

# PROGRAMMIEREN ➔ FÜR KIDS

Lerne HTML, CSS und JavaScript





# CODING MIT JAVASCRIPT

Eine interaktive Webseite kann mit dem Besucher eine Art Gespräch führen. Es gibt die Möglichkeit, Texte einzugeben und der Computer kann auf die Eingabe reagieren und z. B eine Antwort auf dem Bildschirm ausgeben. Wenn du Webseiten erstellen möchtest, die interaktiv sind, brauchst du außer HTML auch JavaScript. Das ist eine der beliebtesten Programmiersprachen der Welt. Eine Webseite aus HTML und CSS wird mit JavaScript interaktiv. Mit JavaScript kannst du Buttons (Schaltflächen), Meldungsfenster und andere Sachen in deine

Webseite einbauen. In dieser Mission lernst du, wie du den Zugang zu einer Webseite mit einem Passwort schützen kannst. So kannst du verhindern, dass die Gebrüder Bond die Informationen über den Mönchsdiamanten lesen können.

In Mission 1 hast du gelernt, dass der Quellcode einer Webseite aus HTML-Elementen besteht, die nach bestimmten Regeln aufgebaut werden müssen. Diese Regeln nennt man Syntax. Auch für JavaScript gibt es eine Syntax. Die lernst du in dieser Mission kennen.

## JavaScript auf der HTML-Seite einfügen

Ein JavaScript-Programm schreibst du in ein `<script>`-Element, also zwischen die Tags `<script>` und `</script>`. So weiß der Browser, dass hier JavaScript-Code ausgeführt werden muss. In deinem HTML-Dokument kannst du beliebig viele `<script>`-Tags haben. Entweder schreibst du sie auf der Seite in den `<head>` oder den `<body>`.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta http-equiv="content-type"
    content="text/html; charset=utf-8"/>
  <title>Passwort</title>
</head>
<body>
  <script>
  </script>
</body>
</html>
```

Script-Tag

Hier steht das `<script>`-Tag im `<body>` unserer Seite. Das nennt man auch einen `<script>`-Block.



## Anweisungen

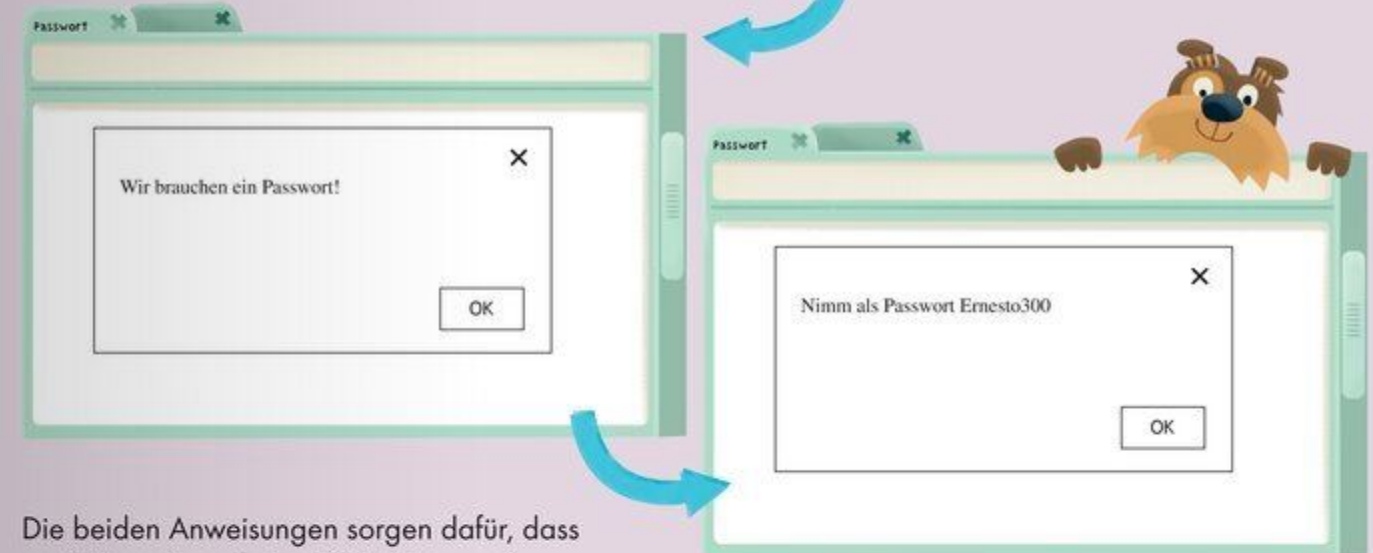
Ein JavaScript-Programm besteht aus Anweisungen. Jede Anweisung ist ein Befehl, der dem Computer sagt, was zu tun ist. Eine Anweisung endet immer mit einem Semikolon (;). Der Browser führt die Anweisungen des Programms nacheinander aus.

Wenn du diesen Quellcode z. B unter dem Dateinamen `alert.html` speicherst und dann die Datei im Browser aufrufst, passiert Folgendes:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta http-equiv="content-type"
    content="text/html; charset=utf-8"/>
  <title>Passwort</title>
</head>
<body>
  <script>
    alert("Wir brauchen ein Passwort!");
    alert("Nimm als Passwort Ernesto300");
  </script>
</body>
</html>
```

Semikolon

Anweisungen



Die beiden Anweisungen sorgen dafür, dass nacheinander auf dem Bildschirm zwei Alert-Boxen erscheinen. Sie enthalten jeweils den Text, den du in deinen Anweisungen angegeben hast. Übrigens, „alert“ (englisch) bedeutet wörtlich „Warnung“. Alert-Boxen (oder kurz Alerts) sind kleine Fenster, die mitten auf dem Bildschirm erscheinen und einen kleinen Text (z. B eine Warnung) enthalten. Wenn du auf OK klickst, bestätigst du, dass du den Text gelesen hast und der Alert verschwindet wieder.



**camelCase** nennt man es, wenn zwei Wörter zu einem zusammengefasst werden. Das erste beginnt mit Kleinbuchstaben und das zweite mit einem Großbuchstaben, aber ohne Leerzeichen dazwischen (etwa wie ein Kamelhöcker). Ein Beispiel für ein Wort im camelCase ist `sagHallo`.