

Laboratoire 8

Authentication

Laboratoire 8

But :

Vous familiariser avec un flot simple d'authentification.

Ce que vous devez réaliser :

Réaliser un API nécessitant une authentification (login) avant d'accéder à une section protégée.

- Vous aurez besoin de la librairie **JS Cookie** (<https://github.com/js-cookie/js-cookie>)

Laboratoire 8

Consignes :

- 1 . L'application doit commencer par une page de **login**.
- 2 . L'utilisateur entre son nom/mot de passe. Cette combinaison doit être envoyée au serveur en POST à /login. (Assumez que normalement, le serveur serait en HTTPS)
- 3 . L'application doit vérifier si un **usager** correspondant à ce nom/mot de passe existe. Si oui, elle doit renvoyer un **token** valide qui sera sauvegardé dans un cookie. Sinon, elle envoie un **401**.
- 4 . Une fois l'utilisateur **authentifié**, il devra utiliser le **token** passé en paramètre pour être **autorisé** et ainsi accéder à son profil.
- 5 . Par la suite, si le cookie est présent, il ne devrait plus avoir besoin de s'authentifier, mais bien simplement d'être **autorisé**.

Laboratoire 8

Consignes (version schématique):

→ /**userprofile**... Cookie **présent** ?

- **Oui** : envoyer le token au serveur pour qu'il le valide et renvoie le profil.
- **Non** : rediriger vers la page de login. Faire ensuite un **POST** au serveur avec le nom d'utilisateur/mot de passe à **/login**.
 - **Si l'utilisateur n'existe pas** : **401** !
 - **Si l'utilisateur existe** : sauvegarder le **token** reçu dans un cookie et rediriger à **/userprofile**.

Laboratoire 8

Vous avez donc à faire:

- Page de login et page de user profile (ne vous préoccupez pas du style...)
- Appel d'API POST à /login
- Appel d'API GET à /userprofile
- Appel d'API POST à /users (simple création de user, évidemment ça nous prend des users pour tester...)
- Pas de persistance requise.

À REMETTRE

Zip contenant :

- Fichiers noms.txt avec vos noms/matricules
- Votre code - ne devrait nécessiter qu'un **npm install**
- Instructions si nécessaires