

# JavaScript objektorientiert

Verständlicher, flexibler, effizienter programmieren

Bearbeitet von  
Nicholas Zakas

1. Auflage 2014. Taschenbuch. XIV, 122 S. Paperback

ISBN 978 3 86490 202 4

Format (B x L): 15,6 x 22,4 cm

Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Programmiersprachen: Methoden >  
Objektorientierte Programmierung

Zu [Leseprobe](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of increasing size. Below the main text, the words 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' are written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

**beck-shop.de**  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](http://beck-shop.de) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Zielgruppe .....	2
1.2	Überblick .....	3
1.3	Hilfe und Unterstützung .....	4
<b>2</b>	<b>Primitive Typen und Referenztypen</b>	<b>5</b>
2.1	Was sind Typen? .....	6
2.2	Primitive Typen .....	6
	Primitive Typen identifizieren .....	9
	Primitive Methoden .....	10
2.3	Referenztypen .....	11
	Objekte erstellen .....	11
	Objekte dereferenzieren .....	13
	Eigenschaften hinzufügen und entfernen .....	13
2.4	Eingebaute Typen instanziiieren .....	14
	Literalformen .....	15
	Objekt- und Arraylitterale .....	15
	Funktionslitterale .....	16
	Litterale für reguläre Ausdrücke .....	17
2.5	Zugriff auf Eigenschaften .....	18
2.6	Referenztypen identifizieren .....	19
2.7	Arrays identifizieren .....	20
2.8	Wrapper-Typen für primitive Typen .....	21
2.9	Zusammenfassung .....	24

<b>3</b>	<b>Funktionen</b>	<b>25</b>
3.1	Der Unterschied zwischen Deklarationen und Ausdrücken . . .	26
3.2	Funktionen als Werte . . . . .	27
3.3	Parameter . . . . .	29
3.4	Überladung. . . . .	31
3.5	Objektmethoden. . . . .	33
	Das this-Objekt . . . . .	34
	Den Wert von this ändern . . . . .	35
3.6	Zusammenfassung . . . . .	39
<b>4</b>	<b>Objekte</b>	<b>41</b>
4.1	Eigenschaften definieren . . . . .	41
4.2	Eigenschaften ermitteln . . . . .	43
4.3	Eigenschaften entfernen . . . . .	45
4.4	Aufzählung. . . . .	46
4.5	Arten von Eigenschaften. . . . .	48
4.6	Eigenschaftsattribute . . . . .	50
	Gemeinsame Attribute . . . . .	50
	Attribute von Dateneigenschaften . . . . .	52
	Attribute von Zugriffseigenschaften . . . . .	54
	Mehrere Eigenschaften definieren . . . . .	56
	Eigenschaftsattribute abrufen . . . . .	57
4.7	Objektänderungen verhindern . . . . .	58
	Erweiterungen verhindern . . . . .	59
	Objekte versiegeln . . . . .	59
	Objekte einfrieren . . . . .	61
4.8	Zusammenfassung . . . . .	63

<b>5</b>	<b>Konstruktoren und Prototypen</b>	<b>65</b>
5.1	Konstruktoren	65
5.2	Prototypen	70
	Die Eigenschaft [[Prototype]]	71
	Prototypen in Konstruktoren verwenden	74
	Prototypen ändern	78
	Prototypen der eingebauten Objekte	80
5.3	Zusammenfassung	81
<b>6</b>	<b>Vererbung</b>	<b>83</b>
6.1	Prototypverkettung und Object.prototype	83
	Von Object.prototype geerbte Methoden	84
	Object.prototype ändern	86
6.2	Objektvererbung	88
6.3	Konstruktorvererbung	91
6.4	Konstruktordiebstahl	95
6.5	Zugriff auf die Methoden des Supertyps	97
6.6	Zusammenfassung	98
<b>7</b>	<b>Objektmuster</b>	<b>101</b>
7.1	Private und privilegierte Elemente	101
	Das Modul-Muster	101
	Private Elemente für Konstruktoren	104
7.2	Mixins	106
7.3	Bereichssichere Konstruktoren	114
7.4	Zusammenfassung	116
	<b>Index</b>	<b>117</b>