

Webprogrammierung mit JavaScript

Eine kurze Einführung/eine kurze Übersicht über JavaScript für erfahrene Programmierer.

Dozent: Prof. Dr. Michael Eichberg

Kontakt: michael.eichberg@dhbw-mannheim.de, Raum 149B

Version: 2.0 (alpha)



1

Folien: <https://delors.github.io/web-javascript/folien.de.rst.html>

<https://delors.github.io/web-javascript/folien.de.rst.html.pdf>

Fehler melden:

<https://github.com/Delors/delors.github.io/issues>

Historie

Seit 2016 gibt es jährliche Updates (ECMAScript 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, ...)

Grundlagen

■ Objektorientiert

- Protoypische Vererbung
- Objekte *erben* von anderen Objekten
- Objekte als allgemeine Container

(Im Grunde eine Vereinheitlichung von Objekten und Hashtabellen.)

- seit ES6 werden auch Klassen unterstützt; diese sind aber nur syntaktischer Zucker

■ Skriptsprache

- *Loose Typing/Dynamische Typisierung*
- *Load and go-delivery* (Lieferung als Text/Quellcode)
- Garbage Collected
- Single-Threaded

- Funktionen sind Objekte erster Klasse
- Ein (globaler) Namespace
- Syntaktisch eine Sprache der "C"-Familie (viele Ähnlichkeiten zu Java)
- Standardisiert durch die ECMA (ECMAScript)
- Verwendet ganz insbesondere in Browsern, aber auch Serverseitig (**Node.js**) oder in Desktop-Anwendungen (Electron)

Reservierte Schlüsselworte

Schlüsselworte:

- `function, async, await, return, yield`
- `break, continue, case, default, do, else, for, if, instanceof, of, typeof, switch, while`
- `throw, try, finally, catch`
- `class, delete, extends, in, new, static, super, this`
- `const, let, var`
- `export, import`

Nicht genutzte Schlüsselworte:

`enum, implements, interface, package, private, protected, public, void, with (no longer)`

Bezeichner (*Identifizier*)

(Sehr vergleichbar mit Java.)

- Buchstaben (Unicode), Ziffern, Unterstriche, Dollarzeichen
- Ein Identifizier darf nicht mit einer Ziffer beginnen
- Nameskonventionen:
 - Klassen beginnen mit einem Großbuchstaben (*UpperCamelCase*)
 - Variablen und Funktionen beginnen mit einem Kleinbuchstaben (*lowerCamelCase*)
 - Konstanten sind komplett in Großbuchstaben

Global Verfügbare Objekte

Standard

- console
- Number, Boolean, Date, BigInt, Math, ...

Von Browsern zur Verfügung gestellte Objekte (Ein Auszug)

- | | |
|-----------------------------------|-------------|
| ■ window | ■ alert |
| ■ document (bzw. window.document) | ■ navigator |
| | ■ location |

Von Node.js zur Verfügung gestellte Objekte (Ein Auszug)

- | | |
|-----------|-----------|
| ■ module | ■ process |
| ■ exports | ■ crypto |
| ■ require | |

Deklaration von Variablen (const und let)

```
1 // Der "Scope" ist auf den umgebenden Block begrenzt.
2 // Eine Änderung des Wertes ist möglich.
3 let y = "yyy";
4
5 // Der "Scope" ist auf den umgebenden Block begrenzt.
6 // Eine Änderung des Wertes ist nicht möglich.
7 const z = "zzz";
8
9 log("y, z:", y, z);
10
11 function doIt() {
12     const y = "---";
13     log("y, z:", y, z);
14     return "";
15 }
16
17 ilog('"doIt done"', doIt());
18 log("y, z:", y, z);
```

7

Um diesen und den Code auf den folgenden Folien ggf. mit Hilfe von Node.js auszuführen, muss am Anfang der Datei:

```
import { ilog, log, done } from "./log.mjs";
```

und am Ende der Datei:

```
done();
```

hinzugefügt werden.

Den entsprechenden Code der Module (log.mjs und später Queue.mjs) finden Sie auf:

<https://github.com/Delors/delors.github.io/tree/main/web-javascript/code>

Datentypen und Operatoren

```
1 console.log("Undefined -----");
2 let u = undefined;
3 console.log("u", u);
4
5 console.log("Number -----");
6 let i = 1; // double-precision 64-bit binary IEEE 754 value
7 let f = 1.0; // double-precision 64-bit binary IEEE 754 value
8 let l = 10_000;
9 let binary = 0b1010;
10 console.log("0b1010", binary);
11 let octal = 0o12;
12 console.log("0o12", octal);
13 let hex = 0xA;
14 console.log("0xA", hex);
15 console.log(
16   Number.MIN_VALUE,
17   Number.MIN_SAFE_INTEGER,
18   Number.MAX_SAFE_INTEGER,
19   Number.MAX_VALUE,
20 );
21 let x = NaN;
22 let y = Infinity;
23 let z = -Infinity;
24
25 // Standard Operatoren: +, -, *, /, %, ++, --, **
26 // Bitwise Operatoren: &, |, ^, ~, <<, >>, >>> (operieren auf dem Ganzzahlwert der Bits)
27 console.log("i =", i, "; i++ ", i++); // 1 oder 2?
28 console.log("i =", i, "; ++i ", ++i); // 2 oder 3?
29 console.log("2 ** 4 === 0 ", 2 ** 4);
30 console.log("7 % 3 === ", 7 % 3);
31 console.log("1 / 0 === ", 1 / 0);
32
33
34 console.log("BigInt -----");
35 let ib = 1n;
36 console.log(100n === BigInt(100));
37 console.log(Number.MAX_SAFE_INTEGER + 2102); // 9007199254743092
38 console.log(BigInt(Number.MAX_SAFE_INTEGER) + 2102n); // 9007199254743093n
39
40
41 console.log("Boolean -----");
42 let b = true; // oder false
43 console.log("Boolean(undefined)", Boolean(undefined)); // true oder false?
44 console.log(null == true ? "true" : "false"); // true oder false?
45
46
47 console.log("(Quasi-)Logische Operatoren -----");
48 console.log('1 && "1": ', 1 && "1");
49 console.log('null && "1": ', null && "1");
50 console.log("null && true: ", null && true);
51 console.log("true && null: ", true && null);
52 console.log("null && false: ", null && false);
```



```

53 console.log("{} && true: ", {} && true);
54
55 // Neben den Standardoperatoren: "&&", "||", "!" gibt es auch noch "??"
56 // Der "??"-Operator gibt den rechten Operanden zurück, wenn der linke Operand
57 // "null" oder "undefined" ist. Andernfalls gibt er den linken Operanden zurück.
58 // "???" ist der *nullish coalescing operator (??) (vergleichbar zu ||)*
59 console.log('1 ?? "1": ', 1 ?? "1");
60 console.log('null ?? "1": ', null ?? "1");
61 console.log("null ?? true: ", null ?? true);
62 console.log("true ?? null: ", true ?? null);
63 console.log("null ?? false: ", null ?? false);
64 console.log("{} ?? true: ", {} ?? true);
65
66 console.log('undefined ?? "1": ', undefined ?? "1");
67 console.log('undefined ?? "1": ', undefined ?? "1");
68 console.log("undefined ?? true: ", undefined ?? true);
69 console.log("true ?? undefined: ", true ?? undefined);
70 console.log("undefined ?? false: ", undefined ?? false);
71 console.log("undefined ?? undefined: ", undefined ?? undefined);
72
73
74 console.log("Strings -----");
75 let _s = "42";
76 console.log("Die Antwort ist " + _s + "."); // String concatenation
77 console.log(`Die Antwort ist ${_s}.`); // Template literals (Template strings)
78 // multiline Strings
79 console.log(`
80     Die Antwort mag ${_s} sein,
81     aber was ist die Frage?`);
82
83 console.log(String(42)); // "42"
84
85
86 console.log("Objekte -----");
87 let emptyObject = null;
88 let anonymousObj = {
89     i: 1,
90     u: { j: 2, v: { k: 3 } },
91     toString: function () {
92         return "anonymousObj";
93     },
94     "?" : "question mark"
95 };
96 // Zugriff auf die Eigenschaften eines Objekts
97 anonymousObj.j = 2; // mittels Bezeichner ("j") (eng. Identifier)
98 anonymousObj["j"] = 4; // mittels String ("j")
99 anonymousObj["k"] = 3;
100 console.log("anonymousObj: ", anonymousObj);
101 console.log("anonymousObj.toString(): ", anonymousObj.toString());
102 delete anonymousObj["?"]; // delete operator dient dem Löschen von Eigenschaften
103 delete anonymousObj.toString; // delete operator dient dem Löschen von Eigenschaften
104 console.log("anonymousObj.toString() [original]", anonymousObj.toString());
105 // Der Chain-Operator kann verwendet werden, um auf Eigenschaften (Properties)
106 // von Objekten zuzugreifen, ohne dass eine Fehlermeldung ausgegeben wird,
107 // wenn eine (höher-liegende) Eigenschaft nicht definiert ist.

```

```

108 // Besonders nützlich beim Verarbeiten von komplexen JSON-Daten.
109 console.log("anonymousObj.u?.v.k", anonymousObj.u?.v.k);
110 console.log("anonymousObj.u.v?.k", anonymousObj.u.v?.k);
111 console.log("anonymousObj.u.v?.z", anonymousObj.u.v?.z);
112 console.log("anonymousObj.u.q?.k", anonymousObj.u.q?.k);
113 console.log("anonymousObj.p?.v.k", anonymousObj.p?.v.k);
114
115 // Nützliche Zuweisungen, um den Fall undefined und null gemeinsam zu behandeln:
116 anonymousObj.name ||= "Max Mustermann";
117
118
119
120 console.log("Date -----");
121 let date = new Date("8.6.2024"); // ACHTUNG: Locale-Settings
122 console.log(date);
123
124
125 console.log("Funktionen sind auch Objekte -----");
126 let func = function () {
127     return "Hello World";
128 };
129 console.log(func, func());
130
131
132 console.log("Arrays -----");
133 let temp = undefined;
134 let $a = [1];
135 console.log("let $a = [1]; $a, $a.length", $a, $a.length);
136 $a.push(2); // append
137 console.log("$a.push(2); $a", $a);
138 temp = $a.unshift(0); // "prepend" -> return new length
139 console.log("temp = $a.unshift(0); temp, $a", temp, $a);
140 temp = $a.shift(); // remove first element -> return removed element
141 console.log("temp = $a.shift(); temp, $a", temp, $a);
142 // Um zu prüfen ob eine Datenstruktur ein Array ist:
143 console.log("Array.isArray($a)", Array.isArray($a));
144 console.log("Array.isArray({})", Array.isArray({}));
145 console.log("Array.isArray(1)", Array.isArray(1));
146
147
148 console.log("Symbols -----");
149 let sym1 = Symbol("1"); // a unique and immutable primitive value
150 let sym2 = Symbol("1");
151 let obj1Values = { sym1: "value1", sym2: "value2" };
152 console.log(obj1Values);
153 console.log(`${sym1} in ${JSON.stringify(obj1Values)}: `, sym1 in obj1Values);
154 let obj2Values = { [sym1]: "value1", [sym2]: "value2" };
155 console.log(obj2Values);
156 console.log(`${sym1} in ${JSON.stringify(obj2Values)}: `, sym1 in obj2Values);
157 console.log(obj1Values, " vs. ", obj2Values);
158
159 console.log( { sym1 : "this", sym1 : "that" } ); // ??? { sym1: "that" }
160 console.log("sym1 == sym2", sym1 == sym2);

```

Funktionsdefinitionen

```
1 // Die Funktionsdeklaration der Funktion "hello" ist "hochgezogen" (eng. "hoisted")
2 // und kann hier verwendet werden.
3 hello("Michael");
4
5 function hello(person = "World" /* argument with default value */) {
6   log(`fun: Hello ${person}!`);
7 }
8 hello();
9
10 waitOnInput();
11
12 const helloExpr = function () { // Anonymer Funktionsausdruck
13   log("expr: Hello World!");
14 };
15
16 // Arrow Functions
17 const times3 = (x) => x * 3;
18 log("times3(5)", times3(5)); // 15
19
20 const helloArrow = () => log("arrow: Hello World!");
21 const helloBigArrow = () => {
22   const s = "Hello World!";
23   log("arrow: " + s);
24   return s;
25 };
26 helloExpr();
27 helloArrow();
28
29 var helloXXX = function helloYYY() { // benannter Funktionsausdruck
30   // "helloYYY" ist _nur_ innerhalb der Funktion sichtbar und verwendbar
31   // "arguments" ist ein Arrays-vergleichbares Objekt
32   // und enthält alle Argumente der Funktion
33   log(`Hello: `, ...arguments); // "..." ist der "Spread Operator"
34 };
35 helloXXX("Michael", "John", "Jane");
36
37 waitOnInput();
38
39 function sum(...args) {
40   // rest parameter
41   log("typeof args: " + typeof args + "; isArray: " + Array.isArray(args));
42   log("args: " + args);
43   log("args:", ...args); // es werden alle Elemente des Arrays als einzelne Argumente übergeben
44   return args.reduce((a, b) => a + b, 0); // function nesting
45 }
46 log(sum(1, 2, 3, 4, 5)); // 15
47 log(sum());
48
49 /* Generator Functions */
50 function* fib() {
51   // generator
52   let a = 0,
```

```
53     b = 1;
54     while (true) {
55         yield a;
56         [a, b] = [b, a + b];
57     }
58 }
59 const fibGen = fib();
60 log(fibGen.next().value); // 0
61 log(fibGen.next().value); // 1
62 log(fibGen.next().value); // 1
63 log(fibGen.next().value); // 2
64 /* Will cause an infinite loop:
65    for (const i of fib()) console.log(i);
66    // 0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 ... */
```

Übung - vertraut machen mit JavaScript und Node.js

Voraussetzung: Installieren Sie Node.js (<http://nodejs.org/>).

Hello World in Node.js

Starten Sie die Konsole/Terminal und schreiben Sie ein einfaches JavaScript Programm, das "Hello World" ausgibt.

Hello World auf der JavaScript Console

Starten Sie einen Browser und aktivieren Sie die JavaScript Console in den Entwicklerwerkzeugen. Schreiben Sie ein einfaches JavaScript Programm, das "Hello World" ausgibt.

Hello World in Node.js

Starten Sie die Konsole/Terminal und schreiben Sie ein einfaches JavaScript Programm, das "Hello World" ausgibt.

Hello World auf der JavaScript Console

Starten Sie einen Browser und aktivieren Sie die JavaScript Console in den Entwicklerwerkzeugen. Schreiben Sie ein einfaches JavaScript Programm, das "Hello World" ausgibt.

Übung - die JavaScript Konsole

Prototyping mit der JavaScript Konsole

Schreiben Sie ein kurzes JavaScript Programm, das programmatisch zum Ende des Dokuments scrollt.

Hinweise:

- das von `document.body` referenziert HTML Element enthält den gesamten Inhalt des Dokuments
- die aktuellen Abmaße des Dokuments können Sie mit der Funktion `window.getComputedStyle(<HTML Element>).height` ermitteln; geben Sie den Wert auf der Konsole aus bevor Sie das Dokument scrollen; was fällt Ihnen auf?
- um zu scrollen, können Sie `window.scrollTo(x,y)` verwenden
- um den Integer Wert eines Wertes in Pixeln zu bestimmen, können Sie `parseInt` verwenden

Prototyping mit der JavaScript Konsole

Schreiben Sie ein kurzes JavaScript Programm, das programmatisch zum Ende des Dokuments scrollt.

Hinweise:

- das von **document.body** referenziert HTML Element enthält den gesamten Inhalt des Dokuments
- die aktuellen Abmaße des Dokuments können Sie mit der Funktion **window.getComputedStyle(<HTML Element>).height** ermitteln; geben Sie den Wert auf der Konsole aus bevor Sie das Dokument scrollen; was fällt Ihnen auf?
- um zu scrollen, können Sie **window.scrollTo(x,y)** verwenden
- um den Integer Wert eines Wertes in Pixeln zu bestimmen, können Sie **parseInt** verwenden

Vergleich von Werten und implizite Typumwandlung

```
1 // Gleichheit      ==      // mit Typumwandlung (auch bei <, >, <=, >=)
2 // Ungleichheit    !==
3 // strikt gleich    ===     // ohne Typumwandlung
4
5 log('1 == "1": ', 1 == "1");
6 log('1 === "1": ', 1 === "1");
7 log("1.0 == 1: ", 1 == 1.0);
8 log("1.0 === 1: ", 1 === 1.0);
9 log("1 === 1n: ", 1 === 1n);
10 log("1 == 1n: ", 1 == 1n);
11 log('1 < "1"', 1 < "1");
12 log('0 < "1"', 0 < "1");
13 log('0 <= "0"', 0 <= "0");
14 log('"abc" <= "d"', "abc" <= "d");
15
16 log('"asdf" === "as" + "df"', "asdf" === "as" + "df"); // unlike Java!
17
18 log("NaN === NaN: ", NaN === NaN);
19 log("NaN == NaN: ", NaN == NaN);
20 log("null === NaN: ", null === NaN);
21 log("null == NaN: ", null == NaN);
22 log("null === null: ", null === null);
23 log("null == null: ", null == null);
24 log("undefined === undefined: ", undefined === undefined);
25 log("undefined == undefined: ", undefined == undefined);
26 log("null === undefined: ", null === undefined);
27 log("null == undefined: ", (null == undefined) + "!");
28
29
30 const a1 = [1, 2, 3];
31 const a2 = [1, 2, 3];
32 log("const a1 = [1, 2, 3]; a1 == [1, 2, 3]: ", a1 == [1, 2, 3]);
33 log("const a1 = [1, 2, 3]; a1 == a1: ", a1 == a1);
34 log("const a1 = [1, 2, 3]; a1 === a1: ", a1 === a1);
35 log("const a1 = [1, 2, 3]; const a2 = [1, 2, 3]; a1 === a2: ", a1 === a2);
36 log("const a1 = [1, 2, 3]; const a2 = [1, 2, 3]; a1 == a2: ", a1 == a2);
37 log(
38   "flatEquals(a1,a2):",
39   a1.length == a2.length && a1.every((v, i) => v === a2[i])
40 );
41
42
43 let firstJohn = { person: "John" };
44 show('let firstJohn = { person: "John" };');
45 let secondJohn = { person: "John" };
46 show('let secondJohn = { person: "John" };');
47 let basedOnFirstJohn = Object.create(firstJohn);
48 show("let basedOnFirstJohn = Object.create(firstJohn)");
49 log("firstJohn == firstJohn: ", firstJohn == firstJohn);
50 log("firstJohn === secondJohn: ", firstJohn === secondJohn);
51 log("firstJohn == secondJohn: ", firstJohn == secondJohn);
52 log("firstJohn === basedOnFirstJohn: ", firstJohn === basedOnFirstJohn);
```

```

53 log("firstJohn == basedOnFirstJohn: ", firstJohn == basedOnFirstJohn);
54
55
56 {
57     const obj = {
58         name: "John",
59         age: 30,
60         city: "Berlin",
61     };
62     log("\nTyptests und Feststellung des Typs:");
63     log("typeof obj", typeof obj);
64     log("obj instanceof Object", obj instanceof Object);
65     log("obj instanceof Array", obj instanceof Array);
66 }
67 {
68     const obj = { a: "lkj" };
69     const obj2 = Object.create(obj);
70     log("obj2 instanceof obj.constructor", obj2 instanceof obj.constructor);
71 }
72
73 log("\n?-Operator/if condition and Truthy and Falsy Values:");
74 log('""', "" ? "is truthy" : "is falsy");
75 log("f()", (() => {}) ? "is truthy" : "is falsy");
76 log("Array ", Array ? "is truthy" : "is falsy");
77 log("obj ", {} ? "is truthy" : "is falsy");
78 log("undefined ", undefined ? "is truthy" : "is falsy");
79 log("null ", null ? "is truthy" : "is falsy");
80 log("0", 0 ? "is truthy" : "is falsy");
81 log("1", 1 ? "is truthy" : "is falsy");

```

NaN (Not a Number) repräsentiert das Ergebnis einer Operation die keinen sinnvollen Wert hat. Ein Vergleich mit NaN ist *immer* **false**. Um zu überprüfen, ob ein Wert NaN ist muss **isNaN(<Value>)** verwendet werden.

Bedingungen und Schleifen

```
1 const arr = [1, 3, 4, 7, 11, 18, 29];
2
3 log("if-else-if-else:");
4 if (arr.length == 7) {
5   ilog("arr.length == 7");
6 } else if (arr.length < 7) {
7   ilog("arr.length < 7");
8 } else {
9   ilog("arr.length > 7");
10 }
11
12 log("\nswitch (integer value):");
13 switch (arr.length) {
14   case 7:
15     ilog("arr.length == 7");
16     break;
17   case 6:
18     ilog("arr.length == 6");
19     break;
20   default:
21     ilog("arr.length != 6 and != 7");
22 }
23
24 log("\nswitch (string value):");
25 switch ("foo") {
26   case "bar":
27     ilog("it's bar");
28     break;
29   case "foo":
30     ilog("it's foo");
31     break;
32   default:
33     ilog("not foo, not bar");
34 }
35
36 log("\nswitch (integer - no type conversion):");
37 switch (
38   1 // Vergleich auf strikte Gleichheit (===)
39 ) {
40   case "1":
41     ilog("string(1)");
42     break;
43   case 1:
44     ilog("number(1)");
45     break;
46 }
47
48 ilog("\nfor-continue:");
49 for (let i = 0; i < arr.length; i++) {
50   const v = arr[i];
51   if (v % 2 == 0) continue;
52   log(v);
53 }
```

```

53 }
54
55 ilog("\n(for)-break with label:");
56 outer: for (let i = 0; i < arr.length; i++) {
57     for (let j = 0; j < i; j++) {
58         if (j == 3) break outer;
59         log(arr[i], arr[j]);
60     }
61 }
62
63 ilog("\nin (properties of Arrays; i.e. the indexes:");
64 for (const key in arr) {
65     log(key, arr[key]);
66 }
67
68 ilog("\nof (values of Arrays:");
69 for (const value of arr) {
70     log(value);
71 }
72
73 ilog("\nArray and Objects - instanceof:");
74 log("arr instanceof Object", arr instanceof Object);
75 log("arr instanceof Array", arr instanceof Array);
76
77 const obj = {
78     name: "John",
79     age: 30,
80     city: "Berlin",
81 };
82
83 ilog("\nin (properties of Objects:");
84 for (const key in obj) {
85     log(key, obj[key]);
86 }
87
88 /* TypeError: obj is not iterable
89 for (const value of obj) {
90     log(value);
91 }
92 */
93
94 {
95     ilog("\nIteration über Iterables (here: Map:");
96     const m = new Map();
97     m.set("name", "Elisabeth");
98     m.set("alter", 50);
99     log("Properties of m: ");
100     for (const key in m) {
101         log(key, m[key]);
102     }
103     log("Values of m: ");
104     for (const [key, value] of m) {
105         log(key, value);
106     }
107 }
108

```

```
109 {
110   ilog("\nWhile Loop: ");
111   let c = 0;
112   while (c < arr.length) {
113     const v = arr[c];
114     if (v > 10) break;
115     log(v);
116     c++;
117   }
118 }
119
120 {
121   ilog("\nDo-While Loop: ");
122   let c = 0;
123   do {
124     log(arr[c]);
125     c++;
126   } while (c < arr.length);
127 }
```

13

Die Tatsache, dass insbesondere null als auch undefined falsy sind, wird oft in Bedingungen ausgenutzt (z. B., `if (!x)...`).

Fehlerbehandlung

```
1 console.log("try-catch-finally - Grundlagen -----");
2
3 try {
4   let i = 1 / 0; // Berechnungen erzeugen nie eine Exception
5   console.log("i", i);
6 } catch {
7   console.error("console.log failed");
8 } finally {
9   console.log("computation finished");
10 }
11
12 console.log("Programmierfehler behandeln -----");
13 try {
14   const obj = {};
15   obj = { a: 1 };
16 } catch ({ name, message }) {
17   console.error(message);
18 } finally {
19   console.log("object access finished");
20 }
21
22 console.log("Handling of a specific error -----");
23 try {
24   throw new RangeError("out of range");
25 } catch (error) {
26   if (error instanceof RangeError) {
27     const { name, message } = error;
28     console.error("a RangeError:", name, message);
29   } else {
30     throw error;
31   }
32 } finally {
33   console.log("error handling finished");
34 }
```

In JavaScript können während der Laufzeit Fehler auftreten, die (z. B.) in Java während des kompilierens erkannt werden.

Übung - Bedingungen und Schleifen

removeNthElement

Implementieren Sie eine Funktion, die ein Array übergeben bekommt und ein neues Array zurückgibt in dem jedes n-te Element nicht vorkommt.

Beispiel: `removeNthElement([1,2,3,4,5,6,7], 2) ⇒ [1,3,5,7]`

- Schreiben Sie Ihren Code in eine JavaScript Datei und führen Sie diese mit Hilfe von Node.js aus.
- Testen Sie Ihre Funktion mit verschiedenen Eingaben und lassen Sie sich das Ergebnis ausgeben (z. B.

```
console.log(removeNthElement([1,2,3,4,5,6,7],2))!
```


removeNthElement

Implementieren Sie eine Funktion, die ein Array übergeben bekommt und ein neues Array zurückgibt in dem jedes n-te Element nicht vorkommt.

Beispiel: `removeNthElement([1,2,3,4,5,6,7], 2) ⇒ [1,3,5,7]`

- Schreiben Sie Ihren Code in eine JavaScript Datei und führen Sie diese mit Hilfe von Node.js aus.
- Testen Sie Ihre Funktion mit verschiedenen Eingaben und lassen Sie sich das Ergebnis ausgeben (z. B. `console.log(removeNthElement([1,2,3,4,5,6,7],2))`)!

Übung - Fehlerbehandlung

removeNthElement mit Fehlerbehandlung

- Erweitern Sie die Implementierung von **removeNthElement** so, dass die Funktion einen Fehler wirft, wenn das übergebene Array kein Array ist oder wenn der zweite Parameter kein positiver Integer ist.
- Testen Sie alle Fehlerzustände und fangen Sie die entsprechenden Fehler ab (**catch**) und geben Sie die Nachrichten aus.

removeNthElement mit Fehlerbehandlung

- Erweitern Sie die Implementierung von **removeNthElement** so, dass die Funktion einen Fehler wirft, wenn das übergebene Array kein Array ist oder wenn der zweite Parameter kein positiver Integer ist.
- Testen Sie alle Fehlerzustände und fangen Sie die entsprechenden Fehler ab (**catch**) und geben Sie die Nachrichten aus.

Übung - Funktionen

Einfacher RPN Calculator

Implementieren Sie einen einfachen RPN (Reverse Polish Notation) Calculator, der eine Liste von Zahlen und Operatoren (+, −, *, /) als Array entgegennimmt und das Ergebnis berechnet.

Nutzen Sie keine `if` oder `switch` Anweisung, um die Operatoren zu unterscheiden. Nutzen Sie stattdessen ein Objekt. Sollte der Operator unbekannt sein, dann geben Sie eine entsprechende Fehlermeldung aus.

Beispiel: `eval([2,3,"+",4,"*"])` \Rightarrow 20

Einfacher RPN Calculator

Implementieren Sie einen einfachen RPN (Reverse Polish Notation) Calculator, der eine Liste von Zahlen und Operatoren (+, −, *, /) als Array entgegennimmt und das Ergebnis berechnet.

Nutzen Sie keine **if** oder **switch** Anweisung, um die Operatoren zu unterscheiden. Nutzen Sie stattdessen ein Objekt. Sollte der Operator unbekannt sein, dann geben Sie eine entsprechende Fehlermeldung aus.

Beispiel: `eval([2,3,"+",4,"*"])` \Rightarrow 20

Variables (var)

(Neuer Code sollte var nicht mehr verwenden!)

```
1 let y = "yyy"; // wie zuvor
2 const z = "zzz";
3
4 // Der Gültigkeitsbereich von var ist die umgebende Funktion oder der
5 // globale Gültigkeitsbereich.
6 // Die Definition ist hochgezogen (eng. "hoisted") (initialisiert mit undefined);
7 var x = "xxx";
8
9 function sumIfDefined(a, b) {
10   // ⚠ Der folgende Code ist NICHT empfehlenswert!
11   // Er dient der Visualisierung des Verhaltens von var.
12   if (parseInt(a)) {
13     var result = parseInt(a);
14   } else {
15     result = 0;
16   }
17   const bVal = parseFloat(b);
18   if (bVal) {
19     result += bVal;
20   }
21   return result;
22 }
23
24 ilog("sumIfDefined()", sumIfDefined()); // 0
25 ilog("sumIfDefined(1)", sumIfDefined(1)); // 1
26 ilog("sumIfDefined(1, 2)", sumIfDefined(1, 2)); // 3
27 ilog('sumIfDefined(1, "2")', sumIfDefined(1, "2")); // 3
28 ilog("undefined + 2", undefined + 2);
29 ilog('sumIfDefined(undefined, "2")', sumIfDefined(undefined, "2")); // 2
30
31 function global_x() {
32   ilog("global_x():", x, y, z);
33 }
34
35 function local_var_x() {
36   ilog("local_var_x(): erste Zeile (x)", x);
37
38   var x = 1; // the declaration of var is hoisted, but not the initialization
39   let y = 2;
40   const z = 3;
41
42   ilog("local_var_x(): letzte Zeile (x, y, z)", x, y, z); // 1 2 3
43 }
44
45 global_x();
46 local_var_x();
47
48 ilog("nach global_x() und local_var_x() - x, y, z:", x, y, z);
49
50
```

```
51 // Hier, ist nur die Variablendeklaration (helloExpr) "hoisted", aber nicht
52 // die Definition. Daher kann die Funktion nicht vorher im Code aufgerufen
53 // werden!
54 try {
55   helloExpr();
56 } catch ({error, message}) {
57   log("calling helloExpr() failed:", error, "; message: ", message);
58 }
59 var helloExpr = function () {
60   log("expr: Hello World!");
61 };
62 // ab jetzt funktioniert es
63 helloExpr();
```

Destrukturierung (🇺🇸 *Destructuring*)

```
1 log("Array Destructuring:");
2
3 let [val1, val2] = [1, 2, 3, 4];
4 ilog("[val1, val2] = [1, 2, 3, 4]:", "val1:", val1, ", val2:", val2); // 1
5
6 log("Object Destructuring:");
7
8 let { a, b } = { a: "aaa", b: "bbb" };
9 ilog('let { a, b } = { a: "aaa", b: "bbb" }: ', "a:", a, ", b:", b); // 1
10
11 let { a: x, b: y } = { a: "aaa", b: "bbb" };
12 ilog('let { a: x, b: y } = { a: "aaa", b: "bbb" }: ', "x:", x, ", y:", y); // 1
13
14 let { a: u, b: v, ...w } = { a: "+", b: "-", c: "*", d: "/" };
15 ilog(
16   'let { a: u, b: v, ...w } = { a: "+", b: "-", c: "*", d: "/" }:',
17   "u:",
18   u,
19   ", v:",
20   v,
21   ", w:",
22   JSON.stringify(w), // just for better readability/comprehension
23 );
24
25 let { k1, k2 } = { a: "a", b: "b" };
26 ilog('let { k1, k2 } = { a: "a", b: "b" }:', "k1:", k1, ", k2:", k2);
27 // "undefined undefined", weder k1 noch k2 sind definiert
```


JSON (JavaScript Object Notation)

```
1 const someJSON = `{
2   "name": "John",
3   "age": 30,
4   "cars": {
5     "American": ["Ford"],
6     "German": ["BMW", "Mercedes", "Audi"],
7     "Italian": ["Fiat","Alfa Romeo", "Ferrari"]
8   }
9 }
10 `
11
12 // JSON.parse(...) JSON String => JavaScript Object
13 const someObject = JSON.parse(someJSON);
14
15 someObject.age = 31;
16 someObject.cars.German.push("Porsche");
17 someObject.cars.Italian.pop();
18 console.log(someObject);
19
20 // JSON.stringify(...) JavaScript Object => JSON String
21 console.log(JSON.stringify(someObject, null, 2));
```

JSON requires that keys must be strings and strings must be enclosed in double quotes.

Reguläre Ausdrücke

- Eingebaute Unterstützung basierend auf entsprechenden Literalen (Strings in `/`) und einer API
- inspiriert von der Perl Syntax
- Methoden auf regulären Objekten: `test` (e.g., `RegExp.test(String)`).
- Methoden auf Strings, die reguläre Ausdrücke verarbeiten: `search`, `match`, `replace`, `split`, ...

```
1 {
2   const p = /.*[1-9]+H/; // a regexp
3   console.log(p.test("ad13H"));
4   console.log(p.test("ad13"));
5   console.log(p.test("13H"));
6 }
7 {
8   const p = /[1-9]+H/g;
9   const s = "1H, 2H, 3P, 4C";
10  console.log(s.match(p));
11  console.log(s.replace(p, "XX"));
12 }
```

Klassen und Vererbung

```
1 class Figure {
2   calcArea() {
3     throw new Error("calcArea is not implemented");
4   }
5 }
6 class Rectangle extends Figure {
7   height;
8   width;
9
10  constructor(height, width) {
11    super();
12    this.height = height;
13    this.width = width;
14  }
15
16  calcArea() {
17    return this.height * this.width;
18  }
19
20  get area() {
21    return this.calcArea();
22  }
23
24  set area(value) {
25    throw new Error("Area is read-only");
26  }
27 }
28
29 const r = new Rectangle(10, 20);
30 console.log("r instanceof Figure", r instanceof Figure); // true
31 console.log(r.width);
32 console.log(r.height);
33 console.log(r.area); // 200
34
35 try {
36   r.area = 300; // Error: Area is read-only
37 } catch (e) {
38   console.error(e.message);
39 }
```

Grundlagen von ECMAScript Module

Queue.mjs exportiert die Klasse Queue

```
1  /* Module für den Datentyp Warteschlange (Queue). */
2  export class Queue {
3    #last = null; // private field
4    #first = null;
5    constructor() {} // "default constructor"
6    enqueue(elem) {
7      if (this.#first === null) {
8        const c = { e: elem, next: null };
9        this.#first = c;
10       this.#last = c;
11      } else {
12        const c = { e: elem, next: null };
13        this.#last.next = c;
14        this.#last = c;
15      }
16    }
17    dequeue() {
18      if (this.#first === null) {
19        return null;
20      } else {
21        const c = this.#first;
22        this.#first = c.next;
23        return c.e;
24      }
25    }
26    head() {
27      if (this.#first === null) {
28        throw new Error("Queue is empty");
29      } else {
30        return this.#first.e;
31      }
32    }
33    last() {
34      if (this.#first === null) {
35        throw new Error("Queue is empty");
36      } else {
37        return this.#last.e;
38      }
39    }
40    isEmpty() {
41      return this.#first === null;
42    }
43  }
```

log.mjs verwendet (**import**) die Klasse Queue und exportiert Funktionen zum Loggen

```
1  import { Queue } from "./Queue.mjs"; // import des Moduls Queue
2
```

```
3 const messages = new Queue();
4
5 export function log(...message) {
6   if (messages.isEmpty()) {
7     messages.enqueue(message);
8   } else {
9     message.unshift("\n");
10    messages.last().push(...message);
11  }
12 }
```

23

ECMAScript Module verwenden immer den *strict mode*.

Import Statements erlauben das selektierte importieren als auch das Umbenennen von importierten Elementen (z. B., `import { Queue as Q } from "../Queue.mjs";`).

Partial Function Application

```
1 function add(x, y) {  
2   return x + y;  
3 }  
4  
5 // Partial function application:  
6 const add2 = add.bind(null, 2); // "null" is the value of "this"  
7 console.log(add2(3));  
8  
9  
10 function addToValue(b) {  
11   return this.x + b;  
12 }  
13 console.log(addToValue.call({x : 0}, -101));
```

Alles ist ein Objekt

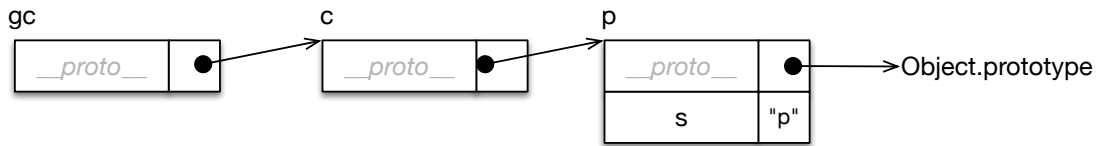
- **this** ist ein "zusätzlicher" Parameter, dessen Wert von der aufrufenden Form abhängt
- **this** ermöglicht den Methoden den Zugriff auf ihr Objekt
- **this** wird zum Zeitpunkt des Aufrufs gebunden (außer bei Arrow-Funktionen)

```
1 // "use strict";
2
3 function counter () {
4     // console.log(this === globalThis); // true
5     if(this.count) // this is the global object if we don't use strict mode
6         this.count ++;
7     else {
8         this.count = 1;
9     }
10
11     return this.count;
12 }
13
14 const counterExpr = function () {
15     if(this.count)
16         this.count ++;
17     else {
18         this.count = 1;
19     }
20
21     return this.count;
22 }
23
24 const counterArrow = () => {
25     console.log(this);
26     console.log(this === globalThis);
27     this.count = this.count ? this.count + 1 : 1;
28     return this.count;
29 }
30
31 console.log("\nCounter");
32 console.log(counter()); // 1
33 console.log(counter()); // 2
34 console.log(`Counter (${globalThis.count})`);
35
36 console.log("\nCounterExpression");
37 console.log(counterExpr()); // 3
38 console.log(counterExpr()); // 4
39
40 console.log("\nCounter");
41 const obj = {};
42 console.log(counter.apply(obj)); // 1 - we set a new "this" object!
43 console.log(counterExpr.apply(obj)); // 2
44
45 console.log(`\nCounterArrow (${this.count})`);
```

```
46 console.log(counterArrow.apply(obj)); // 1
47 console.log(counterArrow.apply(undefined)); // 2
48 console.log(counterArrow.apply()); // 3
49 console.log(counterArrow.apply(obj)); // 4
50 console.log(counterArrow.apply({})); // 5
51
52 console.log("\nCounter (global)");
53 console.log(counter());
54 console.log(counterExpr());
```

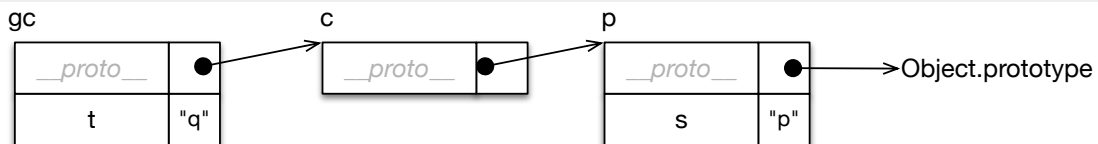

Prototype basierte Vererbung

```
1 const p = { s : "p" };
2 const c = Object.create(p);
3 const gc = Object.create(c);
```



1

```
1 const p = { s : "p" };
2 const c = Object.create(p);
3 const gc = Object.create(c);
4 gc.t = "q";
```



2

Pseudoclassical Inheritance

```
1 function Person(name, title){ this.name = name; this.title = title; } // constructor
2 Person.prototype.formOfAddress = function (){
3   const foa = "Dear ";
4   if(this.title){ foa += this.title+" "; }
5   return foa + this.name;
6 }
7 function Student(name, title, id, email) { // constructor
8   Person.call(this, name, title);
9   this.id = id;
10  this.email = email;
11 }
12 Student.prototype = Object.create(Person.prototype);
13 Student.prototype.constructor = Student;
14
15 const aStudent = new Student("Emilia Galotti", "Mrs.", 1224441, 'emilia@galotti.com');
```

3

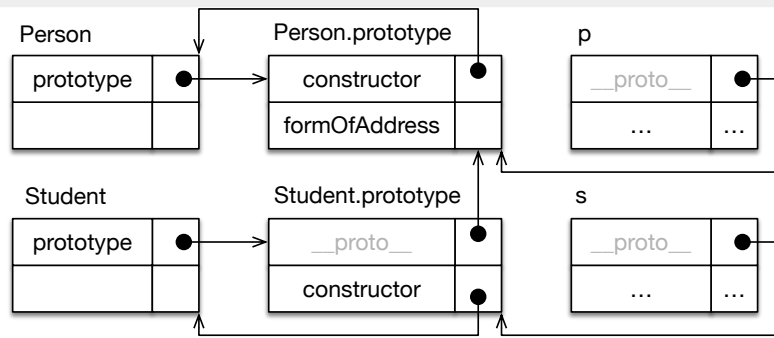
Objektabhängigkeiten

```
1 function Person(name, title){ ... }
2 Person.prototype.formOfAddress = function (){ ... }
3
4 function Student(name, title, id, email) { ... }
5 Student.prototype = Object.create(Person.prototype);
```

```

6 Student.prototype.constructor = Student;
7
8 const p = new Person(...); const s = new Student(...);

```



Praktische Verwendung von Prototypen basierter Vererbung

```
1 console.log({}.__proto__);
2 console.log(Array.prototype);
3 console.log(Array.prototype.__proto__);
4 console.log(Object.prototype);
5 console.log(Object.__proto__);
6
7 try {
8   let a = [1];
9   console.log(a.fold());
10 } catch (error) {
11   console.log("error: ", error.message);
12 }
13
14 // ADDING FUNCTIONS TO Array.prototype IS NOT RECOMMENDED!
15 // IF ECMAScript EVENTUALLY ADDS THIS METHOD (I.E. fold)
16 // TO THE PROTOTYPE OF ARRAY OBJECTS, IT MAY CAUSE HAVOC.
17 Array.prototype.fold = function (f) {
18   if (this.length === 0) {
19     throw new Error("array is empty");
20   } else if (this.length === 1) {
21     return this[0];
22   } else {
23     let result = this[0];
24     for (let i = 1; i < this.length; i++) {
25       result = f(result, this[i]);
26     }
27     return result;
28   }
29 };
30
31 let a = [1, 10, 100, 1000];
32 console.log(a.fold((u, v) => u + v));
33
34 let o = { created: "long ago" };
35 var p = Object.create(o);
36 console.log(Object.getPrototypeOf(o));
37 console.log(o.isPrototypeOf(p));
38 console.log(Object.prototype.isPrototypeOf(p));
```

DOM Manipulation

```
1 <html lang="en">
2   <head>
3     <meta charset="utf-8" />
4     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
5     <title>DOM Manipulation with JavaScript</title>
6     <script>
7       function makeScriptsEditable() {
8         const scripts = document.getElementsByTagName("script");
9         for (const scriptElement of scripts) {
10           scriptElement.contentEditable = false;
11           const style = scriptElement.style;
12           style.display = "block";
13           style.whiteSpace = "preserve";
14           style.padding = "1em";
15           style.backgroundColor = "yellow";
16         }
17       }
18     </script>
19   </head>
20   <body>
21     <h1>DOM Manipulation with JavaScript</h1>
22     <p id="demo">This is a paragraph.</p>
23     <button
24       type="button"
25       onclick="
26         document.getElementById('demo').style.color = 'red';
27         makeScriptsEditable();
28         document.querySelector('button').style.display = 'none';"
29     >
30       Magic!
31     </button>
32
33     <script>
34       const demoElement = document.getElementById("demo");
35       const style = demoElement.style;
36       demoElement.addEventListener(
37         "mouseover",
38         () => (style.color = "green"),
39       );
40       demoElement.addEventListener(
41         "mouseout",
42         () => (style.color = "unset"),
43       );
44     </script>
45
46     <p>Position der Mouse: <span id="position"></span></p>
47     <script>
48       window.addEventListener("mousemove", () => {
49         document.getElementById("position").innerHTML =
50           `${event.clientX}, ${event.clientY}`;
51       });
52     </script>
```

```
53     </body>
54 </html>
```

Minimaler Server mit Express JS

```
1 // "express" and "cors" are CommonJS modules, which requires us to use the
2 // "default import" syntax.
3 import express from 'express';
4
5 // Cross-Origin Resource Sharing (CORS); This is required to allow the browser
6 // using a different domain to load the HTML to make requests to this server.
7 // I. e., we can use the HTML file from the "web-javascript" project to make
8 // requests to this server.
9 import cors from 'cors';
10 const APP_PORT = 4080;
11
12 const app = express();
13
14 app.get('/users', cors(), function (req, res) {
15   res.set('Content-Type', 'application/json');
16   res.end(`{
17     "user1" : {
18       "name" : "dingo",
19       "password" : "1234",
20       "profession" : "chef",
21       "id": 1
22     },
23
24     "user2" : {
25       "name" : "ringo",
26       "password" : "asdf",
27       "profession" : "boss",
28       "id": 3
29     }
30   }`);
31 })
32
33 app.listen(APP_PORT, function () {
34   console.log(`Users App @ http://127.0.0.1:${APP_PORT}`);
35 })
```

29

Express ist ein minimalistisches Web-Framework für Node.js, das die Entwicklung von Webanwendungen vereinfacht. Die Installation kann über einen Packagemanager erfolgen.

Installieren Sie (z. B.) pnpm (<https://pnpm.io/>) und nutzen Sie danach pnpm, um die benötigten Module zu installieren:

```
$ pnpm init
$ pnpm install express
```

Danach starten Sie Ihren Server mit:

```
node --watch UsersServer.mjs
```

Interaktion mit Server mit Hilfe von Fetch

```
1 <html lang="en">
2   <head>
3     <meta charset="utf-8" />
4     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
5     <title>Eventhandling</title>
6   </head>
7   <body>
8     <script>
9       /* Using Promises:
10      function getUsers() {
11        fetch('http://127.0.0.1:4080/users')
12          .then(response => response.json())
13          .then(users => {
14            const usersElement = document.getElementById('users');
15            usersElement.innerText = JSON.stringify(users);
16          });
17      }
18      */
19
20      /* Using async/await: */
21      async function getUsers() {
22        let response = await fetch("http://127.0.0.1:4080/users");
23        let users = await response.json();
24        const usersElement = document.getElementById("users");
25        usersElement.innerText = JSON.stringify(users);
26      }
27    </script>
28
29    <div id="users"></div>
30    <button onclick="getUsers()">Get Users</button>
31  </body>
32 </html>
```

Beispiel - Rumpf einer einfachen Webanwendung ("Quizzy")

Im Folgenden verwenden wir zur Client-/Server-Kommunikation insbesondere Websockets.

Server

```
1  const express = require('express');
2  const app = express();
3
4  const expressWs = require('express-ws')(app);
5
6  let clients = 0;
7  let playerWSs = [];
8
9  let adminWS = null;
10 let answersCount = 0;
11 let correctAnswersCount = 0;
12
13 app.use(express.static('.')); // required to serve static files
14
15
16 function sendCurrentPlayers() {
17     if (adminWS && playerWSs.length > 0) {
18         allPlayers = playerWSs
19             .filter(player => player.name)
20             .map(player => { return { "id": player.id, "name": player.name } })
21         console.log("Sending current players: " + JSON.stringify(allPlayers));
22         adminWS.send(JSON.stringify({ "type": "players", "players": allPlayers }));
23     }
24 }
25
26 function sendNextQuestion() {
27     answersCount = 0;
28     correctAnswersCount = 0;
29     const question = "What is the capital of France?";
30     const answers = ["Paris", "London", "Berlin", "Madrid"];
31     const correct = "Paris";
32
33     const nextQuestion = JSON.stringify({
34         "type": "question",
35         "question": question,
36         "answers": ["Paris", "London", "Berlin", "Madrid"]
37     })
38     playerWSs.forEach(player => player.ws.send(nextQuestion));
39     adminWS.send(JSON.stringify({
40         "type": "question",
41         "question": question,
42         "answers": answers,
43         "correct": correct
44     }));
```



```

45 }
46
47 function sendResults() {
48     const results = playerWSs.map(player => {
49         return { "id": player.id, "name": player.name, "wins": player.wins }
50     });
51     const sortedResults = results.sort((a, b) => b.wins - a.wins);
52     const resultsMsg = JSON.stringify({
53         "type": "results",
54         "results": sortedResults
55     });
56     playerWSs.forEach(player => player.ws.send(resultsMsg));
57     adminWS.send(resultsMsg);
58
59 }
60
61
62 function handleAnswer(clientId, answer) {
63     const correct = answer.answer === "Paris";
64     const player = playerWSs.find(player => player.id === clientId);
65     if (correct) {
66         if (correctAnswersCount === 0) {
67             player.wins++;
68         }
69         correctAnswersCount++;
70     }
71     answersCount++;
72     if (answersCount === playerWSs.length) {
73         // sendNextQuestion();
74         sendResults();
75     } else {
76         adminWS.send(JSON.stringify({
77             "type": "answers",
78             "count": answersCount,
79             "correctAnswersCount": correctAnswersCount
80         }));
81     }
82 }
83
84
85 app.ws('/player', function (ws, request) {
86     const clientId = clients++;
87     const playerData = { "ws": ws, "id": clientId, "wins": 0 }
88     playerWSs.push(playerData);
89     ws.onmessage = function (event) {
90         message = JSON.parse(event.data);
91         switch (message.type) {
92             case "registration":
93                 const name = message.name;
94                 console.log("Registration: " + clientId + "/" + name);
95                 playerData.name = name;
96                 sendCurrentPlayers();
97                 break;
98
99             case "answer":
100                 const answer = message;

```

```

101         handleAnswer(clientId, answer);
102         break;
103
104         default:
105             console.log("Unknown message: " + message);
106             break;
107     }
108 };
109 ws.onclose = function () {
110     console.log("Player disconnected: " + clientId);
111     playerWSs = playerWSs.filter(player => player.id !== clientId);
112     sendCurrentPlayers();
113 };
114 ws.onerror = function () {
115     console.log("Player error: " + clientId);
116     playerWSs = playerWSs.filter(player => player.id !== clientId);
117     sendCurrentPlayers();
118 };
119 });
120
121 app.ws('/admin', function (ws, req) {
122     adminWS = ws;
123     sendCurrentPlayers(); // when admin registers her/himself, send current players
124     ws.onmessage = function (event) {
125         message = JSON.parse(event.data);
126         switch (message.type) {
127             case "start":
128                 console.log("Start game");
129                 sendNextQuestion();
130                 break;
131             default:
132                 console.log("Unknown message: " + message);
133                 break;
134         }
135     };
136
137     ws.onclose = (event) => {
138         console.log("Admin disconnected");
139         adminWS = null;
140         sendCurrentPlayers();
141     };
142
143     ws.onerror = (event) => {
144         console.log("Admin error: " + event);
145         sendCurrentPlayers();
146     };
147
148 });
149
150
151 var server = app.listen(8800, function () {
152     console.log("Quizzzy running at http://127.0.0.1:8800/");
153 })

```

Client - Players

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5   <script>
6     const ws = new WebSocket("ws://localhost:8800/player");
7     ws.onmessage = (event) => {
8       const data = JSON.parse(event.data);
9       switch (data.type) {
10        case "question":
11          console.log("Question: " + data.question);
12          showQuestion(data);
13          break;
14        case "results":
15          const main = document.getElementById("main")
16          main.innerText = "Results: " + event.data;
17          break;
18        default:
19          console.log("Unknown message: " + data);
20          break;
21      }
22    };
23    ws.onclose = (event) => {
24      console.log("Connection closed: " + event);
25    }
26    ws.onerror = (event) => {
27      console.error("Error: " + event);
28    }
29
30    function showQuestion(data) {
31      const main = document.getElementById("main")
32      main.innerHTML = `<h1>Question</h1><p>${data.question}</p>`;
33
34      function createAnswerButton(answer) {
35        const button = document.createElement("button");
36        button.innerText = answer;
37        button.onclick = submitAnswer(answer);
38        return button;
39      }
40
41      for (answer of data.answers) {
42        main.appendChild(createAnswerButton(answer));
43      }
44    }
45
46    function submitAnswer(answer) {
47      return () => {
48        ws.send(JSON.stringify({
49          "type": "answer",
50          "answer": answer
51        }));
52        doWait();
53      }
54    }
55

```

```

56     function submitUsername() {
57         const name = document.getElementById("username").value;
58         ws.send(JSON.stringify({
59             "type": "registration",
60             "name": name
61         }));
62
63         doWait();
64     }
65
66     function doWait() {
67         const main = document.getElementById("main");
68         main.innerHTML = "Waiting for other players...";
69     }
70 </script>
71
72 <body>
73
74     <main id="main">
75         <form>
76             <input type="text" id="username" placeholder="Username">
77             <button type="button" onclick="submitUsername();">Submit</button>
78         </form>
79     </main>
80 </body>
81
82 </html>

```

Client - Admin

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5     <script>
6         const ws = new WebSocket("ws://localhost:8800/admin");
7
8         ws.onmessage = (event) => {
9             const data = JSON.parse(event.data);
10            console.log("Received: " + event.data);
11            switch (data.type) {
12                case "players":
13                    const players = document.getElementById("players")
14                    players.innerText =
15                        "["+data.players.length + " players] " +
16                        data.players
17                          .map(player => player.id + ": " + player.name)
18                          .join(", ");
19                    break;
20                case "question":
21                    showQuestion(data);
22                    break;
23                case "results":
24                    const main = document.getElementById("main")
25                    main.innerText = "Result: " + event.data;

```

```

26         break;
27     default:
28         console.log("unknown: " + event.data);
29         break;
30     }
31 };
32
33 ws.onclose = (event) => {
34     console.log("Connection closed: " + event);
35     const main = document.getElementById("main")
36     main.innerText = "Connection closed - you need to restart.";
37 };
38 ws.onerror = (event) => {
39     console.log("Connection error: " + event);
40 };
41
42 function startGame() {
43     ws.send(JSON.stringify({"type": "start"}));
44 }
45
46 function showQuestion(data) {
47     document.getElementById("main").innerText = `
48         question: ${data.question}; correct answer: ${data.correct}
49     `
50 }
51 </script>
52 </head>
53
54 <body>
55     <main id="main">
56         <h1>Players</h1>
57         <p id="players"></p>
58         <button type="button" onclick="startGame();">Start Game</button>
59     </main>
60 </body>
61

```

31

Die Implementierung dient nur dazu die grundlegenden Konzepte zu verdeutlichen. Es fehlen Aspekte wie z. B., Sicherheit.

Referenzen

- [HTML DOM API](#)