

Systemes d'Information & Informatique

PHP Avancé

Sessions

Orientation à objets

PHP : Sessions

- **Mécanisme de sessions**
 - Chaque visite à un site / page est indépendante
 - Les **sessions** permettent de conserver les informations des visiteurs **entre les pages**
 - Les informations sur les sessions sont stockées sur le **serveur**
- **Fonctionnement général**
 - 1) Ouverture de session : **session_start ()**
 - Chaque utilisateur reçoit un identifiant transmis entre les pages
 - 2) Définition des variables de sessions (données)
 - Les variables de session sont transmises de page à page
 - **\$_SESSION["variable"] = valeur ;**
 - 3) Fermeture de session : **session_destroy()**

PHP : Sessions

localhost:8888/exemp

Identification

Login :

Mot de passe :

Login & mdp
différents de uml

localhost:8888/exemp

Desolé !

Page accessible uniquement aux membres.

Login & mdp corrects
(uml /uml)

localhost:8888/exemplesPHP/coursPHP-23.php

- [Accueil membre](#)
- [Deconnexion](#)

Bienvenue, cher uml

```
<form name="..."  
  action="coursPHP-23.php"  
  method="POST">  
  <label >Login : </label>  
  <input type="text" name="login" maxlength="15" /> <br/>  
  <label >Mot de passe : </label>  
  <input type="password" name="mdp" maxlength="15" />  
  <br/>  
  <input type="submit" value="OK" />  
</form>
```

PHP : Sessions

```
<?php session_start(); ?>
```

```
<html>
```

```
<head> ... </head>
```

```
<body>
```

```
<?php
```

```
...
```

```
$login = $_POST["login"] ;
```

```
$mdp = $_POST["mdp"];
```

```
if ( $login == "uml" AND $mdp == "uml" ) {
```

```
$_SESSION["login"] = $login ;
```

```
...
```

```
echo "<h1>Bienvenue, cher $login </h1>" ;
```

```
}
```

```
else { echo "<h1>Desolé ! </h1>";
```

```
    echo "<p> Page accessible uniquement aux membres. </p>";
```

```
}
```

```
?>
```

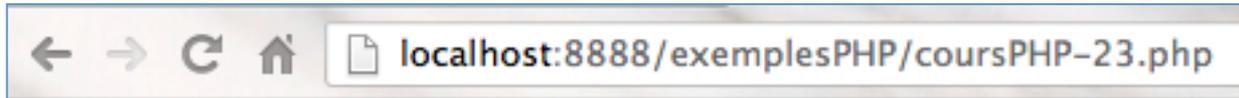
```
</body> </html>
```

Ouverture d'une session
(au début de chaque page)

Définition des variables de session
\$_SESSION["var"]

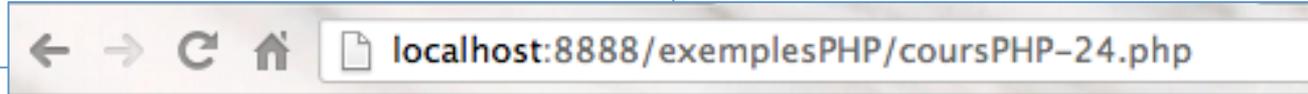
Les variables de session contiennent les informations qui passeront de page en page.

PHP : Sessions



Bienvenue, cher uml

- [Accueil membre](#)
- [Deconnexion](#)



Mon site

Client uml : Ceci est une page pour les abonnés

```
<?php session_start(); ?>
```

```
<html> <head>... </head>
```

```
<body>
```

```
<?php
```

```
if ( isset( $_SESSION["login"] ) AND ! empty( $_SESSION["login"] ) ) {  
    $login = $_SESSION["login"] ;  
    ...  
    echo "<p>Client <b> $login </b> : Ceci est une
```

```
}
```

```
else {    echo "<h1>Desolé ! </h1>";
```

```
    echo "<p> Il s'agit d'une page privée !! Il faut être membre. </p>";
```

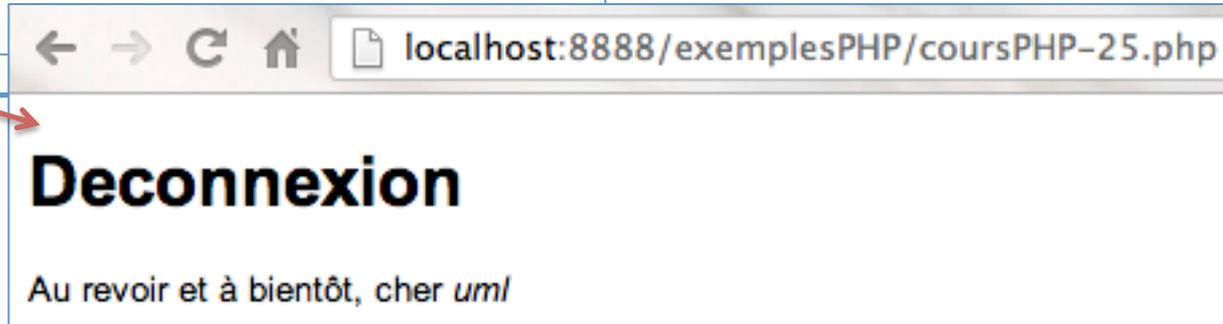
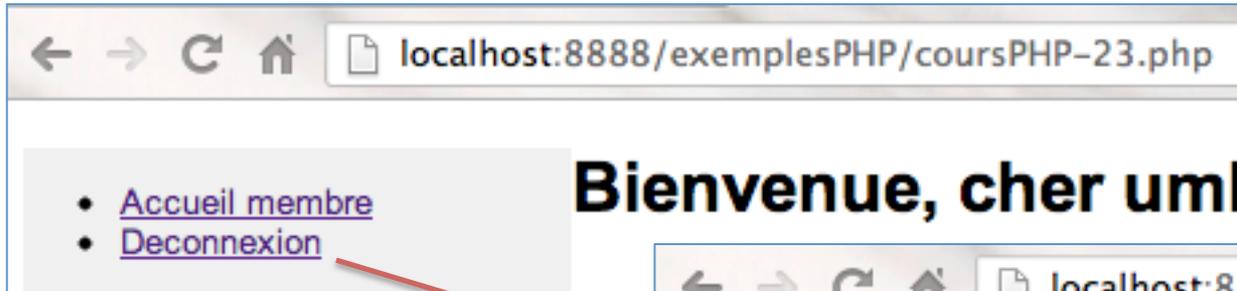
```
}
```

```
?>
```

```
...
```

Usage des variables de session
`$_SESSION["var"]`

PHP : Sessions



```
<?php session_start(); ?>
<html> <head>... </head>
<body>
<?php
  if ( isset( $_SESSION["login"] ) AND ! empty( $_SESSION["login"] ) ) {
...
    unset($_SESSION["login"]);
    session_destroy();
  }
  else {   echo "<h1>Desolé ! </h1>";
          echo "<p> Pas de connexion active. </p>";
  }
?>
...
```

Fermeture de la session
`session_destroy()`

Ne pas oublier de vider les
variables de session
`unset($_SESSION["var"])`

Exemple Sessions & BdD

- **Comment relier l'exemple à une vraie BdD ?**
 - Réaliser l'authentification à partir des informations (login/mot de passe) qui sont dans la Base de Données
- **Ajouter les étapes pour consulter une BdD**
 - on établit la **connexion**
 - on **cherche** un utilisateur avec ce mot de passe dans la BdD (**requête**)
 - on analyse des **résultats** obtenus
 - on **ferme** de la **connexion**

Exemple Sessions & BdD

- [Accueil membre](#)
- [Deconnexion](#)

Bienvenue, cher toto@gmail.com



Exemple Session

Identification

Login :

Mot de passe :

On ajuste la session en fonction du résultat



PHP
authentification.php

On récupère les informations de la BdD

+ Options

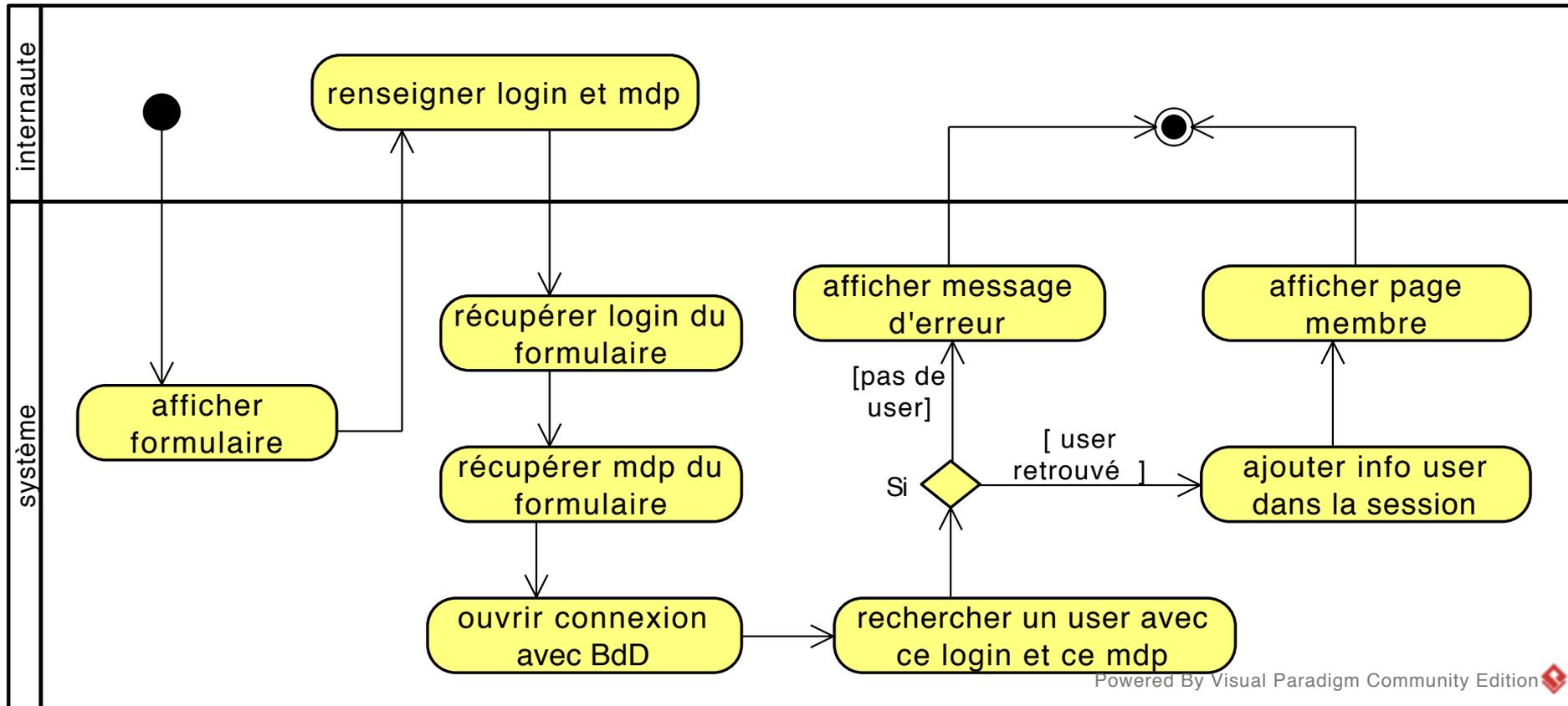
	email	nom	mdp	adresse
<input type="checkbox"/> Modifier Copier Effacer	toto@gmail.com	Toto	toto	paris

Tout cocher Pour la sélection : Modifier Effacer Exporter

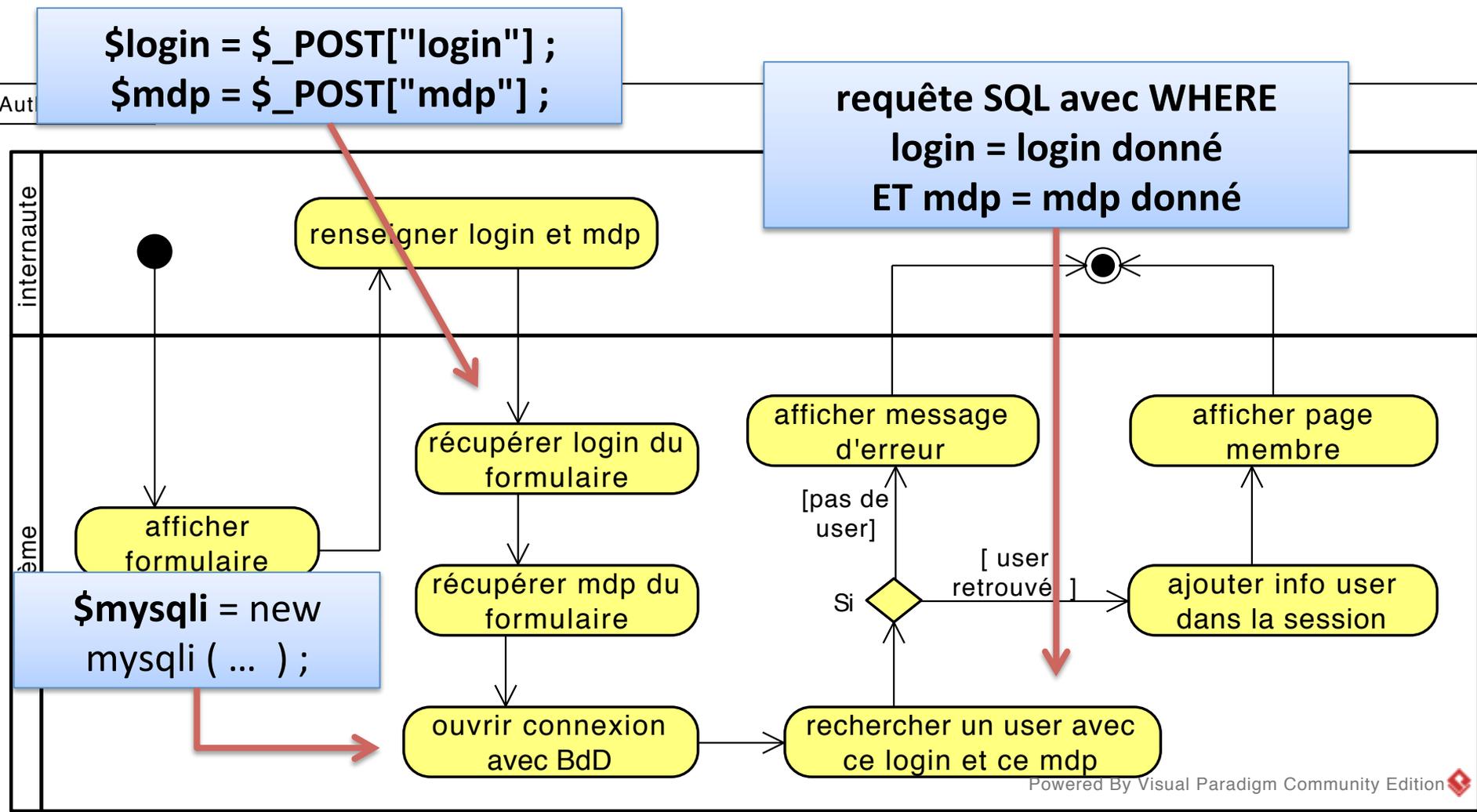
Exemple Sessions & BdD

- Algorithme « authentification »

Authentification



Exemple Sessions & BdD



Exemple Sessions & BdD

```
<?php session_start(); ?>
```

```
<html>
```

```
<head> ... </head>
```

```
<body>
```

```
<?php
```

```
...
```

```
    $login = $_POST["login"] ;
```

```
    $mdp = $_POST["mdp"];
```

```
    $user="uml";
```

```
    $host="localhost";
```

```
    $password="uml";
```

```
    $database="Produits";
```

```
    $mysqli = new mysqli ( $host, $user, $password, $database ) ;
```

```
    if ($mysqli->connect_errno) {
```

```
        die ("Echec lors de la connexion à MySQL : " . $mysqli->connect_error);
```

```
    }
```

Début de la page reste le même

Avant de définir le **\$_SESSION**,
on va **ouvrir la connexion** avec la **BdD**
et **rechercher** un user avec ce login

1^{ère} étape : **ouverture**
de connexion

Exemple Sessions & BdD

...

```
$sql = "SELECT * FROM client " .  
      " WHERE email='".$login ." AND mdp='".$mdp."'";
```

```
$result = $mysqli->query($sql);
```

```
if ( $result->num_rows > 0 ) {  
    $_SESSION["login"] = $login ;  
    ...  
    echo "<h1>Bienvenue, cher $login </h1>";  
}  
else { echo "<h1>Desolé ! </h1>";  
      echo "<p> Page accessible uniquement aux membres";  
}
```

```
$mysqli->close();
```

?>

2^{ème} étape : la
requête SQL

attention aux « ' » avant et
après les valeurs

3^{ème} étape :
les résultats

Si on a des résultats,
on a notre user...
un user avec ce
login et ce mdp

4^{ème} étape : **fermer**
la connexion

PHP : Orientation à objets

- Comment mieux organiser son code ?
 - Les mêmes lignes de code se répètent sur plusieurs pages PHP
 - connexion
 - afficher les résultats
 - panier



Créer des classes !

PHP : Orientation à objets

- PHP est un langage « orienté objets »

CompteClient
-email
-mdp
-nom
-adresse

Définition de classe
class CompteClient

Visibilité :
private \$nom

```
<?php
class CompteClient {
    private $email;
    private $mdp;
    private $nom;
    private $adresse;

    public function __Set($attr, $val) {
        $this->$attr = $val ;
    }
    public function __Get($attr) {
        return $this->$attr ;
    }
    ...
}
```

Définition d'un attribut

Opération :
public function...

Retourner une valeur
return valeur ;

get/set magiques
__Set
__Get

PHP : Orientation à objets

- **Classes & objets**

On importe la définition de la classe
CompteClient

```
<?php
...
require "CompteClient.php";

$user = new CompteClient();

$user->email = $_POST["login"];
$user->mdp = $_POST["mdp"];

if ( $user->chercheUserMdP() > 0 ) {
    $_SESSION["login"] = $user->email ;
...

```

\$user est un **objet** **CompteClient**

On peut accéder à ses **attributs**
(set / get « magiques »)

On peut invoquer les
opérations de la classe
CompteClient

PHP : Orientation à objets

```
<?php
class CompteClient {
    ...
    function chercheUserMdP () {
        include "connexionOO.php";

        $mysqli = new mysqli($host, $user, $password, $database);
        ...
        if ( $result->num_rows > 0 ) {
            $ligne = $result->fetch_object();
            $this->nom = $ligne->nom;
            $this->adresse = $ligne->adresse;
        }

        return $result->num_rows ;
    }
?>
```

```
<?php
    $host = "localhost";
    $user = "uml";
    $password = "uml";
    $database = "Produits";
?>
```

On isole dans la classe
CompteClient tout
l'accès aux comptes
clients

PHP : Panier

- **Mécanisme de sessions et les paniers**

- Base pour la gestion de **panier** dans les sites de e-commerce
- Les produits choisis par le client sont enregistrés en tant que **variables de session**
- On peut y garder des **objets SIMPLES**

```
class LigneProduit {  
    public $nom ;  
    public $qte ;  
  
    /* constructeur */  
    function __construct( $nom ) {  
        $this->nom = $nom;  
        $this->qte = 1;  
    }  
}
```

Contenu du panier est gardé dans les variables de session.
Tableau contenant des objets LigneProduit.
Chaque **\$_SESSION[\$produit]** contient un objet.

PHP : Panier

```
function ajouterProduit($produit) {
```

```
    $qte = 0;
```

```
    if ( ! isset ( $_SESSION[$produit] ) ) {
```

```
        $_SESSION[$produit] = new LigneProduit($produit);
```

```
        $qte = $_SESSION[$produit]->qte
```

```
    }
```

```
    else { // produit déjà là, augmenter alors sa quantité
```

```
        $objet = $_SESSION[$produit] ;
```

```
        $objet->qte = $objet->qte + 1;
```

```
        $qte = $objet->qte ;
```

```
    }
```

```
    return $qte;
```

```
}
```

Chaque produit choisi est identifié par un « id » (ici le nom).

\$_SESSION[\$produit]
va contenir un objet **LigneProduit**

S'il n'y a aucun
\$_SESSION[\$produit] ,
on va créer un nouveau objet
LigneProduit

S'il y a déjà un
\$_SESSION[\$produit] ,
on va juste augmenter la valeur de
l'attribut « qte » dans l'objet
LigneProduit

PHP : Panier

```
function supprimerProduit($produit) {  
    $qte = 0 ;  
  
    if ( isset( $_SESSION[$produit] ) ) {  
        $objet = $_SESSION[$produit] ;  
        $objet->qte = $objet->qte - 1 ;  
        $qte = $objet->qte ;  
  
        if ( $qte <= 0 ) { //on supprime le produit  
            unset($_SESSION[$produit]);  
        }  
    }  
  
    return $qte ;  
}
```

Lorsqu'on veut supprimer un produit, on va réduire sa quantité dans l'objet **LigneProduit**

On récupère l'objet **LigneProduit** gardé dans **\$_SESSION[\$produit]**

On réduit sa quantité d'une unité

S'il n'en reste plus (la **quantité** a atteint **0 unités**), on **supprime** le produit de la session

PHP : Panier

On peut récupérer le contenu du panier en récupérant le contenu de la variable de session **\$_SESSION**

Pour chaque **objet LigneProduit** gardé dans **\$_SESSION**

```
function afficherPanier() {  
    echo "<table>";  
    foreach($_SESSION as $objet) {  
        echo "<tr><td> " . $objet->nom . " </td> <td> "  
            . $objet->qte . " </td> </tr> ";  
    }  
    echo "</table>";  
}
```

PHP : Panier

Nos Produits

[Terminer](#)

[Voir panier](#)

Produit	Prix		
Autocollant Autocollant au symbole du club	15.00 €	<input data-bbox="1213 435 1257 468" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="1290 435 1335 468" type="button" value="-"/>
T-shirt Official T-shirt officiel du club	35.00 €	<input data-bbox="1213 521 1257 554" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="1290 521 1335 554" type="button" value="-"/>
T-shirt baby-look T-shirt au symbole du club	25.00 €	<input data-bbox="1213 592 1257 625" type="button" value="+"/>	<input data-bbox="1290 592 1335 625" type="button" value="-"/>

Exemple de Panier

[Produits](#)

Ajouter T-shirt Official au panier : quantite 1

[Terminer](#)

T-shirt Official	1
------------------	---

[Voir panier](#)

Exemple de Panier

[Produits](#)

Ajouter autocollant au panier : quantite 1

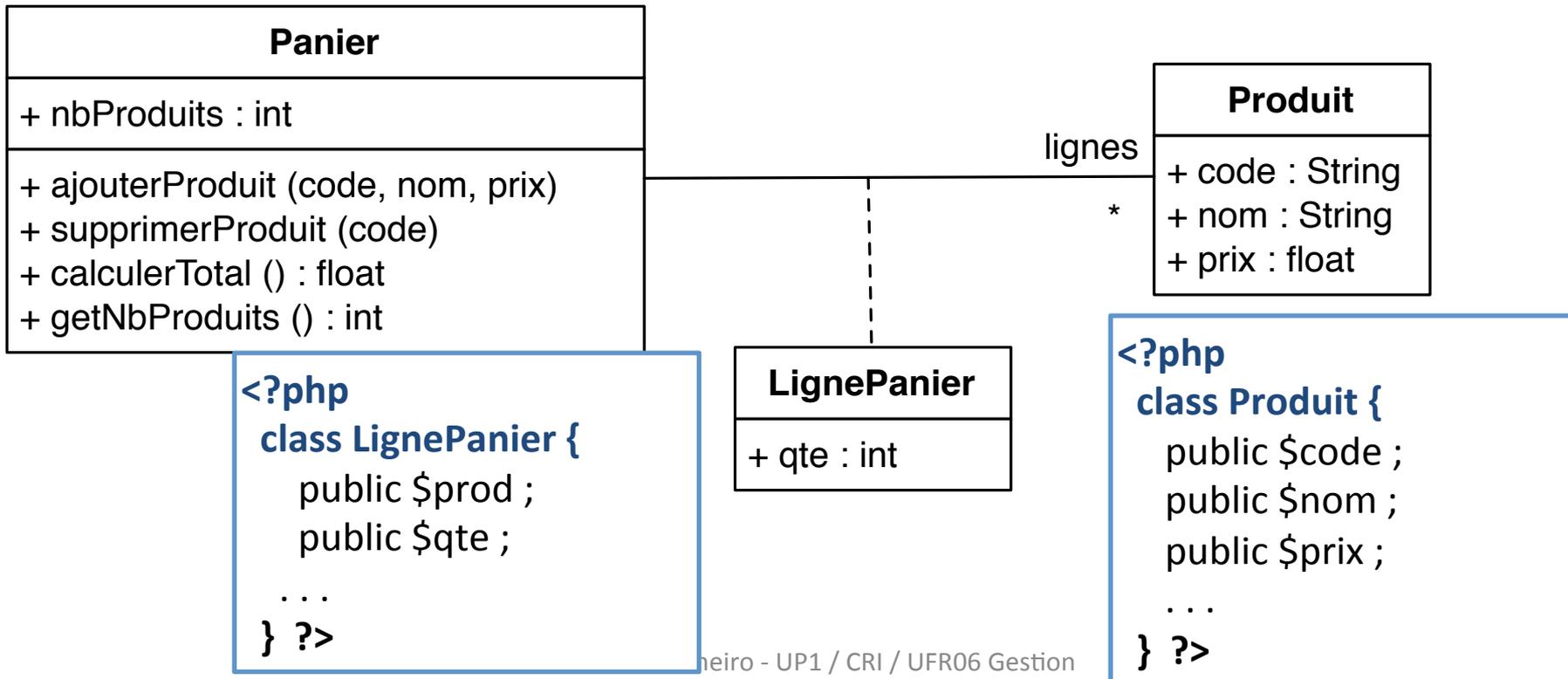
[Terminer](#)

T-shirt Official	1
autocollant	1

[Voir panier](#)

PHP : Panier avancé

- Voici un exemple avancé de Panier qui utilise les classes en PHP et la notion de session
- Le panier est modélisé par une **classe Panier**



PHP : Panier avancé

```
class Panier {  
    public $lignes ;  
    public $nbProduits ;
```

Chaque Ligne de Panier est gardée dans un tableau associatif
`$this->lignes[$code] => $LignePanier`

```
function __construct() {  
    $this->nbProduits = 0 ;  
}
```

On commence avec zéro produits dans le panier

```
...  
function ajouterProduit($code, $nom, $prix) {  
    if ( $this->nbProduits == 0 ) {  
        $prod = new Produit($code, $nom, $prix);  
        $lp = new LignePanier($prod);  
        $this->lignes[$code] = $lp;  
        $this->nbProduits = 1;  
    }  
    ...  
}
```

On va créer le tableau lors de l'ajout du premier produit au panier

PHP : Panier avancé

```
function ajouterProduit($code, $nom, $prix) {  
    if ( $this->nbProduits == 0 ) { . . . }  
    else {  
        if ( isset ( $this->lignes[$code] ) ) {  
            $lp = $this->lignes[$code] ;  
            $qte = $lp->qte;  
            $lp->qte = $qte + 1;  
        }  
        else {  
            $prod = new Produit($code, $nom, $prix);  
            $lp = new LignePanier($prod);  
  
            $this->lignes[$code] = $lp;  
            $this->nbProduits = $this->nbProduits + 1;  
        }  
    }  
}
```

Pour ajouter, on vérifie si le produit est déjà dans le panier

S'il y est, on le **récupère** et on met à jours la **quantité**

S'il n'y est pas, on va y **ajouter** une **nouvelle** ligne de panier

PHP : Panier avancé

```
function ajouterProduit($code, $nom, $prix) {
```

```
    if ( isset ( $this->lignes[$code] ) ) {
```

```
        $lp = $this->lignes[$code] ;  
        $lp->qte = $lp->qte - 1 ;
```

```
        if ( $lp->qte < 1) {  
            unset($this->lignes[$code]);  
            $this->nbProduits = $this->nbProduits - 1;
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```

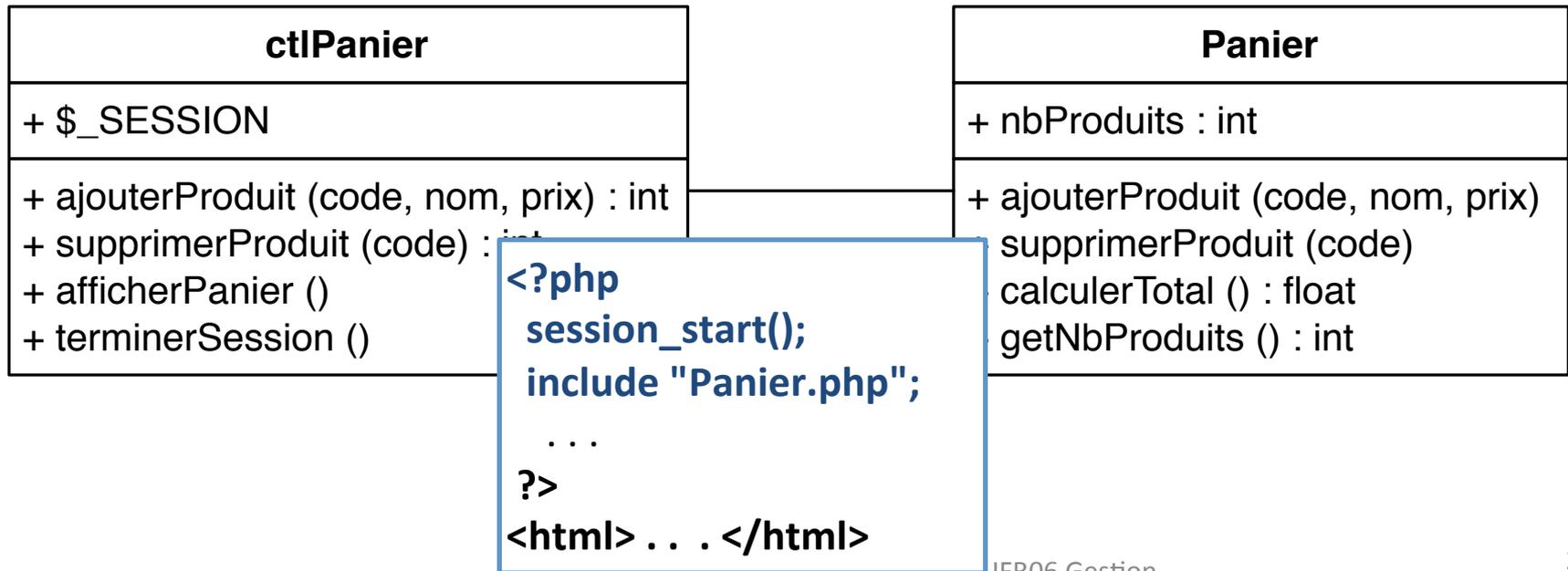
On ne supprime que si le produit est dans le panier

S'il y est, on met à jour la quantité, en **supprimant 1 unité**

Par contre, s'il ne reste plus rien (qte < 1), on **supprime la ligne de panier** du tableau

PHP : Panier avancé

- C'est un objet **Panier** que notre site va manipuler
- Une page « **ctlPanier.php** » va ainsi gérer le panier
- Pour cela, elle va devoir garder un objet **Panier** dans **\$_SESSION**



PHP : Panier avancé

- Or un objet **Panier** est un objet **complexe**
- Pour le garder dans **\$_SESSION**, il va falloir le « compacter » : c'est la **sérialisation**
 - `$_SESSION["panier"] = serialize($panier)`
 - `unserialize ($_SESSION["panier"])`

```
function ajouterProduit($produit, $nom, $prix) {  
...  
    $panier = unserialize($_SESSION["panier"]);  
    $panier->ajouterProduit($produit, $nom, $prix);  
    $_SESSION["panier"] = serialize($panier);  
...  
}
```

Pour ajouter ou supprimer un produit au panier, on va le **recupérer**, le **modifier** puis le **remettre** dans la session

```
function supprimerProduit($produit) {  
...  
    $panier = unserialize($_SESSION["panier"]);  
    $panier->supprimerProduit($produit);  
    $_SESSION["panier"] = serialize($panier);  
...  
}
```