

Co je to webová prezentace?

zjednodušeně souhrn informací (textových, zvukových, obrazových.... prezentovaný v počítačové síti (většinou internetu)může být i intranet

HTML

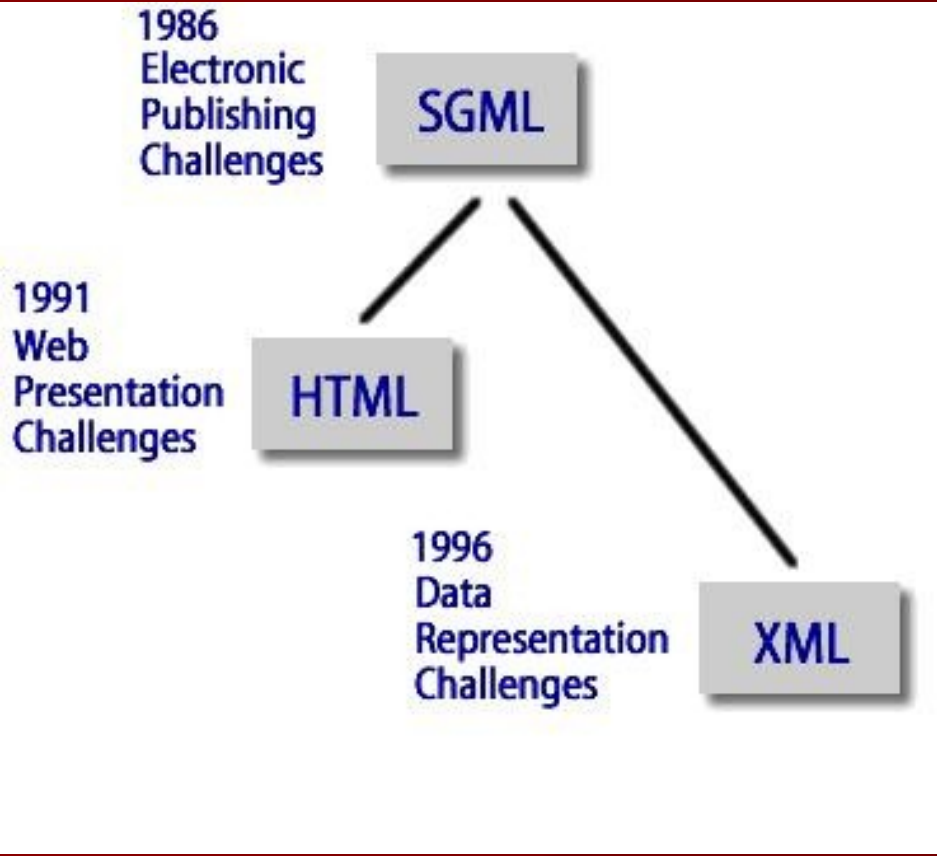
HTML (Hypertext Markup Language) je základní **značkovací jazyk**, umožňující publikování informací na internetu. Jazyk je aplikací dříve vyvinutého univerzálního značkovacího jazyka **SGML** (Standard Generalized Markup Language). Aplikací proto, že meta-jazyk SGML umožňuje pomocí schémat DTD definovat, které značky jsou přípustné a jak a kde je používat. Definováním vhodné podmnožiny značek a vytvořením příslušného DTD tedy vzniklo HTML.

SGML

Na začátku bylo SGML

V roce 1986 byla vydána norma **ISO 8879**, která si kladla za cíl vytvořit formát, který by umožňoval uložení textů v elektronické podobě a přitom byl **nezávislý jak na softwarové, tak na hardwarové platformě** a poskytoval dostatečnou flexibilitu. Jazyk definovaný touto normou dostal název

Standard Generalized Markup Language (SGML).



Tim Berners-Lee a zrození HTML

V roce **1989** **Tim Berners-Lee** vytvořil návrh na **hypertextový dokumentový systém** určený pro použití v rámci komunity **CERN** (**CERN Data Centre**). Ačkoliv má **CERN** sídlo ve Švýcarsku, jeho členové byli rozptýleni po celém světě a projekty se často střídaly. Požadavek **spolupráce na dlouhé vzdálenosti, rychlé začleňování** nových členů do týmů a **uchování informací** v souvislosti s rychlou obměnou týmů byly hnací silou ve vývoji navrhovaného systému. Tento systém, který Berners-Lee, později nazval termínem **"World-Wide Web"** (v říjnu 1990), definoval několik důležitých podmínek nutných k realizaci této vize, a které v kostce, definují i povahu dnešního WWW:

- Musí být **multiplatformní**, tj. nezávislý na konkrétním počítači, operačním systému, atd.
- Musí být schopen **používat mnoho stávajících informačních zdrojů**, systémů a zároveň umožňovat snadné **přidávání nových informací**.
- Vyžaduje **transportní mechanismus** pro přesunování dokumentů po sítích (vyvinul se do HTTP)
- Je potřeba **identifikační schéma pro adresování** lokálních i vzdálených hypertextových dokumentů (vyvinul se v URL řešení)
- Vyžaduje **jazyk pro formátování hypertextových dokumentů**. Toto nebylo výslovně uvedeno, ale bylo to nedílnou součástí prezentace získaných informací (vyvinul se do HTML).

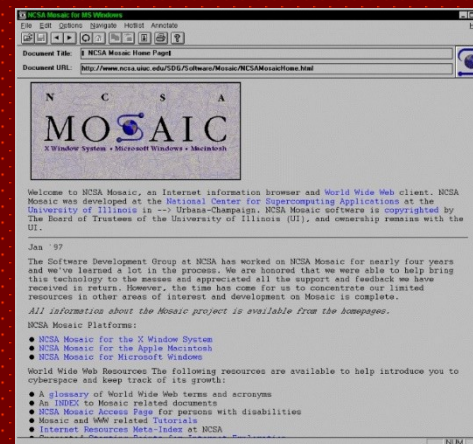


V roce **1990** Tim Berners-Lee napsal první webový prohlížeč, který nazval **WorldWideWeb**. Prohlížeč běžel na platformě **NeXT**, využíval základní stylové předpisy (stylesheets) a umožňoval stahování a otevírání souborů, které podporoval mateřský OS **NeXTSTEP** (Postscript, videa a zvuky). Obrázky zpočátku otevíral v samostatných oknech. Využíval pro tento účel vytvořený protokol HTTP a jazyk HTML.

První www stránka – 6. srpna 1991: <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>

V roce **1991** CERN sprovoznil svůj **web**, resp. **diskuzní skupinu** na téma dalšího vývoje HTML. Krátce poté, v roce **1992**, organizace **NCSA** (National Center for Supercomputer Applications) vybídla Marca Andreessena a Erica Binu k vytvoření prohlížeče **Mosaic**; ten vznikl v roce **1993** ve verzích pro počítače IBM PC a Macintosh a měl obrovský úspěch. Byl to první prohlížeč **s grafickým uživatelským rozhraním**. Následoval prohlížeč **Netscape Navigator** (1994) a **Internet explorer** (1995).

Vývoj webových prohlížečů také zpětně ovlivňoval definici jazyka HTML.



Mosaic

správná syntaxe html

- tagy (párové / nepárové):

`<tag> libovolný obsah </tag>`

`<h1>nadpis první úrovně</h1>`

`<tag>`

tohle`
`tohle

- atributy

`<tag atribut="hodnota atributu">`

`<hr size="5" width="250">`

správná struktura html

```
<html>
```

```
<head>
```

```
  <title>titulek html dokumentu</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

tělo stránky (vše co se na stránce zobrazí)

```
</body>
```

```
</html>
```


Blokové elementy v HTML

- **P – odstavec**

`<p align="center">vycentrovaný odstavec</p>`

- **Br - zalomení řádku**

`text text text
text na dalším řádku`

■ address

```
<address>  
  Franta Knápek<br>  
  Pardubice<br>  
  Radlice 2<br>  
</address>
```

■ h1-h6

```
<h1>nadpis první úrovně</h1>  
<h2>nadpis druhé úrovně</h2>  
<h3>nadpis třetí úrovně</h3>  
<h4>nadpis čtvrté úrovně</h4>  
<h5>nadpis páté úrovně</h5>  
<h6>nadpis šesté úrovně</h6>
```

■ Hr - vodorovná čára

<hr>

<hr size="5" width="250">

<hr size="10" width="150" noshade>

<hr size="10" width="150" noshade color="red">

<hr size="10" width="150" noshade color="red" align="right">

<hr size="10" width="150" noshade color="red" align="left">

Fyzické formátování v HTML

■ I – kurzíva

`<i>písmo zobrazené v kurzívě</i>` výsledek: *písmo zobrazené v kurzívě*

■ B - tučné písmo

`tučné písmo` výsledek: **tučné písmo**

■ U - podtržené písmo

`<u>podtržené písmo</u>` výsledek: podtržené písmo

■ Sup - horní index

`m²` výsledek: m²

■ Sub - dolní index

`H₂O` výsledek: H₂O

■ Big - větší písmo

`<big>větší písmo</big>` výsledek: větší písmo

■ Small - menší písmo

`<small>menší písmo</small>` výsledek: menší písmo

■ S - přeškrtnuté písmo

`<s>přeškrtnuté písmo</s>` výsledek: přeškrtnuté písmo

■ Blink – blikání

`<blink>blikající písmo</blink>` výsledek: blikající písmo

■ Font – písmo

` text
jakýkoliv`

příklad

HTML kódy na pozadí

- atribut **bgcolor**

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>HTML kódy na pozadí - barvy</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY bgcolor="green">  
<p>Tato stránka bude mít zelené pozadí...</p>  
</BODY>  
</HTML>
```

Pomocí hexa kódu

- ```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>HTML kódy na pozadí - barvy</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="#003366">
<p>Tato stránka bude mít takovéhle #003366
pozadí...</p>
</BODY>
</HTML>
```



# Obrázek na pozadí

- ```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>HTML kódy na pozadí -
obrázek</TITLE>
</HEAD>
<BODY background="obrazek.gif">
<p>Tato stránka bude mít na pozadí obrázek...
</BODY>
</HTML>
```

Seznam

- li /položka seznamu/
nepovinně párový
- ul /odrážkový (nečíslovaný) seznam/
- ol /číslovaný seznam/

nečíslovaný seznam

- atribut Type

Atribut type se používá k nastavení druhu odrážky na výběr jsou tři puntík, kolečko a čtverec Hodnoty jsou disc(puntík), circle (kolečko), square(obdélník). Type se může zapisovat v ul i li.

```
<ul type="circle">  
  <li>první položka  
  <li>druhá položka  
  <li>třetí položka  
</ul>
```

Číselný seznam

■ **Type - atribut**

U číselných seznamů se atribut type používá k nastavení druhu číslic hodnoty jsou: 1(normální číslování), A(velká písmena), a(malá písmena), I(římské číslice), i(malé římské číslice).Type se může zapisovat v ol i li.

■ **Start - atribut**

Atribut start se používá k změně počátečního čísla nebo písmena.

Odkazy

■ A - odkaz

A je párový tag obsahuje atributy bez kterých by nefungoval. Jako text odkazu se zobrazí to co je mezi tagy `<a>` a `` můžete zadat text nebo i obrázek který bude sloužit jako odkaz..

Atribut Href (cesta)

- Tento atribut se používá k zadání **URL**(co je to url = adresa) jeho hodnotou je cesta k souboru může se použít **absolutní** nebo **relativní**. jako absolutní se uvede např. `http://www.seznam.cz` Na začátku musí být to `http://` jinak by to fungovalo jako relativní v relativní adrese se může napsat pouze jméno souboru např. `stranka.html` pokud je stránka v dalším pod adresáři použije se ve tvaru `adresar/stranka.html`

atribut target

- Atribut target se používá k nastavení okna v kterém se bude stránka načítat se využije hlavně s rámy které dokážou okno stránky rozdělit na několik částí. Např:
 - `_blank` (nové okno)
 - `_self` (totéž okno)

protokol mailto

- Pro odkaz na e-mail musíte zadat jiný protokol pro odkaz se použije protokol mailto: existují další (gothor, telnet, file, ftp).

Atribut NAME

- Neboli záložka
- Při odkazování na záložku se před jméno záložky doplní znak #.
- `označený text nadpisu`
`odkaz na nadpis`

Vložení obrázku

■ **Img - obrázek**

Obrázky se vkládají na stránku nepárovým tagem `img` možné grafické formáty jsou gif, jpeg, png. Pomocí tagu `img` také můžete na stránky vložit video ale musíte zaměnit atribut `src` za `dynsrc`.

Atribut src

- **Src - cesta k souboru**

U obrázků je src nejdůležitější atribut, jako jeho hodna se uvádí cesta k souboru může se použít relativní i absolutní.

```

```

Atribut alt

■ Alt - popis obrázku

Atribut alt slouží jako alternativní text zobrazuje se pokud se nezobrazí obrázky nebo po najetí na obrázek ve žluté bublině, jako hodnota se používá popis obrázku.

```

```

Width a height - šířka a výška

- atribut šířky a výšky, udává se v pixelech

Tabulky

- Na internetových stránkách se tabulky používají ve dvou případech:
 - 1) Jestliže je potřeba udělat klasickou tabulku.
 - 2) Jako pomůcka pro úpravu stránek, když je něco potřeba někam umístit (např. sloupcová sazba).

Nejjednodušší tabulka

```
<table >  
  <tr> <td>Obsah buňky</td>  
  <td>Další buňka</td> </tr>  
  <tr> <td>levá  
spodní</td>   <td>pravá  
spodní</td> </tr>  
</table>
```


Co znamenají jednotlivé tagy:

- **<table>**

Párový tag, který začíná tabulku.

- **<tr>**

Párový tag, který začíná a končí *řádek* tabulky. (TR znamená table row, čili řádek).

- **<td>**

Tag buňky tabulky.

Tag pro hlavičkové pole

■ `<th>`

`<th>` se dá použít namísto `<td>`, ale znamená to hlavičkové pole. Obsah bývá tučný a zarovnaný na střed. Používání této značky se doporučuje kvůli automatickému zpracování textu

Atributy v tabulkách

- **border**

atribut tagu `<table>`, který nastavuje šířku vnějšího rámečku kolem tabulky (v obrazovkových bodech);
kdyby bylo `border="0"`, nevykreslí se ani vnitřní mřížka

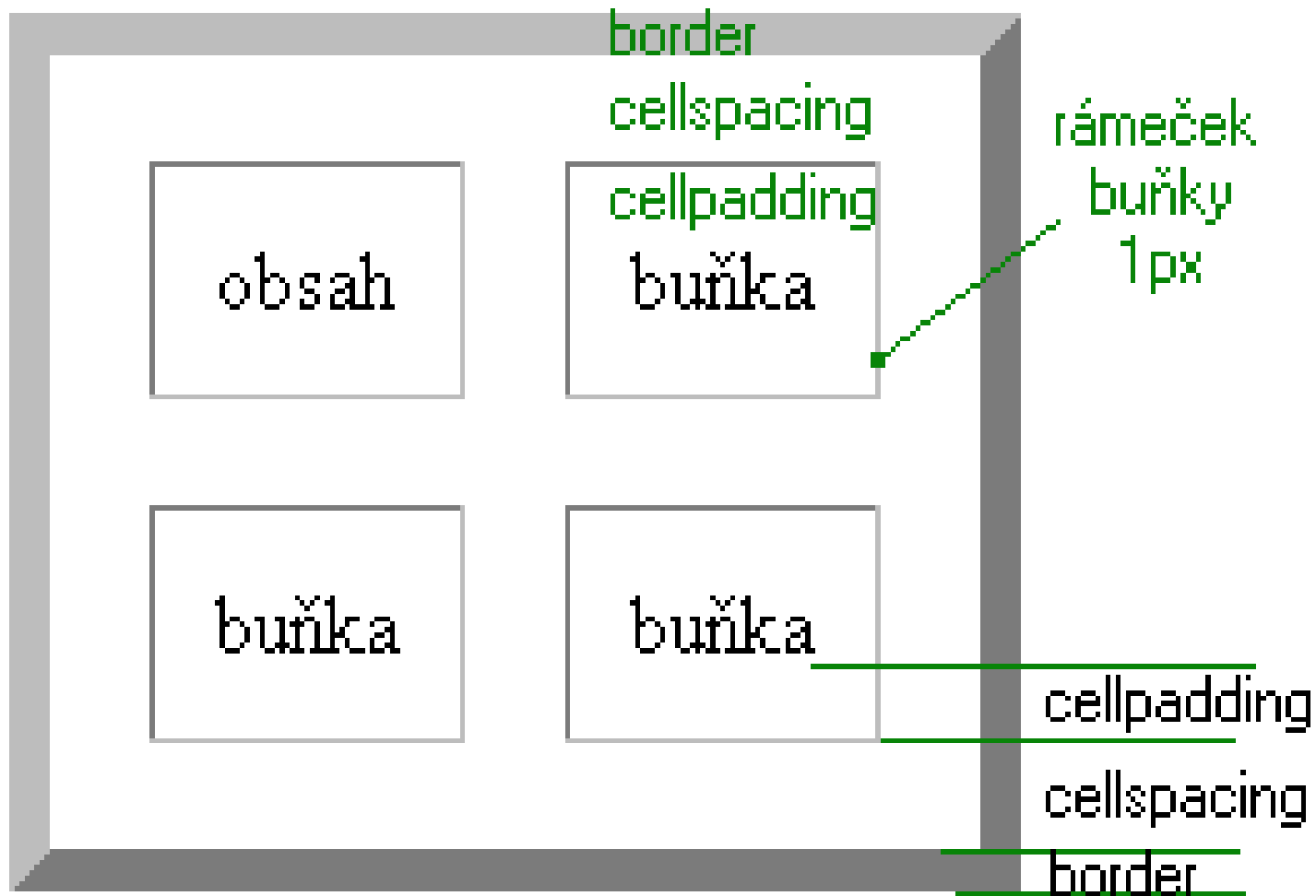
- **cellpadding**

vnitřní okraj buněk (v pixelech), čili vzdálenost textu od rámečku. Taktéž atribut tagu `<table>`

- **cellspacing**

vnější okraj buněk (vně rámečku)

```
<table border="8" cellpadding="12" cellspacing="20">
```



<!-- poznámka -->

- Všechno, co je v HTML souboru obaleno značkami <!-- a -->, je považováno za poznámku a **nezobrazuje se**. <!-- je tedy začátek poznámky, --> její konec.