

FOTO: RADOSLAV BERNAT 6X



Za město Dolní Benešov se předání zúčastnil starosta města Martin Štefek (na snímku vlevo).

Vítězné soutěže Objev roku 2007.

Na veletrhu INVEX v Brně dne 24. října byly vyhlášeny výsledky soutěže **Objev roku 2007**. Ceny zástupcům obcí a dobrovolnému svazku obce předal na stánku Ministerstva vnitra ČR náměstek ministra vnitra Zdeněk Zajíček a šéfredaktor časopisu Veřejná správa Vladimír Heger. Vítězné soutěže Objev roku 2007 se sejdou v Praze na prosincovém semináři pořádaném MV ČR.



-red-

Za Sdružení mikroregionu Pelhřimov cenu převzal Tomáš Dufek (na snímku uprostřed).



Za město Kojetín ocenění převzal místostarosta města Jiří Šírek (druhý zleva).



Za město Krnov byl předávání přítomen tajemník Igor Kozelek (druhý zleva).



O **Objevěch roku 2007** ve čtyřech kategoriích rozhodovala porota ve složení:

Ing. Viera Avakjanová, tajemnice Městského úřadu Jirkov; **Zdeněk Čížek**, starosta obce Šebetov; **Bc Jakub Ferschmann**, webmaster obce Němčovice; **Karel Ferschmann**, starosta obce Němčovice; **JUDr. Jiří Kroupa**, právník; **Ing. Martin Macenauer**, webmaster Městského úřadu Bystřice pod Hostýnem; **Mgr. Michal Kuchta**, Městský úřad Hořice; **Mgr. Martin Řehák**, webmaster obce Lišný; **Ing. Jaroslav Svoboda**, Ministerstvo vnitra ČR; **Mgr. Václav**

lav Sýkora, tajemník Městského úřadu Cheb; **František Špaček**, webmaster Ministerstva vnitra ČR; **Ing. Kamil Válek**, Městský úřad Uherský Brod; **Ing. Evžen Vaněk**, Web Design Studio Plzeň.

VÍTĚZOVÉ SOUTĚŽE

Kategorie:

Obce:

Dolní Benešov

(Moravskoslezský kraj, 4268 obyvatel)
www.dolnibenesov.cz

Obce s pověřeným obecním úřadem:

Kojetín

(Olomoucký kraj, 6396 obyvatel)
www.kojetin.cz

Obce s rozšířenou působností:

Krnov

(Moravskoslezský kraj, 25 442 obyvatel)
www.krnov.cz

Dobrovolné svazky obcí:

Sdružení mikroregionu Pelhřimov

(kraj Vysočina)
www.mikroregion.pel.cz



Součástí odborného programu veletrhu **INVEX a DIGITEX**, který probíhal 23. – 27. října v Brně, byla konference **E-vize**, která se zabývala elektronizací veřejné správy na centrální i regionální úrovni. Konferenci zahájili hejtmán Jihomoravského kraje Stanislav Juránek a brněnský primátor Roman Onderka společně s předsedou Asociace krajů a hejtmanem Moravskoslezského kraje Evženem Tošenovským, ministrem vnitra Ivanem Langerem, ministrem spravedlnosti Jiřím Pospíšilem a předsedou Úřadu pro ochranu hospodářské soutěže Martinem Pecinou.

-red-

Sondy do nitra internetu 142

Mathematical Markup Language – počítání na webu

Mathematical Markup Language (MathML, matematický značovací jazyk) je součástí standardů konsorcia W3C (World Wide Web Consortium) jako podmnožina jazyka XML pro zápis matematických a jim podobných vzorců. Řeší tak metody zápisu matematických vzorců do HTML, XHTML či XML souborů.

Specifikace verze 1.01 byla uveřejněna v červenci 1999 a v únoru 2001 se objevila verze 2.0. V listopadu 2003 bylo zveřejněno druhé vydání MathML verze 2.0 a byla označena jako konečná verze matematické pracovní skupiny konsorcia W3C.

MathML nepopisuje pouze grafickou prezentaci, ale může také uchovávat informaci o smyslu výrazu. Pro uchování povědomí o jednotlivých částech zapsaných vzorců je vhodnější koncept OpenMath, který je navržen pro uchování sémantických informací ve výrazech a může se používat jako doplněk MathML.

Popis MathML

Struktura MathML je tvořena, stejně jako v případě XML, elementy, atributy a entitami pro zápis zvláštních znaků. MathML prvky lze rozdělit na:

- 1/ **Prezentační prvky** - popisují strukturu vzorce (horní index, dolní index).
- 2/ **Významové prvky** - popisují matematické vazby (například "plus" nebo "vector").
- 3/ **Prvky rozhraní** - slouží k zapojení MathML do dokumentu HTML, XML a dalších.

Členění MathML

Prezentační MathML slouží k vizualizaci vzorce pro zobrazení matematického zápisu, **sémantické MathML** slouží výpočetní technice. Rozdíl mezi prezentačním a sémantickým MathML lze s nadsázkou přirovnat k zápisu vzorce na papír (prezentace) a na kalkulačku (sémantika).

Zápis vzorce (2-x)/3 pomocí prezentačního MathML:

```
<math xmlns="http://www.w3.org/1998/Math/MathML">
  <mfrac>
    <mn>2</mn><mo>-</mo><mi>x</mi></mn>
    <mn>3</mn>
  </mfrac>
</math>
```

$$\frac{2-x}{3}$$

Výsledek zápisu v prohlížeči viz obrázek.

Zápis vzorce (2-x)/3 pomocí sémantického MathML:

```
<apply>
  <divide />
  <apply>
    <plus />
    <cn>2</cn>
    <ci>x</ci>
  </apply>
  <cn>3</cn>
</apply>
```

Editor MathML

MathML je už podporováno ve většině velkých matematických systémů (MathType), Protože MathML je založen na XML, postačí při tvorbě matematických vzorců textový editor a vhodný prohlížeč.

Podpora v prohlížečích

Podpora MathML v prohlížečích není zatím dostatečná. Nejlépe si vede Amaya (testovací prohlížeč W3C) a Mozilla. Většinu prohlížečů lze doplnit o moduly, které umožní matematický zápis v MathML korektně zobrazit.

Kde s MathML začít?

W3C – World Wide Web Consortium: www.w3.org

Ing. EVŽEN VANĚK

EVANEK Web Design Studio
evanek@evanek.cz