

Spis treści

Wprowadzenie.....	16
-------------------	----

ROZDZIAŁ 1

Ponadczasowe techniki przetrwania	23
Zrozumieć środowisko	24
Prawda dotycząca terminologii.....	24
Mity w projektowaniu witryn	26
Mit nr 1 — szata graficzna może być perfekcyjna co do piksela	26
Mit nr 2 — projekt szaty graficznej można traktować jako dzieło ukończone	27
Mit nr 3 — projekt witryny jest kuloodporny i ponadczasowy.....	27
Mit nr 4 — walidacja zapewnia jakość i zgodność	28
Mit nr 5 — nowsze, lepsze, czyli więcej i na bogato	28
Mit nr 6 — dostosowywanie się do statystycznego użytkownika lub urządzenia	29
Nadążanie za użytkownikami	30
Planowanie, czyli zapewnienie witrynie sukcesu.....	32
Określanie wymagań projektu.....	32
Określanie celów przy unikaniu pułapek.....	33
Planowanie z uwzględnieniem implementacji	35
Nauka dostosowywania się i ewoluowania	37
Wykorzystanie nowych technologii	37
Rozwiązywania zapewniające udaną szatę graficzną.....	39
Pierwsze pytanie — potrzeba lub jej brak.....	39
Drugie pytanie — sztywny lub elastyczny.....	40
Trzecie pytanie — dynamiczny lub statyczny.....	41
Czwarte pytanie — wewnętrzne kontra zewnętrzne.....	42
Piąte pytanie — zmiana wyglądu lub dostosowanie	43
Szóste pytanie — aplikacja lub witryna internetowa.....	43
Nie tylko szata graficzna — aspekty biznesowe	44
Rozwiązywanie problemów ze zgodnością.....	46
Testowanie z uwzględnieniem solidnych urządzeń	46
Dbanie o obsługę klienta	48
Internetowe witryny — test na dopasowanie	49

ROZDZIAŁ 2

Pięć zasad wszechstronności	53
Witryny są jak cebule.	54
Poziom pierwszy — elegancki układ graficzny	56
Rozpoczynanie eleganckiej degradacji.	56
Uzasadnienie stosowania eleganckiej degradacji	58
Zagadnienie zgodności — elegancki wygląd.	60
Poziom drugi — projektowanie progresywne	61
Progresywna poprawa.	61
Uzasadnienie stosowania projektowania progresywnego	64
Zagadnienie zgodności — projektowanie progresywne	66
Poziom trzeci — projektowanie adaptacyjne	68
Adaptacyjne ścieżki do degradacji	68
Uzasadnienie stosowania projektowania adaptacyjnego	70
Poziom czwarty — projektowanie elastyczne.	72
Projektowanie elastyczne — historia miłosna.	72
Uzasadnienie stosowania projektowania elastycznego.	75
Poziom piąty — projektowanie reaktywne	76
Witryny reaktywne, czyli coś więcej niż zachowanie.	76
Filozofie internetu reaktywnego	78
Wszechstronność do potęgi piątej	80

ROZDZIAŁ 3

Projektowanie na komputery	83
Poznać wyzwanie — zgodność	84
Komputer stacjonarny	86
Rozwiązania praktyczne	87
Najlepsze praktyki	88
Laptop	88
Rozwiązania praktyczne	89
Najlepsze praktyki	91
Netbooki	91
Rozwiązania praktyczne	92
Najlepsze praktyki	93
Nettopy	93
Praktyczne rozwiązania	94
Najlepsze praktyki	96

ROZDZIAŁ 4

Wspomaganie mobilności	99
Korzyści z mobilności	100
Tablet	102
Rozwiązania praktyczne	102
Najlepsze praktyki	104
Smartfony	104
Rozwiązania praktyczne	105
Najlepsze praktyki	106
Telefon komórkowy z dodatkowymi funkcjami	107
Rozwiązania praktyczne	107
Najlepsze praktyki	109
Czytniki książek	109
Rozwiązania praktyczne	110
Najlepsze praktyki	111
PDA	111
Rozwiązania praktyczne	112
Najlepsze praktyki	114
Zegarek na rękę	114
Rozwiązania praktyczne	115
Najlepsze praktyki	116

ROZDZIAŁ 5

Ewolucja w stronę rozrywki	119
Internet w salonie	120
Telewizor	122
Rozwiązania praktyczne	123
Najlepsze praktyki	124
Konsola do gier	124
Rozwiązania praktyczne	125
Najlepsze praktyki	127
Przenośne konsole do gier	127
Rozwiązania praktyczne	128
Najlepsze praktyki	129
Odtwarzacz multimedialny	129
Rozwiązania praktyczne	130
Najlepsze praktyki	132
Przystawki STB	132
Rozwiązania praktyczne	133
Najlepsze praktyki	134

ROZDZIAŁ 6

Samochody i sprzęt AGD	137
Przygotowanie na rzeczywistość jak ze snów	138
Gadżety osadzone	140
Rozwiązania praktyczne	141
Najlepsze praktyki	142
Urządzenia podłączone do internetu	142
Rozwiązania praktyczne	143
Najlepsze praktyki	145
Transport	145
Rozwiązania praktyczne	146
Najlepsze praktyki	147
Dobra fizyczne	147
Rozwiązania praktyczne	148
Najlepsze praktyki	149

ROZDZIAŁ 7

Projektowanie dla urządzeń wejściowych	151
Wskaż i kliknij!	152
Urządzenie wskazujące	154
Rozwiązania praktyczne	154
Najlepsze praktyki	156
Touchpad	156
Rozwiązania praktyczne	157
Najlepsze praktyki	158
Klawiatura	158
Rozwiązania praktyczne	159
Najlepsze praktyki	161
Pilot zdalnego sterowania	161
Rozwiązania praktyczne	162
Najlepsze praktyki	163
Mikrofon	163
Rozwiązania praktyczne	164
Najlepsze praktyki	166
Obraz	166
Rozwiązania praktyczne	167
Najlepsze praktyki	168
Skaner	168
Rozwiązania praktyczne	169
Najlepsze praktyki	171

Inne narzędzia.	171
Rozwiązania praktyczne.	172
Najlepsze praktyki.	173

ROZDZIAŁ 8

Projektowanie dla urządzeń wyjściowych.	175
Cyfrowe oczy i uszy.	176
Wyświetlacz.	178
Rozwiązania praktyczne.	179
Najlepsze praktyki.	180
Projektor.	180
Rozwiązania praktyczne.	181
Najlepsze praktyki.	183
E Ink.	183
Rozwiązania praktyczne.	184
Najlepsze praktyki.	185
Głośniki.	185
Rozwiązania praktyczne.	186
Najlepsze praktyki.	187
Drukarki.	188
Rozwiązania praktyczne.	188
Najlepsze praktyki.	190

ROZDZIAŁ 9

Wpływ środowiska.	193
Czynniki wewnętrzne i zewnętrzne.	194
Komponenty.	196
Rozwiązania praktyczne.	197
Najlepsze praktyki.	198
Łączność.	198
Rozwiązania praktyczne.	199
Najlepsze praktyki.	201
Przepustowość.	201
Rozwiązania praktyczne.	202
Najlepsze praktyki.	203

ROZDZIAŁ 10

Wpływ systemów operacyjnych	205
Wewnątrz powłoki systemu	206
Graficzny interfejs użytkownika	208
Rozwiązania praktyczne	209
Najlepsze praktyki	210
Kontrolki	210
Rozwiązania praktyczne	211
Najlepsze praktyki	213
Powiązania	213
Rozwiązania praktyczne	214
Najlepsze praktyki	215
Czcionki	215
Rozwiązania praktyczne	216
Najlepsze praktyki	218
Kolory	218
Rozwiązania praktyczne	219
Najlepsze praktyki	220
Bezpieczeństwo	220
Rozwiązania praktyczne	221
Najlepsze praktyki	223

ROZDZIAŁ 11

Projektowanie oprogramowania w szczegółach	225
Otrzymasz to, co zakodujesz	226
Systemy CMS	228
Rozwiązania praktyczne	228
Najlepsze praktyki	230
Edytory wizualne (WYSIWYG)	230
Rozwiązania praktyczne	231
Najlepsze praktyki	233
Fragmenty kodu	233
Rozwiązania praktyczne	234
Najlepsze praktyki	235
Kreatory	235
Rozwiązania praktyczne	236
Najlepsze praktyki	238

ROZDZIAŁ 12

Polubić przeglądarkę internetową	241
Okno na internet	242
Trident	244
Rozwiązania praktyczne	245
Najlepsze praktyki	246
Gecko	246
Rozwiązania praktyczne	247
Najlepsze praktyki	249
WebKit	249
Rozwiązania praktyczne	250
Najlepsze praktyki	251
Presto	252
Rozwiązania praktyczne	252
Najlepsze praktyki	254
Przeglądarki dla urządzeń przenośnych	254
Rozwiązania praktyczne	255
Najlepsze praktyki	256
Przeglądarki pośredniczące	257
Rozwiązania praktyczne	258
Najlepsze praktyki	259
Alternatywy	259
Rozwiązania praktyczne	260
Najlepsze praktyki	261

ROZDZIAŁ 13

Zapewnienie użytecznych modułów dodatkowych	263
Interaktywność na zasadzie Plug-and-Play	264
Moduły dodatkowe	266
Rozwiązania praktyczne	267
Najlepsze praktyki	268
Rozszerzenia	268
Rozwiązania praktyczne	269
Najlepsze praktyki	271
Multimedia	271
Rozwiązania praktyczne	272
Najlepsze praktyki	274

ROZDZIAŁ 14

Aplikacje wykorzystujące treść witryn internetowych	277
Przeglądanie bez przeglądarki	278
Narzędzia zmieniające format treści	280
Rozwiązania praktyczne	280
Najlepsze praktyki	282
Aplikacje i widgety	282
Rozwiązania praktyczne	283
Najlepsze praktyki	284
Narzędzia wspomagające osoby niepełnosprawne	285
Rozwiązania praktyczne	286
Najlepsze praktyki	287
Rzeczywistość rozszerzona	287
Rozwiązania praktyczne	288
Najlepsze praktyki	290

ROZDZIAŁ 15

Konsekwencje kodu	293
Zgodność kodu	294
HTML i XHTML	296
Rozwiązania praktyczne	297
Najlepsze praktyki	298
CSS	298
Rozwiązania praktyczne	299
Najlepsze praktyki	301
JavaScript	301
Rozwiązania praktyczne	302
Najlepsze praktyki	303
WML	303
Rozwiązania praktyczne	304
Najlepsze praktyki	306
Metadane	306
Rozwiązania praktyczne	307
Najlepsze praktyki	308
Niestandardowy kod	308
Rozwiązania praktyczne	309
Najlepsze praktyki	311

ROZDZIAŁ 16

Zależność od innych producentów.....	313
Najsłabsze ogniwo	314
Zasoby	316
Rozwiązania praktyczne	317
Najlepsze praktyki.....	318
Frameworki.....	318
Rozwiązania praktyczne.....	319
Najlepsze praktyki.....	321
Usługi.....	321
Rozwiązania praktyczne.....	322
Najlepsze praktyki.....	324

ROZDZIAŁ 17

Rozmowy o projektowaniu witryn.....	327
Sztuka spokojnego starzenia się.....	328
Architektura	330
Rozwiązania praktyczne.....	331
Najlepsze praktyki.....	332
Treść.....	332
Rozwiązania praktyczne.....	333
Najlepsze praktyki.....	335
Układ graficzny witryny	335
Rozwiązania praktyczne.....	336
Najlepsze praktyki.....	337
Iteracja	338
Rozwiązania praktyczne.....	338
Najlepsze praktyki.....	340

ROZDZIAŁ 18

Zabawa z futurystycznymi funkcjonalnościami.....	343
Narzędzia jutra	344
Efekty wizualne.....	346
Rozwiązania praktyczne.....	346
Najlepsze praktyki.....	348
Interoperacyjność.....	348
Rozwiązania praktyczne.....	349
Najlepsze praktyki.....	350

Personalizacja	351
Rozwiązania praktyczne	352
Najlepsze praktyki	353

ROZDZIAŁ 19

Armia robotów	355
Ludzie i maszyny	356
Wyszukiwarki	358
Rozwiązania praktyczne	359
Najlepsze praktyki	360
Sieci społecznościowe	360
Rozwiązania praktyczne	361
Najlepsze praktyki	363
Narzędzia do automatyzacji	363
Rozwiązania praktyczne	364
Najlepsze praktyki	365
Weryfikacja	365
Rozwiązania praktyczne	366
Najlepsze praktyki	367

ROZDZIAŁ 20

Czynnik ludzki	369
Kwestia bycia człowiekiem	370
Warunki fizyczne	372
Rozwiązania praktyczne	372
Najlepsze praktyki	374
Wyzwania intelektualne	374
Rozwiązania praktyczne	375
Najlepsze praktyki	376
Czynniki emocjonalne	376
Rozwiązania praktyczne	377
Najlepsze praktyki	379
Oczekiwania społeczne	379
Rozwiązania praktyczne	380
Najlepsze praktyki	381

Skorowidz	382
------------------------	------------