

IDŹ DO**PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ****SPIS TREŚCI****KATALOG KSIĄŻEK****KATALOG ONLINE****ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG****TWÓJ KOSZYK****DODAJ DO KOSZYKA****CENNIK I INFORMACJE****ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH****ZAMÓW CENNIK****CZYTELNIA****FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE**

Po prostu Pajączek 5 NxG

Autor: Maria Sokół
ISBN: 83-7361-103-7
Format: B5, stron: 334



Pajączek jest najpopularniejszym polskim programem służącym do tworzenia stron WWW. Przeszedł on długą ewolucję: od prostego edytora pracującego w środowisku DOS do rozbudowanej aplikacji, wyposażonej w wiele zaawansowanych możliwości, które docenią zarówno profesjonaliści, jak i osoby traktujące tworzenie serwisów WWW jako hobby.

Bogactwo możliwości i narzędzi Pajączka może przyprawić o zawrót głowy. Po co sięgnąć i kiedy to zrobić? Od czego zacząć i jak zapanować nad kolejnymi etapami tworzenia dokumentów i serwisu? Jak zadbać o poprawność dokumentów? Książka „Po prostu Pajączek 5 NxG” w prosty i przystępny sposób udzieli odpowiedzi na te pytania. Znajdziesz w niej bogato ilustrowane, przedstawione krok po kroku omówienie najważniejszych funkcji Pajączka, a przy okazji poznasz wiele sztuczek przydatnych przy tworzeniu stron WWW.

Książka omawia:

- Wersje Standard i Professional Pajączka 5 NxG oraz różnice pomiędzy nimi
- Nowy interfejs Pajączka i ustawienia programu
- Tworzenie i edycję dokumentów, w tym import z innych programów i edycję bezpośrednio na serwerze
- Pracę z tekstem: formatowanie, style CSS, przeszukiwanie
- Tworzenie odnośników i kontrolę ich poprawności
- Formatowanie stron WWW za pomocą tabel i ramek
- Pracę z grafiką oraz zawarte w Pajączku narzędzia Konwerter plików graficznych i Kreator galerii grafik
- Łączenie stron WWW z plikami multimedialnymi
- Tworzenie formularzy na stronach WWW
- Szablony Pajączka
- Zarządzanie całym serwisem WWW za pomocą narzędzi dostępnych w Pajączku

„Po prostu Pajączek 5 NxG” omawia zarówno wersję Standard, jak i Professional programu Pajączek. Jest to doskonała lektura dla użytkowników poprzednich edycji programu, a także dla osób, które po raz pierwszy zetknęły się z tym programem. Po przeczytaniu tej książki z pewnością nie odłożysz jej na półkę – wręcz przeciwnie, wielokrotnie skorzystasz z przedstawionych w niej rozwiązań najczęstszych problemów, z którymi spotyka się w swojej praktyce każdy webmaster.



Spis treści

	Wstęp	9
Rozdział 1.	Kilka ważnych pytań	11
	Co to jest Pajaczek?.....	11
	Czym różnią się wersje Standard i Professional?	12
	Skąd wziąć Pajaczkę?.....	13
Rozdział 2.	Przygotowanie Pajaczkę do pracy	15
	Instalacja programu	15
	Uruchamianie Pajaczkę.....	18
	Wybór układu okna	19
	Wybór pasek narzędzi.....	21
	Zmiana trybu pracy	23
	Tworzenie dokumentu i wybór typu dokumentu	24
Rozdział 3.	Środowisko pracy	27
	Okno główne.....	27
	Menu główne	28
	Lewy panel zasobów	29
	Panel środkowy.....	32
	Prawy panel zasobów	33
	Dolny panel wyników.....	35
	Paski narzędzi	37
	Dostosowywanie wyglądu paska narzędzi	38
	Konfigurowanie pasek narzędzi	39
	Usuwanie przycisków z paska narzędzi	41
	Zmiana kolejności przycisków	42
	Zmiana nazwy paska narzędzi	43
	Przywracanie menu i paskom narzędzi domyślnych ustawień.....	44
	Główny pasek narzędzi	45
	Pasek narzędzi Często używane.....	48
	Pasek narzędzi Odsyłacze, tekst i formatowanie	52

Pasek narzędzi Tabele i formularze.....	55
Pasek narzędzi Grafika i multimedia.....	58
Pasek narzędzi Java, ActiveX, SSI i inne.....	59
Rozdział 4. Ustawienia programu	63
Ogólne ustawienia programu.....	63
Ustawienia podglądu edytowanych dokumentów.....	66
Ustawienia kategorii Użytkownik.....	68
Ustawienia uruchamiania programu.....	69
Zarządzanie historiami.....	71
Lista plików.....	72
Dostosowanie funkcji makrokodów.....	74
Ustawienia edytora.....	76
Ustawienia czcionki edytora.....	78
Konfigurowanie edytora.....	79
Ustawienia sprawdzania pisowni.....	83
Ustawienia kolorowania składni.....	85
Ustawienia dokumentu.....	87
Konfigurowanie edycji wizualnej.....	90
Ułatwienia ustawień.....	93
Dynamiczne podpowiedzi do PHP.....	97
Podpowiedzi w skryptach.....	99
Dodatkowe ułatwienia.....	101
Ustawienia konstrukcji skryptowych.....	104
Ustawienia sieci.....	105
Ustawienia serwerów FTP.....	107
Wbudowany klient FTP.....	108
Ustawienia synchronizacji serwisów.....	111
Ustawienia współpracy z programami.....	112
Rozdział 5. Tworzenie i edycja dokumentu	115
Tryby pracy w oknie edytora.....	115
Rywna.....	117
Podział okna edytora.....	119
Menu kontekstowe edytora.....	120
Tworzenie nowego dokumentu.....	121

Szybki start	122
Definiowanie sekcji META	123
Element BODY	127
Zapisywanie dokumentów	132
Kopie zapasowe	133
Plik dodatkowych informacji o dokumencie	134
Otwieranie dokumentów	136
Importowanie plików w formacie RTF	138
Importowanie plików baz danych	140
Importowanie plików pakietu Office	142
Otwieranie i edycja dokumentów bezpośrednio na serwerze	144
Zadania do wykonania	146
Zakładki	148
Nawigator	151
Narzędzia Nawigatora	152
Rozdział 6. Formatowanie i edycja tekstu	153
Tekst na stronie WWW	153
Nagłówki	153
Akapity tekstu	156
Odstępy między akapitami	159
Tekst preformatowany	161
Style fizyczne i logiczne	162
Rozciąganie stylu	163
Linia pozioma	165
Tekst animowany	166
Listy wypunktowane i numerowane — Generator wyliczeń	169
Zamiana tekstu na listę numerowaną	172
Polecenia wstawiania i edycji znaczników listy	173
Lista definicji	174
Zamiana tekstu na tabelę	175
Wyszukiwanie i zamiana tekstu	177
Zaawansowane wyszukiwanie i zamiana	178
Kontrola poprawności pisowni	181
Komentarze	183

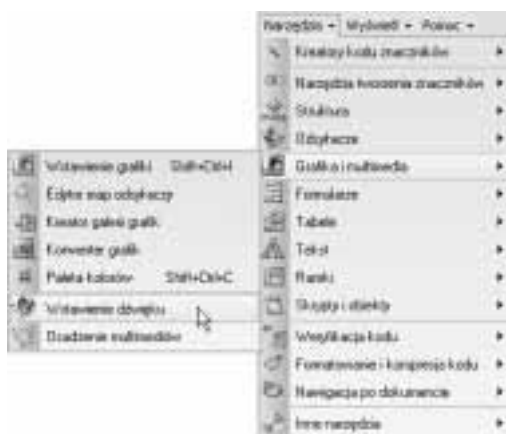
Rozdział 7.	Połączenia	185
	Adres URL	185
	Połączenia	186
	Tworzenie połączeń.....	187
	Tworzenie połączeń e-mail.....	190
	Zakotwiczenia.....	191
	Tworzenie map odsyłaczy.....	193
	Sprawdzanie poprawności połączeń.....	196
	Wyniki weryfikacji poprawności połączeń i naprawa połączeń.....	198
Rozdział 8.	Tabele	199
	Do czego służą tabele	199
	Bardzo szybka tabela.....	200
	Definiowanie szkieletu tabeli	202
	Edytor tabel	205
	Wstawianie i edycja znaczników tabeli	212
	Grupowanie kolumn	214
Rozdział 9.	Obrazy	215
	Podstawowe informacje	215
	Wstawianie obrazu w dokumencie.....	217
	Konwerter plików graficznych	221
	Kreator galerii grafik	224
	Obrazy aktywne	230
Rozdział 10.	Multimedia	231
	Wstawianie dźwięku lub muzyki	231
	Osadzanie multimediów.....	233
	Inne obiekty na stronie WWW	236
Rozdział 11.	Kaskadowe arkusze stylów	239
	Ogólna postać kaskadowego arkusza stylów.....	239
	Rodzaje kaskadowych arkuszy stylów.....	240
	Klasy.....	242
	Inspektor CSS	243
	Formatowanie tekstu za pomocą arkusza stylów.....	245
	Wydzielanie bloków tekstu	248
	Kreator selektora.....	249

Definiowanie klas	252
Zewnętrzne arkusze stylów	254
Zastosowanie makrokodów do wstawiania zewnętrznych arkuszy stylów	255
Korzystanie z wbudowanych arkuszy CSS Pajączka	258
Nawigator CSS	260
Formatowanie arkuszy CSS	261
Kontrola składni CSS	262
Pomoc kontekstowa	264
Rozdział 12. Ramki	265
Ramki i układy ramek	265
Kreator ramek	267
Układ ramek	271
Pływająca ramka	273
Rozdział 13. Formularze	275
Podstawy	275
Generator formularzy	277
Formularz wysyłany pocztą	284
Zaproszenie na stronę	286
Rozdział 14. Szablony Pajączka	287
Szablony	287
Tworzenie dokumentu na podstawie szablonu Pajączka	288
Dostosowywanie szablonu	290
Dokument wykorzystujący ramki	291
Skrypty JavaScript i VBScript	293
Szablony serwisów	295
Rozdział 15. Serwisy	297
Zakładka Moje serwisy	297
Przeglądanie plików	300
Definiowanie serwisu	302
Dodawanie składników serwisu	306
Definiowanie głównego pliku serwisu	308
Mapa serwisu	309
Sprawdzanie spójności serwisu	311

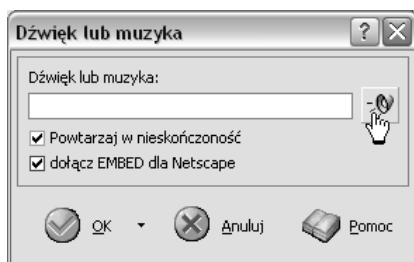
Oczyszczanie serwisu	312
Kontrola poprawności połączeń	314
Kontrola poprawności kodu	315
Kontrola pisowni w serwisie	317
Synchronizacja serwisu.....	319
Skorowidz	323



Rysunek 10.1. Aby wstawić dźwięk lub muzykę, kliknij przycisk na pasku *Grafika i multimedia*



Rysunek 10.2. Pozycja *Wstawianie dźwięku* w menu *Narzędzia* także otwiera okno *Dźwięk lub muzyka*



Rysunek 10.3. W polu *Dźwięk lub muzyka* podaj ścieżkę do pliku z dźwiękiem

Wstawianie dźwięku lub muzyki

Pajączek umożliwi Ci tworzenie dokumentów multimedialnych. Możesz, na przykład, dodać do swoich stron WWW muzykę, która będzie odtwarzana w tle. Dźwięki mogą występować w postaci spróbkowanej (format *.WAV* lub *.AU*) lub w formacie *.MID*. Muzyka i dźwięki są wstawiane na stronie WWW za pośrednictwem elementu OBJECT. Element ten wprowadza jednolity sposób umieszczania na stronach internetowych różnych obiektów, takich jak pliki dźwiękowe, MPEG, animacje Shockwave oraz aplety JAVA i kontrolki ActiveX.

Aby do dokumentu HTML dodać dźwięk lub muzykę:

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu kodu, w którym chcesz wstawić element OBJECT.
2. Kliknij przycisk  na pasku *Grafika i multimedia* (rysunek 10.1) lub wybierz w menu *Narzędzia* pozycję *Grafika i multimedia*, a następnie pozycję *Wstawianie dźwięku* (rysunek 10.2).
3. Pojawi się okno *Dźwięk lub muzyka* (rysunek 10.3).

4. W polu *Dźwięk lub muzyka* podaj ścieżkę do pliku z dźwiękiem. Możesz skorzystać z okna *Wybierz plik dźwiękowy* (rysunek 10.4), otwieranego za pomocą przycisku obok pola, aby odszukać na dysku plik .WAV, .MID lub .AU.
5. Zaznacz pole wyboru *Powtarzaj w nieskończoność*, aby dźwięk lub muzyka były odtwarzane aż do opuszczenia strony przez użytkownika.
6. Zaznacz pole wyboru *Dołącz EMBED dla Netscape*, jeśli chcesz wstawić również znacznik EMBED, który jest obsługiwany przez przeglądarki Netscape Navigator, Mozilla czy Opera.
7. Kliknij *OK*, aby wstawić kod do dokumentu.
8. Zapisz swój dokument i wyświetl w oknie *Przeglądanie* lub w przeglądarce — zobrzmi muzyka.

Wskazówka

- Polecenie *Wstawianie dźwięku* jest dostępne także w menu podrzędnym *Narzędzia tworzenia znaczników* menu *Narzędzia* (rysunek 10.5). Warto, abyś przeglądał od czasu do czasu tę długą listę narzędzi, bowiem jest tu pełen zestaw webmastera.



Rysunek 10.4. Wskaż plik, który chcesz uczynić tłem dźwiękowym swojej strony



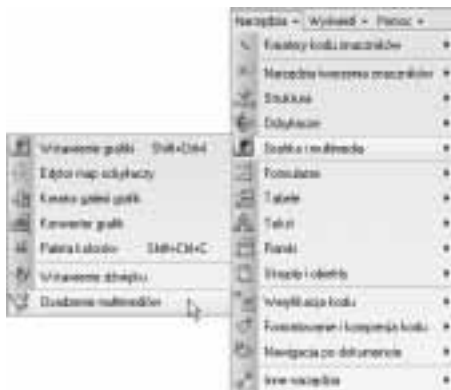
Rysunek 10.5. Narzędzia tworzenia znaczników



Rysunek 10.6. Najprostsza metoda otwarcia okna Osadzanie multimediiów



Rysunek 10.7. To samo narzędzie znajdziesz na pasku Java, ActiveX, SSI i inne



Rysunek 10.8. Polecenie Osadzanie multimediiów znajduje się także w menu głównym



Rysunek 10.9. Osadzanie multimediiów — zdefiniuj ustawienia

Osadzanie multimediiów

Obiekt osadzony to plik zewnętrzny, który jest odtwarzany bezpośrednio na stronie WWW. Obiekty osadzone to z reguły pliki multimedialne, zapisane w specjalnych formatach dokumenty lub małe programy, takie jak aplety Javy. Zaczniemy od osadzenia obiektu multimedialnego, takiego jak animacja Flash.

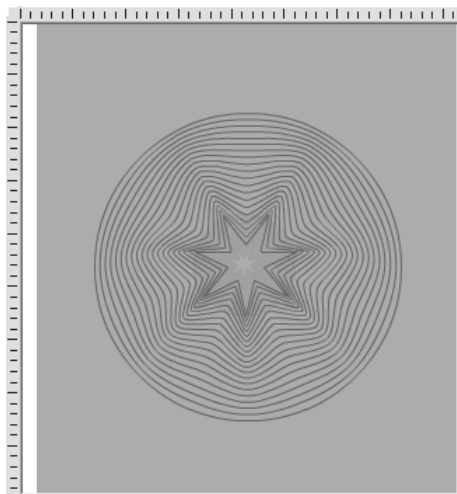
Aby osadzić w dokumencie obiekt:

1. Umieść punkt wstawiania w miejscu kodu, w którym chcesz osadzać obiekt.
2. Kliknij przycisk  na pasku *Grafika i multimedia* (rysunek 10.6) lub na pasku *Java, ActiveX, SSI i inne* (rysunek 10.7). Ewentualnie wybierz pozycję *Osadzanie multimediiów* w menu podrzędnym *Grafika i multimedia* menu *Narzędzia* (rysunek 10.8).
3. Wyświetlone zostanie okno *Osadzanie multimediiów* (rysunek 10.9).
4. W sekcji *Typ osadzanych mediów* wybierz typ osadzanego pliku:
 - ▲ Macromedia Flash,
 - ▲ Macromedia Shockwave,
 - ▲ Realmedia,
 - ▲ Apple Quicktime.
5. W polu tekstowym *Ścieżka do pliku z mediami* wpisz ścieżkę do pliku z prezentacją lub filmem. Kliknij przycisk  obok pola, jeśli nie pamiętasz ścieżki dostępu, i odszukaj plik w oknie dialogowym.
6. W sekcji *Sposób osadzenia* wybierz sposób osadzania prezentacji lub filmu:
 - ▲ *Obiekt (ActiveX)* — wstawiona zostanie tylko kontrolka ActiveX (to technologia obsługiwana tylko przez przeglądarki Internet Explorer).
 - ▲ *Obiekt (ActiveX) + Embed* — w tym przypadku oprócz kontrolki ActiveX wstawiony zostanie także obiekt EMBED (dla przeglądarek Netscape). Jest to zalecane ustawienie.
 - ▲ *Embed* — wstawiony zostanie tylko obiekt EMBED.

Rozdział 10.

7. W sekcji *Parametry prezentacji* podaj w polach tekstowych *Wysokość* i *Szerokość* wymiary obszaru rezerwowanego na potrzeby obiektu (są to atrybuty HEIGHT i WIDTH elementu OBJECT).
8. W polu *Wpisz nazwę* podaj nazwę obiektu (atrybut NAME) — jest ona opcjonalna, a wykorzystuje się ją do celów identyfikacji obiektu, na przykład z poziomu skryptów.
9. W polu *Identyfikator* wpisz identyfikator (ID) wstawianego obiektu — jest on także opcjonalny.
10. W polu *Codebase* podaj adres URL, który jest podstawą dla adresów względnych określonych przez atrybuty CLASSID, DATA i ARCHIVE.
11. W polu *Plugin* podaj adres URL, z którego przeglądarka będzie mogła pobrać wtyczkę odtwarzacza mediów wybranego typu, o ile nie jest ona już dostępna.
12. W sekcji *Dodatkowe parametry* możesz zmienić domyślne parametry przekazywane do odtwarzacza mediów, jak na przykład kolor tła, liczbę odtworzeń sekwencji wideo, itp.

Lista parametrów zmienia się wraz ze zmianą typu prezentacji wybranego w górnej części okna.
13. Jeśli chcesz określić dodatkowe atrybuty, które nie mają swoich odpowiedników w oknie narzędzia, kliknij przycisk *Zdarzenia i atrybuty*, aby otworzyć okno *Zdarzenia i inne atrybuty*. Możesz tam również określić zdarzenia dla języków skryptowych, pozwalające na uzyskanie różnych efektów specjalnych.
14. Zamknij okno *Osadzanie multimediów*. Zapisz swój dokument i przetestuj jego działanie w oknie *Przeglądanie* lub w przeglądarce (rysunek 10.10). Kod źródłowy zaprezentowano na rysunku 10.11.



Rysunek 10.10. Animacja Flash w oknie *Przeglądanie*

```
<object classid="CLSID:02BF25DD-8B83-4634-B83B-000000000000"
  codebase="http://www.adobe.com/flashplayer/activex/swf/FlashPlayer.cab"
  width="100%" height="100%" type="application/x-shockwave-flash">
  <param name="movie" value="movie.swf" />
  <param name="wmode" value="transparent" />
  <param name="quality" value="high" />
  </object>

<embed src="movie.swf" width="100%" height="100%" pluginspage="
http://www.adobe.com/flashplayer/activex/swf/FlashPlayer.cab"
  type="application/x-shockwave-flash" data="movie.swf"
  quality="high" wmode="transparent" />
</embed>
```

Rysunek 10.11. Kod źródłowy animacji

Element OBJECT

Element **OBJECT** można lokować w sekcji **HEAD** lub **BODY**. Między znacznikami **<OBJECT>** i **</OBJECT>** umieszczany jest tekst alternatywny lub zamienny kod **HTML**. Znacznik **<PARAM>** definiuje ustawienia dla wstawianego obiektu.

Oto niektóre atrybuty opcjonalne:

ARCHIVE="url1,url2,...,urln"

— lista adresów **URL** do zasobów wykorzystywanych przez obiekt;

CLASSID="url" — określa implementację obiektu. Składnia adresu **URL** zależy od typu obiektu. Przykładowo, dla zarejestrowanych obiektów kontrolnych **ActiveX** składnia jest następująca:

CLSID:class-identifier;

CODEBASE="url" — bezwzględny adres **URL** będący podstawą dla adresów względnych określonych przez atrybuty **classid**, **data** i **archive**. Jeżeli nie jest podany, to aktualnym adresem będzie ścieżka aktualnego adresu dokumentu **WWW**; **CODETYPE**="typ_MIME" — typ **MIME** obiektu;

DATA="url" — **URL** określający ulokowanie danych obiektu;

HEIGHT="piksele|wartość%"

— wysokość okna obiektu;

WIDTH="piksele|wartość%"

— szerokość okna obiektu;

NAME="tekst" — nazwa obiektu;

STANDBY="tekst" — informacja dla użytkownika wyświetlana w trakcie ładowania obiektu;

TYPE="typ_MIME" — typ danych wyspecyfikowanych w atrybucie **data**;

USEMAP="url" — ulokowanie stowarzyszonej z obiektem mapy odnośników.

Inne obiekty na stronie WWW

Pajączek 5 NxG jest wyposażony w narzędzie pozwalające umieszczać na stronie WWW obiekty różnego typu: aplety Java, kontrolki ActiveX, itp. Skorzystamy z niego, aby umieścić w tworzonej dokumentacji kontrolkę *Windows Media Player*, dzięki której użytkownik będzie mógł odtworzyć sobie utwór bezpośrednio ze strony WWW. Opisaną tu procedurę będziesz mógł wykorzystać także dla innych obiektów.

Aby wstawić obiekt do dokumentu:

1. Umieść punkt wstawiania w tym miejscu kodu, w którym chcesz wstawić obiekt.
2. Kliknij na pasku narzędzi *Java, ActiveX, SSI i inne* przycisk  (rysunek 10.12) lub wybierz pozycję *Wstawianie ActiveX* w menu podrzędnym *Narzędzia tworzenia znaczników* menu *Narzędzia* (rysunek 10.13).

Są jeszcze inne polecenia, które także prowadzą do tego samego celu — okna *Wstawianie obiektu*. Narzędzie pojawia się w kilku predefiniowanych odmianach, które zależą od tego, jaki obiekt chcesz wstawić.

3. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Wstawianie obiektu* (rysunek 10.14).



Rysunek 10.12. Kliknij wskazywany przycisk na pasku narzędzi



Rysunek 10.13. Wstawianie *ActiveX* to polecenie równoważne kliknięciu przycisku na pasku narzędzi



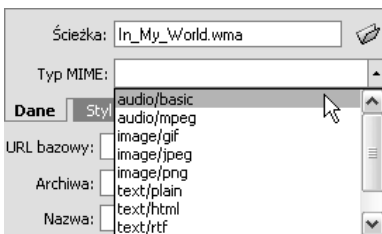
Rysunek 10.14. Okno *Wstawianie obiektu*



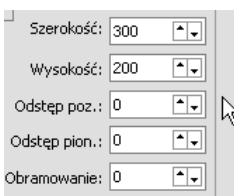
Rysunek 10.15. Zaznacz pole *Kod*, wybierz opcję *ActiveX* i odszukaj na liście nazwę kontrolki



Rysunek 10.16. W polu *Ścieżka* kliknij ikonę obok pola i odszukaj plik, który ma być odtwarzany



Rysunek 10.17. W polu *Typ MIME* podaj typ *MIME*



Rysunek 10.18. Zdefiniuj wymiary okna obiektu

4. W zakładce *Ustawienia obiektu* zaznacz pole wyboru *Kod* i wybierz typ osadzanego obiektu. Ponieważ chcemy wstawić na stronie WWW odtwarzacz *Windows Media Player*, wybierzemy opcję *ActiveX* (rysunek 10.15).
5. Przewiń listę z prawej strony opcji i odszukaj pozycję *Windows Media Player*.
6. W polu *Ścieżka* kliknij ikonę obok pola i odszukaj plik, który ma być odtwarzany (rysunek 10.16).
7. Sprawdź w specyfikacji kontrolki *ActiveX* jej typ *MIME* i podaj go w polu *Typ MIME*. Rozwiń listę typów i wybierz żądany typ z listy (rysunek 10.17).
8. Zdefiniuj wygląd obiektu na stronie — podaj wymiary obszaru zajmowanego przez obiekt, odstępów od innych elementów strony, itp. (rysunek 10.18).

Rozdział 10.

9. Kliknij zakładkę *Parametry dla obiektu* — tu zdefiniujemy dodatkowe parametry, które zostaną przekazane wstawianemu obiektowi przy starcie. Ustala się je za pomocą narzędzia *Parametr obiektu*, które jest dostępne bezpośrednio w tym oknie po kliknięciu przycisku oznaczonego znakiem plus  (rysunek 10.19). Dodamy parametr `fileName`, którego wartością będzie nazwa pliku danych, parametr `autoStart` o wartości `false` (aby użytkownik sam mógł uruchamiać odtwarzanie) i parametr `showControls` o wartości `true`, aby włączyć wyświetlanie kontrolek.

10. Gdy naciśniesz przycisk *OK* w oknie *Parametr obiektu*, parametr pojawi się w oknie *Wstawianie obiektu* (rysunek 10.20).

11. Naciśnij w oknie *Wstawianie obiektu* przycisk *OK*, aby wstawić kod w dokumencie (rysunek 10.21).

12. Zapisz dokument i przetestuj jego działanie w przeglądarce (rysunek 10.22).

Wskazówki

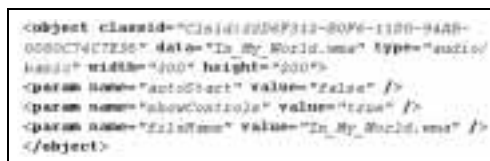
- Jeśli wybierzesz jako typ obiektu aplet Javy, konieczne będzie wskazanie ścieżki dostępu do pliku `*.class` lub `*.jar` w polu o nazwie *Ścieżka*. Można także opcjonalnie określić typ MIME tego pliku.
- Lista rozwijana *Znacznik* umożliwia wybór znacznika, za pośrednictwem którego obiekt zostanie umieszczony w dokumencie. Znacznik `<OBJECT>` jest zgodny z HTML 4.0 i daje największe możliwości.
- Jeśli zależy Ci na poprawnym wyświetlaniu apletu Javy również w starszych przeglądarkach, możesz zadeklarować znacznik `<APPLET>` (tego rozwiązania specyfikacja HTML jednak nie zaleca).
- Jeżeli pole wyboru *Kod* nie zostało zaznaczone, podaj ścieżkę oraz typ MIME obiektu danych w polach tekstowych zakładki *Dane*.



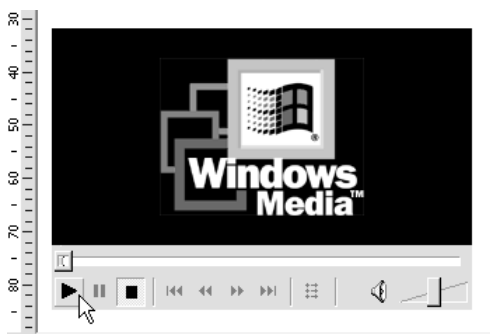
Rysunek 10.19. Zdefiniuj parametry



Rysunek 10.20. Parametry obiektu



Rysunek 10.21. Ten fragment kodu pozwoli umieścić Windows Media Player na stronie WWW



Rysunek 10.22. Możesz odtworzyć utwor