

`.unshift()` – Vorne an Position [0] ein neues Element hinzufügen

JS

```
arrayname.unshift()
```

```
var sport = ["Golf", "Tennis", "Fussball"];
sport.unshift("Skispringen");
window.alert("Die Sportarten: " + sport);
```

`.shift()` – Das erste Element löschen

JS

```
arrayname.shift()
```

```
var wegdamit = sport.shift();
window.alert("Gelöscht wurde: " + wegdamit);
window.alert("Übrig bleibt: " + sport);
```

`.push()` – Ein Element am Schluss hinzufügen

JS

```
arrayname.push()
```

```
var neuerSport = window.prompt("Neue Sportart hinzufügen");
sport.push(neuerSport);
sport.push("Tanzen");
window.alert(sport);
```

`.pop()` – Löscht das letzte Element aus einem Array

JS

```
arrayname.pop()
```

```
sport.pop();
window.alert(sport);
```

`.splice()` – Ein Element einfügen oder löschen

JS

```
arrayname.splice(Position, Löschen, neue Elemente)
```



Position	An welcher Stelle das neue Element eingefügt werden soll.
Löschen	Wie viele Elemente gelöscht werden sollen. Wenn man kein Element löschen will, dann gibt man eine 0 an.
neue Elemente	Die Werte, die hinzugefügt werden sollen.

```
sport.splice(2, 1, "Reiten", "Laufen", "Ice Hockey");
window.alert(sport);
```

`.join()` – Umwandlung in einen String mit Trennzeichen

JS

```
arrayname.join(" - ")
```

```
var meineSportarten = sport.join(" und ");
window.alert(meineSportarten);
console.log(typeof(meineSportarten));
```



Mit `typeof (var)` kann man den Typ einer Variable ermitteln.