

kleinen Tipp?

Ja, wurde denn richtig geraten?

## **»Hey, mach's noch mal« – Schleifen mit »do-while«**

Die »do-while«-Schleife

Über Bedingungen: Größer, kleiner – und  
über das ominöse !=

## **Das fertige Programm**

Übrigens, es gibt auch immer einen ganz  
anderen Weg

## **Schere, Stein, Papier**

Computer schummeln nicht

Die Variablen festlegen

Was können wir daraus in JavaScript  
machen?

Jetzt in aller Ruhe

»else« – keine schöne Maid, eher ein

»ansonsten« für alle (anderen) Fälle

## **Das »if« und das »else«**

**Sag mal, stimmt die Formel so?  
Formeln, Bauchgefühle, Tests**

## **4 CodeBreaker**

---

### **Die geheime Zahl**

### **Von der Beschreibung zum Programm**

Zahlen spalten einfach gemacht

Einfache Lösung mit Hausmitteln

Wie erfolgreich war das Raten?

**Nur der Teufel steckt so tief im  
Detail – und Programmierer: »else**

**if«**

»else if« – ein starkes »ansonsten« mit einer weiteren Bedingung

Was jetzt noch fehlt – die anderen Zahlen, eine Ausgabe und 'ne tolle Schleife

Dann wollen wir mal den Rest machen

## **Tunen, tieferlegen, lackieren und Locken eindrehen**

Zähl die gespielten Runden, und begrenze das Spiel auf eine festgelegte Anzahl von Runden

Wenn's dann doch mal reicht – das Spiel selbst beenden

Nicht vergessen – wie war denn jetzt der Code?

Ein paar Zeilen als Einleitung

# JavaScript über Klicks auf HTML-Elemente aufrufen

Funktionen – besonders dick und saugfähig  
Und jetzt alles

## 5 Bubbles, Blasen und Arrays

---

**Erst einmal alles fürs Sortieren**

**Arrays – die Vereinsmeier unter den Variablen**

**Werte lesen, schreiben und auch wieder vergessen**

Einen Wert ändern

# The sort must go on ... oder so ähnlich

Bubblesort – der nicht so ganz heilige Gral der abstrakten Rechenvorgänge  
Bubblesort ohne Computer

## Bubblesort mit Computer

Ready to rumble

Jetzt gibt's was in die Schleife

Die Sache mit »true« und »false«

Ein Durchgang macht noch keine fertige Liste

Eine Ausgabe muss her!

Alle Teile des Puzzles – unsortiert

Das fertige Puzzle

## Feinschliff

Als Erstes: Wir machen eine Funktion aus unserem Bubblesort