

Zusammenfassung WEBAPP FS2018

Alex Neher

June 20, 2018

Inhalt

1	JavaScript	3
1.1	Basics	3
1.1.1	Variablen definieren	3
1.1.2	Objekte	3

Abbildungsverzeichnis

1 JavaScript

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

1.1 Basics

1.1.1 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;
```

1.1.2 Objekte

JavaScript kann auch objektbasiert programmiert werden:

```
1 var bachelorModule = {
2   title: "Webapplication Development",
3   instructor: "Thomas Koller"
4 };
5
6 console.log(bachelorModule.title); //Output: Webapplication Development
7 console.log(bachelorModule["instructor"]); //Output: Thomas Koller
```

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

```
1 //hinzufuegen 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
```