

Web-basierte Systeme – Übung

02: JavaScript Teil 2, Browser API, DevTools und Git

Wintersemester 2022

Arne Vogel



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



Friedrich-Alexander-Universität
Technische Fakultät

JavaScript, Teil 2

Asynchrone Programmierung mit JavaScript

Browser API

Timer

JSON

Ajax

Browser Developer Tools

Node-RED

Aufgabe 1

JavaScript, Teil 2

JavaScript, Teil 2

Asynchrone Programmierung mit JavaScript

Browser API

Timer

JSON

Ajax

Browser Developer Tools

Node-RED

Aufgabe 1

JavaScript: single-threaded

- JavaScript ist **single threaded**
- Ausnahme: mit einem **WebWorker** können Skripte im Hintergrund ausgeführt werden
- **Problem:** Wie Hardware auslasten?
- **Lösung:** Asynchronität bzw. non-blocking I/O
 - Callbacks
 - Promises
 - `async/await` (ab ES7)
- Beispiele für asynchrone/blockierende Funktionen
 - Datei lesen/schreiben
 - Netzwerk, z.B. DNS-Auflösung oder HTTP Requests
 - Datenbankabfrage

- Eine Funktion die als Argument an eine Funktion übergeben wird

```
1  const appendASmile = (text) => text + ' :)';  
2  
3  function log(text, callback) {  
4    // Flashback zu truthy&falsy!  
5    if(callback) text = callback(text);  
6    console.log(text);  
7  }  
8  log("Hello World!");  
9  log("Hello World!", appendASmile);
```

- Callbacks können auch anonym sein

```
1  // Machen genau das selbe:  
2  log("Hello World!", (text) => text + ' :)');  
3  log("Hello World!", function(text) { return text + ' :)'; });
```

- Eine Funktion die als Argument an eine Funktion übergeben wird

```
1 const appendASmile = (text) => text + ' :)';
```

```
2
```

```
3 fun a(function (resultsFromA) {  
4     b(resultsFromA, function (resultsFromB) {  
5         c(resultsFromB, function (resultsFromC) {  
6             d(resultsFromC, function (resultsFromD) {  
7                 e(resultsFromD, function (resultsFromE) {  
8                     f(resultsFromE, function (resultsFromF) {  
9                         console.log(resultsFromF);  
10                    })  
11                })  
12            })  
13        })  
14    })  
15 })  
16 });
```

- Ca

```
1 // machen genau das selbe:
```

```
2 log("Hello World!", (text) => text + ' :)');
```

```
3 log("Hello World!", function(text) { return text + ' :)'; });
```

- Objekt zum arbeiten mit asynchronen Operationen
- "Verspricht " eine Operation auszuführen, jedoch kann diese auch fehlschlagen
- 3 Zustände:
 - `pending`: sprich die asynchrone Operation wird noch ausgeführt
 - `resolved`: sprich die Operation ist erfolgreich abgeschlossen
 - `rejected`: sprich die Operation ist gescheitert

- **then** kann auf Promise Objekte aufgerufen werden
 - Übergabe eines Callbacks, um mit dem Promise weiterzuarbeiten
 - Innerhalb then ist das Promise resolved wodurch das Ergebniss der Operation verfügbar ist
- **catch** wird aufgerufen, falls ein Promise rejected

```
1 asyncOperation()  
2   .then(result => console.log(result))  
3   .catch(console.error)
```

- **Promise Chaining:** Promises können auch gereiht werden!

```
1 asyncOperation()  
2   .then(result => anotherAsyncOperation(result))  
3   .then(result => console.log(result))  
4   .catch(error => /* Handle first error appearing in chain */)
```

async/await

- Syntactic Sugar für Promises, ermöglicht klassischen Programmierstil
- Funktionen mit dem **async** Schlüsselwort können **await** benutzen
- **await** pausiert den Code bis das Promise abgeschlossen ist
- **async**-Funktionen geben immer ein Promise zurück!

```
1  async function runAnAsyncOperation(){
2      try {
3          const result = await asyncOperation();
4          return result;
5      }
6      catch(error) { /* Handle the error */ }
7  }
8
9  const result = runAnAsyncOperation();
```

- Der **try-catch** Block ist noch(!) optional, sollte aber immer benutzt werden.

Asynchronität im Code

- Während Promises ausgeführt werden, kann weiterer Code laufen
- Ausführungsreihenfolge kann etwas komplizierter sein: Reihenfolge ist nicht eindeutig

```
1 fetchDataFromGoogle().then(console.log)
2 fetchDateFromFacebook().then(console.log)
```

Reihenfolge: 1 -> 4 -> 3 -> 2

```
1 console.log('Synchronous 1');
2 // "warte" 0 Sekunden
3 setTimeout(_ => console.log('Timeout 2'), 0);
4 // löse das Promise direkt auf
5 Promise.resolve().then(_ => console.log('Promise 3'));
6 console.log('Synchronous 4');
```

Promises & bad practices

- Callback Hell als Paradebeispiel wie man es nicht machen sollte!

```
1 connectToDatabase().then((db) => {  
2     return db.getUser('Tom').then((user) => {  
3         return getUserCredentials(user).then((credentials) => {  
4             return credentials.username === loginData.username &&  
5                 credentials.password === loginData.password  
6         });  
7     });  
8 });
```

- Mit then/catch bevorzugt Promise Chaining verwenden um Vernestungen zu vermeiden.

Promises & bad practices

- `async/await` kann unnötige Wartezeiten einfügen!

```
1 // both requests can be run concurrently so no
2 // need to wait for one before running the other
3 const result1 = await someHttpRequest();
4 const result2 = await httpRequestUnrelatedToResult1();
```

- Lösung: Warten, bis alle Promises erfüllt sind
- In welcher Reihenfolge diese erfüllt werden ist egal

```
1 const [result1, result2] = await Promise.all([
2   someHttpRequest(),
3   httpRequestUnrelatedToResult1()
4 ]);
```

- Immer im Hinterkopf behalten, dass `await` euren Code **pausiert**!

Browser API

JavaScript, Teil 2

Asynchrone Programmierung mit JavaScript

Browser API

Timer

JSON

Ajax

Browser Developer Tools

Node-RED

Aufgabe 1

- Beinhaltet alle Informationen und Schnittstellen zu einer Seite
- Ermöglicht Nutzerinteraktion

```
1 // opens an alert box with message
2 window.alert(message);
3 // opens confirmation window for user
4 result = window.confirm(message);
5 // opens prompt for user
6 result = window.prompt(message);
```

- Definierte Variablen/Methoden sind dort auch hinterlegt

```
1 const test = "Hello World";
2 console.log(test === window.test);
```

<https://developer.mozilla.org/docs/Web/API/Window>

- Ruft einen Callback nach angegebener Zeit einmalig auf

```
1  const log = () => console.log("Hello World!");  
2  // loggt nach 1s  
3  setTimeout(log, 1000)
```

- Timeout kann mittels ID abgebrochen werden

```
1  const timeoutID = setTimeout(log, 1000);  
2  
3  // timeout gecleared also wird nichts geloggt  
4  clearTimeout(timeoutID);
```

Quelle: https://www.w3schools.com/js/js_timing.asp

■ Wie setTimeout, nur in einem Intervall

```
1  const log = () => console.log("Hello World!");  
2  // loggt jede Sekunde  
3  setInterval(log, 1000)
```

■ Intervall kann auch abgebrochen werden

```
1  const intervalId = setInterval(log, 1000);  
2  
3  // wartet 5 Sekunden, bis der Intervall gecleared wird  
4  setTimeout(clearInterval(intervalId), 5000);
```

Quelle: https://www.w3schools.com/js/js_timing.asp

- JavaScript Object Notation (JSON) häufig genutztes Datenformat
- Häufig sprechen REST APIs **nur** JSON (und XML)

```
1  {  
2    "Nummer": "1234-5678-9012-3456",  
3    "Waehrung": "EURO",  
4    "Inhaber": {  
5      "Name": "Mustermann",  
6      "Vorname": "Max",  
7      "maennlich": true,  
8      "Kinder": []  
9    }  
10 }
```

- Newlines nur zur besseren Lesbarkeit, werden sonst in JSON ignoriert!

- Browser API bietet JSON Objekt zum parsen von JSON Strings
- Entsprechend kann man auch JSON zu einem String umwandeln

```
1  const jsonString = '{"a": 5, "b": 7}';
2
3  // format to json
4  const items = JSON.parse(jsonString);
5
6  for(let [key, item] of Object.entries(items)) {
7      console.log(key, item);
8  }
9
10 // back to String
11 const jsonString = JSON.stringify(items);
```

- Ajax: **Asynchronous JavaScript and XML**
 - Begriff XML historisch bedingt
 - Heute wird meist JSON benutzt, da nativ in JavaScript unterstützt
- Sammlung von mehreren Technologien zur Entwicklung von **asynchronen Webanwendungen**
- Daten können im Hintergrund geladen und in die Seite eingefügt werden, ohne die Seite neuladen zu müssen.
- Begriff geprägt durch Aufsatz von Jesse James Garrett 2005, "Ajax: A New Approach to Web Applications"¹

¹<http://adaptivepath.org/ideas/ajax-new-approach-web-applications/>

“Ajax ist eine Sammlung von mehreren Technologien”

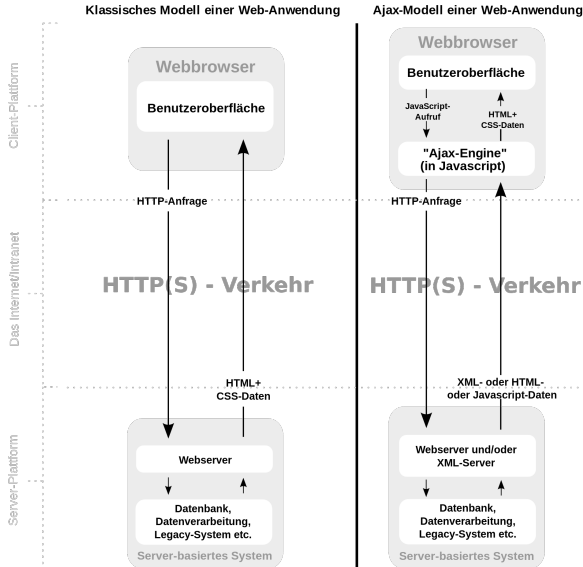
- **HTML und CSS** zur Repräsentation
- **DOM** für dynamische Darstellung von / Interaktion mit Daten
- **JSON** (früher XML) für den Datenaustausch
- Das XMLHttpRequest-**Objekt** für asynchrone Kommunikation
- **JavaScript** um alles zu verbinden

- Zeigen den Status² von Antworten eines HTTP Request an
- Aufgeteilt in versch. Bereiche:
 - Informational responses (100–199)
 - Successful responses (200–299)
 - Redirects (300–399)
 - Client errors (400–499)
 - Server errors (500–599)

²<https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/HTTP/Status>

- JS bietet mehrere Möglichkeiten, um mit HTTP Requests zu arbeiten
- Vanilla JS stellt XHR (XMLHttpRequest) und fetch zur Verfügung
- Es gibt etliche weitere Module, die je nach Präferenz, das arbeiten mit Requests verschönern
- **Tipp:** spielt mit Requests herum und loggt die Responses um den Aufbau zu verstehen

Ajax: Vergleich mit klassischem Modell



- XHR arbeitet mit Events (onreadystatechange)
- Für kleine Requests eher umständlich, kann aber Vorteile beim debuggen haben

```
1  const xhr = new XMLHttpRequest();
2  xhr.onreadystatechange = function() {
3      if (this.readyState == 4 && this.status == 200) {
4          document.getElementById("element").value = this.responseText;
5      }
6  };
7  xhr.open("GET", "/location");
8  xhr.send();
```

readyState:

UNSENT (0), OPENED (1), HEADERS_RECEIVED (2), LOADING (3),
DONE (4)

- Überschaulichere Version von XHR
- Arbeitet mit Promises!

```
1  // get Request
2  fetch(someUrl)
3    .then(response => response.json())
4    .then(console.log);
5
6  // post Request
7  fetch(someUrl, {
8    method: 'POST',
9    body: JSON.stringify({ name: "Tom" }),
10  }).then(/* continue as normal */);
11
```

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Fetch_API/Using_Fetch

- Status Codes 4XX & 5XX landen nicht automatisch im catch Block
- Error muss in dem Fall manuell geworfen werden

```
1 function checkError(response) {  
2     if (response.status >= 200 && response.status <= 299) {  
3         return response;  
4     } else {  
5         throw Error(response.statusText);  
6     }  
7 }  
8  
9 fetch(someUrl)  
10    .then(checkError)  
11    .then(/* continue as normal */)  
12    .catch(console.error)
```

Browser Developer Tools

JavaScript, Teil 2

Asynchrone Programmierung mit JavaScript

Browser API

Timer

JSON

Ajax

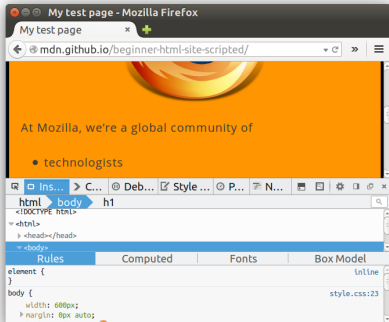
Browser Developer Tools

Node-RED

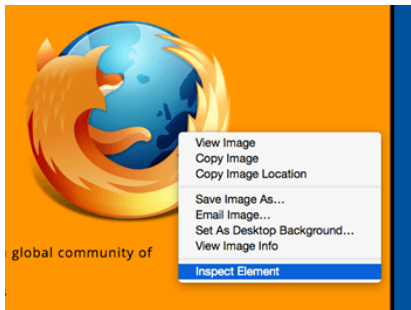
Aufgabe 1

- Jeder moderne Webbrowser enthält leistungsstarke Entwicklertools
 - Firefox: “browser developer tools”
 - Chrome: “Chrome DevTools”
 - Safari: “developer tools”
- Alle funktionieren ähnlich
- Hier wird **Firefox** exemplarisch vorgestellt
- Die Werkzeuge haben mehrere Aufgaben:
 - Inspektion von geladenem HTML, CSS und JS
 - Bestandteile der Webseite und deren Ladezeiten
 - Debugging
 - Performance Analyse
 - ...

Browser Developer Tools

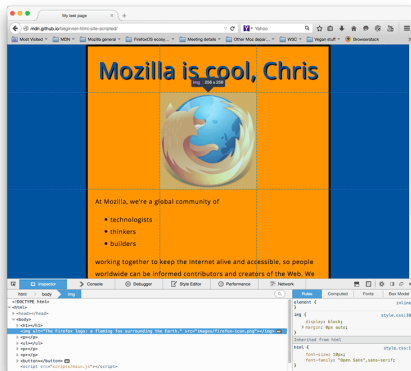


- Darstellung als Unterfenster
- Ctrl + Shift + I oder F12
- Kontext-Menü

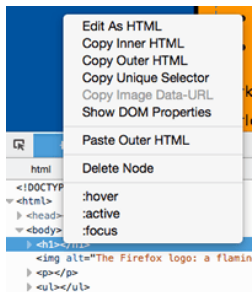


- Darstellung als Unterfenster
- Ctrl + Shift + I oder F12
- Kontext-Menü

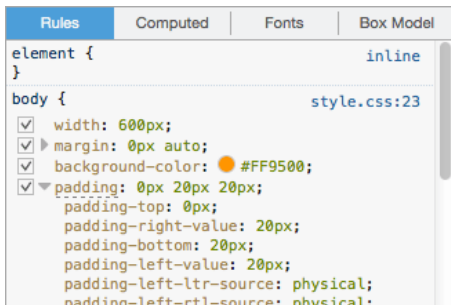
Browser Developer Tools



- “Inspector” Tab:
DOM Betrachter/Editor
- Änderungen im DOM
(HTML/CSS/JS) sofort sichtbar
- Kontextmenü von
DOM-Elementen zeigt mögl.
Operationen
- CSS Editor zeigt CSS Regeln
des aktuellen Dokuments

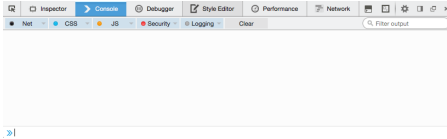


- “Inspector” Tab:
DOM Betrachter/Editor
- Änderungen im DOM
(HTML/CSS/JS) sofort sichtbar
- Kontextmenü von
DOM-Elementen zeigt mögl.
Operationen
- CSS Editor zeigt CSS Regeln
des aktuellen Dokuments



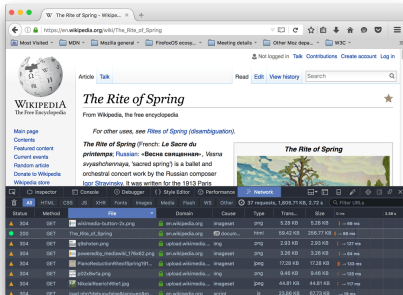
- “Inspector” Tab:
DOM Betrachter/Editor
- Änderungen im DOM
(HTML/CSS/JS) sofort sichtbar
- Kontextmenü von
DOM-Elementen zeigt mögl.
Operationen
- CSS Editor zeigt CSS Regeln
des aktuellen Dokuments

Browser Developer Tools



- “Console” Tab: JS Konsole
- Sehr nützlich zum Debuggen
- Unterstützung von Filtern

Browser Developer Tools



- “Network” Tab: Zeigt alle für die Seite nötigen HTTP Requests und Metainformationen:
- HTTP Status Code und Methode
- Pfad/Datei
- Grund für den Request
- Dateityp
- Dateigröße
- Zeitverlauf

Node-RED

- **Graphisches Entwicklungswerkzeug**, ursprünglich für IoT entwickelt
- Runtime basiert auf Node.js
- **Flow-based** („Fluss-basiert“)
- Für die erste Aufgabe wird der Server als „Node-RED Flow“ vorgegeben

- Server starten: `web-sys-red server.json` (PK 4.8),
`node-red server.json` (sonst)
- Client im Browser öffnen `http://localhost:1880/chat`
- Node-RED Editor: `http://localhost:1880` (nicht wichtig für Aufgabe 1)

Umgang mit Node-RED

 Node-RED

Deploy  

filter nodes

input

 inject

 catch

 mqtt

 http

 websocket

 tcp

 udp

 serial

output

function

social

storage

analysis

advanced

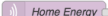
Sheet 1

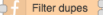
Node-RED GitHub

Bluemix monitor

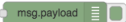
Slack Bot

+

 Home Energy


 Filter dupes

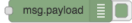


 msg.payload


 Node-RED GitHub Hooks


 /home/knolleary/github_hooks.json

 timestamp

 msg.payload


info

debug

Node

Name	SlackHook
Type	http in
ID	40c91d4d.bf36e4

Properties

Provides an input node for http requests, allowing the creation of simple web services.

The resulting message has the following properties:

- msg.req : [http request](#)
- msg.res : [http response](#)

For POST/PUT requests, the body is available under `msg.req.body`. This uses the [Express bodyParser middleware](#) to parse the content to a JSON object.

By default, this expects the body of the request to be url encoded:

foo=bar&this=that

To send JSON encoded data to the node, the content-type header of the request must be set to `application/json`.

Note: This node does not send any response to the http request. This should be done with a subsequent HTTP Response node.

Aufgabe 1

JavaScript, Teil 2

Asynchrone Programmierung mit JavaScript

Browser API

Timer

JSON

Ajax

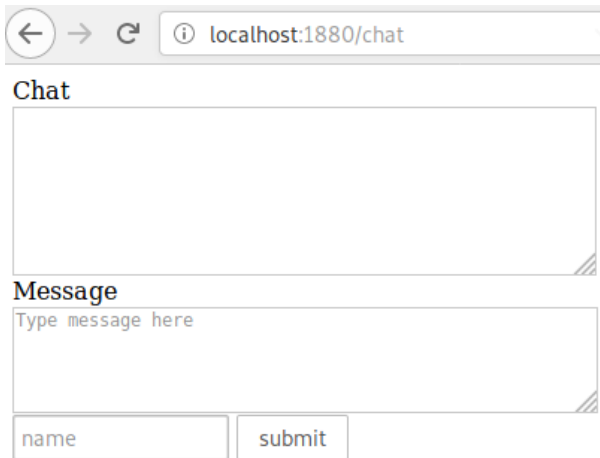
Browser Developer Tools

Node-RED

Aufgabe 1

Aufgabe 1.1: Schlanker Chat-Client (1/2)

- Entwicklung eines Chat-Clients auf Basis von HTML und JavaScript



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:1880/chat'. The page content includes a title 'Chat', a large empty text area for messages, a label 'Message' above a text input field containing the placeholder 'Type message here', and two buttons at the bottom: 'name' and 'submit'.

Chat

Message

Type message here

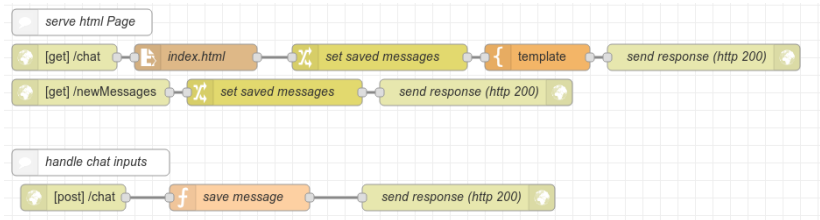
name submit

Aufgabe 1.1: Schlanker Chat-Client (2/2)

- Verwenden Sie Git! Wir empfehlen regelmäßige Commits und erwarten **mindestens** einen Commit pro Teilaufgabe
- Server wird als Node-RED³ Flow vorgegeben
- Client wird als reine HTML-Datei vorgegeben, enthält kein JavaScript!
 - Funktionsfähig, aber Seite muss manuell neu geladen werden
- **Aufgabe:** Client soll um JavaScript erweitert werden
 - Regelmäßiges Abfragen von neuen Nachrichten mit Ajax im Hintergrund

³<https://nodered.org/>

Node-RED Flow für Aufgabe 1



- HTTP GET /chat: Response enthält Inhalt von `index.html`, inkl. gespeicherter Nachrichten
- HTTP POST /chat: Erwartet im Body die Variablen `messageInput` und `nameInput`
- HTTP GET /savedMessages: Response enthält gespeicherte Nachrichten
 - Format? Teil von Aufgabe 1 ist es, dies zu bestimmen!