

## Mathematik/Informatik \* Klasse 9b \* JavaScript

Schreibe mit Hilfe von Word (oder einer anderen Textverarbeitung) den Programmcode genau ab und speichere ihn dann als reinen **Text** (also nicht als Word-Dokument) unter **Test1.html** in deinem Arbeitsverzeichnis ab.

Wenn du nun im Arbeitsverzeichnis **Test1.html** mit Doppelklick aufrufst, wird dein erstes JavaScript-Programm ausgeführt.

Änderungen kannst du nun am Quelltext leicht vornehmen, wenn du dir den Quelltext anzeigen lässt, deine Änderungen vornimmst und dann Test1.html wieder abspeicherst.

Mit Aktualisieren kannst du die Seite neu aufbauen und deine Änderungen prüfen.

HTML-Code	Erläuterungen
<pre>&lt;html&gt; &lt;head&gt; &lt;title&gt;Programm1&lt;/title&gt; &lt;/head&gt; &lt;body&gt; &lt;br&gt; Quadratzahlen &lt;br&gt;  &lt;script language="JavaScript" type="text/javascript"&gt; &lt;!-- <b>var x=20; var quadrat;</b> <b>var i; i=1;</b> <b>while(i&lt;x+1)</b> <b>{ quadrat=i*i;</b> <b>document.write(quadrat);</b> <b>document.write("&lt;br&gt;");</b> <b>i=i+1;}</b> // --&gt; &lt;/script&gt;  &lt;/body&gt; &lt;/html&gt;</pre>	<p>Mit HTML wird dem Browser mitgeteilt, wie die Inhalte einer Seite angezeigt werden soll. Wichtig sind die so genannten TAGS &lt; &gt; Alles zwischen &lt;body&gt; und &lt;/body&gt; wird vom Browser angezeigt. &lt;br&gt; bedeutet z.B. einen Zeilenvorschub</p> <p>&lt;script&gt; JavaScript-Programm-Code &lt;/script&gt; (Das eigentliche Programm ist fett angegeben.) Variable müssen durch var definiert werden; Die Variablen können Buchstaben oder Wörter sein. Man kann ihnen dabei sofort oder erst später Werte zuweisen. Bei der while-Schleife steht die Bedingung in runden Klammern, der Anweisungsblock in geschweiften Klammern. Zum Anzeigen von Variablenwerten oder Text durch den Browser verwendet man document.write( ). Von Variablen werden dabei die Werte angezeigt; Will man Texte oder tags übertragen, dann muss man diese zwischen Gänsefüßchen setzen.</p>

HTML-Code	Erläuterungen
<pre>&lt;html&gt; &lt;head&gt; &lt;title&gt;Programm2&lt;/title&gt; &lt;/head&gt; &lt;body&gt; &lt;center&gt; &lt;br&gt; &lt;H1&gt;Quadratzahlen&lt;/H1&gt;&lt;br&gt;&lt;br&gt;  &lt;script language="JavaScript" type="text/javascript"&gt; &lt;!-- var x=20; var quadrat; var i; i=1; while(i&lt;x+1) { quadrat=i*i; document.write("Die Quadratzahl von "); document.write(i+" lautet "+quadrat); document.write("&lt;br&gt;"); i=i+1;} // --&gt; &lt;/script&gt;  &lt;/center&gt; &lt;/body&gt; &lt;/html&gt;</pre>	<p>Programm 2 weist kleine Veränderungen gegenüber Programm 1 auf. Führe diese Veränderungen am Programm-Code aus und speichere das neue Programm unter Test2.html ab.</p> <p>Texte kann man zentriert ausgeben. &lt;H1&gt; Überschriftentext (sehr groß und fett) &lt;/H1&gt;</p> <p>&lt;!-- dient zum Verstecken des Codes für alte Browser, die JavaScript nicht beherrschen // --&gt;</p> <p>Mit <b>i+" lautet "+quadrat</b> kann man Variablenwerte und Texte aneinanderhängen und zusammen ausgeben.</p> <p>Beachte auch, dass man in JavaScript einzelne Anweisungen mit einem ; voneinander trennt.</p>

Aufgabe: Schreibe nun ein Programm, welches das 17-Einmaleins ausgibt!