

Typografia webových stránok



Autori: Benjamín Morozov, Filip Kočiš, Ľubomír Fábry II.A

[@benjaminmorozov](#), [@fifo260](#), [@lubomirfabry](#)

Predmet: DDM-ODP

Vypracované: 14. 12. 2021

Na vypracovanie dokumentu boli použité nástroje **Visual Studio Code**, **Adobe Acrobat DC** a **doxygen** (1.9.2).

Obsah



• Typy písma a texty	2 - 3
◦ Bezpätkové	2
◦ Pätkové	2
◦ Proporciálnosť písiem	2
◦ Koľko fontov by som mal použiť na jednej stránke?	3
◦ Dlhé vs krátke texty	3
◦ Maximálna úroveň nadpisov	3
◦ Pravidlá na písma	3
• Rozloženie a prvky stránky	4 - 6
◦ Z-pattern vs F-pattern	4
◦ Single page application	4
◦ E-shopy vs portfóliá	4
◦ Zlatý rez	5
◦ Malo by byť logo stránky klikateľné?	6
◦ Slider vs banner	6
• Typografia webu vs tlačovín	6 - 7
• Responzívny web dizajn	7 - 8
◦ Existujú nejaké pravidlá, ktoré by sme mali dodržiavať?	7
◦ Ako by sa stránka mala meniť podľa typu média	7 - 8
◦ Zobrazenie podstatných sekcií	8
• Optimalizácia obrázkov	8 - 9
◦ Rozlíšenie	8
◦ Veľkosť	8
◦ Použitie CDN v praxi	8
• Farby a štýly	9 - 10
◦ UX vs UI	9
◦ Konzistentnosť štýlov a farieb	9
• Základné pojmy	10 - 12
• Použitie frameworkov	13 - 14
◦ Najobľúbenejšie PHP frameworky medzi vývojármi	13 - 14
• Zdroje	15

Bezpätkové písmo, v angličtine tiež **sans-serif** (sans znamená bez), je písmo **bez pätkov** (serifov). Jedná sa teda o **neokrasné bežné písma**, slúžiace na **kľudný čistý dizajn** bez akýchkoľvek **rušivých elementov**. V typografii sa pre ne používa aj slovo **grotesk**.

Serif

Sans-Serif

Pätkové písmo, v angličtine tiež **serif**, je písmo, ktoré naopak **obsahuje pätky**. Jedná sa o **krásne tradičné písma**, slúžiace na zvýraznenie **estetiky** v texte. Používajú sa zväčša na **citáty**, na text, používaný v **právnom zmysle**, a na **nadpisy**. Sú veľmi podobné tradičnému **ručne-písanému štýlu textu**.

Proporciálnosť písiem je jedna zo **základných vlastností** typografie. Hovorí o tom, že každé písmeno by malo mať svoje **vlastné proporce**, teda šírku. V praxi ju je možné vysvetliť tak, že sa do každého riadku vymestí **iný počet** rôznych písmen.

- 8 písmen

- 8 písmen

Poznáme teda:

- **neproporciálne písma** - každé písmeno má vyhradený rovnaký priestor, všetky znaky majú rovnakú šírku.
- **proporciálne písma** - každé písmeno má rozdielnú šírku a voľný priestor. Takéto písmo sa nám môžu zdať ľahšie čitateľné.

"If there's one thing you learn by working on a lot of different web sites, it's that almost any design idea – no matter how appallingly bad – can be made usable in the right circumstances, with enough effort." - Steve Krug

Proportional Monospaced

Pri **dizajne webov** a iných grafických médií vzniká vždy u jeho autora otázka - **môžem použiť viac ako tri písma?** Kedy sa z textu stáva nekonzistentná obluda?

Neexistuje **žiadne pevne dané pravidlo**, ktoré by odpovedalo na túto otázku. V jednom teste by sme však **nemali prepínat' medzi rôznymi písmami** a mali by sme byť konzistentní. Ak má jeden nadpis sans-serif font, tak aj ostatné nadpisy budú mať rovnaký font.

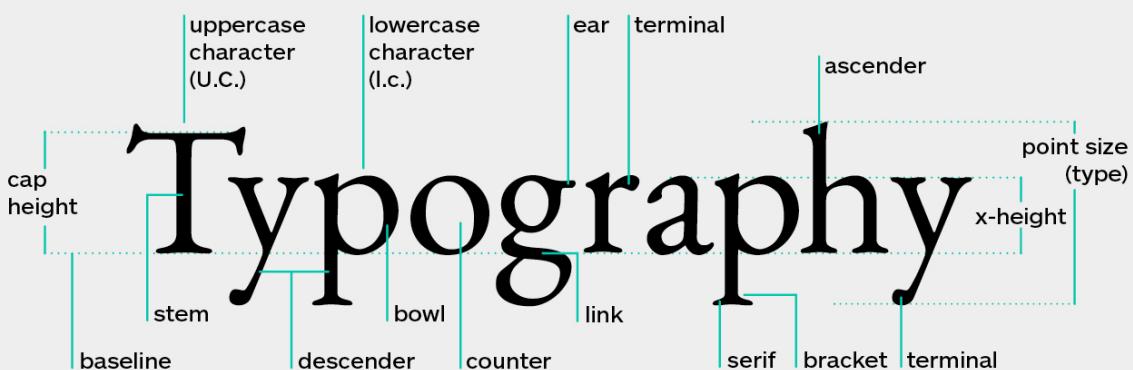
V praxi sa teda typicky využívajú **maximálne 3 fonty** za účelom zachovania **vernosti jednotného dizajnu**.

Autor by sa mal taktiež snažiť zachovať čo **najkratší text**, aby sa v ňom čitateľ nestratil. Je taktiež dôležité udržiavať **vety vždy čo najkratšie**, ako je možné, aby si čitateľ vetu **nemusel čítať 3krát**, len aby ju pochopil.

Dôležité je taktiež **zachovať čitateľnosť** aj na tých **najmenších zariadeniach**. Je teda dôležité **nevnucovať na malé obrazovky obrovské písma**, ktoré sa nebudú dobre škálovat'.

Dôležité je na webových stránkach taktiež **používať veľkosti písiem**, ktoré budú ich **dôležitosť dostatočne reprezentovať**. Pre **nadpisy** sa väčšinou používa **najväčšie písmo**, pričom pre **texty**, poprípade **disclaimery**, sa používajú často tie **najmenšie písma**, s potrebou toho, zaistiť, aby bolo dané písmo stále čitateľné.

Neexistujú **žiadne pravidlá** na písma. Môžeme si dokonca urobiť **úplne vlastné**, no je dôležité na ne **odkázať**, aby ich bolo prehliadačom **možné stiahnúť**. Je **hlúpe** hovoriť, ako by font nemal obsahovať **takéto a takéto grafické prvky**, ako by nemal byť **takto a takto vysoký**, napoko je všetko práve na **autorovi grafického média**. Typografia je v podstate **druh elektronického umenia**.



Rozloženie a prvky stránky



Jednou z **najväčších zaujímavostí** vo webovom dizajne je práve forma alebo spôsob, **ako si stránku čítame** a pozorujeme ju. Na stránkach, ktoré sú **plné informácií a obrázkov**, ktoré nás majú niečo naučiť a niečim zaujať, sa používa práve tzv. **F-pattern**, kedy čítame **riadok po riadku**, s tým, že sa vraciame na **rovnakú vertikálnu čiaru**, aby sme pokračovali v odstavci.

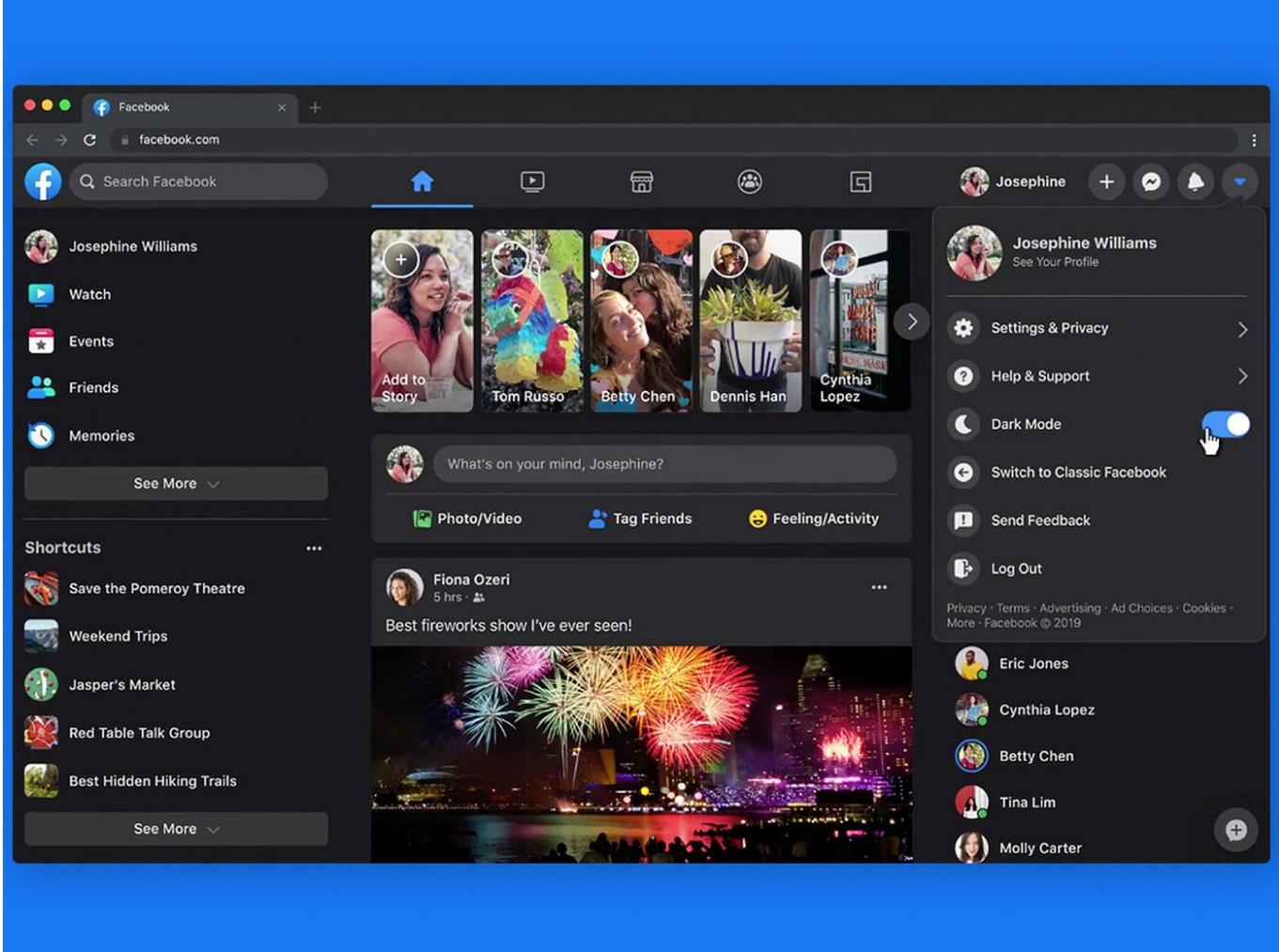
Existuje však aj tzv. **Z-pattern** spôsob čítania, ktorý sa používa na stránkach, ktoré majú čitateľa **zaujať skôr ich grafickým dizajnom**, ich prvkami a ich obrázkami. Čítame teda hlavne nadpisy, obrázky ale aj slidery a bočné panely. Na rovnakom princípe fungujú aj **sociálne siete**.



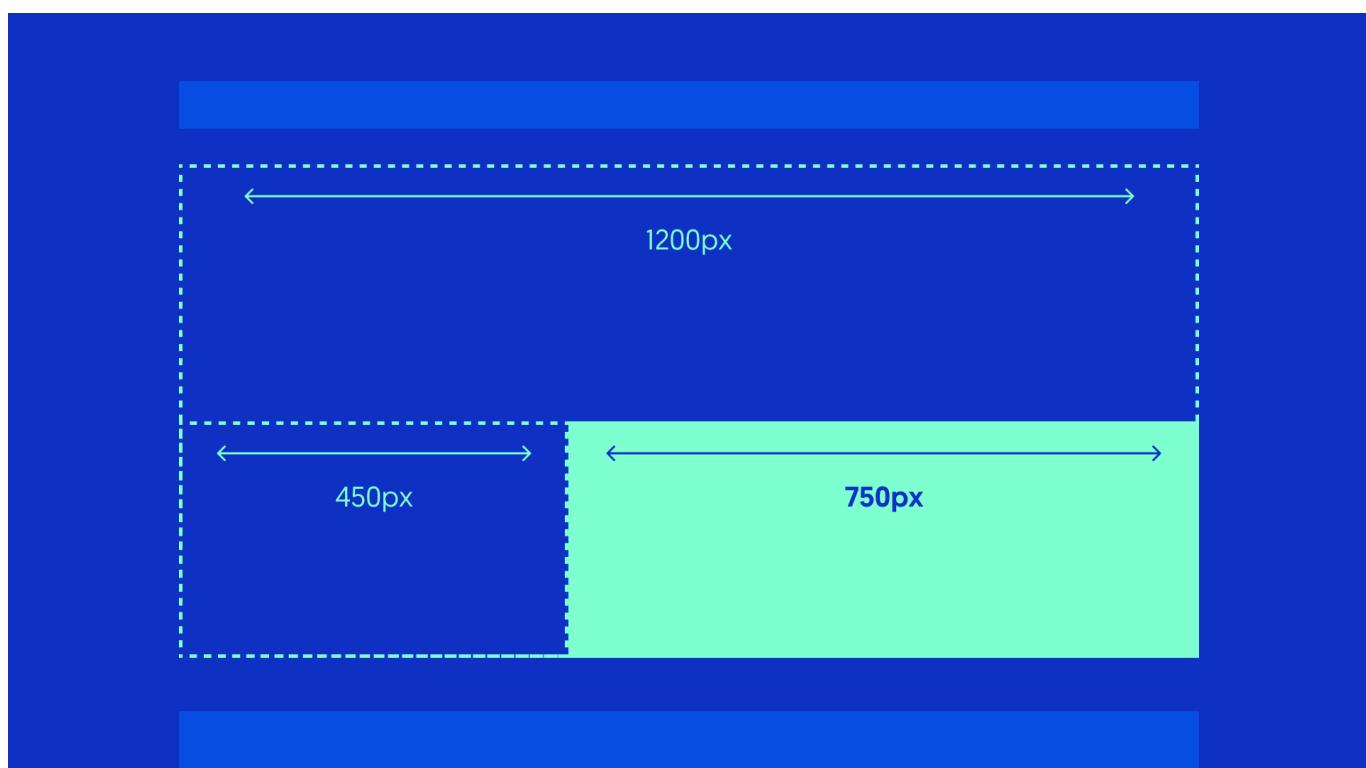
Medzi formu webových stránok a ich prijímania patrí aj tzv. **SAP**, teda single page application. Jedná sa o stránku, ktorá **nikdy nemení svoju URL adresu** a pracujeme v podstate s vždy rovnakým rozložením. Jej obsah je však **dynamicky tvorený** rôznymi server-side skriptmi. Príkladom je **Facebook**, ktorý na svoju hlavnú stránku **po obnovení vždy umiestní iné obrázky** a príspevky aj napriek tomu, že ich tam nikto ručne nevpísal.

Práve takéto **server-side skripty** sa používajú na **e-shopoch**, na ktorých aj hovoria o tom, ku ktorému **košíku** priradiť **aký tovar**, a k akému zákazníkovi priradiť akú **objednávku**. Takéto skripty **nie sú veľmi potrebné** na **osobných a personálnych portfóliách**, ktoré by mali byť **statické** a ich obsah by sa nemal na základe žiadneho používateľského vstupu nijako meniť.

Rozdielom medzi **e-shopmi** a **osobnými portfóliami** je taktiež použitie **rozdielnych sekcií**, ako je napríklad **použitie okrasných písiem** a **väčšia pravdepodobnosť** použitia **ikoniek a linkov** pre **sociálne siete** na **osobných portfóliach**, kdežto na webových stránkach typu **e-shop** je pravidelnejšie **použitie sekcií na vyhľadávanie a pop-upov**, ktoré informujú o **novinkách** v katalógu.



Zlatý rez nám hovorí o nejakom **myslenom vedomí dôležitosti prvkov na základe ich rozmiestnenia a veľkosti**. **Najdôležitejšie prvky** by mali byť na stránke rozmiestnené čo **najbližšie používateľovi** s tým, že akékoľvek ďalšie a **nepodstatné informácie** by mali byť vzhľadovo **menšie** a menej-prepracované ako ta hlavná.



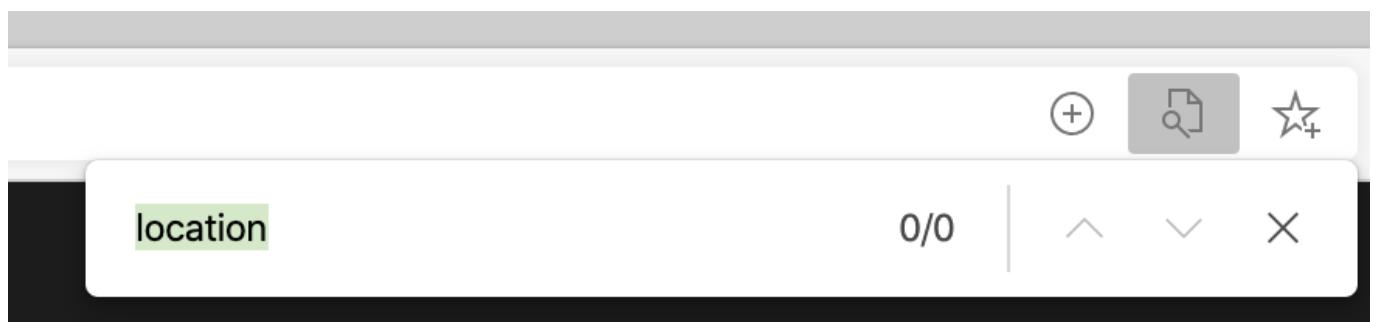
Jedným zo **základov webového dizajnu** je aj **user experience**. Používateľovi by **malo byť na pohľad jasné**, čo aké tlačidlo robí **bez toho**, aby ho musel **najprv vyskúšať**. Pre čitateľa je teda samozrejmé, že ak klikne na **logo stránky**, tak by ho malo **zaviesť na nejakú centrálu**, teda hlavnú stránku, zameranú práve na danú značku.

Na intername v posledných rokoch vzniká zaujímavá senzácia menom **slider**. Jedná sa o **typ banneru** (statická časť webu, ktorá zobrazuje najdôležitejšie informácie na jednom mieste), ktorý je **spracovaný formou galérie**. Dokáže teda zobraziť oveľa viacej informácií ako jeho náprotivok.

Typografia webu vs tlačovín



Zaujímavosťou je práve **podobnosť medzi papierovým a elektronickým médiom**. Obe formy **predávajú informácie** rovnakým spôsobom - **čítaním** (ak nepočítame videá a audionahrávky). Problém však vzniká v ďalšej interakcii. **Tlačoviny** sú tzv. **dvojdimenzionale médium**. To čo máme proste máme a aj keby sme papier otáčali a otvárali kol'kokrát by sme len chceli, nič by sa na ňom nezmenilo. Naopak, u **webových/elektronických médií** je možné **jediným klikom prejsť** z noviniek o športe na vtipné videá psov. **Navigácia** je taktiež oveľa jednoduchšia, nakoľko nám **stačí stlačiť jedinú skratku** - **Ctrl+F** - a môžeme sa **dostať priamo k informácii**, ktorú hľadáme, kdežto ak si kúpime encyklopédii o zvieratách len za účelom toho, aby sme si prečítali o tom, koľko nôh má žirafa, tak by sme si pravdepodobne **museli knihu prečítať celú**.



Problém však vzniká v tom, že **nikdy nevieme, ako** môže používateľ **prijímať** danú web-stránku. Nech ju prijíma **na smartfóne**, na počítači alebo na bankomate, stránku **musíme prispôsobiť** na úplne **každú možnú veľkosť** a médium, aké len ide. Dizajnéri a programátori tak dostávajú **zbytočne prácu navyše**, nakoľko musia vymýšľať zaujímavé spôsoby, ako na hodinky vtiesniť všetok text, ktorý je potrebný. Naopak, **u papierového média** stačí text **navrhnuť raz** a vždy bude vytlačený **rovnakým spôsobom**.

Domañi

Mensile di Settimana 2020
ANNO 1 - N° 102

Euro 100
www.editorialdomani.it

SPEDIZIONE DIRETTA
SOCIETÀ EDITORIALE DOMANI SRL
VIA DELLA STAZIONE 10 - 20131 MILANO

FERROVIE
ITALIANE

REFERENDUM

Il taglio lineare dei parlamentari renderà la casta molto più forte

NADIA URBINATI
politologa

Si erano dire spesso che il 20 e 21 giugno sarebbero stati i giorni della vittoria per il no al referendum costituzionalista sulle riforme del parlamento. Nessuno di noi ha immaginato che le leggi costituzionali sarebbero state approvate con tanta fermezza e percorso quando entro tre mesi si è voluto fare un referendum su questo dei mesi di una Camera in solitudine. La scissione tra i due partiti ha sempre avuto un suo segnale, ma non era così evidente e pericoloso quanto oggi. Il voto ha dimostrato che le persone sono disposte a votare per le proprie idee, anche se queste contraddicono le referenze storiche. Nonostante questo, hanno dovuto ricredere in sé stesse e nel referendum.

Non è un phénomène sia per il governo che per i partiti. Il voto ha dimostrato che le persone sono disposte a votare per le proprie idee, anche se queste contraddicono le referenze storiche. Nonostante questo, hanno dovuto ricredere in sé stesse e nel referendum.

È un modo per dire che il livello di consapevolezza politica è cresciuto. E' stato dimostrato che la politica è un campo di potere, ma non solo. Il voto ha dimostrato che le persone sono disposte a votare per le proprie idee, anche se queste contraddicono le referenze storiche. Nonostante questo, hanno dovuto ricredere in sé stesse e nel referendum.

ESCLUSIVO

Dal commercialista arrestato contanti alla Lega di Salvini

Andrea Marzoni è accusato di aver sottratto fondi della regione Lombardia. Ora l'antiriciclaggio ha scoperto che ha versato oltre 190 mila euro al partito

MILANO (FTB) — E' GIOVEDÌ 10 GENNAIO

L'ultimo minimo sul soldi della Lega ha fatto saltare in aria la vicenda. Il magistrato romano ha deciso di non accettare i 10 milioni per pecunie a altri che gli erano stati chiesti e ha ordinato una serie di misure cautelari. Il 10 gennaio, il Consiglio costituzionale ha già preso il vistoso reato di corruzione. Il 12 gennaio, il Consiglio costituzionale del partito ha bloccato la legge sulla Camera. Il 13 gennaio, il Consiglio costituzionale ha bloccato la legge sulle riforme del parlamento. Il 14 gennaio, il Consiglio costituzionale ha bloccato la legge al Senato. Michele Allègre, insieme a tutti i parlamentari del gruppo, ha respinto il voto. Secondo i magistrati, il voto di Salvini e i suoi colleghi era contrario di diritti di essere costituzionalmente incostituzionali, soltanto in parte apprezzabile, ma non in tutto. I partiti di commercio.

Oltre 190 mila euro. Tanti contanti, che non sono stati autorizzati a uscire dalla cassa, sono stati devoluti da un consulente comunale, Giacomo Sestini, che prendeva soldi per la sua attività. Vira i contanti

Mentre Sestini, nella cassa del Consiglio, 100.000 euro erano già stati versati. Nella segnalazione ai due tribunali, però, non venivano riportate queste cifre. I versamenti, invece, erano stati fatti da un consulente comunale, Giacomo Sestini, che prendeva soldi per la sua attività. Vira i contanti

Marzoni, presidente della Camera, ha detto che non aveva saputo che i versamenti erano stati fatti. Inoltre, la legge sui contanti incostituzionali.

«Nessun'associazione, sia pubblica sia privata»,

ha detto il Consiglio costituzionale, «può essere costituzionalmente incostituzionali, perché non possono essere costituzionalmente incostituzionali».

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale, «ma sono delle società per rendere servizi alle persone».

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

«Non sono delle società per rendere servizi alle persone», ha detto il Consiglio costituzionale.

Vzniká tu taktiež problém toho, že **nie každý používateľ má rovnaký internet** a **nemôžeme** mu na stránku dať **32MB obrázok**, ktorý by sme **my**, ako vývojári **stiahli za menej ako sekundu**, kdežto **niekto z východného Slovenska** by ho stáhoval **aj vyše 15 sekúnd**. Weby je veľmi dôležité optimalizovať tak, aby boli dostupné úplne všade. Je taktiež **dôležité kód zbytočne nepredlžovať**, nakoľko nám to môže pridať na náročnosti stránky a **na lacnejších a slabších zariadeniach** sa môže dokonca **zasekávať**. Je taktiež zbytočné na stránky vkladať **8K obrázky**, keď bude obrázok tvoriť **menej ako 30% obrazovky**.

Responzívny web dizajn

Je veľmi dôležité, aby sme **nezabúdali** na to, že by sa **na obrazovke nemalo nachádzať** príliš veľa **elementov** naraz. Pri **mobilnej verzii** stránky by sa nám totiž **text mohol stať priam nečitateľným**, nakoľko by ho veľa elementov zakrývalo.

Musíme myslieť aj na to, že **aj napriek tomu, že sa nachádzame na takom malom médiu**, mali by sme zachovať rovnaké, ba aj **väčšie medzery medzi samotnými odstavcami**, ikonkami a tlačidlami.

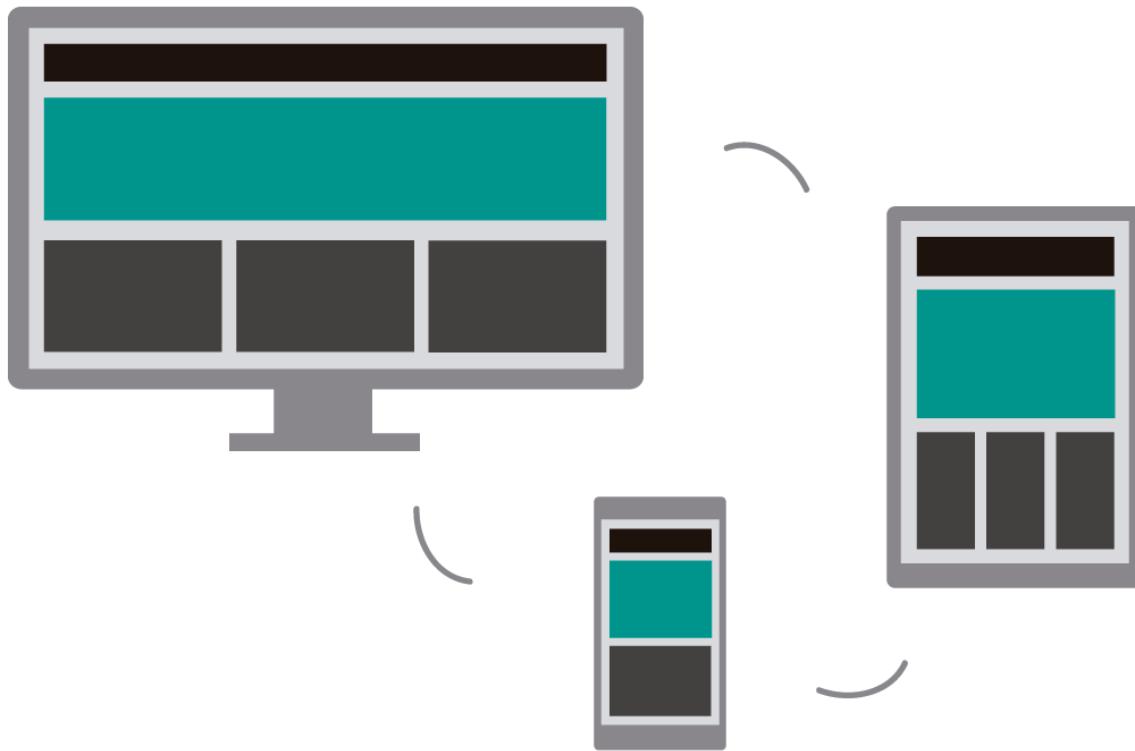
Na **mobilnej verzii stránky** by sa malo taktiež **zmeniť navigačné menu** z pozdlhovastého na stlačené, poprípade na malú tzv. "hamburger" ikonu, ktorá zobrazí ďalšie možnosti.

Tiež by sa mali **odstrániť**, poprípade zmenšiť, **rušiace prvky**. Potvrdenia o cookies by sa mali zmeniť z full-screen potvrdenia na malé tlačidlo na dolnej časti obrazovky.

"A designer knows he has achieved perfection not when there is nothing left to add, but when there is nothing left to take away." - Antoine de Saint-Exupéry

Najhlavnejšie je **prispôsobiť user experience pre dotyk**. Slidery by mali fungovať pomocou **tlačidiel**, pomocou **preťahovania prstom** ale aj **klávesnicou naraz**. Nikdy totiž **nevieme**, či čitateľ pozná zariadenie, ktoré používa, poprípade pozná práve **tie gestá**, ktoré chceme **použiť**.

Na **mobilných zariadeniach** by mali byť **odstránené sekcie**, ktoré sa tam veľmi **nehodia**, teda bočné panely, widgety a floating-tlačítka.



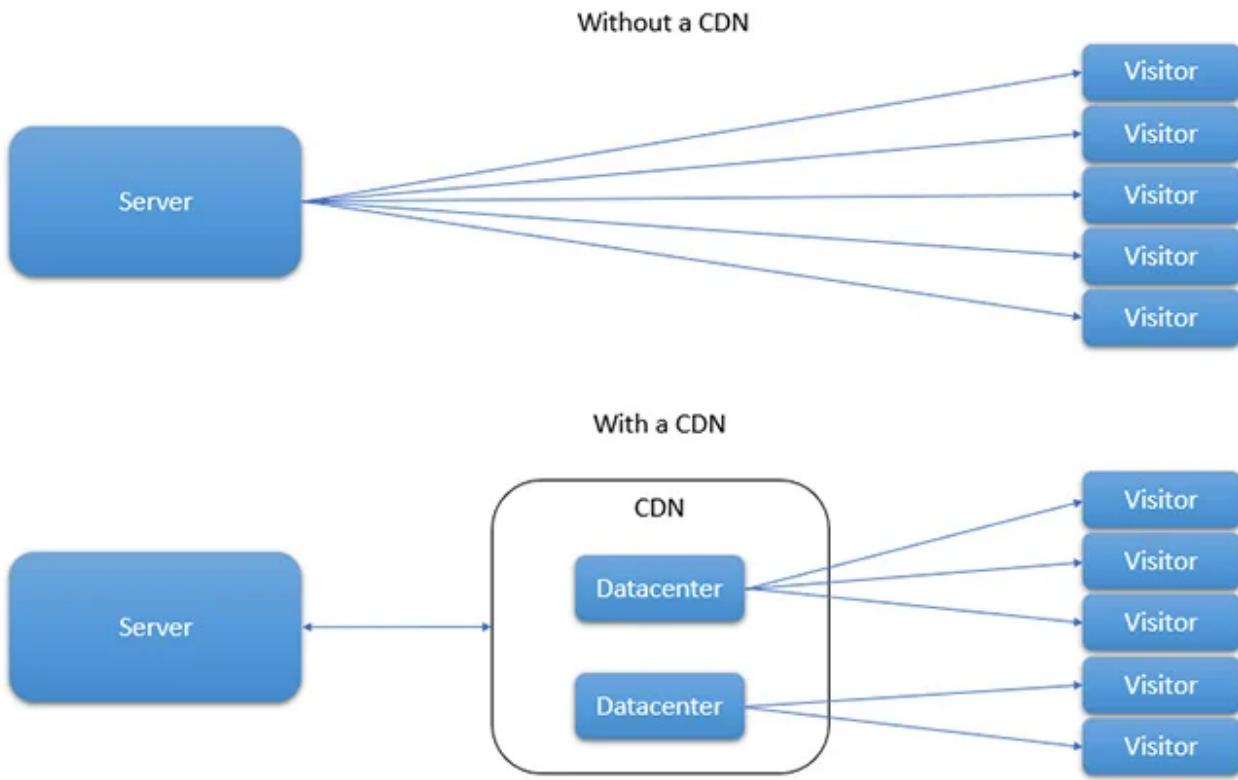
Optimalizácia obrázkov



Ako sme už spomínali vyššie, je **veľmi dôležité nevkladať na web obrázky s príliš vysokým rozlíšením**, hlavne, keď sa dané rozlíšenie nevyužije naplno. Stránka sa nám na pomalých sietach bude **načítavať príliš pomaly**. Naopak do článkov, v ktorých väčšinou chceme **vyzdvihnuť určitú časť obrázku**, napríklad budovu alebo osobu, je nutné vkladať **minimálne Full HD obrázky**, teda s rozlíšením 1920x1080px. V **opačnom prípade** môže totiž dôjsť k tomu, že obrázky budú príliš **rozpixelované**, poprípade rozmazané a článok tak bude rozprávať o niečom, čo ani nevidíme.

Je taktiež veľmi **dôležité**, aby **obrázok nezastával na obrazovke viac ako 50% priestoru na výšku**. Stránka by sa tak stala veľmi neintuitívou a príliš náročnou na čítanie. Na **mobilných zariadeniach** by obrázky mali byť **ešte menšie**, nakolko môže nastáť situácia, kedy na obrazovke uvidíme veľmi minimálne množstvo textu. V **najlepšom prípade** by sme mali aj **odstrániť akékolvek bannerové reklamy**, ak je to možné.

Nakoľko nie je možné, aby malé weby, blogy a e-shopy mali servery po celom svete, stáva sa, že ich **načítanie z opačnej strany sveta** je oveľa **pomalšie** ako o mesto vedľa. Práve preto sa **používajú** tzv. **CDN**. Jedná sa o **centralizované servery**, ktoré nám **poskytujú stiahnutie zdrojov zo serverov po celom svete**. Nemusíme teda čakať 5 sekúnd na to, aby sa nám stiahol jeden .css súbor, ktorý je hostovaný na veľmi pomalom serveri.



Farby a štýly



V grafickom dizajne **existujú dva pojmy - user experience a user interface**. User experience hovorí o **intuitívnosti dizajnu**, o tom, ako by stránka mala byť **ľahko použiteľná pre všetkých** a ako by všetky ikony mali signalizovať to, čo skutočne robia. Nemala by byť **zbytočne plná nepekných elementov**, ktoré so sebou nijako **nesúvisia** a navzájom si zavadzajú. Na základný návrh user experience sa **väčšinou** používajú prototypy a **wireframy**.

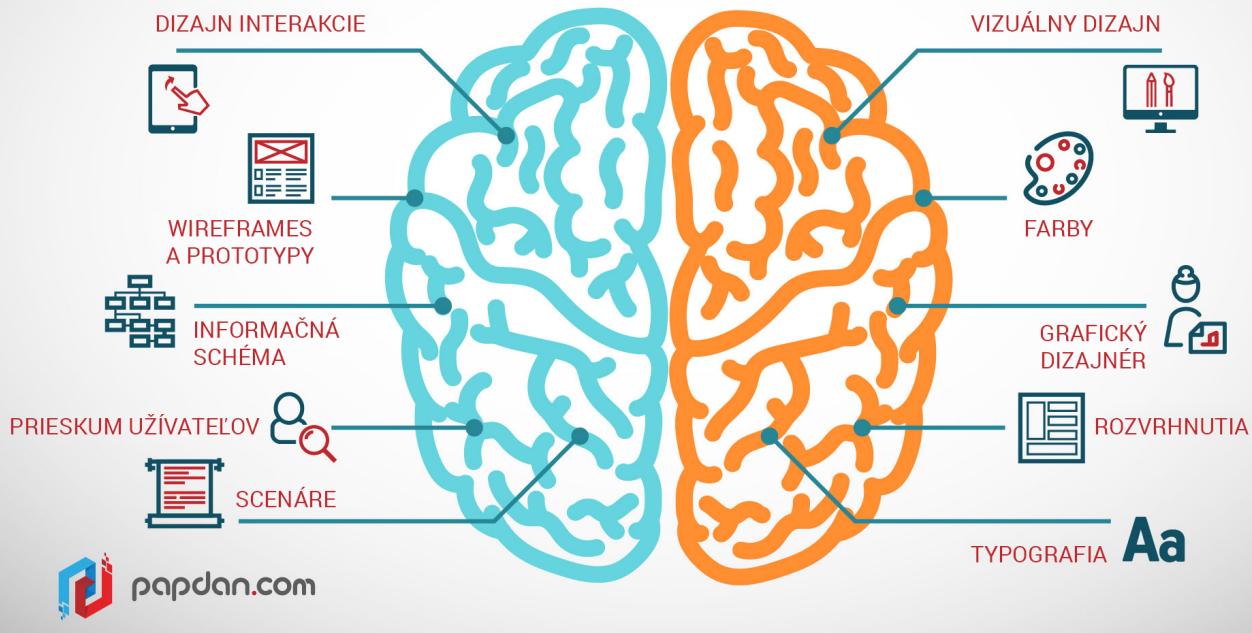
Naopak, **user interface hovorí** o tom, **ako stránka**, poprípade aplikácia **vyzerá**. Hovorí o tom, či **je dizajnovovo moderná** a či **má konzistentný design language**. Na stránke by sa nám **nemali meniť hlavné farby**, ktoré používame. Tiež by sa nám **nemala drasticky meniť rozloha stránky** bez akéhokoľvek používateľského vstupu.

Považuje sa za **vhodné využívať**, aj keď už často používané, **moderné prvky webového dizajnu**, nakoľko sú **použivatelia** na internete **zvyknutí na fungovanie rôznych tlačidiel** rovnakým spôsobom naprieč viacerými webmi.

Dôležité je tiež **zachovávať** na jednom webe **rovnakú farebnú paletu** a štýl. Ak sú nadpisy červenou farbou, rovnakou farbou by mali ostat' všade. Ak majú tlačidlá "sklenený dizajn", rovnako by mali vyzeráť aj na mobilných zariadeniach.

Ak je **web dizajnovaný s myšlienkovou konzistencie** na prvom mieste, jej používateľia sa o nej začnú učiť rôzne veci bez toho, aby nad tým vôbec premýšľali. **Webovú stránku** si môžeme **predstaviť** ako náš **domov**. Jedná sa o miesto, ktorým vieme navigovať stále, bez sústredenia sa na to. Ak k nám príde návšteva, môže byť na určitý čas zmätená z toho, kde sa nachádza toaleta, kde je obývačka a kde je gauč, no časom sa tieto veci naučí. **Úlohou dizajnéra** je tento čas čo najviac skrátiť a **byť čo najviac konzistentný**, aby nedošlo k tomu, že používateľ bude očakávať tlačidlo späť na stránke s chybou 404, keď bolo vždy na každej inej podstránke.

UX & DIZAJN UI



Základné pojmy

Frameworks

Knižnica podporných programov, radu API, návrhových vzorov, príavných funkcií a skriptov, s pomocou ktorej sme schopní vytvoriť funkčnú službu. Slúži na uľahčenie tvorby web stránky.

Front-end

Predná časť stránky - tá, ktorú vidíme.

Back-end

Zadná časť stránky - tá, ktorú nevidíme. Jedná sa o všetko, čo sa deje na pozadí.

Bootstrap

Otvorená sada/knižnica Javascriptových, CSS a HTML nástrojov pre tvorbu responzívneho, krásneho webového dizajnu, ktorý v prvom rade myslí na mobilný zážitok.

404

Chybový kód, ktorý hovorí o tom, že súbor alebo služba nebola nájdená.

Cache

Jedná sa o časť dát, ktorá sa z každej webovej stránky ukladá lokálne, do počítača. Vždy, keď navštívime nejakú službu, všetky súbory, o ktoré požiadáme z jej serverov, sa nám stiahnú do cache za

účelom zaručenia toho, že ak stránku navštívime niekedy v budúcnosti, dané súbory nebudeme musieť stáhovať už znova. Používajú sa taktiež na zdieľanie informácií naprieč webovými stránkami (napr. aby sme sa nemuseli prihlasovať do každej služby Google po jednom).

CMS

Jedná sa o serverový systém, ktorého úlohou je spravovať, archivovať, vytvárať a prezentovať obsah a dátu používateľovi web stránky. Umožňuje nám vytvárať, upravovať a zobrazovať príspevky napr. na blogu.

Plugin

Rozšírenie akéhokoľvek programu, ktoré pridáva prídavnú funkcia. Môže sa napríklad jednať o pluginy, ktoré pridávajú cookies pop-upy do WordPressu.

Minifikácia

Spôsob optimalizácie akéhokoľvek kódu. Sadou nástrojov a pravidiel kód zredukujeme na najmenšiu veľkosť napríklad odstránením prebytočných medzier, komplítátorom-ignorovaných znakov, komentárov a nepoužívaných funkcií za cieľom toho, aby sa čo najviac zmenšila finálna veľkosť súboru.

Dribbble

Zaujímavá sociálna sieť vytvorená pre digitálnych dizajnérov a kreatívnych ľudí. Môžu tu zdieľať svoje kreácia z mnohých častí grafického dizajnu - webový, papierový, animovaný, vektorový, mobilný, produktový a typografický dizajn.

Flaticon

Užitočná webová databáza, ktorá grafickým dizajnérom ponúka širokú ponuku rôznych ikoniek, slúžiacich na akéhokoľvek účely.

Favicon

Ikonka web stránky. Dôležitým cieľom grafického dizajnéra je vytvoriť ikonku, ktorá bude v čo-najmenšom formáte čo-najviac rozoznateľná.

Lazy loading

Načítavania počas scrollovania. Dokým nie je časť stránky viditeľná na obrazovke, nie je načítaná.

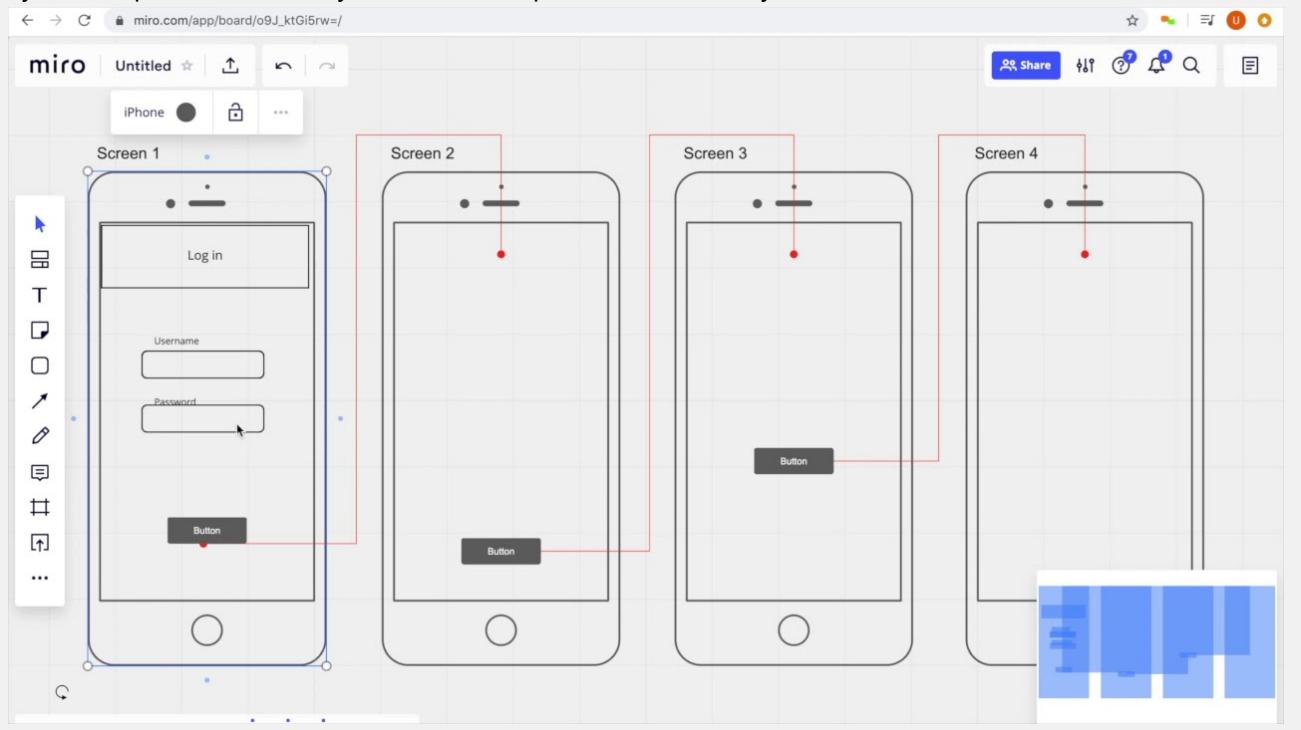
Bounce rate

Percento, ktoré určuje počet čitateľov, ktorí opustia nás webu bez akejkoľvek interakcie s danou stránkou.

Wireframe

Základný návrh stránky bez akéhokoľvek zaujímavého vzhľadu. Hovorí o rozlohe webu, kde sa čo bude nachádzať, a ako to bude so sebou spolupracovať. Sú väčšinou tvorené v čiernobielej forme, pričom sú miesto obrázkov používané zástupné preškrtnuté štvorce. Snažia sa nedotýkať vizuálnej stránky webu, no zaujímať sa skôr o jeho organizáciu, obsah a funkcie. Wireframe je možné vytvoriť v programoch Adobe Illustrator, Adobe Xd, Microsoft Visio, atď. Skutočnosťou je však aj to, že wireframe je možné

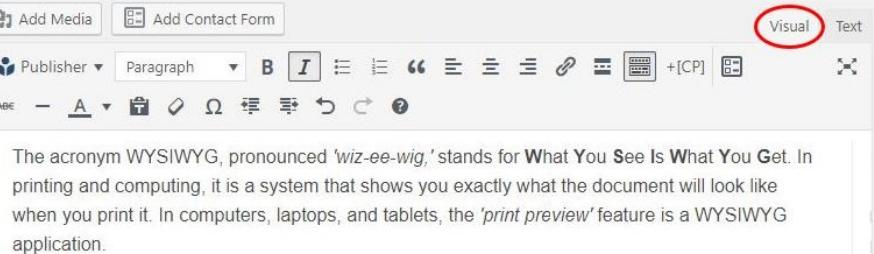
vytvorí úplne jednoducho na papier, či na bielu tabuľu. Nemusí byť vôbec interaktívny, stačí aby vyvolal odpovede na otázky ohľadom kompozície web stránky.



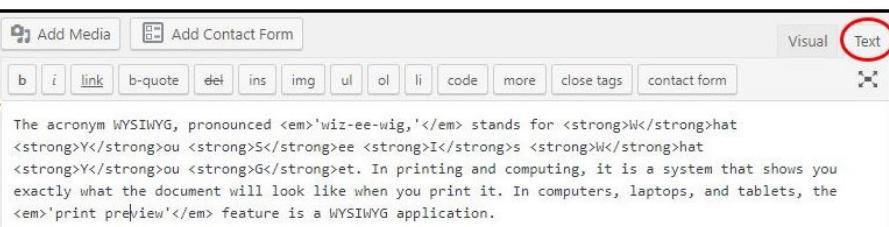
WYSIWYG

What You See Is What You Get - forma písania článkov v redakčných systémoch. To, čo ako autor vložíme, bude to, čo na stránke uvidíme ako finálny výsledok. Myšlienkom WYSIWYG editorov je vytvorenie webových stránok v priamom zobrazení dizajnu, pričom program na pozadí napíše HTML a CSS za nás priamo v reálnom čase. Umožňujú nám písat články a iný obsah pre web bez akejkoľvek znalosti HTML a CSS.

WYSIWYG



HTML Code





PHP frameworky nám uľahčujú vývoj webu. Poskytujú nám dobre organizovaný kód, ktorý môžeme v priebehu času ľahko škálovať. Vďaka nim máme k dispozícii už hotové komplexné funkcie a dizajnové elementy, pomocou ktorých môžeme do hodiny vytvoriť hotový blog, redakčný systém ale aj e-shop.

Medzi najobľúbenejšie PHP frameworky patria:

1. **Laravel** - vydaný v roku 2011. Je momentálne najobľúbenejším frameworkom medzi vývojármi. Má obrovský ekosystém s platformou pripravenou k okamžitej tvorbe. Funguje na základe odľahčeného šablonového enginu Blade, má elegantný syntax a podporuje aj autentikácia, relácia, radenie do front, cachovanie a REST.



2. **CodeIgniter** - odhľahčený PHP framework, vydaný v roku 2006. Má veľmi jednoduchý inštalačný proces, ktorý vyžaduje minimálnu konfiguráciu. Používa komponenty controllers, modely a views. Rovnako ako Laravel, poskytuje svojim vývojárom značnú voľnosť. Zaujímavosťou je, že na disku zaberie len 2MB.



3. **Symfony** - framework, ktorého cieľom je vývojárovi čo najviac uľahčiť prácu. Je osekaný do množstva konfiguračných súborov, ktoré sa píšu vo veľmi úspornom jazyku YAML. Obsahuje množstvo pluginov,

které majú programátorovi pomôcť v perfektovaní svojho webu.



4. **CakePHP** - jeden z najstarších frameworkov. Ponúka solídný základ, mnohonásobne lepší výkon v reálnom prostredí, má prepojený systém pluginov a tém, pričom je jeho výhodou aj ľahšia lokalizácia webu pre široké škály používateľov.



5. **Laminas Project** - jedná sa o zbierku profesionálnych balíkov PHP, slúžiacich na pokročilý vývoj webových aplikácií a služieb. Je spravovaný Linux Foundation.



**Použité knižné zdroje:**

1. [Modern PHP](#), O'Reilly Media, Inc., 2015, ISBN9781491905012
2. [Laravel: Up & Running](#), 2nd Edition, O'Reilly Media, Inc., 2019, ISBN9781492041214
3. [Web Design with HTML and CSS Digital Classroom, \(Book and Video Training\)](#) 1st Edition, AGI Creative Team, Jennifer Smith, Jeremy Osborn, 2011, ISBN9780470583609
4. [The Principles of Beautiful Web Design: Designing Great Web Sites is Not Rocket Science!](#), Jason Beaird, James George, 2014, ISBN9780470583609

Použité internetové zdroje:

1. [Font Awesome](#)
2. [Google Fonts](#)