

# Tartalomjegyzék

Bevezetés .....	1
0.1 Az Ajax betűszó .....	2
0.2 A könyv célja .....	4
0.3 A könyv megértésének előfeltételei .....	7
<b>1. fejezet • Használhatóság .....</b>	<b>11</b>
1.1 Felület vagy divatbemutató .....	12
1.2 A felhasználó elvárásai .....	15
1.3 Visszajelzés a felhasználónak .....	16
1.4 Szemantikai jelölések .....	27
1.5 A CSS és a JavaScript közös vonásai .....	34
<b>2. fejezet • Hozzáférhetőség .....</b>	<b>39</b>
2.1 A WCAG és a Section 508 .....	40
2.2 A képernyőolvasók képesek az Ajax kezelésére .....	48
2.3 Nem tolakodó Ajax .....	51
2.4 Tervezés a hozzáférhetőség figyelembe vételével .....	53
2.5 WAI-ARIA .....	57
<b>3. fejezet • Ügyféloldali alkalmazásfelépítés .....</b>	<b>61</b>
3.1 Objektumok és események .....	61
3.2 A modell-nézet-vezérlő tervezési minta .....	78
3.3 Eseményvezérelt alkalmazások fejlesztése .....	93

<b>4. fejezet • Hibakeresés az ügyféloldali kódban</b> .....	<b>95</b>
4.1 Érvényesítés, érvényesítés, érvényesítés .....	96
4.2 Böngészőeszközök és bővítmények .....	99
4.3 Profilkészítés a JavaScriptben .....	112
4.4 Egységtesztelés .....	118
<b>5. fejezet • Teljesítményhangolás</b> .....	<b>131</b>
5.1 Adatbázis-teljesítmény .....	132
5.2 Sávszélesség és késleltetés .....	140
5.3 Gyorstárazás .....	146
5.4 A HTTP/1.1 előnyeinek kihasználása .....	156
5.5 PHP-profilkészítés .....	162
<b>6. fejezet • Méretezhető és fenntartható Ajax</b> .....	<b>169</b>
6.1 Általános eljárások .....	169
6.2 Egyszerű felületek tömkelege .....	175
6.3 Sűrű, gazdag felületek .....	181
<b>7. fejezet • Kiszolgálóoldali alkalmazásfelépítés</b> .....	<b>187</b>
7.1 Alkalmazások tervezése több felülethez .....	187
7.2 A modell-nézet-vezérlő tervezési minta .....	190
7.3 A Gyár minta használata a sablonértelmezővel .....	213
<b>8. fejezet • A webalkalmazás biztonsága</b> .....	<b>217</b>
8.1 HTTPS .....	218
8.2 SQL-befecskendezés .....	221
8.3 XSS .....	225
8.4 CSRF .....	231
8.5 Ne bízunk meg a felhasználóban! .....	237
8.6 Ne bízunk meg a kiszolgálóban! .....	239

<b>9. fejezet • Dokumentálás</b> .....	<b>243</b>
9.1 Igen, dokumentálni muszáj! .....	243
9.2 API-dokumentáció .....	246
9.3 Belső fejlesztői dokumentáció .....	258
<b>10. fejezet • Játékfejlesztés</b> .....	<b>267</b>
10.1 Egy másfajta biztonság .....	268
10.2 Egyszemélyes játék .....	273
10.3 „Valósídejű” többszemélyes játék .....	278
<b>11. fejezet • Zárszó</b> .....	<b>289</b>
11.1 Gondoljunk a felhasználókra! .....	289
11.2 Tervezzünk a jövőre gondolva! .....	290
11.3 Fejlesszünk a jövőre gondolva! .....	291
<b>A függelék • Források</b> .....	<b>293</b>
<b>B függelék • OpenAjax</b> .....	<b>295</b>
Megfelelőség .....	295
Névtérbejegyzés .....	298
Eseménykezelés .....	299
<b>Bibliográfia</b> .....	<b>301</b>
<b>Tárgymutató</b> .....	<b>303</b>