

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Jiří Filip

1998

JIHOČESKÁ UNIVERZITA

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA INFORMATIKY

FrontPage 98

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Řešitel : Jiří Filip

Vedoucí práce : PaedDr. Petr Pexa

Konzultant : PaedDr. Petr Pexa

FrontPage 98

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Anotace :

FrontPage – tento program je určen pro uživatele, kteří si chtějí na Internetu vytvořit své webové stránky, ale neumějí pracovat s HTML kódem. Tento program tuto neznalost obchází, protože uživatel vytváří text, vkládá obrázky a FrontPage 98 generuje text na pozadí. Zkušeným programátorům může sloužit pro vytvoření kostry webu, kterou pak snadno zeditují v HTML kódu. Jedná se o produkt z rodiny aplikací Microsoft Office 98, který poskytuje komplexní správu a vytváření webových stránek.

Prohlášení :

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně s použitím literatury uvedené v seznamu použité literatury.

.....

Obsah

1. Úvod	8
2. Internet	9
2.1 Internet jako všeobecný informační zdroj	10
2.2 World Wide Web	10
2.3 Hypertext	11
2.4 Web jako služba pro zpřístupnění informací	11
2.5 Filosofie webu se mění	13
2.6 Formuláře	13
2.7 Podpora dalších formátů	14
2.7.1 Java	14
2.7.2 ActiveX	14
3. FrontPage Explorer	15
3.1 Spuštění FrontPage Exploreru	16
3.2 Vytvoření nového FrontPage webu	17
3.3 Importování webu	18
3.4 Otevření FrontPage Webu	19
3.5 Ukončení FrontPage Exploreru	19
3.6 Pohledy v Exploreru	19
3.7 Druhy pohledů:	20
3.7.1 Folders	20
3.7.2 All Files	20
3.7.3 Navigation View	21
3.7.4 Hyperlinks	21
3.7.5 Hyperlink Status	22
3.7.6 Themes	24
3.7.7 Task	24
3.8 Publikování webu	25
3.9 Odstranění webu	26
3.10 Nastavení webu	26
3.10.1 Karta Parameters	26
3.10.2 Karta Configuration	26

3.10.3	Karta Advanced	27
3.10.4	Karta Language	27
3.10.5	Karta Navigation	27
3.11	Konfigurace Exploreru	27
3.11.1	Karta General	28
3.11.2	Karta Proxies	28
3.11.3	Karta Configure Editors	28
3.12	Správa webu	28
3.13	Nastavení oprávnění	29
3.13.1	Karta Settings	29
3.13.2	Karta Users	29
3.13.3	Karta Computers	30
3.14	Ochrana serveru	30
3.15	Šablony a průvodci	31
3.15.1	Šablony a průvodci pro web	31
3.15.2	Šablony pro stránky	32
3.15.3	Uživatelská šablona	33
4.	FrontPage Editor	34
4.1	Spuštění FrontPage Editoru	35
4.2	Panely nástrojů	35
4.3	Vytvoření nové stránky	36
4.4	Otevření stránky	36
4.5	Uložení stránky	37
4.6	Parametry stránky	38
4.6.1	Karta General	39
4.6.2	Karta Background	39
4.6.3	Karta Margins	41
4.6.4	Karta Cusom	41
4.6.5	Karta Language	41
4.7	Práce s textem a jeho formátování	41
4.7.1	Zvýraznění textu	42
4.7.2	Tvorba, formátování a úpravy odstavců a seznamů	42
4.8	Vkládání různých objektů na stránku	44
4.8.1	Vložení symbolu	44
4.8.2	Vložení vodorovné čáry	45
4.8.3	Vložení datumu aktualizace	46
4.8.4	Vložení seznamu stránek	46
4.9	Odkazy	47

4.10	Záložky	49
4.11	Obrázky	50
4.12	Vkládání obrázků	50
4.12.1	Karta General	51
4.12.2	Karta Video	52
4.12.3	Karta Apperance	53
4.13	Obrázek s odkazy	54
4.14	Vložení aktivních prvků	55
4.14.1	Proměnlivé tlačítko	55
4.14.2	Inzeráty	56
4.14.3	Pohyblivý text	57
4.14.4	Vyhledávání	58
4.14.5	Karta Search Form Properties	58
4.14.6	Karta Search Result	58
4.14.7	Počítadlo	58
4.15	Tabulky	59
4.15.1	Vložení tabulky	59
4.15.2	Vytvoření tabulky	60
4.15.3	Kreslení tabulky	60
4.16	Rámce (Frames)	63
4.17	Ukládání stran s rámci	64
4.18	Rozdělení rámce	64
4.19	Zobrazování stránek do rámců	65
4.20	Komponenty	65
4.20.1	Vložení poznámky (Comment)	66
4.20.2	Potvrzení údaje (Confirmation Field)	66
4.20.3	Vložení stránky	67
4.20.4	Vložení HTML kódu	67
4.20.5	Vložení časového obrázku (Schedule Image)	68
4.20.6	Časová stránka (Scheduled Image Page)	68
4.20.7	Vložení proměnné (Substitution)	69
4.21	Formuláře	69
4.21.1	Textové pole (One-line Text Box)	69
4.21.2	Textové pole s posuvníkem (Scrolling Text Box)	71
4.21.3	Zaškrťávací pole (Check Box)	72
4.21.4	Skupina voleb (Radio Button)	72
4.21.5	Rozvírací seznam (Drop-Down Menu)	73
4.21.6	Tlačítko (Push Button)	74
4.22	Zpracování údajů z formuláře	75
4.22.1	Karta File Result	76

4.22.2	Karta E-mail Result	76
4.22.3	Karta Confirmation Page	77
4.22.4	Karta Saved Fields	77
4.23	Rozšiřující možnosti	77
4.23.1	Doplnění HTML (Insert HTML)	78
4.23.2	ActiveX Control	78
4.23.3	Java applet	79
4.23.4	Plug-In	80
4.24	Dynamické HTML	80
4.25	Animace	81
4.26	Kanály	81
4.27	Chanel Defination Wizard	81
4.28	Integrace databáze	82
5.	<i>Praktická část</i>	83
5.1	Home Page	83
5.2	Další stránky	84
6.	<i>Závěr</i>	85
	<i>Seznam použité literatury</i>	84

1. Úvod

Každý z nás se určitě již v životě setkal s pojmem Internet, ať již to bylo ve škole, ve firmě nebo jen o něm četl či slyšel. Jedná se o fenomén, který nemá ve světě obdoby. Každý uživatel si může sám vybrat z velkého množství informací jen to, co ho nejvíce zajímá a uspokojí. O Internetu již bylo napsáno opravdu mnoho. Ale ještě více o něm teprve napsáno bude, protože Internet se stává realitou a posléze i životní nezbytností pro stále větší okruh lidí. Na této síti se dá dělat reklama, dokonce se zde dají pořádat celé reklamní kampaně, dále je možné objednávat, nakupovat, prodávat a platit. Proto jsou programovány stále dokonalejší aplikace, které nám pomáhají s Internetem pracovat, umístit různé informace, dotazníky, formuláře, tvořit reklamu atd.

Mezi takovéto programy patří mezi výrobek firmy Microsoft - FrontPage 98. Slouží pro komplexní zprávu webu a vytváření webových stránek. Ti, kteří již pracovali s betaverzí, nebudou překvapeni, protože tato verze se od skutečné liší jen velmi málo. Ti, kteří pracovali s předchozí verzí Microsoft FrontPage 97, budou ohromeni, neboť nová verze je výborně upravena, stává se vyzrálější, podporuje více objektů, které se dají vložit a obsahuje i další novinky.

FrontPage jako celek se v podstatě skládá ze dvou hlavních aplikací, které sice mohou pracovat samostatně, ale daleko silnější a výkonnější jsou jako jeden celek. Kolem těchto dvou programů fungují i další, o něco menší aplikace, které se starají o bezproblémový provoz FrontPage 98.

Mezi dvě hlavní aplikace patří:

1. **FrontPage Explorer** - Tato část slouží k vytváření a udržování mnohdy i velmi složité struktury webu. Obsahuje sedm různých pohledů na web, mezi kterými se můžeme přepínat.

2. **FrontPage Editor** - Tato část je v podstatě klasický editor (jako např. Word), který umožňuje vytvářet vlastní stránky. V editoru můžeme psát jak text, tak vkládat obrázky, soubory, různé komponenty, videa, aplety. Prakticky neexistuje nic, co by FrontPage Editor neuměl zpracovat a vložit do stránky.

2. Internet

Přiblížit v krátkosti široké spektrum možností Internetu neví vůbec snadné. Každý z nás si může sám vybrat z velkého množství informací o Internetu jen to, co ho nejvíce zajímá a uspokojí. Na jeho počátku sice stály peníze a dosti specifické zájmy ministerstva obrany USA, ale časem se z Internetu stala velmi světská záležitost - přeměnil se v nástroj, sloužící potřebám celé akademické a vědeckovýzkumné komunity, a začal se významnějším způsobem šířit i mimo USA. Časem se rozprostřel prakticky po celém světě, a posléze opustil i své poslední dogma, rezolutně zakazující jakýkoli náznak komerčního využití. Právě tento moment pak zřejmě rozhodl o obrovském rozmachu Internetu, který v současné době připomíná spíše explozi než koordinovaný nárůst.

2.1 Internet jako všeobecný informační zdroj

Globální počítačová síť Internet je dnes již vcelku běžnou obchodní komoditou. Připojit se k ní a využívat jejích služeb může skutečně kdokoli. Internet může být báječným informačním zdrojem, podobně jako třeba noviny, televize či rozhlas, ale na rozdíl od nich může být pohotovější a aktuálnější, uživatelsky příjemnější a celkově šikovnější. Současně s tím může Internet být i prostředkem komunikace mezi lidmi, navíc komunikace velmi efektivní a pohodlné, probíhající jak mezi dvojicemi uživatelů, tak i ve formě různých skupinových diskusí.

Nezanedbatelný není ani význam Internetu jako zdroje zábavy, jako prostředku kulturního vyžití, jako nástroje pro sebevzdělávání apod. V dnešním komerčním světě je ale velmi důležité i to, že Internet se stal významným místem pro podnikání. Dá se zde dělat reklama, dokonce se zde dají pořádat celé reklamní kampaně, a na obzoru jsou i zcela nové a dosud netušené možnosti marketingu. Tím však možnosti Internetu v oblasti přímé i nepřímé podpory podnikatelských aktivit zdaleka nekončí. Po Internetu je dnes možné objednávat, nakupovat či prodávat, platit. Stejně tak jsou na Internetu dostupné například burzovní zprávy, předpovědi počasí, výsledky hlasování poslanců v Poslanecké sněmovně (včetně údajů o jejich účasti na hlasováních atd.), průběžné informace o stavu znečištění ovzduší, plné znění koaliční dohody, městské vyhlášky, jízdni řády různých dopravních prostředků apod.

2.2 World Wide Web

Službu World Wide Web si pro svou potřebu původně vyvinula komunita fyziků, zabývajících se vysokými energiemi. Jejich cílem bylo co možná nejefektivněji sdílet mezi sebou množství dostupných informací, poněkud textové povahy. Tomuto účelu pak vznikající web také uzpůsobil. Postavily ho na tzv. metodě hypertextu, co však do vznikajícího webu naopak zpočátku nezabudovali, byla podpora grafiky. Textová informace ve formátu HTML by měla nejspíše několik málo kilobyte, zatímco ve formě obrázku by stejná informace měla objem několika megabytů. Konkrétním mechanismem, který umožňuje přeskokování z jedné části textu na druhou, jsou tzv. aktivní odkazy. Nejlépe je si je představit jako ukazatele či směrníky, vedoucí z určitého výchozího místa k jinému, cílovému místu. Obě tato místa se přitom nejčastěji nachází v jiných textech, přesněji na různých stránkách (označovaných také jako WWW dokumenty či hypertextové dokumenty). Stejně tak se ale mohou nacházet i v rámci jedné a téže stránky, tj. odkazy mohou začínat i končit na téže WWW stránce. Pokud odkazy směřují z jedné stránky „ven“ do jiné stránky, pak je velmi podstatné si uvědomit, že vůbec nezáleží na konkrétním umístění dotyčných stránek - obě se mohou nacházet „hned vedle sebe“, ve stejném adresáři na stejném WWW serveru, ale stejně tak se může každá z nich nacházet na opačné straně zeměkoule, na různých WWW serverech.

2.3 Hypertext

Textové informace se rozdělí na vhodně velké (či spíše malé) části, označované jako stránky, a mezi těmito stránkami se zavede možnost přeskoků. Cílem je umožnit čtenáři přijímat textové informace nelineárně, ve snaze „vstřebatelných“ celcích a s takovým postupem, který si díky možnosti přeskoků čtenář volí sám podle svého uvážení, znalostí, zájmu či jiných motivací.

2.4 Web jako služba pro zpřístupnění informací

Jestliže World Wide Web původně vzniknul jako služba pro sdílení informací textové povahy, pak s postupem času se proměnil na obecnější zpřístupňující službu, která umožňuje přístup k informacím v mnoha různých podobách, nejen v podobě textové. Důležité je přitom uvědomit si roli jednotlivých WWW stránek - ty jsou jednak nositeli vlastní informace, zpřístupňované uživateli, a jednak jsou i nabídkami takovýchto informací. Rozdíl mezi „cílovými“ informacemi a jejich nabídkami však díky hypertextu nemusí být

prakticky žádný, například když určitý text výkladového charakteru obsahuje hypertextové odkazy na jiné stránky věnované podrobnějšímu rozboru určitých dílčích otázek, je současně „cílovou informací“ i nabídkou.

Možnost libovolně „prolnout“ informace s nejrůznějšími nabídkami výrazně přispívá k celkově bohatým možnostem a výrazovým schopnostem World Wide Webu jako služby pro zpřístupnění informací. Ty její schopnosti byly poměrně záhy umocněny možnostmi vkládat do jednotlivých stránek také grafické obrázky, a to hned s dvojnásobným významem: mohou to být pouhé pasivní ilustrace (například obrázky k odbornému článku) či ornamenty sloužící potřebám zvýšení estetické úrovně WWW stránky (například různá loga, grafické oddělovací prvky apod.).

Druhou možností jsou „aktivní“ obrázky - aktivní v tom smyslu, že i tyto obrázky mohou představovat odkazy vedoucí na jiná místa v téže stránce či na úplně jiné stránky. Jestliže tedy původně mohla být aktivním (hypertextovým) odkazem libovolná část textu (například slovo, věta, nebo i jediný znak apod.), pak nyní může být aktivním odkazem také grafický obrázek - například ikonka, symbol apod. Později se dokonce stalo možné i to, aby různé části jednoho a téhož obrázku představovaly různé odkazy, vedoucí na různá místa. Ne nadarmo se takovýmto obrázkům říká images maps.

Snaha o dosažení vysoké uživatelské atraktivnosti WWW stránek se ale nezastavila u pouhé možnosti vkládání (statických) grafických obrázků nejrůznějších velikostí. Pokračovala zdokonalováním výrazových schopností a možností jazyka HTML, ve kterém jsou jednotlivé WWW stránky zapisovány, především možnostmi formátování textů, jako třeba zarovnávání písma na střed, zarovnávání doprava, vytváření tabulek apod.

Dalším významným trendem, směřujícím ke zvýšení uživatelské atraktivnosti, byla podpora dalších datových formátů a možnost jejich vkládání do jednotlivých WWW stránek. Nejnázornějším příkladem může být možnost vkládat do WWW stránek všelijaké animace, zvuky či celé videosekvence. Později došlo i na možnost vkládání celých objektů různých aplikací a textových dokumentů vyprodukovaných textovými procesory (např. MS Word), prezentací (v Power Pointu), elektronických podob tištěných dokumentů apod.

2.5 Filosofie webu se mění

Celkový trend je tedy takový, že služba WWW sice zvyšuje své prezentační možnosti, ale na druhé straně se stává méně univerzální (na jiných platformách mohou stránky vypadat i dosti odlišně), a také výrazně náročnější na nejrůznější zdroje, jak na přenosovou kapacitu sítě, tak i na systémové zdroje počítače, na kterém běží uživatelův prohlížeč (zejména na paměť a výkonnost procesoru tohoto počítače).

2.6 Formuláře

Skutečně přelomovým momentem ve vývoji služby WWW však bylo něco jiného, než postupné „kvantitativní“ zvyšování uživatelské atraktivnosti. Šlo o zavedení formulářů, a s tím související zpětné vazby od uživatele k poskytovateli informací.

Pro správné docenění významu formulářů je vhodné si uvědomit, že až do jejich příchodu měla služba WWW prakticky výhradně jednosměrný charakter. Byla stavěna tak, aby umožnila přísun informací od jejich poskytovatele směrem k uživateli. Neexistovala zde však obecnější zpětná vazba, neboli možnost kterou by uživatel mohl využít pro vznesení nějakého specifitějšího požadavku na poskytovatele informací (například vyhledávacího dotazu).

Později se ale takováto obecná zpětná vazba zavedla. Pro její konkrétní využití však bylo nutné vytvořit i vhodný mechanismus, umožňující „převzít“ data od uživatele, a ty pak následně odeslat zpět k poskytovateli (přesněji: k WWW serveru, který je dále zpracuje). Tímto mechanismem se staly formuláře, vkládané přímo do jednotlivých stránek, s různými vyplňovacími a zaškrťovacími položkami. Uživatel tyto položky vyplní (resp. zaškrtně či ponechá nezaškrtnuté), a poté zmáčknutím na příslušnou ikonku formulář odešle. To znamená, že jeho WWW browser vezme vyplněné údaje, a ty přenesé zpět k WWW serveru, který stránku s formulářem původně poskytl, a který takto získaná data může dále zpracovat.

Bez takovéto možnosti by dnes těžko fungovaly nejrůznější vyhledávací služby, téměř nezbytné pro orientaci v Internetu. Dalšími příklady využití formulářů jsou nejrůznější ankety, dotazníky, průzkumy apod. Doslova klíčové jsou formuláře pro podporu obchodování - vždyť například interaktivní objednávka, umožňující zákazníkům objednat si prostřednictvím Internetu určité zboží či službu, je právě takovýmto formulářem.

2.7 Podpora dalších formátů

Možnost podpory dalších datových formátů má významný realizační aspekt. Jak to zařídit, aby WWW browsery uměly zpracovávat čím dál tím více různých datových formátů? Mají do nich být příslušné schopnosti pevně zabudovávány? Pak samotné browsery značně nabobtnají, stanou se velkými, pomalými a náročnými na paměť a výkon procesoru, přičemž většina jejich schopností bude v praxi využívána spíše sporadicky. Alternativním řešením je přidávat potřebnou funkčnost volitelně, ve formě dodatečných rozšiřujících modulů (tzv. plug-in modulů), které si nainstaluje pouze ten uživatel, který příslušnou funkčnost skutečně požaduje.

2.7.1 Java

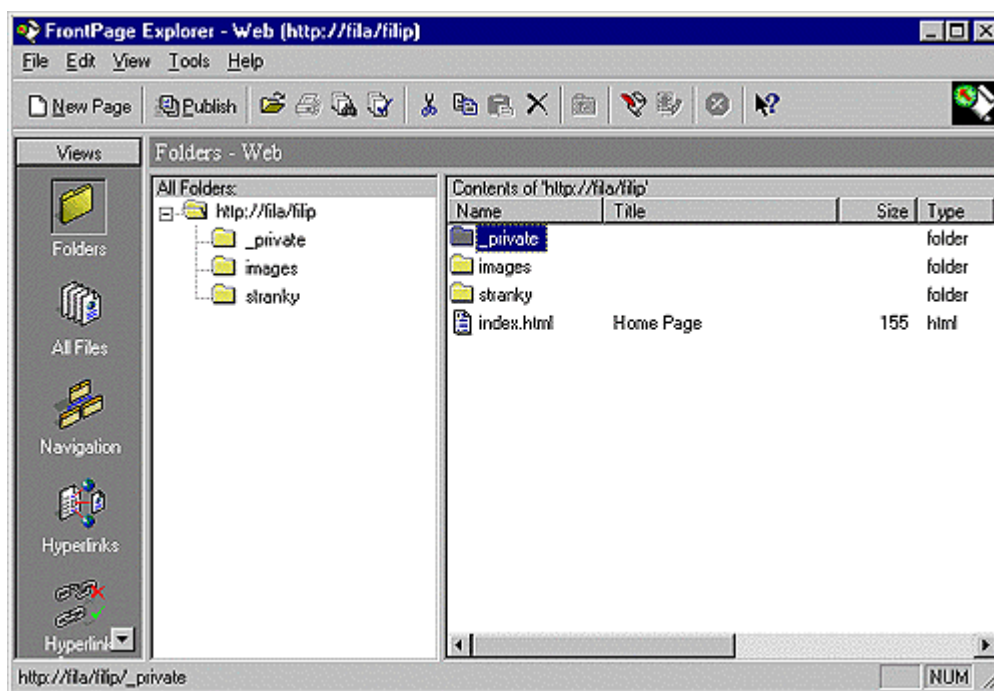
Skutečně koncepční řešení problému, který jsme si naznačili v předchozím odstavci, přináší až myšlenka tzv. proveditelného obsahu. Je založena na možnosti, aby si jednotlivé objekty doslova „nesly sebou“ vše, co je zapotřebí k jejich zpracování - tedy například k jejich zobrazení, přehrání, vypočítání, spuštění apod. Prvním konkrétním naplněním právě popsané myšlenky „proveditelného obsahu“ byl jazyk Java, vyvinutý firmou Sun. Jeho koncepce předpokládá interpretaci proveditelného obsahu (malých programů, tzv. appletů, vkládaných do WWW stránek) na koncových uzlech, v rámci WWW browserů vybavených podporou jazyka Java. Výhodou tohoto řešení, založeného na interpretaci a ne na kompilaci do konkrétního cílového kódu, je nezávislost na klientské platformě - applety jazyka Java mohou stejně tak dobře „běhat“ na platformě MS Windows, jako třeba na platformě Unixu, počítačů Mac apod. Jedinou podmínkou je existence interpretu jazyka Java, zabudovaného do příslušného WWW prohlížeče.

2.7.2 ActiveX

Jinou konkrétní realizací proveditelného obsahu je technologie ActiveX firmy Microsoft. Ta se od koncepce jazyka Java odlišuje především tím, že příslušný výkonný kód nebude interpretován, ale bude šířen již v kompilovaném stavu, a na cílové platformě rovnou spouštěn. To je na jedné straně výrazně rychlejší, ale na druhé straně to již není nezávislé na konkrétní platformě, tak jako interpretovaná koncepce jazyka Java.

3. FrontPage Explorer

Hlavní částí FrontPage 98 je FrontPage Explorer. Tento program spustíme z menu start. Slouží k vytváření a udržování struktury webu, která může být složitá.



Obrázek 1

Okno FrontPage Explorer (Obrázek 1) je rozdělen na tři části:

1. Nahoře najdeme menu zcela standardní, jako známe u každé aplikace určené pro Windows 95.
2. Levou část okna vyplňuje sedm tlačítek, prostřednictvím kterých můžeme přepínat mezi sedmi různými pohledy na náš web.
3. Největší, pravá část okna se mění v závislosti na tom, který pohled je vybrán v levé části.

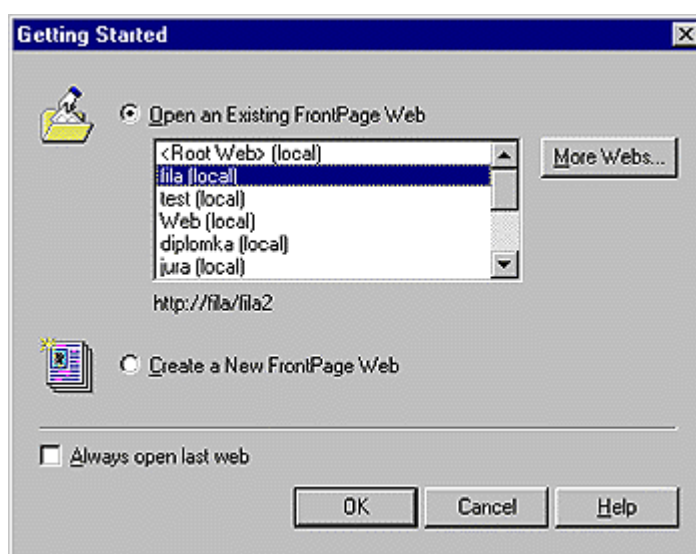
Mezi základní funkce FrontPage Exploreru patří:

1. poskytovat přehled o struktuře a funkčnosti našeho webu,
2. zobrazovat a ověřovat propojení jednotlivých stránek mezi sebou,

3. podporovat analýzu a přípravu řešení webu,
4. aplikovat výkonné nástroje (např. témata, sdílené kraje),
5. podporovat práci týmu autorů,
6. publikovat vytvořený web na jiný web server,
7. importovat a exportovat soubory.

3.1 Spuštění FrontPage Exploreru

Když poprvé spustíme Explorer, zobrazí se nám počáteční dialog (Obrázek 2).



Obrázek 2

Nyní máme dvě základní možnosti pokračování:

1. **Open an Existing FrontPage Web** - touto volbou otevřeme již existující web, který je zobrazen v seznamu webů. Pokud není, zvolíme **More Webs ...**, kde máme možnost vybrat jiný server a následně i jiný web.
2. **Create New FrontPage Web** - touto volbou vytvoříme nový web.

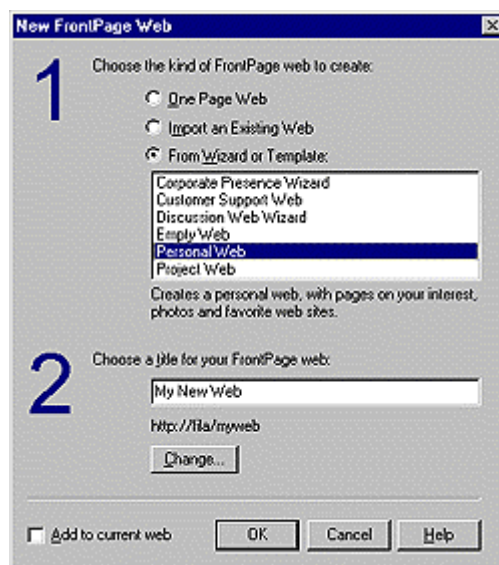
Pokud nechceme při každém spuštění Exploreru nastavovat tento dialog, zaškrtneme volbu **Always open last web**, která nám automaticky otevře web, se kterým jsme naposledy pracovali.

3.2 Vytvoření nového FrontPage webu

Právo vytvářet nový web má pouze správce webu, který může zároveň nastavovat přístupová práva pro skupiny a jednotlivé uživatele. Pro otevření zvolíme v úvodním dialogu **Create a New FrontPage Web**. Toho samého dosáhneme, pokud zvolíme **New** z menu **File** a poté **New FrontPage Web** (Obrázek 3).

V tomto dialogu zvolíme typ webu, který chceme vytvořit:

1. **One Page Web** - tento nově vytvořený web bude obsahovat pouze jednu stránku,
2. **Import an Existing Web** - máme-li kopii webu, můžeme z ní vytvořit nový web,
3. **From Wizard or Template** - zde Explorer obsahuje několik šablon a průvodců pro vytvoření webu.



Obrázek 3

- **Corporate Presence Wizard** - vytvoří web pro obchodní organizaci,
- **Customer Support Web** - vytvoří web pro podporu prodeje v obchodní organizaci,

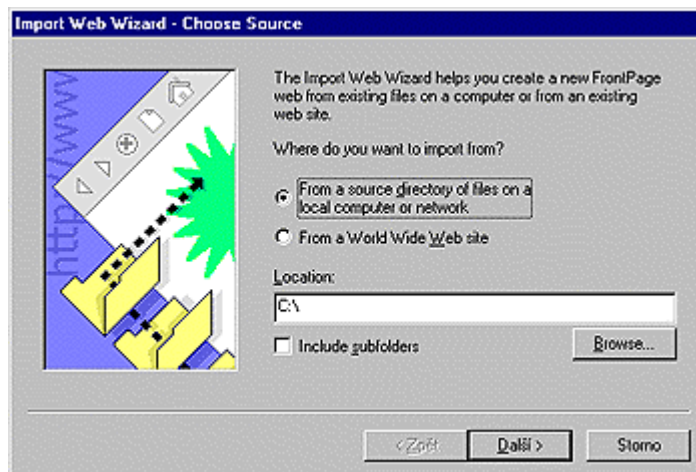
- **Discussion Web Wizard** - vytvoří web pro diskutující skupiny se seznamem stránek a full-textovým vyhledáváním,
- **Empty Web** - vytvoří prázdný web,
- **Personal web** - osobní web, do kterého můžeme umisťovat osobní údaje, biografické informace, své zájmy ...
- **Project Web** - vytvořený web pomůže při správě projektu, evidenci pracovníků, stavu projektu.

Zapišeme jméno nového webu a pokud chceme, změníme jeho umístění pomocí tlačítka **Change**. Pokud server podporuje SSL zaškrtneme volbu **SSL**(SSL - Secure Socket Layer - protokol, který je nad HTTP protokolem a zajišťuje bezpečnou komunikaci mezi klientem a serverem. Provádí zašifrování přenášených dat. Musí být instalován na straně klienta i serveru. - Personal Web Server **SSL** nepodporuje).

Podle typu vytvořeného webu jsou vytvořeny adresáře a stránky. Je definována startovní stránka s názvem index.htm, dále adresáře **_private** (pro indexové soubory) a **images** (pro obrázky).

3.3 Importování webu

V dialogu pro vytvoření nového webu zvolíme volbu **Import an Existing Web**. Zobrazí se dialog pro zadání umístění souborů pro importování webu (Obrázek 4).



Obrázek 4

Rozhodneme se pro importování z místního počítače nebo sítě (volba **From a source directory of files on a local computer or network**) nebo z WWW webu

(**From a World Wide Web site**). Budou-li se vybírat také podadresáře, zaškrtneme volbu **Include subfolders**. Na další obrazovce odstraníme všechny nežádoucí soubory.

3.4 Otevření FrontPage Webu

Z menu File zvolíme **Open Existing FrontPage Web** nebo klikneme na příslušném tlačítku na panelu nástrojů. Otevře se dialog pro výběr webu. Zvolíme požadovaný web a otevřeme jej. Pokud není v seznamu, pomocí tlačítka **More Webs ...** otevřeme dialog **Web Server or File Location**. Nejprve nastavíme jméno serveru, na kterém se web nachází. Pomocí tlačítka **List Webs** zobrazíme všechny weby, vybereme a potvrdíme OK. V Exploreru může být aktivní pouze jeden web.

3.5 Ukončení FrontPage Exploreru

Nejprve ukončíme **FrontPage Web**, pak z menu File zvolíme **Close FrontPage Web** a potom **Exit** také z menu File.

3.6 Pohledy v Exploreru

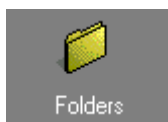
Levou část obrazovky vyplňuje sedm tlačítek (Obrázek 5) - různé možnosti pohledů na stránky, adresáře a soubory na webu (views). Pravá část obrazovky se mění podle vybraného pohledu. Druh pohledu volíme kliknutím na příslušnou ikonu nebo volbou z menu View. Pokud v levé části vyvoláme místní nabídku, můžeme měnit velikost ikon pohledů (**small icons, large icons**).



Obrázek 5

3.7 Druhy pohledů:

3.7.1 Folders



Pohled na složky, podobá se průzkumníku ve Windows 95 a umožňuje sledovat adresářovou strukturu webu. Okno tohoto pohledu je rozděleno na dvě části. Levá část obsahuje strukturu složek a je doplněna operacemi (např. rozbalení, sbalení a přesouvání složek). Pravý panel obsahuje seznam objektů ve složce, která je vybrána v levém panelu. Ve Folders pohledu můžeme vytvořit vlastní složky, soubory - volbou **New** z menu File nebo tlačítkem na panelu nástrojů nebo pomocí místní nabídky, dále lze přesouvat soubory mezi pohledy a např. připojit soubor (Navigation View), přesunout do seznamu úkolů (Task View). Klepnutím na patřičné hlavičky můžeme seřadit soubory podle typu Name, Type ... nebo je přejmenovat (jako ve Windows).

3.7.2 All Files



Tento pohled nám poskytuje přehled o všech souborech na webu. Soubory můžeme řadit podle hlaviček sloupců (ve sloupci **Orphan** jsou slovem No označeny takové soubory, na které nejsou žádné odkazy), přesunovat soubory do jiných pohledů (do Folders, Navigations nebo Task View).

3.7.3 Navigation View



Poskytuje nám strukturovaný pohled na web. Je nejpoužívanější a nejdůležitější ze všech sedmi pohledů. Velmi přehlednou grafickou formou znázorňuje jednotlivé stránky a všechny vazby mezi nimi. Do struktury můžeme přidávat, mazat, pouhým přetažením myši změnit jejich umístění. Pokud nějakou stránku odstraníme nebo naopak přidáme, Explorer se automaticky postará o zrušení nebo přidání odkazu na tuto stránku - nemůže se stát, že nám zbudou neplatné linky.

Okno je dále rozděleno na horní a dolní část. Horní obsahuje grafickou část tohoto pohledu a dolní všechny soubory webu. Pokud ve spodní polovině uchopíme soubor a přetáhneme ho do horní uvidíme obdélník se spojovací čarou vedoucí k jiné stránce. Manipulujeme s obdélníkem tak dlouho, až ho umístíme ve struktuře webu.

V tomto pohledu snadno změníme titulek stránky, vymažeme stránku z webu klepnutím na stránku pravým tlačítkem myši a volbou **Rename**, **Delete** nebo tou samou volbou z menu File. Při mazání zvolíme jestli chceme pouze vyndat stránku ze schématu - **Delete this page from all navigation bars** nebo stránku úplně vymazat z webu - **Delete this page from the FrontPage web**. Pro manipulování se strukturou webu můžeme použít operace:



Size toFit - Obdélníky v horní části okna jsou upraveny tak, abychom mohli přehlédnout celé schéma webu.



Rotate - Schéma rotuje, můžeme ho prohlížet zleva doprava.

Obě ikonky jsou jak v panelu nástrojů, tak v menu View. Další operací je **Expand All**, která rozbalí všechny skryté nebo dceřiné stránky - tato operace není na panelu nástrojů. Pokud máme schéma upravené podle představ, můžeme jej vytisknout pomocí volby **Print Preview** z menu File.

3.7.4 Hyperlinks



Okno je v tomto pohledu dále rozděleno na dvě části - Levá (All Pages) obsahuje seznam všech stránek a souborů našeho webu. V pravé jsou přehledně graficky znázorněny všechny odkazy obsažené na našich stránkách coby linky. Ihned vidíme, ze které stránky odkaz vychází a na kterou ukazuje. Pokud by tento odkaz nebyl v pořádku,

Explorer jej označí červenou přerušovanou čarou jako neplatný. Ve středu pravého panelu se objeví stránka na kterou jsme v levé části klikli. Pokud chceme přemístit do středu jinou stránku klepneme na ni vlevo nebo ji přesuneme pomocí místní nabídky a volby **Move to Center**.

Zatržením příslušné volby na panelu nástrojů, v menu View nebo pomocí místní nabídky můžeme zobrazit nebo skrýt odkazy na určité soubory nebo stránky.



Hyperlinks to Images - skryje nebo zobrazí odkazy na obrázky.



Repeated Hyperlinks - skryje nebo zobrazí násobné hyperlinky.



Hyperlinks Inside Page - skryje nebo zobrazí odkazy uvnitř stránky.

3.7.5 Hyperlink Status

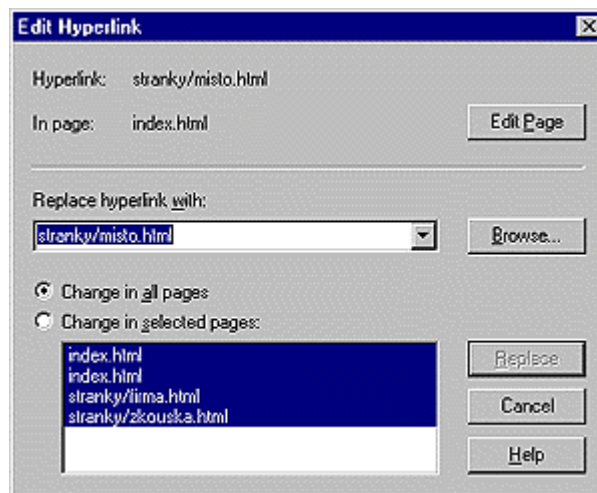


Tento pohled je velmi podobný pohledu Hyperlinks, v obou případech máme možnost měnit odkazy aniž bychom museli otevírat webovou stránku. Při velkém rozsahu webu je velmi obtížné udržet všechny odkazy funkční a proto ke kontrole platnosti odkazů slouží Hyperlinks Status. Před zobrazením okna jsou zkontrolovány všechny odkazy a výsledek Explorer zobrazí do okna s popisem odkazu a označením kroužkem který může být:

- **zelený** - odkaz je v pořádku,
- **žlutý** - odkaz nebyl dosud prověřen nebo je neznámý,
- **červený** - odkaz je přerušovaný (chybí cílová stránka, objekt).

Pokud chceme ověřit správnost všech odkazů, z menu Tools nebo z místní nabídky zvolíme **Verify Hyperlinks**. V dialogu vybereme **Verify all hyperlinks** a odstartujeme. Pokud nalezneme chybný odkaz a chceme jej opravit, klepneme na řádek s daným odkazem pravým tlačítkem a z místní nabídky vybereme způsob opravy:

1. **Edit hyperlink** - Při této volbě se zobrazí dialog (Obrázek 6).



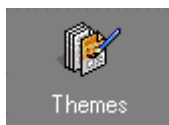
Obrázek 6

- **Hyperlink** - určuje cíl dotazu,
- **In page** - stránka, kde je dotaz definován,
- **Edit Page** - možnost opravy stránky ve FrontPage Editoru,
- **Replace hyperlinks with** - můžeme změnit URL (listujeme pomocí volby **Browse**),
- **Change in all pages** - nahradíme starý odkaz na všech stránkách,
- **Change in selected pages** - nahradíme starý odkaz pouze na vybraných stránkách.

Pokud jsme připojeni na Internet můžeme zkontrolovat i odkazy na vzdálené servery. Zvolíme **Verify hyperlinks** a FrontPage Explorer se pokusí se servery spojit. Výsledek se zobrazí standardně do okna Hyperlinks Status se zelenými (správné odkazy) a červenými kolečky (nesprávné odkazy). Oprava externích odkazů se provádí jako u interních.

2. **Edit Page** - možnost opravy celé stránky ve FrontPage Editoru. Ukazatel bude přesunut na místo špatného odkazu,
3. **Add Task** - pokud nechceme nesprávný odkaz opravovat ihned můžeme ho uložit do seznamu úkolů a později se k němu vrátit.

3.7.6 Themes



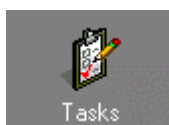
Není v podstatě žádný pohled na náš web. Dovoluje však zvolit jedno z předem připravených grafických témat, které pak bude aplikováno pro všechny stránky webu a usnadní práci.

1. **This Web Does Not Use Themes** - nevybereme žádné téma pro stránky a proto je budeme muset tvořit celé sami,
2. **Use Selected Theme** - vybereme požadované téma a použijeme **apply**. Při výběru nám pomůže okno **Theme Preview**, do kterého se jednotlivé témata zobrazují.

Nastavené téma můžeme ovlivnit třemi přepínači:

- **Vivid Color** - pokud nebude zaškrtnutý, většina prvků bude pouze černobílá,
- **Active Color** - zaškrtnutím nastavíme animaci některých prvků,
- **Background Image** - všechna témata mají předvolenou odpovídající základní barvu. Přepínač přepne mezi nastavením barvy nebo motivy pro pozadí stránek.

3.7.7 Task



Poslední pohled umožňuje rozdělit práci na našem webu mezi několik uživatelů, každému přidělit určitý úkol a prostřednictvím tohoto pohledu pak sledovat, jak práce pokračují. Úkoly do seznamu můžeme zapisovat v prostředí Task View, ale i v jiných pohledech (např. Navigation, Folders, Hyperlink Status).

Jednotlivé hlavičky sloupců nám poskytují informace o daném úkolu.

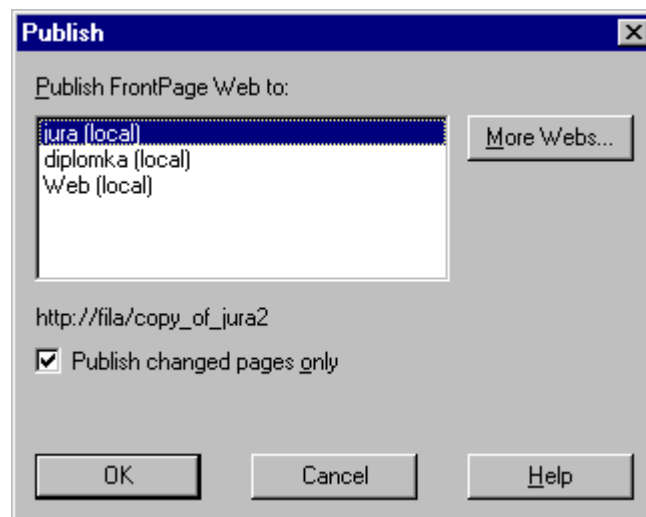
V tomto pohledu můžeme provádět několik operací s úkoly:

- **Task History** - volba z nabídky View, zobrazení všech úkolů,
- **Do Task** - z místní nabídky, plnění úkolu, který vybereme,
- **Edit Task** - můžeme měnit prioritu, popis, přidělení,
- **New Task** - z panelu nástrojů nebo z menu File (New) - přidání nového úkolu,
- **Delete** - smazání úkolu,

- **Mark Task Complete** - označení odkazu jako splněného.

3.8 Publikování webu

Pokud dokončíme práci na webu, budeme ho chtít umístit na vzdálený počítač tak, aby si ho mohli prohlížet všichni uživatelé Internetu. Samozřejmě můžeme použít klasicky některého klienta FTP a soubor po souboru přenést na webový server. Jednodušší metodou je využít vlastností FrontPage 98. FrontPage Explorer obsahuje funkci **Publish FrontPage Web** v menu File nebo **Publish** na panelu nástrojů. Pouze při volbě z menu File se objeví dialog pro nastavení parametrů publikování (Obrázek 7).



Obrázek 7

V zobrazeném okně je nabídnut naposledy použitý web server. Pokud chceme publikovat na jiný web server, klepneme na tlačítko More Webs... a vybereme žádaný server. Publish changed pages only - tento přepínač zaškrtneme pokud byly již stránky na serveru umístěny. Jsou přenášeny pouze ty soubory v nichž došlo ke změně. Tím šetříme jak čas, ale pokud jsme k Internetu připojeni prostřednictvím vytáčené linky, tak i peníze za telefonní poplatky. Před publikováním webu bychom měli web řádně otestovat. Protože je možné, že v různých podmínkách dostaneme různé výsledky, neměli bychom se spokojit s testováním webu pouze na vlastním počítači. Je lepší využít všech dostupných možností (testovat na vlastním počítači, na síti, přes Internet, pomocí modemů s různou rychlostí,

v prostředí různých operačních systémů, použitím prohlížečů s rozdílným rozlišením obrazovky).

3.9 Odstranění webu

Pokud budeme chtít zrušit web, musíme mít práva administrátora a web musí být otevřen ve FrontPage Exploreru. (Pokud ho odstraníme ve Windows, Explorer to nerozpozná a bude ho nabízet v otvíracím dialogu i nadále). Když web odstraníme, nemáme již možnost ho obnovit. Vlastní odstranění provádíme volbou **Delete FrontPage Web** z nabídky File.

3.10 Nastavení webu

Informace, které se vyskytují na všech stránkách webu, je vhodné uložit ve formě parametrů nebo proměnných do charakteristik webu. Parametry a jiné hodnoty nastavujeme pomocí dialogu získaném volbou **Web Settings...** z menu Tools nebo z místní nabídky. Tento dialog obsahuje 5 karet - **Parameters, Configuration, Advanced, Language, Navigation**.

3.10.1 Karta Parameters

Na této kartě nastavíme parametry otevřeného webu.

- **Add** - pomocí tohoto tlačítka přidáváme parametry. Parametry tvoří název a nastavená hodnota
- **Modify** - měníme nastavení parametru,
- **Remove** - odstraňujeme parametry.

3.10.2 Karta Configuration

Na této kartě jsou informace o webu.

- **Web Name** - jméno webu,
- **Web Title** - titulek webu,

Pokud chceme změnit jméno nebo titulek webu, děláme to na této stránce. Další informace jsou o serveru, adrese ...

3.10.3 Karta Advanced

Na této kartě nastavíme několik doplňujících informací.

- **Image Maps** - můžeme konfigurovat styl z rozvíracího seznamu,
- **Validation Script** - zvolíme pravidla pro ověřování scriptu,
- **Options** - pokud zaškrtneme tuto volbu, budou se zobrazovat skryté soubory,
- **Recalculate Status** - pravidlo pro vyhodnocování odkazů.

3.10.4 Karta Language

Na této kartě nastavujeme výchozí kódovou stránku a HTML kód pro web.

- **Default Web Language** - volba nastavení defaultního jazyka webu. Zatím zde chybí čeština a proto vznikají problémy s kontrolou jazyka.
- **Default HTML Encoding** - defaultní kódování stránek. Pokud píšeme česky nastavíme kódování na Central European.

3.10.5 Karta Navigation

Na této kartě můžeme nastavit popis pro navigační tlačítka.

- **Home page** - popis domovské stránky,
- **Parent page** - rodičovská stránka,
- **Previous page** - předcházející stránka,
- **Next page** - další stránka.

3.11 Konfigurace Exploreru

FrontPage Explorer umožňuje nastavit některé charakteristiky pro další zpracování (např. spojit příponu souboru s editorem, varovné zprávy atd.)

Konfiguraci nastavíme volbou **Option** z menu Tools. Tento dialog má tři různé karty:

3.11.1 Karta General

Nastavíme zde zobrazování panelu nástrojů stavového řádku, inicializačního dialogu a specifikujeme zobrazování varovných zpráv.

3.11.2 Karta Proxies

Na této kartě nastavujeme cestu k proxy serveru. Ten chrání síť před nežádoucím přístupem zvenčí. FrontPage komunikuje snadno s proxy servery.

- **HTTP Proxy** - do tohoto pole zapíšeme jméno proxy serveru a port,
- **List of Host Without Proxy** - seznam serverů, ke kterým se můžeme připojit bez proxy. Čísla portů jsou dobrovolná.

3.11.3 Karta Configure Editors

Na této kartě přiřazujeme k vybraným příponám jejich editory (např. k příponě gif, jpg přiřadíme editor Photoshop atd.).

- **Add** - definujeme nové vztahy mezi příponami a editory,
- **Modify** - měníme stávající vztahy na nové,
- **Remove** - odstraňování vztahů.

3.12 Správa webu

V dnešní době je hlavním problémem v dostatečné míře zabezpečit vlastní web a vlastní informace proti zásahu z vnější. Tento požadavek je aktuální, když svůj web chceme publikovat na Internetu.

Jednou z možností je použití SSL, což je protokol, který je nad HTTP protokolem a zajišťuje bezpečnou komunikaci mezi klientem a serverem. SSL provádí zakódování údajů a pro spolehlivou práci musí být instalován na straně klienta i serveru. (Personal FrontPage Web SSL nepodporuje)

3.13 Nastavení oprávnění

Nastavit oprávnění je velmi důležitá věc. Nebylo by rozumné, aby každý uživatel měl stejná práva jako administrátor. Oprávnění můžeme nastavit pro každý web zvlášť nebo ponechat stejná nastavení jako má celý web. V obou případech se otevře dialog pro nastavení oprávnění pro jednotlivé uživatele, skupiny. Pokud otevřeme root web a zvolíme **Permission** z menu Tools, dialog bude mít pouze dvě karty: **Users** a **Computers**. Pokud chceme nastavit práva pouze pro jediný web, pak daný web otevřeme a zvolíme **Permission**. Zobrazený dialog má tři karty: **Users** a **Computers**, jako u nastavování celého serveru a navíc je zde karta **Settings**.

3.13.1 Karta Settings

Tato karta je pouze u dialogu nastavování práv na jednotlivé weby. Máme zde dvě možnosti:

1. **Use same permissions as root web** – zaškrtneme, pokud všechny weby na serveru spravujeme sami. Nastavení přístupových práv bude stejné jako u root webu.
2. **Use unique permission for this web** – zaškrtneme, pokud na serveru existuje více FrontPage Webů, které spravují různí uživatelé. Toto nastavení může provést pouze administrátor.

3.13.2 Karta Users

Na této kartě je zobrazen seznam uživatelů a jejich přístupová práva.

- **Add** - slouží k přidávání práv dalším uživatelům. Zobrazí se dialog Add Users. Vyplníme kolonky pro jméno (**Name**), heslo (**Password**), opakovat heslo (**Confirm Password**). Ve spodní části vybereme jednu ze tří voleb User can:
 1. **Browse this web** - uživatel smí webem pouze listovat,
 2. **Author and browse this web** - uživatel smí webem listovat, vytvářet vlastní stránky,

3. **Administer, author and browse this web** - uživatel má možnost vytvářet vlastní stránky, listovat webem a přidělovat přístupová práva jiným uživatelům.

- **Edit** - volba pro měnění práv nebo jmen uživatelů,
- **Remove** - volba pro odebrání jmen ze seznamu uživatelů (odebrání práv).

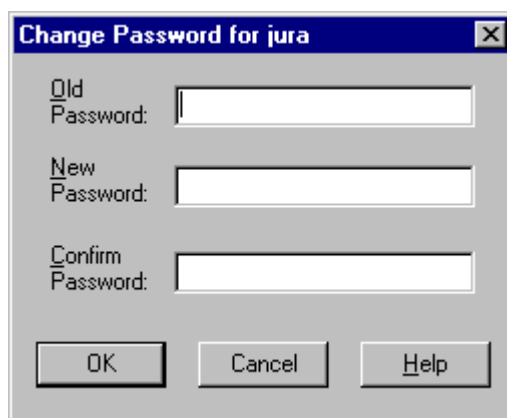
Ve spodní části dialogu si musíme vybrat mezi **Everyone has browse access** (Každý může webem listovat, prohlížet) a **Only registered users have browse access** (Prohlížet smí jen legální uživatelé)

3.13.3 Karta Computers

V části **Computers** jsou v seznamu znázorněny jednotlivé skupiny uživatelů a jejich práva. Opět můžeme skupiny přidávat, měnit a odstraňovat.

3.14 Ochrana serveru

FrontPage 98 vyžaduje hesla pro autorizaci a administraci podle požadavků web serveru. Pokud budeme mít nainstalován FrontPage Web Server, bude vyžadovat při prvním otevření webu heslo zadané při instalaci a potom můžeme provádět změny pomocí volby **Change Password ...** z menu Tools. (Obrázek 8).



Obrázek 8

- **Old Password** - do tohoto pole zapíšeme staré heslo,
- **New Passwd** - zadáme nové heslo,

- **Confirm Password** - zopakujeme nové heslo.

3.15 Šablony a průvodci

Tyto pomůcky programu FrontPage 98 slouží pro urychlení práce na jednotlivých stránkách. Šablony (Templates) jsou připravené vzorky stran, které jsou často používané. Při vybrání šablony, dostaneme její přesnou kopii, ve které základní text nahradíme svým vlastním. Šablony dělíme na šablony pro web a šablony pro stránky. Průvodci také značně usnadňují práci na webu. FrontPage nám nabízí dva průvodce: **Comporate Presence Wizard** (Podnikový web) a **Discussion Web Wizard** (Diskusní fórum).

3.15.1 Šablony a průvodci pro web

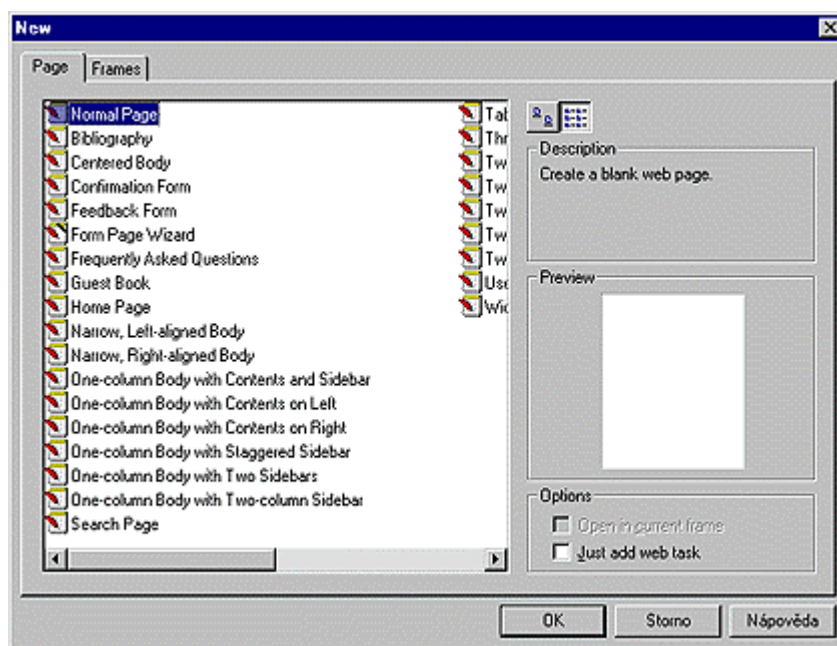
Šablony pro web definujeme při otevírání nového FrontPage Webu. Ze seznamu vybereme požadovanou šablonu a tak definujeme stránky celého webu.

- **Customer Support Web** - web pro podporu prodeje v obchodní organizaci, pro softwarové firmy,
- **Empty Web** - šablona vytvoří prázdný web bez jediné stránky,
- **Project Web** - vytvořený web pomůže při správě projektu, evidenci pracovníků, stavu projektu. Šablona vytvoří stránky pro jednotlivé členy týmu, vše je připraveno pro veřejnou diskusi o projektu,
- **Personal Web** - šablona vytvoří osobní web, do kterého můžeme umisťovat osobní údaje, své zájmy ...
- **Comporate Presence Wizard** - Pokud máme aktivní web můžeme do něj integrovat právě vytvářený web pomocí zaškrtnutí volby **Add To The Current Web**. Potom následují obrazovky, na kterých definujeme parametry pro vytvoření systému stránek, grafické prostředí, rozhodneme se, které stránky vytvořit a popíšeme je.
- **Discussion Web Wizard** - průvodce, který vytvoří diskusní skupinu o námi zvoleném tématu. Opět můžeme integrovat vytvářený web pomocí **Add To The Current Web**. Na následujících obrazovkách definujeme

stránky, které chceme zahrnout, hesla pro rozdělení diskusního fóra, barvy pro pozadí a texty, zda budou použity rámce atd.

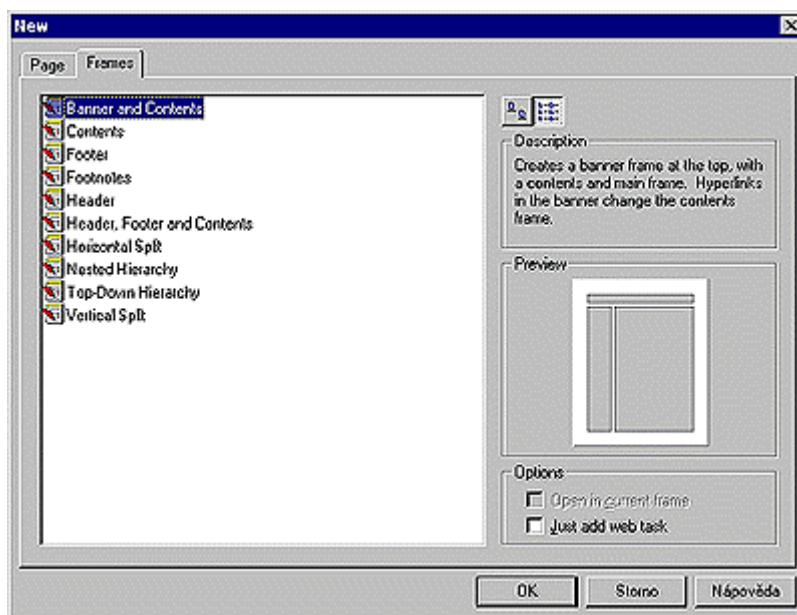
3.15.2 Šablony pro stránky

Šablony pro stránky definujeme při otevírání nové stránky ve FrontPage Editoru. Dialog **New** z menu File obsahuje dvě karty. Na kartě **Page** (Obrázek 9) zvolíme šablonu pomocí náhledu na stránky v pravé části okna.



Obrázek 9

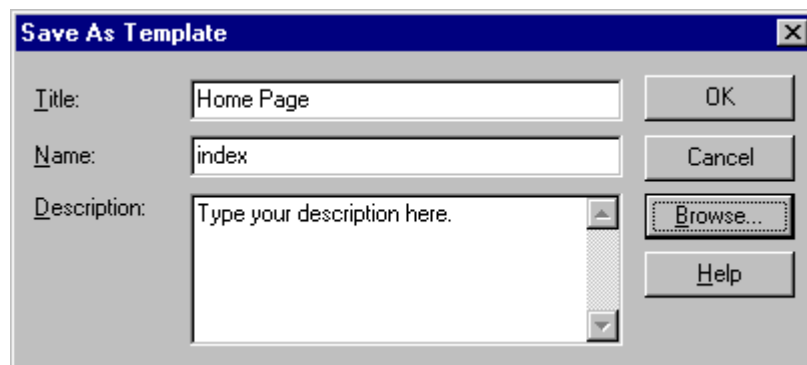
Na druhé kartě **Frame** vybereme vhodnou šablonu pro rámec (Obrázek 10).



Obrázek 10

3.15.3 Uživatelská šablona

Pokud máme několik stejných stránek vyplatí se nám pro ně vytvořit uživatelskou šablону. Vytvoříme novou stránku, vyplníme ji a uložíme pomocí **Save As**. Zvolíme **As Template** (jako šablónu) a vyplníme dialog (Obrázek 11).



Obrázek 11

- **Title** - titulek stránky,
- **Name** - jméno stránky,
- **Description** - popis šablony,

- **Browse** - můžeme vybrat šablonu ze seznamu.

4. FrontPage Editor

FrontPage Editor je editorem webových stránek. Každý, kdo zná textový editor Microsoft Word 97, zná v podstatě i FrontPage Editor. Pokud umíte s Wordem 97 pracovat, neměl by být pro vás problém vytvořit za pomoci FrontPage Editoru vaši první skutečnou webovou stránku. Celým svým vzhledem i způsobem ovládání zapadá do rodiny aplikací Office 97. Tak snadno, jak píšeme text v kterémkoliv textovém editoru, můžeme je psát i na ploše FrontPage Editoru. Máme samozřejmě k dispozici nepřeberné množství voleb pro jeho formátování od změny písma, přes barevné zvýraznění, až po vkládání krátkých, vývojáři aplikace již připravených programků. Ty nám pomohou oživit stránku animovanými texty či tlačítka měnícími se v závislosti na poloze kurzoru myši. Dnes prakticky neexistuje v jazyce HTML nic, co by FrontPage Editor nepodporoval, ať již je to práce s javovskými aplety, vkládání komponent ActiveX či možnost práce se styly. Jak postupně vytváříme webovou stránku FrontPage Editor vytváří samostatný HTML kód. Verze 98 výrazně zlepšila úpravu a přehlednost tohoto kódu a z toho plynoucí lepší možnost manuálních úprav. Beta verze programu, kterou jsem měl k dispozici byla zdarma, ale její platnost skončila koncem roku 1997. Plná verze je k dispozici za cenu kolem pěti tisíc korun. Další možností je instalace Microsoft Internet Exploreru 4.0, jehož součástí je i FrontPage Express, aplikace prakticky totožná s FrontPage Editorem.

4.1 Spuštění FrontPage Editoru

Spuštění editoru můžeme provést několika způsoby:

- samostatně v prostředí Windows,
- poklepnutím na stránku v pohledech **Folder**, **All Foles**, **Navigation** nebo **Hyperlink**,
- volbou **Do Task** z místní nabídky v pohledu Task,
- klepnutím na ikonu **Show FrontPage Editor** na panelu nástrojů,
- volbou **Show FrontPage Editor** z menu Tools.

4.2 Panely nástrojů

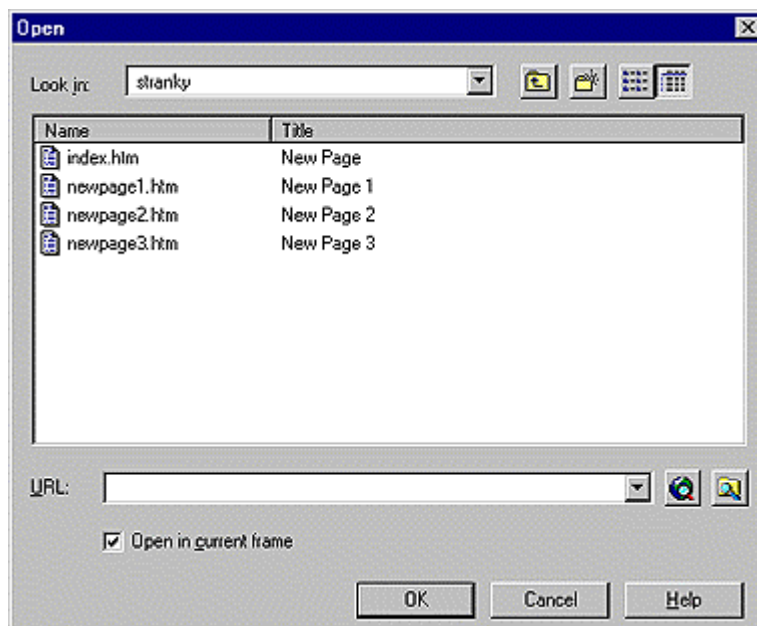
Jak již bylo řečeno FrontPage Editor velmi připomíná MS Word. Většina funkcí pro tvorbu, editování a formátování HTML stránek je implementována v přehledné nástrojové liště. Najdeme zde ikony na tvorbu a editaci textu, formátování odstavců. Dále můžeme pomocí panelu nástrojů upravovat obrázky, vkládat formuláře, databáze, různé scripty, aktivní elementy, soubory, objekty... Panely nástrojů zapínáme příslušnou volbou z menu View. Panely můžeme jak libovolně zapínat a vypínat, ale máme možnost je i posunovat podle potřeby po pracovní ploše.

4.3 Vytvoření nové stránky

Pokud chceme vytvořit novou prázdnou stránku stačí klepnout na ikonu **New** na panelu nástrojů. Vytvořená stránka bude bez jakékoli šablony nebo rámce. Jinou možností je volba **New** z menu File. V tomto případě se otevře dialog pro výběr vhodné šablony (karta Page), popřípadě vhodného rámce (karta Frames). Pro lepší orientaci v množství šablon a rámců slouží náhled v pravé části okna.

4.4 Otevření stránky

Stránky můžeme otevírat z aktuálního webu, z adresáře, kde je uložena jako soubor nebo z jiného WWW serveru (Obrázek 12).

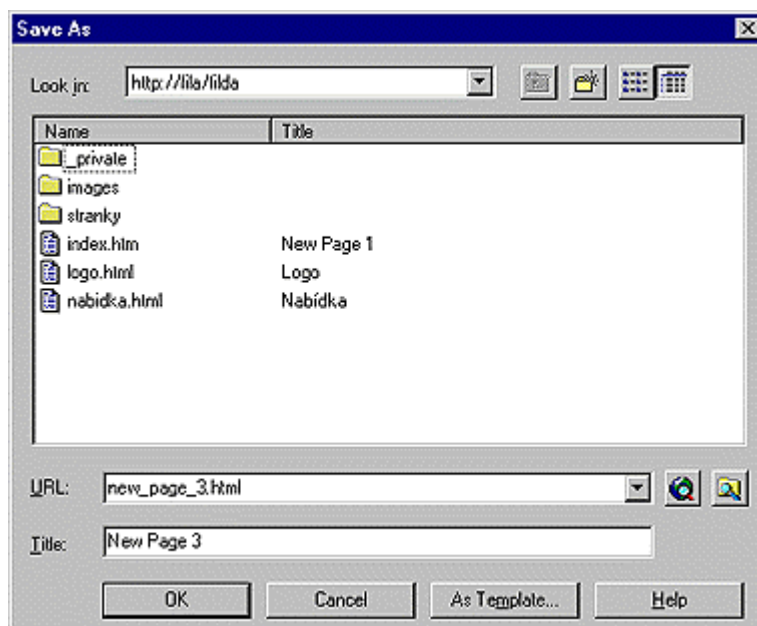


Obrázek 12

Pro otevření poklepneme na ikonu **open** na panelu nástrojů nebo zvolíme **Open ...** z menu File. Zobrazí se nám dialog pro otevření stránky. Pokud chceme stránku z aktuálního webu, pouze vybereme správnou stranu ze zobrazeného dialogu. Pokud chceme nalézt stránku na WWW, použijeme ikony vedle pole s URL adresou a pomocí Microsoft Internet Exploreru nebo jiného WWW prohlížeče nalezneme požadovanou stránku. Pokud máme stránku uloženou ve formě souboru někde na disku mimo aktuální web klikneme na pravou ikonu a soubor vybereme.

4.5 Uložení stránky

Stránky ukládáme pomocí **Save** z panelu nástrojů nebo pomocí voleb **Save**, **Save As** nebo **Save All** z menu File. Když ukládáme již existující stránku, obsah se automaticky uloží na disk. Pokud ukládáme stránku poprvé nebo zvolíme **Save As**, objeví se dialog (Obrázek 13).



Obrázek 13

- **URL** - jméno stránky, pomocí kterého se na ni budeme odkazovat,
- **Title** - titulek stránky, který se objevuje v prohlížeči.
- **As Template** - uložení jako šablonu, tuto volbu použijeme, pokud takto upravenou stránku užijeme vícekrát.

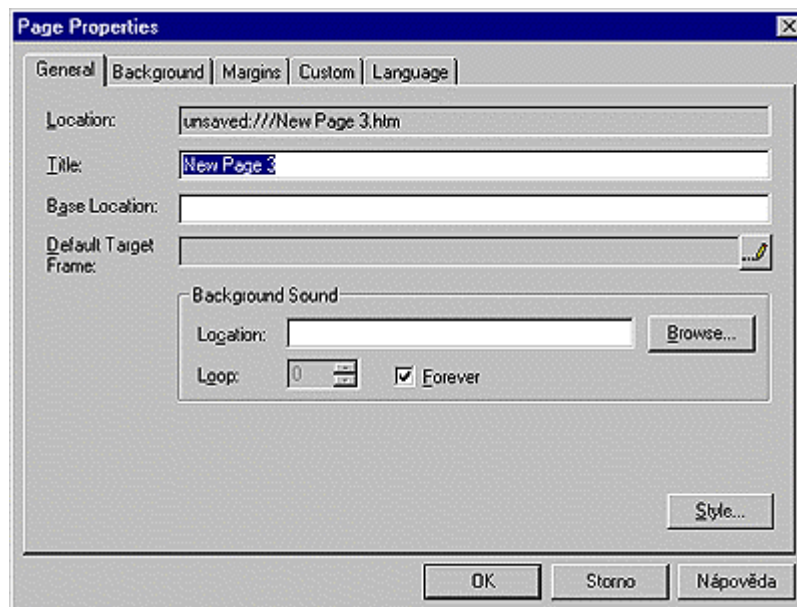
Stránku můžeme také uložit na jiný WWW server, pokud klepneme na levou ikonu na řádku URL. Pokud použijeme pravou ikonu, uložíme stránku na disk mimo aktuální web.

4.6 Parametry stránky

Tyto parametry je vhodné nastavit před samotnou tvorbou stránky. Nastavení se provádí v dialogu **Page Properties** z menu File nebo z místní nabídky. Dialog obsahuje pět karet, na kterých nastavíme všechny parametry stránky.

4.6.1 Karta General

Tato karta obsahuje základní nastavení stránky (Obrázek 14).

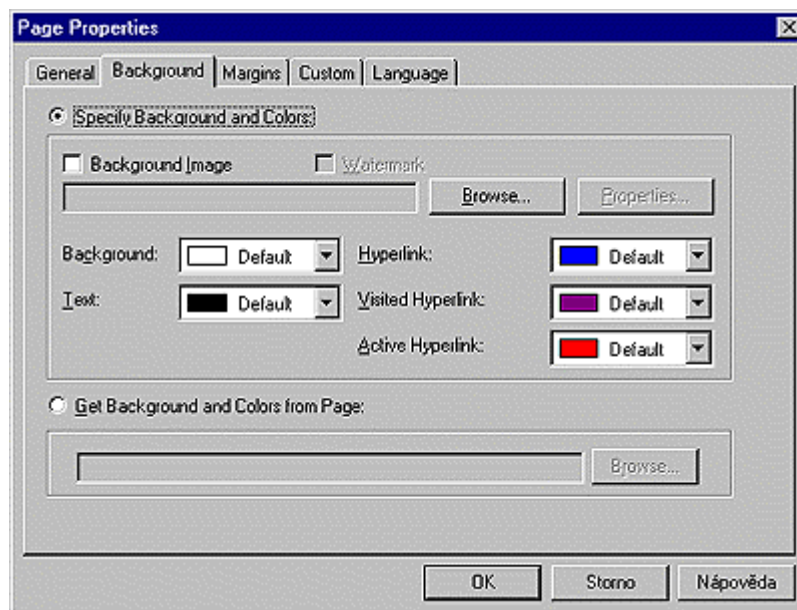


Obrázek 14

- **Location** - pole s URL adresou,
- **Title** - nadpis stránky, je vhodné ho vyplňovat, protože slouží k identifikaci stránky, zobrazuje se v záhlaví prohlížeče a nabízí se uživateli jako název při přidávání stránky do seznamu oblíbených stránek,
- **Base Location** - slouží pro konverzi relativní adresy na absolutní,
- **Default Target Frame** - určuje rámec, kde bude stránka zobrazena,
- **Background Sound** - do pole Location napíšeme nebo pomocí Browse vyhledáme cestu ke zvukovému záznamu ve formátu wav. Pokud zaškrtneme volbu **Forever**, bude se záznam přehrávat neustále. Pokud ne, v poli **Loop** nastavíme kolikrát se má záznam přehrát.

4.6.2 Karta Background

Slouží k nastavení barvy, popřípadě obrázku na pozadí (Obrázek 15).



Obrázek 15

V dialogu máme dvě možnosti:

1. Zaškrtneme volbu **Specify Background and Colors**. V tomto případě vše nastavujeme jen pro tuto stránku: barvu pozadí (**Background**), textu (**Text**), odkazu (**Hyperlink**), navštíveného odkazu (**Visited Hyperlink**) právě aktivního odkazu (**Active Hyperlink**). Pokud chceme mít na pozadí obrázek zaškrtneme **Background Image** a pomocí **Browse** najdeme cestu ke zvolenému obrázku. Volba **Watermark** je aktivní pouze při vybrání obrázku na pozadí. Po zaškrtnutí se budou pohybovat pouze objekty a pozadí bude na místě, v opačném případě se bude pozadí posunovat spolu s objekty. Pomocí **Properties** nastavíme parametry zadaného obrázku.
2. Zaškrtneme volbu **Get Background and Colors from Page** Tuto volbu použijeme v případě, že máme několik stránek, u kterých chceme mít stejné pozadí. Na jedné stránce nastavíme požadované pozadí a uložíme ji jako vzor. U ostatních zatrhneme **Get Background and Colors from Page** a tlačítkem **Browse** vybereme vzorovou stránku ze seznamu. Aktuální stránka bude mít stejně nastavené pozadí jako vzorová.

4.6.3 Karta Margins

Tato karta slouží k nastavení okrajů stránky.

- **Specify Top Margins** - tato volba slouží k nastavení velikosti horního okraje v pixelech (bodech),
- **Specify Left Margin** - slouží k nastavení velikosti levého okraje.

4.6.4 Karta Custom

Na této kartě nastavujeme další proměnné pro nastavení WWW stránky a jejich hodnoty.

- **System Variables (HTTP - EQUIV)** - do tohoto seznamu vkládáme systémové proměnné
- **User Variables** - seznam uživatelských proměnných, seznam obsahuje zatím pouze jednu uživatelskou proměnnou GENERATOR - informace, že stránka byla vytvořena pomocí Microsoft FrontPage 3.0 .

4.6.5 Karta Language

Na této kartě nastavujeme správné kódování stránky. Toto nastavení má velký význam, protože jinak při špatném nastavení vzniknou v prohlížeči chyby. Nastavení jazyka pro celý web se provádí ve FrontPage Exploreru.

- **HTHL Encoding for saving this page** - nastavení kódování pro ukládání stránky,
- **HTML Encoding for loading this page** - nastavení kódování pro zobrazování stránky.


4.7 Práce s textem a jeho formátování

Základním stavebním kamenem každé stránky je text. Text můžeme psát přímo ve FrontPage Editoru tak snadno jako v jiném textovém editoru. Máme zde k dispozici množství voleb pro jeho formátování, změnu barvy atd. Druhou možností je vložení již hotového textu vytvořeného například v MS Word. To má tu výhodu, že ve Wordu zkontrolujeme pravopis a poté ho importujeme do FrontPage Editoru. Vložení provedeme volbou File z menu Insert. V dialogu vybereme typ a jméno požadovaného souboru a provedeme import. S textem

můžeme provádět úpravy jako **Cut** (vybrat - Ctrl + X), **Copy** (kopírovat - Ctrl + C), **Paste** (přepsat - Ctrl + V), **Clear** (odstranit) z menu Edit nebo pomocí ikoněk na panelu nástrojů.


4.7.1 Zvýraznění textu


Nejjednodušší cestou jak text změnit je požadovaný úsek označit a udělat příslušnou úpravu nebo nejprve provést změnu fontu, barvy atd. a poté začít změněným písmem psát.

 **B** **Bold** - tučný text,

 **I** **Italic** - kurzíva,

 **U** **Underline** - podtržení.

 **Change Font** - změna fontu v rozvíracím seznamu na panelu nástrojů. Pro češtinu používáme font s koncovkou CE,

 **Text Color** - barva textu, v dialogu, který se objeví, můžeme využít předdefinovaných barev nebo můžeme vytvořit barvu vlastní,

 **A** **Increase Text Size** - zvětšení písma,

 **A** **Decrease Text Size** - zmenšení písma.

Pokud chceme vlastnosti textu nastavit najednou, označíme text a zvolíme **Font Properties** z místního menu nebo **Font** z menu Format a text upravíme.

4.7.2 Tvorba, formátování a úpravy odstavců a seznamů

Odstavec se začíná tvořit, když začínáme psát text. Odstavec ukončíme klávesou Enter. Pokud najednou stiskneme Shift + Enter ukončíme řádek, ale nikoli odstavec.

S odstavcem můžeme dělat různé úpravy:



Align Left - zarovnání celého odstavce doleva,



Center - zarovnání do středu,



Align Right - zarovnání doprava,



Increase Ident - odsazení doprava, celý odstavec bude posunut doprava,



Decrease Ident - odsazení doleva,



Change Styl - změna stylu, rozvírací seznam obsahuje několik různých stylů, které se využívají při různých příležitostech.

Například:

- **Normal** - slouží k psaní obyčejného textu,
- **Heading 1-6** - styl pro různě důležité nadpisy kapitol,
- **Bulleted List** - styl používaný pro neočíslovaný seznam,
- **Numbered List** - styl pro očíslovaný seznam,
- **Adress** - styl pro adresy.

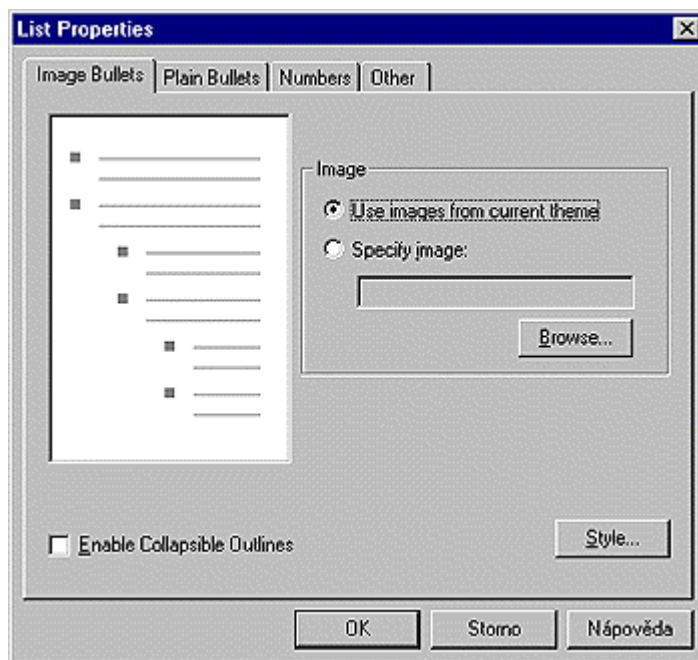


Numbered List - Pomocí této ikonky vložíme očíslovaný seznam,



Bulleted List - vložení nesetříděného seznamu.

Při vytvoření seznamu začneme psát do první položky. Použitím Enteru ukončíme odstavec, tím i první položku a začneme psát do druhé položky. Pokud chceme dodatečně seznam upravit, stačí na něj klepnout pravým tlačítkem a v místní nabídce zvolit **List Properties** (Obrázek 16).



Obrázek 16

Dialog obsahuje čtyři karty pro nastavení seznamu:

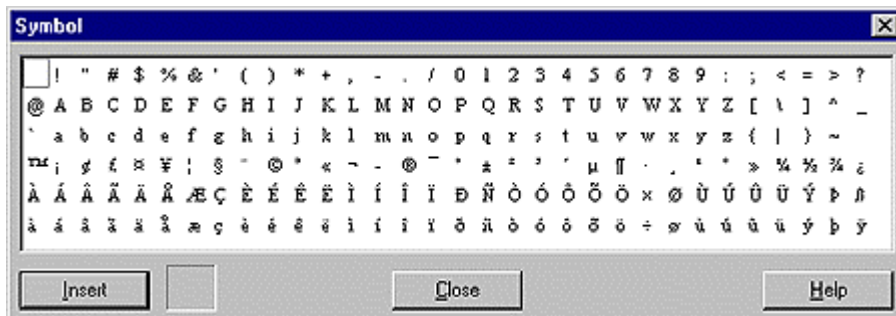
1. **Image Bullets** - karta, na níž si můžeme vybrat značky pomocí volby **Browse**,
2. **Plain Bullets** - na této kartě vybereme značky pro nečíslovaný neseřazený seznam,
3. **Numbers** - vybereme určitý druh číslování a volbou **Start At** nastavíme počáteční hodnotu seznamu,
4. **Others** - na této kartě můžeme vybrat jiný styl seznamu.

Pokud chceme upravit jednu položku seznamu zvolíme z místní nabídky **List Item Properties** a jedno nastavení provedeme.

4.8 Vkládání různých objektů na stránku

4.8.1 Vložení symbolu

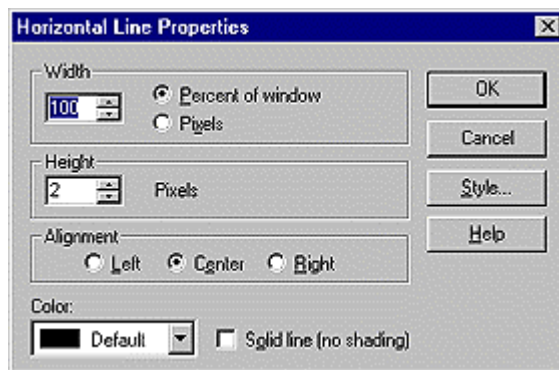
Již jsme si ukázali, jak se na stránku vkládá Word dokument. Podobným způsobem můžeme vložit například symbol, který není na klávesnici. Použijeme k tomu volbu **Symbol** z menu Insert. Zobrazí se dialog pro výběr (Obrázek 17).



Obrázek 17

4.8.2 Vložení vodorovné čáry

Volbou **Horizontal Line** z menu Insert a vyplněním všech parametrů vložíme požadovanou čáru. Pokud budeme chtít vykreslenou čáru upravit stačí vybrat z místní nabídky volbu **Horizontal Line Properties** (Obrázek 18).

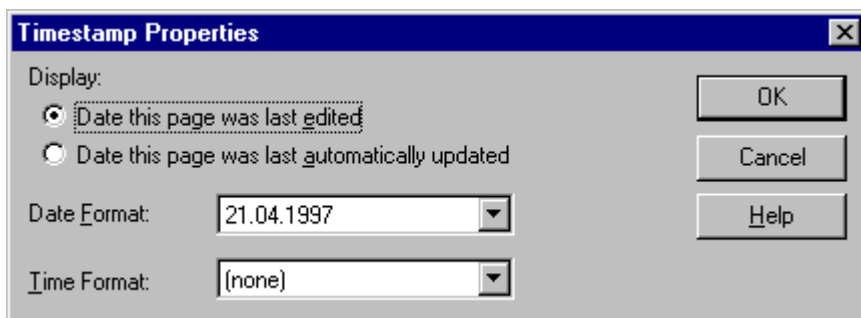


Obrázek 18

- **Width** - šířka čáry, můžeme zadat v bodech (pixels) nebo v procentech (percent of Window),
- **Height** - výška čáry v pixelech,
- **Alignment** - zarovnání doleva, na střed nebo doprava,
- **Color** - barva čáry,
- **Solid Line (no shading)** - stínování čáry.

4.8.3 Vložení datumu aktualizace

Vkládat datum aktualizace na stránky je běžné. Zvolíme **Timestamp** z menu Insert. Zobrazí se dialogové okno, kde nastavíme parametry času (Obrázek 19).



Obrázek 19

Vybereme ze dvou možností. Na stránku se automaticky vloží datum posledního uložení stránky (**Date this page was last edited**) nebo datum posledního uložení i když byla změněna stránka do ní uložená (**Date this page was last automatically updated**).

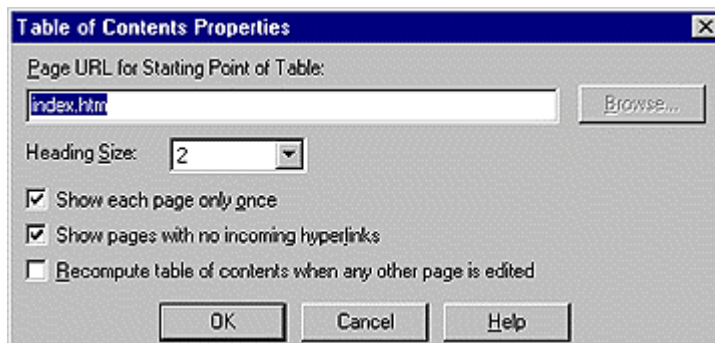
- **Date Format** - vybereme formát vloženého datumu,
- **Time Formát** - vybereme formát pro čas (vybereme-li none, nebude se čas zobrazovat vůbec).

4.8.4 Vložení seznamu stránek

Zvolíme **Table of Contents** z menu Insert a v dialogu **Table of Contents Properties** nastavíme vlastnosti (Obrázek 20).

- **Page URL for Starting** - startovací stránka webu,
- **Heading Size** - velikost fontu nadpisu,
- **Show each page only once** - po zatržení se stránka zobrazí v seznamu pouze jednou,
- **Show pages with no incoming hyperlinks** - po zatržení se v seznamu objeví i stránky na které nevede žádný odkaz,

- **Recompute table of contents when any other page is edited** - po zatržení se bude seznam editovat po každé změně jakékoli stránky webu.



Obrázek 20

4.9 Odkazy

Odkaz (**hyperlink**) tvoří základ téměř každé strany. Je to vlastně propojení mezi jednotlivými stránkami, kdy jedna strana ukazuje na jinou. Odkazy vytvoříme různými způsoby, jako základ můžeme vybrat písmeno, slovo, větu, obrázek a můžeme být odkázáni na různé objekty:

Například:

- na stránku z aktuálního webu,
- na stránku z jiného WWW serveru,
- na záložky,
- na E - mail,
- na soubor.

Pokud chceme vytvořit nový odkaz označíme nějaké slovo nebo větu a stiskneme **Create Hyperlink** (vytvořit odkaz) z panelu nástrojů nebo vybereme volbu **Hyperlink** z menu Edit. Objeví se dialog pro nadefinování odkazu, kde vybereme požadovanou stránku nebo soubor (Obrázek 21).

- **URL** - do tohoto pole vypíšeme nebo vybereme cestu k požadované stránce nebo jinému objektu,
- **Bookmark** - záložka,

- **Target Frame** - výběr rámce do kterého je stránka zobrazena (standardně je nastaveno to samé okno v jakém vznikl odkaz).



Obrázek 21

Stránku můžeme vybrat i mimo aktuální web pomocí ikonek vedle pole URL:



Use your Web Browser to select a page or file - Klepnutím na první tlačítko nám umožní vyhledat požadovanou stránku na WWW pomocí prohlížeče (Microsoft Internet Explorer).



Make a Hyperlink to a file on your computer - Pomocí druhé ikony nalezneme soubor na našem disku mimo aktuální web.



Make a Hyperlink that sends E - mail - Třetí ikona slouží k odkazu na E - mail, v dialogu napíšeme správnou adresu.

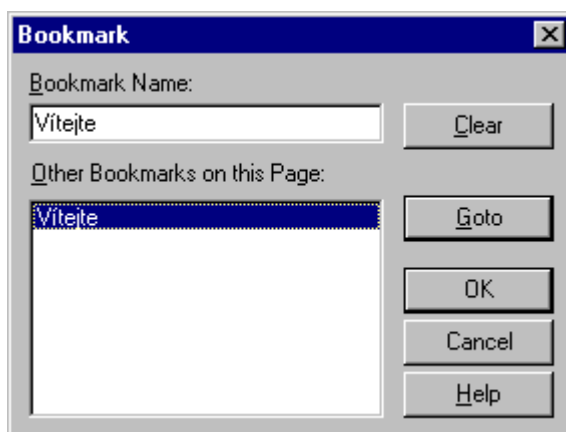


Create a page and link to the new page - Klepnutím na čtvrtou ikonu vznikne odkaz na ještě neexistující stránku. Stránku klasicky otevřeme a můžeme ji vyplnit hned nebo se k ní později vrátit.

Úpravu odkazu provádíme pomocí ikony **Create or Edit Hyperlink** z panelů nástrojů nebo volbou **Hyperlink Properties** z místní nabídky. Zobrazí se ten samý dialog jako při tvorbě odkazu. Překontrolujeme, popřípadě změníme URL a ostatní pole.

4.10 Záložky

Záložky jsou odkazy v rámci jedné stránky. Používáme je při velké rozsahu stránky, souboru, ve kterém se pohybujeme. Záložky jsou například názvy jednotlivých kapitol. Odkaz na záložku je klasický odkaz, pouze místo na stránku okazuje na místo v jedné stránce, dokumentu a je nutné záložku definovat. Vybereme text, který poslouží k definici záložky a zvolíme **Bookmark** z menu Edit (Obrázek 22).



Obrázek 22

- **Bookmark Name** - název záložky,
- **Other Bookmark on this Page** - seznam záložek na stránce,
- **Clear** - odstránění aktuální záložky,
- **Goto** - přesun na označenou záložku v seznamu.

Odkaz na záložku vytvoříme stejně jako klasický odkaz. Označíme text, zvolíme **Create or Edit Hyperlink** a v dialogu ze seznamu Bookmarks vybereme žádanou záložku. Odkaz na záložku můžeme definovat i jinam než do aktuální stránky.

4.11 Obrázky

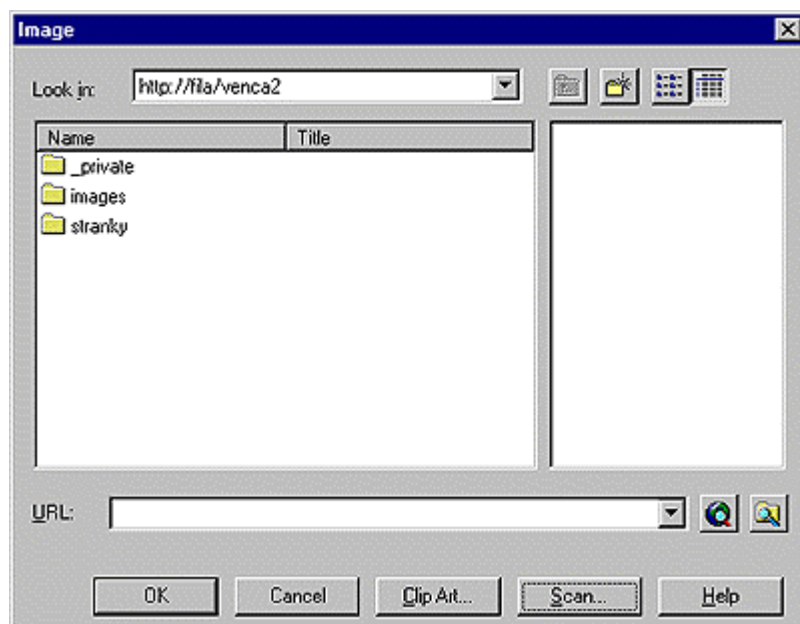
Základním stavebním kamenem WWW stránek je sice text, ale takovéto stránky působí dost jednotvárně a nudně. Jisté zkrášlení nám přináší vkládání obrázků. Ale i to nese svá rizika. Velké obrázky a fotky jsou pěkné, ale potom nabývá stránka na objemu a její natažení do prohlížeče bude trvat příliš dlouho a tím by jsme od naší stránky odradily uživatele s pomalými modemy. Proto musíme vždy zvážit, který obrázek použít, který ne a jak velký si můžeme dovolit. Obrázky můžeme použít jako ikony, odkazy, pozadí stránek, image mapy atd. Do stránek je možné vkládat pouze obrázky ve formátu JPG nebo GIF. Přednost dostávají GIF obrázky, protože tento formát má určité výhody. Není sice tak kvalitní jako JPG, ale je u něj možné nastavení:

- **Transparent** (průhledné pozadí) - tato volba umožní jednu barvu skrýt, tedy bude nastavena jako průhledná, totožná s pozadím,
- **Interlaced** (Prokládané řádky) - tato volba umožní, že se obrázek při načítání prohlížečem neobjevuje od shora, ale celkově. Nejprve vidíme mlhavý obrázek, který se zaostřuje. Výhodou tohoto prokládaného obrázku je, že dříve vidíme obsah.

4.12 Vkládání obrázků

Vložení obrázku provedeme pomocí volby **Image** z menu Insert nebo pomocí panelu nástrojů (Obrázek 23). Obrázek vybereme z aktuálního webu nebo pomocí ikonky vedle URL ho můžeme vložit z disku nebo jiného WWW serveru.

- **Clip Art** - Nemáme-li žádný obrázek k dispozici, pomůže nám bohatá Clip Art Gallery,
- **Scan** - můžeme vlastní obrázek oscanovat.



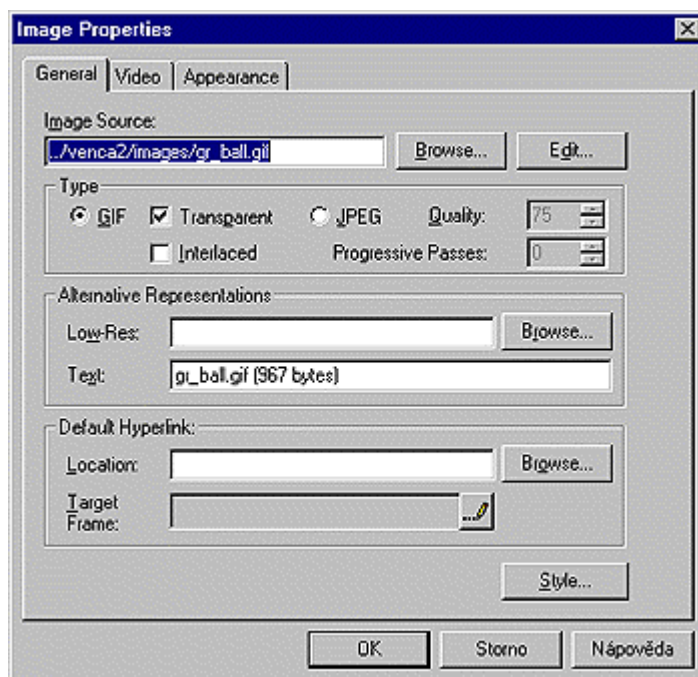
Obrázek 23

Vlastnosti obrázků nastavíme, pokud vybereme obrázek a z místní nabídky zvolíme **Image Properties**. V zobrazeném dialogu nastavíme tři karty.

4.12.1 Karta General

Tato karta obsahuje základní parametry obrázku (Obrázek 24).

- **Image Source** - vložíme cestu k obrázku, kterou najdeme pomocí **Browse**. Volbou **Edit** změníme obrázek.
- **Typ** - popisuje, zda se jedná o GIF nebo JPG. U GIFu nastavíme **Transparent** (průhlednost) a **Interlaced** (prokládaný obrázek). U JPGu můžeme nastavit **Quality** (kvalitu) v rozmezí od 1 - 100.
- **Alternative Representations** - kde specifikujeme náhradní zobrazení, **Low - Res** - nastavíme malý obrázek, který se zobrazí při pomalé zobrazování hlavního obrázku.
- **Text** - zobrazí se při vypnutí nebo pomalém zobrazování obrázku.
- **Default Hyperlink** - toto nastavení je vyplněno, pokud je obrázek odkazem,
- **Target Frame** - vybereme rámeček, do kterého se obrázek zobrazí.



Obrázek 24

4.12.2 Karta Video

Na tuto kartu nastavujeme parametry pro vložení video sekvence. Vložení provedeme volbou **Video** z menu Insert a Active Elements.

- **Video Source** - vložíme cestu k souboru s videosekvencí,
- **Show Controls in Browser** - zaškrtnutím se v prohlížeči zobrazí ovládací prvky k videosekvenci,
- **Loop** - počet opakování,
- **Loop Delay** - doba mezi opakováním videa,
- **Forever** - zaškrtnutím se bude video neustále opakovat,
- **On File Open** - video se spustí při načtení stránky,
- **On Mouse Over** - video se spustí při nastavení kurzoru na obrázek videa.

4.12.3 Karta Appearance

Tato karta dovoluje nastavovat velikost a umístění obrázku, videa, jako je prostorové zarovnání tloušťka výška, okraje.

- **Alignment** - v rozvíracím seznamu nastavíme umístění obrázku a zarovnání textu.
- **Border Thicknes** - tloušťka rámečku kolem obrázku,
- **Horizontal Spacing** - vzdálenost obrázku k nejbližším objektům doleva a doprava,
- **Vertical Spacing** - vzdálenost obrázku k nejbližším objektům nahoru a dolů,
- **Size** - velikost obrázku v bodech, **Width** - šířka, **Height** - výška,
- **Keep Aspect Ratio** - zapnutím této volby se zajistí zachování poměru stran.

Označením nějakého obrázku se automaticky zapne panel Image Toolbar (panel pro operace s obrázky). Na panelu najdeme ikony pro různé přizpůsobení obrázku, která mu dodají působivost.



Rotate Left - otočení doleva o 90°,



Rotate Right - otočení doprava,



Reverse - zrcadlení, převrátí zprava doleva,



Flip - převrácení,



More Contrast - zvýšení kontrastu,



Less Contrast - snížení kontrastu,



More Brightness - Zvýšení jasu,



Less Brightness - Snížení jasů,



Black and White - přeměna obrázku na černobílý,



Washout - potlačí výraznost podkladu, zvýrazní se např. text,



Bevel - 3D tlačítko, vytvoří z obrázku tlačítko,



Resample - upravuje poměr stran po úpravě obrázku,



Restore - návrat změn až k původnímu tlačítku,



Make Transparent - průhledné pozadí, klepneme na ikonu a potom na barvu, která se stane transparentní (průhledná) a nebude se zobrazovat. Transparentní může být jen jedna barva.



Crop - oříznutí obrázku,



Text - touto ikonou vkládáme text do obrázku, který je použitelný jako odkaz.

4.13 Obrázek s odkazy

Jedná se o obrázek, který je rozdělen do určitých částí. Každá samostatně funguje jako odkaz na různé stránky. Každý obrázek může být rozdělen na libovolný počet oblastí. Tyto Image Maps výrazně esteticky vylepšují naše stránky, ale cenou je zvětšení velikosti stránky a tím pomalejší natažení do prohlížeče. Do stránky vložíme obrázek, označíme ho a z panelu nástrojů vybereme tlačítko ve tvaru jaký chceme (kružnice, obdélník, čtverec nebo polygon) a oblast označíme. Automaticky se otevře dialog pro tvorbu odkazu, který nadefinujeme.



Highlight Hotspot - tuto ikonu z panelu nástrojů používáme pro lepší orientaci v odkazech na obrázku. Tato volba zobrazí pouze okraje vyznačených oblastí.

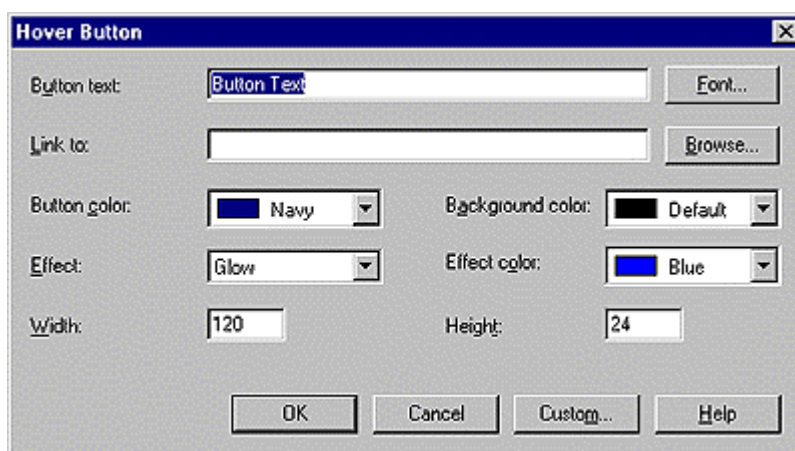
4.14 Vložení aktivních prvků

Aktivní prvky jsou další možností, jak vylepšit naše stránky. Všechny prvky nalezneme v menu Insert a volbě **Active Element**. Do této skupiny patří:

- **Hover Button** - proměnlivé tlačítko,
- **Banner Ad Manager** - inzerát,
- **Marquees** - pohyblivý text,
- **Search Form** - vyhledávací formulář,
- **Hit Counter** - počítadlo,
- **Video**.

4.14.1 Proměnlivé tlačítko

Zvolíme volbu **Hover Button** a vyplníme dialog (Obrázek 25).



Obrázek 25

- **Button Text** - nápis na tlačítku,
- **Link to** - URL adresa, hyperlink,
- **Button Color** - barva tlačítka,

- **Effect** - grafický efekt při nastavení kurzoru myši na tlačítko,
- **Effect color** - barva efektu,

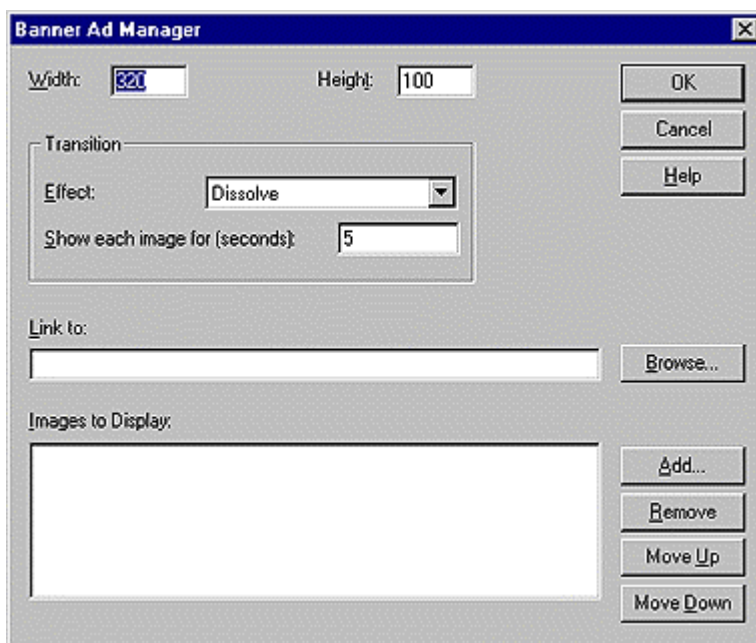
Pomocí tlačítka **Custom** se můžeme přepnout do dialogu, kde se nastavují další parametry:

V oblasti **Play Sound** vybereme zvukovou nahrávku ve formátu wav. Zvolíme, zda zvuk přehraje při klepnutí na tlačítko (**On click**) nebo při přejetí tlačítka kurzorem myši (**On hover**).

V oblasti **Custom Image** vybereme obrázek pro zobrazování na tlačítko (**Button**). V druhém poli nastavíme jiný obrázek, který se bude objevovat při přejetí kurzorem myši (**On click**).

4.14.2 Inzeráty

V současné době jsou inzeráty velmi používané a oblíbené a síť Internet je pro ně naprosto ideální. FrontPage vytváří inzerát pomocí Java appletu. Zvolíme **Banner Ad Manager** z menu Insert a v dialogu nastavíme parametry pro Java applet (Obrázek 26).



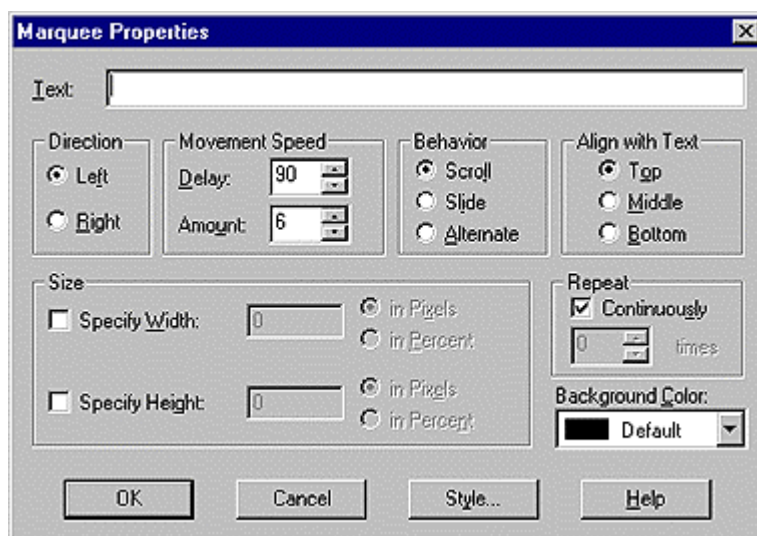
Obrázek 26

- **Effect** - nastavení efektu inzerátu,

- **Show each image for (seconds)** - doba mezi výměnou inzerátů,
- **Link to** - hyperlink,
- **Image to Display** - pomocí **Add** vložíme obrázky, které se budou zobrazovat jako inzeráty (budou se pravidelně vyměňovat).

4.14.3 Pohyblivý text

Pohybující se text má za úkol upoutat pozornost návštěvníka našich stránek. Zvolíme **Marque** po volbě Active Elements z menu Insert (Obrázek 27).



Obrázek 27

- **Text** - do tohoto okna napíšeme zprávu, která se bude pohybovat,
- **Direction** - určíme, zda se text bude pohybovat zleva nebo zprava,
- **Movement Speed** - rychlost pohybu, čím vyšší číslo, tím se text pohybuje pomaleji,
- **Delay** - doba mezi jednotlivými pohyby,
- **Amount** - vzdálenost mezi jednotlivými pohyby,
- **Behavior** - druh pohybu:
 - **Scroll** - dokola,
 - **Slide** - do kraje a pak začne na opačné straně,
 - **Alternate** - od jednoho kraje k druhému,
- **Align Text** - zarovnání textu nahoru, do středu nebo dolů,
- **Size** - rozměr,

- **Repeat** - nastavíme počet opakování nebo **Continuously** (neustálé opakování),
- **Background Color** - barva podkladu.

4.14.4 Vyhledávání

Vyhledávání začíná být aktuální až v tom případě, kdy máme na svých stránkách velké množství informací a chceme zjednodušit a zpříjemnit vyhledávání určitých dat na webu. K tomu využijeme aktivní prvek **Search Form** (vyhledávací formulář). Tento formulář prohledává všechny dokumenty našeho webu a zjišťuje zda se někde zadaný řetězec nebo slovo nachází. Dialog **Search Form Properties** obsahuje dvě karty:

4.14.5 Karta Search Form Properties

Na této kartě nastavujeme, jak má vypadat formulář pro hledání.

- **Label for Input** - text, který bude zobrazen před polem pro zadávání vyhledávacího řetězce,
- **Width in character** - délka pole,
- **Label for „Start Search“ Button** - nápis na vyhledávacím tlačítku,
- **Label for „Clear“ Button** - nápis na tlačítku pro vymazání formuláře.

4.14.6 Karta Search Result

- **Word List to Search** - zadáme, co se bude prohledávat,
- **Score (Closeness of Match)** - kvalita výsledku vyhledávání,
- **File Date** - zobrazí datum a čas poslední aktualizace stránky,
- **File Size (in K bytes)** - zobrazí velikost souboru.

4.14.7 Počítadlo

Sčítá počet přístupů k dané stránce. Zvolíme aktivní prvek **Hit Counter** z menu Insert a vyplníme dialog **Hit Counter Properties**,

- Z nabízených počítadel vybereme, jaký druh chceme,
- **Reset counter to** - nastavíme počáteční hodnoty počítadla,

- **Fixed number of digit** - zadáme pevnou velikost počítadla.

4.15 Tabulky

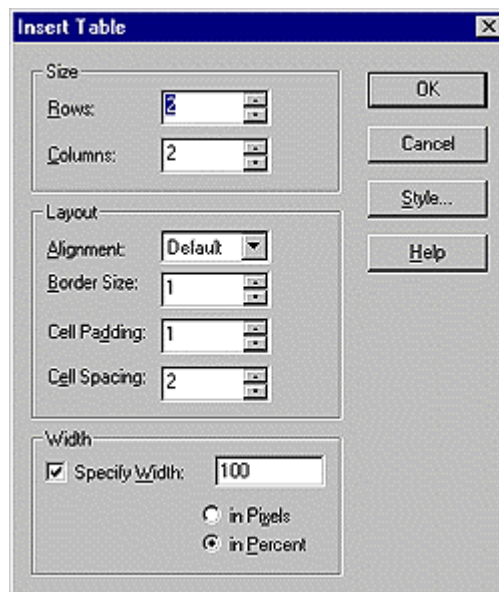
Vytvořit tabulku pomocí HTML je dosti složité a problematické, protože správné vytvoření tabulky vyžaduje značné zkušenosti a trpělivost ve chvíli, kdy v již nepřehledné struktuře nemůžeme najít jeden jediný tag, kvůli němuž se celá tabulka špatně vykresluje.

Naproti tomu vytvořit sebesložitější tabulku ve FrontPage Editoru není složité. Můžeme postupovat některým z následujících způsobů:

1. Vložením tabulky,
2. grafickým vyznačením tabulky,
3. nakreslením tabulky.

4.15.1 Vložení tabulky

Zvolíme **Insert Table** z menu Table a vyplníme dialog. (Obrázek 28).



Obrázek 28

- **Rows** - počet řádků,

- **Columns** - počet sloupců,
- **Aligment** - zarovnání,
- **Border Size** - velikost hrany,
- **Cell Padding** - velikost okrajů uvnitř buňky,
- **Cell Spacing** - velikost mezery mezi buňkami,
- **Specify Width** - můžeme nastavit velikost tabulky v procentech nebo v bodech.

4.15.2 Vytvoření tabulky

Velmi jednoduchým a efektivním způsobem tvorby tabulek je použití ikony **Insert Table** z panelu nástrojů. Jednoduchým tažením myši zvolíme přesně takový rozměr tabulky, který chceme. Jakmile pustíme levé tlačítko myši, tabulka se vloží do stránky.

4.15.3 Kreslení tabulky

Kreslení umožňuje až nová verze FrontPage 98. Ke kreslení je nutné mít zapnutou volbu **Table Toolbar** z menu View nebo zvolit **Draw Table** z menu Table. Tím se otevře panel nástrojů pro kreslení a editování tabulek a můžeme vytvářet novou tabulku.



Draw Table - Tímto tlačítkem se aktivuje tužka pro kreslení. Nejprve vytvoříme obrys tabulky, kterou začneme dále dělit. Umístíme pero do buňky a nakreslíme čáru, která buňku rozdělí.



Erase - guma, pokud chceme nějaké buňky spojit, přejedeme gumou přes dělicí čáru, která se označí a po uvolnění myši bude vymazána,

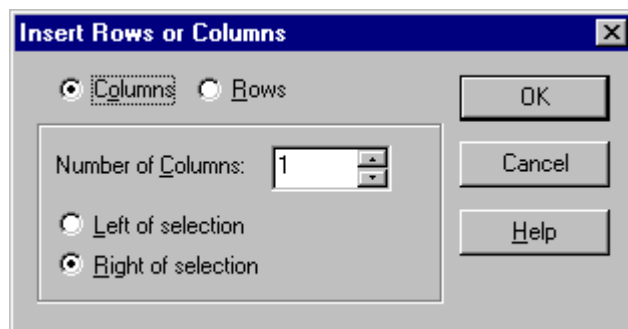


Insert Rows - vkládání řádek,



Insert Columns - vkládání sloupců,

Vložení řádek lze provést také pomocí volby **Insert Rows and Columns** z menu Table (Obrázek 29).



Obrázek 29

V dialogu zvolíme, zda vložíme řádky (**Rows**) nebo sloupce (**Columns**). V poli **Number of Columns** určíme počet vkládaných prvků a specifikujeme, zda se mají prvky vložit nad/vlevo od aktuálního místa (**Above/Left of Selection**) nebo pod/vpravo od aktuálního místa (**Below/Right of Selection**).



Split Cells - rozdělení buňky, stejné jako volba **Split Cells** z menu Table. V dialogu Split cells zvolíme způsob rozdělení tabulky,

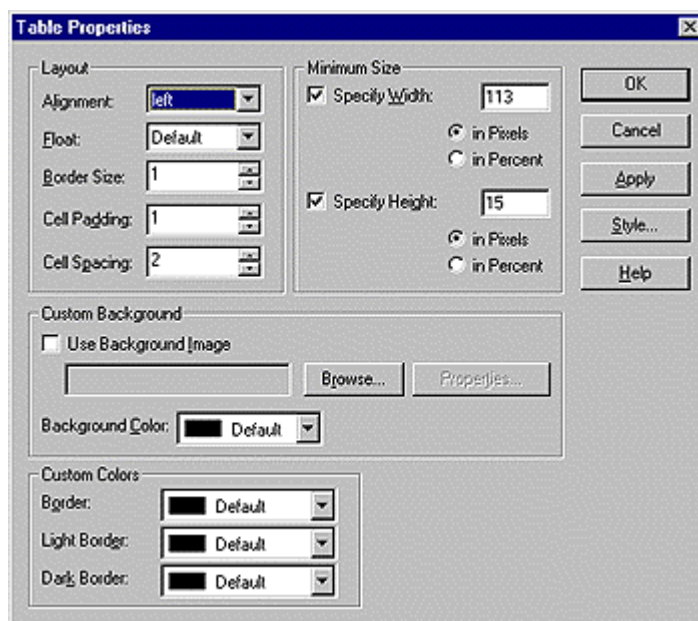


Delete Cells - mazání vybraných buněk,



Merge Cells - spojení vybraných buněk

Pokud budeme chtít hotovou tabulku dále upravovat, z místní nabídky zvolíme **Table Properties** a v dialogu (Obrázek 30) nastavíme vlastnosti určené při vytvoření tabulky, jako velikost pole, mezery mezi buňkami atd. Do pole **Use Background Image** můžeme vybrat obrázek na pozadí tabulky, dále můžeme nastavit samotnou barvu a barvy pro čáry v tabulce.



Obrázek 30

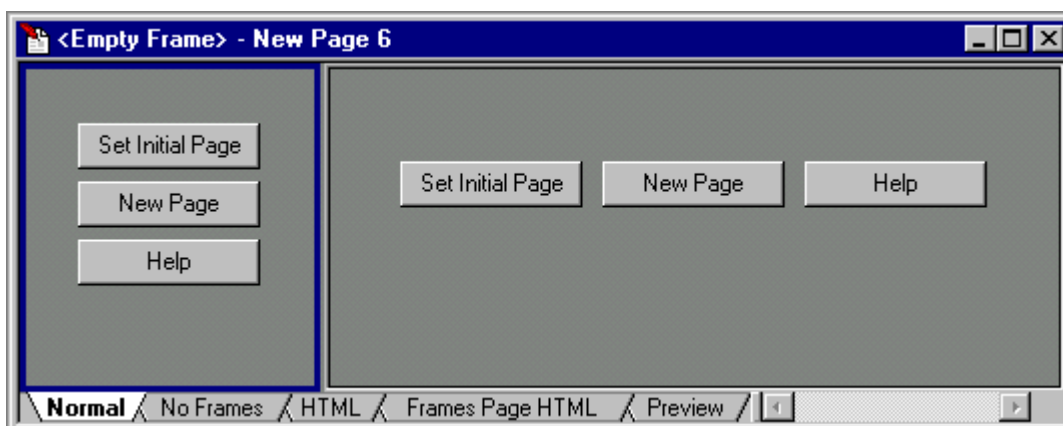
Druhou možností, jak upravit tabulku je vybrat určité buňky z tabulky a upravit je samostatně bez ohledu na zbytek. Jinak postupujeme stejně jako při formátování celé tabulky. Více buněk vyberme tak, že nejprve označíme jednu buňku volbou **Select Cell** z menu Table a další buňky držením Ctrl a současně stisknutím levého tlačítka myši. Z místní nabídky zvolíme **Cell Properties** a dialogu podobném Table Properties navolíme vlastnosti pro vybrané buňky.

Kromě již známých parametrů z Table Properties zde nastavujeme volbu **Cell Spans**, která ukazuje počet spojených buněk v řádku (**Number of Columns Spanned**) a sloupci (**Number of Rows Spanned**). Dále je zde volba **Header Cell**, kterou používáme v případě, že chceme mít vybrané buňky jako hlavičky tabulky.

U každé tabulky můžeme nastavit titulek tabulky - v menu Table zvolíme **Insert Caption** a napíšeme titulek. V místní nabídce pak můžeme zvolit, zda chceme mít titulek nad (**Top of Table**) nebo pod tabulkou (**Bottom of Table**).

4.16 Rámce (Frames)

Rámeček je část obrazovky, do které jsou zobrazovány jiné stránky. Do obrazovky můžeme umístit libovolný počet rámečků jak vertikálně, tak i horizontálně. Použití rámečků může zvýšit přehlednost stránky a vylepšit vzhled. Rámeček definujeme při vytvoření nové stránky, kdy na kartě **Frames** vybereme druh rámečku. Druhou možností je definovat rámeček až po vytvoření nové stránky, kdy z menu **Frame** zvolíme **New Frame Page**. Výběr nám usnadní náhled na budoucí stránku v pravé části okna. Po potvrzení výběru se otevře stránka s požadovaným rozdělením na rámečky (Obrázek 31).



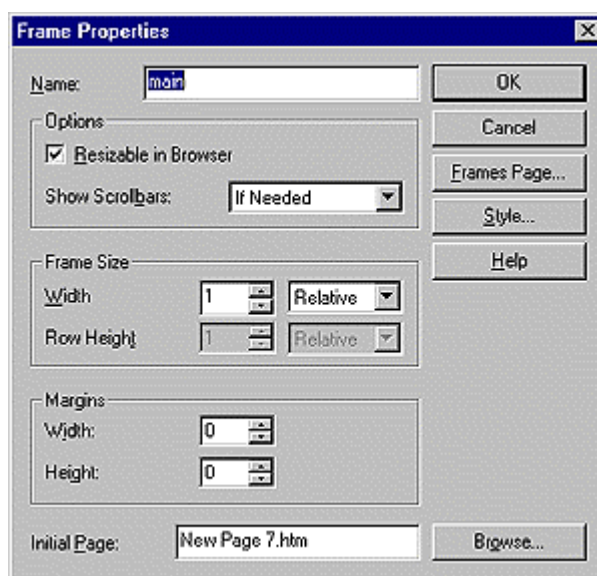
Obrázek 31

- **Set Initial Page** - pomocí tohoto tlačítka vybereme existující stránku z webu, která se zobrazí do okna,
- **New Page** - tlačítko, které v rámci otevře novou stránku,
- **Help** - nápověda (Anglicky).

Vlastnosti nastavujeme na kartě **Frames** v dialogu **Page Properties**, který dostaneme pomocí volby **Frame Page Properties** z menu **Frame**.

- **Frame Spacing** - určuje počet mezer mezi rámečky,
- **Show Borders** - zaškrtnutím se budou objevovat čáry mezi rámečky.

Vlastnosti rámečků nastavujeme ve volbě **Frame Properties** z menu **Frame** nebo z místní nabídky (Obrázek 32).



Obrázek 32

- **Name** - jméno rámce,
- **Show Scrollbars** - volba, kdy se mají zobrazit posuvníky na stránce,
- **Frame Size** - v tomto rámečku můžeme přesně nastavit velikosti rámce,
- **Margins** - v tomto rámečku nastavíme vzdálenost rámce od levého horního okraje,
- **Initial Page** - jméno stránky (souboru).

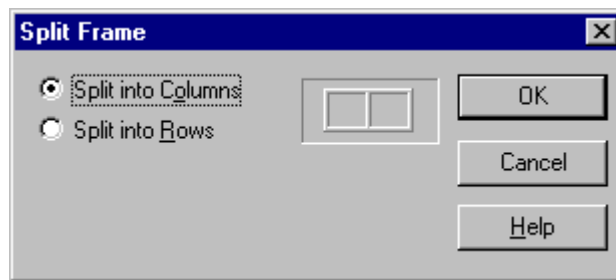
4.17 Ukládání stran s rámci

Při prvním ukládání stránek s rámci budeme nejprve vyzváni k uložení jednotlivých stran. Na konec nám bude nabídnuta k uložení stránka se sadou.

4.18 Rozdělení rámce

FrontPage Editor nám nabízí dvě možnosti pro dělení rámců:

1. Rozdělení pomocí menu - Kurzor umístíme do rámce, který budeme dělit. Z menu Frame zvolíme **Split Frame** (Rozdělit rámeček) a v zobrazeném dialogu (Obrázek 33) vybereme, zda rozdělíme rámeček na dva sloupce nebo řádky.



Obrázek 33

2. Rozdělení pomocí **shortcut** - Umístíme kurzor do okna, kolem něho se zobrazí výrazný rámeček. Umístíme pointer na okraj rámce a stisknutím Ctrl a tažením myši rozdělíme rámeček.

4.19 Zobrazování stránek do rámců

Standardní zobrazování stránek je do toho okna, kde byl definován odkaz. Chceme-li stránku zobrazit do jiného rámce, musíme to při tvorbě odkazu specifikovat. V dialogu **Create Hyperlink** je v poli **Target Frame** nastavena hodnota na Page Default (main) - zobrazení do aktuálního rámce. Kliknutím na tlačítko vedle pole a vybráním jiné položky, změníme položku v poli **Target Setting**. Chceme-li přejít ze stránky s rámcem do stránky bez rámců, zapíšeme `_top` (vybereme Whole Page).

4.20 Komponenty

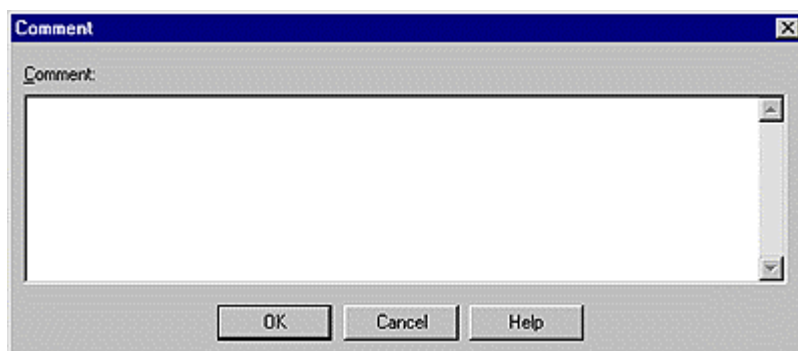
Komponenty jsou již hotové programy, které jsou vloženy do programu FrontPage 98. Bez jakéhokoli programování umožňují doplňovat a oživovat web. Podmínkou používání komponentů je, že na server musí být nainstalovány FrontPage extenze. Na Personal Web Server jsou nainstalovány automaticky. Všechny komponenty nalezneme v menu Insert ve volbě **FrontPage Component** nebo na panelu nástrojů volbou **Insert FrontPage Component**.

- **Comment** - poznámka,
- **Confirmation Field** - zobrazí obsah formuláře,
- **Hit Counter** - počítadlo,
- **Include Page** - vloží stránku do jiné stránky,

- **Insert HTML** - vloží HTML kód,
- **Scheduled Image** - časový obrázek,
- **Schedule Include Page** - časová stránka,
- **Substitution** - vloží na stránku jeden z parametrů webu.

4.20.1 Vložení poznámky (Comment)

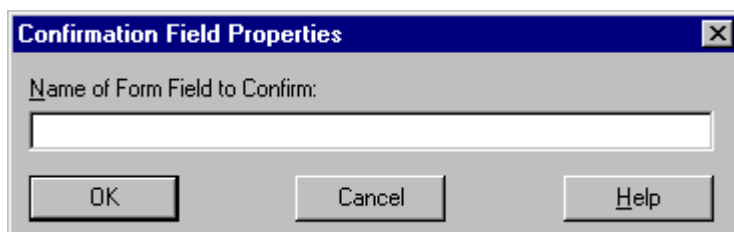
Je to vhodné v případě, kdy potřebujeme sdělit nějakou doplňující informaci spoluautorům stránek. (Obrázek 34). Text je psán v odlišné barvě a je viditelný pouze ve FP Editoru.



Obrázek 34

4.20.2 Potvrzení údaje (Confirmation Field)

Používá se při tvorbě stránek, kde se potvrzuje správnost zadaných údajů. Komponenta **Confirmation Field** zobrazí obsah jednoho prvku formuláře (Obrázek 35).

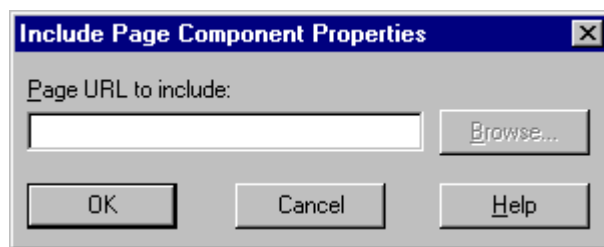


Obrázek 35

- **Name of Form Field to Comfirm** - jméno prvku pole, které chceme potvrdit.

4.20.3 Vložení stránky

Tato komponenta umožňuje vložení jedné stránky do druhé (Obrázek 36).

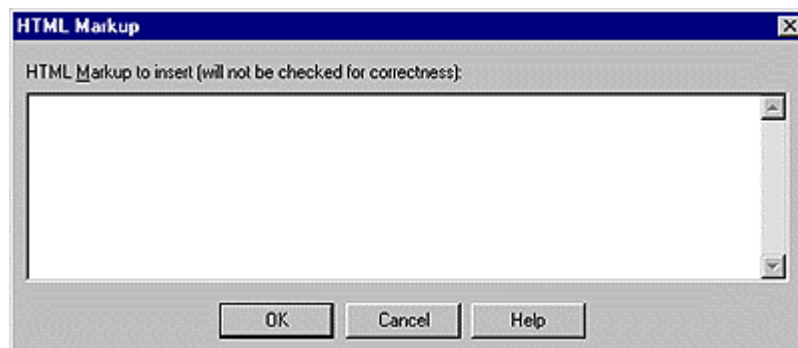


Obrázek 36

- **Page URL to include** - zvolíme jméno stránky, kterou chceme vložit, můžeme vybírat pomocí tlačítka **Browse**.

4.20.4 Vložení HTML kódu

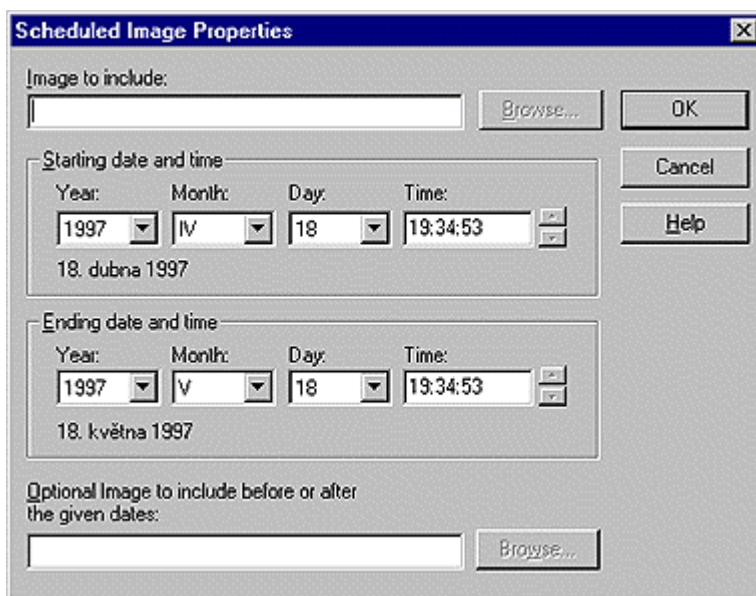
Tato volba slouží ke vkládání HTML kódu (Obrázek37).



Obrázek 37

4.20.5 Vložení časového obrázku (Schedule Image)

Tato komponenta umožňuje vkládat obrázek, který bude v prohlížeči zobrazován jen v určitém období (Obrázek 38).



Obrázek 38

- **Image to Include** - zadáme obrázek, který se bude alternativně zobrazovat,
- **Starting date and time** - začátek období zobrazování,
- **Ending date and time** - konec období zobrazování,
- **Optional Image to include before or after then given dates**- zadáme obrázek, který se bude zobrazovat před a po skončení období hlavního obrázku.

4.20.6 Časová stránka (Scheduled Image Page)

Tato komponenta je podobná předchozí komponentě, pouze místo obrázku vložíme časovou stránku.

4.20.7 Vložení proměnné (Substitution)

Tato komponenta vloží na stránku jeden z parametrů vlastností webu. V zobrazeném dialogu Substitution nastavíme pouze jeden parametr.

- **Substitute with** - vybereme proměnou ze seznamu proměnných webu.

4.21 Formuláře

Formuláře se používají pro odesílání údajů, vyhledávání, naplňování databází. Abychom mohli vytvářet různé druhy formulářů, musíme zapnout **Form Toolbar** z menu View. Zobrazí se panel formulářů, na kterém je šest tlačítek pro šest různých formulářů:

1. **One-Line Text Box** - formulář obsahuje pouze jeden řádek,
2. **Scrolling Text Box** - formulář textového pole s posuvníkem,
3. **Check Box** - zaškrtačkové pole,
4. **Radio Buttons** - formulář pro skupinovou volbu,
5. **Drop-Down Menu** - formulář na rozvírací seznam,
6. **Push Button** - tlačítko.

Druhou možností, jak vkládat do stránek různé formuláře je vybírat je příslušnou volbou z menu Insert ve volbě **Form Field**.

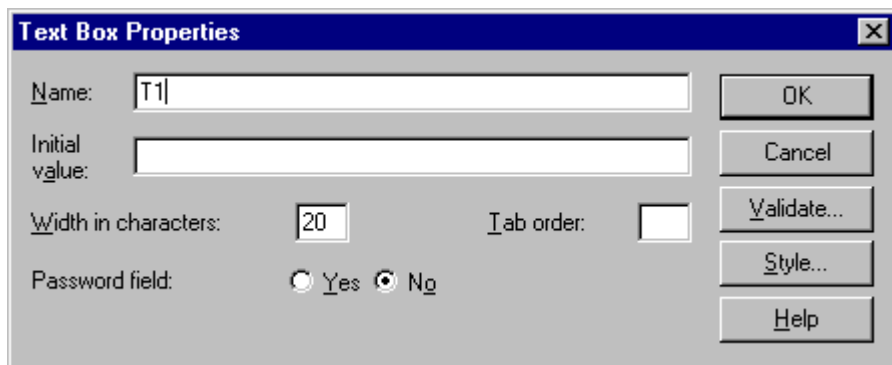
Současně s vložení prvku formuláře FronPage 98 vkládá dvě tlačítka pro práci s formulářem:

1. **Submit** - odeslat,
2. **Reset** - vymazat formulář.

4.21.1 Textové pole (One-line Text Box)



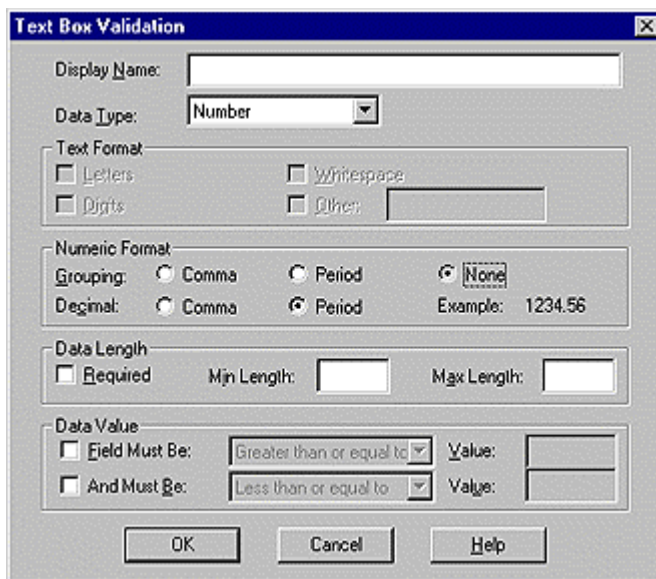
Textové pole slouží pro zadávání jednotlivých polí formuláře. Dvojitým poklepnutím získáme zobrazení dialogu **Text Box Properties**, kde nastavíme všechny vlastnosti formuláře (Obrázek 39). Jako název pole musíme užívat pouze písmena, číslice a podtržítka.



Obrázek 39

- **Name** - název textového pole,
- **Initial value** - výchozí hodnota, která bude nastavena,
- **Width in characters** - délka textového pole,
- **Tab order** - určuje pořadí prvku,
- **Password field** - pokud vybereme volbu **Yes**, budou se při vyplňování objevovat hvězdičky místo správného hesla,

Pomocí volby **Validate** ošetříme vstupních dat. Po stisknutí tohoto tlačítka se zobrazí dialog **Text Box Validation**, kde nastavíme parametry (Obrázek 40).



Obrázek 40

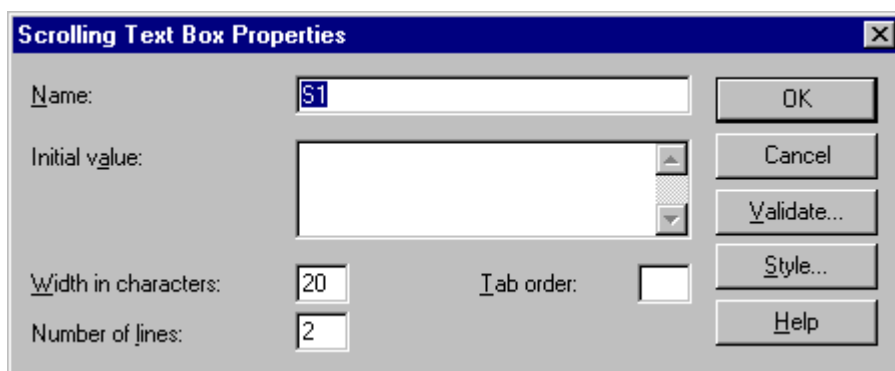
- **Display Name** - název textového pole,

- **Data Type** - typ vstupních dat, jaký typ vyberme, podle toho se zpřístupní pole,
- **Text Format** - aktivní, pokud jsme vybrali Text v poli **Data Type**, určíme znaky, jaké lze zapisovat do textového pole,
- **Number** – aktivní, pokud jsme vybrali typ Number, vybereme symbol oddělující tisíce (**Grouping**) a symbol pro desetinou čárku (**Decimal**),
- **Data Length** - kontroluje počet vkládaných znaků, **Required** znamená, že pole nesmí zůstat nevyplněné, dále nastavíme minimální (**Min Length**) a maximální délku (**Max Length**),
- **Data Value** - jedna nebo dvě podmínky pro hodnotu pole.

4.21.2 Textové pole s posuvníkem (Scrolling Text Box)



Tento formulář se používá pro posílání rozsáhlých textů. Dvojným poklepnutím se zobrazí dialog **Scrolling Text Box Properties** a v něm nastavíme parametry formuláře (Obrázek 41).



Obrázek 41

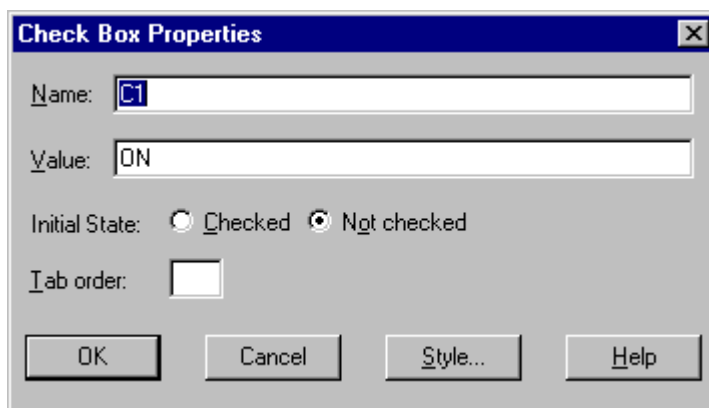
- **Name** - název pole,
- **Initial value** - výchozí hodnota,
- **Width in character** - šířka pole,
- **Number of Lines** - výška pole,
- **Tab order** - pořadí prvku mezi ostatními prvky formuláře,
- **Validate** - touto volbou nastavíme formát vstupních dat. Dialog je stejný jako u jednoduchého textového pole.

4.21.3 Zaškrťovací pole (Check Box)



Tento formulář nabízí volbu Ano a Ne. V dialogu **Check Box Properties** nastavíme parametry (Obrázek 42).

- **Name** - název prvku,
- **Value** - výchozí hodnota,
- **Initial State** - nastavíme, zda má být výchozí nastavení zaškrtnuto (**Checked**) nebo ne.
- **Tab order** - pořadí mezi ostatními prvky.

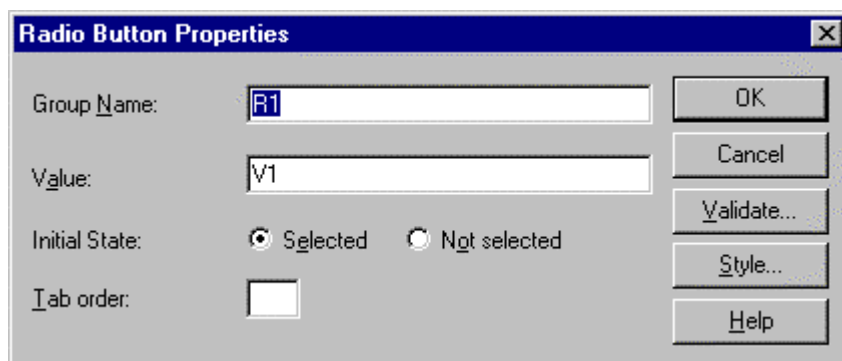


Obrázek 42

4.21.4 Skupina voleb (Radio Button)



Z tohoto formuláře lze vytvořit skupinu přepínačů, ze kterých smí být zapnut jen jediný. Přepínače, které mají stejný **Group Name** patří do stejné skupiny. V dialogu **Radio Button Properties** nastavíme parametry (Obrázek 43).



Obrázek 43

- **Group Name** - název skupiny, jen jedna volba ze skupiny může být zaškrtnuta,
- **Value** - výchozí nastavení,
- **Initial State** - zda má být výchozí nastavení zobrazeno,
- **Tab order** - pořadí prvku,
- **Validate** - zobrazí se dialog, v poli **Required** můžeme zatrhnout, že pole nesmí zůstat nevyplněné.

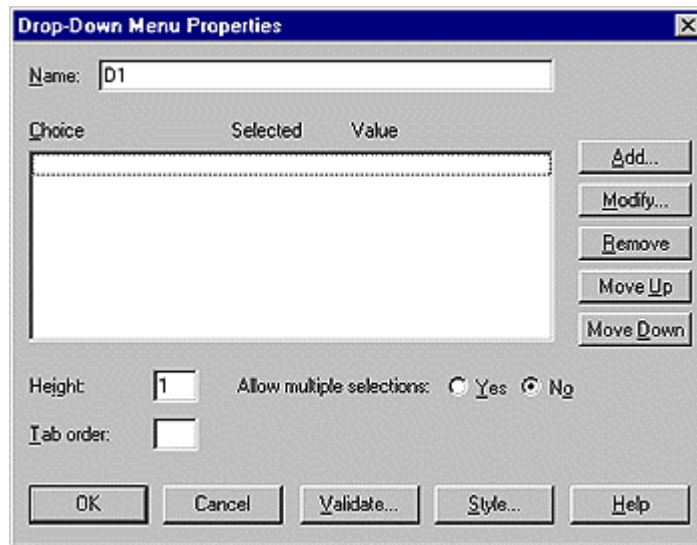
4.21.5 Rozvírací seznam (Drop-Down Menu)



V tomto formuláři uživatel vybírá z omezeného množství známých hodnot. V dialogu **Drop-Down Menu Properties** nastavíme parametry (Obrázek 44).

- **Name** - název prvku,
- **Choice** - seznam nabídek a vrácených hodnot,
- **Height** - výška rozvíracího seznamu,
- **Allow multiple selection** - zaškrtnutí **No** znamená, že může být vybrána pouze jedna hodnota z rozvíracího seznamu,
- **Validation** - zobrazí se dialog **Drop-Down Menu Validation**, kde můžeme zaškrtnout volbu **Data Required** (jedna nabídka musí být vybrána) a **Diallow First Item** (zakáže vybrání první ze seznamu).
- **Add** - přidá novou položku do seznamu. Do položky **Choise** napíšeme jméno nabídky a po zaškrtnutí **Specify Value** zadáme speciální hodnotu, která bude zobrazena,
- **Remove** odstranit nabídku,
- **Modify** - změnit nabídku,
- **Move Up** - posune nabídku o jedno místo nahoru,

- **Move Down** - posune nabídku o jedno místo dolů.

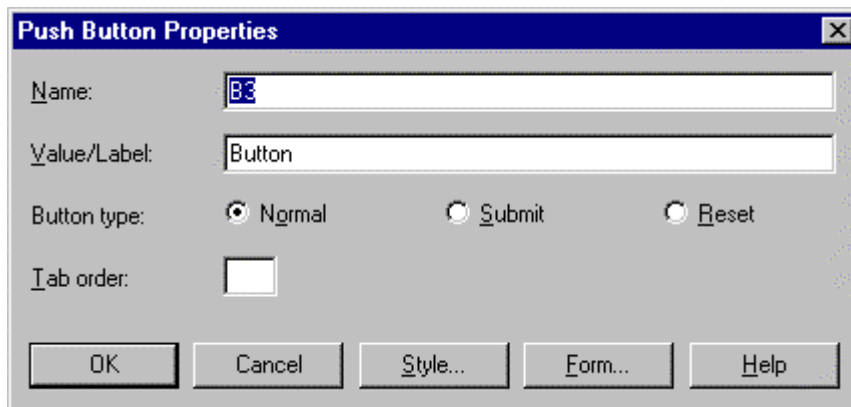


Obrázek 44

4.21.6 Tlačítko (Push Button)



Toto tlačítko zprostředkovává určitou činnost (např. odeslání formuláře). V dialogu **Push Button Properties** nastavíme parametry tlačítka (Obrázek 45).



Obrázek 45

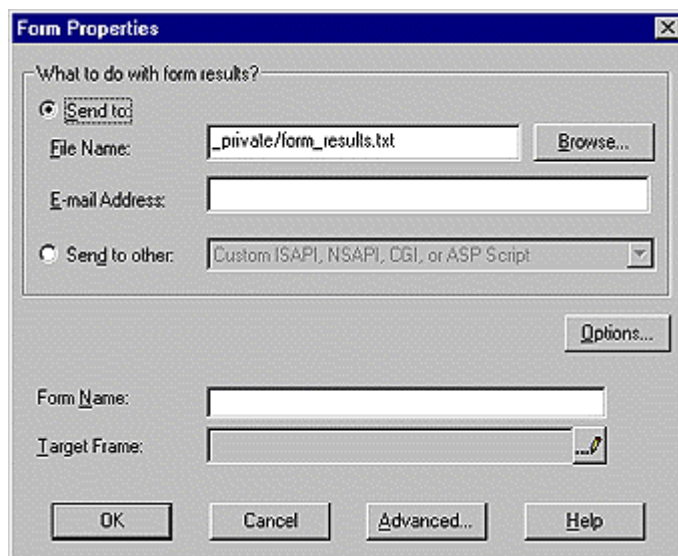
- **Value/Label** - nápis na tlačítku,
- **Button type** - akce, kterou bude tlačítko provádět,
- **Form** - zobrazí se dialog **Form Properties**, kde nastavíme, jak se budou údaje zpracovávat.

Dvojitým klepnutím můžeme dostat i dialog pro nastavení parametrů automaticky vložených tlačítek (**Submit** a **Reset**), což jsou vlastně dva Push Buttony.

4.22 Zpracování údajů z formuláře

Aby mělo vytváření formulářů smysl musíme nastavit parametry, jak z něj zpracovávat údaje. Můžeme je například ukládat do souborů, umísťovat na ASP stránku, zpracovávat pomocí scriptů nebo posílat na E-mailovou adresu. Potřebné parametry nastavíme volbou **Form Properties** z místní nabídky (Obrázek 46).

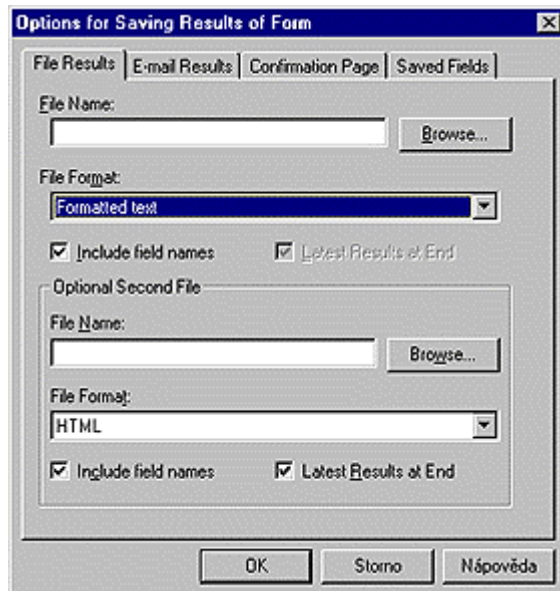
- **Send to** - vybereme soubor, do kterého se údaje uloží nebo je můžeme odeslat na E-mailovou adresu,
- **Send to other** - údaje můžeme zpracovávat pomocí scriptů,
- **Form Name** - zapíšeme jméno formuláře, jestliže jsme použily Custom handler,
- **Target Frame** - název rámce.



Obrázek 46

4.22.1 Karta File Result

Tato karta je vyplněna, pokud údaje z formuláře pošleme do souboru (Obrázek 47).



Obrázek 47

- **File Name** - cesta k vybranému souboru,
- **File Formát** - z rozvíracího seznamu vybereme formát uložení do souboru,
- **Include Field Names** - po zaškrtnutí této volby jsou do souboru spolu s údaji zapsány i jména prvků formuláře,
- **Latest Result as End** - nabídka je přístupná, pokud jsme jako výstupní formát zvolili HTML. V tomto případě je poslední informace uložena na konci souboru,
- **Optional Second File** - pole v této části vyplňujeme, pokud chceme použít údaje z formuláře ještě pro jiné zpracování.

4.22.2 Karta E-mail Result

Tuto kartu vyplníme, pokud údaje z formuláře posíláme na E-mailovou adresu.

- **E-mail Adress to Receive Result** - E-mailová adresa příjemce údajů,
- **E-mail Format** - zadáme formát zasílaných údajů,

- **Include Field Names** - zaškrtnutím této volby jsou spolu s údaji zaslány i prvky formuláře,

4.22.3 Karta Confirmation Page

Tato karta definuje zobrazování potvrzovací stránky.

- **URL of confirmation page (optional)** - zapíšeme adresu potvrzovací stránky, která bude zobrazena pouze v případě úspěšného zpracování formuláře na serveru.

4.22.4 Karta Saved Fields

V seznamu určíme, které údaje z formuláře a v jakém pořadí se budou předávat.

- **Form Field to Save** - jména polí formuláře, jsou předávána v pořadí v jakém byla zapsána do seznamu,
- **Additional Information to Save** - vybereme položky, které budeme dále potřebovat.


4.23 Rozšiřující možnosti

FrontPage 98 reaguje na vznik nových metod pro vytváření WWW stran. V současné době neexistuje prakticky nic, co by FrontPage nedokázal. Scripty, Java applety a další vkládáme pomocí tlačítek na panelu **Advanced Toolbar**, který zapneme v menu View. Druhou možností je vybírat volbu těchto komponentů z menu Insert pod volbou **Advanced**.


FrontPage podporuje pět rozšiřujících možností:

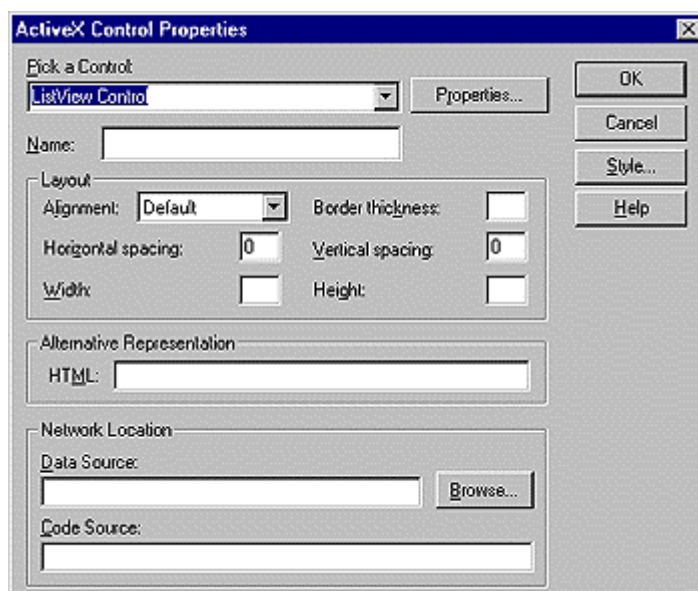
1. Doplnění **HTML** (Insert HTML),
2. Vložení **activeX control** (Insert ActiveX Control),
3. Vložení **java appletu** (Insert Java Applet),
4. Vložení **plug-inu** (Insert Plug-In),
5. Vložení **scriptu** (Insert Script).

4.23.1 Doplnění HTML (Insert HTML)

 I když FrontPage v současné době podporuje prakticky všechny možnosti HTML, nemůže přeci jen aktuálně reagovat na vznik nových komponentů a programů v HTML. Proto je zde dána možnost psát zdrojový HTML text.

4.23.2 ActiveX Control

 Pomocí této ikony vkládáme do webu softwarové produkty, které nejdou v HTML vytvořit. Například zobrazovat text v různých velikostech, generovat časové události, zobrazovat dokumenty z MS Wordu tak, jak byli vytvořeny atd. Tyto programy jsou vytvářeny pomocí programovacích jazyků C++, Visual Basic, Visual FoxPro, Delphi a jiných. Potřebné parametry nastavíme v dialogu **ActiveX Control Properties** (Obrázek 48).




Obrázek 48

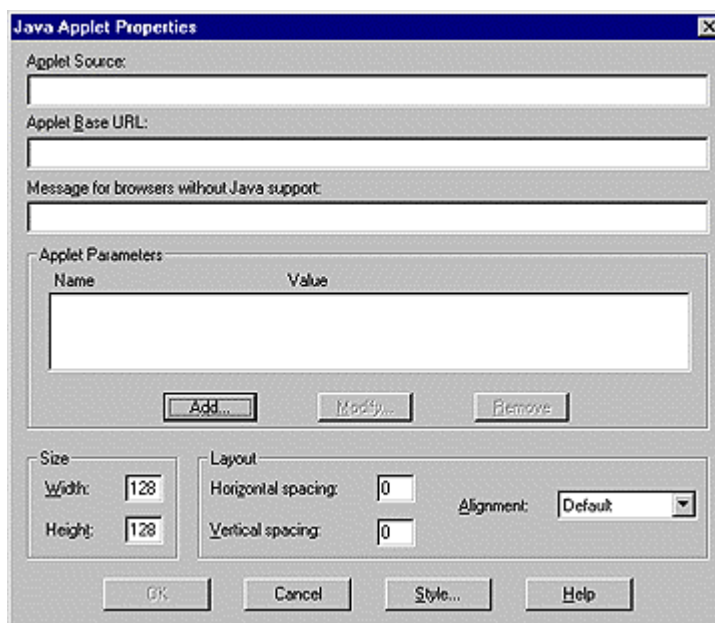
- **Pick a Control** - z rozvíracího seznamu vybereme jednu položku,
- **Properties** - nastavení vybraného ActiveX Control,
- **Name** - jméno komponentu,
- **Layout** - v této části nastavíme velikost zobrazovaného komponentu, jeho rámeček, zarovnání,

- **Alternative Representation** - do tohoto pole vložíme text, nebo HTML kód, který se zobrazí v prohlížeči, který neumí s programy ActiveX Control pracovat.

4.23.3 Java applet

 Tyto aktivní komponenty jsou vytvářeny v programovacím jazyce Java, který je definován speciálně pro Internet. Parametry se nastavují v dialogu Java Applet Properties (Obrázek 49).

- **Applet Source** - napíšeme jméno zdrojového souboru v jazyce Java,
- **Applet Base URL** - URL adresář, kde se nachází Java Applet,
- **Message for Browser without Java Support** - text nebo HTML kód, který se zobrazí v prohlížeči, který nepodporuje java applety,
- **Applet Parameters** - můžeme nastavit parametry appletu,
- **Size** - nastavení velikosti appletu,
- **Layout** - nastavení mezer a zarovnání.

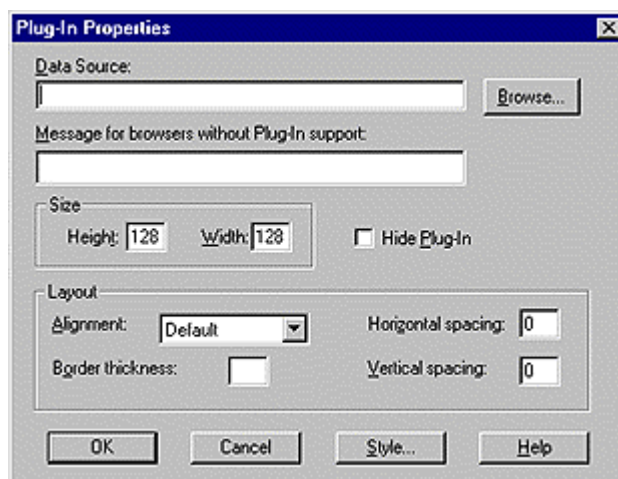


Obrázek 49

4.23.4 Plug-In



Jedná se o softwarové komponenty, které dávají našim stránkám nové možnosti. Parametry nastavujeme v **Plug-In Properties** (Obrázek 50).



Obrázek 50

- **Data Source** - napíšeme umístění komponenty Plug-In,
- **Message for browsers without Plug-In suport** - zapíšeme text nebo HTML kód, který se zobrazí v prohlížeči bez podpory Plug-Inů.
- **Size** - velikost okna,
- **Hide Plug-In** - zaškrtnutím této volby skryjeme komponentu,
- **Layout** - nastavíme okraje a zarovnání.

4.24 Dynamické HTML

Jedná se o doplnění webových stránek o inovační možnosti, které podporuje nová verze Microsoft Internet Explorer 4.0. Dynamické HTML umožňují reagovat na činnost uživatele bez spuštění programů na serveru.

Můžeme například:

- Animovat obrázek nebo text,
- skrýt obrázek nebo text na určitou dobu, nebo do provedení určité akce,
- Vytvořit vývěsku, která se automaticky obnovuje,
- zpracovávat formuláře do databáze a na stránky vkládat obsah databáze.

Dynamické HTML nevyžadují žádnou speciální podporu, obsahuje všechny nutné styly. Podporuje je Internet Explorer 4.0 a i jiné prohlížeče. Pracuje spolehlivě s ActiveX prvky a jinými vloženými objekty, ale můžeme použít i aplikace a ovládací prvky.

4.25 Animace

Vybereme text nebo obrázek, který chceme animovat. Z menu Format zvolíme **Animation** a potom typ animace. V programu FrontPage lze nastavit různé druhy animace (např. text se skládá po odstavcích, slovech, obrázky se zavedou shora, zleva). Pokud chceme změnit nastavení zvolíme **Page Transition** z menu Format. V zobrazeném dialogu nastavíme požadované změny a čas na provedení změny (**Duration**).

4.26 Kanály

Vytvářet a udržovat vše potřebné pro to, aby kanál dobře fungoval není sice až složité, mnohdy ale příliš únavné. FrontPage v sobě zahrnuje i tzv. kouzelníka (**Channel Definition Wizard**), který umí podle odpovědí na několik otázek přesně podle toho, jak si jej představujeme. FrontPage dokáže tento kanál celkem jednoduše udržovat a spravovat, což může ušetřit spoustu času.

4.27 Chanel Defination Wizard

Tento průvodce připraví všechny potřebné kroky k vytvoření kanálu a CDF souboru. Kanál můžeme označit logem o rozměru 80 × 32 pro identifikaci kanálu a ikonou o rozměru 16 × 16 pro označení stran v kanálu. Ve FrontPage Exploreru zvolíme v menu Tools **Define Channel** a začneme definovat kanál. Všechny kroky jsou popsány v angličtině, po vyplnění všech dialogů a všech údajů, klepneme na Tlačítko **Save** a vše uložíme do souboru s formátem CDF.

4.28 Integrace databáze

FrontPage 98 umožňuje zpracovávat údaje z databáze a umísťovat je na naše stránky nebo zpracovávat údaje z formuláře do databáze. Používá k tomu příkazy SQL, které posílá na ODBC databázi, která je dostupná z našeho web serveru. Výsledek zpracování je použit v **custom form handleru** (ASP) pro generování stránky zobrazené v počítači. Stránka se podobá HTML stránce, je však rozšířena o script, který se provede na straně web serveru a slouží k zajištění komunikace s databází a ke generování HTML stránky zobrazující výsledek. Chceme-li používat stránky, musíme na web server doinstalovat podporu ASP.

Nejprve musíme nastavit u adresáře, ve kterém je stránka uložena, povolení **execute**. To nastavíme ve FrontPage Exploreru, z místní nabídky zvolíme **Properties** a v zobrazeném dialogu zaškrtneme volbu **Allow script or program to be run**. Potom musíme nastavit ODBC DSN (nastavení databáze) ve Windows.

Když vše nadefinujeme můžeme přistoupit k definování pomocí průvodce. V menu Insert, pod volbou Databáze, zvolíme **Database Region Wizard** a v něm postupně vyplníme všechny volby. V prvním dialogu definujeme spojení s databází. Napíšeme jméno systémového DSN, případně i jméno a heslo. V dalších dialogích vypíšeme SQL příkaz a vybereme jména polí, která se mají zobrazit. Pokud chceme data z databáze zobrazit do tabulky, v poslední obrazovce zaškrtneme volbu **Show the Query In Table**.

5. Praktická část

V mé praktické části diplomové práce jsem se zaměřil na ukázkou některých možností produktu firmy Microsoft, programu FrontPage 98. Vše jsem zahrnul do domovských stránek počítačové firmy Václav Šach. Na serveru fila, který byl instalován společně s celým programem FrontPage jsem vytvořil web s názvem Sach. Dříve než jsem začal s tvorbou vlastních stránek jsem si rozvrhl umístění jednotlivých stránek obrázků a dalších souborů. Kromě adresářů **_private** (pro indexové soubory) a **image** (pro obrázky a fotky), které jsou vloženy automaticky jsem vytvořil adresář stránky pro ukládání všech vytvořených stránek. Výjimkou je hlavní stránka (Home Page), která je uložena v rootu.

5.1 Home Page

Home Page, neboli domovská stránka je první, co návštěvník našeho webu uvidí, proto by měla být udělána velmi pozorně a přehledně, aby každého upoutala. Ne vždy velké množství obrázků, hudba a jinak přeplněná stránka přiláká více uživatelů. V tomto případě většinou neplatí „čím více, tím lépe“, protože zbytečně hodně vyplněná stránka působí neesteticky a natahování do prohlížeče bude trvat příliš dlouho, což odradí uživatele s pomalým modemem.

Moje home page je rozdělena do dvou rámců (frames). Toto rozdělení jsem uskutečnil již při vzniku stránky. V levém, menším rámci je umístěno několik tlačítek, které slouží jako odkazy na další stránky. Tlačítka jsem vytvořil pomocí aktivního elementu Hover Button a v dialogu jsem nastavil parametry pro velikost tlačítek, fonty, barvy, dále barevný efekt při přejetí tlačítka kurzorem myši. Pod tlačítka jsem vložil počítadlo (Hit Counter) pro sčítání přístupů k této stránce. V dialogu FrontPage Komponent Properties jsem vybral jedno z nabízených počítadel a napevno nastavil jeho velikost a počáteční hodnotu. V pravém rámci by na první pohled mělo upoutat logo, které jsem vložil ve formátu GIF. Pod ním se nachází oficiální uvítání návštěvníků na firemní stránce: Uvítání „Vážení návštěvníci“ jsem vložil jako pohyblivý text (Marquee) z menu Insert. Nastavil jsem potřebné parametry, jako rychlost a druh pohybu, velikost pruhu, zapsal požadovaný text. Důležitou součástí každé webu by měla být adresa firmy. Tu jsem umístil pod uvítací text, zvýrazil barvou a oddělil horizontálními čarami (Horizontal Line). Pro zakončení stránky jsem zvolil datum poslední editace, který se automaticky při každé opravě obnovuje. Součástí datumu může být i čas

editace, což mi připadalo velmi zbytečné. Home page doplňuje aktuální datum a čas, který funguje na základě jednoduchého Java scriptu.

5.2 Další stránky

Další stránky obsahují jiné zajímavé informace. Vytvořil jsem například stránku s odkazy na vyhledávací služby, časopisy, média a na několik jiných serverů. Důležitým odkazem je nabídka firmy na své zboží, kterou jsem vytvořil ve formě tabulky. V levém rámci je dále odkaz na stránky s tiskárnami OKI, které tato firma dodává. Nedílnou součástí je tlačítko E-mail pro zkontaktování či zaslání dotazu.

Toto byl velmi stručný popis jednoduché aplikace vytvořené v programu FrontPage 98. Počítá se s tím, že celý vytvořený web se bude nadále měnit a vyvíjet. Mou snahou nebylo vytvořit dokonalý web, pouze ukázat některé možnosti, různé aplety nebo scripty, které je FrontPage schopen vytvořit nebo vložit.

6. Závěr

Celou diplomovou práci jsem zaměřil na zkoumání možností programu FrontPage 98. Všechny své poznatky jsem přehledně zapsal do jakési učebnice, která usnadní orientaci v programu FrontPage 98 a umožní snadno vytvořit a publikovat své internetovské stránky. V práci jsem popsal jednotlivé kroky od nejjednodušších, jako otevření nového webu, nové stránky, až po vkládání komponentů, vytváření kanálů, používání formulářů a databází. Většina kroků je doplněna dialogem, který vyplňujeme při definování parametrů.

Tento program je určen jak laikům, kteří se s internetem seznamují, tak i pro profesionální programátory. Pro laiky je program ideální, protože stejně jako má práce je velmi jednoduchý, ale přesto dokáže vytvářet dokonalé WWW stránky, navíc bez jakýchkoliv znalostí HTML kódu. Profesionálům může FrontPage 98 posloužit na vytvoření hrubého webu, který pak snadno zedituje v HTML kódu. Pro tyto lidi bude má práce skoro zbytečná, neboť se jim bude zdát zbytečně jednoduchá.

Diplomová práce popisuje FrontPage 98 betaverzi, proto se v ní budou nacházet určité rozdíly s originální verzí. Jak jsem zjistil, tyto rozdíly jsou jen velmi minimální, proto může velmi dobře posloužit ke studiu a práci s plnou verzí.

Seznam použité literatury

- [1] Nelson, S.L.: Microsoft FrontPage 98 - Na první pokus, Cpress, Praha 1998
- [2] Peterka, J.: Co nabízí Internet, časopis TelNet, 4/97, zvláštní příloha
- [3] Plecháč, V.: Microsoft FrontPage 98, Gcomp, Praha 1997
- [4] Sedlář, R.: FrontPage 98 bez konkurence, časopis COMPUTER, 5/98, str. 54-55