

Spis treści

Nieoficjalna czołówka	11
Wstęp	15
Część I. Wprowadzenie do języka	23
Rozdział 1. Wprowadzenie do HTML5	25
Historia HTML5	25
XHTML 1.0: rygor ponad wszystko	26
XHTML 2: niespodziewana porażka	27
HTML5: reaktywacja	27
HTML: żywy język	29
Trzy pryncypia HTML5	30
1. Nie psuj sieci	30
2. Brukuj ścieżki	30
3. Bądź praktyczny	32
Rzut oka na składnię HTML5	32
Element doctype a HTML5	34
Kodowanie znaków	35
Język	36
Dodawanie arkusza stylów	36
Dołączanie JavaScriptu	36
Ostateczny produkt	37
Składnia HTML5 z bliska	38
Rozluźnione reguły	38
Walidacja HTML5	39
Powrót XHTML-u	41
Rodzina znaczników HTML5	43
Dodane elementy	43
Komponenty usunięte ze specyfikacji	44
Elementy zaadaptowane	45
Zmodyfikowane znaczniki	46
Elementy standaryzowane	47

Korzystanie z HTML5 już dziś	48
Ocenianie wsparcia ze strony przeglądarek	49
Statystyki poziomu przyjęcia przeglądarek	51
Wykrywanie obsługi własności z aplikacją Modernizr	52
Uzupełnianie braków przy użyciu wypełniania	55
Rozdział 2. Nowe podejście do projektowania stron	57
Wstęp do elementów semantycznych	58
Modernizacja tradycyjnej strony HTML	59
Struktura strony w stylu klasycznym	60
Struktura strony w HTML5	63
Podtytuły i znacznik <code><hgroup></code>	65
Dołączanie rysunków przy użyciu znacznika <code><figure></code>	66
Dodawanie ramki redaktorskiej — znacznik <code><aside></code>	68
Elementy semantyczne a kompatybilność z przeglądarkami	69
Projektowanie strony z nowymi elementami semantycznymi	72
Więcej o nagłówkach	72
Odnosińniki i element <code><nav></code>	74
Więcej o stopce	77
Więcej o sekcjach	81
System tworzenia konspektu strony w HTML5	82
Jak zobaczyć konspekt?	82
Konspekt podstawowy	83
Komponenty sekcji	84
Problemy z tworzeniem konspektów	87
Rozdział 3. Semantyczny kod HTML	91
Elementy semantyczne raz jeszcze	92
Data, czas i znacznik <code><time></code>	93
Obliczenia w JavaScriptcie i element <code><output></code>	94
Element <code><mark></code> i zaznaczanie tekstu	95
Inne standardy kodu semantycznego	97
ARIA (ang. Accessible Rich Internet Applications)	97
RDFa (ang. Resource Description Framework)	98
Mikroformaty	99
Mikrodane	104
Fragmenty sformatowane opracowane przez Google	107
Lepsze wyniki wyszukiwania	107
Wyszukiwarka przepisów	110
Część II. Tworzenie nowoczesnych stron	115
Rozdział 4. Udoskonalone formularze	117
Formularze	118
Modernizowanie tradycyjnego formularza HTML	119
Znak wodny — dodawanie wskazówek	123
Dobry punkt zaczepienia: właściwość <code>focus</code>	124

Walidacja: wykrywanie błędów	125
Proces walidacji w HTML5, krok po kroku	125
Wyłączanie mechanizmu walidacji	127
Formatowanie kontrolek walidacyjnych	128
Walidacja wyrażeń regularnych	129
Własne reguły walidacji	130
Obsługa mechanizmu walidacji	132
Nowe typy znacznika input	134
Adresy e-mail	137
Adresy URL	137
Pola wyszukiwania	137
Telefon	138
Liczby	138
Suwak	139
Czas: daty i godziny	140
Kolor	141
Nowe elementy	141
Sugerowane odpowiedzi i element <code><datalist></code>	142
Pasek stanu i miernik	144
Paski narzędzi i menu — znaczniki <code><command></code> i <code><menu></code>	146
Edytor HTML na stronie	147
Edytowanie zawartości za pomocą <code>contentEditable</code>	147
Edytowanie strony za pomocą atrybutu <code>designMode</code>	149
Rozdział 5. Multimedia	153
Wideo dziś	154
Wprowadzenie do audio i wideo w HTML5	155
Wydobywanie dźwięku z elementu <code><audio></code>	156
Znacznik <code><video></code> z szerszej perspektywy	158
Wojna o format	159
Więcej o formatach	160
Obsługa multimediów w przeglądarkach	161
Wiele formatów, czyli jak udobruchać każdą przeglądarkę	164
Element <code><source></code>	164
Alternatywa — wtyczka Flasha	166
Sterowanie odtwarzaniem za pomocą JavaScriptu	169
Dodawanie efektów dźwiękowych	170
Budowa własnego odtwarzacza filmów	173
Odtwarzacze JavaScript	175
Napisy i dostępność	177
Rozdział 6. Podstawy rysowania na elemencie canvas	179
Płótno — wprowadzenie	180
Linie proste	182
Ścieżki i figury	184
Krzywe	186
Transformaty	188
Przezroczystość	192

Tworzenie prostego programu graficznego	194
Przygotowanie narzędzi	195
Malowanie po płótnie	196
Zachowywanie płótna	198
Płótno i kompatybilność z przeglądarkami	201
Wypełnianie płótna	201
Alternatywne płótna i wykrywanie obsługi	203
Rozdział 7. Więcej o płótnie	205
Inne własności płótna	205
Rysowanie obrazów	206
Wycinanie i zmienianie wielkości obrazu	207
Rysowanie tekstu	208
Cienie i inne ozdoby	210
Dodawanie cieni	210
Wypełnianie figur deseniem	212
Wypełnianie figur gradientem	213
Składanie wszystkiego w całość: rysowanie wykresów	216
Interaktywne figury	221
Śledzenie rysowanych elementów	221
Współrzędne i lokalizowanie trafień	224
Animowanie płótna	226
Podstawowa animacja	227
Animowanie wielu obiektów	228
Praktyczny przykład: labirynt	233
Rysowanie labiryntu	234
Animowanie ikony	235
Lokalizowanie trafień a barwa pikseli	237
Rozdział 8. Rewolucja w stylach — CSS3	241
Używanie CSS3 już dziś	242
Strategia 1.: Wykorzystaj to, co możesz	242
Strategia 2.: Traktuj własności CSS3 jak usprawnienia	243
Strategia 3.: Dodanie awaryjnych mechanizmów za pomocą Modernizra	244
Style właściwe konkretnym przeglądarkom	246
Typografia w sieci	247
Formaty fontów	248
Używanie zestawów fontów	250
Korzystanie z fontów sieciowych Google	253
Korzystanie z własnych fontów	255
Wielokolumnowy tekst	256
Przystosowanie stron do różnych urządzeń	258
Zapytania medialne	259
Zapytania medialne — wyższa szkoła jazdy	262
Zastępowanie całego arkusza stylów	263
Rozpoznawanie urządzeń mobilnych	264

Kontenery na błysk	265
Przezroczystość	266
Zaokrąglane rogi	268
Tło	269
Cienie	269
Gradienty	271
Efekty przejścia	273
Przekształcanie koloru	274
Przejścia — teczka z pomysłami	276
Transformaty	276

Część III. Konstruowanie aplikacji sieciowych przy użyciu komponentów desktopowych 281

Rozdział 9. Magazyn danych 283

Magazyn sieciowy — podstawy	284
Magazynowanie danych	285
Praktyczny przykład: zapisywanie stanu gry	286
Magazyn sieciowy a obsługa przeglądarek	288
Magazyn sieciowy — na głębszych wodach	289
Usuwanie wpisów	289
Listowanie wszystkich zachowanych wpisów	289
Zapisywanie liczb i dat	290
Zachowywanie obiektów	292
Reagowanie na zmiany w magazynie	293
Odczytywanie plików	295
Pobieranie pliku	295
File API i obsługa przeglądarek	296
Odczytywanie pliku tekstowego	296
Zastępowanie standardowej kontrolki ładowania plików	298
Odczytywanie wielu plików jednocześnie	299
Odczytywanie pliku graficznego	299

Rozdział 10. Aplikacje sieciowe z trybem offline 303

Cachowanie plików	304
Tworzenie manifestu	305
Korzystanie z manifestu	306
Przenoszenie manifestu na serwer	307
Uaktualnianie manifestu	310
Obsługa w przeglądarkach aplikacji w trybie offline	312
Praktyczne techniki cachowania	313
Uzyskiwanie dostępu do cachowanych plików	313
Tryb awaryjny	315
Sprawdzanie stanu połączenia	316
Wykrywanie uaktualniania przy użyciu JavaScriptu	317

Rozdział 11. Komunikacja z serwerem sieciowym	321
Wysyłanie wiadomości na serwer	322
Obiekt XMLHttpRequest	322
Wysyłanie zapytań na serwer	323
Pobieranie nowych treści	327
Zdarzenia przesyłane na serwer	331
Format wiadomości	332
Wysyłanie wiadomości za pomocą skryptu serwera	333
Przetwarzanie wiadomości na stronie	335
Polling a zdarzenia po stronie serwera	336
Technologia WebSocket	337
Ocena technologii WebSocket	338
Prosty klient w technologii WebSocket	339
Przykłady technologii WebSocket w sieci	341
 Rozdział 12. Więcej ciekawych sztuczek JavaScriptu	 343
Geolokalizacja	344
Jak działa geolokalizacja?	345
Odnajdywanie współrzędnych użytkownika	347
Usuwanie błędów	349
Ustawienia geolokalizacji	350
Generowanie mapy	352
Monitorowanie ruchu użytkownika	355
Obiekt pracownika	355
Czasochłonne zadanie	357
Wykonywanie zadań w tle	359
Obsługa błędów pracownika	361
Anulowanie zadania uruchomionego w tle	362
Przekazywanie bardziej złożonych wiadomości	362
Zarządzanie historią	364
Kwestia URL	366
Tradycyjne rozwiązanie: znak kratki i adres URL	366
Rozwiązanie HTML5: historia sesji	368
Historia sesji i kompatybilność	370
 Część IV. Dodatki	 373
 Dodatek A. Krótki wstęp do arkuszy stylów	 375
Załączanie stylów do stron	375
Anatomia arkusza stylów	376
Własności CSS	377
Formatowanie elementów przy użyciu klas	377
Komentarze w arkuszach stylów	379
Odrobinę bardziej zaawansowane arkusze stylów	379
Konstruowanie struktury strony przy użyciu elementu <div>	380
Wiele selektorów	380
Selektory kontekstowe	381

Selektor identyfikatora	382
Selektory pseudoklas	382
Selektory atrybutów	383
Wycieczka po stylach	384
Dodatek B. Krótki wstęp do języka JavaScript	389
W jaki sposób witryny korzystają z JavaScriptu?	390
Zagnieżdżanie kodu w dokumencie HTML	390
Używanie funkcji	391
Przenoszenie kodu JavaScript do oddzielnego pliku	393
Odpowiadanie na zdarzenia	394
Podstawy składni języka	395
Zmienne	395
Wartość null	397
Zakres zmiennych	397
Typy danych	398
Operacje	398
Instrukcje warunkowe	400
Pętle	401
Tablice	401
Funkcje — otrzymywanie i zwracanie danych	402
Interakcja ze stroną	403
Manipulowanie elementem	404
Dynamiczne łączenie ze zdarzeniem	406
Zdarzenia wplatane	408
Skorowidz	410

