

Inhaltsverzeichnis

Einführung	15
Systemanforderungen	15
Über dieses Buch	16
In diesem Buch verwendete Konventionen	16
Was Sie nicht lesen müssen	17
Vorkenntnisse für dieses Buch	18
Wie dieses Buch aufgebaut ist	18
Teil I: Das Erstellen mörderisch guter Webseiten zum Spaß oder zum Geldverdienen	18
Teil II: Machen Sie Ihre Webseiten intelligenter	18
Teil III: Machen Sie Ihre Webseiten interaktiv	18
Teil IV: Das Automatisieren Ihrer Website	19
Teil V: Die Hitparaden	19
Teil VI: Anhänge	19
Symbole, die in diesem Buch verwendet werden	19
Wie geht es jetzt weiter?	20
Teil I	
Das Erstellen mörderisch guter Webseiten zum Spaß oder zum Geldverdienen	21
Kapitel 1	
Was Sie schon immer über JavaScript wissen wollten (aber nie zu fragen wagten!)	23
Was ist JavaScript? (Kleiner Tipp: Es ist nicht dasselbe wie Java!)	24
Es ist einfach! (Ziemlich ...)	25
Es ist schnell!	26
Jeder tut es! (Okay, fast jeder!)	27
JavaScript und HTML	28
JavaScript und Ihr Webbrowser	28
Was kann ich mit JavaScript machen, was mit HTML nicht geht?	29
Geben Sie Ihren Seiten Intelligenz mit auf den Weg	29
Interaktion mit den Anwendern	30
Erstellen Sie coole Animationen	31
Passen Sie Ihre Seiten an	31

Was brauche ich für den Anfang?	31
Hardware	31
Software	32
Dokumentation	33
Kapitel 2	
Schreiben Sie Ihr erstes Skript	35
Von der Idee zur funktionierenden JavaScript-Anwendung	35
Ideen?! Hab' ich Tausende!	36
Teil I: Erstellen einer HTML-Datei	36
Teil II: Erstellen und Einbinden des Skripts	40
Testen des Skripts	42
Liste der Skript-Darsteller (in der Reihenfolge des Auftretens)	44
Helfen wir JavaScript mit dem <SCRIPT>-Tag in HTML hinein	44
Psst! Ich verstecke mich vor einem Browser, der kein JavaScript versteht!	46
Voll funktionstüchtig	48
Kommentare, bitte!	50
Wenn dies, dann das	51
Methodisches Vorgehen hilft	51
Diese unverschämten Ereignisbehandlungs routinen	53
Kapitel 3	
Konzepte der JavaScript-Programmierung	55
JavaScript-Syntax	55
Drücken Sie sich aus	56
var (für meine Freunde, alle anderen nennen mich bitte Variable!)	67
Das Deklarieren von Funktionen	69
Operatoren stehen bereit	71
Schon wieder Reste?	77
Objektmodelle zeigen sich immer nackt	78
Objekt-ivität	80
Vom Eigentümer zu verkaufen: Objekteigenschaften	82
Der Wahnsinn hat Methode!	83
Wie soll man mit solchen Ereignissen fertig werden?	
Ereignisbehandlungs routinen	85
Bei Funktionen sind Sie in guter Gesellschaft	86
Das Objektmodell von Netscape Navigator	88
JavaScript-Datentypen	90
Das Document Object Model von Microsoft Internet Explorer	92

Teil II**Machen Sie Ihre Webseiten intelligenter****95****Kapitel 4****Spione! Erkennen Sie die Browser-Umgebung Ihrer Besucher****97**

JavaScript: der Standard, der keiner ist	97
Können wir uns nicht friedlich einigen? Der ECMA-Standard	98
Schlagen Sie sich Ihren Weg durch das Browser-Gewirr	99
Das Browser-Erkennungs-Skript	100
Bringen wir mal etwas Ordnung in diesen Laden!	106
Variablen: global denken, lokal handeln	110
Manipulation an Zeichenketten (nicht aufregen, das ist ethisch vertretbar!)	113
Jedem Browser seine Webseite mit JavaScript	118

Kapitel 5**Jedes Datum kann wichtig sein****121**

Wie wäre es mit einem Date?	121
Kein gewöhnliches Date	127
Zeit finden: Das Skript zur Formatierung von Zeitwerten	127
Dass das mal klar ist: das Skript zum Formatieren des Datums	130

Kapitel 6**Ein Festmahl für Krümelmonster – Cookies****135**

Das Cookie-Beispiel	135
Warum Cookies einsetzen?	136
Sicherheitsbedenken bei Cookies	136
Kekse probieren	137
Das Skript für wiederkehrende Besucher	142
Das Rezept für meisterhafte Cookies	148

Teil III**Machen Sie Ihre Webseiten interaktiv****153****Kapitel 7****Buttons, überall Buttons!****155**

Wählen Sie einen Button – irgendeinen Button!	155
Mit Ereignissen auf der Seite und dem Bildschirm umgehen	157
Angepasste Buttons: die Elemente button und radio	159
Buttons aus dem Katalog: die Elemente submit und reset	162
Das Bestellformular-Skript	165

Kapitel 8	
Geben Sie ein perfektes Bild ab	173
Ein Bild macht sich einen Namen	173
Das Skript für die Einstiegsseite	176
onDonner, onBlitz, onClick	178
Der Maus-Detektiv I: onMouseOver	179
Der Maus-Detektiv II: onMouseOut	180
Die Einstiegsseite für Aufsteiger	180
Leisten Sie sich eine Navigationsleiste	184
Erstellen von Links mit Bildern	185
Auf E-Mail verweisen	189
Kapitel 9	
Roll rüber, Junge! Brave Maus!	191
Was ist ein Rollover?	191
Bringen wir etwas Farbe in unsere Navigationsleiste	194
Vorsorgliches Laden von Bildern	194
Den Austausch vorbereiten	196
Die ganze Pracht	199
Werkeln wir etwas herum	204
Kapitel 10	
Jagen Sie Eingaben Ihrer Benutzer nach, sammeln Sie die Eingaben ein und überprüfen Sie sie	207
Daten sammeln und auswerten	207
Überprüfen von Benutzereingaben	208
Melden Sie sich doch mal – Feedback, aber richtig	211
Erstellen des Bestellfomular-Skripts	212
Wow! Existenz-ielle Fragen!	214
Zahlenspiele	216
Ich glaube, ich sehe hier ein Muster!	218
Und jetzt alle zusammen – Überprüfung auf Formularebene	221
Kapitel 11	
Das können Sie sich einrahmen	231
Eine Seite nach der anderen	231
Frames aufbauen	232
Verbindungen knüpfen	236
Erstellen Sie einen faltbaren Index	238
Wie wäre es mal mit einem Besuch in der Bibliothek?	239
Ich rufe den Code da draußen!	240

Teil IV	
Automatisieren Sie Ihre Website	243
Kapitel 12	
DHTML – Jung, Dynamisch, ...	245
Sensation! Animation!	245
Was für eine Show! Ein bunter Dia-Abend	250
Jetzt können Sie es sehen ... Und jetzt nicht!	253
Sie pflegen wirklich Ihren Stil!	256
Kapitel 13	
Timing ist alles	259
Auf die Plätze, fertig, los! Behalten Sie die Zeit mit JavaScript im Auge	259
Das Stoppuhr-Skript	260
Eine kleine Ruhepause – und dann wird aber mal der Inhalt erneuert!	263
Kapitel 14	
JavaScript-Tricks	269
Frische erkennt man am Datum	270
Applets unter Kontrolle	272
Psst! Weitersagen!	275
Das Fenster zur Welt	279
Haben Ihre Anwender denn auch alle PlugIns?	281
Lassen wir's mal rollen	287
Jedem Tierchen sein Pläsierchen	288
Teil V	
Die Hitparaden	291
Kapitel 15	
Die besten zehn (oder so) Online-JavaScript-Quellen	293
Die besten zehn Websites, die Sie sich ansehen sollten	293
Netscape	293
Microsoft	294
CNET	294
ZDNet	294
Die JavaScript Zone von Project Cool	294
Gamelan	295
About.com	295

Netscapes DevEdge FAQ	295
WebReference.com	295
ScriptSearch.com	295
Newsgroups, die Sie nicht verpassen dürfen	296
Kapitel 16	
Die zehn (oder so) häufigsten Fehler mit JavaScript (und wie man sie vermeiden kann)	299
Tippfehler	299
Ein glückliches Paar auseinanderreißen	300
Einsame spitze Klammern	301
Einsame Tags	301
Einsame Klammern	302
Einsame Anführungszeichen	302
Platzieren von Skript-Anweisungen an der falschen Stelle	303
Falsches Schachteln von Anführungszeichen	304
Zahlen als Strings behandeln	304
Strings als Zahlen behandeln	305
Das Ziel verfehlt: logische Fehler	307
Ignorieren von Browser-Unterschieden	307
Kapitel 17	
Zehn (oder so) Tipps für die Fehlersuche in Ihren Skripts	309
JavaScript kann Ihren Code lesen, aber nicht Ihre Gedanken!	310
Isolieren Sie den Bug	311
Befragen Sie die Dokumentation	312
Anzeige von Variablenwerten	312
Verteilen Sie große Codeblocks auf kleinere Funktionen	315
Feinschliff beim Eliminieren von Bugs	315
Debugging von Browserproblemen	316
HTML-Bugs erkennen	316
Überprüfen des JavaScript-Codes	317
Profitieren Sie von der Erfahrung anderer Leute	317
Alt und bewährt: Versuch und Irrtum	318
Versuchen Sie doch mal, einen Fehler einzufangen! Die Ausnahmebehandlung	318

Teil VI	
Anhänge	323
Anhang A	
Reservierte Wörter in JavaScript	325
Anhang B	
JavaScript Farbwerte	327
Anhang C	
Referenz zum Document Object Model	331
Das Document Object Model	331
Anchor	332
Applet	332
Area	332
arguments	333
Array	333
Boolean	333
Button	334
Checkbox	334
clientInformation	334
crypto	335
Date	335
document	336
elements[]	336
event	337
FileUpload	337
Form	337
Frame	338
Function	338
Hidden	338
History	339
Image	339
java	339
JavaArray	339
JavaClass	340
JavaObject	340
JavaPackage	340
Link	341
Location	341
Math	341

MimeTypes	342
navigator	342
netscape	342
Number	343
Object	343
Option	343
Packages	344
Password	344
PlugIns	344
Radio	345
RegExp	345
Reset	346
screen	346
Select	346
String	347
Style	347
Submit	348
sun	348
Text	349
Textarea	349
window	349
Globale Eigenschaften	350
Eingebaute JavaScript-Funktionen	350
escape()	350
eval()	351
isFinite()	351
isNaN()	351
Number()	352
parseFloat()	352
parseInt()	352
String()	352
taint()	353
unescape()	353
untaint()	353
Anhang D	
Spezielle Zeichen	355
Stichwortverzeichnis	361