

Übungsprogramm zum eintippen

Die Zeilennummern gehören nicht zur Programmierung!

```
1) <!DOCTYPE html>
2) <html lang="de">
3) <head>
4) <meta charset="utf-8">
5) <title>Übungsprogramm</title>
6) </head>
7) <body style="background-color:gray">
8) <header style="background-color:gold">
9) <h1 style="text-align:center;text-decoration:underline">Übungsprogramm </h1>
10) <p style="color:blue">Dieses Programm dient zur Übung und kann verändert werden!!</p>
11) </header>
12) <p>Hey Leute!!Ich bin der <span style="background-color:powderblue;color:red;
    font-size:150%">GröÙte!!</span></p>
13) <footer style="background-color:yellow">
14) <address style="color:blue">
15) Hans Blödmann<br>
16) Hermannsstr.200abc<br>
17) 1234 Dodge City<br>
18) E-Mail:<a href="mailto:abc@toll.de">abc@toll.de<br>
19) Tel.:12345678
20) </address>
21) </footer>
22) </body>
23) </html>
```

Erklärung

<p>Container</p> produziert einen Textabsatz mit einer Leerzeile

Container=Inhalt

<p>...</p> nennt man einen **Tag**

<p> Anfangtag

</p> Endtag

**
** Zeilenumbruch,neue Zeile,ist ein Tag ohne Inhalt

1) Schaltet den Browser in den Standardmodus

2) **html**=Anfang der Programmierung und **"de"** Sprache Deutsch

3) **<head>**=Anfang des unsichtbaren Kopfes

4) **utf-8** ist der Zeichencode in dem das Programm geschrieben ist,nimmt eine Sonderstellung ein,
direkt nach 3)

5) Titel der Seite,erscheint oben links auf dem Bildschirm

6) **</head>** ist das Ende des unsichtbaren Kopfteils

7) **<body>** Anfang des sichtbaren Teils auf dem Bildschirm

CSS-Eigenschaften

style="Attribut1;Attribut2;Attribut3;...Attributn" mit Attribut=Eigenschaft

background-color:gray ist Hintergrundfarbe:Grau

color:red ist die Schriftfarbe:Rot

font-size:150% ist die Schriftgröße:150% größer als normal (100%)

text-align:center Text wird mittig ausgerichtet

text-decoration:underline Text wird unterstrichen

8) <header> ist der **Anfang** des Kopfteils im **sichtbaren Bereichs**

9) <h1>Inhalt</h1> ist die Überschrift mit h1=größte Schrift von h1 bis h6 möglich

10) ein Textabsatz im sichtbaren Kopfbereich

11) Ende des sichtbaren Kopfes

12) Textabsatz unter den sichtbaren Kopfteil, mit Inhalt **allgemeiner Bereich** im Textabsatz

13) <footer> ist der Anfang des Fußbereichs

14) <address> Anfang der Adressdaten, erzeugt eine besondere Schriftart (ähnlich kursiv)

20) </address> Ende der Adressdaten

21) </footer> Ende des Fußbereichs

22) </body> Ende des sichtbaren Bereichs

23) </html> Ende des Programms

ein kleines JavaScript Programm

Wir nehmen den selben unsichtbaren Kopfbereich für unser Übungsprogramm

```
<!DOCTYPE html>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<script>
```

```
var a=prompt("Wert a eingeben!");
```

```
var b=prompt("Wert b eingeben!");
```

```
var c=a+b;
```

```
alert("Summe von a+b=",c);
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Erklärung

Das Programm addiert die eingegebenen Zahlen a und b.

var ist das Schlüsselwort für eine Variable in der JavaScript Programmierung

let ist das Schlüsselwort, wenn der **Strikmodus** (strenger Modus) aktiviert ist mit **"use strict"**

"Summe von a+b=" ist ein **string** (Zeichenkette) und wird in doppelte Anführungszeichen gesetzt

" " **Leerzeichen sind auch ein string**, dadurch kann man die einzelnen Werte in der Ausgabe trennen

```
alert("Summe von a+b=",c, " ", "a=",a, " ", "b=",b);
```

c ist ein Zahlenwert (eine Zahl)

Alle Werte werden durch ein **,** (**Komma**) oder **+** (**Pluszeichen**) voneinander getrennt.

In jedem Browser sind **Standarddialogfenster** programmiert, die aufgerufen werden können.

Man nennt dies auch Fenstertechnik in den Fachbüchern.

Die 3 wichtigsten sind:

1) **window.prompt()** hält das Programm an und erwartet eine Eingabe und dann weiter mit **OK**

2) **window.alert()** hält das Programm an und gibt einen Wert aus und dann weiter mit **OK**

3) **window.confirm()** hält das Programm an und erwartet eine Entscheidung **weiter** oder **abbrechen**.

Weiter oder abbrechen muß dann im Programm weiter verarbeitet werden

window nennt man **Objekt** (Baumstruktur/DOM)

prompt “ “ **Methode**

alert “ “ **Methode**

confirm “ “ **Methode**

window kann man bei der Programmierung weglassen, weil das window-Objekt direkt unter dem html-Objekt steht (ganz oben in der Baumstruktur/DOM)

allgemeinen Bereich programmieren

Wieder den selben Kopfbereich verwenden.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<div style="background-color:green;margin-left=50px;margin-top:100px;width=200px;
           heigh:100px">allgemeiner Bereich</div>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Erklärung

Einen allgemeinen Bereich kann man beliebig auf der Bildschirmseite platzieren.

Der Text wird dann automatisch im definierten Bereich eingetragen, falls das möglich ist.

background-color:green Hintergrundfarbe:Grün

margin-left:50px Abstand vom linken Rand in Pixel

margin-top:100px Abstand vom oberen Rand (Element) in Pixel

width:200px Breite des Bereichs in Pixel

heigh:100px Höhe des Bereichs in Pixel

Text im Element ändern

Ein Klick auf **Klick mal hier!!** ändert den Text auf **Toll gemacht!!**

```
<!DOCTYPE html>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<p id="a" onclick="abc ()">Klick mal hier!!</p>
```

```
<script>
```

```
function abc () {
```

```
document.getElementById("a").innerHTML="Toll gemacht!!";
```

```
}
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Erklärung

Hinweis: function abc () {
 Anweisungsblock
}

Hinter der schließenden geschweiften Klammer } steht **kein ;** (Semikolon)

id="a" (id=Identität) hier wird der Textabsatz markiert a=beliebig frei wählbar (xyz oder sonst was), damit das Element später aufgerufen werden kann.

onclick ist ein eventhandler, ein Ereignis

event engl. Ereignis

handler engl. Behandler eventhandler=Ereignisbehandler

"abc ()" ist eine Funktion, die in Anführungszeichen stehen muß

abc=Funktionsname ist frei wählbar

() gehört zur Funktion, wo Parameter (Werte) eingetragen werden können, hier nicht notwendig

document.getElementById("a") ist der Zugriff auf das markierte Element mit **id="a"**

übersetzt: Dokument bekomme Element über die Id("a")

innerHTML ist die Anweisung den Text im ausgewählten Element zu ändern

= "Toll gemacht!!" ist der Text, der geschrieben werden soll, bei **einem Klick** auf Klick mal hier!!

Allgemein:

<p id="..." eventhandler="Funktionsname ()">Inhalt </p>

... frei wählbar Funktionsname frei wählbar