

Spis treści

Wstęp	13
CZĘŚĆ I JĘZYK SIECI	17
Rozdział 1 Wprowadzenie do HTML5	19
Tworzenie przy pomocy znaczników: przegląd	20
Wprowadzanie nowych elementów HTML5	21
Korzystanie z kontynuowanych znaczników z HTML4	23
Pomijanie lub zastępowanie niekontynuowanych znaczników	27
Wybieranie przeglądarki interpretującej HTML5	28
Mozilla Firefox	29
Google Chrome	30
Opera	32
Apple Safari	32
Microsoft Internet Explorer 9	33
Przegląd różnych wyświetleń	34
Do dzieła!	35
Rozdział 2 Znajomość znaczników HTML5	37
Parsowanie kodu	38
Znajomość HTML5 i związanych z nim plików	38
Dowiadujemy się, które pliki działają w sieci	40
Dowiadujemy się, jak działają znaczniki	41
Zaczynamy od podstawowych znaczników HTML	41
Opisywanie strony za pomocą znaczników	42
Rozpoznawanie części znacznika	43
Znajomość roli znacznika komentarza	45
Zagnieżdżanie znaczników	48
Do dzieła!	50
Rozdział 3 Znaczniki tekstowe i odrobina CSS3	53
Podstawy	54
Trochę więcej organizacji	55
Zastanówmy się nad strukturą	57
Dodajmy więcej struktury HTML5	59
Dodawanie stylu tekstowi za pomocą CSS3	62
Nadawanie stylu elementom HTML5 za pomocą właściwości CSS3	62
Tworzenie klas CSS3 i identyfikatory	69
Do dzieła!	73

Rozdział 4	Praca z wartościami kolorów	75
	Znajomość kolorów RGB	76
	Używanie nazw	76
	RGB i wartości procentowe HSL	77
	Ustawianie RGB za pomocą liczb całkowitych	80
	Ustawienia heksadecymalne: myślenie jak Twój komputer	81
	Dodawanie kolorom przejrzystości	84
	Tworzenie schematu koloru	86
	Z koloru podstawowego	86
	Z obrazu	87
	Integrowanie Twojej palety kolorów z Twoją stroną	88
	Do dzieła!	90

CZĘŚĆ II STRONY, WITRYNY I PROJEKTY 93

Rozdział 5	Tworzenie strony	95
	Ustawianie bazy startowej	96
	Dodawanie witrynie charakteru za pomocą metadanych	97
	Kiedy skrypt jest potrzebny	98
	Projektowanie za pomocą sekcji	100
	Porządkowanie zawartości Twojej strony	104
	Akapity, podziały i listy	104
	Grupowanie bez dzielenia	108
	Rysunki i podpisy	111
	Organizacja plików	113
	Odwołania do obrazków i ich organizacja	113
	Odniesienie bezwzględne	113
	Odniesienie względne	114
	Do dzieła!	116
Rozdział 6	Wyświetlanie danych w tabelach	117
	Właściwości tabeli CSS3 dla HTML5	118
	Tabele i dane tabelaryczne	121
	Podstawowe elementy tabeli	121
	Nadawanie stylu tabeli	122
	Dodawanie obramowania za pomocą CSS3	123
	Oddzielanie danych za pomocą kolorów tła	125
	Tabele złożone	127
	Korzystanie z atrybutów rowspan i colspan	128
	Praktyczne rozpiętości w tabelach	130
	Do dzieła!	133
Rozdział 7	Wszystko o odnośnikach	135
	Element link i jego główne atrybuty	136
	Alternatywne arkusze stylów	136
	Ikony odnośników	139
	Wstępne pobieranie	140
	Inne atrybuty odnośnika	141

Odnosińniki strony	141
Więcej o atrybucie rel	142
Kotwice strony i identyfikatory	145
Cele	148
Korzystanie z elementu iframe	150
Zagnieżdżanie stron internetowych	151
Do dzieła!	153
Rozdział 8 Strategie nawigacji	155
Nawigacja w sieci	156
Nawigacja projektanta i użytkownika	156
Nawigacja globalna	157
Korzystanie z JavaScriptu do wzywania strony z odnośnikiem	163
Tworzenie spójności	165
Nawigacja pionowa i pozioma	167
Zastosowanie pseudoklas CSS3	167
Znajomość mechanizmów HTML5 w nawigacji pionowej	169
Korzystanie z ikon grafiki w nawigacji	172
Jednostronicowe witryny internetowe z pływającymi ramkami	172
Odwoływanie się do grafiki	173
Tworzenie i wykorzystywanie miniatur	173
Korzystanie z pływających ramek na urządzeniach przenośnych	175
Do dzieła!	176
CZĘŚĆ III MEDIA W HTML5	179
Rozdział 9 Grafika	181
Podstawy plików obrazu w HTML5	182
Liczy się format i piksele	182
Zachowywanie warstw w grafikach sieci	184
Praca nad rozmiarem plików graficznych	185
Korzystanie z programu graficznego do modyfikowania rozmiaru pliku	187
Umieszczanie obrazków i tworzenie elastycznych stron internetowych	195
Umieszczanie obrazka za pomocą atrybutu align	195
Elastyczny rozmiar obrazka z odrobiną JavaScriptu	197
Aplikacja dla plików dynamicznych SVG z plików Adobe Illustrator CS5	200
Do dzieła!	202
Rozdział 10 Dźwięk	205
Podstawy audio w HTML5	206
Atrybut autoplay	206
Atrybut controls	206
Atrybut preload	208
Atrybut loop	209
Obsługa audio przez przeglądarkę	209
Uratowany przez źródło: plan B	210
Atrybut type	210
Parametr codec typu źródłowego	211

Tworzenie plików audio	212
Rejestrator dźwięku w systemie Windows 7	212
Sound System w systemie Mac OS X	214
Efekty dźwiękowe: FX na Twoim komputerze	215
Dźwięk zmiany	215
Integrowanie efektów dźwiękowych ze stroną	217
Do dzieła!	220
Rozdział 11 Wideo	221
Tworzenie strony HTML5 z wideo	222
Wideo i kompatybilność przeglądarki	224
Tworzenie formatu WebM: program Miro Video Converter	225
Konwersja na 3GP: program Adobe Media Encoder CS5	226
Tworzenie filmów do zamieszczania w sieci	228
Kamery internetowe	228
Małe kamery wideo	229
Standardowe kamery wideo	230
Zrzuty wideo z ekranu	230
Wideo i atrybuty źródła	231
Atrybut type	231
Atrybut poster	232
Atrybut preload	233
Atrybut loop	233
Atrybut autoplay	234
Atrybut controls	234
Atrybut width i height	235
Do dzieła!	235
CZĘŚĆ IV DYNAMICZNE ZNACZNIKI HTML5 ORAZ ODROBINA JAVASCRIPTU I PHP	237
Rozdział 12 Dodajemy odrobinę języka JavaScript	239
Umieszczanie JavaScriptu na stronach HTML5	240
JavaScript w plikach zewnętrznych	240
Funkcje	241
Procedury obsługi zdarzeń	242
Korzystanie z obiektowego modelu dokumentu	246
Jak DOM współdziała z Twoją stroną i JavaScriptem	246
Elementy HTML5 i DOM	248
Przechowywanie tymczasowych wartości	250
Zmienne	250
Tablice	254
Obiekty	255
Do dzieła!	258
Rozdział 13 Korzystanie ze znacznika canvas na stronie	259
Podstawy elementu canvas	260
Prosta implementacja elementu canvas	262
Obrazki w elemencie canvas i cienie	269

Tworzenie złożonych rysunków za pomocą elementu canvas	274
Linie i ruch	275
Krzywe	279
Do dzieła!	285
Rozdział 14 Dodawanie formularzy	287
Dodawanie formularza	288
Główne atrybuty formularza	289
Formularz jako część DOM	294
Wiele rodzajów danych wejściowych	296
Atrybut list, rodzaj adresu URL i listy danych	298
Pola typu radio i checkbox ułatwiające wybieranie elementów danych wejściowych	300
Wybieranie daty	304
Do dzieła!	306
Rozdział 15 Zagnieżdżanie obiektów i przechowywanie informacji	307
Geolokalizacja	308
Znajdywanie szerokości i długości geograficznej	308
Pobieranie mapy	309
Praca z właściwościami geolokalizacji i wtyczka Google Earth	312
Przechowywanie w HTML5	314
Przechowywanie w sesji	314
Przechowywanie lokalne	318
Dodawanie i dostosowywanie obiektów na stronach HTML5	322
Dodawanie obiektu	322
Dostosowywanie obiektu	324
Do dzieła!	324
Rozdział 16 Przechwytywanie danych interaktywnych	325
Język programowania po stronie serwera	326
Konfiguracja PHP na Twoim komputerze (któremu wydaje się, że jest serwerem)	327
Testowanie PHP	327
Podstawy PHP	328
Przechwytywanie żądania post	330
Weryfikacja danych	330
Podstawowe struktury skryptu PHP	332
Tymczasowe przechowywanie danych	332
Główne operatory PHP	335
Tworzenie aplikacji poczty elektronicznej	337
Prosta aplikacja poczty elektronicznej	337
Przechwytywanie i wysyłanie PHP	340
Dodawanie nagłówka i automatycznej odpowiedzi w PHP	341
Do dzieła!	343
Skorowidz	345