

Vocabulaire à retenir :

- Encapsulation : Principe de l'orienté objet > Le fait de regrouper en un même objet, les attributs et les méthodes.
- Polymorphisme : Le fait de pouvoir avoir 2 méthodes qui portent le même nom, mais qui ont des signatures différentes. (Paramètre d'entrée, paramètre de sortie)
- Framework : Ensemble d'outils, qui permettent une génération plus rapide de code.
- IDE : Environnement de développement qui peut intégrer un éditeur de texte plus ou moins avancé, des compilateurs, des analyses de codes, etc...
- Concaténation : Mettre bout à bout deux, ou plusieurs chaînes de caractères, pour en former une nouvelle.
- Cookie : Fichier déposé par un navigateur sur le PC d'un utilisateur, il permet de récolter des informations pour l'expérience utilisateur.
- MVC : Modèle-Vue-Contrôleur | Modèle : Lien à la base de données | Vue : Partie affichage de l'application | Contrôleur : Classe métier.
- Pattern : Bonne pratique utilisée par tout le monde.
- Paradigme : Bonne pratique utilisée par une majorité.
- Objet : Instanciation de la classe.
- Classe : Instanciée par l'objet.
- Interface : Une classe, dans laquelle les méthodes sont abstraites.
- Compilé : Traduction du programme, en un exécutable lisible pour l'ordinateur.
- Méthode agile : Méthode de travail "optimisée" qui permet de répartir efficacement les tâches dans une équipe, livraison rapprochée en étroite collaboration avec le client.
- FTP : Protocole de transfert de fichier.
- PHP : Hypertext Preprocessor
- Json : Javascript Object Notation (C'est un format de donnée) (Ce n'est pas de l'obscurité magique)
- XML : Extensible Markup Language (C'est un format de transfert de donnée)
- API : Application programming Interface (Interface qui permet le transfert de donnée d'une application à une autre, ou à elle-même)
- CMS : Content Management System (Solution de gestion de contenu, un système pré-programmé pour générer des applications)
- ESN : Société de service en numérique
- UML : Unified Modeling Language (Méthode de travail avec modélisation graphique)
- Git : Outil de versioning.
- Github : Un Repository (Stockage de donnée)
- MLD : Modèle logique de donnée (Représentation logique des données sous forme de table)
- MCD : Modèle conceptuel de donnée (Représentation conceptuelle des données sauvegardées dans l'application)
- Clé primaire : Champ d'une table qui permet d'identifier de manière unique un enregistrement de la table (plusieurs champs dans une clé possible : Clé primaire)

- Clé secondaire : Résultat de la migration de la clé d'une clé primaire d'une table vers une autre table en vue d'établir une relation entre ses deux tables.
- Index : Référentiel des données d'une colonne ayant pour but d'améliorer la recherche de données.
- Vue : Table virtuelle permettant de regrouper plusieurs tables afin de faciliter l'écriture des requêtes.
- Produit Cartésien : Résultat de la multiplication de deux tables.
- Truncate : Vider une table de base de données.
- Procédure stockée : Un regroupement de requête en vue de les exécuter plus tard.
- Trigger : Un déclencheur.
- GUI / UI : Graphic User Interface / User Interface (Interaction entre l'utilisateur et l'ordinateur)
- UX : User Expérience (Facilité d'utilisation d'une application ou d'un site pour un utilisateur)
- Maquettage : Dessin plus ou moins précis représentant les interfaces.
- RegEx : Regular Expression (Expression qui va obliger une certaine syntaxe sur un champ donné)
- Surcharge (POO) : La classe fille redéfinit les méthodes de la mère. (Uniquement le contenu)
- Surcharge URL : Mettre des variables ou des valeurs dans l'URL.
- Injection URL : Quand un pirate réussi à mettre des pages web entière au milieu de l'application.
- Injection SQL : Mettre une requête dans une saisie pour saboter la base de données.

Sécurité :

- Parametre.ini
- Donnée crypté
- Méthode post
- Index vide
- Gestion des routes.
- Vérification des saisies.