

Pravidlo 1. Poskytnite ekvivalentné alternatívy k zvukovému a vizuálnemu obsahu.

Poskytnúť obsah, ktorý má pri predkladaní používateľovi prezentovať tú istú funkciu, či účel ako sluchovo a zrakovo vnímaný obsah.

1.1 Poskytnúť ku všetkým “netextovým” prvkom (napr. pomocou “alt”, “longdesc” alebo v obsahu konkrétneho prvku) textový ekvivalent. Medzi takéto “netextové” časti patria obrázky, grafické náhrady textu (vrátane symbolov), oblasti klikateľnej mapy, animácie (napr. animované GIF-súbory), aplety a programové objekty, ASCII obrázky, rámy (“frames”), skripty, obrázky používané ako “list bullets”, tabulátory, grafické tlačítka, zvuky (prehrávané s alebo bez zásahu používateľa), samostatné zvukové súbory, zvukové stopy videa a video.

Napríklad v HTML:

- Použiť “alt” pre prvky IMG, INPUT a APPLET alebo poskytnúť v obsahu prvkov OBJECT a APPLET textový ekvivalent.
- Pre komplexný obsah (napr. graf), kde “alt” text neposkytuje kompletný textový ekvivalent je potrebné poskytnúť doplňujúci popis, s použitím napr. “longdesc” v prvkoch IMG alebo FRAME, odkaz v rámci prvku OBJECT alebo [odkaz na popis](#).
- Pre klikateľné mapy je potrebné použiť atribút “alt” pri prvku AREA alebo prvok MAP pri prvkoch A (a ďalší text) ako obsah.

Pozrite tiež [§ 9.1](#) a [§ 13.10](#).

1.2 Poskytnúť doplnkové textové odkazy pre každú aktívnu oblasť klikateľnej mapy na strane servera.

Pozrite tiež [§ 1.5](#) a [§ 9.1](#).

[Pracovný postup pre § 1.2](#)

1.3 [Pokiaľ dokáže agent používateľa](#) automaticky čítať nahlas textový ekvivalent vizuálneho záznamu, poskytnúť zvukový popis dôležitých informácií vizuálneho záznamu multimedialnej prezentácie.

Synchronizujte [zvukový popis](#) so zvukovou stopou v súlade s [§ 1.4](#). Pozri tiež [§ 1.1](#), ktorý obsahuje informácie o textových ekvivalentoch k vizuálnym informáciám.

[Pracovný postup pre § 1.3](#)

1.4 Synchronizujte ekvivalentné alternatívy (napr. titulky alebo zvukové popisy vizuálneho záznamu) s prezentáciou pre všetky multimedialne prezentácie, založené na čase (napr. film alebo animácia).

1.5 [Pokiaľ agent používateľa](#) interpretuje textové ekvivalenty pre odkazy klikateľných máp na strane klienta, poskytnúť ďalšie textové odkazy pre všetky aktívne oblasti klikateľnej mapy na strane klienta.

Pozrite tiež [§ 1.2](#) a [§ 9.1](#).

Pravidlo 2. Nespoliehajte sa len na farbu.

Uistite sa, že texty a grafika sú zrozumiteľné aj keď sú zobrazené bez použitia farby.

2.1 Je potrebné zaistiť, aby boli všetky informácie prezentované pomocou farieb prístupné a zrozumiteľné aj bez farieb, napr. z kontextu alebo pomocou zvýraznenia.

[Pracovný postup pre § 2.1](#)

2.2 Je potrebné zabezpečiť, aby farebné kombinácie pozadia a popredia poskytovali dostatočný kontrast pre ľudí, ktorí nemôžu správne rozoznávať farby alebo pri sledovaní pomocou čierno-bieleho monitora [Priorita 2 pre obrázky, Priority 3 pre text].

[Pracovný postup pre § 2.2](#)

Pravidlo 3. Používajte zvýrazňovanie a štýly listu a používajte ich správne.

Zvýraznite dokumenty pomocou vhodných štruktúrálnych prvkov. Prezentáciu ovládajte radšej pomocou štýlov listu, ako pomocou prezentačných prvkov a atribútov.

3.1 Ak existuje vhodný zvýrazňovací (markup) jazyk, použite na prezentovanie informácie radšej zvýraznenie (markup) ako obrázky.

Napr. pre zvýraznenie matematických rovníc použite MathML a pre formátovanie a rozloženie textu použite [štýly listu \("style sheets"; napr. CSS, čiže kaskádový štýl listu\)](#). Vyhnite sa tiež použitiu obrázkov ako náhrady textu – namiesto toho použite text a štýl listu. Pozrite tiež [pravidlo 6](#) a [pravidlo 11](#).

[Pracovný postup pre § 3.1](#)

3.2 Tvorte dokumenty, ktoré sú v súlade s oficiálnou formálnou úpravou.

[Pracovný postup pre § 3.2](#)

Napr. zahrňte popis typu dokumentu do úvodu dokumentu, ktorý sa vzťahuje na uverejnené DTD (napr. striktný HTML 4.0 DTD).

3.3 Na kontrolu rozloženia a prezentácie použite štýl listu.

Napr. na kontrolu štýlov písma použite možnosti fontu CSS namiesto HTML FONT prvku.

[Pracovný postup pre § 3.3](#)

3.4 Uprednostnite použitie relatívnych jednotiek namiesto absolútnych jednotiek pri hodnotách atribútu zvýrazňovacieho jazyka a pri hodnotách charakteristiky štýlu listu.

Napr. v CSS použite radšej “em”, či dĺžky v percentách ako absolútne jednotky ako sú “pt” (body) alebo “cm”. Pri použití absolútnych jednotiek si overte, či je interpretovaný obsah použiteľný (pozrite tiež [časť o overovaní](#)).

[Pracovný postup pre § 3.4](#)

3.5 Používajte prvky hlavičky na vyjadrenie štruktúry dokumentu a použite ich podľa špecifikácie.

Napr. v HTML, použite H2 na označenie podsekcie H1. Hlavičky nepoužívajte pre prácu s fontami.

[Pracovný postup pre § 3.5](#)

3.6 Správne zvýraznite zoznamy a ich jednotlivé položky.

napr. v HTML, vložte zoznamy OL, UL a DL správne.

[Pracovný postup pre § 3.6](#)

3.7 Zvýraznite citácie. Nepoužívajte “quotation markup” na formátovacie efekty ako je napr. §.

napr. v HTML, použite prvky Q a BLOCKQUOTE na zvýraznenie krátkych a dlhších citácií jednotlivo.

[Pracovný postup pre § 3.7](#)

Pravidlo 4. Objasnite použitie pôvodného jazyka.

Použite zvýraznenie, ktoré uľahčí výslovnosť alebo interpretáciu skratiek, či cudzieho textu.

4.1 Zreteľne označte zmeny pôvodného jazyka textu v dokumente a vo všetkých *textových ekvivalentoch* (napri. titulky).

Napr. v HTML použite atribút “lang”. V XML použite atribút “xml:lang”.

[Pracovný postup pre § 4.1](#)

4.2 Uveďte celý význam každej skratky na mieste prvého použitia v dokumente.

Napr. v HTML použite pre prvky ABBR a ACRONYM atribút “title”. Uvedenie celého významu skratiek v tele dokumentu tiež napomáha použiteľnosti dokumentu.

[Pracovný postup pre § 4.2](#)

4.3 Identifikujte pôvodný primárny jazyk dokumentu.

Napr., v jazyku HTML zadajte atribút “lang” pri prvku HTML. Pri XML použite atribút “xml:lang”. Operátori serverov by mali nastaviť systémy tak, aby sa využila výhoda výmenného mechanizmu HTTP obsahu (norma [RFC2068](#), časť 14.13) a klienti mohli automaticky získať dokumenty v preferovanom jazyku.

[Pracovný postup pre § 4.3](#)

Pravidlo 5. Tvorte tabuľky, ktoré sa ľahko transformujú.

Uistite sa, že tabuľky majú nevyhnutné zvýraznenie, aby mohli byť transformované pomocou prístupných prehliadačov, či iných agentov používateľa.

5.1 Identifikujte hlavičky riadkov a stĺpcov pre dátové tabuľky.

Napr. v HTML použite TD na identifikovanie dátových buniek a TH na identifikovanie hlavičiek.

[Pracovný postup pre § 5.1](#)

5.2 Pre dátové tabuľky, ktoré majú dve alebo viac logických úrovní hlavičiek riadkov, či stĺpcov, použite zvýraznenie vzťahov medzi dátovými bunkami a bunkami hlavičky.

Napr. v HTML použite k zoskupeniu hlavičiek riadkov THEAD, TFOOT a TBODY, a COL a COLGROUP k zoskupeniu hlavičiek stĺpcov. Ďalej použite atribúty "axis", "scope" a "headers" k popisu komplexnejších vzťahov medzi dátami.

[Pracovný postup pre § 5.2](#)

5.3 Pokiaľ tabuľka nedáva zmysel linearizovaná, nepoužívajte tabuľky pre rozloženie. Ak tabuľka nedáva zmysel, poskytnite alternatívny ekvivalent (ktorým môže byť aj [linearizovaná verzia](#)).

Poznámka. Nepoužívajte tabuľky na rozloženie obsahu, [ak agent používateľa](#) podporuje nastavenie pomocou štýlu listu. [Pozrite tiež § 3.3.](#)

[Pracovný postup pre § 5.3](#)

5.4 Ak je tabuľka použitá pre rozloženie, nepoužívajte žiadne štrukturálne zvýraznenie pre účely vizuálneho formátovania.

napr. v HTML nepoužívajte prvok („tag“) TH, aby bol obsah bunky (nie hlavičky tabuľky) zobrazený centrovane a napísaný tučným písmom.

[Pracovný postup pre § 5.4](#)

5.5 Poskytnite pre všetky tabuľky zhrnutia.

napr. v HTML použite atribút "summary" prvku TABLE.

[Pracovný postup pre § 5.5](#)

5.6 Pre menovky hlavičiek poskytnite skratky.

napr. v HTML použite pre prvok („tag“) TH atribút "abbr".

[Pracovný postup pre § 5.6](#)

[Pozrite tiež § 10.3.](#)

Pravidlo 6. Zaistite, aby sa stránky využívajúce nové technológie ľahko transformovali.

Zaistite, aby boli stránky prístupné aj v prípade, ak nie sú novšie technológie podporované alebo sú vypnuté.

6.1 Zorganizujte dokumenty tak, aby mohli byť čítané bez štýlov listu. Napr. ak je nejaký HTML-dokument interpretovaný bez asociovaného štýlu listu, aj tak musí existovať možnosť prečítania tohto dokumentu.

Ak je obsah zorganizovaný logicky, bude interpretovaný zmysluplne aj keď budú štýly listu vypnuté alebo nebudú podporované.

[Pracovný postup pre § 6.1](#)

6.2 Zaistite, aby boli ekvivalenty dynamického obsahu aktualizované v prípade, že sa tento dynamický obsah zmení.

[Pracovný postup pre § 6.2](#)

6.3 Zaistite, aby boli stránky použiteľné aj keď budú skripty, aplety a iné programové objekty vypnuté alebo nebudú podporované. V prípade, že toto nie je možné, poskytnite ekvivalentné informácie na alternatívnej prístupnej stránke.

Zaistite napr., aby odkazy, ktoré spúšťajú skripty, pracovali aj keď sú skripty vypnuté alebo nie sú podporované (napr.: nepoužívajte "javascript:" ako cieľ odkazu). Ak nie je možné vyrobiť stránku použiteľnú bez skriptov, tak poskytnite aj text ekvivalentný s prvkom NOSCRIPT; alebo použite skript na strane servera namiesto skriptu na strane klienta; alebo poskytnite alternatívnu prístupovú stránku ako je to pri [§ 11.4](#).

[Pozrite tiež pravidlo 1.](#)

[Pracovný postup pre § 6.3](#)

6.4 Zaistite, že obslužné programy sú pre skripty a aplety nezávislé na vstupných zariadeniach.

Pozrite tiež definíciu [nezávislosti na zariadeniach](#).

[Pracovný postup pre § 6.4](#)

6.5 Zaistite, aby bol dynamický obsah prístupný; prípadne poskytnite alternatívnu prezentáciu alebo stránku.

Napr. v HTML použite na konci každého súboru rámov ("frameset") prvok NOFRAMES. Skripty na strane servera môžu byť pri niektorých aplikáciách prístupnejšie ako skripty na strane klienta.

[Pracovný postup pre § 6.5](#)

[Pozrite tiež § 11.4.](#)

Pravidlo 7. Zabezpečte riadenie zmien časovo citlivého obsahu na strane používateľa.

Zabezpečte, aby mohli byť pohyblivé, blikajúce, rolujúce, či samoobnovovacie objekty alebo stránky zastavené alebo vypnuté.

7.1 *[Pokiaľ používateľov agent](#)* neumožňuje používateľom kontrolu nastavení kmitania (obnovy), tak sa tomuto kmitaniu vyhnite.

Poznámka. Ľudia s fotosenzitívnou epilepsiou môžu mať záchvaty spôsobené kmitaním, či blikaním v rozpätí od 4 do 59 kmitov za sekundu (Hertzov) s maximálnou citlivosťou 20 kmitov za sekundu, rovnako ako rýchle zmeny z tmavej na svetlú farbu (ako svetlo stroboskopu).

[Pracovný postup pre § 7.1](#)

7.2 Ak používateľom ich agent neumožňuje používateľa kontrolu blikania, zabráňte tomu, aby obsah stránky blikal (t. j. meňte prezentácie v pravidelných intervaloch - vypínanie a zapínanie).

[Pracovný postup pre § 7.2](#)

7.3 Pokiaľ agent používateľa neumožňuje používateľom “zamraziť” pohyblivý obsah, vyhnite sa “pohybu” (flashe, animácie?) na stranách.

Pokiaľ stránka obsahuje pohyblivý obsah, poskytnite v rámci skriptu alebo apletu mechanizmus, ktorý umožní používateľom “zamraziť” pohyb, či aktualizácie. Používanie štýlov listu so skriptovaním na vytvorenie pohyblivých prvkov na stránke umožňuje používateľom ľahšie vypnúť, či zrušiť tento efekt. [Pozrite tiež pravidlo 8.](#)

[Pracovný postup pre § 7.3](#)

7.4 Pokiaľ používateľský agent neposkytuje možnosť zastaviť obnovovanie, tak nevytvárajte stránky, ktoré sa samé pravidelne obnovujú.

Napr. v HTML, nevytvárajte stránky tak, aby sa samé obnovovali pomocou "HTTP-EQUIV=refresh", pokiaľ agent používateľa neumožňuje používateľom tento prvok vypnúť.

[Pracovný postup pre § 7.4](#)

7.5 Pokiaľ agent používateľa neposkytuje možnosť zastaviť automatické presmerovanie, nepoužívajte nastavenie na automatické presmerovanie strán. Namiesto toho radšej nakonfigurujte server, aby vykonával presmerovania.

[Pracovný postup pre § 7.5](#)

Poznámka. Prvky („tagy“) BLINK a MARQUEE nie sú definované v žiadnej W3C HTML špecifikácii a nemali by byť preto používané. [Pozrite tiež guideline 11.](#)

Pravidlo 8. Zabezpečte priamu prístupnosť vsadených rozhraní používateľa.

Zabezpečte, aby používateľské rozhrania spĺňali princípy dizajnu prístupnosti: prístrojovo nezávislý prístup k funkčnosti, použiteľnosť klávesnice, hlasový výstup, atď.

8.1 Programové prvky ako sú skripty a aplety urobte priamo prístupné alebo kompatibilné s pomocnými technológiami. (**Priority 1** - ak je funkčnosť dôležitá a zároveň nie je prezentovaná aj na nejakom inom mieste; v opačnom prípade - Priority 2)

[Pozrite tiež pravidlo 6.](#)

Pravidlo 9. Navrhujte nezávisle od zariadení.

Používajte vlastnosti, ktoré povoľujú aktiváciu prvkov stránky pre čo možno najväčšie množstvo vstupných zariadení.

9.1 Namiesto klikateľných máp na strane servera poskytnite klikateľné mapy na strane klienta; s výnimkou prípadov, keď dané oblasti nemôžu byť definované pomocou dostupného geometrického tvaru.

Pozrite tiež [§ 1.1](#), [§ 1.2](#), a [§ 1.5](#).

[Pracovný postup pre § 9.1](#)

9.2 Zaistite, aby každý prvok, ktorý má svoje vlastné prepojenie (rozhranie) mohol byť používaný spôsobom nezávislým na zariadení.

Pozrite tiež definíciu [nezávislosti na zariadeniach](#).

[Pozrite tiež pravidlo 8.](#)

[Pracovný postup pre § 9.2](#)

9.3 Pri skriptoch uprednostnite radšej špecifikáciu logických správcovaldalostí ako správcovaldalostí závislých od zariadení.

[Pracovný postup pre § 9.3](#)

9.4 Vytvorte logické zoradenie tabuliek v odkazoch, ovládačoch formátu a objektoch.

Napr. v HTML špecifikujte logické zoradenie tabuliek pomocou atribútu "tabindex" alebo zaistite logický dizajn stránky.

[Pracovný postup pre § 9.4](#)

9.5 Poskytnite klávesové skratky k dôležitým odkazom (vrátane tých v [klikateľných mapách na strane klienta](#)), ovládačom formátu a k skupinám ovládačov formátov.

Napr. v HTML špecifikujte skratky pomocou atribútu "accesskey".

[Pracovný postup pre § 9.5](#)

Pravidlo 10. Používajte "dočasné" riešenia.

Používajte dočasné riešenia prístupnosti tak, aby mohli technológie a staršie prehliadače fungovať správne.

10.1 [Pokiaľ agent používateľa](#) nedovoľuje používateľovi vypnúť vytváranie podradených okien, nepoužívajte zjavovanie "pop-up", či iných podobných okien a nevymieňajte súčasné otvorené okno bez toho, aby ste o tom informovali používateľa.

Napr. v HTML sa vyhnite použitiu rámu, ktorého cieľom je nové okno.
[Pracovný postup pre § 10.1](#)

10.2 [Pokiaľ agent používateľa](#) nepodporuje jasné vzťahy medzi menovkami a ovládačmi formátu (pre všetky ovládače formátu s priamo priradenými menovkami), zaistíte, aby bola každá menovka správne umiestnená.

Menovka musí predchádzať svojmu ovládaču v rovnakom riadku (čo umožňuje viac ako jeden ovládač/menovku na riadok) alebo musí byť v riadku, ktorý predchádza ovládač (iba jedna menovka a jeden ovládač na riadok). [Pozrite tiež § 12.4.](#)

[Pracovný postup pre § 10.2](#)

10.3 [Pokiaľ agent používateľa](#) (vrátane pomocných technológií) neinterpretuje susediace texty správne, poskytnite alternatívu s lineárnym textom (na aktuálnej alebo inej stránke) pre všetky tabuľky, ktoré zobrazujú text v paralelných stĺpcoch so zalamovaním slov.

Poznámka. Pozrite si prosím definíciu [linearizovanej tabuľky](#). Tento § ocenia ľudia s [agentmi používateľa](#) (ako sú napr. [čítače obrazovky](#)), ktoré nie sú schopné pracovať s blokmi susediacich textov; Tento § by nemal odradiť tvorcov obsahu od používania tabuliek na prezentáciu [tabuľkových informácií](#).

[Pracovný postup pre § 10.3](#)

10.4 [Pokiaľ agent používateľa](#) nepracuje s prázdnyimi ovládačmi správne, zahrňte v editovacích priestoroch a v textových oblastiach prednastavené, znaky na vymedzenie miesta.

Napr. v HTML to takto urobte pre prvky („tagy“) TEXTAREA a INPUT.

[Pracovný postup pre § 10.4](#)

10.5 [Pokiaľ agent používateľa](#) (vrátane pomocných technológií) neinterpretuje susediace odkazy zreteľne, zahrňte medzi susediace odkazy neodkazové, tlačiteľné znaky (ohraničené medzerami).

[Pracovný postup pre § 10.5](#)

Pravidlo 11. Používajte technológie a smernice W3C.

Používajte W3C technológie (podľa špecifikácie) a dodržiavajte smernice prístupnosti. Tam, kde nie je možné použiť technológiu W3C alebo jej použitie bude mať za následok netransformovateľný materiál, poskytnite alternatívnu verziu príslušného obsahu.

11.1 Použite technológie W3C ak sú dostupné a vhodné pre určitú úlohu a použite najnovšie verzie v prípade ich podpory.

Pozrite si tiež [zoznam odporúčaní](#) a získajte informáciu o tom, kde sa dajú nájsť najnovšie W3C špecifikácie a [\[WAI-UA-SUPPORT\]](#) na získanie informácií o podpore používateľského agenta pre W3C technológie.

[Pracovný postup pre § 11.1](#)

11.2 Vyhnite sa neschváleným vlastnostiam W3C technológií.

Napr. v HTML nepoužívajte neschválený prvok („tag“) FONT, namiesto toho použite štýl listu (napr. možnosť „font“ v CSS).

[Pracovný postup pre § 11.2](#)

11.3 Poskytujte informácie tak, aby používatelia mohli prijímať dokumenty podľa ich vlastných preferencií (napr. jazyk, typ obsahu, atď.)

Poznámka. Kde je to možné, použite výmenný mechanizmus obsahu.

[Pracovný postup pre § 11.3](#)

11.4 Ak ani pri najlepšej snahe nedokážete vytvoriť prístupnú stránku, poskytnite aspoň odkaz na alternatívnu stránku, ktorá používa W3C technológie, ktorá je prístupná, má ekvivalentné informácie (alebo funkčnosť), a je aktualizovaná tak často ako neprístupná (originálna) stránka.

[Pracovný postup pre § 11.4](#)

Pravidlo 12. Poskytnite kontextové a orientačné informácie.

Poskytnite kontextové a orientačné informácie tak, aby pomohli používateľom pochopiť komplexné stránky, či prvky.

12.1 Použite nadpis pri každom ráme, aby ste umožnili ich identifikáciu a ľahšiu navigáciu.

Napr. v HTML použite atribút „title“ pri prvku („tag“) FRAME.

[Pracovný postup pre § 12.1](#)

12.2 Popíšte účel rámov a tiež ich vzájomné vzťahy v prípade, že to nie je jasné už zo samotného nadpisu rámu.

Napr. v HTML použite „longdesc“ alebo odkaz na popis.

[Pracovný postup pre § 12.2](#)

12.3 Veľké bloky informácií rozdeľte do viacerých, lepšie ovládateľných skupín tam, kde je to prirodzené a vhodné.

Napr. v HTML použite OPTGROUP... na zlúčenie prvkov („tagov“) OPTION v rámci prvku SELECT; zoskupte ovládače formátu pomocou prvkov („tagov“) FIELDSET a LEGEND; použite vnorené zoznamy tam, kde je to vhodné; použite hlavičky na štrukturovanie dokumentov, a pod.

[Pozrite tiež pravidlo 3.](#)

[Pracovný postup pre § 12.3](#)

12.4 Jasne spojte označenia s ich ovládačmi.

Napr. v HTML použite prvok LABEL a jeho atribút „for“.

[Pracovný postup pre § 12.4](#)

Pravidlo 13. Poskytnite prehľadný mechanizmus navigácie.

Poskytnite prehľadný a úplný mechanizmus navigácie (orientačné informácie, navigačné panely, mapa stránky a pod.), aby sa zvýšila pravdepodobnosť, že každý nájde to, čo na danej stránke hľadal.

13.1 Jasne identifikujte cieľ každého odkazu.

Text odkazu by mal byť dostatočne zmysluplný – tak, aby dával zmysel aj pri čítaní odkazu mimo kontext – či už sám osebe alebo ako časť série odkazov. Text odkazu by mal byť zároveň stručný a výstižný.

Napr. v HTML napíšte radšej “Informácia o verzii 4.3” ako “kliknite sem”. Podobne, pri odkaze s prázdny textom by mali tvorcovia obsahu bližšie špecifikovať cieľ odkazu pomocou informatívneho titulu odkazu (napr. v HTML pomocou atribútu “title”).

[Pracovný postup pre § 13.1](#)

13.2 Poskytnite “metadáta”, pomocou ktorých pridáte významové (sémantické) informácie stránkam a ich jednotlivým stranám.

Použite napr. RDF na identifikáciu autora dokumentu, typu obsahu a pod.

Poznámka. Niektorí HTML agenti používateľa dokážu vytvoriť navigačné nástroje zo vzťahov dokumentu popísaných pomocou prvku LINK a atribútov “rel” alebo “rev” v jazyku HTML (napr.: rel="next", rel="previous", rel="index", atď.). [Pozrite tiež § 13.5](#).

[Pracovný postup pre § 13.2](#)

13.3 Poskytnite informáciu o celkovom rozložení stránky. (napr. mapu stránky alebo obsah).

Pri popisovaní rozloženia stránky zvýraznite a vysvetlite dostupné funkcie prístupnosti.

[Pracovný postup pre § 13.3](#)

13.4 Používajte navigačné mechanizmy rovnakým spôsobom.

[Pracovný postup pre § 13.4](#)

13.5 Poskytnite navigačné panely, na zvýraznenie a sprístupnenie navigačného mechanizmu.

[Pracovný postup pre § 13.5](#)

13.6 Spájajte príbuzné odkazy do skupín, identifikujte tieto skupiny (pre agentov používateľa) a – pokiaľ to agenti používateľa umožňujú – uveďte aj spôsob, ako sa dá daná skupiny obísť.

[Pracovný postup pre § 13.6](#)

13.7 Ak sú prítomné funkcie vyhľadávania, umožnite rôzne druhy vyhľadávania pre rôzne úrovne zručnosti a rôzne záujmy.

[Pracovný postup pre § 13.7](#)

13.8 Na začiatku odstavcov, kapitol, strán, zoznamov, atď. umiestnite rozlišovacie informácie.

Poznámka. Toto sa zvyčajne nazýva prednačítavanie a je to zvlášť dôležité pre ľudí, ktorí sa dostávajú k informáciám so zariadeniami ako je napr. rečový syntetizátor.

[Pracovný postup pre § 13.8](#)

13.9 Poskytnite informácie o zbierkach dokumentov (t. j. dokumentov obsahujúcich viac strán).

Napr, v HTML špecifikujte zbierky dokumentov pomocou prvku („tagu“) LINK a atribútov “rel” a “rev”. Ďalší spôsob vytvorenia zbierky z viacerých strán je pomocou vybudovania archívu (napr. pomocou zip, tar alebo gzip, stuffit, atď.).

Poznámka. Zlepšenie funkčnosti dosiahnuté pomocou práce off-line môže prehliadanie internetu urobiť oveľa lacnejším pre ľudí s postihnutiami, ktorí môžu internet prehliadať iba pomaly.

[Pracovný postup pre § 13.9](#)

13.10 Poskytnite prostriedky, umožňujúce preskočenie viacriadkových obrázkov ASCII.

Pozrite tiež [§ 1.1](#) a [príklad obrázkov ascii v slovníku](#).

[Pracovný postup pre § 13.10](#)

Pravidlo 14. Uistite sa, že dokumenty sú jasné a zrozumiteľné.

Uistite sa, že dokumenty sú jasné a zrozumiteľné, tak aby sa dali ľahko pochopiť.

14.1 Použite najjasnejší a najjednoduchší jazyk zodpovedajúci obsahu stránky.

[Pracovný postup pre § 14.1](#)

14.2 Doplnite text grafickými a zvukovými prezentáciami tam, kde uľahčia pochopenie stránky.

[Pozrite tiež pravidlo 1.](#)

[Pracovný postup pre § 14.2](#)

14.3 Vytvorte štýl prezentácie, ktorý je zhodný pre všetky strany danej stránky.

[Pracovný postup pre § 14.3](#)