

# Webdesign 5 – formuláře

Fascinujícími vlastnostmi webu jsou interaktivita a nonstop pohotovost. Pro zpětnou vazbu, která je dostupná z webových stránek 24 hodin denně a 365 dní v roce, slouží například formuláře. O jejich vytváření pojednává tento díl našeho seriálu.

## Vzhled formuláře a HTML

Nejprve je potřeba vytvořit obsahovou stránku formuláře – tato část asi nebude na nás graficích. Budeme tedy předpokládat, že strukturu a obsah formuláře již někdo vytvořil za nás.

Z počátku se budeme zabývat vzhledem formuláře. Rozložení prvků na stránce se nejčastěji opět vytváří pomocí tabulek (viz předchozí díly seriálu). Tabulku/y obsahující formulář je však potřeba uzavřít mezi tagy <form> a </form>, které definují odkud pokud sahá v rámci stránky formulář. V GoLive samozřejmě nemusíte kód psát, ale formulář založíte přetažením ikony. Tuto ikonu naleznete jako první v paletce „Object“ a podpaletce „Forms“. Zde se nacházejí i další ikony (respektive HTML tagy), kterými se nyní budeme zabývat.

## Text

Zřejmě nepoužívanější formulářovou položkou je okénko pro text (jeden řádek). Uživatel do něj může vepsat požadované údaje (například jméno). Textové okénko přidáte přetažením z paletky do formuláře. Políčku lze nastavit počet viditelných znaků a maximální počet znaků. Každé

textové pole je potřeba pojmenovat (nejlépe stejně jako text, který k němu napíšete, ale minuskami bez češtiny). Dvorní textového pole lze také předvyplnit nějaký text (například „vyplňte požadované údaje“).

Nevýhodou všech formulářových polí je, že jejich obsah zobrazuje každý prohlížeč a každá platforma jinak (některý prohlížeč používá neproporcionální písmo, jiný zase například Times). Proto je tvorba formulářů náročná na jejich testování ve všech prohlížečích, pro které stránky vytváříte. Písmo použité v buňkách formulářů lze v GoLive ovlivnit pouze v HTML kódu.

Speciálními textovými poli jsou textová pole pro vkládání hesel (místo vkládaných znaků se v nich objevují pouze puntíky). Někdy může být také užitečné vytvořit pole neaktivní či určené pouze ke čtení.

Často používanou verzí textu je i TextArea. Narozdíl od normální textové buňky může mít toto textové pole více řádků. Hodí se zejména pro delší texty (například životopis). Lze nastavit počet znaků na řádku, počet viditelných řádků a způsob zalamování textu.

## Radio

Další velmi používanou položkou formulářů je „Radio Button“ (puntík). Používá se, když může respondent zvolit jen jednu z nabízených alternativ (například pohlaví). Zde je potřeba nadefinovat nejen jméno (hodnotu), ale i skupinu, do které patří. Skupina může být například „pohlaví“ a hodnota „zena“.

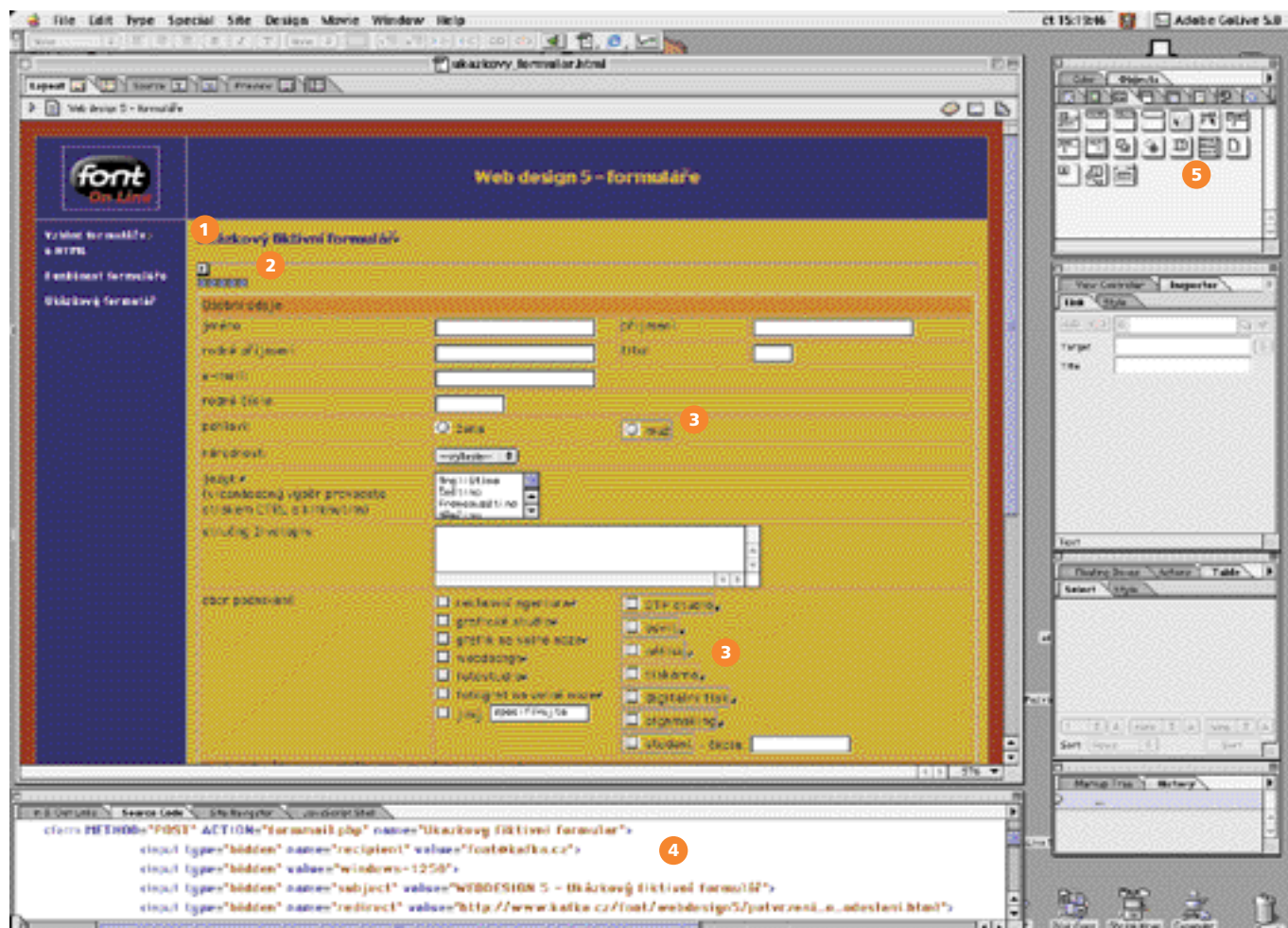
## CheckBox

Zaškrťovací políčka se používají tam, kde může být zaškrtnuto více variant (například obor podnikání firmy). Opět je zde potřeba nadefinovat každému „zaškrťovací“ jméno a hodnotu.

## Label

Pro Radio Button a CheckBox je někdy vhodné použít parametr „label“. Zaškrťovací políčka pak reagují i při kliknutí do

1. Písmenkem „F“ začíná ve WYSIWYG módu každý formulář (musíte mít zobrazeny neviditelné znaky). Jeho obsah je orámován černou linkou.
2. Písmenka „H“ signalizují skryté (hidden) parametry.
3. Orámování textů v případě použití Labelu.
4. Hlavička formuláře v HTML a parametry „hidden“.
5. Podpaletka „Forms“.



jejich textového popisu (v ukázkovém formuláři na adrese [www.kafka.cz/font/webdesign5/ukazkovy\\_formular.html](http://www.kafka.cz/font/webdesign5/ukazkovy_formular.html) má v kolonce „pohlaví“ muž nadefinovaný label, zatímco žena nikoliv.

#### **PopUp**

PopUp menu vytvoří rozevírací nabídku, ze které může dotazovaný vybrat právě jednu možnost. Menu je potřeba pojmenovat, vytvořit jednotlivé položky a nadefinovat jim hodnoty.

#### **ListBox**

ListBox je obdobou PopUpu. Rozdíl je v tom, že je současně vidět více variant (nadefinujete počet řádků, který má být zobrazen). Další odlišností je parametr „multiple“, tedy možnost vybrat více položek najednou. Kontinuální výběr se dělá pomocí stisknutí klávesy Shift a kliknutí, diskontinuální pomocí klávesy CTRL (Apple pro Mac OS) a kliknutí.

#### **File**

Tento příkaz poslouží, když potřebujete k formuláři přiložit nějaký soubor z pevného disku respondenta (například fotografii). Po stisknutí tlačítka prohlížeč otevře dialogové okno a vy můžete pomocí standardních postupů zvolit soubor, který se má přiložit.

#### **Tlačítka**

Nedílnou součástí formulářů jsou také tlačítka, kterými se ovládají libovolné funkce. Nejčastěji však budete potřebovat tlačítko Submit (odeslat) a Reset (vymazat). Pokud se vám nelíbí vzhled předdefinovaných tlačítek, můžete funkci „odeslat“ přiřadit libovolnému obrázku a tlačítko si vytvořit (třeba ve Photoshopu).

#### **Další**

Další parametry formulářů považuji za méně užívané, patří mezi ně například Fieldset a Keygenerator. Budete-li je potřebovat, jejich popis naleznete v manuálu.

#### **Tab a Access keys**

Parametr „tabindex“ je k dispozici pro každou položku formuláře. Pokud vám nevyhovuje, jakým způsobem přeskakuje mezi jednotlivými políčky formuláře prohlížeč (stisknutím tabelátoru), můžete tímto parametrem pořadí nadefinovat.

Pomocí Access keys můžete přiřadit jednotlivým políčkům a tlačítkům klávesové zkratky.

#### **Funkčnost formuláře**

Jedním problémem je vzhled formuláře a druhým je jeho funkčnost. I sebehezčí formulář je k ničemu, když nedorazí ke svému cíli...

#### **Definice proměnných**

Nadefinování jednotlivých proměnných budete asi nejčastěji dělat přímo v okamžiku, kdy do formuláře vkládáte jednotlivá políčka (viz předchozí popis) nebo na definici nesmíte zapomenout na závěr.

#### **Co se stane, když uživatel stiskne tlačítko odeslat?**

Výstupy z formuláře existují v zásadě dva. Ten jednodušší přepoše vložená data do vámi zvolené e-mailové schránky. Druhý, sofistikovanější způsob uloží data do databáze.

Jak jistě cítíte, tato část práce s formuláři již nenáleží grafikovi. Přesto jsme se rozhodli zde podat drobný návod, jak data z formuláře přeposlat do vámi definované e-mailové schránky (tedy jednodušší způsob zpracování formulářů).

Tuto službu musí umožňovat poskytovatel webového prostoru, u kterého máte stránku uploadovány (většina poskytovatelů ji umožňuje automaticky). Na stránkách technické podpory vašeho webhostingu jistě najdete část HTML kódu (s popisem), který máte vložit do hlavičky formuláře, aby byl úspěšně zpracován.

Parametry jednotlivých providerů se liší, takže následující text berte spíše jako orientační.

#### **Nastavení základních parametrů formuláře**

Přepněte GoLive do módu, který zobrazuje HTML kód a najdete počáteční tag formuláře <form...>. Formulář vhodně pojmenujte a zvolte metodu („post“ nebo „get“ – kterou zvolit, naleznete na stránkách vašeho webhostingu). Nejdůležitějším parametrem je „action“, protože ten určuje, co se stane s obsahem celého formuláře po stisku tlačítka Submit (odeslat).

Obecně platí, že se po odeslání spustí nějaký skript. Existuje několik různých skriptovacích jazyků, které se pro odesílání formulářů používají. V praxi se nejčastěji setkáte se skripty ASP (používané na serverech s Windows), PHP (používané na Unixu) a CGI.

#### **Hidden (další parametry)**

Parametry popsané v předchozím odstavci jsou v HTML „povinné“, následující parametry jsou tzv. skryté (hidden). Jejich použití a přesné pojmenování je závislé na použitém skriptu.

„Recipient“ slouží pro určení e-mailu, na který se má obsah formuláře zaslat.

Řádek s hodnotou „windows-1250“ určuje kódování, ve kterém uživatel vkládá text.

Parametr „subject“ určuje, co se napíše do Subjectu (Předmětu) příchozí e-mailové zprávy. Parametrem „redirect“ přeměrujete na stránku, která se má zobrazit po odeslání formuláře (používejte raději absolutní odkaz). Nevýhodou těchto skriptů je obvykle nemožnost přeměruvat na nějakou HTML stránku, když nastane chyba.

Ukázka úvodního kódu formuláře je na otisknuté obrazovce; můžete zde vidět jak hlavičku, tak popisované parametry „hidden“.

-JT-