

(X)HTML

Mgr. Bc. Petr Jelínek





(X)HTML – grafika pro web

*.jpg

- převážně u fotografií
- ztrátová komprese – menší velikost, progresivní zobrazování (prokládané nikoliv postupné)

*.gif

- určen pro grafiku
- prokládané zobrazení, animace, průhlednost
- nevýhody: pouze 256 barev

*.png

- alternativa za *.gif
- 24-bitová barevná hloubka
- průhlednost

- podporován je i formát *.bmp, ale nepoužívá se – nekomprimovaný, velký objem dat
- programy pro tvorbu grafiky:
 - Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, GIMP,...

(X)HTML – obrázky

- ``
 - nepárový element
 - atribut **src** – URL obrázku
 - atribut **align** – zarovnání left, right, top (k hornímu okraji řádku), texttop (na horní okraj textu), middle (na střed řádku), bottom (na spodní okraj řádku), baseline (na účaří řádku)
 - atribut **alt** – alternativní text (přístupnost webu)
 - atribut **title** – titulek obrázku (bublina po najetí myši – větší váhu než alt)

(X)HTML

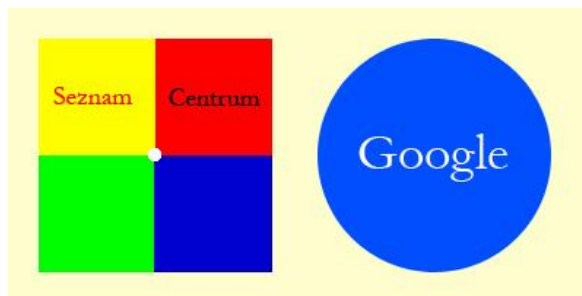
- atribut **width** – šířka obrázku (px)
- atribut **height** – výška obrázku (px)
- atribut **border** – šířka rámečku obrázku (px)
- atribut **vspace** – vertikální okraj (px)
- atribut **hspace** – horizontální okraj (px)
- parametr **usemap** – #návěští – vysvětlení níže viz obrazové mapy

```

```

(X)HTML – obrazové mapy

- `<map> ... </map>`
 - u obrázku použití parametru **usemap** – viz výše
 - použití návěští
 - parametr **id** a **name** – lepší použít opět oba (každý prohlížeč podporuje jiný)
 - mezi elementy **map** se vymezí citlivé oblasti



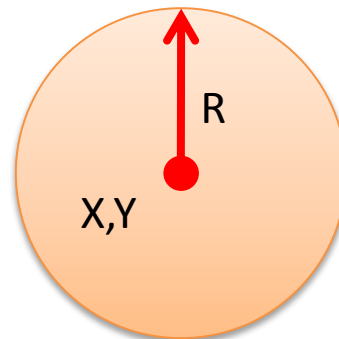
(X)HTML – oblasti mapy

- `<area />`
 - atribut **shape** – křivka (circle – *circ*, rectangle – *rect*, polygon – *poly*)
 - atribut **coords** - souřadnice

Obdélník X_1, Y_1, X_2, Y_2



Kruh X, Y, R



(X)HTML – oblasti mapy

- atribut **href** – URL adresa na kterou se odkazuje
- atribut **title (alt)** – titulek oblasti
- atribut **target** – cílové okno (_blank – v novém okně, _self – v tom samém okně)

```

```

```
<map name="mapa" id="mapa">  
  <area shape="rect" coords="10,10,100,100" title="Google"  
    href="http://www.google.cz" />  
  <area ... />  
</map>
```


(X)HTML – příklady map

[Java](#) | [HTML](#)
[Links](#) | [Credits](#) | [Search](#)
[CGI](#) | [Other Guides](#) | [Practice Window](#)

This is the code we used to make the above image map:

```
<IMG SRC="imagemap.gif" USEMAP="#imagemap" BORDER=0>
<MAP NAME="imagemap">
<AREA SHAPE=RECT COORDS="129,5,170,24" HREF=java.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="185,5,241,24" HREF=html.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="67,26,129,42" HREF=links.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="146,26,221,42" HREF=credits.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="238,26,302,42" HREF=search.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="11,45,49,59" HREF=cgi.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="71,45,198,59" HREF=other.html>
<AREA SHAPE=RECT COORDS="215,45,360,59" HREF=try.html>
<AREA SHAPE=default HREF=index.html>
</MAP>
```



```
j.png" id="mapa-cr-img" usemap="#mapa" alt="Mapa ČR" />
```

```
= "poly" coords="137,35,139,43,146,45,160,52,158,56,164,60,166,66,15
= "poly" coords="123,73,117,65,113,63,115,59,113,45,120,39,118,28,13
= "poly" coords="125,73,123,82,137,90,145,83,155,70,139,61" href="?r
= "poly" coords="82,84,93,90,101,93,107,89,115,96,123,89,135,92,126,
= "poly" coords="74,53,67,64,68,69,78,74,85,82,99,79,105,60,91,53,82
= "poly" coords="81,37,83,51,101,67,115,68,122,48,116,39,110,38,100,
= "poly" coords="78,3,74,3,72,7,63,8,57,13,60,20,72,19,85,23,87,14"
= "poly" coords="75,22,80,36,81,37,99,43,111,38,101,27,105,20,87,13"
= "poly" coords="31,78,35,67,38,58,66,58,84,81,76,84,67,79,64,89,55,
= "poly" coords="56,0,57,7,52,8,38,12,24,18,27,25,30,35,40,27,49,25,
= "poly" coords="3,25,1,31,10,39,22,37,29,35,25,18,17,19,10,21" href
= "poly" coords="14,35,3,45,9,53,14,62,30,81,36,64,38,48,38,41,28,35
= "poly" coords="54,43,63,41,63,34,50,35" href="?region=praha" title
= "poly" coords="29,34,37,43,34,58,73,60,84,46,81,33,72,18,47,23" hr
```




(X)HTML – tabulky

`<table> ... </table>`

- párový element ohraničující celou tabulku
- atribut **width** – šířka (pixely, procenta)
- atribut **height** – výška (pixely, procenta)
 - lepší používat jen šířku (zamezení deformace obrázku, výšku určí buňky)
- atribut **border** – šířka rámečku (pixely)
- atribut **align** – zarovnání (left, center, right)
- atribut **title** – titulek tabulky (bublina po najetí myši)



(X)HTML – tabulky

- atribut **cellspacing** – mezera mezi buňkami v tabulce (pixely)
- atribut **cellpadding** – mezera mezi okrajem a obsahem buňky (pixely)
- atribut **bgcolor** – barva pozadí tabulky
- atribut **background** – grafika (obrázek) na pozadí tabulky

```
<table width="200px" border="2px" bgcolor="red">  
  ...  
</table>
```



(X)HTML – tabulky

`<tr> ... </tr>`

- párový element tvořící řádek tabulky
- atribut **align** – zarovnání (left, center, right)
- atribut **valign** – svislé zarovnání (top, middle, bottom, baseline)
- atribut **bgcolor** – barva pozadí řádku



(X)HTML – tabulky

`<td> ... </td>`

- párový element tvořící buňky v řádku tabulky
- atribut **align** – zarovnání (left, center, right)
- atribut **valign** – svislé zarovnání (top, middle, bottom, baseline)
- atribut **bgcolor** – barva pozadí řádku
- atribut **colspan** – počet sloučených sloupců (číslo)
- atribut **rowspan** – počet sloučených řádků (číslo)
- atribut **nowrap** – neláme řádky textu

(X)HTML – tabulky

```
<table width="200px" border="1px" cellpadding="10px">  
  <tr>  
    <td>Jablka</td>  
    <td>Hrušky</td>  
  </tr>  
</table>
```

Jablka	Hrušky
--------	--------

(X)HTML – tabulky – hlavička

`<th> ... </th>`

- párový element tvořící hlavičkové pole
- parametry má stejné jako řádek tabulky (TD) s rozdílem, že písmo je tučné a zarovnané na střed

```
<table width="200px" border="1px" cellpadding="10px">
  <tr>
    <th>Jablka</th>
    <td>Hrušky</td>
  </tr>
</table>
```

Jablka	Hrušky
---------------	--------

(X)HTML – tabulky – sloučení

- pouze v tazích TD (TH) !!!
- sloučení sloupců (colspan) a řádků (rowspan)

```
<table width="200px" border="1px" cellpadding="10px">
  <tr>
    <th colspan="2">Ovoce</th>
  </tr>
  <tr>
    <th>Jablka</th>
    <td>Hrušky</td>
  </tr>
</table>
```

Ovoce	
Jablka	Hrušky



(X)HTML – Rámy

`<frameset> ... </frameset>`

- nahrazuje v XHTML element `<body>`
- parametr **rows** – řádky (číslo, procenta)
- parametr **cols** – sloupce (číslo, procenta)

```
<frameset rows="10%,60%,30%" > ... </frameset>
```

```
<frameset cols="2*,*,*" > ... </frameset>
```

```
<frameset cols="80,*,90" > ... </frameset>
```



(X)HTML – Rámy

- atribut **border** – šířka rámečku (pixely)
- atribut **bordercolor** – barvy rámečku
- atribut **frameborder** – zobrazení rámečku
(yes/no/0/1)



(X)HTML – Rámy

`<frame />`

- specifikace rámu, singleelement = jednotlivé elementy
- atribut **src** – URL obsahu rámu
- atribut **name** – jméno rámu – POZOR, zde nelze použít *id* místo *name*
- atribut **marginwidth** – šířka okraje
- atribut **marginheight** – výška okraje
- atribut **scrolling** – zobrazení scroll. pásů (yes/no/auto)
- atribut **noresize** – nelze měnit velikost (noresize)
- atribut **frameborder** – zobrazení rámečku (yes/no/0/1)

(X)HTML – Rámy

Testovací stránka s rámy

~~Elektronický obchod elektronickým zbožím~~

Příslušenství

V sekci příslušenství se nachází celá řada zboží, které je rozděleno do různých [kategorií](#). Zboží je rovněž rozděleno do různých cenových skupin.

A jak řekl *Josef Novák*, "Příslušenství je to, co nás odlišuje od konkurence." Rozsáhlejší pojednání o roli příslušenství v konkurenčním boji najdete v knize *Příslušenství jako nástroj konkurenčního boje*.

Na našich [WWW](#) stránkách naleznete veškeré příslušenství, které jsme schopni dodat. Zboží nacházející se v našich rozsáhlých skladech o velikosti přes 10 000 m² jsme schopni ~~dodat do dvou dnů~~ dodat do jednoho dne. Ostatní zboží, které je třeba objednat, jsme schopni dodat do 5 dnů.

Evidence změn v předchozím odstavci se provede pomocí elementů typu ins a del. HTML kód by mohl vypadat následovně:

Zboží nacházející se ... dodat do ~~dvou dnů~~ jednoho dne.

```
<frameset rows="10%,* ">
  <frame name="hlavicka" scrolling="no"
    noresize="noresize" src="hlavicka.html">
  <frame name="hlavni" noresize="noresize"
    src="hlavni.html">
</frameset>
```

(X)HTML – Rámy

Strana 1 Strana 2	<u>Cvicna stranka - Varianta A</u> Jako prvi zde budu dva odkazy prvi bude na Google a druhy na stranky nasi skoly Google SPS-JIA Dale budou tri odstavce
--	--

Základ jednoduchý:

```
<frameset cols="10%,* ">  
  <frame name="menu" scrolling="no" noresize="noresize"  
    src="menu.html">  
  <frame name="hlavni" noresize="noresize" src="hlavni1.html">  
</frameset>
```

Menu:

```
<body>  
  <a target="hlavni" href="hlavni1.html">Strana 1</a><br />  
  <a target="hlavni" href="hlavni2.html">Strana 2</a><br />  
</body>
```

(X)HTML – Rámy

Testovací stránka s rámy

[Strana 1](#)
[Strana 2](#)

Elektronický obchod elektronickým zbožím

Příslušenství

V sekci příslušenství se nachází celá řada zboží, které je rozděleno do různých [kategorií](#). Zboží je rovněž rozděleno do různých cenových skupin.

A jak řekl *Josef Novák*, "Příslušenství je to, co nás odlišuje od konkurence." Rozšířtejší pojednání o roli příslušenství v konkurenčním boji najdete v knize *Příslušenství jako nástroj konkurenčního boje*.

Na našich [WWW](#) stránkách naleznete velkou řadu příslušenství, které jsme schopni dodat. Zboží nacházející se v našich rozsáhlých skladech o velikosti přes 10 000 m² jsme schopni dodát do dvou dnů jednoho dne. Ostatní zboží, které je třeba objednat, jsme schopni dodat do 5 dnů.

Evidence změn v předchozím odstavci se provede pomocí elementů typu ins a del. HTML kód by měl vypadat následovně:

Zboží nacházející se ... dodát do dvou dnů jednoho dne.

Kategorie zboží

1. Kategorie jedna
 1. Podkategorie jedna
 2. Podkategorie dvě
 1. Podpodkategorie jedna
 2. Podpodkategorie dvě

Tuto stránku jsem vytvořil JA

```
<frameset rows="10%,*, 10% ">
  <frame name="hlavicka" >
    <frameset cols="15%,* ">
      <frame name="hlavni1" >
      <frame name="hlavni2" >
    </frameset>
  <frame name="paticka" >
</frameset>
```



(X)HTML – Formuláře

- formuláře slouží k zadávání dat, která jsou odesílána na server k dalšímu zpracování
- díky tomu mohou vznikat interaktivní weby
- základem je párový tag `<form> ... </form>`, do kterého se musí vkládat všechny formulářové prvky
- v základu obsahují tyto atributy:
 - **action** – odkazuje na nějaký script, který provede nějakou akci, pokud chybí data se odešlou téže stránce
 - **method**
 - GET – data se předávají jako součást URL adresy
 - POST – zabalí odesílaná data, odesílá je nezávisle, tedy nejsou vidět



(X)HTML – Formuláře

- `<input />`
 - v sobě ukrývá celou různé typy formulářových prvků, které závisí na atributu **type**
 - atribut **name** slouží k pojmenování daného prvku, pomocí něhož přistupujete k němu z programu

Jméno: `
`

`<input name="text" type="text" value="sem zapište jméno"/>`

Jméno:

sem zapište jméno

(X)HTML – Formuláře

Heslo:


```
<input name="text" type="password" maxlength="5"/>
```

Heslo:

Které ovoce mám nejraději:

jablka: <input name="ovoce" type="radio" />

hrušky: <input name="ovoce" type="radio" />

švestky: <input name="ovoce" type="radio" />

Které ovoce mám nejraději:

jablka: ☒

hrušky: ☐

švestky: ☐

(X)HTML – Formuláře

Které dny jezdím autobusem:

Po <input name="text" type="checkbox" />

Út <input name="text" type="checkbox" />

St <input name="text" type="checkbox" />

Čt <input name="text" type="checkbox" />

Pá <input name="text" type="checkbox" />

So <input name="text" type="checkbox" checked="checked" />

Ne <input name="text" type="checkbox" />

Které dny jezdím autobusem:

Po ☐ Út ☐ St ☐ Čt ☐ Pá ☐ So ☒ Ne ☐

(X)HTML – Formuláře

- některé prvky mají své tagy

Poznámka:


```
<textarea name="text" type="text" rows="4"/>
</textarea>
```

Poznámka:



```
<select name="text">
```

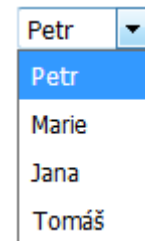
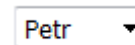
```
  <option selected="selected">Petr</option>
```

```
  <option>Marie</option>
```

```
  <option>Jana</option>
```

```
  <option>Tomáš</option>
```

```
</select>
```



(X)HTML – Formuláře

- ve formuláři lze vytvořit i skupinu polí včetně popisku

```
<fieldset>  
    <legend>Milá zvířátka</legend>  
    Kočky: <input name="kocky"><br>  
    Dráči: <input name="draci">  
</fieldset>
```

Milá zvířátka

Kočky:

Dráči:

(X)HTML – Formuláře

- tlačítko pomocí párového tagu button
- atribut type s hodnotou reset smaže formulář do původního stavu

```
<button type="reset">Smazat</button>
```

- atribut type s hodnotou submit odešle formulář

```
<button type="submit" value="">Odeslat</button>
```





zdroje

- Jak psát web. *Jak psát web* [online]. 2017 [cit. 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.jakpsatweb.cz/>
- PEXA, Petr. *Jazyky XHTML, CSS, DHTML, WML: kompletní referenční příručka pro tvorbu webu a WAPu*. České Budějovice: Kopp, 2006. ISBN 80-7232-286-9.



děkuji za pozornost