Generelt, for at computeren/internetbrowseren kan fortolke de koder man skriver, skal man gemme filen under et bestemt filformat. Her kan man enten bruge .html eller .htm (se mere s.27)

HTML = HyperText Markup Language

Generelt bruger man ikke så meget tekst i datalogi, men derimod koder der kan læses af computeren og deraf laver det koden står for. Det kunne f.eks. være skifttyper:

* Lav din tekst fed: <b>DIN TEKST</b>
* Lav din tekst kursiv: <i>DIN TEKST</i>
* Lav din tekst understreget: <u>DIN TEKST</u>
* Linjeskift: </br>
(se mere s. 27)
* Husk altid at afslutte koden når man ikke ønsker den længere, da koden ellers vil fortsætte.

CCS = Cascading Style Sheet

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Kapitel 4 – JavaScript:

De tre t’er: ting tager tid = det er svært at programmere

Arbejdsformen for en udvikler er:

1. planlæg dine scripts
2. implementér dem
3. test dine scripts før de udgives

Som standart viser Internet Explorer ikke fejlmeddelelser og hvis et script indeholder fejl, virker det bare ikke. I Internet Explorer kan du får vist fejlmeddelelser. I menuen ”funktioner” finder du menupunktet ”internetindstillinger”, klik herefter på fanebladet ”avanceret” og fjern afkrydsningen ved ”deaktiver script-fejlfinding” og afkryds herefter ”vi en meddelelse om hver script-fejl”.

Java-script indlejres i dine HTML-dokumenter ved brug af koden:

Dette script danner en container hvori man kan placere sine JavaScripts. Scripts kan placeres både i <body>- og i <head>-delen af HTML-dokumentet.

<script>:

<script language=”JavaScript” type=”text/javascript”>

… HER PLACERES SCRIPT..

..

</script>

**Programmering:**

Når man programmere, fortæller vi computeren hvordan vores algoritme skal se ud. En algoritme er en slags opskrift på det man vil lave (forklares trin for trin).

**Hello World:**

Et program, som man som nybegynder skal lære at kende, inden man begynder at lave noget stort.

Formålet med programmet er, at man skal udskrive teksten ”hello world”. Koden er:

<html>
<head>
<title>Hello World</title>
</head>

<body>
 <script LANGUAGE=”JavaScript” type=”text/JavaScript”>
 document.write(‘<b>Hello World</b>’);
 </script>
</body>
</html>

Husk, at hver sætning i JavaScript afsluttes med et semikolon ”;”.

Man kan skrive på sin hjemmeside ved at anvende ”document.write()”
Document = identificere den aktuelle hjemmeside.
Write = fortæller, hvad vi gør ved hjemmesiden, nemlig skriver på den.

**Variable:**

Et navngivet sted i computerens hukommelse, som vi anvender til at opbevare en værdi/data, som kan håndteres af programmet. En slags adresse.

<html>
<head>
<title>Hello World</title>
</head>

<body>
 <script LANGUAGE=”JavaScript” type=”text/JavaScript”>var hilsen=’ <b>Hello World</b> ‘ ;
document.write(hilsen);
 </script>
</body>
</html>

Dette script er en variable der opbevarer teksten.

**Operatorer:**

For at udnytte variabler fuldt ud skal man manipulere dem. Det vil sige, at man skal give dem nye værdier.

* Assignments: Assignments operatoren anvendes til at tildele en variabel en ny værdi. Men den anvendes også til at tildele nye værdier til variable (se eks. i bogen s. 48).
* Aritmetiske operatorer: anvendes mellem variablerne af typen tal.
* Tekst operatorer: anvendes mellem variablerne af typen tekst.

**Funktioner:**

En gruppe af sætninger placeret enten i <head> eller <body> delen, og som kan opfattes som en enhed og udfører en handling, som evt. kan være afhængig af input.
En simpel funktion er:

Function velkommen () {
alert(”Velkommen.”) ;

}

Funktionens navn er ”velkommen()” og vores funktion kalder den indbyggede funktion ”alert()”, som skriver en tekst i et pop-up vindue.

For at aktivere funktionen skal den kaldes fra ”<body>”-delen. Selve kaldet sker ved at skrive funktionens navn: ”velkommen();”

Den fuldstændige kode er:

<html>
<head>
<title>Funktion 01</title>
 <script LANGUAGE=”JavaScript” type=”text/JavaScript”>function velkommen() {
alert(“velkommen.”);
}
<script>
</head>

<body>
 <h1>1. Eksempel på en funktion</h1>
 <br/>
 Nu kommer en velkomst.<br/>
 <script LANGUAGE =”JavaScript”>
 Velkommen();
 </script>
 Nu har velkomsten overstået.<br/>
</body>
</html>

Resultatet af funktionen er boksen med ”Velkommen” skriften i, der vises på side 51 i ”datalogi C” bogen.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 <html>
<head>
<title>Funktion 02</title>
 <script LANGUAGE="JavaScript" type="text/javascript">
 function Velkommen(hvem) {
 alert('velkommen '+hvem);
 }
 </script>
</head>

<body>
 <h1>2. eksempel på en function</h1>
 |<br/>
 Nu kommer en velkomst.<br/>
 <script LANGUAGE="JavaScript" type="text/javascript">
 Velkommen('Børge');
 </script>
 Nu har velkomsten overstået.<br/>
</body>
</html>

**Løkker:** (side 59 i Datalogi C-bogen)

Gentagelse af en sætningsblok et antal gange.
Der findes tre forskellige slags løkker:

* For-løkken
* While-løkken
* Do…while-løkken

*Før-løkken:*

Anvender en tæller, som tælles op hver gang lækken gennemløbes. Når tæller når en bestemt værdi, standses løkken.

*While-løkken:*

Gentages et antal sætninger, så længe en given betingelse er opfyldt.

*Do…while-løkken:*

Betingelsen er placeret før sætningerne, som gentages så længe, at betingelsen er sand.
Gennemløbes altid minimum én gang, da betingelsen er placeret til sidst.

**Arrays: (side 68-69)**

Kan både laves med at angive et bestemt antal – men også uden.

for (i=0;i<elever.length;i++) {

 document.write(elever[i]+ "<br/>");

}

<html>

<head>

<title>Arrays</title>

<script language="JavaScript" type="text/JavaScript">

 function Ny() {

 elever[elever.length]=prompt("Indtast ny elevs navn");

 };

 function vis() {

 Dispwin = window.open('','Newwin','toolbar=no, status=no, width=300, height=300');

 if (elever.length>0) {

 var i=0;

 tekst="Nuværende elever: <br/><br/>";

 for (i=0;i<elever.length;i++) {

 tekst+=elever[i]+"<br/>";

 };

 }

 else { tekst="Ingen elever" };

 Dispwin.document.write(tekst);

 };

</script>

</head>

<body>

<script language="JavaScript" type="text/JavaScript">

 elever=new Array();

</script>

<input type="button" value="Ny elev" onClick="Ny();">

<input type="button" value="Vis elever" onClick="vis();">

</body>

</html>