1. ng-app : délimatateur de la zone d’action de angularJs.
2. ng-controller : permet de préciser le controlleur
3. Module : notre application (ng-app) n'est autre qu'un module au sens d'AngularJS,
4. ng-model, ng-init, ng-repeat : <http://www.w3schools.com/angular/angular_directives.asp>
5. ng-class : permet d'assigner une classe à n'importe quelle balise en fonction d'une condition.
6. ng-show : ll dit à AngularJS de n'afficher l'élément concerné seulement si la condition donnée entre guillemets est vraie
7. Grâce au data-binding, on peut se brancher à un modèle dans le HTML. Il suffit d’utiliser les doubles accolades : {{ }} et y ajouter le nom du modèle. Exemple : <h1>Hello {{ yourName }}!</h1>
8. Techniquement, un service, une factory ou un provider, dans AngularJS, ça sert à la même chose. Un service est juste une manière plus facile d’écrire une factory, qui est juste une manière plus simple d’écrire un provider. [http://sametmax.com/service-factory-et-provider-dans-angularjs/](%20http:/sametmax.com/service-factory-et-provider-dans-angularjs/)
9. Les 3 servent à créer un objet Javascript ordinaire, c’est tout.
10. Routage : [http://www.tutoriel-angularjs.fr/tutoriel/2-utilisation-complete-d-angularjs/1-le-routage#le-module-ngRoute](http://www.tutoriel-angularjs.fr/tutoriel/2-utilisation-complete-d-angularjs/1-le-routage%23le-module-ngRoute)
11. Plugins :
    1. Batarang : permet d’observer le code en action, fini le temps des alerte
    2. LiveReload : recharge les fichiers sans rafraichir la page
12. 'use strict' : permet d’éviter les variables globales qui sont fortement déconseillé