

# Stručný obsah

<b>1</b>	<b>World Wide Web</b>	<b>23</b>
<b>2</b>	<b>Webové protokoly</b>	<b>55</b>
<b>3</b>	<b>Podrobně o HTTP</b>	<b>109</b>
<b>4</b>	<b>Úvod do HTML</b>	<b>143</b>
<b>5</b>	<b>Úvod do HTML 3.2 (a něco navíc)</b>	<b>183</b>
<b>6</b>	<b>Jak napsat jednoduchý webový server</b>	<b>217</b>
<b>7</b>	<b>Jak napsat jednoduchý prohlížeč</b>	<b>265</b>
<b>8</b>	<b>Rozšíření prohlížeče</b>	<b>289</b>
<b>9</b>	<b>Tvorba webovských robotů, agentů a poutníků</b>	<b>315</b>
<b>10</b>	<b>Úvod do VRML</b>	<b>337</b>
<b>11</b>	<b>CGI</b>	<b>387</b>
<b>12</b>	<b>Perl</b>	<b>427</b>
<b>13</b>	<b>Tvorba CGI skriptů v jazyku Perl</b>	<b>491</b>
<b>14</b>	<b>Webové programování v jazycích Java a JavaScript</b>	<b>515</b>
<b>15</b>	<b>Webové programování v jazyku VBScript s prvky ActiveX</b>	<b>599</b>

# Obsah

<b>1 World Wide Web</b>	<b>23</b>
World Wide Web - definice	24
Průzkum počítačové sítě	24
Síť ze sítí (internetwork)	26
Internet je nejrozsáhlejší celosvětová počítačová síť	26
Intranet	27
Zrození Webu	28
Nástroje potřebné pro surfování na Webu	29
Výběr poskytovatele internetovského připojení	30
Systémové účty	31
Čím se on-line služby liší od poskytovatelů Internetu	32
Váš první webovský program	32
Výběr webovského prohlížeče	33
Textové a graficky orientované prohlížeče	34
Mosaic - prohlížeč, který to všechno začal	34
Netscape	35
Microsoft Internet Explorer	35
Výhody prohlížeče HotJava	37
Ohlédnutí za prohlížečem WorldView	37
Vnitřní architektura Webu	39
Protokoly	39
Co je to HTTP?	40
Co je to HTML	40
Popisný jazyk	41
Aktivní oblasti	41
Cestování po Webu	42
Surfování po Webu pomocí URL a hypertextových odkazů	42
URL z blízka	43
Přehled o programovacích jazycích používaných na Webu	44
Stručně o jazyku Java	45
Stručně o jazyku PERL	45
Stručně o CGI	45
Stručně o VRML	46
Stručně o ActiveX	46
Shrnutí	46
Navštivte klíčová místa pojednávající o programování na Webu	47
<b>2 Webové protokoly</b>	<b>55</b>
Úvod k protokolům	56
Použití protokolů	56
Průzkum základních komponent sítě	57
Komunikační subsystém	57
Sedmivrstvý síťový model ISO/OSI	58



Měrné jednotky ve VRML	342
VRML - jazyk pro vývoj 3D scén	342
Souvislost mezi scénou a uzly	343
VRML uzly	343
Hodnoty položek VRML uzlů	343
Jména VRML uzlů	344
Potomci uzlů	344
Syntaxe uzlů	344
Komentáře v jazyce VRML	345
Obecná syntaxe jazyka VRML	345
36 typů uzlů ve VRML 1.0	346
VRML položky	347
Jednotlivé VRML uzly zblízka	347
Uzel AsciiText	347
Uzel Cone - Kužel	348
Uzel Coordinate3 - Množina 3D souřadnic	349
Uzel Cube - Krychle	349
Uzel Cylinder - Válec	350
Uzel DirectionalLight - Rozptýlený zdroj světla	351
Uzel FontStyle - Styl písma	352
Uzel Group - Skupina	352
Uzel IndexedFaceSet - 3D plocha	352
Uzel IndexedLineSet - 3D kostra	354
Uzel Info - Informace	355
Uzel LOD - Úroveň detailů	355
Uzel Material - Materiál	355
Uzel MaterialBinding - Provázání materiálu	356
Uzel MatrixTransform - Transformační matice	357
Uzel Normal - Normála	358
Uzel NormalBinding - Vázání normál	358
Uzel OrthographicCamera - Rovnoběžná kamera	359
Uzel PerspectiveCamera - Perspektivní kamera	359
Uzel PointLight - Bodové světlo	360
Uzel PointSet - Množina bodů	360
Uzel Rotation - Natočení	361
Uzel Scale - Měřítko	361
Uzel Separator - Oddělovač	361
Uzel ShapeHints - Typy pro vykreslování útvarů	362
Uzel Sphere - Koule	363
Uzel SpotLight - Reflektor	363
Uzel Switch - Vypínač	364
Uzel Texture2 - Textura	364
Uzel Texture2Transform - Transformace textury	365
Uzel TextureCoordinate2 - Souřadnice textury	366
Uzel Transform - Transformace	366
Uzel TransformSeparator - Oddělovač transformace	367
Uzel Translation - Posunutí	367
Uzel WWWAnchor - WWW Kotva	367

Uzel WWWInline - Vložení objektu	368
Přehled VRML položek	368
SFBitMask	369
SFBool	369
SFColor	369
SFEnum	369
SFFloat	369
SFImage	369
SFLong	370
SFMatrix	370
SFRotation	370
SFString	370
SFVec2f	371
SFVec3f	371
Přehled několikahodnotových položek	371
MFColor	371
MFLong	371
MFVec2f	371
MFVec3f	372
Ukázky z VRML tvorby	372
Shrnutí	381
Navštivte klíčová místa pojednávající o VRML	383
<b>11 CGI</b>	<b>387</b>
Co jsou to CGI skripty	389
Proč webovská místa používají CGI	390
Kde je místo pro CGI	390
Serverový program musí volat CGI skripty	391
Celkový obraz o CGI	391
Vztah mezi serverem a CGI skriptem	392
CGI a databáze	392
Kde jsou skripty uloženy	393
Koncovky souborů s CGI skripty	393
Jak udělat z vašeho počítače webovský server	393
Jak zjistíte vaši IP adresu	394
Jak se napojit na váš server	394
Jednoduché rozhraní mezi webovským serverem a CGI	395
CGI proměnné prostředí	396
Proměnná AUTH_TYPE	396
Proměnná CONTENT_LENGTH	396
Proměnná CONTENT_TYPE	396
Proměnná GATEWAY_INTERFACE	397
Proměnná PATH_INFO	397
Proměnná PATH_TRANSLATED	397
Proměnná QUERY_STRING	397
Proměnná REMOTE_ADDR	398
Proměnná REMOTE_HOST	398
Proměnná REMOTE_IDENT	398



Proměnná REMOTE_USER	399
Proměnná REQUEST_METHOD	399
Proměnná SCRIPT_NAME	399
Proměnná SERVER_NAME	399
Proměnná SERVER_PORT	399
Proměnná SERVER_PROTOCOL	400
Proměnná SERVER_SOFTWARE	400
Další proměnné prostředí	400
Proměnná HTTP_ACCEPT	400
Proměnná HTTP_USER_AGENT	401
CGI - parametry příkazové řádky	401
Standardní vstup (stdin)	402
Standardní výstup (stdout)	402
Přímý výstup z CGI skriptu do prohlížeče	403
CGI záhlaví	403
Váš první CGI skript v jazyce C	405
Výklad ke skriptu CGI_ENV	408
CGI skript v jazyce C++	409
Funkce InitInstance	412
Funkce ExitInstance	414
Funkce ParseCmdLine	414
Funkce ParseIniFile	414
Funkce CreateResponse	415
Jazyky použitelné pro psaní skriptů	417
Skripty nejsou jediným možným řešením	417
Shrnutí	418
Navštivte klíčová místa pojednávající CGI skriptech	419
<b>12 Perl</b>	<b>427</b>
Perl je programovací jazyk	427
Z historie jazyka Perl	428
Perl je interpretovaný programovací jazyk	428
Srovnání jazyka Perl a C/C++	428
Výhody nabízené jazykem Perl	429
Použití jazyka Perl	429
Perl jako datový filtr	429
Perl jako bezpečnostní brána	430
Perl jako koncový program (frontend) databáze	431
Perl jako jazyk pro psaní CGI skriptů	431
Jak začít s jazykem Perl	431
"Nazdar světe!" v jazyce Perl	432
Spuštění programu	432
Perl - vestavěný ladící prostředek (debugger)	434
Datové typy v jazyku Perl	436
Proměnné v jazyku Perl	437
Skalární proměnné	438
Proměnné typu pole	438

Pole versus skalár	440
Proměnné typu asociativní pole	440
Operátory jazyka Perl	441
Aritmetické operátory jazyka Perl	442
Binární operátory	443
Relační operátory	443
Logické operátory	444
Řetězcové operátory	445
Přířazovací operátory v jazyku Perl	446
Levá hodnota	446
Operace nad seznamy	447
Operátory testující soubor	448
Pořadí při zpracování operátorů	448
Příkazy jazyka Perl	449
Jednoduchý a složený příkaz	449
Podmíněné příkazy v Perlu	450
Perlowský operátor unless	451
Příkaz do	452
Cykly a skoky v jazyce Perl	453
Návěští v řídicích strukturách jazyka Perl	454
Cyklus until	454
Perlowské cykly for a foreach	455
Příkaz goto	457
Modifikátory jednoduchého příkazu	457
Generování dynamických výrazů pomocí eval	458
Podprogramy	459
Přístup ke knihovným podprogramům	460
"Balíčky" izolující podprogramy	461
Manipulace s řetězci v jazyku Perl	462
Funkce chop - odseknutí posledního znaku	462
Funkce index - vyhledání podřetězce	463
Funkce rindex - vyhledání nejpravějšího podřetězce	463
Funkce length - délka řetězce	463
Funkce substr - získání podřetězce	463
Funkce join - sloučení	464
Funkce split - rozdělení	464
Přehled funkcí pro práci se seznamy	465
Funkce reverse - obrácené pořadí	465
Funkce sort - třídění	465
Přehled funkcí pro práci s poli	466
Funkce push a pop - vlož a vyjmi	466
Funkce shift - výběr od počátku	466
Funkce unshift - vložení na začátek	467
Funkce splice - vyjmutí a nahrazení	467
Funkce scalar - počet prvků	467
Funkce grep - filtrace	468
Přehled funkcí nad asociativními poli	468
Funkce keys - klíče	468



Funkce values - konverze na obyčejné pole	469
Funkce each - pro každý prvek	469
Funkce delete - odstranění prvku	469
Přístup k parametrům z příkazové řádky	470
Přístup k proměnným prostředí	470
Vstupně/výstupní souborové operace v jazyku Perl	470
Otevírání souborů a jiných datových proudů	471
Čtení a zapisování dat po řádcích	472
Čtení a zápis bloku dat	473
Manipulace s binárními daty v jazyku Perl	474
Jak Perl ukládá binární data	474
Rozbalení binárních dat z řetězců do perlovských proměnných	475
Balení dat do binárního datového řetězce	476
Jak načíst informace o adresářích	476
Funkce opendir, readdir a closedir	477
Formátování perlovského výstupu	477
Jednoduchý výstup - funkce print	477
Formátovaný výstup pomocí funkce printf	478
Regulární výrazy	479
Úvod do regulárních výrazů	479
Syntaxe regulárních výrazů	479
Použití regulárních výrazů při vyhledávání klíčových slov	480
Regulární výrazy při analýze vstupních dat	481
Regulární výrazy při prohledávání a nahrazování řetězců	481
Shrnutí	482
Navštivte klíčová místa pojednávající o jazyku Perl	483
<b>13 Tvorba CGI skriptů v jazyku Perl</b>	<b>491</b>
Proč používají vývojáři jazyk Perl pro psaní CGI skriptů	491
Spouštění perlovských CGI skriptů	493
Spouštění perlovských skriptů v UNIXu	493
Spouštění perlovských skriptů z DOSu a Windows	494
Tvorba textových a HTML dokumentů v jazyku Perl	495
Přidání dynamických vlastností do dokumentu	495
Přístup k řetězci s dotazem (Query)	497
Zpětné vypsání řetězce s dotazem	497
Dekódování HTML formuláře pomocí metody GET	499
Dekódování HTML formulářů pomocí metody POST	503
Použití perlovské knihovny cgi-lib pro dekodování formulářů	505
Shrnutí	506
Navštivte klíčová místa pojednávající o tvorbě CGI skriptů v jazyku Perl	507
<b>14 Webové programování v jazycích Java a JavaScript</b>	<b>515</b>
Co je to Java	516
Java a bezpečnost sítí	517
Jazyk Java je nezávislý na počítači a platformě	518
Odkud nahrát a jak instalovat překladač jazyka Java	519

Další nástroje distribuované společně s JDK	520
Vytvoření vašeho prvního Java appletu	522
Přeložení vašeho appletu	522
Co je to Class soubor	523
Vytvoření HTML souboru	524
Jak používat Appletviewer	524
Komentáře v jazyce Java	525
Java rozlišuje velká a malá písmena	526
Kde nahrát specifikaci jazyka Java	526
Samostatné programy versus applety	527
Samostatné programy nelze spustit v prohlížeči	529
Knihovna Class	531
Rozšiřování třídy Applet	531
Typy	532
Klíčová slova	533
Operátory	534
Konstrukce	535
Funkce	537
Předávání parametrů do funkcí	539
Vracení výsledku z funkce volajícím	539
Popis některých klíčových funkcí	540
Funkce init	541
Funkce start	541
Funkce stop	542
Funkce paint	543
Pojem třída v jazyce Java	543
Použití tříd v appletech	545
Vytvoření jednoduchého konstruktora	546
Fonty	548
Přístup k HTML parametrům	551
Události	553
Události generované klávesnicí	553
Události generované myší	555
Dialogy uvnitř javovských appletů	556
Nahrání a zobrazení grafických informací	558
Vykreslování obrázků z dvojité vyrovnávací paměti	561
Přehrávání zvuků	565
Co je to JavaScript	566
Kde jsou uloženy JavaScripty	567
Jak použít HTML komentáře pro ukrytí příkazů JavaScriptu	569
Komentáře v JavaScriptu	569
Prvek <SCRIPT>	570
Řetězce v JavaScriptu	570
Jednoduchý výstup v JavaScriptu	570
Jednoduché informační okno se zprávou	573



Proměnné	574
Operátory	575
Vstup textu od uživatele	577
Výpočty snadno a rychle	578
Rezervovaná slova	578
Konstrukce	579
Funkce	581
Objekty	583
Tvorba vlastních objektů	585
Zpracování událostí	587
JavaScript a formuláře	588
Shrnutí	590
Navštivte klíčová místa pojednávající o jazyku Java	591

## **15 Webové programování v jazyku VBScript s prvky ActiveX 599**

Co je to VBScript	600
VBScript a síťová bezpečnost	602
VBScript je závislý na operačním systému a typu počítače	605
Prvek <SCRIPT>	606
Váš první applet ve VBScriptu	607
Jak použít HTML komentáře ke skrytí příkazů VBScriptu	609
Komentáře ve VBScriptu	610
Řetězce ve VBScriptu	611
Proměnné	611
VBScript nerozlišuje velká a malá písmena	612
Typy proměnných	612
Konvence pro tvorbu jmen	613
Jednoduchý výstup ve VBScriptu	615
Operátory	618
Příkazové konstrukce	619
Funkce a procedury	622
Předávání parametrů do funkcí ve VBScriptu	625
Organizace podprogramů uvnitř VBScriptu	626
Jednoduchý výstup pomocí dialogového okna	628
Jednoduchý vstup ve VBScriptu	630
Základní vestavěné funkce	633
Zpracování událostí	635
Co je to ActiveX	637
Shrnutí	641
Navštivte klíčová místa pojednávající o jazyku Java	642

## **Rejstřík**

## **647**

Definice vrstev	59
Kontrolní součet (checksum)	60
Posloupnost zpráv	60
Ošetření chyb	60
Koncové versus průběžné zabezpečení chyb	62
Sedmivrstvý síťový model	63
Prohlídka síťového modelu ISO/OSI	64
Definice fyzické vrstvy	64
Definice spojové vrstvy	65
Implementace spojové vrstvy	65
Datové rámce	66
Ověřování celistvosti dat	67
Definice síťové vrstvy	67
Směrování dat	68
Správa provozu	69
Výpočet zatížení sítě	69
Přehled zodpovědnosti	70
Definice transportní vrstvy	70
Virtuální (myšlená) konverzace v transportní vrstvě	70
Správa provozu v transportní vrstvě	72
Úspora síťových zdrojů	74
Správa toku dat	74
Definice relační vrstvy	75
Definice prezentační vrstvy	77
Implementace prezentační vrstvy	77
Šifrování dat	77
Definice aplikační vrstvy	78
Správa připojení	79
Pokrytí transportní vrstvy	79
Aplikační versus prezentační vrstva	79
Navrhování vašich programů	80
Co je to TCP/IP?	80
Pět vrstev Internetu	80
Skupina TCP/IP	80
Odpovědnost skupiny TCP/IP	81
Vrstvy protokolů	82
Definice hierarchie protokolů	82
Tok dat v TCP/IP	83
Pracovní rámec TCP/IP	84
Přesun dat přes Internet	84
Hierarchie TCP/IP	85
Definice fyzické vrstvy	86
Definice spojové vrstvy	86
Účel spojové vrstvy	87
Modifikace spojové vrstvy	87
Adresy paketu TCP/IP	88
Kde se nacházejí protokoly v rámci hierarchie TCP/IP	88
Definice spojově orientovaných služeb	88



Definice nespojově orientovaných služeb	89
Další hesla do slovníku TCP/IP	89
Síťové spojení	90
Co je to spolehlivost protokolu?	90
Datový protokol	91
Virtuální okruh	92
Další důležité protokoly	98
Úvod do protokolů SLIP, CSLIP a PPP	99
Úvod do HTTP	99
Model klient/server	100
Definice virtuálního okruhu	100
Kdo je klient a kdo server	101
Požadavky klientů a HTTP	101
Co je to S-HTTP?	102
SSL versus S-HTTP	102
Shrnutí	103
Navštivte klíčová místa pojednávající o síťové komunikaci	104
<b>3 Podrobně o HTTP</b>	<b>109</b>
HTTP - základní protokol Webu	110
Definice MIME	110
Jak používat MIME na Webu	111
Typy a podtypy MIME	111
MIME typy	112
HTTP zblízka	114
HTTP je bezestavový	114
Podpora dynamických formátů v HTTP	114
Informace o záhlaví HTTP	115
HTTP je pro člověka čitelný	115
HTTP je obecný protokol	115
Jak HTTP vyhledává, získává a komentuje webovské objekty	116
Vyhledání zdroje	116
Získání zdroje	116
Komentování zdroje	117
Čtyři kroky HTTP transakce	117
Krok 1: Ustanovení spojení	117
Krok 2: Klient vyšle požadavek	118
Krok 3: Server posílá odpověď	119
Krok 4: Server ukončuje spojení	119
Třídy kódů HTTP odpovědí	120
Podrobně o URI	121
Podrobně o URL	121
Vztah adres URL, protokolů a typů souborů	122
Části URL	122
Adresy URL a HTML	123
Úvod do absolutní a relativní adresace URL	123
Absolutní URL - definice	123

Relativní URL - definice	124
Relativní URL - další možnosti	124
HTTP metody - definice	125
Co je to metoda GET?	126
Co je to metoda HEAD?	126
Co je to metoda POST?	127
Úvod do ostatních HTTP metod	127
Obecné položky v záhlaví	128
HTTP položka Date	128
Položka MIME-Version	128
Položka Pragma	128
Položky v záhlaví požadavku	129
Položka Accept	129
Položka Authorization	129
Položka From	130
Položka If-Modified-Since	130
Položka Referer	130
Položka User-Agent	131
Položky v záhlaví entity	131
Položka Allow	131
Položka Content-Encoding	132
Položka Content-Length	132
Položka Content-Type	132
Položka Expires	133
Položka rozšiřující záhlaví	134
Položka Last-Modified	134
Odezvy	134
Položky v záhlaví HTTP odpovědi	135
Položka Location	135
Jak pracuje položka Server	135
Položka WWW-Authenticate	135
Těla entit	136
Přenos webovských dat	137
HTTP transakce zblízka	137
Shrnutí	138
Navštivte klíčová místa pojednávající o HTTP	139
<b>4 Úvod do HTML</b>	<b>143</b>
HTML a jeho historie	144
SGML jako předchůdce HTML	145
HyperText a aktivní oblasti	146
Formátovací systém dokumentu	147
Co jsou prvky jazyka HTML	147
HTML prvky	149
Náhrady za znakové entity	149
Pravidla pro položky	151
Čtyři důležité prvky jazyka HTML	152
Prvek <HTML>	152



Prvek <HEAD>	152
Prvek <TITLE>	152
Prvek <BODY>	153
Čím se liší text a HTML prvky	153
Komentáře v HTML	154
Základní prvky jazyka HTML	155
HTML prvek - Address	155
Kotvící prvky	156
HTML prvek - Base	157
HTML prvek - Blockquote	157
Tučné písmo a kurzíva	157
HTML prvek - Cite	158
HTML prvek - Code	158
HTML prvky pro definice seznamů a termínů	158
Adresářový prvek	159
HTML prvek - Zvýraznění	160
Prvky pro označení nadpisů	160
Prvky pro zobrazení obrázků	161
HTML prvek - IsIndex	162
Položka pro text zadávaný z klávesnice	163
HTML prvek - Konec řádku	163
HTML prvek - Link	163
HTML prvek - Menu	163
HTML prvek s metainformací	164
Číslované a nečíslované seznamy	165
HTML prvek - Odstavec	166
Předformátovaný text	167
Vodorovná čára (pravítko)	167
HTML prvek - Ukázka	167
HTML prvek - Zesílení	168
HTML prvky XMP a Výpis	168
HTML prvek - Dálnopis	168
Znaky, slova a odstavce	168
Identifikátory fragmentů	169
Jiný pohled na uživatelský vstup	170
Co je to HTML formulář	170
Prvky formuláře	170
Sběr dat pomocí formuláře	170
Prvek <INPUT> s parametrem CHECKBOX	171
Prvek <INPUT> s parametrem IMAGE	172
Prvek <INPUT> s parametrem PASSWORD	173
Prvek <INPUT> s parametrem RADIO	173
Prvek <INPUT> s parametrem RESET	174
HTML prvek SELECT	174
Prvek <INPUT> s parametrem SUBMIT	175
HTML prvek TEXTAREA	177
Vytvoření ukázkového formuláře	177
Shrnutí	178

Navštivte klíčová místa pojednávající o HTML

## 5 Úvod do HTML 3.2 (a něco navíc)

HTML 3.2 - veřejné identifikátory textu

Prvek <A>	179
Prvek <ADDRESS>	184
Prvek <APPLET>	184
Prvek <AREA>	185
Prvek <B>	185
Prvek <BASE>	185
Prvek <BIG>	186
Prvek <BLOCKQUOTE>	186
Prvek <BODY>	186
Prvek  	186
Prvek <CAPTION>	187
Prvek <CENTER>	187
Prvek <CITE>	187
Prvek <CODE>	187
Prvky <DD>, <DL> a <DT>	187
Prvek <DFN>	188
Prvek <DIR>	188
Prvek <DIV>	188
Prvek <EM>	188
Prvek <FONT>	189
Prvek <FORM>	189
Prvky <H1> až <H6>	189
Prvek <HEAD>	189
Prvek <HR>	189
Prvek <HTML>	190
Prvek <I>	190
Prvek <IMG>	190
Nové typy prvku <INPUT>	190
Prvek <ISINDEX>	190
Prvek <KBD>	191
Prvek <LI>	191
Prvek <LINK>	191
Prvek <MAP>	191
Prvek <MENU>	192
Prvek <META>	192
Prvek <OL>	192
Prvek <OPTION>	192
Prvek <P>	193
Prvek <PARAM>	193
Prvek <PRE>	193
Prvek <SAMP>	193
Prvek <SCRIPT>	194
Prvek <SELECT>	194
Prvek <SMALL>	194
Prvek <STRIKE>	194



Prvek <STRONG>	194
Prvek <STYLE>	195
Prvek <SUB>	195
Prvek <SUP>	195
Prvek <TABLE>	195
Prvek <TD>	196
Prvek <TEXTAREA>	196
Prvek <TEXTFLOW>	196
Prvky <TH> a <TD>	196
Prvek <TITLE>	197
Prvek <TR>	197
Prvek <TT>	197
Prvek <U>	198
Prvek <UL>	198
Parametry v HTML 3.2	198
HTML parametr ACTION	198
HTML parametr ALIGN	198
HTML parametr ALINK	199
HTML parametr ALT	199
HTML parametr BACKGROUND	199
HTML parametr BGCOLOR	199
HTML parametr BORDER	200
HTML parametr CHECKED	200
HTML parametr CLEAR	200
HTML parametr COLS	200
HTML parametr COLSPAN	201
HTML parametr COMPACT	201
HTML parametr ENCTYPE	201
HTML parametr FACE	201
HTML parametr HEIGHT	201
HTML parametr HREF	201
HTML parametr HTTP-EQUIV	202
HTML parametr LINK	202
HTML parametr MAXLENGTH	202
HTML parametr METHOD	202
HTML parametr MULTIPLE	203
HTML parametr NAME	203
HTML parametr NOSHADE	203
HTML parametr PROMPT	203
HTML parametr REL	203
HTML parametr REV	203
HTML parametr ROWS	204
HTML parametr ROWSPAN	204
HTML parametr SELECTED	204
HTML parametr SIZE	204
HTML parametr SRC	204
HTML parametr TEXT	204
HTML parametr TITLE	205
HTML parametr TYPE	205

HTML parametr USEMAP	205
HTML parametr VALIGN	205
HTML parametr VALUE	206
HTML parametr VLINK	206
HTML parametr WIDTH	206
Na slovíčko o rámcích	207
Shrnutí	209
Navštivte klíčová místa pojednávající o HTML 3.2	209
<b>6 Jak napsat jednoduchý webový server</b>	<b>217</b>
Úvod do operačního systému Windows	217
Cyklus zpráv ve Windows	218
Speciální zpětně volané (callback) funkce ve Windows	218
Jak využít Windows pro webovké programování	219
Sockety a Windows	220
Winsock API	221
Použití rozhraní Winsock	222
Implementace rozhraní Winsock	223
Knihovna Winsock: Rychlý start	224
Socketové funkce	225
Databázové funkce	227
Doplňkové funkce související s MS Windows	228
Zpět k protokolu TCP - Transport Control Protocol	229
Zpět k UDP (User Datagram Protocol)	230
Vytvoření webovského serveru	230
Jak rozlišíte významný kód od balastu	231
Přehled tříd serverové aplikace	232
Popis třídy CServerApp	233
Popis třídy CMainFrame	234
Přehled o třídě CServerDoc	238
Popis třídy CServerView	239
Definice konstruktoru CServerView	241
Definice ~CServerView	241
Definice OnInitialUpdate	242
Definice OnDraw	243
Definice PrintString s parametrem CString	243
Definice PrintString s parametrem LPSTR	244
Definice PrintChar	245
Definice ReportWinsockErr	247
Definice OnServerAccept	248
Definice OnServerClose	250
Definice OnClientClose bez parametrů	251
Definice OnClientClose s parametry	251
Definice OnServerOpen	252
Definice OnClientRead	254
Aktualizace menu v serverovém programu	255
Jak rozšířit jednoduchý server	255
Shrnutí	257



Navštivte klíčová místa pojednávající o serverech	258
<b>7 Jak napsat jednoduchý prohlížeč</b>	<b>265</b>
HTML parser	266
Podrobněji o Parse.CPP	270
Možnosti a použití Jednoduchého prohlížeče	272
Části Jednoduchého prohlížeče	273
Jak se dozvědět víc o AppExpertech od Borlandu	274
Uživatelské rozhraní	274
Objekt Document v Jednoduchém prohlížeči	274
Objekt View v Jednoduchém prohlížeči	275
Možná rozšíření Jednoduchého prohlížeče	284
Shrnutí	284
Navštivte klíčová místa pojednávající o MFC, Doc/View a programování v C++	285
<b>8 Rozšíření prohlížeče</b>	<b>289</b>
Použití rozšířeného prohlížeče	289
Zjednodušení webovského programování pomocí knihovny WinInet	293
Podpora grafiky ve Vylepšeném prohlížeči	294
Části Vylepšeného prohlížeče	294
Objekt View ve Vylepšeném prohlížeči	298
Vylepšený prohlížeč a operace <IMG>	301
Další možné úpravy Vylepšeného prohlížeče	304
Plnohodnotný prohlížeč	304
Shrnutí	306
Navštivte klíčová místa pojednávající o prohlížečích	307
<b>9 Tvorba webovských robotů, agentů a poutníků</b>	<b>315</b>
Kdo jsou roboti	316
Vytvoření vašeho vlastního robota - Wanderer	317
Části programu Wanderer	318
Přehled souborů vložených do programu Wanderer	319
Globální proměnné programu Wanderer	320
Funkce main v programu Wanderer	320
Popis funkce get_file	321
Funkce parse z programu Wanderer	322
Funkce get_tag z programu Wanderer	327
Roboti a etika	328
Jak ochránit vaše stránky před roboty	328
Shrnutí	330
Navštivte klíčová místa pojednávající o robotech a poutnících	330
<b>10 Úvod do VRML</b>	<b>337</b>
Co je to VRML	338
Vztah mezi HTML a VRML	338
Kde jsou VRML dokumenty uloženy	340
Stručně o historii VRML	340
Jak získat VRML prohlížeč, respektive VRML rozšíření vašeho prohlížeče	341