MET 02 : Architecture et technologies WEB

1. Une idée qu’on cherche à réaliser
2. Les axes sont techniques, fonctionnels et humain.
3. Les diagrammes statiques représente l’architecture de manière fixe et les dynamiques représentent les changements dans le temps.
4. La dette technique est ce qu’on a pas pu faire correctement dans le projet
5. Les attaques par injection consiste à introduire dans une appli des bouts de code qui font que l’appli ne se comporte plus exactement comme elle devrait
6. XSS est une attaque par injection .
7. A gérer les dépendances du projet
8. MIME = Multipurpose Internet Mail Extensions est un standard internet qui permet de comprendre des médias avec des encodages différent de la table ASCII.
9. http est dit stateless parce que chaque requête est indépendante de la précedente.
10. Il y a d’abord une requête http du client qui est décodé par le serveur Web , ce serveur transmet la requête et reçoit une réponse qu’il transmet à son tour au client
11. La dernière version http est la 2 et une troisième est apparemment prévue.
12. Les codes HTTP les plus récurrent sont 200 ( requête réussie) , 404 not found , 301 (les ressources se trouvent à une nouvelle adresse).
13. Permet d’envoyer la réponse à la bonne requête
14. User agent est l’identification http du navigateur
15. La version actuelle de html est la version 5
16. Le moteur de rendu de chrome est blink
17. La balse doctype sert à indiquer quelle version de html on utilise
18. Si on oublie la balise <Doctype> le navigateur pourrait ne pas comprendre certaines balise dans notre code et les omettre ( notamment des balises spécifiques à HTML5)
19. La balise head fournit des infos , comme les feuilles de style à utiliser ou le titre.
20. L’encodage nous permet d’utiliser des caractères spéciaux non inclut dans la table ASCII
21. Utf16 utilise 2 octets par caractères alors qu’utf8 en utilise 3
22. Unicode est un standard informatique qui permet des échanges de codes de différentes langues
23. Un frameset permet de diviser sa page html afin de mieux la structuré
24. Ce sont des conteneurs qui servent à structurer le contenu
25. Les audios et vidéos sont intégrées dans html5
26. Ce balisage nous indique qu’il faut mettre du texte mais pas plus de 5 caractères
27. L’attribut action de la balise <form> sert à traiter l’envoi du formulaire
28. Les checkboxes permettent de sélectionner plusieurs options alors que le bouton radio nous permet un seul choix
29. La balise iFrame sert à intégrer le contenu d’une page html dans une autre page
30. L’attribut sandbox sert à protéger notre site d’un contenu malveillant d’une autre page
31. Cette balise sert à désigner les animations et les contenus graphiques
32. Les microdatas servent à rendre les contenus plus visible et attractifs
33. La dernière version css est la 3e
34. Les règles de style peuvent être placées juste après le selecteurs entre accolades
35. Le sélecteur de classe commence par un point et s’applique pour tous les éléments de la classe et le sélecteurs d’élément s’applique uniquement élément par élément
36. Le premier selecteurs permet de cibler les éléments de type tag2 qui suivent tag1 , le deuxième sélécteur permet de cibler les éléments tag2 qui suivent directement les tag1
37. La balise de type block crée automatiquement un retour à la ligne avant et après alors que la balise inline ne crée pas de retour à la ligne , elle écrit tout à la suite
38. Margin est l’espace autour de la bordure de l’élément, padding est l’espace entre le conteneur et la bordure de l’élément
39. Un positionnement flottant indique des positions relatives
40. Un positionnement fixe indique des positions statiques
41. Les flexbox sont un standard de disposition des éléments dans une page Web , cela permet que les éléments de la page soient réagencés selon la taille de l’écran
42. Grâce à hsl on peut définir les nuances et ombres juste en jouant sur la luminosité
43. Less et sass permettent une gestion plus flexibles que css et il y a la possibilités de créer des variables et des fonctions
44. Avec less on est plus proche du css que de la programmation alors qu’avec sass on peut faire un peu plus de programmation
45. Un mixin est un type spécial d’héritage multiple
46. Le responsive design consiste à faire en sorte que la page web s’adapte de manière optimale sur tous les écrans , quitte à rétrecir ou a changer certains éléments de place
47. Dans le design fluide on définit les colonnes par rapport à la taille de l’écran directement
48. Un design adaptatif va s’adapter à la taille de l’écran , on va même pouvoir définir des règles spécifiques pour chaque type d’écran
49. Pour définir des feuilles de style alternatives on met rel= «alternate stylesheet »
50. Le framework Bootstrap peut-être utilisé avec toutes les technologies côté serveur
51. Une fonction callback est une fonction qui est passé en argument puis qui est utilisée à l’extérieur de la fonction pour exécuter une routine
52. Undefined veut dire que la variable n’a pas été déclarée ou défini et Null est une valeur d’affectation à un objet
53. Var permet de définir une variable globale alors que let permet de déclarer une valeur locale dans un bloc
54. Le scope est la portée d’un objet , la portion de code dans laquelle elle peut exister et garder sa valeur
55. == est utilisé pour la comparaison entre deux variables quelque soit le type et === est utilisé pour une comparaison stricte entre deux variables ( vérification du type et comparaison des variables)
56. Un namespace sert à déclarer un scope , cela évite les collisions (ex :si on a besoin d’une même variable avec des valeurs différentes selon les namespace)
57. Cela retourne – infini
58. Cela retourne Not a Number
59. /[abc]{10,15}/i
60. L’événement Onsubmit() permet de gérer un envoi qu’il soit fait avec la touche entrée ou un click sur un bouton envoyer
61. Onload() permet d’éxécuter un script une fois que tout le contenu d’une page Web est chargé
62. En début de code
63. JQuery facilite l’utilisation d’éléments du DOM et c’est une petite librairie
64. Elle permet de choisir le prototype de l’objet sans avoir à définir un constructeur
65. La méthode getMonth retourne 11 pour 31/12/2020
66. Un objet statique est un objet auquel on fixe directement les attributs lors de la déclaration de l’objet
67. Le DOM ou Document Object Model est une interface de programmation qui permet de modifier les pages Web
68. QuerySelector() renvoi sur le groupe de selecteurs spécifié entre parenthèses le premier élément
69. SetTimeout exécute des instruction après le temps qu’on lui a spécifié alors que SetInterval() exécute les instruction tout les X temps.
70. Les prototypes permettent aux objets JavaScript d’hériter de propriétés d’autres objets.
71. Un worker est un script que le navigateur exécute en dehors du main Thread
72. Il faut créer une fonction try catch qui ouvre une window dans laquelle on référence notre database
73. Localstorage mémorise les données sans limite de durée de vie alors qu’avec sessionstorage elles sont effacées lors de la fermeture de l’onglet
74. Le manifest permet de fournir les mises à jour à des programmes anciens.
75. Ajax permet des mises à jour rapides et incrémentielles (ajax= asynchronous Javascript +XML)
76. Websocket est un standard web qui désigne un protocol reseau de la couche application qui crée des canaux de communication par-dessus les connexions TCP
77. L’objet event permet de connaitre des informations supplémentaires sur l’évenement qu’on peut récupérer en l’éxécutant
78. Promise est un constructeur qui permet de réaliser des traitements asynchrone
79. Avec callback on dit à la fonction quoi faire lorsque la tache asynchrone est complète alors qu’avec les promesses non
80. Le typescript est plus facile à prendre en main et permet de voir les problèmes lors de la compilation.