**Programmierrichtlinien**

**Allgemeines**

Programmcode ist in strukturierter, möglichst gut lesbarer Form zu erstellen.

Schleifenkörper und Anweisungsblöcke von Verzweigungen sind 1 Tab einzurücken.

Beim Programmieren soll die Strichpunkt-Variante gewählt werden.

Funktionen sollen nach Möglichkeit immer nur eine Aufgabe verrichten.

Immer ein Leerzeichen zwischen den Zeichen. Beispiel:

console.log ( 'Außer meiner Frau gibt es nichts tolleres als JavaScript' );

alert ( 'Ich liebe JavaScript' );

Bei umfassenden Aufgaben soll JavaScript, CSS und HTML möglichst getrennt werden. Bei einem Codeumfang bis 100 Zeilen Code kann der JavaScript Code in das HTML-Template integriert werden.

Jede einzelne Aufgabe sollte, sofern sinnvoll, in einer eigenen html-Datei gespeichert werden. Bezeichnung: aufgabennummer.thema.html

Beispiel: 3.schleifen.html oder 3.1.schleifen.html oder 3.2.bedingte\_anweisungen.html.

Die einzelnen Dateien werden danach in die nach Themengebieten sortierten und nummerierten Ordner gelegt.

Sämtlicher erstellter Code muss in den Browsern der aktuellsten Firefox- und Google-Chrome-Version vollständig lauffähig sein.

Sofern möglich sollen alternative Lösungsvorschläge auskommentiert in die Lösungsdatei geschrieben werden.

Bei der Erstellung der Lösung aufgetauchte Schwierigkeiten oder für die Aufgabe essentielle Codezeilen sollen mit einem kurzen Verständniskommentar versehen werden.

Der Code soll nach Möglichkeit kurzgehalten werden, aber nur insoweit es das Verständnis nicht erschwert. Tricks und Abkürzungen kommen in eine Alternativlösung.

…innerCaps versteht sich!

Wenn möglich immer zuerst die einfachen Hochkomma ( 'xxxx' ) den doppelten Hochkommata vorziehen.

Die Ausgabe von console.log() oder alert() Texten soll für die Lernenden ermutigende Texte enthalten. Beispiel:

alert ( ' Super, das ist der nächste Schritt auf dem Weg zum JavaScript Meister' );

console.log ( ' Oh man ist JavaScript ge…' );

prompt ( 'Jetzt zeig der Kiste mal, dass der Fehler nicht IMMER vor dem Computer sitzt', 'Bitte eine Zahl eingeben' );

**Variablen**

Variablennamen sollen möglichst selbsterklärend, kurz und einprägsam sein, so dass sich der Lernende ganz auf die Codestruktur konzentrieren kann.

Wenn möglich immer die ersten 3-5 Buchstaben eines für die Variable beschreibenden Begriffes als Variablenname zu wählen:

Beispiele: Variable für Ergebnisse 🡪 erg, erg1, erg2, etc…

Allgemeine Variablen 🡪 allg, allg1

Fibonacci 🡪 fib

Variable für Summen 🡪 sum

Variable nur zum testweisen ausgeben mit console.log 🡪 test

AUSNAHME: Lustige und Ermutigende Variablennamen sind obigen IMMER vorzuziehen!