

# Meilenstein2 - JavaScript

Yen Nguyen, Minh Tran - Gruppe 11

April 19, 2023

## 1 Aufgabe 2

1. **Laravel Artisan:** Laravel Artisan ist eine VS-Code-Erweiterung für die PHP-Entwicklung mit Laravel. Mit dieser Erweiterung kann man Laravel Artisan-Befehle direkt aus dem VS-Code-Editor ausführen. Man kann Befehle wie Migrations, Seeds, Modelle und Controller generieren und sie direkt aus dem Editor heraus ausführen, ohne den Terminal öffnen zu müssen. Dies spart Zeit, da Sie nicht zwischen Terminal und Editor wechseln müssen, um diese Aufgaben zu erledigen.
2. **Laravel Go To View:** Die Laravel Go To View-Erweiterung für VS Code ist ein sehr nützliches Feature für Laravel-Entwickler. Es ermöglicht das schnelle Navigieren zu den Blade-Vorlagen in Ihren Laravel-Projekten. Wenn man in einem Controller arbeiten und eine bestimmte Vorlage öffnen möchte, man kann einfach mit der rechten Maustaste auf den Namen der Vorlage klicken und "Go To View" auswählen. Dadurch wird die Blade-Vorlage im Editor geöffnet. Dies spart Zeit, da man nicht manuell nach der Blade-Vorlage suchen muss.
3. **Material Icon Theme:** Material Icon Theme ist eine Erweiterung für VS Code, die die Datei- und Ordnersymbole im Explorer-Bereich des Editors ersetzt. Diese Erweiterung bietet eine Vielzahl von farbenfrohen und ansprechenden Icons für verschiedene Dateitypen und Ordner. Dadurch wird das Auffinden und Erkennen von Dateien und Ordnern einfacher und intuitiver. Es hilft auch, das Projekt übersichtlicher und visuell ansprechender zu gestalten, was zu einer höheren Qualität der Ergebnisse führen kann.

## 2 Aufgabe 3

- a) Der am meisten auf Desktops verwendete Webbrowser ist Google Chrome, gefolgt von Mozilla Firefox und Microsoft Edge. Auf mobilen Geräten wird der am meisten verwendete Webbrowser Safari (auf iOS) sein, gefolgt von Google Chrome und Mozilla Firefox.
- b) Bei der Auswahl einer Quelle zur Verbreitung von Webbrowsern sollten darauf geachtet werden, dass zuverlässige Daten von einer breiten und repräsentativen Stichprobe von Benutzern gesammelt sind. Einige der zuverlässigsten Quellen sind StatCounter, NetMarketShare und W3Counter. Es ist auch wichtig, die Daten aus verschiedenen Quellen zu vergleichen, um ein genaueres Bild der Verbreitung von Webbrowsern zu erhalten.
- c) Die meisten modernen Webbrowser unterstützen ECMAScript 6 (auch bekannt als ES6 oder ECMAScript 2015) und einige unterstützen bereits ECMAScript 7 (ES7 oder ECMAScript 2016). Einige Browser haben jedoch möglicherweise eingeschränkte Unterstützung für einige Funktionen in diesen Versionen. Es ist wichtig, dass Entwickler die Kompatibilität ihrer JavaScript-Codebasis mit den verschiedenen Browsern testen, um sicherzustellen, dass ihre Websites auf allen Geräten und Browsern funktionieren.
- d) Abalo sollte für die drei am meisten verwendeten Webbrowser umgesetzt werden, um die größte Reichweite und Benutzerfreundlichkeit zu gewährleisten. Meine Top 3 Webbrowser für die Umsetzung von Abalo wären:

Google Chrome - Es ist der am meisten verwendete Webbrowser auf Desktops und mobilen Geräten. Es unterstützt auch die neuesten JavaScript-Versionen und bietet umfassende Entwicklerwerkzeuge. Mozilla Firefox - Es ist ein weiterer beliebter Webbrowser mit einer großen Nutzerbasis und einem Fokus auf Datenschutz und Sicherheit. Es unterstützt auch die neuesten JavaScript-Versionen und bietet umfassende Entwicklerwerkzeuge. Apple Safari - Obwohl es auf mobilen Geräten am häufigsten verwendet wird, ist Safari auch auf Desktops weit verbreitet. Es hat eine gute JavaScript-Unterstützung und ist für seine Geschwindigkeit und Benutzerfreundlichkeit bekannt.

### 3 Aufgabe 4

die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen JavaScript und C/C++  
Gemeinsamkeiten::

1. Beide Sprachen sind kompilierbar und können sowohl auf Client- als auch auf Serverseite ausgeführt werden.
2. Sie unterstützen Variablen, Schleifen, Bedingungen und Arrays.
3. Sie verwenden beide Funktionen, um Codeblöcke auszuführen.
4. Sie haben beide Unterstützung für Objektorientierte Programmierung (OOP).
5. Sie unterstützen die Verwendung von Pointern.
6. Sie haben beide eine breite Palette von Bibliotheken und Frameworks, die Entwicklern helfen, ihre Anwendungen schnell zu erstellen.

Unterschieden

1. C/C++ ist eine statisch typisierte Sprache, während JavaScript dynamisch typisiert ist. In C/C++ müssen Variablen mit einem bestimmten Datentyp deklariert werden, während JavaScript dies nicht erfordert.
2. C/C++ erfordert eine Kompilierung, um ausgeführt zu werden, während JavaScript eine interpretierte Sprache ist.
3. C/C++ ist eine plattformabhängige Sprache, während JavaScript plattformunabhängig ist.
4. C/C++ kann nahe an der Hardware programmiert werden und bietet dadurch eine höhere Geschwindigkeit. JavaScript ist weniger leistungsstark als C/C++.
5. C/C++ ist eine Sprache, die hauptsächlich für System- und Anwendungsprogrammierung verwendet wird, während JavaScript häufig für die Entwicklung von Webanwendungen und Clientseitigen Skripten verwendet wird.
6. C/C++ erfordert eine strikte Syntax und erlaubt es dem Entwickler nicht, flexibel mit der Syntax umzugehen, während JavaScript eine flexiblere Syntax bietet.