

Inhalt

Vorwort	11
Warum JavaScript?	12
Welche Kosten hast du?	13
Für wen ist dieses Buch?	13
 Einleitung	 15
Wie arbeitest du mit diesem Buch?	15
Was brauchst du für dieses Buch?	16
Wie gut kannst du schon mit dem Computer umgehen?	18
 TEIL A	
Basiswissen	19
 Grundlagen	 21
Wo kannst du mit JavaScript programmieren?	22
Was brauchst du, um Internetseiten zu erstellen?	23
Was ist eigentlich HTML?	27
Wie wird eine Internetseite mit HTML erstellt?	30
Das HTML-Grundgerüst	31
Spielregeln bei HTML	33

Hyperlinks, das Navigationssystem bei HTML	38
HTML-Attribute, mehr Infos bitte!	41
Bilder in eine Internetseite einfügen	42
Kommentare, aber bitte nicht meckern!	47
Formulare, Vermittler zum System	49
Tabellen, Ordnung muss halt doch manchmal sein!	54
Block-Elemente, eines für alles	57
Styles, ein guter Stil ist nicht nur in der Mode wichtig	60
Zusammenfassung	71
 Einführung in JavaScript	 73
Was ist eine Scriptsprache?	74
Wie JavaScript in HTML verwendet wird	76
JavaScript in ein HTML-Dokument einbinden	76
Dein erstes JavaScript-»Programm«	78
JavaScript aktivieren und testen	81
Wie kannst du JavaScript aktivieren?	82
Externe JavaScript-Datei einbinden	84
JavaScript direkt im HTML-Tag	86
Ein JavaScript-Event ist keine Party	87
Auf die Schreibweise kommt es an!	90
Zusammenfassung	91
 TEIL B	
JavaScript-Workshop	93
 Grafik-Schaltflächen	 95
Schön und gut, aber	104
Geht's noch variabler bitte	108
Wer bist du oder wie heißt du	111
Die eigene Befehlsbibliothek	113
Zusammenfassung	115

Formularauswertung	117
Formulardaten versenden	120
Formulardaten überprüfen	121
Andere oder bessere Schreibweisen	134
Geht's auch schöner, bitte?	135
Zusammenfassung	137
 Dein eigener Taschenrechner	 139
Einmal das Gleiche bitte, aber anders	162
Benutzerfehler vermeiden!	164
Der Programmierer entscheidet!	166
Zusammenfassung	166
 Eine einfache Passwortabfrage	 167
Zusammenfassung	179
 Zahlenratenspiel	 181
Wie musst du programmieren?	206
Zusammenfassung	206
 Browserfenster steuern	 207
Die Navigation mit JavaScript	208
Mehr als nur ein registrierter Benutzer	211
Werte an andere HTML-Dokumente weitergeben	217
Zusätzliche Browserfenster öffnen und ändern	220
Bildschirmberechnung mit JavaScript	226
HTML-Dokumente virtuell erstellen	231
HTML-Dokument komplett selbst erstellen	235
Zusammenfassung	237

Lauftext in der Statuszeile	239
Zusammenfassung	247

Webseiten dynamisch erstellen und ändern	249
Wer sucht, der findet	250
HTML-Elemente mit JavaScript einfügen und entfernen	252
Zusammenfassung	260

TEIL C

JavaScript-Programmier-Referenz	263
--	------------

Variablen und andere komische Typen	265
Was ist eine Variable?	266
Wie funktioniert Arbeitsspeicher?	266
Wie werden Variablen gespeichert?	267
Variablen erstellen	272
Variablentypen und Namen	275
Booleanvariable, nicht gelogen	275
Integervariable, eine runde Sache	276
Floatvariable, wir lassen es fließen	277
Charvariable, der Einzelgänger	278
Stringvariable, die starke Truppe	279
Variablennamen, eine wichtige Sache	280
Globale und lokale Variablen	281
Arrays oder Listen, was denn nun?	286
Listen in Listen – oder die zweite Dimension	288
Listen erstellen, alles »neu«	291
Den drücken wir noch rein ...	292
Zusammenfassung	292

Schlüsselwörter, Konstanten und Operatoren 293
 Schlüsselwörter, nur ein Schlüssel passt! 294
 Konstanten, doch nicht variabel? 296
 Operatoren und andere Vorschriften 296
 Benennungen und Kommentare 300
 Zusammenfassung 304

**Bedingte Anweisungen, logische
Abfragen und Operatoren 305**
 if-Abfrage, wenn das Wörtchen wenn nicht wäre 307
 Wie funktioniert eine if-Abfrage? 309
 if...else-Abfrage, es gibt immer eine Alternative 312
 ...else if..., nicht alle Alternativen sind auch gut 314
 Geht's noch kürzer, bitte? 315
 Verschachtelte Bedingungen 317
 switch-Abfrage, hier kann gezappt werden 320
 Warum switch und nicht if...else? 324
 Logische Operatoren 325
 Zusammenfassung 330

Schleifen, immer wieder dasselbe 331
 Die for-Schleife 332
 Die for...in-Schleife 338
 Die while-Schleife 340
 Die do...while-Schleife 347
 Zusammenfassung 352

Funktionen, Methoden und Eigenschaften 353
 Eventgesteuertes Programmieren 355
 Ein Programm im Programm 355
 Einfache Funktionen 356
 Aufruf von Funktionen und Methoden 359

Funktionen mit Übergabewert	360
Funktionen mit Rückgabewert	367
Rekursive Funktionen	377
Besondere Schreibweisen und Verwendung	380
Befehlsbibliotheken	383
Zusammenfassung	384

Objekte	385
Funktion oder Methode	386
Variable oder Eigenschaft	387
Objekt ist nur ein Wort!	387
Mein Name ist Json	390
Klassen und Kinder gibt's nicht nur in der Schule	392
Zusammenfassung	399

TEIL D

Profi-Themen	401
---------------------------	------------

Weitere nützliche Tipps und Beispiele	403
Die Programmierung optimieren	404
Mehrdimensionale Arrays	409
Besonderheiten des Hyperlinks	410
Variablen tauschen	412
Bildschirmberechnung und Positionierung	413
Zusammenfassung	421

Fehlersuche und Debugging	423
Nützliche Tipps zur Fehlersuche	425
Die richtige Fehlersuche	433
Techniken zur Fehlersuche	436

Der Event-Handler onerror	446
Probieren geht über Studieren	450
Zusammenfassung	454
Bonuskapitel	455
JavaScript wird erwachsen	456
Android, iPhone/iPad & Co.	456
Native App vs. Web-App	457
Warum das Rad neu erfinden?	457
Wie funktioniert jQuery?	458
Zusammenfassung	467
Anhang	469
Reservierte Wörter und Schlüsselwörter	469
Operatoren	470
Escape-Zeichen	471
Event-Handler	472
Nützliche Links	473
Objekt-Referenz	473
Stichwortverzeichnis	475