

VYTVÁŘÍME VLASTNÍ WWW STRÁNKY

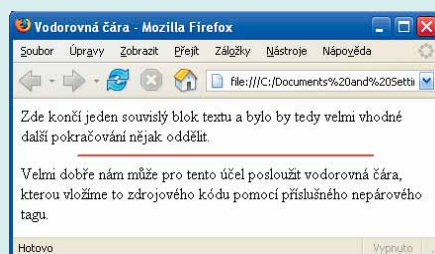
Není to tak dlouho, co jsme na stránkách PPK přinesli třídílný návod na vytváření webových stránek pomocí zápisu v jazyce HTML. Vzhledem ke kladným ohlasům navazujeme volně na tyto články popisem dalších prvků jazyka HTML a samozřejmě i příklady jejich použití. Minulé díly návodu naleznete na přiloženém CD.

VODOROVNÁ ČÁRA

Jednoduchý grafický prvek, a to vodorovnou čáru. Lze využít poměrně často: např. pro oddělení menu stránky od vlastního obsahu nebo pro oddělení dvou spolu nesouvisejících bloků textu (obr. 1). Stejně jako v moderních textových editorech ani v HTML nemusíte vodorovnou čáru vytvářet pomocí řady hvězdiček či podtržitek, ale použijete speciální nepárový tag `<hr>`.

Samozřejmě jako každý pokročilejší prvek má i vodorovná čára atributy, které ovlivňují její výsledný vzhled (obr. 2). Jsou to známé atributy **align** pro zarovnání (hodnoty **left** – vlevo, **right** – vpravo a **center** – na

střed), **width** pro délku (zadanou buď číselnou hodnotou v pixelech, nebo pomocí procent relativně vzhledem k šířce stránky), **size** pro tloušťku (zadanou počtem pixelů)



Obr. 1. Použití vodorovné čáry v textu.

V ČLÁNKU SE DOZVÍTE:

info

Jak do HTML stránky vložit vodorovnou čáru.

Jak vložit obrázek na pozadí stránky.

Jak vytvořit odkaz „uvnitř“ stránky.

Jak do HTML stránky vložit speciální znaky.

Jak vytvořit „neviditelné“ poznámky v HTML kódu.

a **color** pro barvu čáry (hodnotou je barva zadaná kódem nebo anglickým názvem).

Kupříkladu čára na $\frac{3}{4}$ šířky stránky zarovnaná na střed a s modrou barvou by měla tag `<hr width="75%" align="center" color="#0000ff">`.

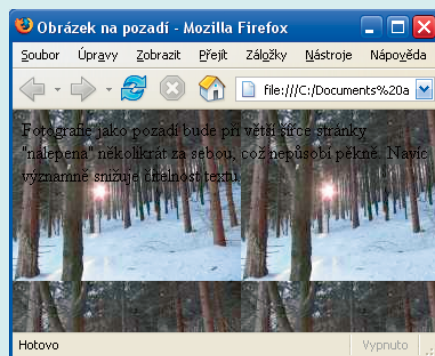
```
<body>
Zde končí jeden souvislý blok textu a bylo by
tedy velmi vhodné další pokračování nějak oddělit.
<hr align="center" color="#0000ff" width="300">
Velmi dobře nám může pro tento účel posloužit
vodorovná čára, kterou vložíme to zdrojového kódu
pomocí příslušného nepárového tagu.
</body>
```

Obr. 2. Zdrojový kód vodorovné čáry z obr. 1.

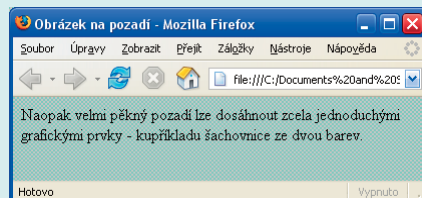
OBRÁZKY NA POZADÍ

Kromě barvy pozadí stránky (atribut **bgcolor**) lze tagu `<body></body>`, který ohraničuje tělo dokumentu, určit také obrázek, který se má zobrazit na pozadí stránky. K tomu slouží atribut **background** a jeho hodnotou je cesta k příslušnému obrázku. Například `<body background="obrazek.jpg"></body>`.

Nectností začínajících tvůrců stránek bývá, že na pozadí stránky umístí nějakou fotografii. Na první pohled lákavá a dobře vypadající nápad má však několik zcela zásadních nevýhod. Za prvé je snímek většinou rušivý a odvádí pozornost od vlastního obsahu stránky, což jistě není žádoucí. Dalším aspektem je zhor-



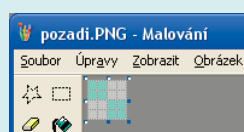
Obr. 3. Fotografie na pozadí stránky bývají rušivé, snižují čitelnost textu, a jsou-li menší než stránka, nepřekně se „nalepují“ za sebe.



Obr. 4. V jednoduchosti je síla – pozadí se šachovnicí.

šená čitelnost textu s obrázkem na pozadí (obr. 3). Také je třeba si uvědomit, že fotografie má omezenou velikost. Pokud stránka tuto velikost (ať už do šířky, či do výšky) přesáhne, obrázek se vloží podruhé a výsledek vypadá velmi nepěkně (obr. 3). A v neposlední řadě nezapomeňte ani na to, že fotografie na pozadí výrazně zvyšuje objem stahovaných dat.

Přesto není třeba obrázky na pozadí zatačovat – naopak, stránku dokáží velmi pěkně



Obr. 5. Obrázek vytvářející pozadí stránky z obrázku 4 – kresleno v programu Malování za pomoci lupy (800 %). (Každý čtvereček je jeden bod – pixel.)



Obr. 6. Obrázky na pozadí buňky tabulky – tlačítka.

ně vylepšit. Je však třeba použít nevýrazné a jednoduché grafické prvky/motivy, jako například barevný přechod, čtverečky s různými odstíny jedné barvy (obr. 4 a 5) či třeba logo firmy se ztlumenými barvami.

ODKAZY BEZ PODTRŽENÍ?

tip

Pokud budete chtít vytvořit navigační menu pomocí tabulky a buněk (tlačítek), asi brzo dospějete k názoru, že podtržení odkazů není vůbec hezké. Lze ho odstranit? Samozřejmě ano, ovšem musíme trochu předběhnout ve výkladu. Bez vysvětlování (k tomu se dostaneme v dalších dílech) vložte tedy do stránky – nejlépe hned za počáteční tag `<body>` – následující kus kódu: `<style>a {text-decoration: none}</style>` (obr. 7).

Odkazy nyní nebudou podtrženy. U těch, kde je to žádoucí (uvnitř textu), si můžete podtržení vyžádat známým tagem `<u></u>`.

Tato část kódu zamezuje podtržení odkazů.

Buňka tabulky s obrázkem na pozadí. Všimněte si zadané šířky – to proto, aby velikost buňky nebyla větší než velikost obrázku.

Prázdňá buňka zajišťuje pouze odsazení obou tlačítek.

```

<body alink="#0000ff" link="#0000ff" vlink="#0000ff">
<style>a {text-decoration: none}</style>
<table align="center">
<tbody>
<tr align="center">
<td background="cudlik.png" width="68">
<a href="predchozi.html">Predchozi</a>
</td>
<td width="69"></td>
<td background="cudlik.png" width="68">
<a href="dalsi.html">Dalši</a>
</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<h2>Navigační menu pomocí tlačítek</h2>
Obrázek na pozadí buňky tabulky může posloužit k vytvoření takovychto tlačítek.
    
```

Obr. 7. Zdrojový kód k obr. 6.

KOTVY A ODKAZY UVNITŘ STRÁNKY

U stránek obsahujících větší množství textu bývá zvykem vytvořit na začátku i obsah, jenž po kliknutí na příslušnou kapitolu přeskočí na její začátek. Na konci kapitol pak zase nalezneme odkaz pro přechod na obsah. Jak ale odkazy pro „skákání“ v rámci jednoho dokumentu vytvořit?

Předně je nutné nadefinovat tzv. kotvy, tedy místa, kam se má po kliknutí na odkaz přejít. Tato místa se vytvoří pomocí známého tagu `<a>`. Jako jeho atribut však použijeme neznámé `name`, přičemž hodnotou

bude libovolný název kotvy vytvořený (ideálně) pouze z písmen anglické abecedy a podtržítka, např. ``. Všimněte si, že mezi tagy `<a>` není uveden žádný text – kotva se tedy na stránce ani nezobrazí!

Nyní už zbývá pouze vyřešit, jak na kotvu přejít. Zde opět použijeme známý tag pro odkaz `<a>`, dokonce i se známým atributem `href`. Jako jeho hodnotu však zadáme název kotvy, na kterou chceme přejít, uvozený znakem hash (`#`). Podoba tagu

Pro úplnost doplníme, že atribut `bgcolor` není výsadou tagu `<body></body>`. Lze ho s úspěchem použít také pro pozadí tabulky (`<table></table>`) nebo pro pozadí její buňky (`<td></td>`). Zvláště šikovná je druhá možnost. Pomocí obrázku na pozadí buňky tabulky lze snadno vytvořit například navigační menu s „tlačítky“ – na pozadí buněk vložíte obrázek tlačítka a jako obsah buňky vepíšete pouze odkaz s příslušným textem (obr. 6 a 7).

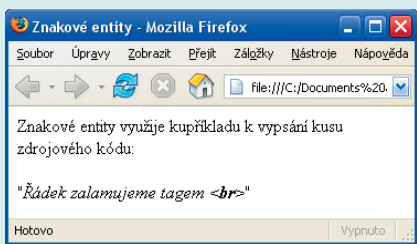
info

Někdy se pro zjednodušení psaní kotev vynechává uzavírající tag ``. Na funkčnost kotvy to nemá žádný vliv a ve značné části prohlížečů se tato chyba nedotkne ani vzhledu. Ovšem pokud browser interpretuje specifikace správně a „nedomyšlí“ chybějící kusy kódu, zobrazí všechnen text za neuzavřenou kotvou jako odkaz. Toto šetření tedy rozhodně nedoporučujeme.

bude tedy např. `Zpět na začátek`. Samozřejmě lze zavolat kotvu i v jiném dokumentu, než který je aktuálně zobrazen. V takovém případě uvedte před znak hash ještě cestu k této stránce – např. `Obsah dalšího referátu`.

ZNAKOVÉ ENTITY

Některé znaky nelze do dokumentu HTML běžným způsobem zapsat. Obvykle buď proto, že jsou chápány jako součást jazyka HTML (například menšítko a většítka: `<` a `>`), nebo proto, že se jedná o znaky speciální, které se



Obr. 8. Znakové entity poslouží např. k vypsání zdrojového kódu.

```

<body>
Znakové entity využije kupříkladu k vypsání kusu zdrojového kódu:
"<i>Řádek zalamujeme tagem <b>&lt;br>&gt;</b></i>"
</body>
    
```

ve znakové sadě „prostého textu“ nevyskytují (kupříkladu znak pro euro – €).

Co když je však na stránkách přesto chceme (obr. 8)? Řešením jsou tzv. znakové entity. Jedná se o zvláštní sekvence znaků, které se ve výsledku zobrazí jako znak jediný. Entita musí být uvozena znakem ampersand (&) a ukončena středníkem (obr. 9). Výpis nejběžněji používaných entit naleznete v tabulce u rámečku „info“.

Znak pro tzv. tvrdou mezeru se na první pohled zdá zcela zbytečný – zobrazuje se jako klasická mezer a jeho zápis je nepoměrně složitější. Jeho význam však spočívá v tom, že v místě tvrdé mezery nemůže být zalomen

řádek. Znak pro tvrdou mezeru tedy zabrání tomu, aby na konci řádku zůstala neslabičná předložka (v, s, z, k), a tomu, aby se řádek zalomil uprostřed jména osoby, data apod.

ZÁKLADNÍ ZNAKOVÉ ENTITY **info**

Znak	Zobrazeno	Entita
Pevná mezer		
Menšítko	<	<
Většítka	>	>
Ampersand	&	&
Uvozovky	"	"
Plus/minus	±	±
Krát	x	×
Registrovaná značka	®	®
Copyright	©	©
Euro	€	€

Další entity naleznete na adrese:
<http://www.jakpsatweb.cz/html/entity-osechny.html>

POZNÁMKY

HTML umožňuje do zdrojového kódu vložit poznámky autora (obr. 10). Ty pak prohlížeč při sestavování stránky ignoruje a nezobrazí je. Poznámka je uvozena znakovou sekvencí `<!--` a ukončena sekvencí znaků `-->`.

Poznámky využijete, hlavně pokud píšete rozsáhlé dokumenty – v nich je totiž velké množství tagů a při pozdější editaci nebývá právě snadné znovu se zorientovat. Několik vhodně umístěných poznámek, popisujících, co která část kódu dělá, či oddělovajících kapitoly dokumentu, dokáže velmi pomoci (nad-

pisu ve zdrojovém textu přehledněte snadno, poznámku doplněnou např. řadou hvězdiček zcela jistě ne). Krom toho lze poznámky s úspěchem využít při „ladění“ stránek („Co by to udělalo, kdyby tu tento tag nebyl?“) nebo tehdy, potřebujete-li nějakou část stránky dočasně skrýt.

Pozor! Poznámky nelze vnořovat – vložte-li dovnitř poznámky poznámku další, prohlížeč „pochopí“ celou

```

<body>
Znakové entity využije kupříkladu k vypsání kusu zdrojového kódu:<br><br>
<!-- Do zdrojového kódu lze dopsat libovolné množství poznámek. -->
"<i>Řádek zalamujeme tagem <b>&lt;br>&gt;</b></i>"
</body>
    
```

Obr. 10. Poznámka ve zdrojovém kódu nemá vliv na výsledné zobrazení. (Výsledek tohoto kódu tedy bude stále vypadat jako na obr. 8.)

situaci tak, že poznámka končí po prvním výskytu sekvence `-->`, a vše, co je uvedeno za ní, již zobrazí.

Aleš Havlas, elfkam@elfkam.net