

## 4.3 Reservierte Wörter

Reservierte Wörter, auch Schlüsselwörter genannt, sind feste, vorgegebene Wörter, die der Sprache JavaScript entstammen. Da jedes reservierte Wort eine feste, vorgegebene Bedeutung besitzt, dürfen Sie diese nicht als Namen von Variablen verwenden. Die folgende Übersicht enthält alle reservierten Wörter von JavaScript.

abstract	debugger	final	instanceof	public	transient
boolean	default	finally	int	return	true
break	delete	float	interface	short	try
byte	do	for	long	static	typeof
case	double	function	native	super	var
catch	else	goto	new	switch	void
char	enum	if	null	synchronized	volatile
class	export	implements	package	this	while
const	extends	import	private	throw	with
continue	false	in	protected	throws	

## 4.4 Bezeichner

Bezeichner benennen unter anderem Konstanten, Variablen und Funktionen in Ihren JavaScript-Programmen. Bei der Programmierung können Sie über einen Bezeichner auf diese Elemente zugreifen. Ein Bezeichner wird von Ihnen, dem Programmierer, festgelegt. Dabei müssen Sie die folgenden Regeln beachten:

- ☑ Die Bezeichner müssen mit einem Buchstaben, dem Zeichen `$` oder einem Unterstrich `_` beginnen.
- ☑ Bezeichner dürfen nur Buchstaben, Ziffern und die beiden Sonderzeichen `$` und `_` enthalten. Deutsche Umlaute wie ä, ö, ü sind zwar möglich, sollten jedoch nicht eingesetzt werden.
- ☑ Die Groß- und Kleinschreibung ist für den späteren Aufruf von Bedeutung, da JavaScript case-sensitive ist, d. h. zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet.
- ☑ Namen dürfen keine Leerzeichen enthalten.
- ☑ Reservierte Wörter dürfen nicht als Bezeichner verwendet werden.

### Beispiel

```
var KundenNr = 123;           // Richtig, enthält nur Buchstaben
var $Kunden_Nr = 123;        // Richtig, enthält $, Buchstaben und den Unterstrich
var Kunden Nr = 123;         // Falsch, enthält Leerzeichen
var -KundenNr = 123;         // Falsch, beginnt mit einem Minuszeichen
var 0KundenNr = 123;         // Falsch, beginnt mit einer Zahl
var case =123;               // Falsch, ist ein reserviertes Wort
```

## 4.5 Variablen

Variablen können während der Programmausführung unterschiedliche, veränderbare Werte annehmen, wie z. B. Zwischen- oder Endergebnisse aus Berechnungen. Für jede Variable wird ein Speicherplatz im Arbeitsspeicher Ihres Computers reserviert. Im Programm greifen Sie auf diesen Bereich über den Variablennamen zu. Variablen haben die folgenden Eigenschaften: