

O autorach (9)

Przedmowa (13)

Rozdział 1. Instalacja i podstawy (21)

- 1. Instalacja PHP (21)
- 2. Instalacja modułów PEAR (32)

Rozdział 2. Projektowanie aplikacji internetowych (35)

- 3. Tworzenie interfejsu z wykorzystaniem "skórek" (35)
- 4. Tworzenie nawigacji typu breadcrumb (39)
- 5. Tworzenie ramek na stronach WWW (43)
- 6. Zastosowanie zakładek w interfejsie aplikacji internetowych (47)
- 7. Zapewnienie użytkownikom możliwości formatowania stron z wykorzystaniem techniki XSL (50)
- 8. Tworzenie prostych wykresów HTML (53)
- 9. Prawidłowe ustawianie rozmiaru znaczników graficznych (55)
- 10. Wysyłanie wiadomości e-mail w formacie HTML (57)

Rozdział 3. DHTML (61)

- 11. Umieszczenie na stronie interaktywnego arkusza kalkulacyjnego (61)
- 12. Tworzenie wyskakujących wskazówek (64)
- 13. Tworzenie list w trybie przeciągnij i upuść (66)
- 14. Tworzenie dynamicznych wykresów (69)
- 15. Podział treści na rozwijane sekcje (74)
- 16. Tworzenie rozwijanych "samoprzylepnych" karteczek (78)
- 17. Tworzenie dynamicznych menu nawigacyjnych (80)
- 18. Dynamiczne ukrywanie kodu JavaScript (83)
- 19. Tworzenie zegara binarnego za pomocą kodu DHTML (85)
- 20. Ułatwienie implementacji Ajax za pomocą modułu JSON (88)
- 21. Utworzenie pokazu slajdów za pomocą kodu DHTML (91)
- 22. Wykorzystanie grafiki wektorowej w PHP (93)
- 23. Tworzenie narzędzia do wybierania kolorów (96)
- 24. Tworzenie grafu łączy (98)
- 25. Utworzenie interaktywnego kalendarza (101)
- 26. Tworzenie efektu przewijania map Google (105)

Rozdział 4. Grafika (113)

- 27. Tworzenie miniatur (113)
- 28. Tworzenie atrakcyjnej grafiki za pomocą SVG (115)
- 29. Uproszczenie obsługi grafiki dzięki wykorzystaniu obiektów (118)
- 30. Podział obrazu na kilka mniejszych (126)
- 31. Tworzenie wykresów w PHP (130)
- 32. Nakładanie obrazów (132)
- 33. Dostęp do zdjęć iPhoto z poziomu PHP (136)

Rozdział 5. Bazy danych i XML (149)

- 34. Projektowanie lepszego schematu SQL (149)
- 35. Uniwersalny dostęp do bazy danych (154)
- 36. Tworzenie dynamicznych obiektów dostępu do bazy danych (156)
- 37. Generowanie instrukcji CRUD dla baz danych (160)
- 38. Zastosowanie wyrażeń regularnych do łatwego czytania dokumentów XML (169)
- 39. Eksportowanie schematu bazy danych w formacie XML (172)
- 40. Prosty mechanizm obsługi zapytań do bazy danych w formacie XML (174)
- 41. Generowanie kodu SQL (175)
- 42. Generowanie kodu PHP dostępu do bazy danych (178)
- 43. Konwersja CSV na PHP (184)
- 44. Odczyt danych ze stron WWW (187)
- 45. Odczytywanie danych z arkuszy Excela wgranych na serwer (192)
- 46. Ładowanie danych z Excela do bazy danych (196)
- 47. Przeszukiwanie dokumentów programu Microsoft Word (200)
- 48. Dynamiczne tworzenie dokumentów RTF (203)
- 49. Dynamiczne tworzenie arkuszy Excela (208)
- 50. Tworzenie kolejki wiadomości (213)

Rozdział 6. Projektowanie aplikacji (217)

- 51. Tworzenie modularnych interfejsów (217)
- 52. Obsługa tekstu Wiki (221)
- 53. Przekształcanie dowolnych obiektów na tablice (224)
- 54. Tworzenie prawidłowego kodu XML (227)
- 55. Rozwiązanie problemu podwójnego przesyłania (230)
- 56. Tworzenie spersonalizowanych raportów (234)
- 57. Tworzenie systemu logowania (236)
- 58. Zabezpieczenia z wykorzystaniem ról (241)
- 59. Migracja do haseł MD5 (248)
- 60. Zastosowanie modułu mod_rewrite do tworzenia użytecznych adresów URL (252)
- 61. Utworzenie mechanizmu przekierowania reklam (257)
- 62. Wykorzystanie przycisku Buy Now serwisu PayPal (260)
- 63. Odczytywanie informacji o lokalizacji użytkowników aplikacji (269)
- 64. Import informacji z plików vCard (270)
- 65. Tworzenie plików vCard na podstawie danych aplikacji (273)
- 66. Tworzenie koszyka na zakupy (274)

Rozdział 7. Wzorce projektowe (283)

- 67. Obserwacja obiektów (284)
- 68. Tworzenie obiektów z wykorzystaniem wzorca Fabryka Abstrakcyjna (287)
- 69. Elastyczne tworzenie obiektów z wykorzystaniem wzorca Metoda Fabrykująca (290)
- 70. Wyodrębnienie kodu konstrukcyjnego za pomocą wzorca Budowniczy (292)
- 71. Oddzielenie części "co" od "jak" za pomocą wzorca Strategia (296)
- 72. Łączenie dwóch modułów z wykorzystaniem wzorca Adapter (299)
- 73. Pisanie przenośnego kodu z wykorzystaniem wzorca Most (302)
- 74. Rozszerzalne przetwarzanie z wykorzystaniem wzorca Łańcuch odpowiedzialności (305)

- 75. Podział rozbudowanych klas na mniejsze z wykorzystaniem wzorca Kompozyt (309)
- 76. Uproszczenie interfejsu API z wykorzystaniem wzorca Fasada (311)
- 77. Tworzenie stałych obiektów za pomocą wzorca Singleton (315)
- 78. Ułatwienie wykonywania operacji z danymi dzięki zastosowaniu wzorca Wizytator (318)

Rozdział 8. Testowanie (323)

- 79. Testowanie kodu za pomocą testów jednostkowych (323)
- 80. Generowanie własnych testów jednostkowych (325)
- 81. Wyszukiwanie niesprawnych łączy (329)
- 82. Testowanie aplikacji z wykorzystaniem symulowanych użytkowników (331)
- 83. Testowanie aplikacji z wykorzystaniem robotów (335)
- 84. Testowanie witryny za pomocą aplikacji typu "pająk" (339)
- 85. Automatyczne generowanie dokumentacji (343)

Rozdział 9. Alternatywne interfejsy użytkownika (347)

- 86. Tworzenie map z wykorzystaniem systemu MapServer (347)
- 87. Tworzenie interfejsów GUI z wykorzystaniem biblioteki GTK (357)
- 88. Wysyłanie nagłówków RSS do komunikatorów za pomocą protokołu Jabber (360)
- 89. Komunikacja z aplikacją internetową za pomocą IRC (367)
- 90. Odczyt źródeł RSS na konsoli PSP (369)
- 91. Wyszukiwanie w Google według słów kluczowych (372)
- 92. Utworzenie nowego interfejsu witryny Amazon.com (378)
- 93. Wysyłanie wiadomości SMS za pomocą komunikatorów (381)
- 94. Generowanie animacji Flasha (385)

Rozdział 10. Dla zabawy (395)

- 95. Tworzenie własnych map Google (395)
- 96. Tworzenie dynamicznych list odtwarzania (400)
- 97. Utworzenie centrum wymiany plików multimedialnych (403)
- 98. Sprawdzanie statusu gry sieciowej za pomocą skryptu PHP (408)
- 99. Wikipedia na konsoli PSP (410)
- 100. Gdzie jest lepsza pogoda? (417)

Skorowidz (421)