



附多媒体教学光盘

举一反三



Dreamweaver

中文版

网站建设实战训练

老虎工作室
田博文 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

举一反三——

Dreamweaver 中文版网站建设实战训练

老虎工作室 田博文 编著



DREAMWEAVERMX

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver 中文版网站建设实战训练 / 老虎工作室, 田博文编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2004.10

(举一反三)

ISBN 7-115-12637-2

I. D... II. ①老...②田... III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 103662 号

内 容 提 要

Dreamweaver MX 2004 是目前最流行的网站制作工具。本书以创建一个电子商务网站为例, 介绍了表格、框架、CSS 样式表、表单、层、时间线、模板、行为、源代码和 FTP 管理等基础知识和使用技巧。还通过典型实例, 分析、介绍了如何运用数据库和 ASP 应用程序创建注册、登录、注销、论坛、搜索、在线购物、后台管理等功能。通过实例分析, 培养读者连贯的设计思路, 解决了初学者只重学习功能, 忽视了培养整体设计思路的普遍问题, 使读者能够独立完成一个典型网站的制作。最后通过制作一个完整的网络办公网站, 来巩固读者的学习成果, 丰富网站制作的经验。

本书适合有一定网页制作基础的读者阅读, 也可作为大中专院校师生的自学参考书。

举一反三——Dreamweaver 中文版网站建设实战训练

◆ 编 著 老虎工作室 田博文

责任编辑 李永涛

执行编辑 徐宝姝

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 19.25

字数: 465 千字

2004 年 10 月第 1 版

印数: 1—8 000 册

2004 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12637-2/TP·4195

定价: 34.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



老虎工作室

主 编： 沈精虎

编 委： 许曰滨 黄业清 杜俭业 姜 勇 宋一兵
谭雪松 向先波 毕丽蕴 高长铎 田博文
郭万军 詹 翔 宋雪岩 周 锦 冯 辉
王海英 李 仲 马 震 蔡汉明 张 琴
赵 晶 张 伟 朱 凯 赵治国 彭 智
张艳花 孙海侠 姜继红 姚育成 杨平辉

内容和特点

审时度势，当今社会的网络发展如火如荼，从普通的网络办公自动化到大型的电子政务系统，从一般的在线购物到更加复杂的电子商务，网站在信息社会中占据着非常重要的地位。因此，制作网站仍是一个热门话题。

Dreamweaver MX 2004 可说是制作网站的最流行的工具，它不仅易学好用，而且功能日渐丰富。从简单的只包含 HTML 文件的个人主页，到包含数据库和应用程序的大型网站，Dreamweaver MX 2004 都应付自如。

从初学者的反馈情况来看，初学者在经过了 Dreamweaver 的入门学习之后，普遍存在这样的问题：能够运用 Dreamweaver 制作一些简单的网页，但是却不能够运用 Dreamweaver 来解决工作中所遇到的实际问题，或者不能独立完成一个外表美观、功能丰富的较复杂的网站。

本书以创建一个电子商务网站为例，介绍了表格、框架、CSS 样式表、表单、层、时间线、模板、行为、源代码和 FTP 管理等基本知识和使用技巧。以较大篇幅分析介绍了如何运用数据库和 ASP 应用程序创建注册、登录、注销、论坛、搜索、在线购物、后台管理等功能。本书两个方面并举：一方面是网页的外观，介绍图像、文本、表格、CSS 样式、框架的使用技巧，尽可能做到布局合理、外表美观；另一方面是网页的内涵，介绍如何通过网页代码控制网页元素的各属性参数及应用程序的创建过程，来完善网站的功能。最后通过创建一个完整的网络办公网站，来检验学习者的学习成果，丰富了读者的网站制作经验。

本书结合了笔者多年的经验和体会，在实例的选用上突出典型实用，知识点的介绍详尽。全书语言深入浅出，通俗易懂，相信会为读者的学习和工作带来一定的帮助。

全书共 12 章，各章的主要内容简介如下。

- 第 1 章：介绍 Dreamweaver MX 2004 的基础知识。
- 第 2 章：介绍如何运用表格对网页进行排版、布局。
- 第 3 章：介绍使用 CSS 样式表简化代码、美化网页。
- 第 4 章：介绍框架的使用方法。
- 第 5 章：介绍 Dreamweaver 中与网页代码相关的功能介绍。
- 第 6 章：介绍创建注册、登录、注销应用程序。
- 第 7 章：介绍使用数据库和应用程序创建论坛。
- 第 8 章：介绍创建后台管理功能。
- 第 9 章：介绍创建在线购物版块。
- 第 10 章：介绍文件头标签、模板、库、层、时间轴和行为等常用功能。
- 第 11 章：介绍如何利用搜索功能及网站的维护。
- 第 12 章：介绍了一个综合实例——网络办公自动化。

读者对象

本书适合具有一定网页制作基础的读者阅读，也可作为大中专院校师生的自学参考书。

配套光盘内容简介

为了方便读者的学习，书中的实例结果和所用到的素材（包括图像、网站的框架、网页文档源文件）都收录到配套光盘中。下面是本书配套光盘内容的详细说明。

- 实例结果：前 11 章所有的实例都保存在光盘的“\实例结果\MyWebs”目录下；第 12 章综合实例的结果保存在光盘的“\实例结果\OA”目录下。
- 素材：前 11 章所有的素材都保存在光盘的“\素材\MyWebs”目录下；第 12 章综合实例的结果保存在光盘的“\素材\OA”目录下。

配套光盘的使用方法

1. 运行环境

- 硬件环境：奔腾 300MHz 以上计算机。
- 软件环境：Windows 98/2000/XP/2003。

2. 使用方法

光盘带有自动运行程序，通常将光盘放入光驱会自动运行演示程序。读者也可以双击光盘根目录下的“index.htm”文件来运行演示程序。

感谢您选择了本书，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

老虎工作室网站 <http://www.laohu.net>，电子邮件地址 postmaster@laohu.net。

老虎工作室

2004 年 9 月

第 1 章 基础知识	1
1.1 网页的概念	1
1.1.1 静态网页	1
1.1.2 动态网页	2
1.1.3 使用数据库的动态网页	3
1.2 网页语言	3
1.2.1 HTML	3
1.2.2 VBScript	4
1.2.3 JavaScript	5
1.2.4 ASP	5
1.3 Dreamweaver MX 2004	6
1.3.1 如何学好 Dreamweaver MX 2004	6
1.3.2 系统配置要求	7
1.3.3 功能简介	7
1.3.4 Dreamweaver MX 2004 的界面	9
1.4 设置首选参数	10
1.5 设置本地的 IIS	14
1.6 创建虚拟站点	17
1.6.1 定义新站点	17
1.6.2 创建文件夹	20
1.7 小结	20
第 2 章 表格	21
2.1 相关知识点介绍	21
2.1.1 表格的组成	21
2.1.2 表格属性	22
2.1.3 行、列、单元格的属性	22
2.1.4 选择表格	23
2.1.5 编辑表格	24
2.1.6 增加、删除行和列及拆分、合并单元格	26
2.1.7 表格的缩放	27

2.2 典型实例——制作页眉	28
2.3 起步——制作页脚	33
2.4 进阶——制作分支详细页	36
2.5 提高——制作首页	41
2.6 小结	46
第 3 章 CSS 样式	47
3.1 相关知识点介绍	47
3.1.1 Dreamweaver 中的 CSS 样式	47
3.1.2 CSS 的属性	48
3.1.3 CSS 的另一类属性——过滤器	55
3.1.4 附加样式表	60
3.2 典型实例——为页面创建 CSS 样式	61
3.3 起步——设计页脚的 CSS 样式	69
3.4 进阶——设计页眉的 CSS 样式	73
3.5 提高——设计首页的 CSS 样式	75
3.6 小结	79
第 4 章 框架	81
4.1 相关知识点介绍	81
4.1.1 框架属性	81
4.1.2 框架集属性	82
4.2 典型实例——设计帮助页	82
4.3 起步——创建后台管理页	89
4.4 进阶——拆分框架	91
4.5 提高——使用浮动框架	92
4.6 小结	94
第 5 章 网页代码	95
5.1 相关知识点介绍	95
5.1.1 查看代码	95
5.1.2 创建、编辑标签	96
5.1.3 事件	100
5.2 典型实例——插入走马灯文字	101
5.3 起步——加入背景音乐	104
5.4 进阶——让走马灯文字悬停	105
5.5 提高——表单域的特殊设置	106

5.6 小结	110
第 6 章 注册、登录、注销	111
6.1 相关知识点介绍	111
6.1.1 ASP 应用程序的数据库链接	111
6.1.2 创建字符串链接	112
6.1.3 创建 Access 数据库文件	112
6.1.4 Session 变量	112
6.1.5 条件控制语句和循环控制语句	112
6.2 典型实例——制作注册页	113
6.3 起步——制作登录页	120
6.4 进阶——注销登录	123
6.5 提高——管理员登录	125
6.6 小结	126
第 7 章 论坛	127
7.1 相关知识点介绍	127
7.1.1 数据库字段	127
7.1.2 记录集	128
7.1.3 简单的 SQL 语句	128
7.1.4 请求变量	129
7.2 典型实例——论坛首页	130
7.3 起步——发表、回复帖子	139
7.4 进阶——阅读帖子	146
7.5 提高——修改、删除帖子	154
7.6 小结	160
第 8 章 后台管理	161
8.1 相关知识点介绍	161
8.2 典型实例——管理产品分类	161
8.3 起步——添加产品信息	165
8.4 进阶——修改产品信息	167
8.5 提高——会员管理	172
8.6 小结	176
第 9 章 在线购物	177
9.1 相关知识点介绍	177

9.1.1 数据库	177
9.1.2 循环控制语句	178
9.1.3 日期和时间函数	178
9.2 典型实例——制作购物车程序	178
9.3 起步——制作提交订单程序	187
9.4 进阶——制作购物信息列表	195
9.5 提高——制作后台订单管理程序	201
9.6 小结	204

第 10 章 其他功能

10.1 【资源】面板	205
10.2 插入文件头标签	206
10.2.1 插入 Meta	206
10.2.2 插入关键字	207
10.2.3 插入描述	207
10.2.4 插入刷新	208
10.2.5 插入基础	209
10.2.6 插入链接	209
10.3 插入字符	210
10.4 创建网站相册	211
10.5 命令	213
10.6 插入多媒体	214
10.6.1 插入 Flash 动画	214
10.6.2 插入 Applet	215
10.6.3 插入插件	216
10.6.4 插入 ActiveX	217
10.7 模板和库	218
10.7.1 创建模板	219
10.7.2 可编辑区域	219
10.7.3 重复区域	220
10.7.4 重复表格	220
10.7.5 可选区域	221
10.7.6 创建库	223
10.8 层	224
10.8.1 层属性	225
10.8.2 【层】面板	225
10.8.3 嵌套层	226
10.8.4 拼图游戏	227

10.9	【时间轴】面板	231
10.9.1	用时间轴制作幻灯片	232
10.9.2	制作时间轴动画	233
10.10	行为	235
10.11	【行为】面板	235
10.11.1	弹出信息	236
10.11.2	调用 JavaScript	237
10.11.3	检查插件	238
10.11.4	弹出式菜单	238
10.12	小结	241
第 11 章	站内搜索及网站维护	243
11.1	典型实例——站内搜索	243
11.2	制作浮动框架内的文档	248
11.3	查找和替换	251
11.4	发布网页	252
11.5	同步	254
11.6	小结	255
第 12 章	综合实例——网络办公自动化	257
12.1	定义站点	257
12.2	配置 IIS	258
12.3	设置系统 DSN	259
12.4	创建登录、注册页	261
12.5	创建主界面	269
12.6	利用模板创建菜单页	272
12.7	创建注销	275
12.8	创建人员列表	277
12.9	创建后台管理	281
12.10	创建个人邮箱	285
12.11	创建行政管理部分	292
12.12	小结	296

第1章 基础知识

现在,非计算机专业人员也能制作出高水准的网站是完全可能的,而在 20 世纪 80 年代、90 年代,不懂编程的人想设计出专业的网站是完全不可能的。那么其中的原因到底是什么?答案很简单,因为网页的制作工具越来越先进,先进到不懂编程的人也可以通过“所见即所得”式的网页编辑器完成专业网站的制作,而懂编程的人利用这些工具能够事半功倍地完成网站的设计与维护。

网页的设计与制作是一门综合性较强的技能,除了需要先进的工具外,学习者还必须掌握网络的一些概念和定义、图形图像技术及网页的制作、编辑、维护等多方面知识,才能达到专业水准,使网页的外观美观、漂亮,功能丰富而又实用。下面先来学习一些知识要点,为后面的网页制作打好基础。

1.1 网页的概念

网页是 Web 中的基本文档,是用 HTML 语言或者其他语言(如 VBScript、JavaScript、ASP、PHP、JSP)编写的,因此网页文件的扩展名一般为“.htm”、“.html”、“.asp”、“.php”、“.jsp”等。通常所说的网站是由一个或多个网页文档组成的,进入网站时首先打开的网站首页也叫主页(Homepage)。网页的出色之处在于能够把超级链接(Hyperlink)嵌入其中,使多个网页通过超级链接的形式关联在一起。

可以将网页理解成两种状态,一种是源代码状态,即未经浏览器端、服务器端处理的原始状态;另一种是在浏览器端显示出来的可见状态,主要包括背景、文本、按钮、图像、表格、表单、动画和视频等几大类元素。在第 2 种状态中,应用程序的执行过程是看不到的。因此按照网页执行过程的不同,可以将网页分为两大类:静态网页和动态网页。下面就通过图示将不同网页的执行过程做详细阐述。

1.1.1 静态网页

静态网页也被称为普通网页,是相对动态网页而言的,并不是指网页中的元素都是静止不动的,而是指在网页制作完成后进行浏览时,Web 服务器中不再发生动态改变(没有表单处理程序或者其他应用程序的执行),因此网页不是即时生成的。静态网页中可能会包括 GIF 动画,鼠标经过 Flash 按钮时,按钮可能会发生变化。浏览器“阅读”静态网页的执行过程较为简单,如图 1-1 所示。

首先,浏览器向网络中的 Web 服务器发出请求,指向某个普通网页。Web 服务器接受请求信号后,将该网页传给浏览器,此时传送的只是文本文件。浏览器接到 Web 服务器送来的



信号后开始解读 HTML 标签，然后将其转换，将结果显示出来。

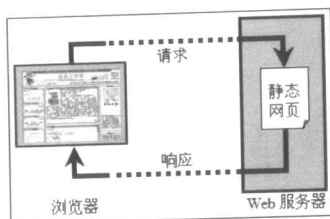


图1-1 静态网页的被执行过程

1.1.2 动态网页

动态网页中除了静态网页中的元素外，还包括一些应用程序，这些应用程序使浏览器与 Web 服务器之间发生交互，而且应用程序的执行有时需要应用程序服务器支持才能够完成。

应用程序服务器读取网页上的代码，根据代码中的指令形成发给客户端的网页，然后将代码从网页上去掉，所得的结果将是一个静态网页。应用程序服务器将该网页传递回 Web 服务器，然后 Web 服务器将该网页传回给浏览器；当该网页到达客户端时，浏览器得到的全部内容是 HTML 格式，浏览器浏览动态网页的详细过程如图 1-2 所示。

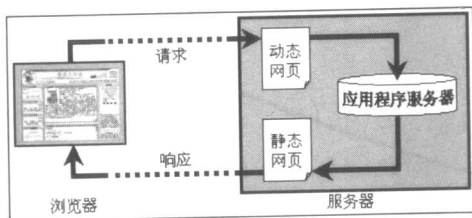


图1-2 动态网页的被执行过程

- (1) 浏览器向网络中的 Web 服务器发出请求，指向某个动态网页。
- (2) Web 服务器接受请求信号后，将该网页送至应用程序服务器。
- (3) 应用程序服务器检查该网页，开始执行其中的 JavaScript、VBScript、CGI、ASP、PHP 和 JSP 等应用程序。
- (4) 应用程序服务器将完成的网页再传给 Web 服务器。
- (5) Web 服务器将完成的网页传给浏览器。
- (6) 浏览器接到 Web 服务器送来的信号后，开始解读 HTML 标签并将其转换，有时还执行脚本程序，然后将结果显示出来。

提示：浏览器在浏览网页（包括普通网页和动态网页）的时候并不是请求一次，而是请求多次。当服务器第 1 次将网页以文本的形式送回浏览器时，浏览器顺序“阅读”网页中的代码。当遇到图像、GIF 动画、Flash 动画或者应用程序代码时，浏览器就会发送第 2 次请求，使服务器找到图像、GIF 动画、Flash 动画和应用程序代码并运行它们，当结果被送回到浏览器端时，已经变成可以被浏览器解读的 HTML 代码，就这样反反复复多次地请求，才能将整个网页显示出来。虽然这里的叙述很复杂，但实际上一个网页一般在几十秒甚至几秒的时间内就会显示出来，这要取决于浏览器端计算机的性能、服务器的性能、网速以及网页的大小等多方面因素。

1.1.3 使用数据库的动态网页

最复杂的网页不但包含应用程序，还使用数据库，其执行过程也更加复杂，如图 1-3 所示。

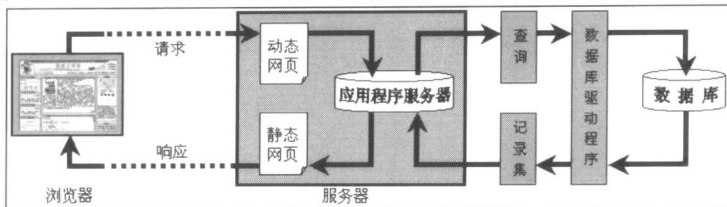


图1-3 包含数据库的动态网页

下面介绍浏览器浏览使用数据库的动态网页的过程。

- (1) 浏览器向网络中的 Web 服务器发出请求，指向某个动态网页。
- (2) Web 服务器接受请求信号后，将该网页送至应用程序服务器。
- (3) 应用程序服务器查找网页中的应用程序指令。
- (4) 应用程序服务器将查询指令发送到数据库驱动程序。
- (5) 数据库驱动程序对数据库进行查询。
- (6) 记录集被返回给数据库驱动程序。
- (7) 驱动程序再将记录集送至应用程序服务器。
- (8) 应用程序服务器将数据插入网页中，此时动态网页变为静态网页。
- (9) Web 服务器将完成的静态网页传给浏览器。
- (10) 浏览器接到 Web 服务器送来的信号后开始解读 HTML 标签并将其转换，有时还执行脚本程序，然后将结果显示出来。

从执行的过程来看，使用数据库的动态网页是最复杂的，因此在设计时也是最容易出错的。网页设计者一般都会对使用数据库的网页下很大的气力去研究，不但要考虑网页的执行效率，还要考虑网页的兼容性。

1.2 网页语言

第 1.1 节是从外延角度对网页做了一些介绍，本节将介绍一下网页的内涵，也就是网页中所用到的网页语言。网页中涉及到的语言有十几种之多，本书将涉及到最常用的 4 种：HTML、VBScript、JavaScript 和 ASP。下面分别来介绍。

1.2.1 HTML

HTML (Hypertext Markup Language, 超级文本标记语言) 是一种用来制作网络中超级文本文档的简单标记语言。它是在文本文件的基础上加上一系列标记，描述其颜色、字体、文字大小、格式，再加上声音、图像、动画甚至视频等形成精彩的页面。严格来说，HTML 语言并不是一种编程语言，只是一些能让浏览器看懂的标记。当用户浏览 WWW 上包含 HTML 语言标签的网页时，浏览器会“翻译”由这些 HTML 语言标签提供的网页结构、外观和内容的信息，并按照一定的格式在屏幕上显示出来。HTML 是在客户端被执行的。

HTML 语言包含许多 HTML 标签，这些标签都包括在“<”和“>”符号里，并且大部分是成对出现的，一个最简单的 HTML 文档至少包含下列的标签：



```
<html>
<head>
...
</head>
<body>
...
</body>
</html>
```

它们的含义如下:

- **<html>...</html>**: 网页的开始、结束标签, 表示文件声明, 让浏览器知道这是 HTML 文件。
- **<head>...</head>**: 网页的文件头部分, 包含网页的重要信息, 在浏览器中不显示。
- **<body>...</body>**: 网页的可见部分, 在设计视图中看到的各个元素都包含在这一对标签内。

提示: 以上 3 对标签在一个网页文档中只能出现一次, 而不能重复使用。源代码中的 HTML 标签是层层嵌套的, 最外层是“<html>...</html>”标签。

1.2.2 VBScript

Script (脚本) 是一种介于 HTML、Java、Visual Basic (简称 VB) 和 C++ 等高级编程语言之间的一种特殊语言, 它由一组可以在 Web 服务器或客户端浏览器上运行的命令组合而成。尽管 Script 更接近高级语言, 但它不具有编程语言复杂、严谨的语法规则。

VBScript 脚本语言是 ASP 的默认语言, 是 VB 家族的最新成员, 可以说 VBScript 是 VB 的子集, 也可以说 VBScript 是为了符合 Internet 小而精的条件而从 VB 之中萃取出精华功能的程序语言。它的语法规则、函数与 VB 很相似, 但功能上有所限制。

VBScript 可以在客户端上使用, 也可以在服务器端使用, 这是程序本身决定的。下面来看一段 HTML 中的 VBScript 代码。

```
<html>
<head>
...
</head>
<body>
<script language="VBScript">
    MsgBox"欢迎光临!"
</script>
</body>
</html>
```

其中, “<script language=“VBScript”>”与“</script>”之间就是 VBScript 的脚本代码, “language”告诉浏览器脚本代码的语言类型是 VBScript。“MsgBox”是 VBScript 语言中窗口对



象的方法，它的功能是弹出一个具有按钮的对话框，并显示双引号（"）中的字符串。

1.2.3 JavaScript

提到 JavaScript 脚本语言，读者有可能会把它与 Java 语言混淆起来，认为也像 VBScript 与 VB 这对“孪生兄弟”一样，其实 JavaScript 与 Java 是两种完全不同的语言。虽然它们的语法元素都和 C++ 十分相似，但彼此是不同的。首先 JavaScript 是 Netscape 公司的产品，而 Java 是 Sun 公司的产品；JavaScript 是一种解释型的语言，而 Java 是一种编译型的语言。

JavaScript 是一种跨平台、基于对象的脚本语言，由 JavaScript 核心语言、JavaScript 客户端扩展和 JavaScript 服务器端扩展 3 部分组成。核心语言部分在客户端、服务器端均可使用，包括了 JavaScript 的基本语法（如操作符、语句、函数）以及一些内置对象。客户端扩展部分是在 JavaScript 核心语言的基础上扩展了控制浏览器的对象模型 DOM。这样，在客户端编写脚本时，就可以方便地对页面中的对象进行控制，完成许多功能。服务器端扩展部分是在 JavaScript 核心语言的基础上扩展了在服务器端运行需要的对象，这些对象同样可以与 Web 数据库联接，对服务器上的文件进行控制，在应用程序之间交换信息，从而实现和 CGI 同样的功能。

下面来看一段代码：

```
<html>
<head>
...
</head>
<body>
<script language="JavaScript">
    alert("欢迎光临！");
</script>
</body>
</html>
```

其中，“<script language="JavaScript">”与“</script>”之间就是 JavaScript 的脚本代码，“language”告诉浏览器脚本代码的语言类型是 JavaScript。“alert（）”是 JavaScript 语言中窗口对象的方法，其功能是弹出一个具有按钮的对话框，并显示“（）”中的字符串。

1.2.4 ASP

Active Server Pages 的中文含义为活动服务器网页，简称 ASP，是 Microsoft 公司在 1996 年底推出的一种运行于服务器端的 Web 应用程序开发技术，可以运行于 Windows 98/ NT/2000/ XP 平台。ASP 技术一推出就获得了 Windows 用户的欢迎，经过不断改进，它的功能越来越强大，这就是为什么今天在 Internet 上随处都可以见到用 ASP 技术创建的成功商业网站的原因。

ASP 既不是一种语言，也不是一种开发工具，而是一种内含于 IIS/PWS 之中的易学易用、可以集成 Script 语言（如 VBScript 或 JavaScript）到 HTML 主页的服务器端（ServerSide）的脚本语言环境，其主要功能是为生成动态的、交互的 Web 服务器应用程序



提供一种功能强大的方式或技术。因此可以说, ASP 是一种类似 HTML、Script 与 CGI 的结合体, 但是其运行效率却比 CGI 更高, 程序编制比 HTML 更方便且更有灵活性, 程序安全及保密性也比 Script 好。

ASP 文件的扩展名为“.asp”, 其中包括 HTML 标记、文本和脚本语句, 其脚本语句代码包含于“<%...%>”之间, 下面来看一段代码。

```
<%="欢迎光临!"%>
```

ASP 文档只需这一行代码就可以在浏览器端显示字符串“欢迎光临!”。

虽然 ASP 可以集成 VBScript、JavaScript, 但同时可以使用 5 个 ASP 内置对象, 它们是:

- (1) **Request:** 可用来访问从浏览器发送到服务器的请求信息, 可用此对象读取已输入 HTML 表单的信息。
- (2) **Response:** 用来向浏览器发送信息, 可用此对象从脚本向浏览器发送输出。
- (3) **Server:** 可在服务器上使用不同实体函数, 如在时间到达前控制脚本执行的时间, 还可用来创建其他对象。
- (4) **Application:** 用来存储、读取用户共享的应用程序信息, 如可以用此对象在网站的用户间传送信息, 当服务器重启后信息丢失。
- (5) **Session:** 存储、读取特定用户对话信息, 如可存储用户对网站的访问信息, 当服务器重启后信息丢失。

1.3 Dreamweaver MX 2004

知道了一些与网络相关的基础知识后, 下面就开始学习制作网页。过去建立一个网站, 必须要完成大量的代码编写工作, 这是许多业余爱好者可望而不可及的。后来出现了许多“所见即所得”(What-You-See-Is-What-You-Get——WYSIWYG)的网页编辑器, 使设计者不必编写代码便可以制作出精美的网页, 而且就像使用文本编辑软件(如 Word、WPS)那样简单、高效。

Macromedia Dreamweaver MX 2004 就是一款优秀的“所见即所得”的网页编辑器, 其可视化特征使用户可以直接在页面上添加和编辑元素, 而不用写一行代码。例如, 通过鼠标拖曳来添加图像、表格等元素, 在文档中直接输入文本, 直接插入一些常用的符号和对象等。在没有输入代码的情况下就可以完成这些工作, Dreamweaver 会自动将结果转换为 HTML 源代码。也可以随时查看文档的 HTML 源代码, 在代码视图中进行修改, 这一点是为专业人士考虑的, 同时也方便初学者迅速学习掌握网页语言。

1.3.1 如何学好 Dreamweaver MX 2004

有许多学习者都有这样的体会, 已经学会了 Dreamweaver 的基本功能, 但就是做不出一个完整的网站。这说明他们缺乏实践经验, 没有将软件活学活用。本书后面的章节都是围绕着 Dreamweaver MX 2004 展开的, 通过一个完整网站的建设, 使学习者能够熟练掌握 Dreamweaver MX 2004 中的主要功能, 并且能够做到举一反三。但对于 Dreamweaver MX 2004 的基本功能本书不可能面面俱到, 而是重在培养读者的实际动手能力, 将软件活学活用。当然, 在每一章的开始, 会介绍一些基本的知识点, 帮助读者顺利完成每章的学习。