

Für das `<video>` Element gibt es zahlreiche JavaScript Methoden und Eigenschaften. Die JavaScript Eigenschaften und Methoden vom `<audio>` Element (siehe 17.1 Audio) sind auch für das `<video>` Element anwendbar.

JS `.load()`; ← Ladet ein neues Video.



Die Wenn im `<video>` Element mit `<source>` mehrere Videofiles definiert wurden (z. B. auch bei einem Fallback), kann mit `.load()` und der ID ein bestimmtes Video geladen werden.

```
<button onclick="meinVideo()">Anderes Video</button>

<video id="meinVideoElement" controls autoplay>
  <source id="mp4Video" src="clip.mp4" type="video/mp4">
  <source id="oggVideo" src="clip.ogg" type="video/ogg">
  Dein Browser unterstützt kein HTML5 video.
</video>

<script>
  function meinVideo() {
    document.getElementById("mp4Video").src = "movie.mp4";
    document.getElementById("oggVideo").src = "movie.ogg";
    document.getElementById("meinVideoElement").load();
  }
</script>
```

JS `.canPlayType (Wert) ;`



Prüft ob ein bestimmtes Video-Format (bzw. ein Codec) vom Browser unterstützt wird. Die Methode gibt "probably" → der Browser unterstützt den Video-Typ, "maybe" → der Browser unterstützt den Video-Typ aber nicht unbedingt den Codec. oder "" → (leerer String) zurück, in diesem Fall wird der Video-Typ definitiv nicht unterstützt.

Typische Werte

video/ogg
video/mp4
video/webm
audio/ogg
audio/mp4
audio/mpeg

Typische Wert mit Codecs

video/ogg; codecs="theora, vorbis"
video/mp4; codecs="avc1.4D401E, mp4a.40.2"
video/webm; codecs="vp8.0, vorbis"
audio/ogg; codecs="vorbis"
audio/mp4; codecs="mp4a.40.5"

```
function dasVideoStarten() {
  var meinVideo = document.createElement('video');
  var spieltEs = meinVideo.canPlayType('video/mp4');
  if (spieltEs == "") {
    alert("Kein Browser-Support für den Video-Typ");
  }
  else {meinVideo.src = "croissants.mp4";
        meinVideo.play();}}

```

JS `.preload = ""`



Mit der `.preload` Eigenschaft wird ein Video unmittelbar nachdem die Seite geladen wurde ebenfalls geladen. Werte sind: `auto` (sofortiges Laden), `metadata` (nur die Metadaten) bzw. `none` (kein Laden).

z. B. `meinVideo.preload = "auto";`