

信息发布与网页设计教程

王树西 编著



对外经济贸易大学出版社

University of International Business and Economics Press

信息发布与网页设计教程

王树西 编著

对外经济贸易大学出版社

中国·北京

图书在版编目 (CIP) 数据

信息发布与网页设计教程 / 王树西编著. —北京:
对外经济贸易大学出版社, 2015
ISBN 978-7-5663-1358-4

I. ①信… II. ①王… III. ①网页制作工具-教材
IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 120498 号

© 2015 年 对外经济贸易大学出版社出版发行

版权所有 翻印必究

信息发布与网页设计教程

王树西 编著

责任编辑: 史伟明

对外经济贸易大学出版社

北京市朝阳区惠新东街 10 号 邮政编码: 100029

邮购电话: 010-64492338 发行部电话: 010-64492342

网址: <http://www.uibep.com> E-mail: uibep@126.com

北京华创印务有限公司印装 新华书店北京发行所发行

成品尺寸: 185mm×260mm 18 印张 416 千字

2015 年 9 月北京第 1 版 2015 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5663-1358-4

印数: 0 001-3 000 册 定价: 39.00 元

前言

《信息发布与网页设计》这门课程已经开设了多年，学生反映需要一本合适的教材。于是，在现有课件的基础上，结合多年教学经验，我们编写了这部教材。

本部教材包括的内容有：HTML 基本语法、DREAMWEAVER CS6 基本操作、表格、横幅、鼠标经过图像、表单、层与行为、切图等。

本部教材需要的软件有：DREAMWEAVER CS6、FIREWORKS CS6。

本教材注重“实战”，也就是注重讲解实例，注重实际应用。

内 容 简 介

本书以 Dreamweaver CS6 为软件环境,以“实战”的方式,讲解了 Dreamweaver 的具体应用。具体包括 HTML 基本语法、DREAMWEAVER CS6 基本操作、表格、横幅、鼠标经过图像、表单、层与行为、切图等内容。本书大量使用实例进行演示,按照“提出问题、分析问题、解决问题、知识融合”的思路,力求通俗易懂。

本书例题丰富、深入浅出、通俗易懂,适合普通高校、实践和工程类院校学生在学习 Dreamweaver 时选用,是高等院校学生和 IT 领域在职人员学习 Dreamweaver 的理想教材和工具书,也可供那些需要 Dreamweaver 技术的人员参考。

目 录

第一章 网页设计简介	1
第一节 HTML	1
第二节 Dreamweaver	19
第三节 HTML 5	20
第二章 Dreamweaver 基本操作	25
第一节 建立网站	25
第二节 Dreamweaver CS6 界面	26
第三节 作业 1	29
第四节 作业 2	36
第五节 作业 3	41
第六节 作业 4	44
第七节 作业 5	47
第八节 作业 6	51
第九节 作业 7	55
第十节 作业 8	57
第三章 链接与框架	61
第一节 作业 9	61
第二节 作业 10	69
第三节 作业 11	76
第四节 作业 12	80
第五节 作业 13	85
第六节 作业 14	90
第七节 作业 15	95
第八节 作业 16	100
第九节 作业 17	105
第四章 表格、横幅、鼠标经过图像、表单	109
第一节 作业 18	109
第二节 作业 19	114
第三节 作业 20	116
第四节 作业 21	118
第五章 层与行为	131
第一节 作业 22	131
第二节 作业 23	132

第三节 作业 24	133
第四节 作业 25	138
第五节 作业 26	145
第六节 作业 27	146
第七节 作业 28	157
第八节 作业 29	159
第九节 作业 30	163
第十节 作业 31	164
第六章 切图	167
第一节 作业 32	167
第二节 作业 33	173
第三节 作业 34	176
第四节 作业 35	180
第五节 作业 36	183
第六节 作业 37	187
第七节 作业 38	191
第八节 作业 39	196
第九节 作业 40	203
第七章 JavaScript	209
第一节 基本语法	209
第二节 应用实例	233
第三节 漫谈编程高手	236
第八章 CSS	241
第一节 概述	241
第二节 CSS 实例	244
第九章 XML	247
第一节 简介	247
第二节 实例	252
第十章 习题及答案	255
第一节 CSS 习题及答案	255
第二节 HTML 习题及答案	259
第三节 XML 习题及答案	273
参考资料	281

第一章

网页设计简介

什么是网页设计？所谓的网页设计，是指使用标记语言（Markup Language），进行一系列设计、建模、执行的过程，网页最终以图形用户界面（GUI）的形式被用户浏览。

简单来说，网页设计就是做网站。文字、图片（GIFs, JPEGs, PNGs）和表格等信息，可以通过超文本标记语言（Hyper Text Markup Language, HTML）、可扩展超文本标记语言（eXtensible Markup Language, XML）等标记语言，集成到网站页面上。而更复杂的信息如矢量图形、动画、视频、声频等多媒体文件，要通过插件程序来运行，也需要通过标记语言集成在网站上。

随着 W3C 标准的发展，以及人们对无表格网页设计的认同性增加，“HTML+CSS”的网页设计模式，正在被广泛接受和使用。网页设计最新的标准和建议是：扩充和改善浏览器的能力，即使不通过插件程序，也能够给用户传输多媒体信息。

网页设计的一般步骤为：设定目标→整理内容→勾画草图→制作模板→添加内容→测试网站。下面对网页设计的相关技术和工具进行简单介绍。

第一节 HTML

一、简介

超文本标记语言（Hyper Text Markup Language, HTML），是一种标记语言。HTML 于 1982 年由英国科学家蒂姆·伯纳斯-李（Tim Berners-Lee）创建。

HTML 被用来结构化信息，例如标题、段落和列表等，也可在一定程度上描述文档的外观和语义。由简化的标准通用标记语言（Standard Generalized Markup Language, SGML）进一步发展而来 HTML，已经成为国际标准，由万维网联盟（W3C）维护。可以使用多种文本编辑器（如 Notepad），或所见即所得的 HTML 编辑器（如 Dreamweaver 软件）来编辑 HTML 文件。

HTML 文件最常用的扩展名为“.html”。因为某些旧的操作系统（如 DOS 等），限制扩展名最多为 3 个文字符号，所以“.htm”扩展名也被允许使用，目前“.htm”扩展名的使用情况正在逐渐减少。

早期的 HTML 语法规则的定义较为松散，这有助于不熟悉网络的人使用 HTML。网页浏览器接受这类文件，使之可以显示语法不严格的网页。随着时间的流逝，HTML 语法的官方标准趋于严格，但是浏览器仍继续显示一些不合标准的 HTML 文件。使用 XML

严格语法规则的 XHTML (可扩展超文本标记语言), 被认为是 W3C 计划的 HTML 接替者。虽然很多人认为它已经成为当前的 HTML 标准, 但它实际上是一个独立的、和 HTML 平行发展的标准。W3C 目前建议使用 XHTML 1.1、XHTML 1.0 或者 HTML 4.01 标准编写网页, 但已有许多网页转用较新的 HTML 5 编码撰写。

二、发明人

蒂姆·约翰·伯纳斯-李爵士 (Sir Timothy John Berners-Lee, 1955 年 6 月 8 日—), 昵称为蒂姆·伯纳斯-李 (Tim Berners-Lee), 英国计算机科学家。他是万维网的发明者, 也是麻省理工学院教授。

1984 年, 一个偶然的机会, 蒂姆·伯纳斯-李来到瑞士的日内瓦, 进入著名的由欧洲原子核研究会 (CERN) 建立的粒子实验室。在这里蒂姆·伯纳斯-李接受了一项极富挑战性的工作: 为了使欧洲各国的核物理学家能通过计算机网络及时沟通传递信息, 进行合作研究, 委托他开发一个软件, 以便使分布在各国的物理实验室、研究所的最新信息、数据、图像资料可以共享。软件开发虽非蒂姆·伯纳斯-李的本行, 但他勇敢地接受了这个任务。

1989 年 3 月, 蒂姆·伯纳斯-李向 CERN 递交了一份立项建议书, 建议采用超文本技术 (Hypertext), 把 CERN 内部的各个实验室连接起来, 在系统建成后, 将可能扩展到全世界。这个激动人心的建议在 CERN 引起轩然大波: 这里终究是核物理实验室, 而非计算机网络研究中心。虽有人支持, 但建议最后仍没有被通过。蒂姆·伯纳斯-李并没有灰心, 他花了 2 个月重新修改了建议书, 加入了对超文本开发步骤与应用前景的阐述, 用词恳切, 并再次呈递上去。这回终于得到了上司的批准, 于是蒂姆·伯纳斯-李得到了一笔经费, 购买了一台 NEXT 计算机, 并率领助手开发试验系统。

国际互联网 (Internet) 在 1960 年代就诞生了, 为什么没有迅速流行开来呢? 很重要的一个原因是, 联接到 Internet 需要经过一系列复杂的操作, 网络的权限也很分明, 而且网上内容的表现形式极端单调枯燥。

1989 年仲夏之夜, 蒂姆·伯纳斯-李成功开发出世界上第一个 Web 服务器和第一个 Web 客户机。虽然这个 Web 服务器简陋得只能说是 CERN 的电话号码簿, 它只是允许用户进入主机以查询每个研究人员的电话号码, 但它实实在在是一个所见即所得的超文本浏览/编辑器。1989 年 12 月, 蒂姆·伯纳斯-李为他的发明正式定名为 World Wide Web, 即我们熟悉的 WWW。1991 年 5 月 WWW 在 Internet 上首次露面, 立即引起轰动, 获得了极大的成功, 被广泛推广应用。1991 年, 蒂姆·伯纳斯-李建立并开通第一个 WWW 网站 <http://info.cern.ch/> (该网站至今仍然是 CERN 的官方网站)。到了 1993 年, 蒂姆·伯纳斯-李又制定了 URI、HTTP、HTML 等的第一个规范。

简单来说, 蒂姆·伯纳斯-李发明的 Web, 是通过一种超文本方式, 把网络上不同计算机内的信息有机地结合在一起, 并且可以通过超文本传输协议 (HTTP), 从一台 Web 服务器转到另一台 Web 服务器上检索信息。Web 服务器能发布图文并茂的信息, 甚至在软件支持的情况下还可以发布音频和视频信息。此外, Internet 的许多其他功能, 如 E-mail、Telnet、FTP、WAIS 等都可通过 Web 实现。美国著名的信息专家、《数字化生存》的作者尼葛洛庞帝教授认为: 1989 年是 Internet 历史上划时代的分水岭。WWW 技术给 Internet

赋予了强大的生命力，Web 浏览的方式给了互联网靓丽的青春。蒂姆·伯纳斯-李为 Internet 的发展做出了杰出的贡献。

初战告捷，大大激发了蒂姆·伯纳斯-李的创造热情，小范围的计算机联网实现信息共享已经不再是目标，蒂姆·伯纳斯-李把目标瞄向了建立一个全球范围的信息网上，以彻底打破信息存取的壁垒。

1994 年，蒂姆·伯纳斯-李创建了非营利性的万维网联盟：W3C（World Wide Web Consortium）。邀集 Microsoft、Netscape、Sun、Apple、IBM 等共 155 家互联网上的著名公司，致力于建设 WWW 技术标准化的协议，并进一步推动 Web 技术的发展。蒂姆·伯纳斯-李坚持认为，W3C 最基本的任务是维护互联网的对敌性，让它保有最起码的秩序。

总部设在美国麻省理工（Massachusetts Institute of Technology, Mit）的 W3C，现在已有 40 余名工作人员，分为若干研究开发小组，任务是力图引导网络革命的发展方向。蒂姆·伯纳斯-李风趣地把它称为一项“如驾驶着大雪橇从山顶上以加速度向下滑的惊悚工作”。

作为万维网之父，蒂姆·伯纳斯-李并未将其视为致富法宝，而是无偿地把万维网构想推广到全世界。《时代》周刊将蒂姆·伯纳斯-李评为 20 世纪最杰出的 100 位科学家之一，并用极为推崇的文字向大家介绍他的个人成就：“与所有的推动人类进程的发明不同，这是一件纯粹个人的劳动成果。万维网只属于伯纳斯·李一个人……很难用语言来形容他的发明在信息全球化的发展中有多大的意义，这就像古印刷术一样，谁又能说得清楚它为全世界带来了怎样的影响”。

2004 年，英国女皇伊丽莎白二世向蒂姆·伯纳斯-李颁发“大英帝国爵级司令勋章”。2012 年伦敦奥运会开幕式，互联网的发明者蒂姆·伯纳斯-李爵士，在“网络时代”部分出现。为了向他致敬，伦敦奥运会开幕式专门设立了“感谢蒂姆”环节，蒂姆·伯纳斯-李爵士当时则坐在自己熟悉的 NEXT 电脑前，打出了“This is for Everyone”字样，表示将互联网献给所有人。蒂姆·伯纳斯-李爵士彻底改变了人类的工作、生活，应该接受全球人的掌声。在这个环节中，两位相爱的男女，通过社交网络相识、相知、相爱，场面感人。社交网络时代，让我们感谢万维网，感谢蒂姆·伯纳斯-李爵士！

三、语法概述

如前所述，HTML（Hyper Text Markup Language）语言和 Java 语言、C 语言等计算机语言一样，属于计算机语言的一种。计算机语言是“人造语言”，不是“自然语言”。也就是说，计算机语言的语法是人工制定的，不是自然形成的。

所谓的自然语言，如中文、英语、法语、德语、俄语，是人们在长期的生产、生活过程中，自然形成的、约定俗成的语言，而且随着生产、生活的变化而与时俱进，不断变化。具体表现为：产生很多新的词汇，不同自然语言之间发生融合，甚至语法发生变化等。例如，在 20 世纪 80 年代的中国，下面的语句被认为是病句：“这次地震，造成了 300 人伤亡、100 幢房屋被毁”。上述语句被认为是病句的原因是“缺乏宾语”，应该被修改为：“这次地震，造成了 300 人伤亡、100 幢房屋被毁的严重事故”。随着时代变迁，上述语句已经不是病句了，其语法结构已经为人们所接收。特别是随着网络技术的迅猛发展，人们之间的交流更加顺畅，新的词汇层出不穷，自然语言被大大丰富了。

计算机语言 (Computer Language) 不同于自然语言。计算机语言属于人工语言, 是人们自行设计的语言, 是人与计算机之间通讯、交流的语言。或者简单来说, 计算机语言是人与计算机交流的形式化的指令、语法。计算机语言就是为了使计算机工作, 而编写的一套计算机可以接受的数字、字符、指令和语法规则。计算机的所有动作和步骤, 都是按照计算机语言编写的程序来执行。一般认为, 计算机语言有两种形式: 汇编语言和计算机高级语言, 目前绝大多数编程者会选择计算机高级语言而不是汇编语言。计算机高级编程语言包括: C 语言、C++、JAVA、VB、Delphi、Python、HTML 等。

目前通用的汇编语言, 和机器语言实质是相同的, 都是直接对硬件操作, 只不过指令采用了英文缩写的标识符, 更容易识别和记忆。用汇编语言所能完成的操作不是一般高级语言所能实现的, 而且源程序经汇编生成的可执行文件不仅比较小, 而且执行速度很快。

和其他计算机语言相比, HTML 的语法结构相对简单。如果用一句话总结的话, 那么 HTML 的语法主要是“标签对”, 也就是标签成对出现。几乎所有的 HTML 语句都是“<TAG>...</TAG>”结构, 其中“<TAG>”表示打开标签, “</TAG>”表示关闭标签。HTML 语法中, “<TAG>”可以表示“<center>、<table>”等许多的标签。“<TAG>”和“</TAG>”一般应该成对出现。也有少数标签只有开始标签“<TAG>”而没有结束标签“</TAG>”, 例如描述段落的 HTML 标签“<P>”。HTML 语法中的某些“<TAG>...</TAG>”标签结构, 有时候也可以简单表示为“<TAG/>”, 例如, 表示分行的 HTML 标签“
”。

需要指出的是, HTML 中对英文字母的大小写不敏感, 也就是说, 下面标签: “...”、“...”、“...”、“...”, 得到的网页显示效果是相同的。

现在有很多 HTML 编辑器, 如 Dreamweaver。通过这些“所见即所得”的 HTML 编辑器, 可以忽略 HTML 的语法细节而编辑网页。但是学习 HTML 语法仍然有必要, 这是因为:

(1) HTML 的语法标准不是固定的, 而是不断改进的, 而 HTML 编辑器 (如 Dreamweaver) 不一定包含最新的 HTML 语法。学习 HTML 语法, 可以在编辑网页的过程中加入新的 HTML 语法标准。HTML 语言编写的代码不需要特别的编译器进行编译, 一般来说, 只要有浏览器 (Internet Explorer、Chrome、搜狗浏览器、360 浏览器等), 就可以迅速查看到 HTML 代码的运行结果, 也就是网页的效果。

(2) 通过“所见即所得”的 HTML 编辑器 (如 Dreamweaver), 编辑出来的 HTML 文件 (如通过 Dreamweaver 编辑器的“设计视图”), 即使网页显示效果达到预期目的, 查看对应的网页代码 (如通过 Dreamweaver 编辑器的“代码视图”), 会发现代码的结构往往较为混乱, 不够清晰。这是因为, “所见即所得”的 HTML 编辑器, 为了完成用户的编辑要求, 往往产生很多的冗余代码, 留下了很多“垃圾代码”。这也是自动生成代码的弊端之一。

四、语法标签

HTML 语言虽然语法简单, 但是也有很多的语法标签。

例如, <HTML> 标签, 用来标示整篇 HTML 文件。一个标准的 HTML 文件, 以 <HTML> 开头, 以 </HTML> 结束。

`<head>` 标签表示 HTML 文件的标题区, 一般来说, `<head>` 标签包含在 `<HTML>` 标签内部。`<title>` 标签表示网页标题, “`<title>...</title>`” 标签, 是 HTML 文件中最重要的标题标签之一, `<title>` 标签的用途, 是设置网页标题, 这个标题会显示在浏览器窗口的标题栏上, 不会出现在浏览器的页面 (page) 文字中。标题标签还包括如下标签: `<base>`、`<isindex>`、`<link>`、`<nextid>`、`<meta>` 等。

`<body>` 标签, 是 HTML 文件中的重要标签。“`<body>...</body>`” 是 HTML 文件的主体区域。`<body>` 标签一般在 `<head>` 标签的后面。

`Background` 属性, 可以指定一个图形文件 (一般为 gif 或 jpeg), 作为网页的背景图案。下面列举 HTML 的一些语法标签。

(1) `<HTML>...</HTML>`

每个 HTML 文件 (网页代码), 必须以 `<HTML>` 开始, 以 `</HTML>` 标签结束。表现为 “`<HTML>...</HTML>`” 标签对。

(2) `<HEAD>...</HEAD>`

包含 HTML 文件 (网页代码) 的标题等信息。表现为 “`<HEAD>...</HEAD>`” 标签对。

(3) `<TITLE>...</TITLE>`

包含 HTML 文件 (网页代码) 的主题, 会显示在窗口的 TITLE 位置。表现为 “`<TITLE>...</TITLE>`” 标签对。

(4) `<META>`

可以设置 HTML 文件 (网页代码) 的编码格式等信息。

例如, “`<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>`” 语句中, 设置了编码格式为 “utf-8”。

在计算机硬件中, 编码 (Coding) 是在一个主题或单元上为数据存储, 管理和分析的目的而转换信息为编码值 (典型的如数字) 的过程。

所谓的 “标准”, 简单理解就是 “准则”。例如, 蛋糕制作过程中, 需要放入食品添加剂, 否则蛋糕就不好吃。但是食品添加剂不能放入太多, 否则对人的身体不利。这就需要制定一个标准。如果这个标准由国家制定, 就被称为 “国家标准”, 简称为 “国标”。汉字编码应该由国家制定标准, 根据这个 “国标”, 可以制作软件方面的产品。例如, 软件 (如 Windows 操作系统) 的汉化工作。在中国, 汉字编码的国标有 GB312、GBK 等, 在中国台湾、香港和澳门地区, 所用的汉字编码标准为 BIG 编码。

“国标” 是 “中华人民共和国国家标准信息交换用汉字编码” 的简称。国标表 (基本表) 把七千余汉字以及标点符号、外文字母等, 排成一个 94 行、94 列的方阵。方阵中每一横行叫一个 “区”, 每个区有九十四四个 “位”。一个汉字在方阵中的坐标, 称为该字的 “区位码”。例如 “中” 字在方阵中处于第 54 区第 48 位, 它的区位码就是 5448。

GBK 码是 GB 码的扩展字符编码, 对多达 2 万多的简繁体汉字进行了编码, 简体版的 Win95 和 Win98 都是使用 GBK 作系统内码。从实际运用来看, 微软自 Win95 简体中文版开始, 系统就采用 GBK 代码, 它包括了 TrueType 宋体、黑体两种 GBK 字库 (北京中易电子公司提供), 可以用于显示和打印, 并提供了四种 GBK 汉字的输入法。

GBK 是另一个汉字编码标准, 全称《汉字内码扩展规范》(Chinese International Code Specification), 1995 年颁布。GB 是国标, K 是汉字“扩展”的汉语拼音第一个字母。GBK 向下与 GB-2312 编码兼容, 向上支持 ISO 10646.1 国际标准, 是前者向后者过渡的一个承启标准。

BIG5 码是针对繁体汉字的汉字编码, 目前在中国台湾、香港地区的电脑系统中得到普遍应用。

关于 Unicode, 我们需要追溯一下它产生的渊源。当计算机普及到东亚时, 在使用表意字符而非字母语言的中、日、韩等国家的语言中常用字符多达几千个, 而原来字符采用的是单字节编码, 一张代码页中最多容纳的字符只有 256 个, 对于使用表意字符的语言实在无能为力。既然一个字节不够, 自然人们就采用两个字节, 所有出现了使用双字节编码的字符集 (DBCS)。不过, 双字节字符集中, 虽然表意字符使用了两个字节编码, 但其中的 ASCII 码和日文片假名等仍用单字节表示, 如此一来给程序员带来了不小的麻烦, 因为每当设计到 DBCS 字符串的处理时, 总是要判断其中的一个字节到底表示的是一个字符还是半个字符, 如果是半个字符, 那是前一半还是后一半? 由此可见 DBCS 并不是一种非常好的解决方案。

人们在不断寻找这更好的字符编码方案, 最后的结果就是 Unicode 诞生了。Unicode 其实就是宽字节字符集, 它对每个字符都固定使用两个字节即 16 位表示, 于是当处理字符时, 不必担心只处理半个字符。目前, Unicode 在网络、Windows 系统和很多大型软件中得到应用。

(5) <BODY>...</BODY>

说明 HTML 文件 (网页代码) 的主体内容。

表现为 “<BODY>...</BODY>” 标签对。

(6) <BACKGROUND="图片名">

设置背景图片。

(7) <TEXT=#*****>

设置文本颜色 (例如: 黑色为 #000000)。

(8) <LINK=#*****>

设置链接标记文字颜色 (例如: 黑色为 #000000)。

(9) <VLINK=#*****>

超级连接文本, 点击之后的颜色。

(10) <ALINK=#*****>

已经链接的文字颜色。

(11) <- ... ->

注释。

(12) <SCRIPT>...</SCRIPT>

脚本。一般来说, 参数 LANGUAGE= “javascript”。

(13) <H1>...</H1>

一级标题。

(14) <H2>...</H2>

二级标题。

(15) <H3>...</H3>

三级标题。

(16) <H4>...</H4>

四级标题。

(17) <H5>...</H5>

五级标题。

(18) <H6>...</H6>

六级标题。

(19) <ALIGN=LEFT>

左对齐。

(20) <ALIGN=CENTER>

居中对齐。

(21) <ALIGN=RIGHT>

右对齐。

(22) <CAPTION>...</CAPTION>

一般用于<TABLE>标签,用来显示表格。

(23) ...

设置字体大小。其中的参数包括:

SIZE=-4~+4, 设置字体为 BASEFONT 的相对大小。

COLOR=#***** 用来设置字体颜色。

(24) <I>...</I>

字体为斜体字。这里的“I”, 是“Italic”单词的缩写。

(25) ...

字体为着重字。这里的“EM”, 是“Emphasis”单词的缩写。

(26) ...

字体为黑体字。这里的“B”, 是“Bold”单词的缩写。

(27) ...

字体为加强字。

(28) <CITE>...</CITE>

表示段落、书名的引用。

(29) <U>...</U>

字的下面有下划线。这里的“U”, 是“Underline”单词的缩写。

(30) <BLINK>...</BLINK>

表示闪烁字。

(31) <TT>...</TT>

表示字体为打印机字体。

(32) <CODE>...</CODE>

表示紧凑字。

(33) <BASEFONT>...</BASEFONT>

设置基本字体。其中, 参数 SIZE=1-6。

(34) <SAMP>...</SAMP>

设置样本字。这里的“SAMP”, 是“Sample”单词的缩写。

(35) <KBD>...</KBD>

显示键盘上键名。这里的“KBD”, 是“Keyboard”单词的缩写。

(36) <VAR>...</VAR>

表示表明可变内容(如文件名)。

(37) <P>...</P>

表示其中的文字属于同一个段落, 段落显示分成若干行, 在何处分行由浏览器的窗口宽度决定, 可适应任何宽度的窗口。<P>单独表示段落结束。

(38)

在行的结尾加一个回车。这里的“BR”是“Break”单词的缩写。

(39) <HR/>

显示一条水平分界线。这里的“HR”是“Horizon”单词的缩写。

(40) <SIZE=n>

表示高度的点数。

(41) <WIDTH=n>

表示宽度的点数。

(42) <WIDTH=n%>

表示宽度占网页的宽度。

(43) <CENTER>...</CENTER>

表示文字向中间对齐。

(44) <PRE>...</PRE>

表示预设文字格式(Preformatted Text)。其中的文字间隔、跳行、空白, 照原始键入情形显示出来, 常用于程序的表达。其他标注也允许存在<PRE>中。

(45) <BLOCKQUOTE>...</BLOCKQUOTE>

表示区块引用设定。其中的文字内容会比其他文字缩进一些。

(46) <ADDRESS>...</ADDRESS>

表示地址区域。通常放在最后, 包含一个 EMAIL 地址, 告知本页面作者。

(47) ...

表示链接。链接的文本、图像, 将显示出来, 并用链接颜色和下划线区别出来。

HREF="#position", 表示链接到本网页 position 处。这是内部链接。

HREF="filename", 表示链接到网页外部某 filename 文件。这是外部链接。

(48) ...

用来表示图像。其中各个参数如下:

<IMG

ALIGN="BOTTOM 或者 MIDDLE 或者 TOP 位置"。

SRC="图像名"。

ALT="图像别名"。

WIDTH="宽度点数 n, 或者宽度百分比 m%"。

HEIGHT="高度点数 n, 或者高度百分比 m%"。

BORDER="立体边框厚度点数 n"。

HSPACE="水平空间"。

VSPACE="垂直空间"。

ISMAP, 说明本图像为地图。

USEMAP="#name", 给本图像取一个地图名。

>...

(49) <MAP>...</MAP>

对一幅地图进行操作, 其中参数 NAME="name"是由中指定的地图名。

(50) <AREA>...</AREA>

在<MAP>中使用, 表示区域选择。其中“SHAPE=RECT”表示矩形区域。

(51) ...

表示未标序的排列, 也就是“Unnumbered Lists”的缩写。每一行文字前加, 起始会显示“●”、“□”或“■”等, 具体显示什么由具体的浏览器决定。

(52) ...

表示标序的排列, 也就是“Ordered Lists”的缩写。每一行文字前加, 起始会显示数字编号。

(53) ...

表示每一行文字的起头。

(54) <DL>...</DL>

表示陈述式排列, 也就是“Descriptive Lists”的缩写。

(55) <DT>...</DT>

用于在<DL>中显示陈述的主题。是“Descriptive Title”的缩写。在<DT>中, 可包含其他链接内容。

(56) <DD>...</DD>

用于在<DL>中显示叙述的内容, 会比<DT>内容缩入一些位置。在<DD>中, 可包含其他链接内容。

(57) <DIR>...</DIR>

用于显示清单, 每行最多 20 个字符。每一行文字前加上。

(58) <MENU>...</MENU>

用来显示菜单。每一行文字前加上。

(59) <FORM>...</FORM>

表示一个表单。这是浏览器和服务器交互的主要方式之一。

其中的参数:

<FORM METHOD=GET 从服务器获取信息

METHOD=POST 发送表格信息到服务器

ACTION="filename" 表示接收参数的可执行程序, 它将处理浏览器发送回来的填表信息。>

</FORM>

表单中可以使用多种元件, 如输入框、列表、按钮等。

(60) <INPUT>...</INPUT>

在<FORM>中使用, 表示输入框、按钮等。

其中的参数:

SIZE=n, 表示文本框框或按钮大小。

NAME="name", 表示 INPUT 的名字, 也就是变量名。

TYPE=INPUT 的类型

=TEXT, 表示文本输入框, 只有一行。

=PASSWORD, 表示密码输入框, 输入的信息不直接显示出来, 而是显示为黑点。

=CHECKBOX, 表示复选框。

=RADIO, 表示单选按钮, 一般来说, 多个 RADIO 同名, 用“选定值”进行区分, 但是只能选中其中一个。

=SUBMIT, 表示提交按钮, 点击后提交已填好的表单。

=RESET, 表示重置按钮, 点击后将所有表单元素重置为缺省值。

=IMAGE, 表示图片。

=HIDDEN, 表示隐藏。

VALUE= "value", 表示缺省值。

=对于 TEXT 和 PASSWORD 表单元素来说, 表示字符串。

=对于 CHECKBOX 和 RADIO 表单元素来说, 表示 ON/OFF。

=对于 SUBMIT 和 RESET 表单元素来说, 表示显示在按钮上面的字符串。

(61) <TEXTAREA>...</TEXTAREA>

表示一个可以多行输入的文本输入框。文本内容为缺省的文本区域的内容。

其中的参数:

NAME= "name", 表示文本区域的变量名。

ROWS=n 文本区域的行数。

COLS=n 文本区域的列数。

(62) <SELECT>...</SELECT>

用于显示选择列表。在其中的每行文字前加上<OPTION>。

其中的参数:

NAME= "name", 表示选择列表的变量名。

SIZE= "n", 表示列表显示出来的行数。