

Javascript



DEAF YOUNG
CODE

Projektnummer: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union

Lernziele



- Den Zweck und die Verwendung von JavaScript verstehen.
- Einfache Programme in JavaScript (Browser) schreiben und ausführen.
- Grundlegende Programmierlogik anwenden,
(Variablen, Ein-/Ausgabe, Schreibbedingungen)



Video



Co-funded by
the European Union

Was ist Javascript?

- Eine hochrangige Skriptsprache, die verwendet wird, um Webseiten Interaktivität zu machen.
- läuft direkt im Browser, keine Installation erforderlich
- Verbreitet auf Webseiten, Spielen, Apps, IoT



Werkzeuge, die wir nutzen werden



Online Javascript editor

JSFiddle.net to write and run JS with live output

Vorgefertigte HTML + JS-Vorlage

**Keine Installation
erforderlich**



Javascript-Grundlagen



- Verwenden let, const, um Variablen zu deklarieren
- Beispiel: let Klicks = 0;
- Drucken dn Konsole mit console.log("Hallo");



- JavaScript ist in HTML-Seiten eingebettet
- Kann auf HTML-Elemente zugreifen und sie verändern

Beispiel: `<button onclick="greet()">Say
Hallo</button>`

HTML and Javascript

JavaScript läuft innerhalb einer HTML-Seite, und beides arbeitet zusammen.

Beispiel

```
<input id="name" />
```

```
<button onclick="greet()">Greet</button>
```

```
<p id="output"></p>
```



Interaktivität hinzufügen

```
Beispiel:button.onclick = function()  
{  
    clicks += 1;  
}
```



Logik

- Nutze **if** (wenn) und **else** (dann), um Entscheidungen zu treffen
- Vergleiche Werte mit `==`, `>`, `<`, `!=`
- `for` (für), `while` (während) für Schleifen



Beispiel (1)

```
let age = 18;  
if (age >= 18) {  
    console.log("You are an adult.");  
} else {  
    console.log("You are underage.");  
}
```

```
let age = 18;  
if (age >= 18) {  
    console.log(„Du bist volljährig.“);  
} else {  
    console.log(„Du bist minderjährig.“);  
}
```



Beispiel (2)

```
for (let i = 0; i < 5; i++) {  
  console.log("Click number: " + i);  
}
```



Aktivität: Knopfzähler

1. Öffne die Starter-Vorlage
2. Aufgabe: Erstelle einen Button, der Klicks zählt
3. Bonus: Füge eine Nachricht nach 5 Klicks hinzu
4. Code-along + gemeinsam testen



Aktivität



1. Öffne den Online-Code
2. Hinzufügen: Begrüßung mit Namen oder Alter
3. Bonus: Zeigt das Alter in 10 Jahren
4. Code-along + Gruppentests



Reflexion

Was hat dir gefallen?
Was war schwierig?



Danke für die Aufmerksamkeit!



... bleib dran für die nächste Präsentation!

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt wider jene der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturrexekutivagentur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union