

# ALOM - TP 7 - Security

## Table of Contents

1. Présentation et objectifs .....	1
1.1. Pré-requis .....	2
2. Sécuriser trainer-api .....	2
2.1. spring-security .....	2
2.2. Configurer un user et un mot de passe .....	3
2.3. Votre collection Postman .....	3
2.4. Impact sur les tests d'intégration .....	5
2.5. Le cas des POST / PUT / DELETE - CSRF & CORS .....	6
2.5.1. Désactivation du CSRF, et customisation de la configuration .....	6
3. Impacts sur <b>game-ui</b> .....	7
3.1. Sécurisation des appels à <b>trainer-api</b> .....	7
3.1.1. application.properties .....	7
3.1.2. Impact sur les HTTP Interfaces ou les <b>RestTemplate</b> ! .....	7
<b>RestTemplate</b> .....	7
HTTP Interfaces .....	9
4. Sécuriser <b>game-ui</b> avec un accès OpenID Connect .....	10
4.1. Créer une "application" dans GitLab .....	10
4.2. Configuration de spring-security .....	11
4.3. Endpoint <i>whoami</i> .....	12
4.4. Personnalisation de spring-security .....	12
4.5. La page "Mon Profil" et la création du Trainer ! .....	13
4.5.1. Le @Controller .....	14
4.5.2. Le <b>TrainerService</b> .....	14
4.6. Impacts sur l'IHM avec Mustache .....	15
4.6.1. Le <b>ControllerAdvice</b> et <b>ModelAttribute</b> .....	15
Le test unitaire .....	15
L'implémentation .....	16
4.6.2. Utilisation .....	17
5. Continuez à développer .....	18

## 1. Présentation et objectifs

Le but est de continuer le développement de notre architecture "à la microservice".

Nous allons aujourd'hui sécuriser les accès à nos API et à notre application !



Pendant ce TP, nous faisons évoluer les TP précédents !



Nous ne sécuriserons pas l'accès à l'API `pokemon-type`, étant donné que cette API ne présente pas de données sensibles !

## 1.1. Pré-requis

En pré-requis à ce TP, il faut :

- Avoir terminé la partie 8 du [TP Persistence](#)
- Avoir terminé la partie 8.3 du [TP GUI](#) (pour la partie 3 de ce TP)
- Avoir (optionnellement) terminé la partie 3.1 du [TP Interoperability](#) (pour la partie 3.1.2 de ce TP)

## 2. Sécuriser trainer-api

Nous allons commencer par sécuriser l'API `trainers`.

### 2.1. spring-security

Configurez `spring-security` dans le `pom.xml` de votre API `trainers`.

*pom.xml*

```
<dependency>
  <groupId>org.springframework.boot</groupId>
  <artifactId>spring-boot-starter-security</artifactId>
</dependency>
```

Démarrez votre API.

Vous devriez voir des lignes de logs supplémentaires apparaître :

```
INFO --- [main] .s.s.UserDetailsServiceAutoConfiguration :
Using generated security password: 336470fd-a4be-474e-9e1a-84359f8b3808 ①

②
INFO --- [main] o.s.s.web.DefaultSecurityFilterChain : Creating filter chain: any
request,
[org.springframework.security.web.context.request.async.WebAsyncManagerIntegrationFilter@45cf0c15,
org.springframework.security.web.context.SecurityContextPersistenceFilter@becb93a,
org.springframework.security.web.header.HeaderWriterFilter@723b8eff,
org.springframework.security.web.csrf.CsrfFilter@1fec9d33,
org.springframework.security.web.authentication.logout.LogoutFilter@7852ab30,
```

```
org.springframework.security.web.authentication.UsernamePasswordAuthenticationFilter@508b4f70,  
org.springframework.security.web.authentication.ui.DefaultLoginPageGeneratingFilter@5e9f1a4c,  
org.springframework.security.web.authentication.ui.DefaultLogoutPageGeneratingFilter@2f2dc407,  
org.springframework.security.web.authentication.www.BasicAuthenticationFilter@67ceaa9,  
org.springframework.security.web.savedrequest.RequestCacheAwareFilter@1d1fd2aa,  
org.springframework.security.web.servletapi.SecurityContextHolderAwareRequestFilter@65a2e14e,  
org.springframework.security.web.authentication.AnonymousAuthenticationFilter@c96c497,  
org.springframework.security.web.session.SessionManagementFilter@20d65767,  
org.springframework.security.web.access.ExceptionTranslationFilter@39840986,  
org.springframework.security.web.access.intercept.FilterSecurityInterceptor@42fa5cb]
```

- ① Le mot de passe généré par défaut !
- ② On voit également que Spring a décidé de filtrer l'ensemble des requêtes !

## 2.2. Configurer un user et un mot de passe

Modifiez votre fichier `application.properties` pour changer le mot de passe par défaut.

En effet, ce mot de passe par défaut est différent à chaque redémarrage de notre API. Ce qui n'est pas très pratique pour nos consommateurs !



Vous pouvez générer un mot de passe par défaut en utilisant un UUID (c'est ce que fait Spring).

Si vous êtes sous linux, vous pouvez utiliser la commande `uuidgen`.

Sinon, vous pouvez utiliser un générateur en ligne, par exemple : <https://www.uuidgenerator.net/>

`application.properties`

```
spring.security.user.name=apikey  
spring.security.user.password=<votre-uuid>
```

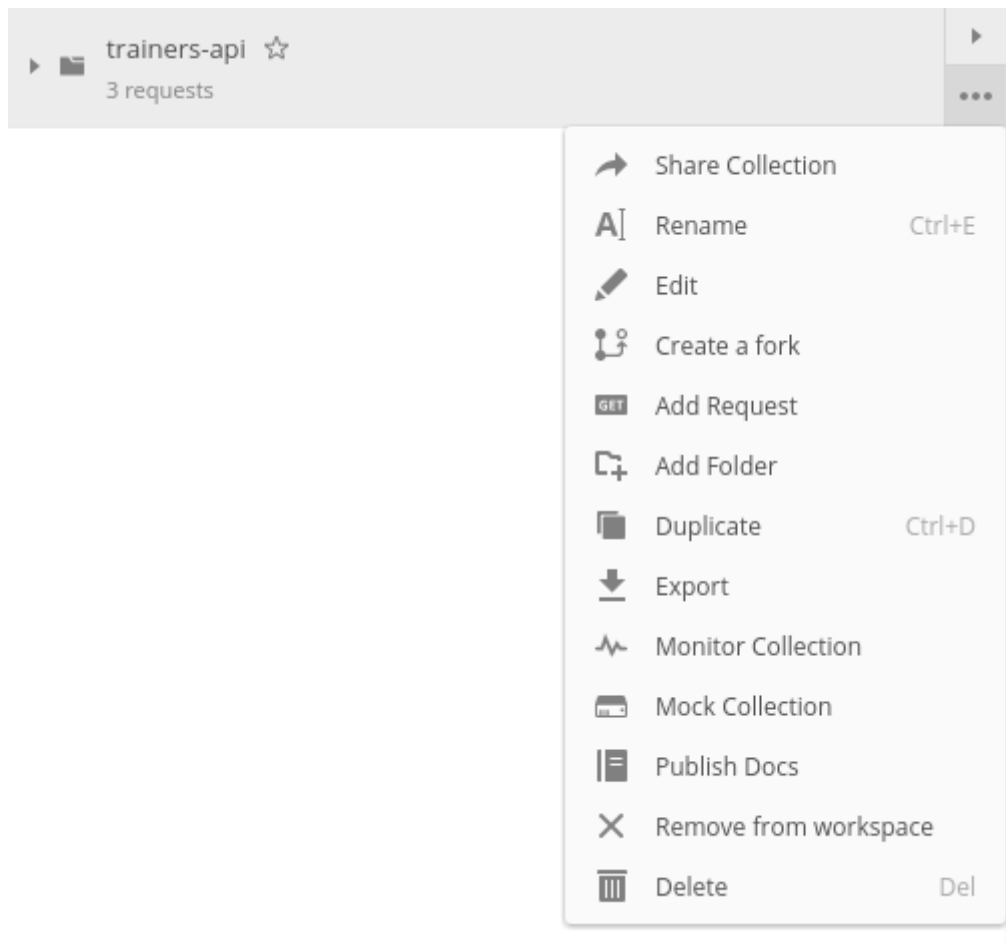
## 2.3. Votre collection Postman

Vos requêtes Postman doivent maintenant renvoyer des erreurs de ce type :

```
{  
  "timestamp": "2019-03-08T09:39:51.720+0000",  
  "status": 401,  
  "error": "Unauthorized",  
  "message": "Unauthorized",  
  "path": "/trainers"
```

```
}
```

Configurez votre collection Postman pour utiliser l'authentification **Basic**. Pour ce faire, vous pouvez directement ajouter l'authentification au niveau de la collection :



EDIT COLLECTION

Name

trainers-api

Description

Authorization ●

Pre-request Scripts

Tests

Variables

This authorization method will be used for every request in this collection. You can override this by specifying one in the request.

TYPE

Basic Auth

The authorization header will be automatically generated when you send the request. [Learn more about authorization](#)

Username

user

Password

e0aca759-58c9-41a1-a61c-997ceadda24c

☒ Show Password

Cancel

Update



Pour info, vous pouvez aussi constater que spring-security génère une page de login par défaut, si vous allez voir sur l'url de votre api avec un browser classique <http://localhost:8081> !

## 2.4. Impact sur les tests d'intégration

Nos tests d'intégration du `TrainerController` doivent également être impactés. Ces tests supposaient que l'API n'était pas authentifiée.

Si vous les exécutez, vous devriez voir des logs de ce type :

```
DEBUG XXX --- [main] o.s.web.client.RestTemplate : Response 401 UNAUTHORIZED
DEBUG XXX --- [main] o.s.web.client.RestTemplate : Reading to
[com.miage.alom.tp.trainer_api.bo.Trainer]
```

Le `TestRestTemplate` de spring contient une méthode `withBasicAuth`, qui permet de facilement passer un couple d'identifiants à utiliser sur la requête.

Pour impacter votre test d'intégration, vous devez donc :

- recevoir en injection de dépendance le `user` de votre API
- recevoir en injection de dépendance le `password` de votre API
- passer le `user` et `password` au `TestRestTemplate`

*TrainerControllerIntegrationTest.java*

```
1 @SpringBootTest(webEnvironment = SpringBootTest.WebEnvironment.RANDOM_PORT)
2 class TrainerControllerIntegrationTest {
3
4     @LocalServerPort
5     private int port;
6
7     @Autowired
8     private TestRestTemplate restTemplate;
9
10    @Autowired
11    private TrainerController controller;
12
13    @Value("${}") ①
14    private String username;
15
16    ②
17    private String password;
18
19    @Test ③
20    void getTrainers_shouldThrowAnUnauthorized(){
21        var responseEntity = this.restTemplate
22            .getForEntity("http://localhost:" + port + "/trainers/Ash",
```

```

    Trainer.class);
23     assertNotNull(responseEntity);
24     assertEquals(401, responseEntity.getStatusCodeValue());
25 }
26
27 @Test ④
28 void getTrainer_withNameAsh_shouldReturnAsh() {
29     var ash = this.restTemplate
30         .withBasicAuth(username, password) ④
31         .getForObject("http://localhost:" + port + "/trainers/Ash",
    Trainer.class);
32
33     assertNotNull(ash);
34     assertEquals("Ash", ash.getName());
35     assertEquals(1, ash.getTeam().size());
36
37     assertEquals(25, ash.getTeam().get(0).getPokemonType());
38     assertEquals(18, ash.getTeam().get(0).getLevel());
39 }
40
41 }

```

- ① Injectez votre propriétés représentant le user ici
- ② Injectez votre propriétés de mot de passe ici
- ③ Ce test permet de valider que l'API est sécurisée
- ④ Modifiez les autres tests pour ajouter l'authentification

## 2.5. Le cas des POST / PUT / DELETE - CSRF & CORS

Par défaut, *spring-security* gère une sécurité de type CSRF (Cross-Site-Request-Forgery). Cette mécanique permet de s'assurer qu'une requête qui modifie des données **POST/PUT/DELETE** ne peut pas provenir d'un site tiers.

### 2.5.1. Désactivation du CSRF, et customisation de la configuration

Pour configurer *spring-security*, nous devons implémenter la classe suivante :

*SecurityConfig.java*

```

1 @Configuration ①
2 public class SecurityConfig {
3
4     @Bean
5     SecurityFilterChain securityFilterChain(HttpSecurity http) throws Exception {
6         http.csrf(csrf -> csrf.disable()); ②
7         http.authorizeHttpRequests(authorize -> {
8             authorize.anyRequest().authenticated(); ③
9         })
10    };

```

```

11     http.httpBasic(Customizer.withDefaults()); ④
12     return http.build();
13 }
14 }

```

- ① Nous créons une classe de configuration dédiée à la configuration de la sécurité
- ② Nous désactivons la protection CSRF sur notre API
- ③ Chaque requête doit être authentifiée !
- ④ On utilise une authentification HTTP Basic

Une fois cette classe implémentée, les tests d'intégration, ainsi que les requêtes Postman **POST/PUT/DELETE** devraient fonctionner !

## 3. Impacts sur **game-ui**

Maintenant que votre API de Trainers est sécurisée, il faut également reporter la sécurisation dans les services qui la consomment. En particulier sur le **game-ui**.

### 3.1. Sécurisation des appels à **trainer-api**

#### 3.1.1. application.properties

Commençons par copier le **username/password** qui nous permet d'appeler **trainer-api** dans les propriétés de **game-ui**

*application.properties*

```

trainer.service.url=http://localhost:8081
trainer.service.username=apikey
trainer.service.password=<votre password>

```

#### 3.1.2. Impact sur les HTTP Interfaces ou les **RestTemplate** !

##### **RestTemplate**



Vous devriez déjà avoir modifié votre code pour ne plus utiliser les **RestTemplate** si vous avez terminé la partie 3 du **TP Interoperability**. Si ce n'est pas le cas, faites cette partie. Si vous avez déjà terminé la partie 3 du TP précédent, vous devriez pouvoir passer à la partie suivante directement : **HTTP Interfaces**.

Nous devons également modifier notre usage du **RestTemplate** pour utiliser l'authentification.

Une manière simple et efficace est d'utiliser un **intercepteur**, qui va s'exécuter à chaque requête émise par le **RestTemplate** et ajouter les headers http nécessaire !



Hé ! On pourrait faire pareil pour transmettre la **Locale** de notre utilisateur !

Modifiez votre classe `RestConfiguration` pour utiliser un intercepteur

### Le test unitaire

*com.miage.alom.tp.game\_ui.config.RestConfigurationTest.java*

```
1 package fr.univlille.miage.alom.game_ui.config;
2
3 import org.junit.jupiter.api.Test;
4 import org.springframework.http.client.support.BasicAuthenticationInterceptor;
5
6 import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
7
8 class RestConfigurationTest {
9
10     @Test
11     void restTemplate_shouldExist() {
12         var restTemplate = new RestConfiguration().restTemplate();
13
14         assertNotNull(restTemplate);
15     }
16
17     @Test
18     void trainerApiRestTemplate_shouldHaveBasicAuth() {
19         var restTemplate = new RestConfiguration().trainerApiRestTemplate();
20
21         assertNotNull(restTemplate);
22
23         var interceptors = restTemplate.getInterceptors();
24         assertNotNull(interceptors);
25         assertEquals(1, interceptors.size());
26
27         var interceptor = interceptors.get(0);
28         assertNotNull(interceptor);
29
30         assertEquals(BasicAuthenticationInterceptor.class, interceptor.getClass());
31     }
32 }
```

### L'implémentation

Modifiez la classe `RestConfiguration` pour passer les tests unitaires.

*RestConfiguration.java*

```
1 @Configuration
2 public class RestConfiguration {
3
4     ①
5
6     @Bean
```



```

7   RestTemplate trainerApiRestTemplate(){ ②
8       // TODO
9   }
10
11  @Bean
12  RestTemplate restTemplate(){
13      return new RestTemplate();
14  }
15 }

```

① Utilisez l'injection de dépendance pour charger le `user` et `password` de l'API Trainers, avec `@Value`

② Construisez un `RestTemplate` avec un intercepteur `BasicAuthenticationInterceptor`.

### Utilisation du bon `RestTemplate`

Maintenant, notre `game-ui` possède deux `RestTemplate`. Un utilisant l'authentification pour `trainer-api`, et l'autre sans, pour `pokemon-type-api`. Il faut indiquer à spring quel `RestTemplate` sélectionner lorsqu'il fait l'injection de dépendances dans le `TrainerServiceImpl`.

Cela se fait à l'aide de l'annotation `@Qualifier`.

Modifiez votre injection de dépendance dans le `TrainerServiceImpl` :

*TrainerServiceImpl.java*

```

1  @Autowired
2  @Qualifier("trainerApiRestTemplate") ①
3  void setRestTemplate(RestTemplate restTemplate) {
4      this.restTemplate = restTemplate;
5  }

```

① `Qualifier` prend en paramètre le nom du bean à injecter. Le nom de notre `RestTemplate` est le nom de la méthode qui l'a instancié dans notre `RestConfiguration`

### HTTP Interfaces

Pour utiliser une authentification basique sur une `HTTP Interface` Spring, il faut ajouter un `defaultHeader` à la construction du `RestClient` utilisé par l'`HTTP Interface`.

Un exemple est présent dans la [documentation de Spring](#).

Dans la classe qui configure vos `HTTP Interfaces`, recevez en injection de dépendance le `user` et `password` de l'API Trainers, avec `@Value`, et utilisez ces valeurs pour générer un header Http avec la méthode `HttpHeaders.encodeBasicAuth()`. Injectez votre header dans le `RestClient` avec la méthode `requestInitializer` du `RestClient.Builder`.

## 4. Sécuriser **game-ui** avec un accès OpenID Connect

OpenID Connect, abrégé en OIDC, est un protocole d'authentification moderne, permettant de déléguer l'authentification à un fournisseur d'identités externe. C'est à travers ce protocole qu'on peut implémenter l'authentification avec un compte Google, GitHub, Microsoft, etc.

Nous allons maintenant utiliser une authentification OIDC sur notre application, à travers le GitLab de l'université !

### 4.1. Créer une "application" dans GitLab

Rendez-vous sur la page de votre profil GitLab, dans l'onglet *Applications* : [https://gitlab.univ-lille.fr/-/user\\_settings/applications](https://gitlab.univ-lille.fr/-/user_settings/applications), et créez une nouvelle application :

#### Add new application

Name

Pokemon

Redirect URI

<http://localhost:8080/login/oauth2/code/gitlab>

Use one line per URI

☒ Confidential

Enable only for confidential applications exclusively used by a trusted backend server that can securely store the client secret. Do not enable for native-mobile, single-page, or other JavaScript applications because they cannot keep the client secret confidential.

Scopes

☒ openid

Grants permission to authenticate with GitLab using OpenID Connect. Also gives read-only access to the user's profile and group memberships.

☒ profile

Grants read-only access to the user's profile data using OpenID Connect.

☒ email

Grants read-only access to the user's primary email address using OpenID Connect.

Save application

Cancel

Cochez bien les scopes **openid**, **profile** et **email**, et utilisez la redirect URI suivante : <http://localhost:8080/login/oauth2/code/gitlab>.



Pensez à adapter le port de la redirect URI si besoin (8081 ?).



Prenez note de l'*Application ID* et du *Secret* qui vous sont donnés.

## Application: Pokemon

Application ID	ab69805f5bff97e92bf2
Secret	..... <button>Renew secret</button> <small>This is the only time the secret is accessible. Copy the secret and store it securely.</small>
Callback URL	http://localhost:8080/login/oauth2/code/gitlab
Confidential	Yes
Scopes	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>openid</b> (Authenticate using OpenID Connect)</li><li>• <b>profile</b> (Allows read-only access to the user's personal information using OpenID Connect)</li><li>• <b>email</b> (Allows read-only access to the user's primary email address using OpenID Connect)</li></ul>

Edit

## 4.2. Configuration de spring-security

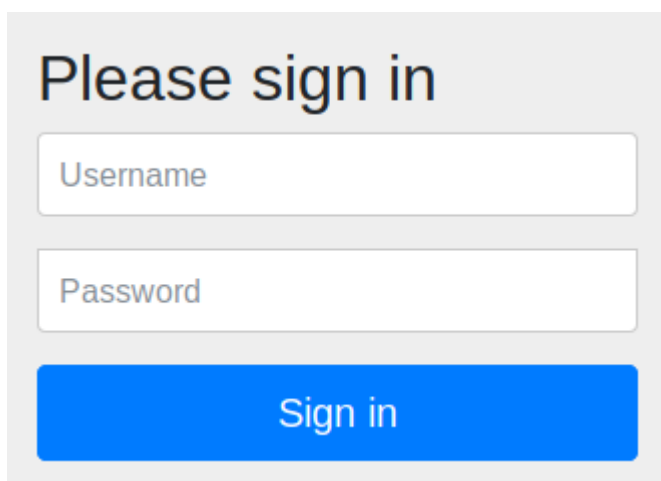
Commençons par ajouter `spring-security` et `spring-boot-starter-oauth2-client` au `pom.xml` de `game-ui`.

*pom.xml*

```
<dependency>
  <groupId>org.springframework.boot</groupId>
  <artifactId>spring-boot-starter-security</artifactId>
</dependency>
```

Ouvrez l'url de votre IHM : <http://localhost:9000>.

Vous devriez tomber sur une page de login !



The image shows the default Spring Security login page. It has a light gray background. At the top, the text 'Please sign in' is displayed in a large, dark blue font. Below this, there are two white input fields with gray borders. The first field is labeled 'Username' and the second is labeled 'Password'. At the bottom of the form, there is a prominent blue button with the text 'Sign in' in white.

Figure 1. La page de login par défaut de spring-security !



Pour rappel, le user par défaut de spring-security est **user** et le mot de passe par défaut apparaît dans les logs !

## 4.3. Endpoint *whoami*

Ajoutez un **RestController** dans *game-ui*, exposant le **Principal** connecté à l'application :

```
@GetMapping("/api/whoami")
Object whoami(Authentication authentication){
    return authentication.getPrincipal();
}
```

Connectez-vous avec les credentials par défaut de Spring Security, et dirigez-vous sur ce endpoint pour observer votre user.

## 4.4. Personnalisation de spring-security

Nous ne voulons pas utiliser un login par défaut, mais bien se loguer avec les comptes GitLab.

Nous devons donc personnaliser un peu la configuration de spring-security !

Ajoutez la dépendance à **spring-boot-starter-oauth2-client** dans votre **pom.xml** :

*pom.xml*

```
<dependency>
  <groupId>org.springframework.boot</groupId>
  <artifactId>spring-boot-starter-oauth2-client</artifactId>
</dependency>
```

La configuration de Spring Boot pour OIDC passe principalement par le positionnement de properties.

Insérez les properties suivantes dans l'application.properties de game-ui, en alimentant le client Id et client secret avec les *Application ID* et *Secret* fournis par GitLab :

*application.properties*

```
spring.security.oauth2.client.registration.gitlab.client-id=
spring.security.oauth2.client.registration.gitlab.client-secret=
spring.security.oauth2.client.registration.gitlab.scope=openid,profile,email

spring.security.oauth2.client.provider.gitlab.issuer-uri=https://gitlab.univ-lille.fr
```

Les properties possibles sont détaillées dans [la doc de Spring Security](#)

Pour activer l'utilisation de OAuth2 / OIDC, il faut personnaliser la configuration de Spring Boot,

pour y enregistrer un `SecurityFilterChain` utilisant l'authentification OIDC, avec la méthode `oauth2Login()`.

Reportez-vous à [cet exemple](#) de la documentation de Spring Security :

*OAuth2LoginSecurityConfig.java*

```
@Configuration
@EnableWebSecurity
public class OAuth2LoginSecurityConfig {

    @Bean
    public SecurityFilterChain filterChain(HttpSecurity http) throws Exception {
        http
            .authorizeHttpRequests(authorize -> authorize
                .anyRequest().authenticated()
            )
            .oauth2Login(withDefaults());
        return http.build();
    }
}
```

## 4.5. La page "Mon Profil" et la création du Trainer !



Cette partie est moins guidée. Reportez-vous au cours !

Lors du premier login d'un nouvel utilisateur, il faut lui créer un objet "Trainer" dans notre API.

Il est possible de détecter la connexion en customisant l'appel à `oauth2Login` :

*filename.java*

```
@Bean
public SecurityFilterChain filterChain(HttpSecurity http) throws Exception {
    http
        .authorizeHttpRequests(authorize -> {
            authorize.anyRequest().authenticated();
        })
        .oauth2Login(customize -> {
            customize.successHandler((request, response, authentication) -> {
                // create a Trainer here if it does not exists
                System.out.println(authentication.getName() + " is connected !");
            });
        });
    return http.build();
}
```

Implémentez l'appel à l'API Trainer, qui vérifie si un Trainer existe déjà pour l'utilisateur authentifié. Si aucun Trainer n'existe, faites un appel `POST` à l'API Trainer pour en créer un nouveau

!

Nous souhaitons créer une page "Mon profil" pour nos dresseurs de Pokemon.

Sur cette page, ils pourraient lister leurs Pokemon.

Cette page pourrait être disponible à l'URL <http://localhost:9000/profile> et ressembler à ça :



Ash

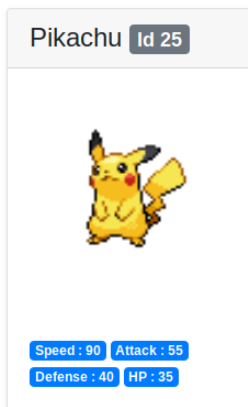


Figure 2. La page profil de Sacha

#### 4.5.1. Le @Controller

Développez un controller `ProfileController` ou ajoutez la gestion de l'URL `/profile` dans le `TrainerController`.

Il serait pratique de pouvoir identifier quel est l'utilisateur connecté pour afficher ses informations ! Utilisez le `SecurityContextHolder` pour récupérer le `Principal` connecté, ou récupérez le `Principal` en injection de dépendance (paramètre de méthode de @Controller).



Lorsque Spring Security est configuré pour utiliser l'authentification OIDC, le `Principal` est de type `OidcUser`. Avec ce type, vous pourrez accéder aux attributs de l'utilisation (nom, email, etc.).

#### 4.5.2. Le TrainerService

La méthode `getAllTrainers` pourrait simplement renvoyer les dresseurs différents du dresseur connecté ! La page Trainers ressemblerait donc, pour Sacha à :

## Trainers

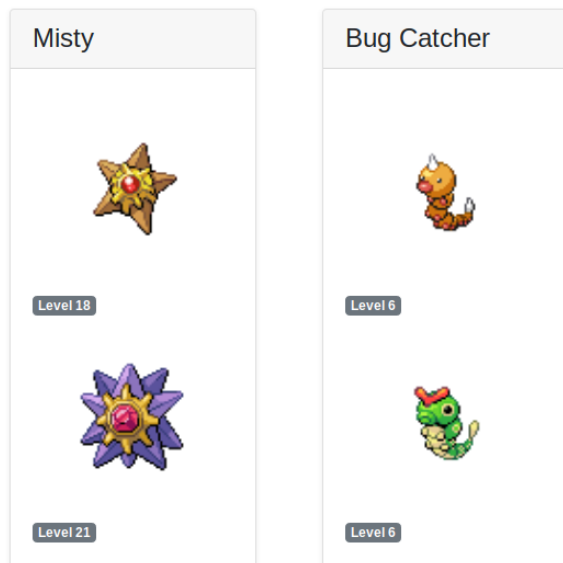


Figure 3. La page Trainers vue par Sacha

## 4.6. Impacts sur l'IHM avec Mustache

Nous pouvons également utiliser Mustache pour impacter l'IHM de notre application.

### 4.6.1. Le `ControllerAdvice` et `ModelAttribute`

`ControllerAdvice` est une annotation de Spring, permettant à des méthodes d'être partagées dans l'ensemble des contrôleurs. C'est plus propre que de faire de l'héritage :)

L'annotation `@ModelAttribute` permet de déclarer une valeur comme étant systématiquement ajoutée au `Model` ou `ModelAndView` de spring-mvc, sans avoir à le faire manuellement dans une méthode de controller.

### Le test unitaire

Implémentez le test unitaire suivant :

`fr.univlille.miage.alom.game_ui.trainers.ConnectedTrainerControllerAdviceTest.java`

```

1 package fr.univlille.miage.alom.game_ui.trainers;
2
3 import org.junit.jupiter.api.Test;
4 import org.springframework.security.core.Authentication;
5 import org.springframework.security.core.context.SecurityContextHolder;
6 import org.springframework.security.core.userdetails.User;
7 import org.springframework.web.bind.annotation.ControllerAdvice;

```

```

8 import org.springframework.web.bind.annotation.ModelAttribute;
9
10 import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
11 import static org.mockito.Mockito.mock;
12 import static org.mockito.Mockito.when;
13
14 class ConnectedTrainerControllerAdviceTest {
15
16     @Test
17     void connectedTrainerControllerAdviceTest_shouldBeAControllerAdvice() {
18         assertNotNull(ConnectedTrainerControllerAdvice.class.getAnnotation
19             (ControllerAdvice.class));
20     }
21
22     @Test
23     void connectedTrainer_shouldUseModelAttribute() throws NoSuchMethodException {
24         var connectedTrainerMethod = ConnectedTrainerControllerAdvice.class
25             .getDeclaredMethod("connectedTrainer");
26         var annotation = connectedTrainerMethod.getAnnotation(ModelAttribute.
27             class);
28         assertNotNull(annotation);
29     }
30 }

```

## L'implémentation

Implémentez le `ConnectedTrainerControllerAdvice`

*SecurityControllerAdvice.java*

```

1 package fr.univlille.miage.alom.game_ui.controller;
2
3 import org.springframework.security.core.context.SecurityContextHolder;
4 import org.springframework.security.core.userdetails.User;
5 import org.springframework.web.bind.annotation.ControllerAdvice;
6 import org.springframework.web.bind.annotation.ModelAttribute;
7
8 import java.security.Principal;
9
10 ①
11 public class ConnectedTrainerControllerAdvice {
12
13     ②
14
15     ③
16     Trainer connectedTrainer(){
17         ④
18     }
19
20 }

```



- ① Utilisez l'annotation `@ControllerAdvice`
- ② Vous avez besoin d'un `TrainerService` ici.
- ③ Cette méthode doit utiliser `@ModelAttribute`
- ④ Retournez le `Trainer` connecté, en utilisant l'info du `Principal` connecté à l'application

### 4.6.2. Utilisation

Ajoutez la property suivante dans votre `application.properties`:

*application.properties*

```
spring.mustache.servlet.expose-request-attributes=true
```

Cette property permet à Mustache de récupérer des attributs de requête dans le `Model` spring. En particulier le token `CSRF` dont nous aurons besoin pour tous les formulaires dans notre application.

Vous pouvez créer une barre de navigation pour votre application, qui affiche le nom de l'utilisateur connecté, ainsi qu'un bouton pour se déconnecter:

*navbar.html (ici en bootstrap, utilisez le framework CSS que vous préférez !)*

```
1 <nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-light bg-light">
2
3     <ul class="navbar-nav mr-auto">
4         <li class="nav-item">
5             <a class="nav-link" href="pokedex">
6                 
7                 Pokedex
8             </a>
9         </li>
10        <li class="nav-item">
11            <a class="nav-link" href="trainers">
12                
13                Trainers
14            </a>
15        </li>
16    </ul>
17
18    {{#connectedTrainer}}
19    <span class="navbar-text mr-md-3">Welcome {{name}}</span>
20    <ul class="navbar-nav">
21        <li class="nav-item">
22            <a class="nav-link" href="profile">
23                
24                My Profile
25            </a>
```

```

26         </li>
27     </ul>
28     <form class="form-inline" action="/logout" method="post">
29         <input type="submit" class="btn btn-outline-warning my-2 my-sm-0"
value="Sign Out"/>
30         <input type="hidden" name="{{_csrf.parameterName}}" value=
"{{_csrf.token}}"/>
31     </form>
32     {{/connectedTrainer}}
33 </nav>

```

## 5. Continuez à développer

- Implémentez un flow d'inscription au jeu (vous pouvez réutiliser la page 'register' du TP 5 comme point de départ) :
  - Dans le `successHandler` du `customize` du `.oauth2Login`, il est possible de faire des `response.sendRedirect` pour rediriger l'utilisateur sur une page précise après son login
- Une fois un joueur connecté, il peut choisir l'un des 3 Pokemons starter (id 1, 4, ou 7) pour constituer son équipe de départ, s'il ne possède pas encore de Pokémon dans son équipe
- La dernière étape de son inscription consiste à faire un `POST` sur l'API Trainers, pour modifier le Trainer du joueur en base de données.