

Interaktivní web

Textová hra za použití webových nástrojů:
HTML, CSS, Javascriptu

Vojtěch Lančarič



Střední průmyslová škola a Gymnázium Na Třebešíně
MATURITNÍ PRÁCE S OBHAJOBOU
Prosinec 2022

Poděkování

Děkuji vedoucímu Mgr. Janu Souhradovi za vedení, pomoc a cenné rady při realizaci Maturitní práce.

Čestné prohlášení

Čestně prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně s použitím literatury a zdrojů uvedených v seznamu použité literatury.

Anotace

Tento dokument ještě není hotový.

Anotation

The paper has not been accomplished yet.

Keywords

HTML, CSS, Javascript, texture adventure

Obsah

1 Úvod

Textové hry jsou jedním z prvních odvětví počítačových her, které se začalo rozvíjet s rozšířením osobních počítačů v sedmdesátých letech minulého století. Jedím z důvodů takto brzkého rozmachu jsou nízké nároky na výpočetní výkon a relativní nenáročnost vývoje oproti ostatním počítačovým hrám, videohram. Proto byl jejich provoz možný i na velmi málo výkonných sálových počítačích bez videokonzole. Později na osobních počítačích, již s videokonzolemi. [?] Od té doby je téměř kompletně nahradilo odvětví videoher. Přesto se však v dnešní době věnuje vývoji textových her řada nadšenců, primárně na nekomerční úrovni, kteří spoléhají na hlavní kouzlo textových her, tedy lidskou představivost.

Pro toto téma jsem se rozhodl, protože se zajímám o informatiku a programování, a chtěl jsem se blíže seznámit a zdokonalit ve vývoji webových stránek. Jejichž podrobná znalost je při téměř jakémkoli komerčním vývoji softwaru esenciální.

1.1 Cíle

Cílem této práce je vytvořit textovou hru, provozovanou ve webovém prohlížeči, s využitím dnes nejčastěji používaných webových technologií. Zejména se jedná o HTML, CSS, javascript, jejichž podrobnému popisu bude věnovány následující kapitoly. K realizaci však budou nepřímo využity i jiné nástroje, jako verzovací program git a L^AT_EX, kterým se také budeme zevrubně věnovat.

2 Textové hry

Textová hra je počítačová hra, která pro interakci s uživatelem používá text, přesněji řečeno množinu standardně kódovaných znaků, historicky například pomocí acii. Jiným typem počítačových her, dnes převažujících jsou videohry, které naopak využívají vektorovou nebo bitmapovou grafiku. [?] Alternativně lze v žánru textových her doplnit text obrázky, zvuky, případně jinými vjemy. Charakterizující prvek textových her ale zůstává slovní popis herního prostředí. V některých případech, tzv. grafických textových her, rozhoduje hráč o vývoji hry kliknutím na jedno z nabízených tlačítek.[?]

2.1 Textové hry vs. adventury

Základním znakem adventur je, že hráč se snaží splnit úkoly, které mu hra zadá. Není podmínkou textový režim - existuje velké množství grafických adventur. []

2.2 Historie

První zdokumentované textové hry se začaly objevovat v 60. letech minulého století. Byly provozovány na sálových počítačích, tzv. mainframech s přídatným výstupem realizovaným pomocí dálnopisu, který tisk výstup hry na papír. V 60. letech sice již existovaly vidoterminály, ale jejich větší rozšíření bylo omezeno vysokou cenou. [?, ?]

Příklady takových her jsou The Oregon Trail (1971), Lunar Lander (1969), Dungeon (1977). [?]

V sedmdesátých letech videoterminály nahradily dálnopisy v rozhraní sálových počítačů (mainframů). Stalo se tak díky zlevňování technologií. Dalšímu rozvoji textových her napomohl rozmach osobních počítačů. Většina her té doby byla inspirována hrou Dungeons & Dragons nebo světem v dílech J.R.R. Tolkiena. [?]

2.3 České textové hry

Jedním z nejznámějších českých vývojářů textových her a adventur je František Fuka, člen programátorské skupiny Golden Triangle, která vyvinula množství textových her. Fuka je spoluautorem například her Belegost, Podraz 3, Indiana Jones.

Textovým hrám se věnuje množství webových stránek. Archivem českých a slovenských textových je například webová stránka textovky.cz, kde je možné zahrát si historické textové hry a adventury, převážně českých a slovenských autorů. [?]

3 HTML

Hypertext Markup Language je značkovací jazyk určený pro zobrazení webovým prohlížečem, používaný pro tvorbu statických webových stránek. Spolu s CSS a javascriptem patří k základním technologiím používaným při vývoji webových stránek. Tak jako i jiné značkovací jazyky, je i HTML dokument formátován značkami, tzv. tagy, které předdefinovaným způsobem formátují dokument do výsledné podoby. Tagy jsou uzavírány do špičatých závorek `<tag>` [?] V současnosti k tomu slouží kolem 110 formátovacích tagů. Neurčitost je dána rozdílnými způsoby počítání, k nimž se dostaneme v podkapitole Specifikace. [?]

3.1 Historie

Autorem jazyka je Tim Berners-Lee, který jej vyvinul za účelem zjednodušení výroby vědeckých dokumentů, které byly psány v jazycích TeX, PostScript a SGML (Standard Generalized Markup Language). SGML se stal pro HTML předlohou. Samotné HTML publikoval Tim Berners-Lee v roce 1990, spolu s webovým protokolem HTTP (hyper text transfer protocol), sloužícímu k přenosu HTML stránky po internetu. 26. února 1991 představil Berner-Lee také první webový prohlížeč, který nazval WorldWideWeb. Verze HTML 0.9 - 1.2 vznikly v letech 1991 - 1993, avšak nepodporovaly grafické rozhraní - bylo možné zobrazovat pouze standardní znaky. Dále byla v listopadu 1995 vydána verze 2.0, ve které byla přidána podpora grafiky a interaktivních formulářů. Dále následovaly verze 3.0 v roce 1997, 4.0 v roce 1999. Zatím poslední verze jazyka - HTML 5.3, byla vydána 22. prosince 2022. HTML je tedy stále aktivně vyvíjeno. [?]

3.2 Specifikace

HTML je strukturováno množinou tagů, které mohou mít vlastnosti (atributy). Tag se skládá z názvu tagu uzavřeném mezi špičatými závorkami. Tagy jsou obvykle párové, přičemž počáteční značka se shoduje s koncovou. Koncová má pouze před názvem lomítko. Tag ovlivňuje veškerý obsah mezi značkami, což mohou být i další tagy. Atributy tagu se zapisují za název první značky, a dodefinovávají vlastnosti tagu. V ukázce níže je tag, který slouží pro vytvoření odkazu. Jeho atributy jsou v tomto případě href, který udává, kam se má uživatel dostat po kliknutí na odkaz, a target, jenž definuje, že se má odkaz otevřít v

```
<a href="https://discord.com/" target="_blank"
| Po kliknutí sem se dostanete na Discord
</a>
```

novém okně prohlížeče. [?]

Nepárové tagy mají pouze jednu značku - postrádají koncovou, a nemají žádný obsah. Příkladem buď tag `<includegraphics>`, jenž do dokumentu přidá obrázek `"image.jpg"`.

```

```

Počet HTML tagů se v jednotlivých verzích liší. HTML 1.0 definovalo 22 značek. Jejich počet se v 3.2 zvýšil na 70, a dále v HTML 5.2 je jich definováno 111. Počítáme-li k nim i tagy XHTML specifikace, dostaneme 133. [?]

4 CSS

CSS (zkratka z anglického Cascading Style Sheet, v češtině kaskádové styly) je jazyk, definující způsob zobrazení elementů na HTML, XHTML nebo XML stránce. Hlavní myšlenkou je oddělit obsah a strukturu dokumentu od jeho vizuální podoby, jako barvy, rozložení a fontů. Toto oddělení také umožňuje použít stejný vizuální vzhled pro více HTML stránek. Autorem myšlenky oddělit obsah od vzhledu je norský programátor Håkon Wium Lie. Nyní je publikovaným pod organizací W3C. -zminit se o verzi css

4.1 Specifikace

”Definice kaskádových stylů sestává z několika pravidel. Každé pravidlo obsahuje selektor a blok deklarací. Každý blok deklarací pak obsahuje deklarace oddělené středníky; a každá deklarace sestává z identifikátoru vlastnosti, následuje dvojtečka : a hodnota vlastnosti. Nepovinně ještě může následovat označení !important, které zvýší sílu deklarace.” [?]

4.1.1 Selektory

Pravidla jsou na HTML elementy uplatňována podle selektorů, a základní můžeme rozdělit následujícím způsobem.

- Selektor pro elementy jednoho typu. Například pro nadpis třetí úrovně `h3`. Zahrneme-li toto pravidlo do HTML, všechny nadpisy 3. úrovně budou modrou barvou, velikosti 10 pixelů a podtržené.
- Elementy s konkrétním atributem - názvem třídy nebo id.
 - Podle atributu id, jež musí být unikátní v celém dokumentu. Pravidla s tímto selektorem se použijí pro nejvýše jeden element a zapisují se *idname*.
 - Podle atributu class. Ten nemusí být unikátní. Zapisují se *.classname*.

```
.jmeno_tridy, #nazevid{
    font-style: italic;
    size: 1cm;
}
```

Pravidla mohou mít více selektorů oddělených čárkou. Pro všechny elementy s atributem *class = "jmenotridy"* a unikátní element s atributem *id = "nazevid"*, bude text psán kurzivou o velikost 1 cm.

- Elementy v závislosti na jejich umístění v hierarchii dokumentu. Například pravidla se selektorem *body div* budou aplikována pouze na elementy *div*, které jsou přímým potomkem elementu *body*. Neplatil by tedy pro *div* uzavřený v elementu *p*, uzavřeném v elementu *body*.

Výše vyjmenované sektory však nejsou kompletní. Existuje množství dalších selektorů. [?]

```
h3{
    color: blue;
    size: 10px;
    text-decoration: underline;
}
```


4.2 Zahrnutí do HTML

Existují tři možnosti, kde zapisovat CSS pravidla, aby byla zahrnuta do HTML.

4.2.1 inline zápis

```
<div style="border: 2cm dashed aquamarine;">
  Tento text bude ...
  Rohy budou zakulacené.
</div>
```

Tento zápis je přiřazen ke konkrétnímu elementu vedle zápisu jeho atributů.

Tento zápis se nedoporučuje používat, jelikož potlačuje výhody CSS - oddělení obsahu a vizuální podoby.

4.2.2 Zápis v hlavičce

CSS pravidla jsou zapsána v hlavičce HTML dokumentu do tagu `<head>`. Nevýhodou je

```
<style type="text/css">
  .class_name{
    border-radius: 2cm;
    border-color: aquamarine;
    border-style: dashed;
  }
</style>
```

aplikace pravidel pouze na jeden konkrétní dokument.

4.2.3 Externí CSS soubor

Nečastěji používaným způsobem je deklarace pravidel v externím souboru. Ten může být s

```
<head>
  <link rel='stylesheet' href='kaskadovy.css'>
</head>
```

HTML dokumentem provázán tagem `<link>`.

Atribut `href` udává relativní cestu k souboru, atribut `type` říká prohlížeči, aby daný soubor interpretoval jako CSS. Další možností je připojení externího souboru pomocí http hlavičky. Poslední možností, jak připojit externí soubor je tagem `<style>` s pravidlem `@import`.

5 Javascript

Javascript je programovací jazyk, který je společně s HTML a CSS jednou z hlavních technologií používaných pro tvorbu webových stránek, nicméně jeho použití se neomezuje pouze na webové stránky. U webových stránek se používá pro zajištění interaktivního designu a interakci s uživatelem. V roce 2022 98% webových stránek používalo javascript na straně klienta. Syntaxe Javascriptu patří do rodiny jazyků C/C++/Java. Navzdory podobnému jménu jsou Javascript a Java odlišné jazyky a název Java je v případě Javascriptu zahrnut pouze z marketingových důvodů.

5.1 Charakterisika

Jedná se o vysokouúrovňový, objektově orientovaný jazyk,

5.2 Vlastnosti

5.3 Historie

6 Objektově orientované programování

Objektově orientované programování (OOP) je programovací paradigma (styl, technika), založená na konceptu objektů, jež uchovávají data a kód, který by se měl vztahovat k datům objektu. Kód, jež je ve standardním smyslu funkcí, se v kontextu objektu nazývá metoda. Určitým protipólem k OOP je programování imperativní (procedurální). Základními pojmy OOP jsou:

- Objekt - množina proměnných, která představuje daný objekt. ogramu, který obsahuje abstrakce množiny proměnných, jež jsou uchovávány v objektu. k nimž z okolí objektu přistupováno. Nejprve je vytvořena třída *auto*, která obsahuje proměnné *znacka*, *rok_vyroby*, *model*. Poté je vytvořen samotný objekt *Audi*, který v sobě uchovává všechny proměnné, k nimž lze přistupovat. (implementace v javascriptu)
- Zapouzdření - k datům objektu je zakázáno přistupovat jinak, než přes rozhraní objektu a měnit je. K tomu typicky slouží speciální metody *get* a *set*
- Dědičnost - pro možnost větší abstrakce slouží dědičnost. Objekt může být potomkem jiného objektu. Tehdy přebírá jeho vlastnosti - data a metody. Tyto vlastnosti jsou dále součástí objektu a lze k nim přistupovat běžným způsobem.
- Polymorfismus - umožňuje různým objektům, které mají společného předka, aby byla zavolána metoda přes tohoto předka. Implementace dané funkce se v potomcích typicky liší. Dalším druhem polymorfismu (parametrický) je volání funkce pro různé datové typy. Příklad z jazyka *c++*, ve kterém to umožňuje použití šablon.

7 Verzovací systémy

Verzovací systémy jsou nástroje pro uchovávání změn libovolných souborů v historii. Dále jsou používány k usnadnění vývoje nejčastěji softwarových projektů při týmovém vývoji. Je tedy možné kdykoli dohledat autora libovolné změny a stav souboru k danému datu. Verzovací systémy jsou nejčastěji používány pro zaznamenávání změn ve zdrojových souborech programů. Je však možné je použít k verzování libovolných dat.

Pro vývoj tohoto projektu byl využit verzovací systém git, který bude popsán níže.

Verzovací systémy lze dělit podle způsobu distribuce dat mezi vývojáři.

7.1 Centralizované systémy

První možností je centralizovaný systém, který pracuje s jedním hlavním servrovým úložištěm, k němuž uživatelé (vývojáři) přistupují a upravují jej. Většina operací s repozitářem vyžaduje připojení k onomu serveru.

7.2 Distribuované systémy

Oproti centralizovaným verzovacím systémům neexistuje centrální repozitář. Naproti tomu vlastní každý uživatel vlastní kopii projektu. Změny provedené uživatelem jsou poté sdíleny s ostatními typicky pomocí smluveného serveru. Tento server je však možné kdykoli zaměnit s libovolným jiným.

7.3 Git

Git je příkladem distribuovaného verzovacího systému. Je vyvíjen od roku 2005, kdy projekt započal Linus Torvalds, hlavní vývojář linuxového jádra, aby jej mohl udržovat. Předtím byl pro správu linuxového jádra používán verzovací systém BitKeeper, tehdy proprietární, dnes již open-source. [?] Git je používán pro správu malých projektů, včetně tohoto, tak i pro rozsáhlé projekty, jako například [blender](#) nebo již zmíněné [linuxové jádro](#).

7.4 Vlastnosti

Následující požadavky byly klíčové při vývoji gitu a nadále se těmito vlastnostmi vyznačuje:

- Git významně podporuje paralelizaci vývoje v tzv. větvích (branch). Díky tomu lze pracovat na jednotlivých změnách např. v programu paralelně, aniž by došlo k promítnutí změny do hlavní verze programu. Až po otestování funkcionality může být přidána do hlavní větve programu (tzv. merge).
- Vyznačuje se vysokou efektivitou při práci se soubory, a proto je použitelný i u velkých projektů, aniž by operace trvaly nepřiměřeně dlouho.
- Vysoká ochrana proti nechtěnému poškození souborů.

7.5 Použití v projektu

Při vývoji tohoto projektu byl git použit jednak pro zaznamenávání provedených změn, užitečné zejména při samotném vývoji hry - psaní kódu, a také pro sdílení práce s vedoucím prostřednictvím webové stránky Github. Na [této](#) webové adrese na nechází zdrojové kódy k práci.

7.6 Github

Github je webová služba umožňující sdílet a uchovávat gitové repozitáře (projekty), buďto jako soukromé (private), nebo veřejné (public). Uživatelům s oprávněním umožňuje komentovat jednotlivé commity a klonovat repozitáře pro vlastní potřebu.

8 L^AT_EX

L^AT_EX je rozšíření jazyku Tex, určenému k sázení dokumentů. TeX je, podobně jako například HTML, značkovací jazyk - formátování výsledného dokumentu je zajištěno množinou značek, které předdefinovaným způsobem ovlivňují vzhled vzniklého dokumentu. Svou filozofií, určenou k vytváření technických a matematických dokumentů, podporuje zápis matematických vzorců, chemických sloučenin i dalších technických specifikací.

8.1 Historie

TeX byl vytvořen stanfordským profesorem Donaldem Knuthem, počítačovým vědcem. První verzi vydal v roce 1978. Motivací ke vzniku byla nedostatečná kvalita tehdejších sazečských programů na Stanfordské univerzitě a s ní spojená nízká kvalita školních publikací. Na jeho práci navázal Leslie Lamport, jež vytvořil sadu maker k Texu, nazývaná LaTeX. Důvodem byla značná složitost sázení textu v samotném Texu. L^AT_EX svou koncepcí sázení značně zjednodušuje a činí jej dostupnější.

8.2 WYSIWYG editory

Jistou alternativou k vytváření dokumentů skrze značkovací jazyky jsou WYSIWYG editory. Poněkud exoticky znějící zkratka pochází z anglického: what you see is what you get. V těchto editorech je upravovaný dokument zobrazován stejně jako výsledný dokument. Typickým příkladem WYSIWIG editorů mohou být programy z kancelářského balíčku Microsoft Office - Word, Excel, Power Point nebo programy LibreOffice.

8.3 Příklady

Ukázkový příkladem podpory matematické notace nám poslouží následující zápis matic.

$$\left(\begin{array}{cc|cc} c & -c & 1 & 0 \\ c & c & 0 & 1 \end{array} \right) \sim \left(\begin{array}{cc|cc} 1 & -1 & \frac{1}{c} & 0 \\ 1 & 1 & 0 & \frac{1}{c} \end{array} \right)$$

Tohoto výsledku je docíleno jednoduchou sérií značek:

8.4 Použití v projektu

V tomto projektu byl použit L^AT_EX spolu mnoha balíčky, jež slouží k dalšímu rozšíření jazyka. Jedním ze zajímavých balíčků je balíček babel s parametrem czech, který se stará o typografická pravidla jednotlivých jazyků. V tomto případě Češtiny, kdy se sám stará mimo jiné o správné odsazování jednoslabičných spojek, dělení slov a zarovnávání odstavců, jež se v Češtině liší od anglického standardu.

Pro překlad TeXu byl použit konzolový program pdf_latex.

Seznam obrázků

Seznam použité literatury a zdrojů informací

- [1] HISTORY OF HTML [online]. [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://www.bu.edu/lernet/artemis/years/2020/projects/FinalPresentations/HTML/historyofhtml.html>
- [2] HTML. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/HTML>
- [3] On the Difficulty of Counting the Number of HTML Elements [online]. [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://meiert.com/en/blog/the-number-of-html-elements/>
- [4] Hypertext Markup Language. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language
- [5] CSS2 – selektory, pseudotřídy a pseudoelementy [online]. [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://www.interval.cz/clanky/css2-selektory-pseudotridy-a-pseudoelementy/>
- [6] JavaScript. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [7] JavaScript. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [8] Object-oriented programming. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Object-oriented_programming
- [9] Git. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-12-18]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Git>
- [10] Reference [online]. [cit. 2023-01-06]. Dostupné z: <https://git-scm.com/docs>
- [11] Tex. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-12-19]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/TeX>
- [12] Tex. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-12-19]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/LaTeX>