

Spis treści

Wprowadzenie.....	16
-------------------	----

ROZDZIAŁ I

Ponadczasowe techniki przetrwania	23
Zrozumieć środowisko	24
Prawda dotycząca terminologii	24
Mity w projektowaniu witryn	26
Mit nr 1 — szata graficzna może być perfekcyjna co do piksela	26
Mit nr 2 — projekt szaty graficznej można traktować jako dzieło ukończone	27
Mit nr 3 — projekt witryny jest kuloodporny i ponadczasowy	27
Mit nr 4 — walidacja zapewnia jakość i zgodność	28
Mit nr 5 — nowsze, lepsze, czyli więcej i na bogato	28
Mit nr 6 — dostosowywanie się do statystycznego użytkownika lub urządzenia	29
Nadążanie za użytkownikami	30
Planowanie, czyli zapewnienie witrynie sukcesu	32
Określanie wymagań projektu	32
Określanie celów przy unikaniu pułapek	33
Planowanie z uwzględnieniem implementacji	35
Nauka dostosowywania się i ewoluowania	37
Wykorzystanie nowych technologii	37
Rozwiązania zapewniające udaną szatę graficzną	39
Pierwsze pytanie — potrzeba lub jej brak	39
Drugie pytanie — sztywny lub elastyczny	40
Trzecie pytanie — dynamiczny lub statyczny	41
Czwarte pytanie — wewnętrzne kontra zewnętrzne	42
Piąte pytanie — zmiana wyglądu lub dostosowanie	43
Szóste pytanie — aplikacja lub witryna internetowa	43
Nie tylko szata graficzna — aspekty biznesowe	44
Rozwiązywanie problemów ze zgodnością	46
Testowanie z uwzględnieniem solidnych urządzeń	46
Dbanie o obsługę klienta	48
Internetowe witryny — test na dopasowanie	49

ROZDZIAŁ 2

Pięć zasad wszechstronności	53
Witryny są jak cebule.	54
Poziom pierwszy — elegancki układ graficzny	56
Rozpoczynanie eleganckiej degradacji.	56
Uzasadnienie stosowania eleganckiej degradacji	58
Zagadnienie zgodności — elegancki wygląd.	60
Poziom drugi — projektowanie progresywne	61
Progresywna poprawa.	61
Uzasadnienie stosowania projektowania progresywnego	64
Zagadnienie zgodności — projektowanie progresywne	66
Poziom trzeci — projektowanie adaptacyjne	68
Adaptacyjne ścieżki do degradacji	68
Uzasadnienie stosowania projektowania adaptacyjnego	70
Poziom czwarty — projektowanie elastyczne.	72
Projektowanie elastyczne — historia miłosna.	72
Uzasadnienie stosowania projektowania elastycznego.	75
Poziom piąty — projektowanie reaktywne.	76
Witryny reaktywne, czyli coś więcej niż zachowanie	76
Filozofie internetu reaktywnego	78
Wszechstronność do potęgi piątej	80

ROZDZIAŁ 3

Projektowanie na komputery	83
Poznać wyzwanie — zgodność.	84
Komputer stacjonarny.	86
Rozwiązania praktyczne.	87
Najlepsze praktyki.	88
Laptop	88
Rozwiązania praktyczne.	89
Najlepsze praktyki.	91
Netbooki	91
Rozwiązania praktyczne.	92
Najlepsze praktyki.	93
Nettopy	93
Praktyczne rozwiązania	94
Najlepsze praktyki.	96

ROZDZIAŁ 4

Wspomaganie mobilności	99
Korzyści z mobilności	100
Tablet	102
Rozwiązania praktyczne	102
Najlepsze praktyki	104
Smartfony	104
Rozwiązania praktyczne	105
Najlepsze praktyki	106
Telefon komórkowy z dodatkowymi funkcjami	107
Rozwiązania praktyczne	107
Najlepsze praktyki	109
Czytniki książek	109
Rozwiązania praktyczne	110
Najlepsze praktyki	111
PDA	111
Rozwiązania praktyczne	112
Najlepsze praktyki	114
Zegarek na rękę	114
Rozwiązania praktyczne	115
Najlepsze praktyki	116

ROZDZIAŁ 5

Ewolucja w stronę rozrywki	119
Internet w salonie	120
Telewizor	122
Rozwiązania praktyczne	123
Najlepsze praktyki	124
Konsola do gier	124
Rozwiązania praktyczne	125
Najlepsze praktyki	127
Przenośne konsole do gier	127
Rozwiązania praktyczne	128
Najlepsze praktyki	129
Odtwarzacz multimedialny	129
Rozwiązania praktyczne	130
Najlepsze praktyki	132
Przystawki STB	132
Rozwiązania praktyczne	133
Najlepsze praktyki	134

ROZDZIAŁ 6

Samochody i sprzęt AGD.....	137
Przygotowanie na rzeczywistość jak ze snów.....	138
Gadżety osadzane.....	140
Rozwiązania praktyczne.....	141
Najlepsze praktyki.....	142
Urządzenia podłączone do internetu.....	142
Rozwiązania praktyczne.....	143
Najlepsze praktyki.....	145
Transport.....	145
Rozwiązania praktyczne.....	146
Najlepsze praktyki.....	147
Dobra fizyczne.....	147
Rozwiązania praktyczne.....	148
Najlepsze praktyki.....	149

ROZDZIAŁ 7

Projektowanie dla urządzeń wejściowych.....	151
Wskaż i kliknij!.....	152
Urządzenie wskazujące.....	154
Rozwiązania praktyczne.....	154
Najlepsze praktyki.....	156
Touchpad.....	156
Rozwiązania praktyczne.....	157
Najlepsze praktyki.....	158
Klawiatura.....	158
Rozwiązania praktyczne.....	159
Najlepsze praktyki.....	161
Pilot zdalnego sterowania.....	161
Rozwiązania praktyczne.....	162
Najlepsze praktyki.....	163
Mikrofon.....	163
Rozwiązania praktyczne.....	164
Najlepsze praktyki.....	166
Obraz.....	166
Rozwiązania praktyczne.....	167
Najlepsze praktyki.....	168
Skaner.....	168
Rozwiązania praktyczne.....	169
Najlepsze praktyki.....	171

Inne narzędzia	171
Rozwiązania praktyczne	172
Najlepsze praktyki	173

ROZDZIAŁ 8

Projektowanie dla urządzeń wyjściowych	175
Cyfrowe oczy i uszy	176
Wyświetlacz	178
Rozwiązania praktyczne	179
Najlepsze praktyki	180
Projektor	180
Rozwiązania praktyczne	181
Najlepsze praktyki	183
E Ink	183
Rozwiązania praktyczne	184
Najlepsze praktyki	185
Głośniki	185
Rozwiązania praktyczne	186
Najlepsze praktyki	187
Drukarki	188
Rozwiązania praktyczne	188
Najlepsze praktyki	190

ROZDZIAŁ 9

Wpływ środowiska	193
Czynniki wewnętrzne i zewnętrzne	194
Komponenty	196
Rozwiązania praktyczne	197
Najlepsze praktyki	198
Łączność	198
Rozwiązania praktyczne	199
Najlepsze praktyki	201
Przepustowość	201
Rozwiązania praktyczne	202
Najlepsze praktyki	203

ROZDZIAŁ 10

Wpływ systemów operacyjnych	205
Wewnątrz powłoki systemu	206
Graficzny interfejs użytkownika	208
Rozwiązania praktyczne	209
Najlepsze praktyki	210
Kontrolki	210
Rozwiązania praktyczne	211
Najlepsze praktyki	213
Powiązania	213
Rozwiązania praktyczne	214
Najlepsze praktyki	215
Czcionki	215
Rozwiązania praktyczne	216
Najlepsze praktyki	218
Kolory	218
Rozwiązania praktyczne	219
Najlepsze praktyki	220
Bezpieczeństwo	220
Rozwiązania praktyczne	221
Najlepsze praktyki	223

ROZDZIAŁ 11

Projektowanie oprogramowania w szczegółach	225
Otrzymasz to, co zakodujesz	226
Systemy CMS	228
Rozwiązania praktyczne	228
Najlepsze praktyki	230
Edytory wizualne (WYSIWYG)	230
Rozwiązania praktyczne	231
Najlepsze praktyki	233
Fragmenty kodu	233
Rozwiązania praktyczne	234
Najlepsze praktyki	235
Kreatory	235
Rozwiązania praktyczne	236
Najlepsze praktyki	238

ROZDZIAŁ 12

Polubić przeglądarkę internetową	241
Okno na internet	242
Trident	244
Rozwiązania praktyczne	245
Najlepsze praktyki	246
Gecko	246
Rozwiązania praktyczne	247
Najlepsze praktyki	249
WebKit	249
Rozwiązania praktyczne	250
Najlepsze praktyki	251
Presto	252
Rozwiązania praktyczne	252
Najlepsze praktyki	254
Przeglądarki dla urządzeń przenośnych	254
Rozwiązania praktyczne	255
Najlepsze praktyki	256
Przeglądarki pośredniczące	257
Rozwiązania praktyczne	258
Najlepsze praktyki	259
Alternatywy	259
Rozwiązania praktyczne	260
Najlepsze praktyki	261

ROZDZIAŁ 13

Zapewnienie użytecznych modułów dodatkowych	263
Interaktywność na zasadzie Plug-and-Play	264
Moduły dodatkowe	266
Rozwiązania praktyczne	267
Najlepsze praktyki	268
Rozszerzenia	268
Rozwiązania praktyczne	269
Najlepsze praktyki	271
Multimedia	271
Rozwiązania praktyczne	272
Najlepsze praktyki	274

ROZDZIAŁ 14

Aplikacje wykorzystujące treść witryn internetowych	277
Przeglądanie bez przeglądarki	278
Narzędzia zmieniające format treści	280
Rozwiązania praktyczne	280
Najlepsze praktyki	282
Aplikacje i widgety	282
Rozwiązania praktyczne	283
Najlepsze praktyki	284
Narzędzia wspomagające osoby niepełnosprawne	285
Rozwiązania praktyczne	286
Najlepsze praktyki	287
Rzeczywistość rozszerzona	287
Rozwiązania praktyczne	288
Najlepsze praktyki	290

ROZDZIAŁ 15

Konsekwencje kodu	293
Zgodność kodu	294
HTML i XHTML	296
Rozwiązania praktyczne	297
Najlepsze praktyki	298
CSS	298
Rozwiązania praktyczne	299
Najlepsze praktyki	301
JavaScript	301
Rozwiązania praktyczne	302
Najlepsze praktyki	303
WML	303
Rozwiązania praktyczne	304
Najlepsze praktyki	306
Metadane	306
Rozwiązania praktyczne	307
Najlepsze praktyki	308
Niestandardowy kod	308
Rozwiązania praktyczne	309
Najlepsze praktyki	311

ROZDZIAŁ 16

Zależność od innych producentów.....	313
Najsłabsze ogniwo	314
Zasoby	316
Rozwiązania praktyczne	317
Najlepsze praktyki.....	318
Frameworki.....	318
Rozwiązania praktyczne.....	319
Najlepsze praktyki.....	321
Usługi.....	321
Rozwiązania praktyczne.....	322
Najlepsze praktyki.....	324

ROZDZIAŁ 17

Rozmowy o projektowaniu witryn.....	327
Sztuka spokojnego starzenia się	328
Architektura	330
Rozwiązania praktyczne.....	331
Najlepsze praktyki.....	332
Treść.....	332
Rozwiązania praktyczne.....	333
Najlepsze praktyki.....	335
Układ graficzny witryny	335
Rozwiązania praktyczne.....	336
Najlepsze praktyki.....	337
Iteracja	338
Rozwiązania praktyczne.....	338
Najlepsze praktyki.....	340

ROZDZIAŁ 18

Zabawa z futurystycznymi funkcjonalnościami.....	343
Narzędzia jutra	344
Efekty wizualne.....	346
Rozwiązania praktyczne.....	346
Najlepsze praktyki.....	348
Interoperacyjność.....	348
Rozwiązania praktyczne.....	349
Najlepsze praktyki.....	350

Personalizacja	351
Rozwiązania praktyczne	352
Najlepsze praktyki	353

ROZDZIAŁ 19

Armia robotów	355
Ludzie i maszyny	356
Wyszukiwarki	358
Rozwiązania praktyczne	359
Najlepsze praktyki	360
Sieci społecznościowe	360
Rozwiązania praktyczne	361
Najlepsze praktyki	363
Narzędzia do automatyzacji	363
Rozwiązania praktyczne	364
Najlepsze praktyki	365
Weryfikacja	365
Rozwiązania praktyczne	366
Najlepsze praktyki	367

ROZDZIAŁ 20

Czynnik ludzki	369
Kwestia bycia człowiekiem	370
Warunki fizyczne	372
Rozwiązania praktyczne	372
Najlepsze praktyki	374
Wyzwania intelektualne	374
Rozwiązania praktyczne	375
Najlepsze praktyki	376
Czynniki emocjonalne	376
Rozwiązania praktyczne	377
Najlepsze praktyki	379
Oczekiwania społeczne	379
Rozwiązania praktyczne	380
Najlepsze praktyki	381

Skorowidz	382
------------------------	------------