

Elizabeth Castro, Bruce Hyslop

Překlad
světového
bestselleru

HTML5 a CSS3

Názorný průvodce tvorbou WWW stránek

Od úplných základů po pokročilé techniky

Postupy krok za krokem

Nové prvky HTML5 a CSS3

Tvorba mobilních webů



Ke stažení zdrojové
kódy příkladů z knihy

computer
press®



Peachpit Press

**Elizabeth Castro
Bruce Hyslop**

HTML5 a CSS3
Názorný průvodce tvorbou WWW stránek

**Computer Press
Brno
2012**

HTML5 a CSS3

Názorný průvodce tvorbou WWW stránek

Elizabeth Castro, Bruce Hyslop

Překlad: Ondřej Baše, Kristýna Baše

Obálka: Martin Sodomka

Odpovědný redaktor: Martin Herodek

Technický redaktor: Jiří Matoušek

Authorized translation from the English language edition, entitled HTML5 & CSS3 VISUAL QUICKSTART GUIDE, 7th Edition; ISBN 0321719611; by CASTRO, ELIZABETH; and HYSLOP, BRUCE; published by Pearson Education, Inc, publishing as Peachpit Press. Copyright © 2012 by Elizabeth Castro and Bruce Hyslop.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Czech language edition published by ALBATROS MEDIA A.S. Copyright ©2013.

Objednávky knih:

<http://knihy.cpress.cz>

www.albatrosmedia.cz

eshop@albatrosmedia.cz

bezplatná linka 800 555 513

ISBN 978-80-251-3733-8

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a.s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4. Číslo publikace 16598.

© Albatros Media a.s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

1. vydání

 **ALBATROS** MEDIA a.s.

Stručný obsah

1. Stavební kameny webových stránek	23
2. Práce se soubory webových stránek	41
3. Základní struktura dokumentu HTML	53
4. Text	89
5. Obrázky	119
6. Odkazy	133
7. Stavební kameny kaskádových stylů	143
8. Práce s kaskádovými styly	157
9. Definování selektorů	169
10. Formátování textu pomocí stylů	187
11. Rozvržení pomocí stylů	211
12. Kaskádové styly pro rozličná zařízení	247
13. Práce s webovými písmi	269
14. Vylepšení jazyka CSS3	281
15. Seznamy	297
16. Formuláře	313
17. Audio, video a jiná multimédia	339

18. Tabulky	363
19. Práce se skripty	369
20. Testování a ladění webových stránek	375
21. Publikování stránek na webu	387
A. Referenční příručka jazyka HTML	393
B. Vlastnosti a hodnoty jazyka CSS	409
Rejstřík	431

Obsah

Úvod	15
Stručně o jazycích HTML a CSS	15
Co to je HTML5	16
Co to je CSS3	16
Webové standardy a specifikace	16
Postupné vylepšování – praxí osvědčený postup	17
Je tato kniha pro vás vhodná?	18
Co se v této knize naučíte	18
Co se v této knize nenaučíte	20
Z čeho se tato kniha skládá	20
Konvence používané v této knize	21
Zpětná vazba od čtenářů	21
Zdrojové kódy ke knize	22
Errata	22
Kapitola 1	23
Stavební kameny webových stránek	23
Základní stránka HTML	24
Sémantický kód jazyka HTML	25
Blokové a řádkové elementy a jazyk HTML5	26
Důraz na sémantiku v jazyce HTML5	27
Význam naší základní stránky HTML	28
Proč je sémantika důležitá	30
Elementy, atributy a hodnoty	31
Elementy	31
Atributy a hodnoty	31
Rodičovské a dceřiné elementy	32
Textový obsah webové stránky	33
Odkazy, obrázky a jiný netextový obsah	34

Jména souborů	35
Pište malá písmena v názvech souborů	35
Slova odděľujte spojovníkem	35
Používejte správnou příponu	36
Adresy URL	36
Absolutní adresy URL	37
Relativní adresy URL	38
Co byste si měli odnést	39

Kapitola 2

Práce se soubory webových stránek

Plánování webových stránek	41
Vytvoření nové webové stránky	42
Ukládáme naši webovou stránku	43
Definujeme výchozí a domovskou stránku	45
Specifikace výchozí stránky složky nebo domovské stránky	46
Editace webových stránek	46
Uspořádání souborů	47
Prohlížení stránek v prohlížeči	48
Nechte se inspirovat od jiných	49
Prohlížení kódu jiných vývojářů pomocí vývojářských nástrojů	50

Kapitola 3

Základní struktura dokumentu HTML

Základní kostra webové stránky	53
Dvě části stránky – element head a element body	55
Vytváříme název	56
Tvorba nadpisů	57
Struktura dokumentu v jazyce HTML5	59
V dnešním ekosystému dělejte, co můžete	61
Shrnutí	62
Seskupování nadpisů	63
Běžné komponenty stránek	64
Vytváříme záhlaví	65
Označování navigace	66
Vytváříme článek	68
Definujeme sekci	70
Specifikace postranního panelu	73
Tvorba zápatí	75

Vytváříme obecné obalující elementy	77
Vylepšujeme přístupnost pomocí specifikace ARIA	81
Pojmenování elementů třídou nebo identifikátorem	83
Přidělení jedinečného identifikátoru elementu	83
Přiřazení třídy k elementu	83
Doplňujeme elementy o atribut title	85
Jak přidávat element title k elementům	85
Přidávání komentářů	86

Kapitola 4 89

Text	89
Vytváříme odstavec	89
Doplňování kontaktu na autora	90
Vytváříme obrázek	91
Specifikace času	93
Označujeme důležitý text	95
Označování citací a referencí	97
Citování textu	98
Zvýrazňování textu	100
Vysvětlujeme význam zkratk	101
Definujeme termín	102
Tvorba horního a dolního indexu	103
Sledování změn textu	105
Označujeme zdrojový kód	107
Předformátovaný text	108
Specifikujeme poznámku tištěnou drobným písmem	110
Zalamujeme řádky	110
Vytváříme části textu	111
Další elementy	112
Element u	112
Element wbr	112
Elementy ruby, rp a rt	113
Elementy bdi a bdo	114
Element meter	115
Element progress	116

Kapitola 5 119

Obrázky	119
Obrázky na webu	119
Formát	119
Barva	120

Velikost a rozlišení	120
Rychlost stahování	121
Průhlednost	121
Animace	122
Pořizování obrázků	122
Výběr grafického programu	123
Ukládání obrázků	123
Adobe Photoshop	123
Adobe Fireworks	124
Vkládáme obrázky do stránky	125
Poskytnutí alternativního textu	126
Specifikujeme velikost obrázku	127
Úprava velikosti obrázků ve webovém prohlížeči	129
Úprava velikosti obrázků s grafickým programem	130
Doplňujeme ikony pro webové stránky	131

Kapitola 6

Odkazy

Anatomie odkazu	133
Vytváříme odkaz na jinou webovou stránku	134
Blokové odkazy jazyka HTML5	135
Vytváříme kotvy	138
Odkaz na konkrétní kotvu	140
Vytváříme další typy odkazů	140

Kapitola 7

Stavební kameny kaskádových stylů

Stavba pravidla stylu	143
Přidáváme komentáře k pravidlům stylů	144
Kaskáda – kdy dochází ke kolizím pravidel	145
Hodnota vlastnosti	148
Hodnota inherit	148
Předdefinované hodnoty	148
Délky a procenta	148
Prostá čísla	149
Adresy URL	149
Barvy	150
Nové možnosti zápisu barvy v jazyce CSS3 – formáty RGBA, HSLA a HSL	151

Kapitola 8 **157****Práce s kaskádovými styly** **157**

Vytváříme externí šablonu stylů	157
Odkazujeme na externí šablony stylů	158
Šablona stylů v dokumentu	159
Aplikujeme vnořené styly	161
Důležitost umístění	162
Šablony stylů specifické pro typy médií	163
Nabízíme alternativní šablony stylů	164
Nechte se inspirovat od jiných – jazyk CSS	166

Kapitola 9 **169****Definování selektorů** **169**

Sestavujeme selektory	169
Vybíráme elementy jménem	170
Vybíráme elementy třídy nebo identifikátoru	171
Vybíráme elementy na základě kontextu	173
Vybíráme část elementu	177
Vybíráme odkazy na základě jejich stavu	179
Vybíráme elementy podle atributů	180
Specifikujeme skupiny elementů	183
Spojujeme selektory	184
Shrnutí typů selektorů	185

Kapitola 10 **187****Formátování textu pomocí stylů** **187**

Výběr rodiny písma	187
Specifikujeme alternativní písma	189
Píšeme kurzívou	190
Uplatňujeme tučné písmo	191
Nastavení velikosti písma	193
Nastavujeme výšku řádku	196
Nastavujeme všechny hodnoty písma najednou	197
Nastavujeme barvu	199
Změna pozadí	200
Řídíme prokládání	203
Odsazujeme text	204
Konfigurace chování bílých znaků	204
Zarovnávání textu	206
Změna velikosti písmen	207
Kapitálky	208
Ozdobujeme text	208

Kapitola 11 **211**

Rozvržení pomocí stylů **211**

Co si musíme promyslet, když začínáme tvořit rozvržení	211
Oddělování obsahu od vzhledu	212
Rozdíly mezi webovými prohlížeči	212
Způsoby rozvrhování	212
Uspořádání stránek	213
Měníme vzhled elementů jazyka HTML5 ve starších prohlížečích	216
Resetování a normalizování výchozích kaskádových stylů	219
Box model	220
Měníme pozadí	222
Nastavujeme rozměry elementu	224
Šířka, vnější okraje a hodnota auto	226
Nastavujeme vnější okraje elementu	227
Přidáváme vnitřní okraje okolo obsahu elementu	229
Plovoucí elementy	231
Řídíme, kde elementy obtékají	232
Nastavujeme rámeček	235
Posouváme elementy z přirozeného toku	237
Umísťujeme elementy absolutně	237
Umísťujeme elementy v trojrozměrném prostoru	239
Jak se vypořádat s přetékáním obsahu	241
Zarovnávat elementy visle	243
Změna ukazatele myši	243
Zobrazování a skrývání elementů	244

Kapitola 12 **247**

Kaskádové styly pro rozličná zařízení **247**

Strategie a úvahy	247
Vyhrazené webové stránky pro mobilní telefony	248
Webové stránky pro všechna zařízení	249
Jedny webové stránky pro všechna zařízení – realizace	249
Popis a implementace dotazů na médium	251
Syntaxe a příklady dotazů na médium	252
Stavíme adaptabilní stránku pomocí dotazů na médium	257
Tvorba obsahu a kódu jazyka HTML	258
Výběr přístupu pro tvorbu designu	258
Postupný vývoj rozvržení	260
Zobrazujeme kaskádové styly s dotazy na médium	
v prohlížeči Internet Explorer 8 a jeho starších verzích	265

Kapitola 13 **269**

Práce s webovými písmi **269**

Co to je webové písmo	269
Souborové formáty webového písma	269
Podpora webových písem ve webových prohlížečích	270
Právní problémy	270
Kde najdeme webová písma	271
Vlastní hosting	271
Služby poskytující webová písma	271
Kvalita a zobrazování webového písma	272
Stahujeme naše první webové písmo	272
Práce s direktivou @font-face	273
Začleňování webových písem do webové stránky	274
Práce s více webovými písmi	275
Staráme se o velikost souboru a upravujeme vzhled písma	276

Kapitola 14 **281**

Vylepšení jazyka CSS3 **281**

Testovací vlastnosti	281
Rychlý pohled na kompatibilitu v prohlížečích	283
Postupné vylepšování pomocí alternativních řešení jazyka JavaScript	283
Zakulacujeme rohy elementů	284
Přidáváme vržené stíny k textu	288
Přidáváme vržené stíny k dalším elementům	289
Aplikujeme více obrázků na pozadí	291
Přechody na pozadí	292
Nastavujeme průhlednost elementů	295

Kapitola 15 **297**

Seznamy **297**

Vytváříme uspořádané a neuspořádané seznamy	297
Výběr značek seznamu	300
Vybíráme počátek	
číslování seznamu	301
Vlastní značky seznamu	301
Řídíme umístění značek seznamu	303
Nastavujeme všechny vlastnosti stylu seznamu najednou	304
Měníme vzhled vnořených seznamů	305
Vytváříme seznamy definic	308

Kapitola 16 **313**

Formuláře **313**

Tvorba formulářů	313
Zpracování formulářů	315
O jazyku PHP	315
Odesíláme formulářová data prostřednictvím e-mailových zpráv	318
Uspořádání formulářových polí	320
Vytváříme textová pole	322
Vytváříme pole pro zadávání hesla	324
Tvorba polí pro e-mailovou adresu, telefonní číslo a adresu URL	325
Označujeme části formuláře popisky	327
Tvorba přepínačů	328
Vytváříme rozevírací seznamy	329
Vytváříme zaškrťovací pole	331
Vytváříme textové oblasti	332
Jak umožnit návštěvníkům nahrávat soubory na server	333
Tvorba skrytých polí	334
Vytváříme odesílací tlačítko	335
Odesíláme formulář prostřednictvím obrázku	336
Zakazujeme formulářové elementy	337
Nové funkce jazyka HTML5 a jejich podpora v prohlížečích	338

Kapitola 17 **339**

Audio, video a jiná multimédia **339**

Zásuvné moduly třetích stran a přirozená podpora	339
Formáty videosouborů	340
Přidání videa do stránky	341
Atributy videí	341
Jak k videu doplnit ovládací prvky a automaticky ho přehrát	342
Opakované přehrávání a obrázkový poutač	343
Zabraňujeme přednačítání videa	344
Více zdrojů videa	345
Více zdrojů prostředku a element source	345
Přidáváme video se záložním odkazem	346
Přidáváme video se záložním flashovým videem	347
Zajištění přístupnosti	350
Přidáváme zvukové soubory	350
Vložení zvukového souboru do stránky	351
Přidáváme do stránky zvukový soubor s ovládacími prvky	351
Atributy elementu audio	352
Přidáváme ke zvukovému souboru ovládací prvky, automatické přehrávání a opakované přehrávání	352

Přednačítání zvukového souboru	353
Poskytujeme více zdrojů audia	353
Vkládáme zvukový soubor se záložním odkazem	354
Přidáváme zvukový soubor se záložním flashovým přehrávačem	355
Vkládáme zvukový soubor s náhradním flashovým přehrávačem a odkazem	356
Jak získat multimediální soubory	357
Správa digitálních práv	357
Vkládáme flashovou animaci	358
Vkládáme video ze serveru YouTube	359
Video ve spojení s plátnem	359
Spolupráce videa s formátem SVG	360
Další zdroje	360
Online zdroje	360
Knihy	361
Kapitola 18	363
Tabulky	363
Uspořádání tabulek	363
Rozpínání sloupců a řádků	367
Kapitola 19	369
Práce se skripty	369
Načítáme externí skript	370
Vkládáme skript do stránky	372
Události jazyka JavaScript	373
Kapitola 20	375
Testování a ladění webových stránek	375
Zkoušíme ladicí techniky	375
Kontrolujeme jednoduché věci:	377
Kontrolujeme jednoduché věci: HTML	378
Kontrolujeme jednoduché věci: CSS	379
Validujeme náš kód	381
Testujeme naši stránku	382
Když se obrázky nezobrazují	385
Stále jste problém nevyřešili?	386
Kapitola 21	387
Publikování stránek na webu	387
Získání vlastního doménového jména	387
Hledání hostitele webových stránek	388

Přenos souborů na server	389
Příloha A	393
Referenční příručka jazyka HTML	393
Příloha B	409
Vlastnosti a hodnoty jazyka CSS	409
Vlastnosti a hodnoty jazyka CSS	410
Selektory jazyka CSS	422
Hodnoty barev	425
Barevné přechody	426
Dotazy na médium	427
Vkládání písem	429
Rejstřík	431

Úvod

Ať už začínáte pronikat do světa tvorby webových stránek, nebo už jste nějaké vlastní vytvořili a chcete se jen přesvědčit, že vaše znalosti jsou aktuální, ocitli jste se ve velmi vzrušující době pro tuto problematiku.

Za posledních několik let se razantně zlepšil způsob psaní kódu a stylů pro webové stránky, dále se zlepšily webové prohlížeče, v nichž tyto stránky prohlížíme, a také se zlepšila zařízení, na kterých tyto webové prohlížeče provozujeme. Dříve jsme mohli prohlížet stránky pouze z desktopových počítačů a notebooků, ale nyní si můžeme vzít celý web s sebou na cesty – na chytrých telefonech, tabletech, výše zmíněných notebookech a spoustě jiných zařízení.

Tak by to samozřejmě mělo být, protože web vždy sliboval zánik jakýchkoliv hranic. Jeho síla tkví v tom, že umožňuje sdílet a načítat informace zcela volně ve městech, ve vesnicích a kdekoli jinde, a to z jakéhokoli zařízení s připojením na Internet. Web se tedy neustále rozrůstá, jelikož technologie si prokrestily cestu k dříve nedostupným komunitám.

Další vynikající vlastností webu je, že kdokoli si může vytvořit a spustit své vlastní webové stránky. Tato kniha vám ukáže, jak postupovat. Je ideální volbou pro začátečníky bez znalosti jazyků HTML a CSS, kteří chtějí začít vyvíjet webové stránky. Tato kniha vás prove-

de procesem tvorby webových stránek krok za krokem pomocí jednoduchých instrukcí. Tato kniha může být také užitečnou příručkou – v obsahu nebo rejstříku si můžete vyhledat pouze vybraná témata, o nichž se chcete dozvědět více informací.

Stručně o jazycích HTML a CSS

Za úspěchem webu stojí jednoduchý textový značkovací jazyk, který se lze snadno naučit a podporují jej téměř všechna zařízení – jazyk HTML. Každá webová stránka se zakládá alespoň na minimálním množství kódu jazyka HTML; jinak by to nebyla webová stránka.

Jak se postupně v této knize naučíte, jazyk HTML je vhodný pro definování významu obsahu stránek, zatímco jazyk CSS určuje, jak tento obsah vypadá. Jak stránky jazyka HTML, tak soubory jazyka CSS (šablony stylů) jsou textové soubory, díky čemuž je lze opravdu snadno upravovat. Ukázkové fragmenty kódu jazyka HTML a CSS uvidíte v části „Z čeho se tato kniha skládá“ ke konci tohoto úvodu.

Do studia základní stránky HTML se pustíte hned na začátku kapitoly 1, „Stavební kameny

webových stránek.“ Měnit vzhled svých webových stránek se naučíte v kapitole 7, „Stavební kameny kaskádových stylů.“ V části „Co se v této knize naučíte“ najdete stručný přehled všech kapitol a v nich pokrytých témat.

Co to je HTML5

Je užitečné dozvědět se několik skutečností o původu jazyka HTML, abyste lépe pochopili jazyk HTML5. Jazyk HTML vznikl na počátku 90. let minulého století v podobě stručného dokumentu popisujícího několik elementů používaných pro tvorbu webových stránek. Spousta těchto elementů popisovala různé části webové stránky; například záhlaví, odstavce a seznamy. Číslo verze jazyka HTML se postupně zvyšovalo, jak se tento jazyk rozrůstal o nové elementy a přizpůsoboval se novým potřebám. Nejnovější verzí tohoto jazyka je HTML5.

Jazyk HTML5 se přirozeně vyvinul ze starších verzí jazyka HTML, přičemž se snaží reflektovat potřeby současných i budoucích webových stránek. Tento jazyk zdědil velkou část vlastností svých předchůdců. To znamená, že pokud už jste vyvíjeli stránky v jazyce HTML před příchodem verze HTML5, znáte již podstatnou část jazyka HTML5. Dalším důsledkem je, že převážná část funkcí jazyka HTML5 funguje rovněž ve starších webových prohlížečích. Zpětná kompatibilita byla klíčovou vlastností návrhu jazyka HTML5 (více informací se můžete dozvědět na adrese <http://www.w3.org/TR/html-design-principles/>).

Jazyk HTML5 samozřejmě přináší také spoustu nových funkcí. Některé z nich jsou velmi jednoduché; kupříkladu doplňkové elementy pro popis obsahu:

- `article` (článek),
- `section` (část),

- `figure` (obrázek),
- a další.

Jiné funkce jsou složitější a pomáhají s tvorbou propracovaných webových aplikací. Můžete opravdu důkladně proniknout do vývoje webových stránek, než budete moct přejít ke složitějším funkcím jazyka HTML5. Jazyk HTML5 také nově zavádí podporu přehrávání zvukových souborů a videosouborů přímo v moderních webových prohlížečích, a to bez nutnosti instalace doplňků. Této problematice se tato kniha bude rovněž věnovat.

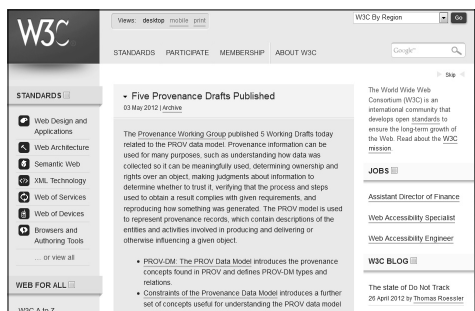
Co to je CSS3

První verze jazyka CSS se objevily až několik let po vzniku jazyka HTML, přičemž oficiálně se tento jazyk prosadil v roce 1996. Vztah mezi jazykem CSS3 a jeho staršími verzemi je analogický ke vztahu jazyka HTML5 s jeho předchůdci – jazyk CSS3 je přirozeným rozšířením svých starších verzí.

Jazyk CSS3 je mnohem mocnější než jeho předchůdci. Zavádí totiž několik vizuálních efektů, zaoblené rohy a přechody. Podrobnější informace o tom, co se v této knize dozvíte o jazyku CSS3, najdete v části „Co se v této knize naučíte.“

Webové standardy a specifikace

Možná vás zajímá, kdo vytvořil jazyky HTML a CSS a dále pokračuje v jejich vývoji. Vývojem webových standardů se zabývá společenství W3C (World Wide Web Consortium), vedené Timem Berners-Leem, jenž vynalezl web a jazyk HTML. **Specifikace** jsou dokumenty, které definují parametry jazyků; například jazyků HTML a CSS. Veškerou aktivitu společenství můžete sledovat na adrese <http://www.w3.org/> (viz obrázek Ú.1).



Obrázek Ú.1. Webové stránky společnosti W3C jsou hlavním zdrojem specifikací webových standardů

Z nejrůznějších důvodů vyvíjí specifikaci jazyka HTML5 jiná společnost, a to skupina WHATWG (se svými oficiálními webovými stránkami na adrese <http://www.whatwg.org/>). Společnost W3C zapojuje výsledky práce skupiny WHATWG do oficiální pracovní verze své specifikace.

Jestliže se řídíme standardy, můžeme postavit své webové stránky na sadě dohodnutých pravidel. Webové prohlížeče (kupříkladu prohlížeč Chrome, Firefox, Internet Explorer, Opera nebo Safari) potom můžou zobrazovat webové stránky s ohledem na tato pravidla. Webové prohlížeče implementují standardy vcelku dobře, ačkoliv některé starší verze prohlížečů s nimi měli poměrně problémy, a to zejména prohlížeč Internet Explorer 6.

Specifikace od společnosti W3C procházejí několika fázemi vývoje, než je lze považovat za finální. V tomto okamžiku je společnost W3C přejmenovává na **doporučení** (<http://www.w3.org/2005/10/Process-20051014/tr>).

Společnost W3C stále neprohlásilo určité části specifikací jazyků HTML5 a CSS3 za finální, ale to neznamená, že je nemůžeme používat. Dokončení celého standardizačního procesu trvá nějaký čas (řádově roky). Webo-

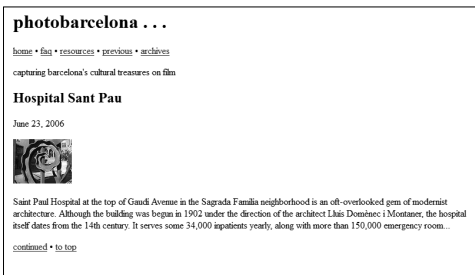
vé prohlížeče implementují různé části specifikace mnohem dříve, než se z ní stane doporučení, jelikož skutečná implementace pomáhá utvářet samotnou specifikaci při jejím vývoji. Proto webové prohlížeče obsahují převážnou část funkcí ze specifikací jazyků HTML5 a CSS3, ačkoliv z nich ještě nejsou doporučení.

Funkce zapisované v této knize jsou již pevně zakořeněné v příslušných specifikacích, takže riziko, že se změní, než se z těchto specifikací stanou doporučení, je minimální. Vývojáři už používají spoustu funkcí jazyků HTML5 a CSS3 poměrně dlouho, takže vy můžete také.

Postupné vylepšování – praxí osvědčený postup

Úvod jsme zahájili povídáním o univerzálnosti webu – o převládajícím názoru, že informace na webu by měly být dostupné všem. **Postupné vylepšování (progressive enhancement)** nám pomáhá vytvářet webové stránky s ohledem na univerzálnost. Jedná se o přístup k tvorbě webových stránek, který vynalezl Steve Champion v roce 2003 (http://en.wikipedia.org/wiki/Progressive_enhancement).

Princip tohoto přístupu je jednoduchý, ale o to více účinný – začínáme vytvářet obsah v jazyce HTML a chování tak, aby byly naše webové stránky přístupné všem návštěvníkům (jako na obrázku Ú.2). Na tuto stránku posléze aplikujeme design pomocí jazyka CSS (viz obrázek Ú.3) a přidáme dodatečné funkce kódu jazyka JavaScript. Obojí obvykle doplňujeme prostřednictvím externích souborů (jak na to, si ukážeme později).



Obrázek Ú.2. Základní stránka HTML bez stylů jazyka CSS. Stránka sice nevypadá příliš dobře, ale informace jsou dostupné, a to je důležité. Dokonce i prohlížeč z období blízkého vzniku webu před 20 lety dokážou zobrazit tuto stránku. Stejně tak ji umí zobrazit nejstarší mobilní telefony s webovými prohlížeči. Kromě toho se v této stránce vyznačují také nástroje pro předčítání textu (někdy označované termínem screen reader)

Výsledkem je, že uživatelům se zařízeními a prohlížeči schopnými zobrazovat pouze základní stránky nachystáme zjednodušený uživatelský prožitek, zatímco ostatní uživatelé si užijí naše webové stránky plnými doušky. Uživatelský prožitek z našich webových stránek totiž nemusí být srovnatelný pro každého, dokud je přístupný jejich obsah. Základní myšlenou za přístupem postupného vylepšování je, že každý by měl být vítězem.



Obrázek Ú.3. Stejná stránka jako na předchozím obrázku, avšak otevřená v prohlížeči s podporou jazyka CSS. Obsahuje naprosto stejné informace, ale prezentuje je jinak. Uživatelé se schopnějšími zařízeními a prohlížeči získají lepší uživatelský prožitek při návštěvě této stránky

V této knize se naučíte vyvíjet webové stránky s ohledem na postupné vylepšování, přestože tento fakt tato kniha neustále nezmiňuje. Jed-

ná se totiž o přirozený důsledek praxí osvědčených postupů v ní uvedených.

V kapitolách 12, „Kaskádové styly pro rozličná zařízení“ a 14, „Vylepšení v jazyce CSS3,“ se ale budete zabývat postupným vylepšováním přímo. Můžete do nich však nakouknout už teď, jestliže vás zajímá, jak mohou být principy postupného vylepšování nápomocné při stavbě webových stránek, které se umí přizpůsobovat velikosti obrazovky daného zařízení a dovednostem webového prohlížeče, nebo jak starší webové stránky zobrazí zjednodušenou verzi vašich webových stránek, zatímco moderní webové prohlížeče zobrazí variantu doplněnou o efekty jazyka CSS3.

Postupné vylepšování je klíčovým přístupem, kterým by se měl při tvorbě webových stránek řídit opravdu každý.

Je tato kniha pro vás vhodná?

Tato kniha nepředpokládá žádné předchozí znalosti tvorby webových stránek. V tomto ohledu je tudíž určena pro naprosté začátečníky. Naučíte se jazyky HTML a CSS od úplných základů. V průběhu studia se dozvíte rovněž, jaké funkce jsou nové ve verzích HTML5 a CSS3, přičemž hlavní důraz tato kniha klade na ty z nich, které návrháři a vývojáři používají v každodenní praxi.

Ale dokonce i tehdy, když už znáte jazyky HTML a CSS, můžete se v této knize něčemu přiučit. Zejména v případech, že se nechcete ztratit v posledních novinkách z jazyků HTML5 a CSS3 a v praxi osvědčených postupech.

Co se v této knize naučíte

Krátce řečeno – toto vydání knihy je velmi rozsáhlou revizí.

Kapitoly jsou v této knize uspořádané následovně:

- V kapitolách 1 až 6 a v kapitolách 15 až 18 se budeme zabývat principy vytváření stránek HTML a celou škálou dostupných elementů jazyka HTML, přičemž si ukážeme kdy a jak je používat.
- V kapitolách 7 až 14 pronikneme do jazyka CSS. Začneme tvorbou prvního pravidla stylu a skončíme uplatněním vylepšených vizuálních efektů s pomocí jazyka CSS3.
- V kapitole 19 si ukážeme, jak přidat hotový kód jazyka JavaScript do svých stránek.
- V kapitole 20 si popíšeme, jak testovat a ladit své stránky předtím, než je zveřejníme na webu.
- V kapitole 21 si vysvětlíme, jak si sehnat své vlastní doménové jméno a následně publikovat stránky na webu pro širokou veřejnost.

U výše zmíněných témat nezapomeneme ani na následující oblasti:

- Vytváření, ukládání a úpravu souborů s kódem jazyka HTML a CSS.
- Co to znamená psát sémantické dokumenty HTML a proč je to tak důležité.
- Jak oddělovat obsah stránky (doména jazyka HTML) od jeho vzhledu (revír jazyka CSS), což je hlavní aspekt strategie postupného vylepšování.
- Uspořádávání našeho obsahu smysluplným způsobem prostřednictvím již zažitých elementů jazyka HTML i těch nových v jazyce HTML5.
- Vylepšování přístupnosti webových stránek pomocí rolí ARIA a řady jiných dobrých programátorských postupů.
- Přidávání obrázků do stránek a jejich optimalizace pro web.
- Odkazování se z jedné stránky na druhou nebo z jedné části stránky na jinou část.

- Stylování textu (velikost, barva, tučné písmo, kurzíva apod.); nastavování barvy a obrázku na pozadí; implementace flexibilního vícesloupcového rozvržení, které se umí přizpůsobovat různým rozměrům obrazovky.
- Používání nových selektorů jazyka CSS3, které umožňují aplikovat naše styly mnohem více způsoby než u předchozích verzí tohoto jazyka.
- Jaké jsou možnosti pro obsluhu uživateli na mobilních zařízeních.
- Tvorba univerzálních webových stránek pro všechny uživatele. Ať už používají mobilní telefon, tablet, notebook, desktopový počítač nebo jiné zařízení s podporou webu. Toho dosáhneme pomocí principů **responsivního web designu**, z nichž některé se opírají o **dotazy na médium** (anglicky **media queries**) jazyka CSS3.
- Doplnění webových stránek o vlastní webová písma pomocí pravidla `@font-face`.
- Používání efektů jazyka CSS3, jako jsou průhlednost, průhlednost pozadí založená na alfa kanálu, barevné přechody, zaoblené rohy, vržené stíny, stíny uvnitř elementů, stíny textu a více obrázků na pozadí.
- Vytváření formulářů žádajících vstupní data od uživatelů, a to včetně některých nových typů vstupních polí z jazyka HTML5.
- Začleňování multimédií do našich stránek s použitím elementů audio a video jazyka HTML5.
- A ještě mnohem více.

Všechna tato témata jsou doprovázena spoustou ukázkových zdrojových kódů, které demonstrují, jak tyto funkce implementovat na základě praxí osvědčených postupů.

Co se v této knize nenaučíte

Ačkoliv má tato kniha spoustu nových stránek oproti svému dřívějšímu vydání, jakmile přijde řeč na jazyky HTML a CSS, lze mluvit téměř donekonečna, proto bohužel některá témata chybí.

Až na několik výjimek schází témata, která byste zřídka využili v praxi, mohou se stále měnit, chybí jim rozsáhlejší podpora ve webových prohlížečích, vyžadují znalosti jazyka JavaScript, nebo jsou příliš pokročilá.

K těmto tématům se řadí kupříkladu:

- Elementy details, summary, menu, command a keygen jazyka HTML5.
- Element canvas, s nímž je možné kreslit (a dokonce vytvářet hry) v jazyce JavaScript.
- Aplikační rozhraní jazyka HTML5 a další pokročilé funkce, které vyžadují znalost jazyka JavaScript, nebo se nevztahují přímo k novým sémantickým elementům jazyka HTML5.
- **Sprajty** jazyka CSS. Tato technika spočívá ve skládání více obrázků do jediného obrázku, což je velmi užitečné pro snížení počtu prostředků načítaných do našich webových stránek. Více informací najdete například na adrese <http://blog.proteus.cz/optimalizace-rychlosti-webu-snizeni-poctu-http-pozadavku>.
- Nahrazování textu obrázkem (**image replacement**) v jazyce CSS. Vývojáři kombinují často tuto techniku se sprajty. Více informací o této technice je k dispozici na adrese <http://css-tricks.com/css-image-replacement/>.
- Transformace, animace a přechody jazyka CSS3.
- Nové moduly rozvržení jazyka CSS3.

Z čeho se tato kniha skládá

V téměř každé části této knihy najdete praktický příklad v podobě výpisu zdrojového kódu, jenž ukazuje, jak byste probírané téma použili v praxi (viz výpisy Ú.1 a Ú.2). Výpisy zdrojového kódu budou obvykle doprovázeny nasnímanými obrazovkami, které demonstrují, jak budou výsledky programování vypadat, když si je prohlédnete ve webovém prohlížeči (viz obrázek Ú.4).

Většina nasnímaných obrazovek pochází z poslední verze prohlížeče Firefox dostupné v době psaní této knihy. To však není doporučení, abyste upřednostňovali prohlížeč Firefox před jinými webovými prohlížeči. Ukázkové příklady budou vypadat velmi podobně v posledních verzích prohlížečů Chrome, Internet Explorer, Opera a Safari. Jak se dozvíte v kapitole 20, „Testování a ladění webových stránek“, své webové stránky byste měli testovat v široké škále webových prohlížečů, než je vypustíte na web, protože nemáte vůbec žádnou jistotu, jaké webové prohlížeče budou vaši návštěvníci používat.

Kód a nasnímané obrazovky doplňují také popisy použitých elementů jazyka HTML nebo vlastností jazyka CSS, abyste věděli, co se v nich nachází a lépe jim porozuměli.

V mnoha případech vám zajisté postačí přečíst si popisy a ukázkové kódy, abyste mohli začít používat příslušné funkce jazyků HTML a CSS. Pokud byste však potřebovali vodítko, jak je používat, vždy budou k dispozici podrobné návody.

Na mnoho místech se rovněž setkáte s tipy nabízejícími dodatečné informace, praxí osvědčenými postupy, odkazy na související části knihy, odkazy na příbuzné zdroje apod.

Výpis Ú.1. Výpis kódu jazyka HTML najdete na spoustě stránek. Relevantní části kódu jsou zvýrazněné. Tři tečky reprezentují dodatečný kód nebo obsah, který chybí kvůli zachování stručnosti. Chybějící části kódu se obvykle zobrazují v jiném výpisu

```
...
<body>
<header role="banner">
...
  <nav role="navigation">
    <ul class="nav">
      <li><a href="/" class="current">
        home</a></li>
      <li><a href="/faq/">faq</a></li>
      <li><a href="/resources/">
        resources</a></li>
      <li><a href="/previous/">
        previous</a></li>
      <li><a href="/archives/">
        archives</a></li>
    </ul>
  </nav>
...
</header>
...
</body>
</html>
```

Výpis Ú.2. Pokud je kód jazyka CSS pro příklad důležitý, zobrazuje se ve svém samostatném výpisu, přičemž podstatné části jsou opět zvýrazněné

```
/* Navigace na webových stránkách */
.nav li {
  float: left;
  font-size: .75em;
  /* zmenšuje odrážky */
}

.nav li a {
  font-size: 1.5em;
}

.nav li:first-child {
  list-style: none;
  padding-left: 0;
}
```



Obrázek Ú.4. Obrazovky nasnímané v alespoň jednom webovém prohlížeči demonstrují, jak daný kód ovlivňuje vzhled dané stránky

Konvence používané v této knize

Tato kniha používá následující konvence:

- Text nebo kód, který byste měli nahradit vlastní hodnotou, se vypisuje kurzívou. Většina těchto zástupných výrazů se objevuje v podrobných návodech. Například ve větě: „Případně napište #rrggbb, přičemž výraz rrggbb představuje šestnáctkovou reprezentaci barvy.“
- Zdrojový kód, který byste měli napsat, dále pak kód jazyka HTML a CSS, se píše ve větě tímto neproporcionálním písmem.
- První výskyt termínu se vypisuje **tučným písmem**.

Zpětná vazba od čtenářů

Nakladatelství a vydavatelství Computer Press, které pro vás tuto knihu přeložilo, stojí o zpětnou vazbu a bude na vaše podněty a dotazy reagovat. Můžete se obrátit na následující adresy:

Computer Press
 Albatros Media a.s., pobočka Brno
 IBC
 Příkop 4
 602 00 Brno
 nebo
sefredaktor.pc@albatrosmedia.cz

Computer Press neposkytuje rady ani jakýkoli servis pro aplikace třetích stran. Pokud budete mít dotaz k programu, obraťte se prosím na jeho tvůrce.

Zdrojové kódy ke knize

Z adresy <http://knihy.cpress.cz/K2036> si po klepnutí na odkaz Soubory ke stažení můžete přímo stáhnout archiv s ukázkovými kódy.

Errata

Přestože jsme udělali maximum pro to, abychom zajistili přesnost a správnost obsahu, chybám se úplně vyhnout nelze. Pokud v některé z našich knih najdete chybu, ať už chybu v textu nebo v kódu, budeme rádi, pokud nám ji oznámíte. Ostatní uživatelé tak můžete ušetřit frustrace a pomoci nám zlepšit následující vydání této knihy.

Veškerá existující errata zobrazíte na adrese <http://knihy.cpress.cz/K2036> po klepnutí na odkaz Soubory ke stažení.

Stavební kameny webových stránek

1

Přestože webové stránky jsou čím dál složitější, jejich základní struktura zůstává pozoruhodně jednoduchá. První věcí, kterou bychom si měli uvědomit, je, že není možné vytvořit webovou stránku bez jazyka HTML. Jak se naučíme později, kód jazyka HTML uchovává obsah stránky a popisuje jeho význam. Webové prohlížeče posléze zobrazují tento obsah obalený do značek jazyka HTML uživatelům.

Webová stránka se v podstatě skládá ze tří komponent:

- **Textový obsah:** prostý text zobrazovaný na stránce za tím účelem, abychom informovali návštěvníky o svých plánech, rodinné dovolené, produktech nebo jiném tématu, na něž se naše stránka zaměřuje.
- **Odkazy na jiné soubory:** slouží k nahrávání obrázkových, zvukových a videosouborů; dále se odkazují na jiné stránky HTML a další prostředky, a stejně tak na šablony stylů (ovlivňující vzhled stránky) a soubory s kódem jazyka JavaScript (ovlivňující chování stránky).
- **Značky:** značky jazyka HTML, s nimiž popisujeme náš textový obsah a definujeme odkazy. Písmeno M v názvu HTML totiž zkracuje slovo **markup**, neboli v češtině **značkovací**.

Měli bychom však poznamenat, že všechny tyto komponenty se skládají výhradně z textu. To znamená, že webové stránky ukládáme ve formátu prostého textu a můžeme je prohlížet prakticky v každém webovém prohlížeči na libovolné platformě. Je jedno, zda se jedná o desktopový počítač, mobilní telefon, tablet nebo něco jiného. To zaručuje univerzálnost webu. Stránka může sice vypadat na jednom zařízení jinak než na druhém, ale to je v pořádku. Důležitým prvním krokem je učinit obsah přístupný všem uživatelům, což jazyk HTML umožňuje.

Kromě těchto tří hlavních komponent obsahuje webová stránka ještě kód jazyka HTML s informacemi o ní samotné. Většinu z těchto informací uživatelé nevidí, jsou totiž určené spíše pro webové prohlížeče a vyhledávací roboty. Patří mezi ně kupříkladu primární jazyk obsahu (čeština, angličtina apod.), znaková sada textu (nejrozšířenější je znaková sada UTF-8) atd.

V této kapitole si projdeme tvorbu základní stránky HTML, přičemž si ukážeme několik praxí osvědčených postupů a vysvětlíme si každou z výše popsanych tří komponent.

Základní stránka HTML

Prohlédněte si základní stránku HTML, abyste získali představu, co bude následovat v této kapitole a v následujících kapitolách. Obrázek 1.1 ukazuje, jak webový prohlížeč přibližně zobrazuje kód jazyka HTML z výpisu 1.1. Dozvíte se několik základních poznatků o tomto kódu, ale nezapomínejte, jestliže ho nepochopíte celý. Tento výpis pouze demonstruje, jak vypadá kód jazyka HTML. Na naučení jazyka HTML máte celý zbytek této knihy.

Prchlavý modrý len



Nepřestávám se rozplývat nad krásou modrého lnu, který se nějakým způsobem ocitl na mé zahradě. Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny barvou, zatímco k večeru nezůstane jediný květ. Nevím, k čemu jinému by se více hodilo označení prchlavý.

Obrázek 1.1. Typický výchozí vzhled naší stránky. Třebaže tuto stránku zobrazil prohlížeč Firefox, v ostatních prohlížečích by vypadala podobně

Výpis 1.1. Kód základní stránky HTML. Značky jazyka HTML jsou zvýrazněné, aby bylo možné odlišit od textového obsahu stránky. Jak je patrné z obrázku 1.1, kód jazyka HTML, jenž obklopuje textový obsah, se v prohlížeči nezobrazuje. Jak ale zjistíme později, tento kód je nezbytný, jelikož popisuje význam obsahu. Spoustu značek jazyka HTML jsme zalomili na samostatné řádky – to není nutné, ale na druhou stranu to nijak neovlivňuje vzhled stránky

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="cs">
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <title>Modrý len (Linum lewisii)</title>
</head>
<body>
  <article>
    <h1>Prchlavý modrý len</h1>
```

```

```

```
<p>Nepřestávám se <em>rozplývat</em>
nad krásou <a href="http://
en.wikipedia.org/wiki/Linum_lewisii"
rel="external"
title="Více informací o modrém lnu">
modrého lnu</a>, který se nějakým
způsobem ocitl na mé zahradě. Ráno
jsou tyto rostliny zaplaveny
barvou, zatímco k večeru nezůstane
jediný květ. Nevím, k čemu jinému
by se více hodilo označení prchlavý.
</p>
</article>
</body>
</html>
```

Není těžké uhádnout, co se v tomto kódu odehrává, a to především v části body. Podívejme se ale nejprve na část před elementem body.

Všechno, co se nachází před počáteční značkou <body>, jsou informace určené prohlížečům a vyhledávacím robotům (viz výpis 1.2), jak jsme si říkali dříve. Každou stránku zahajujeme deklarací DOCTYPE, kterou sdělujeme webovému prohlížeči, jakou verzi jazyka HTML používáme.

Výpis 1.2. Text uvnitř elementu `title` je jedinou částí záhlaví dokumentu HTML, kterou uživatel uvidí. Zbylé informace jsou určeny pouze pro webové prohlížeče a vyhledávací roboty

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="cs">
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <title>Modrý len (Linum lewisii)</title>
</head>
```

Vždy bychom měli definovat typ dokumentu jazyka HTML5, což je <!DOCTYPE html>. Na velikosti písmen nezáleží, ale obvykle se používají velká písmena ve slově DOCTYPE. Na definici typu dokumentu bychom ale neměli zapomínat. (Více informací se nachází

v části „Vylepšená definice typu dokumentu u jazyka HTML5“ v kapitole 3, „Základní struktura dokumentu HTML.“)

Údaje mezi značkou `<!DOCTYPE html>` a koncovou značkou `</head>` jsou uživateli skryté, až na jednu výjimku – text mezi značkami `<title>` a `</title>`, v tomto případě Modrý len (Linum lewisii), se zobrazuje v záhlaví okna webového prohlížeče nebo jako název panelu (viz obrázek 1.2). Kromě toho používají webové prohlížeče tento text pro názvy záložek a oblíbených položek, a také se jedná o užitečnou informaci pro vyhledávací roboty. V kapitole 3, „Základní struktura dokumentu HTML“ si vysvětlíme, co dělají ostatní části záhlaví dokumentu.

Obsah stránky ale uživatelé vidí, a ten se nachází mezi počáteční značkou `<body>` a koncovou značkou `</body>`. Poslední značkou je koncová značka `</html>`, se kterou ukončujeme naši stránku (viz výpis 1.3).

Výpis 1.3. Obsah stránky se nachází mezi počáteční a koncovou značkou elementu `body`. Na konci dokumentu lze najít koncovou značku `</html>`

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="cs">
... záhlaví dokumentu ...
<body>
  <article>
    <h1>Prchlavý modrý len</h1>

    <p>Nepřestávám se <em>rozplývat</em>
      nad krásou <a href="http://
      en.wikipedia.org/wiki/Linum_lewisii"
      rel="external"
      title="Více informací o modrém lnu">
      modrého lnu</a>, který se nějakým
      způsobem ocitl na mé zahradě.
      Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny
      barvou, zatímco k večeru nezůstane
      jediný květ. Nevím, k čemu jinému
```

```
by se více hodilo označení prchlavý.
  </p>
</article>
</body>
</html>
```

Odsazování zdrojového kódu nemá vůbec žádný vliv na validitu kódu jazyka HTML. Rovněž neovlivňuje, jak se obsah zobrazuje ve webovém prohlížeči. Jedinou výjimkou, u které to neplatí, je obsah elementu `pre`, o němž se dozvíme více v kapitole 4, „Text.“ Je však na rozhodnutí každého vývojáře, zda bude odsazovat kód vnořený do svého rodičovského elementu, aby bylo celé hierarchické uspořádání zřetelné na první pohled při čtení kódu. O rodičích a potomcích si povíme více později v této kapitole. Taktéž si podrobněji rozebereme standardní způsob zobrazování stránky ve webovém prohlížeči.

Nejprve si ale vysvětleme, co to znamená psát sémantický kód jazyka HTML a proč se jedná o základ efektivních webových stránek.

Sémantický kód jazyka HTML

Za jazykem HTML stojí promyšlený systém vkládání informací o obsahu do textového dokumentu. Tyto informace nazýváme **značky** a popisujeme s nimi **význam** obsahu, neboli jeho **sémantiku**. S několika příklady už jsme se setkali u naší základní stránky HTML; ku příkladu s elementem `p`, který označuje odstavec.

Jazykem HTML nespecifikujeme, jak by měl obsah vypadat v prohlížeči; to je úkolem jazyka CSS (kaskádových stylů). Jazyk HTML5 klade na tuto skutečnost mnohem větší důraz než starší verze tohoto jazyka. Je přímo zakotvena v jádru tohoto jazyka.

Možná se divíte, proč je některý text na základní stránce HTML (viz výpis 1.4) větší, tučný nebo se zobrazuje kurzívou (viz obrázek 1.2).

To je vynikající otázka. Důvodem je, že každý webový prohlížeč má svou vestavěnou šablonu stylů jazyka CSS, která určuje, jak by se měly jednotlivé elementy jazyka HTML zobrazovat, dokud nenapišeme vlastní styly, kterými tyto výchozí přepíšeme. Výchozí vzhled elementů se mírně liší v jednotlivých prohlížečích, ale ve výsledku je všude velmi podobný. Co je však důležitější, je to, že struktura a význam obsahu definovaného jazykem HTML se nemění.

Výpis 1.4. Obsah naší základní stránky obohacený o druhý odstavec na konci. Pomocí elementů jazyka HTML nediktujeme, jak by se měl obsah zobrazovat, ale co znamená. Vestavěná šablona stylů webového prohlížeče určuje, jak by měl vypadat

```
...
<body>
  <article>
    <h1>Prchlavý modrý len</h1>

    <p>Nepřestávám se <em>rozplývat</em>
      nad krásou <a href="http://
en.wikipedia.org/wiki/Linum_lewisii"
rel="external"
title="Více informací o modrém lnu">
modrého lnu</a>, který se nějakým
způsobem ocitl na mé zahradě.
Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny
barvou, zatímco k večeru nezůstane
jediný květ. Nevím, k čemu jinému
by se více hodilo označení prchlavý.
</p>

    <p><small>&copy; Sdružení Modrý len.
</small></p>
  </article>
</body>
</html>
```

Prchlavý modrý len



Nepřestávám se *rozplývat* nad krásou modrého lnu, který se nějakým způsobem ocitl na mé zahradě. Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny barvou, zatímco k večeru nezůstane jediný květ. Nevím, k čemu jinému by se více hodilo označení prchlavý.

© Sdružení Modrý len.

Obrázek 1.2. Výchozí šablona stylů webového prohlížeče zobrazuje nadpisy (elementy h1 až h6) jinak než normální text, dále text uvnitř elementu em zobrazuje kurzívou a odkazy zobrazuje jinou barvou a podtržením. Některé elementy začínají na samostatném řádku (například element h1 nebo p), zatímco jiné obklopuje další obsah (kupříkladu element a nebo em). Tento příklad obsahuje druhý odstavec (s oznámením o copyrightu), aby bylo zřejmé, že každý odstavec začíná na novém řádku. Ve vlastních šablonách stylů můžeme přepsat libovolně z těchto pravidel

Blokové a řádkové elementy a jazyk HTML5

Jak je patrné, některé elementy jazyka HTML (například elementy article, h1 a p) začínají na samostatném řádku stejně jako odstavce v této knize, zatímco jiné se zobrazují na stejném řádku (kupříkladu element a nebo em) jako jiný obsah (viz obrázek 1.2). Ještě jednou si zdůrazníme – toto je výsledkem výchozí šablony stylů prohlížeče, a ne samotných elementů jazyka HTML. Než vznikl jazyk HTML5, elementy se tradičně dělily na **blokové** (začínají na samostatném řádku) a **řádkové** (pokračují na stejném řádku). V jazyce HTML5 se od těchto termínů upouští, protože spojují elementy s jejich prezentací, ale to není cílem jazyka HTML.

Jednoduše řečeno – elementy označované dříve jako řádkové se v jazyce HTML5 řadí do kategorie **formulační obsah**. Do této kate-

gorie spadá text a elementy, které ho označují, a to především na úrovni odstavce. V kapitole 4, „Text,“ se zaměříme výhradně na formulační obsah. Úplný seznam elementů z této kategorie je možné najít na adrese <http://dev.w3.org/html5/spec-author-view/content-models.html#phrasing-content-0>.

Původní blokové elementy nyní také spadají do nových kategorií na základě jejich významu. Velkou část těchto elementů tvoří hlavní strukturní bloky a nadpisy našeho obsahu. V kapitole 3, „Základní struktura dokumentu HTML,“ se naučíte více o elementech z kategorií **rozdělující obsah** a **nadpisový obsah**.

I přes tyto změny webové prohlížeče nezměnily výchozí pravidla zobrazování pro tyto elementy, protože ani nemusely. Stále totiž nechceme kupříkladu, aby dva odstavce (elementy `p`) navazovaly jeden na druhý, nebo aby element `em` (lehce zdůrazněný text) zalomil větu a zobrazil se na samostatném řádku.

To znamená, že nadpisy, odstavce a strukturní elementy (například element `article`) začínají typicky na novém řádku, zatímco formulační obsah se zobrazuje na stejném řádku jako jeho obklopující obsah. Ačkoliv v jazyce HTML5 nepoužíváme termíny blokový a řádkový element, je užitečné vědět, jaký je jejich význam. Ve většině návodů se s nimi můžeme setkat, protože byly zakořeněné v terminologii jazyka HTML velmi dlouhou dobu před příchodem verze HTML5. V této knize na ně rovněž občas narazíme, protože s jejich pomocí snadno poznáme, jestli element standardně obsazuje samostatný řádek, nebo sdílí řádek s dalším obsahem.

Podrobné informace o jazyce CSS najdete až v pozdějších kapitolách, ale prozatím vězte, že šablona stylů je obyčejný textový soubor, proto ho můžete vytvářet ve stejném textovém editoru jako svou stránku jazyka HTML.

Důraz na sémantiku v jazyce HTML5

Jazyk HTML5 klade důraz na sémantiku, přičemž veškerou změnu vzhledu nechává na jazyce CSS. U starších verzí jazyka HTML tomu tak ale vždy nebylo.

Správné prostředky pro stylování stránek neexistovaly v raných fázích webu; jazyk HTML už byl několik let na světě, když byl oficiálně zveřejněn jazyk CSS1 v roce 1996. Aby si s tímto nedostatkem jazyk HTML nějak poradil, obsahoval několik prezentačních elementů, jejichž účelem bylo umožnit základní stylování textu – psát text tučným písmem, kurzívou nebo měnit jeho velikost.

Tyto elementy sloužily v této době svému účelu, ale vývojáři je začali opouštět, když se objevily nové praxí osvědčené postupy pro vývoj webových stránek. Jejich hlavní myšlenka spočívala (a stále spočívá) v tom, že jazyk HTML by měl jen popisovat obsah, a ne ho zobrazovat.

Prezentační elementy jazyka HTML byly v přímém rozporu s touto myšlenkou, proto je jazyk HTML 4 označil jako zastaralé a autorům stránek doporučoval stylovat své stránky pomocí jazyka CSS.

Jazyk HTML5 jde ještě dál – zcela odstranil prezentační elementy a předefinoval některé ostatní, aby byly pouze sémantické, a nediktovaly, jak by se měl obsah zobrazovat.

Ukázkovým příkladem je element `small`. Tento element původně sloužil pro zobrazení textu menším písmem, než je běžná velikost. V jazyce HTML5 ale označuje poznámku tištěnou drobným písmem, jako je kupříkladu zákonné vzdání se odpovědnosti. S pomocí jazyka CSS bychom z něj mohli udělat největší text na stránce, kdybychom chtěli, ale to nic nemění na jeho významu.

Historický protějšek elementu `small`, element `big`, v jazyce HTML5 neexistuje. Existuje spousta dalších příkladů, s nimiž se budeme setkávat v průběhu této knihy.

Jazyk HTML5 zavádí rovněž nové elementy. Například element `header`, `footer`, `nav`, `article`, `section` a spoustu dalších, které obohacují významovou stránku obsahu. Tyto elementy si popíšeme později.

Ať už používáme element, který v jazyce HTML existoval odjakživa, nebo úplně novější element, hlavní cíl zůstává stejný – měli bychom si vybrat element, který nejlépe vystihuje význam obsahu, aniž bychom se starali o jeho vzhled.

Význam naší základní stránky HTML

Když už víme, co je hlavním cílem jazyka HTML, podívejme se podrobněji na myšlenkový proces stojící v pozadí při označování našeho ukázkového obsahu. Jak zjistíme, psát sémantický kód jazyka HTML není vůbec složité. Jakmile se seznámíme s dostupnými elementy, jedná se spíše o používání zdravého selského rozumu. Zopakujme si, jak vypadá element `body` naší základní stránky, na němž si ukážeme několik nejčastěji používaných elementů jazyka HTML (viz výpis 1.5).

Výpis 1.5. Element `body` naší základní stránky obsahuje elementy `article`, `h1`, `img`, `p`, `em` a `a`, s nimiž popisujeme význam obsahu. Veškerý tento obsah je vnořený do elementu `article`.

```
<body>
<article>
  <h1>Prchlavý modrý len</h1>

  <p>Neprůstávám se <em>rozplývat</em>
    nad krásou <a href="http://
```

```
en.wikipedia.org/wiki/Linum_lewisii"
rel="external"
title="Více informací o modrém lnu">
modrého lnu</a>, který se nějakým
způsobem ocitl na mé zahradě.
Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny
barvou, zatímco k večeru nezůstane
jediný květ. Nevím, k čemu jinému
by se více hodilo označení prchlavý.
</p>
```

```
<p><small>&copy; Sdružení Modrý len.
</small></p>
</article>
</body>
```

Všechn obsah se nachází uvnitř elementu `article`. Elementem `article` definujeme výrazný kus obsahu. Jedná se o vhodnou volbu pro obalení obsahu naší základní stránky, ale ne nezbytně všech stránek, které napíšeme. Více informací o tom, kdy používat element `article`, se dozvíme v kapitole 3, „Základní struktura dokumentu HTML.“

Prvním elementem, jenž se nachází uvnitř elementu `article`, je nadpis (viz výpis 1.6). Jazyk HTML nabízí šest úrovní nadpisů označovaných elementy `h1` až `h6`, přičemž element `h1` představuje nadpis první úrovně. Element `h2` je podnadpis elementu `h1`, dále pak element `h3` je podnadpisem elementu `h2` atd. Jedná se o podobný princip strukturování nadpisů jako u běžných dokumentů, které píšeme v některém textovém procesoru.

Výpis 1.6. Nadpisy jsou důležité elementy pro shrnutí obsahu stránky. S nadpisy jsou stránky přístupnější uživatelům a nástrojům pro předčítání textu, a navíc vyhledávací roboti na základě nich určují zaměření stránky

```
<h1>Prchlavý modrý len</h1>
```

Každá stránka by měla mít minimálně jeden nadpis první úrovně, takže element `h1` byla jasná volba. Nadpisy `h1` až `h6` si popíšeme v kapitole 3, „Základní struktura dokumentu HTML.“

Následuje obrázek (viz výpis 1.7). Element `img` je jednoznačnou volbou pro označování obrázků, proto nebyly žádné pochyby o tom, jaký element zvolit. Atribut `alt` obsahuje text, který se zobrazuje, když není obrázek k dispozici nebo prohlížíme stránku v textovém prohlížeči. Obrázkům se podíváme na zoubek v kapitole 5, „Obrázky.“

Výpis 1.7. Obrázek lze do stránky přidat snadno. Atributem `alt` specifikujeme, že se zobrazí text „Modrý len (Linum lewisii),“ když nebude daný obrázek k dispozici

```

```

Odstavec označujeme elementem `p` (viz výpis 1.8). Stejně jako v tištěných materiálech se odstavec skládá z jedné nebo několika vět. Kdybychom museli do naší stránky doplnit další odstavec, jednoduše bychom zapsali druhý element `p` za ten první.

Výpis 1.8. Element `p` může obsahovat další elementy, s nimiž definujeme význam frázi uvnitř odstavce. Typickým příkladem jsou elementy `em` a `a`

```
<p>Nepréstávám se <em>rozplývat</em>
nad krásou <a href="http://
en.wikipedia.org/wiki/Linum_lewisii"
rel="external"
title="Více informací o modrém lnu">
modrého lnu</a>, který se nějakým
způsobem ocitl na mé zahradě.
Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny
barvou, zatímco k večeru nezůstane
jediný květ. Nevím, k čemu jinému
by se více hodilo označení prchlavý.
</p>
```

Náš odstavec obsahuje dva elementy, se kterými popisujeme význam částí textu – element `em` a element `a` (viz výpis 1.8). Jedná se o ukázkové elementy z kategorie formulačního obsahu, z nichž většina vyzdvihuje sémantiku textu uvnitř odstavce. O elementech `em`, `a` a `p` si ještě povíme v kapitole 4, „Text.“

Elementem `em` označujeme text, na nějž chceme klást lehký důraz. V tomto případě zdůrazňuje nadšení z krásy květin (viz výpis 1.8). Přestože element `em` určuje pouze význam textu, většina prohlížečů zobrazuje takový text kurzívou.

Nakonec definujeme na naší základní stránce odkaz na jinou stránku prostřednictvím elementu `a`, což je nejdůležitější element z celého jazyka HTML, protože dělá web webem. Spojuje totiž jednu stránku s další stránkou nebo prostředkem, a také odkazuje z jedné části stránky na jinou část stránky (ať už stejné, nebo jiné). V našem příkladu označujeme text „modrého lnu“ jako odkaz na stránku encyklopedie Wikipedia (viz výpis 1.9).

Výpis 1.9. Tímto elementem `a` se odkazujeme na stránku o modrém lnu v encyklopedii Wikipedia. Volitelným atributem `rel` ještě více upřesňujeme význam tím, že říkáme, že tento odkaz ukazuje na externí webové stránky. Volitelným atributem `title` rovněž vylepšujeme sémantiku tohoto elementu pomocí informace o související stránce. Jeho text se v prohlížeči objevuje, jakmile uživatel přesune ukazatel myši nad tento odkaz

```
<a href="http://en.wikipedia.org/wiki/
Linum_lewisii" rel="external"
title="Více informací o modrém lnu">
modrého lnu</a>
```

To bylo jednoduché, že? Jakmile známe dostupné elementy jazyka HTML, vybrat ty správné pro náš obsah je obvykle opravdu snadné. Občas narazíme na nějaký obsah, který lze označit více způsoby, ale to je v pořádku. Ne vždy je možné rozeznat správnou a špatnou cestu okamžitě, ale většinou tomu tak je.

Jazyk HTML5 se samozřejmě nesnaží popsat všechny myslitelné typy obsahu, protože takový jazyk by byl neohrabaný. Místo toho zaujímá praktický postoj a definuje jen ty elementy, které se hodí pro většinu případů.

Jazyk HTML je z velké části sympatický z toho důvodu, že jeho základům se může naučit

opravdu každý, vytvořit nějaké vlastní stránky a dále své znalosti rozvíjet. Ačkoliv existuje přibližně 100 elementů jazyka HTML, nechte se tímto číslem vystrašit. Pouze hrstku z nich budete běžně používat, zatímco ostatní jsou užitečné v méně obvyklých situacích. Už jste se naučili o několika běžných elementech, takže jste na správné cestě.

Proč je sémantika důležitá

Jelikož už víte, že sémantika je v jazyce HTML důležitá, zbývá se jen dozvědět **proč**.

Zde jsou některé nejdůležitější důvody. O některých z nich jsme se již bavili:

- Lepší přístupnost a schopnost spolupráce (obsah je dostupný pomocným technologiím, které využívají handicapovaní návštěvníci, dále pak ve webových prohlížečích na desktopových počítačích, mobilních telefonech, tabletech a jiných zařízeních).
- Lepší optimalizace pro vyhledávače (SEO).
- Menší zdrojový kód a rychlejší zobrazování stránek (tedy alespoň většinou).
- Snadnější údržba zdrojového kódu a lehčí stylování.

Neznáte-li termín **přístupnost**, jedná se o postup tvorby obsahu tak, aby byl přístupný všem uživatelům (více informací najdete na adrese <http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility>). Tim Berners-Lee (vynálezce webu) pronesl slavný výrok: „Síla webu spočívá v jeho univerzálnosti. Přístup pro každého, bez ohledu na jeho postižení, je jeho základním aspektem.“

Jakékoliv zařízení s webovým prohlížečem umí zobrazovat stránky HTML, protože se jedná o prostý text. Způsoby, jakými může

uživatel přistupovat k obsahu, se však mohou lišit. Běžný uživatel například vidí obsah, ale zrakově postižení uživatelé si mohou zvětšit velikost písma nebo si nechat předčítat obsah v nějakém k tomu určeném nástroji. Předčítače textu někdy předčítají také typ elementu jazyka HTML, aby se mohl posluchač připravit na to, co bude následovat. Uživatel se tak kupříkladu dozví, že předčítač narazil na seznam ještě předtím, než začne předčítat jeho položky. Stejně tak se uživatel dozví, že předčítač narazil na odkaz, aby se mohl rozhodnout, jestli chce přejít na jeho cílovou adresu.

Uživatelé používající předčítače textu mohou procházet stránku různými způsoby – například mohou skákat z jednoho nadpisu na druhý pomocí klávesnice. Díky tomu poznají zajímavá témata, o nichž by se chtěli dozvědět více, a přitom nemusí poslouchat obsah celé stránky od začátku až do konce.

Už tedy víme, že dobrá sémantika znamená propastný rozdíl ve srozumitelnosti obsahu pro handicapované uživatele.

Rovněž se může zlepšit optimalizace pro vyhledávače (neboli umístění naší stránky ve výsledcích vyhledávačů, obvykle označovaná termínem SEO), protože vyhledávací roboti upřednostňují ty části obsahu, které jsou označené určitým způsobem. Podle nadpisů kupříkladu rozpoznávají hlavní témata naší stránky, a tak mohou snadněji indexovat obsah stránky.

V této knize se dozvíte, proč je kód s dobrou sémantikou efektivnější, udržitelnější a lze snadněji měnit jeho vzhled.

Elementy, atributy a hodnoty

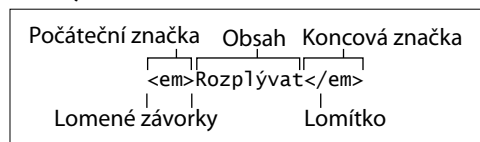
Jelikož už jsme se seznámili s jazykem HTML, popište si, z čeho se jeho kód skládá.

Jazyk HTML se skládá ze tří hlavních komponent – z **elementů**, **atributů** a **hodnot**. Příklady těchto komponent jste již viděli u své základní stránky.

Elementy

Element je část obsahu webové stránky označovaná drobnými popisky (kterým říkáme **značky**): „Toto je nadpis, ta věc támhle je odstavec a tato skupina prvků tvoří nabídku.“ Několik elementů jsme si ukázali v předchozí části této kapitoly. Některé elementy obsahují jeden nebo více atributů, s nimiž dále popisujeme účel nebo obsah (je-li nějaký) elementu.

Elementy mohou obsahovat text a další elementy, nebo mohou být prázdné. Neprázdný element se skládá z **počáteční značky** (tvořené názvem a atributy elementu uzavřenými mezi znaky < a >), obsahu a z **koncové značky** (tvořené lomítkem a názvem elementu uzavřenými mezi znaky < a >). Pokud mají značky svou počáteční a koncovou variantu, říká se jim **párové značky**. Prohlédněte si obrázek 1.3.



Obrázek 1.3. Zde je typický element jazyka HTML. Počáteční a koncová značka obklopuje text, který tento element popisuje. V tomto případě zvýrazňujeme slovo „rozplývat“ pomocí elementu em. Bývá zvykem zapisovat značky malými písmeny

Prázdný element označený **nepárovou značkou** vypadá jako kombinace počáteční a koncové značky, přičemž začíná znakem <, za nímž následuje název elementu, atributy a jejich hodnoty, volitelná mezera, volitelné lomítko a povinný koncový znak > (viz obrázek 1.4).

```

```

Mezera a lomítko

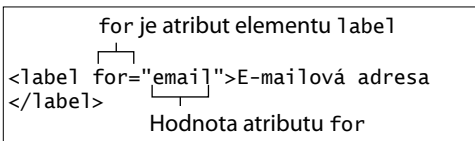
Obrázek 1.4. Prázdné elementy (jako je zde zobrazený element `img`) neobalují žádný textový obsah (text atributu `alt` je součástí daného elementu, ale není jím obklopený). Tento element má jedinou nepárovou značku, která ho otevírá i uzavírá. Mezera a lomítko na jeho konci jsou volitelné, ale je dobrým zvykem je zapisovat. Poslední znak > je však povinný

Mezera a lomítko na konci prázdného elementu jsou v jazyce HTML5 nepovinné. Pokud jste však programovali v jazyce XHTML, pravděpodobně jste si na tento zápis zvykli. Ve zdrojových kódech této knihy na něj narážíte taktéž, ale pokud se jej rozhodnete vynechat, na výsledek to nebude mít žádný vliv. Ať už si zvolíte jakoukoliv možnost, držte se jí.

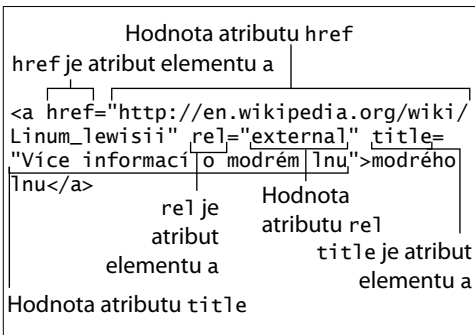
Běžně se názvy elementů zapisují malými písmeny, ačkoliv jazyk HTML5 umožňuje psát rovněž velká písmena. V dnešní době už je velmi vzácné najít někoho, kdo píše názvy elementů velkými písmeny, takže pokud v sobě nechcete nutně probudit rebela, raději byste to neměli dělat. Jedná se o velmi staromódní postup.

Atributy a hodnoty

Atributy obsahují informace o obsahu dokumentu (viz obrázek 1.5 a obrázek 1.6). V jazyce HTML5 není nutné uzavírat hodnoty atributů do uvozovek, ale opět se jedná o již zavedený zvyk, takže je to vhodné. A stejně jako názvy elementů byste měli psát i názvy atributů malými písmeny.



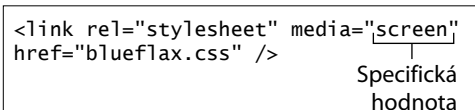
Obrázek 1.5. Element `label` (přidávající textový popis formulářového poli) s jedinou dvojicí atributu a hodnoty. Atributy se vždy nacházejí uvnitř počáteční značky. Běžně se jejich hodnoty uzavírají do uvozovek



Obrázek 1.6. Některé elementy (například následující element `a`) mohou mít více atributů. Každý atribut může mít svou vlastní hodnotu. Na pořadí atributů nezáleží a všechny dvojice atributu a hodnoty jsou od sebe oddělené mezerou

Ačkoliv se o přípustných hodnotách většiny atributů dozvíte postupně v této knize, podívejte se alespoň na typy hodnot, s nimiž se budete setkávat.

Některé atributy přijímají libovolnou hodnotu, zatímco jiné jsou omezenější. Atributy obvykle přijímají hodnoty výčtového typu a předdefinované hodnoty. Jinými slovy – musíme si zvolit hodnotu z nějakého standardního seznamu možností (viz obrázek 1.7). Hodnoty výčtového typu bychom měli psát výhradně velkými písmeny.



Obrázek 1.7. Některé atributy mohou mít pouze specifické hodnoty. Kupříkladu atributu `media` elementu `link` lze nastavit hodnotu `all`, `screen` nebo `print` apod., ale nemůžeme mu přiřadit jakoukoliv hodnotu jako atributu `title`

Spousta atributů přijímá číselnou hodnotu, a to zejména atributy popisující velikost a délku. Číselné hodnoty uvádíme vždy bez jednotky. Číselné hodnoty totiž udávají počet pixelů (například šířka a výška obrázku nebo videa).

Některé atributy, jako jsou atributy `href` a `src`, se odkazují na jiné soubory, a proto přijímají hodnoty ve formě adresy URL (Uniform Resource Locator), což je jedinečná adresa prostředku na Internetu. Na adresy URL se zaměříme v části „Adresy URL“ této kapitoly.

Rodičovské a dceřiné elementy

Jestliže jeden element obsahuje jiný element, považujeme ho za rodičovský element, který obsahuje dceřiný element. Všechny elementy obsažené v tomto dceřiném elementu nazýváme potomky našeho vnějšího rodičovského elementu (viz výpis 1.10). Ve skutečnosti můžeme vytvořit strom webové stránky, který ukazuje vztahy mezi jednotlivými elementy stránky a jednoznačně identifikuje každý element.

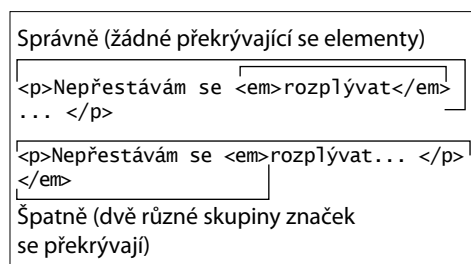
Výpis 1.10. Náš element `article` je rodičovským elementem elementů `h1`, `img` a `p`. Elementy `h1`, `img` a `p` jsou dceřinými elementy (a také potomky) elementu `article`. Element `p` je rodičovským elementem pro elementy `em` a `a`. Elementy `em` a `a` jsou dceřinými elementy elementu `p`, a také potomky (ale ne dceřinými elementy) elementu `article`. Element `article` je předek elementů `em` a `a`

```

<article>
  <h1>Prchlavý modrý len</h1>
  
  <p>Nepřestávám se <em>rozplývat</em>
    ... <a...>modrého lnu</a>...</p>
</article>
  
```

Tento strom podobající se genealogickému stromu rodinných vztahů je základní vlastností kódu jazyka HTML. Usnadňuje jak stylování elementů (na něj se poprvé podíváme v kapitole 7, „Stavební kameny kaskádových stylů“), tak aplikování funkcí jazyka JavaScript na ně.

Měli bychom poznamenat, že když elementy obsahují jiné elementy, všechny vnitřní elementy by měly být správně vnořené; tzn. zcela obsažené uvnitř svého rodičovského elementu. Kdykoliv použijeme koncovou značku, měla by odpovídat poslední příslušné neuzavřené počáteční značce. Jinými slovy – když nejprve napíšeme počáteční značku elementu 1 a potom počáteční značku elementu 2, musíme napsat koncovou značku elementu 2 a za ní až koncovou značku elementu 1 (viz obrázek 1.8).



Obrázek 1.8. Elementy musí být správně vnořené. Pokud otevřeme element p a následně otevřeme element em, musíme uzavřít element em před uzavřením elementu p.

Textový obsah webové stránky

Textový obsah nacházející se uvnitř elementů je pravděpodobně nejzákladnější složkou webové stránky. Pokud jste někdy používali některý textový procesor, už jste psali nějaký text. Text stránky HTML se však liší v několika důležitých ohledech.

Zaprvé – když webový prohlížeč zobrazuje stránku HTML, spojuje nadbytečné mezery a tabulátory do jediné mezery a se zalomením řádku nakládá tak, že ho zobrazí buď jako mezeru, nebo ho zcela ignoruje (viz výpis 1.11 a obrázek 1.9).

Výpis 1.11. Textovým obsahem stránky (níže zvýrazněný) nazýváme v podstatě vše mimo značky a jejich atributy. V tomto kódu odděluje každý řádek nejméně jedním zalomením řádku a některá slova odděluje více mezerami (abychom si demonstrovali spojování zalomení řádků a mezer). Dále obsahuje speciální výraz s ampersandem (© ;), kterému se říká znaková entita jazyka HTML a v tomto případě odpovídá znaku copyright. Tímto zápisem dosahujeme toho, že se příslušný znak zobrazí správně bez ohledu na použitou znakovou sadu

```
<p>Neprůstávám se <em>rozplývat</em> nad
krásou modrého lnu, který se nějakým
způsobem ocitl na mé zahradě.
```

```
Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny
barvou, zatímco k večeru nezůstane
jediný květ.
```

```
Nevím, k čemu jinému by se více hodilo
označení prchlavý.</p>
```

```
<p>&copy; Sdružení Modrý len.</p>
```

Nepřestávám se rozplývat nad krásou modrého lnu, který se nějakým způsobem ocitl na mé zahradě. Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny barvou, zatímco k večeru nezůstane jediný květ. Nevím, k čemu jinému by se více hodilo označení prchlavý.

© Sdružení Modrý len.

Obrázek 1.9. Webový prohlížeč ignoruje nadbytečné mezery a zalomení řádků a nahrazuje danou znakovou entitu odpovídajícím symbolem (©)

Zadruhé – jazyk HTML býval omezený pouze na znaky sady ASCII, a to zejména písmena, číslice a několik běžných symbolů. Znaky s diakritickými znaménky a spoustu standardních symbolů museli vývojáři zapisovat výhradně pomocí znakových entit; kupříkladu ´ pro znak é nebo © pro znak ©. Kompletní seznam entit je k dispozici na adrese <http://www.elizabethcastro.com/html/extras/entities.html>.

Znaková sada Unicode vyřešila většinu problémů se speciálními znaky. Běžnou praxí je nastavovat svým stránkám kódování UTF-8 (kódování UTF-8 je typ zápisu znaků ve znakové sadě Unicode; obvykle se ale pro jedno-

duchost označuje jako znaková sada UTF-8, a stejně tak tomu bude v této knize; tuto znakovou sadu používáme i u naší základní stránky, jak je patrné na výpisu 1.12) a pod stejným kódováním ukládat také soubory HTML. Rozhodně byste měli dělat to samé.

Výpis 1.12. Znakovou sadu dokumentu definujeme hned za počáteční značkou elementu `head`, a to prostřednictvím atributu `charset` elementu `meta`

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="cs">
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <title>Modrý len (Linum lewisii)
</title>
</head>
<body>
...
</body>
</html>
```

Jelikož znaková sada Unicode obsahuje všechny myslitelné i nemyslitelné znaky a vznikla jako rozšíření nedostačující sady ASCII, dokumenty s touto sadou lze zobrazit ve všech současných prohlížečích a editorech, ale nikoliv v těch obzvláště starých. Webové prohlížeče, jež neumí pracovat se znakovou sadou Unicode, zobrazují pouze ty znaky, které spadají do znakové sady ASCII, zatímco ostatní prohlížeče zobrazují také znaky specifické pro sadu Unicode. Přesto je i v dnešní době obvyklé zapisovat určité znaky pomocí znakových entit; typickým příkladem je právě entita `©`.

Odkazy, obrázky a jiný netextový obsah

Webová stránka samozřejmě ožívá, když ji doplníme odkazy na jiné stránky, obrázky, videi, hudbou, animacemi atd. Tyto externí soubory

samozřejmě neukládáme přímo do souboru HTML, ale ve stránce specifikujeme pouze jejich adresu (viz výpis 1.13). Protože takový odkaz je textový, soubor HTML zůstává dostupný téměř všude.

Výpis 1.13. V našem základním dokumentu HTML máme odkaz na obrázek s názvem *modrylen.jpg*. Webový prohlížeč požádá server o tento obrázek, nahraje jej a zobrazí, a to vše v průběhu načítání zbytku stránky. Naše stránka obsahuje také odkaz na jinou stránku s informacemi o modrém lnu

```
...
<article>
  <h1>Prchlavý modrý len</h1>

  <p>
    Nepřestávám se <em>rozplývat</em> nad krásou <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Linum_lewisii" rel="external" title="Více informací o modrém lnu">modrého lnu</a>, který se nějakým způsobem ocitl na mé zahradě.
    Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny barvou, zatímco k večeru nezůstane jediný květ. Nevím, k čemu jinému by se více hodilo označení prchlavý.
  </p>
</article>
...
```

Webové prohlížeče (až na textové webové prohlížeče) si umí poradit s odkazy a obrázky jednoduše (viz obrázek 1.10). Neví si však rady s některými dalšími typy souborů. Jestliže se odkážeme na soubor, který webový prohlížeč návštěvníka nezná, pokusí se tento prohlížeč vyhledat zásuvný modul nebo nějakou vhodnou aplikaci v počítači návštěvníka, která by tento soubor otevřela.

Můžeme také prohlížeči sdělit, jak by měl daný obsah zobrazit v daném zásuvném modulu, nebo jak by si měl návštěvník příslušný zásuvný modul stáhnout, pokud ho na svém počítači nemá.

Prchlavý modrý len

Nepřestávám se rozplývat nad krásou modrého lnu, který se nějakým způsobem ocitl na mé zahradě. Ráno jsou tyto rostliny zaplaveny barvou, zatímco k večeru nezůstane jediný květ. Nevím, k čemu jinému by se více hodilo označení prchlavý.

Obrázek 1.10. Na obrázky a jiný textový obsah se odkazujeme z webové stránky, přičemž prohlížeč je zobrazuje společně s textem

Veškeré požadavky na stahování a instalaci zásuvných modulů kazí uživatelský prožitek z našich webových stránek za předpokladu, že na nich uživatelé vůbec zůstanou. Zásuvné moduly rovněž můžou způsobovat výkonnostní problémy, protože nejsou přímou součástí webového prohlížeče.

Například zásuvný modul Flash je nejrozšířenějším modulem už spoustu let. Většina z vás pravděpodobně při přehrávání online videa ve Flashi někdy zaregistrovala zpomalení počítače, nebo dokonce pád webového prohlížeče.

Jazyk HTML5 se snaží zbavit těchto problémů nativní podporou přehrávání hudebních souborů a videí pomocí elementů audio a video. Bohužel vývojáři webových prohlížečů se nemohli shodnout, jaké formáty podporovat, takže zásuvné moduly prozatím nemůžeme úplně odstříhnout, ale určitě se jedná o zárodek nové funkčnosti webových prohlížečů.

Jak pracovat s obrázky, se naučíte v kapitole 5, „Obrázky.“ V kapitole 17, „Audio, video a jiná multimédia“ se podrobněji podíváte na to, jestli už jsou zásuvné moduly překonané.

Jména souborů

Webová stránka se podobá jakémukoliv jinému textovému dokumentu, takže má své jméno souboru, podle něhož ji poznáme, a také ji poznají návštěvníci a jejich webové prohlížeče. Když přidělujeme jména souborů svým webovým stránkám, měli bychom dbát na několik rad, které nám pomůžou lépe uspořádat své soubory. Díky tomu návštěvníci snadněji vyhledají stránky, webové prohlížeče je zobrazí správně, a navíc budou stránky optimalizované pro vyhledávače (viz obrázky 1.11 a 1.12).

Pište malá písmena v názvech souborů

Protože jméno souboru, které si zvolíme, rozhoduje o tom, co musí uživatel napsat do panelu adresy, aby se k dané stránce dostal, můžeme ho ušetřit překlepů a bolestí hlavy tak, že použijeme pouze malá písmena ve jméně. Je to také užitečné, když vytváříme odkazy na naše stránky ručně. Jestliže mají všechny soubory malá písmena ve jménech, máme o jednu starost méně.

Slova oddělujte spojovníkem

Názvy souborů by nikdy neměly obsahovat mezery. Místo nich je lepší používat spojovníky; kupříkladu stejně jako ve jménech *historie-spolecnosti.html* a *me-oblibene-filmy.html*. Příležitostně můžete narazit na webové stránky, které oddělují slova v názvech souborů podržítkem (_), ale to rozhodně nelze doporučit, jelikož vyhledávací roboti upřednostňují spojovníky.

Používejte správnou příponu

Základní postup, jakým webový prohlížeč pozná, že by měl s textovým dokumentem pracovat jako s webovou stránkou, je ten, že se podívá na jeho příponu. Přestože je možné používat příponu *.htm*, tato přípona je považována za zastaralou, proto mnohem častěji narazíme na příponu *.html*. Kdyby měla stránka jinou příponu, například *.txt*, webový prohlížeč by s ní zacházel jako s textovým souborem, takže by zobrazil její zdrojový kód uživateli.

Tip: Operační systém Max OS, ani operační systém Windows, standardně neodhalují skutečnou příponu dokumentu. Pokud to bude nutné, změňte nastavení složky, abyste viděli přípony.

Jméno souboru psané malými písmeny
buckminster_fuller.html — Přípona
Slova oddělujeme spojovníkem

Jména souborů, v nichž jsou některá písmena velká, se píšou obtížně
Buckminster_Fuller.html
Podtržítka nejsou tak dobrá jako spojovníky z pohledu optimalizace pro vyhledávače

Obrázek 1.11. Jména souborů píšeme malými písmeny, slova v nich oddělujeme spojovníkem a na konec jména doplňujeme příponu *.html*. Kombinování velkých a malých písmen komplikuje návštěvníkům život při psaní adresy a hledání naší stránky

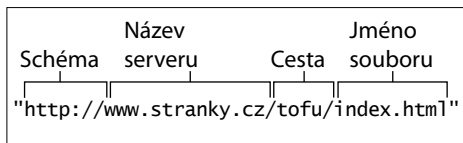
Správný přístup
http://www.yoursite.com/
Notable-architects/20th-century/
buckminster-fuller.html
Špatný přístup
http://www.yoursite.com/
NotableArchitects/20thCENTURY/
Buckminster_Fuller.html

Obrázek 1.12. Jména adresářů bychom měli taktéž psát malými písmeny. Důvodem je zachování konzistence. Pokud nepoužíváme velká písmena, návštěvníci nemusí ztrácet čas přemýšlením nad otázkami typu: „Bylo tam malé písmeno b, nebo velké písmeno B?“

Adresy URL

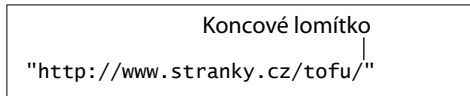
Adresám stránek říkáme adresy URL (Uniform Resource Locator). Adresa URL obsahuje informaci o tom, kde se soubor nachází a co by s ním měl webový prohlížeč dělat. Každý soubor na Internetu má svou jedinečnou adresu URL.

První část adresy URL se nazývá **schéma**. Schéma sděluje webovému prohlížeči, jak by měl se souborem zacházet. Nejčastějším schématem je schéma *http*, kterým označujeme prostředky dostupné protokolem HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Tímto protokolem přistupujeme k webovým stránkám (viz obrázek 1.13).



Obrázek 1.13. Naše základní adresa URL obsahuje schéma, název serveru, cestu a jméno souboru

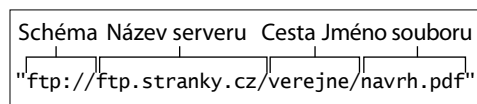
Druhou část adresy URL tvoří název serveru, na kterém je daný soubor uložený, za nímž následuje cesta k souboru a jméno samotného souboru. Na konci adresy URL může občas chybět jméno souboru, přičemž taková adresa může, ale také nemusí končit lomítkem (viz obrázek 1.14). V tomto případě se adresa URL odkazuje na výchozí soubor v adresáři, jenž se nachází v cestě na posledním místě. Tímto souborem je typicky soubor *index.html*.



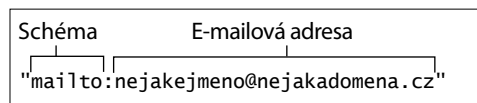
Obrázek 1.14. Adresa URL s lomítkem na konci bez jména souboru ukazuje na výchozí soubor v posledním adresáři (v tomto případě v adresáři *tofu*). Nejobvyklejším jménem výchozího souboru je jméno *index.html*. Tato adresa URL ukazuje tedy na stejný soubor jako adresa z předchozího příkladu

Další běžná schémata jsou:

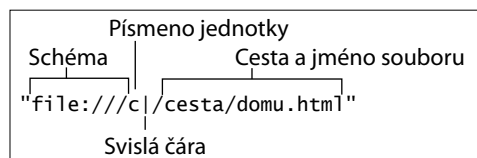
- *https* pro zabezpečené webové stránky,
- *ftp* (File Transfer Protocol) pro stahování souborů (viz obrázek 1.15),
- *mailto* pro označování e-mailových adres (viz obrázek 1.16),
- *file* pro přístup k souborům na lokálním pevném disku nebo lokální síti (pravděpodobně nebudete používat schéma *file* příliš často, pokud vůbec; viz obrázek 1.17).



Obrázek 1.15. Jakmile uživatel klepne na odkaz s touto cílovou adresou URL, webový prohlížeč zahájí přenos souboru *navrh.pdf* protokolem FTP



Obrázek 1.16. Adresa URL označující e-mailovou adresu obsahuje schéma *mailto* následované dvojtečkou bez dvou lomítek a dále zapisujeme samotnou adresu



Obrázek 1.17. Odkaz na soubor na lokálním počítači se systémem Windows pomocí schématu *file*. Uživatelé systému Mac OS by měli používat zápis *file:///pevnydisk/cesta/jmenosouboru*. Svislá čára (!) není nutná (tento zápis někdy funguje i v systému Windows)

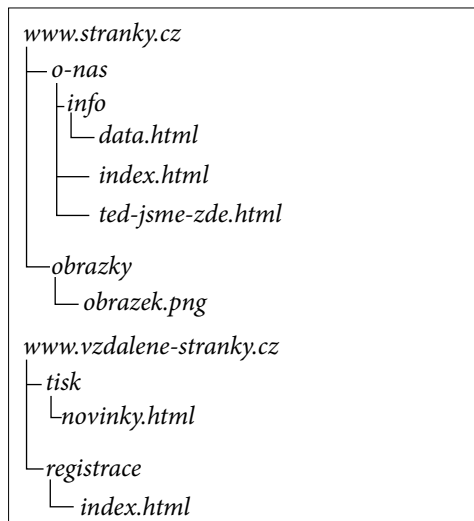
Za schématem obvykle následuje dvojtečka a dvě lomítka. Výjimkou jsou schémata *mailto* a *news*, za nimiž následuje pouze dvojtečka.

Povšimněte si, že za schématem *file* píšete dvojtečku a tři lomítka. Je tomu tak z toho důvodu, že za hostitelský počítač, který u jiných schémat patří mezi druhé a třetí lomítko, se považuje lokální počítač. Názvy schémat píšete vždy malými písmeny.

Z těchto schémat budete nejčastěji potřebovat schémata *http* a *mailto*. Ostatní slouží pro speciální případy.

Absolutní adresy URL

Adresy URL mohou být buď absolutní, nebo relativní. **Absolutní adresa URL** zobrazuje celou cestu k souboru, a to včetně schématu, jména serveru, kompletní cesty a samotného jména souboru (viz obrázek 1.18). Absolutní adresu URL lze přirovnat ke kompletní adrese, se jménem a příjmením, ulicí s číslem domu, obcí, PSČ a státem. Bez ohledu na to, odkud dopis posíláme, doručovací společnost bude schopná najít příjemce. Analogicky u adres URL můžeme říct, že absolutní adresa URL popisuje umístění odkazovaného souboru zcela přesně, takže nezáleží na tom, odkud se odkazujeme; tj. zda se odkaz nachází ve stránce na našem serveru, nebo na úplně jiném serveru.



Obrázek 1.18. Dokument, jenž obsahuje dané adresy URL je referenčním bodem pro relativní adresy URL. Jinými slovy – relativní adresy URL se vztahují k umístění tohoto souboru na serveru. Absolutní adresy URL fungují bez ohledu na to, kde se nacházejí, protože na-prosto přesně ukazují na cílový prostředek

Když se na soubor odkazuje z externího serveru, vždy bychom měli používat absolutní adresu URL. Absolutní adresy URL musíme používat také pro soubory na serveru FTP a téměř vždy, když nepoužíváme protokol HTTP.

V tabulce 1.1 si popíšeme způsoby přístupu k nejrůznějším souborům ze souboru *ted-j sme-zde.html*, a to jak ze stejného serveru (*stranky.cz*), tak ze vzdáleného serveru (*vzdalene-stranky.cz*). Na nich si ukážeme, jaké jsou rozdíly mezi relativními a absolutními adresami URL.

Relativní adresy URL

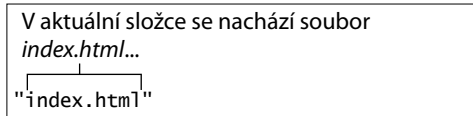
Když budete někomu sdělovat, kde má dům váš soused, pravděpodobně mu nebudete dávat kompletní adresu, ale řeknete prostě: „Sousedovi patří třetí dům směrem dolů po pravé straně.“ Jedná se o relativní adresu. To znamená, že záleží na tom, kde se právě nacházíte. Kdybyste měli stejnou informaci v jiném městě, nikdy byste tohoto souseda nenašli.

Tabulka 1.1. Absolutní versus relativní adresy URL

Jméno souboru	Absolutní adresa URL (lze použít všude)	Relativní adresa URL (funguje pouze relativně vzhledem k umístění souboru <i>ted-j sme-zde.html</i>)
<i>index.html</i>	<i>http://www.stranky.cz/o-nas/index.html</i>	<i>index.html</i>
<i>data.html</i>	<i>http://www.stranky.cz/o-nas/info/data.html</i>	<i>/info/data.html</i>
<i>obrazek.png</i>	<i>http://www.stranky.cz/obrazky/obrazek.png</i>	<i>../obrazky/obrazek.png</i>
<i>novinky.html</i>	<i>http://www.vzdalene-stranky.cz/tisk/novinky.html</i>	(musíme použít absolutní adresu URL)
<i>index.html</i>	<i>http://www.vzdalene-stranky.cz/registrace/</i>	(musíme použít absolutní adresu URL)

Stejným způsobem popisuje umístění požadovaného souboru relativní adresa, přičemž jako referenční bod slouží umístění souboru, v němž tuto adresu použijeme. Můžeme tudíž definovat adresu URL takto: „stránka *xyz*, která se nachází ve stejné složce jako tato stránka.“

Relativní adresou URL pro soubor, jenž se nachází ve stejné složce jako aktuální stránka (stránka, co obsahuje tuto adresu), je jméno souboru s příponou (viz obrázek 1.19). Kdybychom chtěli napsat adresu URL pro soubor v podsložce aktuální složky, jednoduše bychom napsali název této podsložky, posléze lomítko a nakonec jméno požadovaného souboru s příponou (viz obrázek 1.20).



Obrázek 1.19. Relativní adresa URL pro soubor ve stejné složce (viz obrázek 1.18). Je nutné zadávat jen jméno souboru s příponou, a nemusíme před ním psát *http://www.stranky.cz/about/* (složka, v níž jsou uloženy oba soubory)

Uvnitř aktuální složky se nachází
podložka *info*...

"info/data.html"

... která ... soubor s ná-
obsahuje... zvev *data.html*

Obrázek 1.20. Na soubor (v tomto případě soubor *data.html*; viz obrázek 1.18) uvnitř podložky aktuální složky se odkazujeme tak, že napíšeme jméno podložky, za něj lomítko a jméno souboru s příponou

Kdybychom se chtěli odkázat na soubor uvnitř rodičovské složky, napsali bychom dvě tečky a lomítko před jméno souboru (viz obrázek 1.21). Předponu tvořenou dvěma tečkami s lomítkem můžeme opakovat, a tak se odkázat na libovolný soubor na lokálním serveru.

Složka obsahující aktuální složku...

... obsahuje ...

"../obrazky/obrazek.png"

... která obsahuje... ... soubor s názvem
obrazek.png

Obrázek 1.21. Tento soubor, který je možné spatřit na obrázku 1.18, se nachází ve složce (*obrazky*), jež sousedí s aktuální složkou (*o-nas*). Obě tyto složky jsou podložkami kořenové složky serveru. V tomto případě se pomocí dvou teček s lomítkem vrátíme o jednu úroveň výše a potom napíšeme název dané podložky následovaný lomítkem a jménem souboru s příponou (v praxi bychom nejspíše použili popisnější název souboru než *obrazek.png*)

Jestliže jsou naše soubory uloženy na webovém serveru, můžeme se vyhnout těžkopádným relativním adresám URL typu `../../obrazky/rodina/dovolena.jpg`. Jednoduše skočíme do kořenové složky serveru a odtud budeme pokračovat až k cílovému souboru. Postačí nám přidat lomítko na začátek naší adresy. Relativní adresu URL vzhledem ke kořenové složce serveru bychom v tomto případě definovali takto: `/obrazky/rodina/dovolena.jpg` (za předpokladu, že se složka *obrazky* nachází přímo v kořenové složce serveru). Jak už jsme si řekli, tento zápis funguje pouze na webovém serveru; ať už se jedná o server našeho poskytovatele

hostingových služeb nebo server běžící na našem lokálním počítači (nejoblíbenějším serverem je webový server Apache).

Pokud nevyvíjíte své webové stránky na lokálním webovém serveru, pravděpodobně budete používat relativní adresy URL. Výjimku samozřejmě uděláte jen tehdy, když se budete chtít odkázat na soubory na serveru někoho jiného. Relativní adresy URL usnadňují přesun z lokálního systému souborů na server. Pokud struktura složek a adresářů zůstane stejná, nemusíte měnit žádné cesty, a přesto budou vaše odkazy fungovat.

Co byste si měli odnést

Základní znalosti jazyka HTML a některé praxí osvědčené postupy tvoří pevný základ pro stavbu efektivních webových stránek. Z této kapitoly byste si měli odnést:

- Webová stránka se skládá ze tří hlavních komponent – z textového obsahu, odkazů na jiné soubory a značkovacího kódu.
- Značkovací kód jazyka HTML tvoří elementy, atributy a jejich hodnoty.
- Běžně se značky jazyka HTML zapisují malými písmeny (s výjimkou značky DOCTYPE), hodnoty atributů byste měli psát do uvozovek a uzavírat prázdné (nepárové) elementy mezerou a lomítkem.
- Na začátek svých dokumentů HTML vkládejte deklaraci DOCTYPE:
`<!DOCTYPE html>`
- Obsah stránky patří do elementu `body`. Informace určené prohlížečům a vyhledávacím robotům byste měli vkládat převážně do elementu `head`.
- Označujte svůj obsah sémantickými značkami jazyka HTML a nezapínejte se tím, jak by měl obsah vypadat.

- Sémantický kód jazyka HTML vylepšuje přístupnost a díky němu mohou být vaše webové stránky efektivnější, udržitelnější a snadněji upravíte jejich vzhled.
- Jazyk CSS řídí prezentaci obsahu stránky HTML.
- Každý webový prohlížeč má svou šablonu stylů, která určuje výchozí vzhled vašeho dokumentu HTML. Pravidla obsažená v této šabloně stylů můžete přepsat svými vlastními pravidly stylů.
- Jména souborů a složek pište výhradně malými písmeny, přičemž slova oddělujte spojovníkem, a ne mezerou nebo podtržítkem.

V následující kapitole se dozvíte, jak pracovat se soubory svých webových stránek.

Práce se soubory webových stránek

2

Než začnete psát své elementy a atributy v jazyce HTML, měli byste vědět, jak vytvářet své soubory, do nichž budete tento kód psát. V této kapitole se naučíte vytvářet, upravovat a ukládat soubory svých webových stránek. Rovněž se dozvíte, jak naplánovat své webové stránky a uspořádat obsah.

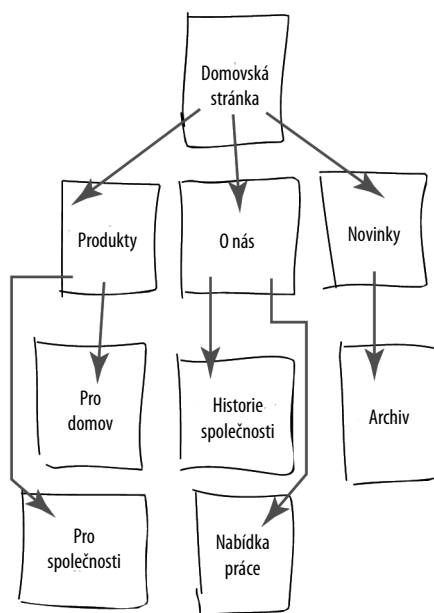
Pokud už se nemůžete dočkat samotného vývoje a víte, jak vytvářet soubory, můžete přeskóčit ke kapitole 3, „Základní struktura dokumentu HTML.“

Plánování webových stránek

Ačkoliv se můžeme vrhnout do vývoje webových stránek po hlavě, je dobrý nápad pozastavit se, zamyslet se a naplánovat své webové stránky (viz obrázek 2.1). Tímto způsobem si stanovíme směr vývoje a později nebude muset tolik přestavovat.

Webové stránky plánujeme následovně:

- Zamyslíme se nad tím, proč vlastně vytváříme tyto webové stránky. Čeho chceme dosáhnout?
- Kdo budou naši návštěvníci? Jak bychom jim mohli přizpůsobit obsah?
- Kolik stránek potřebujeme? Jaké uspořádání upřednostňujeme? Chceme, aby naši návštěvníci procházeli obsah v určitém



Obrázek 2.1. Nakreslíme si strukturu webových stránek na papír a popřemyslíme, co by jednotlivé stránky měly obsahovat. To nám pomůže navrhnout správné uspořádání

pořadí, nebo budou moct jednoduše prozkoumat jakoukoliv část obsahu?

- Nakreslíme si návrh našich webových stránek na papír.
- Vymyslíme jednoduchá výstižná jména pro naše stránky, obrázky a jiné externí soubory (více informací lze najít v části „Jména souborů“ v kapitole 1, „Stavební kameny webových stránek“).

Tip: Nepřežehňte to s fází plánování. V určité chvíli musíte také začít psát obsah a zdrojový kód.

Tip: Pokud web moc neznáte, zkuste po něm chvíli jen tak brouzdat, abyste zjistili, jaké máte možnosti. Možná byste měli začít s webovými stránkami své konkurence.

Tip: Bývá běžné (ale nikoliv nezbytné) navrhnout strukturu složek svých webových stránek tak, jak jste si uspořádali kategorie na papíře (viz obrázek 2.1). Více informací najdete v části „Uspořádání souborů.“

Tip: V článku „A Checklist for Content Work“ od Erin Kissaneové (<http://www.alistapart.com/articles/a-checklist-for-content-work/>) získáte představu, jak můžete postupovat při tvorbě obsahu svých webových stránek. Jedná se o ukázkou z její knihy, ve které pojednává o strategii tvorby obsahu.

Tip: Kniha „The Principles of Beautiful Web Design“ od Jasona Beirida (vydána nakladatelstvím SitePoint roku 2010) by vás mohla zaujmout, pokud nejste návrhář nebo teprve začínáte v oblasti návrhu, a přitom vás zajímá, jak navrhovat atraktivní a efektivní webové stránky.

Vytvoření nové webové stránky

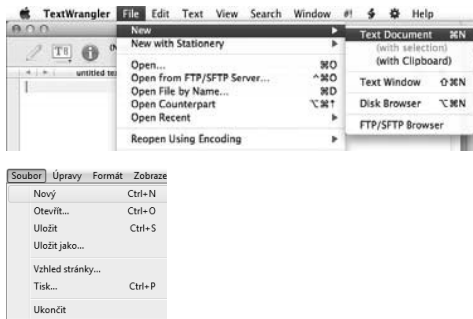
K tvorbě webové stránky nepotřebujeme žádný speciální nástroj. Můžeme používat jakýkoliv textový editor, a to dokonce program Poznámkový blok (viz obrázky 2.2 a 2.4), jenž je součástí operačního systému Windows, nebo program TextWrangler (viz obrázky 2.2 a 2.3), který lze stáhnout zdarma pro operační systém OS X (<http://www.barebones.com/products/textwrangler/>).

Poznámka: Operační systém OS X nabízí editor TextEdit, ale v některých verzích tohoto systému obsahuje chybu, která ztěžuje práci se soubory HTML.

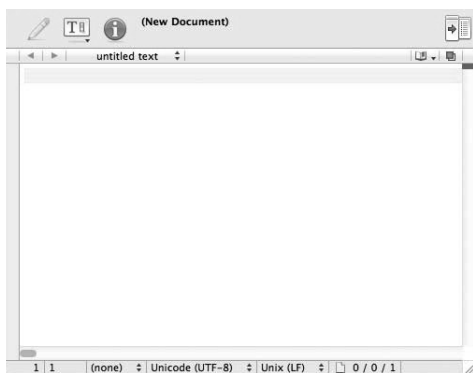
Novou webovou stránku vytvoříme takto:

1. Otevřeme si libovolný textový editor.
2. Vybereme položku **Soubor/Nový**, čímž vytvoříme nový prázdný dokument (viz obrázek 2.2).

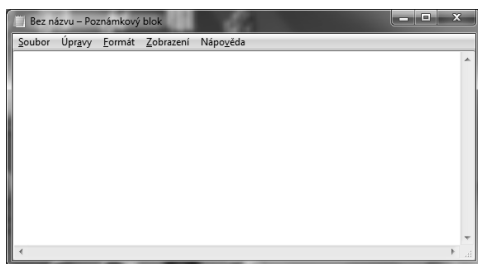
3. Začneme vytvářet obsah stránky HTML, jak popisuje tato kniha počínaje kapitolou 3, „Základní struktura dokumentu HTML.“
4. Uložíme náš soubor. Jak postupovat, si předvedeme v části „Ukládáme naši webovou stránku.“



Obrázek 2.2. Otevřeme si svůj textový editor. Napíšeme kód jazyka HTML do prázdného dokumentu, který se objeví, nebo vybereme položku **Soubor/Nový**. Přesný název položky nabídky se může mírně lišit. U nástroje TextWrangler se jedná o položku **File/New/Text Document**. Nahoře se zobrazuje snímek z textového editoru TextWrangler, zatímco dole lze spatřit snímek nástroje Poznámkový blok



Obrázek 2.3. V operačním systému OS X může editor TextWrangler napsat kód jazyka HTML místo nás. Níže si uvedeme tipy na editory pro tento operační systém, které mají dokonalejší funkce pro psaní kódu



Obrázek 2.4. Poznámkový blok je základní program operačního systému Windows umožňující vytvářet stránky HTML. K dispozici je také řada jiných editorů, jak si ukážeme v následujících tipech

Tip: Existuje spousta textových editorů pro operační systémy Windows a OS X, které jsou vhodné pro psaní kódu jazyka HTML (a jazyka CSS). Mezi jejich běžné funkce patří automatické dokončování kódu a nápověda, což umožňuje psát kód přesněji a rychleji. Rovněž zvýrazňují zdrojový kód, abychom snadněji rozeznali elementy jazyka HTML od textového obsahu. Takových funkcí, z nichž nástroj Poznámkový blok nenabízí ani jednu, poskytují celou řadu. K dispozici jsou jak editory zdarma, tak ty placené, které si většinou zaslouží investici, a navíc je možné si je před koupí vyzkoušet.

Tip: Mezi oblíbené editory pro systém OS X patří BBEdit (<http://www.barebones.com/products/bbedit/>), Coda (<http://www.panic.com/coda/>), Espresso (<http://macrabbbit.com/espresso/>), Sublime Text (<http://www.sublimetext.com/>) a TextMate (<http://macromates.com/>). Editor TextWrangler se běžně označuje jako „BBEdit Lite.“ Nejoblíbenějším z těchto editorů je TextMate. Editor SublimeText je také k dispozici na operační systém Windows, stejně tak E Text Editor (<http://www.e-texteditor.com/>), Notepad++ (<http://notepad-plus-plus.org/>) a spousta dalších. Vyhledáte-li vyhledávačem výraz „editor HTML“ najdete další editory.

Tip: Pokud používáte některý z výše uvedených editorů, princip vytváření nového souboru zůstává stejný. Pro editaci existující stránky vyberte položku **Soubor/Otevřít** ve svém zvoleném textovém editoru a označte soubor (více informací je možné najít v části „Editace webových stránek“). Ve zbytku této knihy se dozvíte, jak přidat vlastní kód jazyků HTML a CSS, aby stránka vypadala tak, jak potřebujete.

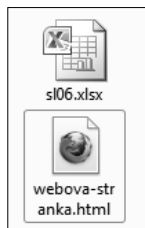
Tip: Nepoužívejte textové procesory (například aplikaci Word od společnosti Microsoft) pro tvorbu stránek HTML. Můžou totiž do vašich souborů přidat nechtěné znaky a kód přestane fungovat.

Ukládáme naši webovou stránku

Webové stránky vytváříme s pomocí textového editoru, ale jsou určené pro zobrazení mnoha webovými prohlížeči na mnoha platformách. Aby byly dostupné všude, musíme své webové stránky uložit ve formátu prostého textu; tzn. bez zbytečného formátování, které můžou přidávat textové procesory.

Aby webové prohlížeče (a servery) rozpoznaly webové stránky a věděly, že mají interpretovat jejich kód, soubory webových stránek musí mít příponu `.html` (případně `.htm`). Tímto přístupem rovněž na první pohled odlišíme prosté textové soubory od webových stránek. Ačkoliv je možné používat obě přípony, lepším řešením je přípona `.html`.

Ikona webových stránek odpovídá výchozímu webovému prohlížeči našeho operačního systému, a ne editoru, v němž jsme tyto stránky napsali (viz obrázek 2.5). Když poklepáme na soubor webové stránky, otevře se ve webovém prohlížeči, ale nikoliv v textovém editoru. To je skvělé pro testování webových stránek v prohlížeči, ale přináší to krok navíc při editaci webových stránek (více informací se nachází v části „Editace webových stránek“).



Obrázek 2.5. Sešit aplikace Excel má příponu `.xlsx` a lze ho rozpoznat na základě ikony této aplikace (nahoře). Pokud na něj poklepáme, otevře se v aplikaci Excel. Soubor webové stránky má příponu `.html` nebo `.htm` a ikonu výchozího webového prohlížeče (v tomto případě prohlížeče Firefox) nezávisle na tom, v jakém textovém editoru ho vytvoříme. Jestliže na něho poklepáme, otevře se výchozí webový prohlížeč (ne textový editor)