

INHALT

EINLEITUNG	11
Was heisst Programmieren?	12
Was ist eine Entwicklungsumgebung?	12
Warum gerade JavaScript?	13
Die Entwicklungsumgebung	13
Wie arbeite ich mit diesem Buch?	14
Was brauchst du für dieses Buch?	15
Hinweise für Lehrer	16
ALLER ANFANG IST SCHWER? EINSTIEG IN JAVASCRIPT	17
Ein erstes Hallo, schlicht und einfach	17
Visual Studio Code starten	21
Die nötigen Erweiterungen	25
Der steinige Weg zum zweiten Hallo	28
Visual Studio Code beenden	32
Zusammenfassung	33
Ein paar Fragen	34
... aber noch keine Aufgabe	34
WENN UND DANN UND MATHE: BEDINGUNG UND KONTROLLE	35
Willkommen in JavaScript	36
Die if-Struktur	41
if und else	46
Ein bisschen Grundrechnen	49
Was für Zahlen?	52
Zusammenfassung	55
Ein paar Fragen	56
... und ein paar Aufgaben	56

ZENSUREN UND ZAHLENRATEN: VERGLEICHEN UND WIEDERHOLEN	57
Zensurenbild	58
Punkt für Punkt	62
Ein kleines Ratespiel	66
Dein Computer zählt mit	71
Noch mehr Spielkomfort	73
Zusammenfassung	74
Ein paar Fragen	75
... und ein paar Aufgaben	75
 GELD-SPIELEREIEN: NOCH MEHR SCHLEIFEN	77
Spiel mit dem Glück	77
Die for-Struktur	80
Auf dem Weg zum Millionär	82
Macht Lotto wirklich reich?	89
Zeichen-Verkettung	93
Zusammenfassung	95
Ein paar Fragen	96
... und ein paar Aufgaben	96
 MARKE EIGENBAU: FUNKTIONEN	97
JavaScript ist lernfähig	97
Lokal oder global?	101
Tauschprozesse	104
Zahlen sortieren	109
Zusammenfassung	112
Ein paar Fragen	112
... und ein paar Aufgaben	112
 FRANKENSTEINS LABOR: KLASSEN UND MODULE	113
Ein neues Baby?	114
Vererbung	118
Programm-Module	123
Zusammenfassung	128
Ein paar Fragen	129
... aber keine Aufgabe	129

MEHR ÜBER HTML: BUTTONS UND LABELS	131
Ein Gerüst in HTML	132
Es passiert etwas	136
Noch mal Hallo	140
Noch etwas Feinschliff	144
Zusammenfassung	147
Ein paar Fragen	148
... und eine Aufgabe	148
 HALLO, WIE GEHT'S? KOMPONENTENSAMMLUNG	149
Kleine Button-Parade	149
Listenwahl	152
Von Pünktchen	156
... und Häkchen	160
Zusammenfassung	162
Ein paar Fragen	163
... und ein paar Aufgaben	163
 WER WEISS WAS? QUIZ-PROJEKT TEIL 1	165
Zuerst der Plan und dann der Bau	165
Spielbereit?	170
Datentransfer	172
Auf ein Neues	176
Zusammenfassung	180
Ein paar Fragen	180
... aber keine Aufgabe	180
 SPIELEN UND LERNEN: QUIZ-PROJEKT TEIL 2	181
Richtig oder falsch?	181
Aufgabenkontrolle	186
Antwort als Optionen	190
Vokabeln lernen?	192
Zusammenfassung	196
Ein paar Fragen	197
... und ein paar Aufgaben	197

JETZT WIRD ES BUNT: GRAFIK IN JAVASCRIPT	199
Von Punkten und Koordinaten	200
Das erste Bild	202
Jetzt wird's bunt	205
Eckig und rund	208
Mit Text geht auch	209
Farbtupfer	211
Selber zeichnen?	212
Zusammenfassung	216
Ein paar Fragen	217
... und ein paar Aufgaben	217
 BILDER LERNEN LAUFEN: ANIMATIONEN	219
Erst mal (irgend)ein Bild	219
Kommen und gehen	221
Bildersammlung	226
Drehungen	232
Zusammenfassung	234
Ein paar Fragen	235
... und ein paar Aufgaben	235
 BUNTES TRIO: KLEINE SPIELESAMMLUNG	237
Wie viele Augen?	237
Schere – Stein – Papier	240
Auf ein Wort	244
Angst vor dem Galgen?	247
Komplettierung	251
Zusammenfassung	254
Keine Fragen	255
... aber ein paar Aufgaben	255
 VON DER KUGEL ZUM PLAYER: EIN KLEINES BALLSPIEL TEIL 1	257
Ein Ball auf dem Spielfeld	258
Grenzkontrollen	261
Player-Klasse	264
Zwei Paddles	267
Der Computer spielt mit	271
Zusammenfassung	273
Ein paar Fragen	273
... und eine Aufgabe	273

PING UND PONG: EIN KLEINES BALLSPIEL TEIL 2	275
Spiel-Intelligenz?	275
Manuelle Paddle-Steuerung	280
Feintuning	283
Das Gesamt-Listing	286
Zusammenfassung	290
Keine Fragen	290
... und keine Aufgaben	290
 SCHLANGE UND KÄFER: DAS SNAKE-SPIEL	291
Ein Feld, zwei Spieler	291
Die Schlange bewegt sich	296
Länger und länger	299
Verfeinerungen	303
Das gesamte Listing	305
Zusammenfassung	308
Eine Frage	308
... und eine Aufgabe	308
 TRAU DICH WAS: DODGE ODER HIT?	309
Alter Quelltext, neue Idee?	309
Stand, Duck, Jump	313
Ausweichmanöver	316
Zusammenfassung	322
Keine Fragen	322
... und nur eine Aufgabe	322
 ANHANG A VISUAL STUDIO CODE INSTALLIEREN	323
 ANHANG B KLEINE CHECKLISTE	329
 STICHWORTVERZEICHNIS	331