

```
mirror_mod = modifier_ob.  
Set mirror object to mirror.  
mirror_mod.mirror_object =  
operation == "MIRROR_X":  
mirror_mod.use_x = True  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Y":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier_ob))  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_objects  
data.objects[one.name].select  
  
print("please select exactly  
-- OPERATOR CLASSES --  
  
types.Operator):  
X mirror to the selected  
object.mirror_mirror_x"  
mirror X"  
  
context):  
context.active_object is not
```

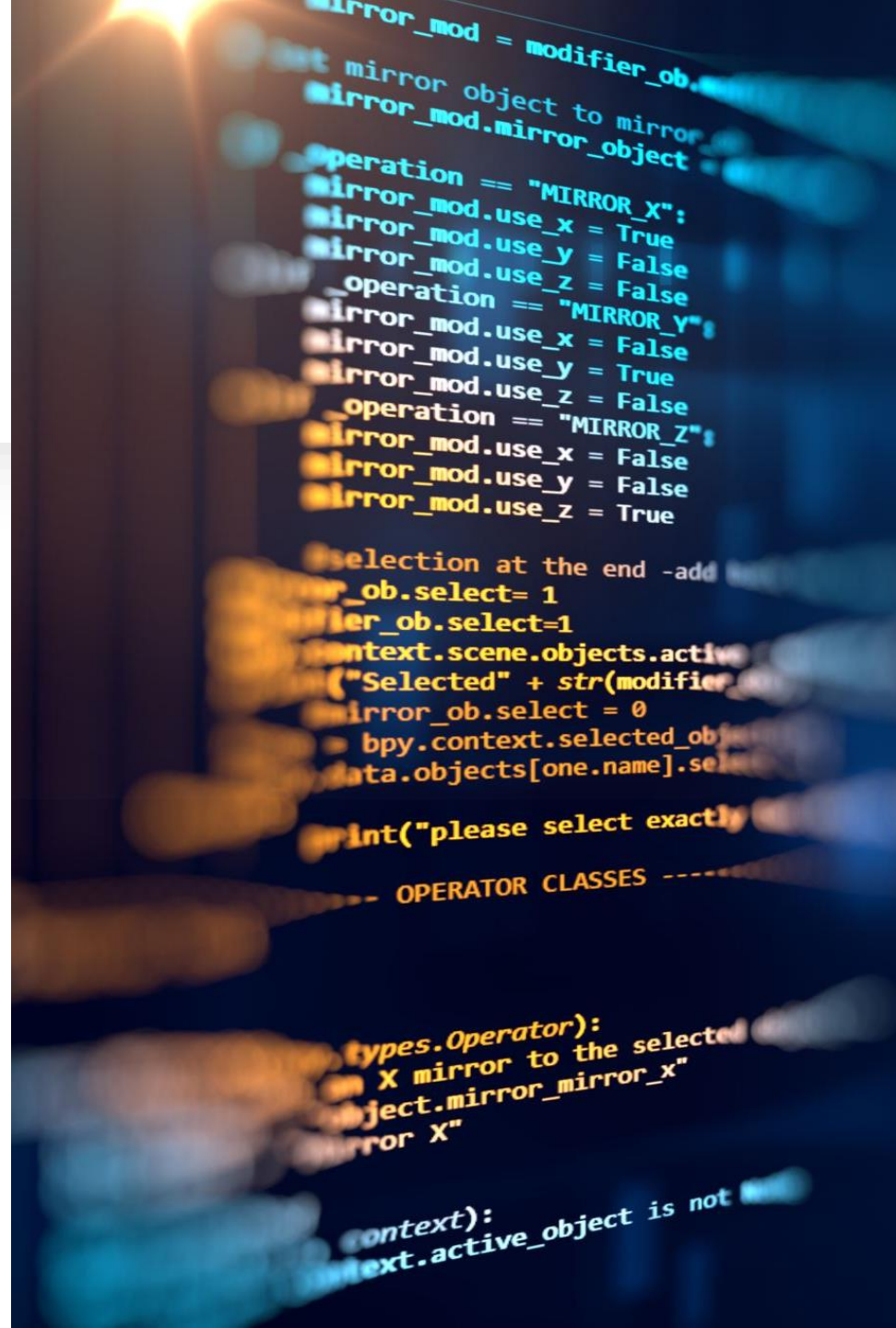
# HTML

Petr Mikyska

4ITA

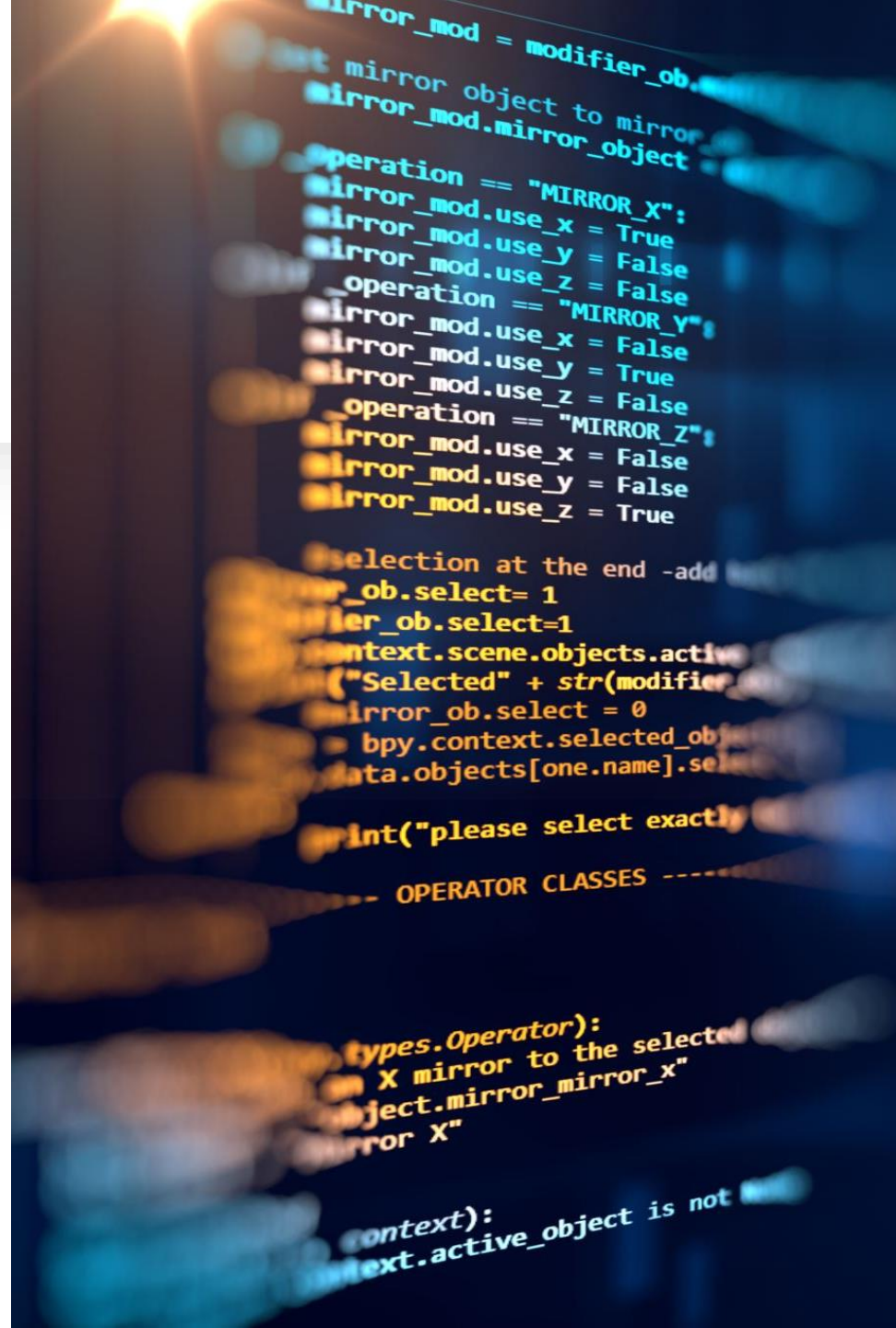
# Co je HTML?

- **HTML** (HyperText Markup Language) je základní značkovací jazyk pro tvorbu webových stránek, propojeny hypertextovými odkazy
- **Historie:** První verze byla vytvořena v roce 1993
- **Funkce:** HTML definuje strukturu obsahu webu



# Role HTML ve webu

- HTML spolupracuje s CSS (styly) a JavaScriptem (interaktivita).
- HTML poskytuje strukturu, CSS design a JavaScript dynamické funkce.





# Základní struktura HTML dokumentu

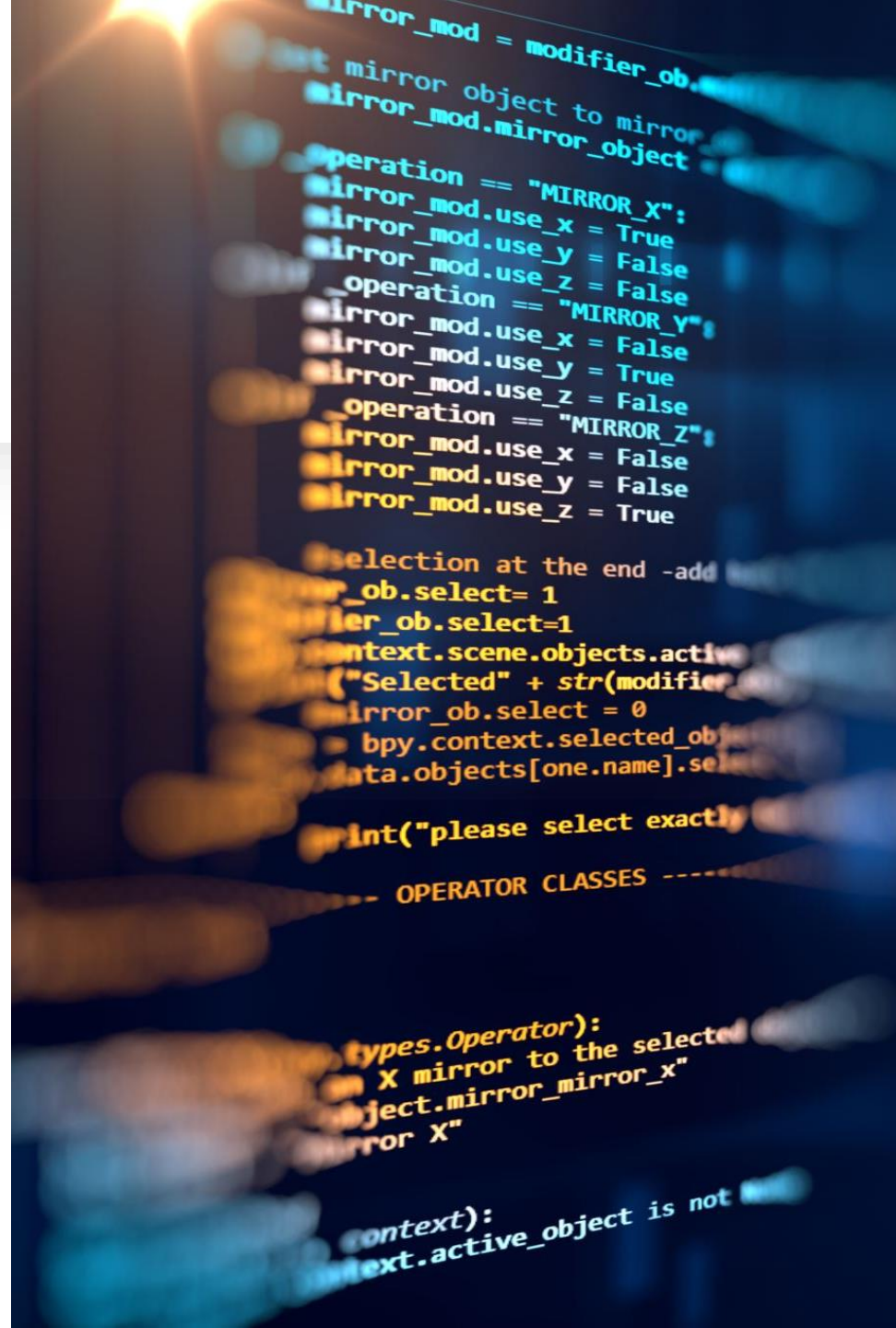
- Struktura HTML:
- `<!DOCTYPEhtml>`  
`<html>`  
`<head>`  
`<title>Titul stránky</title>`  
`</head>`  
`<body>Obsah stránky</body>`  
`</html>`
- Hlavní prvky: `<html>`, `<head>`, `<title>`, `<body>`

# Základní HTML značky – Textové prvky

- Nadpisy: <h1> až <h6>
- Odstavce: <p>
- Formátování textu: <strong>, <em>, <b>, <i>, <u>, <s>, <sup>, <sub>

# Odkazy a obrázky

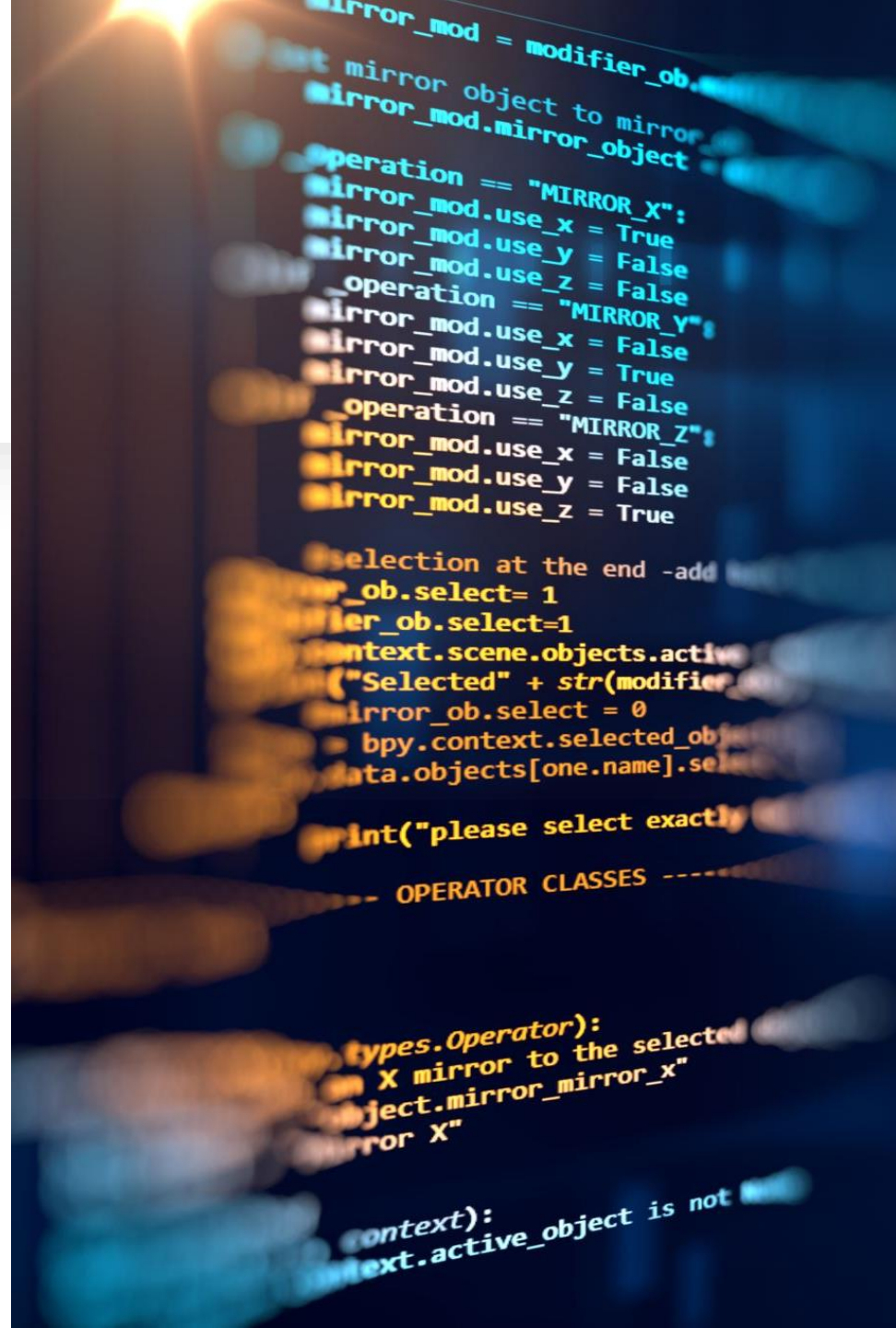
- Odkazy: `<a href='url'>Text odkazu</a>`
- Obrázky: `<img src='obrazek.jpg' alt='Popis obrázku'>`





# Seznamy v HTML

- Neuspořádaný seznam:
  - <ul>
  - <li>Položka 1</li>
  - <li>Položka 2</li>
  - </ul>
- Uspořádaný seznam:
  - <ol>
  - <li>Položka 1</li>
  - <li>Položka 2</li>
  - </ol>



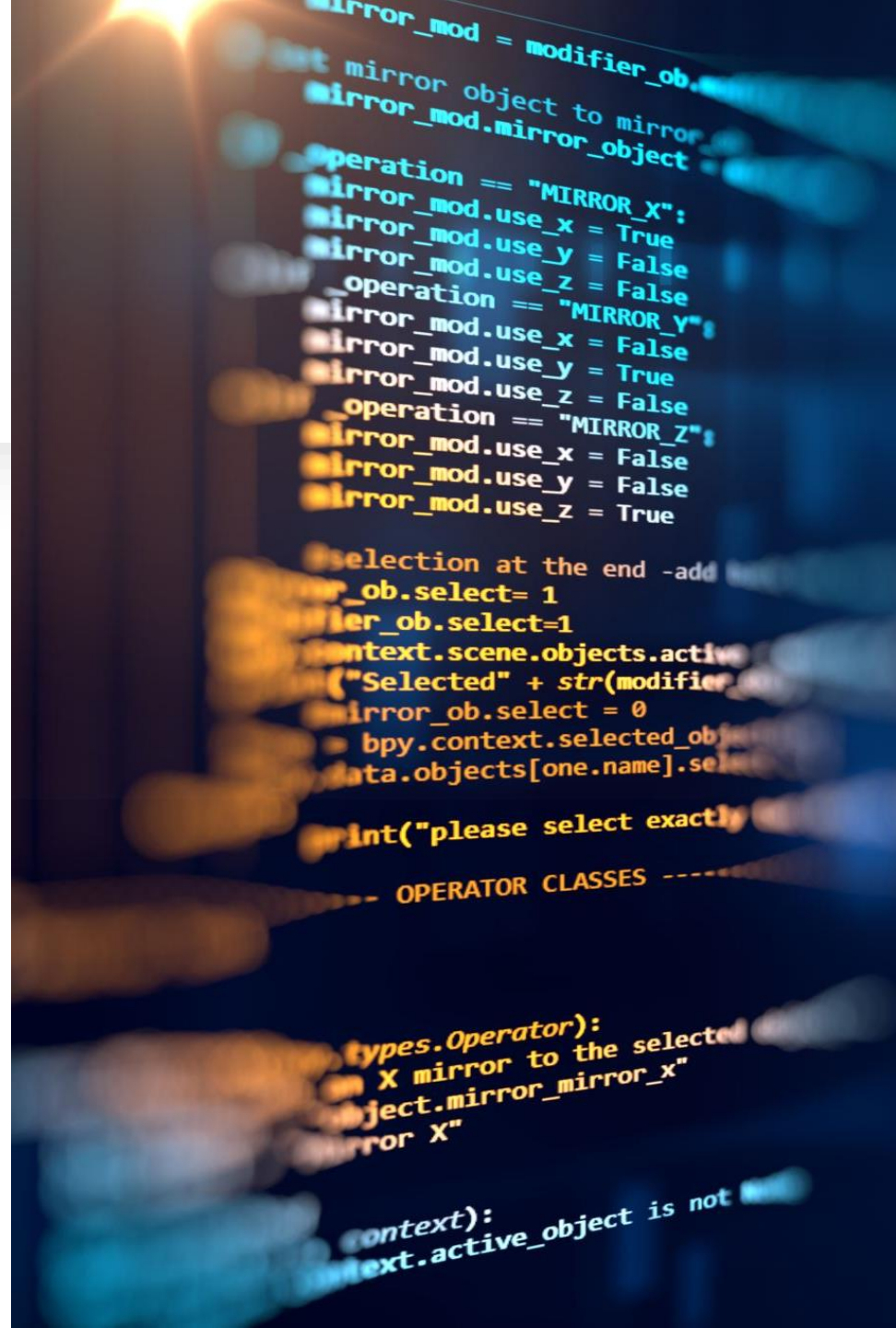
# Atributy a kontejnery

- Atributy:  
Vlastnosti značek (např. class, id, src)
- Kontejnery:  
Umožňují organizovat obsah na stránce (např. div, article, section, header, footer, nav)



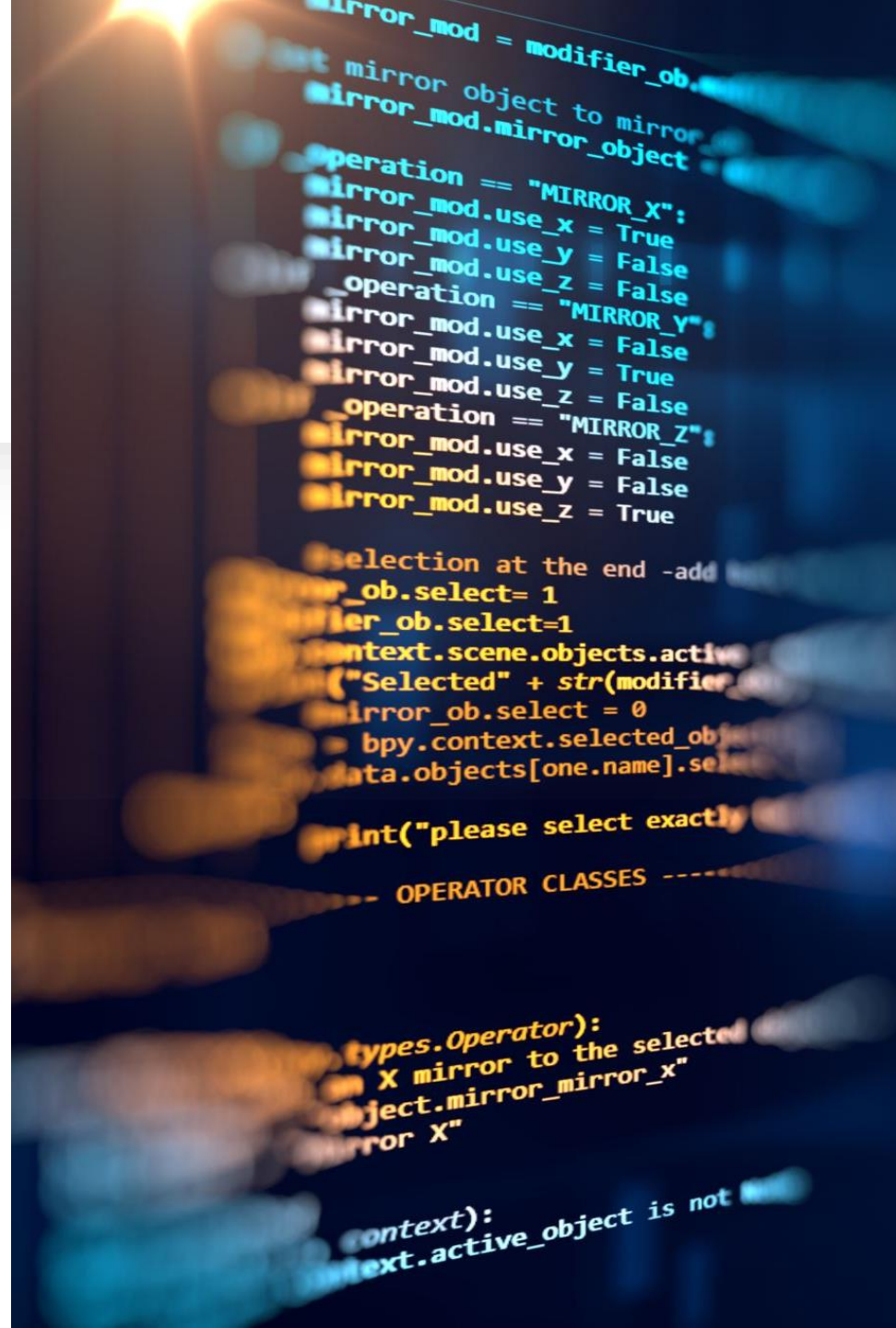
# Párové tagy

- Párové tagy jsou HTML značky, které mají počáteční a koncový tag.
- Příklad: `<p> ... </p>` (odstavec), `<h1> ... </h1>` (nadpis).
- Text nebo obsah mezi těmito tagy je tímto tagem formátován.



# Nepárové tagy

- Nepárové tagy jsou HTML značky, které nemají koncový tag.
- Příklad: <img> (obrázek), <br> (zalomení řádku), <hr> (vodorovná čára).
- Tyto tagy samy o sobě reprezentují celý prvek a neuzavírají žádný obsah.



# Formuláře v HTML

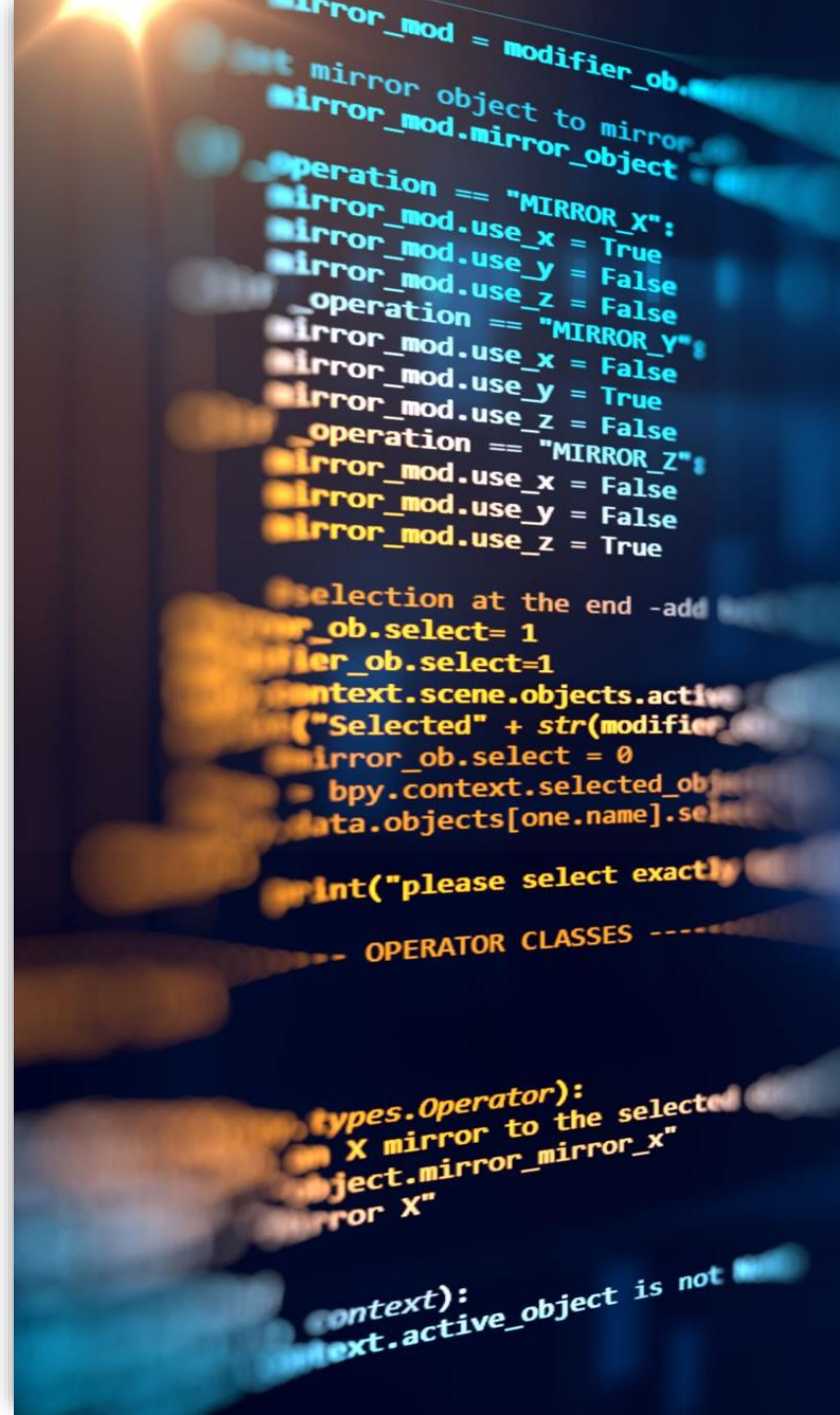
- Základní značky:  
`<form action='/submit' method='post'>`  
`<input type='text' name='jmeno'>`  
`<button type='submit'>Odeslat</button>`  
`</form>`
- Metody odesílání:  
GET – získání dat ze serveru  
POST – odeslání dat na server



# Formuláře v HTML

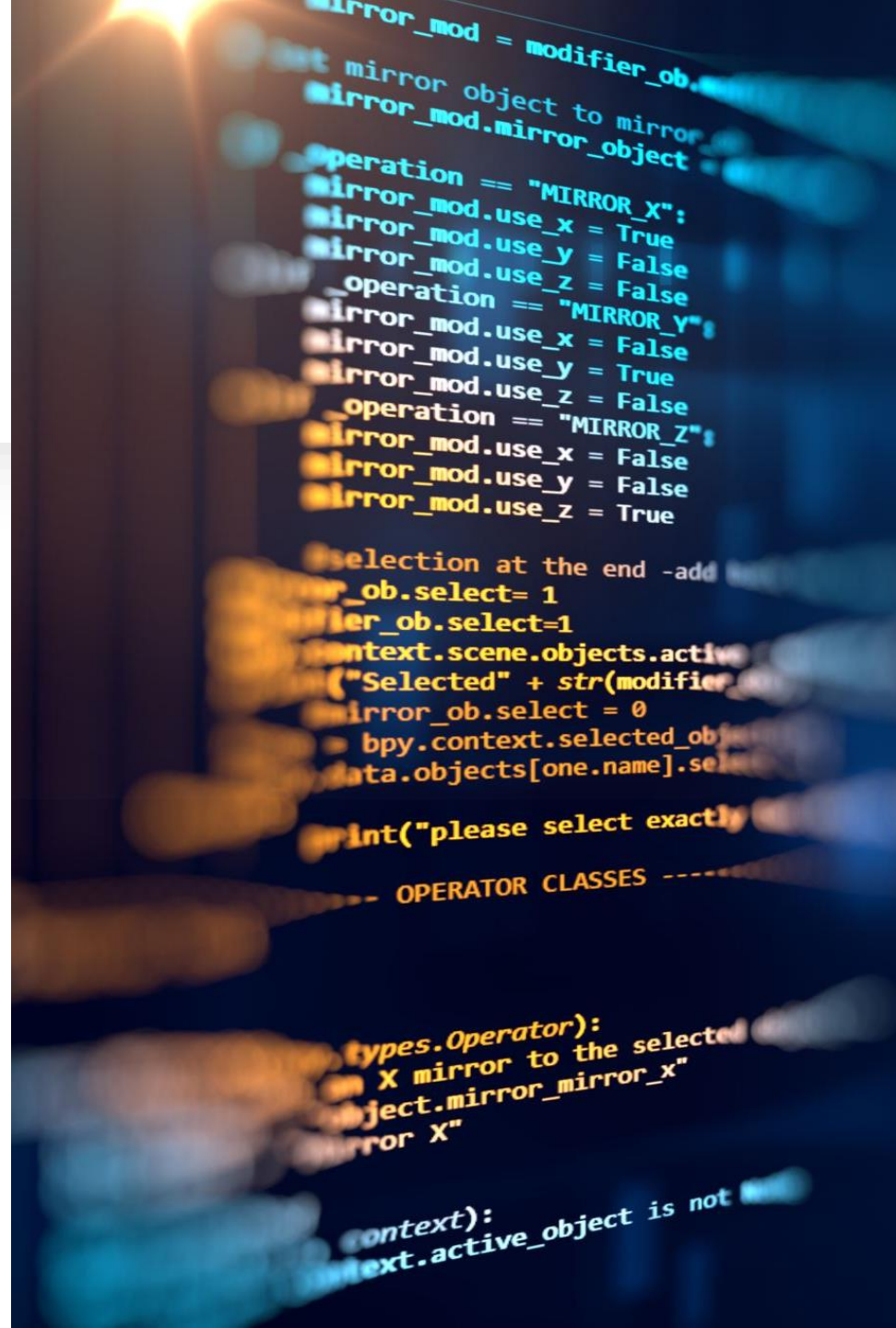
Vstupní prvky:

1. Textové pole (<input type = „text“>)
2. Heslo (<input type = „password“>)
3. E-mail (<input type = „email“>)
4. Okdaz (<input type = „url“>)
5. Číslo (<input type = „number“>)
6. Zaškrťovací pole (<input type = „checkbox“>)
7. Radiové tlačítka (<input type = „radio“>)
8. Tlačítko pro odeslání (<input type = „submit“>)
9. Tlačítko pro resetování (<input type = „reset“>)
10. Textová oblast (<textarea>)



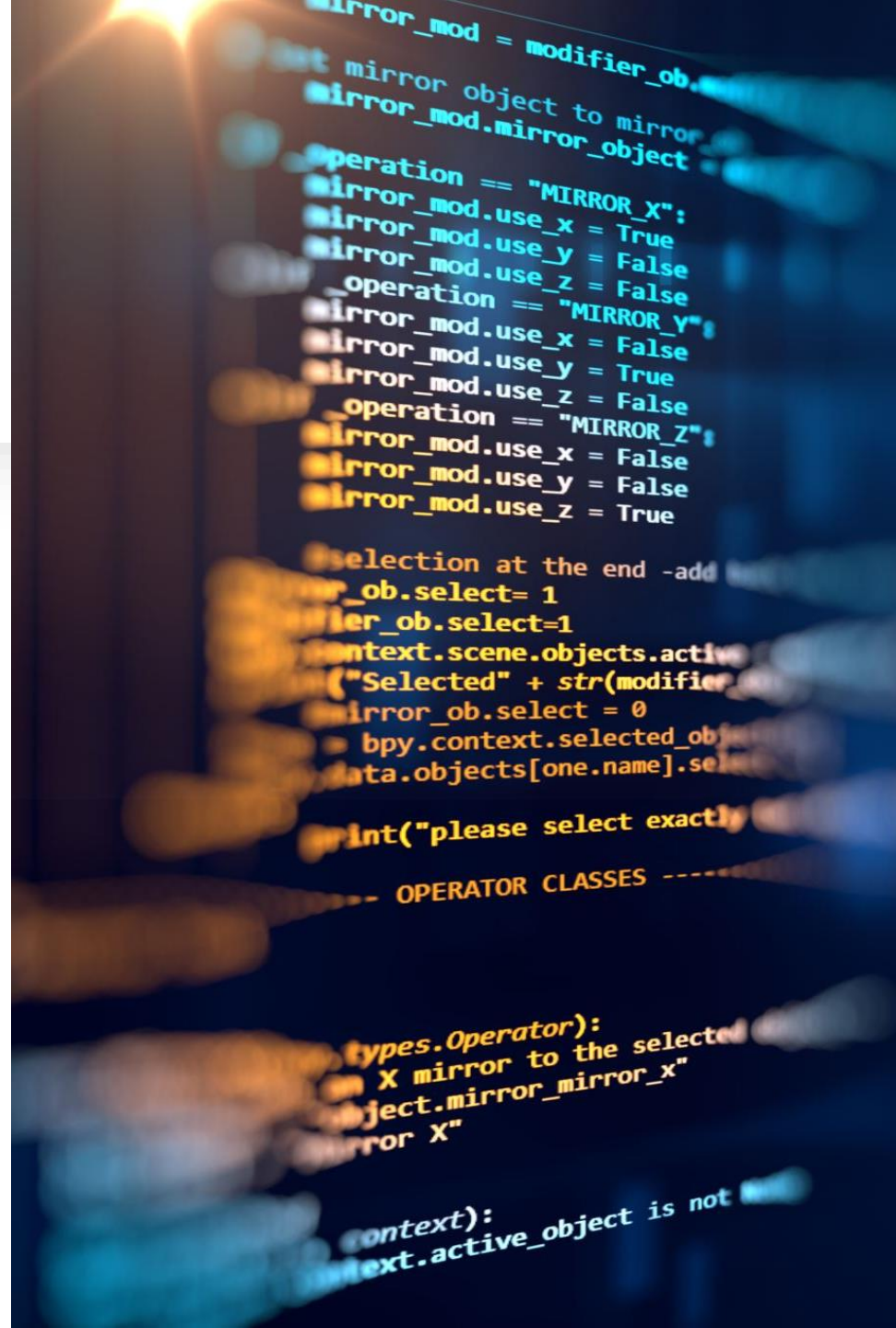
# Multimédia

- Vkládání videí:  
    <video controls>  
    <source src='video.mp4'  
type='video/mp4'>  
    </video>
- Vkládání audia:  
    <audio controls>  
    <source src='audio.mp3'  
type='audio/mpeg'>  
    </audio>



# Pokročilé HTML5 prvky

- Semantické značky: <header>, <nav>, <article>, <section>, <footer>
- Responsivní design: <meta name='viewport' content='width=device-width, initial-scale=1'>





```

mirror_mod = modifier_ob.mirrors
    #set mirror object to mirror
    mirror_mod.mirror_object = mirror_ob

    if operation == "MIRROR_X":
        mirror_mod.use_x = True
        mirror_mod.use_y = False
        mirror_mod.use_z = False
    elif operation == "MIRROR_Y":
        mirror_mod.use_x = False
        mirror_mod.use_y = True
        mirror_mod.use_z = False
    elif operation == "MIRROR_Z":
        mirror_mod.use_x = False
        mirror_mod.use_y = False
        mirror_mod.use_z = True

    #selection at the end -add
    mirror_ob.select= 1
    modifier_ob.select=1
    bpy.context.scene.objects.active = mirror_ob
    bpy.ops.object.mirror(modifier=modifier_ob.name)
    mirror_ob.select = 0
    one = bpy.context.selected_objects[0]
    bpy.data.objects[one.name].select = 1

    print("please select exactly one object")

-- OPERATOR CLASSES -----

```

```

bpy.types.Operator):

```

```

    #set X mirror to the selected object
    mirror_x = mirror_ob.mirrors[0]
    mirror_x.mirror_object = mirror_ob
    mirror_x.mirror_object = mirror_ob

```

Děkuji za pozornost

```

    bpy.context):
    bpy.context.active_object is not None

```