

Become a Web Developer from Scratch

（日本語吹き替え版）

用語集

Variable = 変数

変数（へんすう、*variable*）とは、プログラムのソースコードにおいて、扱われるデータを一定期間記憶し必要なときに利用できるようにするために、データに固有の名前を与えたものである。

Function = 機能

引数と呼ばれるデータを受け取り、定められた通りの処理を実行して結果を返す一連の命令群。多くのプログラミング言語では、関数がプログラムを構成する要素となっている。多くの言語や処理系では、開発者の負担を軽減するため、よく使う機能が関数としてあらかじめ用意されている。

Array = 配列

配列（はいれつ、*Array*）は、プログラミングにおけるデータ構造の一つ。科学技術計算分野ではベクトルという場合もある。配列はデータの集合であり、添え字で個々の要素を区別するものを指す。古典的なプログラミング言語では同じデータ型の集合に限定されるが、比較的新しい言語や多くの高水準言語では異なった型も格納することができる。例えばJavaScriptでは一般的なオブジェクトも一種の連想配列である。

Cookie = クッキー

Webサイトの提供者が、Webブラウザを通じて訪問者のコンピュータに一時的にデータを書き込んで保存させるしくみ。

Cookieにはユーザに関する情報や最後にサイトを訪れた日時、そのサイトの訪問回数などを記録しておくことができる。Cookieはユーザの識別に使われ、認証システムや、WWWによるサービスをユーザごとにカスタマイズするパーソナライズシステムの要素技術として利用される。

Dynamic = 動的

状態や構成が状況に応じて変化したり、状況に合わせて選択できたりする柔軟性を持っていること。対義語は「静的」「ステイック」(static)。

プログラミングの分野では、開発したプログラムの実行に必要なライブラリなどを、実行時にリンクすることを「ダイナミックリンク」、作成時にあらかじめリンクしておくことを「スタティックリンク」という。

Static = 静的

あらかじめ与えられた状態などが変化しないことや、状況を通じて一貫して内容が維持されること。対義語は「動的」「ダイナミック」(dynamic)。

プログラミングの分野では、プログラムの実行中を通じて状態が保持される変数などのことを、生成や破棄を繰り返す変数などと区別して「静的変数」などと呼ぶ。また、開発したプログラムの実行に必要なライブラリなどを、作成時にあらかじめリンクしてしまうことを「スタティックリンク」、実行時にリンクすることを「ダイナミックリンク」という。

Method = メソッド

オブジェクト指向プログラミングにおいて、各オブジェクトが持っている自身に対する操作。オブジェクトは「データ」と「手続き」から成っているが、その「手続き」の部分に当たる。プログラミング言語によっては「メンバ関数」と呼ばれることもある。

オブジェクト指向では、オブジェクトの持つデータを操作する方法はオブジェクト自身がメソッドとして内蔵しており、これを外部から呼び出すことによって操作を行う。こうすることにより、操作の詳細をオブジェクト内部に隠蔽することができ、プログラムの再利用性や生産性を高めやすくなると言われている。

例えば、「テレビ」をオブジェクトとすれば、「画面を映す」「チャンネルを変える」といった操作がメソッドとなる。テレビのユーザはその内部の挙動の詳細を知らなくても、リモコンからメッセージを送って希望するメソッドを呼び出すだけで、テレビを操作することができる。

Div

HTML・XHTMLタグのひとつで、指定範囲をブロックレベル要素とする。

Class

オブジェクト指向プログラミングにおいて、データとその操作手順であるメソッドをまとめたオブジェクトの雛型を定義したもの。これを定義することで、同種のオブジェクトをまとめて扱うことができるようになる。

Object

Objectは参照型であり、クラス階層のルートです。すべてのクラスは、スーパークラスとして Object を持ちます。

String

Stringは参照型であり、文字列を扱う型(クラス)です。

Concatenate

Stringクラスのメソッド。

引数に文字列を渡すことで、連結した結果を戻り値として返す。

オブジェクト指向プログラミング

オブジェクト指向プログラミング（オブジェクトしこうプログラミング、英: **object-oriented programming**、**OOP**）とは相互にメッセージ (**message**) を送りあうオブジェクト (**object**) の集まりとしてプログラムを構成する技法である。この技法をサポートするプログラミング言語はオブジェクト指向プログラミング言語 (**object-oriented programming language**, **OOPL**) と呼ばれる。オブジェクト指向プログラミングには必ずしもオブジェクト指向プログラミング言語を用いる必要は無いが、オブジェクト指向プログラミング言語の備えるクラスとその継承などの仕組みを利用するほうが格段に開発効率は向上する。

リンク集

IT用語辞典

<http://e-words.jp/>

W3C（日本）

<http://www.w3c.jp/>

PHPマニュアル

<http://www.php.net/manual/ja/>

ホスティングサービス

ロリポップ

<https://lolipop.jp/order/form/>

桜インターネット

<http://www.sakura.ad.jp/>