

Gymnázium, Praha 6, Arabská 14

Předmět Programování



MATURITNÍ PRÁCE

Knihovna pro záznam kotev v textu

Prohlašuji, že jsem jediným autorem tohoto projektu, všechny citace jsou řádně označené a všechna použitá literatura a další zdroje jsou v práci uvedené. Tímto dle zákona 121/2000 Sb. (tzv. Autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů uděluji bezúplatně škole Gymnázium, Praha 6, Arabská 14 oprávnění k výkonu práva na rozmnožování díla (§ 13) a práva na sdělování díla veřejnosti (§ 18) na dobu časově neomezenou a bez omezení územního rozsahu.

V dne

Petr Chalupa

ANOTACE

Práce se zabývá návrhem algoritmů, které by umožnili ukládání tzv. textových kotev (označení, poznámky aj.) do statického i dynamického textu (formátu XML) tak, aby je bylo možné opětovně do textu vložit i po jeho úpravě (a případně vyhodnotit chybu při vkládání). Takovýto program by pak měl být použitelný jako knihovna např. pro webové aplikace.

KLÍČOVÁ SLOVA

Algoritmus, textová kotva, XML, knihovna, webová aplikace

ANNOTATION

The thesis deals with the design of algorithms that would enable the storage of so-called text anchors (labels, notes etc.) in static and dynamic text (XML format) so that they can be re-inserted into the text even after its editing (and possibly evaluate the error during insertion). Such a program should then be usable as a library for e.g., web applications.

KEY WORDS

Algorithm, text anchor, XML, library, web application

OBSAH

1	Zadání	4
2	Úvod	5
3	Terminologie	6
3.1	Statický text	6
3.2	Dynamický text.....	6
3.3	Textová kotva	6
3.3.1	Z pohledu programu	6
4	Algoritmus vytvoření kotvy	7
5	Algoritmus uložení kotvy	8
6	Algoritmus vložení kotvy	9
7	Knihovna	10
7.1	Architektura	10
7.2	Použití.....	10
8	Demo	11
8.1	Funkce.....	11
8.2	Generování textu.....	11
9	Závěr.....	12
10	Použité zdroje	13
11	Seznam obrázků	14
12	Seznam ukázek kódu	14

1 ZADÁNÍ

Autor: Petr Chalupa

Téma: Knihovna pro záznam kotev v textu

Popis: Knihovna s algoritmy pro zapamatování vložených kotev (označení, poznámek aj.) do textu uživatelem. Cílem je, aby fungovala i pro dynamický text, tedy aby se kotvy automaticky přizpůsobovaly změnám v konkrétním textu (v rámci možností) a případně aby poskytla „zpětnou vazbu“ ohledně chyb - např. nepovedené zařazení do textu apod. Měla by fungovat na formátu XML (HTML) - použití primárně ve webových aplikacích, jako je například projekt Digitálního učebnicového systému, kterého jsem spoluautorem.

Platforma: JS/TS, Vue.js

2 ÚVOD

3 TERMINOLOGIE

Pro tuto práci je nutné definovat několik základních pojmů.

3.1 STATICKÝ TEXT

Statický text je chápán jako řetězec znaků, který se v průběhu času nemění. Takový text se v ideálním případě dá rozdělit na odstavce, věty, slova a znaky.

3.2 DYNAMICKÝ TEXT

Dynamický text se odlišuje od statického pouze tím, že se v průběhu času mění, což může vést ke ztížení operací s ním a v extrémních případech až k jejich úplnému selhání.

3.3 TEXTOVÁ KOTVA

Textová kotva je pojem, který označuje specifický bod v textu, který je v ideálním případě nehybný. Takový bod je charakteristický zejména svojí odlišností od textu. Pokud rozšíříme tuto definici na právě dva sousední body, označující začátek a konec kotvy, začne mít význam i vizuální charakteristika kotvy – např. zabarvené pozadí. Z toho vyplývá například použití pro označování částí textu, což je hlavní motivace této práce.

3.3.1 Z POHLEDU PROGRAMU

Pro algoritmické operace pozbývá význam vizuální reprezentace kotvy, ale je zcela nutné, aby byla každá kotva unikátní např. pomocí UUID¹. Kotvy jsou zároveň chápány jako nejmenší celky, které jsou pospojované do jednolitého bloku, který může pak kotvu reprezentovat vizuálně. Důvodem pro tento rozdíl v rozlišení na kotvy a bloky kotev je to, že ve formátu XML se každá kotva vkládá do páru tagů, který ohraničuje např. odstavec textu, ovšem označený text může přesahovat mezi více než jedním takovým úsekem textu.

¹ UUID – Universally Unique Identifier ~ Univerzálně Unikátní Identifikátor

4 ALGORITMUS VYTVOŘENÍ KOTVY

5 ALGORITMUS ULOŽENÍ KOTVY

6 ALGORITMUS VLOŽENÍ KOTVY

7 KNIHOVNA

7.1 ARCHITEKTURA

7.2 POUŽITÍ

8 DEMO

8.1 FUNKCE

8.2 GENEROVÁNÍ TEXTU

9 ZÁVĚR

10 POUŽITÉ ZDROJE

Aktuální dokument neobsahuje žádné prameny.

11 SEZNAM OBRÁZKŮ

Nenalezena položka seznamu obrázků.

12 SEZNAM UKÁZEK KÓDU

Nenalezena položka seznamu obrázků.