

# Obsah

	<b>Krátce na úvod</b>	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>Systémy pro uchovávání a vyhledávání textových informací</b>	<b>3</b>
1.1	Základní vymezení	3
1.1.1	Srovnání relačních SŘBD a textově orientovaných systémů	4
1.1.2	Vlastnosti textově orientovaných systémů	6
1.2	Dokumentografické systémy	9
1.2.1	Typické vlastnosti	9
1.2.2	Příklady	11
1.3	Fulltextové systémy	11
1.3.1	Typické vlastnosti	11
1.3.2	Příklady fulltextových systémů	14
1.4	Hypertextové systémy	14
1.4.1	Typické vlastnosti	14
1.4.2	Příklady hypertextových systémů	15
<b>I</b>	<b>Hypertextová teorie</b>	<b>17</b>
<b>2</b>	<b>Začínáme s hypertexty</b>	<b>19</b>
2.1	Koncept hypertextu	19
2.2	K historii hypertextu	23
2.3	Technologie hypertextu	24
2.4	Výhody a nevýhody hypertextu, oblasti aplikací	26
<b>3</b>	<b>Hypertextová data a jejich explorace</b>	<b>33</b>
3.1	Uzel	33
3.1.1	Velikost uzlu	34
3.1.2	Typové uzly	35
3.1.3	Semistrukturované uzly	35
3.1.4	Složené uzly	35
3.1.5	Koncept hyperobjektů	36
3.2	Hypertextové spoje	37
3.2.1	Referenční spoje	39
3.2.2	Typové spoje	39
3.2.3	Typy spojů podle topologie spojového bodu a cíle spoje	40
3.3	Interakce s hypertextem	41
3.3.1	Navigace	43

3.3.2	Přístup pomocí dotazování a filtry . . . . .	47
<b>4</b>	<b>Klasifikace hypertextových systémů</b>	<b>49</b>
4.1	Publikační systémy . . . . .	50
4.1.1	Xanadu . . . . .	51
4.2	Prohlížeční systémy . . . . .	52
4.2.1	ZOG . . . . .	52
4.2.2	KMS . . . . .	53
4.2.3	Hyperties . . . . .	53
4.2.4	HyperCard . . . . .	54
4.3	Aplikace systémů INTERMEDIA, NOTECARDS a gIBIS . . . . .	54
<b>II</b>	<b>Návrh hypertextové aplikace</b>	<b>59</b>
<b>5</b>	<b>Tvorba hypertextu — modely komunikace</b>	<b>63</b>
5.1	Rétorický model . . . . .	63
5.1.1	Logos, etos a patos . . . . .	64
5.1.2	Princip stylu . . . . .	65
5.1.3	Rétorický princip . . . . .	66
5.1.4	Krácení vět a odstavců . . . . .	66
5.1.5	Upřednostňování aktivního rodu . . . . .	67
5.1.6	Pozitivní fráze . . . . .	67
5.1.7	Vynechání dvojitých záporů . . . . .	67
5.1.8	Omezení dlouhých seznamů . . . . .	67
5.1.9	Dobrý vizuální návrh . . . . .	68
5.1.10	Hledání příkladů a analogií . . . . .	68
5.1.11	Metafory . . . . .	69
5.1.12	Sebekritika a ladění dokumentu . . . . .	69
5.2	Systémový model . . . . .	69
5.3	Vizuální model . . . . .	69
5.4	Minimalistický model . . . . .	70
5.5	Úlohově orientovaný model . . . . .	70
5.6	Uzlový model . . . . .	70
5.7	Další komunikační modely . . . . .	70
<b>6</b>	<b>Faktory návrhu hypertextu</b>	<b>73</b>
6.1	Členění faktorů . . . . .	73
6.2	Okolí aplikace . . . . .	74
6.2.1	Uživatelský profil . . . . .	74
6.2.2	Technické podmínky uživatele . . . . .	75
6.2.3	Zajištění zdrojů projektu . . . . .	77
6.3	Informační materiál . . . . .	78
6.3.1	Pořizování informačního materiálu . . . . .	79
6.3.2	Formování informačního materiálu . . . . .	80
6.3.3	Přenos informačního materiálu . . . . .	81
6.4	Reprezentace hyperdokumentu . . . . .	81
6.4.1	Způsob reprezentace . . . . .	81
6.4.2	Obsah reprezentace . . . . .	82

6.4.3	Struktura reprezentace . . . . .	86
6.5	Prezentace . . . . .	89
6.5.1	Základní požadavky na prezentaci . . . . .	90
6.5.2	Metafora aplikace . . . . .	90
6.5.3	Test aplikace . . . . .	91
6.5.4	Prezentace uzlů . . . . .	91
6.5.5	Prezentace spojových bodů . . . . .	99
6.5.6	Obrázky . . . . .	102
6.5.7	Podpora navigace . . . . .	106
6.5.8	Konzistence prezentace . . . . .	107
6.6	Závěrečné poznámky k navrhování hyperdokumentů . . . . .	108
<b>7</b>	<b>Metodologie formálního návrhu hypertextu</b>	<b>111</b>
<b>8</b>	<b>Kvalita hypertextové aplikace a kognitivní problémy</b>	<b>121</b>
<b>9</b>	<b>Automatizovaná tvorba hypertextu z lineárního textu</b>	<b>127</b>
<b>10</b>	<b>Udržování hypertextové aplikace</b>	<b>131</b>
10.1	Změna okolí hypertextové aplikace . . . . .	131
10.2	Změna ve struktuře hypertextové aplikace . . . . .	132
10.3	Jednoduchá údržba . . . . .	132
<b>III</b>	<b>Hypertext a Internet</b>	<b>133</b>
<b>11</b>	<b>World-Wide Web</b>	<b>135</b>
11.1	Úvod . . . . .	135
11.2	WWW — od minulosti k současnosti . . . . .	136
11.3	Model klient/server . . . . .	136
11.3.1	Klienti WWW . . . . .	138
11.3.2	WWW servery . . . . .	139
11.4	HTML konvertory a editory . . . . .	139
<b>12</b>	<b>Hypertext Markup Language</b>	<b>141</b>
12.1	Úvod . . . . .	141
12.2	Formální úprava HTML dokumentu . . . . .	142
12.2.1	Ostré závorky . . . . .	142
12.2.2	Tagy . . . . .	142
12.2.3	Používání mezer . . . . .	143
12.3	Úprava textu . . . . .	144
12.3.1	Tagy pro bloky textu . . . . .	145
12.3.2	Tagy pro volbu fontu . . . . .	149
12.3.3	Tagy pro seznamy . . . . .	154
12.3.4	Komentáře . . . . .	155
12.3.5	Příklad úplného HTML dokumentu . . . . .	157
12.3.6	Tipy pro úpravu textu . . . . .	159
12.4	Hypertextové vazby . . . . .	159
12.4.1	Základní principy . . . . .	159

12.4.2	Interní vazby . . . . .	161
12.4.3	Externí vazby . . . . .	162
12.4.4	Externí vazby na interní cíle . . . . .	168
12.5	Grafické informace . . . . .	170
12.5.1	Grafické informace a WWW . . . . .	170
12.5.2	Práce s grafickými soubory . . . . .	172
12.5.3	Užití obrázků . . . . .	176
12.6	A co dál? . . . . .	178
<b>13</b>	<b>Styl tvorby HTML dokumentů</b>	<b>179</b>
13.1	Účel dokumentu . . . . .	179
13.2	Cílová skupina čtenářů . . . . .	180
13.3	Odkazy . . . . .	181
13.4	Vzhled . . . . .	183
13.5	Délka dokumentu . . . . .	188
13.6	Grafika . . . . .	189
13.7	Navigace . . . . .	192
13.8	Ochrana informací . . . . .	194
13.9	Kvalita . . . . .	194
13.10	Netiketa . . . . .	196
13.11	Obsah . . . . .	197
<b>14</b>	<b>SGML</b>	<b>199</b>
14.1	Struktura, obsah, formát . . . . .	200
14.2	Základní vlastnosti SGML . . . . .	201
14.2.1	Deskriptivní popis . . . . .	201
14.2.2	Typy dokumentů . . . . .	203
14.2.3	Nezávislost dat . . . . .	203
14.3	Základní koncepty SGML . . . . .	204
14.3.1	Entity . . . . .	204
14.3.2	Elementy . . . . .	205
14.3.3	Typ dokumentu . . . . .	206
14.4	Příklad DTD . . . . .	207
14.4.1	Grafická prezentace DTD . . . . .	210
14.4.2	Příklad instance . . . . .	210
14.5	Použití SGML – výhody a nevýhody . . . . .	211
14.5.1	Výhody . . . . .	213
14.5.2	Nevýhody . . . . .	216
14.6	Typické aplikace SGML . . . . .	217
14.7	SGML a HTML . . . . .	218
14.7.1	Lexikální syntaxe HTML . . . . .	219
14.7.2	Identifikátory pro HTML Public Text . . . . .	222
14.7.3	Ukázkový HTML dokument . . . . .	222
<b>15</b>	<b>Je na obzoru druhá generace?</b>	<b>225</b>
15.1	Slabiny první generace . . . . .	225
15.1.1	Bloudění v hyperprostoru . . . . .	226
15.1.2	Autorské nesnáze . . . . .	228

---

15.1.3	Omezení architektury . . . . .	230
15.2	Hyper-G . . . . .	232
15.2.1	Struktura dokumentů . . . . .	232
15.2.2	Vyhledávání . . . . .	235
15.2.3	Vazby vydělené z dokumentů . . . . .	236
15.2.4	Architektura . . . . .	237
<b>16</b>	<b>Další vývoj WWW</b>	<b>239</b>
16.1	Dynamika . . . . .	239
16.1.1	Java, ActiveX . . . . .	239
16.1.2	ASP . . . . .	239
16.1.3	DHTML . . . . .	240
16.1.4	JavaScript, Visual Basic Script . . . . .	241
16.2	Vývoj HTML jako markup jazyka v souvislostech . . . . .	241
16.2.1	CSS . . . . .	241
16.2.2	XML . . . . .	245
16.2.3	HTML 4.0 . . . . .	247
	<b>Místo závěru</b>	<b>249</b>
	<b>Seznam obrázků</b>	<b>251</b>
	<b>Literatura</b>	<b>255</b>
<b>IV</b>	<b>Přílohy</b>	<b>263</b>
<b>A</b>	<b>Rychlý seznam příkazů jazyka HTML</b>	<b>265</b>
A.1	Základní příkazy . . . . .	265
A.2	Definice struktury . . . . .	265
A.3	Prezentační formátování . . . . .	266
A.4	Odkazy a grafika . . . . .	266
A.5	Oddělování . . . . .	267
A.6	Seznamy . . . . .	267
A.7	Pozadí a barvy . . . . .	268
A.8	Tabulky . . . . .	268
A.9	Speciální znaky . . . . .	269
A.10	Rámy . . . . .	269
<b>B</b>	<b>Přehled základních příkazů jazyka HTML</b>	<b>271</b>
<b>C</b>	<b>Definice typu dokumentu pro HTML 3.2</b>	<b>283</b>