

Obsah

Obsah nápovědy lze zobrazit stiskem klávesy F1 nebo výběrem příslušné položky z menu Nápověda.

V nápovědi programu HE! můžete najít:

- [Syntax jednotlivých tagů](#)
- [Informace o programu](#)
- [Informace o autorovi](#)
- [Ceník programů](#)
- [Jak získat ostrou verzi nebo update](#)
- [FAQ \(často kladené otázky\)](#)

Autor

Bc. David Macek
Konstantinova 1495/42, Praha 4, 14900
Tel.: 0603/43 80 34 nebo 02/791 95 04

Home page: <http://www.comports.com/dm/>
E-mail: dm@comports.com

Program

Program HE! se vytváří již třetí rok. Je to editor HTML dokumentů, který umožňuje velmi snadno a rychle vkládat většinu existujících tagů. K tomu mimo jiné přispívá přehledné menu a tři lišty s tlačítky. Ve spodní části okna je stavová řádka, která podává několik důležitých informací. Nad ní je řádka pro rychlé přepínání mezi otevřenými dokumenty. Z této řádky je rovněž patrné, které dokumenty jsou uloženy a které nikoliv. HE! podporuje všechny běžné operace, které nabízejí i ostatní editory, t.j. vyhledávání a záměna textu, práce se schránkou, operace undo, skok na zvolený řádek a samozřejmě práce se soubory. Jediným omezením je to, že HE! neumí editovat soubory větší než 25kB.

HE! se poměrně rychle vyvíjí. Nyní následuje seznam novinek, které se v jeho minulých a současných verzích objevily:

- Od verze 4.0 je součástí programu tato kontextová nápověda
- He! umí exportovat soubor do formátu bez HTML tagů
- He! umí provádět jednoduché kontroly správného využití HTML tagů
- He! umí vytvářet tabulky importem z formátu DBF. Zkuste funkci menu/entity/tabulky/import z DBF!
- funkce Nový soubor podporuje využití jiného souboru jako šablony, příp. definování základních parametrů dokumentu
- možnost definování parametrů tabulky, podle kterých se má tabulka vytvářet - v průběhu vytváření lze vpisovat obsahy jednotlivých buněk (entity/tabulky/tabulka dle parametrů)
- při vkládání tagu IMG pro obraz lze všechny parametry snadno definovat pomocí dialogu; zde lze i vybrat příslušný soubor, přičemž vložena bude jen RELATIVNÍ cesta k tomuto souboru (nikoliv cesta celá) - to má výhodu při přesouvání souborů a obrazů do jiných adresářů, ale se zachováním původní struktury
- na spodní části okna naleznete lištu, pomocí které lze rychle přepínat mezi editovacími okny; zároveň je z ní patrné, který soubor byl modifikován a který ne
- program zobrazuje on-line nápovědu ke všem tlačítkům
- lze speciálně definovat velikost a barvu písma a to tak, že se vybere tlačítko FONT
- aplikování tagu na označený text, např. "vyboldovat" text lze tak, že se označí jako blok a stiskne se špendlík pro tučný text (B), stejně tak lze i sestavovat seznamy a tabulky dle již existujícího textu (omlouvám se za slovo "špendlík" :-))
- pokud při stisku tlačítka na lišti držíte klávesu SHIFT, použije se rozšířená syntaxe zvoleného tagu (pokud existuje) a nabídne se také příslušný on-line help; špendlík ULOŽIT se SHIFTem se miní na funkci uložit všechny soubory, špendlík OTEVŘÍT SOUBOR se SHIFTem se miní na funkci Nový soubor; podpora rozšířené syntaxe se pozná podle červeného křížku v pravém horním rohu tlačítka
- funkce Reload upon Save umožňuje rychlé ladění dokumentu - pokud není Netscape aktivní, spustí se v případě definované cesty (menu Soubor/Cesta k Netscapu); aktivuje se klávesami F12 nebo Alt+F12 nebo přes menu Soubor
- kompletní (snad) syntaxi složitějších tagů (hlavně BODY, TABLE, IMG, FRAMESET, FRAME; dále pak P, BR, HR, OL, UL, TR, TH, TD) - aktivuje se klávesou Ctrl+F1 s kurzorem na příslušném tagu
- možnost definování barev výběrem z dialogového okna, pokud si přejete definovat barvu zadanou v textu, umístíte na tento text kurzor a aktivujete funkci, po zavření dialogu se definice barvy sama přepíše (v každém případě je ale textové vyjádření barvy ve schránce systému), fce se aktivuje menu/editace/výběr barvy
- speciální menu editovaných oken, tato menu se vyvolávají pravým tlačítkem myši v okně (standardní okenní menu) nebo totéž s podrženou klávesou SHIFT -> speciální menu pro rychlé vkládání nejčastěji používaných tagů

- Od verze 4.1 má program zdokonalenou práci s barvami (při editování barvy se jako první "uživatelská barva" objeví ta barva, na jejíž znakové reprezentaci kódem #ffffff stál kurzor

před aktivací funkce)

- Program má zdokonalenu funkci vkládání odkazů na jiná URL - pamatuje si posledních 30 odkazů a pomocí drop-down listu je umí nabídnout

- Od verze 4.5 má program mírně pozminěno menu, ve kterém je doplněno několik položek

- He! umí vyhledávat soubory dle zadané specifikace a dle šetizce, který se má v souboru nacházet. Nalezené soubory lze okamžitě v editoru otevřít. Příslušná položka Hledání souborů se nachází v menu Nástroje.

- Z He! lze spustit několik systémových nástrojů (v menu Nástroje).

- Při otevírání obrazových souborů podává He! doplňující informace pro snadnější výběr požadovaného obrázku.

- Rozšířeny (prodlouženy) seznamy souborů a adresářů v oknech pro otevírání a ukládání

- Z dialogu pro definici volitelných parametrů lze přímo volat dialog pro definici cesty k programu Netscape.

- Upraven a vylepšen design programu

- Doplněna možnost přidat koncovku HTM ke spuštění He! (ve Win 95)

- Vylepšen instalace programu

- Od verze 5.0 umí He! komunikovat i s programem Microsoft Internet Explorer, zdokonalena byla i komunikace s programem Netscape Navigator. Z tohoto důvodu byly udělané nezbytné změny.

- Doplněna možnost rychlého přístupu k logickým a fyzickým stylům (přes tlačítko na levé liště)

- Nově doplněna možnost definovat uživatelské tagy (přístup přes menu Entity nebo přes lištu v levé části okna aplikace).

- Od verze 5.1 je mírně vylepšen instalace programu a opravena drobná chybička, projevující se při spuštění pod Windows 3.1.

- Od verze 5.3 program podporuje vkládání META příkazů a [JavaScriptů](#).

- Vylepšeno vkládání tagu INPUT TEXT.

- Do nápovědy doplněno [ceník](#) a [FAQ](#).

- Vychycena chyba projevující se při vytváření nových souborů.

- Změna preferování souborů z UNIX na DOS.

- Doplněna funkce pro rychlou změnu typu souboru (DOS/UNIX).

- Došlo také k mírným změnám v uspořádání menu.

- Vychycena chyba projevující se ve Windows 3.1/3.11 v souvislosti s používáním lokálních menu pomocí pravého tlačítka myši.

- Od verze 5.4 má program některá další drobná vylepšení

- Zdokonaleno vytváření tabulky nad označeným textem

- Doplněno několik dialogů pro snadnější a rychlejší práci

- Doplněny další scripty

- Doplněno vkládání obrázků jako klikovací mapy

- Doplněno tag DIV

- Doplněno vkládání několika speciálních znaků

- Doplněno seznam FAQ v nápovědě

- Doplněna funkce pro výmaz tagu

- Došlo k mírným změnám tlačítek na lištách

- Barevné odlišení tagů, komentářů a šetizců od textu

- Drobné vylepšení kontroly syntaxe dokumentů

- Od verze 6.0 dospěl program k zásadní změně editačního objektu. Již se dále nevyužívá standardní objekt Windows, ale program používá vlastní procedury. Vzhledem k tomu, že toto je Beta verze, mohou se při editaci objevit drobné nedostatky. Výhodou však je barevné

odlišení tagů a zvýšení limitu velikosti souboru na 64kB.

■ Vylepšena kontrola syntaxe

Syntax

Tento help obsahuje syntaxe složitějších tagů. Pokud si přejete zobrazit syntaxi k určitému tagu, vyvolejte si rejstřík, který obsahuje kompletní seznam všech tagů popsanych tímto helpem. V rejstříku můžete hledat jak příslušný tag (např. IMG nebo TABLE), tak i klíčové slovo (např. Obraz nebo Tabulka).

Cílem vytvoření tohoto seznamu bylo zpřístupnit pokud možno kompletní syntaxi těch tagů, které mají nějaké parametry. Tagy bez parametrů tedy nejsou součástí tohoto seznamu.

Pokud jsou parametry u některých tagů popsány chybně nebo nejsou kompletní, dejte mi prosím vědět. Kontakt na mě najdete [zde](#).

Jaké prostředky budou využívány pro vyjadřování syntaxe:

nn	- číslo
[]	- jedna položka ze seznamu
#ff	- definice barvy formátem RGB

Èervení zvýrazněné parametry jsou syntaxí vyžadovány nebo bez nich tag nemá smysl. Èervení je také zvýrazněn samotný tag.

Pokud si přejete znát kompletní syntaxi některého tagu, umístíte na něj kurzor a stisknete kombinaci Ctrl+F1. Pokud je tento tag uveden v nápovědi, bude zobrazeno požadované téma.

Formátem RGB lze definovat barvu. Èíslo jím vyjádřené je v rozmezí 0-ffffff (hexadecimální), přičemž toto èíslo definuje intenzitu tří složek spektra; èervené (**R**), zelené (**G**) a modré (**B**). Složky jsou v èísle zastoupeny takto:

#RRGGBB

Pokud tedy chceme definovat určitou barvu, je třeba definovat intenzitu každé ze tří složek. Takto můžeme získat více než 16 mil. různých barev. Znak # je třeba před èíslo vždy psát.

Příklad:

#ff0000	- světle èervená
#008000	- zelená
#ffffff	- bílá

Další témata:

[Kontrola užití HTML tagů](#)

Tagy popsané v nápovědi:

[IMG \(Obraz\)](#)
[BR \(Zalomení řádku\)](#)
[P \(Odstavec\)](#)
[HR \(Vodorovná linka\)](#)
[A \(Reference a kotva\)](#)
[FONT \(Barva a velikost písma\)](#)
[DL \(Seznam definic\)](#)
[OL \(Èíslovaný seznam\)](#)
[UL \(Neèíslovaný seznam\)](#)
[LI \(Položka seznamu OL nebo UL\)](#)
[TABLE \(Tabulka\)](#)
[BODY \(Tělo dokumentu\)](#)
[FRAME a FRAMESET \(Rámce\)](#)
[MAP a AREA \(klikovací mapy\)](#)

Kontrola použití tagů

He! má zabudovány jednoduchou kontrolu správnosti využívání HTML tagů. Kontrolovat dokument lze spuštěním volby Soubor/Kontrola dokumentu. Tato kontrola spočívá v tom, že se hlídá, aby

- všechny tagy měly koncové části </xxxx> odpovídající počátečním částem <xxxx>
- tagy, které nemají mít koncovou část, měly skutečně jen část úvodní
- nebyly využívány nepovolené znaky <, >, "
- bylo v dokumentu používáno správné vnořování tagů (systémem zásobníku)
- nezůstal otevřen tag (chybějící uvozovky)

Naopak se nekontroluje syntax parametrů jednotlivých tagů a to, zda tag je platným existujícím tagem (to je způsobeno požadavkem na použitelnost této verze editoru i po rozšířeních HTML standardů).

Další témata:

Syntax jednotlivých tagů

Obraz - IMG

Tag IMG se využívá pro vložení obrázku. Obrázek musí být ve formátu GIF nebo JPEG (JPG). Tag IMG nemá koncový tag.

Syntax:

```
<IMG SRC="url_obrazku" LOWSRC="url_podkladoveho_obrazku"  
      BORDER=nn WIDTH=nn HEIGHT=nn VSPACE=nn HSPACE=nn  
      ALIGN=[ ] ALT="alternativni_text" USEMAP="#name">
```

SRC - URL obrázku (může to být i rel. cesta)

LOWSRC - URL obrázku, který se nakreslí do spodní části

BORDER - šířka okraje

WIDTH - šířka obrázku v bodech

HEIGHT - výška obrázku v bodech

VSPACE - prostor nad a pod obrázkem (odsazení od textu)

HSPACE - prostor po stranách obrázku (odsazení od textu)

ALIGN - zarovnání obrázku:

left - k levému okraji

right - k pravému okraji

top - na vršek

bottom - na spodek

texttop - zarovnání s vrcholem textu

middle - na střed

absmiddle - absolutní střed

absbottom - absolutní spodek

baseline - na základní linku

ALT - alternativní text (pokud se obrázky nenačítají)

USEMAP - určení názvu mapy, definující odkazy

Další témata:

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

[MAP a AREA](#)

BR - Zalomení řádku

Tag BR se používá pro odřádkování. Rychlé vložení tohoto tagu způsobí kombinace Ctrl+Enter. Tag BR nemá koncový tag.

Syntax:

<BR CLEAR=[]>

CLEAR - odsazení až pod obrázek na příslušné straně
left - zarovnání pod obrázek vlevo
right - zarovnání pod obrázek vpravo
all - zarovnání pod obrázky z obou stran

Další témata:

[Tag P](#)

[Tag HR](#)

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

P a DIV

Tag P se používá pro vytvoření odstavce. Rychlé vložení tohoto tagu způsobí kombinace Ctrl+P. Tag P může a nemusí mít koncový tag (viz níže).

Syntax:

<P ALIGN=[]>

ALIGN - zarovnání odstavce

left - zarovnání odstavce vlevo

right - zarovnání odstavce vpravo

center - centrování odstavce (raději používejte CENTER)

Tag P může mít koncový tag a nemusí. Důrazně doporučuji obě možnosti **nekombinovat**, nebo se pak můžete setkat s nepøíjemnostmi, které nelze nijak odstranit. Pokud používáte jen poèáteèní tag P, pak nemají parametry smysl. Samotný tag P se používá pro odsazení (je podobný jako BR, jen obvykle odsazuje o dva øádky).

Pokud tag P používáte vèetnì koncové èásti, lze ho na urèitý text aplikovat tak, že tento text oznaíte jako blok a poté pomocí menu, lišty nebo kombinací Ctrl+P vložíte tag P. Poèáteèní èást se vloží pøed oznaèený blok a koncová za něj (tímto způsobem lze vkládat i mnoho dalších tagù).

Tag DIV má stejné parametry jako P, liší se jen tím, že neodøádkovává. <DIV align=center> je totéž jako <CENTER>.

Další témata:

[Tag BR](#)

[Tag HR](#)

[Syntax jednotlivých tagù](#)

[Kontrola užití HTML tagù](#)

HR - Vodorovná čára

Tag HR se používá pro vytvoření vodorovné linky. Rychlé vložení tohoto tagu způsobí kombinace Ctrl+H. Tag HR nemá koncovou část.

Syntax:

<HR WIDTH=nn SIZE=nn ALIGN=[] NOSHADE>

WIDTH - šířka linky (lze definovat i v procentech)

SIZE - velikost linky (tloušťka) v bodech

ALIGN - zarovnání

left - zarovnání vlevo

right - zarovnání vpravo

center - centrování (raději používejte CENTER)

NOSHADE - linka bez stínu

Další témata:

[Tag BR](#)

[Tag P](#)

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

A - Link (reference) a kotva

Tag A se používá ve dvou různých variantách, přičemž obě potřebují koncovou část.

Syntax linku (reference):

```
<A HREF="url_dokumentu" TARGET="okno">
```

HREF - obsahuje URL dokumentu, na který je odkaz směřován

TARGET - definuje, do kterého okna se dokument načte
(má smysl jen ve spojení s rámcí)

Syntax ukotvení:

```
<A NAME="pojmenování_části_dokumentu">
```

NAME - určité části dokumentu dá pojmenování (kotvu)

Příklad využití:

```
..
```

```
<A NAME="SPORT"> <H1>SPORT</H1> </A>
```

```
..zde se pojednává o sportu..
```

```
..
```

```
..
```

```
<A HREF="#SPORT">Klikněte zde pro skok na sport</A>
```

```
Tento odkaz způsobí skok do aktuálního dokumentu do části, s níž je spojen pojem SPORT.
```

```
..
```

Tag A NAME se využívá tehdy, pokud potřebujete otevírat některý dokument a zároveň v něm automaticky nalistovat určitou jeho část. Pokud se tedy dokument, z nějž byl úryvek, jmenuje např. POKUS.HTML, pak odkaz na tento dokument s nalistováním SPORTu se vytvoří takto:

```
<A HREF="pokus.html#SPORT">Zvýrazněný text</A>
```

Další témata:

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

Font - Velikost a barva písma

Tag FONT se používá pro definici velikosti a barvy písma. Tag FONT musí mít koncovou část.

Syntax:

```
<FONT SIZE=nn COLOR=#ff>
```

SIZE - velikost písma, standardní je 3

- lze definovat jako absolutní hodnotu nebo relativně (např. +2)

COLOR - definuje barvu ve formátu RGB (čísla vyjádřená hexadecimálně)

Tag FONT musí obsahovat alespoň jeden ze dvou uvedených parametrů, jinak nemá smysl.

Další témata:

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

Èíslovaný seznam

Tag OL se používá pro vytváøení èíslovaných seznamù. Tag OL musí mít koncovou èást. Tag OL se úzce pojí s tagem LI, který koncovou èást mít nemusí a který definuje jednotlivé položky seznamu.

Syntax:

```
<OL TYPE=[ ] START=nn>
```

TYPE - jedna z možností 1,A,a,I,i; definuje typ èíslování

START - urèuje pořadí první položky

Seznamy UL, OL i DL lze rychle vytváøet tak, že pøíslušná èást textu, ze které se má seznam vytvoøit, oznaí jako blok a poté se stiskne tlačítko na lištì odpovídající požadovanému seznamu.

Další témata:

[Tag UL](#)

[Tag DL](#)

[Syntax jednotlivých tagù](#)

[Kontrola užití HTML tagù](#)

Nečíslovaný seznam

Tag UL se používá pro vytváření nečíslovaných seznamů. Tag UL musí mít koncovou část. Tag UL se úzce pojí s tagem LI, který koncovou část mít nemusí a který definuje jednotlivé položky seznamu.

Syntax:

```
<UL TYPE=[ ]>
```

TYPE - jedna z možností disc, circle, square; určuje prefix položek

Tag LI lze v tomto seznamu použít se stejným parametrem.

Seznamy UL, OL i DL lze rychle vytvářet tak, že příslušná část textu, ze které se má seznam vytvořit, označí jako blok a poté se stiskne tlačítko na lišti odpovídající požadovanému seznamu.

Další témata:

[Tag OL](#)

[Tag DL](#)

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

Tabulka

Tag TABLE se používá pro vytváření tabulek. Tento tag musí mít koncovou část. Tag TABLE se úzce pojí s tagy TR, TH a TD, které koncovou část mít mohou a nemusí a které definují jednotlivé řádky resp. buňky tabulky.

Syntax:

```
<TABLE BORDER=nn WIDTH=nn BGCOLOR=#ff  
CELLSPACING=nn CELLPADDING=nn>
```

BORDER - šířka lemu tabulky

WIDTH - šířka tabulky, lze definovat i v procentech

BGCOLOR - podkladová barva tabulky (formát RGB)

CELLSPACING - mezery mezi buňkami (v bodech)

CELLPADDING - vzdálenost textu buněk od okrajů buněk (v bodech)

Tag TR definuje jeden řádek tabulky.

Syntax:

```
<TR ALIGN=[ ] VALIGN=[ ] BGCOLOR=#ff>
```

ALIGN - zarovnání buněk řádku (horizontální)

- jedna z možností left, right, center

VALIGN - zarovnání buněk řádku (vertikální)

- jedna z možností top, bottom, middle, baseline

BGCOLOR - podkladová barva řádku (formát RGB)

Tagy TH a TD definují buňky tabulky. TH se používá pro nadpis v tabulce a od TD se liší tím, že obsah buňky je centrován a tučný. Oba tyto tagy mají stejnou syntax.

Syntax:

```
<TD ALIGN=[ ] VALIGN=[ ] BGCOLOR=#ff  
COLSPAN=nn ROWSPAN=nn NOWRAP WIDTH=nn>
```

ALIGN a VALIGN - jako u TR

BGCOLOR - podkladová barva buňky (ve formátu RGB)

COLSPAN - kolik sloupců má buňka zabírat

ROWSPAN - kolik řádků má buňka zabírat

NOWRAP - zákaz zalamování textu v buňce

WIDTH - šířka buňky v bodech nebo procentech

Další témata:

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

BODY - Tělo dokumentu

Tag BODY se používá pro definici základních parametrů dokumentu. Tento tag by měl mít koncovou část.

Syntax:

```
<BODY BGCOLOR=#ff TEXT=#ff LINK=#ff ALINK=#ff  
VLINK=#ff BACKGROUND="url_obrazku">
```

BGCOLOR - barva pozadí (ve formátu RGB)

TEXT - barva textu (RGB)

LINK - barva odkazů (RGB)

ALINK - barva aktivovaného odkazu (RGB)

VLINK - barva již navštívených odkazů (RGB)

BACKGROUND - obrázek, kterým se vyplní pozadí dokumentu

Další témata:

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

FRAME a FRAMESET - Definice rámců

Tag FRAMESET se používá pro definici rámců. Tento tag musí mít koncovou část.

Syntax:

```
<FRAMESET ROWS="viz_dále" COLS="viz_dále">
```

viz_dále - seznam definic velikostí (řádků nebo sloupců) oddělených čárkou

- položkou může být číslo, procentualní hodnota nebo znak *

- znak * znamená, že se doplní zbývající velikost (dopočítá browser)

ROWS - definuje počet a velikost řádků, v uvozovkách je seznam "viz_dále"

COLS - totéž jako ROWS, jen se jedná o sloupce

Jedním nebo více tagy FRAMESET se rozdělí plocha prohlížeče na menší části, přičemž v každé části bude otevřen jiný dokument. Ve které bude jaký dokument se určuje tagem FRAME. Tag FRAME nemá koncovou část.

Syntax:

```
<FRAME SRC="url_dokumentu" NAME="jméno_rámce" NORESIZE  
SCROLLING=[ ] MARGINHEIGHT=nn>
```

SRC - URL dokumentu, který bude otevřen v příslušném rámci

NAME - jméno rámce (používá se u odkazů mezi rámci)

NORESIZ - zabrání změnám velikosti

SCROLLING - zda se bude okno rolovat, možné hodnoty: yes, no, auto

MARGINHEIGHT - definuje výšku okraje

Příklad:

```
<FRAMESET ROWS="55,*">  
<FRAME src="head.html" SCROLLING="NO">  
<FRAMESET COLS="140,*">  
  <FRAME src="toolbar.html" SCROLLING="NO">  
  <FRAME name="mainwindow" src="welcome.html">  
</FRAMESET>  
</FRAMESET>  
<NOFRAMES>Váš browser nepodporuje rámce.  
<A HREF="welcome.html">Zde</A> naleznete uvítací stránku bez rámců.</NOFRAMES>
```

Tento příklad je vzat z mé domovské stránky na <http://lada.vse.cz/~xmacd01/>. Pokud daný browser nepodporuje rámce, zobrazí tu část dokumentu, která je uvozena tagem NOFRAMES. Dokument, který definuje rámce, by neměl obsahovat tag BODY.

Další témata:

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

LI - Položka (ne)èíslovaného seznamu

Tag LI se využívá pro definici položky èíslovaného seznamu OL nebo neèíslovaného seznamu UL. Tento tag nemusí mít koncovou èást.

Další témata:

Syntax jednotlivých tagù

Kontrola užití HTML tagù

DL - Seznam definic

Tag DL se využívá pro vytváření seznamů definic. Tento tag musí mít koncovou část. Tag DL je úzce spjat s tagy DT a DD. DT uvozuje termín, kdežto DD uvozuje jeho vysvětlení. Tagy DT a DD nemusí mít koncové části.

Příklad:

```
<DL>
<DT>Zde je termín
  <DD>Zde se termín vysvětlí
</DL>
```

Seznam definic lze rychle vytvářet tak, že příslušná část textu se označí jako blok a na tento blok se aplikuje tag DL. Ty řádky, které začínají od první pozice, dostanou prefix DT, ty ostatní DD.

Další témata:

[Tag OL](#)

[Tag UL](#)

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

MAP a AREA - Klikovací mapy

Tag MAP vymezuje oblast, v níž se definují výseky obrázku a k nim příslušící odkazy na další URL.

Syntax:

```
<MAP NAME="jméno_mapy">
```

Mezi počátečním a koncovým tagem MAP se nachází tagy AREA. Každý z nich definuje jednu oblast obdélníkového, kruhového nebo polygonového tvaru.

Syntax:

```
<AREA HREF="url" SHAPE=[rect|circle|poly]  
COORDS=".." ALT="Alternativní text">
```

Parametr SHAPE definuje typ výseku obrázku - obdélník definovaný levým horním a pravým dolním rohem (rect), kružnici definovanou souřadnicemi středu a poloměrem (circle) nebo polygon definovaný neomezeným počtem bodů (poly). Pokud není parametr SHAPE uveden, využije se předdefinovaná hodnota rect. Parametr COORDS specifikuje proměnné v závislosti na parametru SHAPE. Parametr HREF určuje, na jaké URL daná oblast obrázku směřuje. Parametr ALT je nepovinný, ale ve specifikaci HTML 3.2 se všeobecně doporučuje ho používat kvůli prohlížečům pracujícím pouze v textovém režimu.

Příklad:

```
<MAP NAME="pom1">  
<AREA HREF="url1.htm" SHAPE=rect COORDS="10,10,20,20">  
<AREA HREF="url2.htm" SHAPE=circle COORDS="30,10,5">  
<AREA HREF="url3.htm" SHAPE=poly COORDS="20,20, 15,30, 20,40, 25,30">  
</MAP>
```

Další témata:

[Tag IMG](#)

[Syntax jednotlivých tagů](#)

[Kontrola užití HTML tagů](#)

Nejèastìji kladené otázky (FAQ)

Jak získat ostrou verzi programu nebo update?

Bližší informace najdete [zde](#).

Bude se He! dále vyvíjet?

Minimálně do poloviny roku 1998 se bude program stále vyvíjet. [Autor](#) rád pøivítá všechny Vaše námìty a nápady, které by pomohly program dále zdokonalit. Stejnì tak, pokud objevíte v programu nijakou chybu, oznamte ji prosím autorovi, aby ji bylo možné pro další verze již odstranit.

Proè He! nepodporuje mùj oblíbený tag?

V pøípadì, že He! skuteènì nezná tag, který používáte, dejte prosím [autorovi](#) vidìt a od pøíštích verzí již bude tag zaøazen. Nezbytné ale je, abyste tag popsali a sdílili k èemu slouží, pøípadnì uvedli i jeho možné parametry. Do doby, než se tag v nijaké nové verzi objeví, mùžete využívat uživatelem definované tagy, kde si lze nadefinovat jakýkoliv tag.

Jak se vytvářejí a používají uživatelské tagy?

Používat uživatelské tagy lze prostřednictvím menu Entity/Uživatelské tagy nebo prostřednictvím pøíslušného tlačítka na levé lištì. Vytváøení uživatelských tagù je pomìrnì jednoduché a je bližze popsáno pøímo v souboru He!.usr, který tyto tagy obsahuje.

Jakou funkci má klávesa Shift?

Klávesa Shift se používá pro rozšíøení funkènosti některých tlačítek na výbìrových lištách. Možnost rozšíøené funkènosti tlačítka se pozná podle malého køížku v pravém horním rohu tlačítka. U tlačítek, pomocí nichž se vkládají tagy, znamená tato rozšíøená funkènost vkládání vìtšího množství parametrù daného tagu. U ostatních tlačítek pøi stisknutí klávesy Shift dochází ke změně funkènosti (napø. tlačítko pro otevøení souboru pøi stisku klávesy Shift mìnì svou funkènost na vytvoøení nového souboru). Aby byla orientace mezi tlačítky snazší, obsahuje program tzv. tooltips, což jsou rychlé on-line nápovìdy ke všem tlačítkùm na ploše. Pokud si pøejete aktivovat rozšíøenou funkci nijakého tlačítka na lištì, mùžete to udìlat i pomocí pravého tlačítka myši.

Jak mohu aplikovat nijaký tag na již existující text?

Pokud se napøíklad rozhodnete, že chcete urèitou èást textu zvýraznit pomocí tagu , oznaète tuto èást jako blok (pomocí tažení myši se stisknutým levým tlačítkem nebo pomocí kombinace Shift+šipky) a kliknìte na zvolený tag. Uvozující èást tagu se vložíla pøed oznaèený text a zakonèující za nìj, pøieèmž oznaèení bloku se zrušilo. Stejným způsobem lze používat i složitìjší tagy, napø. tagy pro vytvoøení seznamù nebo tabulek. V tomto pøípadì se však navíc vkládají i jednotlivé tagy oddìlující položky seznamu nebo tabulky. Pokud jste tento způsob aplikace tagù zatím nepoužívali, rozhodnì si ho vyzkoušejte, neboť Vám v budoucnu ušetøí mnoho práce!!!

Jak lze nejlépe vyøešit problém aktualizace ceníkù na WWW?

Program He! umí vytváøet HTML tabulky importem z formátu DBF. Pokud tedy budete mít Vaše ceníky v tomto formátu, pøevedení do HTML je již dílem okamžiku.

Proè pøi vkládání tagu FONT lze vložit parametr size=+7, když efekt je stejný, jako pro size=+4?

V dokumentech je standardnì nastavena velikost písma na hodnotu 3. Pokud u tagu FONT urèujete odchylku od této hodnoty výše zmínìným způsobem, mùže výsledný souèet dát hodnotu vìtší než 7. Hodnota 7 je však maximální možná absolutní velikost písma a každé další navýšení (8,9...) prohlížeè ignoruje. Proto tedy není na první pohled rozdíl mezi hodnotami +7 a +4.

Proè v nápovìdi není popis všech tagù?

V nápovìdi jsou obsaženy jen ty tagy, které jsou trochu složitìjší. Pokud Vám zde nijaký tag chybí, oznamte to [autorovi](#).

Proè nejde udìlat UNDO po vkládání tagu?

Vzhledem k tomu, že program využívá standardní objekt Windows, který umožňuje operaci UNDO jen při klasickém psaní nebo mazání textu, program tuto funkci nepodporuje. Program však podporuje funkci Editace/Výmaz tagu pod kurzorem, která zajistí vymazání celého tagu, t.j. jeho poèáteèní i koncové èásti. V pøípadì seznamù nebo tabulek lze navíc vymazávat i tagy, které s mazaným seznamem nebo tabulkou souvisí (napø. LI, DT, DD, TR, TH, TD) a nachází se mezi poèáteèní a koncovou èástí mazaného tagu.

Proè má menu Entity v pravé èásti lišt názvy tagù a co znamená znak ^ (støíška)?

Menu Entity má v pravé èásti lišt názvy tagù pro zjednodušení a zrychlení orientace v pomìrnì obsáhlém menu. Pokud tedy uživatel ví pøesnì, jaký tag hledá, mùže se orientovat pøímo podle v menu uvedených názvù tagù.

Znak ^ (støíška) uvedený v menu zastupuje klávesu Control (Ctrl). Pokud je tedy v menu uvedena položka **Najdi ^F**, znamená to, že kombinací kláves Ctrl+F lze tuto funkci zavolat pøímo bez vyhledávání v menu. Na rozdíl od klávesy Ctrl nemá klávesa Alt, která se taktéž èasto používá, žádný zkratkový znak.

Jak lze nejjednodušeji vytvořit pohyblivé ikony nebo pulsující nápisy pro zpestøení WWW stránek?

Nejen tyto, ale i mnohé další typy obrázkù lze vytváøet pomocí programu MGC (Multi-GIF Creator). Tento program je tedy zamìøen pøedevším na vytváøení animovaných GIFù pro WWW. Pomocí MGC mùžete snadno a velmi rychle vytváøet a ladit animace, které hodláte na WWW vystavit. Tento zpùsob "rozhýbání" WWW stránek je velmi populární, využívá se pro tvorbu malých ikonek i vitších prezentací a výhodou je, že ho všechny lepší prohlížeèe podporují. MGC je pøes svùj název èeský a èesky komunikující program s pøíjemným a snadno ovladatelným uživatelským rozhraním a množstvím užiteèných funkcí. Samozøejmostí je také kontextová nápovìda popisující vše, bez èeho se uživatel neobejde. Sharewarovou verzi MGC získáte na <http://sun.ujep.cz/~palounek> v sekci Shareware z Èech/Internet nebo pøímo u [autora](#) programu.

Co je David Macek Internet Pack?

David Macek Internet Pack je balík obsahující programy He! HTML Editor pro tvorbu HTML dokumentù a MGC Multi-GIF Creator pro tvorbu animovaných GIFù pro WWW stránky. Tento balík navíc obsahuje mnoho ikon, podkladových a dalších obrázkù, kterými mùžete zpestøit a zdokonalit Vaše WWW stránky. Celý balík je v èeštinì a je urèen pro Windows 3.1/3.11/95/NT. Cena balíku je 1500,-Kè, podrobnìjší informace najdete v [ceníku](#).

Existují u produktù He! a MGC multilicence?

Ano, ceník najdete [zde](#).

Jak získat ostrou verzi He!

Pokud máte pouze sharewarovou verzi programu a rádi byste získali verzi ostrou, zde je několik informací, které Vám v této situaci jistě pomohou:

- Ceník ostrých verzí programu najdete [zde](#) (tyto ceny jsou platné přibližně do podzimu 1997, na kdy se plánují další výrazné změny, které s cenami pohnou mírně vzhůru)
- Ostrou verzi si můžete objednat na telefonu **0603/438034** nebo **02/7919504** (pokud se Vám ozve záznamník, nadiktujte Vaše jméno, firmu, adresu, psè, telefon a případné IÈO a DIÈ + nezapomejte také uvést, o který program máte zájem). Varianta objednání prostřednictvím telefonu je dle mého názoru nejvýhodnější a nejrychlejší, a proto bych si ji dovolil preferovat. Ve výjimečných případech můžete však použít i e-mail: dm@comports.com.
- Po objednání prostřednictvím telefonu (ať už přímo nebo přes záznamník) Vám bude program zaslán na dobírku (cena programu + poštovné) nejpozději do tří dnů (podrobnější informace o cenách viz [ceník](#)). Poštovné se pohybuje kolem 70,- Kč, neboť zásilky nelze kvůli jejich častým ztrátám posílat jako obyčejné dobírky. Firma David Macek si v souvislosti se zasíláním programů neúčtuje žádné manipulační poplatky.
- Pokud preferujete objednání prostřednictvím pošty, můžete se obrátit na [adresu autora](#) nebo na e-mailovou adresu dm@comports.com, kde uvedete stejné údaje (viz výše). V tomto případě Vám bude program zaslán nejpozději do tří dnů od obdržení příslušného dopisu.
- Všechny problémy, které se Vám při práci s programem objeví, a všechny nápady na jeho vylepšení můžete telefonovat na výše uvedená telefonní čísla. [Autor](#) se Vaše připomínky rád dozví.

Jak získat novější verzi programu (update)

Update můžete získat stejným způsobem, který je uveden výše. Navíc je ale třeba doplnit, že jde o update a kterou verzi legálně vlastníte. Ceny updateů jsou patrné z [ceníku](#).

POZOR!!! Pokud se rozhodnete zakoupit si programy He! (HTML editor) i MGC (program pro tvorbu animovaných GIFů), získáte slevu 500,- Kč. **David Macek Internet Pack** obsahující tyto dva programy tedy stojí pouhých **1500,-Kč** + poštovné a můžete ho získat jen u [autora](#) programů. Podrobnější informace o cenách viz [ceník](#).

Ceník

David Macek Internet Pack (He! + MGC + bonus)

1 licence	1500,-Kč
multilicence do 5 počítačů	2500,-Kč
multilicence do 10 počítačů	3500,-Kč
multilicence do 100 počítačů	5000,-Kč
multilicence neomezená	6000,-Kč

He! HTML Editor vs 6.0

1 licence	1000,-Kč
multilicence do 5 počítačů	2000,-Kč
multilicence do 10 počítačů	3000,-Kč
multilicence do 100 počítačů	4000,-Kč
multilicence neomezená	5000,-Kč

* ceny platné do 31.10.1997, poté budou zvýšeny o 20%

Ceny updatů

Původní verze	Cena updatu na verzi 6.0
3.x	499,- Kč
4.x	299,- Kč
5.x	199,- Kč

MGC (Multi-GIF Creator) vs 3.0

1 licence	1000,-Kč
multilicence do 5 počítačů	2000,-Kč
multilicence do 10 počítačů	2500,-Kč
multilicence neomezená	3000,-Kč

Ceny updatů

Původní verze	Cena updatu na verzi 3.0
0.x	299,- Kč
1.x	149,- Kč
2.x	149,- Kč

Karel vs 2.02 pro DOS (výukový programovací jazyk)

1 licence	500,-Kč
multilicence do 10 počítačů	1500,-Kč
multilicence neomezená	2000,-Kč

Pozn.: Autor si vyhrazuje právo na mírné změny uvedených cen. V případě zájmu si můžete vyžádat aktuální ceník.

JavaScript

Od verze 5.3 podporuje He! HTML Editor také META instrukce a JavaScripty. Pokud znáte nějaký užitečný JavaScript nebo nějakou META instrukci, kterou He! nezná, dejte mi prosím vědět a od příští verze ji bude podporovat i He!.

Vkládání JavaScriptů má jednu odlišnost od vkládání ostatních tagů. Tato odlišnost spočívá v tom, že při jejich vkládání dochází ke změnám souborů na více místech naráz. Konkrétně se přidává vlastní javascriptový kód, přidávají se parametry do tagu BODY a v neposlední řadě se vkládají příslušné tagy i do míst, kde se nachází kurzor před aktivací vkládání JavaScriptu. Vzhledem k tomu, že proces je poměrně složitý, je třeba, aby byl při používání JavaScriptů dodržován určitý princip. Tento princip spočívá v tom, že kurzor by měl být před aktivací vkládání JavaScriptů umístěn na tom místě, kde se má příslušný JavaScript zohlednit, nikoliv tam, kde má být vložena funkce JavaScriptu. V některých případech se JavaScript zohledňuje globálně a nemá žádný vztah ke konkrétnímu místu v dokumentu a v takových případech je požadavek takový, aby byl kurzor před aktivací vkládání umístěn mezi ohraničujícími částmi tagu BODY, t.j. mezi <BODY> a </BODY>.