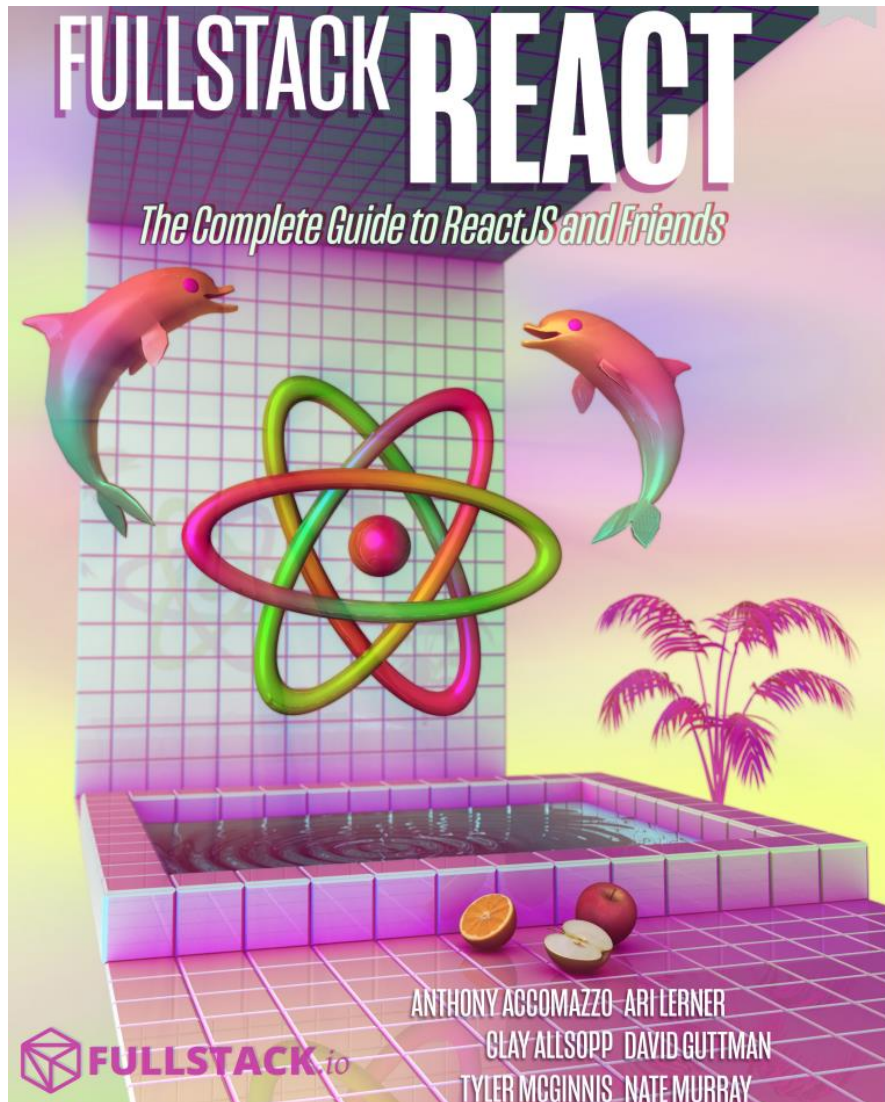


React



- Die in diesem Seminar verwendete Werkzeuge und Frameworks sind Open Source
 - LPGL Lizenzmodell
- Dies ist ein Programmier-Seminar
 - Damit werden die Inhalte durch Übungen vertieft und verinnerlicht
 - Musterbeispiele werden zur Verfügung gestellt
 - Diese können am Ende des Seminars als ZIP-Datei kopiert werden
 - USB-Stick oder ähnliches
- Dokumentation und Ressourcen stehen auch im Internet zur Verfügung
 - Beispiele unter <https://GitHub.com/JavacreamTraining/org.javacream.training.react>
- Konventionen
 - Befehle werden in Courier-Schriftart dargestellt
 - Dateinamen werden in *kursiver Courier-Schriftart* dargestellt
 - Links werden in unterstrichener Courier-Schriftart dargestellt

© Javacream

Javacream

Dr. Rainer Sawitzki

Alois-Gilg-Weg 6

81373 München

eMail: training@rainer-sawitzki.de

Alle Rechte, einschließlich derjenigen des auszugsweisen Abdrucks, der fotomechanischen und elektronischen Wiedergabe vorbehalten.

Einführung	6
Programmierung	18
Web Anwendungen	39
Verschiedenes	55
Anhang: Node	70
Anhang: ECMAScript	88

1

EINFÜHRUNG

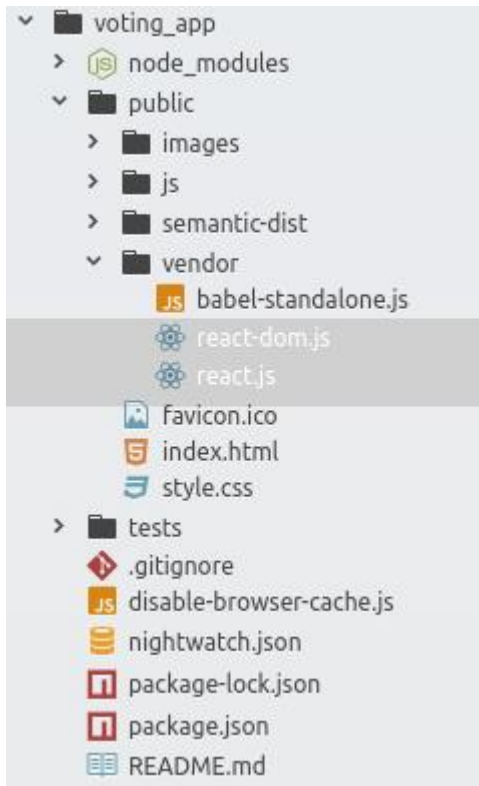
1.1

INSTALLATION UND SETUP

- `node` und `npm` sind auf einem Entwicklerrechner zu installieren
 - Näheres hierzu im Anhang
- Damit steht ein ausgefeilter Buildprozess zur Verfügung
 - Verzeichnisstruktur und Projekt-Organisation
 - Automatische Transpilation
 - Browser-Update bei Änderungen an den Quellen
- Ein spezieller Editor ist nicht notwendig
 - Empfohlen wird Atom oder ähnliches

- React kann als npm-Dependency in ein Projekt eingebunden werden
- Alternativ kann React auch durch das Laden der notwendigen Skript-Dateien bereitgestellt werden
 - `react.js`
 - `react-dom.js`
- Zusätzlich kann auch der React-Projektgenerator zusätzlich installiert werden
 - `npm install -g create-react-app`

Projektstruktur: npm-Projekt mit Laden der React-Skripte



```
{
  "name": "voting_app",
  "version": "1.1.0",
  "author": "Fullstack.io",
  "scripts": {
    "go": "open http://localhost:3000; npm run server",
    "e2e": "nightwatch",
    "test": "./node_modules/.bin/concurrently -k 'npm run server' 'npm run e2e'",
    "start": "npm run server",
    "server": "live-server public --host=localhost --port=3000 --middleware=./disable-browser-cache.js"
  },
  "private": true,
  "devDependencies": {
    "concurrently": "2.2.0",
    "live-server": "git://github.com/acco/live-server.git"
  }
}
```

```
{
  "name": "first_react",
  "version": "0.1.0",
  "private": true,
  "dependencies": {
    "react": "^16.2.0",
    "react-dom": "^16.2.0",
    "react-scripts": "1.1.0"
  },
  "scripts": {
    "start": "react-scripts start",
    "build": "react-scripts build",
    "test": "react-scripts test --env=jsdom",
    "eject": "react-scripts eject"
  }
}
```

1.2

EINE ERSTE ANWENDUNG

- Eine typische React-Anwendung besteht aus
 - Einer index-Seite
 - Diese lädt alle notwendigen Skripte
 - Weiterhin definiert sie einen Bereich, in dem sich die React-Anwendung befinden wird

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Project One</title>
    <link rel="stylesheet" href="../semantic-dist/semantic.css" />
    <link rel="stylesheet" href="../style.css" />
    <script src="vendor/react.js"></script>
    <script src="vendor/react-dom.js"></script>
  </head>
  <body>
    <div class="main ui text container">
      <h1 class="ui dividing centered header">Popular Products</h1>
      <div id="content"></div>
    </div>
    <script src="../js/seed.js"></script>
    <script src="../js/app.js"></script>
  </body>
</html>
```

Beispiel: index.html mit inline-Babel-Transpilation

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Project One</title>
    <link rel="stylesheet" href="../semantic-dist/semantic.css" />
    <link rel="stylesheet" href="../style.css" />
    <script src="vendor/babel-standalone.js"></script>
    <script src="vendor/react.js"></script>
    <script src="vendor/react-dom.js"></script>
  </head>
  <body>
    <div class="main ui text container">
      <h1 class="ui dividing centered header">Popular Products</h1>
      <div id="content"></div>
    </div>
    <script src="../js/seed.js"></script>
    <script
      type="text/babel"
      data-plugins="transform-class-properties"
      src="../js/app-complete.js"
    ></script>
  </body>
</html>
```

- Das Script definiert eine React-Komponente
- und lässt diese rendern
 - Dazu wird die Anbindung an ein HTML benötigt

Beispiel: Eine simple React-Komponente

```
class ProductList extends React.Component {  
  render() {  
    return (  
      <div className='ui unstackable items'>  
        Hello, friend! I am a basic React component.  
      </div>  
    );  
  }  
}  
  
ReactDOM.render(  
  <ProductList />,  
  document.getElementById('content')  
);
```

2

PROGRAMMIERUNG

2.1

COMPONENTS

- Eine React-Komponente ist eine ECMA-Klasse, die eine `render`-Methode zur Verfügung stellt
- Der Rückgabewert der `render`-Methode ist eine Baum von DOM-Elementen, die die Komponente darstellen
 - Zur Vereinfachung kann dieser Baum als spezielles HTML-Fragment definiert werden
 - Hierfür wird JSX benutzt, eine JavaScript-Erweiterung
 - Diese wird von einem Transpiler in valides JavaScript übersetzt
- Diese Elemente werden einem so genannten Virtual DOM zugeordnet
- Das Virtual-DOM der Komponente wird durch React in ein HTML eingebunden
- Komplexere Komponenten enthalten zusätzliche Logik
 - Datenhaltung
 - Event-Handler
 - Seiten-Navigation

Eine simple React-Komponente

```
class ProductList extends React.Component {  
  render() {  
    return (  
      <div className='ui unstackable items'>  
        Hello, friend! I am a basic React component.  
      </div>  
    );  
  }  
}  
  
ReactDOM.render(  
  <ProductList />,  
  document.getElementById('content')  
);
```

Notwendige
Vererbungshierarchie

render-Funktion

JSX-Ausdruck

Darstellung der Komponente
im HTML

Klassen-Name der
Komponente

Id des HTML-Elements, das die
Komponente aufnimmt

- Sollen mehrere Komponenten dargestellt werden, so können diese
 - In verschiedene Elemente der index.html gerendered
 - eher ungebräuchlich
 - oder einfach im JSX einer anderen Komponente benutzt werden
- Wichtig:
 - JSX wird nach JavaScript übersetzt
 - Deshalb können JSX-Ausdrücke selbstverständlich in
 - Kontrollstrukturen
 - Schleifen
 - Zuweisungen
 - Parametern
 - ...
 - benutzt werden!

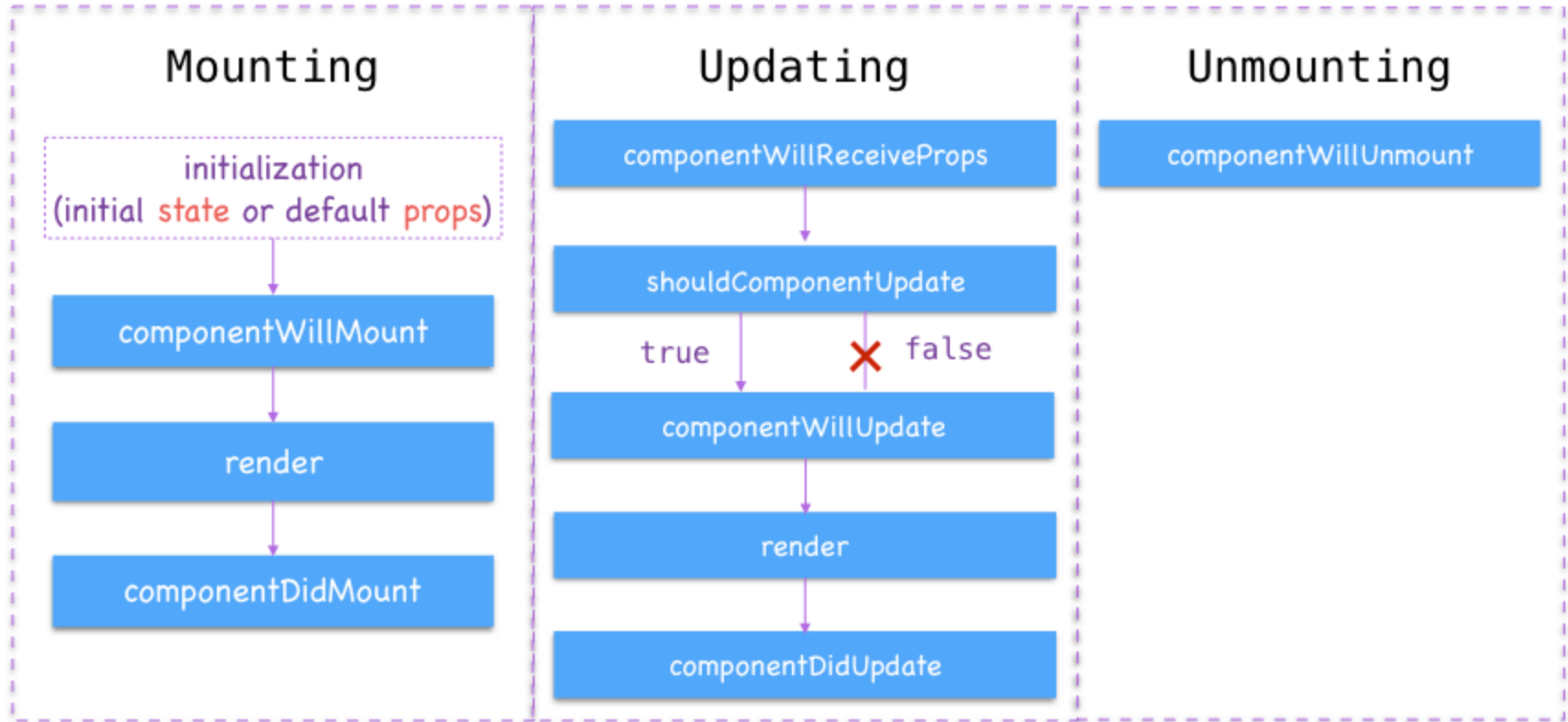
2.2

PROPERTIES UND STATE

- Enthält eine Komponente eine andere Komponente, so kann diese die Sub-Komponente mit Daten versorgen
 - Properties
- Dazu wird das JSX-Element der Sub-Komponente mit Platzhaltern versehen
 - `placeholder = {expression}`
- Innerhalb der Komponente erfolgt der Zugriff über
 - `this.props.placeholder`
- Ein spezieller Placeholder = `key`
 - Dieser wird intern für eine eindeutige Referenzierung der Komponente benutzt

- Die Properties werden von der Parent-Komponente verwaltet
 - Die Sub-Komponente referenziert nur die Properties der Parent-Komponente
- Properties sind unveränderlich ("immutable")
 - Die Gründe dafür sind in der React-Architektur begründet
 - Werden Properties verändert, so wird die React-Anwendung einfach nicht funktionieren

- Im Gegensatz zu den Properties verwaltet eine Komponente ihren eigenen State
- Dieser darf verändert werden
 - Allerdings nicht ohne Berücksichtigung der React-Architektur
 - State-Änderungen werden stets durch neue Objekte oder Kopien des ursprünglichen State-Objekts signalisiert
 - und müssen innerhalb der Komponente mit `this.setState(newState)` signalisiert werden
- Die Properties einer Subkomponente können werden durch den State-definiert
 - und damit mit dem nächsten render-Zyklus dargestellt



2.3

JSX

- JavaScript wird um ein "DOM-Literal" erweitert
 - `let element = <div>Hello</div>`
 - Dieses Literal wird vom JSX-Transpiler in JavaScript übersetzt
 - `React.createElement(...)`
 - `element` ist ein `ReactElement`
- In diesem Literal können JavaScript-Expressions benutzt werden
 - `{expression}`
 - Es wird jedoch nur ein Subset unterstützt
 - beispielweise können keine Deklarationen erfolgen

- Jedes JavaScript-Objekt, dass ein `ReactElement` repräsentiert, kann im Dom-Literal benutzt werden
 - Component-Klasse
 - `class Person extends React.Component`
 - Funktionen
 - `Greeter = () => { return <div>Hello</div>}`
 - Referenzen
 - `const Greeting = <div>Hello</div>`
- Diese Objekte können dann selbst wiederum im Dom-Literal benutzt werden
 - `<Person />`
 - `<Greeter />`
 - `<Greeting />`
- Notwendige Konvention
 - HTML-Elemente beginnen mit einem Kleinbuchstaben
 - JavaScript-Elemente beginnen mit einem Großbuchstaben

- <https://reactjs.org/docs/jsx-in-depth.html>

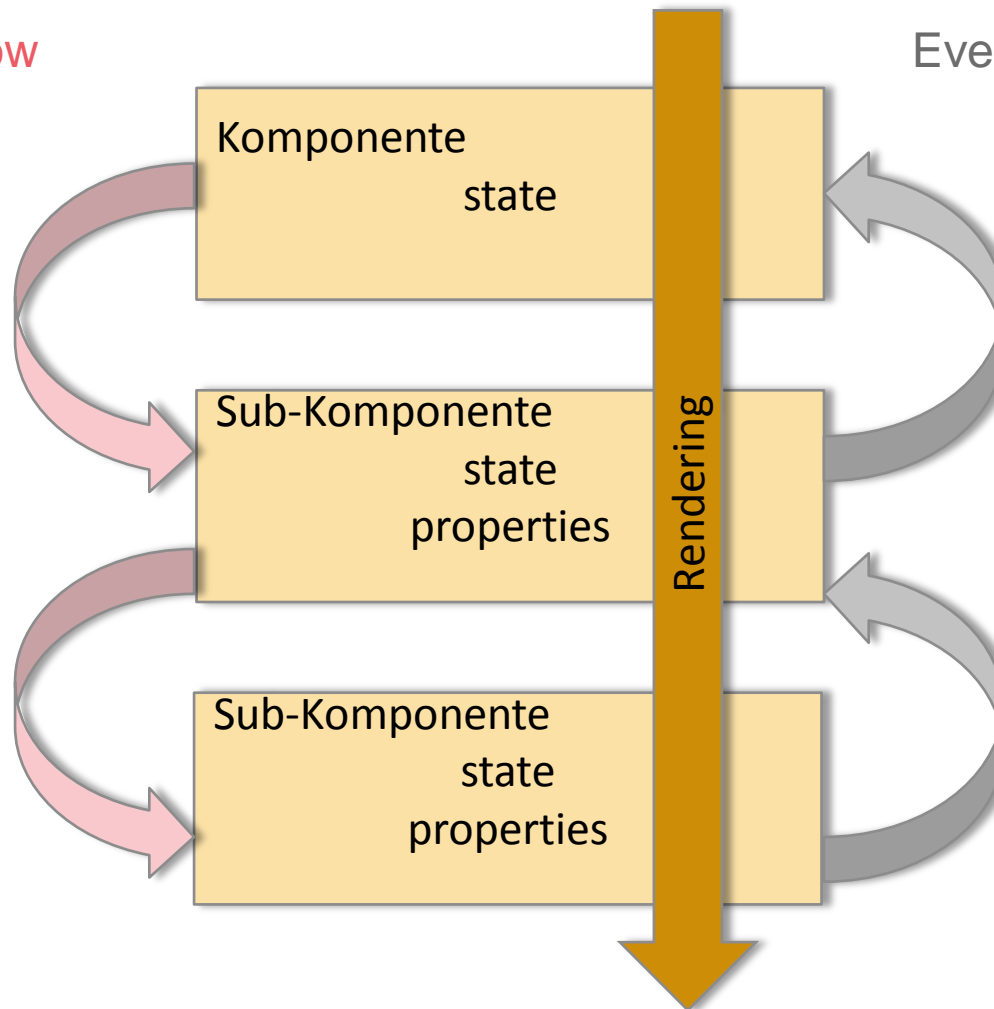
2.4

EVENTS

- Events werden als JavaScript-Methoden im JSX an die HTML-Elemente gebunden
- In einer verschachtelten Komponenten-Hierarchie muss darauf geachtet werden, dass die Events an der richtigen Stelle zu Änderungen führen
 - Properties sind Immutable
 - Damit darf nur State geändert werden, so dass gegebenenfalls eine Event-Verarbeitung in der Hierarchie nach oben gereicht werden muss

Data Flow

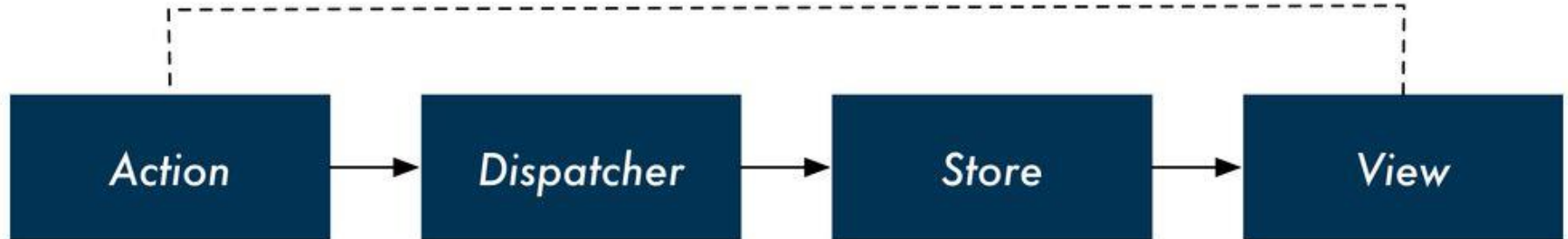
Event Flow



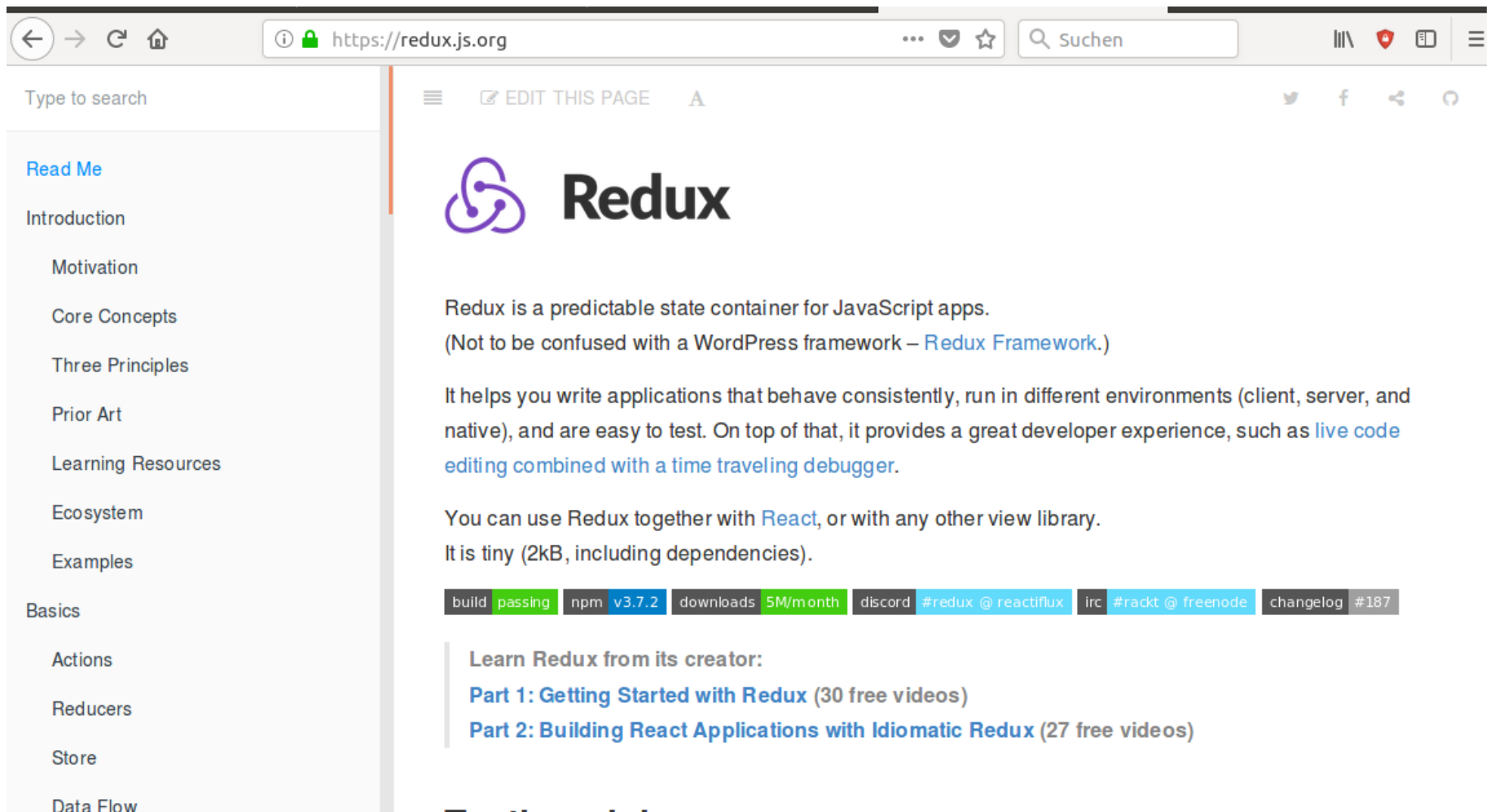
2.5

FLUX UND REDUX

- Eine Erweiterung des klassischen MVC-Patterns
 - Der Store hält die Daten
 - Und entspricht dem ursprünglichen Model
 - Views repräsentieren den Zustand des Stores
 - der Store informiert die View über die Zustands-Änderungen
 - Dies entspricht 1 zu 1 der ursprünglichen View-Definition
 - Die View signalisiert Interaktionen durch das Versenden von Actions
 - Action-Objekte haben
 - Einen Typ
 - Beliebige weitere Parameter
 - Ein Dispatcher ruft leitet die Actions zum Store
 - und entspricht somit dem ursprünglichen Controller



Redux: Eine Implementierung des Flux-Patterns



The screenshot shows the Redux.js.org website in a web browser. The browser's address bar displays 'https://redux.js.org'. The website has a sidebar on the left with a search bar and a list of navigation links: 'Read Me', 'Introduction' (with sub-links for 'Motivation', 'Core Concepts', 'Three Principles', 'Prior Art', and 'Learning Resources'), 'Ecosystem', 'Examples', 'Basics' (with sub-links for 'Actions', 'Reducers', 'Store', and 'Data Flow'), and 'Data Flow'. The main content area features the Redux logo, the title 'Redux', and a description: 'Redux is a predictable state container for JavaScript apps. (Not to be confused with a WordPress framework – [Redux Framework](#).)'. It further explains that Redux helps write applications that behave consistently across different environments and provides a great developer experience with features like live code editing and a time-traveling debugger. It also mentions that Redux can be used with React or other view libraries and is very small (2kB). A status bar shows 'build passing', 'npm v3.7.2', 'downloads 5M/month', 'discord #redux @ reactiflux', 'irc #rackt @ freenode', and 'changelog #187'. At the bottom, it promotes learning Redux from its creator with two video series: 'Part 1: Getting Started with Redux (30 free videos)' and 'Part 2: Building React Applications with Idiomatic Redux (27 free videos)'.

3

WEB ANWENDUNGEN

3.1

REST

- Eine umfassende Spezifikation des w3w-Konsortiums
 - Siehe <http://en.wikipedia.org/wiki/Http>

Hypertext Transfer Protocol

From Wikipedia, the free encyclopedia
(Redirected from [Http](#))

The **Hypertext Transfer Protocol (HTTP)** is an [application protocol](#) for distributed, collaborative, [hypermedia](#) information systems.^[1] HTTP is the foundation of data communication for the [World Wide Web](#).

[Hypertext](#) is structured text that uses logical links ([hyperlinks](#)) between [nodes](#) containing text. HTTP is the protocol to exchange or transfer hypertext.

The standards development of HTTP was coordinated by the [Internet Engineering Task Force](#) (IETF) and the [World Wide Web Consortium](#) (W3C), culminating in the publication of a series of [Requests for Comments](#) (RFCs), most notably [RFC 2616](#) [\[4\]](#) (June 1999), which defines HTTP/1.1, the version of HTTP in common use.

Contents [\[hide\]](#)

- 1 Technical overview
- 2 History
- 3 HTTP session
- 4 Request methods
 - 4.1 Safe methods
 - 4.2 Idempotent methods and web applications
 - 4.3 Security
- 5 Status codes
- 6 Persistent connections
- 7 HTTP session state
- 8 Encrypted connections
- 9 Request message
- 10 Response message
- 11 Example session
 - 11.1 Client request

Internet protocol suite

Application layer

BGP • DHCP (DHCPv6) • DNS • FTP •
HTTP • IMAP • IRC • LDAP • MGCP •
NNTP • NTP • POP • RPC • RTP • RTSP •
RIP • SIP • SMTP • SNMP • SOCKS • SSH •
Telnet • TLS/SSL • XMPP • *more...*

Transport layer

TCP • UDP • DCCP • SCTP • RSVP •
more...

Internet layer

IP (IPv4 • IPv6) • ICMP • ICMPv6 • ECN •
IGMP • IPsec • *more...*

Link layer

ARP/InARP • NDP • OSPF • Tunnels (L2TP)
• PPP • Media access control (Ethernet •
DSL • ISDN • FDDI • DOCSIS) • *more...*

V • T • E

- Definition von URIs
 - Pfad
 - Parameter
- http-Request und http-Response
 - Daten-Container mit Header und Body
 - Encodierung
- Umfassender Satz von Header-Properties
 - Content-Length
 - Accepts
 - Content-Type

- http-Methoden
 - PUT
 - GET
 - POST
 - DELETE
 - OPTIONS
 - HEAD
- Statuscodes für Aufrufe
 - 404: „Not found“
 - 204: „Created“
 - ...

- Definition der Datentypen des Internet
 - Nicht zu verwechseln mit einem XML-Schema
 - Ein MimeType ist „nur“ eine strukturierte Zeichenkette
 - Eigene Erweiterungen sind möglich

- REST hat mit http prinzipiell nichts zu tun
 - REST ist eine abstrakte Architektur
 - http ist ein konkretes Kommunikationsprotokoll
- Aber
 - http passt als Kommunikations-Protokoll der „Referenz-Implementierung“ Internet natürlich perfekt zum REST-Stil

- http Methoden und Ressourcen-Operationen
 - PUT
 - Neu-Anlegen einer Ressource
 - Aktualisierung
 - GET
 - Lesen einer Ressource
 - POST
 - Aktualisierung
 - Neuanlage
 - DELETE
 - Löschen

- Mit PUT
 - Der Client muss die Ressourcen-ID mit angeben
 - Rückgabe ist ein Statuscode „201: Created“
- Mit POST
 - Der Server entscheidet, ob er eine neue Ressource anlegen muss
 - Falls ja:
 - Statuscode „201: Created“
 - Gesetzter `Location`-Header mit URI der eben angelegten Ressource
 - Optional: Body enthält die angelegte Ressource

- Mit PUT
 - Statuscode „200: OK“ oder „204: No content“
 - PUT ist idempotent (!)
- Mit POST
 - POST wird für nicht-idempotente Updates benutzt

- Mit DELETE
 - Statuscode „200: OK“ oder „204: No content
 - PUT ist idempotent (!)
- Konzeptionell muss unterschieden werden:
 - Ein „echtes“ DELETE löscht die Ressource
 - Ein fachliches Löschen (z.B. Storno) ist eigentlich ein Update der Ressource
 - Ein überladen des http-DELETE ist für diese Zwecke jedoch durchaus legitim
 - `DELETE order/ISBN42?cancel=true`

3.2

ASYNCHRONE PROGRAMMIERUNG

- Mit ES6 wurde das `fetch`-API eingeführt
 - basiert auf Promises

- Beispiel GET

```
return fetch(endpointUrl, {
  headers: {
    Accept: 'application/json',
  },
}).then(checkStatus)
  .then(parseJSON)
  .then(success);
}
```

- Beispiel PUT

```
fetch('/api/timers', {
  method: 'post',
  body: JSON.stringify(data),
  headers: {
    'Accept': 'application/json',
    'Content-Type': 'application/json',
  },
}).then(checkStatus);
```

3.3

ROUTING

- React Routing ermöglicht eine Navigation innerhalb einer Single Page Application
- Auf Grund der Benutzer-Anforderungen nicht ganz trivial:
 - Aktualisierung der im Browser dargestellten URL
 - Unterstützung von Browser-Historie und Back-Button

- Routing-Definitionen erfolgen deklarativ
 - Umhüllen der Oberflächen-Definition durch ein `<Router>`-Element
 - Definition von `<Route>`-Elementen, die auf Components verweisen
 - Eine Route besteht mindestens
 - aus einem Path
 - der Angabe einer Component
 - `<Route path="/about" component={About} />`

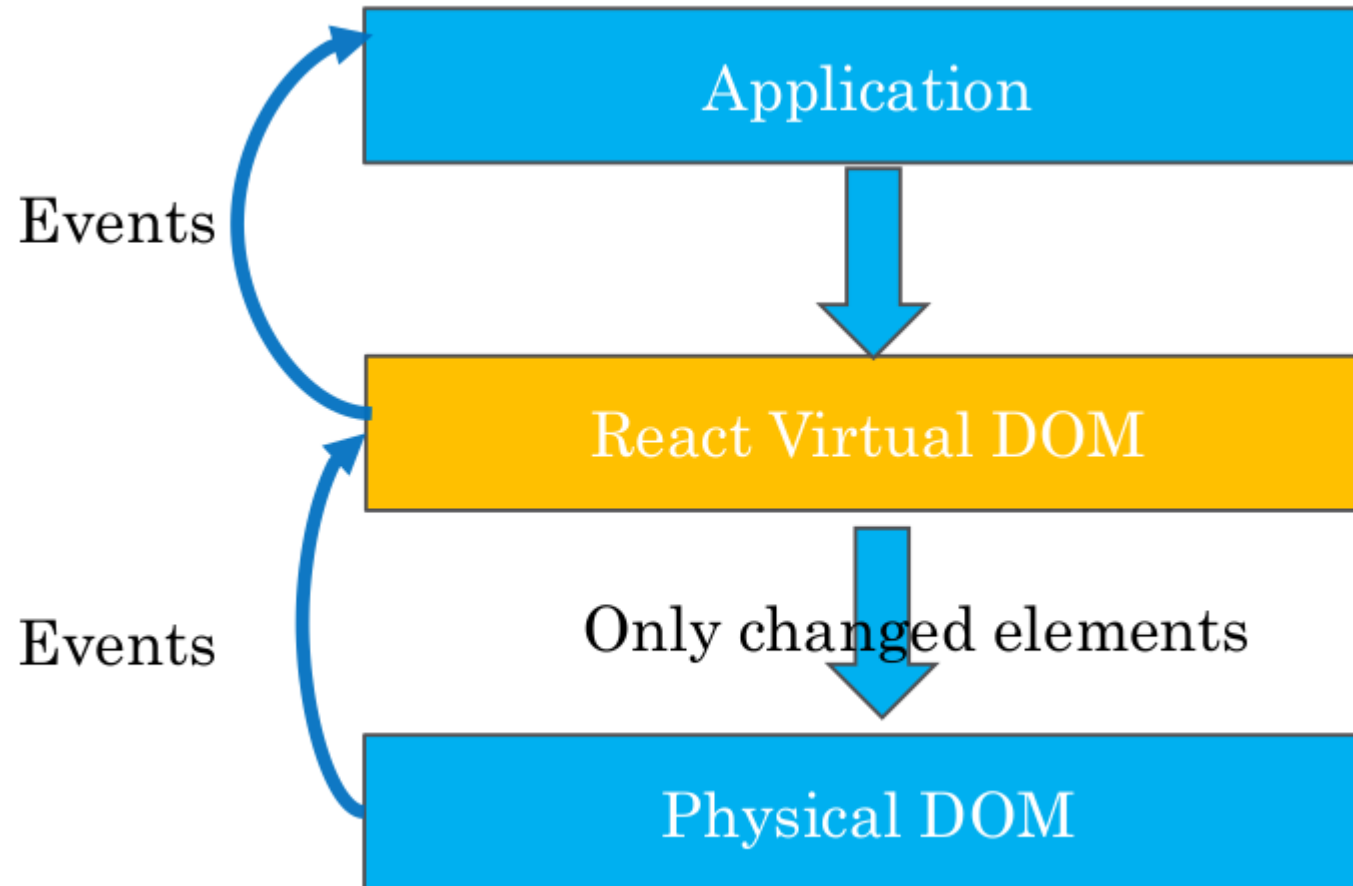
4

VERSCHIEDENES

4.1

VIRTUAL DOM

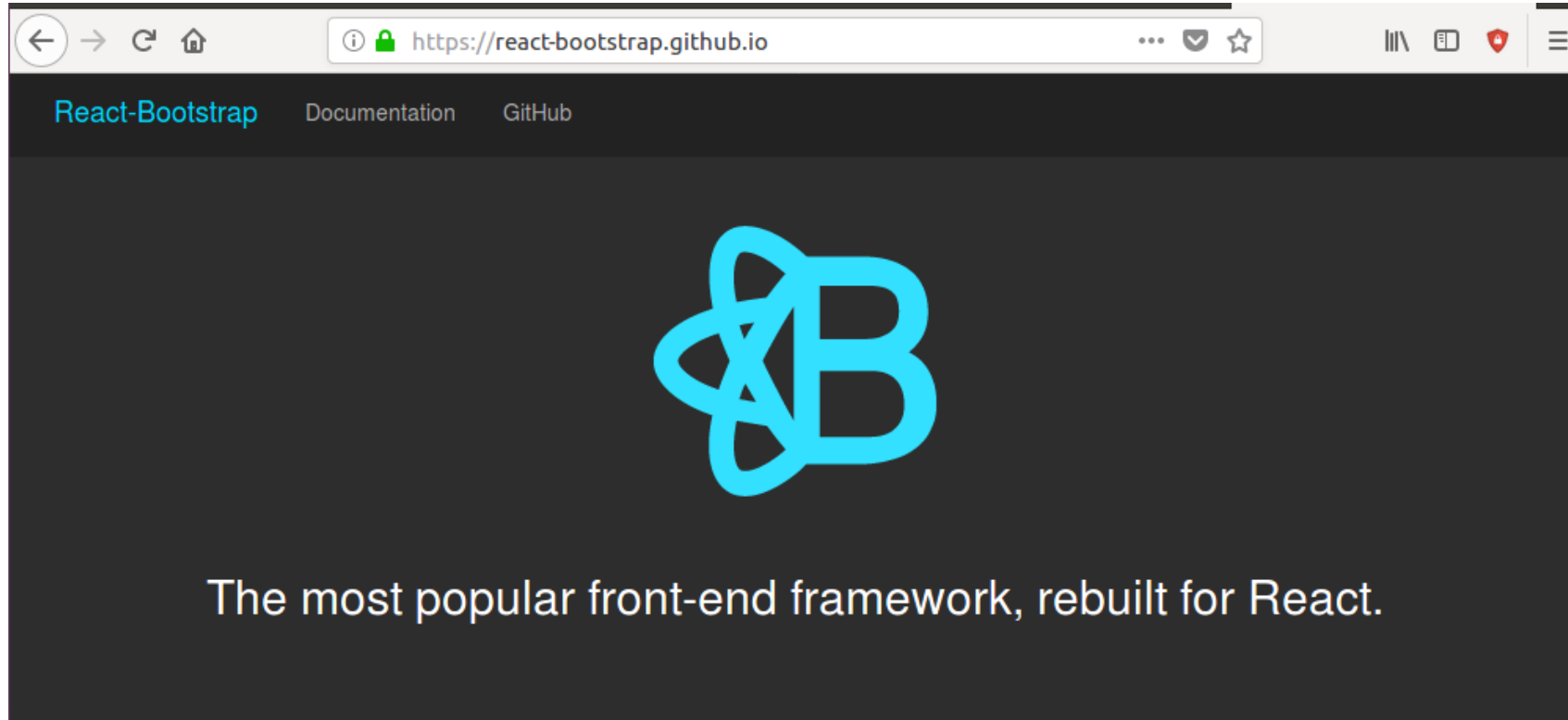
- React verwaltet ein Virtuelles DOM
 - Eigenes In-Memory-Model des Browser-DOMs
- Das Programm manipuliert nur das Virtual DOM
 - Änderungen erfolgen damit rein im Speicher und sind damit sehr performant
- React implementiert einen effizienten Algorithmus, um Änderungen des Virtual DOM in das Browser-DOM zu übertragen
- Auch Änderungen des Browser-DOMs werden registriert und in das Virtual DOM übernommen



4.2

REACT BOOTSTRAP

- Bootstrap ist ein etabliertes JavaScript-Framework
 - Bestandteile
 - CSS-Gridsystem
 - Theming
 - Komponenten-Bibliothek
- Bootstrap basiert intern auf jQuery
- React Bootstrap ist ein Fork unter Benutzung von React



4.3

REACT AUF DEM SERVER

- React DOM kann auch auf dem Server ausgeführt werden
 - Dieser sendet dem Browser fertige HTML-Seiten
- Konsequenzen
 - Entlastung des Clients
 - React-Anwendungen können auch ohne aktiviertes JavaScript im Browser verwendet werden
 - Search Engine Optimizations (SEO)

4.4

TESTEN MIT JEST

- JEST ist ein Unit-Test-Framework auf Basis von Jasmine
- Erweiterungen umfassen
 - Automatisches Erkennen von Test-Skripten
 - Automatische Ausführung der erkannten Tests
 - Asynchrone Methoden können einfach sequenziell verwendet werden
 - Mit jsdom wird ein Fake DOM für den Test bereitgestellt
 - Ausführung des Tests damit in einer simplen Umgebung ohne Browser möglich
 - Parallelisierung von Test-Läufen
 - Mocking-Framework

```
describe('My test suite', () => {  
  it('`true` should be `true`', () => {  
    expect(true).toBe(true);  
  });  
  it('`false` should be `false`', () => {  
    expect(false).toBe(false);  
  });  
});
```

4.5

REACT NATIVE – EINE ÜBERSICHT

- iOS und Android unterstützen sowohl Browser-basierte als auch native Anwendungen
 - Native Apps werden für die Zielplattform speziell kompiliert und über einen Store installiert
- Cross-Platform-Applications werden in einem einzigen Sourcecode definiert und in die nativen Plattformen übersetzt
 - Wird der Web Stack HTML, CSS und JavaScript benutzt, spricht man auch von Hybrid Applications

- React Native ist eine Hybrid-Sprache
- Allerdings definiert React Native einen separaten Satz von Komponenten
 - Diese entsprechen der Schnittmenge der gemeinsam verfügbaren Elemente auf iOS und Android
 - `<View>`
 - `<Text>`
 - `<ListView>`
 - `<WebView>`
 - ...

5

ANHANG: NODE

5.1




NODE.JS

- node.js ist ein Interpreter für Server-seitiges JavaScript
 - Auf Grundlagen der Google V8-Engine
- Mit node.js können damit keine Browser-Anwendungen betrieben werden
 - Keine UI, Keine User-Events
 - Kein Html-Dokument und damit kein DOM
 - Kein Browser-API
 - Window
 - Historie
 - ...
- Dafür stellt node.js eigene Bibliotheken zur Verfügung
 - Dateizugriff
 - Multithreading
 - Networking
 - ...
 - <https://nodejs.org/dist/latest-v8.x/docs/api/>

Beispiel: Ein kompletter http-Server

```
var http = require('http');
var fs = require('fs');
http.createServer(function handler(req, res) {
  var url = req.url;
  if (url.match(/.html/)) {
    res.writeHead(200, {
      'Content-Type' : 'text/html'
    });
  } else if ...
  var filename = "./static-content" + req.url;
  fs.createReadStream(filename).pipe(res);
}).listen(6061, '127.0.0.1');
```

Installation: node.js

LTS Recommended For Most Users	Current Latest Features	
 Windows Installer <small>node-v6.11.4-x86.msi</small>	 Macintosh Installer <small>node-v6.11.4.pkg</small>	 Source Code <small>node-v6.11.4.tar.gz</small>

Windows Installer (.msi)

Windows Binary (.zip)

macOS Installer (.pkg)

macOS Binaries (.tar.gz)

Linux Binaries (x86/x64)

Linux Binaries (ARM)

Source Code

32-bit		64-bit	
32-bit		64-bit	
64-bit			
64-bit			
32-bit		64-bit	
ARMv6	ARMv7		ARMv8
node-v6.11.4.tar.gz			

Additional Platforms

SunOS Binaries

Docker Image

Linux on Power Systems

Linux on System z

AIX on Power Systems

32-bit	64-bit
Official Node.js Docker Image	
64-bit le	64-bit be
64-bit	
64-bit	

- `node -v`
 - Ausgabe der Versionsnummer
- `node`
 - Starten der REPL zur Eingabe von JavaScript-Befehlen
- `node programm.js`
 - Ausführen der Skript-Datei *programm.js*

- Obwohl node.js nicht im Browser ausgeführt wird, wird es trotzdem gerne im Rahmen der Software-Entwicklung genutzt
- Hierzu wird node als Web Server eingesetzt, der die JavaScript-Dateien sowie die statischen Ressourcen (HTML, CSS, ...) zum Browser sendet
 - Mit Hilfe eines Browser-Sync-Frameworks triggern Änderungen von JavaScript-Dateien auf Server-Seite einen Browser-Refresh
 - <https://www.browsersync.io/>
 - Damit werden Änderungen ohne weitere Benutzer-Interaktion sofort angezeigt
 - Für eine agile Software-Entwicklung natürlich äußerst praktisch

5.2

NPM – DER NODE PACKAGE MANAGER

- Primär ein Packaging Manager
- npm ist Bestandteil der node-Installation
 - `npm -v`
- Die offizielle npm Registry liegt im Internet
 - <https://docs.npmjs.com/misc/registry>
 - Im Wesentlichen eine CouchDB
 - Laden der Software durch RESTful Aufrufe
 - Die npm-Registry ist aktuell die größte Sammlung von Software
- Unternehmens-interne oder private Registries können angemietet werden

- npm wird über die Kommandozeile angesprochen
 - eine grafische Oberfläche wird als separates Modul zur Verfügung gestellt
- Hilfesystem
 - `npm -h`
 - `npm <command> -h`
 - <https://docs.npmjs.com/>

5.3

NODE-MODULES

- Jede via `npm` geladene Bibliothek wird als Node-Module konzipiert
- Jedes Modul besitzt
 - Eine Informationsdatei, die `package.json`, die das Projekt zusätzlich beschreibt
 - Abhängige Bibliotheken im Unterverzeichnis `node_modules`
 - Diese sind selbst ebenfalls Node-Module
 - Einen Entry-Point, in dem der Module-Entwickler das Fachobjekt seines Moduls erzeugt und exportiert
 - Dazu wird dem `module`-Objekt die Eigenschaft `exports` gesetzt
 - Zur Benutzung eines Moduls innerhalb eines Scripts dient der Node-Befehl `require`
 - Der Rückgabewert von `require` ist das vom Modul erzeugte und exportierte Fachobjekt

- Enthält die Projektinformation im JSON-Format
- Die Datei enthält
 - Den Projektnamen
 - Die aktuelle Versionsnummer
 - Meta-Informationen wie Autor, Schlüsselwörter, Lizenz
 - Dependencies
 - Ein `scripts`-Objekt mit ausführbaren Befehlen
 - Diese können mit `npm run <script>` ausgeführt werden

- Jedes `npm`-basierte Projekt ist ein neues Node-Module
- Initialisierung mit `npm init`
 - Dabei werden interaktiv die Informationen abgefragt, die zur Erstellung der initialen `package.json` benötigt werden



Beispiel: Ein einfaches Projekt

```
{
  "name": "npm-sample",
  "version": "1.0.0",
  "description": "a simple training project",
  "main": "index.js",
  "scripts": {
    "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1"
  },
  "keywords": [
    "training"
  ],
  "author": "Javacream",
  "license": "ISC"
}
```

- Datei *index.js*

```
module.exports = {  
  log: function() {  
    console.log('Hello')  
  }  
}
```

- In der REPL

```
var training = require('./index.js')  
training.log()
```

- Abhängigkeiten werden mit `npm install` von einer npm-Registry geladen
 - Ohne weitere Konfiguration wird dazu die Standard-Registry benutzt
 - Damit ist eine Internet-Verbindung notwendig
 - Es können aber auch Unternehmens-interne Repository-Server benutzt werden
 - z.B. Nexus
- Rechner-Registry
 - Die Abhängigkeiten werden auf dem Rechner abgelegt
 - Ab jetzt ist damit keine Internet-Verbindung mehr nötig
 - Orte:
 - lokale Ablage in einem Unterverzeichnis namens *node-modules*
 - Empfohlenes Standard-Verfahren zur Installation von Dependencies für eigene Software-Projekte
 - globale Ablage
 - Empfohlenes Standard-Verfahren zur Installation von allgemein verwendbaren Werkzeugen

6

ANHANG: ECMASCRIPT

6.1

KLASSEN

- Die Konstruktor-Funktionen und der `new`-Operator sind in JavaScript notwendig, da es keine Klassen-Definitionen gibt
 - Eine Klasse ist ein abstraktes Template, aus dem Objekte erzeugt, besser: instanziiert werden
 - Jede Instanz einer Klasse hat damit einen durch die Klassen-Definition Satz von Eigenschaften
- Klassen sind in anderen Programmiersprachen wie Java und C# weit verbreitet
 - und sind bei Entwicklern sehr beliebt
- Workarounds sind möglich
 - Das "Module-Pattern" ist ein Beispiel hierfür
- Ab ECMAScript2015 werden Klassen eingeführt
 - Allerdings wird ES2015 noch bei weitem nicht von allen Browsern unterstützt
 - Zur Sicherheit: Transpilation!

```
class Book{
    constructor(isbn, title) {
        this.title = title;
        this.isbn = isbn;
    }
    get isbn() {
        return this.isbn;
    }
    get title() {
        return this.title;
    }
    set title(value) {
        this.title = value;
    }
    info() {
        return "Book: isbn=" + isbn + ", title=" + title;
    }
}
```

```
class SchoolBook extends Book{  
    constructor(isbn, title, topic){  
        super(isbn, title);  
        this.topic = topic;  
    }  
  
    info() {  
        return super.info + ", topic=" + topic;  
    }  
}
```

6.2

SCOPED VARIABLES UND KONSTANTEN

- `let` beschränkt den Gültigkeitsbereich einer Variable auf den deklarierenden Scope
 - Also beispielsweise einem Block einer Schleife
- `const` deklariert eine Konstante

6.3

COLLECTIONS

- Eine Map besteht aus key-value-Paaren
 - In anderen Sprachen als Dictionary oder assoziatives Array bezeichnet

```
map = new Map(); //oder mit Vorbelegung
map = new Map(['key1', 'value1'], ['key2', 'value2']);
map.set('key', 'value');
map.get('key');
map.size;
map.clear();
```

- **Iteration**

```
for (let key of map.keys()) {}
for (let value of map.values()) {}
```


- Eine Set besteht aus Unikaten
 - In anderen Sprachen als Dictionary oder assoziatives Array bezeichnet

```
var set = new Set();  
set.add("Hugo")  
set.add("Emil")  
set.add("Hugo")  
set.has("Hugo")  
set.size; // -> 2
```

6.4

VEREINFACHTE FUNKTIONSDEKLARATION

- Eine vereinfachte Schreibweise für Funktions-Definitionen
 - beispielsweise für Parameter-Übergabe

```
(res) => console.log(res + " at " + new Date())
```

6.5

GENERATORS UND PROXIES

- Generators sind spezielle Funktionen, die den Kontrollfluss an die aufrufende Funktion zurück delegieren
 - Dafür wird die `yield`-Funktion eingeführt

```
function* sampleGenerator() {  
  print('First');  
  yield("Hugo");  
  print('Second');  
};  
  
//...  
  
let gen = sampleGenerator();  
print(gen.next());  
print(gen.next());
```

- Proxies erweitern ("dekorieren") bereits vorhandene Funktionen und Objekte
- Dieses Design-Pattern ist in untypisierten Sprachen sehr einfach umzusetzen

```
var handler = {  
    get: function (target, name)  
        return Reflect.get(target, name) },  
    apply: function (receiver, ...args) {  
        print("applying...")  
    }  
};  
//...  
obj = new Proxy(obj, handler);
```

6.6

PROMISES

- Promises sind Objekte, die ein potenziell zukünftiges Ergebnis liefern
 - "Ein Versprechen auf die Zukunft"
 - Das Ergebnis kann auch eine Fehlerstruktur sein
- Promise-Objekte halten einen Zustand:
 - Fulfilled
 - Ein Ergebnis konnte bestimmt werden
 - Rejected
 - Es wurde ein Fehler festgestellt
 - Pending
 - noch nicht fertig ausgeführt
- Promises sind ein Sprach-unabhängiges Entwurfsmuster (Design Pattern)
 - damit eine Spezifikation
 - Erste Erwähnung als "Promises/A"
 - <http://wiki.commonjs.org/wiki/Promises/A>

- Promises werden im Programm so benutzt, als wäre das Ergebnis bereits bekannt
 - Dem Promise-Objekt werden
 - success
 - error
 - und optional progress-Funktionen zugefügt

- Das Promise-API ordnet verschachtelte Callback-Funktionen als eine Sequenz von Funktionsaufrufen
- Dazu bietet das Promise-API eine Funktion then, die
 - eine Callback-Funktion als Parameter erwartet und
 - ein weiteres Promise-Objekt zurück liefert
 - Damit können then-Aufrufe verschachtelt werden, was die Lesbarkeit des Codes deutlich erhöht

```
function asyncFn() {  
  return new Promise(function(resolve, reject) {  
    setTimeout(() => resolve(4), 2000);  
  });  
}  
  
asyncFn().then(  
  (res) => { res += 2; console.log(res + " at " +  
    + new Date()); })  
  .then((res) => console.log(res + " at " + new  
    Date()))
```

- Mit `async` `await` wurden in ES6 zwei neue Schlüsselwörter eingeführt, die die asynchrone Programmierung nochmals deutlich vereinfachen
- `async` annotiert Funktionen so, dass die JavaScript-Engine diese Funktion in einem separaten Thread ausführt
- In dieser Funktion dürfen dann blockierende `await`-Kommandos benutzt werden
 - Mehrere sind zulässig
 - Damit definiert die `await`s die zu synchronisierenden Aufrufe
 - Eine `async`-Funktion darf ein `Promise`-Objekt als Rückgabewert haben

```
async function asyncFn1() {  
  return new Promise(function(resolve, reject) {  
    setTimeout(function() { resolve('data'); }, 300);  
  });  
}  
  
async function asyncFn2(input) {  
  return new Promise(function(resolve, reject) {  
    setTimeout(function() {  
      resolve('processing ' + input); }, 200);  
    });  
}
```

Beispiel: async await

```
async function sequence() {  
  let data = await asyncFn1();  
  let completeData = await asyncFn1(data);  
  console.log('Result: ' + completeData);  
}
```

```
sequence();  
console.log('Finished');
```