

# Stručný obsah

1. Vkládání prvků ActiveX: Tlačítka a popisky .....	25
2. Tvorba skriptů ve VBS .....	49
3. Podrobný rozbor prvků ActiveX .....	81
4. Práce s grafikou .....	111
5. Tvorba interaktivních stránek: Textová pole .....	145
6. Další prvky interaktivních stránek: Seznamy, přepínače a nabídky .....	163
7. Prezentace dat, dokumentů a myšlenek .....	187
8. Multimédia: hudba, zvuk a video .....	217
9. Práce s Agenty .....	255
10. Popis jazyka VBScript .....	279
11. Spolupráce VBS a HTML .....	303
12. Popis prostředí ActiveX Control Pad .....	321
13. Principy technologie ActiveX .....	335
14. Popis objektového modelu Internet Exploreru .....	349
15. Analýza neznámých prvků ActiveX .....	377
16. Základy jazyka Visual Basic 5 Control Creation Edition .....	399
17. Tvorba a použití nových prvků .....	421
18. Pohled do budoucnosti ActiveX .....	445
Slovník pojmů .....	459
Rejstřík .....	465

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	17
Požadujeme určitou představivost .....	17
Co je cílem této knihy .....	17
Uspořádání knihy .....	18
Část I .....	18
Část II .....	19
Část III .....	20
Příklady programů .....	20
Stažení původních programů .....	20
Výpisy .....	20
Konvence použité v textu .....	21
Připravit, pozor ... ..	22
<b>Část I: Úvod do ActiveX</b> .....	23
<b>1. Vkládání prvků ActiveX: Tlačítka a popisky</b> .....	25
1.1 Nástroje, se kterými budeme pracovat .....	25
Internet Explorer .....	25
ActiveX Control Pad .....	26
Visual Basic 5 Control Creation Edition .....	26
1.2 Nastavení pracovního prostředí .....	26
Adresářová struktura .....	27
Nastavení IE jako výchozího prohlížeče .....	27
Přechod mezi Control Padem a IE .....	28
1.3 Začínáme: Úvod do HTML .....	29
1.4 Vkládání tlačítek a popisků pomocí editoru objektů .....	33
Vložení příkazového tlačítka .....	34
Vložení popisku .....	39
1.5 Umístění tlačítka a popisku pomocí HTML Layout Control .....	42
Část v HTML .....	42
Uspořádání .....	42
1.6 Shrnutí .....	48
1.7 Co všechno již umíte .....	48
<b>2. Tvorba skriptů ve VBS</b> .....	49
2.1 Vylepšení webové stránky .....	49
Změna textu .....	49
Úprava vzhledu textu .....	50
Vložení hypertextového odkazu .....	51
2.2 Úpravy prvků ActiveX pomocí textového editoru .....	53
2.3 Práce s průvodcem skripty Script Wizard .....	55
Nastavení průvodce .....	55
Součásti průvodce .....	56
Navázání akcí na události .....	56
Výsledek činnosti průvodce .....	58
2.4 Programování události dvojitého klepnutí a události z klávesnice a myši .....	59

Klepnutí a dvojité klepnutí .....	59
Programování kláves .....	62
Programování událostí z myši .....	64
Zkouška funkčnosti .....	64
2.5 Programování pomocí HTML Layout Control .....	67
Úpravy programu v HTML .....	67
Práce v prostředí HTML Layout Control .....	67
Otáčení textem .....	71
Plynulé otáčení .....	72
2.6 Konvence při pojmenovávání prvků .....	79
2.7 Shrnutí .....	80
2.8 Co všechno již umíte .....	80
<b>3. Podrobný rozbor prvků ActiveX .....</b>	<b>81</b>
3.1 Analýza vytvořených prvků .....	81
Práce s registrem Windows 95 .....	82
Registrované prvky .....	84
3.2 HTML Layout Control .....	84
3.3 Rozbor HTML značky <OBJECT> .....	86
Atribut CODEBASE .....	86
Dva experimenty s CODEBASE .....	90
Další atributy značky <OBJECT> .....	93
3.4 Rozbor skriptů v jazyce VBS .....	95
Atributy HTML značky <SCRIPT> .....	95
Rozbor prvního skriptu .....	95
Pokračujeme v rozboru prvního skriptu .....	96
Použití vestavěných metod .....	103
3.5 Shrnutí .....	109
3.6 Co všechno již umíte .....	109
<b>4. Práce s grafikou .....</b>	<b>111</b>
4.1 Základy grafických formátů .....	111
4.2 Jak získat obrázky .....	112
4.3 Práce s grafikou a HTML .....	114
4.4 Grafika a ActiveX .....	118
Objekty a obrázky .....	118
Návštěva USA .....	120
Oblasti mapy .....	121
Doplnění dalších funkcí .....	124
4.5 Vytvoření vlastního přepínacího tlačítka .....	135
Obrázky .....	136
Uspořádání .....	137
Vlastnosti .....	137
Skript .....	138
4.6 Úvod do animace .....	139
Základní informace o animaci .....	139
Příklad animace .....	139
Uspořádání objektů .....	139
Skript .....	141

4.7 Shrnutí .....	143
4.8 Co všechno již umíte .....	144
<b>5. Tvorba interaktivních stránek: Textová pole .....</b>	<b>145</b>
5.1 Zadávání hodnot pomocí textového pole .....	145
Úprava animace .....	145
Uspořádání .....	147
Programování skriptu .....	148
Bližší pohled na událost Change .....	149
5.2 Obsluha chyb .....	152
Vytvoření ochranných mechanismů .....	153
Některé užitečné konstrukce jazyka VBS .....	153
Skripty s obsluhou chyb .....	154
Další vlastnosti prvku typu textové pole .....	161
5.3 Shrnutí .....	161
5.4 Co všechno již umíte .....	162
<b>6. Další prvky interaktivních stránek: Seznamy, přepínače a nabídky .....</b>	<b>163</b>
6.1 Seznam .....	163
Příprava stránky .....	163
Úprava uspořádání .....	164
Skript pro seznamy .....	165
Výsledná stránka s animací .....	167
6.2 Pole se seznamy .....	171
Vytvoření pole se seznamem .....	172
Stránka se seznamovými poli .....	173
6.3 Přepínače .....	174
Příprava stránky .....	174
Uspořádání přepínačů .....	175
Skript pro přepínače .....	177
6.4 Výběr varianty ze zkratkové nabídky .....	182
6.5 Shrnutí .....	185
6.6 Co všechno již umíte .....	186
<b>7. Prezentace dat, dokumentů a myšlenek .....</b>	<b>187</b>
7.1 Znázornění datových řad .....	188
7.2 Prvek typu Microsoft Chart .....	188
Vytvoření grafu .....	188
Vlastnost BoundColumn .....	190
Zpět k uspořádání .....	191
Zadávání hodnot do grafu .....	192
Prostřednictvím HTML dokumentu .....	192
Prostřednictvím HTML – jiný způsob .....	193
Prostřednictvím URL .....	193
Prostřednictvím okna s vlastnostmi .....	194
Prostřednictvím skriptu ve VBS .....	194
7.3 Prvek pro tvorbu profesionálních grafů: First Impression .....	204
7.4 Práce s dokumenty PDF .....	209
Uspořádání prvků .....	209

Skript pro prvky .....	210
7.5 Znárodnění procesů: InterAct .....	214
7.6 Shrnutí .....	216
7.7 Co všechno již umíte .....	216
<b>8. Multimédia: hudba, zvuk a video .....</b>	<b>217</b>
8.1 Prvek Interactive Music .....	217
Ruční ovládnání prvku .....	217
8.2 Práce s prvkem Interactive Music .....	219
Karta Music .....	220
Karta Options .....	220
8.3 Stránkou generovaná hudba .....	222
Uspořádnání dokumentu .....	222
Naplnění seznamů .....	227
Práce s poli .....	228
Funkce EZPlaySection .....	230
8.4 Prvek RealAudio .....	235
Uspořádnání .....	236
Skript .....	238
Stránka .....	240
8.5 Prvek ActiveMovie .....	243
Uspořádnání stránky .....	243
Skript pro video .....	245
Stránka s videosnímky .....	249
8.6 Shrnutí .....	253
8.7 Co všechno již umíte .....	253
<b>9. Práce s Agenty .....</b>	<b>255</b>
9.1 Prvek Microsoft ActiveX Agent .....	255
9.2 Základy práce s Agentem .....	256
Aktivace Agentu .....	257
Naplnění seznamu .....	258
Skript pro událost Change .....	259
Stránka s Agentem .....	260
9.3 Programování činností Agentu .....	262
Vložení příkazového tlačítka .....	262
Programování pohybu Agentu a jeho hlasového projevu .....	263
9.4 Zjišťování informací o Agentovi .....	265
Doplnění dalších dvou prvků .....	266
Informace o Agentovi .....	266
Skript pro tlačítko a nabídku .....	267
9.5 Rozpoznávání řeči a jeho využití .....	268
Doplnění příkazů Agentu .....	269
9.6 Shrnutí .....	275
9.7 Co všechno již umíte .....	276

<b>Část II: Vývojové nástroje pro ActiveX .....</b>	<b>277</b>
<b>10. Popis jazyka VBScript .....</b>	<b>279</b>
10.1 Obecný popis jazyka VBS .....	279
10.2 Proměnné .....	280
Základní informace .....	280
Vytváření proměnných .....	280
Vytváření polí .....	282
Jednoduchá pole .....	282
Vícerozměrná pole .....	283
Dynamická pole .....	284
Podtypy .....	284
Přiřazování hodnot do proměnných .....	286
Práce s funkcemi pro testování podtypů .....	287
10.3 Operátory .....	289
10.4 Řídící struktury .....	290
Select Case .....	290
If...Then .....	290
If...Then...Else .....	291
10.5 Příkazy cyklů .....	292
Do...Loop .....	292
For...Next .....	293
10.6 Procedury .....	294
Podprogramy .....	294
Funkce .....	294
Vytváření funkcí v průvodci Script Wizard .....	295
Vestavěné funkce .....	297
Řetězcové funkce .....	297
Okna s hlášením .....	298
Matematické funkce .....	300
10.7 Shrnutí .....	301
10.8 Co všechno již umíte .....	301
<b>11. Spolupráce VBS a HTML .....</b>	<b>303</b>
11.1 Použití formulářových prvků jazyka HTML .....	303
11.2 Spolupráce formulářových prvků HTML s jazykem VBS .....	304
Tlačítka a text .....	304
Použití průvodce Script Wizard .....	309
11.3 Použití rámců .....	311
11.4 Přepínání mezi rámy pomocí VBS .....	313
11.5 Rámy se záložkami: Prvek TabStrip .....	316
11.6 Shrnutí .....	319
11.7 Co všechno již umíte .....	319
<b>12. Popis prostředí ActiveX Control Pad .....</b>	<b>321</b>
12.1 Textový editor .....	321
Nabídka File - Soubor .....	321
Nabídka Edit - Úpravy .....	322

Nabídka View - Zobrazit .....	324
Nabídka Tools - Nástroje .....	325
Nabídka Window - Okno .....	325
Nabídka Help - Nápověda .....	326
Zkratková nabídka .....	327
12.2 Editor objektů .....	328
12.3 Průvodce Script Wizard .....	328
Zkratková nabídka panelu událostí .....	328
Zkratková nabídka panelu akcí .....	329
Zkratková nabídka panelu skriptů .....	329
Příkazová tlačítka a přepínače průvodce .....	329
12.4 HTML Layout Control .....	330
Nabídka View - Zobrazit .....	330
Nabídka Format - Formát .....	330
Zkratková nabídka .....	332
Souprava nástrojů .....	332
ALX soubory .....	333
Otevírání ALX souborů .....	333
12.5 Shrnutí .....	334
12.6 Co všechno již umíte .....	334
<b>13. Principy technologie ActiveX .....</b>	<b>335</b>
13.1 Úvod do objektově orientovaného programování .....	335
Tradiční versus objektově orientovaný vývoj .....	335
Výhody a nevýhody objektové orientace .....	336
13.2 Principy objektové orientace .....	337
Třídy, podtřídy, objekty a vlastnosti .....	337
Operace a metody .....	338
Spolupráce objektů .....	339
13.3 OLE: Připojování a vkládání objektů .....	340
Spojení objektů .....	340
Provádění úprav .....	340
Spolupráce objektů .....	341
Souvislost s ActiveX .....	342
13.4 COM: Komponentní objektový model .....	345
Význam COM .....	345
Činnost COM .....	345
13.5 Komunikace prvků ActiveX s okolím .....	347
13.6 Shrnutí .....	347
13.7 Co všechno již umíte .....	348
<b>14. Popis objektového modelu Internet Exploreru .....</b>	<b>349</b>
14.1 Skriptovací objektový model Internet Exploreru .....	349
Zobrazení modelu .....	350
Popis objektů v modelu .....	350
Objekt Frames .....	352
Objekt History .....	352
Objekt Navigator .....	352
Objekt Location .....	353
Objekt Document .....	354

14.2 Práce se skriptovacím objektovým modelem .....	354
14.3 Zápis obsahu do dokumentu v IE .....	359
14.4 Vytváření rámu pomocí skriptů .....	362
Příprava stránek .....	362
Vytvoření řídicí stránky .....	363
Postup při tvorbě skriptu .....	365
Vytvoření skriptu .....	366
14.5 Interaktivní tvorba webovských stránek .....	369
Příprava souborů .....	369
Interaktivní vytvoření příkazového tlačítka .....	369
Interaktivní vytvoření skriptu .....	372
14.6 Shrnutí .....	373
14.7 Co všechno již umíte .....	374
<b>Část III: Další rozvoj technologie ActiveX .....</b>	<b>375</b>
<b>15. Analýza neznámých prvků ActiveX .....</b>	<b>377</b>
15.1 Postup při analýze nových prvků .....	377
Události .....	377
Metody .....	378
Vlastnosti .....	378
Události, se kterými jsme již pracovali .....	378
Události, které neznáme .....	379
15.2 Příklad s kartami .....	379
Cíl příkladu .....	380
Uspořádání .....	381
Skript .....	384
Aplikace metody „táhni a pusť“ .....	384
Událost MouseMove .....	387
Události Enter a Exit .....	388
Události BeforeUpdate a AfterUpdate .....	389
Skript pro přepínače .....	389
Programový výpis .....	390
Test funkčnosti stránky .....	396
15.3 Shrnutí metod pro analýzu neznámých prvků .....	396
15.4 Kde získat nové prvky a informace .....	397
15.5 Shrnutí .....	398
15.6 Co všechno již umíte .....	398
<b>16. Základy jazyka Visual Basic 5 Control Creation Edition .....</b>	<b>399</b>
16.1 Vytvoření prvního vlastního prvku .....	400
Vytvoření kontejneru .....	401
Stanovení kreslicí plochy a uspořádání prvků .....	402
Programování složeného prvku .....	406
Ověření funkčnosti složeného prvku .....	408
Uložení projektu .....	410
16.2 Příklad s barevným popiskem .....	410
Návrh uspořádání .....	410
Programování prvku .....	412

Ověření funkčnosti a uložení prvku .....	413
16.3 Popis prostředí VB5 CCE .....	414
Nabídková lišta .....	414
Standardní panel nástrojů .....	415
Souprava nástrojů .....	416
Okno prohlížeče projektů .....	416
Okno s vlastnostmi .....	417
Okno s náhledem formuláře .....	418
Prohlížeč objektů .....	418
Okna pro ladění .....	419
16.4 Shrnutí .....	419
16.5 Co všechno již umíte .....	420
<b>17. Tvorba a použití nových prvků .....</b>	<b>421</b>
17.1 Práce s vytvořenými prvky .....	421
Otevření prvku BarvyPopisku .....	421
Zkopírování prvku .....	421
Zkopírování programového kódu .....	423
Uložení nových souborů .....	423
Přejmenování projektu .....	424
Přejmenování prvku .....	424
Uložení projektu do složky .....	425
17.2 Vytvoření OCX souboru .....	425
Základní verze .....	425
Ověření funkčnosti prvku .....	426
Programový kód základní verze .....	427
Průvodce ActiveX Control Interface Wizard .....	427
Změna pohledu .....	429
Výběr členů .....	429
Mapování členů .....	429
Programový kód po úpravě .....	431
Hotový prvek .....	436
17.3 Použití nového prvku ve stránce .....	436
Uspořádání .....	437
Skript .....	438
Příkazová tlačítka .....	439
Nový prvek .....	439
Textové pole .....	440
HTML soubor .....	440
Výsledná stránka .....	442
17.4 A jak dál? .....	443
17.5 Shrnutí .....	444
17.6 Co všechno již umíte .....	444
<b>18. Pohled do budoucnosti ActiveX .....</b>	<b>445</b>
18.1 Technologie ActiveX .....	445
Vývoj Internet Exploreru .....	446
Vývoj jazyka HTML .....	446
18.2 ActiveX a Office 97 .....	447
18.3 Aplikace ActiveX v oblasti podnikání .....	450

Marketing .....	451
Obchod .....	451
Výzkum .....	452
Komunikace .....	452
Zákaznický servis .....	453
Distribuce výrobků .....	454
Rozvoj organizace .....	454
18.4 Aplikace ActiveX v oblasti vzdělávání a výzkumu .....	455
Vyučování .....	455
Výzkum .....	455
Vědecká komunikace .....	456
18.5 Aplikace ActiveX v oblasti zábavy .....	457
Rozhlas .....	457
Televize .....	457
Filmy .....	458
18.6 Shrnutí .....	458
18.7 Co všechno již umíte .....	458
Slovník pojmů .....	459
Rejstřík .....	465
ActiveX Control Pad .....	482

## Co je cílem této knihy

Tato kniha vám ukáže, jak můžete do svých aplikací zahrnout interaktivní prvky pro prohlížeče. Předpokládáme, že budete chtít pracovat v prostředí prohlížeče a vytvořit 3D model. Kniha vám ukáže, jak můžete v aplikaci zahrnout prvky pro prohlížeče, jako jsou 3D modely, animace a zvuk. A také vám ukáže, jak můžete do svých aplikací zahrnout prvky pro prohlížeče, jako jsou 3D modely, animace a zvuk. A také vám ukáže, jak můžete do svých aplikací zahrnout prvky pro prohlížeče, jako jsou 3D modely, animace a zvuk.

Když jsem si vzpomněl na svou první knihu, kterou jsem napsal, byla to kniha o tvorbě webových stránek. Byla to kniha, která vám ukázala, jak můžete do svých aplikací zahrnout prvky pro prohlížeče, jako jsou 3D modely, animace a zvuk. A také vám ukázala, jak můžete do svých aplikací zahrnout prvky pro prohlížeče, jako jsou 3D modely, animace a zvuk.

