

# INHALT

## **EINFÜHRUNG** **6**

Hallo, zukünftige Programmierer! . . . . .	6
Über dieses Buch . . . . .	6
Über dich . . . . .	8
Über die Symbole, die wir in diesem Buch verwenden . . . . .	9
Der erste Schritt . . . . .	9

## **KAPITEL 1: AUF DIE PLÄTZE** **10**

Was ist Programmieren? . . . . .	10
Wie kann man mit Computern sprechen? . . . . .	15
Welche Sprachen wirst du lernen? . . . . .	18
Werkzeuge zusammensuchen . . . . .	21
Den Browser vorbereiten . . . . .	21
Mit JSFiddle arbeiten . . . . .	23
Deinen Fiddle speichern und veröffentlichen . . . . .	32
Zusammenfassung . . . . .	32

## **KAPITEL 2: SUPER-RECHNER** **33**

Sagen, was du meinst . . . . .	34
Eine Anweisung geben . . . . .	35
Die Regeln befolgen . . . . .	37
Daten abgeben und entgegennehmen . . . . .	38
Operanden und Operatoren . . . . .	44
Der Super-Rechner . . . . .	45
Den Super-Rechner »forken« . . . . .	45
Mit dem Super-Rechner rechnen . . . . .	47
Super-Rechnen mit Text . . . . .	50
Zusammenfassung . . . . .	52

**KAPITEL 3: ROBOTERKÖRPER** **53**

HTML schreiben . . . . .	54
Wie Text ohne HTML aussieht . . . . .	54
HTML verwenden: Alles hängt an den Tags . . . . .	55
HTML-Tags verschachteln . . . . .	58
Das erste HTML-Dokument schreiben . . . . .	61
Wichtige HTML-Elemente . . . . .	63
Hier kommt Douglas, der Roboter . . . . .	64
HTML mit JavaScript verändern . . . . .	70
Zusammenfassung . . . . .	72

**KAPITEL 4: STYLEN** **73**

Douglas stylen . . . . .	74
Die Grundlagen von CSS verstehen . . . . .	75
CSS-Selektoren . . . . .	75
CSS-Deklarationen . . . . .	80
CSS-Eigenschaften . . . . .	82
Douglas farbig gestalten . . . . .	84
CSS-Farben verwenden . . . . .	85
Farben ändern . . . . .	87
Deinen eigenen Roboter gestalten . . . . .	89
Zusammenfassung . . . . .	90

**KAPITEL 5: ANIMIEREN** **91**

CSS mit JavaScript verändern . . . . .	91
Douglas mit JavaScript verändern . . . . .	93
Mit Douglas experimentieren . . . . .	94
Douglas tanzen lassen . . . . .	96
Animationen mit JavaScript erstellen . . . . .	99
Ein weiteres Element animieren . . . . .	102
Eine zweite Animationsfunktion hinzufügen . . . . .	103
Zusammenfassung . . . . .	107

**KAPITEL 6: WÖRTER-SPIEL** **108**

Eine Variablen-Geschichte schreiben . . . . .	108
Das Wortersetzungs-Spiel programmieren . . . . .	109
Den HTML-Code schreiben . . . . .	111
Das Wortersetzungs-Spiel gestalten . . . . .	115
Den JavaScript-Code schreiben . . . . .	118
Das Programm fertigstellen . . . . .	122

**ZUM WIEDERFINDEN** **129****ÜBER DIE AUTOREN** **132**