



Cours Angular

3.1

| TP Login

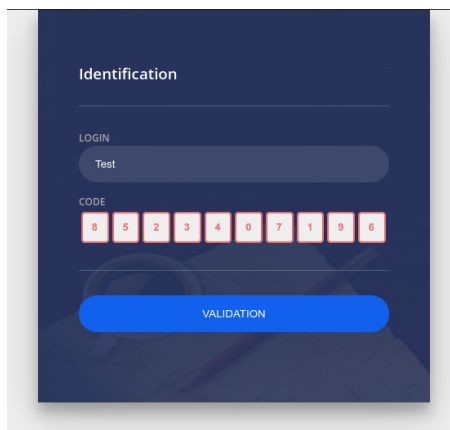
| Changement de principe d'authentification -

1] Récupération de l'existant

Vous êtes dans la situation d'un stagiaire qui intègre une entreprise. Le responsable informatique dispose d'une maquette d'application Web HTML/JavaScript et souhaite transposer une partie du code dans une application Angular.

- **Site JS_Login**

T1.1 Récupérez l'archive `JS_Login.zip`, décompressez-la dans un serveur HTTP (XAMP), testez-le site et regardez le code surtout au niveau des méthodes JavaScript :



Explications :

- le login ne doit pas être vide sinon cela gère une erreur
- le mot de passe est remplacé par une série de chiffres aléatoire et ou le nombre entré doit être supérieur ou égal à 6
- le script JavaScript crée un événement sur le bouton au chargement de la page et retourne les deux valeurs entrées (login et code) normalement par AJAX à un serveur (non traité)

2] Modification de l'application Angular

T2.1 A l'aide du code fourni et du précédent TD, changez le mot de passe de l'application Angular suivant la même démarche que l'application classique JavaScript.

Conseils :

- les changements se feront principalement dans le composant `ident`
- les initialisations au chargement sont à voir dans la méthode `ngOnInit()`
- on ne crée plus d'évènement sur le bouton, l'envoi se faisant par le formulaire
- **on ne traitera pas de la validité de l'authentification sur le login et le code du mot de passe**