

Sem vložte zadání Vaší práce.





**FAKULTA  
INFORMAČNÍCH  
TECHNologiÍ  
ČVUT V PRAZE**

Bakalářská práce

# **Webový nástroj pro kolaborativní editaci textů**

***Jiří Šimeček***

Katedra softwarového inženýrství

Vedoucí práce: Ing. Petr Špaček, Ph.D.

6. dubna 2018



---

## Poděkování

Doplňte, máte-li komu a za co děkovat. V opačném případě úplně odstraňte tento příkaz.



---

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou práci vypracoval(a) samostatně a že jsem uvedl(a) veškeré použité informační zdroje v souladu s Metodickým pokynem o etické přípravě vysokoškolských závěrečných prací.

Beru na vědomí, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorského zákona, ve znění pozdějších předpisů. V souladu s ust. § 46 odst. 6 tohoto zákona tímto uděluji nevýhradní oprávnění (licenci) k užití této mojí práce, a to včetně všech počítačových programů, jež jsou její součástí či přílohou, a veškeré jejich dokumentace (dále souhrnně jen „Dílo“), a to všem osobám, které si přejí Dílo užít. Tyto osoby jsou oprávněny Dílo užít jakýmkoli způsobem, který nesnižuje hodnotu Díla, a za jakýmkoli účelem (včetně užití k výdělečným účelům). Toto oprávnění je časově, teritoriálně i množstevně neomezené. Každá osoba, která využije výše uvedenou licenci, se však zavazuje udělit ke každému dílu, které vznikne (byť jen zčásti) na základě Díla, úpravou Díla, spojením Díla s jiným dílem, zařazením Díla do díla souborného či zpracováním Díla (včetně překladu), licenci alespoň ve výše uvedeném rozsahu a zároveň zpřístupnit zdrojový kód takového díla alespoň srovnatelným způsobem a ve srovnatelném rozsahu, jako je zpřístupněn zdrojový kód Díla.

V Praze dne 6. dubna 2018

.....

České vysoké učení technické v Praze

Fakulta informačních technologií

© 2018 Jiří Šimeček. Všechna práva vyhrazena.

*Tato práce vznikla jako školní dílo na Českém vysokém učení technickém v Praze, Fakultě informačních technologií. Práce je chráněna právními předpisy a mezinárodními úmluvami o právu autorském a právech souvisejících s právem autorským. K jejímu užití, s výjimkou bezúplatných zákonných licencí a nad rámec oprávnění uvedených v Prohlášení na předchozí straně, je nezbytný souhlas autora.*

### **Odkaz na tuto práci**

Šimeček, Jiří. *Webový nástroj pro kolaborativní editaci textů*. Bakalářská práce. Praha: České vysoké učení technické v Praze, Fakulta informačních technologií, 2018.



---

## Abstrakt

Tato práce se zabývá problémem kolaborativní editace textů a porovnává jednotlivé známé algoritmy, které tento problém řeší. Dále se zabývá návrhem a implementací prototypu pomocí jednoho z vybraných algoritmů.

**Klíčová slova** návrh webové aplikace, kolaborativní editace textů, web v reálném čase, Javascript, ReactJS, NodeJS

---

## Abstract

Sem doplňte ekvivalent abstraktu Vaší práce v angličtině.

**Keywords** Nahradte seznamem klíčových slov v angličtině oddělených čárkou.



---

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>1 Cíl práce</b>	<b>3</b>
<b>2 Analýza</b>	<b>5</b>
2.1 Technologie . . . . .	5
2.2 Technologie pro komunikaci se serverem . . . . .	8
2.3 Algoritmy používané pro kolaborativní editaci textů . . . . .	10
2.4 Existující řešení . . . . .	10
2.5 Seznam funkčních požadavků . . . . .	12
2.6 Nefunkční požadavky . . . . .	14
2.7 Uživatelské případy . . . . .	14
2.8 Doménový model . . . . .	14
<b>Bibliografie</b>	<b>15</b>
<b>A Seznam použitých zkratk</b>	<b>19</b>
<b>B Obsah přiloženého CD</b>	<b>21</b>



---

## Seznam obrázků

2.1	Ukázka aplikace Google Docs . . . . .	11
2.2	Ukázka aplikace Etherpad . . . . .	12
2.3	Ukázka aplikace Codeshare.io . . . . .	13



---

# Úvod

Webové aplikace, které komunikují s uživatelem ve skutečném čase, jsou dnes stále oblíbenější. Uživatel již běžně očekává, že se mu na webových stránkách zobrazují nejruznější upozornění, či se dokonce aktualizují celé části webové stránky. Nově se začínají objevovat webové nástroje pro kolaborativní spolupráci nad texty (případně nad jinými multimédii), které kombinují myšlenku tvorby obsahu webu uživateli a právě odezvu aplikace ve skutečném čase.

Výstupem této práce je všeobecně nasaditelná komponenta, která bude použita jako jedna z komponent projektu webového IDE s pracovním názvem Laplace-IDE. Komponenta je také určena pro potřeby vývojářů, kteří chtějí vytvořit kolaborativní webový nástroj a nechtějí ho vytvářet od nuly.

Toto téma jsem si zvolil, jelikož většina doposud existujících kolaborativních textových nástrojů je postavena nad uzavřeným kódem nebo nad knihovnamy, jejichž vývoj byl ukončen. Neexistují tak nástroje, či knihovny, které by bylo možné bez větších problémů použít pro vlastní projekty.

V této práci se zabývám analýzou problému kolaborativní spolupráce nad texty, porovnáním a výběrem vhodných existujících algoritmů a technologií, návrhem znovupoužitelné komponenty a implementací prototypu včetně navržené komponenty.

Tato práce dále pokračuje v následující struktuře: Nejprve se v části 1 zabývám analýzou a výběrem vhodných algoritmů, z které pak přecházím k návrhu komponenty a prototypu v části 2. Navržený prototyp dále v části 3 implementuji a na konec nad výsledným prototypem v bodě 4 provádím uživatelské testování.





## Cíl práce

Cílem rešeršní části práce je seznámení se zadanými technologiemi, které budou využity při implementaci prototypu. Dalším cílem je analýza problematiky kolaborativní editace textů a rozbor existujících webových real-time protokolů.

Cílem praktické části je navržení modelu pro uložení dat, implementace prototypu a následné uživatelské otestování a vyhodnocení kvality implementovaného řešení.



---

# Analýza

## 2.1 Technologie

V této část popisují použité technologie vycházející z nefunkčních požadavků, které jsou uvedeny v kapitole 2.6.

### 2.1.1 HTML5

HTML5 je značkovací jazyk používaný pro reprezentaci a strukturování obsahu na internetu (přesněji na WWW<sup>1</sup>). Jedná se již o pátou verzi standardu HTML<sup>2</sup> (doporučená verze podle W3C<sup>3</sup> v roce 2018 je HTML 5.2 [1]). Tato verze do standartu přidává mimo jiné nové elementy, atributy a funkcionalitu. Pod pojem HTML5 také často zařazujeme rozsáhlou množinu moderních technologií, které umožňují tvorbu více rozmanitých a mocných webových stránek a aplikací. [2]

HTML vytvořil Tim Berners-Lee a HTML standart byl definován ve spolupráci s organizací IETF<sup>4</sup> v roce 1993 [3]. Od roku 1996 převzala vývoj HTML standartu organizace W3C [4]. Roku 2008 se k W3C přidala organizace WHATWG<sup>5</sup> a započali vývoj standartu HTML5, který společně vydali v roce 2014 [5].

### 2.1.2 JavaScript

JavaScript pod pracovním názvem LiveScript vytvořil Brendan Eich v roce 1995, kdy působil jako inženýr ve firmě Netscape. Přejmenování na JavaScript bylo marketingové rozhodnutí a mělo využít tehdejší popularity programova-

---

<sup>1</sup>World Wide Web

<sup>2</sup>Hypertext Markup Language

<sup>3</sup>The World Wide Web Consortium

<sup>4</sup>Internet Engineering Task Force

<sup>5</sup>Web Hypertext Application Technology Working Group

cího jazyka Java od Sun Microsystem a to přesto, že tyto jazyky spolu téměř nesouvisí. Javascript byl poprvé vydán jako součást prohlížeče Netscape 2 roku 1996. Později téhož roku představila firma Microsoft pro svůj prohlížeč Internet Explorer 3 jazyk JScript, který byl JavaScriptu velice podobný. [6]

Roku 1997 vydala organizace ECMA<sup>6</sup> první verzi standartu ECMAScript, který z původního JavaScriptu a JScriptu vycházel [7]. Tento standart prošel v roce 1999 rozsáhlou aktualizací jako ECMAScript 3, která je bez větších změn používána dodnes [6].

Další verze ECMAScript standartu podle [8] jsou:

- ECMAScript 5 z roku 2009,
- ECMAScript 5.1 z roku 2011 (ISO/IEC 16262:2011),
- ECMAScript 2015,
- ECMAScript 2016,
- ECMAScript 2017 a
- připravovaný standart ECMAScript 2018.

Dnes pod označením JavaScript běžně chápeme právě standardizovaný ECMAScript [6] a i já ho tak budu dále používat.

Javascript je navržen k běhu jako skriptovací jazyk v hostitelském prostředí, které musí zajistit mechanismy pro komunikaci mimo toho prostředí. Nejčastějším hostitelským prostředím je webový prohlížeč, ale Javascript můžeme nalézt i na místech jako je Adobe Acrobat, Adobe Photoshop, SVG vektorová grafika, serverové prostředí NodeJS, NoSQL databáze Apache CouchDB, nejrůznější vestavěné systémy a další. [6]

Javascript je více paradigmový, dynamický jazyk s datovými typy, operátory, standardními vestavěnými objekty a metodami. Jeho syntaxe je založena na jazycích Java a C. JavaScript podporuje objektově orientované programování pomocí objektových prototypů namísto tříd jako je tomu například u jazyku Java. Dále také podporuje principy funkcionální programování – funkce jsou také objekty. [6]

### 2.1.3 Node.js

Node.js je JavaScriptové běhové prostředí (anglicky runtime environment), které používá událostmi řízenou architekturu umožňující asynchronní přístup k I/O<sup>7</sup> operacím. Tato architektura umožňuje optimalizovat propustnost a škálovatelnost webových aplikací s mnoha I/O operacemi, ale také webových

---

<sup>6</sup>European Computer Manufacturer's Association

<sup>7</sup>Vstupní/výstupní

aplikací ve skutečném čase (například komunikační programy nebo hry v prohlížeči). [9]

Toto je v kontrastu s dnešními více známými modely souběžnosti, kde se využívají vlákna operačního systému. Síťová komunikace založená na vláknech je relativně neefektivní a její použití bývá velmi obtížné. [10]

Node.js využívá V8 JavaScript interpret vytvořený společností Google pod skupinou The Chromium Project pro prohlížeč Google Chrome a ostatní prohlížeče postavené na Chromium<sup>8</sup> [11]. V8, který je napsaný v C++, kompiluje JavaScriptový kód do nativního strojového kódu namísto jeho interpretace až za běhu programu. To umožňuje vytvořit rychlé běhové prostředí, které nemusí čekat na překlad potřebného kódu. [9]

#### 2.1.4 React

React je Javascriptová knihovna pro tvorbu uživatelského rozhraní [12]. React byl vytvořen Jordanem Walkem, inženýrem ve společnosti Facebook, a byl poprvé použit v roce 2011. Původně byl React určen výhradně pro použití na Facebook Timeline, ale Facebook inženýr Pete Hunt se rozhodl React použít i v aplikaci Instagram. Postupně tak React zbavil závislostí na kód Facebooku a tím napomohl vzniku oficiální React knihovny. React byl představen veřejnosti jako knihovna s otevřeným zdrojovým kódem v květnu roku 2013. [13]

Základním prvkem Reactu jsou takzvané komponenty, které přijímají neměnné vlastnosti a mohou definovat vlastní stavové proměnné. Na základě těchto vlastností a stavu, pak komponenta může rozhodnout co bude jejích výstupem pro uživatele (pomocí metody render). Tato vlastnost se nazývá jednosměrný datový tok (anglicky One-way data flow) a architekturu, kterou React implementuje, nazýváme Flux (ta je součástí Reactu už od samého počátku). [12] Existují však komunitou vytvořené alternativní nástroje, které řeší datový tok v aplikaci, jako je například knihovna Redux [14].

#### 2.1.5 MongoDB

MongoDB je nerelační databáze s otevřeným zdrojovým kódem vyvíjena společností MongoDB, Inc. Díky zjednodušené reprezentaci dat pomocí dokumentů a jejich rychlému mapování na JSON<sup>9</sup> není potřeba využívat složité ORM<sup>10</sup> nástroje pro mapování dat na objekty, jako tomu je například u SQL<sup>11</sup> databází, a tím umožňuje urychlit celkový vývoj aplikací. [15]

Pro MongoDB jsem se rozhodl převážně s ohledem na jeho rychlost, která se u aplikace pro editaci textů ve skutečném čase hodí, ale také pro jeho rozsáhlou komunitu mezi vývojáři [16, 17].

---

<sup>8</sup>Prohlížeč s otevřeným zdrojovým kódem od společnosti Google

<sup>9</sup>JavaScript Object Notation

<sup>10</sup>Object-relational mapping

<sup>11</sup>Structured Query Language

### 2.2 Technologie pro komunikaci se serverem

V této části se zaměřím na rozdílné přístupy ke komunikaci v architektuře klient-server a rozeberu jejich výhody, či nevýhody.

#### 2.2.1 Pull technologie

Jako Pull technologie označuje klasickou strukturu komunikace architektury klient-server. Iniciátorem spojení je výhradně klient a není možné odeslat data ze serveru ke klientovi bez jeho předchozí žádosti.

Příkladem může být běžný protokol Hypertext Transfer Protocol (HTTP), kde klient (většinou prohlížeč) odesílá požadavek na server a ten mu obratem zašle zpět odpověď. [18]

#### 2.2.2 Push technologie

Push technologie označuje strukturu komunikace, která je do jisté míry opačná od Pull technologií. Iniciátorem komunikace je server, který tak může odeslat nová data klientovi i bez jeho žádosti.

Tento přístup lze použít například pro textovou komunikaci ve skutečném čase. Klient nemůže dopředu vědět, zda-li na je na serveru k dispozici nová zpráva a tak neví kdy odeslat požadavek pro získání nové zprávy, ale nyní mu stačí počkat a server mu novou zprávu pošle sám. [18]

##### 2.2.2.1 Short a Long polling

Jednou z nejjednodušších method implementace push technologie je takzvaný **Short pooling**. Jedná se o metodu, kdy se klient musí pravidelně dotazovat serveru na nová data, či nové události a tedy o implementaci pomocí opakovaného užití pull technologie. Pokud server žádná nová data nemá, či nedošlo k žádné nové události, odešle klientovi prázdnou odpověď a ukončí spojení.

Druhou možností je držet spojení mezi klientem a serverem otevřené co nejdéle a odpovědět pouze v případě existence nových dat (takzvaný **Long polling**). Výhodou metody Long polling oproti metodě Short polling je nižší počet požadavků, tedy i nižší objem přenesených dat. Otevřené spojení v případě Long pooling také snižuje dobu, za kterou se ke klientu dostanou nová data.

Hlavní výhodou obou zmíněných method je jednoduchost implementace a to jak na klientské, tak i serverové straně komunikace. Mezi hlavní nevýhody patří režijní náklady spojené s HTTP protokolem a jeho hlavičkami, které musí být neustále přeposílány mezi serverem a klientem, a zvyšování doby mezi přijetím dat serverem a jejich přijetím klientem při časté komunikaci. [19]

### 2.2.2.2 HTTP streaming

Další metodou implementace push technologie je takzvaný HTTP Streaming, který je podobný metodě Long polling s tím rozdílem, že data posílá jen jako částečnou odpověď a nemusí tedy ukončit spojení. Tato metoda staví na možnosti webového serveru odesílat více částí dat ve stejné odpovědi (pomocí hlavičky `Transfer-Encoding: chunked` v rámci protokolu HTTP verze 1.1 a starší).

Výhodou metody HTTP Streaming je snížení latence a snížení režijních nákladů s posíláním HTTP hlaviček, které jsou nutné pouze při vytvoření nového spojení. Mezi nevýhody patří chování výchozí vyrovnávací paměti prohlížečů a klientských knihoven, kde není zajištěn přístup k částečným odpovědím od serveru. [19]

### 2.2.2.3 Server-Sent Events

Server-Sent události (anglicky events) je způsob implementace push technologie přímo webovým prohlížečem. Mimo běžný HTTP protokol může podporovat i jiné komunikační protokoly (záleží na podpoře prohlížeče) [20]. Z pohledu serveru je jeho použití analogické k Long polling, či HTTP Streaming metodě. [21]

Výhodou Server-Sent událostí je jednoduchá implementace pro webové vývojáře, kteří nemusí využívat externí knihovny, ale mohou použít přímo Application Programming Interface (API) prohlížeče. Nevýhodou je relativně nízká podpora mezi webovými prohlížeči a to převážně mezi prohlížeči pro mobilní zařízení. [19]

### 2.2.2.4 HTML5 Web Socket

HTML5 Web Socket je protokol, který umožňuje plně duplexní oboustrannou komunikaci mezi klientem a server. Jedná se o samostatný protokol, který netíží režijní náklady spojené s HTTP a umožňuje tak velmi efektivní výměnu informací ve skutečném čase. Web Socket využívá HTTP protokol pouze pro navázání spojení, pro které je následně pomocí hlavičky `Connection: Upgrade` změněn protokol z HTTP právě na Web Socket. [22]

Hlavní výhodou používání protokolu Web Socket je již zmíněná oboustranná komunikace, nízká odezva a nízké režijní náklady, jak na klientské, tak i na serverové straně komunikace. Mezi hlavní nevýhody patří slabší podpora ze strany prohlížečů, která ovšem kvůli vysoké popularitě stále zlepšuje a obecně je stále lepší než podpora Server-Sent Events. [21]

### 2.3 Algoritmy používané pro kolaborativní editaci textů

V této části popisují dva nejznámější a nejrozšířenější algoritmy pro synchronizaci textu mezi více klienty při použití architektury klient-server [23].

#### 2.3.1 Diferenciální synchronizace

Diferenciální synchronizace (DS) je algoritmus...

#### 2.3.2 Operační transformace

Operační transformace (OP) je algoritmus...

### 2.4 Existující řešení

V této části představím již existující nástroje pro kolaborativní editaci textů a prozradím jaký algoritmus pro sdílení používají.

#### 2.4.1 Apache Wave

Apache Wave je nástupcem produktu Google Wave od společnosti Google. V lednu roku 2018 byl jeho vývoj pod záštitou Apache Foundation ukončen a není v něm již pokračováno. [24]

Jedná se o serverové řešení komunikace v skutečném čase napsané v jazyce Java, které obsahuje implementaci protokolu Wave Federation. Wave Federation protokol byl navržen jako rozšíření algoritmu OP (více o algoritmu v 2.3.2) společností Google a zasloužil se o důležité vylepšení v podobě potvrzování každé přijaté operace serverem. [24, 25] Projekt dnes není prakticky nasaditelný (nevyšla žádná stabilní verze), ale je považován za důležitý krok k rozšíření kolaborativní editace [26].

#### 2.4.2 Google Docs

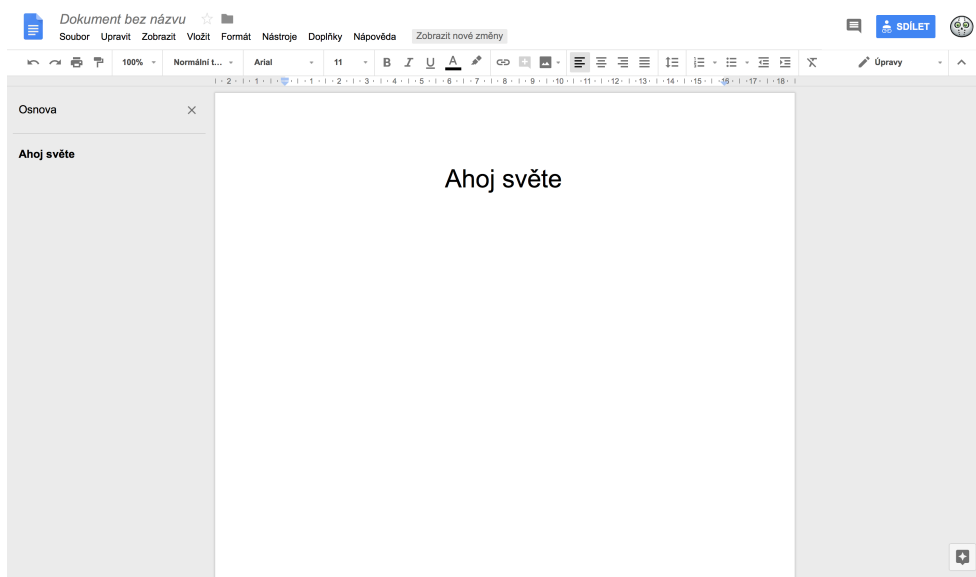
Google Docs je textový procesor, který je spolu s dalšími kancelářskými aplikacemi součástí služby Google Drive od společnosti Google. Jedná se editor typu WYSIWYG<sup>12</sup>, který je podobný ostatním kancelářským textovým procesorům (jako je například Microsoft Word, OpenOffice Writer a další). [27]

Google Docs využívá Google Apps API, které je také postaveno nad algoritmem OP (více o algoritmu v 2.3.2) [28] a to včetně vylepšení se kterým přišel Google při vývoji Google Wave [29].

---

<sup>12</sup> Akronym věty „What you see is what you get“, česky „Co vidíš, to dostaneš“





Obrázek 2.1: Ukázka aplikace Google Docs

### 2.4.3 Etherpad

EtherPad jako webová služba pro kolaborativní editaci textů byla odkoupena společností Google roku 2009 za účelem integrace do tehdejší služby Google Wave [30]. Google poté zveřejnil zdrojové kódy služby a vznikl tak projekt Etherpad, tedy webový textový procesor s otevřeným zdrojovým kódem [31].

Etherpad byl od zveřejnění otevřeného kódu přepsán z jazyka Scala do JavaScriptu (více o JavaScriptu v 2.1.2) a serverové prostředí NodeJS (více o NodeJS v 2.1.3), ale původní synchronizační knihovna nazývaná EasySync zůstává nadále stejná [32, 33]. Knihovna EasySync (a tím tedy i Etherpad samotný) využívá principy algoritmu OP (více o algoritmu v 2.3.2) a vylepšení ve formě včetně čekání klienta po odeslání operace na potvrzení od serveru [33]. Dnes existuje množství nejrozličnějších zásuvných modelů, které rozšiřují možnosti nástroje Etherpad a to i včetně modulu pro komunikaci pomocí WebRTC<sup>13</sup> [34].

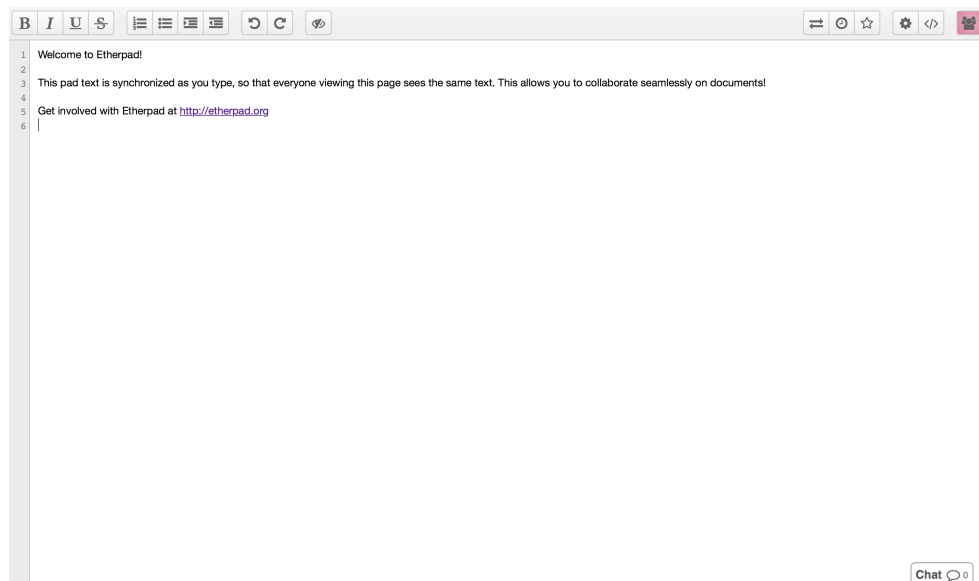
### 2.4.4 Codeshare.io

Codeshare.io je textový editor zaměřený na vývojáře a jejich spolupráci ve skutečném čase. Jako hlavní využití aplikace Codeshare.io její autor zmiňuje pohovory s vývojáři a to díky integrovanému video chatu pomocí technologie WebRTC. [35]

<sup>13</sup>Protokol umožňující audio, či video hovory přímo ve webové prohlídce

## 2. ANALÝZA

---



Obrázek 2.2: Ukázka aplikace Etherpad

„Spojil jsem Firebase s Ace editorem a vznikl Codeshare.io, nástroj pro sdílení kódu ve skutečném čase“ [36] přeložil Jiří Šimeček.

Codeshare.io využívá k synchronizaci textu databázi Firebase Real-time Database od společnosti Google. Tato databáze umožňuje jednotlivým klientům naslouchat, kdy se v databázi změní data a následně tyto data načíst. Jedná se o velmi jednoduchý model synchronizace obsahu na bázi atomických změn a není zde využito žádného pokročilejšího algoritmu pro synchronizaci textu. [36]

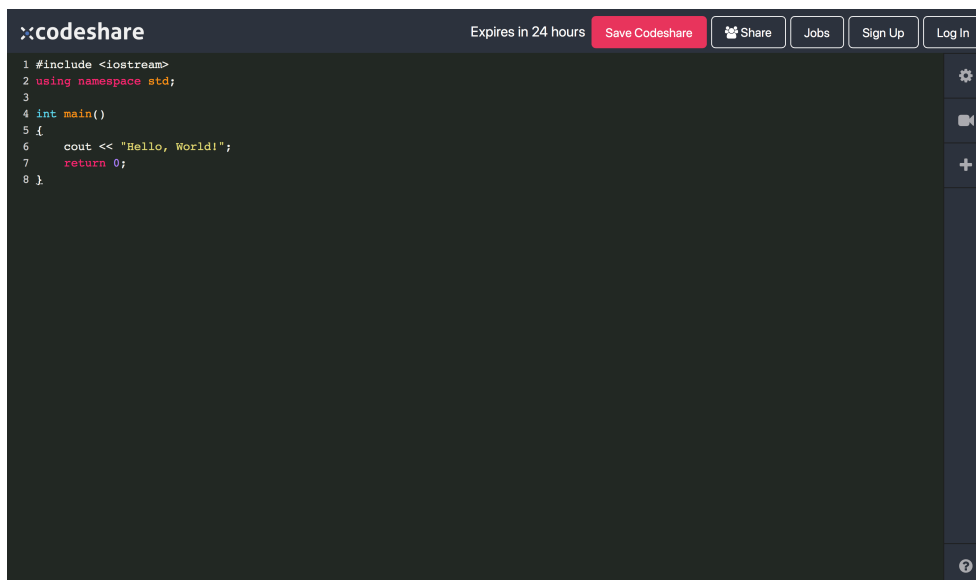
## 2.5 Seznam funkčních požadavků

Před začátkem návrh jakékoli aplikace je důležité si definovat funkční požadavky.

### 2.5.1 Správa uživatelů

Uživatel se bude moci v rámci systému:

- F1.1. zaregistrovat pomocí uživatelského jména a hesla,
- F1.2. přihlásit pomocí údajů uvedených při registraci,
- F1.3. provést změnu svých přihlašovací údajů,
- F1.4. změnit výchozí nastavení pro nově vytvořené dokumenty a



Obrázek 2.3: Ukázka aplikace Codeshare.io

F1.5. v případě zapomenutí svého přístupového hesla použít formulář k jeho obnově.

### 2.5.2 Správa dokumentů

#### 1. Test

V systému půjdou s dokumenty provést následující akce:

- F2.1. vytvoření dokumentu,
- F2.2. odstranění dokumentu jeho majitelem,
- F2.3. zobrazení všech uživatelských dokumentů,
- F2.4. zobrazení naposledy otevřených dokumentů,
- F2.5. změna nastavení vzhledu dokumentu a vlastností jeho editoru,
- F2.6. přizvání uživatele k editaci dokumentu nebo k jeho náhledu pomocí jeho uživatelského jména,
- F2.7. vytvoření veřejného odkazu dokumentu pro přizvání uživatele bez vytvořeného účtu,
- F2.8. editace dokumentu ve skutečném čase včetně barevně označených kurzorů ostatních uživatel upravující dokument a

F2.9. diskutovat o dokumentu ve skutečném čase s ostatními uživateli upravující dokument.

### 2.6 Nefunkční požadavky

Pro potřeby projektu Laplace-IDE byli vyhrazeny následující nefunkční požadavky:

- N1. validní kód HTML5<sup>14</sup> a CSS3<sup>15</sup>,
- N2. programovací jazyk Javascript<sup>16</sup>,
- N3. prostředí Node.js<sup>17</sup> pro server a
- N4. použití knihovny React<sup>18</sup> k implementaci komponenty Editoru.

### 2.7 Uživatelské případy

### 2.8 Doménový model

---

<sup>14</sup>více o jazyce HTML5 v 2.1.1

<sup>15</sup>Cascading Style Sheets verze 3

<sup>16</sup>více o jazyce JavaScript v 2.1.2

<sup>17</sup>více o prostředí Node.js v 2.1.3

<sup>18</sup>více o knihovně React v 2.1.4

---

## Bibliografie

1. LEITHEAD, Travis; EICHOLZ, Arron; MOON, Sangwhan; DANILO, Alex; FAULKNER, Steve. *HTML 5.2* [online]. 2017 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://www.w3.org/TR/2017/REC-html52-20171214/>. W3C Recommendation. W3C.
2. MOZILLA; INDIVIDUAL CONTRIBUTORS. *HTML5* [online]. 2018 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Guide/HTML/HTML5>.
3. BERJON, Robin; NAVARA, Erika Doyle; LEITHEAD, Travis; PFEIFFER, Silvia; HICKSON, Ian; O'CONNOR, Theresa; FAULKNER, Steve. *Hypertext Markup Language (HTML) A Representation of Textual Information and MetaInformation for Retrieval and Interchange* [online]. 1993-06 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://www.w3.org/MarkUp/draft-ietf-iiir-html-01.txt>. Internet Draft. IIIR Working Group (IETF).
4. RAGGETT, Dave. *HTML 3.2 Reference Specification* [online]. 1997 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://www.w3.org/TR/2018/SPSD-html32-20180315/>. W3C Recommendation. W3C.
5. BERJON, Robin; NAVARA, Erika Doyle; LEITHEAD, Travis; PFEIFFER, Silvia; HICKSON, Ian; O'CONNOR, Theresa; FAULKNER, Steve. *HTML5* [online]. 2014 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <http://www.w3.org/TR/2014/REC-html5-20141028/>. W3C Recommendation. W3C.
6. MOZILLA; INDIVIDUAL CONTRIBUTORS. *A re-introduction to JavaScript (JS tutorial)* [online]. 2018 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/A\\_re-introduction\\_to\\_JavaScript](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/A_re-introduction_to_JavaScript).

7. *ECMAScript: A general purpose, cross-platform programming language* [online]. 1997 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <http://www.ecma-international.org/publications/files/ECMA-ST-ARCH/ECMA-262,%201st%20edition,%20June%201997.pdf>. ECMA Standard. ECMA.
8. MOZILLA; INDIVIDUAL CONTRIBUTORS. *JavaScript language resources* [online]. 2018 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Language\\_Resources](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Language_Resources).
9. ORSINI, Lauren. What You Need To Know About Node.js. *Readwrite* [online]. 2013 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://readwrite.com/2013/11/07/what-you-need-to-know-about-nodejs/>.
10. NODE.JS FOUNDATION. *About Node.js®* [online]. 2018 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://nodejs.org/en/about/>.
11. NODE.JS FOUNDATION. *ECMAScript 2015 (ES6) and beyond* [online]. 2018 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://nodejs.org/en/docs/es6/>.
12. FACEBOOK INC. *A JavaScript library for building user interfaces* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://reactjs.org>.
13. FISHER, Bill. *How was the idea to develop React conceived and how many people worked on developing it and implementing it at Facebook?* [online]. 2015 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.quora.com/How-was-the-idea-to-develop-React-conceived-and-how-many-people-worked-on-developing-it-and-implementing-it-at-Facebook>.
14. COMMUNITY. *Read Me* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://redux.js.org>.
15. MONGODB, INC. *MongoDB and MySQL Compared* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.mongodb.com/compare/mongodb-mysql>.
16. WEINBERGER, Claudius. NoSQL Performance Benchmark 2018: MongoDB, PostgreSQL, OrientDB, Neo4j and ArangoDB. *Performance Zone* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://dzone.com/articles/nosql-performance-benchmark-2018-mongodb-postgresq>.
17. STACK EXCHANGE INC. *Stack Overflow Developer Survey 2018* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2018/#technology-databases>.
18. SPACEY, John. Pull vs Push Technology. *Simplicable* [online]. 2017 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://simplicable.com/new/pull-vs-push-technology>.

19. LORETO, S.; ERICSSON; SAINT-ANDRE, P.; CISCO; SALSANO, S.; UNIVERSITY OF ROME "TOR VERGATA"; WILKINS, G.; WEB-TIDE. *Known Issues and Best Practices for the Use of Long Polling and Streaming in Bidirectional HTTP* [online]. 2011 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://tools.ietf.org/html/rfc6202>. Request for Comments. IETF.
20. HICKSON, Ian (ed.). *Server-Sent Events* [online]. 2015 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://www.w3.org/TR/2015/REC-eventsourcing-20150203/>. W3C Recommendation. W3C.
21. SALVET, Pavel. Komunikace v reálném čase díky Server-Sent Events a Web Sockets. *Interval* [online]. 2015 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://www.interval.cz/clanky/komunikace-v-realnem-case-diky-server-sent-events-a-web-sockets/>.
22. LUBBERS, Peter; GRECO, Frank; KAAZING CORPORATION. *HTML5 WebSocket: A Quantum Leap in Scalability for the Web* [online] [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.websocket.org/quantum.html>.
23. LAFORGE, Guillaume. *Algorithms for collaborative editing* [online]. 2012 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://glaforge.appspot.com/article/algorithms-for-collaborative-editing>.
24. THE APACHE SOFTWARE FOUNDATION. *Wave Project Incubation Status* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <http://incubator.apache.org/projects/wave.html>.
25. WANG, David; MAH, Alex. *Google Wave Operational Transformation Whitepaper* [online]. 2009 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20100108095720/http://www.waveprotocol.org:80/whitepapers/operational-transform>.
26. SPIEWAK, Daniel. Understanding and Applying Operational Transformation. *Code Commit* [online]. 2010 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: [http://www.codecommit.com/blog/java/understanding-and-applying-operational-transformation?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed%3A+codecommit+%28Code+Commit%29](http://www.codecommit.com/blog/java/understanding-and-applying-operational-transformation?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+codecommit+%28Code+Commit%29).
27. The Best Word Processing Software. *Top Ten Reviews* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <http://www.toptenreviews.com/business/software/best-word-processing-software/>.
28. GOOGLE INC. *Google Apps Realtime - Conflict Resolution and Grouping Changes* [online]. 2016 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://developers.google.com/google-apps/realtime/conflict-resolution>.
29. CAIRNS, Brian; SIMON, Cheryl. Google I/O 2013 - The Secrets of the Drive Realtime API. In: [online]. 2013 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hv14PTbkIs0>.

30. APPJET AND THE GOOGLE PR TEAM. *Google Acquires AppJet* [online]. 2009 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20091206200422/http://etherpad.com/ep/blog/posts/google-acquires-appjet>.
31. APPJET AND THE GOOGLE PR TEAM. *EtherPad Open Source Release* [online]. 2009 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20091221023828/http://etherpad.com/ep/blog/posts/etherpad-open-source-release>.
32. *Etherpad: Really real-time collaborative document editing* [online]. GitHub, 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://github.com/ether/etherpad-lite>.
33. APPJET, INC., WITH MODIFICATIONS BY THE ETHERPAD FOUNDATION. *Etherpad and EasySync Technical Manual* [online]. 2011 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://raw.githubusercontent.com/ether/etherpad-lite/master/doc/easysync/easysync-full-description.pdf>.
34. *Available Etherpad plugins* [online] [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://static.etherpad.org/plugins.html>.
35. MUNROE, Lee; MEHTA, Tejesh. *Share Code in Real-time with Developers* [online]. 2018 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://codeshare.io>.
36. MUNROE, Lee. *My First Node.js App: CodeShare.io* [online]. 2013 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.leemunroe.com/codeshare/>.



## Seznam použitých zkratk

**API** Application Programming Interface.

**DS** Diferenciální synchronizace.

**HTTP** Hypertext Transfer Protocol.

**OP** Operační transformace.



## Obsah přiloženého CD

	readme.txt .....	stručný popis obsahu CD
	exe.....	adresář se spustitelnou formou implementace
	src	
	impl.....	zdrojové kódy implementace
	thesis.....	zdrojová forma práce ve formátu $\text{\LaTeX}$
	text .....	text práce
	thesis.pdf.....	text práce ve formátu PDF
	thesis.ps.....	text práce ve formátu PS