



FSGU[®]
AKADEMIE

Studienbrief Informatik

JavaScript & PHP



Impressum

Herausgeber:

FSGU® AKADEMIE - Ein Unternehmen der FSGU® GmbH
Erlenweg 1
D-77948 Friesenheim
kontakt@fsgu-akademie.de | www.fsgu-akademie.de

Version Nr.: 4.0

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.

Jegliche unzulässige Form der Entnahme, des Nachdrucks, der Vervielfältigung, Veröffentlichung oder sonstiger Verwertung ist untersagt und wird strafrechtlich verfolgt.

Alle Rechte vorbehalten. © FSGU AKADEMIE

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	7
1. Javascript	1
1.1. Einführung	1
1.2. Beispielcode „Hello World“	2
1.3. JavaScript in HTML-Code einfügen	3
1.3.1. Im Head: Variable und Funktionen definieren	3
1.3.2. Im Body: Alles ist möglich	3
1.3.3. In HTML-Tags: Im Head definierte Funktion aufrufen	4
1.3.4. In HTML-Tags: Vordefinierte Funktion aufrufen	5
1.3.5. Separate Datei: JavaScript-Code laden	6
1.3.6. Kommentare helfen verstehen, was geschehen soll	6
1.4. Datentypen und Variablendeklaration	7
1.4.1. Wohin mit den Informationen?	7
1.4.2. Datentypen	7
1.4.3. Variable erzeugen	8
1.4.4. Arrays anlegen	9
1.5. Bildschirm- und Fensterdaten ermitteln	11
1.5.1. Bildschirmdaten ermitteln, das Objekt screen	11
1.5.2. Fensterdaten ermitteln mit dem Objekt window	13
1.6. Datumsfunktionen	14
1.6.1. Das Objekt Date aufrufen	14
1.6.2. Methoden zur Datums- und Zeitbestimmung	15
1.6.3. Datumsberechnungen	17
1.6.4. Zeitberechnung	18
1.7. Eingaben des Nutzers	20
1.7.1. Text-Eingabe in eine Prompt-Box	20
1.7.2. Text-Eingabe in Formularelemente	21
1.8. Ereignisse	24
1.8.1. Ereignisse in HTML registrieren	24
1.9. History	28

1.9.1.	history: Allgemeines zur Verwendung	28
1.10.	Cookies	29
1.10.1.	Cookie schreiben	30
1.10.2.	Cookie lesen	31
1.10.3.	Cookies nutzen	31
1.11.	Alle Arten von Rechenzeichen	32
1.11.1.	Arithmetische Operatoren, auch Rechenzeichen genannt	32
1.11.2.	Zuweisungsoperatoren	32
1.11.3.	Vergleichsoperatoren	33
1.11.4.	Logische Operatoren	33
1.11.5.	Bitoperatoren	33
1.11.6.	Verkettungsoperator +	34
1.11.7.	Sonstige Operatoren	34
1.12.	Mathematische Funktionen	35
1.12.1.	Welche Mathematischen Funktionen sind verfügbar?	35
1.12.2.	Mathematische Funktion definieren	36
1.12.3.	Vordefinierte Konstanten des Math-Objektes	36
1.12.4.	Konstante definieren	37
1.12.5.	Das Objekt Math	37
1.13.	Arrays, Eigenschaft(en) und Funktionen	37
1.13.1.	Array-Eigenschaft(en)	37
1.13.2.	Array-Funktionen	38
1.14.	Text ausgeben	38
1.14.1.	Ausgabe in ein alert-Fenster	38
1.14.2.	Das Bestätigungsfenster confirm	41
1.14.3.	Ausgabe in Formularelemente	42
1.14.4.	In die Statusleiste schreiben	44
1.14.5.	In das Dokument schreiben	44
1.14.6.	In ein neues Fenster schreiben	45
1.14.7.	Drucken	46
1.14.8.	Formatierung von auszugebenden Texten	46
1.15.	Auswahlstrukturen	47

1.15.1. if ... else	47
1.15.2. Einfaches Ent-Oder-Weder	48
1.15.3. Fallunterscheidung mit "switch"	49
1.15.4. Das Bestätigungsfenster confirm	49
1.16. Funktionen zum Umgang mit Text	50
1.16.1. Ein String und seine Eigenschaft	50
1.16.2. Methoden von String	51
1.16.3. Reguläre Ausdrücke	54
1.16.4. Nutzung der Stringmethoden	56
1.17. Schleifenstrukturen	57
1.17.1. while...	57
1.17.2. do ... while	58
1.17.3. for	58
1.17.4. for ... in	59
1.17.5. with ...	59
1.18. Animierte Texte	60
1.18.1. Laufschrift	60
1.18.2. Text-Ticker	60
1.18.3. Wechselnde Text in einem Textfeld	61
1.18.4. Wahl der Hintergrundfarbe	62
1.19. Sound	63
1.20. Video	65
1.21. Formular prüfen	67
1.21.1. Wozu prüfen?	68
1.21.2. Textfeld leer?	69
1.21.3. Mehrere leere Textfelder?	69
1.21.4. Ist der Text ein Text?	70
1.21.5. Ist die Zahl eine Zahl?	71
1.21.6. Ist dies eine E-Mail-Adresse?	72
1.22. Local Storage	73
1.22.1. Speichern, lesen und löschen	73
1.23. Webworkes	74

2. PHP	77
2.1. Einführung	77
2.2. Das Zusammenspiel von HTML und PHP	78
2.2.1. GET, POST	80
2.2.2. Dateiupload - Dateien auf den Server laden	80
2.2.3. Weiterverarbeitung von HTML – Variablen	80
2.2.3.1. Die Verzweigung if .. else	82
2.2.3.2. Es gibt drei logische Operatoren: && (UND), (ODER), !(NICHT)	84
2.2.3.3. Funktionen	84
2.3. Häufig verwendete PHP - Funktionen	85
2.3.1. Zeichenketten - Funktionen	85
2.4. Kontrollstrukturen	88
2.5. Einbinden von externen PHP – Dateien	100
2.6. Datenbanken	101
2.7. Session	102
2.8. Cookies	103
2.9. Objektorientierung	103
2.9.1. Vererbung	104
2.9.2. Schlüsselwörter	106
2.9.3. Abstrakte Klassen	106
2.9.4. final	107
2.9.5. Interfaces	108
2.9.6. Namespaces	109
3. Literaturverzeichnis	114