ECMAScript - Javascript

Historie Namesgebung

Ecmascript wird seit etwa 1997 als Standard für Javascript und ähnliche Sprachen entwickelt. Die Versionen wurden einfach aufwärts nummeriert bis Ecmascript 6 welches dann nachträglich in Ecmascript2015 umbenannt wurde. Die aktuelle Bezeichnung für Ecmascript ist die mit Jahreszahl aber in der Praxis sind durchaus auch die alten Namen gebräuchlich, welche sogar noch weiter gezählt werden wie Ecmascript 9 oder als Kurzform ES 9 beweißt.
Quelle: https://en.wikipedia.org/wiki/ECMAScript

Browserkompatibilität und Transpiler

Da es immer eine längere Zeit dauert bis die neuen Features einer neuen Ecmascript Version in allen Browsern umgesetzt ist, werden Transpiler benutzt um von der neuen Ecmascript Version auf die aktuell überall implementierte Version zu übersetzen. Transpiler sind uns aus der Compilertechnik noch als Querübersetzer in Erinnerung welche eine Hochsprache in eine andere Hochsprache übersetzt haben, z.B. Oberon nach C damit Oberon auch für weitere Betriebssysteme bereitgestellt werden konnte (fiktives Beispiel für Oberon). Die aktuelle Version wird dann vom echten Compiler (in Node.js oder Chrome Browser z.B. V8) in nativen OS Kode übersetzt..

Quellen:

* https://www.ab-heute-programmieren.de/es2015-teil-1-was-ist--es2015/
* https://en.wikipedia.org/wiki/ECMAScript

ES6 - Feature: Spread-Syntax

Mit Hilfe der Spread Syntax lassen sich anstelle von kommaseparierten Argumentlisten einfach Teile eines oder auch ganze Arrays übergeben.

Beispiele

```
function myFunc tion(v, w, x, y, z) { }
var args = [0, 1];
myFunc tio n(-1, ...args, 2, ...[3]);
var parts = ['shou lders', 'knees'];
var lyrics = ['head', ...parts, 'and', 'toes']; // ["he ad", " sho uld ers ", " kne es", " and ", " - toe s"]
```

Quelle: https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/Spread_operator

ES6 - Feature: Klassen

Was sind Klassen

Das Schlüs selwort class gibt es seit ES6 (Ecmas - cript Version 6). Es handelt sich um syntak - tischen Zucker durch den die class Syntax auf eine Funktion abgebildet wird. Also sind Klassen eigentlich nix weiter als Funktionen aber schöner lesbar.

Anbei der Beweis:

```
'use strict';
class Foo{}
consol e.l og( typeof Foo);
> function
```

Der Typ einer Klasse ist also eine Funktion und nicht wie erwartet eine Metakl asse.

```
// Klassen definieren
class Person {
    con str uct or( fir stname, lastname) {
        thi s.f irs tname = firstname;
        thi s.l astname = lastname;
   }

    greet() {
        con sol e.l og( 'Hallo ' + this.f irs tname + ' ' + this.l ast name);
   }
}
// Vererbung von Klassen
var john = new Person ('J ohn', 'Maier');
john.g reet();
class Child extends Person {
    con str uct or( fir stname, lastname, age) {
        sup er( fir stname, lastname);
        thi s.age = age;
   }
    greet() {
        sup er.g re et();
        con sol e.l og('Du bist ' + this.age + ' Jahre alt!');
   }
}
// Statische Methoden
```


Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

ES6 - Feature: Klassen (cont)

```
> class Child extends Person {
  static isTeenager(child) {
    if (child.age >= 10 && child.age <= 19) {
      return true;
    }
    return false;
  }
}
```

Achtung: Bei Klassen gibt es kein hoisting! Daraus folgt, die Benutzung einer nicht vorher definierten Klasse führt zum ReferenceError.

Quellen:

* https://www.techlounge.io/node#episode-204647256 Folge 7: Callbacks verwenden
* https://www.ab-heute-programmieren.de/es2015-teil-3-klassen/

(Beispiele komplett übernommen)

ES6 - Feature: Pfeilfunktionen

```
Alte Syntax
doSome thi ng( fun cti on( result) {
    con sol e.l og('Das Ergebnis ist: ' + result);
});
Neue Syntax
doSome thi ng( result => consol e.l og('Das
Ergebnis ist: ' + result));
Achtung: Semant ischer Unters chied ist this!
Während this sich bei der alten Syntax nur auf den
Scope innerhalb der Funktion bezieht, bezieht sich
this bei der neuen Syntax auf Dinge aus der
Aufruf enden Umgebung der Funktion.
Quelle: https: //w ww.a b- heu te- pro gra mmi -
ere n.d e/e s20 15- tei l-2 -pf eil fun kti onen/
Beweis mit Plunker:
var test = {
   a : 10,
   b : [1, 2, 3],
   add : function() {
        thi s.b.fo rEa ch( fun ction (b) {
            con sol e.l og( this.a + b);
        });
   }
}
```

ES6 - Feature: Pfeilfunktionen (cont)

```
> test.add();
>NaN
>NaN
>NaN
var test = {
  a : 10,
  b : [1, 2, 3],
  add : function() {
    this.b.forEach(b => console.log(this.a + b));
  }
}

test.add();
>11
>12
>13
```

Quelle: https://www.ab-heute-programmieren.de/es2015-teil-2-pfeil-funktionen/

(Beispiel komplett übernommen)

asynch / await

Es gelten folgende Regeln:

* await gibt immer ein aufgelöstes Promise zurück oder es wirft einen unbehandelten Fehler
* await verpackt simple Werte ebenfalls in ein aufgelöstes Promise und gibt dieses zurück
* await wartet bis eine nachfolgende Promise aufgelöst wurde
* await ist nur innerhalb einer mit asynch markierten Funktion möglich
* asynch kennzeichnet eine asynchrone Funktion

Eine Alternative zu await ist die Behandlung der Promis mittels then und catch. Nach Anwendung dieser Alternativen, wird keine Markierung der umschließenden Funktion mit asynch mehr notwendig.

Quelle: https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/JavaScript/Reference/Statements/async_function

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com