Gymnázium, Praha 6, Arabská 14

Předmět Programování

MATURITNÍ PRÁCE

Knihovna pro záznam kotev v textu

Petr Chalupa IV.E

Praha, 2023/24

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

ABSTRACT

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 REPREZENTACE KOTEV V PROGRAMU 6
4 ANCHOR 7
4.1 XPATH 7
4.2 VÝPOČET ODSAZENÍ OD POČÁTKU RODIČOVSKÉHO ELEMENTU 7
4.3 PŘÍSTUPNOST 8
5 ANCHORBLOCK 9
5.1 SPOJOVÁNÍ DVOU ANCHORBLOCKŮ 9
6 DTA 10
6.1 ALGORITMUS VYTVOŘENÍ KOTVY 10
6.1 ODSTRANĚNÍ KOTEV 11
6.2 ULOŽENÍ KOTEV 12
6.3 ALGORITMUS REKONSTRUKCE KOTEV 13
7 KNIHOVNA 15
7.1 ARCHITEKTURA 15
7.2 POUŽITÍ 15
7.2.1 IMPLEMENTACE V JINÉM PROJEKTU 16
7.3 DEMO 16
7.3.1 FUNKCE 16
7.3.2 GENEROVÁNÍ TEXTU 16
8 ZÁVĚR 17
9 POUŽITÉ ZDROJE 18
10 SEZNAM OBRÁZKŮ 19
11 SEZNAM UKÁZEK KÓDU 19

1 ZADÁNÍ

Téma: Knihovna pro záznam kotev v textu

Autor: Petr Chalupa

Vedoucí práce: Mgr. Jan Lána

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

Text a jeho podstata se v podstatě nikdy neměnila jako dnes. Texty, které byly doteď převážně fyzické, se v posledních letech začaly v ohromném množství přesouvat do digitální podoby, ať už protože udržování fyzických kopií je neefektivní využití místa, nebo protože vytváření nových může být velmi nákladné a neekologické, nebo protože je to odpověď na čím dál více rostoucí poptávku po dostupnosti textů v digitální podobně, tedy převážně přes internet.

Mnoho přesouvaných textů jsou původně čistě fyzické knihy, na které se již nevztahuje vlastnické právo, ale může jít také o přesun fyzických médií (jako jsou noviny) do digitální podoby. Vzhledem k tomu, že se tyto texty vyskytují často právě na internetu, dává smysl jeho uživatelům poskytnout užitečné nástroje pro manipulaci s nimi. Motiv této práce je tedy vytvořit takový nástroj, umožňující vkládání a manipulování s textovými kotvami.

Tato práce se tedy zaměřuje na problematiku vkládání, ukládání a opětovného vkládání textových kotev do statického i dynamického textu ve formátu XML[1]. Většina textů se nachází čistě v podmnožině HTML[2], ale není problém funkčnost rozšířit za hranice webového standartu. Pomocí navrhnutých algoritmů může uživatel označit klíčové body v textu a používat je i po aktualizacích původního textu. V případě, že nastane po změně původního textu problém, uživatel by se o něm měl dozvědět co nejpřívětivější cestou, aby mohl se vzniklými problémy vhodně naložit.

Cílem této práce tedy je vytvořit knihovnu, která bude sloužit jako nástroj pro manipulaci s textovými kotvami, a která bude využitelná ve webových aplikacích. Implementace této knihovny poskytne uživatelům flexibilitu a efektivitu při práci s textem, přičemž bude zajišťovat nejen správnost manipulace s kotvami, ale i detekce a řešení chyb, které by mohly nastat v průběhu procesu.

[1] XML – Extensible Markup Language

[2] HTML – Hypertext Markup Language

3 TERMINOLOGIE

V práci se vyskytují některé základní pojmy, které je potřeba přesněji definovat. Proto jsou v následujících podkapitolách vysvětleny a interpretovány takovým způsobem, aby byla práce snáze pochopitelná.

3.1 STATICKÝ TEXT

Statický text je chápán jako řetězec znaků, jehož délka není relevantní (musí ovšem být určitá), který se v průběhu času nemění. Takový text se dá v ideálním případě rozdělit na odstavce, věty a případně slova a znaky. Obecně u takového textu nezáleží na jeho smyslové podstatě a ani v této práci se s touto vlastností nepracuje. Pracovat s takovým textem lze předvídatelně a exaktně.

3.2 DYNAMICKÝ TEXT

Dynamický text je chápán jako řetězec znaků, jehož délka není relevantní (musí ovšem být určitá), který se v průběhu času může měnit. Měnit se tedy nemusí a platí, že čím méně se mění, tím lépe se s ním pracuje. Změna může být nejen v jeho délce, ale i substitucí stávajících znaků, což zahrnuje například i změnu malého písmena na velké nebo přidání diakritiky. Časté a složité změny v textu práci s ním ztěžují, což může v extrémních případech vést až k úplnému selhání operací na něm prováděných. Tato práce se zabývá prací zejména s tímto typem textů, jelikož operace na nich prováděné jsou funkční i na textech statických.

3.3 TEXTOVÁ KOTVA

Textová kotva je pojem, který označuje specifický bod v textu, který je definován svojí pozicí (cesta/souřadnice apod.), a který je v ideálním případě nehybný. Pokud její definici rozšíříme na právě dva sousední body, začne mít význam i její vizuální reprezentace – např. zabarvení jejího pozadí. Protože takto se běžně provádí označování textu, pracuje tato práce právě s touto širší definicí. Kotva může nést další data, jejichž interpretace není předmětem práce – pouze poskytuje vhodné prostředí, a kotvy spolu mohou interagovat (nap. se spojovat).

3.3.1 REPREZENTACE KOTEV V PROGRAMU

Z pohledu programu je potřeba definici textové kotvy mírně upravit. To vyplývá ze skutečnosti, že algoritmy pro práce s nimi operují s texty ve formě XML, a tedy text zobrazovaný uživateli může být na sebe navazující, ovšem ve skutečnosti se nacházet ve vzdálených (obecně různých) uzlech DOMu[3]. Tedy to, co uživatel vnímá jako jednu kotvu je ve skutečnosti blok jednotlivých kotev, které jsou drženy pohromadě. Je důležité zmínit, že knihovna udržuje daný text v normalizované podobě, tedy jsou odstraňovány prázdné textové nody a přilehlé textové nody jsou spojovány dohromady. Z těchto důvodů je funkčnost programu rozdělena do jednotlivých částí – tříd. Jednotlivé metody a důležité funkce jsou popsány v následujících kapitolách.

[3] DOM – Document Object Model ~ Objektový Model Dokumentu

4 ANCHOR

Pro popsání toho, jak celá knihovna funguje, je jednodušší začít popisováním od základního stavebního bloku a až poté přejít na celou konstrukci programu. Tato třída je zodpovědná za chování jednotlivých nejmenších celků kotvy, kterou vidí uživatel. Spolupracuje s ostatními Anchory v celém svém bloku tak, aby vytvořila dojem, že jde o jednolitý celek, i když jde o více elementů. Každá kotva má svůj identifikátor UUID[4]. Tato třída rozšiřuje třídu HTMLElement, díky čemuž získává základní rysy HTML elementu a přístup ke konstruktoru, který vytváří samotný element. Element není určený k používání jinak než knihovnou samotnou, jelikož je definován do registru platných elementů až s importováním knihovny, a zároveň je koncipován pro přidávání pomocí JS a je přímo závislý na třídě AnchorBlock. Element je knihovnou používán s párovým tagem <*dta-anchor*>.

4.1 XPATH

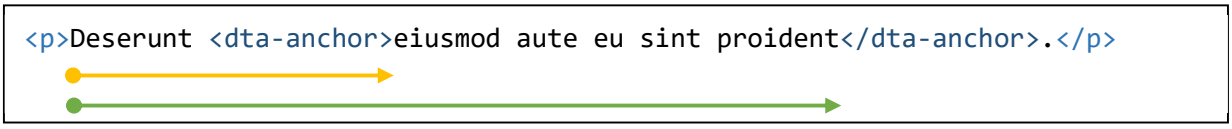
Základním udavatelem polohy Anchoru je jeho xPath[5]. To znamená, že pro zjištění polohy je zaznamenávána cesta skrze DOM až k samotnému Anchoru. To zaručuje rychlý způsob lokalizace Anchoru v případě, že nedojde k razantnějším změnám ve struktuře textu. Zároveň je takto možné polohu zaznamenat jednoduše pomocí textového řetězce. Pro zjištění xPath je nutné projít všechny jeho předky. Pro každého předka je pak nutné zjistit jeho předcházející sourozence a sestavit tak cestu ze jmen a pozic elementů. Pro získání požadovaného elementu je pak xPath předána standartní funkci HTML documentu evaluate(). Získaná cesta není ukládána, aby byla vždy aktuální.

```
"./DIV[1]/DIV[1]/DIV[1]/DIV[2]/H4[1]/text()[1]"
```

Obrázek 1: Ukázka vzniklé xPath

4.2 VÝPOČET ODSAZENÍ OD POČÁTKU RODIČOVSKÉHO ELEMENTU

Pro správnou funkčnost aplikovaných algoritmů je nutné znát přesnou polohu každého Anchoru i na úrovni textu ve svém rodičovském elementu. Zásadní je zejména odsazení začátku od počátku – tzv. startOffset, ale nezbytný je i odsazení konce od počátku tzv. endOffset.



Obrázek 2: Ukázka startOffset (žlutě) a endOffset (zeleně)

Výpočet endOffsetu je jednodušší, protože se dá zjistit pouze přičtením dané délky Anchoru ke startOffsetu. StartOffset se pak počítá jako délka předcházejícího textového nodu a v případě jeho nepřítomnosti je brán jako 0. Vypočítaná hodnota není ukládána, aby byla vždy přepočítána ve chvíli, kdy je potřeba, takže je vždy aktuální.

[4] UUID – Universally Unique Identifier ~ Univerzálně Unikátní Identifikátor

[5] xPath – XML Path Language

4.3 PŘÍSTUPNOST

Jelikož knihovna pracuje s textem, o kterém se předpokládá, že se může dostat k jakémukoliv člověku, je nutné zajistit, aby byly i vytvořené kotvy přístupné všem uživatelům.

Pro zjednodušení používání knihovny jsou předpřipravené jednoduché styly kotev, které je možné aplikovat po importování souboru *_styles.css*. Tyto styly jsou jednoduše přepsatelné, díky použití standartu CSS @layer. Tento standart umožňuje uzavřít určitou množinu stylů do layeru, tedy vrstvy, díky čemuž je možné definovat pořadí těchto vrstev v kaskádě CSS. To znamená, že styly v poslední importované vrstvě mohou přepsat všechny ostatní styly při vhodném nastavení pořadí. Definováním těchto stylů do *@layer DTA*, je velmi snadné tuto vrstvu, nehledě na pořadí importování, předřadit jiným stylům, čímž se velmi snadno dají změnit mírně nebo i úplně podle potřeby.

Aby bylo možné nastavovat kotvám jakoukoliv barvu pozadí, musí být automaticky zajištěna čitelnost textu na daném pozadí. Funkce *invertHexColor()* slouží k získání kontrastově obrácené barvy k zadané barvě. Funkce má jako argument barvu v HEX formátu a stejně tak vrací barvu v HEX formátu. Jako kontrastově obrácená barva se v tomto případě myslí buď černá (#000000), nebo bílá (#ffffff), jelikož funkce je využita při přebarvování textu, a tak není potřeba vracet barvu 100% kontrastivní s barvou jeho pozadí. Funkce podporuje argument v 3 nebo 6 znakovém zápisu i s možností vynechání vodícího znaku „#“. Nejdříve je u každé barvy zajištěn 6 znakový zápis (tzn. převod v případě potřeby) a poté její číselné rozložení na jednotlivé prvky R, G a B v podobě celých čísel. Z těchto čísel je následně spočítána hodnota svítivosti, která je porovnána s hraniční hodnotou, podle čehož je rozhodnuto, jestli je vhodné použít jako kontrastní barvu černou, nebo bílou. Pro získání svítivosti jsou hodnoty R, G a B vynásobeny konstantami určenými doporučením ITU-R a sečteny. Hraniční hodnota se mírně liší od hodnoty stanovené W3C WCAG 2.0, protože tato hodnota vyhovuje její využití lépe.

```
return r * 0.299 + g * 0.587 + b * 0.114 >= 150 ? "#000000" : "#FFFFFF";
```

Kód 1: Výpočet svítivosti barvy na základě hodnot R, G a B

Pro zjednodušení ovládání registruje každý Anchor předdefinované klávesové zkratky, aby mohli uživatelé jednoduše spustit základní funkce bez dalšího nastavení. V budoucnu by mělo být možné klávesové zkratky vypnout, předefinovat nebo definovat zcela nové. Dále knihovna podporuje ovládání pomocí klávesnice ve smyslu pohybování se po stránce pomocí klávesy Tab (popřípadě Shift+Tab). Jelikož kotvy jsou v jádru tvořeny více elementy, je zeměření povoleno pokaždé pouze na prvním z nich. Díky tomu je možné se pohybovat po celých kotvách. Aby bylo možné změnit styl zaměřené kotvy, je všem elementům kotvy přidáván nebo odebírán atribut data-focused.

Pro umožnění přečtení textu celé kotvy čtečkou apod., je opět pouze na prvním elementu kotvy udržován atribut aria-label. Tímto způsobem je možné zkombinovat tuto knihovnu například i s knihovnou blind-friendly-library[6], která mimo jiné umožňuje pomocí ovládání klávesnicí předčítání takových elementů.

[6] BFL – https://www.npmjs.com/package/blind-friendly-library – autor: Filip Beneš

5 ANCHORBLOCK

Jak bylo již zmíněno, každý Anchor je závislý na třídě AnchorBlock. Tím se myslí skutečnost, že musí být pro správnou funkčnost umístěn v seznamu kotev nějakého AnchorBlocku. Všechny tyto kotvy v jednom AnchorBlocku tvoří pro uživatele jedinou kotvu – tedy například v případě, že by uživatel označil text, který v sobě má část tučným písmem, uvidí toto označení jako jednu jednolitou kotvu, ale vnitřně bude reprezentován více elementy v jednom AnchorBlocku.

```
<p>
    Lorem ipsum dolor <dta-anchor>sit amet </dta-anchor>
    <b>
        <dta-anchor>consectetur</dta-anchor>
    </b>
    <dta-anchor> adipisicing</dta-anchor> elit.
</p>
```

Lorem ipsum dolor **sit amet consectetur adipisicing** elit.

Obrázek 3: Možné rozložení AnchorBlocku ve složitějším textu

Každý AnchorBlock tedy drží reference na jeho jednotlivé části, ale zároveň je ideálním místem pro úschovu informací, které jsou pro celou kotvu společné. Proto má v sobě uloženu jeho barvu a také objekt s daty. Pokud se například změní barva pomocí metody *color()*, AnchorBlock automaticky provede změnu barvy na všech svých Anchorech. Stejně tak je schopný aktualizovat atributy *data-focused* a *data-changed*. Díky těmto atributům je možné například změnit styl jednotlivé části kotvy nebo celé kotvy. Například co se týče zaměření, *data-focused* zajišťuje při použití přednastavených stylů, aby byly vizuálně označeny všechny elementy kotvy, aby byl udržen dojem, že jde opravdu o jednu kotvu. AnchorBlock dále udžuje zaměřitelný pouze první Anchor pomocí atributu *tabindex*, udžuje atribut *aria-label* pouze na prvním elementu, nebo sjednocuje přilehlé Anchory, pokud je to možné (tedy musí být přilehlé a v rámci jednoho text nodu). Nutné je také zmínit, že seznam Anchorů je udržován seřazený podle pořadí výskytu v dokumentu. každý AnchorBlock má také svůj identifikátor UUID.

5.1 SPOJOVÁNÍ DVOU ANCHORBLOCKŮ

Pokud na sebe dva AnchorBlocky přímo přiléhají, tedy se dotýká poslední Anchor prvního a první Anchor druhého (v tomto případě to nemusí být v rámci jednoho text nodu), je možné tyto AnchorBlocky spojit do jednoho. Tím se spojí jednak seznamy Anchorů, ale také se spojí data AnchorBlocků. AnchorBlock, který zahájil spojování může přepsat data spojovaného AnchorBlocku (u barvy je to vždy). Spojovat je možné buď doleva, nebo doprava.

Před zahájením spojování je nutné zjistit, jestli je v daném směru přilehlý nějaký text node a pokud ano, je-li součástí nějakého AnchorBlocku (a případně jakého). Dále jsou spojeny a seřazeny seznamy Anchorů, jsou spojena data a spojovaný AnchorBlock je odstraněn.

6 DTA

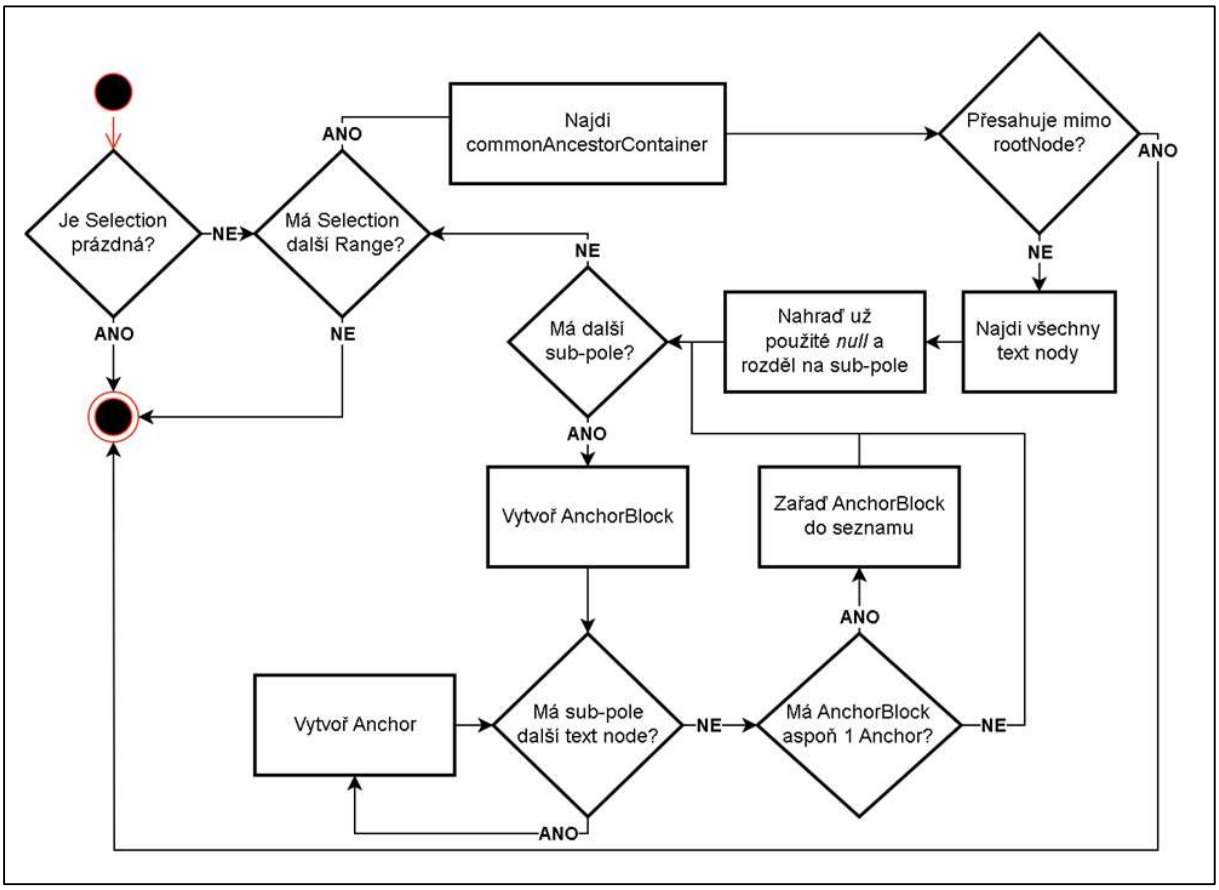
Tato třída je zodpovědná za poskytování hlavních funkcí knihovny a zároveň drží reference na všechny AnchorBlocky. Objektů této třídy může existovat více, jelikož se vždy definuje pro určitý blok textu – element, ve kterém má být možné provádět akce s kotvami. Tento hlavní element se nazývá rootNode a slouží i například jako počáteční bod pro všechny xPath. Seznam AnchorBlocků je opět udržován seřazený podle výskytu v dokumentu – řadí se podle porovnání pozice posledního Anchoru prvního AnchorBlocku a prvního Anchoru druhého AnchorBlocku.

6.1 ALGORITMUS VYTVOŘENÍ KOTVY

Algoritmus pro vytvoření kotvy není omezen ani horizontálním, ani vertikálním rozsahem označeného textu, tedy textu, který má být kotvou ohraničen. Jediné omezení udává rootNode. Začátku algoritmu předchází impuls od uživatele, kterému v ideálním případě předcházelo označení textu. Pokud by bylo označení prázdné, nebo jiným způsobem neplatné, algoritmus skončí, protože nemůže vytvořit žádnou kotvu. V případě, že je výběr validní, začne pokus o vytvoření kotvy. Označení (Selection) se v takovém případě skládá z jednoho a více objektů rozsahu (Range) – více těchto objektů je specifické pro Firefox, který umožňuje tzv. nesouvislý výběr. S každým rozsahem se pak pracuje zvlášť.

První krok je získání nejbližšího společného předka počátečního a koncového bloku rozsahu. Tento předek je pak zaručeně nejmenší možný blok obsahující celý rozsah (commonAncestorContainer). Následně jsou získány všechny textové nody tohoto bloku, do kterých zároveň zasahuje rozsah. Z nich jsou vyřazeny všechny ty, které se již podílí na tvoření nějaké kotvy, čímž je zabráněno překrývání kotev – jsou nahrazeny hodnotou *null*. Účast na tvoření kotvy znamená, že v cestě k němu skrze DOM se vyskytuje element <*dta-anchor*>. Pomocí hodnot *null* je pak pole těchto text nodů rozděleno na menší sub-pole, která budou každé zvlášť představovat AnchorBlock. Tedy k rozdělení na více AnchorBlocků dojde pouze v případě, že označení je „rozděleno“ jednou nebo více už existujícími kotvami.

Pro každé takové sub-pole je tedy vytvořen AnchorBlock. Začátek prvního AnchorBlocku je dán jeho prvním Anchorem, který přebírá odsazení svého začátku od začátku původního textového nodu z rozsahu (startOffset). Konec posledního AnchorBlocku je pak dán jeho posledním Anchorem, který z rozsahu přebírá odsazení svého konce od začátku původního textového nodu (endOffset). Všechny případné Anchory mezi nimi mají vždy odsazení začátku nastavené na hodnotu 0 a hodnotu odsazení konce na délku textového nodu – pokrývají ho vždy celý.



Obrázek 4: Diagram algoritmu vytvoření kotvy

6.1 Odstranění kotev

AnchorBlocky a Anchory, které nejsou již potřeba – například po spojení dvou AnchorBlocků, nebo které už uživatel nepotřebuje, lze snadno odstranit. K tomu slouží metoda *removeAnchorBlocks()*, která jako argument bere pole UUID AnchorBlocků k odstranění. Tato metoda rekurzivně volá metodu *removeAnchors()*, která funguje obdobně s Anchory. Takto se postupně odstraní požadované AnchorBlocky i s jejich Anchory. Odstraňování Anchorů lze nastavit tak, aby se jednoduše celý element odebral (*remove()*), nebo aby se nahradil svým obsahem – tedy aby se zachoval jeho text (*destroy()*).

```
destroy() {
    const parentNode = this.parentNode;
    this.replaceWith(document.createTextNode(this.value));
    parentNode.normalize();
}
```

Kód 2: Metoda destroy() třídy Anchor

6.2 Uložení kotev

Knihovna samotná neukládá vytvořené kotvy do žádné databáze ani jiného uložiště. Implementace ukládání dat je tedy nechána na uživateli, ovšem o data samotná se nijak starat nemusí. DTA obsahuje metodu *serialize()*, která má jako návratovou hodnotu všechna data, která jsou nezbytná pro pozdější rekonstrukci kotev.

Po zavolání této metody se rekurzivně volá metoda *serialize()* na každém AnchorBlocku, která vrací zpracovaná data právě tohoto AnchorBlocku. V těchto datech se nachází barva, objekt s daty, textová hodnota (value) celého bloku a opět rekurzivně získaná data jednotlivých objektů Anchor. Z každého z nich je získán jeho startOffset, endOffset, xPath a jeho textová hodnota. Výsledná datová struktura je tedy vrácena jako jeden objekt viz obrázek níže.


```
"anchorBlocks": [
    {
        "value": " magna. E",
        "color": "#ffff00",
        "data": {},
        "anchors": [{
            "startOffset": 13,
            "endOffset": 22,
            "xPath": "./DIV[1]/DIV[1]/DIV[2]/DIV[1]/DIV[1]/text()[1]",
            "value": " magna. E"
        }]
    },
    {
        "value": "Irure aliquip occaecat.",
        "color": "#0084ff",
        "data": { "note": "A note" },
        "anchors": [{
            "startOffset": 53,
            "endOffset": 76,
            "xPath": "./DIV[1]/DIV[1]/DIV[2]/DIV[1]/DIV[1]/text()[1]",
            "value": "Irure aliquip occaecat."
        }]
    }
]
```

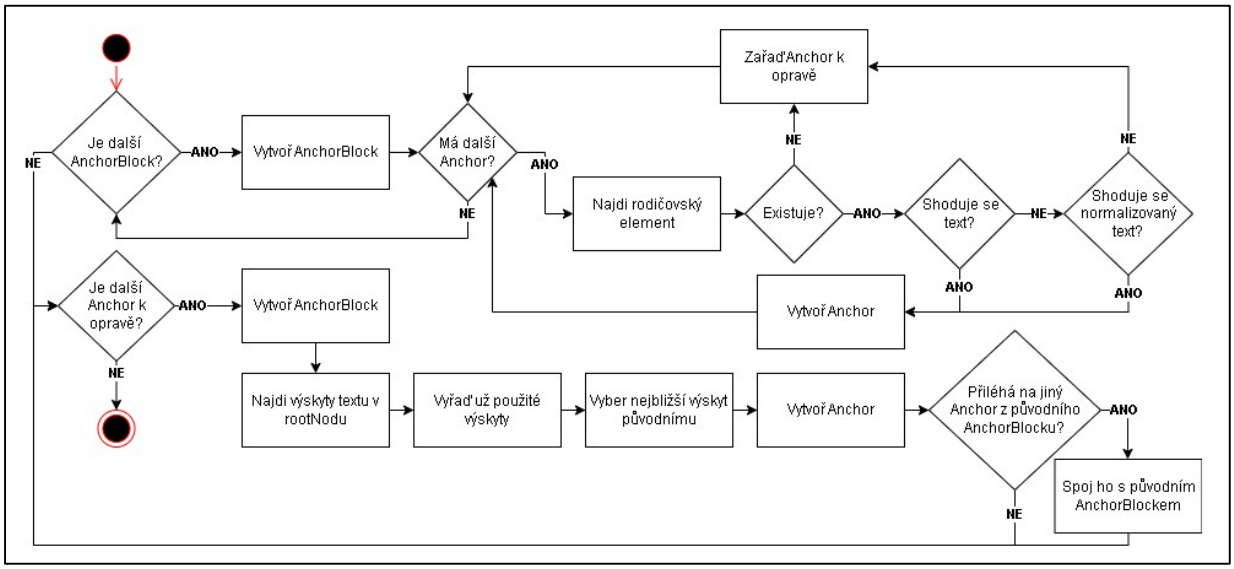

Kód 3: Ukázka serializovaných dat DTA

6.3 ALGORITMUS REKONSTRUKCE KOTEV

Opětovné vkládání kotev do textu zajišťuje funkce *deserialize()*, která jako vstupní parametr předpokládá předem uložená data, která nesmí být pro správnou funkčnost algoritmu nijak porušena. Algoritmus postupuje po jednotlivých uložených AnchorBlocích – tedy vytvoří objekt AnchorBlock a v rámci něj se následně zpracovávají jednotlivé Anchory.

Prvním krokem pro rekonstrukci kotvy je nalezení jejího rodičovského elementu. K tomu je použita uložená hodnota xPath. Pokud není požadovaný element nalezen, je kotva uložena do seznamu kotev určených k opravě a algoritmus přejde k obnově další kotvy. V opačném případě přejde algoritmus ke druhému kroku – kontrole textu elementu, který se nachází mezi uloženými hodnotami startOffset a endOffset. Text se porovnává s uloženou hodnotou striktně, kdy, pokud se shodují, je možné obnovit kotvu do původního stavu. Když ke shodě nedojde, jsou texty porovnány ještě nestriktně, v jejich normalizované podobě, tedy zbaveny veškeré diakritiky, interpunkce a nezávisle na velikosti písma. V případě, že byl text změněn jen drobnou úpravou jako například opravou diakritiky, je kotva obnovena, ale je označena jako změněná (je jí přiřazen atribut data-changed, což umožňuje například změnu stylu). Pokud nedojde ke shodě ani v tomto případě, je kotva zařazena do seznamu kotev určených k opravě. Pokud se podařilo obnovit alespoň jednu kotvu, jsou do AnchorBlocku vloženy uložená data a barva a je zařazen mezi aktivní AnchorBlocky.

Jestliže není seznam kotev určených k opravě prázdný, prochází tyto kotvy procesem pokusu o opravu. V tomto procesu je znám původní AnchorBlock a index dané kotvy v seznamu kotev tohoto AnchorBlocku. Pro účely opravy je vytvořen nový AnchorBlock, do kterého se opravená kotva přiřadí (přebírá také data i barvu původního AnchorBlocku). Tentokrát se místo konkrétního elementu vyhledávají veškeré výskyty uloženého textu, a to nezávisle na velikosti písma. Z těchto výskytů jsou vyloučeny všechny, jež se už nachází uvnitř nějaké kotvy. Pro případ, že by se nějaký z těchto výskytů nacházel v požadovaném uloženém elementu (existuje-li), je tento výskyt upřednostněn, jinak je použit první výskyt v textu. V určeném výskytu je dále nalezen výskyt nejblíže k uloženým hodnotám startOffset a endOffset (pro případ, že by se v daném elementu hledaný text vyskytoval vícekrát). Na tomto výskytu je následně obnovena kotva, která je dále označena za změněnou. Pokud by ovšem došlo k tomu, že by se nový AnchorBlock nacházel právě vedle původního AnchorBlocku (existuje-li), přesněji by se opravená kotva nacházela právě vedle kotvy, vedle které byla původně (a to i vzhledem ke straně), jsou tyto AnchorBlocky spojeny do jednoho, čímž je snížen negativní vliv opravy.



Obrázek 5: Diagram algoritmu rekonstrukce kotev

7 KNIHOVNA

Celý projekt je koncipován jako knihovna pro použití ve webovém prostředí. Od toho se také odvíjí architektura projektu a styl jeho vývoje. Důraz byl například velmi kladen na omezení využívání dalších knihoven (dependecies) – v současné době tedy nezávisí na žádné další. Celá knihovna je pak dostupná v registru npm[7] pod názvem dynamic-text-anchors[8]. Díky npm je jednoduché publikovat nové verze knihovny přímo z GitHub repozitáře nebo knihovnu jednoduše sémanticky verzovat (major.minor.patch). Npm ostatním vývojářům poskytuje přehledné informace o knihovně, jako je například odkaz na demo nebo README projektu a je díky němu velmi snadné implementovat ji do vlastního projektu.

7.1 ARCHITEKTURA

Celý projekt je v zásadě rozdělený na dvě části – */lib* a */demo*. Demo, vytvořené pomocí frameworku Vue.JS, umožňuje vývojářům vyzkoušet si funkčnost knihovny v předpřipraveném prostředí. Celé demo je popsáno podrobněji v následující kapitole. Lib obsahuje soubory samotné knihovny, které jsou psány v jazyce TS[9], který je následně kompilován do standartního JS – tyto soubory jsou poté zveřejňovány do registru npm a používány jsou i v demu. Hlavním souborem knihovny je *index.ts*, který obsahuje třídu DTA, tedy je to soubor, který je určen k importování. Do dalších souborů jsou rozděleny třídy AnchorBlock, Anchor a také pomocné funkce. Speciálním souborem je zde soubor s předpřipraveným stylováním kotev, který může vývojář také importovat pro zajištění základního a funkčního stylování.

7.2 POUŽITÍ

Použití knihovny je i díky npm velmi prosté. Celý proces je objasněn v README, kde jsou krátce popsány i všechny metody knihovny. Po instalaci je potřeba knihovnu pouze importovat:

```
import DTA from "dynamic-text-anchors";
import "dynamic-text-anchors/dist/lib/_styles.css";
```

Kód 4: Importování knihovny

A poté je nutné vytvořit objekt DTA, do jehož konstruktoru se vkládá element, v němž má být možné operovat s kotvami:

```
const dta = new DTA(rootElement);
```

Kód 5: Vytvoření objektu DTA

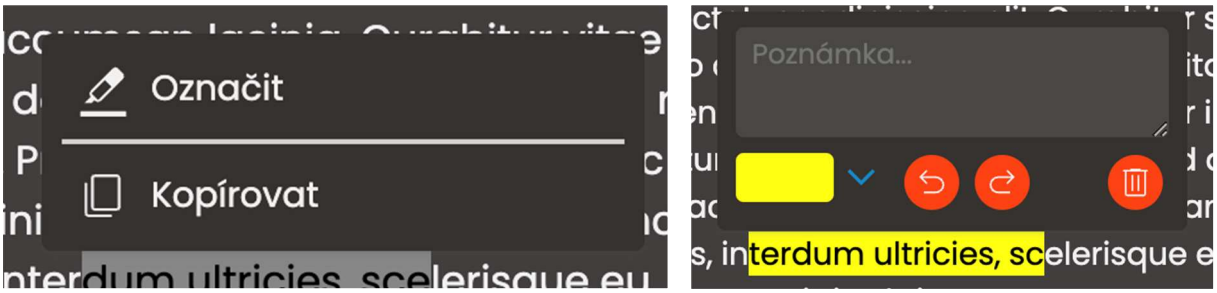
[7] npm, Inc. – správce JS balíčků (knihoven) pro Node.JS

[8] DTA – https://www.npmjs.com/package/dynamic-text-anchors

[9] TS – TypeScript; nadstavba jazyka JS

7.2.1 Implementace v jiném projektu

Knihovna se již také dočkala svého prvního opravdového využití v jiném projektu. Je použita v projektu Digitální učebnicové platformy[10], kde slouží studentům jako pomůcka při učení. Mohou si jednoduchým označením textu zvýraznit pro ně zajímavé nebo důležité části textu, tato zvýraznění mohou barevně rozlišit a v neposlední řadě si mohou ke každému takovému zvýraznění napsat vlastní textovou poznámku, která se zobrazí po kliknutí na dané zvýraznění.



Obrázek 6: Implementace v projektu DEH

7.3 Demo

Demo, jak již bylo zmíněno, bylo vytvořeno pomocí JS frameworku Vue.JS. Díky tomu bylo vytvořeno přehledně a spolehlivě. Skládá se ze tří hlavních částí: text k interakci, ovládací panel a detaily kotvy. Funkce ovládacího panelu jsou popsány v podkapitole *Funkce*. Text, na kterém je možné si knihovnu vyzkoušet je generován automaticky (viz podkapitola *Generování textu*) a obsahuje kromě textu také audiovizuální prvky, které přibližují text realitě.

7.3.1 Funkce

Hlavní funkcí je vytvoření kotvy, které využívá popsaného algoritmu knihovny. Po označení části textu stačí kliknout na tlačítko *CREATE ANCHOR* a z označeného textu se vytvoří kotva. Vygenerovaný text lze uložit, tedy stáhnout si jako soubor, ve formátu XML a tento soubor později opět nahrát. Stažený soubor neobsahuje vytvořené kotvy. Stejně tak lze ale uložit vytvořené kotvy ve formátu JSON[11] a tento soubor opět nahrát. Pro toto se využívají funkce knihovny *serialize()* a *deserialize()*.

7.3.2 Generování textu

Generování textu probíhá s pomocí knihovny lorem-ipsum (tato knihovna není následně součástí knihovny). Parametry generování se dají upravit po kliknutí na tlačítko *SETTINGS*. Po vygenerování náhodného textu se text vkládá do HTML elementů různých typů (např. *p*, *i*, *h1*) do maximální nastavené hloubky a na náhodná místa jsou vkládány obrázky, audio, video a tabulky.

[10] DEH – https://ekdyson-dev.github.io/DEH-web – autoři: Petr Chalupa, Martin Voplakal, Filip Beneš

[11] JSON – JavaScript Object Notation

8 ZÁVĚR

Cíl této práce byl z většiny naplněn, ale stále zbývá prostor pro zlepšení a úplné využití jejího potenciálu. I když algoritmické řešení problému neposkytuje ideální výsledek ve 100 % případů, výsledek je přinejmenším uspokojivý. Celý projekt má tedy jak funkční algoritmickou stránku, tak i své funkční demo, kde je možné si projekt vyzkoušet a také ho testovat. Zároveň se podařilo projekt zveřejnit jako knihovnu v registru npm, kde je dostupná dalším vývojářům. Tímto způsoben byla například knihovna využita i v projektu Digitální učebnicové platformy.

Proto bych práci označil za úspěšnou, ale nikoliv za ukončenou, ovšem další postup bude již nad rámec této práce.

9 POUŽITÉ ZDROJE

Freesound. Freesound. *Freesound.* [Online] https://freesound.org/.

Google. Material Symbols & Icons - Google Fonts. *Google Fonts.* [Online] https://fonts.google.com/icons?icon.query=anchor.

Microsoft. TypeScript: JavaScript With Syntax For Types. *TypeScript.* [Online] https://www.typescriptlang.org/.

Mozilla. Document: evaluate() method - Web APIs | MDN. *Mozilla web docs.* [Online] https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Document/evaluate#syntax.

—. Node: normalize() method - Web APIs | MDN. *Mozilla web docs.* [Online] https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Node/normalize.

—. Selection: rangeCount property - Web APIs | MDN. *Mozilla web docs.* [Online] https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Selection/rangeCount.

—. Using custom elements - Web APIs | MDN. *MDN web docs.* [Online] https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Web_components/Using_custom_elements.

—. XPath | MDN. *Mozilla web docs.* [Online] https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/XPath.

NPM. npm Docs. *npm Docs.* [Online] https://docs.npmjs.com/.

Pixabay. Cryptography, Cryptogram, Matrix. Free Stock Video - Pixabay. *Pixabay.* [Online] https://pixabay.com/videos/cryptography-cryptogram-matrix-100493/.

Stack Overflow. How to decide font color in white or black depending on background color? *Stack Overflow.* [Online] https://stackoverflow.com/questions/3942878/how-to-decide-font-color-in-white-or-black-depending-on-background-color/3943023#3943023.

W3C. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0. *W3C.* [Online] https://www.w3.org/TR/WCAG20/#relativeluminancedef.

Wikipedia. Luma (video) - Wikipedia. *Wikipedia.* [Online] https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Luma_(video)&oldid=1182125285.

10 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Ukázka vzniklé xPath 7
Obrázek 2: Ukázka startOffset (žlutě) a endOffset (zeleně) 7
Obrázek 3: Možné rozložení AnchorBlocku ve složitějším textu 9
Obrázek 4: Diagram algoritmu vytvoření kotvy 11
Obrázek 5: Diagram algoritmu rekonstrukce kotev 14
Obrázek 6: Implementace v projektu DEH 16

11 SEZNAM UKÁZEK KÓDU

Kód 1: Výpočet svítivosti barvy na základě hodnot R, G a B 8
Kód 2: Metoda destroy() třídy Anchor 11
Kód 3: Ukázka serializovaných dat DTA 12
Kód 4: Importování knihovny 15
Kód 5: Vytvoření objektu DTA 15