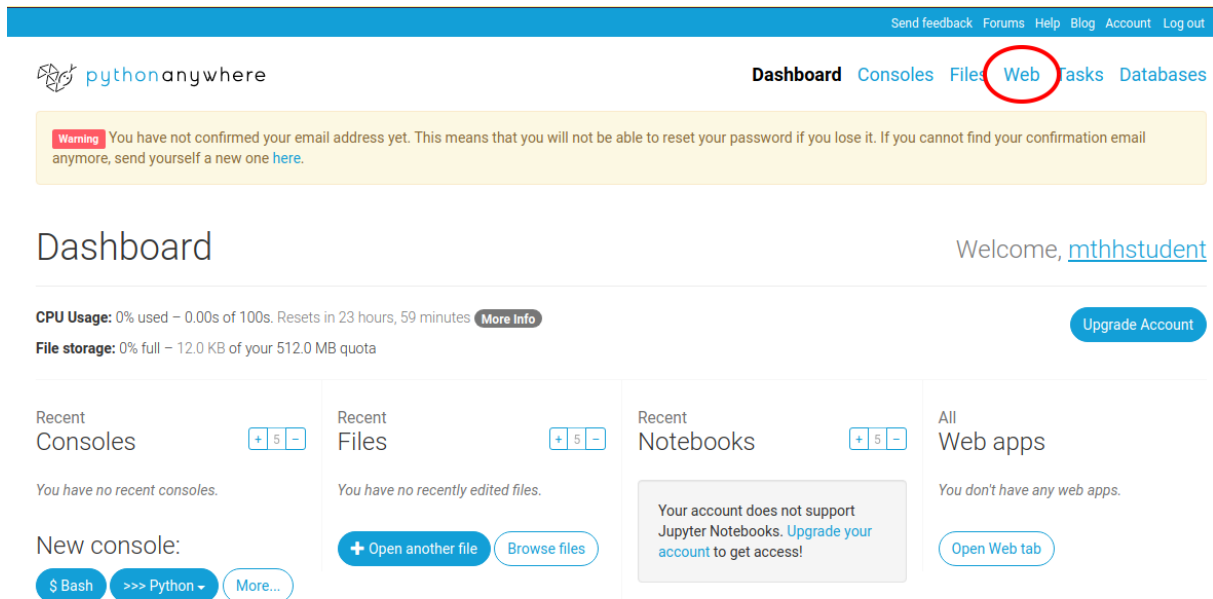
L'inscription se passe à l'URL suivante : <https://www.pythonanywhere.com/registration/register/beginner/>.

Cette plateforme va vous permettre d'exécuter du code Python sur un serveur distant. Cette solution peut être utile si vous voulez vous libérer des contraintes liées à la plateforme sur laquelle vous travaillez (système d'exploitation, droits administrateurs, etc.).

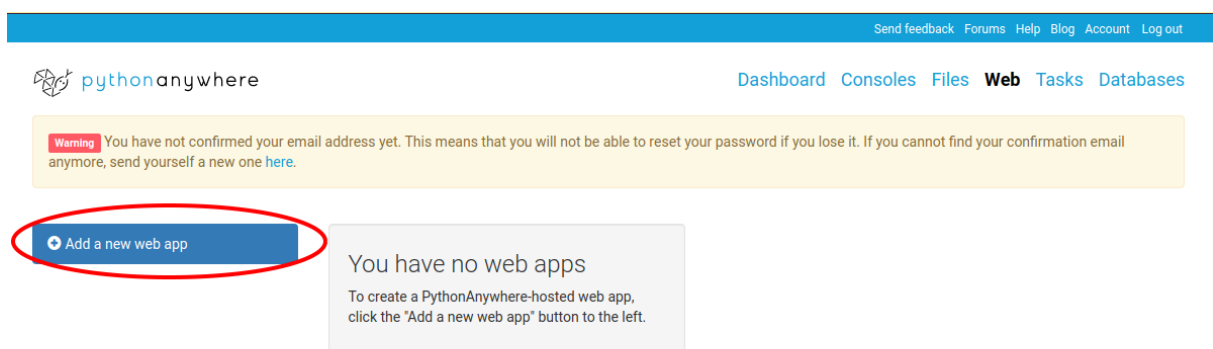
Dans notre cas, elle va être utile car elle permet d'héberger une application Web (créée avec Flask mais aussi avec Web2py ou Django) et d'y accéder à une URL de la forme **`http://{pseudonyme}.pythonanywhere.com`**.

Suivez les indications suivantes pour y créer une application Flask vide.

- Après vous être enregistré et loggé sur la plateforme, cliquez sur le bouton **“Web”** :



- Cliquez sur le bouton “Add a new web app” :



- Une fenetre s'ouvre, cliquez sur “next” :

Create new web app

Your web app's domain name

Your account doesn't support custom domain names, so your PythonAnywhere web app will live at `mtlhstudent.pythonanywhere.com`.

Want to change that? [Upgrade now!](#)

Otherwise, just click "Next" to continue.

Cancel

« Back

Next »

- Choisissez d'utiliser le *framework* **Flask** :

Create new web app

Select a Python Web framework

...or select "Manual configuration" if you want detailed control.

- » Django
- » ~~web2py~~
- » **Flask**
- » Bottle
- » **Manual configuration** (including virtualenvs)

What other frameworks should we have here? Send us some feedback using the link at the top of the page!

Cancel

« Back

Next »

- Sélectionnez la version de Python avec laquelle vous avez l'habitude de travailler :

Create new web app

Select a Python version

- » Python 2.7 (Flask 1.1.1)
- » Python 3.5 (Flask 1.1.1)
- » Python 3.6 (Flask 1.1.1)
- » Python 3.7 (Flask 1.1.1)
- » Python 3.8 (Flask 1.1.1)

Note: If you'd like to use a different version of Flask to the default version, you can use a virtualenv for your web app. There are [instructions here](#).

Cancel

« Back

Next »

- Ne modifiez pas le chemin du fichier `flask_app.py` et cliquez sur “next” :

Create new web app

Quickstart new Flask project

Enter a path for a Python file you wish to use to hold your Flask app. If this file already exists, its contents will be overwritten with the new app.


Path

/home/mthhstudent/mysite/flask_app.py

Cancel

« Back

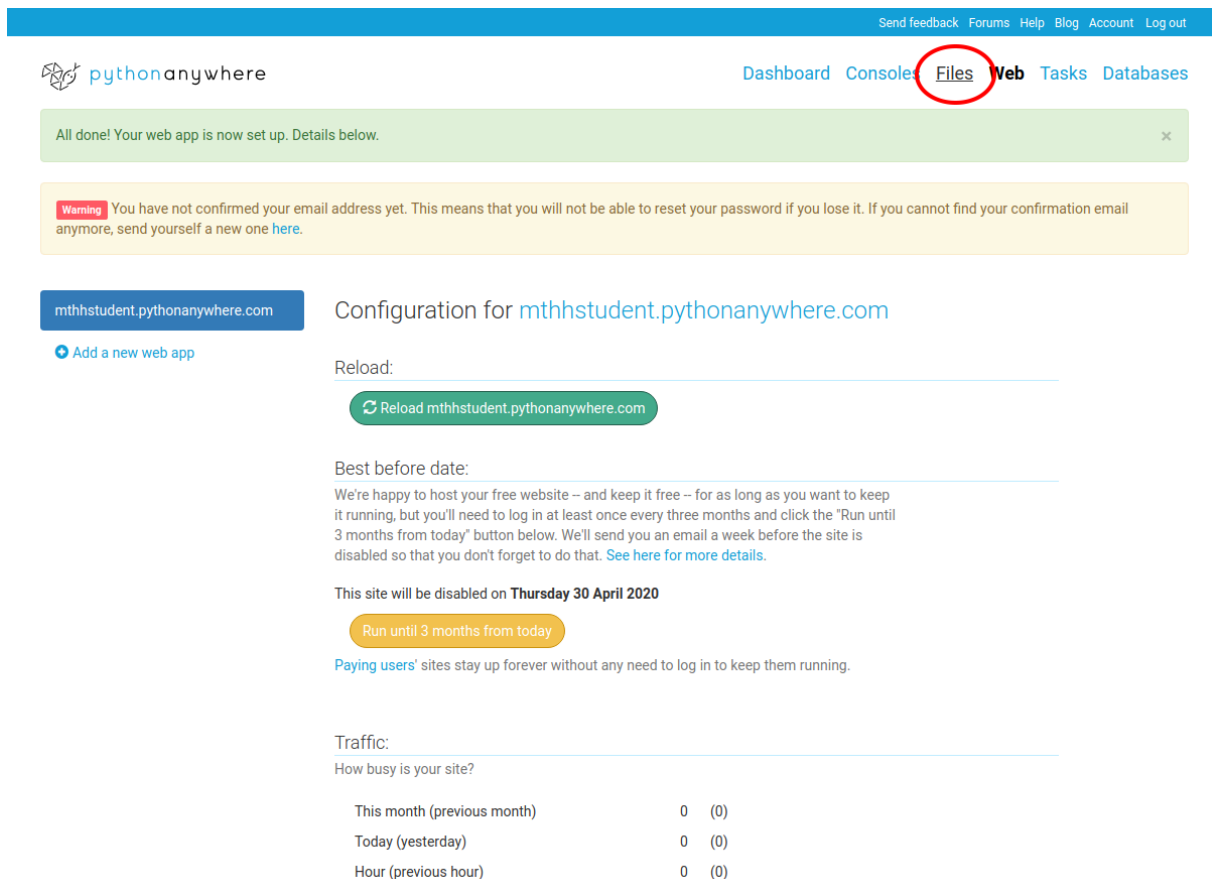
Next »



- L'application est créée et accessible à l'URL **`https://{pseudonyme}.pythonanywhere.com`**. Cliquez sur le bouton "Files" pour éditer le code de votre serveur :

Matthieu Viry

16



Send feedback Forums Help Blog Account Log out

pythonanywhere Dashboard Consoles **Files** Web Tasks Databases

All done! Your web app is now set up. Details below.

Warning You have not confirmed your email address yet. This means that you will not be able to reset your password if you lose it. If you cannot find your confirmation email anymore, send yourself a new one [here](#).

mthhstudent.pythonanywhere.com

➕ Add a new web app

Configuration for mthhstudent.pythonanywhere.com

Reload:

↻ Reload mthhstudent.pythonanywhere.com

Best before date:

We're happy to host your free website -- and keep it free -- for as long as you want to keep it running, but you'll need to log in at least once every three months and click the "Run until 3 months from today" button below. We'll send you an email a week before the site is disabled so that you don't forget to do that. [See here for more details](#).

This site will be disabled on **Thursday 30 April 2020**

Run until 3 months from today

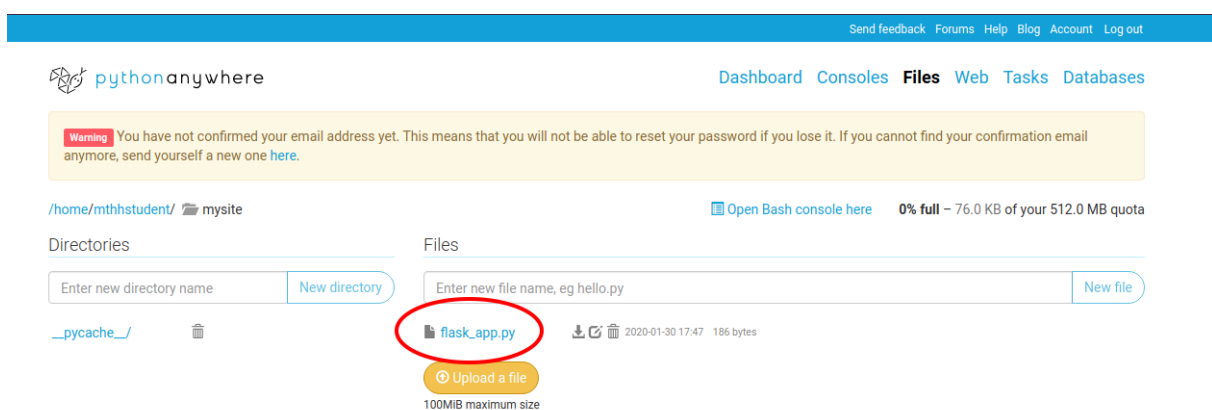
Paying users' sites stay up forever without any need to log in to keep them running.

Traffic:

How busy is your site?

This month (previous month)	0	(0)
Today (yesterday)	0	(0)
Hour (previous hour)	0	(0)

- Naviguez dans l'arborescence jusqu'à trouver ce fichier. Cliquez pour l'ouvrir :



Send feedback Forums Help Blog Account Log out

pythonanywhere Dashboard Consoles **Files** Web Tasks Databases

Warning You have not confirmed your email address yet. This means that you will not be able to reset your password if you lose it. If you cannot find your confirmation email anymore, send yourself a new one [here](#).

/home/mthhstudent/ mysite

Open Bash console here 0% full - 76.0 KB of your 512.0 MB quota

Directories

Enter new directory name New directory

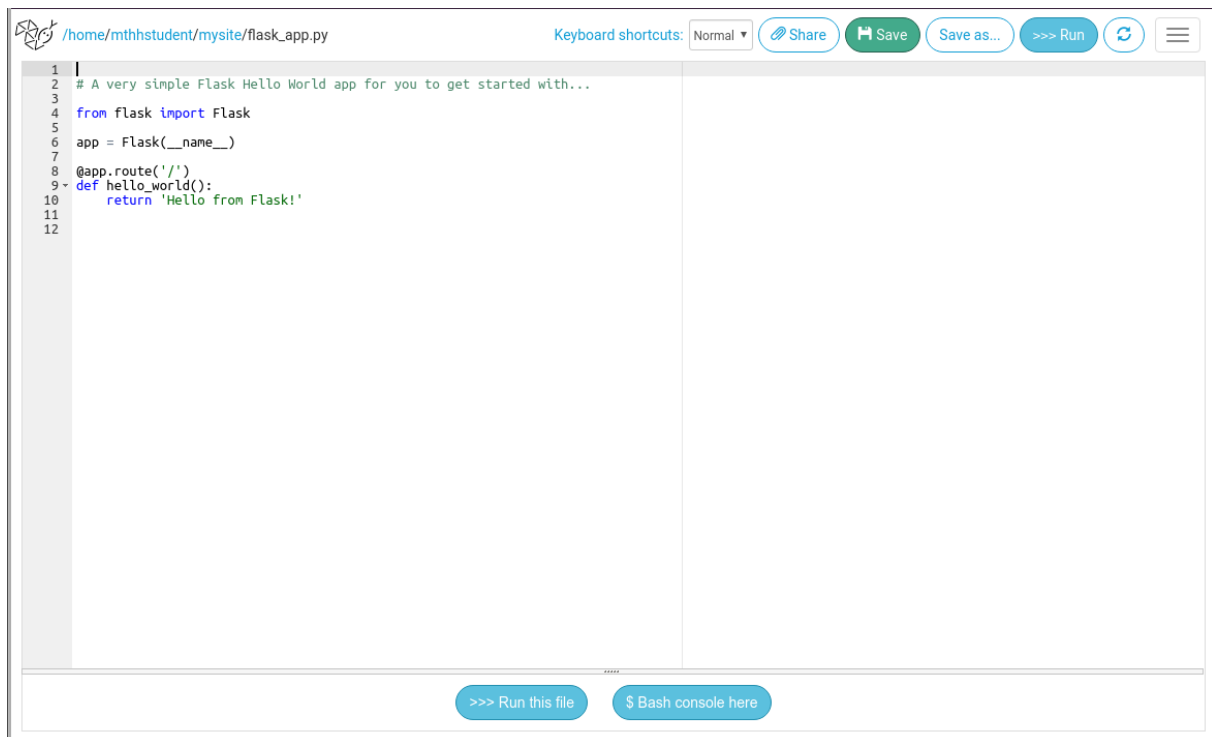
Files

Enter new file name, eg hello.py New file

flask_app.py 2020-01-30 17:47 186 bytes

Upload a file 100MiB maximum size

- Vous pouvez l'éditer (et le sauvegarder en faisant ctrl + s par exemple).

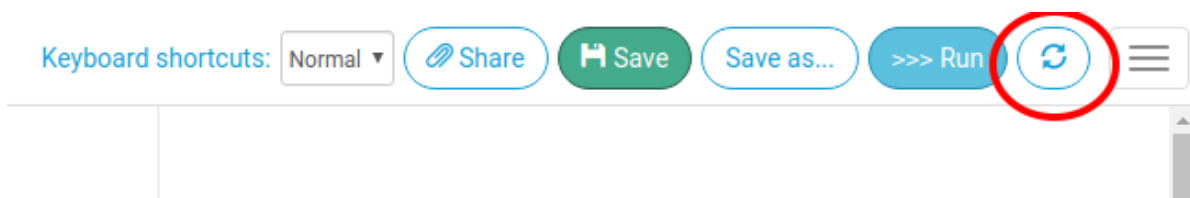


The screenshot shows a code editor interface with a file path `/home/mthhstudent/mysite/flask_app.py` at the top. The code is as follows:

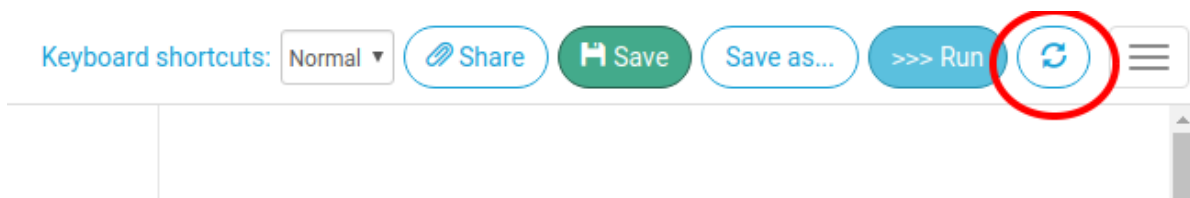
```
1 |  
2 # A very simple Flask Hello World app for you to get started with...  
3  
4 from flask import Flask  
5  
6 app = Flask(__name__)  
7  
8 @app.route('/')  
9 def hello_world():  
10     return 'Hello from Flask!'  
11  
12
```

At the bottom of the editor, there are two buttons: `>>> Run this file` and `$ Bash console here`.

- Après l'avoir édité, vous devez recharger votre *web app*. Cela peut se faire directement depuis la page de l'éditeur de code (image ci-dessous) ou depuis la section **Web** de votre espace *PythonAnywhere*.



→ Rechargez votre application et vérifiez que tout fonctionne correctement, l'URL à utiliser est `https://{pseudonyme}.pythonanywhere.com`.



Remarque: Vous pouvez consulter les logs d'erreur de l'application à l'adresse <https://www.pythonanywhere.com/>

3.2 Premiers pas avec Flask et structure du projet

Dans le dossier `mysite` vous disposez dorénavant d'un fichier `flask_app.py`.

Il est également nécessaire de créer un dossier que vous nommerez `templates`. Dans le dossier `templates` vous décompresserez les données du jour : données TP5 - il s'agit de 2 fichiers de *templates* utilisant Jinja2.

Vous devez donc avoir la structure de projet suivante:

```
mysite
├── templates          <--- Le dossier contenant nos modèles de documents HTML
│   ├── index.html
│   └── header.html
└── flask_app.py      <--- Le code de l'appli Web à réaliser
```

4. Mise en pratique → Exercice 2 → Modification de l'application

1. Ajoutez le morceau de code suivant dans le fichier `flask_app.py`, il s'agit des premiers avis fictifs à utiliser avant que nous ne constituions la base de données dans le TP suivant:

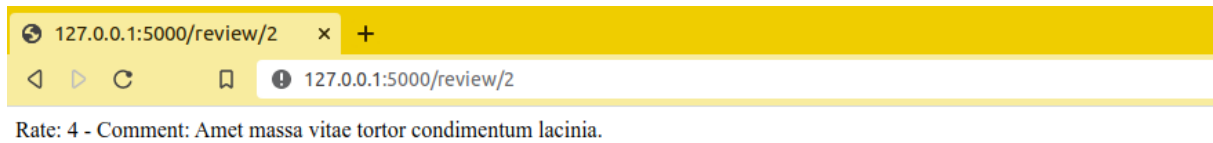
```
entries = [
    {"id_review": 1, "id_batiment": 26, "rate": 5, "comment": "Mattis molestie  
↪ a iaculis at erat pellentesque adipiscing commodo."},
    {"id_review": 2, "id_batiment": 18, "rate": 4, "comment": "Amet massa vitae  
↪ tortor condimentum lacinia."},
    {"id_review": 3, "id_batiment": 31, "rate": 3, "comment": "Imperdiet sed  
↪ euismod nisi porta lorem mollis aliquam."},
    {"id_review": 4, "id_batiment": 22, "rate": 1, "comment": "Dignissim enim  
↪ sit amet venenatis. Urna cursus eget nunc scelerisque."},
    {"id_review": 5, "id_batiment": 26, "rate": 4, "comment": "A pellentesque  
↪ sit amet porttitor eget dolor morbi."},
    {"id_review": 6, "id_batiment": 18, "rate": 3, "comment": "Consequat nisl  
↪ vel pretium lectus quam id leo in vitae."},
]
```

2. Vous devez modifier la route existante afin que la route `/` et la route `/index` appellent toutes deux la fonction `root`. Cette fonction devra utiliser le *template* `index.html`. Vous devrez

également ouvrir ce fichier de *template* pour voir les variables qui sont attendues et que vous devrez donner en argument à la fonction `render_template`.

3. Vous devez créer une nouvelle route du nom de `/review` doit accepter un argument de type `int`, l'identifiant de l'avis que l'utilisateur souhaite obtenir. Vous devez également écrire la fonction correspondante : pour un identifiant donné, elle doit renvoyer la note et l'avis sous forme d'un bloc de texte formaté de manière simple (*par exemple*: "Note X - Commentaire : xxxx"). Si aucun avis ne correspond à l'identifiant, elle retourne une chaîne de caractères vide.
4. Dans votre navigateur, vérifiez les points suivants avant de passer à l'exercice qui suit:
 - les routes `/` et `/index` fonctionnent et renvoient le même contenu (cf. image).
 - la route `/review` retourne une erreur 404 - NOT FOUND alors que la route `/review/2` retourne bien le contenu de l'avis correspondant.





5. Mise en pratique → Exercice 3 → Utilisation des *templates*

1. En plus d'afficher le nombre d'avis présents dans la base, nous souhaitons afficher la totalité de la liste des avis sur la page d'accueil. Vous devez modifier le *template index.html* pour créer dynamiquement une liste HTML où chaque item correspondra à un avis de la `list` Python appelée `entries`. Un exemple similaire a été donné ici.

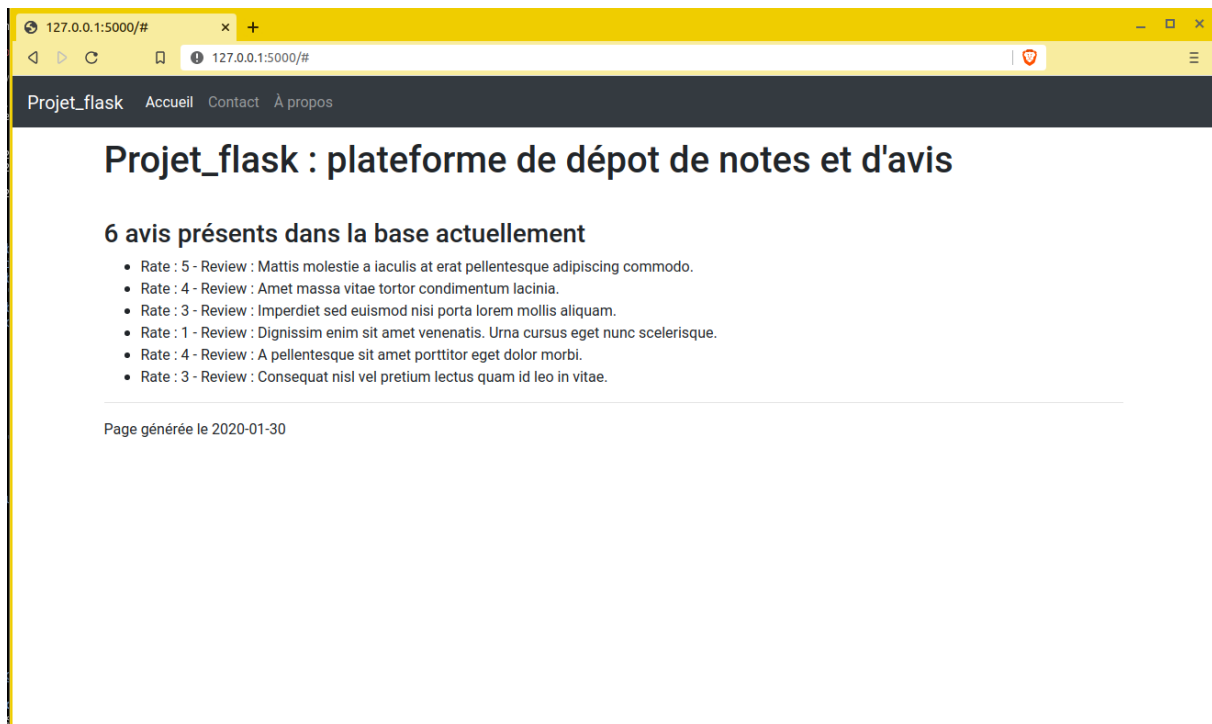


Figure 1: Capture d'écran de la route “/index”