

# Tvorba webu pro organizaci dobrovolných hasičů

Creation web for volunteer fire company

Milan Juřík

---

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: **Milan JURÍK**  
Studijní program: **B 3902 Inženýrská informatika**  
Studijní obor: **Informační technologie**

Téma práce: **Tvorba webu pro organizaci dobrovolných hasičů**

Zásady pro vypracování:

1. Analýza současného stavu problematiky
2. Výběr vhodného programového prostředí a jeho nastudování
3. Návrh struktury aplikace a pomocné databáze
4. Vytvoření funkčního systému, který bude obsahovat
  - vkládání a úpravu článků pomocí jednoduchého editoru
  - práci s fotogalerií
  - práci přes admin rozhraní
  - další náležitosti na základě požadavků zadavatele

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**BROŽA, P.** Tvorba WWW stránek pro úplné začátečníky. Computer Press, 2006, ISBN: 80-251-1300-0.

**HOLČÍK, T. a kol.** 1001 tipů a triků pro WWW stránky. Computer Press, 2006, ISBN: 80-7169-610-2.

**KOSEK, J.** HTML – tvorba dokonalých WWW stránek. Grada, 2006, ISBN: 80-7169-608-0.

**STEJSKAL, J.** Vytváříme WWW stránky pomocí HTML, CSS a JavaScriptu. Computer Press, 2006, ISBN: 80-251-0167-3.

**VORÁČEK, K.** FrontPage 2002 – tvorba dokonalých WWW stránek – česká verze. Grada, 2006, ISBN: 80-247-9031-9.

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 Zlině dne 13. února 2007

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



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

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce popisuje tvorbu a použitá vývojová prostředí pro vytvoření internetových stránek sboru dobrovolných hasičů ve Velkém Ořechově. Zabývá se popisem programovacích jazyků (X)HTML, CSS, PHP a MySQL. Stěžejní součástí bakalářské práce je návrh databáze a detailní popis administračního rozhraní pro orientaci každého uživatele.

Klíčová slova: WWW, web design, databáze, hasiči

## **ABSTRACT**

Baccalaureate work describes creation and used evolutionary environment for creation Internet pages volunteer fire company on a Velky Orechov. Deal with description programming languages (X)HTML, CSS, PHP and MySQL. Pivotal part of baccalaureate work is database design and detailed account administrative interface for orientation of each of user.

Keywords: WWW, web design, databáze, firemans

Tímto bych rád poděkoval vedoucí bakalářské práce paní Prokopové Zdence, Ing. CSc za veškerou pomoc a vstřícnost při řešení problematiky této bakalářské 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

.....  
Podpis diplomanta

**OBSAH**

<b>ÚVOD.....</b>	<b>8</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>9</b>
<b>1 POPIS POUŽITÝCH SYSTÉMŮ.....</b>	<b>10</b>
1.1 WWW.....	10
1.2 TCP/IP.....	10
1.2.1 TCP .....	10
1.2.2 IP .....	11
1.3 HTML.....	11
1.3.1 Historie a vývoj HTML.....	11
1.4 CSS.....	12
1.5 PHP.....	13
1.5.1 Apache.....	14
1.5.2 PHP editor .....	14
1.5.3 MySQL.....	14
1.5.4 Historie a vývoj PHP.....	14
1.6 MySQL .....	15
1.6.1 Podporované vlastnosti .....	15
1.6.2 Druhy úložných jader .....	15
1.7 PHPMYADMIN .....	16
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>18</b>
<b>2 POUŽITÁ VÝVOJOVÁ PROSTŘEDÍ.....</b>	<b>19</b>
2.1 PRO TVORBU WEBU .....	19
2.1.1 XAMPP .....	19
2.1.2 Dreamweaver .....	20
2.2 PRO DESIGN WEBU.....	22
2.2.1 Charakteristika webové grafiky .....	22
2.2.2 Grafické formáty .....	23
2.2.3 Fireworks.....	24
2.2.4 Corel 12.....	24
<b>3 ANALÝZA .....</b>	<b>26</b>
3.1 POŽADAVKY ZADAVATELE.....	26
3.2 NÁVRH DATABÁZE .....	26
<b>4 POPIS ADMINISTRAČNÍHO ROZHRAŇÍ.....</b>	<b>30</b>

---

4.1	ADMINISTRÁTOR .....	30
4.2	ADMINISTRÁTORSKÉ MENU .....	31
4.3	REDAKTORSKÉ MENU .....	35
4.4	ÚVODNÍ STRÁNKA SDH VELKÝ OŘECHOV.....	39
<b>ZÁVĚR.....</b>		<b>40</b>
<b>ZÁVĚR V ANGLIČTINĚ .....</b>		<b>41</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>		<b>42</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>		<b>43</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>		<b>44</b>
<b>SEZNAM TABULEK.....</b>		<b>45</b>

## ÚVOD

Doba jde neustále kupředu a tak není divu, že se už na internetu neobjevují stránky jen o fotbalu, hokeji nebo jiných sportech. Za poslední léta se hasičský sport doslova vyšvihl a začíná se o něj zajímat o to více lidí a fanoušků. Tenhle sport je u nás v republice rozdělen na několik lig podle krajů, ale jezdí se i celorepubliková extraliga. Dokonce už i Česká republika má v tomto odvětví reprezentační zastoupení, které patří mezi elitu Evropy i celého světa.

Proto jsem byl osloven i já od sboru dobrovolných hasičů ve Velkém Ořechově, aby se jejich výsledky neodráželi jen v očích fanoušků přítomných na soutěžích, ale i těch, kteří nebyli moci přijet a shlédnout tyto výkony na vlastní oči. Zřízení kvalitního webu tak pomůže k zviditelnění výkonů hasičů z Velkého Ořechova v očích konkurence i fanoušků. Jelikož jsem členem sedmičlenného družstva a je mi ctí reprezentovat rodnou obec, tak pro mě nebyl problém probrat problematiku webu s ostatními a ustanovit si tak určité podmínky. Jednalo se především o dobrou fotogalerii s možností vkládání fotek přes administrační rozhraní. Dále samozřejmě nemohla chybět možnost vkládání článků a souborů. Nakonec bylo potřeba stránku doladit nějakou návštěvní knihou a v postranních boxech zobrazit ankety. Samozřejmě, že design webu není konečný ten většinou nikdy nebývá vždy je co vylepšovat a tak tomu bude i v tomto případě. Po domluvě se bude grafika webu vyvíjet s příchozími nápady. Tyto stránky jsou dostupné na adrese [www.gogoteam.eu](http://www.gogoteam.eu).



## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 POPIS POUŽITÝCH SYSTÉMŮ

## 1.1 WWW

Služba WWW (World Wide Web) je založena na třech technologiích: HTTP, URL a HTML. Přenos souborů mezi jednotlivými počítači je zprostředkován protokolem HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Každý soubor je identifikován adresou URL (Uniform Resource Locator). Standardní webové dokumenty jsou tvořeny jazykem HTML (Hyper Text Markup Language). Pro sestavování a přenos dat se využívají v prostředí WWW i jiné protokoly MIME (Multipurpose Internet Mail Extension) s TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Samotná IP adresa, ale nestačí, proto se komunikace zabezpečuje pomocí komunikačních portů.

## 1.2 TCP/IP

Původním ARPA-protokolem pro komunikaci byl NCP (Network Control Protocol), ale s postupem času a vznikem pokročilejších technologií začal být NCP nahrazován mnohem propracovanějším standardem vyšší úrovně označovaným TCP/IP. TCP/IP vznikl jako výsledek projektu agentury DARPA, který měl za cíl zkoumat techniky a technologie pro propojování paketových sítí různých typů. Systém sítí - nebo "sít' sítí" - navržený v rámci tohoto projektu vešel ve známost pod označením Internet. Sada protokolů TCP/IP má dvě skupiny:

### 1.2.1 TCP

Je protokolem transportní vrstvy. Hlavním účelem protokolu TCP je získávat elektronické zprávy libovolné délky a převádět je do sekvence paketů, zpravidla o velikosti 64kb na zdrojovém uzlu a pak je znovu sestavuje do původních zpráv na cílovém uzlu sítě. Díky tomu může software řídící sít'ovou komunikaci zasílat zprávy po částech a kontrolovat každou z těchto částí samostatně. V případě, že se nepodaří daný paket přenést, tak se přenos opakuje. Efektivita přenosu je právě dána paketovým přenosem. Při chybě v přenosu se nemusí posílat celý balík dat, ale jen chybný paket.

### 1.2.2 IP

Je protokolem síťové vrstvy a u každého paketu ověřuje jeho korektnost a obhospodařuje adresování, a to tak, aby pakety mohly být směrovány nejen přes řadu uzlů, ale dokonce i přes řadu sítí pracujících s různými komunikačními protokoly - nejen s původním ARPANETovským NCP standardem, ale i s jinými protokoly, jako je např. Ethernet. Dále zajišťuje, aby byly pakety posílány ve správném pořadí a co možná nejvhodněji, co se týče cesty přenosu.

Již od roku 1977 začal být TCP/IP používán jinými sítěmi pro připojování k ARPANETu. Samotný ARPANET zůstal pod pevným řízením do roku 1983, kdy se jeho vojenský segment oddělil a vytvořil samostatnou vojenskou síť MILNET. Protokol TCP/IP všechny tyto nově přichozí sítě propojoval dohromady a ARPANET se stával stále menší a menší částí oné ohromně rostoucí sítě jiných připojených počítačů.

## 1.3 HTML

HTML je zkratkou anglického názvu Hyper Text Markup Language. Je jedním z jazyků pro tvorbu stránek v systému WWW (World Wide Web). Jedná se o značkovací jazyk, pomocí kterého se vytvářejí internetové stránky. Samotné internetové stránky jsou jen obyčejné textové soubory s koncovkou .html nebo .htm, ve kterých je zapsán text doplněný o tagy (značky), které určují význam jednotlivých částí textu a tak pro vytváření internetových stránek postačí jednoduchý textový editor. Internetové stránky se v dnešní době mohou psát podstatně rychleji než přes textový editor a to za využití tzv. wysiwyg editorů, kde patří např. Macromedia Dreamweaver nebo MS Front Page.

### 1.3.1 Historie a vývoj HTML

První web vznikl roku 1989 ve výzkumném středisku CERN v Ženevě k výzkumným účelům. Tim Berners Lee přišel na to jak vzájemně provázat pomocí odkazů více dokumentů na různých počítačích a potom vytvořili první prohlížeč pomocí, kterého se mohli dokumenty snadno prohlížet a přecházet od jednomu dokumentu k druhému.

V té době se pro tvorbu dokumentů obvykle používal TeX, Postscript a také SGML (Standard Generalized Markup Language), z kterého později vycházel jazyk HTML. Berners Lee si uvědomoval, že potřebují něco jednoduššího a v roce 1990 byl tedy navržen jazyk HTML a protokol pro jeho přenos v síti - HTTP (Hyper Text Transfer Protocol).

Dnes se o standardy HTML stará konsorcium W3C (World Wide Web Consortium), které doporučuje nové standardy HTML a tagy (značky), které by se měli, a které neměli používat. Jazyk HTML se neustále vyvíjí, standardní verze HTML jsou 3.2, 4 a 4.01 to byla poslední verze jazyka HTML, neboť dále se začali vyvíjet jazyky XHTML 1.0, XHTML 2, jejichž základ vychází právě z poslední verze HTML 4.01 a obecného standardu pro výměnu dat XML (eXtensible Markup Language) a další verze časem přibudou.

## 1.4 CSS

CSS (Cascading Sytle Sheets), nebo-li kaskádové styly vznikly jako souhrn metod pro úpravu vzhledu stránek. První návrh normy byl zveřejněn v roce 1994, v roce 1996 byla pak vydána specifikace CSS 1, v roce 1998 CSS 2.

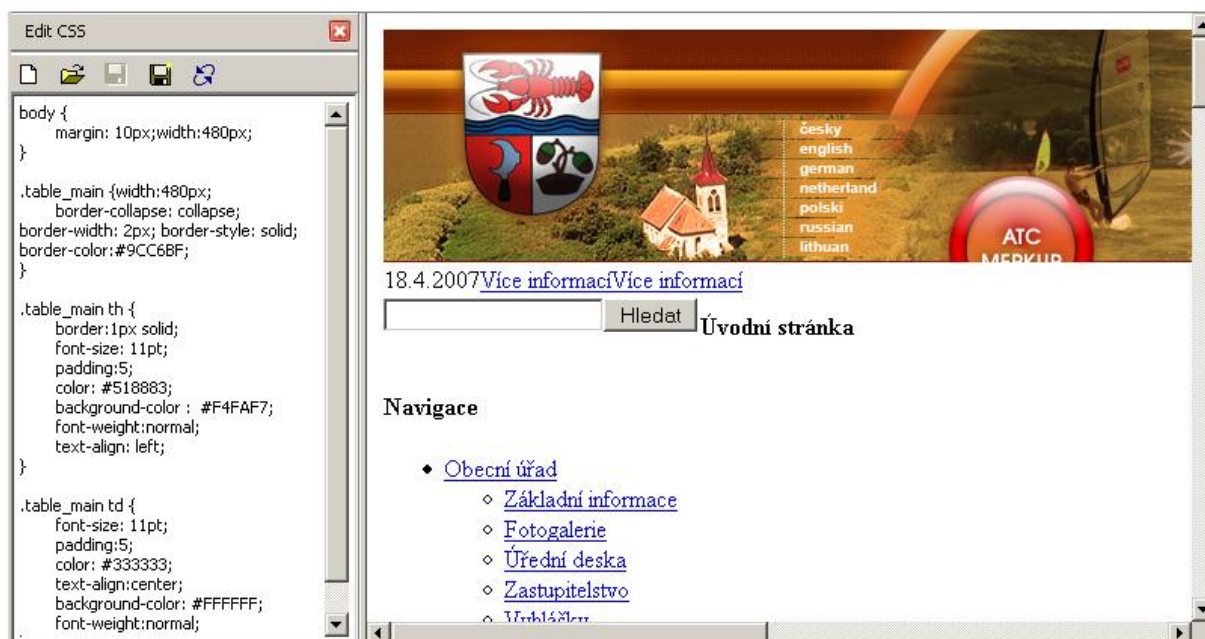
CSS se využívá k formátování obsahu HTML, XHTML a XML dokumentů. Ve srovnání s formátováním pomocí atributů v HTML formátovací schopnosti rozšiřuje. Styly umožňují přesně určit, jak bude který element vypadat. Na rozdíl od atributů, stylem můžeme definovat jednotný vzhled elementu pro celý dokument (např. že všechny nadpisy úrovně 1 budou modré) a to jediným zápisem pro příslušný element (nikoli v každém tagu (značce) příslušného elementu). Stejně tak můžeme pomocí stylu určit odlišné formátování pro třeba jen jediný výskyt určitého elementu. Tím se jednak zbavíme velkého množství kódu, jednak se tento kód stane mnohem přehlednější. Navíc pokud se jednou rozhodneme změnit například barvu písma všech odstavců, bude to pro nás otázka několika málo vteřin, měnit každý atribut u každého elementu v HTML by bylo určitě nepříjemné. Jeden styl můžeme snadno použít pro libovolné množství stránek.

CSS se může zapisovat přímo do HTML dokumentu nebo do externího souboru s příponou .css a na něj ve stránce stačí přidat odkaz ve speciálním tvaru `<link rel="stylesheet" type="text/css" href="styl.css">` a pak jednoduše můžete používat jeden styl k více stránkám.

Co je potřeba k tvorbě stylů?

Pro tvorbu CSS potřebujete jednoduchý textový editor, klidně postačí poznámkový blok, který je součástí Windows v lepším případě si seženete editor přímo určený pro CSS. Mezi

nejlepší patří program TopStyle Lite nebo jako v mém případě, kdy jsem využil jedno menší vylepšení mnou používaného webového prohlížeče Firefox 1.5 od Mozilly.



Obrázek 1 – přídatný modul Edit CSS

Jedná se o přídatný modul Edit CSS, který se otevře v postranním sloupci na levé straně prohlížeče a tak je možné měnit styl stránky do textového bloku a rovnou pozorovat jak se mění vzhled stránky. Tohle menší, ale velmi dobré vylepšení se dá stáhnout přímo na domovských stránkách Mozilly. V každém případě je potřeba před tvorbou CSS umět alespoň základy jazyka HTML, bez kterých by CSS bylo k ničemu.

## 1.5 PHP

PHP (Hypertext Preprocesor) je serverový skriptovací jazyk (server-side) navržený pro potřeby webových stránek. To znamená, že vše co PHP provádí neprobíhá na straně klienta jako například u JavaScriptu, ale interpretuje se na straně serveru a generuje HTML (či jiný) výstup, který vidí uživatel. PHP je Open Source, tedy volně šiřitelná technologie. PHP není závislé na platformě a není vázané s žádným konkrétním serverem, může tedy běžet kdekoli.

Co je potřeba pro programování v PHP?

K programování v PHP budeme potřebovat PHP editor, Apache, pro práci s databázemi i MySQL. Vše jmenované je volně stažitelné z internetu.

### 1.5.1 Apache

Apache je server, na kterém běží PHP skripty. Je volně ke stažení.

### 1.5.2 PHP editor

Pro psaní PHP skriptů dostačuje i obyčejný HTML editor. Většina z nich s PHP počítá a skriptová část PHP je od HTML kódu vizuálně odlišena, ale stačí i obyčejný poznámkový blok. Pokud nestačí funkce, které HTML editory nabízejí, existují editory specializované na PHP. Ty pak nabízí další možnosti.

### 1.5.3 MySQL

Pokud bude potřeba pracovat s databázemi, což bude, bude potřeba MySQL. Většina volně stažitelných serverů má i svůj PHPMyAdmin s MySQL.

### 1.5.4 Historie a vývoj PHP

Počátky vývoje PHP sahají do roku 1994, kdy Rasmus Lerdorf vytvořil jednoduchý systém evidence přístupů ke svému webu, nejdříve v jazyce Perl, poté v C. Ten se rozšířil mezi další uživatele, kteří přicházeli s požadavky na vylepšení. Vznikl tak systém Personal Home Page Tools, později Personal Home Page Construction Kit.

**PHP/FI** - Rasmus Lerdorf vytvořil i nástroj umožňující začleňování SQL dotazů a tím zpřístupnění databází na serveru – Forms Interpreter (FI). V roce 1997 bylo PHP/FI 2.0 oficiálně uvolněno, brzy potom vznikla verze PHP 3.

**PHP 3** - vytvořil Andi Gutmans a Zeev Suraski. Původní zkratka dostává nový význam – PHP (Hypertext Preprocessor).

**PHP 4** - oficiálně uvolněné v roce 2000 je výkonnější verzí než PHP 3, přidává například podporu pro mnoho WWW serverů, HTTP sessions, buffering výstupu, bezpečnější způsoby zpracování vstupů uživatele a nové jazykové konstrukty.

**PHP 5** - V červnu 2003 byla oficiálně uvolněna betaverze PHP 5. Největší změna je v objektovém modelu, PHP se přibližuje ostatním jazykům podporujícím OOP (Orientovaně Objektové Programování). Snazší je také obsluha chyb.

## 1.6 MySQL

MySQL je databázový systém, vytvořený švédskou firmou MySQL AB. Jeho hlavními autory jsou Michael „Monty“ Widenius a David Axmark. MySQL je multiplatformní databáze. Komunikace s ní probíhá pomocí jazyka SQL (Structured Query Language). Pro svou snadnou implementovatelnost výkon a především díky tomu, že se jedná o volně šiřitelný software, má vysoký podíl v současné době na používaných databázích. Velmi oblíbená a často nasazovaná je kombinace MySQL, PHP a Apache jako základní software webového serveru. MySQL bylo od počátku optimalizováno především na rychlost, a to i za cenu některých zjednodušení. Má jen jednoduché způsoby zálohování, a až donedávna nepodporovalo pohledy, trigger, a uložené procedury. Tyto vlastnosti jsou doplňovány teprve v posledních letech, kdy začaly nejčastějším uživatelům produktu již poněkud scházet.

### 1.6.1 Podporované vlastnosti

Cizí klíč – je sloupec databázové tabulky, který odkazuje na jiný sloupec. Hodnoty takového sloupce musí být stejné alespoň z některou z hodnot ve sloupci, ke kterému je klíčem.

Transakce – je skupina příkazů, které převedou databázi z jednoho konzistentního stavu do druhého.

Poddotaz – je takový dotaz na databázi, který je umístěn uvnitř jiného dotazu a výsledky z něj se používají v nějaké podmínce vnějšího dotazu.

Uložená procedura – je databázový objekt, který neobsahuje data, ale část programu, který se má nad daty v databázi vykonávat.

Trigger – definuje činnost, která se má provést v případě definované události nad databázovou tabulkou.

Pohled – je databázový objekt, který uživateli poskytuje data ve stejné podobě jako tabulka. Na rozdíl od tabulky, kde jsou data přímo uložena, obsahuje pohled pouze předpis, jakým způsobem mají být data získána z tabulek a jiných pohledů.

### 1.6.2 Druhy úložných jader

Databáze mohou mít různé druhy úložných jader, s kterými se můžeme setkat.

### **MyISAM**

Výchozí typ. Je založený na ISAM (Indexed Sequential Access Method), což je standardní metoda pro ukládání záznamů a souborů. MyISAM má oproti typu ISAM několik výhod. Ze všech úložných jader je vybaven největším množstvím nástrojů pro kontrolu a opravování tabulek. Tabulky typu MyISAM mohou být komprimovány a podporují full-textové vyhledávání. Nepodporují transakce a cizí klíče.

### **ISAM**

Tabulky toho typu jsou nyní označené za zastaralé.

### **MEMORY**

Tabulky tohoto typu jsou uloženy v paměti a mají hashované indexy. Díky tomu jsou tabulky typu MEMORY extrémně rychlé, ale v případě pádu dojde ke ztrátě veškerých dat.

### **MERGE**

Tyto tabulky umožňují dotazovat sadu tabulek MyISAM, jakoby to byla tabulka jediná.

### **BDB**

Tabulky s tímto úložným jádrem podporují transakce. Jsou pomalejší než tabulky typu MyISAM, ale jejich pochopitelným přínosem je možnost transakčního zpracování. Jsou založené na Berkley DB.

### **InnoDB**

Tyto tabulky také podporují transakce a platí pro ně totéž, co pro BDB. Navíc podporují i nevlastní klíče. Jsou rychlejší a lépe vybavené než tabulky typu BDB.

## **1.7 PhpMyAdmin**

PhpMyAdmin je webová aplikace napsaná v PHP. Je určena pro správu databáze MySQL přes webové rozhraní (Obrázek 2). S její pomocí si můžete připravit velice rychle novou tabulku nebo odhalit chyby v SQL dotazech.





Server: localhost ▶ Databáze: test

Váš SQL-dotaz byl úspěšně vykonán (Dotaz zabral 0.0501 sekund)

**SQL-dotaz:**  
`CREATE TABLE citat(  
ID INT( 4 ) NOT NULL AUTO_INCREMENT ,  
Autor VARCHAR( 30 ) NOT NULL DEFAULT "",  
Citat VARCHAR( 255 ) NOT NULL DEFAULT "",  
PRIMARY KEY ( ID )  
)`

[Upravit] [Zobrazit PHP kód]

Struktura SQL Export Vyhledávání Dotaz

**Spustit SQL dotaz(y) na databázi test:**

```
CREATE TABLE citat (  
ID int(4) NOT NULL auto_increment,  
Autor varchar(30) NOT NULL default "",  
Citat varchar(255) NOT NULL default "",  
PRIMARY KEY (ID)  
);
```

Zobrazit zde tento dotaz znovu Proved'

**nebo**

**textový soubor:**

Choose (Maximální velikost: 8 192kB)

Komprese:  
 Automaticky zjistit  Žádná  "zagzipováno" Proved'

Obrázek 2 - PhpMyAdmin

PhpMyAdmin je distribuován zdarma pod GNU licenci. Aktuální verze jsou již v češtině a podporují více druhů kódování win-1250 nebo iso-2. Český jazyk rozhraní je zvolen automaticky podle jazykových preferencí v prohlížeči a pokud ne, dá se nastavit. Kódování češtiny, pokud není správně rozpoznáno, nastavíte ručně. Toto kódování by mělo být nastaveno v PhpMyAdminu stejně, jako na MySQL serveru. V opačném případě se při zobrazování výsledků dotazů české znaky nezobrazí správně, automatické překódování v MySQL je totiž problematické.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 POUŽITÁ VÝVOJOVÁ PROSTŘEDÍ

**Budu se věnovat dvěma základním případům využití:**

### *Instalace pro jednoho uživatele*

Program bude nainstalován na pracovní stanici, která je přístupná pouze jednomu programátorovi. Ten vyvíjí dynamické stránky spolupracující s MySQL a potřebuje si je otestovat bez nebezpečí přetížení nebo výpadku SQL serveru a všech dalších důsledků. PhpMyAdmin pomůže vývojáři navrhnout strukturu tabulek a vykonávat všechny SQL příkazy pro manipulaci s daty - SELECT, UPDATE, INSERT, DELETE.

### *Instalace pro server*

PhpMyAdmin bude na webovém serveru připojeném k Internetu, kde běží více prezentací. Na tamním SQL serveru je více uživatelů, každý má jistá omezení. Aplikace zabezpečí dodržování všech privilegií. Na rozdíl od předchozí první instalace se každý uživatel musí přihlásit pomocí svého databázového uživatelského jména a přístupového hesla.

## 2.1 Pro tvorbu webu

### 2.1.1 XAMPP

XAMPP je integrované serverové prostředí, na základě kterého jsem postavil základy celého webu a úspěšně je testoval. Jedná se o balík, který umožňuje nainstalovat Apache, PHP a MySQL na váš počítač. Vyhnete se tak složitému nastavování a samostatné instalaci všech těchto aplikací.

Tento balík obsahuje bezmála všechno pro úspěšnou tvorbu webu v prostředí PHP s využitím databázi MySQL a jeho následné testování bez nutnosti připojení k internetu.

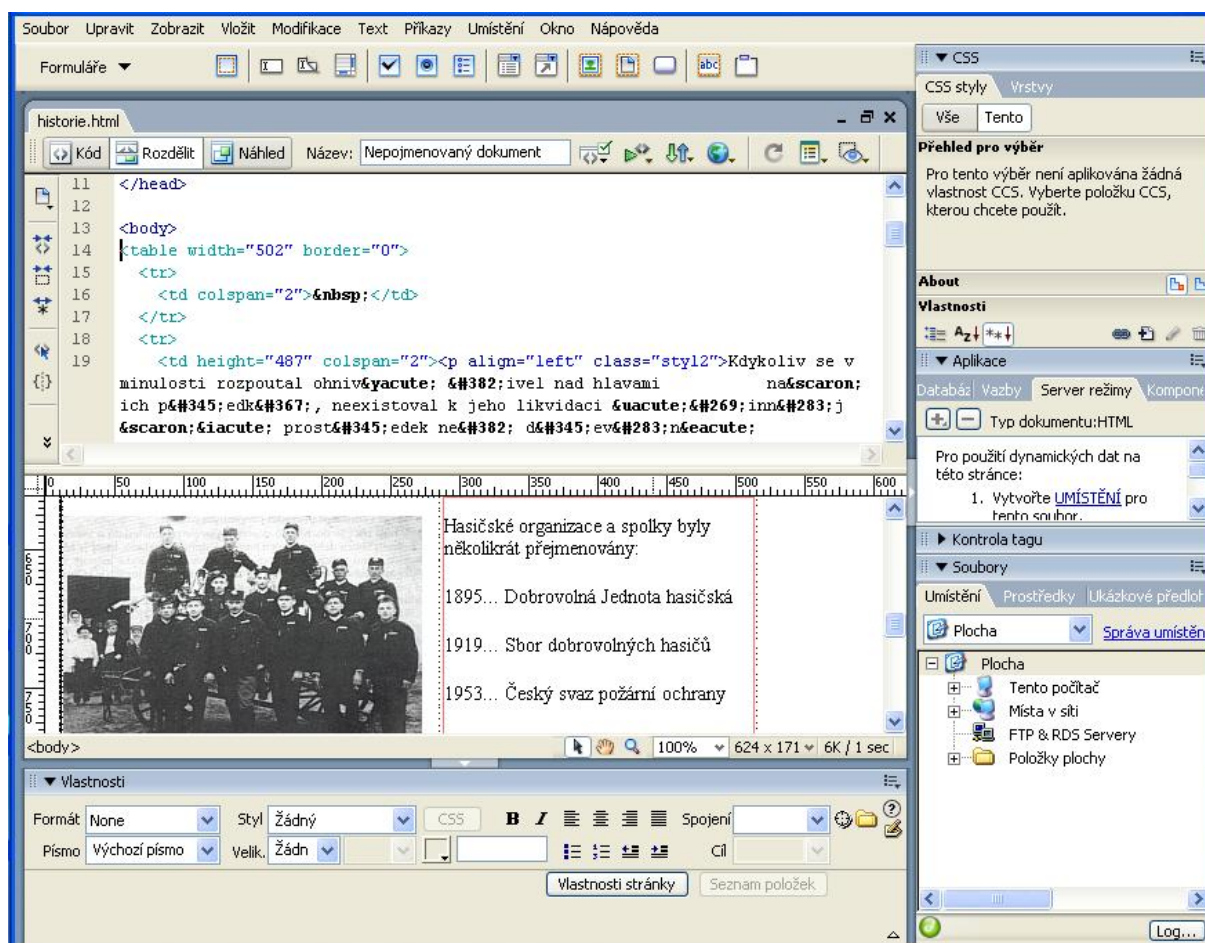


Obrázek 3 – webová nabídka serverového prostředí XAMPP

### 2.1.2 Dreamweaver

Dreamweaver je tzv. wysiwyg editor, což znamená, že se stránka vytváří pouhým vkládáním, přesouváním a úpravou grafických objektů. Není zapotřebí znát jazyk HTML ani žádný jiný. I když se na první pohled zdá, že je práce s programem velmi jednoduchá, obrovské množství funkcí z něj udělalo velmi nepřehledný kolos. Dreamweaver pochopitelně podporuje také úpravy přímo ve zdroji pomocí editoru, který má vše, co je potřeba (očíslování řádků, obarvená syntaxe, atd). Od verze MX navíc nabízí

automatické doplňování tagů a jejich parametrů.



Obrázek 4 – ukázkové prostředí wysiwyg editoru Dreamweaver

**Přehled funkcí:**

- JavaScript Debugger vám umožní efektivně odstranit chyby v kódu sledováním hodnot proměnných
- Kontrola W3C kompatibility (vyžaduje plug-in)
- Tvorba interaktivních Flash buttonů za pár vteřin
- Historie pro rychlý přístup k neomezenému Undo
- Tvorba CSS a HTML stylů
- Obkreslování tabulek podle obrázku
- Těsná integrace s ostatními produkty Macromedia (Flash, Fireworks)
- Správa celého projektu (poznámky, grafická mapa stránek)
- Přístup do MM Exchange (plug-iny, rozšíření)

- rozšířená databáze předloh a předvytvořených zdrojových kódů
- podpora nových serverových technologie (ColdFusion MX, ASP.NET, PHP)
- podpora nejnovějších standardů jako XML
- podpora CSS2
- automatické doplňování psaného zdrojového kódu

## 2.2 Pro design webu

Grafický design neslouží jako ozdoba WWW stránek, grafika je neoddelitelnou součástí webové stránky. Uživatelé webových dokumentů se neomezují pouze na čtení, se stránkami pracují tak, že to nemá s dokumentem obdoby. Grafické uživatelské rozhraní (GUI) počítačového systému obsahuje různé grafické zkratky a obrázky, aby to na obrazovce vyjádřilo různé funkce a význam.

Design webu určí jeho organizační strukturu. V této fázi by se mělo udělat rozhodnutí ohledně návrhu uspořádání. Přitom musíme vzít v úvahu, co požadují uživatelé od nás, co jim chceme sdělit my, a jak nejlépe uspořádat obsah tak, aby tyto potřeby uživatelů naplňoval. Proto základním principem při tvorbě webu je naplňování potřeb uživatelů. Mnoho organizací a firem dělá chybu, když používají své weby v první řadě pro popis svého uspořádání firmy, přičemž až ve druhé řadě nabízejí služby, produkty a informace, které hledá běžný uživatel.

### 2.2.1 Charakteristika webové grafiky

Hlavními dvěma faktory, které ovlivňují zobrazení grafiky na WWW jsou monitory uživatelů a jejich připojení k Internetu. Velká část uživatelů má pomalé připojení k internetu a jsou stále lidé, kteří na svém monitoru neuvidí více než 256 barev současně. Proto se využívá i Ditheringu (rozkladu).

Dithering je metoda omezující počet barev použitých v obrázku při zachování slušné kvality obrázku. Dithering v podstatě maskuje nepřítomnost nějaké barvy tím, že blízko k sobě umístí dva pixely barvy jiné. Dithering v obrázku zahladí ostré přechody mezi barvami jejich náhodným rozptýlením. Nevýhodou je, že snižuje celkovou ostrost obrázku a obvykle po provedení ditheringu je vidět v obrázku šum.

### 2.2.2 Grafické formáty

S přenosem dat po síti jsou spojena určitá omezení týkající se velikosti přenášených dat. Protože obrázky jsou obvykle docela velké, je potřeba je zkomprimovat. Různé grafické formáty používají různé metody pro zmenšování velikosti obrázků, ale ne všechny metody se hodí pro všechny typy dat.

#### **Formát GIF**

Bitmapový formát GIF (Graphics Interchange Format) neposkytuje větší úroveň komprimace nebo podpory barev, protože je omezen na 8bitové barvy nebo 256 současně zobrazených barev. Formát GIF je však poměrně univerzální a podporuje transparentnost, animaci a prokládání. Na webových stránkách se obecně používá pro loga, prvky grafické navigace a fotografie, které nevyžadují vyobrazení ve vysoké kvalitě.

#### **Formát JPEG**

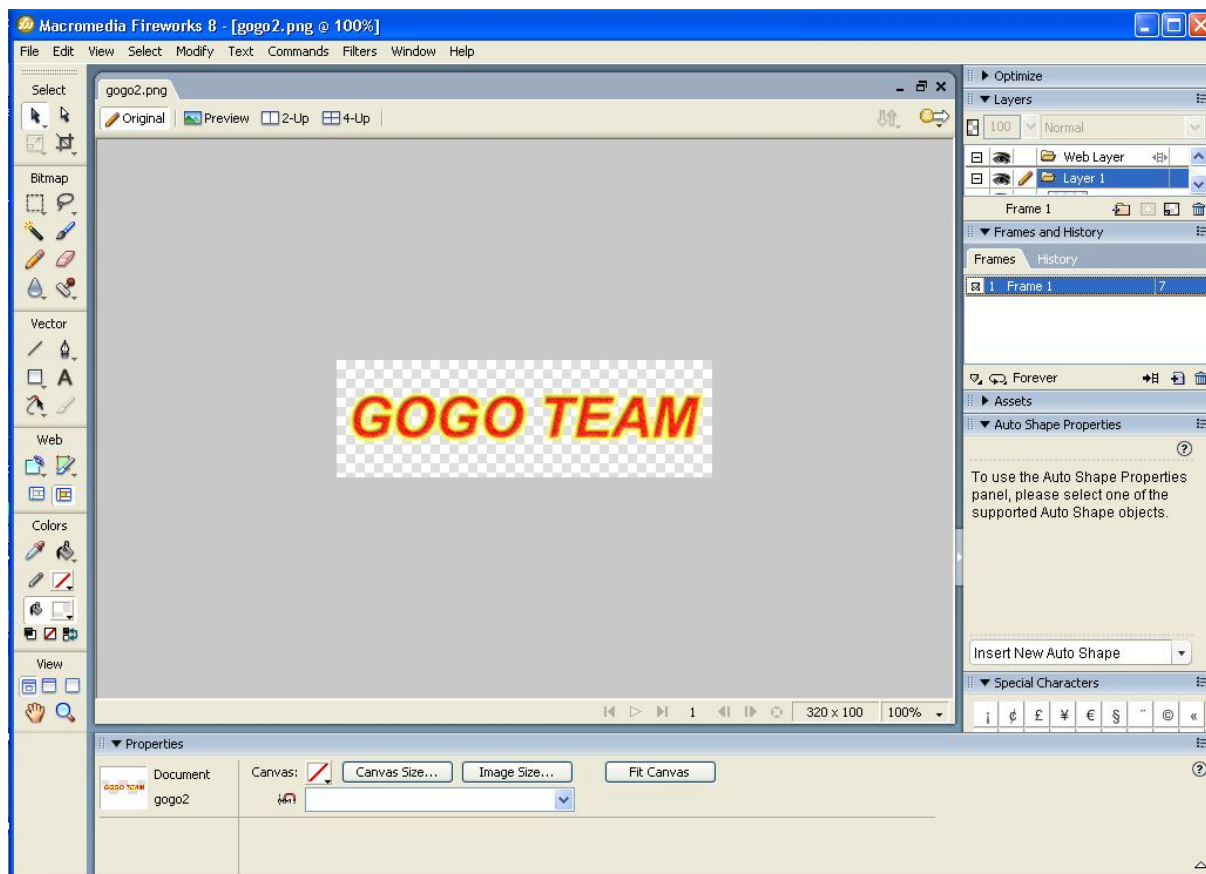
Obrázky JPEG (Joint Photographic Experts Group) podporují až 24bitové barvy a jsou vhodné pro vyobrazení fotografií. Obrázky JPEG jsou rastrovým formátem a umožňují designérům vyvážit poměr mezi velikostí souboru a kvalitou obrázku a podporují účinný algoritmus komprimace, který může významným způsobem zmenšit velikost obrázku bez zřejmého snížení kvality. Obrázky JPEG podporují progresivní načítání, ale nejsou tak univerzální, jako obrázky GIF, protože postrádají funkce transparentnosti a animace. Standard JPEG 2000 má za cíl odstranit většinu potíží s formátem JPEG a poskytnout ještě vyšší úroveň kvality a komprimace, než standardní soubory JPEG. JPEG 2000 nicméně není doposud ve webových prohlížečích plně použitelný.

#### **Formát PNG**

Obrázky PNG (Portable Network Graphics) poskytují pokročilý formát obrázků, který má nahradit formát GIF a je dominantní formou grafiky v síti WWW. Obrázky PNG nabízejí oproti formátu GIF tři hlavní výhody: transparentnost alfa poskytující různé úrovně transparentnosti (formát GIF má jedinou úroveň transparentnosti), korekci gama napomáhající zlepšení jasu obrázků napříč systémy a zdokonalené prokládání a komprimaci. I když formát PNG poskytuje četné přínosy, mnoho z jeho pokročilých funkcí není v aktuálních prohlížečích dostatečně podporováno, takže kompletní přechod na tento formát se teprve pomalu uskutečňuje.

### 2.2.3 Fireworks

Fireworks je rastrový editor, kde vytvořené obrázky sestávají z jednotlivých bodů (pixelů). Hodně lidí nevidí rozdíl mezi rastrovým editorem a *Paintbrushem* (Malování ve Windows), přitom rozdíl je to velký. Ve Fireworksu je možné pracovat ve více vrstvách. Je možné aplikovat efekty, které se po vykreslení nevstřebají do obrázku ale zůstanou definované zvlášť a jsou tedy ještě před exportem editovatelné. Některé tvary mohou být definované vektorově a až při exportu se přerastrují. Taktéž není problém místo nevratného mazání použít masku, která zobrazí jen potřebnou část vrstvy. Tedy v malování pracujete s konečným obrázkem, ve Fireworksu (a jiných editorech) pracujete s pracovní verzí, ze které teprve výsledný obrázek vytvoříte. Tento způsob zaručuje velmi snadnou pozdější editaci.



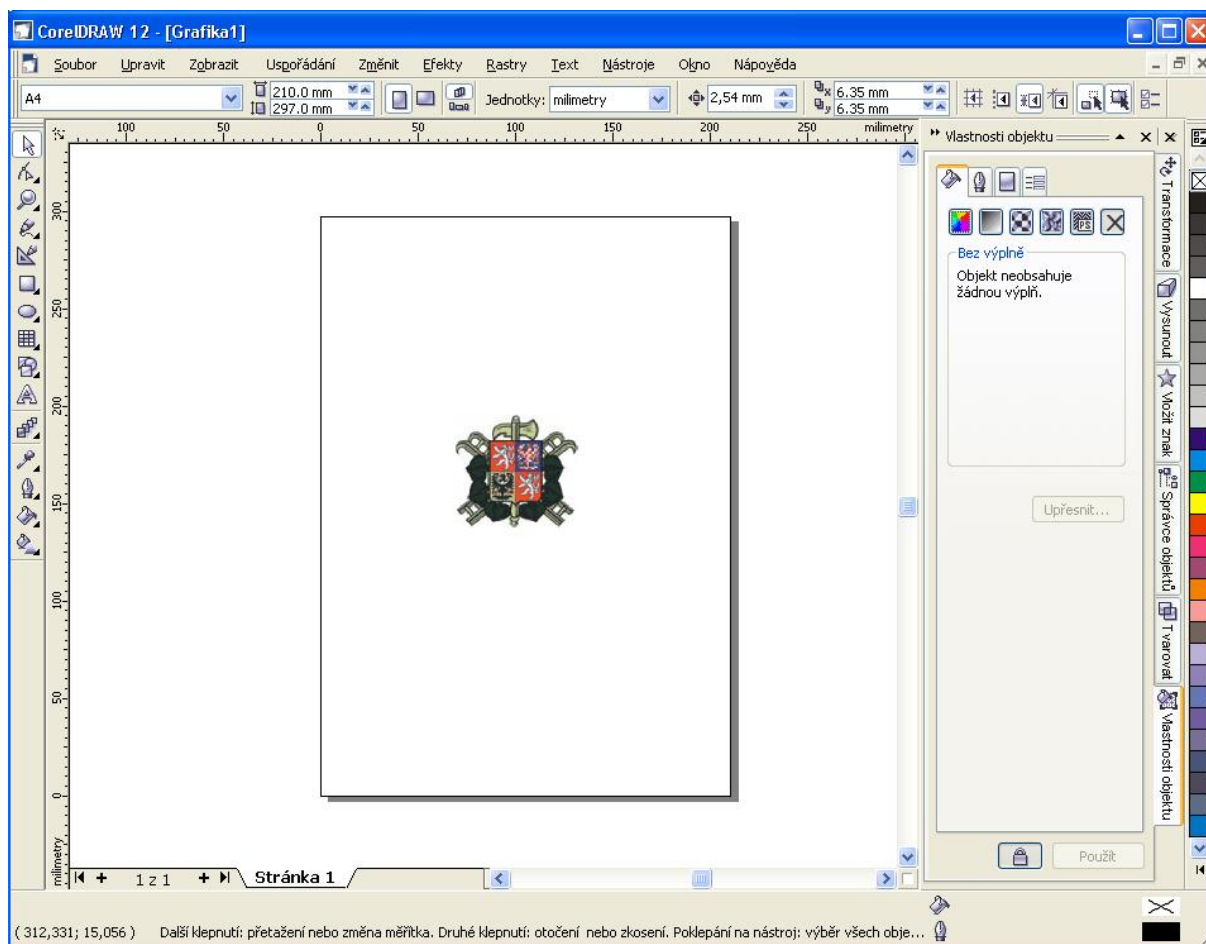
Obrázek 5 – ukázka grafického prostředí Fireworks

### 2.2.4 Corel 12

Tento program je světově jedním z nejrozšířenějších vektorových editorů umožňující velice rychlé a pohodlné kreslení. Se spoustou nástrojů a funkčních klávesových zkratk



umožňuje skutečně profesionální práci v této oblasti. Přesto nezapomíná na úplně začátečníky, kteří mají k dispozici standardní nástrojovou lištu pro jednoduché vektorové operace. Program intuitivně začátečníky navádí na stále složitější a práci ulehčující funkce, které zobrazuje v horní liště vždy podle právě zvoleného nástroje. Samozřejmostí jsou horní rolovací menu se standardními funkcemi známými třeba Microsoft Office. Příjemné volby nástrojů umožňují zásuvné moduly. Modul pro vlastnosti objektů nabízí veškeré nástroje a funkce pro právě zvolený objekt. V přehledných menu nižší úrovně jako je vyplň nebo obrys pak i začátečník lehce a rychle najde to co potřebuje. Zobrazování pouze potřebných menu je nejen uživatelsky příjemné, ale i prostorově úsporné.



Obrázek 6 – ukázka grafického prostředí Corel 12

### 3 ANALÝZA

#### 3.1 Požadavky zadavatele

Požadavek sboru dobrovolných hasičů byl po menší poradě schválen a mohl jsem začít pracovat. Jelikož se nejedná jen o obyčejný sbor, ale o sbor hasičů, kteří vesměs pět měsíců v roce jezdí po celém Zlínském kraji, někdy i dál a reprezentují obec v požárním sportu. Tudíž je zde hodně fotografií a videoklipů z hasičských soutěží. Myšlenka byla vytvořit web, kde bude úvod, historie, fotogalerie s možností vkládání fotografií, editor s vkládáním článků, aktuální seznamy soutěží a samozřejmě pravidla, podle kterých se sportuje. Tyto věci už napověděli, že půjde o web z administračním prostředím převážně pro vkládání fotografií a článků. Další věcí, kterou jsem zřídil v administračním prostředí bylo přidávání uživatelů z právy administračními nebo redaktorskými. Po návrhu tohle vše bylo schváleno s tím, že vzhled a další nápady se budou do budoucna realizovat.

#### 3.2 Návrh databáze

Navrhl jsem databázi, která momentálně nese název Gogo\_1959 a skládá se celkem z pěti tabulek: autoři, boxy, články, rubriky a soubory tvoří kostru webu.

Sloupec	Typ
id	INT UNSIGNED not null AUTO_INCREMENT, PRIMARY KEY (id)
login	VARCHAR (20) not null
heslo	VARCHAR (20) not null
jmeno	VARCHAR (30) not null
email	VARCHAR (30) not null
informace	TEXT not null
prava	TINYINT UNSIGNED DEFAULT '1' not null

Tabulka 1 – tabulka Autoři v databázi Gogo\_1959

Tabulka autoři sestává z toho, že každému autorovi bude automaticky přiděleno id číslo, login (nebo-li nick) přidává dále se jménem a heslem administrátor. V poslední fázi přidělí administrátor uživateli práva a to buď administrátorské, což znamená, že by měl k webu

neomezený přístup a nebo redaktorské, které splňují účel pro nahrávání souborů a fotografií na web a dále i možnost vkládání článků. Samozřejmě že články se nezobrazí hned ty musí první administrátor schválit než se zobrazí na webu.

Tímto SQL příkazem se nastaví prvotní údaje pro přístup do adminu:

```
INSERT INTO autori VALUES (0, "jméno", "heslo", "Administrátor", 0, 0, "1");
```

Sloupec	Typ
id	INT UNSIGNED not null AUTO_INCREMENT, PRIMARY KEY (id)
strana	INT UNSIGNED not null
pozice	INT UNSIGNED not null
head	VARCHAR (255)
body	TEXT

Tabulka 2 – tabulka Boxy v databázi Gogo\_1959

Tabulka boxy slouží k rychlé a přehledné grafické úpravě uživatelského prostředí. Do této tabulky se ukládají postraní boxy vložené na titulní stránku webu. Vkládání boxu spočívá v tom, že při jeho definování první zadáváte stranu kam jej umístit a to buď vpravo nebo vlevo. Dále určujete jeho pozici to je pro případ, že by bylo více boxů po obou stranách tj. určíte číslem jeho pozici a seřazení první, druhý nebo třetí v pořadí. Sloupce head a body už jen slouží pro nadpis a obsah co do boxu vložíte.

Sloupec	Typ
id	INT UNSIGNED not null AUTO_INCREMENT, PRIMARY KEY (id)
id_autor	INT UNSIGNED not null
id_rubrik a	INT UNSIGNED not null
datum	INT UNSIGNED not null
counter	INT UNSIGNED DEFAULT '0' not null

nadpis	VARCHAR (255)
perex	TEXT
obsah	TEXT
stav	CHAR (1) DEFAULT 'n'

Tabulka 3 – tabulka Články v databázi Gogo\_1959

Do tabulky články ukládáme články vložené přes administrátorské rozhraní, přičemž je tabulka propojena z tabulkami autoři a rubriky, kde bere informace typu kdo článek vložil a do jaké rubriky jej má zařadit. U každého článku se zobrazuje i datum uložení a počítadlo (counter) čtenářů. Sloupce nadpis, perex a obsah slouží pro pojmenování článku, jeho titulek a vlastní obsah. Dále sloupec stav slouží pro administrátora a to znamená, že má dva stavy schválen – neschválen.

Sloupec	Typ
id	INT UNSIGNED not null AUTO_INCREMENT, PRIMARY KEY (id)
rubrika	VARCHAR (50) not null

Tabulka 4 – tabulka Rubrika v databázi Gogo\_1959

Tabulka rubrika je kratší než ostatní a to jen o dvou sloupcích. V prvním sloupci se každé nově založené rubrice přiřadí automaticky číslo a zadá se její název. Tato tabulka je propojena z tabulkou články a to tak, že se články uloží do předem založených rubrik podle výběru autora.

Sloupec	Typ
id	INT UNSIGNED not null AUTO_INCREMENT, PRIMARY KEY (id)
nazev	VARCHAR (255)
typ	VARCHAR (255)
velikost	VARCHAR (255)

Tabulka 5 – tabulka Soubory v databázi Gogo\_1959

V tabulce soubory bude opět každému souboru přiřazeno jeho číslo, název a typ s velikostí souboru už určuje zdrojový kód uploadu, který komunikuje z tabulkou a zprostředkovává nahrávání souboru na web do složky archív.

## 4 POPIS ADMINISTRÁČNÍHO ROZHRAŇÍ

Zaměřím se na popis administrátorského rozhraní z pohledu administrátora, tudíž uživatelům, kteří budou mít práva redaktorské se bude zobrazovat jen menu redaktorské.

### SDH Velký Ořechov - Administrátorské prostředí

Administrace > Statistika

Počet článků:	0
Počet rubrik:	1
Počet redaktorů:	6

Vytvořil webmaster 2006 - 2007. Všechny práva vyhrazena. XHTML 1.1, CSS 2.1 validní.

Obrázek 7 – administrační prostředí SDH Velký Ořechov

Na úvodní stránce administrátorského rozhraní se na levé straně nachází menu s všemi možnostmi administrátora a dále se zobrazí statistika s počtem článků, rubrik a uživatelů.

### 4.1 Administrátor

Obrázek 8 – první část administračního prostředí Administrátor

Administrátor se skládá celkem ze čtyř částí. V úvodu se zobrazuje statistika s počtem aktuálních rubrik, článků a redaktorů.


Administrace > Úprava uživatele

Pozice:	Administrátor
Nick:	<input type="text" value="admin"/>
Heslo:	<input type="password"/>
Jméno:	<input type="text" value="Administrátor"/>
Email:	<input type="text" value="0"/>
Poznámka:	<input type="text"/>

Obrázek 9 – záložka Úprava uživatele v Administrátoru

Druhou volbou v této části je úprava vlastních a přihlašovacích údajů administrátora. Tyto údaje lze měnit podle libosti není to nijak omezeno a je tomu tak i u redaktorů. Pokud se třeba někomu nebude líbit heslo nebo jméno co mu administrátor přidělí může si jej každý měnit.

#### Administrace > Vlastní články

 Nenalezeny žádné záznamy!

Obrázek 10 – záložka Vlastní články v Administrátoru

V další záložce Vlastní články jde jen o zobrazování článků vložených na web administrátorem. Poslední možností v této části je záložka Odhlásit, která slouží k odhlášení z administrátorského prostředí.

## 4.2 Administrátorské menu

Druhou částí administrátorského prostředí je vlastní administrátorské menu, které je oproti předchozí části poměrně rozsáhlejší a skládá se z nabídky: Schválit články, Přidat uživatele, Přehled uživatelů, Přidat box, Přehled boxů a Rubriky.



Obrázek 11 – druhá část administračního prostředí Administrátorské menu

## Administrace &gt; Schválit články



Obrázek 12 – záložka Schválit články v Administrátorském menu

Pod záložkou Schválit články se administrátorovi zobrazují články vložené všemi registrovanými uživateli a už je jen na něm zda-li je vloží na web nebo nikoliv.

## Administrace &gt; Přidat uživatele

Pozice: 
  
 Nick: 
  
 Heslo: 
  
 Jméno: 
  
 Email: 
  
 Poznámka:













Obrázek 13 – záložka Přidat uživatele v Administrátorském menu

Dalším krokem v administrátorském menu je přidání uživatele, jak vidíte na (Obrázku 13) první administrátor přiřazuje funkci uživateli a to administrátorskou nebo redaktorskou.



Dále vyplní předběžně přezdívku, heslo a jméno, které si samozřejmě uživatel po prvním přihlášení upraví a doplní si ostatní údaje ve svém profilu.

### Administrace > Přehled uživatelů

<i>(Redaktor, email)</i>	
1	 Upravit,  Smazat
<b>Administrátor</b> <i>(Administrátor, email 0)</i>	
	 Upravit,  Smazat
<b>Marcela</b> <i>(Redaktor, email <a href="mailto:marcela.miklova@seznam.cz">marcela.miklova@seznam.cz</a>)</i>	
0	 Upravit,  Smazat
<b>Offca</b> <i>(Redaktor, email)</i>	
0	 Upravit,  Smazat
<b>Ondra</b> <i>(Redaktor, email)</i>	
0	 Upravit,  Smazat
<b>Pavel</b> <i>(Redaktor, email)</i>	
0	 Upravit,  Smazat

Obrázek 14 – záložka Přehled uživatelů v Administrátorském menu

Po kliknutí na záložku Přehled uživatelů se nám zobrazí na obrazovce výpis všech dosud zaregistrovaných uživatelů používajících administrátorského rozhraní. Dále vidíme, že administrátor má práva každého uživatele smazat a nebo mu upravit údaje.

Administrace > Přidat box

Strana: vlevo ▾

Pozice: 1 ▾

Nadpis: 1

Obsah: 2

3

4

5

6

7

8

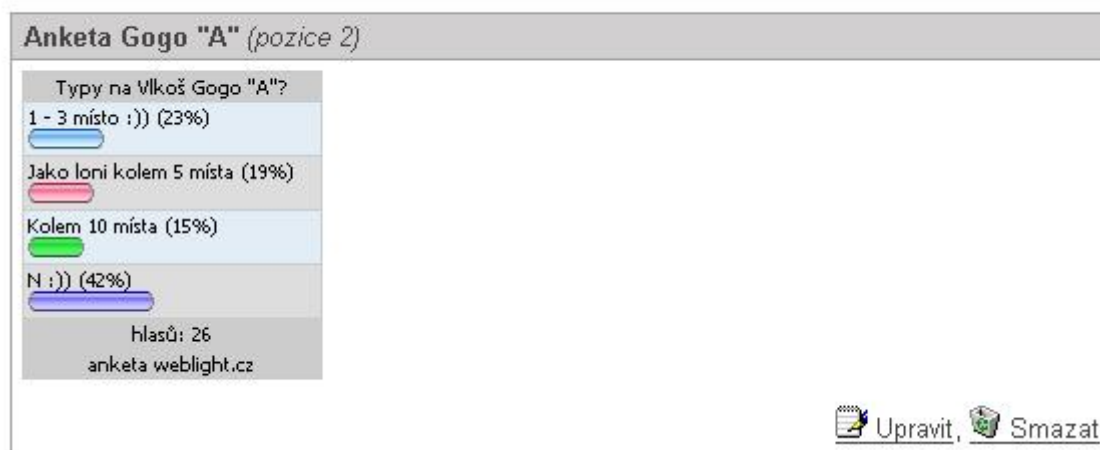
9

Uložit 10

Obrázek 15 – záložka Přidat box v Administrátorském menu

Boxy se dají přidávat taktéž velmi lehce. Na (Obrázku 15) máme menu pro přidání boxu, kde první určujeme stranu, na které se bude box zobrazovat a to na levé nebo pravé straně uživatelského prostředí. Poté musíme i určit pozici boxu a to v případě, že jich budeme chtít více na jedné straně. Na to je určena stupnice od 1 až do 10 pozic, podle kterých se dají boxy skládat. Nakonec už stačí jen pojmenovat box a vložit samotný obsah.

#### Administrace > Seznam boxů



Obrázek 16 – záložka Seznam boxů v Administrátorském menu

Další záložkou si opět zobrazíme tentokrát přehled všech boxů vložených na web. Pod možností upravit lze název boxu upravovat a měnit jeho obsah.



Obrázek 17 – záložka Rubriky v Administrátorském menu

Poslední možností v administrátorském menu je zakládání rubrik, do kterých se potom můžou vkládat články. Na (Obrázku 17) vidíme, že dostačuje jen zadat název rubriky. Název uložené rubriky se bude zpětně zobrazovat při vkládání článků, kde bude na výběr z daných rubrik.

### 4.3 Redaktorské menu

Třetí částí celého administrátorského rozhraní tvoří Redaktorské menu, které se skládá z nabídky: Vložit článek, Nahrát soubor, Fotogalerie a Přehled vydaných článků.




Obrázek 18 – třetí část administračního prostředí Redaktor menu


První záložka v nabídce Vložit článek slouží ke vkládání článků do předem definovaných rubrik jak jsem výše zmiňoval. Do zdrojového kódu pro vkládání článků jsem implementoval volně stažitelný wysiwyg editor TinyMCE.

Autor: Administrátor  
Název:

Sekce:

Titulek: 

Path:

Obsah: 

Path:

Obrázek 19 – záložka Vložit článek s ukázkou editoru TinyMCE

TinyMCE editor patří podle nezávislých testů mezi tři nejlepší editory na světě. Je snadné jej integrovat. Disponuje rozsáhlou škálou nastavení, jeho výstup je XHTML 1.0 validní. Existuje na něj i česká lokalizace a především je zdarma ke stažení. Na obrázku vidíme, že do kolonky název zadáváme název článku. V sekci vybíráme z předem založených rubrik tu, do které chceme článek zobrazit. Dále následuje titulek, kde vypíšem krátké znění o čem článek informuje a do obsahu píšeme samotnou náplň článku. Práce z editorem je snadná a v mnoha možnostech se blíží k práci v Microsoft Wordu.

Další možností redaktorského menu je nahrávání souborů na web. Jedná se o to, že každý z redaktorů může nahrát jakýkoliv soubor na web, který se uloží do složky archiv. Z této složky poté může administrátor umístit dané soubory lehce na web.

### Administrace > Nahrát soubor

Soubor:



Soupis\_a\_výsledky\_sout??í\_2007.xls  
22 016 b, application/msexcel



[Zobrazit](#)



[Smazat](#)

Obrázek 20 – záložka Nahrát soubor v Redaktorském menu

Stěžejní funkcí této části rozhraní bude fotogalerie. Do fotogalerie mají přístup všichni redaktoři a administrátoři s tím, že zde můžou zakládat různá alba událostí, do kterých se mohou nahrávat fotografie.

#	Název alba	Obrázky		
1	 <a href="#">Drnovice</a>	<a href="#">40</a>	<a href="#">Upravit</a>	<a href="#">Vymazat</a>
2	 <a href="#">Kunovice 2007</a>	<a href="#">19</a>	<a href="#">Upravit</a>	<a href="#">Vymazat</a>
3	 <a href="#">Oprava avie</a>	<a href="#">21</a>	<a href="#">Upravit</a>	<a href="#">Vymazat</a>
4	 <a href="#">Úprava trati</a>	<a href="#">6</a>	<a href="#">Upravit</a>	<a href="#">Vymazat</a>
5	 <a href="#">Vlkoš</a>	<a href="#">15</a>	<a href="#">Upravit</a>	<a href="#">Vymazat</a>
<input type="button" value="Přidat album"/>				

Obrázek 21 – záložka Fotogalerie a její ukázka v Redaktorském menu

Na obrázku vidíme, že první co můžeme tak je založit album, které lze do budoucna upravovat nebo mazat. Je zde možnost přehledu jak alb tak obrázků, která slouží k výpisu všech vytvořených a všech uložených alb i obrázků. Práce z fotogalerií je velmi jednoduchá a zorientuje se v ní každý rychle.

Poslední množností, kterou redaktorské menu nabízí je přehled všech vydaných článků.

Administrace > Vydané články



Obrázek 22 – záložka Vydané články v Redaktorském menu

U přehledu vydaných článků se nám na obrazovku vypíší všechny doposud vydané články s tím, že každý článek lze zpětně upravovat či smazat. Taktéž se u každého článku zobrazí, ve které sekci se článek nachází a kým tam byl článek vložen.

## 4.4 Úvodní stránka SDH Velký Ořechov

**Menu**

- Úvod
- Historie
- Fotogalerie
- Návštěvní kniha
- Kalendář soutěží
- Sponzoři

**Rubriky**

- Články

**Anketa Gogo \*B\***

Typy na Šarovy GOGO B?

1 - 3 místo :)) (11%)
Kolem 5 místa (22%)
Kolem 10 místa (44%)
N :)) (22%)

Hlasů: 9

**Zlínská liga PS**

- [Pravidla](#)
- [Soutěže](#)
- [Pořadí ZLPS](#)
- [Uplynulé ročníky](#)

**Anketa Gogo \*A\***

Typy na Šarovy GOGO A?

1 - 3 místo :)) (21%)
Kolem 5 místa (29%)
Kolem 10 místa (29%)
N :)) (21%)

Hlasů: 14  
anketa.weblight.cz

**Chat**

[Přidej zprávu »](#)

elys: tak pane Poklaj foto máte otočené 😊

Obrázek 23 – ukázka úvodní stránky SDH Velký Ořechov

## ZÁVĚR

V této bakalářské práci jsem měl za úkol řešit webové stránky, které by prezentovaly sbor dobrovolných hasičů ve Velkém Ořechově. Jelikož jsem členem sboru, tak pro mě nebyl větší problém konzultovat veškeré požadavky a nápady pro tvorbu webu. Stěžejními funkcemi webu byli především možnost vkládání článků přes administrátorské rozhraní, dále fotogalerie s možností zakládání alb podle uplynulých událostí a následně nahrávání fotek do daných alb. Fotogalerii jsem použil volně stažitelnou z webu s licencí GPL. Po menší úpravě galerie jsem jí implementoval do administrátorského prostředí, přes které se po oprávněném přístupu mohou nahrávat fotky na web. Tato galerie přesně splňovala požadavky zadavatele a tudíž jsem ji rád použil. Dalšími funkcemi samozřejmě museli být kniha návštěv a chat, kde jsem využil možnosti nabídky webových služeb ze serverů [www.blueboard.cz](http://www.blueboard.cz) a [www.weblight.cz](http://www.weblight.cz). Na těchto serverech jsem si otevřel účet a vytvořil si z jejich nabídky vlastní návštěvní knihu, chat a následně i dvě ankety.

Toto všechno jsem měl vytvořené a otestované na serverovém prostředí XAMPP a bylo potřeba najít nějaký webhosting, který by splňoval dané kritéria. Těmi byli především alespoň 1 GB místa z důvodu velkého množství fotografií a klipů do budoucna a možnost MySQL databáze, z které web pracuje. Po delším hledání jsem narazil na nabídku firmy Station, která všechno nabízela za slušnou cenu a k tomu ještě měla akční slevy na domény eu a com. Nabídka firmy Station po menší prezentaci z mé strany zaujala i sbor a tak se zaplatil webhosting na zkušební lhůtu jednoho roku. Oficiální adresa těchto stránek je [www.gogoteam.eu](http://www.gogoteam.eu).



## ZÁVĚR V ANGLIČTINĚ

In those baccalaureate work am have as one's task solve Web sites that the would present volunteer fire company on a Velky Orechov. Since sit on body, so for me wasn't bigger problem consult all requirements and ideas for production web. Pivotal functions web were above all possibility nesting articles over administrator interface, further photo - gallery with possibility merging albums after passed newsmaker and subsequently recording photo to the given to albums. Fotogallery am used freely contractile from web with licence GPL. After smaller adjustment gallery am her implemented to the administrator environment, over which after privacy key is able to play up to pictures on web. This gallery exactly answered requirements submitter and hence am she like used. Next functions of course had to be visitors' book and cottages, where be taken advantage of possibilities offers web services from servers [www.blueboard.cz](http://www.blueboard.cz) and [www.weblight.cz](http://www.weblight.cz).. Upon this servers am open an account and fecit from their offers given to calling book, cottages subsequently as well as two public inquiry.

This all I had created and tested on server environment XAMPP and was need find some webhosting, that would answer given to criteria. By those were above all at least 1 GB seats on the ground of big quantity photo and clips to the by and by and possibility MySQL database, from which web works. After longer search am run against offer firm Station that the everything bid for proper price and into the bargain had action reduction in price on domain eu and com. Offer firm Station take and body so after symposium as to financial pages paid webhosting on testing period one's year. Address of record these pages is [www.gogoteam.eu](http://www.gogoteam.eu).

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] BROŽA, P. Tvorba WWW stránek pro úplné začátečníky. Computer Press, 2006, ISBN: 80-251-1300-0.
- [2] HOLČÍK, T. a kol. 1001 tipů a triků pro WWW stránky. Computer Press, 2006, ISBN: 80-7169-610-2.
- [3] KOSEK, J. HTML – tvorba dokonalých WWW stránek. Grada, 2006, ISBN: 80-7169-608-0.
- [4] STEJSKALM, J. Vytváříme WWW stránky pomocí HTML, CSS a JavaScriptu. Computer Press, 2006, ISBN: 80-251-0167-3.
- [5] VORÁČEK, K. FrontPage 2002 – tvorba dokonalých WWW stránek – česká verze. Grada, 2006, ISBN: 80-247-9031-9.
- [6] Jakpsatweb.cz. Dostupný z URL: <<http://www.jakpsatweb.cz>>
- [7] Interval.cz. Dostupný y URL: <<http://www.interval.cz>>
- [8] Station.cz. Poskytovatel webhostingových a serverhostingových služeb. Dostupný z URL: <<http://www.station.cz>>

**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

WWW	World Wide Web
HTML	HyperText Markup Language
TCP/IP	Transmission Control Protocol/Internet Protocol
NCP	Network Control Protocol
HTTP	HyperText Transfer Protocol
URL	Uniform Ressource Locator
PHP	Hypertext Preprocesor
CSS	Cascading Style Sheets
SQL	Structured Query Language
XML	Extensible Markup Language

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 – přídatný modul Edit CSS.....	13
Obrázek 2 - PhpMyAdmin.....	17
Obrázek 3 – webová nabídka serverového prostředí XAMPP .....	20
Obrázek 4 – ukázkové prostředí wysiwyg editoru Dreamweaver .....	21
Obrázek 5 – ukázka grafického prostředí Fireworks .....	24
Obrázek 6 – ukázka grafického prostředí Corel 12 .....	25
Obrázek 7 – administrační prostředí SDH Velký Ořechov .....	30
Obrázek 8 – první část administračního prostředí Administrátor.....	30
Obrázek 9 – záložka Úprava uživatele v Administrátoru .....	31
Obrázek 10 – záložka Vlastní články v Administrátoru .....	31
Obrázek 11 – druhá část administračního prostředí Administrátorské menu.....	32
Obrázek 12 – záložka Schválit články v Administrátorském menu .....	32
Obrázek 13 – záložka Přidat uživatele v Administrátorském menu.....	32
Obrázek 14 – záložka Přehled uživatelů v Administrátorském menu .....	33
Obrázek 15 – záložka Přidat box v Administrátorském menu .....	34
Obrázek 16 – záložka Seznam boxů v Administrátorském menu .....	34
Obrázek 17 – záložka Rubriky v Administrátorském menu.....	35
Obrázek 18 – třetí část administračního prostředí Redaktor menu.....	35
Obrázek 19 – záložka Vložit článek s ukázkou editoru TinyMCE v Redaktor menu .....	36
Obrázek 20 – záložka Nahrát soubor v Redaktorském menu .....	37
Obrázek 21 – záložka Fotogalerie a její ukázka v Redaktorském menu .....	37
Obrázek 22 – záložka Vydané články v Redaktorském menu.....	38
Obrázek 23 – ukázka úvodní stránky SDH Velký Ořechov .....	39

**SEZNAM TABULEK**

Tabulka 1 – tabulka Autoři v databázi Gogo_1959 .....	26
Tabulka 2 – tabulka Boxy v databázi Gogo_1959.....	27
Tabulka 3 – tabulka Články v databázi Gogo_1959.....	28
Tabulka 4 – tabulka Rubrika v databázi Gogo_1959 .....	28
Tabulka 5 – tabulka Soubory v databázi Gogo_1959.....	28