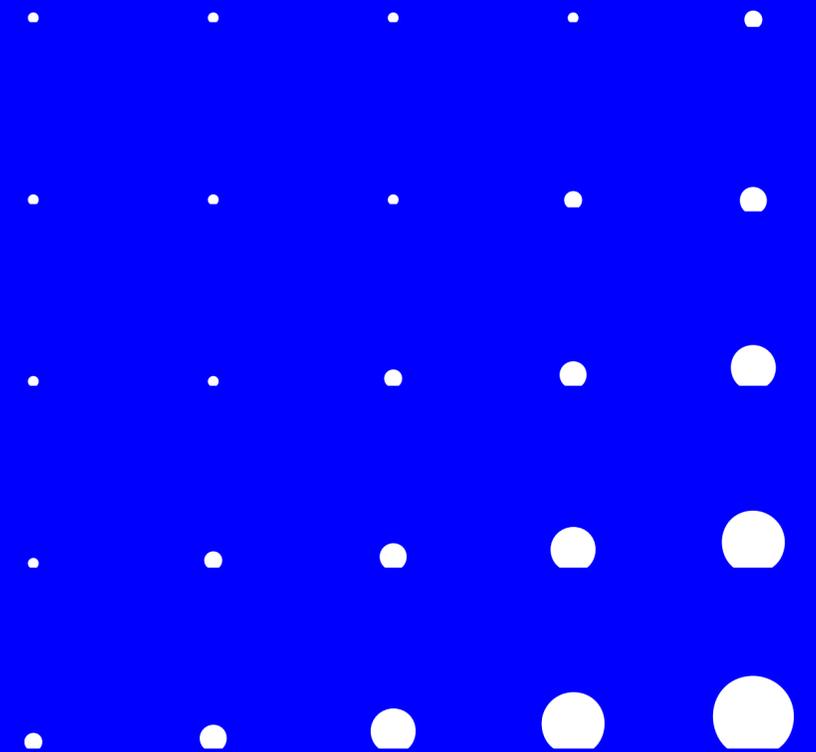


JavaScript
Datentypen und Variablen



Eigenschaften von JavaScript

- C ähnliche Syntax, frei formatierbar
- interpretierend
- schwaches Typsystem (loosely-typed)
- Garbage-Collection ähnlich zu Java
- Strings in Unicode
- objektbasiert aber nicht objektorientiert
 - es gibt rudimentäre Klassen
 - Objekte haben Eigenschaften und Methoden
- Variablen und Funktionen können jederzeit angelegt werden
- variable Anzahl von Parametern für Funktionen
- portabel und hardwareunabhängig

JavaScript vs. Java

- ähnliche Syntax:
 - Blöcke mit { }
 - Kontrollstrukturen: if, switch, for, while, do, try catch
 - Kommentare: //, /* ... */
 - Stringverkettung mit +
- JavaScript hat keine feste Typdeklaration:
 - eine Variable kann nacheinander unterschiedliche Typen halten.
 - Zahlen sind immer Gleitkommazahlen (kein int, kein short, ...).
 - function leitet eine Funktionsdeklaration ein.

Variablen

- Zur Erstellung von Variablen können drei verschiedene Identifikatoren benutzt werden.
- Angelegte, aber nicht initialisierte Variablen sind automatisch undefined.
- Der Typ einer Variablen kann mittels typeof abgefragt werden.
- Identifikatoren sind:
 - var
 - let
 - const

var versus let in Funktionen

- Variablen, die mit let deklariert werden, haben als Gültigkeitsbereich den Block in dem sie definiert wurden und alle weiteren Unterblöcke in denen sie nicht neu definiert werden.
 - In dieser Hinsicht funktioniert let ähnlich wie var.
- Der Unterschied zum var Schlüsselwort ist, dass der Gültigkeitsbereich auf Blöcke und nicht auf Funktionen bzw. Global beschränkt ist.

```
function varTest() {
  var x = 31;
  if (true) {
    var x = 71; // gleiche Variable!
    console.log(x); // 71
  }
  console.log(x); // 71
}
```

```
function letTest() {
  let x = 31;
  if (true) {
    let x = 71; // andere variable
    console.log(x); // 71
  }
  console.log(x); // 31
}
```

var versus let in Objekten

- Auf der ersten Ebene von Programmen und Funktionen erzeugt let im globalen Objekt keine Eigenschaft, var hingegen schon...

```
var x = 'global';  
let y = 'global';  
console.log(this.x); // "global"  
console.log(this.y); // undefined
```

Datentypen

- Eingebaute Datentypen von JavaScript:
 - Boolean – Wahrheitswert (true oder false)
 - Number – Ganz- oder Fließkommazahl
 - String – Zeichenkette
 - Date – Datum
 - Array – Indiziertes oder assoziatives Array
 - Objekt – Vor- oder selbstdefinierte Objekte
 - Function – Funktionen
 - RegExp – Reguläre Ausdrücke

Literale und Instanzen

- Die meisten primitiven Datentypen können auf zwei Arten erzeugt werden:
 - über Literale oder
 - über Instanzen.

- Die Datentypen
 - Number,
 - Boolean,
 - String und
 - Object

können über den Aufruf eines Konstruktors erzeugt werden.

- Die Konstruktor-Funktionen heißen genau wie die Datentypen und liefern ein Objekt zurück.
 - Dies gilt für Arrays und reguläre Ausdrücke.
- Für Null und Undefined existieren nur Literale.

Literale und Instanzen

- String:
 - Literal: "aaa" / 'aaa'
 - Konstruktor: new String(value)
- Number:
 - Literal: 123, ...
 - Konstruktor: new Number(value)
- Boolean:
 - Literal: true / false
 - Konstruktor: new Boolean(value)
- Object:
 - Literal: {}
 - Konstruktor: new Object()

Typumwandlung

- die Typumwandlung erfolgt implizit
 - hin zum größeren Typ
 - keine Genauigkeitsverluste bei Zuweisung
- es gibt 2 Vergleichsoperatoren
 - == konvertiert die Werte erst zu einem gemeinsamen Typ und vergleicht sie dann.
 - === vergleicht die Werte sofort, ohne eine Typangleichung durchzuführen. Bei ungleichem Typ ist der Vergleich dadurch immer negativ.
 - Der „triple equals“-Operator ist immer zu bevorzugen!
 - Die Benutzung von „double equals“ kann zu übersehenen Bugs führen!
- `typeof(variable)` liefert den Datentyp der Variablen

Typumwandlung: Beispiel

```
var a = "10";  
var b = 10;  
document.write("typeof(a) = " + typeof(a) + "<br/>");  
document.write("typeof(b) = " + typeof(b) + "<br/>");  
var c1 = (a == b);  
var c2 = (a === b);  
document.write("c1 = " + c1 + "<br/>");  
document.write("c2 = " + c2 + "<br/>");
```

typeof(a) = string
typeof(b) = number
c1 = true
c2 = false

Truthiness

- Die Operatoren `||`, `&&` und Kontrollstrukturen wie `if` arbeiten mit boolschen Werten; beliebige Daten können übergeben werden.
- Die Truthiness legt fest, welche Werte als `true` bzw. `false` angesehen werden.
- falsch sind:
 - `false`
 - `0`, `-0`, `NaN`
 - `null`, `undefined`
- wahr sind alle anderen Werte.

Undefined und Null

- Alle Variablen, die deklariert, aber nicht initialisiert sind, haben automatisch den Wert undefined.
- Null repräsentiert hingegen ein gewolltes Auslassen einer Wertes
 - Null hat nur einen Wert: null.

Scope von Variablen

- In JavaScript existieren zwei Arten von Scopes.
- Diese definieren die Sichtbarkeit einer Variable.

1. globaler Scope:

- Alle nicht in einer lokalen Funktion definierten Variable befinden sich im globalen Scope.
- Dieser beinhaltet abhängig von der Laufzeitumgebung verschiedene APIs und die Standardbibliothek.

2. lokaler Scope:

- Jede Funktion definiert einen neuen, lokalen Scope.
- Alle in einer Funktion definierten Variablen sind von ihrem Scope, aber nicht vom globalen Scope sichtbar.
- Innerhalb eines lokalen Scopes kann man auf alle äußeren Scopes zugreifen.
- Ein lokaler Scope wird bei der Ausführung der Funktion erstellt und nach ihrer Beendigung entfernt.
- Achtung: Falls eine Variable in einem lokalen Scope initialisiert, aber nicht definiert wird, ist sie automatisch global.

Scope von Variablen

- Variablen sind in der ganzen Funktion sichtbar.
- Blöcke haben -anders als in Java- keine Auswirkungen auf die Sichtbarkeit.

```
var a = 5; // global sichtbar
function f() {
  var b = 7; // innerhalb der Funktion sichtbar
  if (b === 7) {
    var c = 9; // innerhalb der Funktion sichtbar
  }
  document.write("a = " + a + "<br/>");
  document.write("b = " + b + "<br/>");
  document.write("c = " + c + "<br/>");
}
f();
```

a = 5
b = 7
c = 9

Scope von Variablen

```
let globaleVariable = 5;
let variable = 4;
function neuerScope() {
  let variable = '';
  neueGlobaleVariable = 2;
  console.log(typeof variable); // string
  console.log(typeof globaleVariable); // number
  console.log(typeof neueGlobaleVariable); // number
}
console.log(typeof globaleVariable); // number
console.log(typeof variable); // number
console.log(typeof neueGlobaleVariable); // undefined
neuerScope();
console.log(typeof neueGlobaleVariable); // number
```

JavaScript Debug-Konsole in Safari

- Web-Entwickler -> Web-Konsole

```
number                               S Globaler Code — _display:49
number                               S Globaler Code — _display:50
undefined                            S Globaler Code — _display:51
string                                f neuerScope — _display:45
number                                f neuerScope — _display:46
number                                f neuerScope — _display:47
number                                S Globaler Code — _display:53
```

Not a Number (NaN)

- bei Zahlen repräsentiert NaN den ungültigen Wert Not a Number.
- Kein Wert ist gleich NaN; auch nicht NaN selbst!

```
document.write(1 / 0);  
document.write("<br/>");  
document.write(0 / 0);  
document.write("<br/>");  
document.write(0 === NaN);  
document.write("<br/>");  
document.write(NaN === NaN);  
document.write("<br/>");
```

Infinity
NaN
false
false

Einfache Literale

- Notation ist ähnlich zu Java; mit Besonderheiten bei Strings

```
var antwort = 42;           // Integer-Literal
var pi = 3.141;           // Fließkomma-Literal
var happy = true;        // Boolean-Literal
var leer = null;         // Null-Literal
```

```
// String-Literale:
```

```
var s1 = 'Hallo';
var s2 = "Hallo";
var s3 = 'String "im String" geht auch';
var s4 = "String 'im String' geht auch";
var s5 = "String " + "Anhang";
var s6 = "\"Escapen von Zeichen\"";
var s7 = "\u00ea Unicode";
```

Hoisting

- Mit Hoisting (Hochziehen) bezeichnet man das Verhalten des JavaScript-Interpreters bei der Deklaration von Variablen und Funktionen in Funktionen.
- Stößt der JavaScript-Interpreter auf eine Funktion, so überprüft er zunächst in der gesamten Funktion, welche Variablen im lokalen Gültigkeitsbereich der Funktion definiert werden und welche global definiert wurden.
- Werden Variablendefinitionen mit lokalem Gültigkeitsbereich gefunden, so werden diese gleich deklariert, nicht aber initialisiert.
- Der JavaScript-Interpreter "zieht" also sämtliche Deklarationen von Variablen im Funktionsrumpf gleich unterhalb des Kopfes der Funktion hoch.
- Ebenso werden die Deklaration von Funktionen nach vorne gezogen.

Hoisting

```
var s = "hallo";    // globale Variable
function foo() {
    document.write(s); // ergibt "undefined" und nicht "hallo"
    var s = "test";   // Initialisierung von 's'
    document.write(s); // ergibt "test"
}
foo();
```

- Der obenstehende Code wird vom JavaScript-Interpreter so ausgeführt, als wäre Folgendes definiert worden...

Hoisting

```
var s = "hallo";    // globale Variable
function foo() {
  var s;
  document.write(s); // ergibt "undefined" und nicht "hallo"
  s = "test";        // Initialisierung von 's'
  document.write(s); // ergibt "test"
}
foo();
```