

Licence d'utilisation et d'exploitation :

Copyright (c) 2004, iri

Permission vous est donnée de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence GNU Free Documentation licence (FDL), Version 1.1 ou ultérieure publiée par la Free Software Foundation;

avec les sections inaltérables suivantes :

Infos générales initiales

But

avec le texte de première page de couverture suivant :

aucun texte de première page de couverture

avec le texte de dernière page de couverture suivant :

aucun texte de dernière page de couverture

Note : Une traduction en français de cette Licence est disponible ici : <http://cesarx.free.fr/gfdlf.html>.

L'original de cette licence est disponible ici : <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>.

Historique :

version 1.5.1 : septembre 2004

- mise à jour mineure

version 1.5 : janvier 2004

- mise à jour en fonction de l'évolution du module LoginP (LoginP3 3.2 vers LoginP4 1.0), colorTerm 2.3
- corrections configuration ODBC sous MS Windows
- installation et configuration ODBC sous GNU/Linux
- conversion des attributs MS Access <> MySQL
- corrections diverses

version 1.1 : mai 2003

- corrections diverses

version 1.0 : août 2002

- première version publique

Infos générales initiales :

- auteur : iri
- email : info@irizone.net
- web : <http://www.irizone.net> (iriZone 2D)
- licence : FDL
- support : par mail ou via le forum d'iriZone 2d
- date de première mise en ligne publique : juin 2003
- l'auteur ne saurait être tenu responsable de tout dommage matériel ou immatériel suite au téléchargement ou à l'utilisation de ce document qui est fourni ad hoc.

Tutorial sur quoi ?

La [préparation](#) : création de la base de donnée, installation et configuration ODBC sous [MS Windows](#) et [GNU/Linux](#), installation du plugin [ScoI SQL](#)

le module **LoginP4** : [édition](#), [administration](#), [liens](#)

le module **Mail** (lié au module loginP4) : [édition](#)

les **paramètres** des [liens](#)

les **conditions** sur les liens : [principe](#), [syntaxe](#) et [exemples](#)

Pour faire quoi ?

1- Le module « Login » permet simplement de gérer les pseudos : un visiteur peut prendre n'importe quel pseudo pourvu que celui-ci ne soit pas déjà pris par un autre connecté et de gérer les éventuels changements de login pour les autres modules du site concernés (colorTerm, pager, etc ...)

Le « loginP4 » permet, en plus et en "options", d'enregistrer son pseudo dans une base de données : le visiteur sera le seul à pouvoir l'utiliser. En effet lors de l'enregistrement, un mot de passe est généré et envoyé par email. Pour pouvoir utiliser ce pseudo, il faudra donc saisir le mot de passe correspondant.

Il permet également un accès uniquement aux pseudos enregistrés, d'interdire l'emploi de certains mots (chaines ou sous-chaines) dans le pseudo ou encore d'offrir à certains utilisateurs des droits spécifiques à l'intérieur du site.

Autre fonctionnalité intéressante : la gestion des états « absent » et « présent » : couplé au module ColorTerm v2.3, le visiteur pourra prendre un état « away » (absent) sans changer de pseudo.

2- L'emploi de conditions peut être extrêmement utile : par exemple, derrière un pseudo sécurisé par le module loginP4, on pourra sélectionner les utilisateurs qui auront accès à certaines fonctions ou certaines salles du site sans recourir à l'emploi de la saisie d'un mot de passe dans une fenêtre pop-up. C'est l'exemple que j'utiliserai ici, mais, bien sur, il y en a bien d'autres ! Mais le principe de réalisation restera le même ! :-)

La préparation

L'utilisation du loginP4 implique son interfaçage avec une base de données dans laquelle seront enregistrés les pseudos, les mots de passe, les emails, ...

Il faut donc créer au préalable une base de données (Access ou MySQL par exemple). Si vous ne possédez pas MS Access ou un soft compatible, vous pouvez utiliser la base de données (format Access) : [sitePseudo.mdb](http://www.irizone.net/scs/tutoriels/tutLogC/sitePseudo.mdb) (<http://www.irizone.net/scs/tutoriels/tutLogC/sitePseudo.mdb>) Elle contient déjà deux pseudos : siteAdmin et siteUser. Sachez que si, plus tard, vous désirez l'ouvrir, il vous faudra un de ces softs. Cependant, pour les manipulations de base, l'"admin" sera suffisante (nous verrons son utilisation plus loin). Vous pouvez aller directement au chapitre [suivant](#) ! :)

Pour les autres, créez votre base avec une nouvelle table contenant les champs suivants et sauvegardez-là dans un répertoire de votre site :

Champ	Type	Longueur	Champ vide	Défaut	Doublons
login	chaine	généralement 20	interdit		interdit
password	chaine		interdit		interdit
passNumber	entier		interdit		autorisé
email	chaine	60	autorisé	""	autorisé
nbConnexionReussit	entier		interdit	0	autorisé
nbConnexionEchoue	entier		interdit	0	autorisé
derniereConnexion	chaine (ou date)		interdit	"" (si chaine)	autorisé
niveauAdmin	chaine		autorisé	""	autorisé
compteEtat	booléen		interdit	1	autorisé

(Les noms sont donnés à titre d'exemple, appelez vos champs comme vous le souhaitez, la correspondance se fera plus tard dans le module loginP4 !)

Conversion des types entre Access et MySQL (donnée à titre indicatif) :

Type Access	Type MySQL	Remarques
byte	tinyint	de -128 à 127
smallint	smallint	de -32768 à 32767
integer	int	de -2147483648 à 2147483647
real	float	de 0 à $\pm 3.402823466 \text{ E}+38$ (précision E-38)
number	double	de 0 à $\pm 1.7976931348623157 \text{ E}+308$ (précision E-308)
boolean	Char(1)	Utilisation d'un champ texte dans lequel on mettra "Y" (true) or "N" (false) - on aurait aussi pu mettre un tinyint avec 1 ou 0
date	datetime	Plusieurs solutions sont possibles : DATETIME, DATE, TIMESTAMP à vous de voir... le format pour DATETIME est 'YYYY-MM-DD HH:MM:SS'... une conversion est donc nécessaire
Text (x) memo	varchar (x) longtext	Des conversions seraient à effectuer à cause des requêtes INSERT : "\r\n" "\". mais ces caractères ne devraient pas être acceptés comme login.

La base de donnée est maintenant dans un dossier de votre site Scol (quelque part dans l'arborescence Scol\Partition\ ...). La deuxième phase de préparation consiste à établir une liaison ODBC qui reliera la base au module loginP4.

ODBC signifie 'Open DataBase Connectivity'. C'est une norme répandue pour accéder aux informations des bases de données de différents formats. Le fonctionnement des applications écrites en utilisant les pilotes ODBC est garanti quelle que soient les bases de données utilisées ... C'est une interface de programmation qui permet de pallier à l'absence de liaison directe entre une application et un serveur de bases de données.

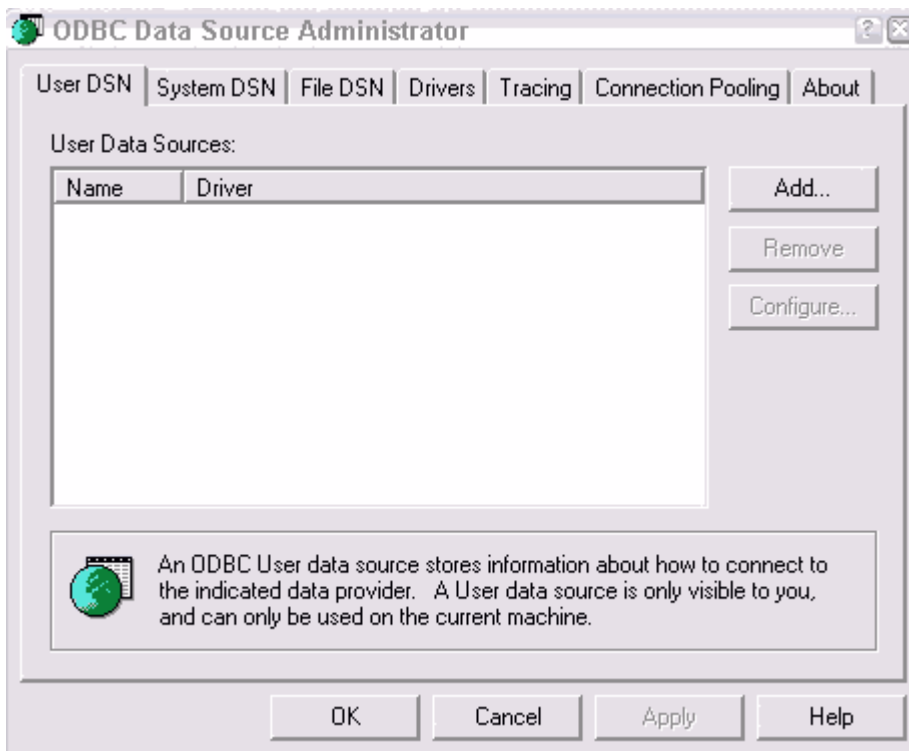
Sous un système d'exploitation Microsoft :

Selon les versions de Windows, il peut y avoir quelques nuances dans les appellations ou les emplacements.

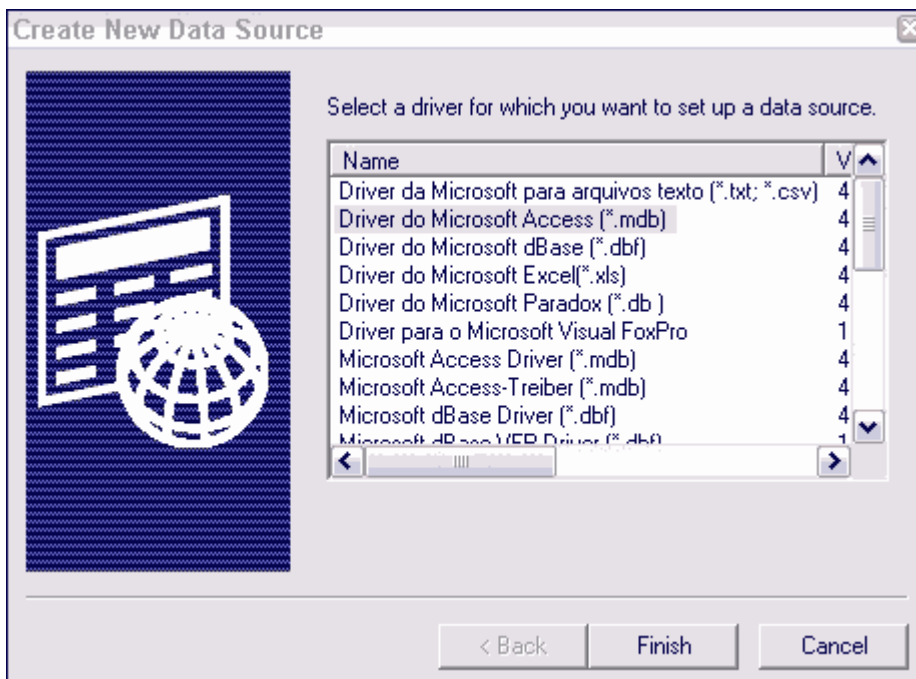
Allez dans votre menu Démarrer et pointez vers les Outils d'Administration (typiquement dans le Panneau de configuration) puis Sources ODBC (normalement, le gestionnaire ODBC est présent, si ce n'est pas le cas, installez-le à partir de votre CD-Rom Windows).

La différence entre 'User DSN' et 'System DSN' est que le premier configure une connexion à un utilisateur particulier de la machine serveur alors que le second l'alloue à tous.

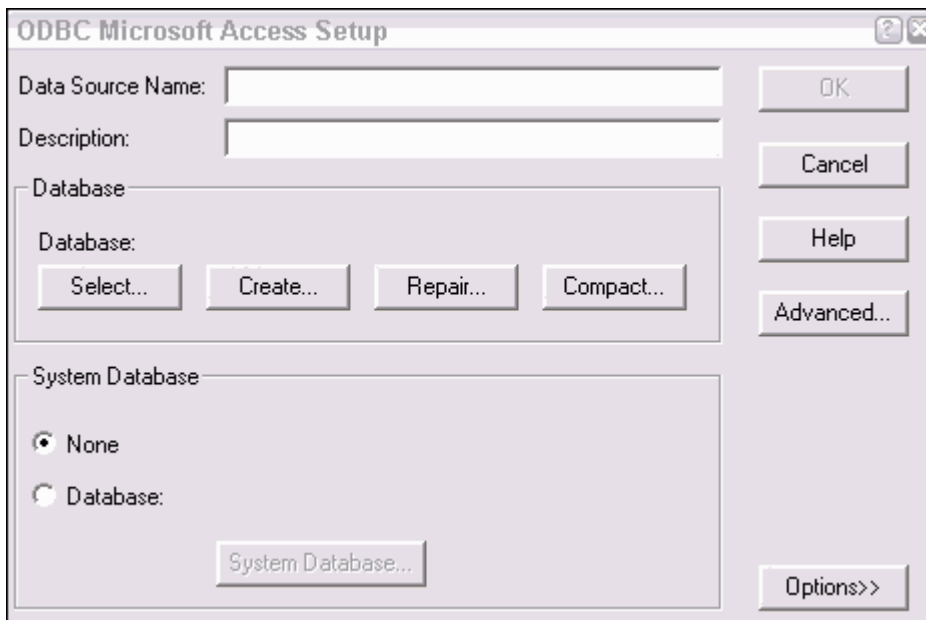
Cliquez sur Ajouter (Add)



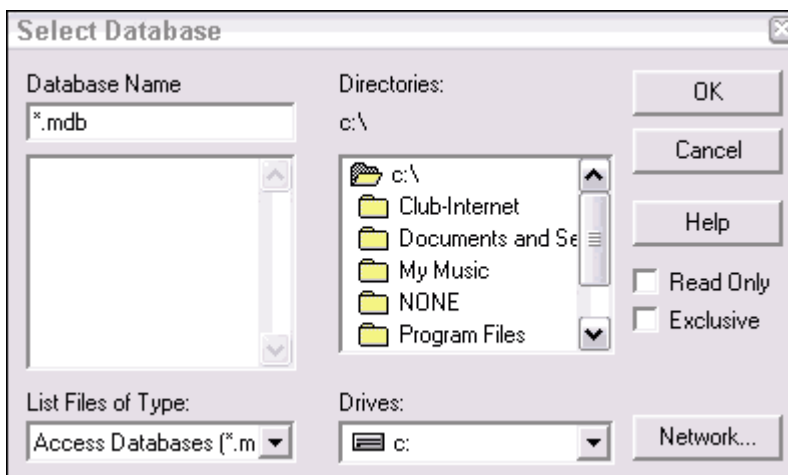
Dans la fenêtre qui s'est ouverte, choisissez dans la liste "Driver Microsoft Access (*.mdb)" (ou sur le driver mySql) puis cliquez sur Terminer (Finish)



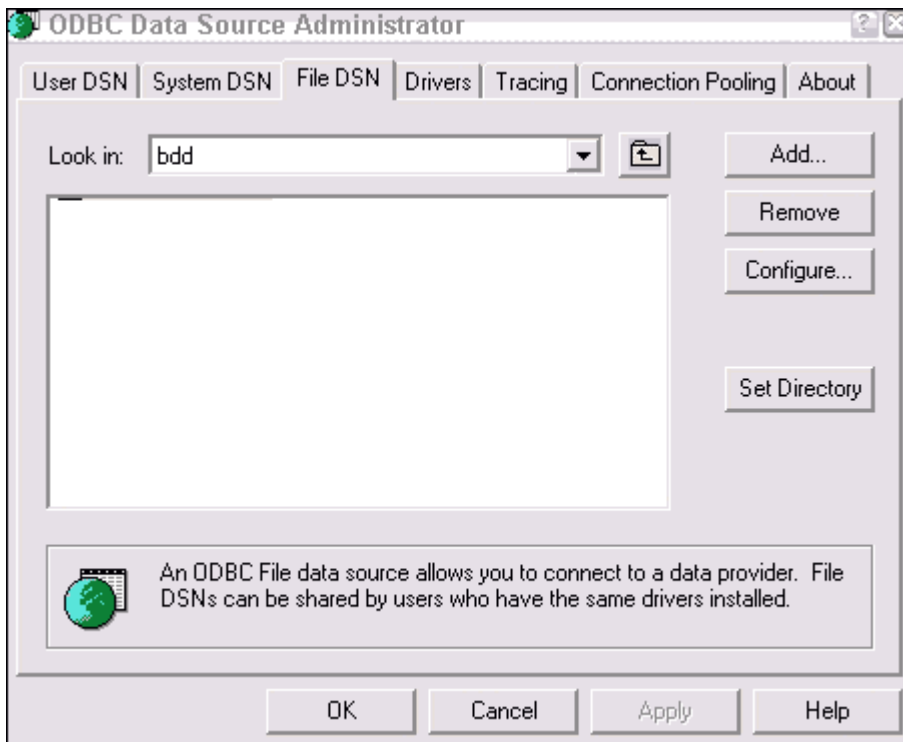
Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors. Renseignez le premier champ Nom de la source (Data Source Name), éventuellement le second Description pour vous rappelez de ce dont il s'agit (format mdb).



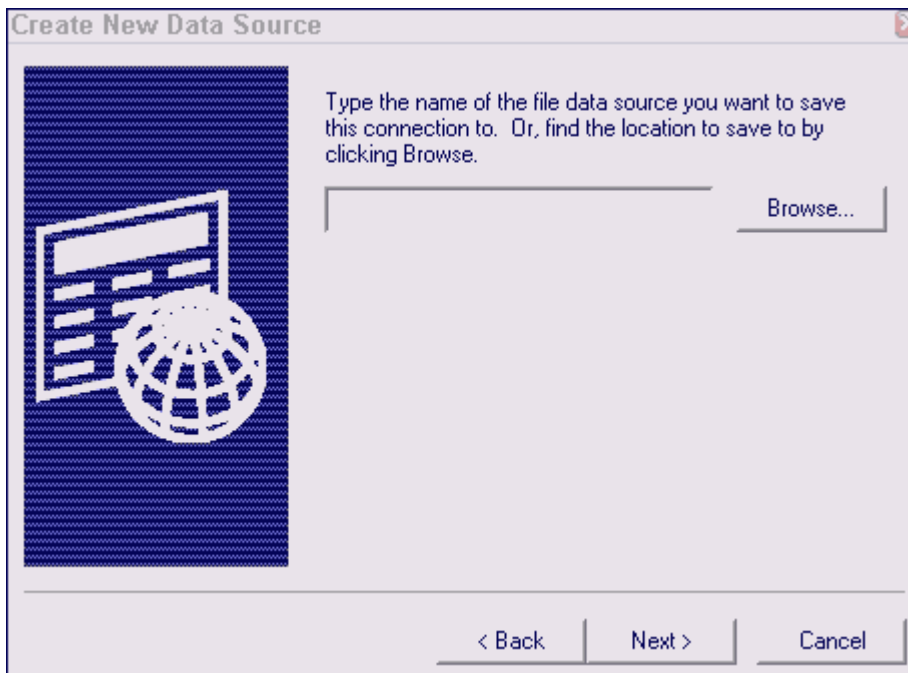
Ensuite, sélectionnez votre base de données (*.mdb) avec le bouton Select. Renseignez les autres champs (Options et Avancé) si vous le souhaitez, mais les valeurs par défaut sont généralement suffisantes.



Cliquez sur OK deux fois pour valider et fermer ! Allez sur l'onglet FileDSN. Placez-vous dans le dossier qui contient votre base de données, sélectionnez-la et cliquez sur Ajoutez. Choisissez le Driver Microsoft Access (*.mdb) comme précédemment et appuyez sur Suivant.



Donnez un nom explicite, cliquez sur Suivant puis Terminer. Validez et fermez.



Voilà, il ne reste plus que la [troisième étape](#) de préparation !

Sous un système d'exploitation de type UNIX :

ODBC n'est pas installé par défaut ... Cependant, [unixODBC](#) est livré avec les principales distributions.

La préparation d'unixODBC se déroule en deux étapes :

1. Il faut lui indiquer où trouver les bibliothèques nécessaires pour accéder à votre serveur MySQL. Il en fournit une, la bibliothèque d'installation, il faudra aller chercher l'autre, le pilote MyODBC, sur le site de MySQL.
2. l'administrateur système configure les sources de données, alias *Data Source Name*, qui permettront la connexion avec une base de données spécifique. Il en existe principalement deux sortes : les *DSN* système, configurées par l'administrateur pour tous les utilisateurs de la machine serveur, et les *DSN* utilisateur, configurées par un utilisateur pour son usage exclusif.

Téléchargez la dernière version d'unixODBC et installez-la.

Pour la Mandrake 9.0, unixODBC va se trouver réparti entre plusieurs paquets :

- *unixODBC* qui contient les applications en ligne de commande et les fichiers de configuration
- *unixODBC-gui-gtk* et *unixODBC-gui-qt*, les interfaces graphiques
- *libunixODBC2* et *libunixODBC2-qt*, les indispensables librairies
- Et enfin *libunixODBC2-devel*, même si l'on n'a rien à compiler, car c'est là que se trouve toute la documentation

Pour la Debian, un simple :

```
apt-get install unixodbc
et
apt-get install unixodbc-bin
```

Pour RedHat, les rpm seront sûrement téléchargeables sur <http://rpmfind.net> (d'après Sig-11)

1- Connectez-vous en tant que « *root* » et lancez *ODBCconfig*. Cette application va générer les fichiers *odbc.ini* et *odbcint.ini*

2- Allez à l'onglet '*Drivers*'. Par défaut, seul le pilote *PostgreSQL* est installé. Cliquez alors sur *Add* pour ajouter celui de MySQL (si un pilote MySQL est déjà présent, sautez directement au '3').

Donnez un nom et une description à ce pilote (par exemple '*MySql*' et '*Pilote pour ma base MySql*').

Dans '*Driver*', indiquez le chemin de la librairie du pilote : *libmyodbc.so*

Dans '*Setup*', indiquez le chemin de la librairie de configuration du pilote : *libodbcmyS.so*

Dans '*FileUsage*', indiquez '*1*'

3- Allez à l'onglet '*System DSN*' et saisissez :

Un nom et une description (le nom doit être identique à celui de la base car celui-ci sera appelé lors de la connexion au serveur)

Choisissez le pilote (driver). Ici, ce sera MySQL

Indiquez l'adresse du serveur, probablement '*localhost*'

Le nom exact de la base

Le numéro de port, par défaut 3306

Fermez et déconnectez-vous en tant que « *root* ». Passez à la troisième étape de la préparation.

La troisième étape concerne l'installation d'un plug in pour Scol. Il permet l'interfaçage avec Scol via des requêtes SQL Il vous servira aussi si vous décidez d'intégrer ou de relier une base de donnée MySQL par ex avec votre site Scol. Il y a d'ailleurs deux modules Scol sur ce sujet dans la distribution standard du SCS (dans l'onglet "db" de l'arbre DMS du SCS). Ce plug in n'est pas installé lors de l'installation du SCS ou du Voy@ger. Si vous ne l'avez pas, téléchargez-le soit :

Sur le site de Scol Technologies : [down](#)

Ou une autre version (la première ne fonctionnait pas à l'époque avec ma config et c'est encore celle-là que j'utilise) : [scolsql.zip](#) (16 ko)

Une fois chargé, décompressez le fichier et placez la dll qui s'y trouve dans le dossier Plugins de Scol (et nulle part ailleurs). Editez ensuite le fichier *usm.ini* qui se trouve à la racine du dossier Scol (avec le Bloc-Note (notepad) par exemple). Sous les lignes commençant par "plugin", ajoutez la ligne suivante :

plugin plugins/scolsql-2001-03-13.dll SCOLloadSQL

si vous avez téléchargé suivant le 1er lien ci-dessus, ou

plugin plugins/scolsql.dll SCOLloadSQL

si vous avez téléchargé suivant le second lien.

Sauvegardez et fermez. Editez de la même façon le fichier *usmRess.ini* et ajoutez les deux

lignes suivantes :

odbc.pseudoUser.login Admin
odbc.pseudoUser.password Admin

où *pseudoUser* est le nom de votre base de données. et *admin* les login et mot de passe correspondant (admin par défaut) à l'administrateur de votre base (c'est-à-dire vous si c'est votre site perso !)

Redémarrer Scol pour que la prise en compte des changements soit effective.

La phase préparatoire est enfin terminée. Nous allons enfin pouvoir intégrer le module loginP4 dans notre site !

La réalisation concrète

Tadaamm ! ;-) Voilà, nous y arrivons !! :-) Ouvrez enfin votre SCS et l'arbre des DMS (touche F6). Allez dans "admin" et double-cliquez sur "loginP4 1.0". L'éditeur du module s'ouvre alors :

Editeur de LoginP3

Nom : LoginP3

Nom de la source de données : [] Connexion

Nom de la table des pseudonymes : []

Col. des pseudonymes : [] Col. des mots de passe : []

Col. des emails : [] Col. no des mots de passe : []

Col. type d'utilisateur : [] Réf de l'item type d'utilisateur' : userType

Col. nb de connexions réussies : [] Col. nb de connexions non réussies : []

Col. date de la dernière connexion : [] Requete de validité des comptes : []

Max de connexions réussies : 10000 Accepter les pseudonymes non enregistrés activer les cookies

Max de connexions non réussies : 5 Seuil d'avertissement de l'expiration du mot de passe : 1 %

Utiliser le pseudonyme de connexion pour le nom ou un nom dans une autre colonne : userName

Bouton 'mot de passe oublié' e-mail de l'expéditeur : nobody@nowhere.com

Bouton 'modifier le mot de passe' Fichier des pseudonymes interdits : dms/admin/loginp3/notAllowedLogins.txt

Bouton 'devenir membre'

Max de pseudonymes par email : 5

Requête d'initialisation des champs : [] Image de fond : []

Ok Annuler Appliquer

Saisissez dans le champ "Nom de la source de données", le nom de votre base tel que vous l'avez défini dans le gestionnaire ODBC et appuyez sur Connexion. Si tout va bien, vous devriez avoir un pop-up "vous êtes connecté" et les autres champ de la fenêtre devenant actifs ! ;-) Autrement, vérifiez le nom de la base et si c'est le bon, vous vous êtes trompé dans une des étapes de la [préparation](#).

Choisissez dans chaque menu déroulant le nom du champ de la base correspondant à chaque

intitulé, pour réaliser les correspondances. En prenant l'exemple précédent (étape 1 de la préparation), nous avons :

colonne des pseudonymes	login
colonne des mots de passe	password
colonne des mails	email
colonne des nombres de mot de passe	passNumber
etc	
requête de validité des comptes (par défaut, l'état est à 1, si le pseudo est à 0, l'utilisateur ne peut plus se connecter. Laissez vide si vous ne voulez pas de cette possibilité).	accountState=1
Max de connexions reussies (10 000 connexions ça fait un paquet !!, au-delà, impossible de se connecter à moins de réactiver le nombre : envoi d'un email à l'utilisateur à l'approche de zéro)	10000
Accepter les pseudos non-enregistrés (obligation de s'enregistrer (ds la base) ou non pour se connecter au site : si coché, ce n'est pas obligé)	coché
Activer les cookies (permet de reconnaître le pseudo lors de la prochaine connection au site)	coché
Utiliser le pseudonyme de connexion est actif si vous ne voulez pas de pseudos non enregistrés (accepter les pseudos non-enregistrés non coché)	inactif
Les 3 boutons "mots de passe oubliés" etc... Le 3e est important si vs voulez qu'on puisse s'enregistrer !	cochés
email expéditeur : un compte email avec lequel sera envoyé les mots de passe (votre adresse par ex). Le lien avec le module mail sera expliqué plus loin.	site@adresse.com
Fichiers des pseudonymes interdits : dans ce fichier, détaillé plus loin, vous indiquez des mots ou des suites de lettres que vos visiteurs ne pourront pas employer dans leur pseudo	dossier/fichier.txt
Max de pseudos par email : pour un email donné, combien peut-on enregistrer de pseudos	5 par défaut
Requête d'initialisation des champs : si vs avez entré "accountState=1" précédemment, vous entrerez ici : afin de permettre au compte d'être validé (le visiteur pourra se connecter avec ce pseudo). Mettre 0 à la place de 1 empêchera de se connecter.	SET accountState = 1
Image de fond : pour mettre un jpg comme fond de l'interface client du module. Suivant les options que vous avez défini pour les 3 boutons ci-dessus : 380 x 220 pixels si toutes les options sont cochées 260 x 190 pixels si aucune option n'est cochée 260 x 220 pixels si l'option «accepter les pseudonymes non enregistrés» n'est pas cochée mais qu'une ou plus des autres options est cochée.	dossier/fichier.jpg

Vous pouvez en profiter pour nommer ce module : dans le champ tout en haut "nom" en remplaçant celui par défaut : "loginP4".

Vous devez avoir, au final, un éditeur qui ressemble à quelque chose comme ça (suivant les noms que vous avez donné et les options que vous avez choisies) :

Editeur de LoginP3

Nom : **LoginP3**

Nom de la source de données	<input type="text" value="pseudoUser"/>	Connexion	
Nom de la table des pseudonymes	<input type="text" value="users"/>		
Col. des pseudonymes	<input type="text" value="login"/>	Col. des mots de passe	<input type="text" value="password"/>
Col. des emails	<input type="text" value="email"/>	Col. no des mots de passe	<input type="text" value="pwdNumber"/>
Col. type d'utilisateur	<input type="text" value="AdminLevel"/>	Réf de l'item 'type d'utilisateur'	<input type="text" value="userType"/>
Col. nb de connexions réussies	<input type="text" value="nbSuccessfullConnections"/>	Col. nb de connexions non réussies	<input type="text" value="nbUnsuccessfullConnector"/>
Col. date de la dernière connexion	<input type="text" value="lastConnectionDate"/>	Requete de validité des comptes	<input type="text" value="accountState=1"/>

Max de connexions réussies : Accepter les pseudonymes non enregistrés activer les cookies

Max de connexions non réussies : Seuil d'avertissement de l'expiration du mot de passe : %

Utiliser le pseudonyme de connexion pour le nom ou un nom dans une autre colonne :


Bouton 'mot de passe oublié' e-mail de l'expéditeur :

Bouton 'modifier le mot de passe' Fichier des pseudonymes interdits :

Bouton 'devenir membre'

Max de pseudonymes par email :

Requête d'initialisation des champs :

Image de fond : 

Ok Annuler Appliquer

Vous pouvez valider en cliquant sur OK. Le module sera intégré à votre site, par défaut en haut à gauche du Shell. Glissez l'icône pour garder une bonne lisibilité de vos modules sur le shell.

Fichier des pseudonymes interdit :

C'est un simple fichier texte (*.txt) que vous placez quelque part dans l'arborescence scol\partition. Dans l'éditeur du loginP4, vous indiquez seulement le nom de ce fichier et son chemin d'accès depuis le dossier Partition (qui représente donc la racine, ce qui est toujours le cas quand on travaille avec Scol !). Par exemple :

world/monSite/gestPseudo/pseudoInterdit.txt

N'oubliez pas que, sous Scol, le séparateur des dossiers n'est pas le classique "\" de windows mais le "/" ! :-)

Pour le créer, ouvrez n'importe quel traitement de texte (le notePad de windows fera amplement l'affaire) et faites Nouveau fichier.

Sur chaque ligne, vous allez placer le mot interdit (un par ligne !) en utilisant la simple syntaxe suivante :

pour une chaîne (= un pseudo) : `STRING le_pseudo`

pour une sous-chaîne (= une partie d'un pseudo) : `SUBSTRING la_partie`

Exemple :

STRING DUPONT

STRING TEST

SUBSTRING ADMIN

Les pseudos "dupont" et "test" seront interdits, mais pas les pseudos "dupond", "dupont_" ou encore "en test". En revanche, tous les pseudos contenant "admin" (administrateur, site_admin, ...) seront rejetés.

Vous pouvez également ajouter la substring 'away' pour interdire les logins utilisant cette sous-chaine si vous intégrez la fonction '*présent/absent*' du LoginP4. Cependant cela ne gênera pas le bon fonctionnement du module.

Sauvegardez votre fichier avec le bon nom à l'emplacement précédemment choisi !

Maintenant que notre module est relié à sa base de données et au Shell, il faut le relier avec les autres modules du site ! Je vous donne ici les liens essentiels, adaptez ensuite selon votre site. :)

Les liens

Pour créer un lien, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icone du module de départ, choisissez l'événement voulu puis cliquez à nouveau avec le bouton droit sur l'icone du module d'arrivée pour choisir l'action correspondante. Tant que vous n'aurez pas choisi une action, une flèche sera attaché au curseur de votre souris.

Un lien sera alors créé automatiquement. Notez que le "shell" (qui est un module lui aussi même s'il est un peu spécial) est le "fond" du SCS : pour créer un lien à partir du shall, cliquez droit sur ce fond.

Pour supprimer ou éditer un lien, double-cliquez sur le rond situé en plein milieu.

Liaison avec le Shell :

shell.start => loginP4.start

démarre le module lors de la connection au site.

Liaison avec le C3D3 :

loginP4.loginChanged => C3D3.!chLogin

lorsque le pseudo est changé, le c3d3 enregistre cette modification.

Liaison avec le colorTerm :

loginP4.loginChanged => colorTerm.!chLogin

comme pour le c3d3

colorTerm.away => loginP4.away

colorTerm.back => loginP4.back

le visiteur affiche son état de présence. Ces deux derniers liens imposent la version 2.3 (ou supérieure) du colorTerm. Pensez, dans l'éditeur de ce dernier, à cocher la case pour afficher ce bouton dans l'interface du chat.

Liaison avec le pager3 :

loginP4.loginChanged => pager3.!changeLogin

comme pour le C3D3.

Liaison avec le ButtonLogin :

buttonLogin.click => loginP4.show

lorsqu'on clique sur le bouton pour mettre ou changer son pseudo, l'interface du login est affichée.

Liaison avec le module Mail :

loginP4.newUserRegistered => mail.send

loginP4.sendPwdMail => mail.send

Envoi le mail avec le mot de passe lors de l'enregistrement d'un pseudo.

Liaison avec le module Control :

loginP4.loginChanged => control.!changeLogin

prend en compte le changement de pseudo dans l'interface d'administration.

loginP4.loginChglsAdmin => control.start

dans l'éditeur du loginP3, il y a un champ "adminLevel" relié à note base de données. Si le champ de cette dernière indique que le pseudo concerné est un administrateur, la fenêtre d'admin s'ouvrira alors automatiquement.

Voilà les principaux liens de ce module. Si vous le souhaitez, paramétrez vos liens. Par exemple, si un visiteur entre un pseudo interdit, vous pouvez le lui indiquer dans le chat. Pour ce faire, éditez le lien `loginP4.loginRefused => colorTerm.privateMsg` (double-cliquez sur le rond en plein milieu de la ligne matérialisant ce lien ou créez-le avant si ce n'est pas déjà fait). La fenêtre d'édition s'ouvre. Sélectionnez le lien. Dans le champ "paramètre de ce lien", écrivez : "Ce pseudo ne peut pas être utilisé sur ce site. Veuillez en choisir un autre" (sans les guillemets). Remarquez le second champ "conditions de ce lien" dont nous reparlerons plus loin ;-) Fermez la fenêtre.



Dans le chapitre suivant, nous verrons succinctement le module Mail et l'admin du loginP4 avant de voir l'utilisation des conditions.

Le module Mail

Il permet d'envoyer des mails (ben ça alors ! ;-)) de manière très simple. Renseignez les quelques champs de l'éditeur est le tour est joué. Dans l'arbre DMS du SCS (F6), vous trouverez ce module dans le ss-dossier "commTools".

Editeur de Mail

Nom : Mail

Serveur de mails SMTP: smtp.provider.com

port SMPT : 25

Nom de l'expéditeur : nom de login

Hôte de l'expéditeur : IP du serveur Scol

Texte avant le corps du mail

Bonjour et bienvenue sur mon site

Voici le mot de passe qui vous a été attribué etc ...

Texte après le corps du mail

Ils vous seront demandés lors de votre prochaine connexion @ bientôt :)

Jean-Robert Dupont

Ok Annuler Appliquer

Dans "Serveur de mails SMTP", indiquez le serveur de mails (par ex : smtp.free.fr) ou l'adresse IP de votre propre serveur de mails si celle-ci est fixe

Le "Port SMTP" vaut 25 par défaut. Laissez cette valeur, sauf si vous avez configuré autrement le PC ! ;-)

Nom de l'expéditeur : entrez votre nom ds le champ si vous le désirez (décochez la case dans ce cas)

Hôte de l'expéditeur : Laissez Scol déterminer dynamiquement l'adresse IP de votre site, sinon indiquez-lui dans le champ en dessous.

Ecrivez votre texte dans les deux champs restants.

Consultez l'aide de ce module pour plus de paramétrages, mais pour son interaction avec le loginP4, c'est suffisant !

L'administration en ligne du LoginP4

L'admin du loginP3 se présente ainsi :

(SCOL)Administration

Nb d'enregistrements : 180

Pseudonyme

Mot de passe

Email

Niveau d'ADM :

Chercher Changer Annuler

Entrez un pseudonyme et cliquez sur "Chercher"

Saisissez un pseudo puis cliquez sur *Chercher*. Mot de passe, email et éventuellement niveau d'administration seront affichés. Modifiez-les et cliquez sur *Changer* pour que vos changements soient pris en compte. Ils sont immédiats.

Notez que les mots de passe sont CRYPTES. Il vous est donc impossible de les lire (ni dans l'admin, ni directement dans la table des pseudos de votre base), vous pouvez donc uniquement les changer (ils seront automatiquement cryptés lors de l'appui sur "Changer").

Il est donc également inutile de modifier un mot de passe directement depuis la base de données !!

En cas de perte du mot de passe, un bouton "mot de passe oublié" est dispo sur l'interface du login (si cette option a été coché dans l'éditeur du module, voir [ci-dessus](#)). Celui-ci sera alors envoyé à l'adresse email correspondante, fournie lors de l'enregistrement ou mis à jour depuis l'admin.

Les conditions sur un lien

Elles sont utilisées dans de nombreux cas. Nous en verrons un, à titre d'exemple. Le principe sera le même pour les autres. :-)

Une condition de base est formée par l'évaluation d'une expression qui impliquera une action suivant le résultat obtenu.

SI le ciel est dégagé ALORS j'irai à la plage

SI *expression* ALORS *action*

SI le pseudo est dupont ALORS le visiteur pourra diffuser de la musique sur mon site

"le pseudo est dupont" est l'*expression*

"le visiteur pourra diffuser de la musique sur mon site" est l'*action*

L'expression est indiquée dans le champ "condition du lien" que nous avons entr'aperçu précédemment. L'action est ce que va effectivement réalisé le module d'arrivée du lien si la condition est remplie.

loginP4.loginChanged => controlMusique.start l'action sera ainsi l'ouverture de la fenêtre "controlMusique". controlMusique est un module control (admin) ; vous pouvez bien sur créer votre propre interface spécifique !

Lorsque le pseudo est changé, celui-ci sera vérifié et s'il correspond, l'action Ouvrir controlMusique sera effectuée !

Editez et sélectionnez le lien. Dans le champ "*Condition du lien*", saisissez "*login dupont*" (sans les guillemets) puis refermez la fenêtre. C'est tout ! ;-)) Si vous désirez mettre plusieurs pseudos, mettez-les chacun sur une ligne.



La syntaxe générale est la suivante :

comme on vient de le voir, chaque **ligne** correspond à **une** condition globale. Entre chaque ligne, il y a un **"ou"** logique : dans notre exemple, un visiteur ne peut pas avoir en même temps les pseudos "dupont" et "jeanRobert".

Si on désire avoir un **"et"** logique entre deux (ou plusieurs) conditions dite de base, il faudra mettre ces dernières sur une même ligne (puisque à une ligne correspond une condition globale : Si le ciel est dégagé et la température chaude alors j'irai à la plage) : login dupont ip 127.0.0.1 indique ke le login doit être "dupont" mais en plus que la connection soit locale (127.0.0.1). Si les deux conditions de base sont vérifiées, la condition globale (la ligne) le sera aussi et l'action s'effectuera. Si l'une des deux ne l'est pas, l'action ne pourra pas s'effectuer. Il est possible de "mêler" les deux. Par exemple :

login dupont ip 127.0.0.1

login jeanRobert

Le visiteur pourra diffuser de la zik si :

- son pseudo est "dupont" **et** il est connecté en local (directement sur la machine serveur)

ou

- son pseudo est "jeanRobert"

Nous avons commencé à chaque fois par le **"type"** de la condition (login) suivi de l'**"argument"** (dupont). Cette syntaxe est toujours respectée.

Par défaut, il existe un certain nombre de type prédéfinis utilisables dans le SCS. Ceux-ci sont :

!	inverse la condition qui suit sur la ligne. ex : ! login dupont = ts les pseudos sauf dupont
login	teste le login. C'est notre exemple
notlogin	teste le login si le pseudo est différent de l'argument. ex : notlogin dupont (pseudo différent de dupont pour que la condition soit vérifiée)
ip	teste l'ip
notip	teste l'ip s'il est elle différente de l'argument donné. ex : notip 127.0.0.1 les IP non locales valideront la condition
item	le visiteur possède-t-il l'argument
noitem	
items	le visiteur possède-t-il l'argument1 en quantité définie par l'argument2
noitems	
activeX	scol fonctionne en composant activeX (donc, normalement, sous IE). Il n'y a pas d'argument

Si vous voulez programmer vos propres conditions, vous pouvez déjà étudier la fonction "testcond1" (fun testcond1) à deux paramètres que vous trouverez dans les fichiers suivants :

\\dms\\ldhdms\smo.d.pkg ligne 131

\\dms\\ldmssrv.pkg ligne 502

\\dms\\ldmssrv.pkg ligne 834

et vous continuerez vos recherches. Si vous en êtes là, vous serez capable de vous débrouiller et je ne vous serais pas d'un grand secours de toutes façons ! ;-)

Toutes suggestions ou commentaires étant les bienvenues, écrivez moi à info@irizone.net ! :)