

SLEZSKÁ UNIVERZITA V OPAVĚ  
Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

SLEZSKÁ UNIVERZITA V OPAVĚ  
Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě

Lukáš Sukeník

Studijní program: Moderní informatika  
Specializace: Informační a komunikační technologie

**Porovnání SPA frontend frameworků**

**Comparison of SPA frontend frameworks**

Bakalářská práce

Opava 2024

Vedoucí bakalářské práce:  
doc. RNDr. Lucie Cíencialová, Ph.D.

*Kopie podkladu zadání práce  
z IS, podepsaná*

## **Abstrakt**

Text abstraktu v češtině. Rozsah by měl být 50 až 100 slov. Abstrakt není cíl práce, zde stručně popište, co čtenář má na následujících stránkách očekávat. Typické formulace: „V práci se zabýváme...“, „Tato bakalářská práce pojednává o...“, „součástí je“, „je provedena analýza“, „praktickou částí práce je aplikace xxx“ ... Prostě napište stručný souhrn či charakteristiku obsahu práce.

## **Klíčová slova**

Napište 5–8 klíčových slov v českém jazyce (v jednotném čísle, první pád atd.), měla by vystihovat téma práce. Slova odděľujte čárkou. Snažte se vystihnout nejdůležitější pojmy vystihující práci.

## **Abstract**

Anglická verze abstraktu by měla odpovídat české verzi, třebaže nemusí být úplně doslova. Když nutně potřebujete automatický překlad, použijte raději <https://www.deepl.com/cs/translator>, je lepší než Google Translator. Není nutno překládat doslova.

## **Keywords**

Anglická obdoba českého seznamu klíčových slov.

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

V Opavě dne 31. října 2023

.....  
Lukáš Sukeník

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval za odborné vedení, rady a cenné poznatky k danému tématu vedoucímu práce ..... Také bych rád poděkoval mé rodině a přátelům za podporu a pomoc během mého studia.

# Obsah

Úvod	1
1 Webové aplikace	2
2 Analýza frameworků	3
2.1 React	3
2.1.1 Komponenty	4
2.1.2 JSX	4
2.1.3 Správa stavů	5
2.1.4 Hooky	5
2.1.5 Životní cyklus	5
2.1.6 State management	6
2.1.7 Routování	6
2.1.8 Ekosystém	6
2.2 Svelte	7
2.2.1 Komponenty	7
2.2.2 Reaktivita	8
2.2.3 Předávání vlastností	8
2.2.4 Eventy	8
2.2.5 Životní cyklus	9
2.2.6 State management	9
2.2.7 Routování	10
2.2.8 Ekosystém	10
2.3 Vue	10
2.4 Porovnání	10
3 Testování frameworků	11
4 Ukázková kapitola	12
4.1 Struktura a formát	12
4.1.1 Jak strukturovat práci	12
4.2 Obrázky a tabulky	12
4.2.1 Vkládání ukázkového kódu	13
4.3 Vyznačování pojmů v textu	14
4.4 Odrážky, číslování, pojmenované odstavce	14

<b>5 Práce se zdroji</b>	<b>16</b>
5.1 Seznam použité literatury . . . . .	16
5.2 Citace . . . . .	16
5.3 Parafráze . . . . .	17
<b>Závěr</b>	<b>19</b>
<b>Seznam použité literatury</b>	<b>20</b>
<b>Seznam obrázků</b>	<b>23</b>
<b>Seznam tabulek</b>	<b>24</b>
<b>Seznam zkratk</b>	<b>25</b>
<b>Přílohy</b>	<b>26</b>



## 2 Analýza frameworků

Text druhé kapitoly.

- odůvodnit výběr frameworků:
  - <https://survey.stackoverflow.co/2023/>
- analýza frameworků:
  - co to je
  - stručná historie
  - kdo jej vytvořil
  - kdo jej používá
  - jak se používá
  - popularita ve společnosti
- srovnání frameworků dle:
  1. Component-Based architektura (HTML, CSS, JS/TS)
  2. Šablony (pouze z hlediska analýzy - bude popsáno v rámci komponent)
  3. Předávání vlastností (props)
  4. Správa stavů
  5. Life-cycle
  6. State management
  7. Reaktivita ???
  8. DOM
  9. Routování
  10. Kompilace zdrojových souborů
  11. Ekosystém (knihovny třetích stran - Svelte nepotřebuje specific libs)

### 2.1 React

Pod pojmem React rozumíme open-source JavaScript framework, který vyvinula a dále vyvíjí společnost Meta (dříve Facebook). Podle [3] jde spíše o knihovnu funkcí, než-li o komplexní nástroj pro tvorbu webových aplikací (framework). Tato technologie se používá pro vývoj interaktivních uživatelských rozhraní a webových aplikací.[9]

První kořeny Reactu sahají až do roku 2010, kdy tehdejší společnost Facebook přidala novou technologii XHP do PHP. Jde o možnost znovu použít určitý blok kódu, stejného principu posléze využívá i React. Následně Jordan Walke vytvořil FaxJS, jenž byl prvním prototypem Reactu. O rok později byl přejmenován na React a začal jej využívat Facebook. V roce 2013 byl na konferenci JS ConfUS představen široké veřejnosti a stal se open-source.

Od roku 2014 vývojáři představují nespočet vylepšení samotné knihovny, stejně jako spoustu rozšíření pro zlepšení vývojových procesů. Kolem roku 2015 postupně React nabývá na popularitě i celkové stabilitě. Následně je představen také React Native, což je framework pro vývoj nativních aplikací. V dnešní době je React využíván společnostmi každého rozsahu po celém světě. Z těch největších jde například o Metu, Uber, Twitter a Airbnb.[3, 8]

### 2.1.1 Komponenty

Hlavním stavebním kamenem Reactu jsou komponenty, jež představují nezávislé, vnořitelné a opakovaně použitelné bloky kódu. Komponentu v Reactu tvoří JavaScript funkce a HTML šablona. Validně seskládané komponenty poté tvoří webovou aplikaci. V Reactu se můžeme setkat s funkčními a třídními komponentami. Vytváření třídních komponent oficiální dokumentace nedoporučuje.

Pro komunikaci mezi komponentami se používá předávání vlastností (props), přes které je možné předávat hodnoty jakýchkoli datových typů. Výstup komponent tvoří elementy ve formě JSX. Tyto elementy obsahují informace o vzhledu a funkcionalitě dané komponenty.[3, 12]

### 2.1.2 JSX

Název JSX kombinuje zkratku jazyka JavaScript – JS a počáteční písmeno ze zkratky XML. Konkrétně jde o syntaktické rozšíření, které vývojářům umožňuje tvořit React elementy pomocí hypertextového značkovacího jazyku přímo v JavaScriptu. V rámci JSX pak je možné dynamicky vykreslovat obsah na základě logiky definované pomocí JavaScriptových hodnot. Při kompilaci se JSX překládá do JavaScriptu pomocí nástroje Babel.[3, 12]

### 2.1.3 Správa stavů

Stav lze definovat jako lokální vnitřní vlastnost či proměnnou dané komponenty, jež představuje základní mechanismus pro uchovávání a aktualizaci dat. Pro aktualizaci komponenty je tedy nutné stav změnit. React pak na tuto skutečnost zareaguje a vyvolá tzv. re-render neboli překreslení komponenty s novými daty.

Za účelem ukládání stavu se využívá hook (funkce) `useState`. Ten poskytuje stavovou proměnnou, přes kterou se dostaneme k aktuálnímu stavu. Dále `useState` poskytuje state setter funkci, díky které můžeme stav aktualizovat. Jediný argument `useState` definuje počáteční hodnotu daného stavu.[10, 12]

### 2.1.4 Hooky

Specifickou funkcionalitou pro React jsou tzv. hooky, které byly do Reactu přidány až ve verzi 16.8.0.[13] Hook je definován jako funkce, která obohacuje komponenty pomocí předdefinovaných funkcionalit. Jedním z nejpoužívanějších hooků je `useState`. Vývojáři mohou používat již zabudované hooky, nebo si vytvářet své vlastní s pomocí předdefinovaných hooků. Mezi zabudované hooky patří např. `useEffect`, `useMemo`, `useCallback`, `useRef`, `useContext`. [12]

### 2.1.5 Životní cyklus

Životní cyklus komponenty je sekvence událostí, jež nastanou mezi vytvořením a zničením komponenty. Ve třídních komponentách existovaly speciální metody, tzv. lifecycle metody, starající se o provedení určité části kódu při daném okamžiku v životě komponenty. Nyní React disponuje pár hooky, které umožňují provádět side-effects podobně jako lifecycle metody.

O momentu, kdy je komponenta přidána na obrazovku, mluvíme jako o namontování (`mount`) komponenty. Při změně stavu či obdržení nových parametrů hovoříme o aktualizaci (`update`) komponenty. A v neposlední řadě okamžik, kdy je komponenta odstraněna z obrazovky, nazýváme odmontování (`unmount`) komponenty.[11, 12]

### 2.1.6 State management

Základní práce se stavy spočívá v lokálních stavech komponent a následným předáváním stavu do potomků či rodičů. V případě, že potřebujeme sdílet stav mezi komponentami, měli bychom zvážit odlišné řešení. React sám o sobě disponuje pouze základním řešením, kterému říká Context API. Context umožňuje sdílet data celému podstromu dané komponenty. To se může hodit například při vytváření barevných módů aplikace, sdílení informace o přihlášeném uživateli, anebo routování.[12]

Správa stavů v komplexních aplikacích se stává výzvou. Problémy začínají při potřebě sdílení identických dat mezi větším množstvím konzumentů. Existuje však mnoho knihoven třetích stran, které vývojáři využívají pro usnadnění manipulace se stavy. Společné cíle state management knihoven spočívají v ukládání a získávání globálního stavu, jednodušší správě stavů a rozšiřitelnosti aplikace. Mezi tyto knihovny patří kupříkladu Redux, MobX, Recoil nebo Jotai.[1, 5]

### 2.1.7 Routování

React nemá žádný nativní standard pro routování. Podle [3] je React Router jedním z nejvíce populárních řešení pro React. Knihovna React Router umožňuje nastavení jednotlivých cest aplikace. Zajišťuje tedy routování na straně klienta. Klasické webové stránky při změně URL pokaždé žádají o nové dokumenty. Routování na straně klienta může provést aktualizaci stránky bez dalších duplikátních requestů. Při vyžádání dané cesty pak můžeme na stránce vykreslit požadovaný obsah a zažádat pouze o data potřebné pro vykreslení. Výstup činí rychlejší uživatelskou zkušenost, jelikož prohlížeč nevyžaduje nové dokumenty a nemusí vyhodnocovat kaskádové styly či JavaScript.[3, 14]

### 2.1.8 Ekosystém

Tato knihovna sama o sobě není úplně komplexním nástrojem. I přesto se stále vyvíjí a její ekosystém se neustále rozrůstá. Na druhou stranu pak existuje mnoho různých nástrojů třetích stran, funkcí, API, které mohou vývojáři při vývoji použít. Knihovny jsou velmi diverzifikované. Začíná to knihovnami zameřenými na stylování, či předpřipravenými komponentami pro uživatelské rozhraní. Samozřejmě najdeme i

balíčky pro tvorbu tabulek, formulářů, grafů nebo grafických animací. Dále můžeme využít mnohých knihoven, které řeší správu stavů, routování, dotazování na API. Nechybí ani dokumentační knihovny, vývojářské rozšíření pro prohlížeče, striktní typování, překlady, testovací balíčky. V neposlední řadě pro React existují nadstavby ve formě frameworků, které pak poskytují lepší základy pro produkční aplikace.[2, 7, 12]

## 2.2 Svelte

Svelte je relativně novým open-source JavaScript frameworkem, za jejímž stvořením stojí vývojář Richard Harris. Framework se odlišuje tím, že kompiluje komponenty do čistého JavaScriptu. To vše ještě před tím, než uživatel navštíví webovou aplikaci v prohlížeči. Tato metoda poskytuje výhodu hlavně co se týče rychlosti oproti klasickým deklarativním frameworkům jako jsou např. React, Vue nebo Angular. Stejně jako tyto frameworky je Svelte určen k vývoji rychlého a kompaktního uživatelského rozhraní pro webové aplikace.

První verze byla představena ke konci roku 2016. Verze 3, jež byla vydána v dubnu 2019, přinesla vylepšení týkající se zjednodušení tvorby komponent. Mimo jiné tato verze hlavně představila vylepšení ve smyslu reaktivity. Po této verzi framework nabral na popularitě díky jeho jednoduchosti. Verze 4 pak v roce 2023 představila pouze minimální změny, jež spočívají v údržbě a přípravách pro verzi nastávající.

Přestože Svelte nedisponuje rozsáhlým ekosystémem jako jiné JavaScriptové frameworky, získal si přízeň mnoha velkých společností. Mezi ně patří například firmy jako The New York Times, Avast, Rakuten a Razorpay.[6, 15, 16]

### 2.2.1 Komponenty

Podobně jako v Reactu, komponenty jsou základní stavební bloky Svelte. Komponentu tvoří HTML, CSS a JavaScript, kde vše patří do jednoho souboru s příponou `.svelte`. Všechny tři části komponenty jsou nepovinné. Logika komponenty musí být zapsána mezi párové script tagy. Následuje jeden nebo více značek pro definování šablony komponenty. V neposlední řadě kaskádové styly se zapisují mezi style tagy.

V rámci šablony Svelte umožňuje využívat logické bloky pro podmíněné vykreslování nebo také iterace přes pole hodnot (list). Zabudovaná je i podpora manipulace s asynchronním JavaScriptem - promises.[15]

### 2.2.2 Reaktivita

Srdcem Svelte jsou reaktivní stavy komponenty, které jednoduše definujeme jako proměnné v JavaScriptu. Jejich hodnotu aktualizuje JavaScript funkce pomocí přidělování nových hodnot. Kupříkladu stav o datovém typu pole tudíž nelze aktualizovat pouze pomocí metody push či splice. Je nutné využít jiné intuitivní řešení pomocí přidělení nové hodnoty. O všechno ostatní se pak ale doslova postará sám Svelte v pozadí. Svelte aktualizuje DOM při každé změně stavu komponenty.

Mezi specifické funkce Svelte patří reaktivní deklarace, které se starají o aktualizaci stavů na základě stavů jiných. Další zabudovanou funkcí jsou tzv. reactive statements, jež umožní definovat akce, které se mají vykonat reaktivně – jako reakce na nějaký výrok.[4, 15]

### 2.2.3 Předávání vlastností

Pro komunikaci mezi komponentami slouží mechanismus předávání vlastností. V rodičovské komponentě je nutné komponentě říci, jakou hodnotu chceme předat a do jaké proměnné ji chceme uložit v child komponentě. Pak v child komponentě vytvoříme stejnojmennou vlastnost s klíčovým slovem export.

Pokud chceme předávat vlastnosti parent komponentě, je třeba vytvořit vlastnost již na parent komponentě. Následně ji předat child komponentě a v rodičovské komponentě přidat před předání vlastnosti do komponenty klíčové slovo bind.[15]

### 2.2.4 Eventy

Svelte má velice jednoduché API pro práci s DOM eventy. Stačí použít direktivu on na HTML elementu, která vyžaduje název eventu a callback funkci.

Vývojáři také přišli s možností odesílání a přijímání eventů pro komponenty. V child komponentě je třeba mít nějaký DOM event handler, na který chceme reagovat v parent komponentě. Poté je nutné využít zabudovanou metodu createE-

ventDispatcher, které předáme potřebné parametry – náš libovolný název pro event komponenty a hodnotu. V rodičovské komponentě pak reagujeme na event pomocí klíčového slova on a našeho libovolného názvu pro event. Naši hodnotu poté získáme v callback funkci.[\[4, 15\]](#)

### 2.2.5 Životní cyklus

Komponenty ve Svelte disponují životním cyklem, který začíná v momentě vytvoření komponenty a končí jejím zničením. Funkce onMount tvoří callback, který je zavolán po přidání komponenty do DOMu. Pokud chceme vykonat určité akce při zničení komponenty, můžeme toho dosáhnout dvěma způsoby. Prvním způsobem je vrácení callback funkce v rámci onMount funkce. Druhou možností představuje využití funkce onDestroy, která v argumentu přijímá callback funkci.

Pro práci převážně s imperativními akcemi slouží zabudované funkce beforeUpdate a afterUpdate. V případě beforeUpdate funkce jde o callback, který se volá před aktualizací komponenty, tj. před prvním voláním onMount nebo po každé změně stavu. Oproti tomu, afterUpdate je callbackem, jenž Svelte vykoná po prvním zavolání onMount nebo po každé aktualizaci komponenty.[\[4, 15\]](#)

### 2.2.6 State management

Svelte poskytuje pestré škálu API pro správu stavů aplikace v závislosti na rozsahu a složitosti ukládaných dat. Základním přístupem pro správu stavů je ukládání a manipulace se stavy v rámci stromu komponent. To zahrnuje tvorbu reaktivních stavů a jejich distribuci ve stromě pomocí předávání vlastností, bindování či eventů.

Pro sofistikovanější práci se statem aplikace je možné využít Context API, jenž umožňuje pracovat se stavy v rámci neincidentních komponent. Ukládání a získání contextu umožňují funkce setContext a getContext.

Třetí zabudované API pro manipulaci se stavy představují tzv. stores. V podstatě se jedná o globální úložiště stavů, které umožňuje uchovávat a získávat data. Store je jednoduše objekt s metodou subscribe, která umožní komponentě dostat aktualizovaná data. Svelte nám poskytuje hned několik podob storů. To jsou jednak writable a readable stores, kde jediný rozdíl spočívá v možnosti aktualizace

dat. Pro stavy, které jsou odvozeny z jiných stores, existuje tzv. derived store. V neposlední řadě nám Svelte povoluje vytvořit i vlastní store.

Již zabudované globální úložiště můžeme jednoduše vytvořit pomocí metod writable, readable a derived. Writable požaduje jako argument počáteční hodnotu. Readable navíc jako druhý argument potřebuje funkci start, jež implementuje callbacky volající se při prvním a poslední subscribe.[\[4, 15, 17\]](#)

### **2.2.7 Routování**

### **2.2.8 Ekosystém**

## **2.3 Vue**

## **2.4 Porovnání**

- co zjistím na první pohled, platforma,
- jako bych si četl reklamu ...,
- prvotní srovnání.



## Seznam obrázků

1	Ukázka vložení titulku s označením zdroje . . . . .	13
---	---	----

## Seznam tabulek

1	Ukázka tabulky . . . . .	13
---	--------------------------	----

# PŘÍLOHY

Do tohoto seznamu napište přílohy vložené přímo do této práce a také seznam elektronických příloh, které se vkládají přímo do archivu závěrečné práce v informačním systému zároveň se souborem závěrečné práce. Elektronickými přílohami mohou být například soubory zdrojového kódu aplikace či webových stránek, předpřipravený produkt (spustitelný soubor, kontejner apod.), vytvořená metodická příručka, tutoriál... (tento text odstraňte)

- Přílohy v souboru závěrečné práce:

- Příloha A    xxxx

- 

- Elektronické přílohy:

- Příloha A    xxxx

-