

# 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



Die Online-Fachbuchhandlung 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 instanziieren . . . . .	14
	Literalformen . . . . .	15
	Objekt- und Arrayliterale . . . . .	15
	Funktionsliterale . . . . .	16
	Literale 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>