

JavaScript

Luca Berres

Allgemeines zu JavaScript

Syntax

Einbindung JavaScript

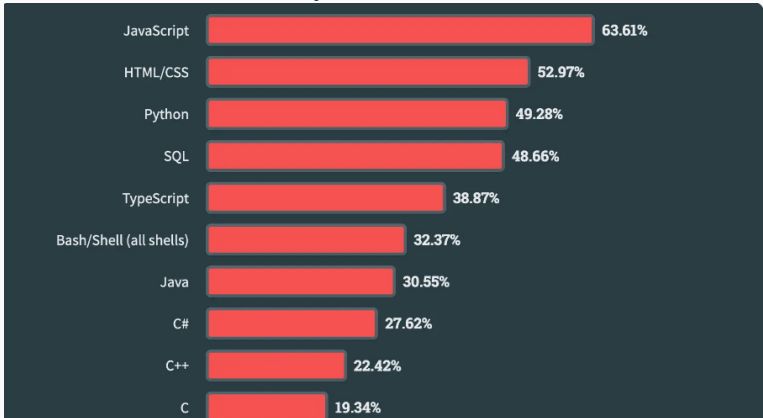
Allgemeine Programmierkonzepte

JavaScript im Browser

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?

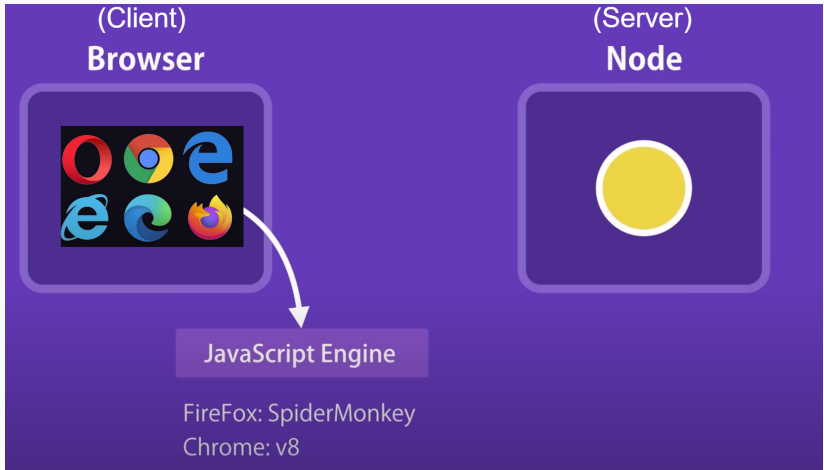


Figure 2: JavaScript Runtime

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

| Kom- ponente (DE) | Kom- ponente (EN) | Beschreibung | Beispiel |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-----------------------|
| 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 |

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 = false;  
const b = true;  
const result = a && b; // result ist false,
```

JavaScript im Browser
