



“工学结合、校企合作”课程改革系列教材
全国职业院校技能大赛计算机类项目辅导用书

丛书主编 吴访升
丛书主审 董群朴

网页设计与网站 建设项目教程

WANGYE SHEJI YU WANGZHAN
JIAN SHE XIANGMU JIAOCHENG

戴仁俊 编



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



配电子课件与资源包



“工学结合，校企合作”课程改革系列教材
全国职业院校技能大赛计算机类项目辅导用书

网页设计与网站建设项目教程

吴访升 丛书主编

戴仁俊 编

董群朴 丛书主审



机械工业出版社

本书采用项目驱动的编写方法,围绕网页设计与网站建设的职业要求,结合全国职业院校计算机应用技术技能大赛的要求和动态,以网站开发实践为基础,通过一个综合性网站的发展,贯穿网页基本概念、网页设计理念、网页开发工具、静态网页制作、数据库设计、网页动态内容生成、网上互动和后台管理等内容。本书打破传统的以知识传授为主线的架构,依托实际项目,以综合网站的开发流程为主线,将网页设计与网站建设的理念技术和技巧逐步展开,让读者体验实际项目开发的整个程序和关键技术。

本书采用图文结合的版面形式,力求直观明了,使读者在学习和参考时既能有效参考,又能在轻松的氛围中得到能力的提升。本书适用于职业院校计算机及相关专业的学生、省级和国家级计算机应用技术技能比赛选手和教练员、网页设计与制作爱好者。

本书配套有与案例相关的源程序代码和开发素材,读者如需要可到机械工业出版社教材服务网 www.cmpedu.com 以教师身份注册并下载,或联系编辑(010-88379194)咨询。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与网站建设项目教程/戴仁俊编. —北京:机械工业出版社,2011.8

“工学结合、校企合作”课程改革系列教材. 全国职业院校技能大赛计算机类项目辅导用书/吴访升 丛书主编

ISBN 978-7-111-34554-1

I. ①网… II. ①戴… III. ①网页—设计—高等职业教育—教材
②网站—建设—高等职业教育—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第155041号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:梁伟 责任编辑:蔡岩

封面设计:鞠杨 责任印制:杨曦

北京中兴印刷有限公司印刷

2011年9月第1版第1次印刷

184mm×260mm·11.25印张·262千字

0 001—3 000册

标准书号:ISBN 978-7-111-34554-1

定价:29.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010)88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010)68326294

销售二部:(010)88379649

教材网:<http://www.cmpedu.com>

读者购书热线:(010)88379203

封面防伪标均为盗版

前 言

网页设计与网站建设是计算机行业的一个重要领域,涉及页面设计、色彩原理、工具使用、网站配置、语言编程、算法设计等知识和技能,是一个综合性的系统工作。开发一个网站的目的,大都是面向大众实现信息发布、产品宣传、电子商务、远程教学等目标,网站表现在读者或大众面前的是页面效果和动态数据,如何将一个企业、一个单位、一个部门、一个学校或一门课的内容按照要求呈现给大众,既是一门学问又是一个系统工程。行业的蓬勃发展带动了学校对人才的培养需求,网页设计与网站建设早已成为职业院校计算机类专业学生的必备技能之一。自 2007 年开始,全国职业院校技能大赛中也将网页设计作为其中的一个比赛内容(园区网建设与网络互联),2010 年江苏省根据实际情况,将“网页设计与网站建设”设计为一个独立的比赛项目。据各地技能大赛教练和选手反映:很难得到一个既符合职业院校学生特点,又能紧扣大赛要求的教材或参考书。基于此,编写组决定编写此书,解决实际需要。

本书采用项目驱动的编写方法,围绕网页设计与网站建设的职业要求,结合全国职业院校计算机应用技术技能大赛的要求和动态,以网站开发实践为基础,通过一个综合性的网站开发,贯穿网页基本概念、网页设计理念、网页开发工具、静态网页制作、数据库设计、网页动态内容生成、网上互动和后台管理等内容。本书打破传统的以知识传授为主线的知识架构,依托实际项目,以综合网站的开发流程为主线,将网页设计与网站建设的理念技术和技巧逐步展开,让读者通过完成具体项目来构建相关的理论知识,在任务实施过程中历练和提升学生的分析问题能力、团队精神、沟通能力,从而让读者体验实际项目开发的整个程序和关键技术。

本书包括网页与网站的基本概念、案例需求文档、10 个开发模块项目(网站功能的确定和结构图的绘制、网站美工设计与模板制作、数据库的创建与连接、前台动态信息的读取与显示、网站搜索功能、用户登录和注册模块、网上答疑模块、网站调查模块、文章评论页面、后台管理模块)、评价量规。本书具有以下特色:内容表述形式新颖、生动,采用图文结合的版面形式,力求学习时直观明了;坚持及时性、科学性、示范性和拓展性编写原则,每个项目均包含“项目分析”、“项目实施”和“项目小结”三个部分,概括了项目涉及的知识点以及重点、难点,旨在提高读者分析问题和解决问题的能力,为读者从事实际网站建设提供了良好的建议和参考。

本套丛书主编吴访升教授负责整套丛书的统筹工作。本书主编戴仁俊老师负责本书的统稿工作。教材内容难免有疏漏和不当之处,恳请各位专家、学校师生及广大读者批评指正。

编 者

目 录

前言

绪论	1
网页与网站的基本概念	1
网站开发工具	5
网站建设和开发流程	7
HTML 语言	8
ASP 脚本语言——VBScript	12
需求文档	17
项目 1 网站功能的确定和结构图的绘制	25
任务 1 网站功能的确定	25
任务 2 在 Word 中熟练绘制组织结构图	27
任务 3 绘制网站结构图	29
项目 2 网站美工设计与模板制作	31
任务 1 网站基调设计	33
任务 2 网站页面效果制作	35
任务 3 网站样式表设计	42
任务 4 网站静态页面制作	44
项目 3 数据库的创建与连接	52
任务 1 数据库的设计和创建	54
任务 2 在 Dreamweaver 中实现 ASP 与数据库链接	56
项目 4 前台动态信息的读取与显示	60
任务 1 信息动态读取函数和过程的编写	61
任务 2 首页动态数据的读取与显示	70
任务 3 栏目页面动态数据的读取	75
任务 4 文章内容显示页面的实现	77
任务 5 图片报道页面的实现	79
项目 5 网站搜索功能的实现	82
任务 1 首页搜索模块的制作	83
任务 2 信息搜索页面的制作	85
项目 6 用户登录和注册模块的实现	89
任务 1 首页用户注册/登录模块的制作	89
任务 2 阅读协议页面的制作	93
任务 3 用户信息输入页面的制作	94

目 录

任务 4 用户信息保存	100
项目 7 网上答疑模块的实现	103
任务 1 首页网上答疑模块的显示	103
任务 2 留言查看页面的效果制作和用户控制	105
任务 3 留言查看页面动态数据显示	106
任务 4 我要留言页面的制作	109
项目 8 网站调查模块的实现	112
任务 1 投票测试数据的准备	113
任务 2 调查显示页面的制作	114
任务 3 调查反馈页面的制作	118
任务 4 调查结果查看页面的制作	121
项目 9 文章评论页面的实现	126
任务 1 制作页面效果	127
任务 2 评论表单域的创建	127
任务 3 绑定评论数据库	128
任务 4 插入动态文本	128
任务 5 设置服务器行为, 控制评论显示	130
任务 6 用户权限的控制策略	130
任务 7 保存用户评论信息	130
项目 10 后台管理模块的实现	132
任务 1 后台登录功能的实现	133
任务 2 后台管理页面模板的实现	135
任务 3 栏目管理功能的实现	139
任务 4 内容管理功能的实现	143
任务 5 留言管理功能的实现	150
任务 6 调查管理功能的实现	155
任务 7 留言用户管理功能的实现	160
任务 8 后台用户管理功能的实现	165
评价量规	168
参考文献	174

绪 论

目 标

简要介绍网站的基本概念，网站的工作原理，网站的发布和配置，网站开发设计的技术分析，网站设计的基本步骤，网站开发工具介绍以及 HTML 和 ASP 语言基础，同时提供本书项目的需求文档。

内容导航

- ☐ 网页与网站的基本概念
- ☐ 网站开发工具
- ☐ 网站建设与开发流程
- ☐ HTML 语言
- ☐ ASP 脚本语言——VBScript
- ☐ 需求文档

网页与网站的基本概念

网页、网站与首页

1. 网页（Webpage）

网页实际是一个文件，它存放在某一台计算机中，这台计算机必须与互联网相连。网页要使用网页浏览器来阅读。网页文件在浏览器中通过网址（URL）来识别与存取，当我们在浏览器输入网址后，网页文件由服务器端被传送到你的计算机中，然后再通过浏览器解释网页的内容，再展示到你的眼前。网页文件扩展名通常有.html、.htm、.asp、.aspx、.php 或.jsp 等。

2. 网站（Website）

网站就是指在网际互联网（简称互联网）上，根据一定的规则或协议，使用 HTML 等工具制作的用于展示特定内容的一组相互联系的网页的集合。网站是通过一个一个单独的网页来实现其功能的，网页是构成网站的基本元素。网站内有网页文件和素材文件，素材文件按

照其文件格式的不同有条理地放置在站点文件夹中。所谓素材就是网页中所用到的图像、声音、视频等，它们以独立的文件形式存在。

3. 首页 (the First page)

首页就是打开一个网站时显示的第一个网页。例如，要访问搜狐公司的网站，在 Internet Explore(IE) 浏览器的地址栏中输入 `http://www.sohu.com`，打开的第一个页面就是 `http://www.sohu.com/index.html`。首页是网站的入口网页，起网站索引的作用，通过首页的导航功能去访问网站中其他的网页。网站首页通常取名为 `index.htm` 或 `default.htm`，“index”的意思是“索引”，“default”的意思是“默认”。如果主页空间支持 ASP 技术，而首页中又包含 ASP 程序，则首页可取名为 `index.asp` 或 `default.asp`。

网页构成元素

文本文字

文字是网页的基本要素，文字的编辑和修改可以直接在各种网页编辑工具中直接操作。

多媒体元素

网页多媒体元素包括图片、动画、视频、音乐等，这些媒体元素不能在网页中直接编辑和处理，必须采用文件链接的方式，即网页文件中并不真正处理多媒体等文件，而是将这些文件以链接的形式引入，多媒体文件与网页文件互相独立存放，可以在同一计算机的不同文件夹中，也可以在不同主机（计算机）上。如：图片的添加或引入代码为 `<img src=“URL” width=“” height=“” />`，其中的 `src` 后面的 URL 就是图片的文件地址，其他多媒体元素的引入都必须包含 `src=“URL”`，如 `<embed src=“URL” autostart=“” width=“” heath=“” />`。

网页类型

1. 静态网页

所谓静态网页，就是该网页文件里只有 HTML 标记，没有程序代码，这种网页文件后缀为 `.htm` 或 `.html`。静态网页一经编辑完成，内容不会因为访问者的身份、访问时间和空间变化而发生变化，不管何人何时何地访问，都显示一样的内容。如果要修改网页中的有关内容，必须修改源代码，然后重新上传到服务器。

静态网页的工作原理如下：当在浏览器里输入一个网址并回车后，客户机通过浏览器向服务器端提出了一个网页浏览的请求，服务器端在接收到请求后，首先在网站内查找需要浏览的网页文件，然后根据查找结果将结果反馈给客户机，如果查找到相关文件，则发送该网页文件到客户机浏览器中，由浏览器负责解释执行并显示出来，如果没有找到相关文件，服务器则发出错误信息，由客户机浏览器告知用户该文件不存在。其原理如图 0-1 所示。

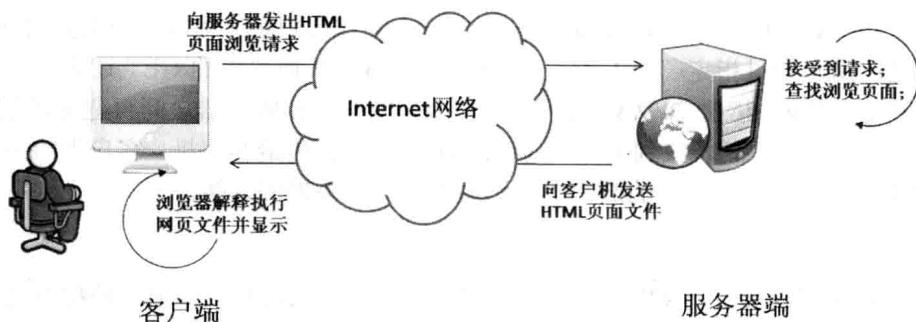


图 0-1 静态网页工作原理示意图

2. 动态网页

所谓动态网页，就是该网页文件不仅含有 HTML 标记，而且含有程序代码，服务器端可以根据客户端的不同请求动态产生网页内容。动态网页有两个显著特点：一是可以动态产生数据或页面，二是支持客户端和服务端端的交互功能。

动态网页文件后缀名因程序代码开发语言的种类不同而不同，如利用 ASP 技术开发的网页文件的后缀名为 .asp，利用 JSP 技术开发的网页文件后缀名为 .jsp，利用 PHP 技术开发的网页文件后缀名为 .php，利用 .NET 技术开发的网页文件后缀名为 .aspx 等。

动态网页能够根据不同的情况而动态显示相应的内容，还可以根据用户的即时操作和即时请求，使内容发生相应变化。如新闻发布系统、BBS、留言板、聊天室等就是利用动态网页来实现的。动态网页的工作原理与静态网页有很大差别，当您在浏览器里输入一个动态网页网址后，就向服务器端提出了一个浏览动态网页的请求，服务器端接到请求后，首先会找到你要浏览的动态网页文件，然后在服务器端执行网页文件中的程序代码，将含有程序代码的动态网页转化为标准的静态网页，再以静态网页的形式发送给客户端，其原理如图 0-2 所示。

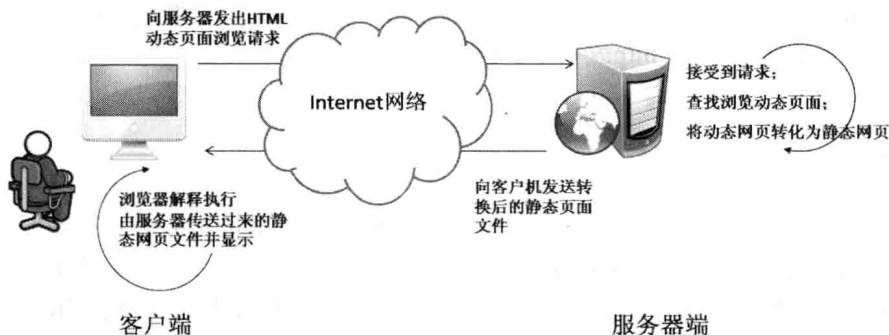


图 0-2 动态网页工作原理示意图

WWW 的工作原理

1. 客户机/服务器（Client/Server，简称 C/S）工作模式

这是一种网络应用的常见工作模式，客户端程序是标准的浏览器程序。C/S 工作原理有 3 个要素：WWW 服务器、WWW 浏览器及两者之间的协议规范，WWW 服务器的功能是生

成并传递文档，WWW 浏览器的功能是接收文档，并在客户机上对文档进行解释表达。C/S 工作过程是：用户通过指定一个 URL，发出通常是 HTTP 协议中的 GET 请求，该请求通过浏览程序发出，并被相应的 WWW 服务器所接收，客户机和服务器之间再建立通信，WWW 服务器搜索其文档空间，若找到文件，则将此 HTML 文件传给客户机，客户机的浏览程序将 HTML 文件解释后显示在用户的屏幕上，然后断开与服务器的连接。

2. 浏览器/服务器 (Browser/Server, 简称 B/S) 模式

和传统 C/S 比较而言，B/S 是一种平面型多层次的网状结构，其最大的特点是与软硬件平台的无关性。浏览器、WWW 服务器、HTML、数据库资源都与客户机的软硬件无关。而传统的 C/S 计算模式却不然，不同的服务器操作系统环境要求客户机必须具备相应的解释和播放等环境，在 C/S 模式下，需要将数据库资源的访问形成统一的连接平台，客户机除负责图形显示和事件输入外，还负责应用逻辑和业务处理规则，这就是造成客户机越来越“胖”的主要原因。由于客户机上配置了大量应用逻辑和业务处理规则软件，软件的变动与版本的升级以及硬件平台的适应能力牵动着系统中所有有关的客户机。这更造成了系统开销和管理维护难度的增加。而在 B/S 模式下，应用逻辑和业务处理规则放置在服务器的一侧，这样的结构下，客户机可以做得尽可能简单，其功能可能只是一个多媒体浏览器。

URL

URL (Uniform Resource Locator)，统一资源定位器。互联网中某种信息资源以某种方式存储在网络中的某处，必须用一个唯一的 URL 来进行标识，这样才能方便查找。对于 Web 来说，可以简单并通俗地把 URL 理解为网址。每个 Web 网页都有自己的网址，在浏览器地址栏里输入网页的 URL，就可以访问这个网页。例如，<http://www.sohu.com/index.html>，其意思就是采用 http 超文本传输协议访问搜狐网的首页，由于网页均是通过 http 超文本传输协议进行访问，在默认状态下，“http://”可以省略不输入。

IP 地址

为了使互联网上的计算机在通信时能够相互识别，每台主机都分配一个能表示其位置的 IP (Internet Protocol) 地址，这如同公用电话网中电话的号码一样。IP 地址由专门的互联网机构来分配。IP 地址具有唯一性，其中 IPv4 是由 32 位二进制数组成，分为四组，每组 8 位，每组之间用小数点分隔，在实际中经常转换成十进制数表示，如 210.29.192.25。

超链接

超链接在本质上属于一个网页的一部分，它是一种允许某一网页或站点与同其他网页或站点之间进行连接的元素。各个网页只有链接在一起后，才能真正构成一个网站。所谓“超链接”是指从一个网页指向一个目标的连接关系，这个目标可以是另一个网页，也可以是相同网页上的不同位置，还可以是一个图片，一个电子邮件地址，一个文件，甚至是一个应用

程序。而在一个网页中用来超链接的对象，可以是一段文本或者是一个图片。当浏览者单击已经链接的文字或图片后，链接目标将显示在浏览器上，并且根据目标的类型来打开或运行。

按照链接路径的不同，网页中的超链接一般分为以下3种类型：内部链接、锚点链接和外部链接。其中内部链接是同一网站内的不同文件之间的链接，属于相对 URL 超链接，如将某个网页上的一段文字或标题链接到同一网站的其他网页上面去；锚点链接是指同一网页内的超链接，这种超链接又称为书签链接；外部链接是不同网站的网页文件之间建立的超级链接，属于绝对 URL 超链接。

如果按照使用对象的不同，网页中的链接又可以分为：文本超链接、图像超链接、E-mail 链接，锚点链接、多媒体文件链接、空链接等。

超链接还可以分为动态超链接和静态超链接。动态超链接是指可以通过改变代码来实现动态变化的超链接，例如，我们可以实现将鼠标移动到某个文字链接上，文字就会像动画一样动起来或改变颜色的效果，也可以实现鼠标移到图片上图片就产生反色或朦胧等的效果。而静态超链接，顾名思义，就是没有动态效果的超链接。

脚本语言

脚本 (Script) 是网页制作中实现交互或动态显示技术的一段程序代码。通过脚本语言所编写的代码可以直接插入到 HTML 中，利用脚本可以操纵网页上的元素实现网页的交互功能，还可以制作特殊动态效果网页，例如，注册时用户输入信息的有效性验证、弹出的信息框、网页对象元素的鼠标事件、图片转换效果等都是脚本语言的实际运用。

常用的脚本语言有 JavaScript 和 VBScript。JavaScript 和 VBScript 脚本语言基本相同，JavaScript 脚本可以被大多数浏览器所支持，而 VBScript 脚本只有部分浏览器支持，静态网页使用的脚本一般是 JavaScript 脚本；VBScript 是 ASP 的语言基础。VBScript 脚本分客户端运行脚本和服务端运行脚本，如果是客户端运行脚本即为普通脚本，就是大家通常所看到的一些网页特效；如果设定在服务器端运行，即为 ASP 程序。

注意脚本语言有别于编程语言：

脚本语言 (JavaScript、VBScript 等) 介于 HTML 和 C、C++、Java、C# 等编程语言之间。HTML 通常用于格式化和链接文本，而编程语言通常用于向机器发出一系列复杂的指令。

脚本语言与编程语言也有很多相似的地方，其函数与编程语言比较相似，也涉及变量。脚本语言与编程语言之间最大的区别，是编程语言的语法和规则更为严格和复杂一些。

脚本语言是一种解释性的语言，如 VBScript、JavaScript、ActionScript 等，它不像 C/C++ 等可以编译成二进制代码，以可执行文件的形式存在，脚本语言不需要编译，可以直接用，由解释器来负责解释。

网站开发工具

20 世纪 90 年代初期，网页制作是利用文本编辑器直接编写 HTML 代码，编制和开发人员需记忆和输入大量标签代码，工作效率较低，但是很快相继出现了各有特色的可视化的网页制作工具。下面介绍几种常用的网页制作工具和网页图形设计工具。

FrontPage

FrontPage 是 Microsoft 公司的产品, 包含在 Office 专业版的套装里, 支持所见即所得的编辑方式, 在站点的管理方面做得很出色。网页设计者不需要掌握很深的网页制作技术, 甚至不需要了解 HTML 的基本语法, 很适合新手使用。事实上, 如果会使用 Microsoft Word, 则很快就会学会使用 FrontPage, 因为它的使用方法和 Word 十分相似。现在常用的 FrontPage 版本有 FrontPage 2003。

Dreamweaver

Dreamweaver 早期是 Micromedia 公司的产品, 现在与 Fireworks 和 Flash 等都成为 Adobe 公司旗下的产品。Dreamweaver 是集网页制作和管理网站于一身的所见即所得的网页编辑器, 它是第一套针对专业网页设计师特别发展的视觉化网页开发工具, 利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver 功能非常强大, 它支持层的操作, 并且可以避免生成冗余代码。它是一款专业人士设计制作网页的工具。

目前, Dreamweaver 的版本有 CS3、CS4 和 CS5, 其中 Dreamweaver CS4 的界面几乎是做了一次脱胎换骨的改进, 从中看到了更多的设计元素, 使其稍微带着点苹果计算机界面的味道; Dreamweaver CS5 最突出的亮点有 3 处: 对 CMS 的支持、对 CSS 的校验、对 PHP 更好的支持。

Fireworks

Fireworks 是一个强大的网页图形设计工具, 可以创建和编辑位图、矢量图形, 还可以非常轻松地做出网页设计中的各种效果, 如翻转图像、下拉菜单等, 设计完成以后, 可以将它输出为 HTML 文件, 还能输出为可以在 Photoshop, Illustrator 和 Flash 等软件中编辑的格式。

Fireworks 最新版本 CS5 的新增功能包括:

- 1) 自定义笔刷, 能够像 Photoshop 那样自定义笔刷样式, 甚至可以导入 Photoshop 和 Illustrator 所定义好的笔刷效果。
- 2) 包含 Photoshop 的所有滤镜。
- 3) 支持表格布局, 可以使用类似于 Dreamweaver 的表格工具在 Fireworks CS5 中直接绘制表格。
- 4) 新增的修剪变形工具, 能够轻松创建各种曲线图形。

Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一, 集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意、图像输入与输出于一体。Photoshop 的专长在于图像处理, 而不是图形创作。

从功能上看, Photoshop 可分为图像编辑、图像合成、校色调色及特效制作部分。界面图像编辑是图像处理的基础, 可以对图像做各种变换, 如放大、缩小、旋转、倾斜、镜像、透视等; 图像合成则是将几幅图像通过图层操作、工具应用合成完整的、传达明确意义的图像, Photoshop 提供的绘图工具让外来图像与创意很好地融合, 使图像的合成天衣无缝;

校色调色是 Photoshop 中深具威力的功能之一,可方便快捷地对图像的颜色进行明暗、色编的调整和校正,也可在不同颜色中进行切换以满足图像在不同领域,如在网页设计、印刷、多媒体等方面应用;特效制作主要由滤镜、通道及工具综合应用完成,包括图像的特效创意和特效字的制作,如油画、浮雕、石膏画、素描等常用的传统美术技巧都可借由 Photoshop 特效完成。

Flash

Flash 可以非常方便地制作动画效果,并根据鼠标事件(Event)制作丰富的特效,适合制作交互动画和小游戏。它的最大特点是作品文件容量比较小,并且能够以插件的形式加入到网页文件中。通常几分钟的复杂 Flash 动画仅需几百 KB,比起 AVI 文件有天壤之别。目前,网上传播的很多流行音乐都做成 Flash 文件(FLV),Flash 已成为网络上广为接受的标准格式。

另外,一些具有个性和特色的网站还通过 Flash 制作整个网站,即网站内的所有页面都是由 Flash 制作生成,包括对后台数据库的读写等。

网站建设和开发流程

第一步:客户提出需求

客户通过电话、电子邮件或在线订单方式提出自己网站建设方面的“基本需求”。涉及内容包括公司介绍、栏目描述、网站基本功能需求、基本设计要求等。

第二步:设计建站方案

根据企业的要求和实际状况,设计适合企业的网站方案。

第三步:查询申办域名

根据企业的需要,决定是国际域名还是国内域名。域名就是企业在网络上的招牌,是一个名字,并不影响网站的功能和技术。如果登记的是国际域名,则必须向国际互联网络管理中心申请;国内域名则向中国互联网服务中心登记。

第四步:网站系统规划

一个好的网站,不仅仅是一本网络版的企业全貌和产品目录,它还必须给网站浏览者,即企业的潜在客户提供方便的浏览导航,合理的动态结构设计,适合企业商务发展的功能构件,如信息发布系统、产品展示系统等,丰富实用的资讯和互动空间。我们将根据客户的简单材料,精心进行规划,提交出一份网站建设方案书。

第五步:确定合同

双方以面谈、电话或电子邮件等方式,针对项目内容和具体需求进行协商。

第六步:网站内容整理

根据网站建设方案书,由客户组织出一份与企业网站栏目相关的内容材料(电子文档文字和图片等),对相关文字和图片进行详细的处理、设计、排版、扫描、制作,这一过程需要客户给予积极的配合。

第七步:网页设计、制作、修改

一旦网站的内容与结构确定了,下一步的工作就是进行网页的设计和程序的开发。一个好的网页设计,能够在信息发布的同时对公司的意念以及宗旨作出准确的诠释。很多国际大

型公司都不惜花费巨资投入在网页的设计上。

第八步：提交客户审核并发布

网站设计、制作、修改、程序开发完成后，应提交给客户审核，客户确认后，将网站程序及相关文件上传到网站运行的服务器，正式开通并对外发布。

第九步：网站推广及后期维护

为了能让更多的人来浏览企业的网站，必须有一个详尽而专业的网站推广方案，包括著名网络搜索引擎登录，网络广告发布，邮件群发推广，Logo 互换链接等。并根据客户需要和网站运行实际情况对网站进行修改、更新、维护服务等工作。

HTML 语言

HTML (Hyper Text Mark-up Language) 即超文本标记语言，是 WWW 的描述语言。HTML 是在 SGML 定义下的一个描述性语言，或者说 HTML 是 SGML 的一个应用程式，HTML 不是程式语言，它只是标记语言。

基本情况

HTML (Hyper Text Mark-up Language) 是目前网络上应用最为广泛的语言，也是构成网页文档的主要语言。HTML 文本是由 HTML 命令组成的描述性文本，HTML 命令可以说明文字、图形、动画、声音、表格、链接等。HTML 的结构包括头部 (Head)、主体 (Body) 两大部分，其中头部描述浏览器所需的信息，而主体则包含所要说明的具体内容。

HTML 的主要特点

设计 HTML 语言的目的是为了能把存放在一台计算机中的文本或图形与另一台计算机中的文本或图形方便地联系在一起，形成有机的整体，人们不用考虑具体信息是在当前计算机上还是在网络的其他计算机上。只需使用鼠标在某一文档中点取一个图标，Internet 就会马上转到与此图标相关的内容上去，而这些信息可能存放在网络的另一台计算机中。HTML 文本是由 HTML 命令组成的描述性文本，HTML 命令可以说明文字、图形、动画、声音、表格、链接等。HTML 的结构包括头部 (Head)、主体 (Body) 两大部分，其中头部描述浏览器所需的信息，而主体则包含所要说明的具体内容。

另外，HTML 是网络的通用语言，一种简单、通用的全置标记语言。它允许网页制作者建立文本与图片相结合的复杂页面，这些页面可以被网上任何其他人浏览到，无论使用的是哪种类型的计算机或浏览器。

事实上，可以不需要用任何专门的网页编辑软件就可以建立 HTML 页面；只需要一个文字处理器（如 Microsoft Word、记事本或写字板等）以及 HTML 的基本常识。

HTML 的基本结构

一个 HTML 文档是由一系列的元素和标签组成,元素名不区分大小写。HTML 用标签来规定元素的属性和它在文件中的位置。

HTML 超文本文档分为文档头和文档体两部分,在文档头里,对这个文档进行了一些必要的定义,文档体中才是要显示的各种文档信息。

下面是一个最基本的 HTML 文档的代码:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>一个简单的 HTML 示例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <CENTER>
    <H1>欢迎光临我的主页</H1>
    <BR>
    <HR>
    <FONT SIZE= 7 COLOR= red>
      这是我第一次做主页
    </FONT>
  </CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

<HTML></HTML>在文档的最外层,文档中的所有文本和 HTML 标签都包含在其中,它表示该文档是以超文本标识语言 (HTML) 编写的。事实上,现在常用的 Web 浏览器都可以自动识别 HTML 文档,并不要求有<html>标签,也不对该标签进行任何操作,但是为了使 HTML 文档能够适应不断变化的 Web 浏览器,应该养成不省略这对标签的良好习惯。

<HEAD></HEAD>是 HTML 文档的头部标签,在浏览器窗口中,头部信息是不被显示在正文中的,在此标签中可以插入其他标记,用以说明文件的标题和整个文件的一些公共属性。若不需要头部信息则可省略此标记。

<title>和</title>是嵌套在<HEAD>头部标签中的,标签之间的文本是文档标题,它被显示在浏览器窗口的标题栏。

<BODY></BODY>标记一般不省略,标签之间的文本是正文,是在浏览器中要显示的页面内容。

上面的这几对标签在文档中都是唯一的,HEAD 标签和 BODY 标签嵌套在 HTML 标签中。

HTML 标记特征

标记一般用“<>”括起,比如<title>。

标记一般成对出现，比如<title>...</title>，中间就是受标记影响的内容，当然也有单标记，比如
。

标记有属性，通过属性控制各种效果，其格式为：

<标记 属性 1=属性值 属性 2=属性值...>网页文本文字</标记>

标记与属性不分大小写。

HTML 语言介绍（见表 0-1）

表 0-1 HTML 语言介绍

标 记	译名或意义	作 用
文件标记		
<html>	文件声明	让浏览器知道这是 HTML 文件
<head>	开头	提供文件整体信息
<title>	标题	定义文件标题，并显示于浏览器顶端
<body>	本文	设计文件格式及主要显示内容
排版标记		
<!--注解-->	说明标记	为文件加上说明，但不被显示
<p>	段落标记	在元素前后创建一空行
 	换行标记	换行后开始新的一行
<hr>	水平线	插入一条水平线
<center>	居中	令字、画、表格等显示于中间
<pre>	预设格式	令文件按照原始码的排列方式显示
<div>	区隔标记	设定字、画、表格等的显示区块
<nobr>	不折行	令文字不因太长而绕行
<wbr>	建议折行	预设折行部位
字体标记		
	加重标记	产生字体加粗 bold 的效果
	粗体标记	产生字体加粗的效果
	强调标记	字体出现斜体效果
<i>	斜体标记	字体出现斜体效果
<tt>	打字字体	courier 字体，字母宽度相同
<u>	加上底线	加上底线
<h1>	一级标题标记	变粗变大加宽，程度与级数反比
<h2>	二级标题标记	将字体变粗变大加宽
<h3>	三级标题标记	将字体变粗变大加宽
<h4>	四级标题标记	将字体变粗变大加宽
<h5>	五级标题标记	将字体变粗变大加宽
<h6>	六级标题标记	将字体变粗变大加宽
	字形标记	设定字形、大小、颜色
<big>	字体加大	令字体稍微加大
<small>	字体缩细	令字体微微缩细
<strike>	画线删除	为字体加一删除线
<code>	程式码	字体稍微加宽如<tt>
<kbd>	键盘字	字体稍微加宽，单一空白
<samp>	范例	字体稍微加宽如<tt>
<var>	变数	斜体效果
<cite>	传记引述	斜体效果

绪 论

(续)

标 记	译名或意义	作 用
<blockquote>	引述文字区块	缩排字体
<address>	地址标记	斜体效果
<sub>	下标字	下标字
<sup>	上标字	指数(平方、立方等)
清单标记		
	顺序清单	清单项目将以数字、字母顺序排列
	无序清单	清单项目将以圆点排列
	清单项目	每一标记标示一项清单项目
<menu>	选单清单	清单项目将以圆点排列, 如
<dir>	目录清单	清单项目将以圆点排列, 如
<dl>	定义清单	清单分两层出现
<dt>	定义条目	标示该项定义的标题
<dd>	定义内容	标示定义内容
表格标记		
<table>	表格标记	设定该表格的各项参数
<caption>	表格标题	做成通列以填入表格标题
<tr>	表格列	设定该表格的列
<td>	表格栏	设定该表格的栏
<th>	表格标头	相当于<td>, 但其内字体会变粗
表单标记		
<form>	表单标记	决定单一表单的运作模式
<textarea>	文字区块	提供文字方盒以输入较大量文字
<input>	输入标记	决定输入形式
<select>	选择标记	建立下拉选择菜单
<option>	选项	每一标记标示一个 select 选项
图形标记		
	图形标记	用以插入图形及设定图形属性
连结标记		
<a>	连结标记	加入超链接
<base>	基准标记	可将相对 URL 转绝对及指定连结目标
框架标记		
<frameset>	框架设定	设定框架
<frame>	框架设定	设定框架
<iframe>	页内框架	于网页中间插入框架
<noframes>	不支持框架	设定当浏览器不支持框架时的提示
映射地图		
<map>	映射名称	设定映射名称
<area>	链接区域	设定各链接区域
多媒体		
<bgsound>	背景声音	播放背景声音或音乐
<embed>	多媒体	加入声音、音乐或影像
其他标记		
<marquee>	移动文字	文字左右或上下走动
<blink>	闪烁文字	闪烁文字
<isindex>	页内寻找器	可输入关键字寻找于该一页
<meta>	开头定义	定义文件相关的名称或参数, 常见的是链接样式
<link>	关系定义	定义该文件与其他 URL 的关系
stylesheet		
<style>	样式表	控制网页样式
	自定义标记	组合行内元素