

Erste Schritte mit JavaScript für Dummys Junior

Bearbeitet von
Chris Minnick, Eva Holland, Hartmut Strahl

1. Auflage 2016. Taschenbuch. 133 S. Softcover

ISBN 978 3 527 71339 4

Format (B x L): 14 x 21,4 cm

Gewicht: 190 g

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Programmiersprachen: Methoden > Programmier- und Skriptsprachen](#)

Zu [Leseprobe](#) und [Sachverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of varying sizes, arranged in a slight arc. Below the main text, the words 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' are written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

INHALT

EINFÜHRUNG **6**

Hallo, zukünftige Programmierer!	6
Über dieses Buch	6
Über dich	8
Über die Symbole, die wir in diesem Buch verwenden	9
Der erste Schritt	9

KAPITEL 1: AUF DIE PLÄTZE **10**

Was ist Programmieren?	10
Wie kann man mit Computern sprechen?	15
Welche Sprachen wirst du lernen?	18
Werkzeuge zusammensuchen	21
Den Browser vorbereiten	21
Mit JSFiddle arbeiten	23
Deinen Fiddle speichern und veröffentlichen	32
Zusammenfassung	32

KAPITEL 2: SUPER-RECHNER **33**

Sagen, was du meinst	34
Eine Anweisung geben	35
Die Regeln befolgen	37
Daten abgeben und entgegennehmen	38
Operanden und Operatoren	44
Der Super-Rechner	45
Den Super-Rechner »forken«	45
Mit dem Super-Rechner rechnen	47
Super-Rechnen mit Text	50
Zusammenfassung	52

KAPITEL 3: ROBOTERKÖRPER **53**

HTML schreiben	54
Wie Text ohne HTML aussieht	54
HTML verwenden: Alles hängt an den Tags	55
HTML-Tags verschachteln	58
Das erste HTML-Dokument schreiben	61
Wichtige HTML-Elemente	63
Hier kommt Douglas, der Roboter	64
HTML mit JavaScript verändern	70
Zusammenfassung	72

KAPITEL 4: STYLEN **73**

Douglas stylen	74
Die Grundlagen von CSS verstehen	75
CSS-Selektoren	75
CSS-Deklarationen	80
CSS-Eigenschaften	82
Douglas farbig gestalten	84
CSS-Farben verwenden	85
Farben ändern	87
Deinen eigenen Roboter gestalten	89
Zusammenfassung	90

KAPITEL 5: ANIMIEREN **91**

CSS mit JavaScript verändern	91
Douglas mit JavaScript verändern	93
Mit Douglas experimentieren	94
Douglas tanzen lassen	96
Animationen mit JavaScript erstellen	99
Ein weiteres Element animieren	102
Eine zweite Animationsfunktion hinzufügen	103
Zusammenfassung	107

KAPITEL 6: WÖRTER-SPIEL	108
Eine Variablen-Geschichte schreiben	108
Das Wortersetzungs-Spiel programmieren	109
Den HTML-Code schreiben	111
Das Wortersetzungs-Spiel gestalten	115
Den JavaScript-Code schreiben	118
Das Programm fertigstellen	122
 ZUM WIEDERFINDEN	 129
 ÜBER DIE AUTOREN	 132