

# Obsah

## KAPITOLA I

### Web bez tajemství 1

- Kde se vzal web a jeho stránky 2
- Stručná historie World Wide Webu 8

## KAPITOLA II

### Zásady správné tvorby webových stránek 11

- „Strukturalisti“ a „prezentátoři“ 13
- Kdo jsou lidé čtoucí vaše stránky? 13
- Mám myslet na specifický prohlížeč? 14
- Myslete na rychlost připojení a průchodnost linek 14
- Příkaz dne: zjednodušte 15
- Jak umísťovat do textu odkazy 16
- Manipulujeme s obrázky 17
- Imagemapy? Raději ne! 18
- Pro snadnou plavbu webovou stránkou 19
- Myslete na bezpečnost 20
- Kontrolujte a ověřujte – stali jste se vydavateli! 21
- Netiquette není jen slušnost v síti 21
- Hierarchie a obsah 23

## KAPITOLA III

### Učíme se jazyku HTML 25

- Standardy a verze HTML 26
- Microsoft nebo Netscape? 27
- Pravidla syntaxe HTML 27
- Lekce 1: Základní části stránky 29
- Sekce HEAD podrobněji 31
- Co obsahuje část BODY 34
- Lekce 2: Tag BODY 36
- Lekce 3: Nadpisy 40
- Lekce 4: Text a jeho základní formátování 42
- Lekce 5: Tagy pro formátování odstavců a textových bloků 45

Lekce 6: Formátování textových řetězců	47
Lekce 7: Tagy FONT, BASEFONT pro formátování řetězců a méně časté tagy	50
Lekce 8: Seznamy a výčty	55
Lekce 9: Kouzlení s vodorovnou linkou, sloupce a mezery	60
Lekce 10: Práce s odkazy	62
Lekce 11: Obrázky	69
Lekce 12: Tvorba vzhledu formulářů	75
Lekce 13: Co se nevešlo	79

#### KAPITOLA IV

### Tabulky, rámy a styly 85

Vytváříme tabulky	86
Rámy neboli frames	98
Pracujeme se styly – CCS, Cascading Style Sheets	107
Formátování textu	116
Vlastností rámečku	118
Seskupování, dědičnost, třídy (CLASS) a identifikátory (ID)	124
Kaskádovací styly, druhá verze	131

#### KAPITOLA V

### HTML 4.0 139

Stručný přehled změn	140
Text a jeho strukturování	143
Tabulky	144
Formuláře	148

#### KAPITOLA VI

### DHTML 159

Dynamické HTML	160
Proč zrovna DHTML	160
Kde a kdy?	160
Jak se to celé programuje	161
Co byste měli znát, než budete číst dál	161
Jdeme na to	161
Aby to bylo efektní	167
Načasujte si to	168
Kam já to jenom dál?	170
Ještě jednou s obrázky	173

Pracujeme s daty	174
Malá tečka nakonec	177

## KAPITOLA VII

### XML 179

Malý náhled na XML	180
Co a k čemu je XML?	180
Kde se s ním setkáte	181
Již ne tak volně	182
XML poprvé	182
Od HTML k datům	186
To hlavní DTD	187
Exkurze končí	193

## KAPITOLA VIII

### Kanály 195

Tak jako doposud	196
Poněkud jinak	197
Nezbytná omáčka	197
Co tedy udělat, když chci mít svůj vlastní kanál?	198
Je to opravdu všechno?	201
Co umožňuje Microsoft Internet Explorer 4.0 a vyšší	201
Stavba souboru CDF	204
Kanály pro pokročilé	211
Kanál jako šetřič obrazovky	213
Upozornování na aktualizaci kanálu prostřednictvím e-mailu	214
„Neviditelný“ dokument	214
Kdo váš kanál používá?	214
Referenční přehled nepoužívanějších tagů CDF, s nimiž pracuje Internet Explorer 4.0	215

## KAPITOLA IX

### HomeSite editor stránek WWW 225

Rychlý začátek	226
Nápověda	229
Práce se soubory	232
Práce s dokumentem	238
Zabudovaný prohlížeč	252
Návrhový režim	253

<b>Kódování HTML</b>	<b>255</b>
<b>Klávesové zkratky</b>	<b>301</b>

#### KAPITOLA X

<b>FrontPage 2000 editor stránek WWW</b>	<b>303</b>
--	------------

Co všechno umí FrontPage 2000?	304
FrontPage Web	305
Vytváříme stránku WWW	319
Vaše první stránka	320

#### KAPITOLA XI

<b>Grafika na World Wide Webu</b>	<b>337</b>
-----------------------------------	------------

Grafika pro WWW	338
Základní formáty grafiky a otázky barevnosti	338
Barvy	341
Obrázek a co si s ním můžeme dovolit	343
Jednotlivé kategorie grafiky	349
Základní grafické prostředky jazyka HTML	354
Kaskádované styly – CSS	363
Programy použitelné pro tvorbu webové grafiky	365

#### KAPITOLA XII

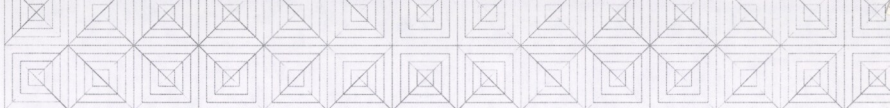
<b>Macromedia Flash 4.0</b>	<b>367</b>
-----------------------------	------------

Co je to FLASH?	368
Začínáme s FLASH 4.0	369
Přehled a popis funkcí FLASH 4.0	375
Importované grafické prvky	382
Vrstvy (Layers)	383
Symboly a situace	386
Tvorba animací	389
Interaktivita	392
Vkládání zvuků	398
Publikování FLASH-prezentací	400

#### KAPITOLA XIII

<b>Skutečné programování v prostředí Internetu</b>	<b>407</b>
--	------------

Java	408
------	-----



JavaScript	409
Visual Basic Script	409
Server side jazyky	409
ActiveX	410
Programování na straně serveru WWW – CGI, Perl, C++...	410

#### KAPITOLA XIV

### CGI – Common Gateway Interface 411

Co může být programem CGI	415
Bezpečnost programů CGI	415
Proměnné prostředí	416
Vstup programů CGI	418
Příkazový řádek	419
Speciální informace	419
Jak zpracovat data z formuláře?	420
Výstup programů CGI	420
Několik slov na závěr	422

#### KAPITOLA XV

### Úvod do jazyka JavaScript 423

První program	426
Objekty programovacího jazyka JavaScript	430
Funkce v jazyce JavaScript	439
Události	441
Kde hledat informace o JavaScriptu	444

#### KAPITOLA XVI

### Visual Basic Script 445

Co vlastně je a kde se vzal Visual Basic Script	446
Jak na Visual Basic Script	446
Úplně od základů	447
Jeden řádek programu	447
Velká nebo malá písmena	448
Základem všeho jsou proměnné	448
Vstup a výstup	450
Základní konstrukce VB Scriptu	452
Procedura	457
Objekty prohlížeče, s nimiž můžete pracovat	458



KAPITOLA XVII

**IIS & ASP**

**469**

Internet Information Server	470
Internet Database Connector	470
Co jsou to Active Server Pages	471
Bezpečnost a IIS	473
Virtuální adresáře	473
Nastavení výchozího skriptovacího jazyka	474
Jak vytvořit nový webový server	474
Provoz několika webových serverů na jedné IP-adrese	476
Default document name	477
Nastavení vlastností existujícího webového serveru	477
Spouštění, zastavení a pozastavení webu	477
Vzdálená administrace	477
Vývoj aplikací ASP	478
Soubor GLOBAL.ASA	478
Objekty ASP	479
Objekt Application	479
Metoda MapPath	481
Obsah objektu Application	481
Objekt Session	481
Platnost komponent a proměnných	483

DODATEK

**Tagy META, jejich význam a použití**

**509**

Atribut HTTP-EQUIV	510
Atributy NAME	511

**Rejstřík**

**513**