

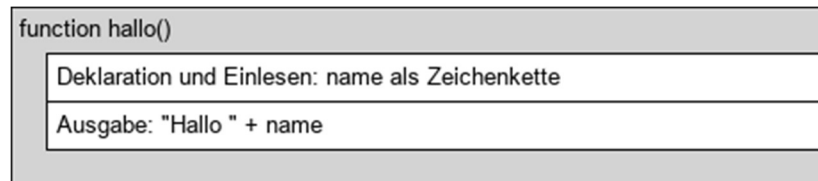
J1	BPE 5: Grundlagen der Programmierung Informationsmaterial	Informatik
----	---	------------

L2_7.1.1 Eingabe eines Strings mit Input

Es ist möglich, Werte direkt im Browserfenster über ein `<input>`-Element einzugeben und mit Schaltbuttons bestimmte Berechnungen oder Aktionen durchzuführen. Die Ausgabe der Daten kann außerdem unterhalb der Eingabe im gleichen Fenster erfolgen.

Beispiel:

Struktogramm:



Ausgabe:

Programmcode

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title> Eingabe eines Strings mit Input </title>
    <script>
      function hallo() {
        var name = document.getElementById("eingabe").value;
        document.getElementById("ausgabe").innerHTML= "Hallo " + name;
      }
    </script>
  </head>
  <body>
    <!-- Eingabefeld Name -->
    <p>
      <strong>Bitte geben Sie Ihren Namen ein:</strong>
      <input id="eingabe" type="Text">
    </p>
    <!-- Aktionsbutton Begrüßen definieren -->
    <input type="button" value="Begrüßen" onclick="hallo()">
    <p id = "ausgabe">
  </body>
</html>
  
```

Datei: Beispiele_HTML/L2_7_1_1_eingabe_input_string.html

J1	BPE 5: Grundlagen der Programmierung Informationsmaterial	Informatik
----	---	------------

Die Funktion *hallo()* deklariert eine Variable *name* und wird über die id *eingabe* mit der Benutzereingabe initialisiert.

Danach erfolgt mit *document.getElementById.innerHTML* und dem Tag `<p id = "ausgabe">` eine Ausgabe. Im Gegensatz zu *document.write()* kann hier die Ausgabe unterhalb der Benutzereingabe platziert und die Eingabe mit der Ausgabe verglichen werden. Dieses Vorgehen klappt mit allen HTML-Elementen, die über einen Inhalt verfügen können (h1, p, td, strong, em, textarea, etc.)

Die zwei nächsten Objekte enthalten keinen JavaScript-Code und stehen deshalb **nicht** im script-Container sondern im body-Container.

Die Eingabe erfolgt über ein Eingabefeld, das mit dem Element `input` realisiert wird. Das Eingabefeld ist vom Typ `Text` und hat die id *eingabe*.

Ein Aktionsknopf führt beim Drücken die oben definierte Funktion *hallo()* aus.

Auf dem Aktionsbutton steht das Wort „Begrüßen“.