



PODPORUJEME
VAŠI BUDOUCNOST
www.esfcr.cz

Práce s webovými stránkami pro zaměstnance, zjištění návštěvnosti webu

PRO-BIO Svaz ekologických zemědělců

Srdečně Vás vítáme na dnešním semináři

TEMPO TRAINING & CONSULTING a.s. poskytuje profesionální služby v oblasti vzdělávání dospělých od roku 1996. Ze dvou školících center v Ostravě a Praze připravujeme vzdělávací akce pro klienty z celé České republiky. Naše aktivity jsou zaměřeny do oblastí osobnostního, počítačového a jazykového vzdělávání. Naše společnost je akreditována Ministerstvem vnitra ČR. V oblasti počítačových kurzů jsme akreditováni Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Jsme také testovacím střediskem ECDL.

Jedním z hlavních cílů naší společnosti je podpora osobního růstu jednotlivců i celých týmů. K naplnění těchto cílů nám také pomáhá spolupráce s dalšími organizacemi v rámci projektů Evropské unie. Tvorbou a realizací grantových projektů se zabýváme již od roku 1997. V současné době je velká část našich aktivit směřována k rozvoji lidských zdrojů prostřednictvím ESF v ČR ve spolupráci s významnými zaměstnavateli v regionech celé České republiky.

Společnost TEMPO TRAINING & CONSULTING a.s. ve spolupráci s realizačním týmem Vaší společnosti připravila tento seminář, který je navržen dle vzdělávacích potřeb účastníků cílové skupiny.

Vážíme si důvěry Vás všech.

OBSAH

1.	<i>Zásady správné tvorby, standardy HTML</i>	2
2.	<i>Jak psát HTML...?</i>	3
3.	<i>Základní části těla stránky HTML</i>	4
4.	<i>Práce s textem</i>	6
5.	<i>Základ práce s odkazy</i>	7
6.	<i>Formulářové prvky</i>	10
7.	<i>Tabulky</i>	15
8.	<i>Seznamy</i>	19
9.	<i>Obrázky, grafika</i>	23
10.	<i>Styly CSS(Cascading Style Sheets)</i>	24
11.	<i>Dynamika na webu</i>	30
12.	<i>Příloha</i>	31

1. Zásady správné tvorby, standardy HTML

a) Za jakým účelem navštíví někdo vaši stránku?

- stránky přímého prodeje (snadné ovládání, jednoduchá grafika, srozumitelnost)
- prezentace výrobku (méně informací, na podrobnější odkaz, nějaká ta grafika a animace nutné pro nalákání)
- poskytovat informace (zde se můžeme rozšoupnout, co se týče informací)

b) Pro jaký prohlížeč optimalizovat tvorbu vašich stránek?

85% IE , 14% NN, 1% ostatní Opera, Mozilla, Mosaic. Každý z prohlížečů má své specifické prostředí a zobrazování. Obecně by se dalo říci, držte se standardu HTML www.w3c.org. Optimalizovat stránky jen pro jeden by se vyplatilo jen pro IE a NN současně. Ale do budoucnosti se to nedoporučuje – zvyšování lidí pracujících na Unixové platformě.

c) Myslete na rychlost připojení!!!

Průměrná rychlost připojení většiny uživatelů internetu je 20-30 B/s (v praxi však často ještě menší). Jde o boj PESTROSTI A EFEKTIVITY. Zvláště pak mám na mysli první stránku - Zmenšit velikost obrázků (nabídnout lepší obrázek jen při kliknutí), načítat nezávislé tabulky. Dnes se obecně doporučuje, aby stránka 80-100kB(60kB text a 40kB ostatní)

d) Zjednodušte stránku

Ze všech médií internetovou stránku člověk čte zhruba 10 sekund a za tuto dobu si udělá konkrétní představu o čem je tato stránka. Vy musíte za tuto dobu prodat co nejvíce informací. Vytvořit pro rozlišení 17" monitorů.

e) Jak psát hypertexty

1. Dobře – Na ulici Lipové se nachází Muzeum orientálního umění...

Špatně - Na ulici Lipové se nachází Muzeum orientálního umění, jehož domovská stránka klikněte sem...

!!! Hypertexty jsou součástí normálního textu!!!

2. Dobře - Na ulici Lipové se nachází Muzeum orientálního umění...

Špatně- Na ulici Lipové se nachází Muzeum orientálního umění, jehož domovská stránka klikněte sem...

!!! Hypertext by měl označovat pouze slovo a ne celé věty!!!

f) Využívejte bublinovou nápovědu (Title pro odkazy)

g) Obrázky

1. Zadávejte parametry HEIGHT, WIDTH, BORDER jinak by musel prohlížeč sám dotazem na server zjišťovat tyto parametry, zbavíte se také efektu poskakujícího textu, prohlížeč má čas také zobrazit nejdříve text a na konec obrázků.

2. Využívejte popisu ALT pro možnost nezobrazení obrázku či vypnutí načítání obrázku na straně uživatele.

3. Neodkazujte se na grafiku na jiném serveru (nové připojení 1-2 sekundy)

4. Používejte HR tag pro lišty

5. Dávejte možnost zobrazit obrázky v lepší kvalitě při kliknutí

2. Jak psát HTML...?

Na stránkách www.w3c.org ,www.w3.org naleznete současné standardy k tvorbě HTML

a) Pravidla a syntaxe

Syntaxe je sice exaktně definována, ale nabízí poměrně širokou flexibilitu. Ta znamená , že až 90% stránek je na webu špatně napsaná.

Jazyk HTML nemá kompilátor je to jen textový soubor v ASCII formátu. To znamená napsáním kódu vlastně napíšete konečnou stránku.Tu jen pak prohlížeč zobrazí.Soubory nebinárního typu(mp3,bmp..) nejsou součástí html souboru, ale jen je na ně odkaz.

Jedním z častých problémů je kódování českých znaků.(zapotřebí on-line překladač diakritiky)

Pište kód jazyka tak, aby byl srozumitelný (!!! Tedy ne na jeden řádek!!! Bílé znaky prohlížeč nepřekládá – mezera a tabulátor)

b) Tagy, odkazy, atributy, elementy

Všechno ,co je uzavřeno do „<>“ jsou tagy a tedy bráno z hlediska prohlížeče jako příkaz jazyka HTML. Ostatní, co není v závorkách je obsah stránky.

a)párové tagy – Nelze je křížit, uzavírají určitý text mezi sebe a příkazují prohlížeči, aby je nějakým způsobem naformátoval.

b)nepárové tagy – jsou to příkazy pro zobrazení obrázku, podtržení...

Společně s příkazy se do závorek píší atributy, které pomocí „=“ nabývají určitých hodnot. Pokud tato hodnota není číselná, musí se napsat do uvozovek.

Atributy a příkazy by se měly psát velkými písmeny, ale není to povinné.

Elementy jsou všechny soubory nebinárního typu, na které se odkazujeme

3. Základní části těla stránky HTML

a) Základní kostra

```
<HTML>  
  <HEAD>  
  Vlastnosti stránky  
  </HEAD>  
  
  <BODY>  
  Tělo stránky  
  </BODY>  
</HTML>
```

b) Tag HTML podrobněji

<HTML> Tento tag je povinný, párový a určuje prohlížeči, že se jedná o soubor html formátu. Před tag se píše poznámky autora, typ standardu, který byl použit.

Příklad:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2 FINAL//EN">
```

c) Tag <HEAD>

Údaje v této části nejsou zobrazovány na stránce, znamenají vlastnosti. Tagy, které se nachází v hlavičce jsou - <TITLE>, <BASE>, <META>, <SCRIPT>, <STYLE>

1) <TITLE>

Párový tag, který označuje název okna. Tedy, co je uzavřeno mezi tagy, bude se zobrazovat v záhlaví okna.

Není povinný-to se projeví tak, že prohlížeč zobrazí v záhlaví okna jméno otevřeného souboru s celou jeho cestou umístění. Tag <TITLE> nemá nic společného s názvem souboru.

Délka titulku <64 znaků. Jinak je ořezána. Slouží pro indexované vyhledávání.

2) <BASE>

Nepovinný, jednoduchý. Webové soubory si často uspořádáváme do jednoho adresáře. Elementy k nim příslušející většinou do jiného adresáře. V tomto adresáři pak jednotlivé typy elementů dále třídíme do adresářů. K tomu abychom odkazy na jednotlivé elementy nemusely psát celou cestou zadáme pomocí <BASE> tagu href=http://www.seznam.cz/data/

Příklad:

```
<BASE href="http://www.seznam.cz/data">
```

```
<IMG src="obrazky/portret.bmp">
```

V tomto příkladě jsme vlastně se odkázaly na obrázek s cestou http://www.seznam.cz/data/obrazky/portret.bmp

3) <META>

Nepovinný jednoduchý tag pro sdělování informací programům běžících na webových serverech. Jeho využití spočívá v tom, že pomocí slov zde uvedených lze např. v Altavistě, Yahoo, Seznamu... vyhledávat pomocí klíčových slov a fulltextu.

Příklad:

<META NAME="DESCRIPTION" CONTENT="Katalog aut firmy XXX"> ... fulltext

<META NAME="KEYWORDS" CONTENT="Auta,Koníčky,Katalog"> ... klíčové znaky

d) <BODY>

Párový povinný tag uzavírající obsah samotné stránky

1) SYNTAXE

<BODY BACKGROUND=" " BGCOLOR=" " TEXT=" " LINK=" " VLINK=" "
LEFTMARGIN=" " TOPMARGIN=" " BGPROPERTIES=" ">

BACKGROUND

Určuje pozadí dokumentu, jméno souboru. Musí jít o typ souboru, který umí prohlížeč zobrazit. (JPEG, GIF, BMP). Název adresy může být relativní nebo absolutní. Relativní je dán buď BASE parametrem, nebo od aktuálního adresáře odkud je uložena aktuální webová stránka.

POZOR

1) Obrázek prohlížeč vykreslí bitmapově. Tzn., že malý obrázek se rozloží kaskádovitě a velký bude odříznut.

2) Velikost obrázku koncipujte na rozlišení 800x600

3) Použitím „bezešvých“ dlaždic, dbejte na to, aby byly na sebe ze všech stran napojeny

4) Nezapomeňte na načítání a na kontrast

BGPROPERTIES="FIXED"

(Nepracuje v NN) zafixování (ukotvení) obrázku na pozadí

BGCOLOR- barva pozadí

TEXT- barva textu

LINK- barva odkazu před kliknutím

VLINK- barva odkazu po kliknutí

ZPŮSOBY ZADÁVÁNÍ BAREV

1) Pomocí definované palety barev- tedy přímo pojmenovat (omezený seznam)

2) hexadecimálním označením s tím, že před barvu napíšete ohrádku "#"

Při konfliktním zadání barvy pozadí a obrázku pozadí, se zobrazí implicitně obrázek.

LEFTMARGIN, TOPMARGIN="ČÍSLO"

Označení levého horního rohu pro začátek hranice obsahu. Nepopsaná plocha bude vyplněná pozadím (obrázkem, nebo odkazem)

(NN ten má atributy MARGINHEIGHT A MARGINWIDTH)

4. Práce s textem

a) Neformátovaný text

Za neformátovaný text se považuje všechno, co je napsané v oblasti <HEAD> a není uvedeno v žádném tagu.

Prohlížeč nereaguje na klávesu ENTER použitou při psaní textu. Pro zalomení textu použijeme nepárový tag
.

Podobně reaguje prohlížeč na mezerník a tabulátor. Jednu mezeru prohlížeč zobrazí, ale více mezer za sebou čte jako jednu. Také více tabulátorů prohlížeč vždy přečte pouze jako jednu mezeru. Pokud chceme tuto vlastnost porušit, musíme zadat ** **; (viz. příklad **W_K1.html**)

b) Formátovaný text – „Odstavec a jeho zarovnání“

Pro odstavec jsou dva tagy oba párové <DIV> a <P>. Rozdíl je v tom, že <P> vynechává jeden prázdný řádek. Oba tagy mají společný atribut a to je zarovnání ALIGN ALIGN=“left“ ALIGN=“right“ ALIGN=“justify“ ALIGN=“center“. Je někdy dobré použít pro citaci párový tag <BLOCKQUOTE> nebo také <Q>. Tento tag text odřádkuje (tj. vynechá prázdný) a odsadí o tabulátor.

W_K2.html - příklad na použití <blockquote> a <q> a použití <div> a <p>

W_K3.html - příklad na použití stylů zarovnání odstavců.

c) Formátování textu

Všechno jsou to párové tagy.

 tučné

<I> kurzíva

<U> podtržené

<STRIKE> přeškrtnuté

<BIG> o jeden bod větší

<SMALL> o jeden bod menší

<SUB> dolní index

<SUP> horní index

Lze provádět také kombinaci těchto prvků. Pozor při tomto použití dodržujte při psaní kódu normu, že první zdefinovaný tag bude posledním, který bude uzavírat formátování. Lze se sice odchýlit od této definice, ale pro přehlednost kódu se to naučte.

W_K4.html

d) Fonty a jejich používání

Slouží pro větší přehlednost kódu. Jde o párový tag Definuje tři základní atributy FACE - typ písma (musí být zadáno přesně jinak se použije implicitní Times New Roman) SIZE - velikost písma (v IE 2 je to samé jako ve Wordu 10 písmo), lze používat také relativní změny pomocí symbolů + a – oproti aktuálnímu nastavení. Velikost je v rozmezí 1-7 COLOR- barva písma

Kvůli nejednotnosti implicitního nastavení fontu písma v jednotlivých prohlížečích máme tag <BASEFONT>, který umožní zdefinovat námi implicitní font. Tento tag se definuje v oblasti <head>

W_K5.html

Odkazy lze dělit

- 1) *hyperlinky v rámci jednoho dokumentu*
- 2) *hyperlinky na jiné HTML dokumenty*

a) Hyperlinky v jednom dokumentu

V tomto případě je nutné označit v textu místa, na která budou hyperlinky odkazovat. Místo v dokumentu, ke kterému se vztahuje nějaký hypertextový odkaz, se nazývá "kotva" a je definována atributem NAME.

Druhou nezbytností jsou vlastní hyperlinky. Příkaz ke skoku na tuto kotvu (nebo skok na jiný dokument) je definován atributem HREF (hypertext reference). Při odkazování na kotvu musí názvu této kotvy předcházet v atributu HREF znak "#". Při použití atributu HREF je oblast mezi návěštími <A> a použita jako hypertextový odkaz, na který když kliknete myší, skočíte na jiné místo dokumentu, příp. na jiný dokument. Z tohoto důvodu nesmí zůstat kontejner <A> prázdný. Naopak při použití atributu NAME nemá obsah téhož kontejneru žádný význam.

```
<UL>
<LH><B>Obsah lekce:</B></LH>
<A HREF="#local">
<LI>hyperlinky v rámci jednoho dokumentu</LI></A>
<A HREF="#remote">
<LI>hyperlinky na jiné HTML dokumenty</LI></A>
</UL>
```

Někde v dokumentu se nachází kotvy:

```
<A NAME="local"></A>
<A NAME="remote"></A>
```

Plná definice ODKAZU

```
<A href="url" name="návěští" title="text" rel="typ" rev="typ" methods="metoda"
target="cílové_okno" shape=["default" | "circle x,y,z" | "rect x,y,w,h" | "polygon
x1,y1,x2,y2,..."]>
...text... </A>
```

title stručný popis dokumentu, na který značka odkazuje

rel určuje význam cílového dokumentu a jeho vztah k dokumentu stávajícímu

rev opak rel; určuje vztah aktuálního dokumentu k odkazovanému

typ je jeden z následujících definovaných názvů pro rel a rev (seznam není definitivní)

parent rodič

made autor (odkaz na domovskou stránku nebo mailto)

next následující dokument v hierarchii

previous předchozí dokument v hierarchii

methods mezerami oddělovaný seznam HTTP metod (GET, PUT, ...), které podporuje cílový objekt (málo podporovaný atribut)

target jméno okna, rámce nebo prohlížeče, ve kterém má být zobrazen dokument navázaný na tento odkaz; pokud jméno neexistuje, vytvoří se okno nové; následuje seznam předem definovaných jmen

_blank pro dokument vždy využít nové okno

_self zobrazit v tomto okně (ruší účinek atributu target ve značce <BASE>)

_parent zobrazit dokument v rámu či okně, ve kterém je zobrazen nejbližší nadřazený

_top pro zobrazení použít celé okno prohlížeče (ruší rozdělení okna na rámy)

shape definuje tvar a oblast jedné citlivé části obrázku zavedeného značkou <FIG>, při jejímž zvolení má prohlížeč program předat souřadnice této oblasti CGI skriptu kotvy; jedna z možností jak vytvořit klikatelný obrázek ve spojení s prvkem <FIG> (!nestandardní prvek!) default implicitní tvar

circle kruh; x,y,r souřadnice středu a poloměru

rect obdélník; x,y,w,h souřadnice levého horního rohu, šířka a výška

polygon obecný mnohoúhelník; x1,y1,x2,y2, ... souřadnice jednotlivých vrcholů

b) Hyperlinky na jiné dokumenty

Pomocí atributu HREF je možno odkazovat v aktuálním dokumentu na kotvu i na soubory, které v sobě skrývají jiné dokumenty HTML. Při odkazování na soubory na jednom serveru je výhodné zadávat k souborům relativní cesty. Při takovém způsobu se vychází z adresáře, v němž je uložena aktuální stránka. Pro zadání cesty k podadresářům se nepoužívají obrácená lomítka "\" (jako je tomu například u systému MS-DOS), ale lomítka normální "/".

Název kotvy umístěný v požadovaném dokumentu (je-li zadán jako součást hodnoty atributu HREF), vás kliknutím myši přenese přímo na požadované místo v novém dokumentu.

Předchozí příklad, upravený pro jiný soubor ze stejného adresáře

```
<UL>
<LH><B>Obsah lekce:</B></LH>
<A HREF="hyperlnk.htm#local">
<LI>hyperlinky v rámci jednoho dokumentu</LI></A>
<A HREF="hyperlnk.htm#remote">
<LI>hyperlinky na jiné HTML dokumenty</LI></A>
</UL>
```

Zřejmě největší význam hyperlinků se projeví až při použití odkazu na úplné (absolutní) URL adresy. Tímto způsobem je totiž možné propojovat libovolné HTML dokumenty, které jsou uloženy na kterémkoliv serveru ve světě.

Předchozí příklad, upravený pro odkaz z jiného serveru

```
<UL>
<LH><B>Obsah lekce:</B></LH>
<A HREF="http://sellene.zcu.cz:88/indy/hyperlnk.htm#local">
<LI>hyperlinky v rámci jednoho dokumentu</LI></A>
<A HREF="http://sellene.zcu.cz:88/indy/hyperlnk.htm#remote">
<LI>hyperlinky na jiné HTML dokumenty</LI></A>
</UL>
```

6. Formulářové prvky

Webové stránky často obsahují formulářové prvky sloužící ke komunikaci mezi tvůrci stránek a uživateli (ankety, nákup zboží po internetu).

Párový tag <FORM> obepíná celý formulář a má důležitý parametr NAME, kterým určíme názvy jednak samotného formuláře, tak i všech prvků uvnitř formuláře. Pomocí parametru NAME se tak prvky stanou objekty a lze s nimi pracovat (například vyhodnocovat hodnoty prvků formuláře atd.)

Příklad: W_K11.html

a) Textové políčko

```
<INPUT TYPE="TEXT" SIZE="N" MAXLENGTH="N" VALUE="HODNOTA"
NAME="...">
```

SIZE definuje velikost textového políčka

MAXLENGTH definuje maximální možný počet znaků zadaný do textového políčka.

Velikost tohoto atributu může být větší než velikost textového prvku definovaný pomocí SIZE.

VALUE definuje implicitní hodnotu prvku

b) Políčko pro heslo

```
<INPUT TYPE="PASSWORD" SIZE="N" MAXLENGTH="N" VALUE="HODNOTA"
NAME="...">
```

SIZE definuje velikost textového políčka

MAXLENGTH definuje maximální možný počet znaků zadaný do textového políčka.

Velikost tohoto atributu může být větší než velikost textového prvku definovaný pomocí SIZE.

VALUE definuje implicitní hodnotu prvku

c) Políčko o větším počtu řádků

```
<TEXTAREA NAME="..." COLS="N" ROWS="N" WRAP="ON/OFF">IMPLICITNÍ
TEXT </TEXTAREA>
```

NAME definuje název prvku

COLS definuje počet sloupců prvku

ROWS definuje počet řádků prvku

WRAP povoluje (ON) nebo zakazuje (OFF) automatické zalamování textu

IMPLICITNÍ TEXT ten musí být uzavřený uvnitř tagu

```
<TEXTAREA name="jméno_pole" rows="počet_řádků" cols="počet_sloupců"
wrap=[off | virtual | physical] align=[top | middle | bottom | left | right] disabled
error="chybové_hlášení"
...text...
</TEXTAREA>
```

párová značka sloužící k definici víceřádkového vstupního pole formuláře; smí se vyskytnout pouze v prvku FORM a nesmí být vnořována; text uložený mezi počáteční a koncovou značku je vložen do pole jako předvolba

name symbolické jméno odesílané serveru
rows počet řádků pole (v počtu znaků)
cols počet sloupců pole (v počtu znaků)
wrap zalamování textu uvnitř pole
off data jsou odesílána přesně jak jsou zapisována (implicitní hodnota)
virtual text je v poli zalamován, ale data jsou odesílána přesně jak byla zapsána
physical text je v poli zalamován a v bodě zlomu je odesílán nový řádek

align ovlivňuje umístění objektu vůči okolí
top horní okraj objektu bude zarovnan s horním okrajem řádku
middle střed objektu bude zarovnan na účař řádku
bottom dolní okraj objektu bude zarovnan se spodním okrajem řádku
left vodorovné umístění objektu na levý okraj
right vodorovné umístění objektu na pravý okraj

disabled zobrazení pole bez možnosti jeho modifikace
error hlášení pro případ neplatné hodnoty pole

d) Roletky a výběry ze seznamu

```
<SELECT NAME="..." MULTIPLE SIZE="N" DISABLED SIZE="n">
<OPTION SELECTED VALUE="TEXT">POLOŽKA SEZNAMU 1 </OPTION>
<OPTION>POLOŽKA SEZNAMU 2 </OPTION>
<OPTION>POLOŽKA SEZNAMU 3 </OPTION>
</SELECT>
```

MULTIPLE Možnost pro vícenásobný výběr
DISABLED Vypnutí roletky
SIZE –počet položek zobrazených v roletce

SELECTED Výběr položky roletky
VALUE Hodnota, která je uložena pro položku roletky

```
<SELECT name="jméno_pole" size=počet_zobrazených multiple src="url_grafiky"
width=šířka_grafiky height=výška_grafiky units=jednotka align=[top | middle | bottom |
left | right] disabled error="chybové_hlášení"
<OPTION> ...
```

...

```
</SELECT>
```

párová značka sloužící k výběru z nabídky definované prvky <OPTION> uvnitř kontejneru <SELECT>

name symbolické jméno odesílané serveru
size určuje počet zobrazených položek při inicializaci formuláře; pokud je počet položek větší než číslo uvedené u size dochází k jejich rolování
multiple možnost výběru více položek současně (implicitně 1)
src absolutní/relativní URL grafiky zobrazované pro tuto nabídku místo OPTION textů identifikovaných na grafice jako "hotspot"
width požadovaná šířka grafiky
height požadovaná výška grafiky
units jednotka pro zadání rozměrů grafiky (implicitně pixels)

align ovlivňuje umístění objektu vůči okolí

top horní okraj objektu bude zarovnán s horním okrajem řádku

middle střed objektu bude zarovnán na účaři řádku

bottom dolní okraj objektu bude zarovnán se spodním okrajem řádku

left vodorovné umístění objektu na levý okraj

right vodorovné umístění objektu na pravý okraj

disabled zobrazení pole bez možnosti jeho modifikace

error hlášení pro případ neplatné hodnoty pole

```
<OPTION selected value="odesílaná_hodnota" shape="tvar_hotspot" disabled  
error="chybové_hlášení" >
```

...identifikace volby...

```
</OPTION>
```

párová značka identifikující volbu uvnitř kontejneru <SELECT>

selected počáteční vybraná volba

value určení odesílané hodnoty pro tuto volbu; není-li atribut uveden, odesílá se obsah volby

shape tvar "hotspotu" na grafickém objektu definovaném atributem src; navrhované hodnoty jsou:

"default"

"circle x,y,z"

"rect x,y,w,h"

"polygon x1,y1,x2,y2,..."

disabled zobrazení hodnoty bez možnosti její volby

error hlášení pro případ neplatné volby

e) Zatrhávací políčka

```
<INPUT TYPE="CHECKBOX" CHECKED NAME="..." NAME="..." VALUE="...">
```

CHECKED Nastavení označení položky přepínače

* Důležitý je parametr NAME, protože označuje skupiny.

f) Přepínací tlačítka

```
<INPUT TYPE="RADIO" NAME="..." VALUE="..." CHECKED>
```

* Spíše asi doporučuji SELECT prvek než radiobuttony, kvůli tomu, že nezabírají tolik místa na formuláři.

* Důležitý je parametr NAME, protože označuje skupiny.

g) Tlačítka formulářů

1) OBECNĚ

```
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="TLAČÍTKO O..." DISABLED>
```

2) NADEFINOVANÁ

```
<INPUT TYPE="RESET" VALUE="TLAČÍTKO O..." DISABLED >
```

Pro vymazání tlačítka

```
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="TLAČÍTKO O..." DISABLED >
```

Pro odeslání formuláře na server

3) *SPECIÁLNÍ FORMA*

```
<BUTTON> </BUTTON>
```

Poskytuje větší možnosti pro formátování vzhledu tlačítka. To je dáno tím, že tento tag je párový a dovoluje mezi tagy vložit téměř vše (tedy hlavně obrázek).

h) Syntaxe tagů

```
<FORM action="url_skriptu" method=[get | post] enctype="způsob_kódování"
```

```
script="url_skriptu" target="cílové_okno">
```

...prvky formuláře...

```
</FORM>
```

párová značka vymezující formulář, kterým se získávají informace od uživatele; formuláře nelze vnořovat

action URL skriptu, který zpracuje data odeslaná pomocí formuláře

method způsob odeslání dat

get doplněním na konec aktivního URL (implicitní)

post v těle požadavku

enctype způsob kódování dat (implicitně application/x-www-form-urlencoded)

script lokátor jednoúčelového CGI skriptu, který prohlížeč program zavede za účelem předzpracování výstupů formuláře před jejich odesláním na cíl specifikovaný atributem action

target jméno okna, rámce, nebo prohlížeče, ve kterém má být zobrazen výsledek získaný odesláním formuláře

```
<INPUT type=[text | password | checkbox | radio | submit | reset | hidden | image | file |  
range | scribble | jot] name="jméno_pole" value="hodnota" checked min=dolní_mez  
max=horní_mez src="url_grafiky" size="rozměry_pole" maxlength=max_znaků align=[top |  
middle | bottom | left | right] accept="souborový_typ" disabled error="chybové_hlášení">
```

nepárová značka sloužící k definici jednoho jednoduchého vstupního pole formuláře;
formulář zpravidla obsahuje několik <INPUT> prvků

type druh vstupního pole

text jednořádkové vstupní pole; atributem value lze zadat počáteční hodnotu pole

password jako text, ale není zobrazována uživatelem zapisovaná hodnota

checkbox zaškrťávací políčko, atributem value lze specifikovat hodnotu vracenou při zaškrtnutí tohoto políčka

radio volba právě jedné možnosti; atributem value lze specifikovat hodnotu vracenou pro tuto volbu

submit tlačítko odesílající data k serveru; atributem value lze definovat popis tlačítka

reset tlačítko pro nastavení implicitních hodnot prvků formuláře; atributem value lze definovat popis tlačítka

hidden skryté pole; atributem value lze specifikovat pevnou hodnotu nezadávanou uživatelem

image na poklep citlivá grafika specifikovaná atributem src - pokyn k odeslání dat serveru s připojenými souřadnicemi místa odkliknutí

file pole pro zadání jména souboru; umožňuje k výstupu formuláře připojit jeden nebo více lokálních souborů; atributem value lze specifikovat implicitní název souboru; atributem **accept** lze vymezit přípustné typy souborů; tento typ pole vyžaduje v deklaraci formuláře atributy enctype="multipart/form-data" method=post

range číselný interval (přetáček pole)

scribble "počmáratelná" grafika specifikovaná atributem src

jot "popsatelná" grafika specifikovaná atributem src

name symbolické jméno pole odesílané serveru (musí být v rámci formuláře jednoznačné); pro typ pole checkbox|radio může mít řada INPUT prvků vytvářejících blok totožné symbolické jméno

value hodnota pole (dle typu)

checked specifikuje implicitní zaškrtnutí pole typu checkbox nebo určuje implicitní volbu pole typu radio

min dolní mez číselného intervalu pro typ pole range

max horní mez číselného intervalu pro typ pole range

src URL grafiky pro typ pole image, scribble, jot

size počet_znaků | počet_znaků, počet_řádků; fyzický rozměr pole typu text|password

maxlength maximální počet znaků akceptovaný v poli typu text|password

align ovlivňuje umístění objektu vůči okolí

top horní okraj objektu bude zarovnán s horním okrajem řádku

middle střed objektu bude zarovnán na účař řádku

bottom dolní okraj objektu bude zarovnán se spodním okrajem řádku

left vodorovné umístění objektu na levý okraj

right vodorovné umístění objektu na pravý okraj

accept seznam MIME typů nebo vzorů přípustných pro pole typu file, který je skript ochoten přijímat; je na prohlížecím programu, aby podle přípony zkontroloval, zda uživatel zadal přípustný soubor

disabled zobrazení pole bez možnosti jeho modifikace

error hlášení pro případ chybné hodnoty

7. Tabulky

a) Obecný popis tabulek

Tabulky jsou v jazyce HTML velmi mocným nástrojem. Jejich použitím lze nejen tisknout přehledné sloupce různých hodnot, ale i vytvořit profesionálně vyhlížející stránku použitím různých tabulkových "triků", které budou popsány v rámci této kapitoly.

Nutno předem upozornit, že tabulky jsou do standardu jazyka zahrnuty až od jeho verze 3.0, a tedy některé starší prohlížeče je nemusí umět používat.

Definice tabulky je dána návěstím `<TABLE>` a `</TABLE>`. Atribut **BORDER** této značky uvolňuje zviditelnění tabulky. Stejně jako u formulářů, je nutné i v tomto případě v kontejneru tabulky použít další příkazy, které umožňují specifikovat konečný vzhled celé tabulky. Návěstí `<TR>` definuje řádek tabulky, který obsahuje návěstí (většinou několik) `<TD>` představující sloupce dat.

Návěstí `<TH>` (table header) pak definuje nadpis jednotlivých sloupečků dat. Pomocí značky `<CAPTION>` je možné přidat k tabulce popisek, který bude zarovnán na střed tabulky.

Příklad použití tabulky:

```
<TABLE BORDER>
<CAPTION>Specifikace jmen souborů Výuky HTML</CAPTION>
<TR>
<TH></TH> <TH>Ascii</TH>
<TH>Latin2</TH> <TH>Kamenik</TH>
</TR>
<TR>
<TD>Windows</TD> <TD>html_wa.zip</TD>
<TD>html_wl2.zip</TD> <TD>html_wk.zip</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Unix</TD> <TD>html_ua.tgz</TD>
<TD>html_ul2.tgz</TD> <TD>html_uk.tgz</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Poznámka: Jistě jste si všimli, že hned první políčko je bez okrajů, protože neobsahuje žádná data. Pokud tomu chcete zabránit, je možné jako hodnotu toho pole dát mezeru vloženou do kontejneru `<PRE> ... </PRE>` (předformátovaný text). Samotnou mezeru bez tohoto příkazu prohlížeč nezobrazí.

b) Syntaxe

1) *Syntaxe tabulky*

```
<TABLE width="šířka_tabulky" cols=počet_sloupců colspec=specifikace_sloupců  
align=[left | right | center | justify | bleedleft | bleedright] frame=[void | above | below |  
hsides | rhs | lhs | vsides | box | border] border=tloušťka_rámu rules=[none | basic | rows  
/cols |all] cellspacing="mezera_mezi_buňkami" cellpadding="mezera_uvnitř_buňky"  
clear=[left | right | all] noflow units=[en | relative | pixels] nowrap>  
...posloupnost_prvků_tabulky...  
</TABLE>
```

width specifikuje šířku tabulky (implicitně v pixelech), použitím přípony "%" je možno hodnoty zadávat i relativně vzhledem k šířce okna prohlížeče (např. width="50%")

cols specifikuje celkový počet sloupců tabulky a napomáhá prohlížecímu programu určit počáteční zobrazení tabulky

colspec specifikuje šířky a zarovnání jednotlivých sloupců (např. colspec="L8 C20 R50"; L,R,C specifikuje zarovnání vlevo, vpravo, centrovaně)

align ovlivňuje umístění objektu vůči okolí

left vodorovné umístění objektu na levý okraj

right vodorovné umístění objektu na pravý okraj

center zarovnání doprostřed mezi levý a pravý okraj okna

justify zarovnání do bloku (roztažení mezi levý a pravý okraj okna - pokud to jde)

frame určuje způsob zobrazení vnějších obrysů tabulky

none/void žádný obrys (implicitní hodnota)

above jen horní strana

below jen dolní strana

hsides horní a dolní strana

lhs jen levá strana

rhs jen pravá strana

vsides levá a pravá strana

border/box všechny čtyři strany

border určuje tloušťku vnějšího obrysu (implicitně v pixelech)

rules předepisuje vzhled tabulkové mřížky (oddělovujících čar uvnitř tabulky)

none žádné čáry

basic vodorovné čárky mezi skupinami (THEAD, TFOOT, TBODY)

rows čáry mezi řádky

cols čáry mezi sloupci

all všechny čáry (implicitní hodnota)

cellspacing nastavuje velikost mezery mezi jednotlivými buňkami tabulky

cellpadding nastavuje velikost mezi okrajem buňky tabulky a jejím obsahem

clear specifikuje způsob obtékání tabulky

left obtékány budou obrázky umístěné vlevo

right obtékány budou obrázky umístěné vpravo

all pokračuje se až pod všemi obrázky

noflow zákaz plovoucího textu v tabulce (rozšíření Netscape)

2) *Syntaxe nadpisu tabulky*

```
<CAPTION align=[top | bottom | left | right]> ...nadpis_tabulky... </CAPTION>
```

párová značka specifikující nadpis tabulky nebo obrázku

align určuje pozici nadpisu vůči vnějším okrajům tabulky

top nahoře uprostřed (implicitní hodnota)

bottom dole uprostřed

left vlevo

right vpravo

3) *Syntaxe řádku tabulky*

```
<TR align=[left | center | right | justify | char] char="znak" charoff="offset_znaku"  
valign=[top | middle | bottom | baseline]>  
...posloupnost tabulkových polí...  
</TR>
```

Tagová značka pro popis řádku tabulky; koncová značka je nepovinná.

align určuje způsob zarovnávání textu

left zarovnávání vlevo (implicitní)

right zarovnávání vpravo

center centrování na střed

justify zarovnávání obou okrajů (pokud je to možné)

char zarovnání na znak (typicky desetinná čárka)

char znak, na který se vztahuje zarovnání vyžádané atributem align=char (implicitně desetinná čárka podle národního nastavení)

valign definuje implicitní způsob vertikálního zarovnání obsahu buňek pro tento řádek

top zarovnání k hornímu okraji buňky

middle zarovnání doprostřed buňky (standardní hodnota)

bottom zarovnání k dolnímu okraji buňky

baseline totéž jako bottom (rozšíření Netscape)

4) *Syntaxe buňky*

```
<TD align=[left | center | right | justify | char] char="znak" charoff="offset_znaku"  
valign=[top | middle | bottom | baseline] nowrap bgcolor="barva" width="qírka"  
colspan=počet_sloučených_sloupců rowspan=počet_sloučených_řádků >
```

...obsah pole...

```
</TD>
```

párová značka specifikující běžnou buňku; koncová značka </TD> je nepovinná

align určuje způsob zarovnání textu

left zarovnání vlevo (implicitní)

right zarovnání vpravo

center centrování na střed

justify zarovnání obou okrajů (pokud je to možné)

char zarovnání na znak (typicky desetinná čárka)

char znak, na který se vztahuje zarovnání vyžádané atributem align=char (implicitně desetinná čárka podle národního nastavení)

valign definuje implicitní způsob vertikálního zarovnání obsahu buňek pro tento řádek

top zarovnání k hornímu okraji buňky

middle zarovnání doprostřed buňky (standardní hodnota)

bottom zarovnání k dolnímu okraji buňky

baseline totéž jako bottom (rozšíření Netscape)

nowrap potlačuje automatické dělení řádků uvnitř buňky

bgcolor barva pozadí

width určuje požadovanou šířku tabulky

colspan počet sloupců, které mají být sloučeny do jednoho; vlastně prodlužuje buňku doprava přes n sloupců

rowspan počet řádků, které mají být sloučeny do jednoho; vlastně prodlužuje buňku dolů přes n řádků

5) *Syntaxe záhlaví tabulky*

```
<TH align=[left | center | right | justify | char] char="znak" charoff="offset_znaku"  
valign=[top | middle | bottom | baseline] nowrap bgcolor="barva" width="ařřka"  
colspan=počet_sloučených_sloupců rowspan=počet_sloučených_řádků >  
...obsah pole...
```

```
</TH>
```

párová značka označující hlavičku sloupce nebo řádku; zpravidla je vzhledově odlišena od ostatních buněk; atributy má totožné jako značka <TD>

8. Seznamy

a) nečíslovaný seznam

1) *Obecný význam*

Nečíslovaný seznam

Jazyk HTML obsahuje několik druhů seznamů. Prvním z nich je **nečíslovaný seznam** . Jednotlivým položkám seznamu pak předchází uvozující příkaz (**list item**). Položky jsou následně automaticky odsazeny a je před ně umístěna odrážka. Návěští <LH> **slouží k definici záhlaví (nadpisu) seznamu.**

Příkladem může být obsah této lekce:

```
<BODY>
<UL>
<LH>Obsah lekce</LH>
<LI>nečíslovaný seznam</LI>
<LI>číslovaný seznam</LI>
<LI>seznam definic</LI>
<LI>seznam menu a adresářů</LI>
</UL>
</BODY>
```

Poznámka: Seznamy lze do sebe vkládat a prohlížeč bude položky tohoto "vnořeného" seznamu odsazovat vždy o jeden krok vpravo.

Příklad na vnořené seznamy:

```
<BODY>
<UL>
<LI>nečíslovaný seznam</LI>
<UL>
<LI>příkaz <B>UL</B></LI>
<LI>příkaz <B>LI</B></LI>
</UL>
<LI>číslovaný seznam</LI>
<LI>seznam definic</LI>
<LI>seznam menu a adresářů</LI>
</UL>
</BODY>
```

2) *Syntaxe tagů*

```
<UL type=[disk | circle | square] dingbat="znak_odrážky" src="url_grafiky" plain compact  
wrap=[vert | horiz] align=[center | left | right | justify] clear=[left | right | all]>  
...položky seznamu...  
</UL>
```

párová značka vymežující neuspořádaný seznam; prvek musí obsahovat alespoň jeden prvek nebo <LH>

type vzhled grafických symbolů zahajujících položky seznamu

disk plné tečky (implicitní)

circle prázdná kolečka

square čtverečky

dingbat znak použitý jako symbol zahajující položky seznamu

src URL grafiky, která bude použita jako symbol zahajující položky seznamu

plain bez úvodních symbolů před položkami seznamu

compact požadavek na úsporné provedení seznamu (záleží na prohlížeči)

wrap požadavek na vícesloupcové provedení seznamu (předpoklad, že položky jsou krátké)

vert uspořádání položek po sloupcích

horiz uspořádání položek po řádcích

align způsob horizontálního zarovnání seznamu

left zarovnání k levému okraji

right zarovnání k pravému okraji

center vycentrování doprostřed

justify zarovnání do bloku (víceřádkové položky)

clear způsob obtékání seznamu

left jen pro seznamy umístěné vlevo

right jen pro seznamy umístěné vpravo

all dalají text pokračuje až pod všemi položkami seznamu

```
<LH>
```

```
...text záhlaví seznamu...
```

```
</LH>
```

párová značka, která definuje záhlaví seznamu jako nadpis seznamu

```
<LI type=[disk | circle | square | a | A | i | I | 1] value=číslo_položky start=číslo
align=[center | left | right | justify]>
...text položky seznamu...
</LI>
```

párová značka definující jednotlivé položky seznamu

type vzhled grafických symbolů zahajujících položky seznamu

disk plné tečky (implicitní)

circle prázdná kolečka

square čtverečky

type následující typy jsou rozšířením Netscape Navigatoru a platí pouze u číslovaných seznamů:

a číslování pomocí malých písmen abecedy

A číslování pomocí velkých písmen abecedy

i číslování pomocí římských číslic (malá písmena)

I číslování pomocí římských číslic (velká písmena)

1 číslování číslicemi (implicitní)

start nastavuje počáteční hodnotu u číslovaného seznamu (rozšíření Netscape Navigatoru)

value pořadové číslo položky v uspořádaném seznamu (jen u číslovaného seznamu)

align způsob horizontálního zarovnání obsahu této položky seznamu

left zarovnání k levému okraji

right zarovnání k pravému okraji

center vycentrování doprostřed

justify zarovnání do bloku (víceřádkové položky)

b) číslovaný seznam

1) *Obecná definice*

Číslované seznamy jsou definovány obdobně jako nečíslované. Jediným rozdílem je použití příkazu místo . Použití příkazů <LH> a je totožné jako u nečíslovaného seznamu.

Příklad:

```
<BODY>
<OL>
<LI> položka 1</LI>
<LI> položka 2</LI>
<LI> položka 3</LI>
</OL>
</BODY>
```

2) *Syntaxe tagu *

```
<OL type=[a / A / i / I / 1] start/seqnum=počáteční_hodnota continue compact align=[center / left / right / justify] clear=[left / right / all]>  
...položky seznamu...  
</OL>
```

párová značka vymezující uspořádaný seznam; prvek musí obsahovat alespoň jeden prvek nebo <LH>

type způsob číslování položek seznamu

- a** malými písmeny abecedy
- A** velkými písmeny abecedy
- i** římskými číslicemi (malá písmena)
- I** římskými číslicemi (velká písmena)
- 1** arabskými číslicemi (implicitní)

start počáteční hodnota číslování položek seznamu (rozšíření Netscape)

seqnum počáteční hodnota číslování položek seznamu

continue zajišťuje návaznost na předchozí seznam (čítač si ponechává aktuální hodnotu)

compact požadavek na úsporné provedení seznamu (záleží na prohlížeči)

align způsob horizontálního zarovnání seznamu

- left** zarovnání k levému okraji
- right** zarovnání k pravému okraji
- center** vycentrování doprostřed
- justify** zarovnání do bloku (víceřádkové položky)

clear způsob obtékání seznamu

- left** jen pro seznamy umístěné vlevo
- right** jen pro seznamy umístěné vpravo
- all** další text pokračuje až pod všemi položkami seznamu

9. Obrázky, grafika

a) Grafika používaná v HTML

Jazyk HTML umožňuje vkládat obrázky přímo do dokumentu prostřednictvím příkazu . Obrázky jsou na WWW stránkách používány ve stále hojnější míře. V podstatě celý dokument se může skládat jen z obrázků, ovšem doba přenosu takovéto stránky z jiného serveru na Internetu může trvat i několik desítek minut.

Obrázky, které uvidíte v jakémkoliv dokumentu, nejsou součástí zdrojového kódu, ale jsou někde uloženy na WWW serveru, **nejčastěji v grafickém formátu GIF nebo JPEG. Název souboru s obrázkem se do dokumentu vkládá pomocí atributu SRC.**

Adresu lze zapsat relativně - adresa je vztažena k adresáři, v němž se nachází aktuální HTML stránka. Stejně jako u hypertextových odkazů lze použít i absolutní URL adresu.

Pozor! Příkaz prohlížeč chápe jako jakýkoliv jiný příkaz pro psaní textu. V praxi to znamená, že obrázek není nijak odsazován, ani umístěn do nového odstavce.

Obrázky lze centrovat buď pomocí příkazu <CENTER> nebo jejich umístěním do vystředěného odstavce (<P ALIGN=center>).

10. Styly CSS (Cascading Style Sheets)

a) Obecný význam stylů

Jako "styly" jsme v úvodu trochu neodborně zvali to, co se jinak nazývá "kaskádovou definicí stylů," anglicky Cascading Style Sheets, CSS. Ačkoliv by se mohlo z prvního odstavce zdát, že styly jsou tu pouze pro legraci, není tomu tak: **účelem stylů je oddělit obsah dokumentu od jeho designu a zpřehlednit tak návrh html stránek. Pomocí stylů můžeme ovlivňovat, jak budou vypadat textové prvky dokumentu.**

Pokud jsme bez stylů kupř. chtěli, aby se nadpisy na stránce vykreslovaly v určité barvě daným fontem o jisté velikosti, pravděpodobně jsme použili na několika místech příkazu `` s atributy udávajícími barvu, druh a velikost fontu. Jestliže jsme chtěli první řádek nějakého odstavce odsadit o pár bodů, nezbylo, než použít několika pevných mezer `;nbsp`.

Se styly může být cesta následující: html značka pro nadpis `<h1>` přiřadíme v definici stylu vlastnosti týkající se druhu fontu, barvy fontu, velikosti fontu, ale třeba i šířky fontu anebo barvy pozadí. Nadpisy pak stačí ohraničit pomocí `<h1>` a vykreslí se tak, jak je předepsáno pro tuto značku. V případě odstavců prostě v definici stylu určíme prvku pro odstavec `<p>`, aby se jím označené odstavce odsazovaly o námi zadaný počet bodů.

Používáme-li styly, měli bychom všechny příkazy uzavírat jejich párovými druhy s lomítkem. Je nutné uzavírat všechny příkazy, i ty, kde to doposud nebylo povinností: takže třeba každý odstavec uvodíme příkazem `<p>` a uzavřeme ho příkazem `</p>`.

b) Vytváříme CSS styly

Nejprve si ukážeme, jak určíme vlastnosti nějakého konkrétního prvku a pak si povíme, jakým způsobem zakomponujeme definici stylů do html dokumentu. Určíme-li vlastnosti jistého textového prvku, napíšeme značku prvku spolu s předpisem pro tuto značku. Předpis uzavřeme do složených závorek. Uvnitř závorek definujeme hodnoty jednotlivých atributů, různé atributy od sebe oddělíme středníkem. V definici stylu nemusíme měnit vlastnosti úplně každého textového prvku, stačí uvést pouze ty prvky, které mají vypadat odlišně od normálu.

Příklad: Takto definujeme styl např. nadpisu:

```
H1 {color: green;  
font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
font-size: 28pt}
```

c) Čtyři způsoby jak pracovat se styly

Existují čtyři způsoby, jak pomocí stylů ovlivnit vzhled dokumentu, všechny čtyři způsoby lze použít zároveň. Každý ze způsobů má určitou váhu, větší váha přebíjí menší, odtud "kaskádové styly." Uvedeme si je od menší váhy po větší:

1) *Odkaz*

Styly nadefinujeme v samostatném dokumentu s příponou .css a příkazem <link>odkážeme na tento dokument. To umožňuje použít jedinou definici stylů pro návrh celého sajtu.

<link>=odkaz na definici stylu

Příklad odkazu:

```
<head>
<link rel=stylesheet href=styly.css type="text/css">
</head>
```

**Href= URL*

**URL odkazuje na soubor s definicí stylů, soubor má příponu .css.*

2) *Vložení*

Definici stylů uvedeme přímo do dokumentu, použijeme příkazu <style>. Definice je potom platná pro tuhle jedinou stránku.

<style>=definice stylu vložená do dokumentu

Příklad vložené definice:

```
<html>

<style type="text/css">
<!--

-->
</style>

<body>

</body>
</html>
```

3) **Blok**

Na začátku bloku uvedeme speciální příkaz <div> (resp.), blok musíme uzavřít pomocí </div> (resp.).

<div>definice stylu pro část dokumentu

 definice stylu na text

Příkazem <div> ovlivňujeme vzhled celých odstavců, příkazem pouze několika slov či písmen. Na začátku bloku uvedeme <div>, na konci </div>, podobně se používá .

Class text jde o jejich atribut, který informuje jaký styl se má použít, neboli udává jméno třídy, která se použije pro vykreslení části dokumentu

4) **Příkaz**

Do příkazu určujícího vzhled textového prvku - třeba nebo <h1> - přidáme nový atribut style.

Chcete-li využít "stylových" možností formátování textu pouze v několika drobných částech dokumentu, umístěte dovnitř libovolného příkazu nový atribut Style.

Příklad s atributem Style:

```
<p style="background-color: green; font-family: Arial">Meloun</p>
```

Style= "text"

Hodnotou atributu je to, co by jinak v definici stylů bylo zapsáno ve složených závorkách: tedy další atributy, oddělené středníky. Hodnotu atributu Style uzavírejte do závorek!

d) **Třídy**

Pomocí tříd udržíme pohromadě logickou strukturu dokumentu s jeho vzhledem. Představte si, že máte FAQ stránku dotazů a odpovědí. Aby se v tom vyznal nejen čert, dotazy jsou formátované jinak, než odpovědi: vzájemně se liší barvou, odsazením... Každý dotaz nebo odpověď je jiný odstavec. Nadefinujeme si tedy dvě třídy html prvku <p>, jednu nazveme překvapivě "otázka" a druhou neméně překvapivě "odpověď:"

P.otázka {color: red ; font-style: italic }

P.odpověď {color: green ; font-weight: light }

Uvnitř html dokumentu otázky a odpovědi označíme následovně:

```
<p class="otazka">Proč?</p>
```

```
<p class="odpoved">Pro slepičí kvoč.</p>
```

Html prvek pro link <a> má navíc některé třídy předdefinované, můžete tak ovlivňovat třeba vzhled navštívených a nenavštívených linků (v následujícím příkladu jsme linkům pomocí "text-decoration: none" odstranili jejich podtržení). Všimněte si, že jméno předdefinované třídy je odděleno od názvu prvku dvojtečkou!

A:link {text-decoration:none} link

A:visted {text-decoration:none} navštívený link

A:active {text-decoration:none} aktivní link

e) Atributy pro CSS styly

Název atributu	Popis atributu	Hodnoty atributu	Příklad použití
font-family	druh písma	název písma	{font-family: Arial}
Font-size	výška písma	body (pt) palce (in) centimetry (cm) pixely (px)	{font-size: 30px}
font-weight	Tloušťka písma	extra-light light demi-light medium demi-bold bold extra-bold	{font-weight: extra-bold}
line-height	Vzdálenost mezi řádky	body (pt) palce (in) centimetry (cm) pixely (px) procento (%)	{line-height: 30px} {font-style: italic}
font-style	Italica	Normal,Italic	
text-decoration	Dekorace	nic:none podtržení: underline italika: italic škrtnutí: line-through	{text-decoration: none}
Color, Background-color	Barva textu, pozadí	jméno barvy RGB hodnota	{background-color: blue} {color: green}
margin-left margin-right margin-top	Vzdálenost od okraje stránky	body (pt) palce (in) centimetry (cm) pixely (px)	{margin-left: -100px}
text-align	Zarovnání textu.	nalevo: left centrovaně: center napravo: right	{text-align: center}
text-indent	Odsazení textu odleva body (pt)	palce (in) centimetry (cm) pixely (px)	{text-indent: 2cm}

f) Příklad použití stylů

Příklad:

```
<html>
<head>
<title>Příklad</title>
<style type="text/css">
<!--
BODY {background-color: aqua}
H2 {text-align: right;
background-color: blue;
font-family: Comic Sans MS}
P {text-align: center;
font-family: "Courier New CE, sans-serif"; font weight: bold}
A:link {text-decoration: none;
font-size: 48px;
color: green}
.zluta {background-color: yellow}
.modra {background-color: blue}
.bila {background-color: white}
-->
</style>

</head>
<body>

<h2>Nadpisek</h2>
<p>Odstavecěk a v něm <span class=zluta>žlutá <span class=modra>modrá </span>
žlutá </span> <span class=bila>bílá.</span></p>
<a href=styly_priklad.htm>Velice fikaný odkaz.</a>

</body>
</html>
```

Výsledek

Finta

Příklad:

```
<html>
<head>
<title>příklad</title>
<style type="text/css">
<!--
BODY {background: white;
text-align: center;
font-family: Comic Sans MS}
```

```
.stin {color: black;
margin-top: 50px;
font-weight: bold;
font-size: 110px}

.abc {color: blue;
margin-top: -160px;
font-weight: bold;
font-size: 110px}

-->
</style>
</head>
<body>
<div class=stin> abc</div>
<div class=abc>abc</div>
</body>
</html>
```

Výsledek

Využili jsme dědičnosti: tělu dokumentu jsme přiřadili bílé pozadí, bezpatkový font a přikázali jsme všechno centrovat doprostřed (všimněte si, jak se značí komentář) - tyto vlastnosti zdědí od těla dokumentu všechny další html prvky. Nadefinovali jsme dvě třídy pro textové prvky, třídy se liší barvou písma, atribut "margin-top" jsme použili k efektu vystínování. Modré "abc" by se normálně vypsalo na nový řádek, ale protože jsme ho záporně odsadili od horního okraje, posune se směrem nahoru a přepíše černé "abc", které tvoří stín.

11. Dynamika na webu

a) Pojmy

- 1) *DHTML*
- 2) *Scripty na straně serveru*
PHP
ASP
- 3) *Scripty na straně klienta*
JavaScript
VBScript
- 4) *Dotazovací jazyk pro práci s databází*
MySql

b) Běžící text

Příklad:

```
<p align="center">  
<font face="Comic Sans MS">  
<marquee align="middle" height="28" width="49%">&lt;Běžící text&gt;  
</marquee>  
</font>  
</p>
```

c) Tlačítko jako odkaz

Do sekce <HEAD> umístěte:

```
-----  
<script>  
<!--  
function WinOpen(url)  
{  
msg=open(url,"DisplayWindow",  
"toolbar=yes,directories=no,menubar=no");  
}  
!-->  
</script>
```

Do sekce <BODY> umístěte:

```
-----  
<form>  
<p align="center">  
<input type="button" name="Button1" value="ODKAZ"  
onclick="WinOpen('http://mujweb.cz/www/psps.html')">  
</p>  
</form>
```


12. Příloha

Dec	Hex	IBM	Dec	Hex	IBM	Dec	Hex	IBM	ISO	Win	Kam	Lat	Dec	Hex	IBM	ISO	Win	Kam	Lat
0	0		64	40	@	128	80	Ç			Č	Ç	192	C0	⌞	Ŕ	Ŕ	⌞	⌞
1	1	☉	65	41	A	129	81	ü			ü	ü	193	C1	⌞	Á	Á	⌞	⌞
2	2	☼	66	42	B	130	82	é	,		é	é	194	C2	⌞	Â	Â	⌞	⌞
3	3	♥	67	43	C	131	83	â			ď	â	195	C3	⌞	Ă	Ă	⌞	⌞
4	4	♦	68	44	D	132	84	ä	”		ä	ä	196	C4	—	Ä	Ä	—	—
5	5	♣	69	45	E	133	85	à	...		Đ	ù	197	C5	+	Ł	Ł	+	+
6	6	♠	70	46	F	134	86	â	†		Ť	é	198	C6	⌞	Ć	Ć	⌞	Ă
7	7	▪	71	47	G	135	87	ç	‡		č	ç	199	C7	⌞	Ç	Ç	⌞	ă
8	8	♣	72	48	H	136	88	ê	^		ě	ı	200	C8	⌞	Č	Č	⌞	⌞
9	9	◦	73	49	I	137	89	ë	‰		Ë	ë	201	C9	⌞	É	É	⌞	⌞
10	A	■	74	4A	J	138	8A	è	Š		Ł	Ö	202	CA	⌞	Ę	Ę	⌞	⌞
11	B	♂	75	4B	K	139	8B	ï	<		Í	ö	203	CB	⌞	Ë	Ë	⌞	⌞
12	C	♀	76	4C	L	140	8C	î	Ś		ı	î	204	CC	⌞	Ë	Ë	⌞	⌞
13	D	♫	77	4D	M	141	8D	ì	Ť		Í	Ž	205	CD	=	Í	Í	=	=
14	E	♫	78	4E	N	142	8E	Ä	Ž		Ä	Ä	206	CE	⌞	Î	Î	⌞	⌞
15	F	✱	79	4F	O	143	8F	Å	Ž		Á	Ć	207	CF	⌞	Đ	Đ	⌞	α
16	10	▶	80	50	P	144	90	É			É	É	208	D0	⌞	Đ	Đ	⌞	đ
17	11	◀	81	51	Q	145	91	æ	‘		ž	Ł	209	D1	⌞	Ń	Ń	⌞	Đ
18	12	↕	82	52	R	146	92	Æ	’		Ž	Í	210	D2	⌞	Ń	Ń	⌞	Đ
19	13	!!	83	53	S	147	93	ô	“		ô	ô	211	D3	⌞	Ó	Ó	⌞	Ë
20	14	¶	84	54	T	148	94	ö	”		ö	ö	212	D4	⌞	Ô	Ô	⌞	đ
21	15	§	85	55	U	149	95	ò	•		Ó	Ł	213	D5	⌞	Ö	Ö	⌞	Ń
22	16	■	86	56	V	150	96	û	-		ù	ı	214	D6	⌞	Ö	Ö	⌞	ı
23	17	↕	87	57	W	151	97	ù	-		Û	Ś	215	D7	⌞	×	×	⌞	Î
24	18	↑	88	58	X	152	98	ÿ	~		ý	ś	216	D8	⌞	Ř	Ř	⌞	ě
25	19	↓	89	59	Y	153	99	Ö	™		Ö	Ö	217	D9	⌞	Û	Û	⌞	⌞
26	1A	→	90	5A	Z	154	9A	Û	Š		Û	Û	218	DA	⌞	Û	Û	⌞	⌞
27	1B	←	91	5B	[155	9B	ç	>		Š	Ť	219	DB	■	Û	Û	■	■
28	1C	⌞	92	5C	\	156	9C	£	ś		Ł	ł	220	DC	■	Û	Û	■	■
29	1D	↔	93	5D]	157	9D	¥	ł		Ý	Ł	221	DD	■	Ý	Ý	■	Ť
30	1E	▲	94	5E	^	158	9E	P _t	ž		Ř	×	222	DE	■	Ť	Ť	■	Û
31	1F	▼	95	5F	-	159	9F	f	ž		ř	č	223	DF	■	ß	ß	■	■

32	20		96	60	`	160	A0	á		á	á	224	E0	α	í	í	α	Ó	
33	21	!	97	61	a	161	A1	í	À	í	í	225	E1	β	á	á	β	Ö	
34	22	"	98	62	b	162	A2	ó	˘	ó	ó	226	E2	Γ	â	â	Γ	Û	
35	23	#	99	63	c	163	A3	ú	Ł	ú	ú	227	E3	π	ă	ă	π	Ń	
36	24	\$	100	64	d	164	A4	ñ	Ń	ñ	ñ	228	E4	Σ	ä	ä	Σ	ń	
37	25	%	101	65	e	165	A5	Ñ	Ł	Ñ	ą	229	E5	σ	í	í	σ	ň	
38	26	&	102	66	f	166	A6	ä	Ś	ı	Û	Ž	230	E6	μ	ć	ć	μ	Š
39	27	'	103	67	g	167	A7	ö	§	§	Ô	ž	231	E7	τ	ç	ç	τ	š
40	28	(104	68	h	168	A8	ı	"	"	š	Ě	232	E8	Φ	č	č	Φ	Ř
41	29)	105	69	i	169	A9	ƒ	Š	©	ř	ę	233	E9	Θ	é	é	Θ	Ú
42	2A	*	106	6A	j	170	AA	ƒ	Ş	Ş	ı		234	EA	Ω	ę	ę	Ω	ı
43	2B	+	107	6B	k	171	AB	½	Ť	«	Ř	ž	235	EB	δ	ë	ë	δ	Ů
44	2C	,	108	6C	l	172	AC	¼	Ž	ƒ	¼	Č	236	EC	∞	ě	ě	∞	ý
45	2D	-	109	6D	m	173	AD	ı		-	§	ş	237	ED	φ	í	í	φ	Ÿ
46	2E	.	110	6E	n	174	AE	«	Ž	®	«	«	238	EE	€	î	î	€	ţ
47	2F	/	111	6F	o	175	AF	»	Ž	Ž	»	»	239	EF	∩	ď	ď	∩	'
48	30	0	112	70	p	176	B0	▣	◦	◦	▣	▣	240	F0	≡	đ	đ	≡	-
49	31	1	113	71	q	177	B1	■	ą	±	▣	▣	241	F1	±	ń	ń	±	"
50	32	2	114	72	r	178	B2	■	˘	˘	■	■	242	F2	≥	ň	ň	≥	˘
51	33	3	115	73	s	179	B3		ı	ı			243	F3	≤	ó	ó	≤	˘
52	34	4	116	74	t	180	B4	†	'	'	†	†	244	F4	∫	ô	ô	∫	˘
53	35	5	117	75	u	181	B5	‡	ı	μ	‡	Á	245	F5	∫	õ	õ	∫	§
54	36	6	118	76	v	182	B6	‡	ś	¶	‡	Â	246	F6	÷	ö	ö	÷	÷
55	37	7	119	77	w	183	B7	∩	˘	˘	∩	Ě	247	F7	≈	÷	÷	≈	˘
56	38	8	120	78	x	184	B8	∩	,	,	∩	Ş	248	F8	◦	ř	ř	◦	◦
57	39	9	121	79	y	185	B9	‡	š	ą	‡	‡	249	F9	•	ů	ů	•	"
58	3A	:	122	7A	z	186	BA		ş	ş			250	FA	·	ú	ú	·	·
59	3B	;	123	7B	{	187	BB	∩	ı	»	∩	∩	251	FB	√	ů	ů	√	ů
60	3C	<	124	7C		188	BC	∩	ž	Ł	∩	∩	252	FC	"	ü	ü	"	Ř
61	3D	=	125	7D	}	189	BD	∩	"	"	∩	Ž	253	FD	"	ý	ý	"	ř
62	3E	>	126	7E	~	190	BE	∩	ž	ı	∩	ž	254	FE	■	ţ	ţ	■	■
63	3F	?	127	7F	Δ	191	BF	∩	ž	ž	∩	∩	255	FF		·	·		