



příklady
ke stažení na

WWW.GRADA.CZ



GRADA

HTML

začínáme programovat

4., aktualizované vydání

Slavoj Písek

- Snadná cesta k vlastní webové prezentaci
- Používání kaskádových stylů
- Novinky v HTML 5
- Základy formátování textu na webových stránkách
- Používání formulářů k odesílání dat



příklady
ke stažení na
WWW.GRADA.CZ



HTML

začínáme programovat

4., aktualizované vydání

Slavoj Písek

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trešně stíháno**.

HTML

začínáme programovat – 4., aktualizované vydání

Slavoj Písek

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, Praha 7
jako svou 5413. publikaci

Odpovědná redaktorka Růžena Písková
Sazba Petr Somogyi
Počet stran 192
První vydání, Praha 2014

© Grada Publishing, a.s., 2014
Cover Photo © fotobanka allphoto

V knize použité názvy programových produktů, firem apod. mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Vytisklo TISK CENTRUM s.r.o.,
www.tiskcentrum.cz

ISBN 978-80-247-5059-0 (tištěná verze)
ISBN 978-80-247-8957-6 (elektronická verze ve formátu PDF)
ISBN 978-80-247-8958-3 (elektronická verze ve formátu EPUB)

1.

Úvod	11
Dříve než začneme	13
1.1 Bez čeho se neobejdeme	13
Editor kódu.....	13
Prohlížeč webových stránek.....	14
Microsoft vs. zbytek světa.....	14
Co ještě můžete potřebovat.....	15
1.2 Bez čeho se obejdeme	15
1.3 Hypertext na internetu	15
Historie hypertextu.....	15
World Wide Web.....	16
1.4 HTML	16
Co HTML zvládne.....	16
S čím si HTML neporadí.....	16
Historie HTML.....	17

2.

První webová stránka	19
2.1 Formátovací značky v HTML dokumentu	19
2.2 Struktura HTML dokumentu	19
Malá a velká písmena v HTML.....	20
2.3 Zobrazení stránky	21
2.4 Nezapomínejte na hlavičku	21
Název stránky.....	21
Metainformace.....	21
Kódování stránky.....	22
Co se ještě vejde do hlavičky.....	24
2.5 Typ HTML dokumentu	24
Změny v HTML 5.....	24
2.6 Komentáře	25

3.

Formátování textu	27
3.1 Nadpisy	27
3.2 Odstavce	28
3.3 Optické dělení dokumentu	30
Změny v HTML 5.....	32
3.4 Zarovnávání částí dokumentu	32
Zarovnání více odstavců současně.....	33
Změny v HTML 5.....	34

4.

5.

6.

3.5 Používání barev	34
Změna barvy v celém dokumentu.....	35
Změna barvy v části textu.....	37
Jak na to v HTML 5	37
3.6 Nastavení písma a jeho velikosti	38
Nastavení velikosti písma	38
Absolutní velikost písma.....	38
Relativní velikost.....	39
Změna písma.....	40
Změna písma v HTML 5	41
3.7 Formátování textu	42
Změny v HTML 5.....	44
3.8 Pokročilé formátování textu	45
Logické styly písma	45
HTML a výpisy zdrojových kódů.....	46
Zkratky v HTML dokumentech	48
Vkládání revizí do HTML dokumentů	49
Změny v HTML 5.....	51
3.9 Zobrazení speciálních znaků	51
Hypertextové odkazy	53
4.1 HTML dokumenty a jejich URL	53
Absolutní URL.....	54
Relativní URL	54
4.2 Vkládání odkazů do dokumentů	55
Používání relativních odkazů.....	55
4.3 E-mailová adresa jako odkaz	56
4.4 Používání záložek	56
4.5 Barevné provedení odkazů	57
Seznamy	59
5.1 Nečíslované seznamy	59
Zkrácený zápis seznamů.....	61
Změny v HTML 5.....	62
5.2 Číslované seznamy	62
5.3 Definiční seznamy	64
5.4 Vnořené seznamy	65
Bez obrázků to nepůjde	67
6.1 Umístění obrázku do HTML dokumentu	67
6.2 Kdo nemá rád obrázky?	68
6.3 Obrázky a text	69
6.4 Obrázky obtékané textem	70
Obrázek jako hypertextový odkaz.....	72

7.

8.

9.

10.

6.5 Další atributy pro obrázky	73
Velikost obrázku	73
Odsazení obrázku od textu	73
Rámeček	73
6.6 Animované obrázky	73
6.7 Obrázky na pozadí	73
6.8 Zásady správného používání obrázků	74
Obrázkové mapy	75
7.1 Vytváření obrázkových map	75
Tabulky	79
8.1 Vytváření tabulek	79
Tabulky a rámečky	80
8.2 Formátování tabulek	81
Zarovnávání buněk	81
Slučování buněk	82
Velikost buněk	84
Tabulka s popiskem	85
Odsazení textu v buňkách	86
Nastavení vlastností pro sloupce tabulky	88
Sdružování sloupců	89
Nastavení částí tabulky	90
8.3 Možnosti využití tabulek	91
Text ve sloupcích	91
Tabulky a obrázky	92
8.4 Tabulky v HTML 5	94
Rámy	95
9.1 Tvorba ráků	95
Definice rámu	97
9.2 Hypertextové odkazy a rámy	97
9.3 Když rámy nechtějí fungovat	98
9.4 Praktická ukázka	98
9.5 Vložené rámy	100
9.6 Rámy v HTML 5	101
Formuláře	103
10.1 K čemu slouží formuláře	103
10.2 Vytvoření formuláře	103
Ovládací prvky formulářů	103
Tlačítka	104
Tlačítko Odeslat	105

Tlačítko Vymazat	105
Editační řádka	105
Editační řádka pro zadávání hesla.....	106
Zarovnávané ovládací prvky	107
Textové pole.....	108
Zaškrťávací políčka	109
Přepínací tlačítka.....	110
Skrytá textová pole.....	112
K čemu slouží neviditelné ovládací prvky.....	113
Seznamy.....	113
Seznamy se skupinami položek.....	114
Seskupování ovládacích prvků na formuláři	115
10.3 Zpracování formuláře	117
Formát přenášených dat.....	118
Proměnné prostředí.....	119
Metody přenášení dat z formulářů.....	119
Metoda GET.....	120
Metoda POST.....	121
10.4 Vytváření CGI programů	121
Ukázkový PHP skript (metoda GET)	121
Jak vyzkoušet tento příklad	124
Ukázkový CGI program (metoda POST).....	124
10.5 Odeslání formuláře e-mailem	126
10.6 Změny v HTML 5	128
Formulář	129
Tlačítka	129
Textové pole.....	129
Další ovládací prvky.....	131
Nové typy ovládacích prvků.....	133
Kaskádové styly	137
11.1 Význam stylů.....	137
11.2 Používání stylů.....	138
Slučování definic.....	138
Třídy HTML elementů.....	139
Identifikátory.....	141
Výjimky z pravidel.....	141
Použití značky	142
Pseudotřídy.....	143
Pseudoelementy.....	145
Překrývání stylů.....	146
Komentáře v kaskádových stylech.....	146
11.3 Jeden styl pro více dokumentů.....	147

11.

A.

11.4 Vzhled dokumentů pomocí CSS	147
Písmo 147	
Velikost písma.....	148
Formátování textu.....	148
Barvy a pozadí.....	148
Umístění a okraje.....	150
Tabulky.....	154
Uspořádání.....	155
11.5 Automatické generování obsahu elementu	158
Vlastnost content.....	158
Automatické číslování.....	158
11.6 Novinky v CSS3	160
Pseudotřída :nth-child(n).....	160
Text ve dvou sloupcích.....	162
Selektory podřetězců v attributech.....	164
11.7 Typy prezentačních prostředí	167
Možné způsoby prezentace.....	168
Skupiny prezentačních prostředí.....	168
Vytvoření stylu závislého na způsobu prezentace.....	168
Stránkové vlastnosti.....	170
Vizuální vlastnosti.....	170
Akustické styly.....	171
Příloha: Instalace webového serveru	173
XAMPP	173
Stažení instalačního balíku.....	173
Instalace aplikace.....	173
Spuštění webového serveru.....	175
Použití webového serveru.....	175
Příklady ke stažení.....	176
Rejstřík	177

Úvod

Od chvíle, kdy se na internetu objevily první webové stránky, neuběhlo ještě ani čtvrt století, a dnes byste asi těžko hledali někoho, kdo o internetových stránkách plných textu, odkazů a grafiky alespoň neslyšel.

Předpokládám, že když jste sáhli po této příručce, máte jasnou představu o tom, jak webové stránky vypadají a jaké jsou jejich možnosti. Pokud se ale nechcete spokojit pouze s úlohou pasivního pozorovatele, ale chtěli byste začít vytvářet vlastní webové stránky, může vám být tato kniha dobrým pomocníkem.

Co naleznete uvnitř této knihy

Již z názvu je patrné, že se kniha věnuje popisu jazyka HTML, který je základním prostředkem k vytváření webových stránek. Po jejím přečtení budou čtenáři schopni vytvářet vlastní stránky, jež využívají všech možností jazyka HTML 4. Kromě toho jsou u každé kapitoly zmíněny novinky v prozatím nejnovější verzi tohoto jazyka, v HTML 5.

Celá kniha je rozdělena na dvě logické části. V té první jsou velmi jednoduše a názorně probrány všechny základní aspekty HTML.

Čtenář se zde dozví něco o tom, co se vlastně skrývá pod tajemnou značkou HTML a jaký je význam HTML při používání internetu. Dále je zde popsáno, co všechno bude čtenář potřebovat k vytváření webových stránek. Po tomto nezbytném úvodu již následuje seznámení s vlastní tvorbou HTML dokumentů. Vše je pochopitelně vysvětlováno postupně od jednodušších věcí ke složitějším. Výklad začíná prostým zobrazováním textu a pokračuje přes tvorbu odstavců a nadpisů až k formátování dokumentu a nastavování barev. V jednotlivých kapitolách se čtenáři naučí používat seznamy, obrázky, vkládat na stránky citace, hypertextové odkazy a tabulky. Nechybí ani kapitola věnovaná zobrazování několika dokumentů současně pomocí rámu. Zde také končí první část knihy.

V druhé části přijdou na řadu pokročilejší témata. Čtenáři se naučí používat kaskádové styly, vytvářet formuláře a programovat jednoduché CGI skripty pracující na serveru.

Celý výklad je provázen řadou názorných příkladů, na nichž si každý může prakticky vyzkoušet, jak vše funguje.

Komu je kniha určena

Kniha je určena hlavně začátečníkům, kteří se chtějí naučit základům vytváření webových stránek, a neví, jak začít. O tom, že knihu může používat naprosto každý, nejlépe svědčí fakt, že se nepředpokládá žádná předběžná znalost programování ani jazyka HTML.

U čtenářů se nepředpokládají žádné předběžné speciální znalosti, pouze je nutné, aby každý, kdo chce číst tuto knihu, uměl pracovat s libovolným operačním systémem. Pro domácí použití je tímto systémem obvykle *Windows*. Ani jiné systémy ovšem nejsou vyloučené.

Dále je vhodné, aby čtenář ovládal obsluhu některého z internetových prohlížečů. O tom, který je nejvhodnější, budeme hovořit hned v první kapitole.

Příklady používané v knize

Celý výklad je provázen řadou názorných příkladů, na kterých si můžete prakticky vyzkoušet, jak vše funguje. Pokud se vám nechce příklady z knihy přepisovat, jsou pro vás k dispozici na stránkách věnovaných této knize: <http://www.slavojpisek.cz>, odkud si je můžete zdarma stáhnout. Dále příklady můžete získat i na stránkách nakladatelství Grada (<http://www.grada.cz>). Příklady jsou zkomprimovány do souboru ve formátu ZIP a pojmenovány podle čísla kapitoly a pořadí příkladu v knize.

Pokud byste měli se stažením souboru nebo s přístupem na stránku nějaké problémy, napište mi o tom na adresu slavek@slavojpisek.cz. Na stejnou adresu můžete posílat i všechny své připomínky, názory a dotazy.

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval všem lidem, kteří nějakým způsobem přispěli ke vzniku této knihy. Obzvláště rád bych chtěl poděkovat panu Ing. Pavlu Baxovi za jeho podnětné připomínky a rady, díky nimž se podařilo výrazně zvýšit informační hodnotu použitých příkladů.

Nyní již nic nebrání tomu, abyste se vypravili do pestrého světa jazyka HTML a naučili se vytvářet webové stránky, které vám bude každý závidět. Přeji Vám při Vašem snažení mnoho úspěchů.

1.

Dříve než začneme

V úvodní kapitole se dozvíte vše potřebné, co musí vědět začínající tvůrce webových stránek, dříve než se pustí do práce. Zmíníme se o tom, které nástroje budete potřebovat pro tvorbu příkladů uvedených v této knize, a pokusíme se vyřešit dilema, pro který prohlížeč se máte rozhodnout. V neposlední řadě si uděláme malý výlet do historie.

Dříve než se pustíme do vlastního vytváření webových stránek, musíme si povědět některé základní informace, bez nichž byste se daleko nedostali. Nejprve si uděláme jasno v tom, co budete potřebovat k práci.

1.1 Bez čeho se neobejdeme

V první řadě to bude textový editor, ve kterém budete zapisovat zdrojový text dokumentu.

Editor kódu

Na editor vhodný pro tvorbu webových stránek nejsou kladeny žádné zvláštní požadavky, s jedinou výjimkou. Editor nesmí do psaného textu vkládat žádné vlastní znaky. K tomuto účelu docela dobře poslouží i obyčejný *Zápisník Windows*. Znám i takové tvůrce stránek, kteří jsou ochotni dát ruku do ohně za to, že tento jednoduchý program je tím nejlepším, co lze najít. To pochopitelně není ani zdaleka pravda, protože na internetu existuje velké množství výkonnějších editorů, které jsou určeny přímo pro psaní v HTML a nabízejí mnoho prostředků pro usnadnění práce.

Jedním z takových editorů je například program *PSPad*, který je určen nejen pro tvůrce webových stránek v HTML, ale i pro programátory v mnoha programovacích jazycích. Editor se vyznačuje celou řadou pokročilých funkcí a propracovaným ovládním. K jeho velkým přednostem patří také to, že je celý v češtině a pro autory stránek má připraveno několik opravdu praktických funkcí.

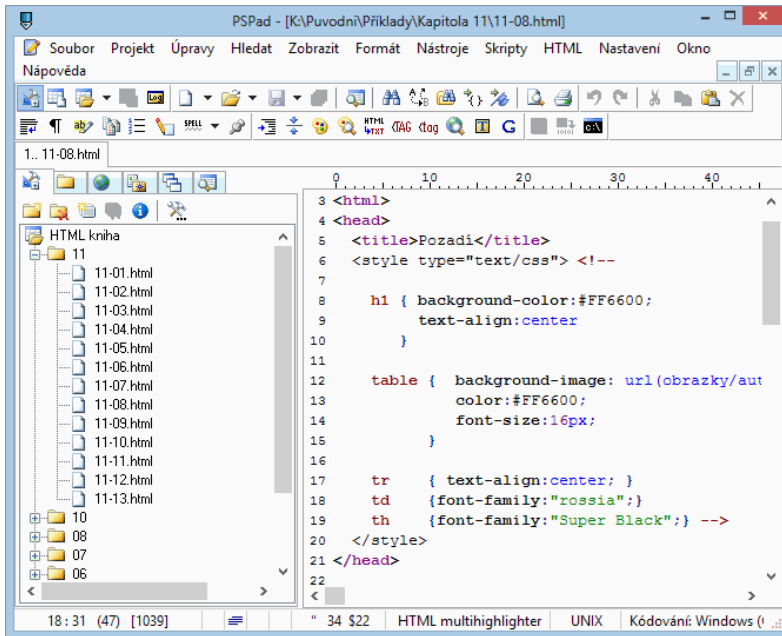
Na programu je navíc sympatická i cena. Je totiž šířen zcela zdarma, a proto pokud dosud žádný editor pro tvorbu stránek nemáte a nechcete se spokojit pouze se *Zápisníkem*, můžete si *PSPad* stáhnout ze stránek jeho autora na adrese <http://www.pspad.com>.



Rozhodnete-li se pro používání PSPadu, můžete si ze stránek <http://www.slavojpisek.cz> stáhnout spolu s příklady k této knize i soubor s projektem PSPadu, který rozděluje příklady do složek pojmenovaných číslem příslušné kapitoly a usnadňuje tak orientaci v příkladech.

Pro tvorbu webových stránek existují i komplexnější nástroje, než jsou jen obyčejné textové editory. Tyto programy umožňují vytváření HTML kódu v režimu WYSIWYG (What You See Is What You Get, čili dostaneš to, co vidíš). To znamená, že uživatel vytváří a formátuje stránku bez jakékoli znalosti HTML pouze pomocí nástrojů nabízených editorem. Ten nakonec sám vygeneruje výsledný kód.

Vývojáře webových stránek lze rozdělit do dvou skupin, jedni na tyto nástroje nedají dopustit, ti druzí z duše nenávidí. Nepřísluší mi hodnotit ani jeden z těchto přístupů, ale naše kniha se používáním editorů v režimu WYSIWYG nezabývá.



Obrázek 1.1: PSPad je pokročilý editor html stránek

Prohlížeč webových stránek

Kromě textového editoru budete ještě potřebovat nějaký prohlížeč webových stránek, ve kterém si budete moci prohlédnout výsledek své práce.

Zde ale narážíme na věčný problém, pro který z mnoha dostupných prohlížečů se rozhodnout.

Microsoft vs. zbytek světa

Vzhledem k tomu, že se chcete naučit používat jazyk HTML, lze předpokládat, že již nějakou dobu internet používáte. A jistě máte ve svém počítači nainstalován nějaký prohlížeč webových stránek. Mezi nejčastěji používané prohlížeče patří *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox* nebo *Google Chrome*. Každý z nich má své nadšené zastánce i odpůrce, ale pokud se na ně díváte z pohledu uživatele, je celkem jedno, který z nich používáte. Pokud ale sami začnete vytvářet webové stránky, musíte si uvědomit, že jednotlivé prohlížeče se v mnohém odlišují.

Bohužel se přes veškeré normalizační snahy dosud nedařilo zcela sjednotit interpretaci jazyka HTML ve všech dostupných prohlížečích. A tak navzdory standardu si softwarové firmy do svých programů přidávají různá „vylepšení“, která však podporují pouze ony samy. Pokud se tedy pokusíte zobrazit stránku určenou pro *Internet Explorer* ve *Firefoxu*, zjistíte, že stránka vypadá poněkud odlišně, než očekáváte. Stejně tak *Internet Explorer* si občas neporadí se stránkou, která se například v *Chrome* zobrazí bez problémů.

Proto si pamatujte, že než nějakou stránku umístíte na internet, měli byste zkontrolovat, jak bude zobrazena ve všech nejrozšířenějších prohlížečích.



Výše uvedené prohlížeče jsou sice v našich končinách nejrozšířenější, ale ani zdaleka nejsou jedinými, které se používají. Můžete vybírat z dalších prohlížečů, jako je třeba Opera, Safari i mnohé další. Smutné je, že každý z těchto prohlížečů má své „odchylky“ od standardu HTML.

Příklady v této knize budou vytvářeny v *Internet Exploreru 10*, ale jestliže patříte k lidem, kteří používají jiný prohlížeč, buďte bez obav. Vzhledem k tomu, že budeme probírat hlavně základy HTML a vystačíme si bez složitějších konstrukcí, budou všechny příklady jistě fungovat i ve všech ostatních prohlížečích. Pokud by měl nějaký prohlížeč s danou stránkou problémy, u příkladu na to upozorním.

Co ještě můžete potřebovat

Pokud máte k dispozici textový editor a prohlížeč stránek, máte prakticky vše potřebné, abyste mohli začít s tvorbou webových stránek. Chcete-li však spouštět stránky, které se dynamicky generují na webovém serveru, budete pochopitelně potřebovat nějaký webový server. Pokud se vám ale zdá, že se vytváření stránek začíná komplikovat dříve, než začalo, mohu vás uklidnit, protože webový server je nezbytně nutný pouze pro některé příklady v 10. kapitole. Mezi nejrozšířenější webové servery patří *Apache pro Linux a IIS pro Windows*.

1.2 Bez čeho se obejdeme

Kromě uvedených nástrojů již nic víc k tvorbě HTML dokumentů opravdu nepotřebujete. Všimněte si, že nebyla vůbec řeč o způsobu připojení k internetu. To proto, že v první fázi vytváření webových stránek internet vůbec nepotřebujete. Stránky mohou být uloženy na pevném disku vašeho počítače, odkud mohou být načteny prohlížečem. Internetové připojení budete potřebovat, teprve až budete chtít výsledky své práce publikovat na webu.

Pokud máte vše potřebné připraveno, můžete se již nyní těšit na druhou kapitolu, v níž vytvoříte svou první webovou stránku v HTML.

Dříve než se ale k tomu dostaneme, nebude od věci stručně připomenout nejdůležitější milníky, které se objevily při vývoji internetu a značkovacích jazyků HTML.

1.3 Hypertext na internetu

HTML je hypertextový značkovací jazyk. Hypertext umožňuje propojit velké množství oddělených informací (textu, obrázků atd.), a vytvořit tak nové uspořádání pro existující informace. To znamená, že v jednom dokumentu mohou být vedle sebe umístěny informace z oddělených zdrojů. Podívejme se, jak vlastně hypertext vznikl.

Historie hypertextu

Koncepce hypertextu je stará více než šedesát let. V červenci 1945 napsal Vannevar Bush článek s názvem „*As We May Think*“ pro *Atlantic Monthly*. V něm popsal systém pro „prohlížení a pořizování poznámek z rozsáhlých textů a grafiky“.

V roce 1960 Theodor Colm Nelson poprvé použil termíny hypertext a hypermédiá (spojení textu a multimédií). Napsal knihu *Computer Lib/Dream Machines*, která ovlivnila vývoj celosvětové pavučiny (*World Wide Web*).

Na konci 70. let představil Nelson projekt *Xanadu*, který vytvářel digitální knihovny a hypertextové nakladatelské systémy – další průkopnický projekt, který však nedošel naplnění.

Ačkoli univerzity a další instituce v průběhu 60. a 70. let experimentovaly s hypertextem, všeobecně byl tento trend v útlumu, dokud Apple v roce 1987 neuvedl na trh *Hypercard* a dokud *Apple* a *Microsoft* nevyvinuly podpůrné systémy pro *Windows* a *Macintosh*, pomocí nichž se uživatelé mohli přemísťovat z jednoho odkazu na druhý nebo otevírat „popisky“.

World Wide Web

Když se dnes řekne internet, většina lidí si představí právě *World Wide Web* neboli celosvětovou pavučinu obsahující miliony stránek s nejrůznějším obsahem. *World Wide Web* demonstruje skutečnou povahu hypertextu. Na webu se lze připojit na většinu stránek prostým poklepáním na jejich odkaz nebo napsáním jejich adresy, bez ohledu na to, na kterém serveru ve světě se tyto stránky nacházejí. Můžete kupříkladu zahájit relaci otevřením souboru v Kalifornii, pokračovat klepnutím na odkaz na dokument v Austrálii či v Japonsku, dále se připojit do Francie nebo Švédska a tak dále, dokud tímto způsobem neobkroužíte celý svět několikrát dokola během pár minut.

Přestože je dnes internet chápán hlavně jako *World Wide Web*, je web pouze jeho relativně novou částí. Na konci 80. let vyvinuli web výzkumníci z „Evropské laboratoře pro fyziku částic“ (CERN) ve Švýcarsku, aby si usnadnili práci. Chtěli po síti získat snadný přístup k dokumentům týkajícím se výzkumu. Mezi těmito výzkumníky byl i Tim Berners-Lee, který je považován za otce webu. Do roku 1990 představili textový prohlížeč a vyvinuli HTML a v roce 1991 zavedli web v rámci CERN. Roku 1992 představili web uživatelům internetu. Tím rozpoutali revoluci v jeho vývoji.

1.4 HTML

HTML neboli HyperText Markup Language je značkovací jazyk, který je určen k vytváření dokumentů, obsahujících hypertextové odkazy a pokročilejší formátování.

Co HTML zvládne

HTML poskytuje elementy, pomocí nichž můžete vytvářet, formátovat nebo upravovat webové stránky následujícími způsoby:

- nastavit vzhled nebo velikost zvolenému textu, je možné použít tučné písmo nebo kurzívu;
- vložit do dokumentu obrázky všech tvarů a velikostí, používat obrázkové mapy, pomocí nichž se uživatel dostane na další stránky. Můžete také použít animace ve formátu GIF, což jsou série obrázků sloučených do jediného souboru;
- vytvořit formuláře, pomocí kterých vám uživatel pošle e-mail, odpoví na váš dotazník nebo si objedná zboží z vašeho on-line katalogu;
- vytvářet tabulky, které vám zajistí větší kontrolu nad dokumentem, jeho formátováním a srozumitelným obsahem;
- definovat barvy pozadí pro HTML dokument, celou tabulku, řádek tabulky, nebo dokonce pro jednotlivou buňku;
- vkládat odkazy na další sekce téhož dokumentu, na dokumenty na jiných stránkách, na audio a video soubory;
- používat rámy místo umístění jediné stránky na obrazovku. Rámy jsou panely, z nichž každý může samostatně zobrazit jiný HTML dokument. Můžete např. zobrazit dva malé statické rámy s nadpisem stránky a přehledným obsahem stránky, jehož jednotlivé položky se zobrazují ve třetím, větším rámu.

S čím si HTML neporadí

Z výše uvedeného je vidět, že HTML má značně široké možnosti použití, ale na druhou stranu je tu i celá řada omezení, která mohou začínajícího tvůrce webových stránek nepříjemně překvapit.

Abyste od tvorby HTML nebo od této knihy neměli přehnaná očekávání, je třeba si uvědomit, že pro vytvoření některých funkcí, kterými dnes běžně webové stránky disponují, se samotným HTML nevystačíte:

- V HTML není možné vytvořit ověřování uživatele.
- HTML je určeno pro dokumenty se statickým obsahem. To znamená, že nelze vytvářet dokumenty, jejichž obsah by se automaticky měnil.
- Pomocí HTML nelze vytvářet dynamicky se měnící nabídky, vysouvací menu ani nic podobného. Jestliže budete na své stránce něco podobného používat, budete muset kromě HTML sáhnout ještě po nějaké další webové technologii.

Historie HTML

HTML prošlo za svůj krátký život několika fázemi. První verze HTML, 1.0, se objevila v roce 1990 a neoficiální verze HTML+ byla představena ve druhé polovině roku 1993. Rysy HTML+ zahrnovaly formuláře, tabulky a obrázky s popiskem, ale neobsahovaly formátování odstavců ani úpravy textu. HTML+ obsahovalo 78 elementů, z nichž mnohé již dnes v HTML nenajdeme. Mnohé zastaralé elementy definovaly komponenty dokumentů, např. výpisky, poznámky a podtitulky.

HTML 2.0, uvedené na trh v roce 1994, bylo první verzí, která měla formální specifikaci a stala se oficiálním standardem. Tato verze obsahovala 49 elementů.

V březnu 1995 se objevilo HTML 3.0. Zde byly představeny tabulky, možnost obtékání obrázků textem a matematické elementy. Dále zde bylo k dispozici formátování, znovu se objevil element NOTE, který byl součástí HTML+, ale z HTML 2.0 se vytratil. V této verzi také přibýly atributy elementu FORM. Avšak životnost HTML 3.0 a mnoha jeho prvků vypršela a dnes již nejsou podporovány.

V květnu 1996 bylo uvedeno na trh HTML 3.2, které se považuje za pravého nástupce HTML 2.0 (jinými slovy obchází HTML 3.0). HTML 3.2 přidalo 19 nových prvků, zachovalo tabulky a atributy pro obtékání textu z HTML 3.0 a zapracovalo četná rozšíření pro *Netscape*.

HTML verzi 4.0 se během jejího vývoje přezdívalo Cougar. Přidala podporu prvku OBJECT, který má velký význam pro vkládání obrázků a multimédií. Dále HTML 4.0 podporuje kaskádové styly, úpravy formulářů a tabulek, skriptování na straně klienta, internacionalizaci (tj. rozpoznání jazyků, které obsahují zvláštní znaky v abecedě nebo se čtou zprava doleva) a další zvláštní znaky pro matematické operace a profesionální publikování.

V současné době se pracuje na specifikaci pro HTML 5.0. Její konečná podoba by měla být schválena do konce roku 2014. Verze HTML 5.1 by pak měla být hotová v roce 2016. K nejdůležitějším novinkám patří přidání několika nových elementů a zjednodušení zápisu některých stávajících. Kromě toho by měla přibýt možnost přehrávat multimédia přímo ve webovém prohlížeči a mnoho dalších vylepšení. Přestože se zatím stále ještě jedná o návrh specifikace, nejčastěji používané prohlížeče s podporou některých novinek z HTML 5.0 počítají již dnes.

