**Výstup:**

**Návod na tvorbu štruktúrovaných materiálov na cvičenia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Riešiteľský kolektív** | Jaroslav Porubän, Michaela Bačíková |

**História dokumentu:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Verzia** | **Autor(i)** | **Dátum** | **Sumár zmien** |
| 0.1 | Jaroslav Porubän |  | Úvodná verzia. |
| 0.2 | Michaela Bačíková |  | Doplnenie opisu jednotlivých krokov. |
| 0.3 | Jaroslav Porubän |  | Oprava a doplnenie textov. |
| 0.4 | Michaela Bačíková |  | Doplnenie opisu elementov. |
| 0.5 | Michaela Bačíková |  | Doplnenie časti „Pokročilá práca  s projektom“. |
| 0.6 | Jaroslav Porubän |  | Oprava a doplnenie textov. |
| 0.7 | Michaela Bačíková |  | Doplnenie opisu elementu <math>, drobné úpravy. |
| 0.8 | Michaela Bačíková | 17.9.2013 | Doplnenie opisu elementu <solution> podľa upravenej implementácie. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Obsah

[1. Inštalácia editora 3](#_Toc367199626)

[2. Stiahnutie projektu z SVN repozitára 3](#_Toc367199627)

[2.1. Nastavenie zobrazenia adresárov v editore 7](#_Toc367199630)

[2.2. Aktualizácia projektu – vždy pred prácou! 8](#_Toc367199631)

[2.3. Odoslanie materiálov predmetu na SVN 9](#_Toc367199632)

[3. Štruktúra projektu a práca s IDE 10](#_Toc367199633)

[3.1. Štruktúra projektu *IT4KT Practices* 10](#_Toc367199637)

[3.2. Výber profilu predmetu, generovanie materiálov a spustenie 11](#_Toc367199638)

[3.3. Tvorba materiálov v editore 12](#_Toc367199639)

[4. Publikovanie vytvorených materiálov v systéme moodle 15](#_Toc367199640)

[5. Štruktúra XML 17](#_Toc367199641)

[5.1. Element module 17](#_Toc367199647)

[5.2. Element title 17](#_Toc367199648)

[5.3. Element objective 17](#_Toc367199649)

[5.4. Element introduction 18](#_Toc367199650)

[5.5. Element step 18](#_Toc367199651)

[5.6. Element resource 18](#_Toc367199652)

[5.7. Element additional 18](#_Toc367199653)

[5.8. Element task 18](#_Toc367199654)

[5.9. Element comment 18](#_Toc367199655)

[5.10. Element solution 19](#_Toc367199656)

[5.11. Ďalšie elementy 20](#_Toc367199657)

[Element figure 20](#_Toc367199659)

[Element image 21](#_Toc367199660)

[Element table 21](#_Toc367199661)

[Element math 22](#_Toc367199662)

[Použitie HTML elementov 23](#_Toc367199663)

[6. Pokročilá práca s projektom 25](#_Toc367199664)

[6.1. Zmena formy 25](#_Toc367199671)

[Zmena CSS štýlov 25](#_Toc367199672)

[Zmena XSLT šablón 25](#_Toc367199673)

[Zmena CSS štýlov 25](#_Toc367199674)

[6.2. Zmena štruktúry 26](#_Toc367199675)

# Inštalácia editora

Pre vytváranie učebných materiálov je potrebné si stiahnuť editor **NetBeans IDE** nakonfigurovaný pre XML z:

<https://bodrog.fei.tuke.sk/it4kt/PORADY/A31_porady/20121130/netbeans.zip>

Tento editor je zatiaľ možné používať len na operačnom systéme **Windows**.

Po stiahnutí je potrebné súbor **rozbaliť** pomocou komprimačného programu (napr. WinZip, WinRar, Total Commander).

Po rozbalení je potrebné spustiť dvojklikom súbor „**netbeans.bat“** v adresári „**netbeans“**. Zobrazí sa inštalačný dialóg. Je potrebné vykonať nasledujúce kroky:

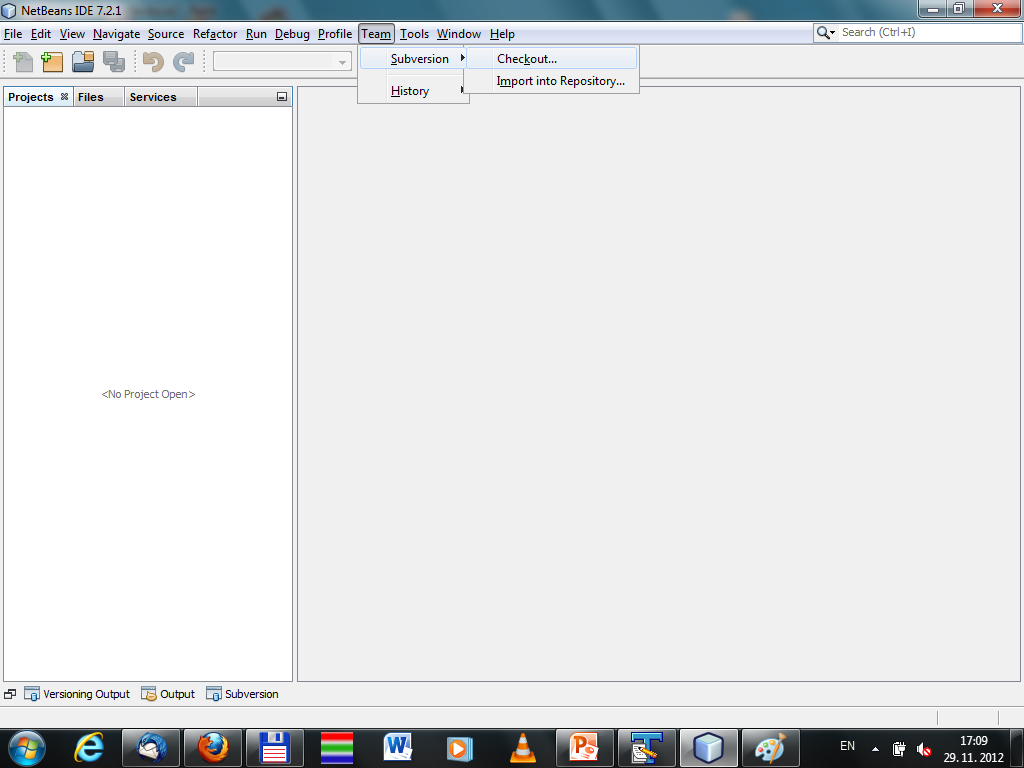
* akceptovať licenciu programu NetBeans IDE prostredníctvom „**I Accept“**,
* ak ste predtým mali nainštalovanú inú verziu NetBeans IDE, potvrďte importovanie nastavení pomocou tlačidla **„Yes“**,
* spustí sa editor NetBeans IDE.

**Spustenie** **editora** NetBeans IDE je odteraz možné pomocou dvojkliku na súbor **„netbeans.bat“**.

# Stiahnutie projektu z SVN repozitára

Na to, aby bolo možné vytvárať učebné materiály, je potrebné stiahnuť projekt pre vytváranie materiálov zo Subversion repozitára.

V menu NetBeans IDE vyberte **„Team -> Subversion -> Checkout...“**.

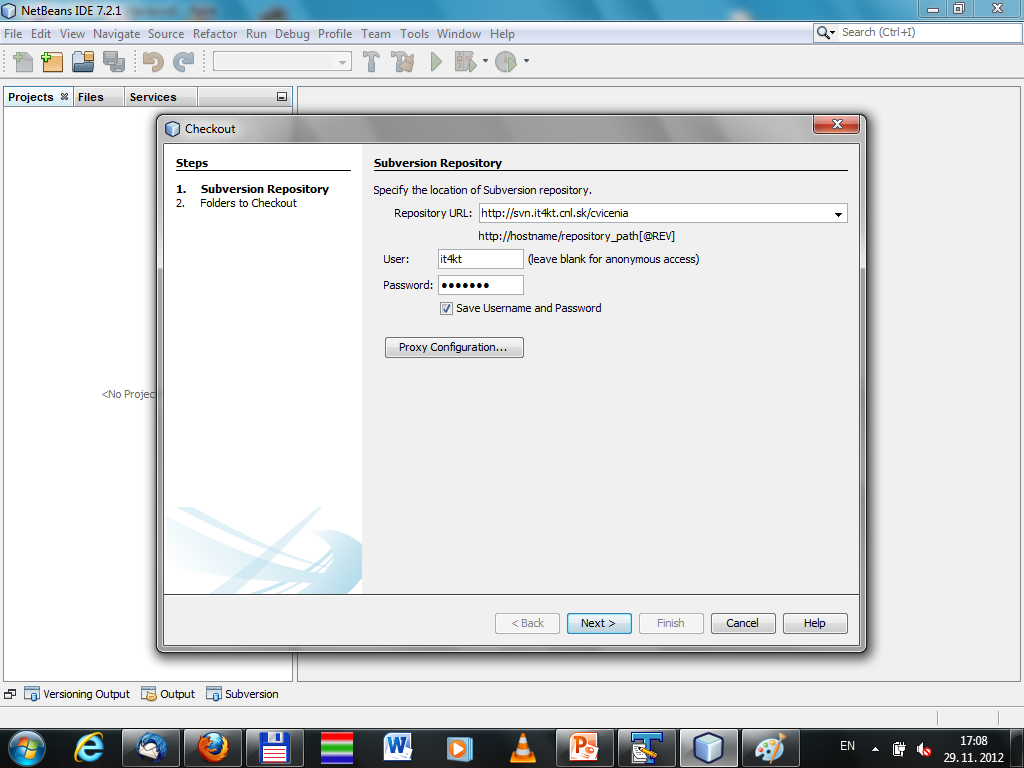


Zobrazí sa dialóg **„Checkout“**.

* Do poľa **„Repository URL“** zadajte URL odkaz na repozitár projektu:

[**http://svn.it4kt.cnl.sk/cvicenia**](http://svn.it4kt.cnl.sk/cvicenia)

* do poľa **„User“** zadajte login do projektu IT4KT: **it4kt**,
* do poľa **„Password“** zadajte heslo do projektu IT4KT: **Pr0j5KT**,
* zaškrtnite políčko **„Save Username and Password“**,
* kliknite na tlačidlo **„Next“**.



**2**

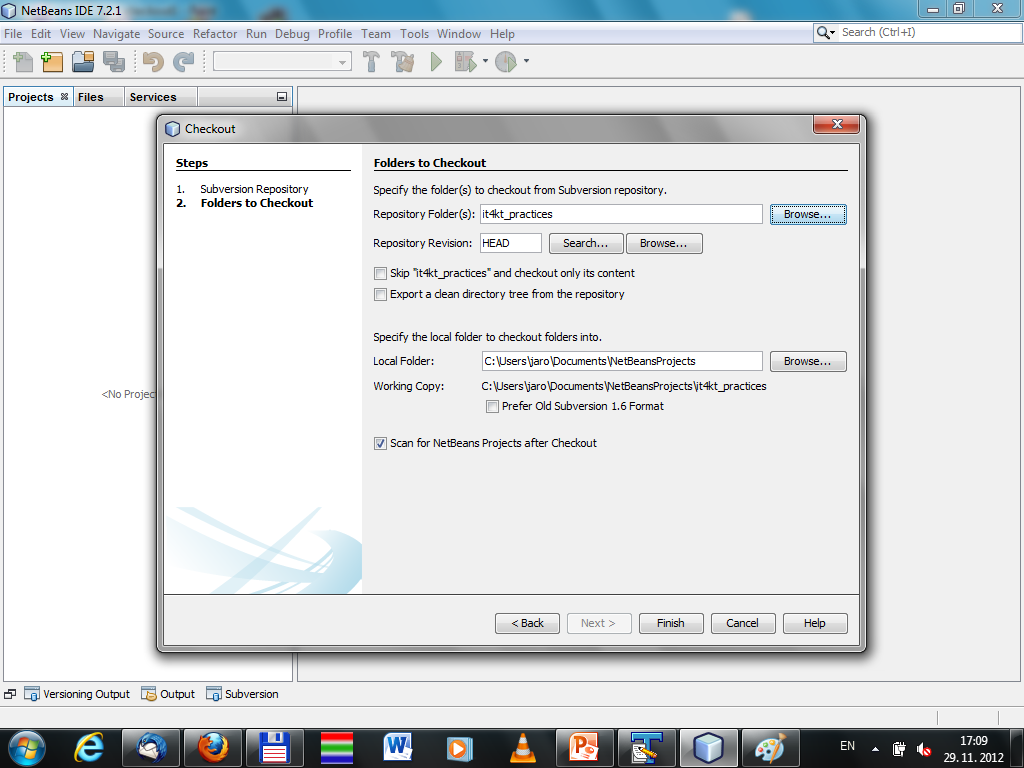
**1**

**3**

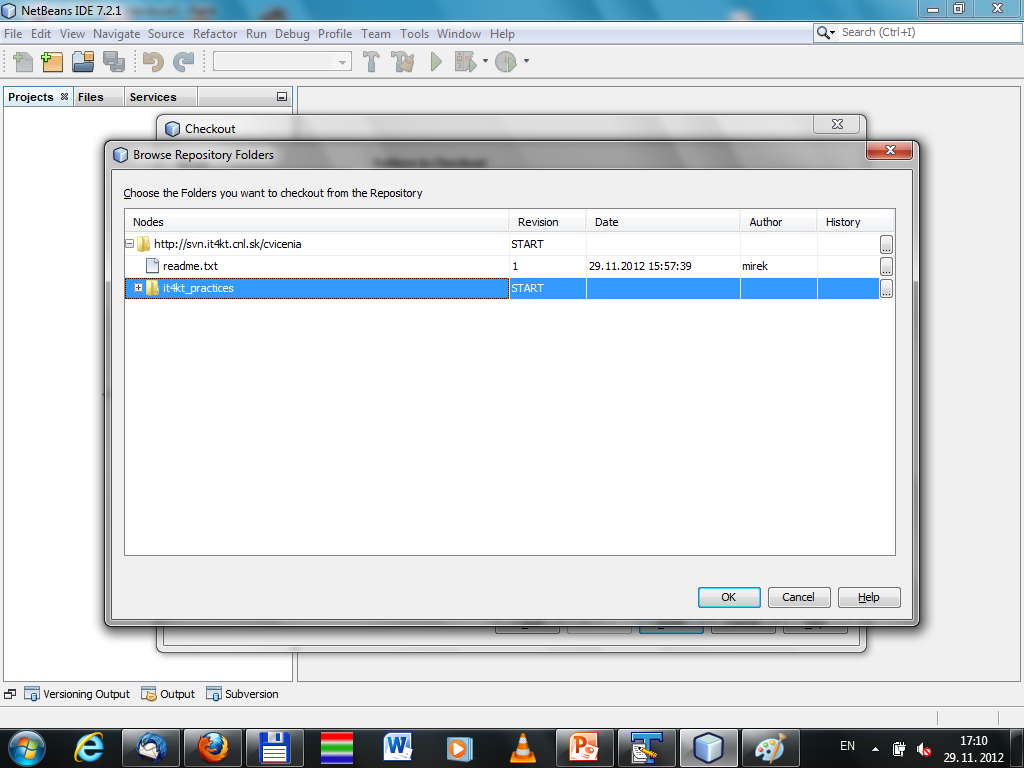
**4**

**5**

V časti **“Folders to Checkout”** vyberte adresár repozitára, ktorý sa má stiahnuť prostredníctvom tlačidla **“Browse…”** v časti **“Repository Folder(s)”**.



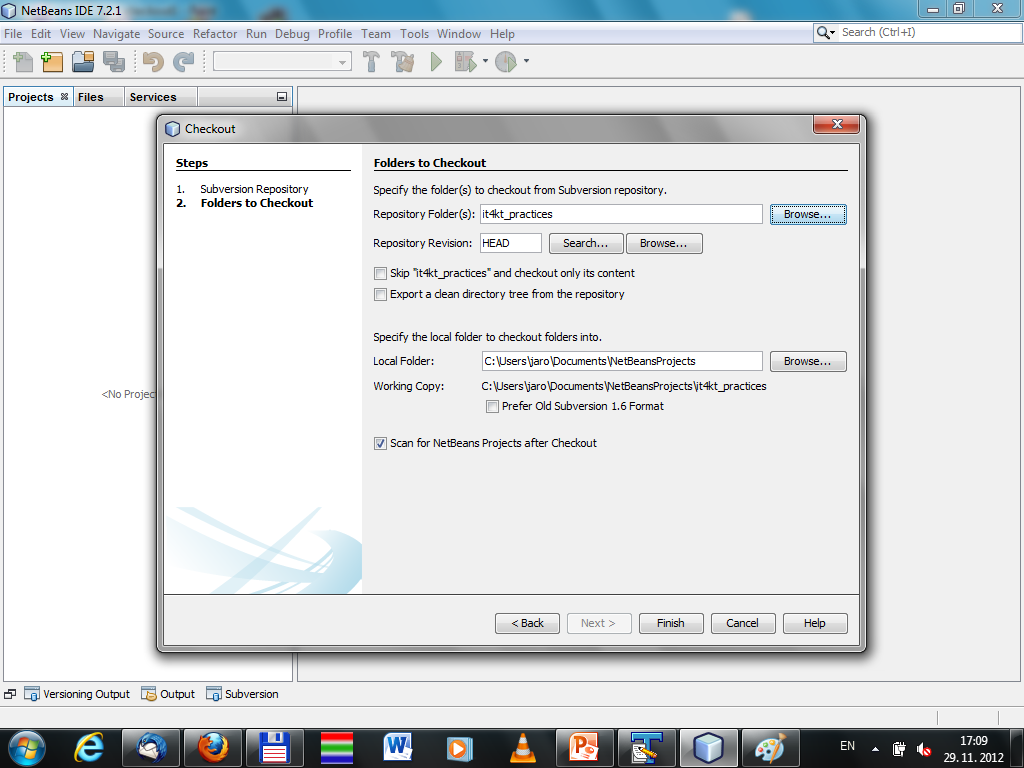
Vyberte adresár “**it4kt\_practices”** a stlačte **“OK**”.



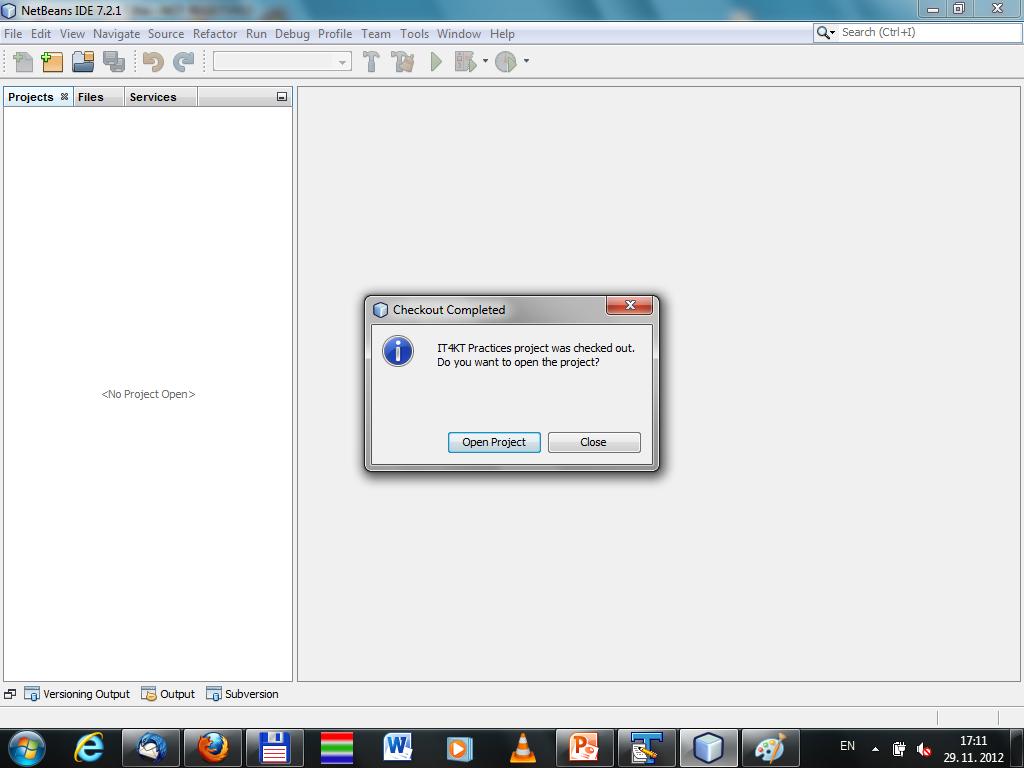
**2**

**1**

Stlačte tlačidlo **„Finish“**.



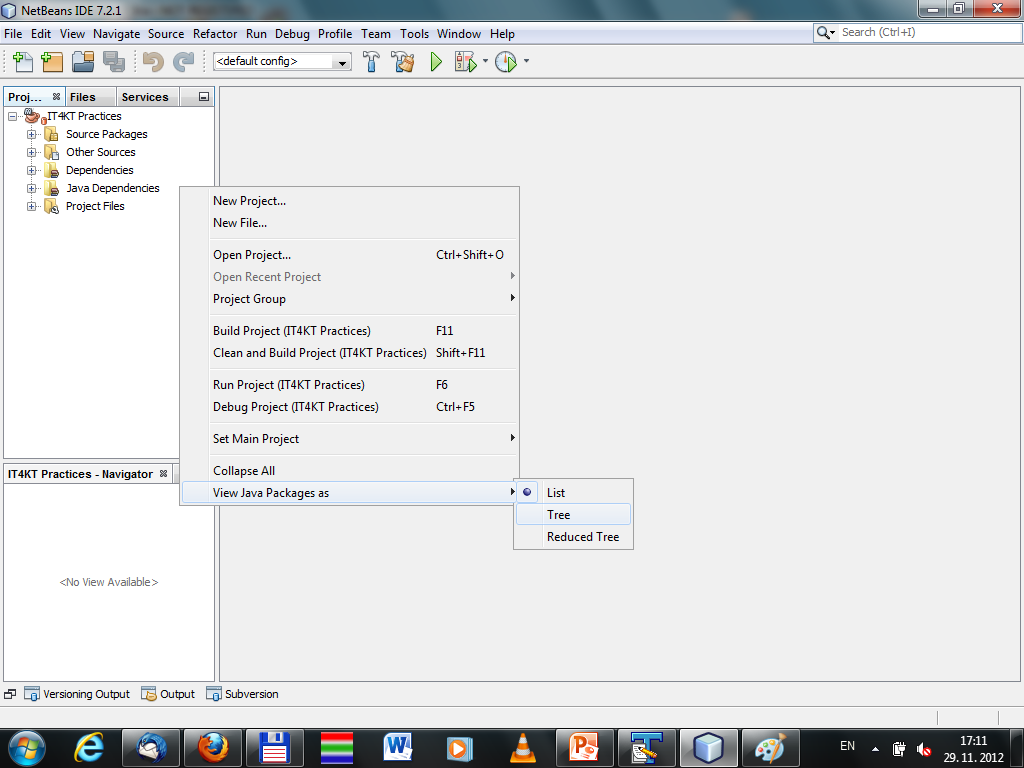
NetBeans následne stiahne projekt z repozitára SVN. Po stiahnutí sa objaví dialóg pre otvorenie projektu. Stlačte tlačidlo **“Open Project”**. Po kliknutí uvidíte v časti **“Projects”** projekt ***IT4KT Practices***.





## Nastavenie zobrazenia adresárov v editore

Pre správne zobrazenie adresárovej štruktúry je ešte potrebné v editore zmeniť zobrazenie adresárov. Klikne pravým tlačidlom na voľné (biele) miesto v časti **„Projects“** a v kontextovom menu vyberte voľbu **„View Java Packages as –> Tree“**.

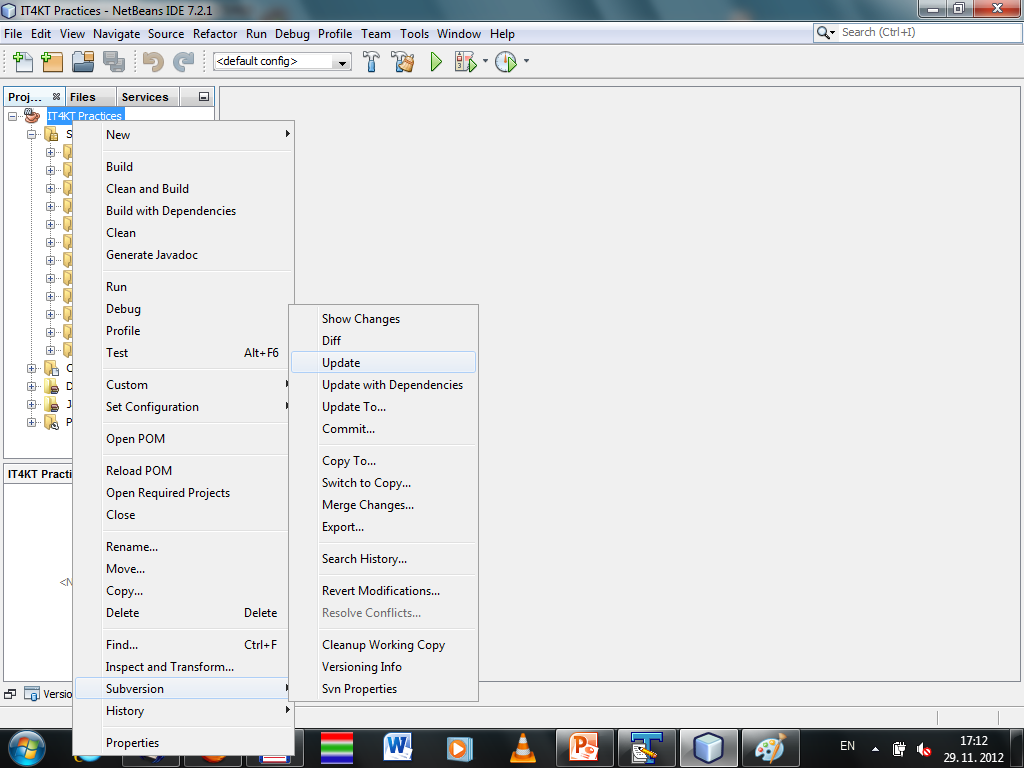


## Aktualizácia projektu – vždy pred prácou!

**DOLEŽITÉ:** Keďže v tomto projekte bude pracovať viacero ľudí, je nutné **pred každou prácou** na projekte **aktualizovať projekt**!

To je možné nasledovne. Kliknite pravým tlačidlom myši na **koreňový adresár** projektu ***IT4KT Practices***. V kontextovom menu vyberte „**Subversion -> Update”**.

Ak by po alebo počas procesu aktualizácie projektu nastali akékoľvek **problémy**, **ihneď kontaktujte správcov projektu**!

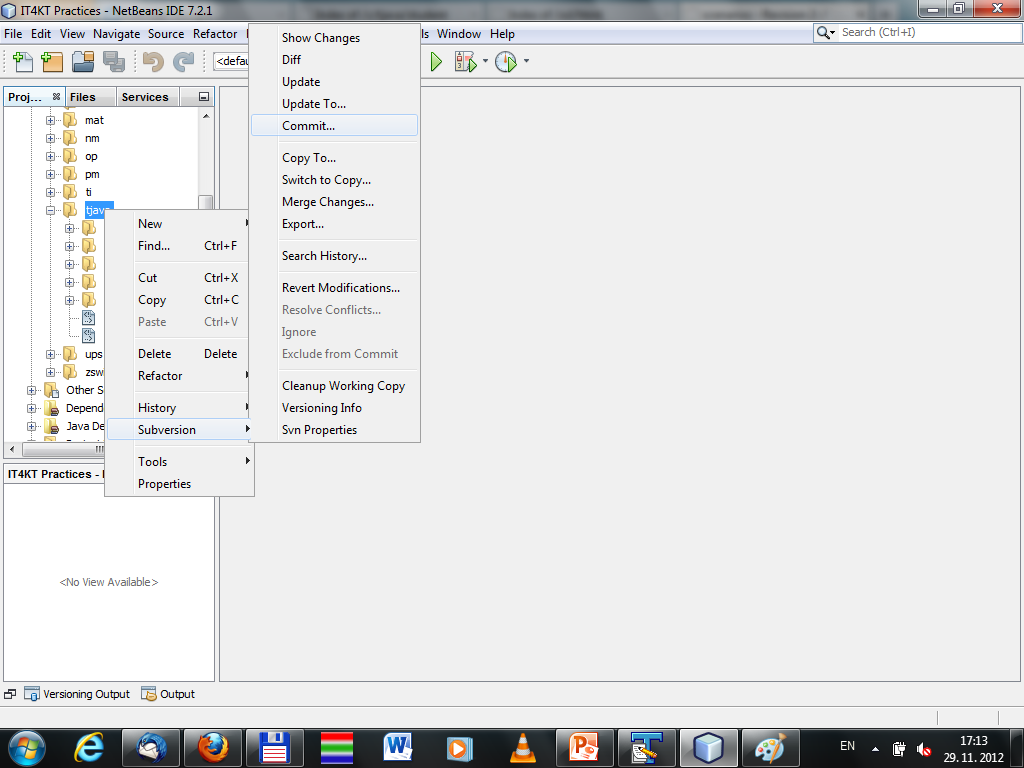


## Odoslanie materiálov predmetu na SVN

Aby ste mohli **publikovať** svoj materiály pre svoj predmet, musíte ho **odoslať** na SVN repozitár.

To je možné nasledovne. Kliknite pravým tlačidlom myši na **adresár vášho predmetu**, v ktorom sa nachádzajú materiály. V kontextovom menu vyberte **„Subversion -> Commit”**.

**DOLEŽITÉ:** Keďže v tomto projekte bude pracovať viacero ľudí, je nutnéaby ste **odosielali IBA adresár SVOJHO predmetu**, inak môžu nastať na serveri konflikty a môžete narušiť štruktúru svojho alebo cudzieho predmetu!



# Štruktúra projektu a práca s IDE



## Štruktúra projektu *IT4KT Practices*

Projekt sa skladá z dvoch hlavných adresárov**:**

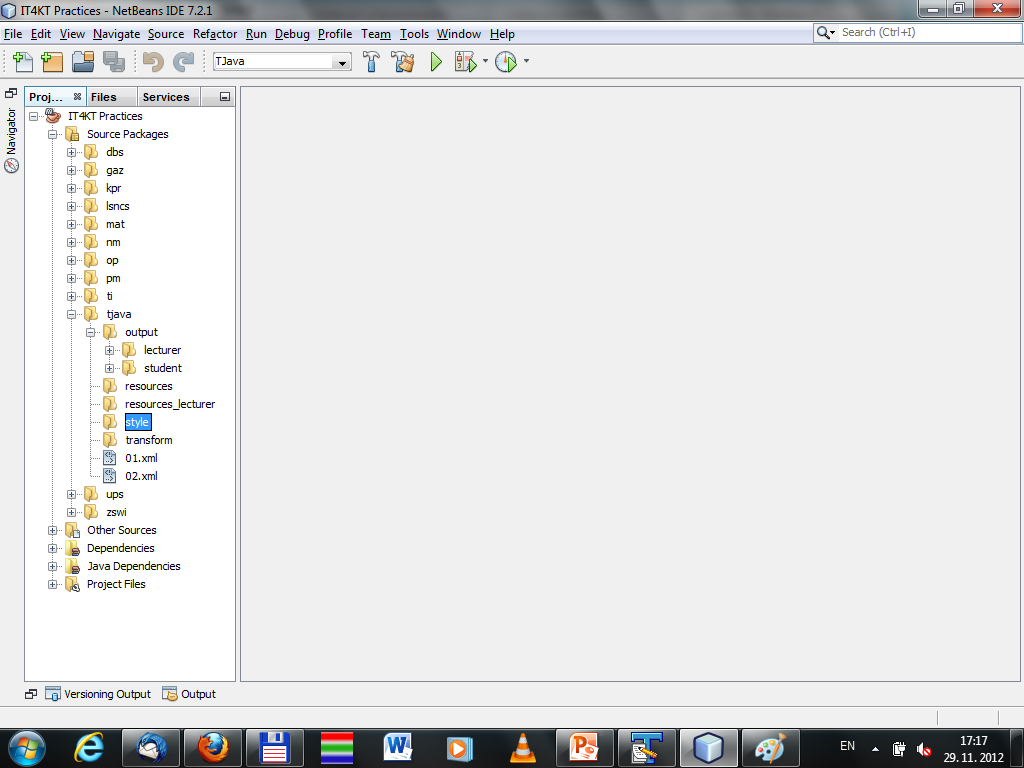
* **„Source Packages“** – obsahuje adresáre pre predmety, v ktorých je možné vytvárať XML súbory pre cvičenia, obrázok loga predmetu, pridávať zdroje pre cvičenia (dokumenty, obrázky, a pod.), či definovať štýly pre cvičenia. Pre každý predmet je vytvorený jeden adresár. Vzor vytvorených materiálov môžete vidieť v adresári predmetu **Technológie Java** (adresár **tjava**).
* **„Other Sources“** – obsahuje všetko potrebné pre správne vygenerovanie Vašich HTML stránok.
* Ostatné adresáre sú konfiguračnými adresármi projektu.

Pre začatie práce s projektom si vyberte adresár vášho predmetu v zozname adresárov a rozbaľte ho pomocou **„+“**.

Ak nenájdete svoj predmet v zozname medzi adresármi, **kontaktujte administrátora projektu**, **nevytvárajte nový adresár sami**.

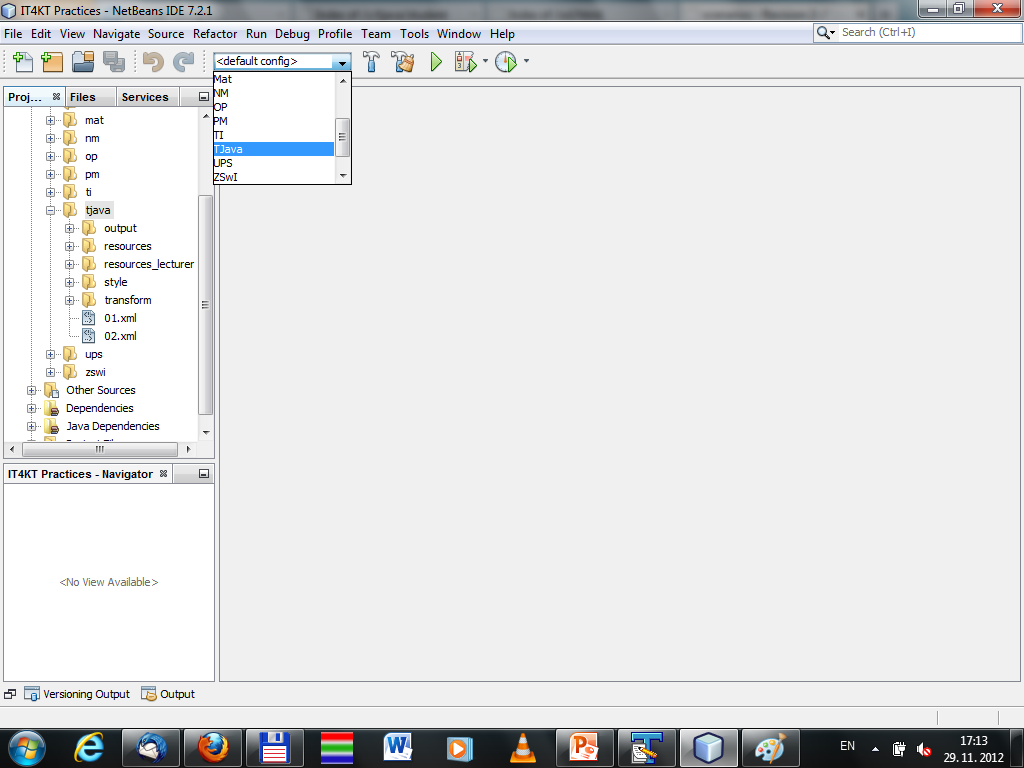
Vytváranie adresárov funguje klasicky ako v akomkoľvek prehliadači súborov: pravé kliknutie myšou na adresár, v kontextovom menu vybrať **„New -> Folder**”, zadať názov adresára a stlačiť klávesu **Enter**.

**POZOR! Nové adresáre vytvárajte len v adresári svojho predmetu!** Vytvorením adresárov alebo pridávaním súborov môžete narušiť štruktúru cudzieho predmetu!

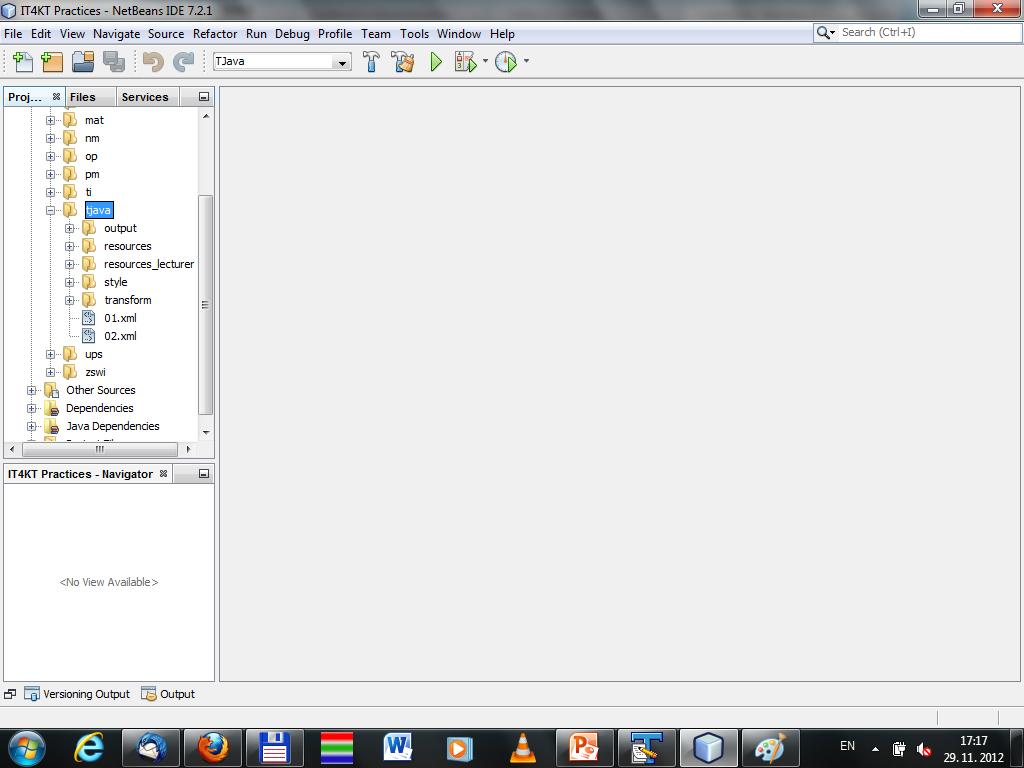


## Výber profilu predmetu, generovanie materiálov a spustenie

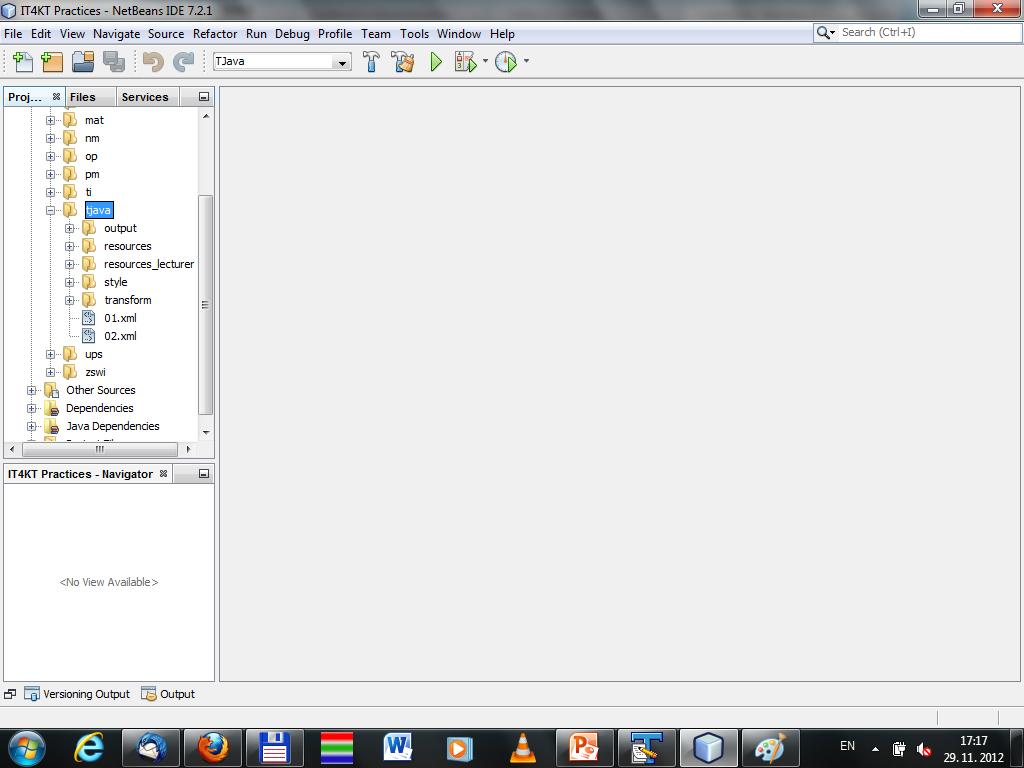
Pre správne generovanie materiálov pre predmet je potrebné **vybrať si zo zoznamu profilov** daný predmet. Je možné vybrať aj cudzí predmet za účelom inšpirácie.



Po každej zmene v projekte je potrebné projekt pregenerovať stlačením tlačidla **„Clean and Build“** v hornej lište, aby sa prejavili zmeny v materiáloch.



Spustenie projektu je možné vykonať pomocou tlačidla **„Run“** v hornej lište.

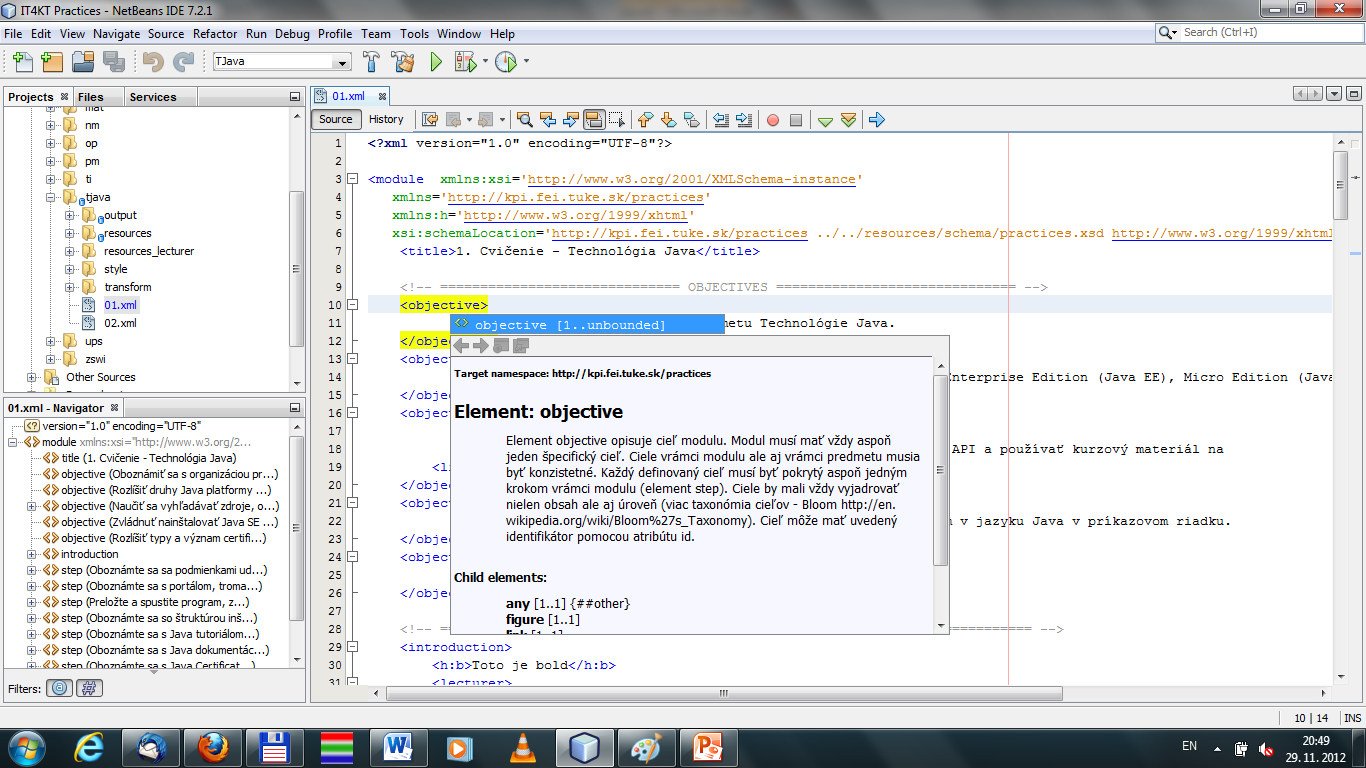


## Tvorba materiálov v editore

Tvorba materiálov prebieha prostredníctvom vytvárania XML súborov. Každý XML súbor reprezentuje jeden modul (jedna HTML stránka). Názvy XML súborov je potrebné zadávať číselne v tvare: **„01.xml“**, **„02.xml“**, ..., **„13.xml“**.

Pre začiatok je vhodné skopírovať pripravené xml súbory **„01.xml“ a „02.xml“** z už existujúcej šablóny materiálov v predmete **Technológie Java** (adresár **tjava**) do vášho predmetu.

Editor NetBeans ponúka možnosť automatického dopĺňania elementov pomocou klávesovej skratky **Alt+Space** kdekoľvek v texte. Objaví sa výber pre automatické dopĺňanie a dokumentácia k práve označenému elementu. Je možné vybrať si zo zoznamu pre automatické dopĺňanie a po stlačení klávesy **Enter** editor automaticky doplní potrebné značky.



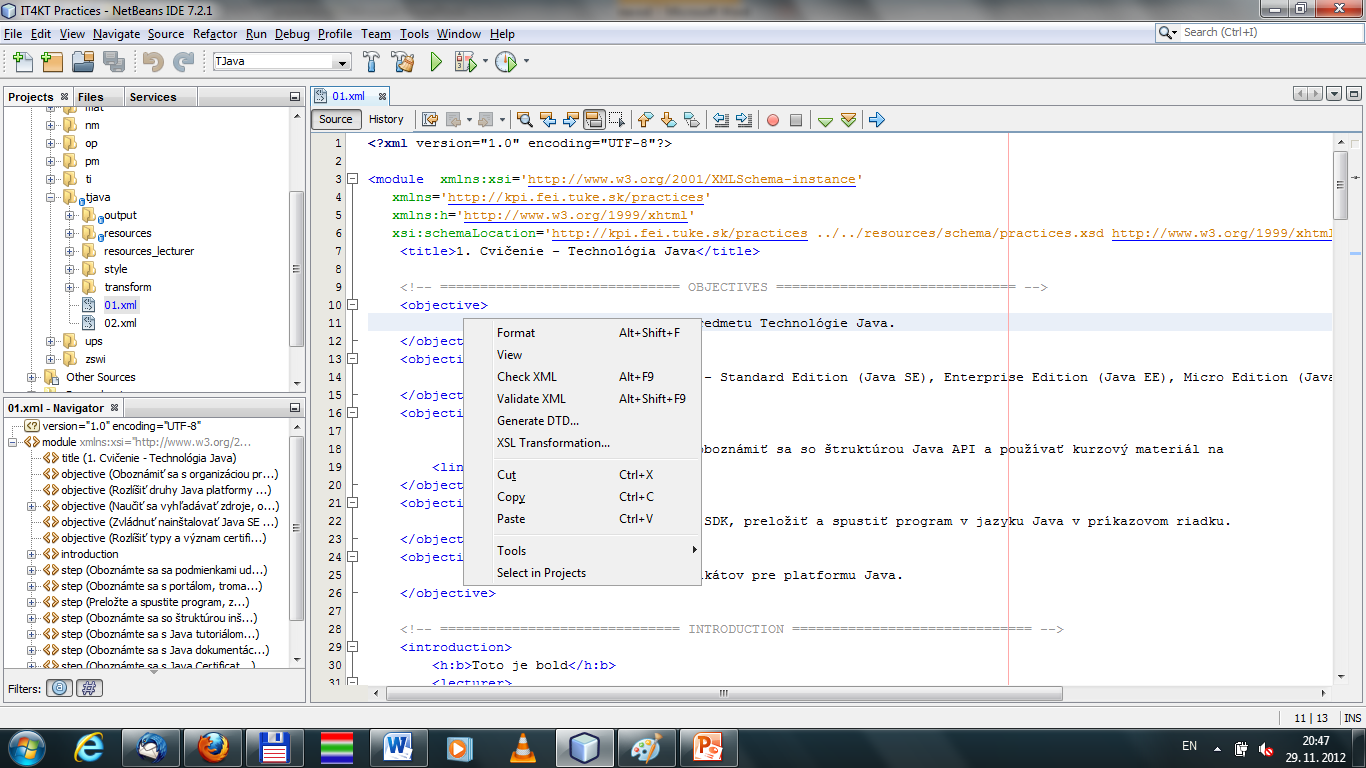
V XML musí mať každý element (značky v zátvorkách **<>**) počiatočnú a koncovú značku. Počiatočná značka sa píše v tvare **<znacka>** a koncová v tvare **</znacka>**. Atribúty značiek sa píšu v úvodzovkách vo vnútri počiatočnej značky **<znacka atribut=”hodnota atributu”>**.

Do tela elementov (medzi počiatočnú a koncovú značku je možné vložiť ďalší obsah – ďalší element alebo text.

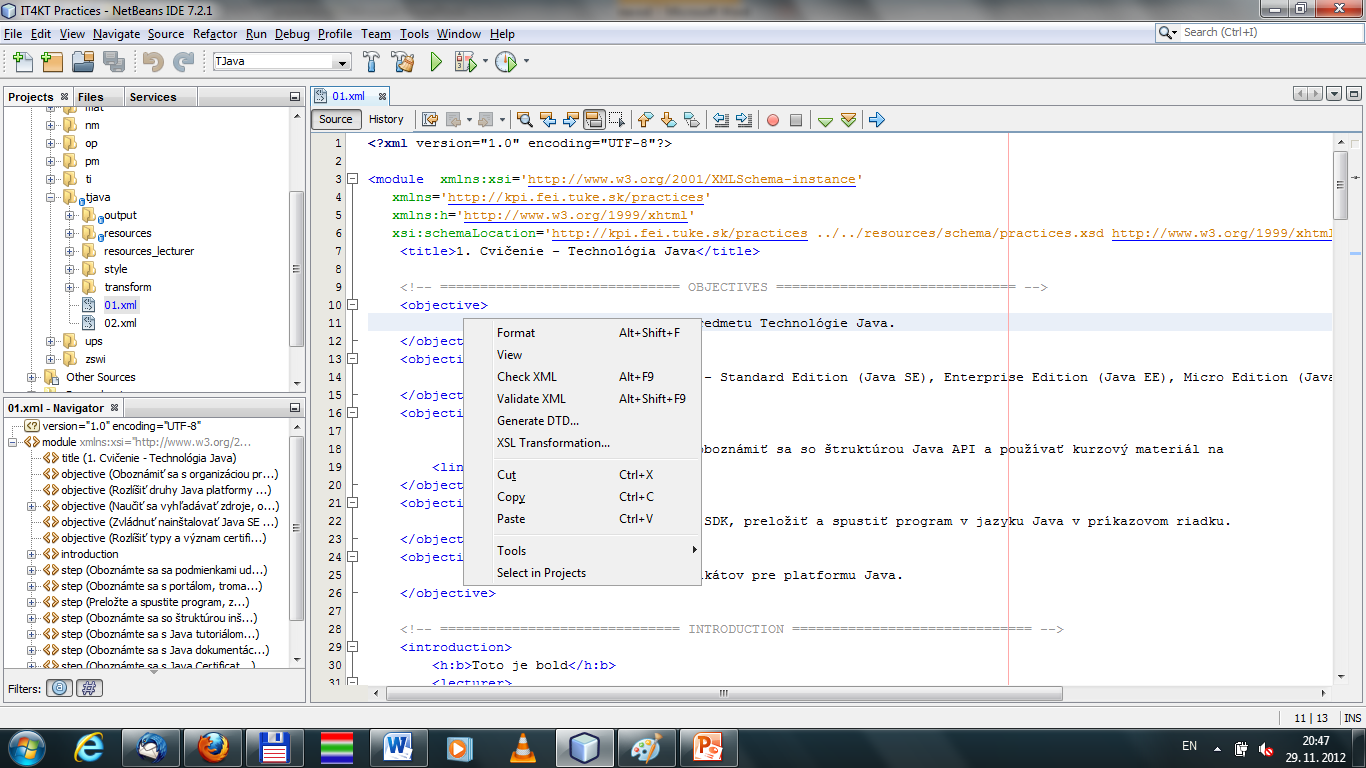
Elementy, ktoré sú z jazyka HTML je možné do XML súboru vkladať pomocou prefixu **h:**, napríklad: **<h:br></h:br>**.

Pre bližšie oboznámenie sa s jazykom XML je k dispozícii zdroj: [Základy jazyka XML](http://www.kosek.cz/clanky/swn-xml/syntaxe.html).

Po úprave xml súboru je možné automaticky **skontrolovať správnosť** pomocou kliknutia pravého tlačidla myši v texte a voľbou **„Check XML“** v kontextovom menu.



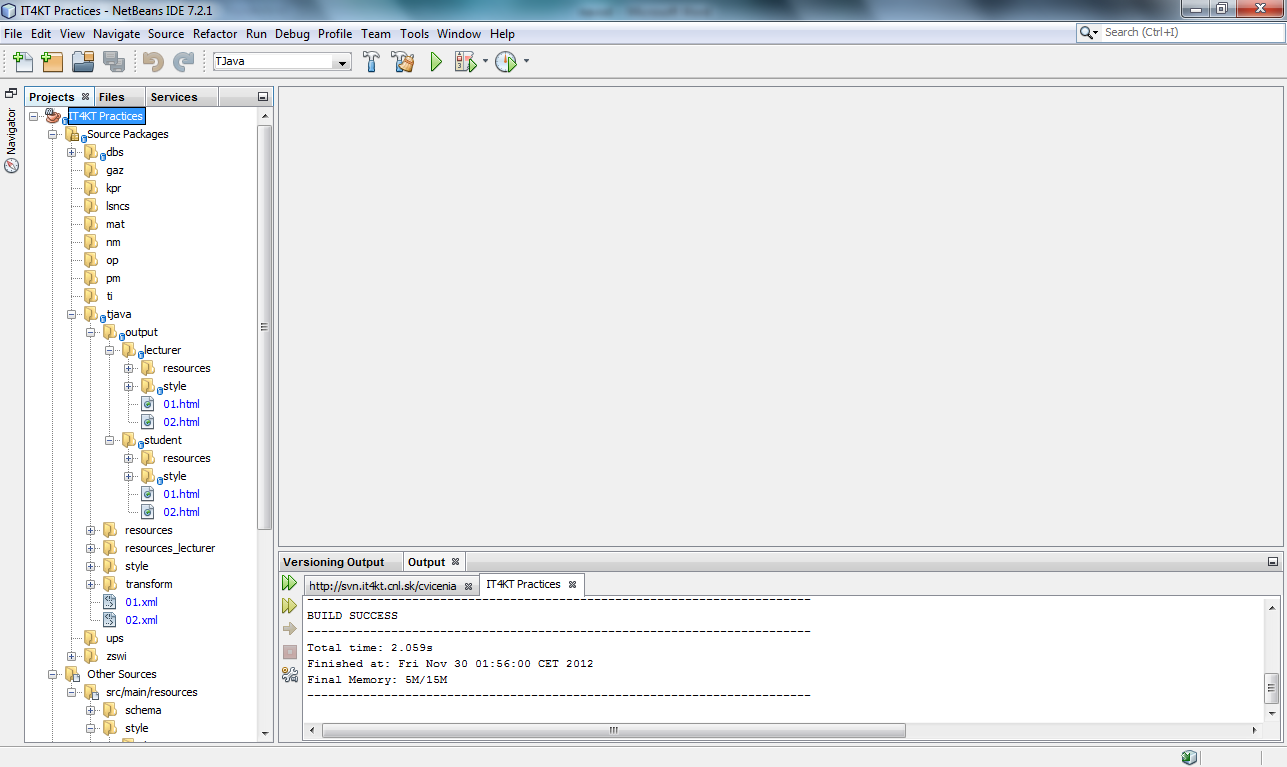
Pre kontrolu **výskytov nesprávnych elementov** v module je potrebné kliknúť pravým tlačidlom myši v texte a v kontextovom menu zvoliť **„Validate XML“**.



Po spustení projektu výsledok vygenerovania nájdete v adresári **„output“** v adresári vášho predmetu. Obsahuje dva hlavné adresáre:

* **„student“** – materiály pre študentov
* **„lecturer“** – materiály pre učiteľa

V oboch adresároch sa nachádzajú HTML súbory webových stránok modulov a zdrojové súbory pre tieto stránky. Po spustení projektu (**“Run”**) sa v prehliadači automaticky otvorí úvodná stránka pre študentov (“output/student/01.html”).



# Publikovanie vytvorených materiálov v systéme moodle

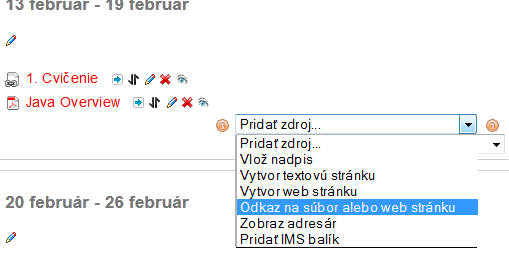
Vygenerované materiály, ktoré odošlete na SVN pomocou príkazu **„Commit“** sú umiestnené na <http://it4kt.cnl.sk/c>. Rovnako ako v projekte, aj tu existuje verzia cvičení pre študenta (student) a pre učiteľa (lecturer). Verzia študent v adresári predmetu nachádza v adresári **student** a verzia učiteľ v adresári **lecturer**. Aby ste mohli publikovať cvičenie, nájdite html súbor daného cvičenia v súborovom systéme v adresári **študent**, kliknite naň pravým tlačidlom myši a v kontextovom menu vyberte voľbu:

* **„Copy link address“** v prehliadači Google Chrome a Opera
* **„Copy link location“** v prehliadači Mozilla Firefox
* **„Copy shortcut“** v prehliadači Internet Explorer

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

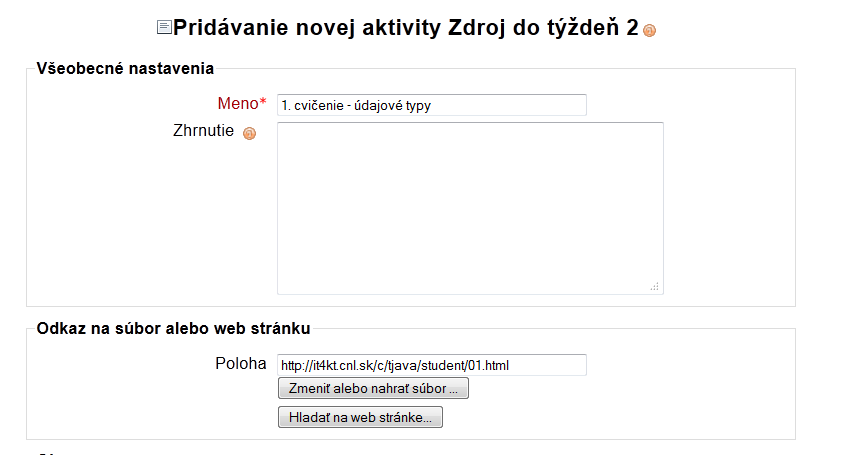
Obr. : Príklad skopírovania odkazu cvičenia 1 v prehliadačoch Google Chrome (naľavo) a Mozilla Firefox (napravo)

Pre publikovanie materiálov v systéme [**moodle**](https://moodle.fei.tuke.sk/index.php) sa prihláste (musíte mať prístup k svojmu predmetu v roli učiteľa a zapnutý mód úprav) a v danom predmete zvoľte pri zodpovedajúcom cvičení voľbu „**Pridať zdroj... -> Odkaz na súbor alebo web stránku“**.



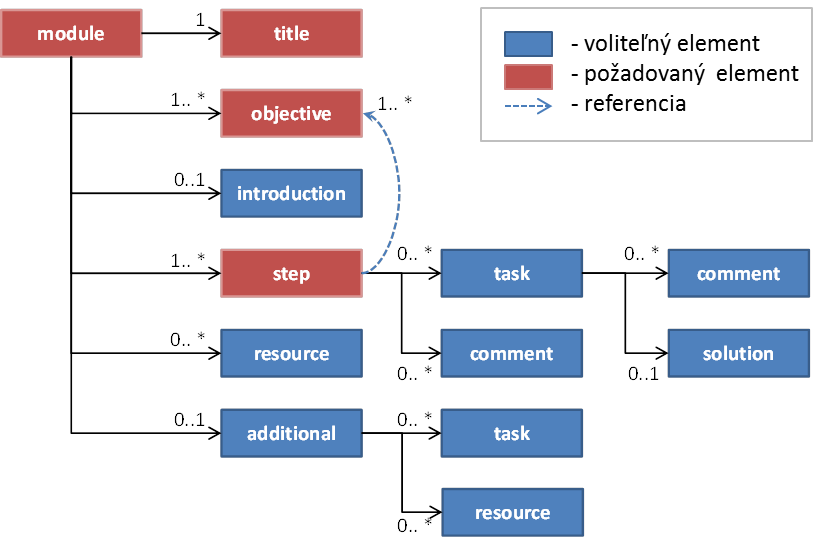
Zobrazí sa dialóg pre pridanie internetového odkazu.

Zadajte názov cvičenia do políčka „**Meno“** , ktorý bude zobrazený ako odkaz v moodle a do políčka **„Poloha“** vložte pomocou klávesovej skratky **Ctrl+V** skopírovaný odkaz na cvičenie.



Stlačte tlačidlo **„Uložiť a návrat do kurzu“**.Internetový odkaz s názvom, ktorý ste zadali by mal pribudnúť v zodpovedajúcom cvičení.

# Štruktúra XML



Obr. : Štruktúra elementov v XML.



## Element module

Element **module** je koreňovým elementom pre opis výučbovej jednotky (cvičenia).

Výučbová jednotka by mala predstavovať logicky súvisiaci celok. Pri prezenčnej forme štúdia je predpokladom, že táto jednotka nebude rozdelená na viac stretnutí. V študijnom predmete zvyčajne zodpovedá počet modulov počtu cvičení v rámci jedného predmetu (zvyčajne 13).

Každý modul má svoj jedinečný **názov** (element title), **zoznam cieľov** (element objective) a **krokov** (element step) pomocou ktorých sa tieto ciele napĺňajú.

## Element title

Element **title** definuje názov modulu. Názov by mal byť stručný, no musí vystihovať obsahovú podstatu modulu.

## Element objective

Element **objective** opisuje cieľ modulu.

Modul musí mať vždy aspoň jeden špecifický cieľ. Ciele v rámci modulu ale aj v rámci predmetu musia byť konzistentné.

Každý definovaný cieľ **musí byť pokrytý aspoň jedným krokom** v rámci modulu (element step).

Ciele by mali vždy vyjadrovať nielen obsah ale aj úroveň (viac o taxonómii cieľov: [Bloomova taxonómia](http://en.wikipedia.org/wiki/Bloom%27s_Taxonomy)).

Cieľ môže mať uvedený **identifikátor** pomocou atribútu id.

## Element introduction

Element **introduction** opisuje východiská pre konkrétny modul.

Môžu to byť základné pojmy a definície, kľúčové fakty, odkazy na výučbové materiály (prednášky, skriptá, učebnice) a pod.

Cieľom tejto časti je uviesť študenta do problematiky, vrátane vysvetlenia súvislosti tohto modulu s kontextom predmetu (prednášky, semináre, skúšanie).

## Element step

Element **step** definuje množinu súvisiacich úloh, ktoré vedú k napĺňaniu aspoň jedného cieľa.

Pomocou atribútu objective je možné uviesť zoznam medzerou oddelených cieľov, ktoré budú splnené týmto krokom.

## Element resource

Element **resource** slúži na opis zdroja, ktorý študenti používajú pri štúdiu modulu.

Zdrojom môže byť materiál na stiahnutie, kniha, internetový odkaz a podobne.

## Element additional

Element **additional** opisuje časti, ktoré sú pripravené nad základný rámec modulu (cvičenia).

Môžu to byť **doplňujúce úlohy** (element task) alebo **doplňujúce zdroje** (element resource). Vďaka tomuto členeniu je možné pripraviť domáce úlohy, resp. úlohy pre aktívnych študentov.

Doplňujúce úlohy sú voliteľné, ale každý študent by mal splniť minimálne tie úlohy, ktoré nie sú uvedené v tejto doplňujúcej časti.

## Element task

Element **task** opisuje práve jednu úlohu, ktorú majú študenti vyriešiť.

Úloha by mala byť formulovaná tak, aby bola pochopiteľná a vyriešiteľná samostatne bez širšieho kontextu.

Úloha by mala mať správne riešenie a malo by byť možné overiť, či študent úlohu vyriešil alebo nevyriešil.

## Element comment

Element **comment** obsahuje doplňujúci komentár ku riešenému kroku alebo úlohe.

Komentáre by mali študentovi poskytovať dodatočné informácie k riešeniu problému, ktoré v prípade potreby študent môže použiť.

Komentár by nemal obsahovať podstatné poznámky, bez ktorých nie je možné úlohu správne vyriešiť.

Aj bez komentárov by mal ostať text modulu plnohodnotný, zvýšiť by sa mala akurát náročnosť nájdenia riešení, keďže študenta na riešenie menej navádzame.

V budúcnosti predpokladáme dynamické zobrazovanie komentárov na základe úspešnosti/neúspešnosti riešenia.

## Element solution

Element **solution** opisuje správne riešenie úlohy. Toto riešenie štandardne nie je zobrazené študentovi a slúži len pre zobrazenia učiteľovi. Malo by byť vnorené v úlohe. Nemusí byť poskytnuté ku každej úlohe.

**Tip**: ak sa element <solution> vnorí do bloku <lecturer>, bude riešenie viditeľné len pre učiteľa.

Dobrovoľné atribúty elementu solution sú:

* **type** – prepínač medzi typom: „riešenie“ alebo „výsledok“
* **hidden** – prepínač pre skryté riešenie

**Atribút type**

Atribút **type** slúži ako prepínač medzi typmi riešenia úlohy. Rozdiel medzi týmito typmi je sémantický a zmena sa prejaví v opise riešenia. Je možné zadať jednu z nasledujúcich hodnôt (pričom predvolená hodnota je *solution*):

* *solution* – riešenie je procedurálne, vyžaduje opis postupu riešenia problému. Opis bude „Riešenie:“.
* *result* – riešenie bude typu „výsledok“, používa sa pre matematické úlohy alebo úlohy, ktoré neobsahujú opis postupu riešenia problému. Opis bude „Výsledok:“

**Atribút hidden**

Atribút **hidden** slúži ako prepínač grafického zobrazenia riešenia, kedy je možné nastaviť riešenie alebo výsledok ako **skrytý**. Je možné zadať jednu z nasledovných hodnôt (pričom predvolená hodnota je *false*):

* *false* – riešenie bude zobrazené vždy
* *true* – riešenie bude skryté v prípade prvého zobrazenia stránky a zobrazí sa po slačení tlačidla „Zobraziť riešenie“ (resp. „Zobraziť výsledok“ pri type výsledok).

Príklad pridania riešenia alebo výsledku úlohy:

<task>

Zmeňte farbu písma tohto riadka.

<solution>

Kliknite na tlačidlo „Farba písma“.

</solution>

</task>

<task>

3+4=?

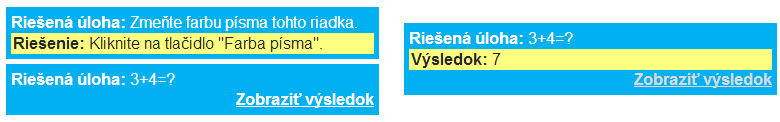
<solution type=”result” hidden=”true”>

7

</solution>

</task>

Výsledok:



**Obr.:** Naľavo príklad klasickej úlohy a úlohy typu výsledok s možnosťou zobrazenia/skrytia, napravo úloha po kliknutí na tlačidlo „Zobraziť výsledok“. Po opätovnom kliknutí na tlačidlo „Zobraziť výsledok“ bude výsledok schovaný.

## Ďalšie elementy



### Element figure

Element **figure** zaobaľuje centrovaný obrázok s názvom.

Element môže obsahovať buď preformátovaný text (html pre), respektíve element **image**. Môže obsahovať textový opis obrázku, ktorý sa vkladá pomocou značky **caption**.

Príklad pridania obrázku:

<figure>

<image>ast\_uzly.png</image>

<caption>

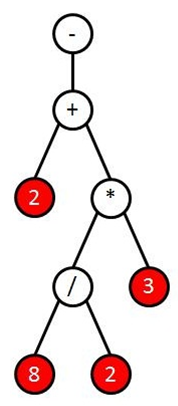
Abstraktný syntaktický strom s označením listových

uzlov.

</caption>

</figure>

Výsledok:



**Obr.:** Abstraktný syntaktický strom s označením listových uzlov

### Element image

Element **image** slúži na vloženie obrázku do modulu. Obrázok bude zobrazený priamo na mieste vloženia.

Odporúčame vložiť element **image** do elementu **figure**, ktorý umožňuje pridať k obrázku aj textový popis.

Tento element je analógia elementu **img** z HTML.

### Element table

Element **table** zaobaľuje centrovanú tabuľku s popisom. Element môže obsahovať riadky (elementy **row**) a v nich sa môžu nachádzať stĺpce (**col**).

Tabuľka môže obsahovať aj hlavičkový riadok - element **header**.

Príklad pridania tabuľky:

<table>

<caption>Toto je tabulka</caption>

<header>

<col>Meno</col>

<col>Priezvisko</col>

<col>Vek</col>

</header>

<row>

<col>John</col>

<col>Snow</col>

<col>28</col>

</row>

<row>

<col>Mike</col>

<col>Shinoda</col>

<col>30</col>

</row>

<row>

<col>Peter</col>

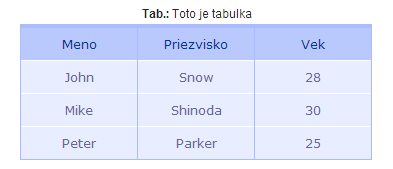
<col>Parker</col>

<col>25</col>

</row>

</table>

Výsledok:



### Element math

Element **math** slúži na zápis matematických vzorcov vo formáte Tex, Latex, MathML, AsciiMath.

Dobrovoľné atribúty elementu math sú:

* **display** – prepínač grafického zobrazenia vzorca
* **type** – prepínač formátu zápisu vzorcov

**Atribút display**

Atribút **display** slúži ako prepínač grafického zobrazenia vzorca. Je možné zadať jednu z nasledovných hodnôt (pričom predvolená hodnota je *inline*):

* *block* – zobrazenie vzorca v samostatnom boku.
* *inline* – zobrazenie vzorca priamo v texte.

**Atribút type**

Atribút **type** slúži ako prepínač formátu zápisu vzorcov. Je možné zadať jednu z nasledovných hodnôt (pričom predvolená hodnota je *Tex*):

* *Tex* – pre zápis vzorcov vo formáte Tex.
* *MathML* – pre zápis vzorcov vo formáte MathML.
* *AsciiMath* – pre zápis vzorcov vo formáte AsciiMath.

Príklad použitia elementu math:

<step>

Toto: <math>x^2</math> je vzorec v texte.

<task>

Toto: <math display="block">x = {-b \pm \sqrt{b^2-4ac} \over 2a}</math> je vzorec v bloku.

</task>

</step>

Vzorový príklad je možné vidieť v prvom cvičení predmetu NM.

### Použitie HTML elementov

Pridávanie akýchkoľvek **HTML elementov** je možné použitím prefixu **h:** pred značkou elementu. Príklady:

Príklad (formátovanie):

<h:b>Syntaxou riadený interpretátor</h:b> je programový nástroj, ktorý vyhodnocuje <h:i>význam (sémantiku)</h:i> postupnosti príkazov, ktoré <h:u>dostane na vstupe</h:u>.

Výsledok:



Príklad (odrážkový zoznam):

Oboznámte sa s pokynmi pre prípravu na test a spracovanie zadaní:

<h:ul>

<h:li>

<f:link href="04.html">Test A</f:link>

</h:li>

<h:li>

Zadanie B (<f:link href="07.html">pokyny</f:link>)

</h:li>

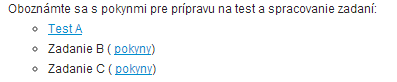
<h:li>

Zadanie C (<f:link href="11.html">pokyny</f:link>)

</h:li>

</h:ul>

Výsledok:



Podobným spôsobom je možné pridávať akýkoľvek HTML element. Je potrebné ale dávať pozor, aby **každý element mal koncovú značku**.

Viac o HTML na: <http://videotutorialy.sk/category/html/> a <http://www.w3schools.com/html/default.asp>.

# Pokročilá práca s projektom

Projekt generátora materiálov má **preddefinovaný formát HTML stránky**, ktorý môžete používať. Ak ale chcete tento formát **rozšíriť alebo zmeniť**, je to možné urobiť v adresári vášho predmetu pridaním CSS štýlov, XSLT šablón alebo definovaním nových XML elementov prostredníctvom XSD schémy.



## Zmena formy

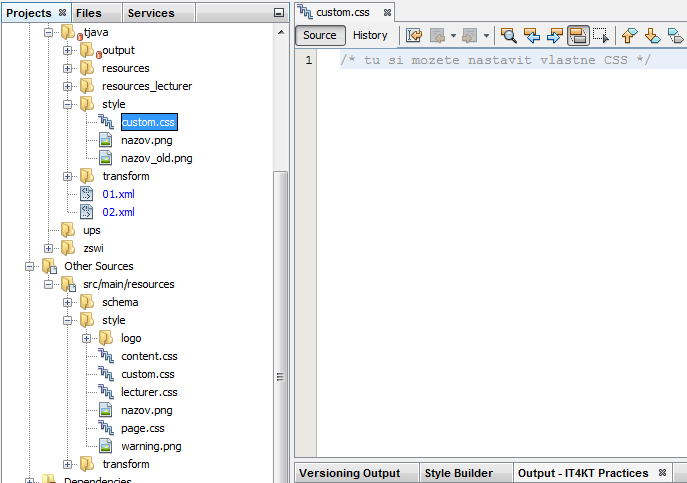
Forma je v projekte definovaná pomocou **CSS štýlov** a pomocou **XSLT** transformačnej šablóny.

### Zmena CSS štýlov

V adresári **„Other sources/src/main/resources/style“** sa nachádzajú predvolené CSS štýly a logá.

Pre úpravu existujúcich štýlov skopírujte súbor **„custom.css“** do adresára „**style“** v adresári vášho predmetu. Do tohto CSS súboru môžete nastaviť vlastné CSS štýly.

Štýly vytvorené v tomto CSS súbore prepíšu predvolené štýly.



### Zmena XSLT šablón

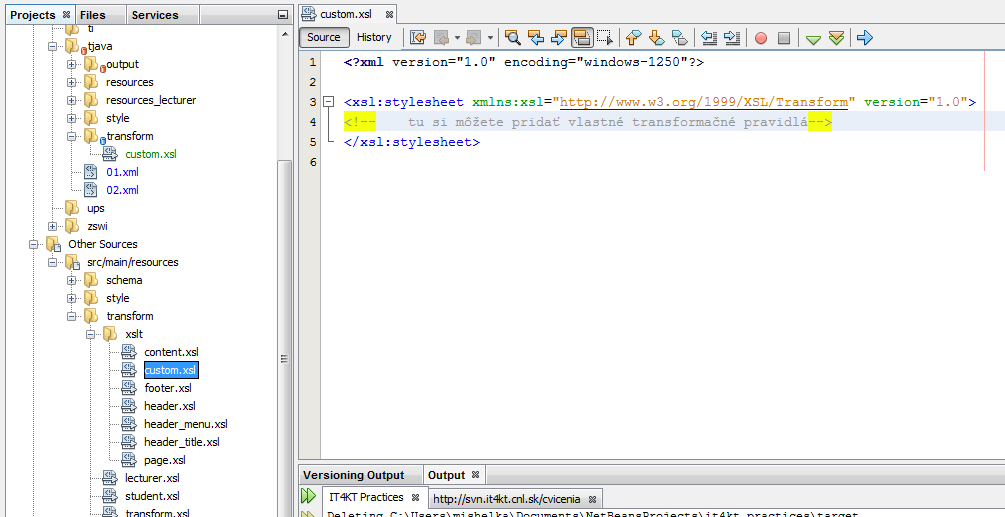
Štruktúru stránky (transformačné pravidlá) je možné meniť pomocou **XSLT šablóny**.

### Zmena CSS štýlov

V adresári **„Other sources/src/main/resources/transform/“** sa nachádzajú predvolené CSS štýly a logá.

Pre úpravu existujúcich štýlov skopírujte súbor **„custom.xsl“** do adresára „**transform“** v adresári vášho predmetu. Do tohto XSL súboru môžete vkladať vlastné transformačné pravidlá.

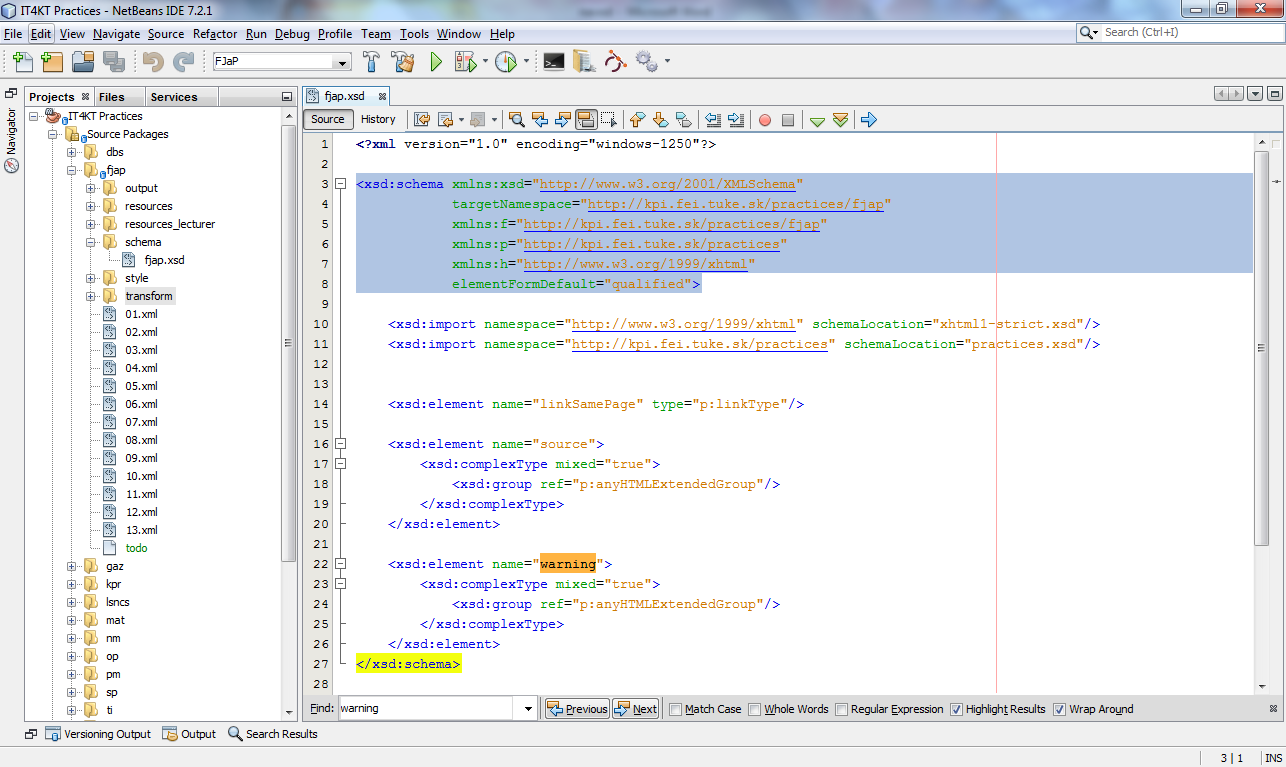
Transformačné pravidlá vytvorené v tomto XSL súbore prepíšu predvolené transformačné pravidlá.



## Zmena štruktúry

Pridávanie nových XML elementov je možné vytvorením nových **XSD schém**.

XSD schémy je možné vytvárať v adresári **schema** v adresári vášho predmetu.



V novej schéme je potrebné vytvoriť vlastný priestor mien a nastaviť ho ako cieľový pre túto schému, napr.:

<xsd:schema xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"

**targetNamespace="http://kpi.fei.tuke.sk/practices/fjap"**

**xmlns:f="http://kpi.fei.tuke.sk/practices/fjap"**

xmlns:p="http://kpi.fei.tuke.sk/practices"

xmlns:h="http://www.w3.org/1999/xhtml"

elementFormDefault="qualified">

Tento priestor mien budete používať ako prefix pre svoje nové elementy v xml súboroch. Ak chcete použiť existujúce XSD typy a elementy, je potrebné importovať ich pomocou elementu import na začiatku vášho xsd súboru hneď po deklarácii priestorov mien:

<xsd:import namespace=<http://www.w3.org/1999/xhtml>

schemaLocation="xhtml1-strict.xsd"/>

<xsd:import namespace=<http://kpi.fei.tuke.sk/practices>

schemaLocation="practices.xsd"/>

Potom je možné definovať nové elementy a typy, napr.:

<xsd:element name="**warning**">

<xsd:complexType mixed="true">

<xsd:group ref="p:anyHTMLExtendedGroup"/>

</xsd:complexType>

</xsd:element>

V xml súboroch je takýto element možné potom použiť v tvare:

<step objectives="id\_ciel3">

<f:warning>

Odložte si príklad pre ďalšie cvičenia.

</f:warning>

</step>

Je však nutné do xml súboru vložiť na do hlavičky váš vytvorený priestor mien:

<module xmlns:xsi='http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance'

xmlns='http://kpi.fei.tuke.sk/practices'

**xmlns:f='http://kpi.fei.tuke.sk/practices/fjap'**

xmlns:h='http://www.w3.org/1999/xhtml'

xsi:schemaLocation='

http://kpi.fei.tuke.sk/practices ../../resources/schema/practices.xsd

http://www.w3.org/1999/xhtml ../../resources/schema/xhtml1-strict.xsd

**http://kpi.fei.tuke.sk/practices/fjap schema/fjap.xsd**'>

Príklad vytvorenia vlastnej xsd schémy, vlastných transformačných pravidiel (alebo rozšírenia/upravenia existujúcich) a vlastných štýlov je možné vidieť v adresári predmetu **fjap** v adresároch **schema**, **transform/xslt** a **style**.