

# Glossar

## Anweisung

Eine Anweisung ist eine Folge aus Schlüsselwörtern, Variablen, Objekten, Methoden und/oder Eigenschaften, die eine bestimmte Berechnung ausführt, eine Eigenschaft ändert oder eine Methode ausführt. In JavaScript endet jede Anweisung mit einem Semikolon.

## Attribut

Der Begriff Attribut wird sowohl in der objektorientierten Programmierung als auch in HTML/XML verwendet. In der objektorientierten Programmierung ist der Begriff Attribut einer Eigenschaft gleichzusetzen. Bei HTML/XML/SVG bezeichnet Attribut eine bestimmte Eigenschaft des Tags, wie z.B. die Angabe `x` im `<g>`-Tag.

## Batik

Batik 1.0 ist ein SVG-Viewer von Apache. Er verfügt über zusätzliche Fähigkeiten, wie den Export von

SVG-Grafiken in Bitmap-Grafikformate.

## Browser-Cache

Der Browser-Cache ist ein bestimmter Bereich auf Ihrer Festplatte, in dem der Browser Dateien von Webseiten speichert, die Sie geladen haben. Beim erneuten Anzeigen der gleichen Seite müssen die Dateien dann nicht mehr vom Webserver übertragen, sondern können aus dem Cache geladen werden. Damit ist die Anzeige wesentlich schneller.

## Cascading StyleSheets

Cascading StyleSheets werden in der Regel in CSS-Dateien gespeichert und dienen dazu Formatierungen für Standard-HTML-Tags festzulegen oder eigene Formate zu definieren. Sie sind vergleichbar mit Absatz- und Zeichenformaten Ihrer Textverarbeitung.

## **Cookie**

Unter einem Cookie wird eine Information verstanden, die der Browser auf Ihrer Festplatte in einer bestimmten Datei speichert und die dem Webserver, der die Speicherung veranlasst hat, ermöglicht, Sie beim nächsten Besuch wiederzuerkennen und die gespeicherten Einstellungen zu berücksichtigen. Cookies stellen kein Sicherheitsrisiko dar.

## **Croczilla**

ist ein Mozilla Release, das bereits über einige SVG-Fähigkeiten verfügt, ohne dass dazu ein Plug-In notwendig ist.

## **DOM**

DOM ist die Abkürzung für Document Object Model und bezeichnet die Objekthierarchie des Internet Explorers. Zunehmend wird diese Bezeichnung aber auch für die Objektmodelle anderer Browser verwendet. Das DOM des Internet Explorers unterscheidet sich jedoch vom DOM des Netscape Communicators 4.x und vom DOM des

Netscape 6.0. Das DOM von Netscape 6.0 hat jedoch sehr viel Ähnlichkeit mit dem XML-DOM und dem SVG-DOM.

## **Download**

Als Download wird eine Datei bezeichnet, die aus dem Internet auf den lokalen Rechner übertragen wurde. Auch der Vorgang selbst wird als Download oder Downloads bezeichnet.

## **Eigenschaft**

Eine Eigenschaft beschreibt ein Objekt. Es gibt Eigenschaften, die schreibgeschützt sind und so nur gelesen werden können, manche Eigenschaften lassen sich jedoch auch ändern, indem ihnen ein neuer Wert zugewiesen wird. Der Begriff Eigenschaft wird außerhalb der objektorientierten Programmierung aber auch verwendet, um beispielsweise bestimmte Merkmale von Dateien zu bezeichnen.

## **Ereignis**

Ein Ereignis oder Event unterbricht den normalen Programmablauf. In objektorientierten Programmiersprachen können Sie für ein Ereignis eine Prozedur oder Funktion definieren, die ausgeführt wird, wenn das Ereignis eintritt. Solche Prozeduren und Funktionen werden als Ereignisprozeduren bezeichnet. Auch HTML kennt Ereignisse, die Sie z.B. nutzen können, um Quellcode beim Laden oder Entladen einer Seite auszuführen. Dazu setzen Sie in HTML so genannte Eventhandler ein.

## **Filter**

Ein Filter ist eine Definition von Pixel-Manipulationen. Er kann auf ein Bild angewendet werden um das Ausgangsbild zu manipulieren und zu verändern.

## **Funktion**

Eine Funktion ist eine Abfolge von Anweisungen einer Programmiersprache, die einen Namen hat. Die Anweisungen können über Aufruf des Funktionsnamens ausgeführt

werden. Außerdem können Funktionen einen Wert zurückgeben, den so genannten Funktionswert, der dann z.B. einer Variablen zugewiesen werden kann.

## **Gecko**

Gecko ist die Rendering-Engine von Netscape 6 und anderen Browsern. Dabei handelt es sich um den Teil von Netscape 6, der dafür zuständig ist, wie HTML-Seiten interpretiert und dargestellt werden.

## **HTML**

HTML ist die Abkürzung für Hypertext Markup Language und ist eine Seitenbeschreibungssprache. Sie beschreibt mit logischen Textauszeichnungen, wie eine Webseite aufgebaut ist. Die Formatierung und grafische Anzeige übernimmt der Webbrowser.

## **Intranet**

Ein Intranet ist ein Netzwerk, das ähnlich wie das Internet das HTTP-Protokoll verwendet. Der Unterschied zum Internet besteht darin,

dass der Zugang nur mit Zugangskennwörtern möglich ist bzw. das Netzwerk nur innerhalb eines firmeninternen Netzwerks existiert.

### **Java Virtual Machine**

Die Java Virtual Machine dient dazu, die Ausführung von Java-Anwendungen und Java-Applets zu ermöglichen. Sie sorgt damit dafür, dass Java-Anwendungen plattformunabhängig sind. Auf jedem Betriebssystem, auf dem die passende Java Virtual Machine installiert ist, kann eine Java-Anwendung ausgeführt werden.

### **JavaScript**

JavaScript ist eine objektorientierte Skriptsprache für Webseiten. Mit ihr können Sie dynamische Webseiten erstellen, die in allen aktuellen Browsern ausgeführt werden können, sofern Sie die Skripte korrekt programmiert haben.

### **JScript**

JScript ist die JavaScript-Variante des Internet Explorers. Sie kann nur

vom Internet Explorer 4.0 und höher ausgeführt werden und stellt spezielle Befehle zum Zugriff auf das DOM des Internet Explorers zur Verfügung.

### **Klasse**

Eine Klasse definiert, wie ein Objekt aussieht, das aus dieser Klasse abgeleitet wird. Der Begriff stammt aus der Welt der objektorientierten Programmierung und ist mit einer Schablone vergleichbar, mit deren Hilfe gleiche Zeichen gemalt werden können, die sich jedoch immer durch eine bestimmte Eigenschaft unterscheiden.

### **Methode**

Eine Methode ist eine Aktion, die Sie auf ein Objekt ausführen können. Methoden können dazu dienen, das Objekt zu manipulieren, neue Objekte zu erzeugen oder Eigenschaften des Objekts zu ändern.

## **Mozilla**

Mozilla ist das OpenSource-Projekt, aus dem Netscape 6 hervorgegangen ist. Wenn Sie aktuellere Browserversionen benötigen als die, die bei Netscape zur Verfügung gestellt werden, sollten Sie auf die Webseite <http://www.mozilla.org> sehen.

## **Objekt**

Ein Objekt ist eine Einheit in einer Programmiersprache, die ein bestimmtes reales Element der Software oder des Betriebssystems repräsentiert und dessen Manipulation ermöglicht. Ein Objekt hat in der Regel Eigenschaften und Methoden und reagiert auf Ereignisse. Objekte werden aus einer Klasse abgeleitet, die bestimmt, wie das Objekt aussieht und wie es sich verhält.

## **Objektmodell**

Die Gesamtheit aller Objekte einer Programmiersprache und deren hierarchische Einordnung wird Objektmodell genannt.

## **Operator**

Ein Operator ist ein Zeichen mit einer besonderen Bedeutung. Neben mathematischen Operatoren zur Berechnung von Additionen (+), Subtraktionen (-), Multiplikationen (\*) oder Divisionen (/) gibt es in den meisten Programmiersprachen auch logische Operatoren und Vergleichsoperatoren.

## **Plug-In**

Als Plug-In wird ein Programm bezeichnet, das der Browser verwendet um Inhalte darzustellen, die er von sich aus nicht anzeigen kann. Zur Darstellung von SVG-Dateien ist derzeit noch ein Plug-In notwendig, der SVG-Viewer® von Adobe®.

## **Schlüsselwort**

Als Schlüsselwort wird ein Wort einer Programmiersprache oder Skriptsprache bezeichnet, das eine bestimmte Bedeutung hat und weder eine Methode oder Eigenschaft noch ein Objekt oder eine Klasse ist.

## **Skript**

Ein Skript ist ein Teil einer HTML-Seite, SVG-Grafik oder XML-Datei, der in einer vom Browser zu interpretierenden oder vom Webserver ausgeführten Skriptsprache geschrieben ist.

## **Skriptsprachen**

Neben JavaScript gibt es noch zahlreiche andere Skriptsprachen, die aber nicht alle vom Browser ausgeführt werden können. Der Internet Explorer kann außer JavaScript auch JScript und VBScript ausführen, Netscape 6 und Netscape Navigator 4.x beherrschen aber nur JavaScript. Die Skriptsprache bestimmt, welchen Aufbau die Befehle der Skriptsprache haben und welche Befehle und Schlüsselwörter zur Verfügung stehen.

## **SVG**

Bei SVG handelt es sich um die Abkürzung für Scalable Vector Graphic und ist ein auf XML basierendes Vektorgrafikformat. Zur Darstellung von SVG-Grafiken ist derzeit noch ein Plug-In, der Adobe

SVG-Viewer, erforderlich. Zukünftig sollen die Browser SVG jedoch standardmäßig unterstützen.

## **SVG-Viewer**

Der SVG-Viewer ist ein Plug-In zur Darstellung von SVG-Dateien. Der Download ist von der Webseite von Adobe möglich:  
*<http://www.adobe.com/svg>*.

## **Variablen**

Variablen sind benannte Werte, die sich während des Programmablaufs ändern können. In JavaScript werden sie über das Schlüsselwort `var` definiert, in VBScript mit dem Schlüsselwort `dim`. Sie dienen dazu, Werte vorübergehend zu speichern, um sie später verwenden zu können.

## **VBScript**

VBScript ist eine Skriptsprache, mit der Sie sowohl Skripte in Webseiten einfügen als auch den Windows Script Host und Outlook 97/98 programmieren können. Allerdings kann VBScript in Webseiten nur

vom Internet Explorer ausgeführt werden. Auch ASP-Seiten sind oft mit VBScript erstellt. In diesem Fall werden die Skripten jedoch vom Server und nicht vom Browser ausgeführt.

### **Vergleichsoperatoren**

Vergleichsoperatoren dienen dazu, zwei Werte oder Ausdrücke zu vergleichen. Sie liefern immer einen booleschen Wert, also `true` (=wahr) oder `false` (=falsch) zurück.

### **VML**

VML ist die Abkürzung für Vector Markup Language und stellt den Vorläufer von SVG dar. Der Internet Explorer 5.0 unterstützt VML.

### **W3C-DOM**

Das W3C-DOM ist ein vom W3C-Konsortium standardisiertes Objektmodell. Netscape 6 unterstützt nur noch das Objektmodell des W3C-DOM und ist damit auf dem besten Weg ein Vorreiter zu einem

einheitlichen Objektmodell aller Browser zu werden.

### **Webserver**

Ein Webserver dient dazu, HTML-Seiten zu speichern und auf Abruf von Browsern diesen zur Verfügung zu stellen. Neben einfachen HTML-Abrufen ermöglichen moderne Webserver aber auch zusätzliche Dienste, wie die Ausführung serverseitiger CGI-Skripte, ASP- oder JSP-Seiten.

### **XML**

XML ist die Abkürzung vor Extensible Markup Language und bezeichnet eine Auszeichnungssprache, die vornehmlich zur Beschreibung von Daten oder zur Definition anderer Auszeichnungssprachen dient. Bspw. wurde XML verwendet um XUL und SVG zu beschreiben.

### **XUL**

XUL ist eine Beschreibungssprache, die aus XML entwickelt wurde und die hauptsächlich dazu dient,

Benutzeroberflächen für Anwendungen zu definieren. Die Themen

von Netscape 6 sind beispielsweise mit XUL definiert.