

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Programmierung	2
Von der Wichtigkeit der Sprache	3
Was ist JavaScript?	6
Die Programme ausprobieren	7
Schreibweisen	8
1 Grundlagen von JavaScript: Werte, Variablen und Steuerungsfluss	9
1.1 Werte	9
1.2 Variablen	16
1.3 Die Umgebung	18
1.4 Die Struktur eines Programms	20
1.5 Weitere Informationen über Typen	28
2 Funktionen	33
2.1 Der Aufbau einer Funktionsdefinition	33
2.2 Techniken	40
3 Datenstrukturen: Objekte und Arrays	45
3.1 Die Aufgabe: Tante Emmas Katzen	45
3.2 Grundlegende Datenstrukturen	47
3.3 Die Katzenaufgabe lösen	54
3.4 Noch etwas Theorie	66

4	Fehlerbehandlung	71
4.1	Mögliche Arten von Problemen	71
4.2	Fehler handhaben	73
4.3	Automatisierte Tests	79
5	Funktionale Programmierung	81
5.1	Abstraktion	81
5.2	Funktionen höherer Ordnung	83
5.3	Die traurige Geschichte des Einsiedlers	87
5.4	Weitere funktionale Tricks	102
6	Objektorientierte Programmierung	105
6.1	Objekte	105
6.2	Ein simuliertes Ökosystem erstellen	115
6.3	Eine lebensechtere Simulation	129
6.4	Prototypvererbung	137
7	Modularität	145
7.1	Module	146
7.2	Die Gestalt von Modulen	148
7.3	Schnittstellenentwurf	151
7.4	Bibliotheken	154
8	Reguläre Ausdrücke	157
8.1	Syntax	157
8.2	Übereinstimmungen finden und ersetzen	161
8.3	Eine .ini-Datei analysieren	166
8.4	Schlusswort	168
9	Ein Schnellkurs in Webprogrammierung	169
9.1	Das Internet	169
9.2	Grundlegende Skripterstellung für das Web	172
9.3	Browserinkompatibilitäten	180
9.4	Literatur	182

10	Document Object Model	183
10.1	DOM-Elemente	183
10.2	Stylesheets	190
10.3	Ein Wort zur Vorsicht	193
11	Browserereignisse	195
11.1	Ereignishandler	195
11.2	Beispiel: Sokoban	203
12	HTTP-Anforderungen	211
12.1	Das Protokoll HTTP	211
12.2	Die API XMLHttpRequest	212
12.3	HTTP lernen	218
	Stichwortverzeichnis	219