



## Inhaltsübersicht

|                |  |            |
|----------------|--|------------|
|                | <b>Einleitung</b>                      | <b>1</b>   |
| <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        |