

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>„Hello world!“!</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Was ein Computer können muss</b> .....	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Wie Computer funktionieren</b> .....	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>Die Welt und ihre Objekte</b> .....	<b>30</b>
<b>5</b>	<b>HTML</b> .....	<b>34</b>
<b>6</b>	<b>JavaScript: Der Start</b> .....	<b>43</b>
<b>7</b>	<b>Bedingte Programmabläufe</b> .....	<b>51</b>
<b>8</b>	<b>Programmabschnitte für Teilaufgaben: Unterprogramme</b> .....	<b>70</b>
<b>9</b>	<b>Nicht alles ist Zahl</b> .....	<b>85</b>
<b>10</b>	<b>Formeln in JavaScript</b> .....	<b>95</b>
<b>11</b>	<b>Nicht alles geht mit Formeln</b> .....	<b>106</b>
<b>12</b>	<b>Objekte in JavaScript</b> .....	<b>121</b>
<b>13</b>	<b>Gibt es Klassen in JavaScript?</b> .....	<b>127</b>
<b>14</b>	<b>Prototypen: Einer für alle</b> .....	<b>142</b>
<b>15</b>	<b>Vordefinierte Standardobjekte</b> .....	<b>149</b>
<b>16</b>	<b>Die Kapselung von Objekten</b> .....	<b>159</b>
<b>17</b>	<b>Fixierte Klassen besser als in Java</b> .....	<b>170</b>

**18 Erben ohne Sterben..... 181**

**19 Effizient erben..... 190**

**20 Wie man die Struktur eines Objekts analysiert..... 210**

**21 Objekthinhalte kopieren ..... 214**

**22 Resümee über JavaScript-Objekte ..... 218**

**23 JavaScript im Browser..... 220**

**24 Das Browserfenster als Objekt..... 227**

**25 Das Dokumentenobjekt..... 236**

**26 En-Bloc-Zugriff auf HTML-Elemente..... 247**

**27 Die Hierarchie der HTML-Elemente..... 254**

**28 Wie man die HTML-Struktur verändert ..... 266**

**29 Von der Wiege bis zur Bahre: HTML-Formulare ..... 273**

**30 Cookies: manchmal schwer verdaulich ..... 281**

**31 Mit Events zur Interaktion ..... 291**

**32 Portionsweises Nachladen mit Ajax..... 309**

**33 Multithreading mit JavaScript..... 328**

**34 Moderne Cookie-Alternativen..... 334**

**35 Das Lesen lokaler Dateien..... 344**

**36 Zum Schluss ..... 360**

**Sachwortverzeichnis..... 363**