|  |  |
| --- | --- |
| <!DOCTYPE html> | Dokumenttyp HTML, Besonderheit: Kein Schließtag |
| <html> </html> | HTML-Datei, Anfang und Ende |
| <head> </head> | Kopf (mit Titel, stylesheets, etc.) |
| <title> </title> | Titel der Seite |
| <meta charset="UTF-8"> | HTML5 Charakter Set (welche Zeichen möglich sind) |
| <style> </style> | Css-Attribute, Format/Schriftarten/Schriftgröße z.B. |
| <body> </body> | Körper (mit Inhalt der Website, oftmals script-Tags) |
| <script type=“text/javascript“> </script> | JavaScript in HTML packen (zwischen Tags) |
| <script src=”meinscript.js”>  </script> | Script Tag verlinkt zu einer externen js-Datei |
| <form>  <input type=“button“ value=“Test“ onclick=“alert(‘Hallo’)“>  </form> | Schaltfläche erzeugt Button, wenn man drauf klickt -> Hallo (wert=Test) |
| <noscript> | Diese Seite benötigt JavaScript |
| <p> </p> | Paragraph |
| <h1> </h1>  <h2> </h2> | Header/Überschriften 1>2 |

Auf dieser Seite findet man die in den Vorlesungen behandelten HTML-Tags oder JavaScript-Funktionen.

### **Datentypen:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Inhalt** | **Standardwert** | **Beispiel** |
| String | Text | null | var x:String ="Das ist ein String"; |
| Number | Numerisch (Fließkommazahl) | NaN | var x:Number =1.2; |
| int (Integer) | Numerisch (Ganzzahlig) | 0 | var x:int = -23; |
| uint | Numerisch (positiv ganzzahlig) | 0 | var x:uint = 13; |
| Boolean | Wahrheitswert | false | var x:Boolean = true; |
| Date | Datum | null | var x:Date = new Date(); |

### **Operatoren:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **Formel** | **Abkürzung** |
| Addition | var x = 3+4; | x += 3; |
| Subtraktion | var x = 5-2; | x -= 4; |
| Multiplikation | var x = 2\*3; | var x \*= 3; |
| Division | var x = 6/2; | var /=2; |
| Modulo | var x = 7%2; | var x %=2; |
| Wertevergleich | a == b; | / |
| Werte- und Typvergleich | a === b; | / |
| Ungleicher Wert | a!=b; | / |
| Ungleicher Wert und Typ | a !== b; | / |
| Größer bzw Größer-gleich | a>b a>=b | / |

### **console Objekt Methoden**

Ein Bild, das Tisch enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### **Variablen:**

//deklarieren

var name:Variable1;

//Wertezuweisung

var name:variable1 = wert;

### **Objekte:**

//anlegen

var zahl:Zahl = new Zahl();

//Funktion aufrufen

var Groesse:Zahl = zahl.getTime();;

### **Bedingungen:**

//If-Bedingung

if (x>10)

{

x--; }

else{

x=null;}

//switch-Bedingung

switch(x)

{

case 1:

return x = 1;

break;

case 2:

return x = 2;

break;

case 3:

return x = 3;

break;

default:

return x = null;

break;

}