

OBSAH

O autorovi	XI
Seznam použitých zkratek	XIII
Předmluva	XV

I PRÁVNÍCI, NEBOJTE SE PROGRAMOVÁNÍ!

1 Obecně o programování	3
2 Proč by měl umět právník programovat?	5
3 Není to vůbec složité	9
4 Volba programovacího jazyka	11
4.1 Programovací jazyky	11
4.2 Co a proč budeme používat v této knize	11
4.3 JavaScript	12
4.4 HTML	13
4.5 CSS	14
5 Doporučené Zdroje	15
5.1 Editory kódu	15
5.2 Zdroje informací	15
5.3 On-line nástroje	16

II JAZYK HTML

1 HTML stránka jako výchozí bod	19
2 Elementy, značky, atributy	21
3 Hlavička stránky	23
4 Tělo stránky	25
5 Strukturálně – sémantické elementy	27

6	Formátovací elementy	29
7	Elementy se zvláštní funkcí	31
7.1	Formuláře	31
7.1.1	Základní textový vstup	31
7.1.2	Víceřádkový textový vstup	32
7.1.3	Vstupy pro výběr hodnot	33
7.1.4	Skryté vstupy	34
7.1.5	Tlačítka, vymazání, validace a odeslání formulářů	35
7.2	Odkazy	36
7.3	Seznamy	37
7.4	Tabulky	39
7.5	Obrázky	40

III CSS KASKÁDOVÉ STYLY

1	Tvorba pravidel CSS stylů	43
2	Selektory	45
2.1	Základní selektory	45
2.2	Kombinování a sdružování selektorů	46
2.3	Pseudotřídy a pseudoelementy	47
2.4	Netriviální selektory	48
3	Deklarace	51
3.1	Pravidla pozicování elementů	51
3.2	Pravidla pro rozměry elementů	53
3.3	Pravidla pro zobrazování elementů	54
3.4	Barvy	56
3.5	Písmo – fonty	57
4	Layout – rozvržení obsahu	61

IV ZÁKLADY JAVASCRIPTU

1	Něco málo na úvod	65
2	Lexikální pravidla JavaScriptu	67
3	Proměnné	69

4	Operátory	71
4.1	Aritmetické operátory	71
4.2	Přiřazovací operátory	72
4.3	Porovnávací operátory	73
4.4	Logické operátory	74
5	Funkce	77
5.1	Deklarace a volání funkce	77
5.2	Návratová hodnota funkce	80
5.3	Šipkové (Arrow) funkce	81
6	Řízení toku programu	83
6.1	Podmínky	83
6.2	Smyčky	86
6.2.1	FOR smyčky	86
6.2.2	WHILE smyčky	88
6.3	Přepínače	90
7	Práce s datovými strukturami	93
7.1	Pole	93
7.2	Objekty	96
7.3	Třídy	97
7.4	Klíčové slovo „this“ – „tohleto“	99
8	Vestavěné objekty v JavaScriptu	101
8.1	Math	101
8.1.1	Objekt Math	101
8.2	Date	102
8.2.1	Objekt Date	102
8.3	String	104
8.3.1	Objekt String	104
8.3.2	Template Strings – vzorové řetězce	105
9	Interakce s uživatelem	107

V ALGORITMIZACE

1	Algoritmy	111
2	Vývojové diagramy	113
2.1	Značky používané ve vývojových diagramech	113
2.2	Vývojový diagram výpočtu soudního poplatku ze základu peněžité částky	115

VI POKROČILÉ MOŽNOSTI

1	Vlastní elementy	119
2	Bootstrap	121
2.1	Stránka s využitím Bootstrap	121
2.2	Mřížkový systém	122
2.3	Komponenty	123
3	NODE.JS	127
3.1	Jednoduchý program pro Node.js	127
3.2	Moduly	128
3.2.1	Používání modulů	128
3.2.2	Tvorba modulů	129
3.3	Manažer balíčků NPM	130
4	Electron	133
4.1	Jednoduchý program pro Electron	133
4.2	Vytvoření binárky pro distribuci	135
5	GitHub	137

**VII ŘEŠENÍ VYBRANÝCH PRÁVNÍCH PROBLÉMŮ
PROGRAMOVOU CESTOU**

1	Výpočty s časem	141
1.1	Výpočet lhůty	141
1.2	Výpočet období	143
2	Finanční výpočty	145
2.1	Jednoduchý úrok	145
2.2	Složený úrok	146
2.3	Výše anuitní splátky	147
2.4	Zbývající výše jistiny dluhu	148
3	Aplikace na výpočet soudního poplatku z peněžitého základu	151
	Závěr	154
	Summary	155
	Seznam použité literatury a zdrojů	156
	Věcný rejstřík	157