

Michael Seeboerger-Weichselbaum

JavaScript

Das bhv Taschenbuch



Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	11
Teil I	Installation und erste Schritte	13
1	Das Konzept des Buches	17
	Aufbau des Buches	17
	Symbole und Schreibweisen	19
	Die Buch-CD	20
2	Was ist JavaScript?	23
	HTML	23
	JavaScript	25
	DHTML	26
	Java und JavaScript-wo sind die Unterschiede?	28
	Was kann man mit JavaScript alles machen?	29
	Skriptsprachen	31
3	Was braucht man für JavaScript?	39
	Der Editor zum Programmieren	39
	Visuelle Entwicklung	40
	Der Web-Browser	41
	Welcher Browser unterstützt JavaScript?	43
	Zusätzliche Tools	44
	HTML-Editor	44
	Diese Hardware brauchen Sie	44
	Informationen'aus dem Internet	45
4	Crashkurs HTML	51
	Die Grundstruktur einer Web-Seite in HTML	51
	Speichern und Ansehen einer Web-Seite	52
	Überschriften	53
	Linien und Trennungsstriche auf der Web-Seite	54
	Texte auf der Web-Seite	56
	Grafik auf der Homepage	58
	Die E-Mail-Adresse'auf der Web-Seite	60
	Links auf andere Web-Seiten	62
	Hintergrundgrafiken verwenden	62
	Hintergrundfarben verändern	64

	Farbe des Zeichensatzes verändern	67
	Formulare	68
	Frames	75
	Cascading Style Sheets	83
Teil II	Techniken und Praxis	87
	5 Ein erstes JavaScript: Kleine Hilfetexte im Browser	91
	Der Programmcode	92
	So gehen Sie mit einem ASCII-Editor vor	94
	Den Text in der Statusleiste löschen	95
	Es geht auch mit Grafiken...	97
	6 Freie JavaScripts einbinden	101
	Wie arbeiten JavaScripts?	101
	Das JavaScript im HTML-Code	101
	Ein vorhandenes Skript mit einem ASCII-Editor einfügen	103
	Kommentare in JavaScript	104
	Ein JavaScript mit einem HTML-Editor einfügen	105
	Hier bekommen Sie freie JavaScripts	108
	JavaScripts in HTML 4.0	108
	7 Erste Schritte mit JavaScript	111
	Eine einfache Dialogbox	111
	Eine Dialogbox mit zwei Schaltflächen	116
	Eine Dialogbox mit Eingabefeld	125
	Mehrere Eingabemöglichkeiten	129
	8 Objektorientierte Programmierung	137
	Objekte	137
	Unterschied Eigenschaft - Methode	138
	Einschränkungen	139
	Nicht veränderbare Eigenschaften	140
	Objekthierarchie und bestimmte Objekte	140
	Statements	142
	Operatoren	142
	Schleifen und Abfragen	143
	Eventhandler	143
	Reservierte Wörter	144

Farbe des Zeichensatzes verändern	67
Formulare	68
Frames	75
Cascading Style Sheets	83

Teil II	Techniken und Praxis	87
5	Ein erstes JavaScript: Kleine Hilfetexte im Browser	91
	Der Programmcode	92
	So gehen Sie mit einem ASCII-Editor vor	94
	Den Text in der Statusleiste löschen	95
	Es geht auch mit Grafiken...	97
6	Freie JavaScripts einbinden	101
	Wie arbeiten JavaScripts?	101
	Das JavaScript im HTML-Code	101
	Ein vorhandenes Skript mit einem ASCII-Editor einfügen	103
	Kommentare in JavaScript	104
	Ein JavaScript mit einem HTML-Editor einfügen	105
	Hier bekommen Sie freie JavaScripts	108
	JavaScripts in HTML 4.0	108
7	Erste Schritte mit JavaScript	111
	Eine einfache Dialogbox	111
	Eine Dialogbox mit zwei Schaltflächen	116
	Eine Dialogbox mit Eingabefeld	125
	Mehrere Eingabemöglichkeiten	129
8	Objektorientierte Programmierung	137
	Objekte	137
	Unterschied Eigenschaft - Methode	138
	Einschränkungen	139
	Nicht veränderbare Eigenschaften	140
	Objekthierarchie und bestimmte Objekte	140
	Statements	142
	Operatoren	142
	Schleifen und Abfragen	143
	Eventhandler	143
	Reservierte Wörter	144

9	Ein einfacher Passwort-Schutz	149
	Das Passwort erzeugen	149
	Drei Versuche	154
	Mit Variablen zählen	156
	Den JavaScript-Code verstecken	158
	Verbesserungen	159
10	Fenster	163
	Ein einfaches Fenster	163
	Das Fenster automatisch schließen lassen	168
	Das Fenster anpassen	171
	Ein Fenster per Mausklick aufrufen	176
	Farben des Fensters verändern	179
	Für jeden Link ein Fenster	183
	Fensterinhalte in eine Datei auslagern	185
	Mehrere Fenster gleichzeitig	186
	Links innerhalb von Fenstern	188
11	Rund um den Browser	193
	Den Browser ermitteln	193
	Eine einfache Browserabfrage	196
	Dem Browser mehr Details entlocken	197
	Probleme bei der Browserabfrage	201
	Die Browserabfrage verfeinern	205
	Die Versionsnummern berücksichtigen	207
	Die Seite für die Sprache automatisch aufrufen	208
	Alles über den Bildschirm	212
	Die Auflösung genauer ermitteln	217
	Die optimierte Seitendarstellung	219
	Plug-ins	220
	Nach einem Plüg-In fragen	223
12	Die Zeit vergeht...	227
	Datum und Uhrzeit auf der Homepage	227
	Datum und Uhrzeit ständig aktualisieren	229
	Die Ausgabe optimieren	234
	Wie lange war der Internet-Surfer auf der Web-Seite?	235
	Die Zeiten runden	238
	Das Jahr 2000 im Visier	242
	Änderungen ab JavaScript 1.3	247
13	Mit Grafiken arbeiten	253
	Dynamische grafische Links	253
	Animierte Buttons	257

	Eine einfache Animation	262
	Eine kompliziertere Animation	266
14	Formulare auswerten	275
	Ein einfaches Formular	275
	Formulare in JavaScript ansprechen	277
	Mehrere Formularelemente auswerten	278
	Probleme bei dem Absenden beheben	280
	Die Formulare detaillierter auswerten	281
15	Frames und JavaScript	291
	Den Inhalt von zwei Frames gleichzeitig wechseln	291
	Alternative Seitennavigation	295
16	Sounds auf der Homepage	303
	Sounds automatisch abspielen	303
	Mit Sounds kreativerarbeiten	306
	Audiodateien aus einem Menü abspielen	308
	Relative und absolute Pfade	311
	So erstellen Sie eigene Sounds	312
17	Bewegte Texte für die Homepage	319
	Eine Laufschrift in der Statusleiste	319
	Ein Banner	325
Teil III	Know-how für Fortgeschrittene	333
18	Datenbanken mit Arrays erstellen	337
	Was ist ein Array?	337
	Ein einfaches Array: eine Diashow	338
	Eine erste einfache Datenbank	340
	Mit zweidimensionalen Arrays eine Datenbank aufbauen	342
	Die Datenbank nach einem Suchbegriff durchsuchen lassen	348
	Drei- und mehrdimensionale Arrays	354
	Datenbankdateien verwenden	355
19	DHTML und Layer im Netscape	
	Communicator einsetzen	359
	Ein einfaches Layer-Beispiel	360
	Was kann ein Layer alles enthalten?	371
	Layer ein- und ausschalten	383
	Layer werden relativ	388

Referenz: Das <LAYER>-Tag,	395
Referenz: Das <ILAYER>-Tag	398
20 Layer im Internet Explorer und Netscape Communicator	401
Die Pfeil-Animation.als Layer.	401
Von <LAYER>.auf <DIV> umstellen	407
Andere Bewegungsformen der Layer	412
Cascading StyleSheets bewegen	427
Eine Diashow	434
Das sollten Sie beachten	438
21 Channels	443
Was sind Channels?	443
Wie sehen Channels aus?	445
Ein Netscape-Channel.	446
Einen Netscape-Channel erstellen	448
Vordefinierte Werte für Channel.intervalTime und Channel.absoluteTime	461
Das sollten Sie beachten	467
Teil IV Tipps, Tricks und Tuning	469
22 Nützliche Tipps	473
this	473
Eigene Objekte erzeugen	473
self	474
Java von JavaScript aufrufen	475
Eventhandler in IE und im NC	476
23 Grafische Entwicklung von JavaScripts	479
Ein Skript grafisch entwerfen	480
Der JavaScript-Debugger	488
Teil V Anhang	493
Die JavaScript-Befehlsreferenz	497
Die Objektreferenz	497
Die Eventhandler	636
Objektunabhängige Funktionen und Eigenschaften	643
Statements	648
Operatoren	655

B	Referenz des <DIV>-Tags	669
	Die Definitionen im STYLE-Attribut	671
C	Web-Seiten für die JavaScript-Entwicklung	681
D	Web-Seiten zu DHTML	687
E	So bringen Sie Ihre JavaScripts ins Web	691
	Vorbereitungen	692
	Überspielen der Web-Seiten bei T-Online	692
F	Web-Server für kostenlose Homepages	701
G	Suchmaschinen und Verzeichnisse	707
H	Zeichenkodierung in HTML nach ISO-Latin-1	711
I	Vordefinierte Farbnamen und deren hexadezimale Codes	721
J	Inhalt der CD-ROM	727
	Und wie weiter?	727
	Glossar	729
	Index	739