

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 Objekthinhalte 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