



Faculty of Sciences and Technology Telecommunications & electronics Department

Technologies du web

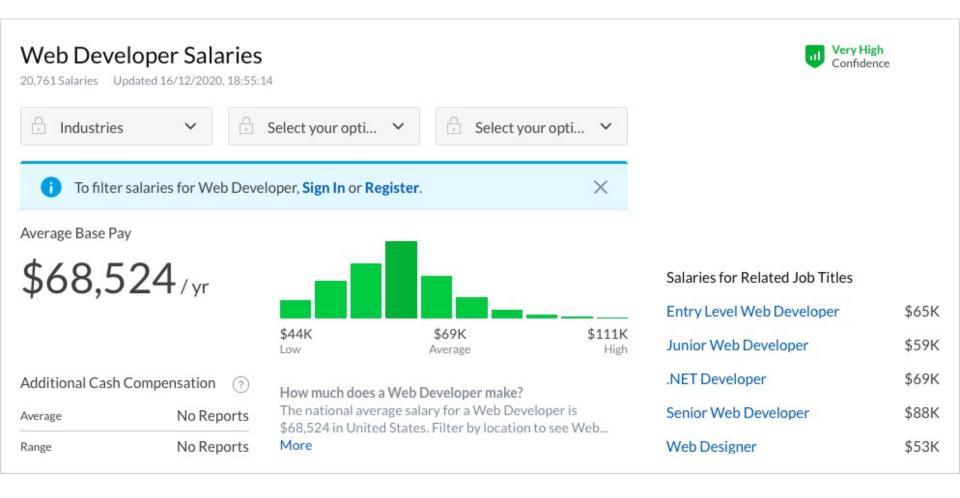
* Introduction au web *

K. ABAINIA

Last update: 18/12/2020



Definition Statistiques en 2020 de https://www.glassdoor.com





Profil d'un freelancer sur le site https://www.upwork.com





Objectifs du module?

- Comprendre le fonctionnement du web
- Apprendre des nouveaux langages de programmation
- Apprendre à créer des sites web statiques et dynamiques
- S'initier au monde professionnel et gagner de l'argent



Définitions Historique Mécanisme



Internet (1)?

Internet = réseau à l'échelle mondiale et est constitué d'un réseau de réseaux publics et privés (univ, banque,

gouvernement, etc.)



La transmission d'information est garantie par des protocoles de communication selon le type des données.



Internet (2) ?

Un internaute = personne utilisant un accès à internet



<u>Internet des objets</u> = instruments et objets connectés au réseau internet public ou privé



WWW?

Abréviation de world wide web (toile mondiale)

Système hypertexte fonctionnant sur internet

Hypertexte = ensemble de documents liés en eux par des liens

Hypermédia = ensemble de documents multimédia liés en eux par des liens (images, videos, textes, etc.)

www basé généralement le protocole HTTP (<u>à voir</u> <u>ultérieurement</u>)



Origines de l'internet (1)

L. Kleinrock publia le premier document sur la commutation par paquet en 1961

En Aout 1962, <u>J.C.R. Licklider</u> écriva les premiers textes décrivant les interactions sociales grâce à un ensemble d'ordinateurs interconnectés mondialement.

En 1965, <u>plusieurs chercheurs</u> connectèrent l'ordinateur TX-2 dans le Massachussetts avec l'ordinateur Q-32 dans la Californie par une liaison téléphonique commutée.

En 1967, <u>Lawrence G. Roberts</u> (fut engagé à DARPA) publia un document sur le réseau ARPANET



Origines de l'internet (2)

En Aout 1964, le groupe RAND avait écrit un article sur la transmission de la voix dans l'armée en utilisant un réseau à commutation de paquet

En 1968, la <u>DARPA</u> et <u>quelques chercheurs</u> lancèrent un appel d'offre pour la réalisation d'un composant clé du réseau (IMP)

Différents travaux effectués (améliorer la commutation par paquets) dans différents organismes et par différents chercheurs en parallèle sans le savoir



Lancement du web

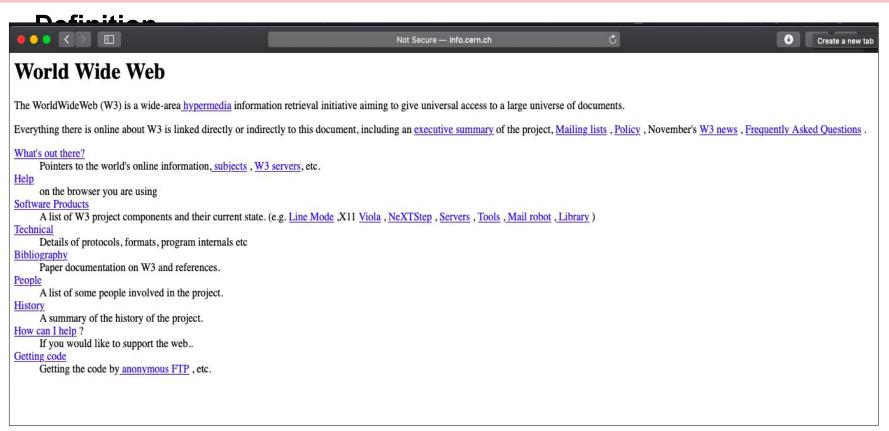
Le World Wide Web a été proposé la première fois par <u>Tim</u> <u>Berners-Lee</u> en 1989

Robert Cailliau rejoint Berners-Lee en Novembre 1990 pour élaborer une description détaillée et formelle d'un système de gestion de l'information. Le projet est nommé "hypertext project" définissant les termes principaux liés au web et le principe de fonctionnement.

Le premier serveur/nivagateur web fut développé et lancé en 1990 concrétisant les idées de Berners-Lee (incluant plusieurs features)

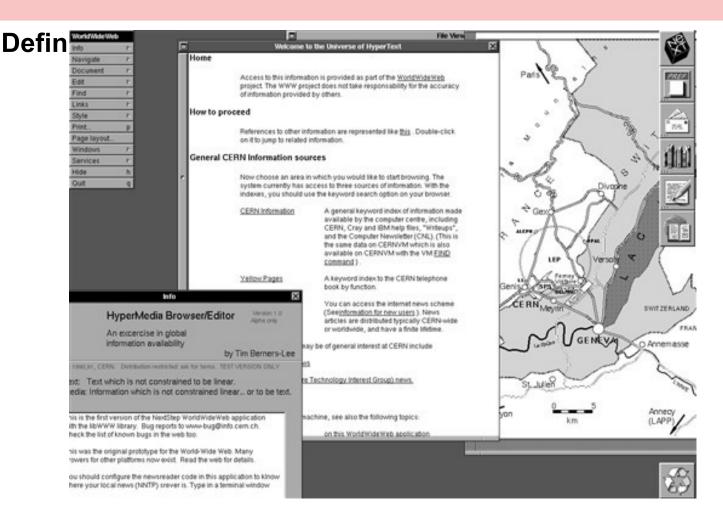
Le serveur ne s'éteint jamais





Page d'accueil du premier serveur WWW de Berners-Lee (https://home.cern/fr/science/computing/birth-web/Info.cern.ch)

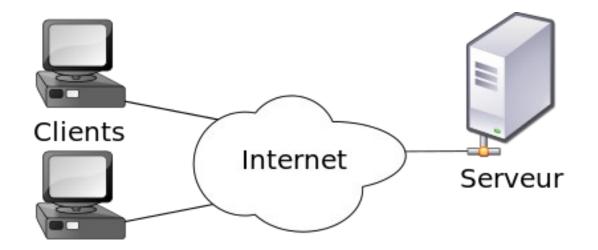




Capture d'écran du premier navigateur web (https://cds.cern.ch/images/CERN-IT-9001001-01)



Architecture Client/Serveur





Architecture client/serveur (1)

Les services internet (y-crompis le web) sont basés sur l'architecture client/serveur

Un serveur peut servir plusieurs clients au même temps et de différents environnements (linux, windows, android, etc.) grâce aux protocoles de communication

Le serveur peut être une machine superpuissante ou un ensemble de machines <u>interconnectées</u> (tâches réparties)

Le serveur et le client doivent utiliser le même protocole

Chaque service internet/réseau utilise un port standarisé



Architecture client/serveur (2)

Avantages

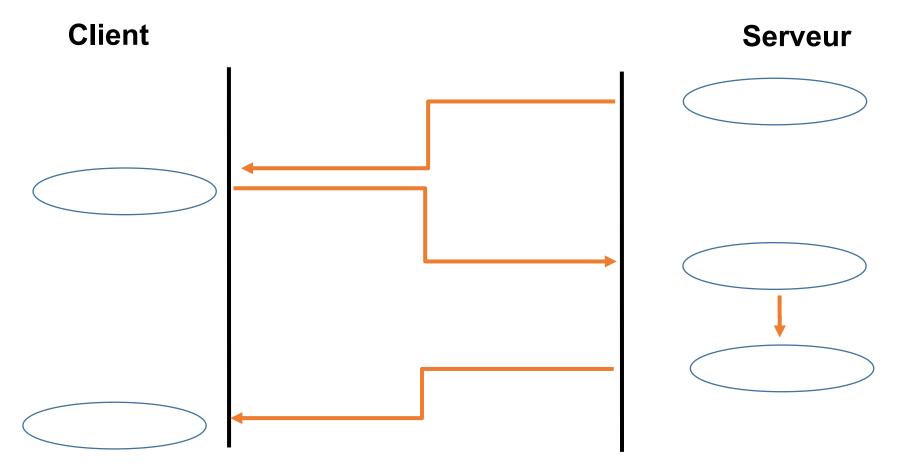
- Unicité de l'information
- * Meilleure sécurité
- * Meilleure fiabilité
- * Facilité d'évolution

Inconvénients

- Coût d'exploitation élevé
- * Panne du réseau
- * Charge des clients



Architecture client/serveur (3)





Quelques services et procotoles

Protocole	Port	Description
HTTP	80 ou 8080	Accès au contenu hypermédia
FTP	21	Accès/manipulation des fichiers distants
TELNET	23	Accès à un terminal distant
WAIS	210	Accès à une base de donnée via une interface web
HTTPS	443	Accès sécurisé au contenu hypermédia





Architecture 3-tier (1)

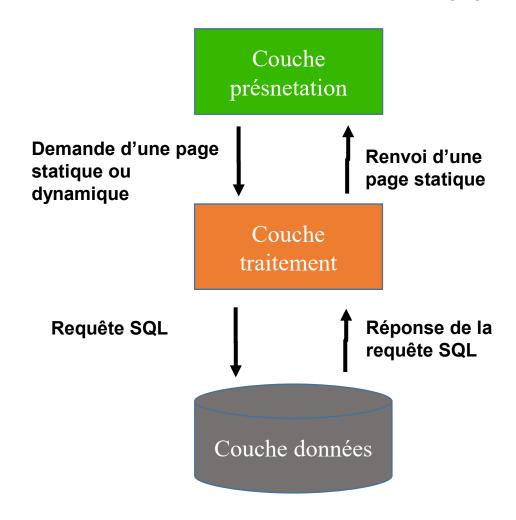
Extension de l'architecture client/serveur

Basée sur trois couches ou niveaux :

- Couche présentation/IHM (affichage, dialogue avec l'utilisateur,...)
- Couche traitement (gestion et préparation des données)
- Couche accès aux données (sauvegarde des données/BDD)



Architecture 3-tier (2)





URL





URL (1)

Abréviation de Uniform Resource Locator

Format de nommage universel pour designer une resource sur internet

Protocol e	Authentification (facultatif)	Nom du domaine (serveur)	Port (facultatif)	Chemin
http://	user:password@	www.google.com	:80	/produit/list.php
Sous domaine		Domaine		

Un nom de domaine peut avoir plusieurs sous-domaines



URL (2)

Si le chemin n'est pas spécifié le serveur exécute une page par défaut portant le nom index ou default généralement

URL ne doit pas contenir des caractères spéciaux

Certains caractères spéciaux sont réservés pour désigner une

Chase

Caracteres	Designation
•	Spécifier l'extension de la page demandée
?	Ajouter des paramètres à la page demandée
1	Spécifier un sous répertoire
&	Séparer les paramètres passés dans l'URL
#	Aller à une étiquette dans la page



URL (3)

Le chemin ne doit pas contenir des caractères accentués et spéciaux

Si le chemin contient un caractère spécial, ce dernier doit être encodé (quelques uns dans le tableau ci-dessous)

Caracteres	Code hexadecimal de l'URL
+	%2B
<	%3C
:	%3A
[%5B
{	%7B

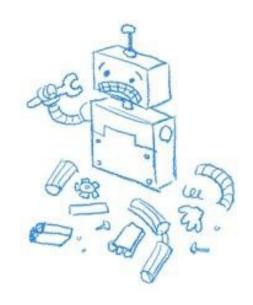


URL (exemple)

http://www.site.com/produit.php? type=chaussure&marque=addidas http://www.site.com/math.php?equation=y%3Dx%2B1 affectation d'une égale plus valeur arithmétique arithmét a paramètre http://www.site.com/math.php? equation=y=x+1

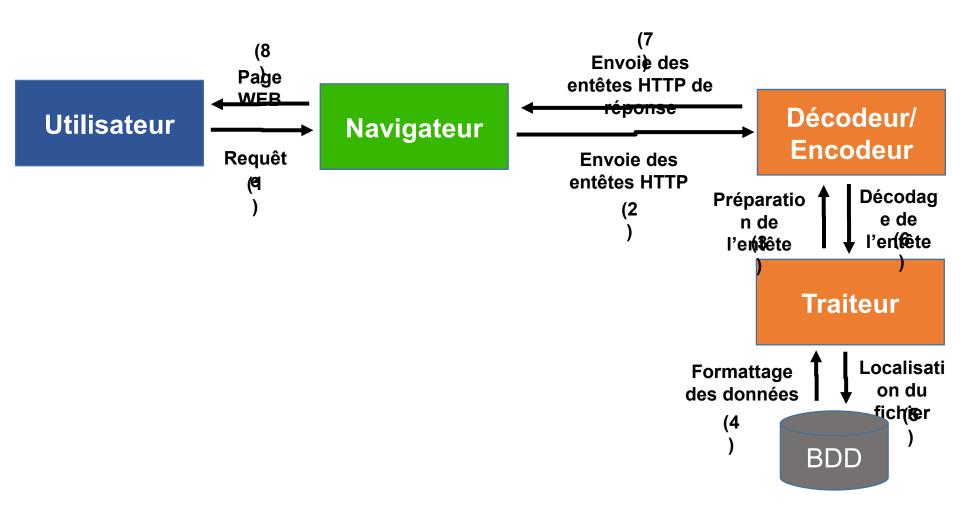


Requête/Réponse HTTP





Communication entre le client et le serveur





Requête HTTP

Ensemble de lignes envoyées au serveur

Composée de trois parties

- Ligne de la requête (méthode esp URL esp version_protocole)
- Champs d'entête de la requête (nom : valeur)
- Corps de la requête (précédé par ligne vide)

METHODE URL VERSION < crlf > EN-TETE: Valeur < crlf >

EN-TETE: Valeur<*crif>*Ligne vide<crif>
CORPS DE LA REOUETE



Exemple de requête HTTP

```
GET / HTTP/1.1
```

Host: developer.mozilla.org

Accept-Language: fr

Accept: text/html



Quelques méthodes de requête HTTP

- GET (demander une ressource située à l'URL)
- POST (envoyer des données à la page située à l'URL)
- HEAD (demander des infos sur une ressource située à l'URL)
- OPTIONS (demander les méthodes supportées par le serveur)
- > TRACE (tracer le chemin emprunté du client vers le serveur)
- PUT, PATCH, DELETE (bloquées pour des raisons de sécurité)

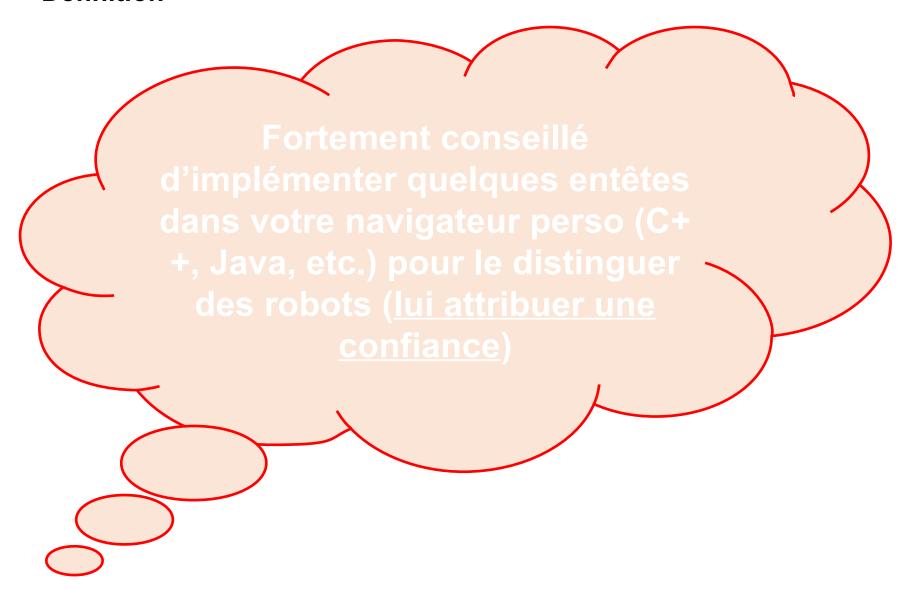
METHODE URL VERSION<crlf>



Quelques entêtes de requête HTTP

Nom de l'entête	Description
Accept	Type MIME accepté par le navigateur
Accept-Charset	Encodage de caractères attendu par le navigateur (UTF-8, etc.)
Accept-Encoding	Encodage de caractères accepté par le navigateur
Accept-Language	Langue attendue par le navigateur
Content-Language	Langue du contenu demandé
Referer	Page à l'URL effectuant la requête
User-Agent	Description du navigateur envoyant la requête







Réponse de requête HTTP

Similaire à la requête (trois parties)

Première ligne est de statut (ver_proto esp code esp explication) explication de réponse au lieu de requête (infos sur la ressource)

Il y a cinq classes principales de codes (1xx, 2xx, 3xx, 4xx et 5xx)

HTTP/1.0 200 OK<crlf>

Date: Sat, 15 Jan 2000 14:37:12 GMT < crlf >

Server: Microsoft-IIS/2.0<crlf>

Content-Type: text/HTML<crlf>

Content-Length : 1245<*crlf*>

Last-Modified : Fri, 14 Jan 2000 08:25:13 GMT<*crlf*>



Quelques <u>codes 1xx</u> de réponse HTTP (classe de traitement de la requête)

Code et statut	Description
100 Continue	Serveur a reçu l'entête et attend le corps de la requête du client (éviter de vérifier l'entête à chaque fois dans le cas d'une volumineuse requête)
101 Switching Protocols	Serveur confirme le changement du protocole selon la demande du client
102 Processing	Serveur indique la réception et le traitement de la requête, mais aucune réponse est disponible
103 Early Hints	Renvoi de quelques entêtes avant la réponse HTTP finale



Quelques <u>codes 2xx</u> de réponse HTTP (classe de succès)

Code et statut	Description
200 OK	Bonne réception de la requête et réponse à cette dernière
201 Created	Requête remplie et création de la ressource
202 Accepted	Requête acceptée pour être traitée, mais le traitement non fini
204 No Content	Requête reçue et traitée, mais aucun contenu n'est envoyé
206 Partial Content	Serveur a envoyé une partie de la ressource (plus pratique dans le téléchargement en plusieurs reprises avec des pauses)



Quelques <u>codes 3xx</u> de réponse HTTP (classe de redirection)

Code et statut	Description
301 Moved Permanently	Toutes les requêtes sont redirigées vers le nouveau lien de la ressource déplacée
304 Not Modified	Informer le navigateur de la non modification de la ressource demandée pour éviter de la retélécharger
305 Use Proxy	Ressource est acessible via un proxy seulement
307 Temporary Redirect	Redirection temporaire vers un nouveau lien, mais la page demandée reste disponible au future
308 Permanent Redirect	Redirection permanente vers le nouveau lien



Quelques <u>codes 4xx</u> de réponse HTTP (classe d'erreurs de client)

Code et statut	Description
400 Bad Request	Serveur ne peut pas traiter la requête à cause d'une erreur (syntaxe incorrecte, taille trop grande, etc.)
401 Unauthorized	Authentification non faite ou incorrecte
403 Forbidden	Requête bien traitée, mais le serveur refuse de répondre (problème de permissions)
404 Not Found	Page demandée n'existe pas
405 Method Not Allowed	Méthode de la requête non acceptée par le serveur (e.g. PUT)



Definition Quelques codes 5xx de réponse HTTP (classe d'erreurs de serveur)

Code et statut	Description
500 Internal Server Error	Erreur générale dans l'absence d'un message spécifique
501 Not Implemented	Méthode de la requête non implémentée dans le serveur
502 Bad Gateway	Serveur utilisé comme proxy et a reçu une mauvaise réponse du serveur distant
503 Service Unavailable	Serveur ne peut pas traiter la requête dû à un problème (e.g. surcharge temporaire)
504 Gateway Timeout	Serveur utilisé comme proxy et n'a pas reçu une réponse du serveur distant dans les délais
505 HTTP Version Not Supported	Version du protocole HTTP non supportée par le serveur



Exemple de requête/réponse GET

GET /produit.php?id=15&cat=3 HTTP/1.1 Host: site.com



🜎 site.com/produit.php?id=15&cat=3

HTTP/1.1 200 OK

Date: Sat, 09 Oct 2010 14:28:02 GMT

Server: Apache

Last-Modified: Tue, 01 Dec 2009 20:18:22 GMT

ETag: "51142bc1-7449-479b075b2891b"

Accept-Ranges: bytes Content-Length: 29769 Content-Type: text/html

<!DOCTYPE html... (suivi des 29769 octets de la page web demandee)</p>



Exemple de requête/réponse POST

POST /produit.php HTTP/1.1

Host: www.site.com Connection: Close

Content-type: application/x-www-form-urlencoded

Content-Length: 11

<ligne vide> id=15&cat=3

site.com/produit.php

HTTP/1.1 200 OK

Date: Sat, 09 Oct 2010 14:28:02 GMT

Server: Apache

Last-Modified: Tue, 01 Dec 2009 20:18:22 GMT

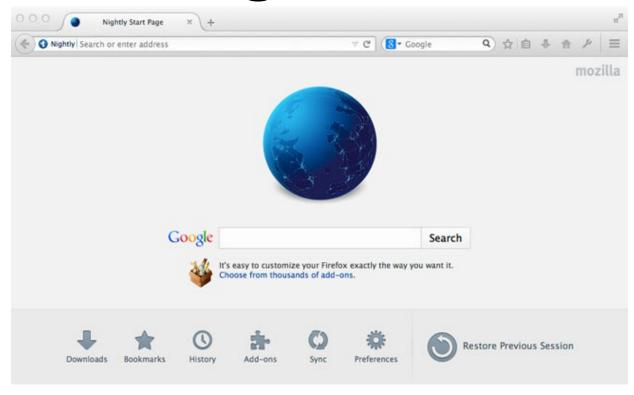
ETag: "51142bc1-7449-479b075b2891b"

Accept-Ranges: bytes
Content-Length: 29769
Content-Type: text/html

<!DOCTYPE html... (suivi des 29769 octets de la page web demandee)</p>

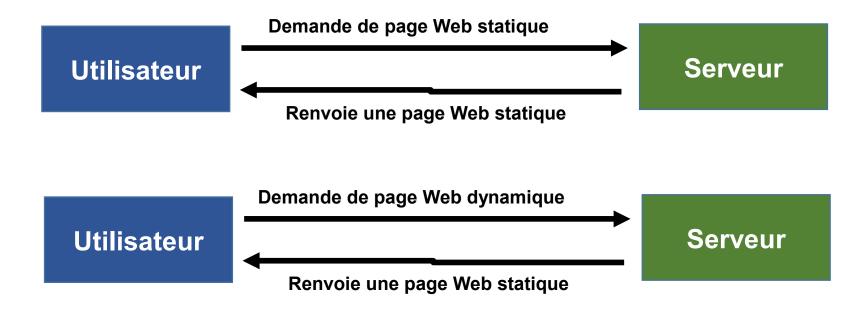


Page Web





Types de pages web



Une page Web statique peut être une page multimédia ou textuelle



Page Web statique vs dynamique

- Visible telle qu'elle est
- conçue
 Peut contenir des animations
 et multimédia
- Langages utilisés
 - ✓ HTML
 - CSS
 - < XML
 - Javascript

- Change le contenu de la même page selon l'intéraction de l'utilisateur
- Peut sauvegarder et lire des données (fichier, bdd, etc.)
- Langages utilisés PHP
 - CSS
- ASP

✓ XML

- ✓ JSP
- JavascripASP .NetPython
 - Python
 - etc.



Création d'un site web?

- Concevoir le site selon les besoins
- Développer les différentes pages web et les tester localement
- Réserver un nom de domaine pour une ou plusieurs années
- Héberger les pages dans un serveur (payant ou gratuit)
- * Il est possible d'héberger le site sur un serveur (ordinateur) local, mais on doit veiller à ne pas éteindre la machine ou couper l'internet



Prochain cours

Création des sites web statiques (HTML)