



## Inhaltsübersicht

	Einleitung	1
<b>Teil I</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>5</b>
1	Was ist JavaScript?	7
2	Datentypen und Variablen	15
3	Arrays	39
4	Objekte	59
5	HTML-Grundlagen	73
6	Bedingte Anweisungen und Schleifen	85
7	Ein Galgenmännchen-Spiel programmieren	99
8	Funktionen	115
<b>Teil II</b>	<b>Javascript für Fortgeschrittene</b>	<b>131</b>
9	Das DOM und jQuery	133
10	Interaktive Programmierung	143
11	Schatzsuche!	153
12	Objektorientierte Programmierung	165

<b>Teil III</b>	<b>Der Canvas</b>	<b>179</b>
13	Das canvas-Element	181
14	Bewegte Objekte auf dem Canvas erzeugen	197
15	Animationen mit der Tastatur steuern	213
16	Das Spiel »Snake« programmieren – Teil 1	227
17	Das Spiel »Snake« Programmieren – Teil 2	241
<b>Anhang</b>		<b>265</b>
A	Nachwort – So geht es weiter	267
B	Glossar	273
	Index	277