PHP

<https://ro.wikipedia.org/wiki/PHP>

**PHP** este un [limbaj de programare](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limbaj_de_programare). Numele PHP provine din [limba engleză](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limba_englez%C4%83) și este un acronim recursiv : **P**hp: **H**ypertext**P**reprocessor. Folosit inițial pentru a produce pagini web dinamice, este folosit pe scară largă în dezvoltarea paginilor și aplicațiilor [web](https://ro.wikipedia.org/wiki/Web). Se folosește în principal înglobat în codul [HTML](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML), dar începând de la versiunea 4.3.0 se poate folosi și în mod „linie de comandă” ([CLI](https://ro.wikipedia.org/wiki/CLI)), permițând crearea de aplicații independente. Este unul din cele mai importante limbaje de programare web[[2]](https://ro.wikipedia.org/wiki/PHP#cite_note-2) [open-source](https://ro.wikipedia.org/wiki/Open-source) și [server-side](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Server-side&action=edit&redlink=1), existând versiuni disponibile pentru majoritatea [web serverelor](https://ro.wikipedia.org/wiki/Server) și pentru toate sistemele de operare. Conform statisticilor este instalat pe 20 de milioane de site-uri web și pe 1 milion de [servere web](https://ro.wikipedia.org/wiki/Server)[[3]](https://ro.wikipedia.org/wiki/PHP#cite_note-3). Este disponibil sub Licenṭa PHP ṣi Free Software Foundation îl consideră a fi un software liber.

Inițial, limbajul a fost dezvoltat de inventatorul său, [Rasmus Lerdorf](https://ro.wikipedia.org/wiki/Rasmus_Lerdorf). Odată cu creșterea numărului de utilizatori, dezvoltarea a fost preluată de o nouă entitate, numită [The PHP Group](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=The_PHP_Group&action=edit&redlink=1) (Grupul PHP).

*PHP* însemna inițial *Personal Home Page*.[[4]](https://ro.wikipedia.org/wiki/PHP#cite_note-4) PHP a fost început în [1994](https://ro.wikipedia.org/wiki/1994) ca o extensie a limbajului server-side [Perl](https://ro.wikipedia.org/wiki/Perl), și apoi ca o serie de [CGI](https://ro.wikipedia.org/wiki/CGI)-uri compilate de către [Rasmus Lerdorf](https://ro.wikipedia.org/wiki/Rasmus_Lerdorf), pentru a genera un curriculum vitae și pentru a urmări numărul de vizitatori ai unui site. Apoi a evoluat în PHP/FI 2.0, dar proiectul open-source a început să ia amploare după ce [Zeev Suraski](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Zeev_Suraski&action=edit&redlink=1) și [Andi Gutmans](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Andi_Gutmans&action=edit&redlink=1), de la [Technion](https://ro.wikipedia.org/wiki/Technion) au lansat o nouă versiune a interpretorului PHP în vara anului [1998](https://ro.wikipedia.org/wiki/1998), această versiune primind numele de PHP 3.0. Tot ei au schimbat și numele în acronimul recursiv de acum, până atunci PHP fiind cunoscut ca **P**ersonal **H**ome **P**age Tools. Apoi Suraski și Gutmans au rescris baza limbajului, producând astfel și [Zend Engine](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Zend_Engine&action=edit&redlink=1) în [1999](https://ro.wikipedia.org/wiki/1999). În mai [2000](https://ro.wikipedia.org/wiki/2000) a fost lansat PHP 4.0, având la bază Zend Engine 1.0.

Unilizare:

PHP este simplu de utilizat, fiind un [limbaj de programare structurat](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Limbaj_de_programare_structurat&action=edit&redlink=1), ca și [C-ul](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limbajul_de_programare_C), [Perl](https://ro.wikipedia.org/wiki/Perl)-ul sau începând de la versiunea 5 chiar [Java](https://ro.wikipedia.org/wiki/Java), sintaxa limbajului fiind o combinație a celor trei. Datorită modularității sale poate fi folosit și pentru a dezvolta aplicații de sine stătătorare, de exemplu în combinație cu [PHP-GTK](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=PHP-GTK&action=edit&redlink=1) sau poate fi folosit ca [Perl](https://ro.wikipedia.org/wiki/Perl) sau [Python](https://ro.wikipedia.org/wiki/Python) în linia de comandă. Probabil una din cele mai importante facilități ale limbajului este conlucrarea cu majoritatea [bazelor de date relaționale](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Baze_de_date_rela%C8%9Bionale&action=edit&redlink=1), de la [MySQL](https://ro.wikipedia.org/wiki/MySQL) și până la [Oracle](https://ro.wikipedia.org/wiki/Oracle), trecând prin [MS Sql Server](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=MS_Sql_Server&action=edit&redlink=1), [PostgreSQL](https://ro.wikipedia.org/wiki/PostgreSQL), sau [DB2](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=DB2&action=edit&redlink=1).

**PHP** poate rula pe majoritatea sistemelor de operare, de la [UNIX](https://ro.wikipedia.org/wiki/UNIX), [Windows](https://ro.wikipedia.org/wiki/Windows), sau [Mac OS X](https://ro.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X) și poate interacționa cu majoritatea [serverelor web](https://ro.wikipedia.org/wiki/Server_web). Codul dumneavoastră PHP este interpretat de serverul WEB și generează un cod [HTML](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML) care va fi văzut de utilizator (clientului -browserului- fiindu-i transmis numai cod HTML).

Arhitectura tip [LAMP](https://ro.wikipedia.org/wiki/LAMP) a devenit populară în industria web ca modalitate rapidă, gratuită și integrată de dezvoltare a aplicațiilor. Alături de Linux, Apache și Mysql, PHP reprezintă litera P, deși uneori aceasta se referă la [Python](https://ro.wikipedia.org/wiki/Python) sau [Perl](https://ro.wikipedia.org/wiki/Perl). Linux ocupă rolul de sistem de operare pentru toate celelalte aplicații, MySQL gestionează bazele de date, Apache are rol de server web, iar PHP are rol de interpretator și comunicator între acestea.

PHP foloseste extensii specifice pentru fișierele sale: .php, .php3, .ph3, .php4, .inc, .phtml. Aceste fișiere sunt interpretate de catre serverul web iar rezultatul este trimis în formă de text sau cod HTML către browser-ul clientului

Sursa : <http://php.net/manual/ro/security.intro.php>

PHP este un limbaj de programare web puternic, iar interpretorul său, fie că este inclus în serverul web ca un modul, sau executat separat ca binar CGI, este capabil să acceseze fișiere, să execute comenzi sau să deschidă conexiuni în rețea pe server. Aceste proprietăți fac ca totul ce este rulat pe server să fie implicit nesecurizat. PHP a fost proiectat în mod specific pentru ca să fie un limbaj mai securizat pentru scrierea programelor CGI decât Perl sau C, și cu o selectare corectă a opțiunilor de configurare la compilare și la rulare, dublate de o tehnică de programare corespunzătoare, PHP ne poate oferi combinația perfectă de libertate și securitate de care aveți nevoie.

Deoarece există multe modalități diferite de a utiliza PHP, există și multe opțiuni de configurare care îi controlează comportamentul. O gamă largă de opțiuni de configurare garantează posibilitatea utilizării PHP pentru o întreagă suită de întrebuințări, dar aceasta totodată înseamnă că pot exista combinații ale acestor opțiuni și ale configurațiilor de servere, care vor duce la crearea unui mediu de execuție nesecurizat.

Flexibilitatea configurațiilor în PHP este egală și rivalizează cu flexibilitatea codului-sursă. PHP poate fi utilizat pentru a construi aplicații complete pentru servere, cu toate avantajele unui utilizator shell, sau poate fi utilizat ca o simplă incluziune de partea serverului cu grad de risc redus, într-un mediu bine controlat. Modul de construire a acestui mediu și cât de securizat este el depinde în mare măsură de programatorul PHP.

MySQL

[**https://ro.wikipedia.org/wiki/MySQL**](https://ro.wikipedia.org/wiki/MySQL)

**MySQL** este un [sistem de gestiune a bazelor de date](https://ro.wikipedia.org/wiki/Sistem_de_gestiune_a_bazelor_de_date) [relaționale](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Baze_de_date_rela%C8%9Bionale&action=edit&redlink=1), produs de compania suedeza [MySQL AB](https://ro.wikipedia.org/wiki/MySQL_AB) și distribuit sub[Licența Publică Generală GNU](https://ro.wikipedia.org/wiki/Licen%C8%9Ba_Public%C4%83_General%C4%83_GNU). Este cel mai popular SGBD [open-source](https://ro.wikipedia.org/wiki/Open-source) la ora actuală[[6]](https://ro.wikipedia.org/wiki/MySQL#cite_note-6), fiind o componentă cheie a stivei[LAMP](https://ro.wikipedia.org/wiki/LAMP) ([Linux](https://ro.wikipedia.org/wiki/Linux), [Apache](https://ro.wikipedia.org/wiki/Apache), MySQL, [PHP](https://ro.wikipedia.org/wiki/PHP)).

Deși este folosit foarte des împreună cu [limbajul de programare](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limbaj_de_programare) [PHP](https://ro.wikipedia.org/wiki/PHP), cu MySQL se pot construi aplicații în orice limbaj major. Există multe scheme API disponibile pentru MySQL ce permit scrierea aplicațiilor în numeroase limbaje de programare pentru accesarea bazelor de date MySQL, cum ar fi: C, C++, C#, Java, Perl, PHP, Python, FreeBasic, etc., fiecare dintre acestea folosind un tip specific API. O interfață de tip ODBC denumită MyODBC permite altor limbaje de programare ce folosesc această interfață, să interacționeze cu bazele de date MySQL cum ar fi ASP sau Visual Basic. În sprijinul acestor limbaje de programare, unele companii produc componente de tip COM/COM+ sau .NET (pentru Windows) prin intermediul cărora respectivele limbaje să poată folosi acest SGBD mult mai ușor decât prin intermediul sistemului ODBC. Aceste componente pot fi gratuite (ca de exemplu MyVBQL) sau comerciale.

[LAMP](https://ro.wikipedia.org/wiki/LAMP) cuprinde și MySQL

Licența GNU GPL nu permite încorporarea MySQL în softuri comerciale; cei care doresc să facă acest lucru pot achiziționa, contra cost, o licență comercială de la compania producătoare, MySQL AB.

MySQL este componentă integrată a platformelor [LAMP](https://ro.wikipedia.org/wiki/LAMP) sau WAMP (Linux/Windows-Apache-MySQL-PHP/Perl/Python). Popularitatea sa ca aplicație web este strâns legată de cea a PHP-ului care este adesea combinat cu MySQL și denumit Duo-ul Dinamic. În multe cărți de specialitate este precizat faptul ca MySQL este mult mai ușor de invățat și folosit decât multe din aplicațiile de gestiune a bazelor de date, ca exemplu comanda de ieșire fiind una simplă și evidentă: „exit” sau „quit”.

Pentru a administra bazele de date MySQL se poate folosi modul linie de comandă sau, prin descărcare de pe internet, o interfață grafică: [MySQL Administrator](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=MySQL_Administrator&action=edit&redlink=1) și [MySQL Query Browser](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=MySQL_Query_Browser&action=edit&redlink=1). Un alt instrument de management al acestor baze de date este aplicația gratuită, scrisă în PHP, [phpMyAdmin](https://ro.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin).

MySQL poate fi rulat pe multe dintre platformele software existente: AIX, FreeBSD, GNU/Linux, Mac OS X, NetBSD, Solaris, SunOS, Windows 9x/NT/2000/XP/Vista.

# JavaScript

[**https://ro.wikipedia.org/wiki/JavaScript**](https://ro.wikipedia.org/wiki/JavaScript)

**JavaScript** (**JS**) este un [limbaj de programare](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limbaj_de_programare) [orientat obiect](https://ro.wikipedia.org/wiki/Programare_orientat%C4%83_pe_obiecte) bazat pe conceptul [prototipurilor](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Prototip_(POO)&action=edit&redlink=1).[[5]](https://ro.wikipedia.org/wiki/JavaScript#cite_note-FOOTNOTEFlanaganFerguson20061-5) Este folosit mai ales pentru introducerea unor funcționalități în paginile web, codul Javascript din aceste pagini fiind rulat de către [browser](https://ro.wikipedia.org/wiki/Browser_web). Limbajul este binecunoscut pentru folosirea sa în construirea [siturilor web](https://ro.wikipedia.org/wiki/Website), dar este folosit și pentru acesul la obiecte încastrate (embedded objects) în alte aplicații. A fost dezvoltat inițial de către [Brendan Eich](https://ro.wikipedia.org/wiki/Brendan_Eich) de la [Netscape Communications Corporation](https://ro.wikipedia.org/wiki/Netscape_Communications_Corporation) sub numele de Mocha, apoi LiveScript, și denumit în final JavaScript.

În ciuda numelui și a unor similarități în sintaxă, între JavaScript și limbajul Java nu există nicio legătură. Ca și [Java](https://ro.wikipedia.org/wiki/Java), JavaScript are o sintaxă apropiată de cea a [limbajului C](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limbajul_de_programare_C), dar are mai multe în comun cu [limbajul Self](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Limbajul_Self&action=edit&redlink=1) decât cu [Java](https://ro.wikipedia.org/wiki/Limbajul_Java).

Până la începutul lui 2005, ultima versiune existentă a fost JavaScript 1.5, care corespunde cu Ediția a 3-a a ECMA-262,[ECMAScript](https://ro.wikipedia.org/wiki/ECMAScript), cu alte cuvinte, o ediție standardizată de JavaScript. Versiunile de [Mozilla](https://ro.wikipedia.org/wiki/Mozilla) începând cu 1.8 Beta 1 au avut suport pentru [E4X](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=E4X&action=edit&redlink=1), care este o extensie a limbajului care are de a face cu [XML](https://ro.wikipedia.org/wiki/XML), definit în standardul ECMA-357. Versiunea curentă de Mozilla, 1.8.1 (pe care sunt construite [Firefox](https://ro.wikipedia.org/wiki/Firefox) și [Thunderbird](https://ro.wikipedia.org/wiki/Thunderbird) versiunile 2.0) suportă JavaScript versiunea 1.7.

Cea mai des întâlnită utilizare a JavaScript este în scriptarea [paginilor web](https://ro.wikipedia.org/wiki/Pagin%C4%83_web). Programatorii web pot îngloba în paginile HTML script-uri pentru diverse activități cum ar fi verificarea datelor introduse de utilizatori sau crearea de meniuri și alte efecte animate.

Browserele rețin în memorie o reprezentare a unei pagini web sub forma unui [arbore](https://ro.wikipedia.org/wiki/Arbore) de [obiecte](https://ro.wikipedia.org/wiki/Obiect_(informatic%C4%83)) și pun la dispoziție aceste obiecte script-urilor JavaScript, care le pot citi și manipula. Arborele de obiecte poartă numele de [Document Object Model](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Document_Object_Model&action=edit&redlink=1) sau [DOM](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=DOM&action=edit&redlink=1). Există un standard [W3C](https://ro.wikipedia.org/wiki/W3C) pentru DOM-ul pe care trebuie să îl pună la dispoziție un browser, ceea ce oferă premiza scrierii de script-uri [portabile](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Portabilitate&action=edit&redlink=1), care să funcționeze pe toate browserele. În practică, însă, standardul W3C pentru DOM este incomplet implementat. Deși tendința browserelor este de a se alinia standardului W3C, unele din acestea încă prezintă incompatibilități majore, cum este cazul [Internet Explorer](https://ro.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer).

O tehnică de construire a paginilor web tot mai întâlnită în ultimul timp este [AJAX](https://ro.wikipedia.org/wiki/AJAX), abreviere de la „Asynchronous JavaScript and XML”. Această tehnică constă în executarea de cereri [HTTP](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTTP) în fundal, fără a reîncărca toată pagina web, și actualizarea numai anumitor porțiuni ale paginii prin manipularea DOM-ului paginii. Tehnica AJAX permite construirea unor interfețe web cu timp de răspuns mic, întrucît operația (costisitoare ca timp) de încărcare a unei pagini HTML complete este în mare parte eliminată.

# jQuery

**https://ro.wikipedia.org/wiki/JQuery**

**jQuery** este o [platformă de dezvoltare](https://ro.wikipedia.org/wiki/Platforme_dezvoltare_Web) [JavaScript](https://ro.wikipedia.org/wiki/JavaScript), concepută pentru a ușura și îmbunătăți procese precum traversarea arborelui [DOM](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=DOM&action=edit&redlink=1) în [HTML](https://ro.wikipedia.org/wiki/HTML),[[2]](https://ro.wikipedia.org/wiki/JQuery#cite_note-jquery.com-2) managementul inter-browser al evenimentelor, animații și cereri tip [AJAX](https://ro.wikipedia.org/wiki/AJAX). jQuery a fost gândit să fie cât mai mic posibil, disponibil în toate versiunile de browsere importante existente, și să respecte filosofia "[Unobtrusive JavaScript](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Unobtrusive_JavaScript&action=edit&redlink=1)". Biblioteca a fost lansată in [2006](https://ro.wikipedia.org/wiki/2006) de către [John Resig](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=John_Resig&action=edit&redlink=1) [[3]](https://ro.wikipedia.org/wiki/JQuery#cite_note-3).

jQuery se poate folosi pentru a rezolva următoarele probleme specifice programării web:

* selecții de elemente în arborele [DOM](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=Document_Object_Model&action=edit&redlink=1) folosind propriul motor de selecții open source [Sizzle](http://sizzlejs.com/), un proiect născut din jQuery [[4]](https://ro.wikipedia.org/wiki/JQuery#cite_note-4)
* parcurgere și modificarea arborelui DOM (incluzând suport pentru selectori [CSS](https://ro.wikipedia.org/wiki/CSS) 3 și [XPath](https://ro.wikipedia.org/wiki/XPath) simpli)
* înregistrarea și modificarea evenimentelor din browser
* manipularea elementelor [CSS](https://ro.wikipedia.org/wiki/CSS)
* efecte și animații
* cereri tip [AJAX](https://ro.wikipedia.org/wiki/AJAX)
* extensii ( vezi mai jos )
* utilităti - versiunea browser-ului, funcția each.

## Extensii

Plugin-urile sau extensiile sunt unele dintre cele mai interesante aspecte ale jQuery. Arhitectura sa permite programatorilor să dezvolte subaplicații bazate în biblioteca principală care extind funcțiile de bază jQuery cu funcții specifice plugin-ului. În acest fel biblioteca principală poate ocupa foarte puțin spațiu, iar extensiile necesare în anumite pagini web pot fi încarcate la cerere, doar când este nevoie de ele. Există un set de extensii principal numit [jQuery UI](https://ro.wikipedia.org/w/index.php?title=JQuery_UI&action=edit&redlink=1)( jQuery User Interface) [[5]](https://ro.wikipedia.org/wiki/JQuery#cite_note-5). jQuery UI ofera un set de extensii pentru interactivitate de bază, efecte mai complexe decât cele din biblioteca de bază și teme de culori. Avantajul jQuery UI față de alte extensii este că dezvoltarea și testarea acestor componente se face în paralel cu dezvoltarea bibliotecii principale, minimizând riscul de incomptibilitate.

Orice programator poate crea o extensie și jQuery oferă publicare în catalogul de pe pagina proiectului în diversele categorii disponibile [[6]](https://ro.wikipedia.org/wiki/JQuery#cite_note-6).

# Arhitectura Model-View-Controller (MVC)

<http://www.yiiframework.com/doc/guide/1.1/ro/basics.mvc>

MVC este un concept foarte raspândit in programarea Web. Scopul MVC este de a tine separate logica business-ului si interfata utilizator, astfel incât cei care intretin aplicatia sa schimbe mult mai usor o parte, fara a afecta alte parti. In MVC, modelul contine informatiile (datele) si regulile business; view contine elemente din interfata utilizator (texte, input-uri ale formularelor etc); controller-ul genstioneaza comunicatia dintre model si view.

[**https://wiki.qt.io/Model\_View\_Programming/ro**](https://wiki.qt.io/Model_View_Programming/ro)

**Model-View-Controller** este un [design pattern](http://en.wikipedia.org/wiki/Design_pattern), care este adesea folosit atunci când se construiesc interfețe cu utilizatorul. Model-View-Controller conține trei tipuri de obiecte:

* **Modelul** este un obiect de aplicație;
* **View**-ul este prezentarea pe ecran;
* **Controller**-ul definește modul în care interfața cu utilizatorul reacționează la comenzile date de utilizator.

Înainte de această arhitectură, cele trei obiecte erau de regulă puse împreună.**Arhitectura Model-View-Controller** le decuplează pentru a crește flexibilatea codului și să-l facă reutilizabil.

Dacă **view**-ul și **controller**-ul sunt combinate, rezultatul va fi o **arhitectură model-view**. Chiar și în acest caz, datele sunt separate de modul în care ele sunt prezentate, dar oferă niște mecanisme mai ușoare de lucru bazate pe aceleași principii. Această separație face posibilă afișarea a acelorași date în mai multe feluri fără a fi nevoie să schimbăm modul în care sunt structurate datele. Pentru a permite un mod flexibil de gestionare a comenzile utilizatorului, se introduce conceptul de **delegat**. Delegații ne permit să modificăm modul în care datele sunt afișate și editate.

Clasele unei astfel de arhitecturi sunt clasele de **model**, de **view** și **delegații**. Modelul comunică cu o sursă de date și oferă o interfață de comunicare cu celelalte componente. View-ul obține indexul de la care își va extrage datele din model pentru a le prezenta. Atunci când datele sunt editate delegatul va comunica direct cu modelul folosind indexul. Toate aceste clase vor comunica între ele utilizând semnale și slot-uri. Semnalele de la model vor informa despre schimbările de date. Semnalele de la view vor comunica comenzile date de utilizator. Semnalele de la delegat vor fi folosite în timpul editării datelor să informeze modelul și view-ul în legătură cu starea editorului.

# Bootstrap (front-end framework)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_(front-end_framework)>

Bootstrap este un cadru web front-end liber și open-source pentru proiectarea site-uri si aplicatii web. Acesta conține HTML- și template-uri de design bazate pe CSS pentru tipografie, formulare, butoane, navigare și alte componente de interfață, precum și extensii opționale JavaScript. Spre deosebire de multe cadre de web, ea se referă doar cu dezvoltarea front-end.

Bootstrap este cel de-al doilea proiect mai jucat pe GitHub, cu peste 95 de mii de stele și mai mult de 40 de mii de furci.

Bootstrap, initial numit Twitter Blueprint, a fost dezvoltat de Mark Otto și Jacob Thornton la Twitter ca un cadru pentru a încuraja consecvența între instrumente interne. Înainte de a Bootstrap, diverse biblioteci au fost utilizate pentru dezvoltarea interfeței, ceea ce a dus la inconsistențe și o sarcină de întreținere ridicate. Potrivit lui Mark Twitter dezvoltator Otto:

"Un grup foarte mic de dezvoltatori și am ajuns împreună pentru a proiecta și construi un nou instrument intern și a văzut o oportunitate de a face ceva mai mult. Prin acest proces, ne-am văzut construi ceva mult mai substanțial decât un alt instrument intern. Câteva luni mai târziu, ne-am încheiat cu o versiune timpurie a Bootstrap ca o modalitate de a documenta și a cotei de modele de design comune și active în cadrul companiei. "

Dupa cateva luni de dezvoltare de către un grup mic, mulți dezvoltatori de la Twitter a început să contribuie la proiect ca parte a Hack Week, o săptămână în stil Hackathon pentru echipa de dezvoltare Twitter. Acesta a fost redenumit de la Twitter Plan pentru Bootstrap, și lansat ca un proiect open source la data de 19 august 2011. Aceasta a continuat să fie menținută de către Mark Otto, Jacob Thornton, și un mic grup de dezvoltatori de bază, precum și un mare comunitate de contribuitori in prezent.

La 31 ianuarie 2012, a fost anunțat Bootstrap 2. Acest comunicat de adăugat dispunerea douăsprezece coloane grilă și componentele de proiectare sensibile, precum și modificările la multe dintre componentele existente. [6] Eliberarea Bootstrap 3 a fost anunțat la data de 19 august 2013, se deplasează la o primă abordare mobilă și folosind un design plat

La 29 octombrie, 2014, Mark Otto a anunțat Bootstrap 4 a fost în dezvoltare. Versiunea prima alfa a Bootstrap 4 a fost desfășurat la data de 19 august 2015.