



Einführung

HTML 5 Spiele

Der Webbrowser ist heutzutage, dank des Internets, das am meisten genutzte Programm auf einem Computer. Egal ob auf einem Smartphone, Tablet, Laptop oder Desktop-Computer, der Webbrowser ist ein ständiger Begleiter in unserem Alltag. Hast du Lust dein eigenes Spiel im Browser zu spielen? Wenn ja dann geht es gleich los....

Webbrowser-Vielfalt

Es gibt nicht nur einen Webbrowser, sondern sehr viele verschiedene. Normalerweise sollte ein Browser-Spiel auf allen gleich gut funktionieren, allerdings gibt es dafür keine Garantie. Für das Programmieren und zum Spielen solltest du daher den *Google Chrome* oder den *Mozilla Firefox* Browser benutzen, um mögliche Probleme auszuschließen.

Entwicklungsumgebung

Zur Programmierung der Browser-Spiele sollte eine Entwicklungsumgebung verwendet werden. Es gibt Online- und Offline-Umgebungen. Wenn du einen guten Internet Zugang hast, nimmst du am besten eine Online-Umgebung. Suche dir eine davon aus:

<https://jsfiddle.net>

<http://codepen.io/pen/>

Falls du keinen guten Internetzugang hast, ist dieses Programm empfehlenswert:

<https://code.visualstudio.com>



Einführung

HTML 5 Spiele

Was programmiert man hier überhaupt?

Man spricht zwar von HTML 5 Spielen, allerdings ist es eher so, dass man nicht „HTML 5“ programmiert. Du brauchst dich davon nicht allzu sehr verwirren lassen. HTML 5 Spiele bestehen aus folgenden Komponenten:

HTML (Hypertext Markup Language): Der Browser stellt HTML dar und im HTML Quelltext werden andere Elemente wie CSS und JavaScript eingebettet. HTML ist bei einem Spiel nicht so wichtig und es werden nur wenige Zeilen in HTML geschrieben.

CSS (Cascading Style Sheets): Mit CSS sagt man dem Browser wie er die Inhalte einer Webseite darstellen soll. Zum Beispiel „mache den Text fett und mit roter Schrift“. Auch CSS ist bei Spielen eher unwichtig. Du wirst nur wenige Zeilen CSS für dein Spiel brauchen.

JavaScript: Der Hauptteil eines Spiels besteht aus JavaScript Quelltext. Mit JavaScript kann man, vereinfacht gesagt, dem Webbrowser sagen was er machen soll. Um die JavaScript Programmierung zu erleichtern wird eine externe Bibliothek mit dem Namen „jQuery“ eingesetzt.