웹서버

* HTTP 요청을 받아들이고 HTML 문서와 같은 웹페이지를 반환하는 컴퓨터 프로그램이나
* 제공기능
  + 공통 주요 기능 : HTTP 처리, 데이터 로깅
  + 기타 기능 : 인증, HTTPs 지원, 콘텐츠 압출, 대역폭 스로틀링 등등

HTML

* Hypertext Markup Language
* Markup Language : 데이터 구조를 정의하기 위한 언어
* 웹을 이루는 가장 기초적인 구성요소
* 웹 콘텐츠의 의미가 구조를 정의할 때 사용하는 언어
* 태그를 통해 HTML 각 요소를 구분(<>로 묶어서 표현)

웹 브라우저

* 웹서버에서 이동하고 쌍방향으로 통신하고 HTML문서나 파일을 출력하는 GUI 기반의 소프트웨어

반응형 웹 디자인

* 하나의 웹사이트에서 웹 브라우저의 해상도에 따라 컨텐츠의 크기와 위치가 자동으로 변하도록 만든 웹페이지

UNet -> 개발 중지

NetCode for GameObject

C# 네임스페이스들

* System.Net.Http
  + HttpClient
* System.Text.Json
  + JsonSerializer
  + JsonDocument
* System.Security.Cryptography

위협(Threat)

* 손실이나 손상의 원인이 될 가능성이 있는 환경
* Zero Day Attack(제로 공격 데이) : 소프트웨어의 취약점이 공개되기 전에 해당 취약점을 공격하는 위협

취약점(Vulnerablitiy)

* 위협에 의해서 손실이 발생하게 되는 자신의 약점
* Buffer overflow(버퍼 오버 플로우) : 프로세스가 데이터를 버퍼에 저장할 때 버퍼의 영역 바깥부분까지 저장하여 각종 문제의 근간이 되는 취약점

위험(Risk)

* 예상되는 위협에 의해 취약점을 공격당해 자산에 발생할 가능성이 있는 손실의 예상치

자산(Asset)

* 보유하고 있는 경제적 가치가 있는 유, 무형의 재산

공격(Attack)

* 위협과 취약점을 통해 피해를 입히는 행위
* 브루트 포스(무차별 대입 공격)
* XSS(크로스 사이트 스티립팅)
* SQL Injection(SQL 삽입)

공격 방어법

* 이단계 인증(Two-factor Authentication) : 두 종류의 인증 매커니즘에 성공적으로 통과했을 때만 인증에 성공한 것으로 간주하는 접근 제어 기법
* OTP(One Time Password) : 높은 수준의 보안 요구에 의해 한번의 인증 당 하나의 암시 비밀번호를 사용하는 방식