

Das Window Objekt ist das globale Objekt, welches ein offenes Browser-Fenster definiert. Untergeordnete Objekte sind z. B. das `document`, `history`, `location` oder `navigator` Objekt. Sie werden auch als Eigenschaften des `window` Objekts betrachtet. z. B. `window.document.querySelectorAll("p");`

### Fenstergrößen

JS	<code>.innerHeight</code>	← Die Höhe des Viewports inkl. Scrollbars in Pixel
	<code>.innerWidth</code>	← Die Breite des Viewports inkl. Scrollbars in Pixel

```
<body onResize="fensterGR()">
  <h1>Der Viewport inkl. Scroolbars</h1>
  <p>Breite: <b id="Breit"></b> Pixel</p>
  <p>Höhe: <b id="Hoch"></b> Pixel</p>
  <script>
    function fensterGR() {
      document.getElementById("Breit").innerHTML = window.innerWidth;
      document.getElementById("Hoch").innerHTML = window.innerHeight;
    }
  </script>
</body>
```

### Window Methoden

JS	<code>confirm()</code>	← Öffnet ein Dialog-Fenster mit OK oder Abbrechen. Rückgabewert ist Boolean: true oder false
----	------------------------	---

```
function meineFunktion() {
  var ausgabe = window.confirm("Sind Sie sicher?");
  alert(ausgabe);
}
```

JS	<code>prompt()</code>	← Öffnet ein Dialog-Fenster mit Eingabemöglichkeit
----	-----------------------	--

```
function meineFunktion() {
  var antwort = window.prompt("Ihr Name bitte");
  alert(antwort);
}
```

JS	<code>open()</code>	← Öffnet ein Fenster <code>window.open(https://www.css4.at);</code>
	<code>print()</code>	← Öffnet den Druck-Dialog <code>window.print();</code>

### Base-64-Kodierung

JS	<code>.btoa()</code>	← Dekodiert einen String mit Base-64
	<code>.atob()</code>	← Enkodiert einen Base-64-Code

```
function kodierFunktion() {
  var str = "Streng Geheim, naja!";
  var enc = window.btoa(str);
  var dec = window.atob(enc);

  var ausgabe = "Dekodiert: " + enc + "\nEnkodiert: " + dec;
  window.confirm(ausgabe);
}
```