

Da die meisten Browser mit der Programmiersprache JAVA erstellt wurden, erlauben diese eine Schnittstelle um mit JavaScript zusätzliche Befehle einer Webseite abzuwickeln. Wie schon im Namen JavaScript steht, handelt es sich dabei nicht um eine Programmiersprache sondern eine Scriptsprache die clientseitig abgearbeitet wird. Im Vergleich zu PHP, welches serverseitig abgearbeitet wird, ist der Quellcode für alle lesbar.

Für die Arbeit mit JavaScript benötigen wir einen Texteditor (z. B. Notepad++, oder Dreamweaver) und einen Browser (z. B. Firefox, Chrome). JavaScript harmonisiert wunderbar mit HTML und CSS, deshalb werden wir es in einem HTML-Konstrukt verwenden.



HTML Konstrukt mit `<script>` Tag im Body

```
<!doctype html>
<html lang="de">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Titel</title>
    <meta name="author" content="Thomas Maier">
    <meta name="date" content="2018-11-10">

    <style> ... </style>

  </head>
  <body>

    <script> ... </script>
    <noscript> ... </noscript>

  </body>
</html>
```

HTML

```
<script> ... </script>
<noscript> ... </noscript>
```



Innerhalb des `<script>` Tag wird der JavaScript Code geschrieben. Das `<script>` Element kann auch im `<head>` stehen.

Innerhalb des `<noscript>` Tag befindet sich jener Content, der angezeigt wird wenn JavaScript in den Browsereinstellungen deaktiviert ist.

z. B. `<noscript> <h2> JavaScript aktivieren! </h2> </noscript>`



Eine Vorlage erstellen

- Starte einen Texteditor (z. B. Notepad++, Dreamweaver odgl).
- Schreibe das HTML Konstrukt wie oben dargestellt.
- Schreibe in den Meta-Tag `author` deinen Vor- und Nachnamen.
- Speichere den Code als `vorlage.html` ab.



Wir werden die `vorlage.html` öfters brauchen. Also speichere das File so ab, damit es jederzeit und schnell gefunden wird. (z. B: USB-Stick, Cloud, Netzlaufwerk). Bei jeder neuen Übung muss das aktuelle Datum und ein Titel eingetragen werden!