



Activité 7 - Site Web dynamique

1 - Principe d'un site dynamique

Définition : Un site Web _____ est un site Web qui renvoie toujours le même document pour la même requête.

Principe de fonctionnement :

Etape 1 : Un logiciel _____ (exemple _____) tourne sur une machine et est identifié par le numéro de PORT 80 en HTTP ou le numéro de port 443 en HTTPS.

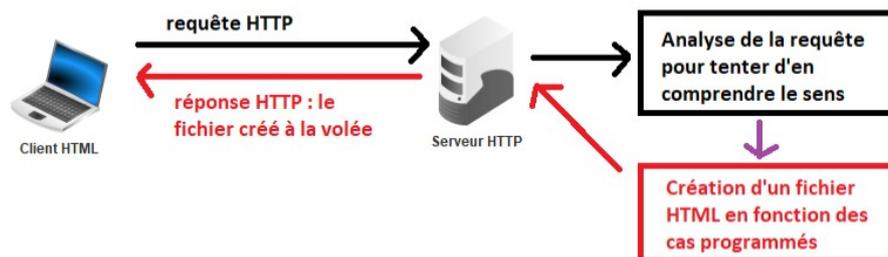
Etape 2 : Un logiciel _____ (exemple _____) tourne sur une machine et est identifié par le numéro de PORT aléatoire supérieur à 1024 et envoie **une requête HTTP** au serveur distant en utilisant l'adresse _____ pour localiser la machine et le numéro de _____ pour savoir à quel logiciel s'adresser sur l'ordinateur.

Etape 3 : Sur un site statique, le serveur regarde s'il existe en mémoire un fichier HTML portant le nom demandé.

S'il le trouve, il renvoie une réponse HTTP : le code _____ et le fichier.

S'il ne le trouve pas, il renvoie une réponse HTTP : le code _____.

Le site Web dynamique diffère à partir de l'étape 3 :



Définition Un site Web _____ est un site Web qui traite la requête et va renvoyer un code HTML différent en fonction des attentes. Il peut :

Trouver des informations dans la _____ du site.

Placer des informations dans la _____ du site.

Faire des choix en fonction des données reçues et lues (mot de passe, panier de commande...)

Les étapes sont donc identiques au cas statiques mais ensuite :

Etape 3 : Le serveur HTTP transmet la **requête** à un programme qui gère le site.

Etape 4 : Le programme communique avec la base de données et gère la demande.

Etape 5 : Le programme génère à partir d'un modèle qu'il remplit un _____ qui n'existe pas avant.

Etape 6 : Le programme transmet ce code HTML au serveur HTTP.

Etape 7 : Le serveur HTTP renvoie le fichier HTML au client HTTP.

2 - URL bizarres des sites dynamiques

Les sites dynamiques peuvent donc recevoir d'autres informations que le simple nom d'un fichier HTML.

Avec la **méthode GET**, les données que le client HTTP transmet sont directement placées dans _____

<https://formation.infoforall.fr/identification.php?pseudo=bob&motpasse=1234>

Le _____ codifie le fait qu'on va transmettre des paramètres.

Sur l'exemple, on transmet :

* un paramètre nommé _____ qui vaut _____

* un paramètre nommé _____ qui vaut _____

On sépare les paramètres par le caractère **&**

Le programme va pouvoir récupérer ces paramètres et renvoyer un code HTML en fonction des valeurs.

Du côté client, on parvient à transmettre ces données via une balise HTML nommée _____ (comme formulaire) qui contient des balises _____ permettant de récupérer des données que l'utilisateur tape au clavier par exemple.

Exemple :

```
<form method='get' action='identification.php'>
  <input type='text' name='pseudo' placeholder='tapez votre pseudo' >
  <input type='text' name='motpasse' placeholder='tapez votre mot de passe'>
  <input type='submit' value='Connexion' >
</form>
```

Le troisième input correspond au bouton d'envoi du formulaire : **submit**

Si on veut transmettre beaucoup de données ou des données _____, on ne passe pas par l'URL mais on les place directement dans les données de la requête.

Dans ce cas, on utilise la méthode _____.

3 - Gestion du mot de passe côté SERVEUR

Le serveur va recevoir la demande et utiliser le programme de gestion pour traiter la demande.

Par exemple, avec des TESTS CONDITIONNELS.

En PHP :

```
if ($_GET['motpasse'] == 'snt2019!') { ?> <p>OK</p> <?php }
else { ?> <p>Pas OK<?php }
```

En Python :

```
if motpasse == 'snt2019!' :
    message = 'OK'
else :
    message = 'Pas OK'
```

Le mot-clé **if** veut dire _____. Le mot-clé **else** veut dire _____.

4 - Cookies

- Les serveurs peuvent transmettre eux également des paramètres qu'ils stockeront sur l'ordinateur du client. Ce sont les fameux **Cookies**.
- Vous devrez savoir : **voir les cookies via Firefox ou votre navigateur**
- Vous devrez savoir : **configurer Firefox ou votre navigateur pour la gestion des cookies**