

Inhaltsverzeichnis

1 „Hello world!“!	1
2 Was ein Computer können muss.....	4
3 Wie Computer funktionieren	16
4 Die Welt und ihre Objekte.....	30
5 HTML.....	34
6 JavaScript: Der Start	42
7 Bedingte Programmabläufe.....	50
8 Programmabschnitte für Teilaufgaben: Unterprogramme.....	69
9 Nicht alles ist Zahl	84
10 Formeln in JavaScript.....	94
11 Nicht alles geht mit Formeln	105
12 Objekte in JavaScript.....	120
13 Gibt es Klassen in JavaScript?	126
14 Prototypen: Einer für alle.....	142
15 Vordefinierte Standardobjekte	149
16 Die Kapselung von Objekten	158
17 Fixierte Klassen besser als in Java.....	167

18 Erben ohne Sterben	176
19 Effizient erben mit Prototypen	185
20 Wie man die Struktur eines Objekts analysiert.....	192
21 Objektinhalte kopieren	196
22 Resümee über JavaScript-Objekte	200
23 JavaScript im Browser.....	202
24 Das Browserfenster als Objekt.....	209
25 Das Dokumentenobjekt.....	218
26 En-Bloc-Zugriff auf HTML-Elemente.....	229
27 Die Hierarchie der HTML-Elemente.....	236
28 Wie man die HTML-Struktur verändert	248
29 Von der Wiege bis zur Bahre: HTML-Formulare	255
30 Cookies: manchmal schwer verdaulich	263
31 Mit Events zur Interaktion	273
32 Portionsweises Nachladen mit Ajax.....	291
33 Multithreading mit JavaScript.....	310
34 Moderne Cookie-Alternativen.....	316
35 Das Lesen lokaler Dateien.....	326
36 Zum Schluss	342
Sachwortverzeichnis	345