

let

var

;

if

else if

else

==

=

## **variable**

Initialisiert eine Variable

```
var a = 1;
```

## **let something be a variable**

Initialisiert eine Variable

```
let a = 1;
```

## Wenn (engl. **if**)

Wenn eine Bedingung zutrifft,  
dann ...

```
if (a == 1) { ... }
```

## Abschluss

Beendet den aktuellen Befehl

```
let a = 1;  
a = a + 1;
```

## Andernfalls (engl. **else**)

Wenn die Hauptbedingung und  
keine Alternativbedingung zutrifft,  
dann ...

```
else { ... }
```

## Andernfalls, wenn (engl. **else if**)

Wenn eine alternative Bedingung  
zutrifft, dann ...

```
else if (a == 2) { ... }
```

## Einmal Gleich (=) definiert

Definiert den Wert einer  
Variable

```
let a = 1;
```

## Doppelt Gleich (==) ist ein Vergleich

Vergleicht zwei Werte miteinander

```
if (a == 1) { ... }
```

3

true, false

0.123

[]

{ }

\$

`$("button").text();`

`$("button").text("hi");`

## Boolean

Ein binärer Wert. Entweder wahr oder falsch

```
let a = true;  
if (a == false) { ... }
```

## Integer

Ein Ganzzahlen-Wert

```
let a = 3;
```

## Liste / Array

Eine Liste von Werten

```
var a = [1, 2, 3];
```

## Float

Ein Fließkommazahlen-Wert

```
let a = 0.123;
```

## jquery

\$ ist eine Abkürzung für jQuery

```
$("button").text();
```

## Objekt

Ein Datenobjekt nach dem Key-Value-Prinzip (wie JSON)

```
var a = {a:1, b:2};
```

## Ändere **Text** vom **Button**

Springe zum button-Element und schreibe den Inhalt in den Klammern ins Element

```
$("button").text("hi");
```

## Hole **Text** vom **Button**

Springe zum button-Element und lese den Inhalt aus

```
let btnTxt = $("button").text();
```

```
let i = 1;
```

```
if (i == 3) { ... }
```

```
i = i + 1;
```

```
<script>
```

```
$("#button")  
  .on("click",  
    function() { ... });
```

```
console.log("Hallo");
```

```
alert("Popup");
```

```
<, >, <=, >=, ==, !=
```

Wenn der Wert von i  
gleich 3 ist, dann

Überprüft, ob der Wert von i genau  
3 ist. Falls ja, führe den Code in { }  
aus.

```
if (i == 3) { ... }
```

Lasse i eins sein

Definiert eine neue Variable „i“  
und weist den Wert 1 zu

```
let i = 1;
```

Script-Tag in HTML

JavaScript im HTML-Code schreiben  
oder JS-Datei einbinden

```
<script src="js/my.js">  
</script>
```

Überschreibe die Variable „i“  
durch i + 1

Definiert den Wert von i neu.  
Der neue Wert ist der aktuelle Wert  
von i um 1 addiert.

```
i = i + 1;
```

Logge in die Konsole

Schreibe den Inhalt in () in die  
Browser-Konsole (Developer-Tools,  
F12)

```
console.log("Hallo");
```

Bei **Klick** auf Button

Bei einem Klick auf das button-  
Element, führe den Code in { } aus

```
$("button")  
  .on("click",  
    function() { ... });
```

Komparatoren

- < Kleiner als
- > Größer als
- <= Kleiner gleich wie
- >= Größer oder gleich wie
- == Genau gleich
- != ungleich

```
if (a >= 3) { ... }
```

Schlage **Alarm**

Öffne ein Popup mit der  
Nachrichtin ()

```
$ rm -r Ordner/
```