

# Zastosowanie standardu XML do budowy rozproszonych systemów informacyjnych

Jeśli chcesz zamówić pisanie pracy od podstaw, to zapraszamy na stronę [pisanie prac](#) - sprawdzony serwis

Typ: inżynierska / Uczelnia: Politechnika Zielonogórska (aktualny Uniwersytet Zielonogórski) / Ocena pracy: 4.5

Pełny tytuł: Zastosowanie standardu wymiany dokumentów XML do budowy rozproszonych systemów informacyjnych w Javie

Spis treści

1. Wstęp 6
  - 1.1. Wprowadzenie 6
  - 1.2. Cel pracy 8
  - 1.3. Zakres pracy 8
  - 1.4. Opis i zasada działania programu 8
2. Narzędzia 11
  - 2.1. Potrzebne narzędzia 11
    - 2.1.1. JDK (Java Development Kit) – wersja 1.1.7 lub wyższa 11
    - 2.1.2. Serwer WWW 11
    - 2.1.3. Kawa 12
    - 2.1.4. Pozostałe narzędzia 12
  - 2.2. Konfiguracja narzędzi 12
    - 2.2.1. Konfiguracja JDK i proces tworzenia aplikacji Javy z pomocą JDK 12
    - 2.2.2. Konfiguracja serwera WWW 13
      - 2.2.2.1. Konfiguracja serwera Tomcat 13
      - 2.2.2.2. Konfiguracja Apache i JServ 15
      - 2.2.2.3. Konfiguracja JSWDK 16
    - 2.2.3. Konfiguracja Kawy 18
3. Wybór metody programowania na podstawie aplikacji 19

3.1.	Programowanie rozproszone	19
3.2.	Identyfikacja komputera w sieci	20
3.3.	Serwer i klient	21
3.4.	Socket i URL	21
3.5.	Serwlety	23
3.5.1.	Co to jest serwlet	23
3.5.2.	Architektura i cykl życia serwletu	24
3.5.3.	Serwlety HTTP	26
4.	XML – rozszerzalny język znaczników	29
4.1.	Czym jest XML?	29
4.2.	Różnice między XML a HTML	30
4.3.	Struktura dokumentu XML	32
4.4.	Zastosowanie arkusza stylów	35
4.4.1.	Korzyści z zastosowania arkusza stylów	35
4.4.2.	Dobieranie elementu według ID	39
4.4.3.	Dobieranie elementu według nazwy	39
4.4.	Badanie poprawności dokumentu XML	40
4.4.1.	Instalacja DXP	41
4.4.2.	Uruchamianie DXP	41
4.5.	Dokument XML	42
4.5.1.	Dokument XML jako plik tekstowy	42
4.5.2.	Dokument XML jako ciąg zdarzeń	42
4.5.3.	Dokument XML jako struktura drzewiasta	45
5.	Etapy w projektowaniu aplikacji	46
5.1.	Wybór metody	46
5.2.	SAX	46
5.3.	Obiektowy Model Dokumentu	48
5.3.1.	Możliwości Obiektowego Modelu Dokumentu	48
5.3.2.	Działanie parsera DOM	50
5.4.	Etapy projektowania	51
5.4.1.	Zaprojektowanie DTD	51
5.4.2.	Zaprojektowanie struktury dokumentów XML	52
5.4.3.	Projektowanie arkusza stylów	53
5.4.4.	Zapoznanie się ze strukturą dokumentów XML	56
5.4.5.	Odczytywanie adresów dokumentów XML z plików z zasobami	56
5.4.6.	Odczytywanie dokumentów XML	57

5.4.7. Operacje na danych odczytanych z dokumentów XML	58
5.4.8. Wyświetlanie efektów na stronie WWW	61
5.4.9. Interakcja z użytkownikiem	61
5.4.10. Wyświetlanie polskich znaków	63
5.4.11. Przykład użycia Javy do generowania dokumentów HTML	64
6. Wnioski	67
6.1. Korzyści i usprawnienia	67
6.2. Problemy i rozwiązania	67
Spis rysunków	69
Spis tabel	69
Literatura	70
Załączniki	70