

## 8.2 Objekt String für Zeichenketten

Das String-Objekt wurde bereits in den vorangegangenen Beispielen verwendet, da alle Zeichenkettenvariablen String-Objekte sind. Dies bedeutet, dass nicht nur der Inhalt der Zeichenkette durch den Variablennamen erreichbar ist, sondern auch die Eigenschaft `length` des String-Objekts (Länge der Zeichenkette). Außerdem besitzt das Objekt Methoden, um z. B. einen Teil der Zeichenkette zurückzuliefern.

```
x = String.Eigenschaft;  
y = String.Methode(Übergabewert);
```

Zur Darstellung der verschiedenen Verarbeitungsmöglichkeiten soll als Beispiel die Variable `zitat` mit der Zeichenkette "Sein oder nicht sein..." verwendet werden (`zitat = "Sein oder nicht sein, "`). Der Zugriff auf das erste Zeichen erfolgt im Folgenden über den Index 0. Auf das zweite Zeichen greifen Sie mit dem Index 1 zu usw.

Methode	Erläuterung	Ergebnis
<code>zitat.charAt(6);</code>	Mit <code>charAt(x)</code> können Sie das Zeichen auslesen, das sich an der $x+1$ -ten Stelle befindet.	d
<code>zitat.charCodeAt(6);</code>	<code>charCodeAt(x)</code> liefert den ASCII-Code des $x+1$ -ten Zeichens	100