

.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.