Отличия от html4

<https://rawgithub.com/whatwg/html-differences/master/Overview.html#apis>

Спецификации html5

<http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/>

<http://www.w3.org/TR/html5/>

Application cache

[4] <http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/offline.html#application-cache>

2d-context specifictaion

[5] <http://www.w3.org/TR/2010/WD-2dcontext-20101019/>

webgl-context specification

[6] <http://www.khronos.org/registry/webgl/specs/latest/>

История в браузерах

[7] <http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/history.html#history>

Хранилища на стороне клиента

[8] <http://www.whatwg.org/specs/web-apps/current-work/multipage/webstorage.html#dom-localstorage>

W3C

[9] <http://www.w3.org/>

Adobe

[10] <http://www.adobe.com/>

Adobe отказалась от поддержки flash-плеера для Linux

[11] <http://blogs.adobe.com/flashplayer/2012/02/adobe-and-google-partnering-for-flash-player-on-linux.html>

Adobe отказалась от поддержки flash-плеера для мобильных платформ

[12] <http://blogs.adobe.com/flashplayer/2012/06/flash-player-and-android-update.html>

WEBGL - A NEW DIMENSION FOR BROWSER EXPLOITATION

[13] <http://www.contextis.com/research/blog/webgl-new-dimension-browser-exploitation/>

[14] SVG vs Canvas Performance: Joel Oughton. — 03.04.2011 [Электронный ресурс]. — URL: <http://joeloughton.com/blog/web-applications/svg-vs-canvas-performance/> (дата обращения: 04.03.2013)

[15] Стив Макконнелл - Совершенный код, 2-е издание (мастер-класс) – 2010

[16] Стив Макконнелл - Совершенный код, 2-е издание (мастер-класс) – 2010, с 695.

[17] Александреску А., Саттер Г. Стандарты программирования на C++. 101 правило и рекомендация, с. 10

[18] Стив Макконнелл - Совершенный код, 2-е издание (мастер-класс) – 2010, с 674.