

Začínáme s JavaScriptem

Kevin Yank a Cameron Adams



Simply JavaScript

Kevin Yank and Cameron Adams

Original English language edition published by SitePoint Pty, Ltd., 424 Smith Street Collingwood, VIC Australia 3066. Copyright © 2007 by SitePoint Pty, Ltd. Czech language edition copyright © 2008 by ZONER software, s.r.o. All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from SitePoint, Ltd.

Originální anglické vydání vydal SitePoint Pty, Ltd., 424 Smith Street Collingwood, VIC Australia 3066. Copyright © 2007 SitePoint Pty, Ltd. České vydání vydal ZONER software, s.r.o., copyright © 2008. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být reprodukována nebo předávána žádnou formou nebo nějakým jiným způsobem, elektronicky ani mechanicky, včetně fotokopii, natáčení ani žádnými jinými systémy pro ukládání bez výslovného svolení SitePoint, Ltd.

Začínáme s JavaScriptem

Autoři: Kevin Yank a Cameron Adams.

Copyright © ZONER software, s.r.o. Vydání první v roce 2008. Všechna práva vyhrazena.

Zoner Press

Katalogové číslo: **ZR738**

ZONER software, s.r.o.

Nové sady 18, 602 00 Brno

Překlad: RNDr. Jan Pokorný

Odpovědný redaktor: Miroslav Kučera

Šéfredaktor: Ing. Pavel Kristián

DTP: Miroslav Kučera

Informace, které jsou v této knize zveřejněny, mohou být chráněny jako patent. Jména produktů byla uvedena bez záruky jejich volného použití. Při tvorbě textů a vyobrazení bylo sice postupováno s maximální péčí, ale přesto nelze zcela vyloučit možnost výskytu chyb. Vydavatelé a autoři nepřebírají právní odpovědnost ani žádnou jinou záruku za použití chybných údajů a z toho vyplývajících důsledků. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být reprodukována ani distribuována žádným způsobem ani prostředkem, ani reprodukována v databázi či na jiném záznamovém prostředku či v jiném systému bez výslovného svolení vydavatele, s výjimkou zveřejnění krátkých částí textu pro potřeby recenzí.

Zdrojové soubory ke knize: <http://zonerpress.cz/download/zdrojove-kody-zaciname-s-javascriptem.zip>

Veškeré dotazy týkající se distribuce směřujte na:

Zoner Press

ZONER software, s.r.o.

Nové sady 18, 602 00 Brno

tel.: **532 190 883**, fax: **543 257 245**

e-mail: **knihy@zoner.cz**

<http://www.zonerpress.cz>

ISBN 978-80-86815-94-7

*Bez tebe, Liso, bych tuto knihu nikdy nenapsal. Mohu jen doufat, že Ti dokážu oplatit tolik lásky
a podpory, kolik jsem jí od Tebe dostal.*

– Cameron

Jessice, mé soupeřnici, limetce v mé limonádě.

– Kevin

0 autorech a vydavateli

Kdo je Kevin Yank

Jako technický ředitel SitePointu sleduje Kevin Yank pozorně všechno, co je ve webové technologii nové a vzrušující. Proslavil se svou knihou Build Your Own Database Driven Website Using PHP & MySQL¹, která vyšla už ve třetím vydání. Kevin také píše do SitePoint Tech Times², což je zdarma poskytovaný čtrnáctidenní e-mailový bulletin, který má přes 150 000 odběratelů po celém světě.

Když zrovna nemluví na nějaké konferenci, nebo není na návštěvě u přátel nebo doma u rodiny v Kanadě, najdete ho v Austrálii v Melbourne, kde se baví improvizovaným komediálním divadlem Impro Melbourne³ a létáním na malých letadlech. Jeho osobní blog je Yes, I'm Canadian⁴.

Kdo je Cameron Adams

Cameron Adams získal své zázemí v počítačové vědě prostřednictvím téměř desetiletých zkušeností v grafickém designu, takže má jedinečný přístup k návrhům rozhraní. Svých dovedností využívá vždy, když si pohrává s prolínáním designu a kódu. Usiluje o to, aby vytvářel weby a aplikace, které budou něčím zajímavé a novátorské.

Protože pracoval nejenom pro velké korporace, vládu, neziskové organizace, ale také pro malé rozjíždějící se firmy, začíná mu být pomalu jasné, co vlastně tvoří podstatu Internetu. Kromě projektů, které dělá proto, aby dokázal splatit své účty za elektřinu, přemítá Cameron o webovém designu na svém velmi respektovaném webovém blogu The Man in Blue⁵. Napsal několik knih na různá témata – od JavaScriptu až k CSS a designu.

Někdy ho najdete v Melbourne, jindy rád létá po světě, aby si mohl pohovořit o designu a programování s různými sprátenými experty. Jestliže na něj narazíte v nějakém baru, kupte mu Baileys a řekněte "ahoj".

Co je SitePoint

SitePoint se specializuje na vydávání zábavného, praktického a snadno pochopitelného výukového obsahu pro webové profesionály. Chcete-li se podívat na naše knihy, bulletiny, články a komunitní fóra, navštivte <http://www.sitepoint.com/>.

1 <http://www.sitepoint.com/books/phpmysql1/>

2 <http://www.sitepoint.com/newsletter/>

3 <http://www.impromelbourne.com.au/>

4 <http://yesimcanadian.com/>

5 <http://themaninblue.com/>

Obsah

O autorech a vydavateli	4
Poděkování	10
Předmluva	11
Komu je kniha určena?	12
Co obsahuje tato kniha?	12
Konvence	14
Sdělte nám svůj názor	14
Zdrojové kódy	15
Kapitola 1 Tři vrstvy webu	17
Udržujte věci oddělené	18
Tři vrstvy	19
Obsah s HTML	21
Prezentace s CSS	22
Chování s JavaScriptem	23
Správná cesta	24
Knihovny JavaScriptu	25
Začněte!	26
Kapitola 2 Programování s JavaScriptem	27
Spuštění javascriptového programu	27
Příkazy – sousta kódu pro prohlížeč	30
Komentáře – sousta pouze pro vás	30
Proměnné – ukládání dat pro váš program	31
Typy proměnných – různé typy pro různá data	34
Podmínky a cykly – řízení toku programu	43
Podmínky – vytváříme rozhodnutí	43
Cykly – automatizace opakujících se úloh	49
Funkce – psaní kódu pro pozdější potřeby	54
Argumenty – předávání dat do funkce	55
Příkazy return – výstup dat z funkce	56
Obor – oddělte proměnné	57

Objekty	58
Nevtíravé skriptování ve skutečném světě	61
Shrnutí	62

Kapitola 3 Přístup k dokumentu 63

Objektový model dokumentu – mapování HTML	63
Textové uzly	65
Uzly atributů	66
Přístup k uzlům, s nimiž chcete něco dělat	67
Vyhledání prvku podle ID	67
Vyhledávání prvků podle názvu značky	70
Vyhledávání prvků podle názvu třídy	73
Navigace po stromu DOM	77
Interakce s atributy	80
Změna stylů	81
Změna stylů pomocí třídy	83
Příklad – pruhované tabulky	87
Vyhledání všech tabulek s třídou dataTable	88
Postupné získání řádků pro každou tabulku	88
Přidání třídy alt každému sudému řádku	90
Dejme všechno dohromady	91
Průzkum knihoven	93
Prototype	93
jQuery	94
Dojo	95
Shrnutí	95

Kapitola 4 Události 97

Historie zpracování událostí	97
Obsluha události	98
Výchozí akce	101
Klíčové slovo this	103
Problém s obsluhou události	105
Posluchači událostí	106

Výchozí akce	109
Propagace událostí	111
Klíčové slovo this	115
Internet Explorer a díry v paměti	117
Dejme všechno dohromady	117
Příklad – atraktivní vysvětlivky	120
Statická stránka	121
Aby se věci mohly začít dít	121
Metody tažného koně	122
Dynamické styly	126
Dejme všechno dohromady	128
Příklad – harmonika	129
Statická stránka	130
Metody tažného koně	131
Dynamické styly	133
Dejme všechno dohromady	135
Průzkum knihoven	142
Shrnutí	143

Kapitola 5 Animace 145

Principy animace	145
Řízení času s JavaScriptem	146
Proměnné a setTimeout	150
Zastavování časovače	152
Vytvoření opakujícího se časovače	153
Jak zastavit setInterval	154
Revize atraktivních vysvětlivek	154
Animace ze staré školy v novém hávu	156
Pohyb založený na cestě	159
Animace ve dvou dimenzích	166
Vytváření realistického pohybu	168
Rozvíjejte své dovednosti	173
Revize ovládacího prvku harmonika	173
Harmonika s animovaným vzhledem	173

Změny v kódu	174
Průzkum knihoven	181
script.aculo.us	181
Shrnutí	183

Kapitola 6 Vylepšení formulářů **185**

Rozšíření DOM HTML	186
Příklad – závislá pole	188
Příklad – kaskádové nabídky	196
Ověřování formuláře	207
Zachytávání pokusů o odeslání formuláře	207
Regulární výrazy	209
Příklad – opětovně využitelný ověřovací skript	214
Vlastní formulářové ovládací prvky	219
Příklad – slider	219
Průzkum knihoven	231
Kontrola formuláře	231
Vlastní ovládací prvky	233
Shrnutí	234

Kapitola 7 Chyby a ladění **235**

Nic se neděje!	236
Běžné chyby	240
Syntaktické chyby	240
Chyby při běhu	244
Logické chyby	247
Ladění s Firebugem	250
Shrnutí	256

Kapitola 8 Ajax **257**

XMLHttpRequest – servírování soust obsahu tak akorát do úst	257
Vytvoření objektu XMLHttpRequest	258
Volání serveru	261
Práce s daty	264

Několik slov ke čtečkám obrazovky	266
Ajax v akci	266
Nepřerušované odesílání formuláře přes Ajax	277
Průzkum knihoven	284
Prototype	285
Dojo	286
jQuery	287
YUI	287
MooTools	288
Shrnutí	288
Kapitola 9	Výhledy do budoucna
	289
Vylepšení bohatosti webů	290
Snadné průzkumy	290
Snadná vizualizace	291
Jedinečná interakce	292
Bohaté internetové aplikace	294
Komponenty (widgety)	297
JavaScript mimo weby	297
Průzkum knihoven	298
Dojo	299
Google Web Toolkit	301
Shrnutí	302
Příloha A	Knihovna JavaScriptu Core
	303
Objekt	303
Metody posluchačů události	305
Svépomocné startování (bootstrapping)	313
Metody pro správu tříd CSS	315
Získávání vypočtených stylů	316
Kompletní knihovna	316
Rejstřík	323

Poděkování

Kevin Yank

Rád bych poděkoval Marku Harbottleovi a Luku Cuthbertsonovi, spoluzakladateli SitePoint a generálnímu řediteli. Oba tito lidé si mě sklonku roku 2006 zavolali a podruhé v mé kariéře mě ubezpečili, že když učiním krok stranou od svých každodenních aktivit u SitePointu a začnu psát tuto knihu, nebude se jednat o posun k horšímu v mé kariéře. Také dlužím drink Simonu Mackie, který měl prvotní nápad. Doufejme, že mu ho někdo z vás koupí!

Jessice za ty mnohé večery, kdy jsem zůstával v kanceláři a psal ještě dlouho poté, co jsem slíbil, že už budu doma, a za nezměrnou podporu a trpělivost, s nimiž mě vítala, když jsem konečně dorazil. Dlužím jí něco hodně velkého čokoládového.

A také děkuji více než 150 000 čtenářům bulletinu SitePoint Tech Times, s nimiž jsem sdílel mnohé z nápadů, které se nakonec uplatnily v této knize. Tito čtenáři mi poskytli cenné názory, které pro mě často byly výzvou. Jsem za ně vděčný.

Cameron Adams

Znalosti, jichž jsem nabýval o JavaScriptu, pocházejí z tolika zdrojů, že je nemožné, abych je zde všechny vyjmenoval. Cokoliv z toho, co dokážu předat dál, znám pouze díky příspěvkům stovek – ne-li tisíců – nezištných lidí, kteří obětovali svůj drahocenný čas a poskytli své vědomosti, aby z nich mohli těžit jiní. Budete-li někdy v situaci, že byste se mohli k těmto hlasům přidat, pokuste se o to co nejusilovněji.

Přesto bych chtěl zapět oslavnou tirádu na tým Webmonkey – konkrétně si ji zaslouží Thau a Taylor, kteří mě inspirovali na začátku. Také bych rád vyjádřil svůj dík některým kolegům programátorům, kteří byli vždy po ruce, když jsem potřeboval rychle získat odpověď na nějaký dotaz. Jedná se o tyto kolegy: Derek Featherstone, Dustin Diaz, Jonathan Snook, Jeremy Keith, Peter-Paul Koch a Dan Webb. Děkuji vám všem!

Předmluva

Při prvotním pohledu vypadá JavaScript jako jednoduchý programovací jazyk, který umožňuje za pochodu měnit webové stránky v době, kdy jsou zobrazeny ve webovém prohlížeči. Za jak dlouho se asi tak dá naučit? Zdá se, že se dá zmáknout za jedno odpoledne.

JavaScript je ale mocnější, než by se vám mohlo zdát. Kdybyste byli fandové doktora Who, mohl by vám připadat jako Tardis programovacích jazyků. Jestliže nefandíte doktorovi Who, dívejte se mi do očí, hoši (a děvčata), a poslouvejte, co vám budu povídat.

Dáváte všichni pozor? Jimmy, dej pryč ty své hračky.

Jak jsem řekl – JavaScript pouze vypadá, že je jednoduchý. Nicméně v průběhu jeho desetileté historie se zdálo, že nejlepší taktika, jak s ním něco udělat, bylo měnit jeho fazónu každou sezónu. A rad, jak psát dobrý kód, je všude plno: "Dělejte to takhle – poběží to rychleji!", "Použijte tenhle kód – poběží ve více prohlížečích!", "Od téhle funkce ruce pryč – způsobuje díry v paměti!".

V mnoha jiných knihách o JavaScriptu – z nichž některé z nich jsou od velmi renomovaných autorů v branži – zvládnete pouze hrst jednoduchých řešení jednoduchých problémů. A pak, až se jednoho krásného dne pokusíte sami vyřešit skutečný problém ze skutečného světa, zjistíte, že tyto knihy vám poskytly pouze dlouhý provaz, na kterém se dokážete sami oběsit. Když pak v zoufalství přejdete na web, abyste si prohlédli nějaký příklad, který dělá to, co potřebujete, pravděpodobně nebudete rozumět kódu JavaScriptu, který v něm najdete, protože v knize, kterou jste si koupili, se neprobírají mnohé skutečně potřebné a prospěšné pojmy jazyka, jako jsou doslovná syntax objektu (object literal syntax; umožňuje vytvořit objekt i jeho obsah jediným příkazem), posluchač události (event listener) nebo uzávěra (closure; umožňuje funkci definované uvnitř jiné funkce přístup k lokálním proměnným vnější funkce, i když ta už neběží).

Usílovali jsme se, aby tato kniha byla jiná. Od úplně první stránky vám ukážeme tu pravou cestu, jak používat JavaScript. Protože budete pracovat s plnohodnotnými propracovanými příklady, které je možné okamžitě vsunout do profesionálně navrženého webu, získáte nejen sebedůvěru pro psaní vlastního kódu JavaScriptu, ale také porozumíte kódu, který napsali jiní. Budete dokonce schopni rozpoznat zhoubný a staromódní kód, který napáchá více škody než užitku!

Na různých místech této knihy jsme se pokusili poskytnout i něco navíc, nikoliv pouze základy. Konkrétně probereme některé z nových vývojářských technik, jimiž je JavaScript poháněn (jako je Ajax), a které mění tvářnost webu. Také jsme zařadili sekce, v nichž prozkoumáme novou úroveň knihoven JavaScriptu, jako jsou jQuery, Prototype, Yahoo! UI a Dojo, takže naše publikace je v současnosti jedinou knihou o JavaScriptu pro začátečníky, ve které se probírají i tyto mocné nástroje zvyšující efektivitu vývoje.

Tohle všechno sice způsobilo, že bylo mnohem obtížnější napsat takovou knihu, ovšem na druhou stranu jsme za ni také dostali hodně prachů.

Komu je tato kniha určena?

Je možné, že jste ještě nikdy v životě neviděli ani jediný řádek kódu JavaScriptu, nebo jste naopak viděli až příliš mnoho řádků kódu, který nedělal to, co jste očekávali. Ať už je to jak chce, v této knize se dozvíte, jak zařídit, aby pro vás JavaScript pracoval řádně a dobře.

Předpokládáme, že jste poměrně slušně obeznámeni s tím, jak se navrhují weby s HTML (Hyper-Text Markup Language) a kaskádovými stylovými předpisy (Cascading Style Sheets, CSS). Neočekává se od vás, že budete experty na tyto jazyky, ale jak brzy uvidíte, JavaScript je pouze dalším dílkem do skládačky. Čím budete lépe rozumět základním technikám webového designu, tím lépe je budete moci vylepšovat s JavaScriptem. Pokud si potřebujete osvěžit své znalosti, vřele doporučujeme knihy Eric Meyer o CSS – kompletní průvodce a Webdesign s webovými standardy, které v češtině vydalo nakladatelství Zoner Press (www.zonerpress.cz).

Co obsahuje tato kniha?

Kapitola 1 – Tři vrstvy webu

Když se učíte pracovat s JavaScriptem, je velmi důležité naučit se rozlišovat, kdy je pro práci, která leží před vámi, tím pravým nástrojem. Někdy totiž může poskytnout lepší řešení obyčejný kód HTML a CSS. Než se ponoříme do výuky JavaScriptu, strávíme trochu času tím, že si stručně zrekapitulujeme, jak se budují weby s HTML a CSS, a podíváme se, jak do nich zapadá JavaScript.

Kapitola 2 – Programování s JavaScriptem

JavaScript je programovací jazyk. Abyste s ním mohli pracovat, musíte mít představu o tom, jak pracují počítačové programy, což do jisté míry znamená, že se musíte naučit myslet jako počítač. Prosté pojmy, které zavádíme v této kapitole – příkazy, proměnné, výrazy, cykly, funkce a objekty – jsou základní stavební kameny každého programu JavaScriptu, který budete vytvářet.

Kapitola 3 – Přístup k dokumentu

Zřejmě nepatříte mezi programátory, co se baví tím, že píše kód JavaScriptu jen pro sebe, pro své vlastní potěšení. Jakožto klidní a vyrovnaní weboví vývojáři budete patně chtít pomocí JavaScriptu měnit obsah svých webových stránek pomocí objektového modelu dokumentu (Document Object Model, DOM). Máte štěstí, protože tomuto tématu se věnuje celá třetí kapitola!

Kapitola 4 – Události

Tohle bude nepochybně nejvíce akční kapitola plná událostí (ha ha ... to jsem se ale vtipně vyjádřil). Dozvíte se, jak psát programy JavaScriptu, které reagují na akce uživatelů, kteří komunikují s nějakou webovou stránkou. Jak sami uvidíte, dá se to dělat mnoha způsoby, nicméně úroveň podpory pro tyto věci je u současných prohlížečů různá.

Kapitola 5 – Animace

Dobře, dobře. O nepatrném přínosu této kapitoly k celkové k využitelnosti stránek se dá plkat celý den, ale my moc dobře víme, že nebudete mít klid, dokud nebudete vědět, jak se dají tyhle věcíčky strkat do stránek, tuhle a támhle. V této kapitole se dozvíte vše potřebné.

Kapitola 6 – Vylepšení formulářů

Vím, že si myslíte, že jsou formuláře nuda. Nikdo není takový, že by ráno vyskočil z postele, navlékl si na ruce boxerské rukavice a vzkřikl "Dneska si to rozdám s několika formuláři!" Nuže – až své formuláře vylepšíte triky z této kapitoly, možná se takovými stanete. A abych nezapomněl, v této šesté kapitole vám také ukážeme, jak dosáhnout přetahování nějakého prvku na stránce.

Kapitola 7 – Chyby a ladění

Když jde něco šejdrem v jiných programovacích jazycích, počítač obvykle – a až do zblbnutí – produkuje neměnný proud chybových zpráv, dokud závadu neopravíte. S JavaScriptem ovšem počítač pouze pokrčí rameny a vrhne na vás pohled, jako by chtěl říci: "Bude se něco dít?". Angličtina (a ani čeština) opravdu není mateřský jazyk vašeho počítače. Co se dá od něho v tomto ohledu čekat, když ho vyrobili někde na Tchajwanu? V této kapitole vám ukážeme, jak se opravují skripty, které se nechovají podle vašich představ.

Kapitola 8 – Ajax

Možná jste už slyšeli o něčem, co se jmenuje Ajax. Tato technologie umožňuje, aby vaše webové stránky mohly vypadat jako desktopové aplikace a vachrlaté akciové společnosti jako solidní investice. Zařadili jsme ho do knihy z obou důvodů.

Kapitola 9 – Výhledy do budoucna

JavaScript není takový, že by měl budoucnost. JavaScript je totiž sám budoucností! Dobrá, možná si myslíte, že to bude ještě chvíli trvat, ale až si přečtete tuto kapitolu a poznáte mnohé okouzující věci, které JavaScript umožňuje, doufáme, že změníte názor.

Příloha A – Knihovna Core JavaScriptu

Jak se budete postupně propracovávat touto knihou, budete vytvářet kód pro řešení mnoha běžně se vyskytujících úloh. Abyste nemuseli stále znovu a znovu vytvářet stejné části kódu, shromáždili jsme ho do naší javascriptové knihovny Core, kterou budete moci opětovně využívat ve svých vlastních projektech, čímž si ušetříte spoustu hodin psaní. Tato příloha poskytuje shrnutí a rozbor veškerého kódu, který jsme soustředili do této knihovny (včetně pokynů, jak ji používat).

Konvence

Abyste si mohli z textu této knihy odnést co nejvíce a mohli jej snadno sledovat, používáme v knize několik následujících konvencí.

Rámečky, jako je tento, obsahují důležité informace (tipy, poznámky nebo varování), které přímo souvisejí s okolním textem, a které byste si měli ve vlastním zájmu zapamatovat.

Co se týče použitého formátování v textu:

- Klávesové zkratky píšeme takto: Ctrl+A
- Názvy souborů, URL a kód v textu píšeme takto: nej aka . promenna
- Zdrojový kód uvádíme dvěma způsoby:

V ukázkách kódu zdůrazňujeme nové a důležité úseky tučným řezem.

Tučné zvýraznění není použito u kódu, který není v dané souvislosti tolik podstatný, nebo se neobjevuje poprvé.

- Pokud se kód nachází ve zdrojových kódech k této knize, uvidíte nad daným výpisem programu příslušný název souboru, jako zde:

example.css

```
.footer {
background-color: #CCC;
border-top: 1px solid #333;
}
```

- Jestliže daný výpis obsahuje pouze část uvedeného souboru, je použito slovo výňatek:

example.css (výňatek)

```
border-top: 1px solid #333;
```

Sdělte nám svůj názor

Jako čtenáři této knihy se stáváte těmi nejdůležitějšími kritiky a komentátory. Vážíme si vašeho názoru a chtěli bychom vědět, co děláme správně, co bychom mohli dělat lépe, ve kterých oblastech bychom měli publikovat a také vaše další podnětné myšlenky, o které jste ochotni se s námi podělit.

Jako odborný redaktor Zoner Press vítám vaše názory. Můžete mi psát – poslat e-mail nebo dopis – a sdělit mi, co se vám v této knize líbilo nebo nelíbilo, stejně tak, co bychom měli udělat, aby naše další knihy byly lepší. Pokud mi napíšete, nezapomeňte prosím připojit název knihy, ISBN, jméno

autora, vaše jméno, telefon, fax nebo e-mail. Pozorně zhodnotím vaše názory a poskytnu je autorovi a redaktorům, kteří pracovali na této knize.

Prosím, vězte, že nemohu pomoci s technickými problémy, které se týkají obsahu knihy, a že díky velkému množství e-mailů, které dostávám, nemohu zaručit odpověď na každou zprávu.

E-mail: `miroslav.kucera@zoner.cz` nebo `knihy@zoner.cz`.

Adresa: Zoner Press,
ZONER software, s.r.o.,
Miroslav Kučera,
Nové sady 18,
602 00 Brno.

Zdrojové kódy

Když si budete procházet příklady v této knize, můžete zdrojový kód opisovat ručně, nebo můžete použít doprovodné soubory ke knize. Veškeré zdrojové kódy, které jsou použity v této knize, jsou dostupné ke stažení na následující adrese (velikost 1 018 kB):

`http://zonerpress.cz/download/zdrojove-kody-zaciname-s-javascriptem.zip`

Po stažení souboru se zdrojovými kódy ho jednoduše rozbalte vaším komprimačním nástrojem.

