

HTML5-Tutorium: JavaScript: Entwicklungsumgebung

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise:**

Korrektheit: 3
(zu größeren
Teilen überprüft)

Umfang: 2
(wichtige Fakten
fehlen)

Quellenangaben:
2
(wichtige Quellen
fehlen)

Quellenarten: 3
(gut)

Konformität: 5
(ausgezeichnet)

Vorlesung MMProg

Inhalt | [WebStorm](#) | [Node.js](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Voraussetzungen](#)
- [3 Tutorium](#)
- [4 Quellen](#)

1 Ziel

In diesem Tutorium wird beschrieben, wie man eine Entwicklungsumgebung für interaktive Web-Anwendungen auf Basis von **HTML5**, **CSS** und **JavaScript** erstellt.

2 Voraussetzungen

Dieses Tutorium wendet sich an Studierende des dritten Semesters [Interaktive Medien](#). Es wurde und wird im Rahmen der Lehrveranstaltung [Multimedia-Anwendungen/Programmierung](#) (MMProg) entwickelt.

In den ersten Semestern des Studiums wurden bereits Programmiererfahrung mit **Processing** und **Java** erworben: [Softwareentwicklung und Programmierung](#). Daher werden einfache objektorientierte Programmierprinzipien (**If-Anweisungen**, **Schleifen**, **Objekte**, **Methoden** etc.) als bekannt vorausgesetzt.

Die Kenntnis von **HTML** und **CSS** wird ebenfalls vorausgesetzt. Diese Kenntnisse werden in der Veranstaltung [Multimedia-Anwendungen/Gestaltung](#) vermittelt, welche parallel zu MMProg angeboten wird. Im Rahmen dieses Tutoriums werden nur diejenigen HTML- und CSS-Kenntnisse besprochen, die für das Verständnis der Inhalte notwendig sind.

Web-Server, wie **Web2py**, **Apache**, **Tomcat**, **Node.js** liefern HTML-Seiten, CSS-Dateien und JavaScript-Code nicht nur aus, sondern können auch dazu verwendet werden, derartige Dokumente dynamisch zu erstellen, das heißt im Moment der Anforderung durch den Benutzer. Dies ist Inhalt der Vorlesung

[Netzwerktechnologien I](#), die ebenfalls für Studierende des dritten Semesters angeboten wird.

Inhalt der Vorlesung MMProg ist die dynamische Veränderungen von HTML-Seiten auf dem Client (Browser). Damit lassen sich beispielsweise [Browserspiele](#) realisieren. Dies geschieht mit Hilfe von JavaScript.

3 Tutorium

1. [WebStorm](#): Einrichten einer [WebStorm](#)-Umgebung.
2. [Node.js](#): Einrichten eines lokalen [Node.js](#)-Servers als Hilfswerkzeug bei der Entwicklung von Web-Anwendungen.

4 Quellen

1. **Kowarschick (MMProg)**: [Wolfgang Kowarschick](#); Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)

Kategorien:

[Multimedia-Programmierung/Tutorium](#)

[HTML5-Tutorium: JavaScript: Entwicklungsumgebung](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung:Beispiele](#)

[Praktikum:MMProg](#)

[Web-Programmierung-HowTo](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 15. Oktober 2018 um 17:15 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-NC-SA 4.0](#), falls Dokument nach dem 5. 3. 2011 erstellt wurde, sonst [CC BY-SA DE 3.0](#).

