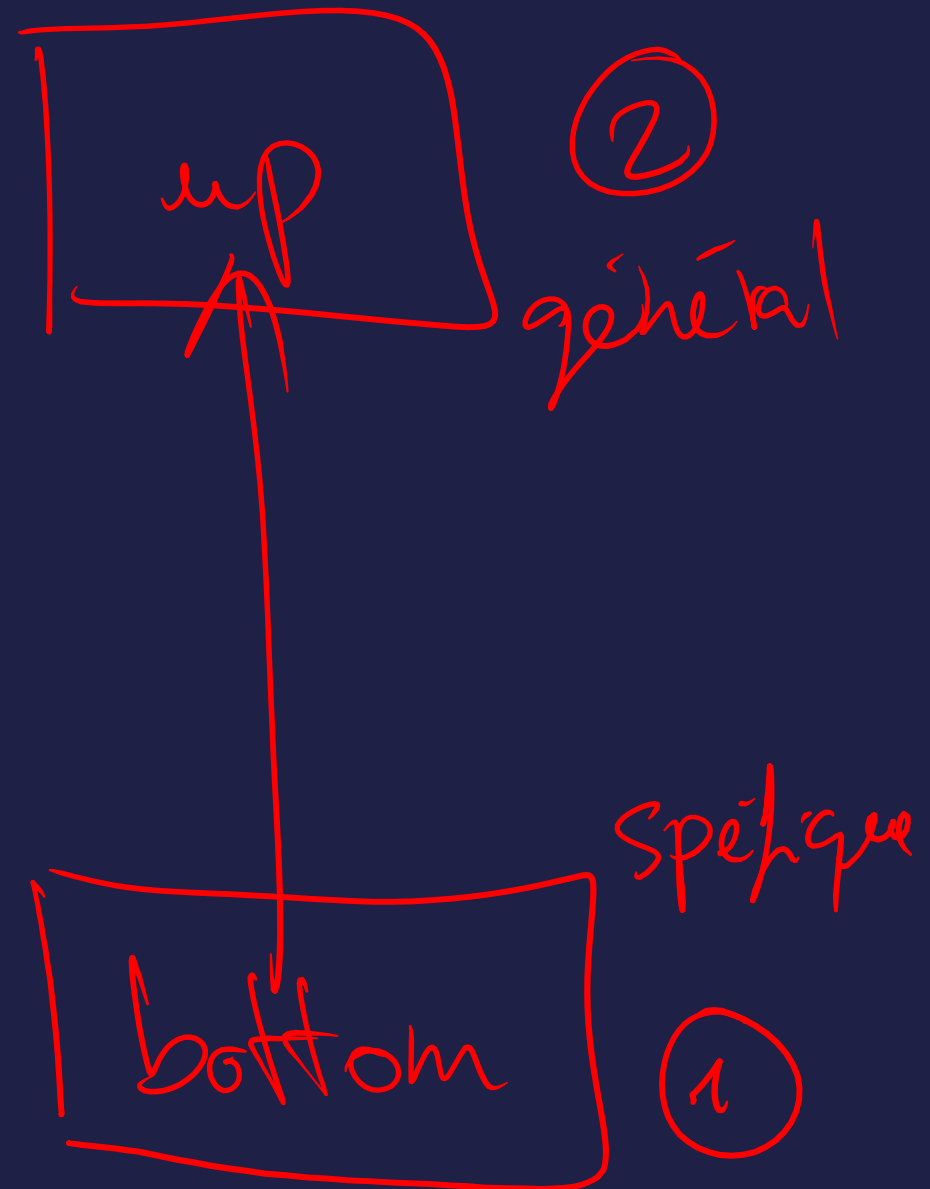
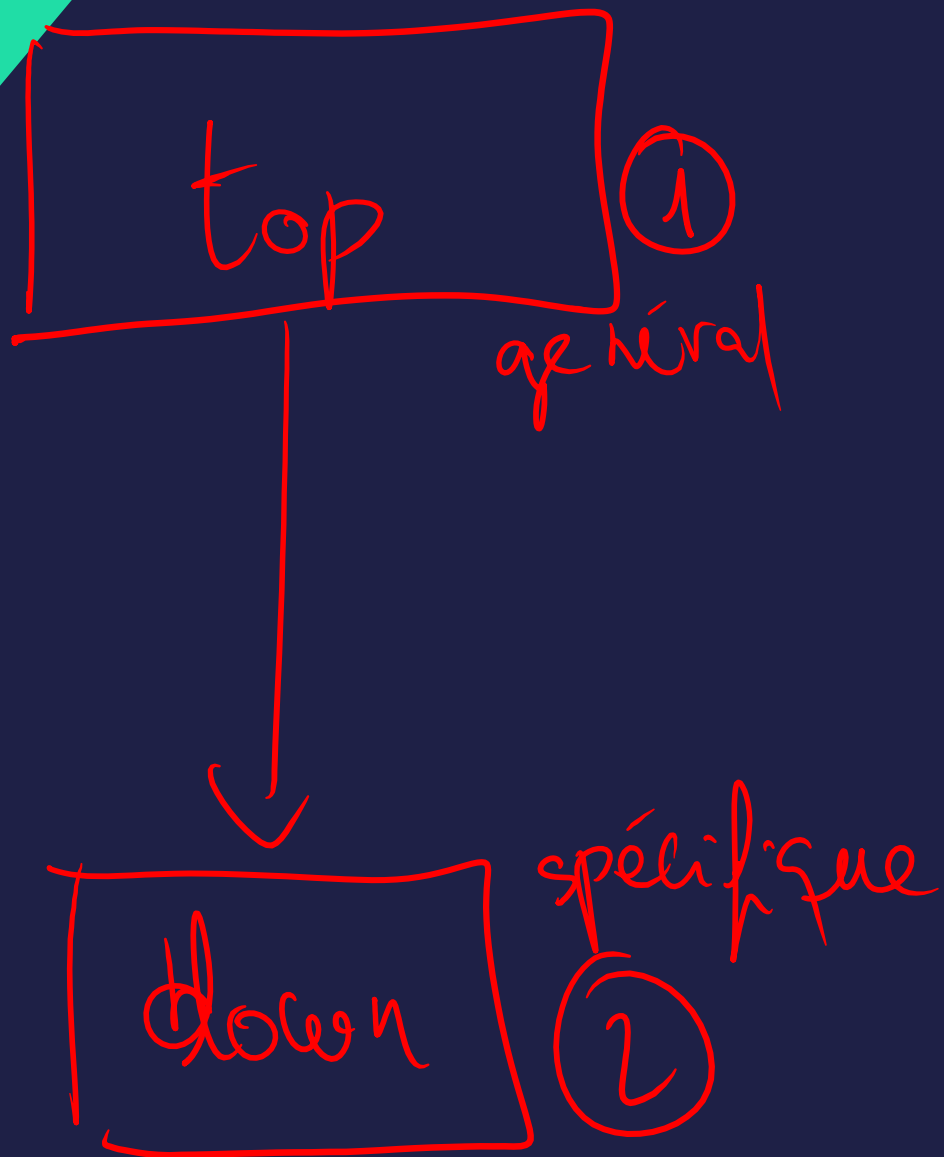


# Architecture

Michael  
X  NATIS



Compétence demandée :  
Comprendre l'architecture générale du  
backend



1. Le but de PHP
2. Les serveurs
3. L'environnement PHP



# 1. Le but de PHP

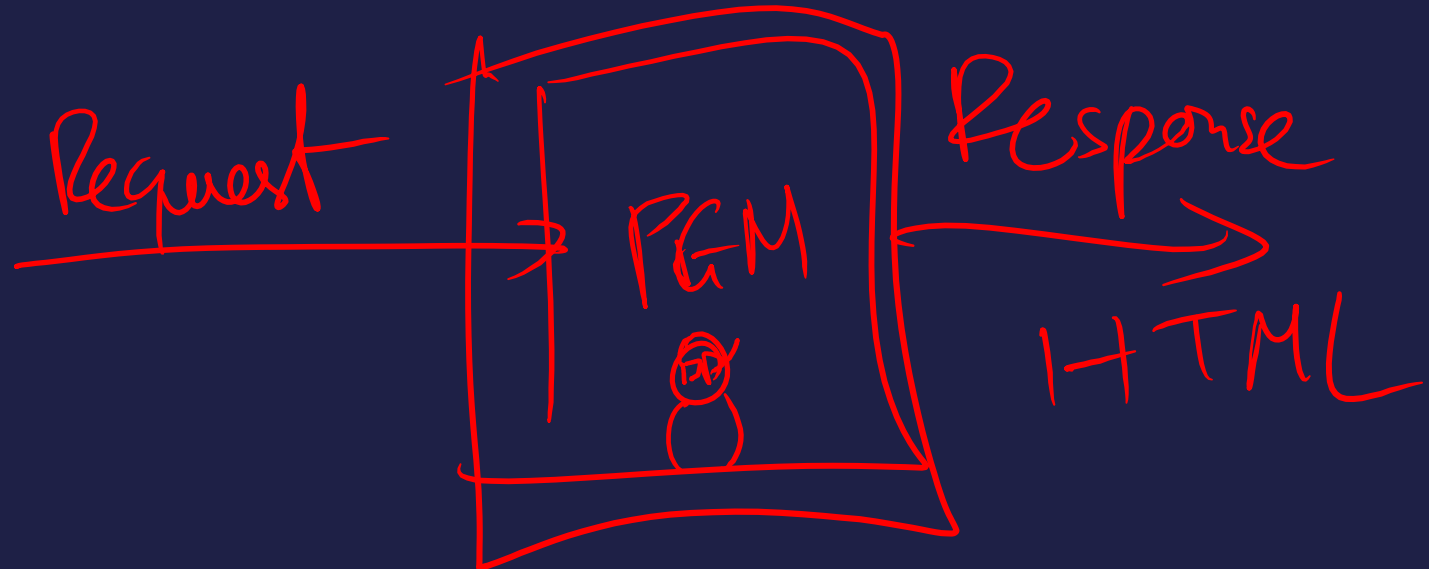
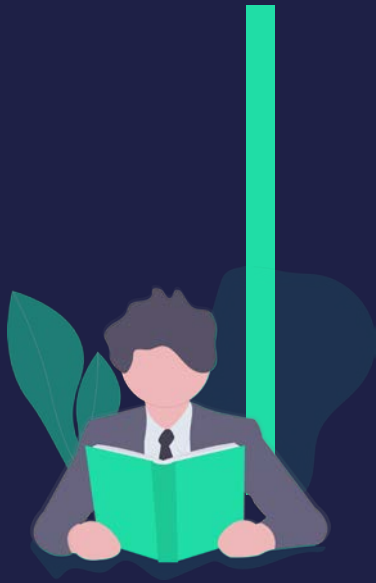
Une page statique : une page qui est renvoyée au client telle qu'elle a été stockée sur le serveur

ce n'est pas immobile

Une page dynamique: une page qui est  
générée à la volée par le serveur



Une page dynamique: une page qui est générée à la volée par le serveur





## 2. Les serveurs

Un serveur

SR

Un serveur

Per

Une machine ou un logiciel fournissant  
des services à d'autres machines ou  
logiciels, par exemple 24h/24

honey me

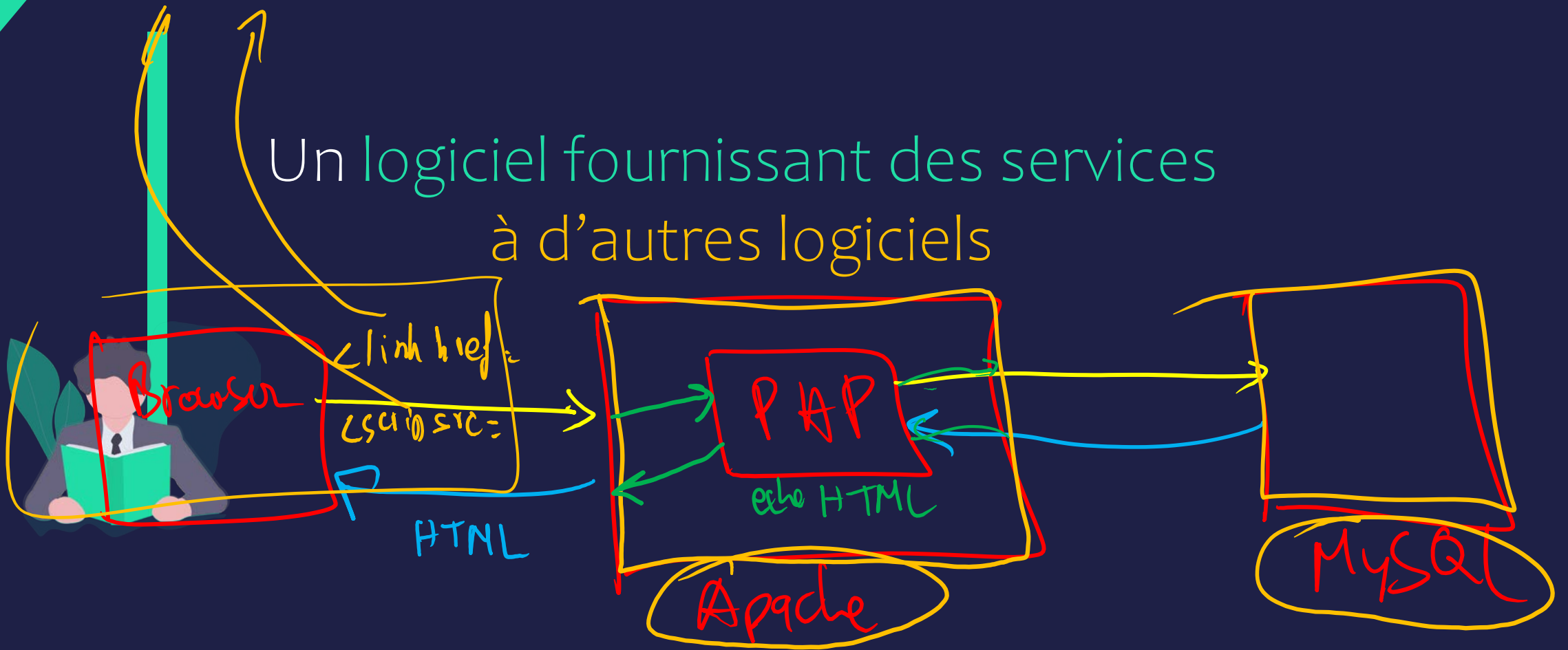
The diagram features the text 'Un serveur' at the top. Below it, a definition of a server is provided: 'Une machine ou un logiciel fournissant des services à d'autres machines ou logiciels, par exemple 24h/24'. Handwritten red annotations include: 'SR' with an arrow pointing to 'machine'; 'Per' with an arrow pointing to 'logiciel'; red circles around 'machine' and 'logiciel'; and 'honey me' with two arrows pointing to 'machines' and 'logiciels' respectively.

Un serveur

Un logiciel fournissant des services  
à d'autres logiciels

# Un serveur

Un logiciel fournissant des services  
à d'autres logiciels



# Un serveur

Un serveur est localisé par :

- la machine (identifiée par une adresse IP ou un hostname)
- le port (identifié par un numéro)

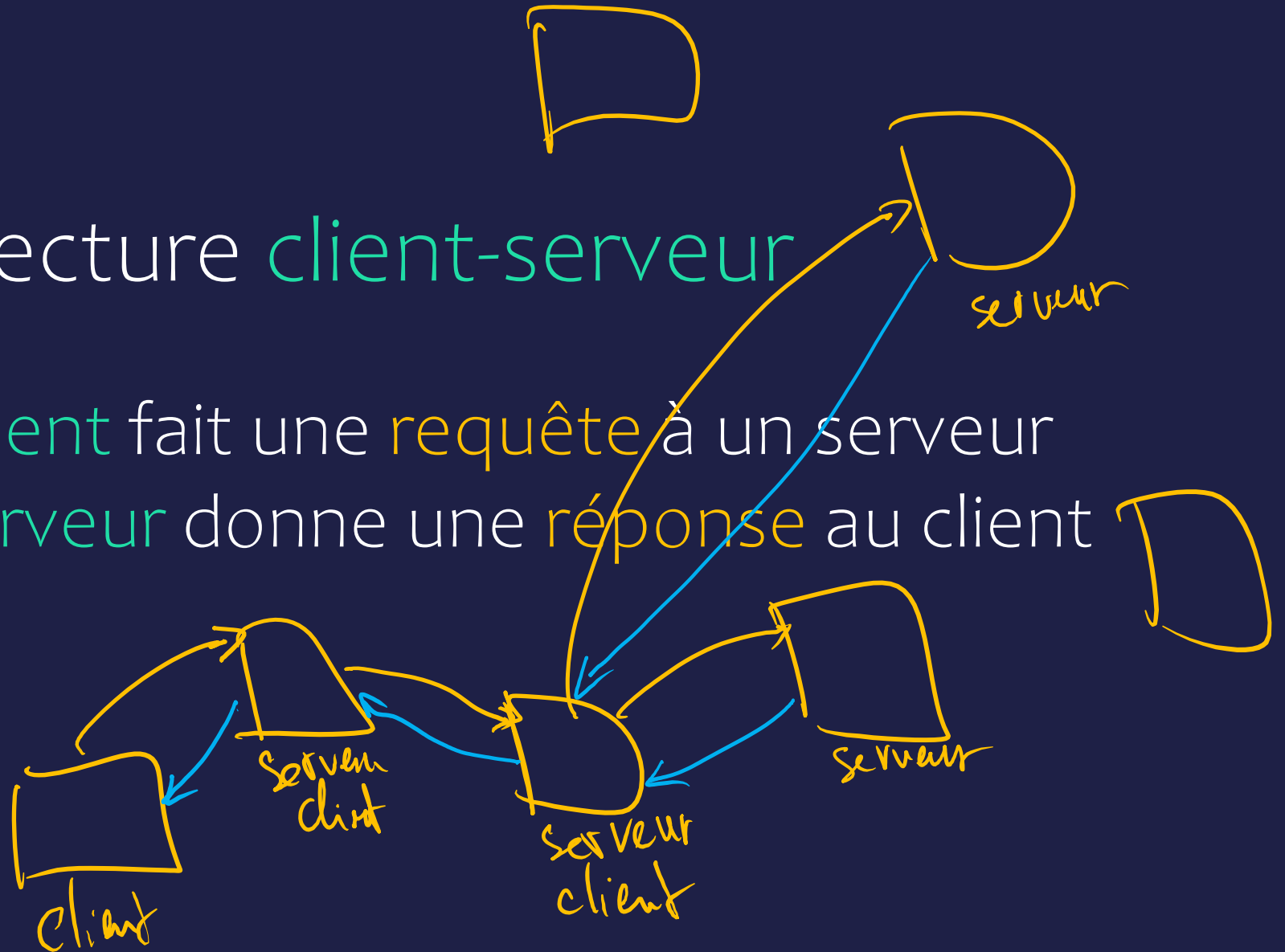


# Architecture client-serveur

1. Un client fait une requête à un serveur
2. Le serveur donne une réponse au client

# Architecture client-serveur

1. Un client fait une requête à un serveur
2. Le serveur donne une réponse au client



## Cinématiques à connaître

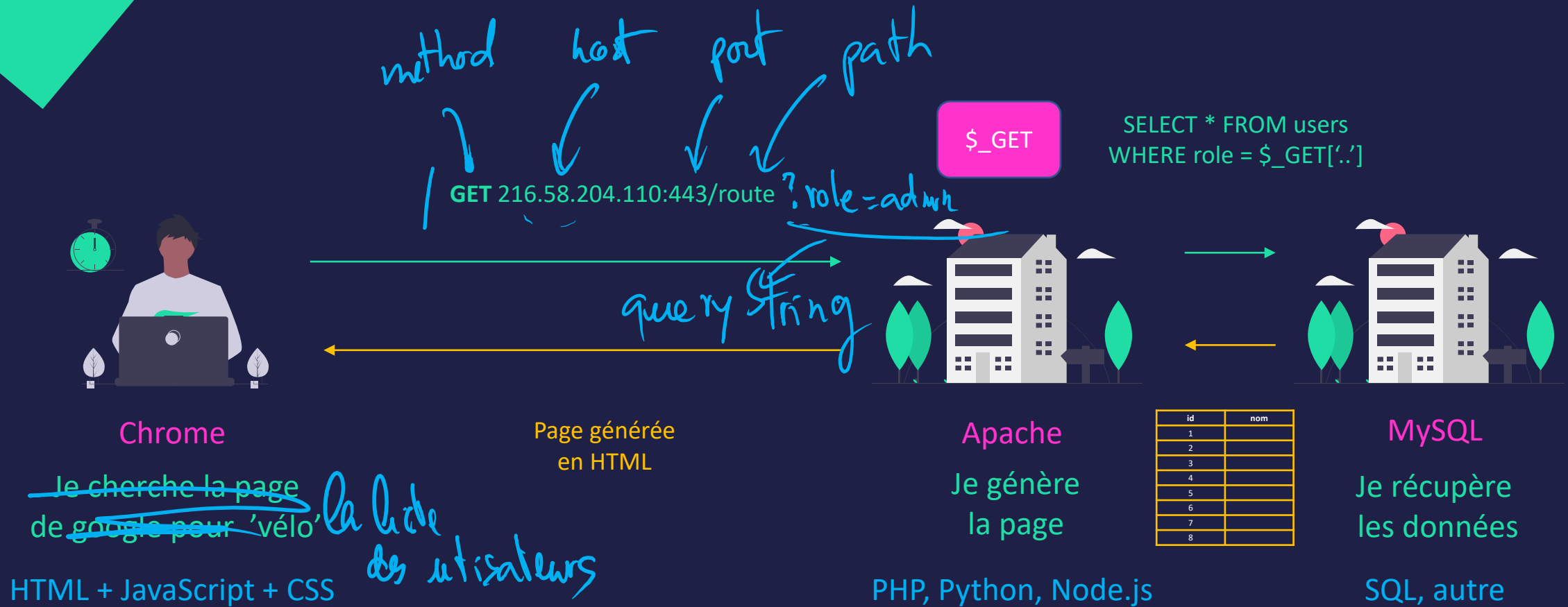
1. Affichage (*lecture*) de données de la DB
2. Enregistrement (*écriture*) de données dans la DB

## Cinématiques à connaître

1. Affichage (*lecture*) de données de la DB
2. Enregistrement (*écriture*) de données dans la DB



## 1. Cinématique de lecture



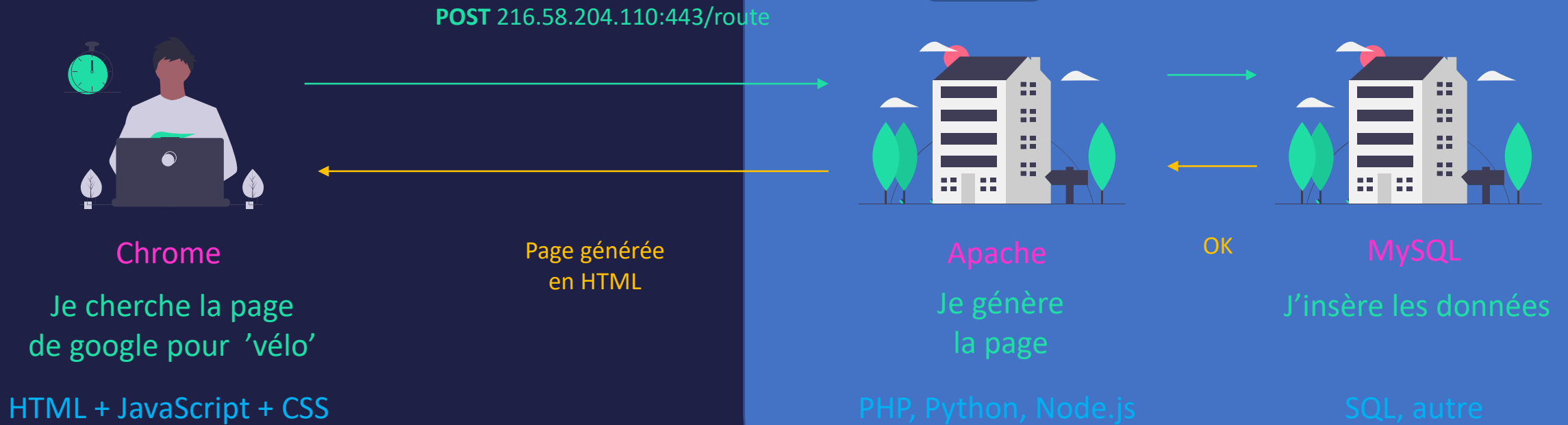
# 1. Cinématique de lecture



## 2. Cinématique d'écriture



## 2. Cinématique d'écriture







## 3. Le stockage de données (réutilisables)

## Cookie

\$\_COOKIE  
setcookie

## Session

\$\_SESSION  
~~server\_start~~  
Session

## DB

PDO  
Mysqli  
ORM (simpleORM,  
Eloquent, Doctrine  
...)



Chrome

Je cherche le site  
super-site.com

HTML + JavaScript + CSS



Page HTML généré



Apache

Je génère  
l'HTML

PHP



Cookie

\$\_COOKIE  
setcookie

TEMPORAIRE !

Session

\$\_SESSION  
server\_start

DB



Chrome

Je cherche le site  
super-site.com

HTML + JavaScript + CSS



Page HTML généré



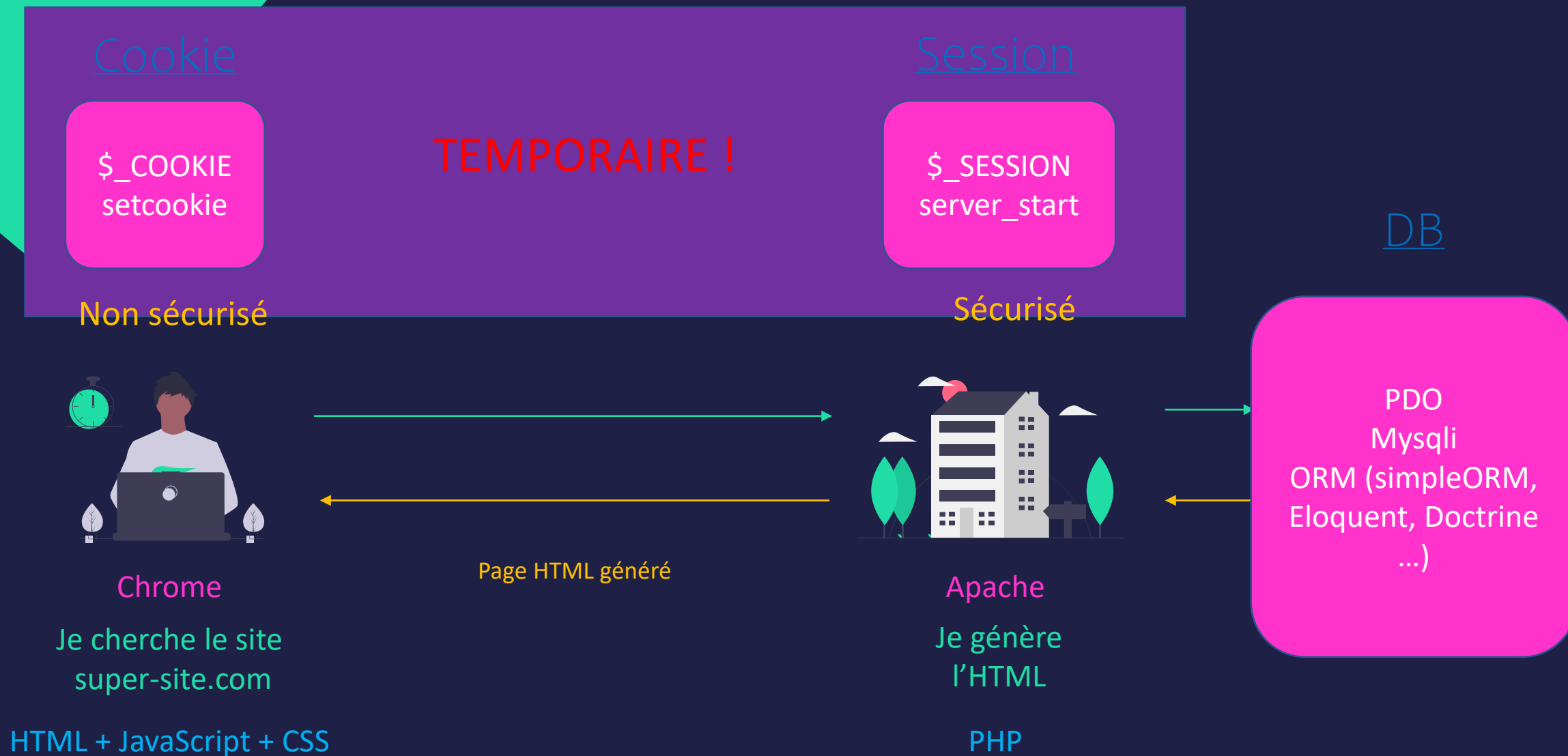
Apache

Je génère  
l'HTML

PHP



PDO  
Mysqli  
ORM (simpleORM,  
Eloquent, Doctrine  
...)



# COOKIE

```
setcookie('cle', 'valeur');
```

```
$boite = $_COOKIE['cle'];
```

Une **clé** est un **identifiant** pour retrouver la valeur stockée plus tard

Le **système de cookie** ne peut stocker que des chaînes de caractères (string)

Pour un **type complexe** :

! Pour le stocker, **json\_encode**

! Pour le lire, **json\_decode**

# SESSION

```
session_start();
```

```
$_SESSION['cle'] = 'valeur';
```

```
$boite = $_SESSION['cle'];
```

```
session_destroy();
```

Une **clé** est un **identifiant** pour retrouver la valeur stockée plus tard

Le **système de session** peut **stocker** tout type de données

# DB #1

<https://github.com/noetix/Simple-ORM>

```
<?php  
  
include __DIR__.'/SimpleOrm.class.php';  
  
$conn = new mysqli('localhost', 'chuibho', 'suhimauche');  
SimpleOrm::useConnection($conn, 'bazedonais');
```

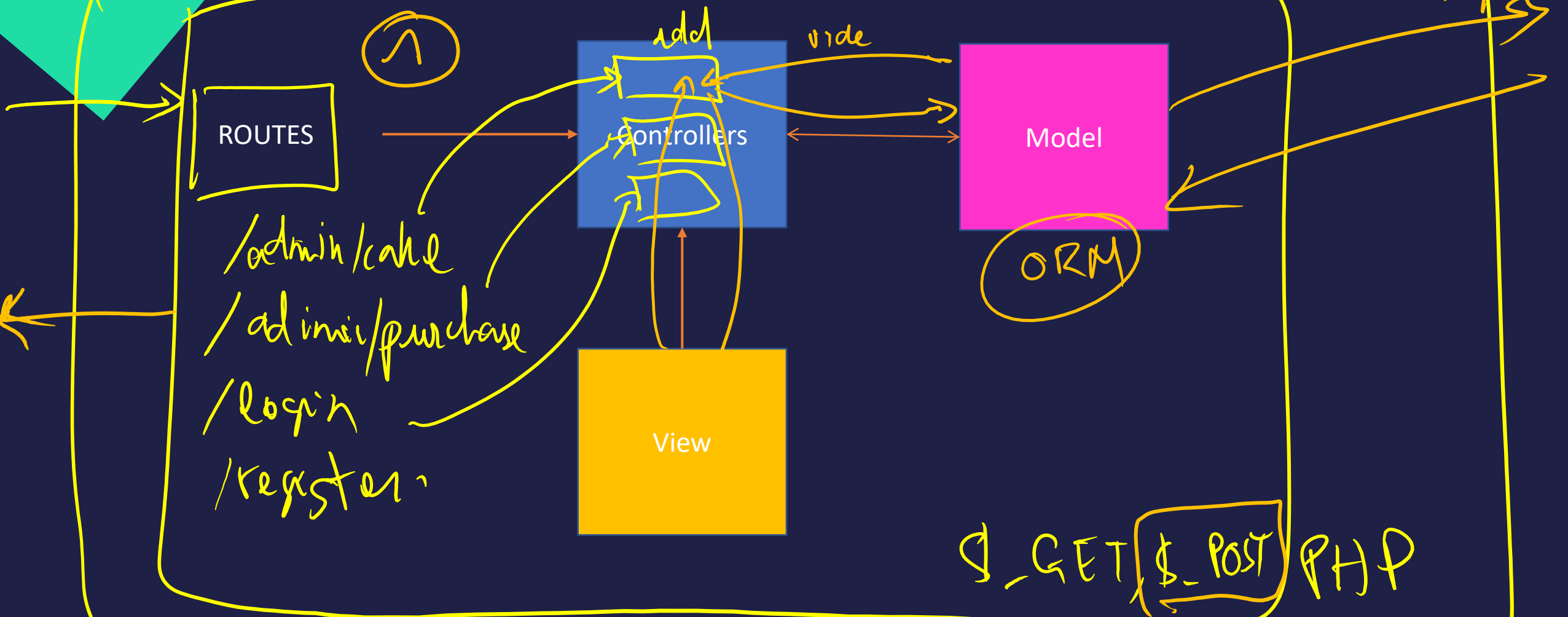
Un **ORM** (Object Relational Mapping) est un composant qui permet d'ajouter une **couche d'abstraction** sur la gestion d'une base de données relationnelle en **retranscrivant automatiquement les lignes en objets** et vice-versa





## 4. Architecture MVC

## Architecture MVC



Couper son code en 3 parties

M, V et C

MVC :  
Model  
View  
Controller

MVC :  
Model = Entités

MVC :

Model = Entités

View = Code pour le visuel

MVC :

Model = Entités

View = Code pour le visuel

Controller = Le reste



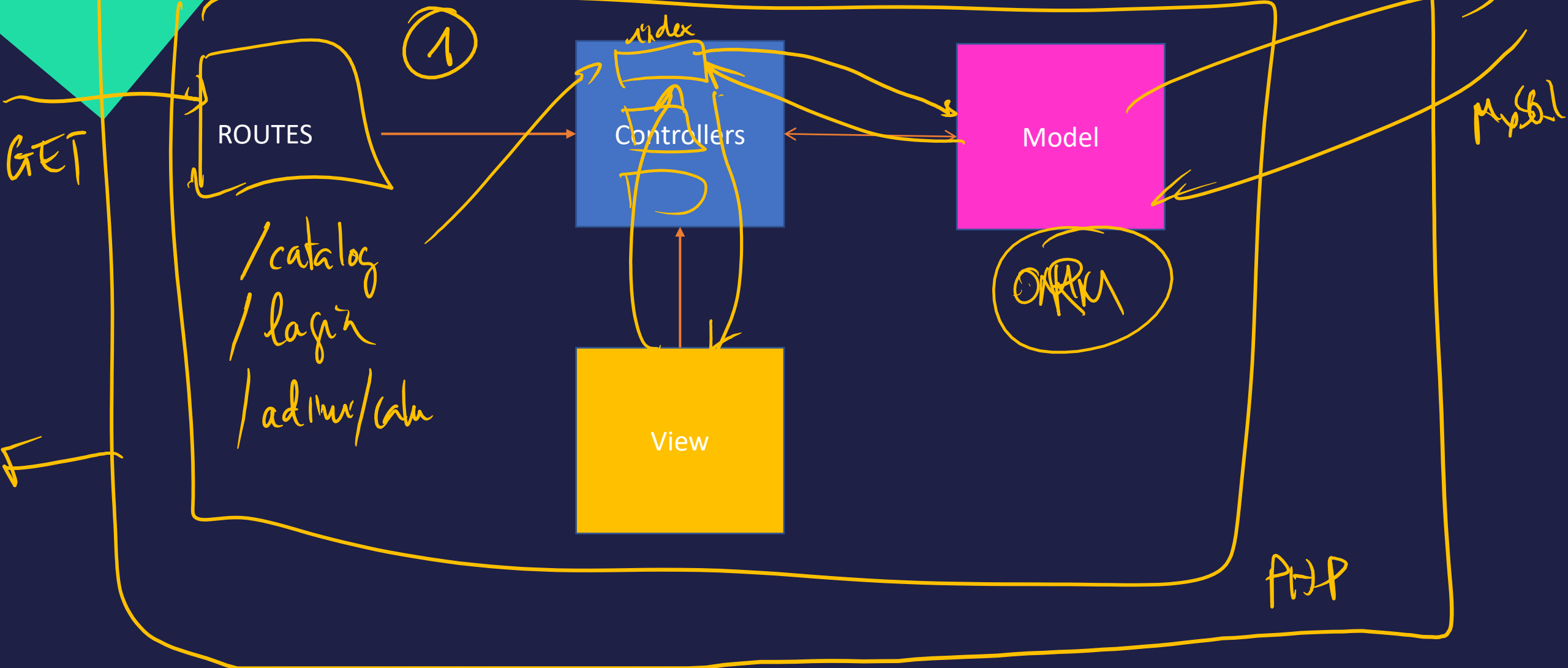
MVC :

Model = Entités

View = Code pour le visuel

Controller = Le reste

## Architecture MVC



# Architecture MVC

