

OBSAH

1	ÚVOD	3
2	INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE A „NOVÁ“ EKONOMIKA	5
2.1	VÝZNAM IT	5
2.2	DEFINICE IT, ICT.....	7
2.3	VLÁDNÍ REGULACE	9
2.3.1	<i>Akční plán eEurope+</i>	9
2.4	E-BUSINESS NEBO E-COMMERCE	11
2.5	NOVÁ EKONOMIKA A E-COMMERCE	13
2.6	REKLAMA NA INTERNETU	13
2.6.1	<i>Výhody internetové reklamy</i>	16
2.6.2	<i>Účinnost propagace a její zvyšování</i>	18
2.7	VÝVOJ E-BUSINESS	19
3	INTERNET A JEHO SLUŽBY	21
3.1	INTERNET A JEHO VÝVOJ	21
3.2	INFRASTRUKTURA INTERNETU.....	23
3.2.1	<i>Vrstvové modely sítí</i>	24
3.3	DOMÉNOVÁ JMÉNA	31
3.4	WWW - WORLD WIDE WEB	32
3.4.1	<i>Princip www</i>	32
3.4.2	<i>Konsorcium W3C</i>	33
3.4.3	<i>Pilíře webu</i>	33
3.5	E-MAIL.....	35
3.6	VYHLEDÁVACÍ SLUŽBY (<i>SEARCH ENGINES</i>).....	36
3.7	PORTÁLY	37
3.7.1	<i>Portál pravidelných návštěvníků</i>	37
3.7.2	<i>Podnikové portály</i>	38
3.7.3	<i>Oborové portály</i>	39
4	WEB DESIGN	40
4.1	WEB DESIGN A WEB SITE	40
4.2	WEB DESIGN PYRAMIDA.....	41
4.3	ARCHITEKTURY A TYPY WEB SITE.....	42
4.4	STRUKTURA WEB SITE.....	44
4.5	POSTUPY PŘI TVORBĚ WEB SITE	48
4.6	OBECNÉ ZÁSADY PRO TVORBU WEB SITE	51
4.7	PROČ VYTVÁŘET PODNIKOVÝ WEB SITE?	52

4.8	WEB SITE - PŘÍPADOVÁ STUDIE	53
4.9	WEB DESIGN - REKAPITULACE	54
5	POČÍTAČOVÁ GRAFIKA	56
5.1	GRAFICKÁ DATA	56
5.1.1	<i>Vektorová data</i>	57
5.1.2	<i>Bitmapová data</i>	58
5.2	GRAFICKÉ FORMÁTY	58
5.2.1	<i>Formát JPEG</i>	58
5.2.2	<i>Formát GIF</i>	59
5.2.3	<i>Formát PNG</i>	59
5.2.4	<i>Barevné rozlišení</i>	60
5.2.5	<i>Komprese</i>	61
5.3	VYUŽÍVÁNÍ GRAFIKY VE WWW	62
6	HTML	64
6.1	ÚVOD DO HTML	64
6.1.1	<i>Jazyk HTML a jeho vývoj</i>	64
6.1.2	<i>Vytváření www stránek</i>	64
6.2	SYNTAXE JAZYKA HTML	65
6.2.1	<i>Struktura dokumentu HTML</i>	67
6.2.2	<i>Značky jazyka HTML</i>	69
6.2.3	<i>Značky pro bloky a řádky textu</i>	71
6.2.4	<i>Obrázky</i>	80
6.2.5	<i>Odkazy</i>	81
6.3	TABULKY	82
6.4	RÁMY	87
6.5	VYUŽITÍ TABULEK - PŘÍPADOVÁ STUDIE TUR	89
7	XML	96
7.1	SPRÁVNÝ DOKUMENT	96
7.1.1	<i>Pravidla pro správně formovaný dokument</i>	96
7.2	VALIDNÍ DOKUMENT	97
7.3	TRANSFORMACE XSLT	98
8	DHTML - DOM	100
8.1	DOM (DOCUMENT OBJECT MODEL)	100
8.1.1	<i>Hierarchická struktura DOM</i>	101
8.1.2	<i>Základní komponenty DOM</i>	102
8.1.3	<i>Syntaxe v DOM</i>	104
9	CSS (CASCADING STYLE SHEETS) - KASKÁDOVITÉ ŠABLONY STYLŮ	105
9.1	VÝHODY CSS A MOŽNOSTI VE VYUŽÍVÁNÍ	105

9.2	VAZBY STYLŮ NA HTML DOKUMENT	106
9.2.1	Značka <style>	106
9.2.2	Propojené šablony stylů	107
9.2.3	Importované šablony stylů	108
9.3	SYNTAXE STYLŮ	109
9.3.1	Selektory tříd - třídy stylů	110
9.3.2	Selektory ID	111
9.3.3	Kontextové selektory	111
9.3.4	Pseudoelementy a pseudotřídy	111
9.3.5	Univerzální, synovské a sousední selektory	112
9.4	VLASTNOSTI A HODNOTY STYLŮ	113
9.4.1	Hodnoty vlastností	113
9.4.2	Vlastnosti písma	114
9.4.3	Vlastnosti pro barvy a pozadí	118
9.4.4	Vlastnosti pro text	119
9.4.5	Vlastnosti pro obdélníky (boxy) a rozvržení	121
9.4.6	Model boxu	121
9.5	KLIENSKÉ SKRIPTOVÁNÍ A KASKÁDOVÁNÍ	130
10	JAVASCRIPT	131
10.1	ÚVOD DO JAVASCRIPTU	131
10.1.1	JavaScript a Java	132
10.1.2	Verze JavaScriptu	133
10.1.3	JavaScript v HTML dokumentu	133
10.1.4	Objekty JavaScriptu	134
10.1.5	Ovladače událostí	136
10.2	POPIS JAZYKA	137
10.2.1	Syntaxe jazyka	137
10.2.2	Datové typy a hodnoty	139
10.2.3	Proměnné	142
10.2.4	Operátory	143
10.2.5	Podmínky a cykly	144
10.3	PŘÍKLADY PROGRAMŮ V JAVASCRIPTU	146
10.3.1	Příklad - podmíněné příkazy if	146
10.3.2	Příklad - práce s poli	147
10.3.3	Příklad - překrývání obrázků	148
10.3.4	Příklad - práce s okny	149
11	FORMULÁŘE V HTML	150
11.1	PŘÍKLAD - JEDNODUCHÝ FORMULÁŘ	151
11.2	PŘÍKLAD - VLASTNÍ VYHLEDÁVACÍ STRÁNKA	153

11.3	PŘÍKLAD - MARATÓNSKÝ BĚZEC	155
11.4	PŘÍKLAD - KALKULAČKA	157
11.5	PŘÍKLAD - KLIKACÍ MAPA	158
11.6	PŘÍKLAD - VYHLEDÁVÁNÍ POMOCÍ NĚKOLIKA SLUŽEB	159
11.7	PŘÍKLAD - KONTROLA ZADÁVÁNÍ DAT	160
11.8	PŘÍKLAD - KONTROLA ZADÁNÍ E-MAIL	162
12	JAVASCRIPT A CSS	165
12.1	PŘÍKLAD - BLUR TEXT	165
12.2	PŘÍKLAD - ANALOGOVÉ HODINY	167
13	TECHNOLOGIE NA STRANĚ KLIENTA	171
13.1	TECHNOLOGIE FLASH	171
13.1.1	<i>Základní principy a nástroje pro tvorbu Flash animací</i>	<i>171</i>
13.1.2	<i>Možnosti formátu SWF</i>	<i>172</i>
13.1.3	<i>Vkládání Flash animace do HTML</i>	<i>173</i>
13.1.4	<i>Flash vs. HTML</i>	<i>174</i>
13.2	TECHNOLOGIE JAVA	176
13.2.1	<i>Jak používat Javu</i>	<i>177</i>
13.2.2	<i>Základní programovací prvky jazyka Java</i>	<i>177</i>
13.2.3	<i>Aplet příklad</i>	<i>180</i>
13.2.4	<i>Java a bezpečnost</i>	<i>182</i>
14	TECHNOLOGIE NA STRANĚ SERVERU	183
14.1	WEBOVÉ APLIKACE	183
14.1.1	<i>Taxonomie WWW aplikací</i>	<i>184</i>
14.2	SERVER SIDE INCLUDE (SSI)	185
14.3	ACTIVE SERVER PAGES (ASP)	185
14.4	HYPertext PREPROCESSOR (PHP)	185
14.5	JAVA SERVER PAGES (JSP)	186