

Evs types de questions :

1. Classe et objet ?

Une classe est un modèle désignant la structure commune à tous les objets qui seront créés à partir d'elle.

Un objet est une instance d'une classe.

2. Garbage collector ?

Gère l'allocation et la libération de la mémoire d'une appli. Ça nous évite de devoir libérer manuellement la mémoire.

Libère les objets qui ne sont plus utilisés (vérifie qu'il n'existe plus aucun objet qui lui fait référence.)

3. Synchronized ?

Le paramètre du bloc synchronisé joue le rôle de garde pour ce bloc synchronisé grâce a une clé unique. Quand un thread obtient cette clé, il entre dans le bloc, et exécute le bloc qui s'y trouve. A la sortie du bloc, il rend la clé à l'objet qui garde le bloc.

Aucun thread ne peut entrer dans ce bloc s'il ne possède pas la clé qui permet d'y entrer.

4. Design pattern ?

Les designs pattern sont les meilleures pratiques utilisées qui proposent des solutions à des problèmes.

MVC, MVVM ... (modèle= requêtes, vue = affichage, contrôleur = partie logique).

5. DOM ?

C'est une représentation structurée d'une page web et qui permet d'accéder aux éléments de cette page web et des les modifier avec du javascript.

C'est comme un arbre ou chaque élément peut avoir zéro ou plusieurs enfants.

6. Pointeur ?

C'est une variable contenant l'adresse d'une autre variable d'un type donné.

7. Encapsulation ?

L'encapsulation consiste à rassembler les attributs et les méthodes au sein d'une structure en cachant l'implémentation de l'objet. On va empêcher l'accès aux données par un autre moyen que les services proposés.

8. Visibilité ?

On définit de quel manière un attribut ou une méthode d'un objet sera accessible dans le programme.

9. Code propre ?

C'est un code qui permet à quelqu'un qui ne le connaît pas mais connaît le but de l'application de s'y retrouver facilement.

Un code structuré : indentations, noms de fonctions, classes.

Des bons commentaires : Explication de tel ou telle fonction.

Une bonne découpe de programme.

10. SQL ?

Structured Query Language, langage de requête structurée qui nous sert à exploiter des bases de données relationnelles. Ce qui va nous permettre la recherche, l'ajout, la modification ou la suppression des données.

11. Javascript ?

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web.