Interaktive HTML Seiten mit JavaScript

Roter Faden für die Projekttage 2015 am Gymnasium am Ölberg

# Einführung

* Eigentlich zwei Aspekte: Interaktivität & Programmieren mit JavaScript
* Hier: JavaScript pur 🡺 Grundlagen, Verständnis entwickeln

# HTML und CSS

Im ersten Abschnitt setzen wir auf dem auf, was Ihr im Informatik Unterricht bereits gelernt habt. Dazu verwenden wir PSPad und einfache HTML Seiten, die mit CSS verschönert werden. Wir werden dann sehen, dass man einfache optische Effekte auf einer HTML Seite erreichen kann ohne programmieren zu müssen. Der Anwender erhält dadurch nicht nur Hilfestellungen und Hinweise zu Bedienung: gerade leichte optische Veränderungen können die Aufmerksamkeit auch bewusst auf einen bestimmten Bereich der Seite lenken.

In der ersten **Übung** wird eine einfache Liste mit den Tags *UL* und *LI* erstellt. Ansonsten gibt es nur eine HTML Seite und eine CSS Datei, die über *LINK* im *HEAD* referenziert wird. In der CSS Datei wird das Listensymbol erst einmal mit der CSS Eigenschaft *list-style* bewusst auf einen anderen Wert als in der Vorgabe festgelegt. Wir lernen dann die CSS Selektoren *:hover* und *:active* kennen und verwenden diese, um den Listeneintrag unter der Maus respektive den angeklickten Eintrag zu verändern. Neben dem *list-style* werden die CSS Eigenschaften *font-weight, font-style* und *color* vorgestellt

Die zweite **Übung** beginnt mit einem Rückblick auf CSS Klassen und die Möglichkeit, diese zu kombinieren. Das HTML Element *DIV* wird etwas eingehender betrachtet, dazu die CSS Eigenschaften *float*, *margin*, *text-align*, *width*, *height* und *background-color*. Zur Änderung der Optik werden wieder *:hover* und *:active* verwendet, wobei hier aber mit den CSS Eigenschaften *display* und *visibility* verschiedene Möglichkeiten eingesetzt werden um Teile der HTML Seite auszublenden. Schließlich werden die CSS Eigenschaften *background*, *background-position* und *background-size* verwendet um ein Hintergrundbild zeitweise einzublenden.

Als Vorbereitung für die letzte **Übung** wird noch einmal kurz das Konzept vorgestellt, wie HTML Text auf einer Seite formatiert wird und welche Rolle insbesondere das *DIV* Tag dabei spielt. In der Übung wird dann gezeigt, wie man diese Regeln gezielt vor allem mit den CSS Eigenschaften *display*, *float*, *position*, *top* und *left* umgehen und damit hier zu einem Wort auf der HTML Seite eine Detailinformation einblenden kann – so eine Art Tooltip, aber schon etwas anders, wie dabei erklärt wird. Insbesondere wird auf die Bedeutung der CSS Eigenschaft *position* näher eingegangen. Bei der Übung werden auch die CSS Eigenschaften *padding*, *border* *und background-color* eingesetzt, um unseren Tooltip optisch etwas aufzubereiten.

# DOM, Events und JavaScript

* Einführung in das DOM und einfache Events
* (Übung) onclick im HTML
* Einführung in Entwickleranzeige im Browser (F12)
* Einführung in die Lebenszyklen, onload und timeout
* (Übung) onclick in eigener JavaScript Datei
* Einführung in mouseover und this vs. event
* (Übung) ein kleines Geschicklichkeitsspiel mit einem Cheat
* Einführung Ziehen und Fallenlassen und den drag Events (Drag&Drop)
* (Übung) Bild verschieben
* Ein paar Worte zu Elementeigenschaften (esp. className und style) und der Hierarchie
* (Übung) DOM erweitern
* Einführung onkeyup und onblur (INPUT)
* (Übung) Eine Formularprüfung wie auch in der Praxis üblich

# Das Spiel des Lebens

* Einführung in die Spielregeln, volle und vereinfachte Fassung
* Einführung in HTML Erweiterungen mit data- Attributen, Ausblick auf HTML5
* Einführung in den Tabellenaufbau mit CSS table, table-row und table-cell (DIV)
* (Übung) Erzeugen eines Spielfelds dynamischer Größe
* Bemerkungen zur Geschwindigkeit von DOM Manipulationen
* (Übung) Lebenszustand einer Zelle manuell verändern
* Einführung in Math, esp. random()
* (Übung) Spielfeld zufällig füllen und leeren
* Einführung in Java Objekte und Felder
* Algorithmus zum Berechnen der nächsten Generation entwickeln
* (Übung) Nächste Generation berechnen
* (Übung) Fortlaufende Berechnung einbauen
* (Übung) Zeitintervall für die fortlaufende Berechnung und Anzeige der echten Rate

# Schiffe versenken

* Spielidee vorstellen
* Oberflächengestaltung entwickeln
* (Übung) Spielfeld statisch aufbauen
* Algorithmus zur Verwaltung der Schiffe entwickeln
* (Übung) Schiffe verstecken
* Algorithmus zum Suchen entwickeln
* (Übung) Algorithmus implementieren
* (Übung) Cheat einbauen
* (Übung) Erneutes Verstecken ohne Browser Refresh

# Im richtigen Leben

* JavaScript Frameworks
* SPA & AJAX für Daten und HTML