

Zusammenfassung WEBAPP FS2018

Alex Neher

June 20, 2018

Inhalt

1	JavaScript	3
1.1	Variablen definieren	3
1.2	Funktionen	3
1.3	Objekte	4
1.4	Arrays	6
1.5	JavaScript und JSON	6
1.6	Verarbeitung von JavaScript	7
1.7	Verzögerte Ausführung	7
1.8	DOM	7
1.9	DOM-Manipulation	8
2	PHP	9

Abbildungsverzeichnis

1.1	Verschiedene Arten, wie JS verarbeitet werden kann	7
1.2	Beispiel eines DOM-Baumes	7

1 JavaScript

JavaScript, auch ECMAScript genannt ist eine clientseitige web-Development Sprache für DOM- und CSS-Manipulation, AJAX oder EventHandling. JavaScript kann in HTML-Code eingebunden werden, entweder inline über `<script></script>`-Tags, es kann mittels `<script src=path/to/file.js></script>` geholt werden oder direkt über EventHandler `<input type="checkbox" name="options" onchange="order.order = this.checked;">`.

1.1 Variablen definieren

JavaScript hat keine Typisierung. Das heisst, Variablen können einfach mit dem Keyword `var` definiert werden, ohne dass ein Datentyp spezifiziert werden muss.

```
1 var a = 2; // a ist nun eine Nummer
2 a = 'Jetzt bin ich ein String';
3 a = false;
```

1.2 Funktionen

In JavaScript werden Funktionen als Objekte behandelt. Sie können ebenfalls mit dem Keyword `var` erstellt werden. Jede Funktion hat ihren eigenen Kontext/Scope. Jede Funktion hat per Default zwei Parameter: `this` und `arguments`.

Der `this` Parameter gibt den Kontext der Funktion zurück. Dieser hängt davon ab, wie und wo die Funktion aufgerufen wird. `arguments` ist ein Array, in welchem alle mitgegebenen Argumente speichert.

```
1 //1. Über anonymes Function Literal
2 var add = function(a,b){
3     console.log(arguments[0]) //gibt den Wert von a zurück
4     return a+b;
5 }
6
7 //2. Über Function Literal mit Name
8 var sub = function sub(a,b){
9     return a-b;
10 }
11
12 //3. Über Function Declaration
13 function mult(a,b){
14     return a*b;
15 }
16
17 //4. Über Immediate Function Invocation
18 var TenDividedByTwo = function(a,b){return a/b;}(10,5);
19 console.log(TenDividedByTwo) //Output: 5
```

Funktionen können auch direkt in Objekten definiert werden

```
1 var person = {
2     firstName = "Thomas",
3     lastName = "Koller",
4
5     printFullName: function(){
6         console.log(this.firstName + " " + this.lastName);
7     };
8 }
```

```
9  
10 person.printFullName();
```

Mit dem 'apply'-Pattern können auch Funktionen von anderen Objekten aufgerufen werden

```
1 var anotherPerson = {  
2   firstName = "Donald",  
3   lastName = "Trump"  
4 }  
5  
6 anotherPerson.printFullName() //error: undefined  
7  
8 aPerson.printFullName.apply(anotherPerson); //Output: Donald Trump
```

Wie bereits erwähnt, werden Funktionen als Objekte behandelt und haben ihren eigenen Kontext/Scope. Das heisst, von aussen kann nicht direkt auf Variablen innerhalb einer Funktion zugegriffen werden, sondern nur über verschachtelte Funktionen. Dieses Konstrukt nennt man **Closure**.

```
1 var myCounter = (function(){  
2   var value = 0;  
3   return {  
4     increment: function(inc){  
5       value += inc;  
6     },  
7     getValue: function(){  
8       return value;  
9     }  
10  };  
11 }());  
12  
13 myCounter.increment(10) //value = 10  
14 console.log(myCounter.value); //error: undefined  
15 console.log(myCounter.getValue()); //10
```

1.3 Objekte

JavaScript kann auch objektbasiert programmiert werden. Es gibt grundsätzlich vier Möglichkeiten, Objekte zu instanziiieren:

```
1 //1. über "var"  
2 var bachelorModule = {  
3   title: "Webapplication Development",  
4   instructor: "Thomas Koller"  
5 };  
6  
7 //2. über new und dem default-Konstruktor  
8 var bachelorModule = new Object();  
9  
10 //3. über Object.create()  
11 var bachelorModule = Object.create(Object.prototype); //ein leeres Objekt  
12  
13 //4. mit einem bereits bestehenden Objekt als Prototyp  
14 var masterModule = Object.create(bachelorModule) //ist jetzt ein "Klon" von  
    bachelorModule
```

Der Zugriff auf Properties funktioniert wie bei anderen objektorientierten Sprachen

```

1 console.log(bachelorModule.title); //Output: Webapplication Development
2 console.log(bachelorModule["instructor"]); //Output: Thomas Koller

```

Objekte sind dynamisch. Das heisst, es können zur Laufzeit noch Properties hinzugefügt oder entfernt werden:

```

1 //hinzufügen von Properties
2 bachelorModule.credits = 3;
3
4 //entfernen von Properties
5 delete bachelorModule.credits;
6
7 //Ebenfalls kann gecheckt werden, ob ein Property existiert
8 bachelorModule.hasOwnProperty("title"); //true
9 bachelorModule.hasOwnProperty("credits"); //false

```

JavaScript hat, wie auch andere objektorientierten Sprachen, Konstruktoren (die immer gross geschrieben werden)

```

1 function Name(vorname, nachname){
2     this.vorname = vorname;
3     this.nachname = nachname;
4     this.birthDate = {
5         year: 0,
6         month: 0,
7         day: 0
8     }
9 }

```

Prototyp

Wie bereits im Kapitel 'Funktionen' beschrieben, können Funktionen direkt in Objekten definiert werden. Dann existieren sie jedoch nur für diese eine Objekt (z.B. dem Objekt aPerson). Wenn ich nun eine Funktion definieren will, die für alle Name-Objekte existiert, muss ich sie mithilfe dem `prototype`-Keyword definieren.

```

1 Name.prototype.hello = function(){
2     console.log("Hello " + this.vorname);
3 }
4
5 var aPerson = new Name("Thomas", "Koller");
6 aPerson.hello();

```

Diese Methode funktioniert, da jedes Objekt ein Prototype hat. Wenn ein gesuchtes Property nicht im Objekt-eigenen Prototype gefunden, so wird rekursiv im Prototype des Prototype-Objekts gesucht, bis man ganz oben bei `Object` angekommen ist. Falls dort immer noch nichts gefunden wurde, wird `null` zurückgegeben.

Wenn ein Objekt mithilfe der `Object.create()`-Methode instanziiert wird, so hat das neu erstellte Objekt den Prototypen des mitgegebenen Objekts.

```

1 var obj1 = {
2     a: 1
3 }
4
5 var obj2 = Object.create(obj1); //Der Prototyp von obj2 ist jetzt obj1

```

```
6  
7 console.log(obj2.a) //Output: 1
```

obj2 selbst hat kein 'a'-Property, es wird also eine Stufe höher gesucht, im Property von obj2, also obj1

1.4 Arrays

```
1 //Instanziierung von Arrays über var  
2 var emptyArray = [];  
3 var numberArray = [1, 3, 6];  
4  
5 //Instanziierung von Arrays über new  
6 var anotherEmptyArray = new Array();  
7 var arrayOfFive = new Array(5);  
8  
9 //Da JavaScript keine Typisierung kennt, sind auch gemischte Arrays möglich  
10 var mixedArray = ["String", 4, true];  
11  
12 //Es können auch Objekte in Arrays verpackt werden  
13 var modulesArray = [  
14     {title:"WEBAPP", instructor:"Koller"},  
15     {title:"WEBTEC", instructor:"Infanger"}  
16 ];  
17  
18 //Zugriff und hinzufügen von Array-Elemente erfolgt gleich wie bei bekannten Sprachen  
19 console.log(numberArray[0]) //1  
20 numberArray[3] = "new Element"  
21  
22 //Arrays müssen nicht zwingend ganz gefüllt sein  
23 var sparseArray = new Array(1000);  
24 console.log(sparseArray[500]); //undefined
```

1.5 JavaScript und JSON

JavaScript erlaubt die direkte Konvertierung von Objekten zu JSON. Die Methode `JSON.stringify()` ruft die Methode `toJSON()` auf (falls diese existiert) und serialisiert das zurückgegebene Objekt.

Um JSON wieder in ein Objekt zurückzuverwandeln, ruft man `JSON.parse()` auf.

```
1 var json = JSON.stringify(bachelorModule);  
2 //Output: {"title":"WebApp","instructor":"Thomas Koller"}  
3  
4 var otherBachelorModule = JSON.parse(json);
```

1.6 Verarbeitung von JavaScript

JavaScript kann normal, asynchron oder deferred ausgeführt werden. Bei der normalen Verarbeitung wird das HTML-Parsing pausiert, das JS-Skript heruntergeladen, kompiliert und ausgeführt und erst anschliessend mit dem HTML-Parsing weitergemacht. Wenn man die asynchrone Verarbeitung wählt, wird das JS-Skript im Hintergrund heruntergeladen. Erst wenn das Skript heruntergeladen

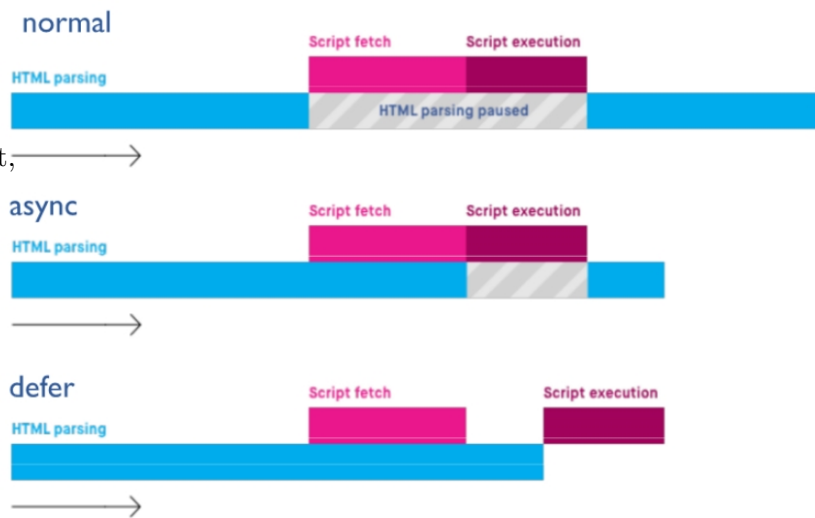


Abb. 1.1: Verschiedene Arten, wie JS verarbeitet werden kann
wurde, wird das HTML-Parsing pausiert und das Skript wird ausgeführt. Bei der deferred-Methode wird das Skript ebenfalls im Hintergrund heruntergeladen. Jedoch wird hier gewartet, bis das gesamte HTML-Parsing abgeschlossen ist, bevor das Skript ausgeführt wird.

1.7 Verzögerte Ausführung

Mittels den Methoden `long setInterval(function f, unsigned long interval, any args)` und `long setTimeout(function f, unsigned long timeout, any args)` kann die Ausführung der übergebenen Methode verzögert (`setTimeout`) oder in einem definierten Intervall wiederholt (`setInterval`) werden. Die Ausführung der Methode `f` wird um `timeout` Millisekunden verzögert bzw. nach `interval` Millisekunden wiederholt.

1.8 DOM

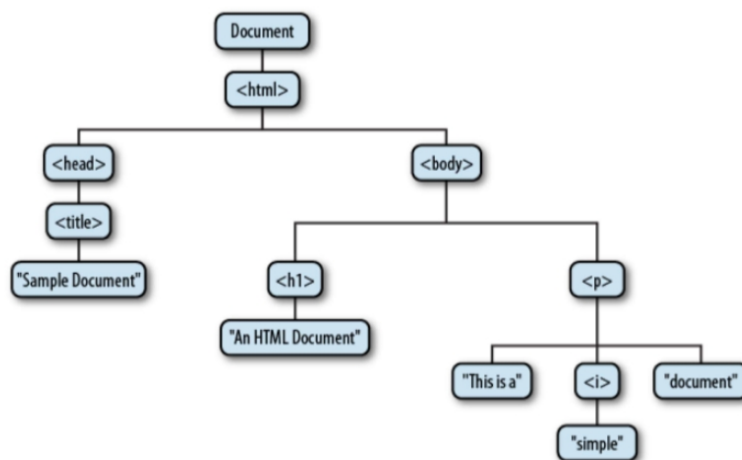


Abb. 1.2: Beispiel eines DOM-Baumes

DOM steht für *Document Object Model* und bezeichnet die Struktur einer HTML-Website.

Alle Objekte der Website werden in der Baumstruktur des DOMs als Node abgespeichert. JavaScript kann direkt auf diese Nodes zugreifen z.B. wäre "simple" in Abb. 1.2 mittels `document.childNodes[0].childNodes[1].lastChild.firstChild.nextSibling.childNodes[0]` erreichbar. Da dies jedoch ein bisschen umständlich ist, werden im nächsten Kapitel einige einfachere Selektions-Methoden vorgestellt.

1.9 DOM-Manipulation

Wie bereits zu Beginn des Kapitels erwähnt, wird JavaScript unter anderem zur DOM-Manipulation verwendet. Um Elemente des DOM manipulieren zu können, muss dem Skript zuerst mitgeteilt werden, welches Element man manipulieren möchte. Dabei gibt es verschiedene Methoden:

Über ID (empfohlen)

```
1 var button = document.getElementById("button1")
```

```
1 <button id="button1">Click me!</button>
```

Über Namen

Diese Methode gibt eine NodeList zurück mit allen gefundenen Elementen

```
1 var buttons = document.getElementsByName("option_buttons")
2 console.log(buttons[0].tagName) //Output: button
```

```
1 <button name="option_button">Pizza Margharita</button>
2 <checkbox name="option_button">Pizza Diavola</checkbox>
```

Über Tags

Funktioniert gleich wie `getElementsByName` aber filtert nach HTML-Tags

```
1 var buttons = document.getElementsByTagName("button")
2 console.log(buttons[0].name) //Output: option_button
```

```
1 <button name="option_button">Pizza Margharita</button>
```

Über Klasse(n)

Gibt eine HTML-Collection zurück. Falls mehrere Klassen spezifiziert werden, muss das Element Mitglied *aller* Klassen sein

```
1 var buttons = document.getElementsByClassName("options")
2 console.log(buttons[0].name) //Output: option_button
```

```
1 <button class="options">Pizza Margharita</button>
```

Über CSS-Selektoren

Nur kompatibel mit HTML5. Gibt eine NodeList zurück.


```
1 var logs = document.querySelectorAll("#log>span")
```

```
1 <div id=span>
2   <span>I'm selected</span>
3 </div>
```

2 PHP

PHP ist eine serverseitige Script-Sprache. Also im Gegensatz zu JavaScript, bei welcher alles auf dem Computer des Benutzers berechnet wird, wird bei PHP alles bereits auf dem Webserver berechnet und nur die Resultate an den Browser des Benutzers geschickt.

Ein PHP-Request läuft folgendermassen ab:

1. Der Client ruft eine PHP-Seite auf
2. Der Webserver leitet den Request an den PHP-Interpreter weiter
3. Der Interpreter verarbeitet die Seite und schickt das Resultat zurück an den Server
4. Der Server schickt das Resultat zurück an den Client.

PHP und HTML können in einer Datei gemischt werden.

```
1 <html>
2   <head>
3     <title>PHP-Stuff</title>
4   </head>
5   <body>
6     <?php echo "Hello World"; ?>
7   </body>
8 </html>
```

Variablen in PHP beginnen immer mit einem \$ und müssen nicht zwingend zuerst deklariert werden. Strings werden, wie gewohnt, entweder mit Doppel- oder Einfachanführungszeichen geschrieben. Ebenfalls bereits bekannt aus anderen Sprachen ist das Abschliessen eines Statements mit dem `;`

PHP kann ebenfalls objektorientiert programmiert werden und hat Java/.NET ähnliche Kontrollstrukturen wie Schleifen oder Konditionen. Externe PHP-Dateien können mittels `import` oder `include` importiert werden.

Falls eine Webapplikation eine SQL-Datenbank im Backend hat, wird meist über PHP darauf zugegriffen

```
1 include 'db_credentials.php'
2
3 // $host, $user, $pass und $db sind im File 'db_credentials.php' gespeichert
4 $mysqli = new mysqli($host, $user, $pass, $db);
5
6 // mittels '->' kann auf Methoden zugegriffen werden, hier also die Methode 'query'
   vom mysqli-Objekt
7 $result = $mysqli->query("SELECT * from personen");
```

Nebst plainText und HTML-Seiten kann PHP noch andere Content-Types zurücksenden, es muss jedoch als erstes im Header mittels `header("Content-Type: whatever");` spezifiziert werden (z.B. JSON)