

Inhalt

Vorbemerkungen	1
1 Einleitung	9
1.1 Statik und Dynamik.....	9
1.2 Was sind Scriptsprachen?	11
1.3 Scriptsprachen und HTML	12
1.3.1 DHTML	13
1.3.2 Einbettungen	13
1.3.3 Alternativen zu Scriptsprachen	14
1.4 Browser- und Servermodelle.....	15
1.4.1 Was sind Objekte?	15
1.4.2 Modellierungen	16
1.5 Eine erste Übersicht	17
1.5.1 Elementare Regeln	17
1.5.2 Variablen und Arrays	18
1.5.3 Steueranweisungen	19
1.5.4 Reguläre Ausdrücke	19
1.5.5 GUI-Programmierung	20
1.5.6 Umgang mit Dateien	22
1.5.7 Datenbankanbindungen.....	23
1.5.8 Anforderungsdaten und serverseitige Variablen.....	24
1.5.9 Sitzungen.....	25
1.6 Das Umfeld dynamischer Webauftritte.....	27
1.6.1 Übersicht.....	27
1.6.2 Fakten	28

1.7	Exkurs über HTML	29
1.7.1	Was ist HTML?	29
1.7.2	HTML in Beispielen	30
1.7.3	Formulare	35
1.8	Quellen	39
2	Clientseitiges JavaScript	41
2.1	Übersicht	41
2.1.1	Was ist JavaScript?	41
2.1.2	Ziele.	42
2.1.3	Was JavaScript kann	43
2.1.4	... und was es nicht kann	45
2.1.5	Versionen	45
2.1.6	Einbettungen	46
2.1.7	Die <code>SCRIPT</code> -Auszeichnung	47
2.1.8	JavaScript-Entities.	47
2.1.9	Fehlersuche und Programmtest	48
2.1.10	Attribute in HTML-Auszeichnungen	49
2.1.11	Wenn der Browser JavaScript ablehnt	51
2.1.12	Arbeitsmittel	52
2.2	Objekte	52
2.2.1	Eigenschaften	54
2.2.2	Methoden.	55
2.2.3	Ereignisse	56
2.2.4	Ein dynamisches „Hello World!“	57
2.2.5	DHTML und DOM.	58
2.3	Sprachelemente	58
2.3.1	Elementare Regeln	58
2.3.2	Variablen und Datentypen.	61
2.3.3	Ausdrücke und Anweisungen	65
2.3.4	Anweisungsblöcke	69
2.3.5	Schleifen	69
2.3.6	Bedingte Programmausführung	71
2.3.7	Die <code>break</code> - und <code>continue</code> -Anweisung	73
2.3.8	Funktionen und Methoden; Sichtbarkeit.	74
2.3.9	Strings	76
2.3.10	Arrays	78
2.3.11	Über Klassen und Objekte in JavaScript.	81
2.4	Zeichenmuster und reguläre Ausdrücke	87
2.4.1	Übersicht	87
2.4.2	<code>RegExp</code> -Objekte und <code>RegExp</code> -Konstruktor	88
2.4.3	Eigenschaften und Methoden	88

2.5	Ereignisse	90
2.5.1	Übersicht	90
2.5.2	Ereignisbehandlung und Eventhandler	91
2.5.3	Neue Eventmodelle	97
2.6	Browserobjekte in Beispielen	101
2.6.1	Übersicht	101
2.6.2	window und untergeordnete Objekte.	103
2.6.3	window-Methoden in Auswahl	105
2.6.4	window und Frames	110
2.6.5	Formulare	114
2.6.6	Image-Objekte.	118
2.6.7	Link, Area und Anchor	121
2.6.8	Stylesheets und DHTML	121
2.7	Anwendungsbeispiele	125
2.7.1	Eingabeüberprüfungen in Formularen	125
2.7.2	Datenaustausch zwischen Dokumenten	127
2.7.3	Satellitenfenster.	130
2.7.4	Bilder und Texte dynamisch austauschen (Rollover).	131
2.7.5	Mauszeigeranimation	134
2.7.6	Cookies	138
2.8	Quellen	143
3	VBScript und ASP	145
3.1	Übersicht	145
3.1.1	Was ist VBScript?	145
3.1.2	Clientseitiges VBScript.	147
3.1.3	Serverseitiges VBScript mit Active Server Pages	148
3.1.4	Ziele	151
3.1.5	Arbeitsmittel	151
3.2	Erste Schritte: VBScript in Beispielen	151
3.2.1	„Hello World!“ clientseitig	152
3.2.2	„Hello World!“ serverseitig	152
3.2.3	Servervariablen anzeigen	153
3.2.4	Formulare	154
3.2.5	Ein ereignisgesteuertes „Hello World!“	155
3.3	Sprachelemente	157
3.3.1	Elementare Regeln	157
3.3.2	Variablen und Variablentypen	159
3.3.3	Operatoren und Ausdrücke	162
3.3.4	Arrays	163
3.3.5	Kollektionen	166
3.3.6	Anweisungen.	167
3.3.7	Auswahanweisungen	167
3.3.8	Schleifen	169

3.3.9	Unterprogramme und Funktionen	173
3.3.10	Zeichen- und Stringfunktionen	174
3.3.11	Funktionen für Datum und Uhrzeit	177
3.3.12	Sonstige VBScript-Funktionen	181
3.3.13	Ereignisbehandlung in clientseitigem VBScript	182
3.3.14	Fehlerbehandlung	185
3.4	ASP: Serverseitiges Scripting	186
3.4.1	Das Objektmodell	186
3.4.2	Verarbeitungsdirektiven	186
3.4.3	Server-Side Include	187
3.5	Serverseitige Objekte und Komponenten	187
3.5.1	Exkurs über http	188
3.5.2	Das Request-Objekt	191
3.5.3	Das Response-Objekt	192
3.5.4	Das Server-Objekt	193
3.5.5	Cookies	194
3.5.6	Komponenten	196
3.6	Dateizugriff (FileSystemObject)	196
3.6.1	Die Objekte der Dateizugriffskomponente	197
3.6.2	Dateizugriff in Beispielen	197
3.6.3	Das FileSystemObject-Objekt	204
3.6.4	Drive- und Drives-Objekte	206
3.6.5	Folder- und Folders-Objekte	207
3.6.6	File- und Files-Objekte	208
3.6.7	Dateiinhaltsobjekte (Textstreams)	209
3.7	Datenbankanbindungen mit ADO und ODBC	210
3.7.1	Exkurs über relationale Datenbanken und SQL	210
3.7.2	ActiveX Data Objects Komponente (ADO)	213
3.7.3	Datenbankzugriff in Beispielen	214
3.7.4	Ausgewählte Objekte und Methoden	218
3.8	Quellen	221
4	Serverseitiges Scripting mit Perl	223
4.1	Übersicht	223
4.1.1	Was ist Perl?	223
4.1.2	Ziele	224
4.1.3	Arbeitsmittel	224
4.2	Erste Schritte: Perl und Web in Beispielen	225
4.2.1	„Hello World!“	226
4.2.2	Aufrufparameter, Arrays und Schleifen	226
4.2.3	„Hello World!“ im World Wide Web	228
4.2.4	Formulare und Query-Strings	229
4.2.5	Web und Datenbanken, CGI und ODBC	232

4.3	Grundlegende Sprachelemente	233
4.3.1	Variablen und Datentypen	233
4.3.2	Skalare Variablen: Zahlen, Strings, Referenzen	234
4.3.3	Vordefinierte skalare Variablen	239
4.3.4	Ausdrücke und Anweisungen	241
4.3.5	Anweisungsblöcke	243
4.3.6	Steueranweisungen: Schleifen	246
4.3.7	Steueranweisungen: Auswahl	249
4.3.8	Listen und Arrays	251
4.3.9	Datum und Uhrzeit	257
4.4	Perl!	260
4.4.1	"Anführungszeichen"	260
4.4.2	Assoziative Arrays	263
4.4.3	Handles und der Umgang mit Dateien	266
4.4.4	Reguläre Ausdrücke und Mustersuche	269
4.4.5	Referenzen	278
4.4.6	Funktionen	281
4.4.7	Packages und Module	285
4.4.8	Klassen, Objekte, Methoden	286
4.4.9	Was nicht behandelt wurde	288
4.5	Anwendungsbeispiele	289
4.5.1	Datenbankanbindungen mittels ODBC	289
4.5.2	Cookies	294
4.5.3	Server-Push	299
4.5.4	URLs umleiten (Redirect)	301
4.5.5	Mailversand mit Formularen (SMTP)	303
4.5.6	Trefferlisten erstellen (Web-Logbuch)	306
4.5.7	File-Upload	309
4.5.8	Exkurs über eingebettete Dokumentation (POD)	311
4.6	Quellen	314
5	Serverseitiges Scripting mit PHP	315
5.1	Übersicht	315
5.1.1	Was ist PHP?	315
5.1.2	Ziele	316
5.1.3	Arbeitsmittel	316
5.1.4	LAMP, WAMP und WIMP	317
5.2	Sprachübersicht	318
5.2.1	Einbettung in HTML	318
5.2.2	Einbindung von Dateien	319
5.2.3	Elementare Regeln	320
5.2.4	Variablen, Ausdrücke, Anweisungen	320
5.2.5	Strings	324
5.2.6	Arrays	326

5.2.7	Steueranweisungen	328
5.2.8	Funktionen	329
5.3	Anwendungsbeispiele	331
5.3.1	Cookies	332
5.3.2	Dateizugriff am Beispiel Gästebuch	333
5.3.3	Datenbankzugriff mit ODBC („SQL Direkt“)	336
5.3.4	Arbeiten mit MySQL	338
5.4	Zum Schluss	342
5.4.1	Reguläre Ausdrücke	342
5.4.2	Klassen und Objekte	343
5.5	Quellen	344
6	E-Commerce-Anwendungen	345
6.1	E-Shop: Weinhandlung	345
6.1.1	Konzeption	345
6.1.2	Das Anwendungsprogramm	350
6.2	E-Auction: Spielzeugauktion	364
6.2.1	Konzeption	364
6.2.2	Das Anwendungsprogramm	367
6.3	Quellen	376
7	XML und Scriptprogrammierung	377
7.1	Einleitung	377
7.1.1	XML und Scripting	378
7.1.2	XML, SGML und HTML	379
7.2	Übersicht und erste Schritte	382
7.2.1	Strukturen	384
7.2.2	Zwei Beispiele	386
7.3	Wohlgeformte Dokumente	389
7.3.1	Der Prolog	390
7.3.2	Die Elemente	390
7.3.3	Weitere Bedingungen für Wohlgeformtheit	391
7.4	Valide Dokumente – DTD	392
7.4.1	Übersicht	392
7.4.2	DOCTYPE	392
7.4.3	XML-Namen	394
7.4.4	Elemente	394
7.4.5	Exkurs: XML-Dokumente erstellen und überprüfen	397
7.4.6	Attribute	400
7.4.7	Entities	405
7.4.8	Notationen	415
7.4.9	Bedingte Abschnitte	415
7.4.10	Verarbeitungsanweisungen (PI)	417

7.5	XML-Anwendungen mit Perl programmieren	418
7.5.1	Ein Beispiel zur Einführung	418
7.5.2	XML-Parser	420
7.5.3	Parsen mit dem XML::Parser-Package	421
7.5.4	HTML-Visitenkarten aus XML-Adressen	431
7.5.5	XML-Einbettungen in HTML	433
7.5.6	Weitere Hilfsmittel für XML	435
7.6	Eine Schlussbemerkung	436
7.7	Quellen	437
	Stichwortverzeichnis.....	439