

OBSAH

Část první: Úvod do Internetu

1. Internet: od statiky k dynamice	3
1.1 Jak se na webu zrodila interaktivita	3
1.2 Skripty a jejich využití	5
2. Internet Explorer 5.0	7
2.1 Co najdeme v okně Internet Exploreru a jak ho nakonfigurovat	7
2.2 Jak zobrazit stránku adresou, kterou znáte?	9
2.3 Jak ovládat stránku v prohlížeči	10
2.4 Jak se vrátit na již navštívenou stránku?	10
2.5 Jak se podívat na svoji oblíbenou stránku?	12
2.6 Jak uložit aktuální stránku na disk?	14
3. Základy jazyka HTML	15
3.1. Co je HTML	15
3.2 Zdrojový text HTML	16
3.3 Práce s textem	18
3.4 Barvy webové stránky	21
3.5 Obrázky na stránkách	23
3.6 Odkazy	29

Část druhá: První kroky do života stránky

1. Formuláře v HTML	35
1.1 Textová políčka	36
1.2 Políčka o větším počtu řádků	38
1.3 Roletky - výběr ze seznamu	39
1.4 Přepínače, zatrhávaná políčka	42
1.5 Tlačítka formulářů	44
1.6 A jak je to v praxi?	46
2. Skripty – interaktivita webu	49
2.1 Jak integrovat skript do webové stránky	49
2.2 Události prohlížeče	52
3. Kaskádové styly	55
3.1 Jak nadefinovat styl v dokumentu	57
3.2 Práce s písmem a jeho vlastnostmi	61
3.3 Barvy textu a pozadí	64
3.4 Formátování textu	66
3.5 Důležité vlastnosti stylů	69

Část třetí: Úvod do JavaScriptu

1. Krátce na úvod	75
2. Proměnné, výrazy a práce s nimi	77
2.1. Co jsou proměnné	77

2.2 Definice proměnných	78
2.3 JavaScript – proměnné bez určeného typu	79
2.4 Základní typy hodnot proměnných	78
2.6 Práce s texty	85
3. Vestavěné objekty JavaScriptu	89
3.1 Objekt <i>string</i> – práce s řetězci	89
3.2 Objekt <i>Math</i> – výpočet matematických funkcí	90
3.3 Objekt <i>Date</i> – práce s datem a časem	92
4. Základní příkazy JavaScriptu	93
4.1 Podmínka – příkaz <i>if</i>	93
4.2 Základní cyklus – příkaz <i>while</i>	95
4.3 Rozšířený cyklus – příkaz <i>for</i>	96
4.4 Přerušení cyklu – příkazy <i>break</i> a <i>continue</i>	98
4.5 Jednoduchá práce s objekty – příkaz <i>with</i>	99
5. Funkce a jejich využití	101
5.1 Zápis, definice a volání funkce	102
5.2 Opakované (rekurzivní) volání funkce	105
6. První programy v JavaScriptu	107
6.1 Práce s formuláři	107
6.2 Kalkulačky	113
6.3 Datum a čas	117

Část čtvrtá:

Objektové programování a DHTML

1. Objekty prohlížeče a jejich využití	123
1.1 Objekt <i>window</i> – okno prohlížeče	124

1.2 Objekt <i>document</i>	130
1.3 Formulář – objekt <i>form</i>	132
1.4 Další zajímavé a užitečné objekty	134
2. Události a jejich obsluha	137
2.1 Události a jejich stručný popis	137
2.2 Objekt <i>event</i> – určení původce události	140
3. Příklady využití DHTML	145
3.1 Hodiny běžící přímo ve stránce	145
3.2 Odpočítávání před přechodem na další stránku	146
3.3 Pulzující text	147
3.4 Obrázky měnící se při přejetí myši	148
Příloha	
Co je to Hyperlink a jak jej používat	
1. K čemu slouží Hyperlink	153
1.1 Co vám Hyperlink nabízí	153
1.2 Jak na Hyperlinku založit stránku?	155
1.3 Co je to El Barto	157
Rejstřík	159