

# Javascript im Browser

```
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Y":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True
```

```
selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier_ob))  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_objects  
data.objects[one.name].select  
print("please select exactly one")
```

OPERATOR CLASSES -----

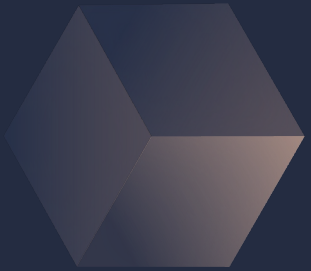
Was ist  
Javascript?

---

Eine  
Skriptsprache

---

Wird im Browser  
ausgeführt



# Verwendung von Javascript im Browser

Ermöglicht interaktive Funktionen  
auf Webseiten

# Entwicklung von JavaScript

Wurde 1995 von  
Netscape entwickelt

Hat seitdem viele  
Weiterentwicklungen  
erfahren



# Historischer Kontext für JS

# Browser- Kriege

Netscape vs.  
Microsoft in den 90er  
Jahren

Microsoft entwickelte  
JScript als Antwort  
auf Javascript



# Actionscript

Flash setzte auf Actionscript als  
Programmiersprache für  
interaktive Inhalte



# jQuery

2006 wurde jQuery veröffentlicht

Bibliothek für Javascript, um die Entwicklung zu erleichtern





ES6

---

ECMAScript 2015  
führte neue  
Funktionen in die  
Sprache ein

---

Ziel: Die Entwicklung  
von Javascript weiter  
verbessern



A collection of four 3D-rendered geometric shapes in a dark blue color. In the top-left corner is a cone. Below it and to the right is a small sphere. In the bottom-left corner is a thick, curved ring or torus segment. The text "JS-Engines" is positioned to the right of these shapes.

# JS-Engines

# Was sind JS-Engines

Interpretieren Javascript-Code  
und führen ihn aus



V8

---

JS-Engine von  
Google  
entwickelt

---

Wird in Chrome,  
Node und Edge  
verwendet



SpiderMonkey

JS-Engine von  
Mozilla entwickelt

Wird in Firefox  
verwendet

