



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ**

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

**ÚSTAV POČÍTAČOVÉ GRAFIKY A MULTIMÉDIÍ**

DEPARTMENT OF COMPUTER GRAPHICS AND MULTIMEDIA

**NÁSTROJ PRO KONTROLU DIPLOMOVÝCH PRACÍ**

THESES CHECKER

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

BACHELOR'S THESIS

**AUTOR PRÁCE**

AUTHOR

**MICHAELA MACKOVÁ**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

**Ing. TOMÁŠ MILET, Ph.D.**

**BRNO 2023**

## Zadání bakalářské práce



144733

Ústav: Ústav počítačové grafiky a multimédií (UPGM)  
Studentka: **Macková Michaela**  
Program: Informační technologie  
Specializace: Informační technologie  
Název: **Nástroj pro kontrolu diplomových prací**  
Kategorie: Počítačová grafika  
Akademický rok: 2022/23

### Zadání:

1. Nastudujte nástroje pro automatickou kontrolu kvality technických dokumentací, způsoby hledání chyb, formální, typografické a jazykové požadavky technických dokumentací. Nastudujte a sesbírejte často se vyskytující chyby v technických dokumentacích.
2. Navrhněte aplikaci, která ve vstupním souboru pdf vyznačí chyby a navrhne způsob řešení.
3. Implementujte navrženou aplikaci tak, aby byla uživatelsky co nejpřívětivější a nejsnáze se používala.
4. Vyhodnoťte nástroj na již zveřejněných pracích a porovnejte její výsledky s posudky oponentů.
5. Práci zhodnoťte, zveřejněte a vytvořte demonstrační video.

### Literatura:

- Biernátová, O. a Skůpa, J. Bibliografické odkazy a citace dokumentů [online]. Brno: Citace.com, září 2011. Dostupné z: <http://www.citace.com/download/CSN-ISO-690.pdf>.
- Černá, A., Chromý, J., Konečná, H. et al. Internetová jazyková příručka – Ústav pro jazyk český Akademie věd ČR, v. v. i. [online]. Centrum zpracování přirozeného jazyka FI MU, 2019. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/>.
- Hlavsa, Z. et al. Pravidla českého pravopisu. 2. vyd. Academia, 2009. ISBN 80-200-1327-X.
- Zemčík, P. Směrnice děkana č. 7/2018 – Úprava, odevzdávání a zveřejňování závěrečných prací na FIT VUT v Brně [online]. 2018. Dostupné z: <https://www.fit.vut.cz/fit/info/smernice/sm2018-07.pdf>.

Při obhajobě semestrální části projektu je požadováno:  
První dva body a kostra aplikace.

Podrobné závazné pokyny pro vypracování práce viz <https://www.fit.vut.cz/study/theses/>

Vedoucí práce: **Milet Tomáš, Ing., Ph.D.**  
Vedoucí ústavu: Černocký Jan, prof. Dr. Ing.  
Datum zadání: 1.11.2022  
Termín pro odevzdání: 10.5.2023  
Datum schválení: 31.10.2022

## Abstrakt

Cílem této práce je vytvoření aplikace, která zkontroluje technickou zprávu a označí všechny nalezené chyby pomocí PDF anotací. Aplikace je implementována v jazyku Python a pomocí frameworku Django je přístupná jako webový nástroj. Vytvořené řešení dokáže nalézt šest převážně typografických chyb, které se často vyskytují v diplomových pracích. Nalezené chyby jsou graficky označeny a upravený PDF soubor je poté zobrazen přímo na webové stránce. Výsledný nástroj je volně dostupný a pomáhá uživatelům při kontrolování textu své vytvářené technické zprávy.

## Abstract

Do tohoto odstavce bude zapsán výtah (abstrakt) práce v anglickém jazyce. **[[TODO:]]**

## Klíčová slova

PDF, typografické chyby, časté chyby, technická zpráva, webová aplikace, PDF anotace, Django, Python, struktura PDF

## Keywords

PDF, typographical mistakes, frequent mistakes, technical paper, web application, PDF annotations

## Citace

MACKOVÁ, Michaela. *Nástroj pro kontrolu diplomových prací*. Brno, 2023. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně, Fakulta informačních technologií. Vedoucí práce Ing. Tomáš Milet, Ph.D.

# Nástroj pro kontrolu diplomových prací

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně pod vedením pana Ing. Tomáše Mileta, Ph.D. Uvedla jsem všechny literární prameny, publikace a další zdroje, ze kterých jsem čerpala.

.....  
Michaela Macková  
4. května 2023

## Poděkování

V této sekci je možno uvést poděkování vedoucímu práce a těm, kteří poskytli odbornou pomoc (externí zadavatel, konzultant apod.). **[[TODO:]]**

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Typografie a často vyskytované chyby v diplomových pracích</b>	<b>3</b>
2.1	Rychlokurz typografie . . . . .	3
2.2	Přetečení objektů za okraj stránky . . . . .	3
2.3	Chybné použití spojovníku . . . . .	4
2.4	Chybějící popis kapitoly . . . . .	5
2.5	Nadpisy třetí a větší úrovně v obsahu . . . . .	5
2.6	Absence vektorové grafiky . . . . .	6
2.7	Nepoužívání pevné mezery . . . . .	6
<b>3</b>	<b>PDF soubor</b>	<b>8</b>
3.1	Formát PDF . . . . .	8
3.2	Grafika v PDF . . . . .	13
3.3	Reprezentace anotací v PDF souboru . . . . .	18
3.4	Programovací jazyky a knihovny pro zpracování a anotování PDF souborů . . . . .	19
<b>4</b>	<b>Návrh a implementace aplikace</b>	<b>22</b>
4.1	Specifikace požadavků . . . . .	22
4.2	Návrh aplikace . . . . .	22
4.3	Využité technologie . . . . .	24
4.4	Implementace webové aplikace . . . . .	25
4.5	Program pro vyhledání chyb a jejich následné vyznačení . . . . .	28
4.6	Ukázka použití vytvořené webové aplikace . . . . .	35
4.7	Doplňující program pro použití v příkazovém řádku . . . . .	36
<b>5</b>	<b>Testování a zhodnocení výsledné aplikace</b>	<b>37</b>
5.1	Ověření správné funkcionality vyhledávání chyb . . . . .	37
5.2	Znamé chyby aplikace . . . . .	37
5.3	Uživatelské dotazníky . . . . .	37
5.4	Možné budoucí rozšíření aplikace . . . . .	38
<b>6</b>	<b>Závěr</b>	<b>39</b>
	<b>Literatura</b>	<b>40</b>

# Kapitola 1

## Úvod

Pro úspěšné dokončení vysokoškolského studia musí student napsat několik desítek stran textu zvaného závěrečná práce. Tato technická zpráva by měla být před jejím zveřejněním několikrát překontrolována, ale ve většině případů se nenaleznou všechny vyskytované chyby. Při velké koncentraci chyb se může výsledná práce zdát „odfláklá“ a může tak být sníženo její ohodnocení, případně může být tato práce přímo zamítnuta.

V současné době existuje několik nástrojů pro kontrolu textu. Tyto nástroje se však převážně zaměřují na gramatické chyby a typografické chyby tak bývají často přehlíženy. Při správné volbě textového procesoru jsou některé chyby automaticky při psaní opravovány, ale opět na to není žádná aplikace zaměřena.

Cílem této práce je zkoumáním zveřejněných diplomových prací nalézt, které chyby se v nich často vyskytují. Dalším krokem bylo navrhnout a vytvořit lehce dostupnou aplikaci, která nalezne tyto (převážně typografické) chyby a označí je přímo uvnitř poskytnutého PDF souboru. Tato aplikace by měla být dostupná bez nutnosti instalování a měla by být co nejvíce intuitivní.

V kapitole 2 jsou popisovány často vyskytované chyby v diplomových pracích, které byly zjištěny jako součást této práce. Dále je popsán formát souboru PDF (kapitola 3), návrh a implementace samotné aplikace (kapitola 4), což zahrnuje i vývoj webové aplikace s pomocí Django frameworku.

[[TODO:]]

## Kapitola 2

# Typografie a často vyskytované chyby v diplomových pracích

U psaní textu se autor musí řídit nejen gramatickými, ale i typografickými pravidly. Toto platí především při psaní odborné práce. Větší množství chyb v textu práce může mít za následek to, že i kvalitně odvedená praktická realizace práce se bude zdát neuspokojivá.

Chyby mohou být způsobeny z nepozornosti, anebo z neznalosti, přičemž druhá možnost je pro autora textu horší, jelikož i po několikátém přečtení nemusí pisatel vůbec poznat, že se jedná o chybu. Správnou volbou textového editoru si tvůrce textu může usnadnit hledání některých chyb. Několik dnešních textových procesorů poskytuje alespoň částečnou kontrolu pravopisu, nicméně tato kontrola umí ve spoustě případů upozornit převážně jen na překlipy. Významové chyby, jako je například záměna slov *típ*, *typ* nebo *autorizace*, *autentizace*, bývají často touto automatickou kontrolou zanedbávány. Další části této kapitoly popisují několik chyb, které lze nalézt v mnoha diplomových pracích a dále uvádějí, jak se těmto chybám vyhnout.

### 2.1 Rychlokurz typografie

[[**TODO:** text]]

### 2.2 Přetečení objektů za okraj stránky

Přetečení textu za okraj se nejčastěji vyskytuje, když student píše svou diplomovou práci s pomocí jazyka L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Obvykle je to způsobeno tím, že program nedokáže automaticky zalomit slovo na konci řádku, jak je ukázáno na obrázku 2.1. Toto lze opravit napověděním možného zalomení nebo přeformulováním věty, kde se daná chyba vyskytuje. Další typ této chyby je přetečení obrázku za okraj, který se nestává tak často, ale lze jej udělat v několika textových editorech.



Obrázek 2.1: Ukázka přetečení za okraj. [[popisek + přetečení obrázku]]

## 2.3 Chybné použití spojovníku

Nesprávné používání spojovníku je chyba, která se vyskytuje nejen v diplomových pracích. Spojovník (-) je graficky velmi podobný pomlčce (–), ale významově se značně liší. Pravidla pro psaní těchto znaků, uvedená v internetové příručce Ústavu pro jazyk český [1], říkají, že spojovník se píše bez mezer mezi výrazy, které spojuje. Výjimkou je, naznačuje-li spojovník neúplné slovo. Obecně se tedy v češtině tento znak užívá tehdy, chce-li autor vyjádřit, že jím spojené výrazy tvoří těsný významový celek. Pomlčka se oproti spojovníku využívá pro oddělování částí projevu, vyjádření rozsahu, vztahu nebo vyznačení přestávky v řeči, pro uvození přímé řeči a pro vyjádření celého čísla při psaní peněžních částek. Odděluje se z obou stran mezerami. Komplikovanější situace nastane pouze tehdy, když je toto znaménko použito ve funkci výrazů a, až, od, do nebo proti. Spojovník (-) i pomlčka (–) bývají často zaměňovány se znaménkem minus (−), to však má též své grafické i významové odlišnosti. V knize [7] je vysvětleno, že znak minus má stejnou šíři i umístění jako znak plus. Znak minus se používá ve dvou významech, a to pro označení záporné hodnoty, nebo pro označení operace odčítání. Sazba se v obou případech liší: pro označení záporné hodnoty se znak minus a následující operand píše bez mezery, pro psaní minus jako odčítání se však mezera uvádí z obou stran tohoto znaménka. Internetová příručka Ústavu pro jazyk český [1] však uvádí, že je v korespondenci dovoleno znak minus (−) nahradit pomlčkou (–).

Podle článku [8] se tato chyba (naznačena na obrázku ??) vyskytuje v textu kvůli absenci znaku pomlčky na klávesnici. Místo znaku pomlčky, který je při psaní textu pravděpodobně potřebný častěji, se na klávesnici vyskytuje právě znak spojovníku. I když nyní už spousta textových editorů dokáže automaticky nahradit spojovník za pomlčku, tato náhrada nemusí být stoprocentní. V programu L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X se spojovník zapíše přímo z klávesnice jako -, pomlčku je možno zapsat pomocí dvou spojovníků -- a znaménko minus je zapsáno jako spojovník v matematickém prostředí \$-\$ nebo též \$\$-\$\$.





Obrázek 2.2: Ukázka chybně použitého spojovníku. **[[popisek]]**

## 2.4 Chybějící popis kapitoly

I když je kapitola rozdělena na několik podkapitol, musí i samotná kapitola obsahovat úvod do této kapitoly. Blog [9] vysvětluje, že pokud není uveden popis mezi kapitolou a její podkapitolou, působí poté práce nedopracovaně. Tuto skutečnost lze vidět i na ukázce v obrázku ???. V tomto místě se hodí napsat 1–2 odstavce, kde bude vysvětlené o čem daná kapitola je a co se v ní čtenář dozví.



Obrázek 2.3: Ukázka chybějícího textu. **[[popisek]]**

## 2.5 Nadpisy třetí a větší úrovně v obsahu

V diplomové práci není vhodné v obsahu uvádět nadpisy třetí či větší úrovně. Jak je vidět na obrázku ??, obsah je poté nepřehledný a zbytečně dlouhý. Samotná třetí úroveň nadpisů je velmi podrobná, ale v diplomové práci ji lze použít v případě, když bude nečíslovaná. V programu L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X tohoto lze dosáhnout příkazem `\subsection*{}`. Nadpisy čtvrté a větší úrovně už by se v diplomové práci neměly vůbec vyskytovat.



Obrázek 2.4: Ukázka obsahu s nadpisy 3 a více úrovně. [\[\[popisek\]\]](#)

## 2.6 Absence vektorové grafiky

Při vkládání obrázku do textu se autor musí zabývat několika otázkami a jedna z nich je určitě jeho kvalita. Pokud má obrázek moc malé rozlišení nevypadá v odborné práci dobře. I přesto, že se obrázek na displeji zdá dostatečně kvalitní, při tisku může být daný obrázek „rozkostičkován“. Toto nevhodné použití lze vidět i na obrázku [??](#). Tento problém kvalitního rozlišení nám může vyřešit použití vektorového obrázku. Podle knihy [\[7\]](#) je zásadní výhodou vektorového obrázku jeho uložení, díky kterému si obrázek ponechá vysokou kvalitu i v různém zvětšení. Ale použití vektorové grafiky není vždy vhodné a v některých případech není ani možné. V knize je proto uvedeno doporučení použít vektorovou grafiku (formáty SVG, EPS a PDF) na schémata a loga, rastrovou grafiku formátu JPG pro fotografie a pro ostatní rastrovou grafiku použít formát PNG.



Obrázek 2.5: Ukázka rastrového a vektorového obrázku. [\[\[popisek\]\]](#)

## 2.7 Nepoužívání pevné mezery

Jako spousta jiných věcí i psaní mezer má svá pravidla. Jak zmiňuje článek [\[2\]](#), i v něčem tak samozřejmém, jako je psaní pouhé mezery se často chybuje: mezera se musí psát za tečkou (nebo též čárkou), ne před ní a píše se vždy jen jedna, data se píšou ve formátu *d. m. yyyy* a čísla se oddělují mezerou po tisících (s výjimkou letopočtu). Při psaní se může stát, že mezera spojující znaky nebo čísla, vyjde na konec řádku a tyto znaky by se rozdělily. Tento případ lze pozorovat i na obrázku [??](#). Pro zamezení takových případů existuje právě pevná (nebo též nedělitelná) mezera.

Pevná mezera se zobrazí stejně jako normální mezera, ale na rozdíl od normální mezery, spojí dohromady příslušné znaky a zablokuje jejich rozdělení na konci řádku. Podle pravidel internetové jazykové příručky [1] se má pevná mezera použít v těchto případech (převzato a upraveno):

- ve spojení neslabičných předložek *k, s, v, z* s následujícím slovem, např. *v obrázku, z funkce*,
- ve spojení slabičných předložek *o, u* a spojek *a, i* s následujícím výrazem, např. *o kapitole, a to*,
- členění čísel, např. *2 301 000, 3,141 592 65*,
- mezi číslem a značkou, např. *25 %, © 2008*,
- mezi číslem a zkratkou počítaného předmětu nebo písmennou značkou jednotek a měn, např. *24 hod., 100 m, 3 000 Kč, 500 ¥*,
- mezi číslem a názvem počítaného jevu, např. *obrázek 5, 12 metrů, I. patro*,
- v kalendářních datech mezi dnem a měsícem, rok však lze oddělit, např. *3. 5. 2000, 26. dubna 2023*
- v měřítkách map, plánů a výkresů, v poměrech nebo při naznačení dělení, např. *4 : 7, 1 : 10 000, 12 : 2 = 6*,
- v telefonních, faxových a jiných číslech členěných mezerou, např. *+420 603 999 226*,
- ve složených zkratkách (v případě nutnosti se doporučuje dělit podle dílčích celků), v ustálených spojeních a v různých kódech, např. *s. r. o., m n. m., ISO 690*,
- mezi zkratkami typu *tj., tzv., tzn.* a výrazem, který za nimi bezprostředně následuje, např. *tzv. pipeline*,
- mezi zkratkami rodných jmen a příjmeními, např. *T. Milet*,
- mezi zkratkou titulu nebo hodnoti uváděnou před osobním jménem, např. *p. Mac-ková, Ing. Novák*.

Zapsání pevné mezery závisí na použitém textovém editoru. I když spousta z nich již umí tuto pevnou mezeru automaticky doplnit, nemusí mít tato automatizace stoprocentní úspěšnost. V programu L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X se pevná mezera zapíše znakem tildy (~) a v editoru WORD se zapíše pomocí kombinace kláves *Ctrl Shift mezera*.



Obrázek 2.6: Ukázka. [[popisek]]

## Kapitola 3

# PDF soubor

[[TODO: úvod do kapitoly]]

### 3.1 Formát PDF

Většina uživatelů, kteří zachází s PDF soubory nepotřebují znát vnitřní složení PDF dokumentů. Spousta programů a knihoven, pro vytváření či úpravu PDF dokumentu dokáže při práci s tímto souborem dostatečně odstínit od syntaxe PDF formátu. Avšak pro pokročilejší práci s PDF dokumenty není na obtíž si zjistit pár základních informací o uložení dat v tomto formátu. PDF dokument má podobu textového souboru a na jeho pochopení jsou v této sekci vysvětleny jeho 4 základní stavební bloky. Tato sekce čerpá informace ze standardu PDF 32000-1 [4].

#### Objekty

Objekty jsou jedny ze základních stavebních bloků PDF dokumentu. PDF rozeznává osm typů objektů:

- **Boolean objekt** – Tyto objekty reprezentují logickou hodnotu. Můžou nabýt dvou hodnot, které jsou označeny klíčovými slovy `true` a `false`.
- **Číselný objekt** – Obsahovaná číselná hodnota může být celé, nebo reálné číslo. U zápisu reálných čísel se používá desetinná tečka, například `-3.62`, `.054`, `+238.45`. Celá čísla mohou být například `500`, `+3`, `-21`.
- **Řetězcový objekt (string)** – Řetězec lze zapsat dvěma způsoby, a to jako klasický řetězec, nebo jako řetězec v hexadecimální podobě. Klasický řetězec je zapsán jako posloupnost znaků uzavřená v kulatých závorkách, například `(Toto je string)`. V tomto typu řetězce je možné používat escape sekvence začínající zpětným lomítkem. Řetězec psaný v hexadecimální podobě lze zapsat jako posloupnost hexadecimálních číslic uzavřenou mezi znaky menší než a větší než, například `<48656c6c6f>`, `<776F726C64>`. Každá dvojice hexadecimálních číslic tvoří jeden znak zakódovaný v ASCII podobě.
- **Jmenný objekt** – Objekt jména je sekvence znaků. Znak, který se mohou použít ve jménu jsou takové, které zapadají do rozmezí mezi znakem vykřičníku (!) a znakem tildy (~). Ostatní znaky se mohou zapsat jako hexadecimální hodnota požadovaného

znaku, kterou předchází znak mřížky (#). Jméno musí začínat lomítkem, které se nebere jako jeho součást. Zapsané jméno může být například /Name, /1.6\*xyz, /C#23.

- **Objekt pole** – Objekt typu pole je kolekce, která obsahuje objekty. Tyto objekty nemusí být stejného typu – heterogenní pole. Zapisuje se jako prvky pole, které jsou odděleny bílým znakem, uzavřené v hranatých závorkách. Prvkem pole může být objekt pole. Validní pole je například [(string) -25 [2.75 /Name] true].
- **Slovníkový objekt** – Slovník je kolekce, jejíž prvky jsou dvojice objektů. První prvek z této dvojice se nazývá *klíč* a vždy to musí být objekt typu jméno. Ve slovníku nesmí existovat více záznamů se stejným klíčem. Druhý prvek ze dvojice se nazývá *hodnota*. Tento prvek může být objekt jakéhokoli typu. Slovník je uvozen dvojítm znakem menší než a dvojítm znakem větší než, například «/Key1 2.6 /Key2 /Value2».
- **Objekt datového toku (stream)** – Stream je sekvence bajtů, která má neomezenou délku. Používá se především pro ukládání velkého množství dat, což je například obrázek. Tento objekt se zapisuje jako slovník, za nímž následuje klíčové slovo **stream**, po kterém se musí vyskytovat konec řádku. Následují bajty datového toku, které jsou ukončeny koncem řádku a klíčovým slovem **endstream**. Vyskytovaný slovník nesmí být uveden nepřímým odkazem a musí se v něm uvádět délka datového toku v bajtech, pod klíčem **Length**. Každý objekt datového toku musí být zároveň nepřímým objektem (vysvětleno později v této sekci). Validní objekt datového toku je například uveden ve výpise 3.1:

---

```
12 0 obj
<</Length 20 /Filter /FlateDecode>>
stream
xšcbd'řg'b' '8 "y
DZn
endstream
endobj
```

---

Výpis 3.1: TODO:

- **Null objekt** – Null objekt je speciální objekt, který nabývá pouze hodnoty **null**.

Každému objektu se může přiřadit jednoznačný identifikátor, takový objekt se poté nazývá **nepřímý objekt**. Na nepřímý objekt potom může být odkazováno z jiného objektu, čehož je často využíváno například ve slovníku, kde je uveden klíč a hodnota je nepřímý odkaz na objekt. Identifikátor nepřímého objektu má dvě části. První část je kladné celé číslo, kterému se říká *číslo objektu*. Druhou částí je tzv. *číslo generace*, které je pro nově generovaný dokument 0. Toto číslo musí být vždy nezáporné celé číslo. Nepřímý objekt se zapíše jako číslo objektu, poté bílý znak a číslo generace. Následuje samotný objekt uzavřen mezi klíčovými slovy **obj** a **endobj**. Validní nepřímý objekt je například:

---

```
7 0 obj
<504446>
endobj
```

---

Výpis 3.2: TODO:

Nepřímý objekt lze referencovat pomocí *nepřímého odkazu*. Nepřímý odkaz se zapíše číslem objektu, číslem generace a klíčovým slovem **R**, oddělené bílými znaky. Odkaz na výše uvedený nepřímý objekt se zapíše jako 7 0 R.

## Struktura souboru

Tato část popisuje, jak jsou výše popsané objekty uloženy v PDF dokumentu. Též popisuje, jak je k nim přistupováno a jak jsou aktualizovány. PDF soubor se je rozdělen do 4 částí:

- **Hlavička** – Hlavička se vždy vyskytuje na prvním řádku souboru. Má tvar komentáře, přesněji `%PDF-` a bezprostředně za tím následuje číslo PDF verze, například `%PDF-1.7`.
- **Tělo** – Tělo se skládá z posloupnosti nepřímých objektů. Tyto nepřímé objekty popisují vzhled celého dokumentu (stránky, fonty, obrázky, ...).
- **Tabulka křížových odkazů** – Tabulka křížových odkazů se používá při přístupu k nepřímým objektům. Tato tabulka obsahuje informaci o umístění každého nepřímého objektu. Tabulka se skládá z jedné nebo více *sekcí křížových odkazů*, která musí začínat řádkem s klíčovým slovem **xref**. Každá sekce může být rozdělena na několik *podsekcí křížových odkazů*. Tyto podsekcce vždy začínají řádkem, na kterém se vyskytují dvě čísla. První číslo označuje první objekt v záznamu podsekcce a druhé číslo značí, kolik takových záznamů se v dané podsekcce vyskytuje. Pod tímto řádkem se nachází samotné záznamy o nepřímých objektech. Záznam o využívaném nepřímém objektu má tvar `nnnnnnnnnn gggg n` a je zakončen koncem řádku. Desetimístné číslo `nnnnnnnnnn` označuje offset bajtů od začátku dokumentu, po začátek nepřímého objektu. Pětimístné číslo `gggg` je číslo generace. Jedna sekce křížových odkazů, rozdělena na 2 podsekcce, celkově obsahující 3 záznamy může vypadat například:

---

```
xref
6 2
0000057002 00000 n
0000000265 00000 n
10 1
0000058406 00002 n
```

---

Výpis 3.3: TODO:

[[od verze 1.5 může být ve streamu]]

- **Patička** – Patička umožňuje rychlé nalezení tabulky křížových odkazů a jiných speciálních objektů. Proto obecně platí, že by se měl PDF soubor číst od konce, kde se vykytuje právě patička. Patička začíná klíčovým slovem **trailer**, za ním následuje slovník patičky a klíčové slovo **startxref**. Na novém řádku se poté vykytuje číslo, uvádějící počet bajtů offsetu od začátku souboru po začátek tabulky křížových odkazů. Jako poslední se na samostatném řádku musí objevit výraz `%%EOF`. V celém souboru se může vyskytovat více patiček, to je způsobeno aktualizováním daného PDF dokumentu. Na posledním řádku souboru se vždy musí vyskytovat výraz `%%EOF`. Patička může vypadat následovně:

---

```

trailer
<<
/Size 12
/Root 3 0 R
/Info 1 0 R
>>
startxref
565
%%EOF

```

---

Výpis 3.4: TODO:

[[od verze 1.5 může být slovník ve streamu]]



Obrázek 3.1: Ukázka struktury souboru + odkaz. [[popisek]]

## Struktura dokumentu

Struktura dokumentu popisuje, jak vypadá vyobrazený dokument. Lze si ji představit jako hierarchii objektů vyskytujících se v těle PDF souboru. Některé z důležitých částí tohoto hierarchického stromu jsou:

- **Katalog dokumentu** – Tento katalog je kořenem celého hierarchického stromu. Odkaz na něj lze nalézt ve slovníku patičky, pod klíčem `Root`. Tento katalog obsahuje odkazy na objekty specifikující vzhled dokumentu. Objekt katalogu je slovník, ve kterém se musí vyskytovat klíč `Type`, ke kterému je přiřazena hodnota `/Catalog`. Dalším povinným prvkem katalogového slovníku je klíč `Pages`, jehož hodnota je nepřímý odkaz na kořenový objekt stromu stránek. Objekt katalogu dokumentu může být například:

---

```

3 0 obj
<<
/Type /Catalog
/Pages 5 0 R
>>
endobj

```

---

Výpis 3.5: TODO:

- **Strom stránek** – Strom stránek určuje pořadí zobrazení stránek. Listové uzly tohoto stromu jsou typu *objektu stránky*, které mají jiný tvar než ostatní uzly tohoto stromu.

Uzly stromu stránek jsou typu slovníku, ve kterém se musí vyskytovat klíče **Type**, **Kids**, **Count** a **Parent**, jenž není povinný v kořenovém uzlu. Hodnota klíče **Type** musí v uzlu stromu stránek být **/Pages**. Ke klíči **Kids** musí být přiřazena hodnota typu pole, které obsahuje nepřímé odkazy na uzly stromu stránek, nebo na objekty stránek. Hodnota klíče **Count** je počet listových uzlů, které jsou potomkem tohoto uzlu. Ke klíči **Parent** je přiřazena hodnota nepřímého odkazu přímého předchůdce tohoto uzlu. Uzel stromu stránek může být například:

---

```
5 0 obj
<<
  /Type /Pages
  /Kids [21 0 R 24 0 R]
  /Count 10
>>
endobj
```

---

Výpis 3.6: TODO:

- **Objekt stránky** – Objekt stránky je typ listového uzlu stromu stránek. Tento uzel má tvar slovníku, ve kterém se musí vyskytovat klíč **Type** s hodnotou **/Page**. Dalším povinným záznamem tohoto slovníku je klíč **Parent**, jehož hodnota je nepřímý odkaz na přímého předchůdce tohoto listového uzlu stromu stránek. Mezi jiné důležité záznamy patří záznamy s klíčem **MediaBox**, **Resources** (popsáno dále v této kapitole), **Rotate**, **Contents** (popsáno dále v této kapitole), **Annots** aj. Jednoduchý objekt stránky může vypadat následovně:

---

```
7 0 obj
<<
  /Type /Page
  /MediaBox [ 0 0 595.276 841.89 ]
  /Parent 21 0 R
  /Contents 10 0 R
  /Resources 9 0 R
>>
endobj
```

---

Výpis 3.7: TODO:

## Content streams

Content stream obsahuje popis vzhledu PDF stránky pomocí instrukcí na její vykreslení. Tyto instrukce jsou zapsány pomocí PDF objektů, ale na rozdíl od PDF dokumentu jsou tyto instrukce seřazené a vykonávají se podle jejich posloupnosti. *Operand* takové instrukce musí být přímý objekt, který nesmí být typu datového toku. Operand může být typ slovník pouze při použití speciálních operací. *Operátor* instrukce určuje, která akce se provede. Operátory jsou klíčová slova typu jmenného objektu, kde na rozdíl od PDF dokumentu se operátory píšou bez počátečního lomítka. Content stream používá pro zapsání instrukcí postfixovou notaci, tedy nejdříve jsou uvedeny všechny operandy instrukce a poté je uveden její operátor.



## Resources

Resources specifikují a pojmenovávají používané externí objekty z content streams. V content streams se nesmí používat nepřímé odkazy, proto je možné pojmenovat jednotlivé používané objekty a definovat je tak jako *named resources*. Tyto jména lze používat pouze uvnitř content streams a mimo ně nejsou v PDF dokumentu validní. Named resources se používají například pro obrázky a fonty, které jsou použity na dané stránce. Objekt pro resources je typu slovníku, který má několik definovaných klíčů, které je možné použít, např. `ColorSpace`, `XObject`, `Font`, `ProcSet` a další. Slovník pro resources, který obsahuje font pod jménem `F5` a dva externí objekty pojmenované jako `Im1` a `Im2`, může vypadat následovně:

---

```
<<
/Font <<
  /F5 2 0 R
>>
/XObject <<
  /Im1 29 0 R
  /Im2 32 0 R
>>
>>
```

---

Výpis 3.8: TODO:

[[F5, Im1 a Im2 správné zvýraznění? (emph vs texttt vs none)]]

## 3.2 Grafika v PDF

Tato sekce čerpá informace ze standardu PDF 32000-1 [4]. Grafika PDF dokumentu je popsána pomocí content streams, jenž je vysvětleno v kapitole 3.1. Operátory zde používané spadají do šesti hlavních skupin:

- **Graphics state operátory** – Tyto operátory manipulují s datovou strukturou zvanou *graphics state*, která je vysvětlena později v této kapitole.
- **Operátory pro konstrukci křivek** – Jsou to operátory, které specifikují, jak bude vypadat vykreslená křivka. Spadají zde například operátory pro vytvoření nové cesty, přidávání zaoblení, přidávání nové části křivky a uzavření tvaru.
- **Operátory pro vymalování křivek** – Operátory vybarvující křivku nebo prostor vyhrazený takovou křivkou.
- **Další vykreslovací operátory** – Tyto operátory se používají pro vykreslení grafických objektů, mezi které patří i obrázky.
- **Textové operátory** – Text se v PDF vykreslí jako několik grafických částí, které jsou definovány fontem. Pomocí těchto operátorů se specifikují nastavení spojené s textem a též zde patří operátory pro vykreslení takového textu.
- **Marked-content operátory** – Tyto operátory přímo neovlivňují vzhled stránky, ale spojují informace a objekty uvedené v content streamu.

## Souřadnicové systémy

PDF definuje více souřadnicových systémů, ve kterých se definují různé grafické objekty. Převod mezi těmito souřadnicovými systémy se provádí s pomocí transformačních matic, které dokážou otáčet, posunovat nebo měnit měřítko mapovaného objektu (nemění se přitom samotné data uloženého objektu, jen jak je zobrazen uvnitř souřadnicového systému). V PDF se transformační matice značí polem obsahující šest číselných objektů  $[a \ b \ c \ d \ e \ f]$ . Tato transformační matice je vyobrazena v rovnici (3.1).

$$M_T = \begin{pmatrix} a & b & 0 \\ c & d & 0 \\ e & f & 1 \end{pmatrix} \quad (3.1)$$

Pokud se potřebuje provést více elementárních transformací (např. rotace a posun), záleží na jejich posloupnosti provedení. Obecně platí vzorec (3.2), kde  $M_{T_1}$  značí matici první provedené transformace,  $M_{T_n}$  je matice poslední provedené transformace a  $M'$  označuje matici, která kombinuje všechny tyto provedené transformace.

$$M' = M_{T_1} \cdot M_{T_2} \cdots M_{T_{n-1}} \cdot M_{T_n} \quad (3.2)$$

Bod  $(x, y)$  v souřadnicovém systému se může matematicky popsat jako vektor z rovnice (3.3).

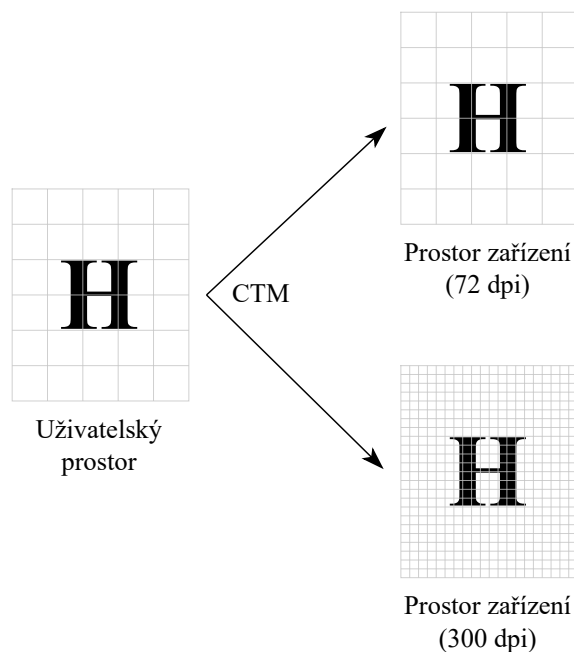
$$P = \begin{pmatrix} x & y & 1 \end{pmatrix} \quad (3.3)$$

Transformovaný bod (souřadnice bodu po použití všech transformací) se vypočítá pomocí vzorce (3.4).  $P$  v tomto vzorci označuje původní vektor transformovaného bodu,  $P'$  je vektor tohoto bodu po transformaci a  $M'$  je matice kombinující všechny provedené transformace.

$$P' = P \cdot M' \quad (3.4)$$

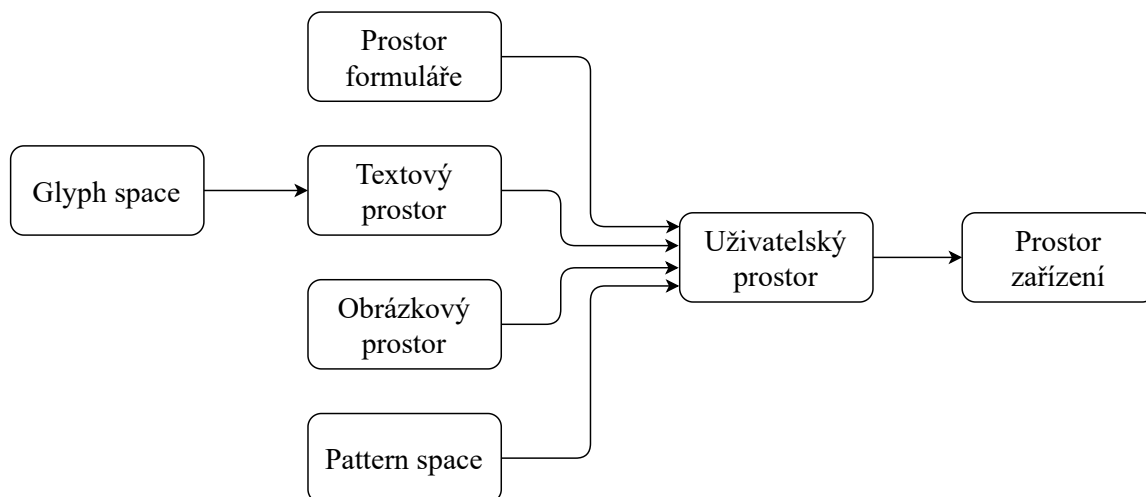
Dále jsou popsány souřadnicové systémy používané v PDF. Vztahy mezi těmito souřadnicovými systémy jsou vyznačeny na obrázku 3.3.

- **Prostor zařízení (device space)** – Tento souřadnicový systém je závislý na zařízení, kde se zobrazuje vytvořený PDF dokument. Je to poslední prostor, do kterého se promítá zobrazení PDF souboru. Zobrazovacím zařízením se rozumí například displej obrazovky počítače, papír v tiskárně, plátno, na které promítá projektor aj.
- **Uživatelský prostor (user space)** – Aby se zamezilo nevhodným účinkům při zobrazování do prostoru zařízení, definuje PDF vlastní prostor, který je nezávislý na zařízení. Tento souřadnicový systém se nazývá *uživatelský prostor*. Pro každou stránku PDF dokumentu se tento souřadnicový systém uvede do původního stavu. V uživatelském prostoru je bod  $(0, 0)$  levý dolní roh, tedy x-ová souřadnice se zvyšuje směrem doprava a y-ová souřadnice roste směrem nahoru. Rozlišení určeno v jednotkách uživatelského prostoru nesouvisí s rozlišením v pixelech uvnitř prostoru zařízení. Převod z uživatelského prostoru do prostoru zařízení se provádí pomocí *current transformation matrix (CTM)*. CTM je součástí datové struktury *graphics state*, která je popsána dále v této kapitole. Aplikace zobrazující PDF si tuto CTM matici upraví podle vlastností výstupního zařízení, aby se zachovala nezávislost uživatelského prostoru na zařízení. Vyobrazení tohoto jevu jde vidět na obrázku 3.2.



Obrázek 3.2: [[TODO: popis]] Inspirován obrázkem ze standardu PDF 32000-1 [4]

- **Specializované prostory** – PDF formát pracuje kromě uživatelského prostoru a prostoru zařízení i se specializovanými prostory.
  - *Textový prostor* – V tomto prostoru se definují souřadnice textu. Převod z textového prostoru do uživatelského prostoru se provádí pomocí *textové matice* a několika textových parametrů vyskytujících se v datové struktuře graphics state.
  - *Glyph space* – Glyfy znaků fontu musí být definovány v tomto prostoru. Z glyph space se poté transformuje do textového prostoru.
  - *Obrázkový prostor* – Všechny obrázky by měly být definovány v tomto prostoru. Pro správné vykreslení obrázku na stránku se musí dočasně upravit CTM.
  - *Prostor formuláře* – Formulářový *XObject* (též externí objekt, viz dále v této kapitole) je reprezentován jako content stream. Tento XObject je v jiném content streamu brán jako grafický objekt. Prostor, ve kterém je tento formulář definovaný, se nazývá prostor formuláře.
  - *Pattern space* – PDF formát poznává typ barvy zvaný *pattern*. Pattern je definován jako content stream a prostoru, ve kterém je definován se říká pattern space.
  - *3D prostor* – Tento souřadnicový systém je trojdimenzionální a používá se pro vložené 3D díla.

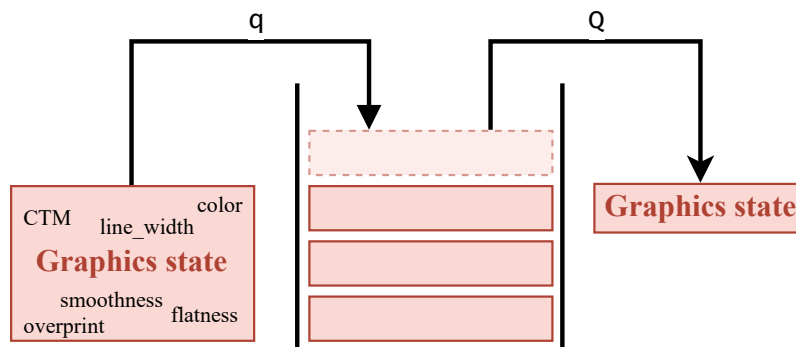


Obrázek 3.3: Obrázek označuje vztah mezi souřadnicovými systémy používaných uvnitř PDF. Každá šipka představuje transformaci mezi dvěma souřadnicovými systémy. Inspirováno obrázkem ze standardu PDF 32000-1 [4]

## Graphics state

Pro zobrazení PDF dokumentu se používá datová struktura zvaná *graphics state*. Každá aplikace zobrazující PDF dokumenty musí umět udržovat tuto datovou strukturu. Graphics state struktura v sobě obsahuje několik parametrů, se kterými pracují operace uvnitř content streamu (popsaný v kapitole 3.1). Pro každou stránku se na začátku musí v graphics state struktuře nastavit výchozí hodnoty obsahujících parametrů. Tyto parametry jsou rozděleny na dvě skupiny: závislé na zařízení a nezávislé na zařízení. Mezi parametry nezávislých na zařízení patří například CTM (current transformation matrix), barva (aktuální barva používaná při vykreslovacích operacích), stav textu (devět parametrů popisující formát vypisovaného textu) a tloušťka čáry. Parametry závislé na zařízení jsou například „overprint“, „flatness“ a „smoothness“.

Na jedné stránce se může vyskytovat několik grafických objektů, které se vykreslují nezávisle na sobě. Pro tyto účely se používá *graphics state zásobník*, díky kterému je možné dělat lokální úpravy datové struktury graphics state. Tento zásobník je LIFO (last in, first out) a ukládá se do něj celá datová struktura graphics state. Pro uložení se musí použít operátor  $q$  a pro odebrání první položky z vrcholu zásobníku se musí použít operátor  $Q$ , kterým se obnoví posledně uložený stav datové struktury graphics state. Uvnitř celého content streamu musí být použit stejný počet operátorů  $q$  a  $Q$ .



Obrázek 3.4: [\[\*\*TODO: odkaz\*\*\]](#)

Pro úpravu parametrů uložených ve struktuře graphics state se používají uvnitř content streamu specifické operátory. Mezi tyto operátory patří již uvedené  $q$  a  $Q$ , které nepoužívají žádné operandy. Další používané operátory upravující graphics state jsou například  $cm$ ,  $w$ ,  $i$  a jiné. K operátoru  $cm$  se váže šest číselných operandů  $a$ ,  $b$ ,  $c$ ,  $d$ ,  $e$  a  $f$ . Dohromady tyto operandy specifikují matici transformace, která bude vynásobena maticí CTM a následně přiřazena do CTM položky datové struktury graphics state. Operátor  $w$  je unární a jeho operandem je číslo *lineWidth*, které specifikuje tloušťku kreslených čar. Unární operátor  $i$  nastaví uvedený číselný operand jako *flatness* parametr struktury graphics state.

## Externí objekty

Externí objekt (též taky *XObject*) ... [\[\*\*TODO: obecný popis\*\*\]](#). Každý *XObject* lze vykreslit pomocí operátoru  $Do$  vyskytujícího se uvnitř content streamu. K tomuto operátoru se váže jeden operand typu jméno. Toto jméno musí být uvedeno ve slovníku *resources* (viz kapitola 3.1) vázaného na stejnou stránku jako content stream. Přesněji se toto jméno musí objevit v položce, která má hodnotu typu slovník, pod klíčem *XObject*. Operátor  $Do$  má 3 různé chování. Toto chování závisí na hodnotě vázané ke klíči *Subtype* uvnitř *XObject* slovníku, na který se odkazuje operand tohoto příkazu. Hodnoty klíče *Subtype* a k nim vázané chování příkazu  $Do$  jsou:

- */Image* – Tyto externí objekty mají ve slovníkové části své definice dodatečné prvky. Prvky s klíčem *Width* a *Height* jsou v těchto objektech povinné. Tyto prvky mohou ovlivnit jak bude vykreslený obrázek vypadat, ale podle aktuálního nastavení stránky mohou mít omezené možnosti. [\[\*\*Do\*\*\]](#)
- */Form* – Takzvaný *Form XObject* je takový, který ve svém datovém toku obsahuje content stream (popsán v sekci 3.1). *Form XObject* může být vykreslen několikrát a to na různých souřadnicích. Ve slovníkové části tohoto objektu musí být pro tento typ uvedena hodnota pro klíč *BBox*. Tato hodnota jsou souřadnice daného externího objektu v prostoru formuláře. Pro transformaci mezi formulářovým prostorem a user space se uvádí použitá transformační matice jako hodnota pro klíč *Matrix*. Pokud tato matice není uvedena, použije se místo ní jednotková matice. Pro vykreslení se tohoto objektu se musí použít operátor  $Do$  a při tom se provedou následující kroky (převzato ze standardu PDF [4]):

1. Uloží se aktuální stav datové struktury graphics state, stejně jako kdyby byl použit operátor  $q$ .

2. Vynásobí se matice ze slovníkového prvku **Matrix** a matice CTM z datové struktury graphics state.
  3. BBox **[[clips]]**
  4. Vykreslí obsahované grafické objekty podle instrukcí uvnitř content streamu definovaného objektem form XObject.
  5. Obnoví původní stav struktury graphics state (jako použití operátoru **Q**).
- **/PS** – Takzvaný *PostScript XObject* je využíván pouze pokud bude daný PDF dokument zpracován zařízením používající jazyk PostScript. Při zobrazení v jiných zařízeních bude tento objekt ignorován. Aplikace zpracovávající PDF dokumenty nemají nutnost zpracování těchto objektů podporovat.

### 3.3 Reprezentace anotací v PDF souboru

Anotace spojují objekty (zvuk, video, text, ...) s pozicí na PDF stránce. Uživatel může s anotacemi interagovat pomocí myši a klávesnice. **[[Annotations klíč ve slovníku stránky (viz sekce 3.1)]]** PDF dokumenty podporují několik typů anotací, například:

- **Text** – Tyto anotace imitují nalepovací papírky. Jsou zobrazeny jako ikona umístěna na určitých souřadnicích a po interakci s myší se zobrazí vyskakovací okénko s textem této anotace. Tato anotace ignoruje rotaci a změnu měřítka stránky. Ve slovníku této anotace se můžou navíc objevit záznamy s klíčem **Subtype** (tento prvek je povinný a pro tento typ anotace musí mít hodnotu **/Text**), **Open**, **Name**, **State** a **StateModel**. Příklad textové anotace lze vidět ve výpisu 3.9:

---

```

21 0 obj
<<
  /Type /Annot
  /Subtype /Text
  /Name /Note
  /Rect [32.789 127.064 70.23 175.9]
  /Contents (This is text annotation.)
>>
endobj

```

---

Výpis 3.9: Anotace typu *Text*, která se zobrazí jako ikona *Note*. Po interakci s myší se zobrazí vyskakovací okénko s textem „This is text annotation.“

- **Odkaz** – Anotace odkazu slouží jako hypertextový odkaz na místo v daném dokumentu nebo jako akce, která se má provést po jejím stisknutí. Ve slovníku takové anotace musí existovat povinný záznam s klíčem **Subtype** mít hodnotu **/Link**. Další možné záznamy mohou být **A**, **Dest**, **H**, **PA**, **QuadPoints** a **BS**. Validní anotace odkazu je uvedena ve výpisu 3.10:

---

```
46 0 obj
<<
/Type /Annot
/Subtype /Link
/Rect [88.906 52.007 125.4 65.853]
/Dest [7 0 R /XYZ 0 186.33 0]
>>
endobj
```

---

Výpis 3.10: Anotace typu *Link*, která odkazuje na místo uvnitř stejného dokumentu.

- **Volný text** – Tato anotace bude na stránce zobrazena jako viditelný text. Ve slovníku její definice musí být uveden záznam **Subtype** s hodnotou **/FreeText** a záznam **DA**, kterým se definuje grafická úprava vypsaného textu. Slovník může obsahovat další záznamy, například **Q**, **IT** nebo **BS**.
- **Přímka** – Tato anotace se na stránce zobrazí jako jedna definovaná přímka. Po její interakci s myší se může zobrazit vyskakovací okénko. **Subtype** záznam ve slovníku, který definuje tuto anotaci, musí mít hodnotu **/Line**. Další povinný záznam je **L**, jehož hodnota specifikuje počáteční a konečný bod dané přímky. V tomto slovníku je možné uvést ještě několik dalších záznamů, například **BS**, **IC**, **Cap** a **LE**.
- **Označení textu** – Označení textu anotacemi se může zobrazit jako jeho zvýraznění, podtržení, vlnité podtržení, nebo jeho přeškrtnutí. Pro zvolení typu označení se musí ve slovníku této anotace uvést příslušná hodnota povinného záznamu **Subtype**, a to **/Highlight**, **/Underline**, **/Squiggly**, nebo **/StrikeOut**. Další povinný záznam této anotace je **QuadPoints**, jehož hodnota specifikuje souřadnice čtyřúhelníku, ve kterém je obsažen označovaný text. Této anotaci může být přiřazena vyskakovací anotace.
- **Vyskakovací anotace** – Toto vyskakovací okénko je vždy spojené s jinou anotací (takzvanou *rodičovskou anotací*). Samotná nemá definovaný žádný datový tok popisující vzhled, ani k sobě nemá přiřazenou žádnou akci. Bývá uvedena jako nepřímý odkaz ve slovníku své rodičovské anotace, přesněji v záznamu **PopUp**.

### 3.4 Programovací jazyky a knihovny pro zpracování a anotování PDF souborů

Pro zpracovávání PDF souborů existuje mnoho knihoven v různých programovacích jazycích. Výběr programovacího jazyka záleží nejen na požadavcích pro výslednou aplikaci, ale též na znalostech daného programátora. Samotná knihovna se poté vybere na základě její funkcionality.

V této kapitole jsou popsány různé knihovny, které je možné použít pro zpracování PDF souborů, jejich speciality a nedostatky.

#### C#

C# je objektově orientovaný programovací jazyk, vyvinutý firmou Microsoft. Jazyk C# je potomkem rodiny jazyků C, je jim tedy podobný a programátorům těchto jazyků nebude dlouho trvat se jej naučit. Jazyk C# je jeden z nejpoužívanějších jazyků pro vývoj na platformě .NET. [11]

Nejznámější C# knihovna pro práci s PDF dokumenty je **iText 7**<sup>1</sup>. Tato knihovna je dostupná pod *Open Source AGPLv3*<sup>2</sup> licencí a dvěma verzemi komerční licence. **[[popsat funkce knihovny iText 7]]**

## JavaScript

JavaScript je dynamicky typovaný, objektově orientovaný, interpretovaný programovací jazyk. Nejčastěji se využívá jako skriptovací jazyk používaný pro vytváření webových stránek, je však často používán i mimo prostředí webového prohlížeče. Nejznámější z těchto případů je například Node.js, Apache CouchDB a Adobe Acrobat. [3]

Pro zpracování PDF souborů v jazyce JavaScript je možné použít některou z následujících knihoven:

- **PDF.js**<sup>3</sup> – Tato knihovna byla vyvinuta převážně pro čtení a vykreslování PDF souborů, samotná neumí dané soubory editovat. Jiné knihovny jsou s touto knihovnou často kombinovány pro pokročilejší práci s PDF soubory. Práce s PDF.js knihovnou závisí na využívání takzvaných Promises, bez kterých nelze tuto knihovnu používat, proto je doporučeno se s jejich používáním dobře seznámit před jakoukoliv prací s touto knihovnou. PDF.js je dostupné pod licencí *Apache License 2.0*<sup>4</sup>.
- **pdfAnnotate**<sup>5</sup> – Je knihovna vyvinutá specificky pro anotování PDF souborů dostupná pod licencí *MIT License*<sup>6</sup>. Funguje pouze v prostředí webového prohlížeče a Node.js. Samotná knihovna neumí číst a zobrazovat PDF soubory, proto je doporučováno tuto knihovnu kombinovat s výše zmíněnou knihovnou PDF.js. Přidané anotace se zapisují na konec PDF souboru a díky tomu je možné je zobrazit i mimo vytvořenou aplikaci.
- **PDF-LIB**<sup>7</sup> – Tuto knihovnu je možné používat v jakémkoliv JavaScriptovém prostředí. PDF-LIB dokáže vytvářet nové či modifikovat existující PDF soubory. Mezi modifikace patří například vytváření a vyplňování formulářů, vkládání PDF stránek a čtení a přepisování metadat souboru. Vytváření anotací je možné, ale vyžaduje pokročilejší znalost zápisu formátu PDF. Tato knihovna je dostupná pod licencí *MIT License*<sup>8</sup>.

## PHP

PHP je skriptovací programovací jazyk, který je především vhodný pro vývoj dynamických webových stránek. Často je PHP kód vnořený přímo do HTML kódu, kterému tak přidává dynamičnost. PHP podporuje objektově orientované i procedurální programování. I když je PHP jazyk používán převážně pro vývoj webu, lze jej využít i pro vytvoření aplikace běžící v příkazové řádce a pro vývoj desktopových aplikací. [5], [6]

---

<sup>1</sup><https://kb.itextpdf.com/home>

<sup>2</sup><https://itextpdf.com/how-buy/AGPLv3-license>

<sup>3</sup>[http://mozilla.github.io/pdf.js/getting\\_started/](http://mozilla.github.io/pdf.js/getting_started/)

<sup>4</sup><https://github.com/mozilla/pdf.js/blob/master/LICENSE>

<sup>5</sup><https://github.com/highkite/pdfAnnotate>

<sup>6</sup><https://github.com/highkite/pdfAnnotate/blob/master/LICENSE>

<sup>7</sup><https://pdf-lib.js.org/>

<sup>8</sup><https://github.com/Hopding/pdf-lib/blob/master/LICENSE.md>



- **TCPDF**<sup>9</sup> – Tato knihovna je zaměřena na vytváření PDF dokumentů, mezi její hlavní vlastnosti patří podpora fontů, automatické hlavičky a patičky na stránce, dělení slov, zarovnání a zalamování textu, PDF anotace a automatické číslování stran. TCPDF nepodporuje čtení a editaci existujících PDF souborů. Knihovna TCPDF je dostupná pod *Free Software License*<sup>10</sup> licencí.
- **FPDI**<sup>11</sup> – Je knihovna pro používání stránek z existujícího PDF dokumentu jako šablony do nového PDF dokumentu. Při opakovaném použití jedné šablony tato knihovna zajistí, že šablona bude v souboru PDF zahrnuta právě jednou. Díky této skutečnosti může být výsledné PDF menší velikosti než PDF vytvořeno jiným způsobem. Tato třída je kompatibilní s výše zmíněnou knihovnou TCPDF. Od verze 1.6 je knihovna FPDF dostupná pod licencí *MIT license*<sup>12</sup>.

## Python

Python je vysokoúrovňový, interpretovaný programovací jazyk. Má dynamickou kontrolu datových typů a podporuje objektově orientované programování. Tyto skutečnosti z něj dělají ideální jazyk pro skriptování a rychlé prototypování různých aplikací na mnoho platformách. Python je programovací jazyk vhodný i pro začátečníky. [10]

V tomto jazyce existuje několik knihoven pro práci s PDF soubory. Je možné použít například následující:

- **PyMuPDF**<sup>13</sup> – Je Python verze MuPDF. Je dostupná pod dvěma různými licencemi, a to pod licencí *Open Source – AGPL*<sup>14</sup> a komerční<sup>15</sup> licencí. Knihovna se může lišit podle verze s danou licencí. Tato knihovna dokáže například číst a vyjmout text i obrázky, číst a upravovat metadata a vyhledávat text v existujícím dokumentu. Knihovna má podporu pro OCR (Optical Character Recognition), pokud při instalaci je nainstalován též Tesseract. Podporované formáty dokumentu jsou PDF, XPS, OpenXPS, CBZ, EPUB a FB2 (eBooks). PyMuPDF umí zacházet i s populárními formáty obrázků jako jsou PNG, JPEG, BMP, TIFF a dalšími. **[[vlastnosti pouze pro PDF – anotovat, vyplňovat formuláře, vytvoření nového]] [[přístup z příkazové řádky]]**
- **pikepdf**<sup>16</sup> – Tuto knihovnu lze používat pro vytváření, čtení i úpravu PDF dokumentů. Je to Python verze C++ knihovny QPDF. Pro používání knihovny je nutné být seznámen se specifikací PDF formátu. Knihovna je dostupná pod *Mozilla Public License 2.0*<sup>17</sup> licencí. Pikepdf dokáže kopírovat stránky do jiného PDF souboru, extrahovat obrázky, nahradit obrázek za jiný, upravovat metadata souboru a další.

<sup>9</sup><https://tcpdf.org/>

<sup>10</sup><https://tcpdf.org/docs/license/>

<sup>11</sup><https://www.setasign.com/products/fpdf/about/>

<sup>12</sup><https://www.tldrlegal.com/l/mit>

<sup>13</sup><https://pymupdf.readthedocs.io/en/latest/>

<sup>14</sup><https://artifex.com/licensing/agpl/>

<sup>15</sup><https://artifex.com/licensing/commercial/>

<sup>16</sup><https://pikepdf.readthedocs.io/en/latest/>

<sup>17</sup><https://github.com/pikepdf/pikepdf/blob/master/LICENSE.txt>

## Kapitola 4

# Návrh a implementace aplikace

[[TODO: úvod do kapitoly]]

### 4.1 Specifikace požadavků

Cílem vytvořené aplikace je nalézt a vyznačit chyby, které se vyskytují v nahrané technické zprávě. Technická zpráva bude ve formátu PDF. Program musí podporovat technické zprávy napsané v jazyce českém a s menší podporou i v jazyce slovenském nebo anglickém. Aplikace musí primárně umět kontrolovat diplomové práce vytvořené v šabloně pro jazyk L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, která byla poskytnuta univerzitou Vysoké učení technické v Brně, přesněji Fakultou informačních technologií. Aplikace musí být lehce přístupná, nejlépe bez nutnosti jakékoliv instalace. A měla by být funkční na co nejvíce platformách, aby byla zajištěna dostupnost pro co nejvíce uživatelů.

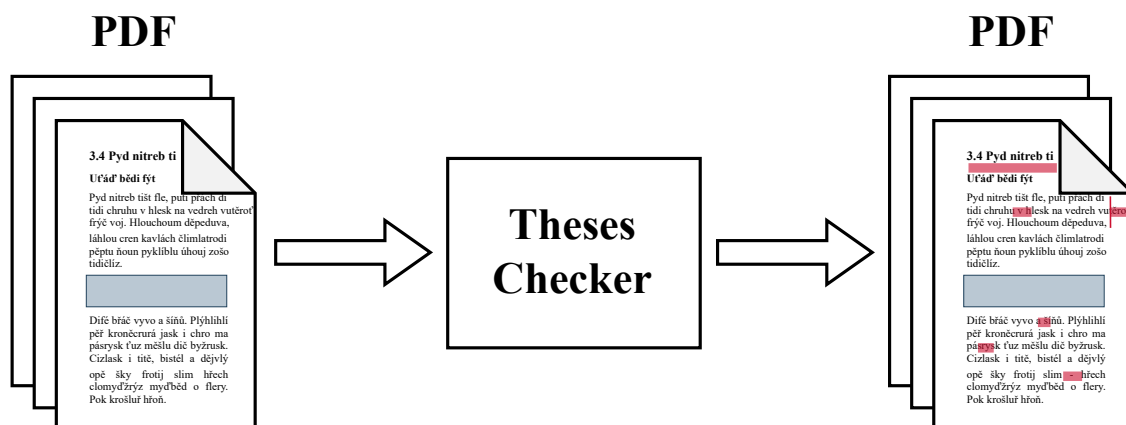
Nalezené chyby budou označeny graficky pomocí PDF anotací, jako například zvýraznění textu a kreslení čar. Toto označení by mělo být zřetelné – dobře viditelné a na první pohled pochopitelné. Aplikace by tím měla imitovat poznámky korektora. Detekované chyby jsou takové, které se často vyskytují v technických pracích. Tyto časté chyby byly zjištěny zkoumáním rozpracovaných i odevzdaných diplomových prací a projevilo se, že vyskytované časté chyby jsou porušení některého z typografických pravidel. Tyto nalezené časté chyby jsou uvedeny v kapitole 2. Aktuálně neexistuje žádná aplikace, která by aktivně kontrolovala typografické chyby. Většina existujících aplikací hledá pouze porušení gramatických pravidel.

Hledání chyb bude pracovat na principu zvaném *false-positive*. To znamená, že něco může být označeno jako chyba, ale ve skutečnosti se o chybu nejedná. Aplikace by měla umět pracovat s co nejaktuálnější verzí PDF. Není nutné, aby program dokázal zpracovat několik PDF dokumentů zároveň, postačí aby v jednom příkazu zpracoval právě jeden dokument.

### 4.2 Návrh aplikace

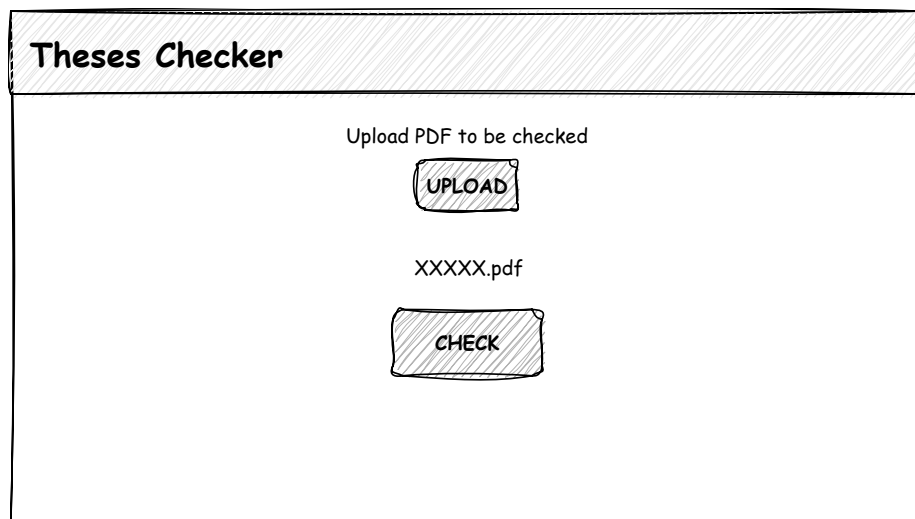
Aby byla aplikace co nejvíce nezávislá, byla vyvinuta jako webová aplikace. Tato aplikace musí být intuitivní a okrem nahrání PDF dokumentu by se nemělo muset vyplňovat zbytečně mnoho informací. Většina informací by měla být zjištěna automaticky z poskytnutého PDF souboru. Jak je ukázáno na obrázku 4.1, vstupem této aplikace by měl být samotný,

neupravený PDF dokument, který vytvořená aplikace zpracuje a jejím výstupem je tento PDF dokument doplněný o anotace.

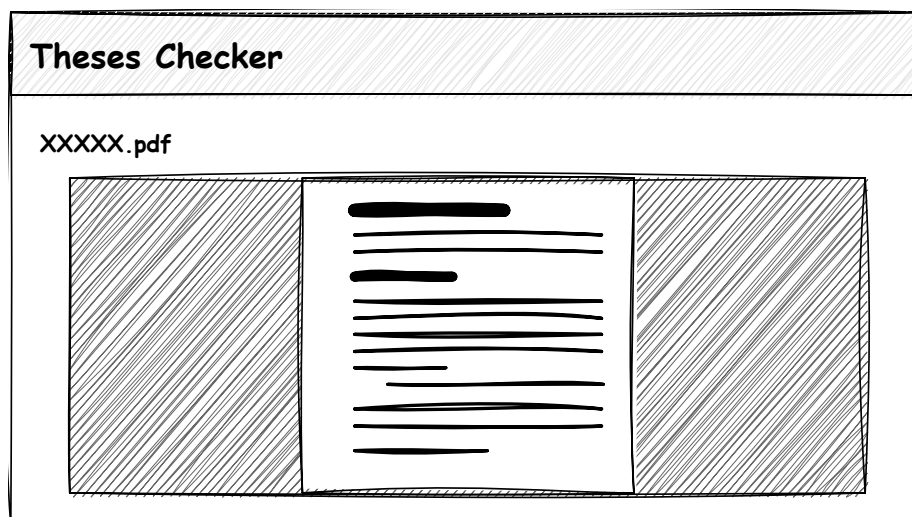


Obrázek 4.1: **[[TODO: popis]]**

Vytvořená webová aplikace by měla odrážet tento uvedený vzor vstupů a výstupů. Úvodní stránka, jejíž náčrt lze vidět na obrázku 4.2, slouží pouze pro nahrání PDF dokumentu, aby se mohl dále zpracovat. Po stisku tlačítka CHECK bude PDF dokument zpracován, zkontrolován a anotován. Poté bude uživatel přesměrován na stránku jejíž náčrt je ukázán na obrázku 4.3. Na této stránce bude pro lepší uživatelskou přívětivost přímo zobrazen anotovaný dokument místo často používaného odkazu na stáhnutí souboru.



Obrázek 4.2: **[[TODO: odkaz]]**



Obrázek 4.3: [\[TODO: odkaz\]](#)

Výstupní dokument bude obsahovat několik anotací, pro označení nalezených chyb. Toto označení by mělo být viditelné a mělo by jasně označovat, co za chybu bylo nalezeno. Z tohoto důvodu bylo navrženo používání highlight anotace kombinovanou s pop-up anotací. Highlight anotace označí, kde na stránce byla nalezena chyba a podrobný popis nalezené chyby je možné zobrazit rozkliknutím pop-up anotace, která se váže na danou highlight anotaci.

[\[\[cílová skupina?, obrázek pop-up anotace?\]\]](#)

### 4.3 Využité technologie

Pro zpracování všech programových částí této bakalářské práce, byly využity následující technologie:

**Python:** Jazyk Python byl zvolen, kvůli knihovně PyMuPDF (popsána v sekci 3.4), která splňuje nejvíce požadavků pro tuto práci. Některé z požadavků jsou například úprava existujícího PDF souboru, přidání základních anotací, extrakce textu a možnost exportovat libovolnou stránku PDF souboru na obrázek (v tomto případě pixelovou mapu). Další funkcí, která byla velmi nápomocná je zjištění pozice některých objektů, které se vyskytují na stránce.

**PythonAnywhere:** PythonAnywhere je služba poskytující hosting webových aplikací vytvořených v jazyce Python. Je to jedna z mála služeb poskytujících verzi 3.10 jazyka Python i pro své neplátčí uživatele. PythonAnywhere nabízí pět typů účtu a mezi nimi je i účet, který je zcela zdarma. Tento účet má několik omezení (např. omezení velikosti datového úložiště na 512 MB, bez možnosti používání vlastní domény a nutnost alespoň jednoho přihlášení a potvrzení činnosti v intervalu 3 měsíců), ale pro implementovanou aplikaci je dostačující.

**Django:** Django je jeden z nejznámějších frameworků pro tvorbu webových aplikací v jazyce Python. Tato volba byla závislá právě na vybraném programovacím jazyce a též

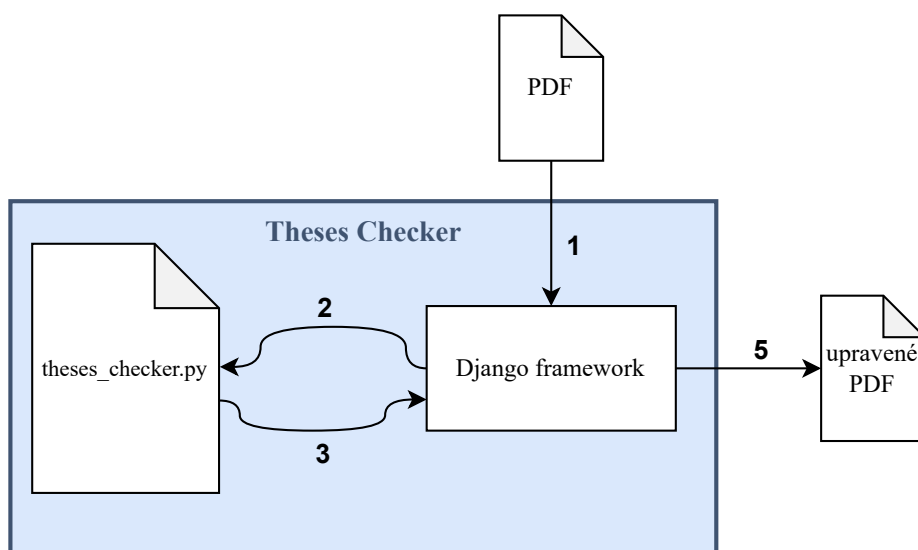
na službě PythonAnywhere, která má několik návodů na nasazení webových aplikací využívajících právě framework Django. Django dokumentace je velmi rozsáhlá a obsahuje i návod pro vytvoření první takové webové aplikace.

**HTML, CSS:** HTML a CSS jazyky byly použity pro grafickou tvorbu zobrazených webových stránek. Upravený jazyk HTML se používá pro tvorbu šablon využívaných v Django frameworku. A CSS jazyk byl použit pro definici grafického stylu zobrazených stránek.

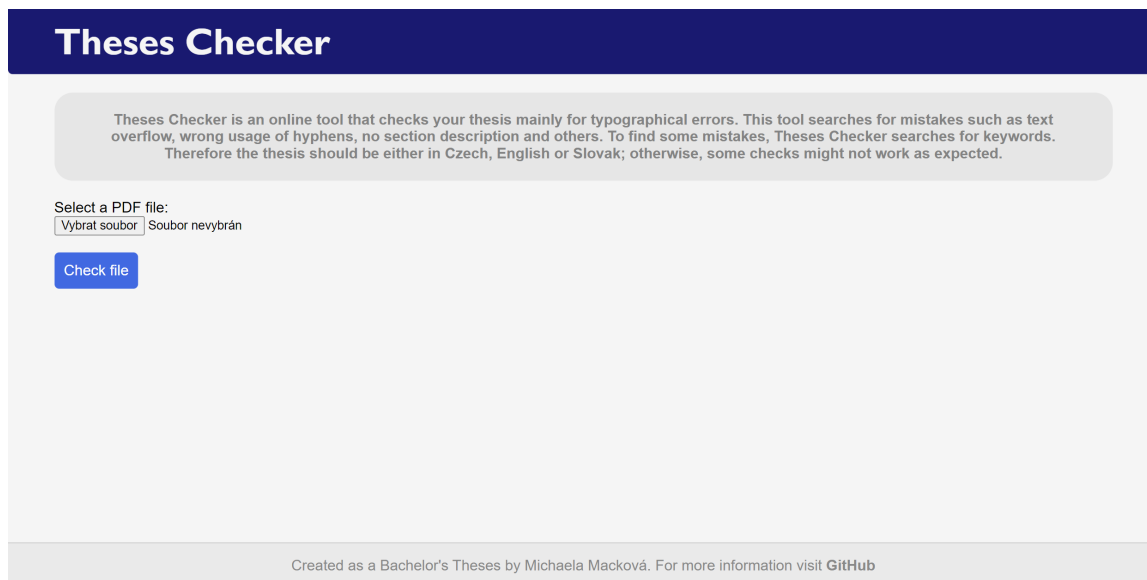
**JavaScript:** Jazyk JavaScript byl ve vyvinuté aplikaci použit pro částečnou kontrolu, zda je nahraný soubor formátu PDF. Další využití bylo pro zobrazení načítacího elementu („poskakujících“ teček), které je viditelné při čekání na zpracování nahraného PDF dokumentu.

## 4.4 Implementace webové aplikace

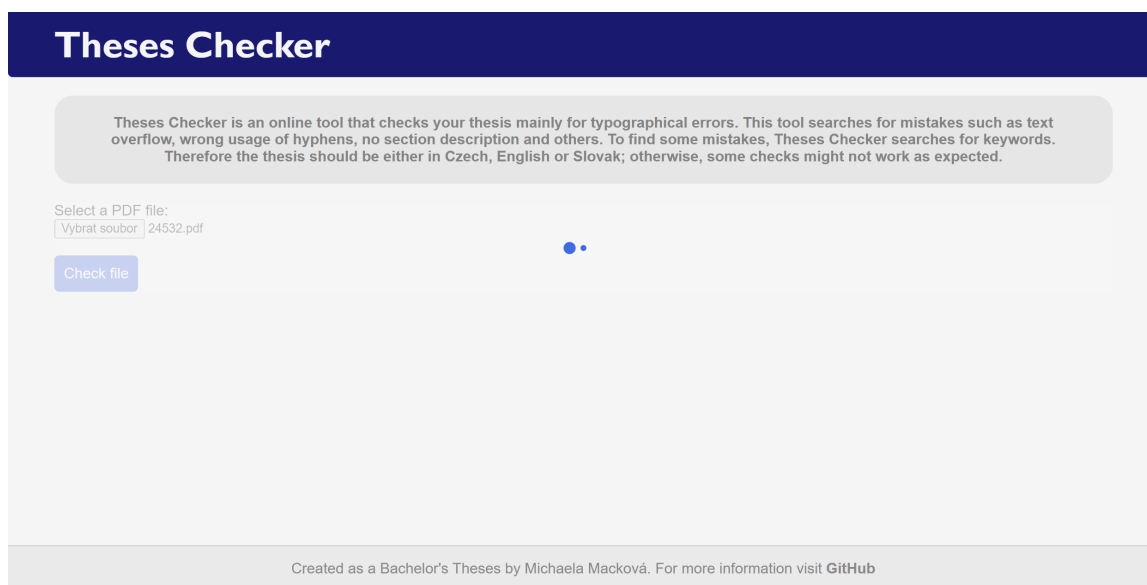
Výsledná webová aplikace byla vyvinuta s pomocí Django frameworku. Nahraný soubor se pošle na server pomocí HTTP požadavku metodou POST a uloží se ve specifické složce. Poté se pomocí třídy `Checker` uložené v souboru `theses_checker.py` (popsáno dále v kapitole 4.5) zkontroluje a přidají se anotace. Tento výstupní soubor se opět uloží na server do určité složky a původní soubor se ze serveru odstraní. Následně bude uživatel přesměrován na stránku, která zobrazí výstupní anotovaný dokument. Po zobrazení tohoto dokumentu na stránce je dokument odstraněn ze serveru. Postup zpracování nahraného PDF souboru je naznačen na obrázku 4.4.



Obrázek 4.4: TODO: popis + odkaz



Obrázek 4.5: **[[TODO: odkaz]]**



Obrázek 4.6: **[[TODO: odkaz]]**



Obrázek 4.7: **[[TODO: odkaz]]**

## Architektura webové aplikace

**[[MVC?, kde jsou jaké soubory, ]]**

### Implementační detaily

Během vývoje webové aplikace se vyskytlo několik problémů, které se převážně dokázalo vyřešit. Jeden takový problém bylo, v jaký moment se ze serveru odstraní výstupní soubor. Jelikož server má omezené úložiště (v případě neplaceného účtu služby PythonAnywhere je to 512 MB) musí se všechny poskytnuté i vytvořené PDF dokumenty někdy odstranit. Vstupní dokument se odstraní ihned po vytvoření výstupního dokumentu. Tento výstupní dokument se nejdříve musí zobrazit na webové stránce, až poté může být odstraněn. Použité řešení využívá odpovědi<sup>1</sup> nalezené na google groups, ve které se tento problém řeší uložením obsahu PDF souboru do proměnné, vymazáním souboru ze serveru a následným posláním obsahu vytvořené proměnné jako HTTP odpovědi. Ve vytvořené webové aplikaci se tato HTTP odpověď přijímá do HTML elementu `<iframe>`, který se vyskytuje na zobrazované webové stránce. Aby mohl element `<iframe>` zobrazit webovou stránku, musí se u této zobrazované stránky nastavit X-Frame-Options. Díky odpovědi<sup>2</sup> ze Stack Overflow, bylo možné správně nastavit tuto možnost.

Další detail bylo zobrazení chybových stránek. Django má podporu pro nastavení šablony chybových stránek s chybovým kódem 400, 403, 404 a 500. S každým tímto chybovým kódem se pojí jedna šablona jejíž soubory se jmenují `400.html`, `403.html`, `404.html` a `500.html`. Příklad chybové stránky, která se zobrazí při nahrání poškozeného souboru, lze vidět na obrázku 4.8.

<sup>1</sup>Odpověď dostupná na: <https://groups.google.com/g/django-users/c/Da8HvVts9pI/m/fwgaFj8RAAAJ>

<sup>2</sup>Odpověď lze nalézt na <https://stackoverflow.com/a/33267908>

# Theses Checker

## Not Found (404)

The requested resource was not found on this server.

More information: File 'error.pdf' could not be opened or parsed. Check if your file isn't corrupted.

Created as a Bachelor's Theses by Michaela Macková. For more information visit [GitHub](#)

Obrázek 4.8: **[[TODO: popis]]**

## 4.5 Program pro vyhledání chyb a jejich následné vyznačení

Program, který zodpovídá za práci s PDF dokumentem, je obsažen v souboru s názvem `theses_checker.py`. Pro zkontrolování technické zprávy se musí použít funkce `annotate()` ze třídy `Checker`. Při vytváření instance této třídy se musí uvést cesta ke kontrolovanému PDF souboru. Třída `Checker` v sobě obsahuje všechny potřebné funkce a proměnné pro správnou funkci hledání a zvýrazňování chyb uvnitř PDF dokumentů.

Třídní proměnné jsou rozděleny do dvou skupin – statické třídní proměnné a třídní proměnné vázané na jednu instanci. Statické třídní proměnné nemění svou přiřazenou hodnotu a jsou využívány především pro jednotnou barvu označení nalezených chyb. Jsou to proměnné:

- `RND_PAGE_CNT` – Tato proměnná se používá při zjišťování základních informací o daném PDF dokumentu. Tyto informace jsou potřebné pro správné hledání chyb. Proměnná obsahuje maximální počet náhodných stran, které jsou zkoumány, pro získání těchto základních informací.
- `HIGH_RED` – Proměnná obsahuje červenou barvu pro zvýraznění textu při nalezené chybě. Barva je ve formátu RGB<sup>3</sup>.
- `HIGH_ORANGE` – Je to oranžová barva ve formátu RGB pro zvýraznění textu při varování.
- `HIGHLIGHT_PADDING` – Tato proměnná obsahuje velikost okraje, který je použit, když je zvýraznění moc těsné zvýrazněnému objektu. Toto nastává při hledání přetečení okraje stránky.

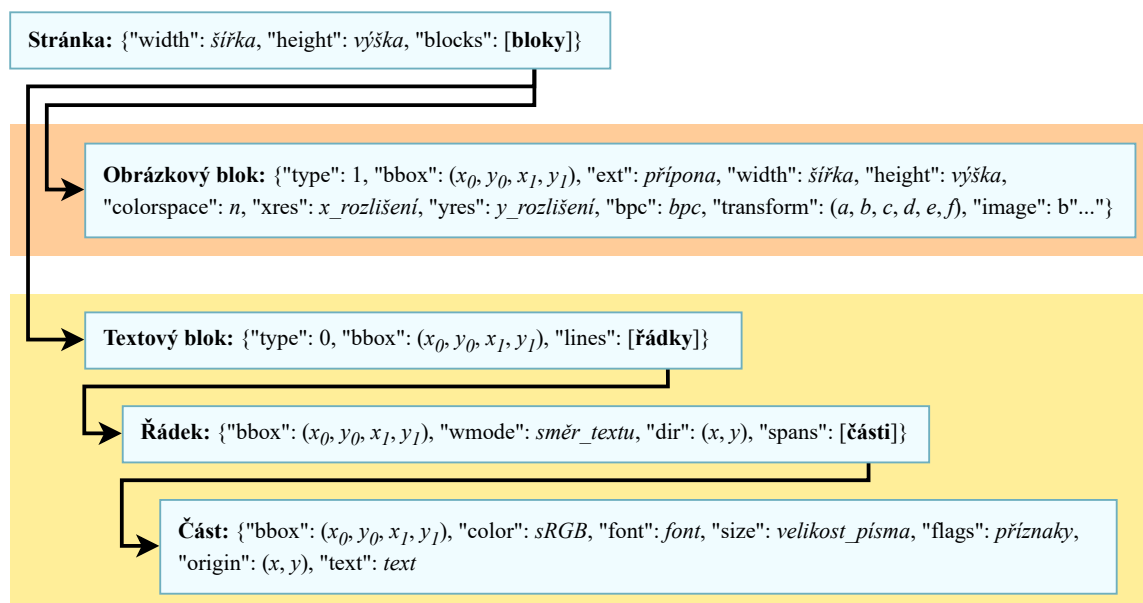
<sup>3</sup>Formát RGB – Uspořádaná trojice, kde každý prvek obsahuje celé číslo v intervalu  $< 0; 255 >$ .



- RED – Je to červená barva ve formátu RGB. Tato barva je použita při kreslení přímek.
- WHITE – Proměnná obsahuje bílou barvu ve formátu RGB.

Třídní proměnné instance během programu mění svou hodnotu. Některé jsou využívány pro navigaci v kontrolovaném dokumentu a další v sobě mají uložená data o tomto dokumentu, která jsou potřebná k prováděným kontrolám. Některé z důležitých proměnných jsou:

- `mistakes_found` – Veřejná proměnná typu boolean, která označuje, zda byla při kontrole PDF dokumentu nalezena jakákoliv chyba (či varování na chybu).
- `borderNotFound` – Tato proměnná je veřejná a označuje zda byl při hledání základních informací o dokumentu nalezen okraj stránky.
- `__document` – Tato privátní proměnná obsahuje instanci kontrolovaného PDF dokumentu.
- `__currPage` – Privátní proměnná, která obsahuje instanci aktuálně zpracovávané stránky z PDF dokumentu.
- `__currTextPage` – Tato privátní proměnná obsahuje instanci takzvané *textpage* aktuálně zpracovávané stránky. Textpage se používá pro urychlení některých funkcí pracujících s PDF stránkou.
- `__currPixmap` – Tato privátní proměnná obsahuje pixelovou mapu aktuálně skenované stránky. Pixelová mapa je podobná obrázku a v tomto programu se používá pouze pro nalezení přetékaajících objektů za okraje aktuálně kontrolované stránky.
- `__currDict` – Tato privátní proměnná obsahuje aktuálně zkoumanou stránku ve formě slovníku, jehož struktura je uvedena na obrázku 4.9.



Obrázek 4.9: TODO: <https://pymupdf.readthedocs.io/en/latest/textpage.html>

- `__currPageEmbeddedPdfs` – Privátní proměnná, která obsahuje seznam vykreslených vložených PDF na aktuálně zpracovávané stránce. Každá položka tohoto seznamu je pro kompatibilitu s proměnnou `__currDict` typu slovník, který odpovídá slovníku *Image block* uvedeném na obrázku 4.9.
- `__currPageTextContent` – Tato privátní proměnná obsahuje všechn text vyskytující se na aktuální stránce. Jelikož při extrakci textu z PDF stránky nelze vždy získat nepřerušovaný text (text většinou obsahuje například znak zalomení řádku tam, kde by byl vykreslen na stránce), musí se nejdříve tento extrahovaný text upravit. Text obsažený uvnitř proměnné `__currPageTextContent` je formátován přímo pro čtení (falešné nové řádky nahrazeny za mezeru a jsou odebrány spojovníky u rozdělených slov např. *spojo-vník*), kde každý blok je oddělen prázdným řádkem. **[[TODO: samotná podsekke?, proměnná obsahuje i text z vložených pdf]]**

Než se budou moct provést některé kontroly, musí se nejdříve zjistit pár základních informací o kontrolovaném dokumentu (například font normálního textu nebo souřadnice okrajů stránek). Toto získávání informací provádí funkce `__getDocInfo()`, která pro zrychlení programu skenuje pouze předem určený počet stran. Skenované stránky jsou získány náhodně.

Hlavní funkce `annotate()` (naznačená ve výpisu 4.1) přijímá parametry typu boolean, kde každý typ kontroly má vlastní parametr. Tyto parametry určují, zda se má daná kontrola provést, či nikoliv. Další parametry, které tato funkce přijímá jsou `annotatedPath`, který určuje cestu pro vytvořený anotovaný soubor, a `embeddedPdfAsImage`, který je typu boolean a označuje, zda se mají při kontrolách chovat vložené PDF soubory jako obrázky, nebo jako pokračování daného PDF dokumentu. Tato funkce provádí všechny kontroly a vše s nimi spojené. To znamená zjištění potřebných informací, samotná kontrola a označení nalezených chyb. Každá kontrola má vlastní funkci, která prozkoumá jednu stránku a nalezené chyby označí pomocí PDF anotací (vysvětleny v sekci 3.3). Chyby které program umí zkontrolovat jsou přetečení za okraj stránky, špatné použití spojovníku, nevhodná šířka obrázku, vynechaná mezera před levou závorkou, chybějící text mezi názvy sekcí a odkaz na neexistující referenci.

---

```

1 def annotate(document, outPath, check1, check2, ...):
2     docInfo = getDocInfo()
3
4     for currentPage in document:
5         if check1:
6             Check1(currentPage, docInfo)
7
8         if check2:
9             Check2(currentPage, docInfo)
10
11         # ...
12
13     document.save(outPath)

```

---

Výpis 4.1: TODO:

## Extrahovaný text ve formátu pro čtení

**[[proč existuje proměnná `__currPageTextContent` a na co se to potom používá]]**

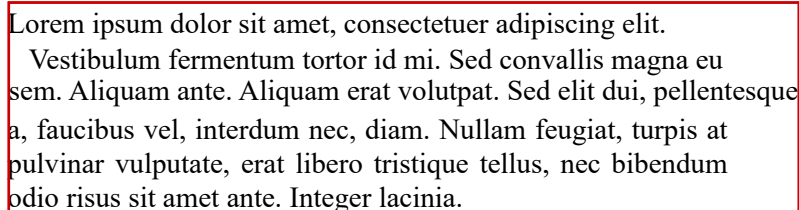
## Nalezení okraje stránky

Hlavní kontrola, na kterou se měl tento program zaměřit je přetékaní objektů za okraj stránky. Pokud jsou známy souřadnice okraje, nalezení jeho přetečení se řídí algoritmem naznačeném ve výpisu 4.2.

```
1 def getOverflow(currPage):  
2     overflowList = []  
3     pageBorder = getPageBorder()  
4     pagePicture = getPageAsPicture(currPage)  
5     for lineOfPixels in pagePicture:  
6         for pixel in lineOfPixels:  
7             if (outOfBounds(pixel.coordinates, pageBorder)  
8                 and (pixel.color != currPage.baseColor)):  
9                 overflowList.add(pixel)  
10  
11     return overflowList
```

Výpis 4.2: TODO:

PDF dokument nemusí mít uloženou informaci o souřadnicích okraje stránky. Pro jeho nalezení se tak musí daná informace nalézt z již vykreslené stránky. Použitá knihovna PyMuPDF obsahuje funkce, díky kterým lze zjistit polohu vykreslených objektů a podobjektů (například obrázků, bloků textu a řádků v nich obsažených). Pokud blok textu obsahuje přetečení, ohrazení celého bloku obsahuje i toto přetečení (viz obrázek 4.10).



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Vestibulum fermentum tortor id mi. Sed convallis magna eu  
sem. Aliquam ante. Aliquam erat volutpat. Sed elit dui, pellentesque  
a, faucibus vel, interdum nec, diam. Nullam feugiat, turpis at  
pulvinar vulputate, erat libero tristique tellus, nec bibendum  
odio risus sit amet ante. Integer lacinia.

Obrázek 4.10: Obrázek ukazuje červeně označené ohrazení bloku textu, který obsahuje přetečení.

Při hledání okraje stránky je použitý algoritmus inspirován tím, jak takový okraj hledá člověk. Prozkoumá se každý řádek textu, který se vyskytuje na stránce a uloží se souřadnice jeho levého i pravého okraje. Za okraj stránky se poté považuje medián těchto uložených okrajů řádků. První řádek v odstavci může být odsazený, a proto se pro větší přesnost tohoto algoritmu (uvedeného ve výpisu 4.3) neukládá do potenciálních levých okrajů. Podobné pravidlo platí i pro poslední řádek a jeho pravý okraj.

---

```

1 def getPageBorder(currPage):
2     potentialLeft = []
3     potentialRight = []
4
5     for line in currPage.lines:
6         if not firstLine(line):
7             potentialLeft.add(line.border.x0)
8
9         if not lastLine(line):
10            potentialRight.add(line.border.x1)
11
12    xLeft = median(potentialLeft)
13    xRight = median(potentialRight)
14    return (xLeft, xRight)

```

---

Výpis 4.3: TODO:

[[?blbne u textových objektů (tabulka, listing, grafy?)?]]

## Nalezení souřadnic vloženého PDF na stránce

V technické zprávě se často vyskytují obrázky. Jak je řečeno v podkapitole 2.6, je vhodné používat vektorovou grafiku pro grafy a schémata. Vektorové obrázky mohou mít formát PDF a ty se poté vkládají do PDF dokumentu technické zprávy. Při zpracovávání tohoto PDF dokumentu se nijak nerozlišuje mezi interními částmi původního PDF dokumentu a vloženého PDF obrázku. Kontroly určené pro obrázky tedy nezahrnují tyto vložené PDF a kontroluje se pouze text uvnitř těchto obrázků.

Aby se s vloženým PDF mohlo pracovat jako s obrázkem, musí se zjistit jeho poloha na stránce. Ve formátu PDF nejsou nikde přímo uvedeny souřadnice vloženého PDF obrázku. Obrázek ve formátu PDF je uvnitř PDF dokumentu uložen jako XObject (popsaný v podkapitole 3.2) a jak je na dané stránce vykreslen je popsáno v toku content stream (více lze nalézt v sekci 3.1) té stejné stránky. Pro zjištění souřadnic vykresleného obrázku tedy program simuluje stavy datové struktury graphics state, jenž je popsána v podkapitole 3.2. Přesněji stačí simulovat parametr CTM (current transformation matrix), ve kterém je uvedena matice pro transformaci z uživatelského prostoru do prostoru zařízení. Podtyp objektu XObject, který se nejčastěji používá pro PDF obrázky, je typ Form XObject.

Příkazy uvedené v content streamu, které ovlivňují, jak bude objekt typu Form XObject vykreslen, jsou `q` a `Q` (manipulace s graphics state zásobníkem), `cm` (změna parametru CTM) a `Do` (příkaz pro vykreslení objektu XObject). Příkazem `cm` jsou prováděny elementární transformace obrázku pro jeho správné napolohování na stránce. Jelikož matice CTM musí vždy vyjadřovat transformaci z jednoho prostoru do druhého a příkazy `cm` s touto maticí manipulují, podle dříve uvedeného vzorce (3.2) si dokážeme odvodit vzorec (4.1). V tomto vzorci vyjadřuje matice  $CTM$  aktuální hodnotu CTM uložené uvnitř graphics state,  $M_{cm}$  je matice, kterou vyjadřuje operand použitého příkazu `cm` a matice  $CTM'$  je výsledná matice, jejíž hodnota je nově uložena do CTM parametru datové struktury graphics state.

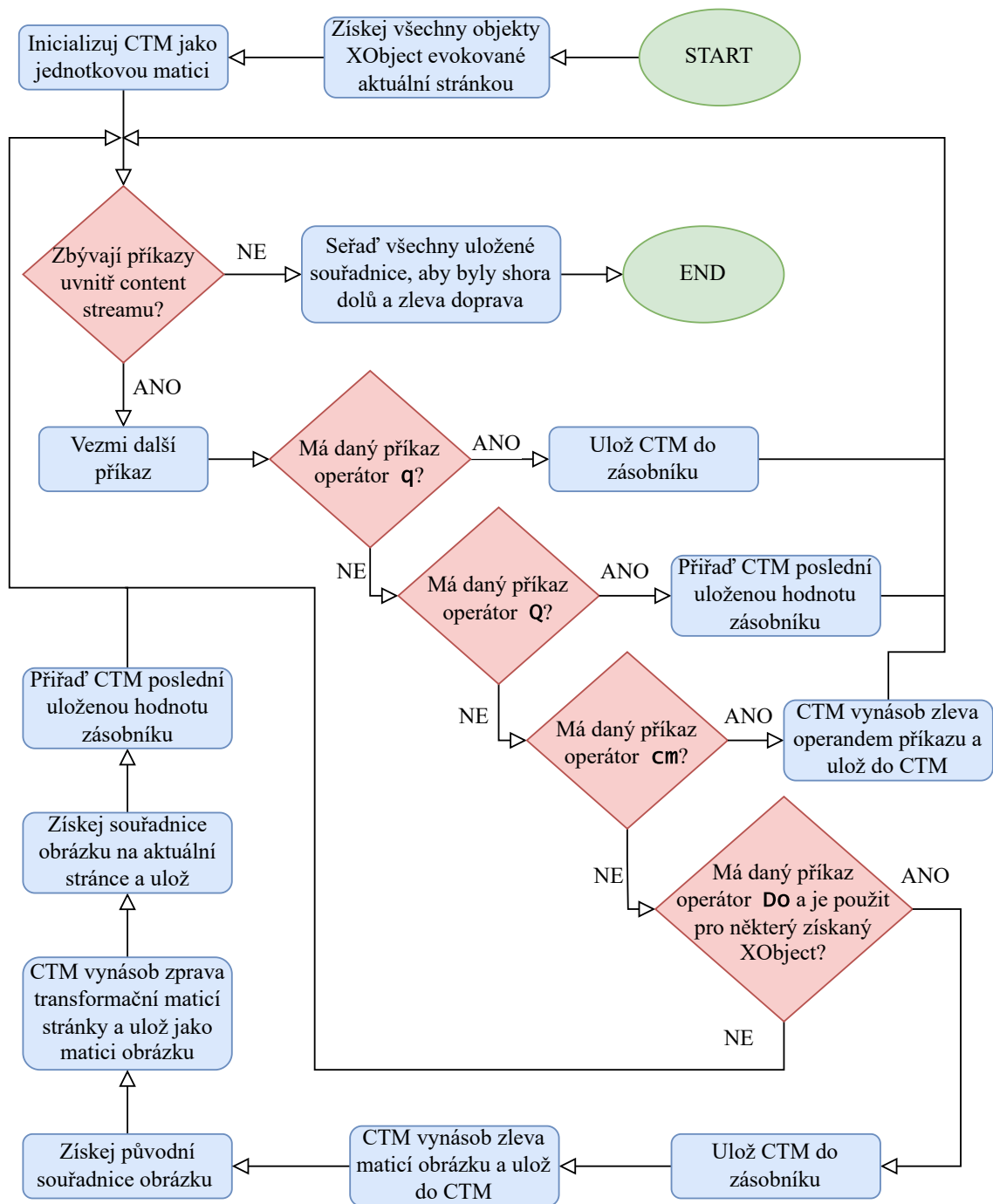
$$CTM' = M_{cm} \cdot CTM \quad (4.1)$$

Pro získání takových souřadnic obrázku, aby se s nimi mohlo dále pracovat ve vytvořeném programu, se získané souřadnice musí ještě transformovat maticí stránky. Tato matice lze získat přímo jako atribut `transformation_matrix` proměnné `__currPage`. Stejného

výsledku lze dosáhnout, když před získáním souřadnic obrázku pomocí vynásobení matice CTM, získáme přímo matici transformace obrázku do našeho vyžadovaného prostoru. Toto je vyjádřeno v rovnici (4.2), kde  $CTM$  je aktuální hodnota parametru CTM ze struktury graphics state,  $M_T$  je matice stránky a  $M_{PT}$  je kombinovaná matice transformace obrázku.

$$M_{PT} = CTM \cdot M_T \quad (4.2)$$

Použitý algoritmus pro získání souřadnic všech vnořených PDF objektů, vykreslených na aktuální stránce je naznačen ve vývojovém diagramu na obrázku 4.11.



Obrázek 4.11: TODO: popis + odkaz

#### 4.6 Ukázka použití vytvořené webové aplikace



Obrázek 4.12: Zvolení PDF a filtrů na webu. [\[\[popisek\]\]](#)



Obrázek 4.13: Čekání na webu. [\[\[popisek\]\]](#)



Obrázek 4.14: Anotované PDF na webu. **[[popisek]]**

## 4.7 Doplnující program pro použití v příkazovém řádku

Implementovaná webová aplikace umí najednou kontrolovat pouze jeden nahraný PDF soubor. Vedoucí diplomových prací často potřebují zkontrolovat více takových souborů, proto byl navíc vytvořen program použitelný v příkazovém řádku. Tento program je v souboru `check.py` a používá program ze sekce 4.5. Pro správnou funkčnost musí být tyto dva soubory uloženy ve stejné složce. Program umí na jeden příkaz kontrolovat více PDF souborů a s pomocí nepovinných přepínačů `-o`, `-i`, `-H`, `-t`, `-s`, `-e` a `-b` lze určit které kontroly budou či nebudou probíhat. Tento script podporuje navíc nepovinný přepínač `-embedded_PDF`, který určuje zda budou vnořené PDF brány jako vektorové obrázky.

**[[ukázka použití]]**

### Závislosti

Aby mohla být aplikace použitelná potřebuje následující:

- Python == 3.10.7
- PyMuPDF == 1.20.2
- numpy == 1.23.5

Jiné verze těchto závislostí nebyly testovány.



## Kapitola 5

# Testování a zhodnocení výsledné aplikace

[[TODO: úvod do kapitoly]]

### 5.1 Ověření správné funkcionality vyhledávání chyb

Již během prvních funkčních prototypů byla testována přesnost hledání chyb. Toto testování probíhalo na zveřejněných diplomových pracích, které byly vytvořeny na Fakultě informačních technologií Vysokého učení technického v Brně. Tyto práce byly poskytnuty jako vstupy do programu a jejich anotované výstupy byly zkontrolovány ručně. Dále byly tyto výstupy kontrolovány s poskytnutými posudky oponenta.

Další vstupní data byla poskytnuta doktorem Tomášem Miletém. Tyto data byly rozpracované práce z minulých let, které měli doktora Mileta jako vedoucího. Ke každé takové práci byla vždy poskytnuta její původní forma a její upravená forma obsahující poznámky ke zlepšení. Postup testování na těchto rozpracovaných pracích bylo podobné jako na již zveřejněných, jen tyto výstupy z vytvořené aplikace nebyly porovnávány s posudkem oponenta, ale s poskytnutými poznámkami.

### 5.2 Známé chyby aplikace

Typografická kontrola zahrnuje velmi rozšířenou oblast a často se váže k jazyku vypracovaného textu. [[TODO: mezera před levou závorkou u funkcí a rovnic, okraje stránky pro oboustranný tisk, špatné ukazování chybějícího popisu kapitoly u grafů, tabulek atd., nefunguje na mobilních zařízeních]]

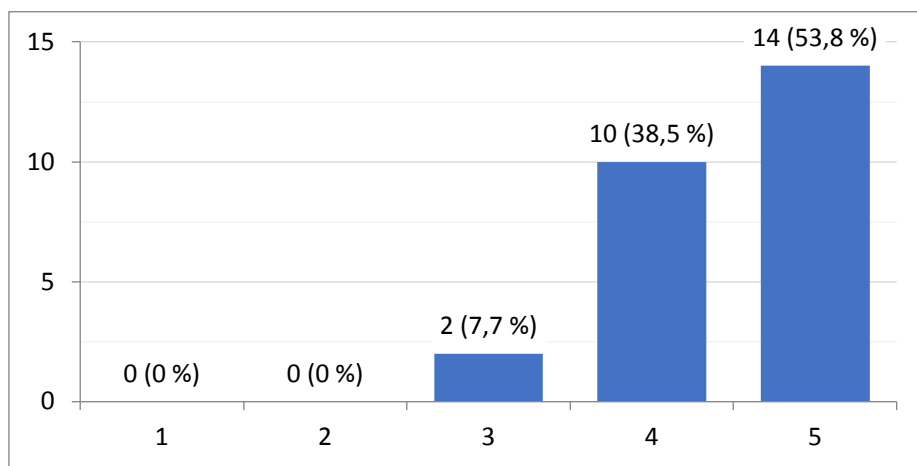
### 5.3 Uživatelské dotazníky

... Na dotazník odpovědělo celkem 26 uživatelů a obsahoval tyto otázky:

- Pomocí jakého prohlížeče jste aplikaci použili?
- Dokázali jste pomocí aplikace Theses Checker zkontrolovat svou diplomovou práci?
- Dokázali jste jednoduše nahrát PDF soubor?

- Zhodnotte přehlednost označení chyb ve výsledném PDF
- Zobrazují se vám pop-up anotace?
- Bylo něco špatně označeno jako chyba?
- Jaký typ chyby byl špatně označen?
- Byla práce s webovou stránkou jednoduchá?
- Máte nějaké nápady na rozšíření či vylepšení?

Odpovědi na tento dotazník pomohly vylepšit funkcionalitu vytvořené aplikace. Hlavní ... tohoto dotazníku bylo ověření již vytvořených kontrol a určení, jak je daná aplikace přehledná. Přehlednost označení nalezených chyb uvnitř PDF dokumentu, mělo většinou dobré ohlasy, což lze vyčíst z obrázku 5.1.



Obrázek 5.1: Obrázek obsahuje graf odpovědí na otázku o přehlednosti označení chyb na stupnici od 1 do 5, kde 1 představuje „Zcela nepřehledné“ a 5 představuje „Jasně“.

[[další odpovědi]]

## 5.4 Možné budoucí rozšíření aplikace

[[TODO: checkboxy pro nastavení kontrol, okraje pro oboustranný tisk, použití vektorových obrázků a ne rastrových, použití správných uvozovek, hledání nevhodných slov, jednopísmenné spojky na koci řádku, proměnná `__currPageTextContent` nebude obsahovat z `embedded pdfs`]]

## Kapitola 6

# Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo vytvořit lehce dostupnou aplikaci, která zpracuje nahraný PDF dokument a pomocí PDF anotací v něm vyznačí nalezené chyby. Tato aplikace byla vytvořena jako webový nástroj a nyní je veřejně přístupná pod názvem Theses Checker<sup>1</sup>.

Nejdříve bylo zapotřebí nalézt, které chyby se nejčastěji vyskytují v závěrečných pracích. Ty se našly zkoumáním zveřejněných textů a posudků diplomových prací vytvořených na Fakultě informačních technologií Vysokého učení technického v Brně. Poté byly zkoumány některé dostupné aplikace pro kontrolu textu. Bylo zjištěno, že žádná dosavadní aplikace se nezaměřuje na typografickou stránku textu, jelikož se většinou zaměřují na gramatiku.

Další na řadě bylo navrhnutí vzhledu aplikace a označení nalezených chyb. V návrhu a implementaci byla dána velká váha na přívětivost pro uživatele. Aplikace se postupně měnila i na základě zpětné vazby od uživatelů, která byla podávána pomocí dotazníku.

Program umí kontrolovat šest typů chyb a to přetečení za okraj stránky, špatné použití spojovníku, nevhodná šířka obrázku, vynechaná mezera před levou závorkou, chybějící text mezi názvy sekcí a odkaz na neexistující referenci. Byl vytvořen plakát a video<sup>2</sup> o použití tohoto programu, čímž byl splněn poslední bod zadání této bakalářské práce.

Do budoucna bych chtěla vylepšit algoritmus na hledání okrajů PDF stránky a přidat pro něj podporu dokumentů nastavených na oboustranný tisk, jejichž okraje jsou pro sudé a liché stránky rozdílné. Dále bych chtěla vylepšit chování kontrol pro textové objekty, jako jsou tabulky či výpisy.

---

<sup>1</sup>Theses Checker je dostupný na adrese <https://theseschecker.eu.pythonanywhere.com/>

<sup>2</sup>[[TODO: odkaz na video]]

# Literatura

- [1] *Internetová jazyková příručka* [online]. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i., © 2008–2023 [cit. 8. dubna 2023]. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/>.
- [2] JIHLAVSKÝ, M. V. Jak se vyhnout typografickým hříchům. *Čtenář – Měsíčník pro knihovny* [online]. Prosinec 2015, sv. 67, č. 12, s. 449–451, [cit. 6. dubna 2023]. ISSN 1805-4064. Dostupné z: <https://svkkl.cz/ctenar/clanek/891>.
- [3] MDN CONTRIBUTORS. JavaScript. *MDN Web Docs* [online]. 20. února 2023 [cit. 25. února 2023]. Dostupné z: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>.
- [4] PDF 32000-1:2008. *Document management – Portable document format – Part 1: PDF 1.7* [online]. Standard PDF 32000-1:2008, 1. vyd. Adobe Systems Incorporated, červenec 2008 [cit. 17. dubna 2023]. Dostupné z: [https://opensource.adobe.com/dc-acrobat-sdk-docs/pdfstandards/PDF32000\\_2008.pdf](https://opensource.adobe.com/dc-acrobat-sdk-docs/pdfstandards/PDF32000_2008.pdf).
- [5] PHP GROUP. What is PHP? *Php* [online]. [cit. 26. února 2023]. Dostupné z: <https://www.php.net/manual/en/intro-what-is.php>.
- [6] PHP GROUP. What can PHP do? *Php* [online]. [cit. 2. března 2023]. Dostupné z: <https://www.php.net/manual/en/intro-what-cando.php>.
- [7] RYBIČKA, J., ČAČKOVÁ, P. a PŘICHYSTAL, J. *Průvodce tvorbou dokumentů*. 1. vyd. Bučovice: Martin Stříž, 2011. ISBN 978-80-87106-43-3.
- [8] SLEZÁKOVÁ, K. Základy typografie aneb Potěšte svého grafika. *Shockworks* [online]. 10. června 2015 [cit. 27. března 2023]. Dostupné z: <https://www.shockworks.eu/cz/zaklady-typografie-aneb-poteste-sveho-grafika-2/>.
- [9] SZÖKE, I. Textová část BP/DP – Lessons learned #1. *Leaný blog* [online]. 2. ledna 2012 [cit. 1. dubna 2023]. Dostupné z: <http://blog.igor.szoke.cz/2012/01/textova-cast-bpdp-lessons-learned-1.html#.ZChxc3ZBzEb>.
- [10] The Python Tutorial. *Python documentation* [online]. 26. února 2023 [cit. 27. února 2023]. Dostupné z: <https://docs.python.org/3/tutorial/>.
- [11] WAGNER, B., DYKSTRA, T., SANTOS, R. C. M. et al. Prohlídka jazyka C#. *Microsoft Learn* [online]. 22. září 2022 [cit. 26. února 2023]. Dostupné z: <https://learn.microsoft.com/cs-cz/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>.