

# JavaScript

---

Luca Berres

Allgemeines zu JavaScript

Syntax

Einbindung JavaScript

Allgemeine Programmierkonzepte

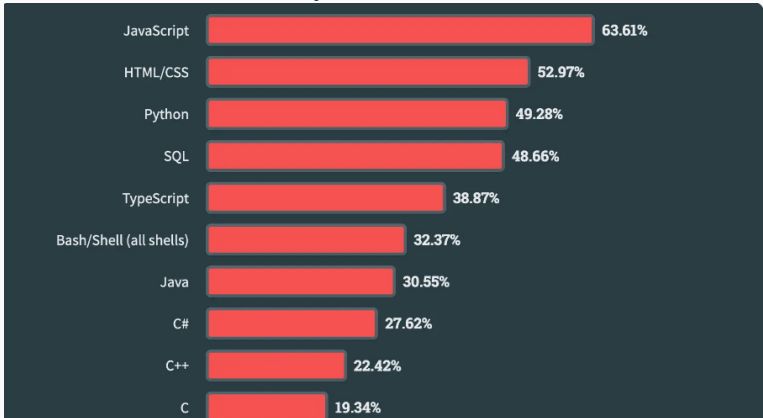
Kontrolstrukturen

# Allgemeines zu JavaScript

---

# Allgemeines

- entwickelt 1995 von Brendan Eich um Webseiten mit Interaktion auszustatten
- Eine der beliebtesten Programmiersprachen
- Trotz Namensähnlichkeit nicht mit JAVA verwandt, aber beide orientieren sich von der Syntax an C



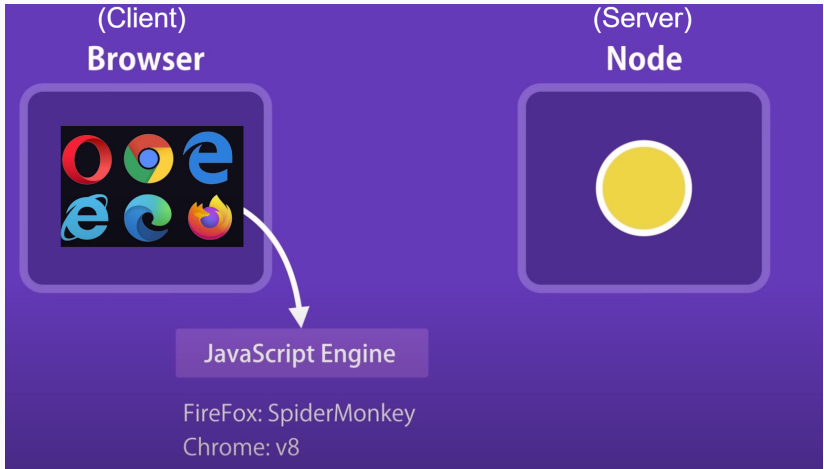
# Wer steht hinter JavaScript

ECMA International (früher: European Computer Manufacturers Association)



**Figure 1:** ECMA

# Wo läuft JavaScript?



**Figure 2:** JavaScript Runtime

# Auf welchen Plattformen läuft JavaScript?

- Server Applikationen-> Node.js
- Desktop Applikationen -> Electron
- Mobile Applikationen -> React Native oder Ionic

# Syntax

---



# Einbindung JavaScript

---

# Eingebettetes im HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <title>Meine Webseite</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Willkommen auf meiner Webseite</h1>
    <script>
      console.log("Hallo Welt");
    </script>
  </body>
</html>
```

## Extern referenziert im HTML

1. Erstelle eine Datei namens script.js mit folgendem Inhalt:

```
alert("Hallo, Welt!");
```

2. Binde die externe Datei in dein HTML-Dokument ein

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="de">  
  <head>  
    <meta charset="UTF-8" />  
    <title>Meine Webseite</title>  
  </head>  
  <body>  
    <h1>Willkommen auf meiner Webseite</h1>  
    <script src="script.js"></script>  
  </body>  
</html>
```

1. Öffne die Entwicklertools in deinem Browser: In Chrome:  
Rechtsklick -> "Untersuchen" -> Tab "Konsole" oder F12
2. Führe JavaScript-Code direkt in der Konsole aus:

```
console.log("Hallo, Welt!");
```

1. Erstelle eine Datei mit folgendem Inhalt und speicher sie als Test.js ab

```
console.log("Hallo, Welt!");
```

2. Öffne sie mit einem Browser
3. Öffne die Konsole wie zuvor gezeigt



# Allgemeine Programmierkonzepte

---





## Übersicht

- speichern Daten temporär
- Analogie: beschrifteter Karton mit Inhalt

<b>Kom- ponente (DE)</b>	<b>Kom- ponente (EN)</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Beispiel</b>
Bezeichner	Identifier	Name der Variable, die ihren Wert bezeichnet.	test
Literal	Literal	Wert, der der Variable zugewiesen wird.	42, "Text"
Schlüssel- wort	Keyword	Reserviertes Wort in der Programmiersprache für Deklaration oder Steuerung.	let, const, var

## Keyword in JavaScript

- var (veraltet, weil globaler scope(Geltungsbereich))
- let (block-scoped -> Geltungsbereich ist eine nächste von geschweiften Klammern umschlossenen Syntaxen, z.B. if statement)
- const (block-scoped, kann nicht nochmals zugewiesen werden)

## Numerische und Boolesche Literals

Typ	Beispiel
Hexadezimale Konstanten	<code>var test = 0x12f</code>
Binäre Konstanten	<code>var test = 0b011101</code>
Oktale Konstanten	<code>var test = 0o767</code>
Ganzzahlenkonstanten	<code>var test = 123456</code>
Gleitkommazahlen	<code>var test = 12.34</code> <code>var test = 12.34e2</code>
Boolesche Konstanten	<code>var test = true</code> <code>var test = false</code>

## Zeichenketten/Strings Literals

```
var jsString = `Das ist ein String`; // Backticks
```

```
var jsString = "Das ist ein String"; // einfache Anführungszeichen
```

```
var jsString = "Das ist ein String"; // doppelte Anführungszeichen
```

```
// Vorteil von Backticks:
```

```
var jsString = `half of 100 is ${100 / 2}`;
```

```
console.log(jsString);
```

```
// -> half of 100 is 50
```

# Operatoren

Operator	Bedeutung	Beispiel
+, +=	Addition	x+=3
-, -=	Subtraktion	x=x-5
, =	Multiplikation	a=b*c
/, /=	Division	z=e/5
%	Modulus	m=5 % 3
++, -	Inkrement, Dekrement	x++ oder y--
«, «=	Bitweise Linksschieben	x « 4
», »=	Bitweise Rechtsschieben	y » 5
»>	Bitweise Linksschieben mit Nullfüllung	a »> b
&	Bitweise UND	a & b
	Bitweise ODER	a   b
^	Bitweise Negieren	a ^ b

# Elementare Datentypen

- Dynamisch typisiert -> bedeutet nicht, dass JS eine untypisierte Sprache ist. Vielmehr werden die Typen automatisiert bei der Wertzuweisung vergeben
- Typen:
  - Number: Zahlen
  - String: Zeichenketten
  - Boolean: logische Werte
  - Object: alles andere
- Spezielle Zustände von Variablen
  - undefined bedeutet, dass einer Variable kein Wert zugewiesen wurde.
  - null ist ein absichtlich zugewiesener Wert, der "kein Wert" oder "leerer Wert" bedeutet

# Automatische Typumwandlung

Wird ein Operator auf einen Wert eines unpassenden Typs angewandt, wandelt JS diesen Wert stillschweigend in den erforderlichen Wert um => implizierte Typumwandlung

```
console.log(8 * null); // -> 0
```

8 \* null ergibt 0, da null bei arithmetischen Operationen zu 0 konvertiert wird.

```
console.log("5" - 1); // -> 4
```

"5" - 1 ergibt 4, weil der String "5" bei Subtraktion zu einer Zahl konvertiert wird.

```
console.log("5" + 1); // -> 51
```

"five" kann nicht in eine Zahl umgewandelt werden. Der +-Operator führt hier zur Zeichenkettenverknüpfung



# Object

- Ein Object ist ein Dictionary bestehend aus Name/Werte-Paaren
- Ein neues Object wird mit `new Object()` oder dem Literal `{}` erzeugt
- Auf Inhalte in einem Object kann über die Dot-Notation oder die Index-Notation zugegriffen werden

```
<script type="text/javascript">
  var Person = {};
  Person.Surname = "Luca"; // Dot-Notation
  Person["Lastname"] = "Berres"; // Index-Notation

  document.write(`Hallo ${Person["Surname"]}
  ${Person.Lastname}!`);
</script>
```

# Arrays

- Ein Array wird mit dem Konstruktor `new Array()` oder dem Literal `[ ]` angelegt
- Ein existierendes Array kann über vordefinierte Methoden verändert werden
  - `push(e)` // Fügt ein Element am Ende ein und gibt die neue Länge zurück.
  - `pop()` // Entfernt das Element am Ende und gibt es zurück.
  - `reverse()` // Dreht die Reihenfolge der Elemente im Array um.
  - `shift()` // Entfernt das Element am Anfang und gibt es zurück.
  - `sort()` // Sortiert das Array und gibt das neue Array zurück.
  - `splice(start, entfernen, neu...)` // Entfernt Elemente und fügt neue ein.

- `unshift(neu...)` // Fügt Elemente am Anfang mein und gibt die neue Länge zurück.
- `slice(start, ende)` // Extrahiert den Teil eines Arrays von start bis ende.
- `concat(array)` // Verbindet Arrays zu einem neuen Array.
- `indexOf(s)` // Index der ersten Fundstelle der Zeichen s oder -1, falls nichts gefunden wurde
- `forEach(callback, this)` // Ruft eine Funktion callback für jedes Element des Arrays auf. Der Parameter this kann benutzt werden, um der Funktion den Wert für this vorzugeben.
- `map(callback, this)` // Gibt die Elemente zurück, die die Rückruffunktion für jedes Element zurückgibt.

# Map

Die `map`-Methode in JavaScript ist eine nützliche Array-Methode, die ein neues Array erstellt, indem eine Funktion auf jedes Element des ursprünglichen Arrays angewendet wird. Diese Methode verändert das ursprüngliche Array nicht.

```
let newArray = array.map(function (element, index, array) {  
    // Rückgabewert für das neue Array  
});
```

- `element`: Das aktuelle Element, das verarbeitet wird.
- `index (optional)`: Der Index des aktuellen Elements.
- `array (optional)`: Das Array, auf dem `map` aufgerufen wurde.

```
// Ursprüngliches Array
let numbers = [1, 2, 3, 4, 5];
// Erstelle ein neues Array, das die Quadrate der ursprüngl
let squares = numbers.map(function (number) {
    return number * number;
});
// Ausgabe: [1, 4, 9, 16, 25]
console.log(squares);
```

1. Wir haben ein Array numbers mit den Werten [1, 2, 3, 4, 5].
2. Wir verwenden map, um ein neues Array squares zu erstellen, das die Quadrate der ursprünglichen Zahlen enthält. 3. Die an map übergebene Funktion nimmt jedes Element des Arrays numbers, quadriert es und gibt das Ergebnis zurück.
3. Das resultierende Array squares enthält die Werte [1, 4, 9, 16, 25].

# Spread-Operator

- Spezieller Operator, der zur Expansion von Objekten in Array-Elementen dient
- Der Spread-Operator ... wird dem Array vorangestellt, um die Auflösung des Arrays zu erzwingen

```
var parts = ["shoulders", "knees"];
```

```
var more_parts = ["head", ...parts, "foot", "toes"];
```

```
console.log(more_parts);
```

```
// Output -> ['head', 'shoulders', 'knees', 'foot', 'toes']
```

JavaScript enthält folgende logische Vergleichsoperatoren

- `==` // Vergleich auf Wert-Gleichheit
- `!=` // Vergleich auf Wert-Ungleichheit
- `===` // Vergleich auf Wert- und Typ-Gleichheit
- `!==` // Vergleich auf Wert- und Typ-Ungleichheit
- `&&` // Logisches UND
- `||` // Logisches ODER
- `!` // Logisches Nein (not)

# Short Circuit Evaluation

## Erklärung

Short Circuit Evaluation ist eine Programmiertechnik, bei der der Auswertungsprozess eines logischen Ausdrucks frühzeitig beendet wird, sobald das Ergebnis feststeht.

## Beispiele in JavaScript

### Logisches UND (&&)

```
const a = 4 > 3;  
const b = 4;  
const result = a && b;
```

result ist 4, weil a wahr ist und && den zweiten Operanden zurückgibt



## Logisches ODER ||

```
const a = 4 < 3;  
const b = 4;  
const result = a || b;
```

result ist 4, weil a falsch ist und || den zweiten Operanden zurückgibt

## Übung

1. 

```
const result = 7 > 3 || 7;
```
2. 

```
const i = 6 > 3;  
const j = 0;  
const k = 15;  
const result5 = (i && j) || k;
```

# Falsy und Truthy in JavaScript

## Falsy Werte

- `false`
- `0` (Null)
- `''` (Leerer String)
- `null`
- `undefined`
- `NaN` (Not a Number)

## Truthy Werte

- Alles, was nicht falsy ist
- Beispiele:
  - `true`
  - Jede Zahl außer 0 (auch negative Zahlen)
  - Jeder nicht-leere String (auch "false")
  - `{}` (Leeres Objekt)

## Anwendung

- In Bedingungen: `if (value) { ... }`
- Mit logischen Operatoren: `value || defaultValue`
- Ternärer Operator: `value ? trueResult : falseResult`

## Vorsicht

- Loose equality (`==`) vs. Strict equality (`===`)
- Explizite Typprüfung für präzise Logik

# Kontrolstrukturen

---

## If – else:

- If-Ausdruck vom Typ Boolean
- Der else-Zweig ist optional

```
var test = true;
```

```
if (test) {  
    console.log("True");  
} else {  
    console.log("False");  
}
```

```
// Output -> True
```

```
// Wahrheitsgehalt ausgewertet durch Vergleichsoperator
var number = Number(prompt("Pick a number"));
if (number < 10) {
    console.log("under 10");
} else if (number < 100) {
    console.log("under 100");
} else {
    console.log("larger than 100");
}

// Einzeiliges If, bei nur einer Anweisung
if (1 + 1 == 2) console.log("It's true");
// -> It's true
```

## switch – else – default:

- Der switch Befehl dient zur Fallunterscheidung

```
switch (expression) {  
    case value1:  
        // Anweisungen werden ausgeführt,  
        // falls expression mit value1 übereinstimmt  
        [break;]  
    case value2:  
        // Anweisungen werden ausgeführt,  
        // falls expression mit value2 übereinstimmt  
        [break;]  
    ...  
    case valueN:  
        // Anweisungen werden ausgeführt,  
        // falls expression mit valueN übereinstimmt  
        [break;]
```

## while

### Syntax:

```
while (condition) {  
    // code block to be executed  
}
```

### Beispiel:

```
while (i < 10) {  
    text += "The number is " + i;  
    i++;  
}
```



**do**

**Syntax:**

```
do {  
    // code block to be executed  
} while (condition);
```

**Beispiel:**

```
var text = "";  
var i = 0;  
do {  
    text += "The number is " + i;  
    i++;  
} while (i < 5);
```

# for

## Syntax:

```
for (statement 1; statement 2; statement 3) {  
    // code block to be executed  
}
```

**Anweisung 1** wird (einmal) vor der Ausführung des Codeblocks ausgeführt.

**Anweisung 2** definiert die Bedingung für die Ausführung des Codeblocks.

**Anweisung 3** wird (jedes Mal) nach der Ausführung des Codeblocks ausgeführt.

## Beispiel:

```
for (let i = 0; i < 5; i++) {  
    text += "The number is " + i + "<br>";  
}
```

## Vorzeitiger Schleifenabbruch

Eine Schleife kann durch `break` auch vorzeitig beendet werden.

```
for (var i = 0; ; i++) {  
    if (i > 2) {  
        break;  
    }  
    console.log(i);  
}  
  
// -> 0  
// -> 1  
// -> 2
```





Syntax:

```
try {  
    tryCode - Block of code to try  
}  
catch(err) {  
    catchCode - Block of code to handle errors  
}  
finally {  
    finallyCode - Block of code to be executed regardless of  
}
```

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <body>
    <p>Please input a number between 5 and 10:</p>

    <input id="demo" type="text" />
    <button type="button" onclick="myFunction()">Test Input
    <p id="message"></p>

    <script>
      function myFunction() {
        var message, x;
        message = document.getElementById("message");
        message.innerHTML = "";
        x = document.getElementById("demo").value;
        try {
          if (x == "") throw "is Empty";
```

Objektorientierung

**Figure 3:** Objektorientierung