

# **WWW stránky pro sportovní klub**

www pages for sports club

Lukáš Soukup

Bakalářská práce  
2007

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta aplikované informatiky

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta aplikované informatiky

Ústav aplikované informatiky

akademický rok: 2006/2007

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Lukáš SOUKUP

Studijní program: B 3902 Inženýrská informatika

Studijní obor: Informační technologie

Téma práce: WWW stránky pro sportovní klub

Zásady pro vypracování:

1. Výběr vhodného programového prostředí a jeho nastudování.
2. Analýza současného stavu.
3. Návrh struktury nových požadovaných www stránek a podpůrné databáze.
4. Vytvoření funkčních dynamických www stránek a jejich prezentace.

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

LAPÁČEK, J. Tvorba WWW stránek jednoduše. Computer Press, 2006, ISBN:  
80-7226-871-6.

KOSEK, J. HTML – tvorba dokonalých WWW stránek. Grada Publishing, ISBN:  
80-7169-608-0.

WELLING, L. PHP a MYSQL -- rozvoj webových aplikací. Softpress, 2002, ISBN:  
80-86497-20-8.

ECCHER, C. Profesionální webdesign : techniky a vzorová řešení. CP Books, 2005, ISBN:  
80-2510-5417-4.

CRANFORD, J. DHTML a CSS pro World Wide Web. SoftPress, 2005, ISBN:  
80-649-777-1.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Zdenka Prokopová, CSc.**  
Ústav aplikované informatiky

Datum zadání bakalářské práce: **13. února 2007**

Termín odevzdání bakalářské práce: **24. května 2007**

Ve Zlíně dne 13. února 2007

  
prof. Ing. Vladimír Vašek, CSc.  
*děkan*



  
doc. Ing. Ivan Zelinka, Ph.D.  
*ředitel ústavu*

## **ABSTRAKT**

Prvním cílem této bakalářské práce bylo vypracovat teoretickou část na problematiku týkající se tvorby WWW stránek .

Dalším cílem byl návrh struktury a vytvoření funkčních dynamických stránek s podpůrnou databází.

Posledním cílem bylo zprovoznit vytvořené WWW stránky na Internetu.

Klíčová slova: WWW

## **ABSTRACT**

There was idea to work up theoretic section of problems dealing with creation WWW pages as the first goal of this bachelor thesis.

The next goal was the project of structure and to create dynamic pages with support database.

The last goal was to make accessible on WWW pages on the Internet.

Keywords: WWW

Děkuji vedoucí své bakalářské práce Ing.Zdence Prokopové,CSc . za odborné vedení,  
podnětné připomínky a rady udílené při vypracování práce.

Prohlašuji, že jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu  
jsem citoval. V případě publikace výsledků, je-li to uvolněno na základě licenční smlouvy,  
budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně , 23.5.2007

.....  
Podpis diplomanta

**OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 WORLD WIDE WEB</b> .....	<b>11</b>
1.1 HISTORIE WORLD WIDE WEBU .....	11
1.2 PRINCIP WWW .....	12
<b>2 PŘÍPRAVA STRÁNEK</b> .....	<b>13</b>
<b>3 PILÍŘE WEBU</b> .....	<b>14</b>
3.1 JAZYK HTML.....	14
3.1.1 Využití jazyka HTML .....	14
3.1.2 Pravidla syntaxe HTML .....	15
3.1.3 HTML dokument.....	15
3.1.3.1 Základní struktura HTML dokumentů.....	16
3.2 ADRESY VE WWW - URL.....	16
3.2.1 Tvar URL .....	16
3.3 PROTOKOL HTTP .....	17
<b>4 DYNAMICKÉ HTML</b> .....	<b>19</b>
4.1 JAVASCRIPT .....	19
4.1.1 Využití JavaScriptu .....	19
4.2 KASKÁDOVÉ STYLY DOKUMENTŮ.....	20
<b>5 DYNAMICKÉ APLIKACE PRO PROSTŘEDÍ WWW</b> .....	<b>21</b>
5.1 SERVER APACHE .....	21
5.2 PHP.....	21
5.2.1 Práce PHP.....	21
5.3 DATABÁZOVÝ SYSTÉM MYSQL .....	22
5.3.1 Jazyk SQL .....	22
<b>6 WEBDESIGN</b> .....	<b>24</b>
6.1 ORGANIZACE INFORMACÍ .....	24
6.1.1 Struktura stránek .....	24
6.1.2 Délka stránek.....	24
6.2 ZÁKLADNÍ FORMÁTY GRAFIKY .....	25
6.2.1 GIF .....	25
6.2.1.1 Prokládaný GIF - Interlaced.....	25
6.2.1.2 Animovaný GIF - Animated .....	25
6.2.2 JPEG.....	26
6.2.2.1 Progressive JPEG.....	26
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>27</b>
<b>7 NÁVRH STRÁNEK</b> .....	<b>28</b>

7.1	SOUBOR „STYL.CSS“ .....	28
7.2	SOUBOR „STARTOVACI.PHP“ .....	29
7.3	SOUBOR „KONCICI.PHP“ .....	29
7.4	SOUBOR „INDEX2.PHP“ .....	29
<b>8</b>	<b>POPIS POLOŽEK HLAVNÍ NABÍDKY .....</b>	<b>30</b>
8.1	POLOŽKA „KLUB“ .....	30
8.2	POLOŽKA „ČLENOVÉ KLUBU“ .....	30
8.3	POLOŽKA „SPONZOŘI“ .....	30
8.4	POLOŽKA „FOTBAL“ .....	30
8.5	POLOŽKA „POŘÁDANÉ AKCE“ .....	31
8.6	POLOŽKA „FOTOGALERIE“ .....	31
8.7	POLOŽKA „DISKUSE“ .....	31
<b>9</b>	<b>OBECNÝ POPIS ZROJOVÝCH SOUBORŮ .....</b>	<b>32</b>
9.1	KLUB .....	32
9.1.1	skript „klub.php“ .....	32
9.1.1.1	skript „stanovy.php“ .....	32
9.1.1.2	skript „klub_kontakty.php“ .....	32
9.2	ČLENOVÉ KLUBU .....	32
9.2.1	skript „clenove_klubu.php“ .....	32
9.2.2	skript „vypis_clenu.php“ .....	32
9.3	SPONZOŘI .....	33
9.3.1	skript „sponzori.php“ .....	33
9.4	FOTBAL .....	33
9.4.1	skript „fotbal.php“ .....	33
9.4.1.1	skript „tabulky_fotbal.php“ .....	33
9.4.1.2	skript „zapas.php“ .....	33
9.4.1.3	skript „strelci.php“ .....	33
9.5	POŘÁDANÉ AKCE .....	33
9.5.1	skript „poradane_akce.php“ .....	33
9.6	FOTOGALERIE .....	34
9.6.1	skript „fotogalerie.php“ .....	34
9.7	DISKUSE .....	34
9.7.1	skript „diskuse.php“ .....	34
9.8	AKTUÁLNĚ .....	34
9.8.1	skript „aktualne.php“ .....	34
<b>10</b>	<b>DATABAZE .....</b>	<b>35</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>36</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>37</b>
	<b>INTERNETOVÉ ZDROJE .....</b>	<b>39</b>

<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>	<b>40</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>41</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>42</b>



## ÚVOD

Web je v dnešní době velice oblíbený a využívaný nástroj. Neslouží jen k pobavení uživatele, nýbrž může posloužit i ke vzdělávání a studiu, můžeme si přečíst denní tisk, nahlédnout do encyklopedie, učebnice nebo se nechat informovat o jiných knihách. Nalezneme tam i nejrůznější hudební skladby a nahrávky, zajímavé fotografie, informace o cestování, o počasí, o počítačích. I cestovní kanceláře a různé jiné firmy a podnikatelé nabízejí svoje služby a produkty prostřednictvím internetu.

Ve svých počátcích byl web statický a jednosměrný. Uživateli dovoloval pouze shlédnout obsah. V dnešní době je tomu jinak, web komunikuje s uživatelem pomocí různých formulářů, kde si uživatel může vybrat zboží, či napsat nějaký svůj vzkaz.

Internet pro nás není pouhé informační médium. Je pravdou, že jako každé jiné médium (knihy, časopisy, rozhlas, televize) má i web svůj obsah a formu – co nám chce sdělit a jakým způsobem to chce sdělit. Velkou atraktivitu webu přinesla právě jeho mnohotvárná forma. Vytvořit si svou vlastní webovou prezentaci není nikterak obtížné.

Nyní stále rostou nároky kladené na prezentaci firem a organizací na Internetu. Kvalita firem se častokrát posuzuje právě podle úrovně webových stránek. První dojem je velmi důležitý a web, který obsahuje kvalitní obsah, může hodně utrpět jen protože jeho tvůrce podcenil důležitost tohoto faktoru.

Cílem této bakalářské práce je prezentace Sportovního klubu Březnice na Internetu za pomoci dynamických webových stránek. Prezentace je určena lidem, kteří se chtějí dozvědět o sportovním, kulturním a společenském dění v obci Březnice, které pořádá Sportovní klub. Tyto stránky, přístupné přes Internet, nabízejí uživatelům informace o pořádaných akcích, o krátké historii klubu a o klubu a jeho hospodaření všeobecně. Dále tady mohou uživatelé vyhledat kontakty na vedení klubu a vše co se týká fotbalových utkání (rozpis zápasů, tabulky, výsledky aj.). Návštěvníci stránek zde můžou také vyjádřit své názory a připomínky formou internetové diskuse či elektronické pošty.

## I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 WORLD WIDE WEB

### 1.1 Historie WORLD WIDE WEBU

Web je nejmladším médiem, které svět zná, přesto je už nyní jasné, že se významem vyrovná médiím ostatním, jako jsou knihy či časopisy, rozhlas nebo televize. Web má taky svou historii, kterou se jednou budou učit děti ve školách podobně jako historii knihtisku.

Na vývoji webu se podílelo několik vědců, aniž by však stáli u zrodu skutečného webu. Prvním byl zřejmě Douglas Engelbert (významná postava počítačového vývoje, vynálezce myši), který přišel v šedesátých letech na myšlenku provázaných dokumentů. Engelbert přispěl dokonce i k její realizaci na mainframe počítačích. S daleko nadějnějším projektem přišel Ted Nelson a pokřtil jej v roce 1980 jménem Xanadu. Nelson poprvé použil slovo jako hypertext a koncem osmdesátých let projekt Xanadu financovala firma Autodesk. Nelson byl vynikajícím vizionářem, který přišel s projektem příliš brzy, a byl proto zcela neúspěšný. Xanadu byl projekt, jenž jasně definoval rozprostřené síťové prostředí, které vypadalo jako dnešní supermoderní web, rozmanitý a plný nejrůznějších typů medií.

Ve stejné době, kdy Nelson plánoval první obrysy Xanadu, definoval Charles Goldfarb jazyk SGML, který byl prímým vývojovým předstupněm dnešního HTML. Vtip strukturovaného dokumentu spočíval v tom, že jeho příkazy říkají, co se má udělat, a ne jak se to má dělat, tím byl položen základ nezávislosti na platformě, operačním systému, uživatelském rozhraní, schopnostech grafiky počítače atd.

V roce 1989 byly napsána první kapitola webu. Ve švýcarském výzkumném středisku CERN v Ženevě, které bylo jako jedno z mála připojeno k tehdy rodícímu se Internetu, definoval Tim Berners-Lee hypertextový systém pro CERN. O rok později napsal Tim Berners-Lee první program pro tvorbu primitivních hypertextových stránek a stal se nesmrtelným podruhé, když pro systém běžící na jediném počítači navrhl název „World-Wide Web“.

Dále pak už jsou roky nepřetržitého růstu. V roce 1992 existuje na světě okolo padesáti webových serverů, vznikají první grafické prohlížeče : Midas a Viola, ale jsou o rok později přetrumfnuty skvělým dílem Marca Andreessena a Erica Biny z Národního střediska pro superpočítačové aplikace z Illinois. Vzniká Mosaic a architektura prohlížeče

Mozilla, na které stojí všechny nejpoužívanější prohlížeče dneška. O rok později vznikají zárodky firmy Netscape. Vznikají první dedikované programy pro webové servery, je ustanoveno W3C (WWW Consortium). V roce 1995 je na světě skoro 100 000 webových serverů a web se stává hlavním proudem Internetu.

Následující vývoj se pak týká zejména rozšiřování webových standardů tak, aby web mohl zpracovávat všechny typy a formáty dat.

## 1.2 Princip WWW

Princip webu spočívá především ve zrození nového typu klientského programu, který běží na počítači u uživatele. Říká se mu prohlížeč (anglicky browser) a jedná se o program, který dekóduje poměrně úsporná data a jednoduché instrukce zaslané serverem, sestaví z nich stránku jako ze stavebních cihliček a tu zobrazí ve svém hlavním okně. Nevýhoda Internetu spočívá v tom, že přenosové kanály mají například ve srovnání s lokální počítačovou sítí velice malou průchodnost a musí se maximálně šetřit s objemem dat, které jsou přes Internet zasílána. Prohlížeč je z tohoto hlediska ideální - přes Internet cestují pouze nezbytně nutné stavební prvky a prohlížeč z nich sestaví výslednou stránku. Druhou „prostou genialitou“ webu je pak princip hypertextu, kdy jsou jednotlivé stránky navzájem propojeny pomocí odkazů, kterým se též říká linky nebo hyperlinky. Odkazy mohou mířit na jakékoli místo na Internetu, soubor ve stejném adresáři jako je prohlížený soubor, nebo na soubor na počítači na druhém konci světa. Oba tyto principy dokonale potvrzují nepsané zákony Internetu. Vývoj webu nikdo neurčuje, i když samozřejmě existuje několik konsorcií a výborů, které spíše sledují a vydávají doporučení. Standardy webu se rodí „ad hoc“, tj. někdo novinku vymyslí a zavede do své praxe, tato novinka se natolik zalíbí, že ji začne podporovat mnoho dalších a posléze se stane standardem.

## 2 PŘÍPRAVA STRÁNEK

Pro tvorbu určitého typu dat existuje skoro vždy specializovaný program - jiný je pro obrázky, jiný pro texty, jiný pro tabulky. U webových stránek, přesněji řečeno u dat ve formátu HTML, je situace trochu složitější. Protože je formát HTML textovým formátem, není nutné pro přípravu těchto souborů použít speciální program - stačí použít jakýkoli editor, jako je Word nebo třeba Notepad (Poznámkový blok). Samozřejmě je nutné všechny kódy, parametry a texty napsat ručně, popřípadě je do těchto souborů vnést přes schránku Windows.

Druhou možností je použít tzv. editor HTML. To je typ programu specializovaného na tvorbu stránek HTML, který obsahuje přímo řadu pomůcek šetřících ruční práci. Editorů HTML dnes existuje mnoho desítek a vyznačují se velice různou úrovní a pokročilostí. Web je totiž stále v dětských letech a tak nástrojů je spousta, ale mají velice různou kvalitu. Nemalá část těchto programů je volně šiřitelná, a tudíž od nich nemůžeme mnoho očekávat.

Editory lze rozdělit do dvou významných skupin. Dělicím slovem je pojem „WYSING“. V jedné skupině můžete stránku vytvářet přímo tak, jak bude výsledně vypadat. Na to, že existuje nějaký kód HTML se stovkou příkazů, můžete klidně zapomenout. Ve druhé pracujete naopak přímo s kódem HTML, a abyste si mohli prohlédnout výsledek, musíte si jej nechat interpretovat např. prohlížečem - v něm pak už nemůžete stránku přímo editovat.

Úplně nejjednodušší způsob tvorby webových stránek je uložení dat z běžných kancelářských programů ve formátu HTML. Tento způsob ale poskytuje nejméně možností. Nejdále v tomto směru jsou programy balíku Microsoft Office.

## 3 PILÍŘE WEBU

### 3.1 Jazyk HTML

Slouží k popisu toho, co www-stránka obsahuje. HTML (Hypertext Markup Language) byl vytvořen v roce 1991 Timem Bernersem-Lee, který použil jako základ jazyk SGML. Tento jazyk se velmi rychle rozšířil a stal se nejpoužívanějším formátem na platformě WWW. Na jeho rozšíření se výraznou měnou podílely i samotné prohlížeče. Pokud prohlížeč příslušnému tagu rozumí, provede ho, v opačném případě ho ignoruje. Toto platí i o attributech. Pokud někde chybí koncový tag, prohlížeč se jej snaží odhadnout. Tyto skutečnosti ulehčovaly amatérským tvůrcům webových stránek jejich práci a přispěly k masovému rozšíření jazyka HTML.

Na druhou stranu rychlý nástup jazyka HTML měl za následek jeho nekonzistentnost. Mnoho programátorů vytvářelo své stránky a jazyk HTML je nijak neomezoval. Takto zapsaná data jsou proto nevhodná pro strojové zpracování a není ani žádný jednotný algoritmus pomocí kterého by bylo možno taková data analyzovat (v mnoha případech nejsou použitelná vůbec).

#### 3.1.1 Využití jazyka HTML

Jazyk HTML původně sloužil jako nástroj pro psaní velmi strohých dokumentů a praxi tudíž příliš nevyhovoval. Umožňoval použití pouze několika druhů zvýraznění textu, vkládání odkazů a obrázků. Byl využíván převážně pro vědecké dokumenty. Chybělo mu totiž jakékoli zkrášlení, které dnes známe.

Mnoho tagů tohoto jazyka bylo v rámci konkurenčního boje navrženo výrobcí jednotlivých prohlížečů a pouze následně byly některé z nich zahrnuty do doporučení organizace W3C o struktuře HTML. Důsledkem je nekompatibilita některých tagů v prohlížečích různých výrobců. Ještě dnes nalezneme tagy, které jsou správně zobrazeny jen v určitých prohlížečích a v jiných jsou ignorovány. Nejvýrazněji do tohoto konkurenčního boje zasáhly firmy Netscape a později i Microsoft.

### 3.1.2 Pravidla syntaxe HTML

HTML je jazyk a má svou přesnou syntaxi. Její pozoruhodnost a unikátnost spočívá v tom, že je sice exaktně definován, ovšem současně je velice flexibilní. Jestliže se dopustíte poměrně značných chyb, lze odhalit a správně dekodovat „zdravé“ části kódu.

Jazyk HTML je textového (ASCII) formátu a přímo v tomto formátu je používán - není nikdy kompilován do binární či jakékoli jiné podoby, Znamená to, že jakmile vytvoříte stránku HTML v textovém editoru, vytvořili jste její finální tvar, který přímo čte a interpretuje prohlížeč. Soubory, které jsou vždy v binárním formátu, jako jsou obrázky a zvuky, nejsou umístěny do souboru HTML, v nich jsou uvedeny pouze odkazy na tyto soubory.

Textové soubory HTML využívají celé osmibitové ASCII sady. Lze tedy používat znaky národní abecedy. Samozřejmě je nutné brát ohled na kódování, které je různé na různých platformách (Macintosh, DOS, Windows, UNIX) - to silně komplikuje budování webových stránek v češtině.

### 3.1.3 HTML dokument

HTML dokument je tvořen textem, který si přejeme zobrazit a je umístěn mezi HTML příkazy neboli značky (tagy), které informují prohlížeč o tom, jakým způsobem má text zobrazit. Každý HTML dokument musí začínat počáteční značkou <html> a musí být ukončen odpovídající značkou </html>. Ta informuje prohlížeč o tom, že daný dokument je napsán v jazyce HTML. HTML dokument obsahuje dvě části:

- záhlaví (head),
- tělo (body).

Text obsažený mezi značkami <head> a </head> se nezobrazuje na stránce prohlížeče. Tato část obsahuje informace o dokumentu (metainformace), např. jeho titulek. Na webové stránce se zobrazí pouze text obsažený mezi značkami <body> a </body>. HTML má také mnoho značek a atributů, které se používají pro další úpravy textu.

### 3.1.3.1 Základní struktura HTML dokumentů

Každý vytvářený dokument v HTML jazyce by měl obsahovat následující strukturu, která je považována za základní:

<html>Začátek dokumentu

<head>Začátek hlavičky dokumentu. Obsahuje informace, které se na stránce nezobrazují, ale poskytují o ní doplňující informace (jméno autora, použitá znaková sada, titulek apod.)

<meta name="Author" content="Jan Novák">

<meta http-equiv="content-type" content="text/html;charset=windows-1250">

<title> Moje stránka</title>

</head>Konec hlavičky dokumentu

<body>Začátek vlastního těla dokumentu

Zde je místo pro vlastní předmět tvůrce stránky obsahující text, obrázky, tabulky aj.

</body>Konec vlastního těla dokumentu

</html>Ukončení dokumentu HTML

## 3.2 Adresy ve WWW - URL

URL (Uniform Resource Locator) v sobě spojuje požadavky na to, že jeden druh adresy umožňuje obsáhnout celou paletu služeb (WWW, přenos pošty, FTP, diskusní skupiny a další) na všech možných serverech. Zároveň tato adresa ukazuje právě na jednu službu či zdroj informací na Internetu. Poslední požadavek, který je rovněž důležitý je, že adresa by měla být snadno čitelná jak pro člověka, tak pro počítač.

### 3.2.1 Tvar URL

Například adresa <http://seznam.cz> není ničím jiným než URL. Podle prvních pár písmen jde vidět, že ukazuje na nějaký zdroj, který je přístupný pomocí protokolu HTTP - jde tedy o webovou stránku. Za dvěma lomítky následuje adresa příslušného WWW-serveru.



Obecný tvar URL je poněkud složitější:

schéma :// uživatel : heslo @ počítač : port / cesta ; parametry ? dotaz # fragment

První částí je „schéma“. To určuje typ zdroje, na který adresa ukazuje. Nejpoužívanější schémata jsou :

- http (webové stránky)
- file (soubor na lokálním disku)
- ftp (soubor přístupný přes službu FTP)
- mailto (adresa elektronické pošty)
- news (diskusní skupiny)

Většina z dalších částí URL je nepovinná.

- „uživatel“ (udává jméno, pod kterým se přihlašujeme k nějaké službě)
- „heslo“ (udává heslo, kterým se uživatel přihlašuje ke službě)
- „počítač“ (udává adresu počítače)
- „port“ (udává číslo portu, na kterém je služba dostupná)
- „cesta“ (určuje cestu a jméno souboru, který je požadován)
- „parametry“, „dotaz“, „fragment“ (tyto části se používají jen někdy)

### 3.3 Protokol HTTP

Protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) se používá při komunikaci klienta (prohlížeče) s WWW-serverem. Celý proces komunikace se skládá ze dvou hlavních kroků:

- Klient naváže spojení ze serverem a zašle mu svůj požadavek.
- Server pošle klientovi odpověď na jeho požadavek.

Protokol HTTP definuje, jak bude vypadat požadavek klienta i odpověď serveru. Dnes se používají tři verze HTTP - 0.9 , 1.0 , 1.1. Verze 1.1 přináší výrazná zlepšení v podobě zrychlení přenosu složitějších stránek. Všechny tři verze se liší v syntaxi požadavku. Aby vše fungovalo, musí se server chovat inteligentně. Pokud mu přijde

požadavek pomocí HTTP/0.9 musí i odpověď poslat ve tvaru definovaném protokolem HTTP/0.9.

## 4 DYNAMICKÉ HTML

Na vývoji HTML je vidět, že neustále vzrůstaly požadavky na podporu multimédií v HTML. Nejprve byly přidány obrázky, pak možnosti vkládání Java-apletů. Zhruba ve stejné době začalo být možné oživení stránek díky JavaScriptu. Dalším krokem, který umožňuje vytvářet ještě interaktivnější stránky, je dynamické HTML. DHTML poprvé představila firma Microsoft ve svém prohlížeči Internet Explorer 4.0. Velkou výhodou dynamického HTML je, že do samotného jazyka HTML nepřidává nic nového. Díky možnostem pracovat pomocí skriptu, který je ve stránce vložený, přímo s vlastnostmi tagů HTML lze ovlivňovat vzhled stránky prostřednictvím interaktivní změny CSS (Cascading Style Sheets). Je možné takto přímo v prohlížeči, bez sebemenšího kontaktu se serverem, kdykoliv změnit vzhled či uspořádání stránky. To, že prohlížeč umožňuje měnit na přání vzhled dokumentu, je základní vlastností dynamického HTML. Dříve bylo možné použít prohlížeč pouze k prohlížení stránek WWW. Nyní má daleko větší a širší možnosti použití. Zcela samozřejmý je téměř úplný přístup ke všem prvkům struktury dokumentu. Kterákoliv vlastnost kteréhokoliv prvku může být změněna a tato změna se ihned odrazí ve změně vzhledu celého dokumentu, aniž by bylo nutné jej znovu načítat ze serveru. Na to, aby se změna udála je zapotřebí vytvoření skriptu, který bude obsahovat právě onu událost. Využívá se skriptovacích jazyků, tedy VisualBasic Scriptu a JavaScriptu.

### 4.1 JavaScript

Poprvé zabudovala skripty do svého prohlížeče firma Netscape. Ta umožnila přímo do stránky vkládat programy - skripty v jazyce JavaScript. Tyto programy vykonává prohlížeč. Odezva na akce uživatele je tedy okamžitá v porovnání s pomalou komunikací s WWW-serverem.

#### 4.1.1 Využití JavaScriptu

Skripty mohou být použity k mnoha účelům:

- modifikování dokumentu v průběhu jeho nahrávání
- kontrolování správnosti dat vkládaných do formulářů
- inteligentní chování formulářů, které mohou automaticky doplňovat některé chybějící hodnoty

- vytváření stránek, které mají interaktivnější uživatelské rozhraní

Skripty se ukázaly být natolik užitečnou pomůckou, že do HTML byla přidána podpora pro vkládání skriptů nezávislá na použitém skriptovacím jazyce.

## 4.2 Kaskádové styly dokumentů

HTML je značkovací jazyk, ve kterém by se pomocí značek měl vyznačovat význam jednotlivých částí textu. V HTML existuje několik atributů a elementů, které ovlivňují pouze grafický vzhled. Použitím těchto atributů a elementů je sice možno získat graficky atraktivní stránku, má to však řadu nevýhod. Text stránky je mnohdy špatně strukturován, protože jednotlivé elementy jsou využívány účelově k dosažení určitých grafických efektů. Druhou velkou nevýhodou je velká pracnost, protože většina z vizuálních atributů musí být nastavována opakovaně u všech elementů. Obě tyto nevýhody odstraňují kaskádové styly - Cascading Style Sheets (CSS).

Kaskádové styly umožňují definovat způsob zobrazení (druh a velikost písma, barvu, zarovnání, velikost okraje, barvu posuvníků, apod.) každého elementu (existujícího, např.: „*H1*“, případně nově vytvořeného, např.: „*vlastni\_styl*“) na stránce. Styl však není přímo součástí textu stránky a tak může být zápis stránky přehlednější a dobře strukturovaný. Navíc styly umožňují definovat jednotný vzhled určitého elementu v celém dokumentu jedním zápisem, tzn., že není potřeba jej opakovat u každého elementu. Styly je možné definovat buď přímo v záhlaví HTML dokumentu nebo v externím souboru (soubor ve tvaru „\*.css“), což je nejčastější případ. Výhodou definice stylů v externím souboru je to, že tento jeden externí soubor může být využíván více WWW stránkami. Při požadavku na změnu vzhledu WWW stránek stačí pouze upravit daný styl v tomto externím souboru a změny se pak automaticky promítnou do všech WWW stránek, které využívají daný externí soubor.

Velkou předností kaskádových stylů je i podpora jiných platforem. Pomocí kaskádových stylů lze totiž nadefinovat rozdílný vzhled např. pro výstup na tiskárnu, pro mobilní telefony, atd.

## 5 DYNAMICKÉ APLIKACE PRO PROSTŘEDÍ WWW

Prostředí WWW-serveru Apache, skriptovacího jazyka PHP a databázového serveru MySQL nabízí možnost tvorby dynamických aplikací pro prostředí WWW. Všechny zmíněné produkty jsou distribuovány zdarma a lze je implementovat na různých platformách operačních systémů.

### 5.1 Server Apache

WWW-server Apache je v současnosti nejrozšířenější WWW-server, který je možné provozovat na různých platformách operačního systému. Díky jednoduché konfiguraci a malým nárokům na operační systém se Apache provozuje nejen na serverech s operačními systémy Unix a Linux, ale i na počítačích s Microsoft Windows, Novell NetWare, Mac aj.

### 5.2 PHP

PHP (Professional Home Pages) patří mezi serverem vykonávané skripty. Tyto skripty mají značnou výhodu a to takovou, že jsou nezávislé na klientském prohlížeči a mohou využívat různé objekty umístěné na serveru nebo přistupovat k databázi a ke klientovi přenášet pouze konkrétní údaje.

Jeho historie sahá do roku 1994, kdy Rasmus Lerdorf vytvořil v Perlu jednoduchý systém pro evidenci přístupů na jeho stránkách. Z důvodů velké zátěže serveru při spuštění interpretu Perlu nakonec autor přepsal tento systém do jazyka C.

Ačkoliv Rasmus vyvinul tento systém pro své osobní použití, zalíbil se mnoha uživatelům serveru a začali jej používat. Nakonec se natolik rozšířil, že přicházeli další požadavky na vylepšení systému. Autor nakonec systém rozšířil a doplnil o dokumentaci a uvolnil jej pod názvem Personal Home Pages Tools.

#### 5.2.1 Práce PHP

Provedení PHP-skriptu zabezpečuje WWW-server. Po přijetí požadavku od prohlížeče na dokument se skriptem neodešle WWW-server tento dokument zpět prohlížeči, ale předá ho na zpracování interpretu PHP. Výsledkem zpracování je vygenerovaný dokument, který obsahuje pouze kód HTML. Ten je interpretem předán zpět WWW-serveru, který jej odešle prohlížeči.

Interpret, který zpracovává zdrojový kód, je buď součástí WWW-serveru, nebo může být reprezentován externím programem.

Kód PHP se odděluje od ostatního textu značkami `<? a ?>`. Apache předá tento skript na zpracování interpretu PHP, který zpracuje příkazy mezi značkami. Ostatní text ponechá bez povšimnutí.

### 5.3 Databázový systém MySQL

MySQL je databázový systém střední velikosti. Má většinu funkcí velkého systému a dokáže spravovat i velmi velké objemy dat. Svoji konstrukcí se hodí ke správě databází, které jsou typické v mnoha webových databázových aplikacích.

Rozdíl mezi MySQL a některými jinými systémy spočívá v tom, že databázovému systému MySQL chybí určitá podpora dotazování a má také omezené možnosti paralelního zpracování. Budeme-li hovořit o možnosti současného neboli paralelního přístupu, k databázi MySQL mohou současně přistupovat desítky procesů prostředí vrstvy, ale již ne stovky.

Webové databázové aplikace jsou postavené na modelu takzvané třívrstvé architektury. Základem každé aplikace je databázová vrstva, tu tvoří např. zmíněný databázový systém. Nad databázovou vrstvou je postavena složitá prostřední vrstva, která obsahuje většinu aplikační logiky a zajišťuje komunikaci mezi ostatními vrstvami. Nejvyšší vrstva je klientská vrstva, tou je obvykle software webového prohlížeče, jenž zajišťuje vlastní interaktivní komunikaci uživatele s aplikací.

#### 5.3.1 Jazyk SQL

Zrodil se někdy začátkem sedmdesátých let ve výzkumných laboratořích firmy IBM. Původně se nazýval Sequel a někteří uživatelé jej takto označují dodnes, přestože jeho správným jménem je v současné době ona zkratka SQL. Po téměř 16 letech vývoje a různých implementací vydaly v roce 1986 standardizační organizace ANSI a ISO standard jazyka SQL, firma IBM ale o pouhý rok později vytvořila jiný standard. Od té doby bylo vydáno několik dalších standardů tohoto jazyka.

Jazyk SQL (Structured Query Language, strukturovaný dotazovací jazyk) je standardním jazykem pro komunikaci s relačními databázemi. Tento jazyk, který slouží

jako nástroj pro vytváření databází, jejich správu, zabezpečení a dotazování podporují téměř všechny relační databázové systémy, MySQL nevyjímaje. Tohle je opravdu důležitá vlastnost jazyka SQL, není to tedy pouhý dotazovací jazyk, nýbrž plnohodnotný nástroj pro veškeré aspekty práce na databázích.

## 6 WEBDESIGN

Webdesign je velmi mladé a velmi rychle se rozvíjející odvětví grafického designu. Na jedné straně vidíme snahu o maximální využití možností, jež sebou přinášejí nejnovější technologie a na straně druhé jsou tendence vytvořit určité sjednocující standardy, díky kterým se webdesign stává nezajímavým odvětvím designu. Vzhledem k ekonomickým požadavkům nabízí řada firem, podnikajících v oblasti Internetu, svým zákazníkům tvorbu internetových stránek se shodným designem i uspořádáním informací. Práce webdesignéra je zde často zastoupena programátorem, který mění pouze obsah.

Snaha o sjednocující vizuální styl internetových stránek je pochopitelná, pokud internetovou síť vnímáme jako technický, komunikační a komerční prostředek pro přenos informací a ne jako prostor pro experimentování, kreativitu či vůbec jakékoliv umělecké sebevyjádření. Právě tento přístup tvorby nejvíce ovlivňuje a obohacuje webdesign novými prvky, které se v současné době neustálých technických změn vyvíjejí se svými tvůrci.

Jestliže jsme se již důkladně seznámili s jazykem HTML neznamená to, že máme všechny předpoklady pro vytvoření perfektních WWW-stránek. HTML je jen prostředkem k zpřístupnění informací. Důležité je mít zajímavé informace a umět je uspořádat tak, aby byly pro čtenáře atraktivní a snadno přístupné.

### 6.1 Organizace informací

Vždy, když zpřístupňujeme nějaké informace stojíme před základní otázkou, jak tyto informace logicky uspořádat do jednotlivých stránek a jak mají být tyto stránky velké.

#### 6.1.1 Struktura stránek

Hypertext nám umožňuje informace uspořádat do téměř libovolné struktury. Měli bychom se však držet na zemi a nevytvářet džungli informací. Lidé jsou na některé způsoby strukturování informací zvyklí. Nejběžnější strukturou je hierarchie - známe ji z většiny knížek. Kniha se skládá z kapitol. Kapitola se zase skládá z jednotlivých sekcí atd.

#### 6.1.2 Délka stránek

Délka stránek by měla v první řadě vycházet ze struktury poskytovaných informací.



Jedna stránka by měla obsahovat logicky související informace. Musíme však dát pozor na to, aby taková stránka nebyla příliš dlouhá. Taková stránka se pak dlouho přenáší po síti (musíme započítat i dobu potřebnou na přenesení grafiky) a orientace v dlouhém textu je pro čtenáře obtížná. V těchto případech se pokusíme jednu stránku rozdělit do několika menších.

## **6.2 Základní formáty grafiky**

Webové stránky mohou obsahovat několik různých variant obsahu. Tím nejjednodušším je prosté formátování textu a tabulek prostřednictvím základních tagů jazyka HTML. Druhým způsobem je začlenění obrázků nejčastěji ve formátu GIF nebo JPEG, ať jako součást podkladu stránky nebo jako obrázky přímo do stránky.

### **6.2.1 GIF**

Tento formát původně vyvinula firma CompuServe, která jej využívala a využívá ve svých online službách. GIF se rozšířil zejména díky uvolnění kódu, za jeho užívání nevyžaduje CompuServe licenční poplatky. Později se sice snažila tento postup pozměnit, ale musela čelit velkému tlaku.

GIF je určen pro ukládání obrázků s nejvýše 256 barvami, rovněž je schopen ukládat data dvoubarevná, tedy čistě jednobarevné předlohy. Mezi jeho hlavní předností patří účinná neztrátová komprese a možnost volby průhlednosti. Jednu z barev obrázku totiž můžeme označit jako průhlednou a při zobrazení je tato barva nahrazena podkladem.

#### **6.2.1.1 Prokládaný GIF - Interlaced**

Výhodou vlastností formátů GIF používanou pro WWW grafiku je možnost prokládaného zobrazení (interlaced). Na obrazovce se obrázek zobrazuje postupně nejdříve v hrubém náhledu, s pozdějším upřesňováním detailů.

#### **6.2.1.2 Animovaný GIF - Animated**

Formát GIF povoluje uložení více obrázků v jediném souboru. Toho využívá rozšíření formátu GIF s možností animovaných GIFů.

## 6.2.2 JPEG

Formát JPEG je výsledkem výzkumu sdružení Joint Photographic Experts Group, které si položilo za cíl vytvořit účinnou metodu komprese obrazů v pravých barvách. JPEG je výborný, co se týče přirozených obrazů, tedy takových obrazů, které můžete vidět, nebo lépe, které můžete vyfotografovat. Počítačem generované obrazy, jako renderované scény pokojů, snímky obrazovek nebo jemné texty mu nesvědčí, tam se totiž projeví problémy JPEGu s ostrými hranami a jemnými detaily. Proti tomu většinou spojitě přechody na fotografiích formát JPEG převádí velmi přirozeně a takřka neviditelně.

Právě mimořádná účinnost komprese a poskytovaná kvalita obrazu přispěla k začlenění JPEG do seznamu formátů podporovaných na WWW.

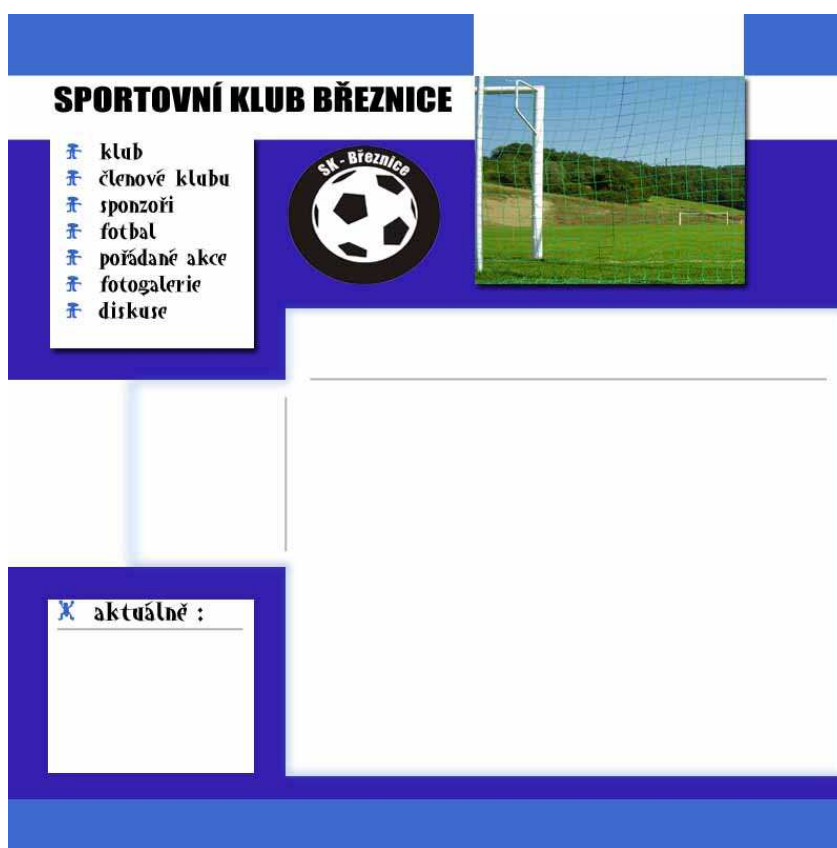
### 6.2.2.1 *Progressive JPEG*

Rozšířením normy JPEG je tzv. Progressive JPEG, kdy se obrázek vykresluje s postupně lepším rozlišením. Je to vhodné zejména pro svět Internetu, kde máte na obrazovce rychle základní hrubý náhled obrázku a po delší době i skutečný obrázek v plném rozlišení.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 7 NÁVRH STRÁNEK

Prvním krokem bylo, že jsem si požadované webové stránky navrhl graficky pomocí programu Adobe Photoshop. Po nakreslení základního obrazu stránek jsem použil nástroje Slice Tool a Slice Select Tool, které slouží pro rozřezání obrázku a pro vybírání částí řezů pro případ, že chceme s částmi jednotlivě pracovat, přiřazovat jim webové atributy, JavaScripty, PHP skripty apod. Obrázek jsem tedy rozřezal na obdélníkové části, z nichž některé slouží jako prvky layoutu stránky, jiné mají statickou funkci, tj., že se za celý průběh načítání stránek nemění (logo, orámování, ...). Části jsem uložil pomocí „uložit pro web“, což mi vygenerovalo rozložení stránky dle souřadnic řezů do souboru, ten jsem poté definován jako soubor s kaskádovými styly (styl.css).



Obrázek 1: návrh

### 7.1 Soubor „styl.css“

Pomocí stylu jsem jednoduše definoval druh písma, způsob zarovnání, barvu a další vlastnosti elementu. Tato definice je pak používána jednotně v celém dokumentu, v něm se již zaměřuji pouze na strukturu informace - grafický vzhled je definován stylem.

## 7.2 Soubor „startovaci.php“

V tomto skriptu je uloženo rozvržení stránek pomocí `<div></div>`. Do tohoto elementu můžeme ukládat libovolně dlouhý text a za pomoci `stylu.css` jsem mu nastavoval atributy. V tomto skriptu je i zapsána hlavička stránek a také se zde připojuje zmíněný soubor `styl.css`. Je volán vždy, když chceme vykreslit kompletní vzhled webové stránky.

## 7.3 Soubor „koncici.php“

Je v něm zapsáno správné ukončení stránek. Skript se volá vždy, když je volán skript `startovaci.php`.

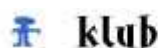
## 7.4 Soubor „index2.php“

Skript slouží jako úvodní stránka webu. Jsou zde připojeny oba skripty - `startovaci` i `koncici`. Pomocí `stylu` jsou zde vymezené dvě pole pro text, zde si uživatelé mohou přečíst všeobecné informace o Sportovním klubu Březnice.

## 8 POPIS POLOŽEK HLAVNÍ NABÍDKY

Hlavní nabídka rozděluje celý web na jednotlivé sekce, na které se dostane uživatel kliknutím na odkaz v nabídce. Odkazy jsou dynamické, dělány pomocí Java Skriptu, kde když uživatel stránek najede myší na určitou položku, tak se změní její vzhled.

### 8.1 položka „klub“



Obrázek 2: klub

V odkazu uživatel nalezne stanovy sportovního klubu, kontakty na vedení, členy revizního kontroly, trenéry fotbalových družstev a dále v odkazu „Mapa příjezdu“ je vyznačena cesta k hřišti.

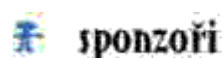
### 8.2 položka „členové klubu“



Obrázek 3: členové klubu

Slouží pro výpis registrovaných členů Sportovního klubu Březnice a pro zobrazení počtu členu.

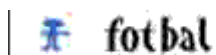
### 8.3 položka „sponzoři“



Obrázek 4: sponzoři

Po kliknutí na položku se vyobrazí aktuální sponzoři sportovního klubu.

### 8.4 položka „fotbal“



Obrázek 5: fotbal

V této sekci návštěvník stránek nalezne odkaz na tabulky, tabulku s odehranými zápasy a tabulku střelců.

## 8.5 položka „pořádané akce“

### pořádané akce

Obrázek 6: pořádané akce

Zde si uživatel může prohlédnout plán konaných akcí. Nalezne tady datum, čas, místo i popis akce.

## 8.6 položka „fotogalerie“

### fotogalerie

Obrázek 7: fotogalerie

Je zde vloženo několik fotek z různých proběhlých zápasů, z turnajů v šípkách, hromadné fotky fotbalového oddílu, fotky hřiště, zázemí a další.

## 8.7 položka „diskuse“

### diskuse

Obrázek 8: diskuse

Slouží pro zanechání vzkazu, přečtení a diskusi mezi fanoušky, členy klubu a jinými příznivci SK Březnice.

## 9 OBECNÝ POPIS ZROJOVÝCH SOUBORŮ

### 9.1 Klub

#### 9.1.1 skript „klub.php“

Skript vygeneruje pomocné menu z položkami Stanovy, Kontakty a Plánek příjezdu. Dále vypíše text o Sportovním klubu Březnice a nadpis sekce.

##### 9.1.1.1 skript „stanovy.php“

Skript vygeneruje pomocné menu z položkami Ustanovení, Hlavní úkoly, Členství a odkaz Zpět, což je návrat na „klub.php“. Položky využívají textových souborů, v nichž je opět zapsán zdrojový kód a jejich realizace se provede pomocí předání parametru jména přes funkci `$_GET[name]` a následném připojení odpovídajícího textového souboru pomocí `$file = @include "klub/stanovy/$name.txt";`. Dále vypíše text o Sportovním klubu Březnice a nadpis sekce.

##### 9.1.1.2 skript „klub\_kontakty.php“

Skript vypíše kontakty, které jsou uloženy v databázi „skbreznice“ v tabulce „klub\_kontakty“. Jako první se ovšem připojí na databázový server, kde je databáze uložena, poté provede dotaz pomocí příkazu :

```
SELECT prijmeni, jmeno, funkce, telefon, email FROM klub_kontakty
```

Výsledek dotazu poté předá do proměnné `$vysledek` a ta pak pomocí cyklu `while` vypisuje údaje do tabulky.

### 9.2 Členové klubu

#### 9.2.1 skript „clenove\_klubu.php“

Skript pomocí dotazu na tabulku „členové“ v databázi „skbreznice“ spočítá kolik členů klub má a kolik z toho je žen a kolik mužů. Poté vypíše jejich počet.

#### 9.2.2 skript „vypis\_clenu.php“

Skript, který vypisuje abecedně členy klubu z databáze do tabulky.



## 9.3 Sponzoři

### 9.3.1 skript „sponzori.php“

Tento skript pomocí dotazu na tabulku sponzor, která se nachází v databázi, vypisuje dle abecedy všechny sponzory Sportovního klubu.

```
$dotaz = "SELECT sponzor FROM sponzoři ORDER BY sponzor ASC";
```

Výpis je opět realizován pomocí cyklu while.

## 9.4 Fotbal

### 9.4.1 skript „fotbal.php“

Skript vygeneruje pomocné menu z položkami Tabulky, Zápasy, Střelci.

#### 9.4.1.1 skript „tabulky\_fotbal.php“

Vypíše jen text a odkaz na stránky Okresního fotbalového svazu.

#### 9.4.1.2 skript „zapas.php“

Skript pomocí dotazu na webový server vypisuje rozpis fotbalových utkání a jejich výsledky.

```
$dotaz = "SELECT kolo, DATE_FORMAT(datum, '%d.%m.%Y'),  
TIME_FORMAT(cas, '%H:%i'), kdo, vysledek, branky FROM zapas ";
```

Výsledek dotazu formátuje do tabulky, která se zobrazí na webových stránkách.

#### 9.4.1.3 skript „strelci.php“

Vypisuje tabulku střelců. Výpis je seříděný dle počtů vstřelených gólů hráče.

## 9.5 Pořádané akce

### 9.5.1 skript „poradane\_akce.php“

Skript pomocí dotazu na webový server vypisuje rozpis pořádaných akcí Sportovním klubem Březnice. Výsledek dotazu formátuje do tabulky, která se zobrazí na webových stránkách.

## 9.6 Fotogalerie

### 9.6.1 skript „fotogalerie.php“

Skript vygeneruje pomocné menu, ve kterém zobrazí adresáře, ve kterých jsou uloženy náhledy a fotky. Spolu s adresářem zobrazí taky počet fotek v něm. Dále naformátuje pole, kde se budou zobrazovat náhledy tak, že na stránce bude nejvíce 3x3 náhledů. Tím pádem zobrazí i odkaz na další stranu s náhledy. Po kliknutí na zmenšenou fotku se vyobrazí fotka v novém okně.

## 9.7 Diskuse

### 9.7.1 skript „diskuse.php“

Tento skript zobrazuje formulář, po jehož vyplnění a zmáčknutí tlačítka „Odeslat“ se provede kontrolní JavaSkript, který nepovolí zprávu odeslat, aniž by nebylo vyplněno jméno a zpráva. Po odeslání se provede uložení jména, emailu a zprávy přes skript „vlozit\_vzkaz.php“ do textového dokumentu „vzkazy.dat“. Dále skript po 6 příspěvcích vytvoří odkaz na další stránku s příspěvky. Vypsání zpráv je realizováno pomocí „vypsat\_vzkaz.php“.

## 9.8 Aktuálně

### 9.8.1 skript „aktualne.php“

Skript za pomoci aktuálního datumu a dotazu na databázový server zjišťuje, která pořádaná akce či fotbalový zápas bude v nadcházejících 7 dnech. Výsledky vypíše do pole Aktuálně a odtud pomocí odkazu na skript „vypsat\_vzkaz.php“ se vypíší akce které má klub v plánu.

## 10 DATABÁZE

Byla vytvořena podpůrná databáze s názvem „skbreznice“. Tahle databáze obsahuje 6 tabulek s názvy „členové“, „akce“, „klub\_kontakty“, „sponzoři“, „strelci“ a „zapás“.

<u>členové</u> id_cl jmeno prijmeni datum_narozeni rodne_cislo bydliste c_p PSC	<u>akce</u> datum cas misto popis	<u>klub_kontakty</u> jmeno prijmeni funkce telefon email	<u>sponzoři</u> sponzor	<u>strelci</u> jmeno prijmeni pocet_golu	<u>zapás</u> kolo datum cas kdo vysledek branky
---	---	---	----------------------------	---	---

Obrázek 9: databáze

## ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se v první části zabýval představením Internetu a jeho webových stránek jako moderního média, dále jeho historií a teorií tvorby webových stránek. Snažil jsem se co nejlépe a stručně objasnit v jakém programovém prostředí budu stránky vytvářet a také popsat jeho zákonitosti.

Druhá část práce byla zaměřena na praktické znalosti tvorby webových stránek. Zde jsem podrobně rozpracoval webové stránky Sportovního klubu Březnice. Celý web byl vytvořen za pomoci jazyku HTML, JavaSkriptu, kaskádových stylů CSS a převážně pomocí skriptů PHP.

Zaměřil jsem se také na vytvoření databáze pro klub a v ní poté hlavně na sepsání široké základny členu SK.

Stanoveným a hlavním cílem byla také prezentace Sportovního klubu Březnice na Internetu. Webové stránky a jejich podpůrná databáze jsou prozatím umístěny na serveru webzdarma a je v plánu jejich spuštění na některém z placených hostingů. Tyto stránky se nacházejí na Internetové adrese <http://www.skbreznice.wz.cz> .

## ZÁVĚR V ANGLIČTINĚ

I am going to introduce Internet and web sites as modern media, its history and theory of creation web sites in the first part of my bachelor thesis. I did the best to explain shortly the process of programming and to describe the background and patterns of it.

I've focused the practise rules of creating the web site in the second part. I worked out web site of Březnice sport club to the details. It was did by intermediary of HTML, JavaScript, cascade style CSS and mainly with assist of script PHP.

There was produced especially the database of club and list of membership.

The target of my bachelor thesis was the presentaion of SC Březnice on the Net. Web sites are placed temporarily on the webfree. I am going to run an application on some hosting with fee.. Address of this web site is <http://www.skbreznice.wz.cz>.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] BROŽA, P. *Tvorba WWW stránek pro úplné začátečníky*. Comuter Press, 2006, ISBN: 80-251-1300-0.
- [2] HLAVENKA, J. a kol. *Vytváříme WWW stránky a spravujeme moderní web site*. Comuter Press, 2006, ISBN: 80-251-0801-5.
- [3] GILMORE, W.J. *Velká kniha PHP 5 a MySQL*. Zoner Press, 2005, ISBN: 80-86815-20-X.
- [4] Kučera, M. *HTML - tipy a triky od profesionálů*, UNIS Publishing, 2001, ISBN: 80-86097-64-1

## INTERNETOVÉ ZDROJE

<http://www.jakpsatweb.cz>

<http://www.jaknaweb.com>

<http://www.kosek.cz>

<http://www.tvorba-webu.cz/>

<http://www.sovavsiti.cz/>

<http://www.webtvorba.cz/>

<http://www.interval.cz/>

<http://tvorba-webu.zdarek.com/>

<http://tvorba-www.webz.cz/>

<http://www.tutorials-ps.com>

<http://www.tutorials.cz>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

- HTML *HyperText Markup Language* – jazyk sloužící k popisu webových stránek.
- CSS *Cascading Style Sheet* - Kaskádní tabulky (sešity) stylů.
- PHP *Hypertext Preprocessor*-skripty prováděné na straně serveru
- MySQL Databázový systém
- GIF *Graphics Interchange Format*- je grafický formát určený pro rastrovou grafiku.
- JPEG *Joint Photographic Experts Group*- je nejčastější formát používaný pro přenášení a ukládání fotografií na World Wide Webu
- WWW *World Wide Web*- V češtině tento výraz označuje pavučinu, tedy celosvětovou pavučinu. Využívá technické struktury Internetu (počítače v celosvětové síti) a zprostředkovává informace uložené na těchto počítačích v atraktivní grafické podobě.
- URL *Uniform Resource Locator*- Je to řetězec znaků s definovanou strukturou a slouží k přesné specifikaci umístění zdrojů informací (ve smyslu dokument nebo služba) na Internetu.
- http *Hyper Text Transfer Protocol*- je internetový protokol určený původně pro výměnu hypertextových dokumentů ve formátu HTML
- SK *Sportovní klub*



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1: návrh.....	28
Obrázek 2: klub.....	30
Obrázek 3: členové klubu .....	30
Obrázek 4: sponzoři .....	30
Obrázek 5: fotbal .....	30
Obrázek 6: pořádané akce .....	31
Obrázek 7: fotogalerie.....	31
Obrázek 8: diskuse.....	31
Obrázek 9: databáze.....	35

## **SEZNAM PŘÍLOH**

**P I Hlavní stránka webu**

**P II Fotogalerie**

## PŘÍLOHA P I: HLAVNÍ STRANKA WEBU

Sportovní klub Březnice - Microsoft Internet Explorer



Soubor Úpravy Zobrazit Oblíbené Nástroje Nápověda

Zpět Hledat Oblíbené Média

Adresa <http://www.skbreznice.wz.cz/index2.php> Přejít Odk

# SPORTOVNÍ KLUB BŘEZNICE

- ⌘ klub
- ⌘ členové klubu
- ⌘ sponzoři
- ⌘ fotbal
- ⌘ pořádané akce
- ⌘ fotogalerie
- ⌘ diskuse



### SK BŘEZNICE

Sportovní klub Březnice byl založen v únoru roku 2003. Jeho činnost spočívá v kulturním a sportovním vyžití občanů Březnice a okolí. SK pořádá pravidelně taneční zábavy (srdíčkovou, hodovou), cyklistické závody, turnaj v šípkách a vánoční turnaj v minikopané. Díky podpoře Obecního úřadu Březnice a nadšených lidí ve vedení klubu došlo k výstavbě nového hřiště a dále k obnovení fotbalové činnosti. Dne 14.10.2003 byl zaregistrován na Českomoravském fotbalovém svazu.

#### X aktuálně :

27.05.2007 Jaroslavice ...

© 2007 [Lukáš Soukup](#) - správce webu

# PŘÍLOHA P I: FOTOGALERIE

Sportovní klub Březnice - Microsoft Internet Explorer

Soubor Úpravy Zobrazit Oblíbené Nástroje Nápověda

Zpět → → → Hledat Oblíbené Média

Adresa <http://www.skbreznice.wz.cz/fotogalerie.php?galerie=hriste&strana=3> Přejít Odk

## SPORTOVNÍ KLUB BŘEZNICE

- ⌘ klub
- ⌘ členové klubu
- ⌘ sponzoři
- ⌘ fotbal
- ⌘ pořádané akce
- ⌘ fotogalerie
- ⌘ diskuse



### FOTOGALERIE

- sipky [18]
- hriste [43]
- zaci-fotbal [7]
- hromadne [10]

**X aktuálně :**

27.05.2007 Jaroslavice...



1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

© 2007 [Lukáš Soukup](#) - správce webu