

Dreamweaver UltraDev 4 Web 应用程序设计

程不功 程江 编著



人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

Dreamweaver UltraDev 4 *Web 应用程序设计*

程不功 程 江 编著

人 民 邮 电 出 版 社

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver UltraDev 4 Web 应用程序设计/程不功,程江编著.—北京:人民邮电出版社,2001.9
ISBN 7-115-09641-4

I.D... II.①程... ②程... III.主页制作—应用软件, Dreamweaver UltraDev 4 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 059103 号

内 容 提 要

本书重点讲解了利用 Dreamweaver UltraDev 4 进行网站管理、网页设计以及利用 ASP 访问数据库的方法和步骤。对于一些涉及系统内部较深层次的问题,如自定义服务器行为、创建虚拟购货车等,也在有关章节中作了较为详细的论述。

本书的主要宗旨是突出应用。从应用的需要出发提出问题,分析和解决问题。

本书适合于初、中级动态网页设计和网站开发者或业余爱好者自学使用,也可作为大专院校计算机专业学生的教材或参考书。

Dreamweaver UltraDev 4 Web 应用程序设计

- ◆ 编 著 程不功 程 江
责任编辑 邹文波
执行编辑 苗 颖
- ◆ 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@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线:010-67129212 010-67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本:787×1092 1/16
印张:18.5
字数:437 千字 2001 年 9 月第 1 版
印数:1-5 000 册 2001 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09641-4/TP·2457

定价:28.00 元

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话:(010)67129223

前 言

Web 是 Internet 中应用最广、发展最快、最受欢迎的组成部分，而网页设计和网站建设又是 Web 的核心。

几年来 Macromedia 公司以自己在多媒体领域的独特优势推出的 Dreamweaver 与 Firework、Flash 相结合的开发平台，在开发 Web 网页方面一直处于领先地位，人们用“梦幻组合”来赞颂她的辉煌。然而遗憾的是，这个系统访问数据库的能力不强，作为网站的开发工具，它的功能还显得不够完备。

2000 年初 Macromedia 公司推出了 Dreamweaver UltraDev 1.0 版本，12 月又推出了 4.0 升级版本（2001 年上半年又推出 4.01 版本）。新版本既有 Dreamweaver 的前台优势，又大大加强了后台访问数据库的能力，从而使得情况有了根本的变化。Dreamweaver UltraDev 4.0(4.01) 版本与 Firework 4.0、Flash 5 相结合已经成为当今创建网站、开发动态网页的最优秀和最强大的完整工具之一。

学会使用这个系统已经成为广大设计者的共同愿望。如何使用这个系统，这里存在着 3 种不同的层次：正确使用、灵活使用和创造性地使用。一个高明的设计者不仅应该掌握利用系统提供的功能进行网页设计、访问数据库的方法，还要理解源代码的作用并具备有在必要时修改源代码的能力。围绕这种需要，本书的内容作了以下安排。

（1）重点讲解网站管理、网页设计以及利用 ASP 访问数据库的方法和步骤，为正确使用系统提供指导。这也是更高应用层次的基础。当前，网站开发者正面临着越来越大的快速开发网站的压力，在这种形势下，充分利用系统提供的功能具有特别重要的意义。

（2）在讲方法的同时本书也适当地介绍方法的实质以及有关理论，结合代码讲解原理，并且结合实例讲解补充、修改源代码的方法，为灵活使用系统奠定理论基础。

（3）对于一些涉及系统内部较深层次的问题，如自定义服务器行为、创建虚拟购货车等，本书在有关章节中也作了较为详细的论述，读者可以根据自己的需要选读这些内容。暂时跳过去也不会影响对其他章节的学习。

（4）创建网站是一门综合技术，是 JavaScript、VBScript、HTML 4.0、DHTML、CSS、SQL、ADO 数据库访问、浏览器行为、服务器行为等技术的综合。其中每一项技术都可以写成厚厚的一本书。本书则用尽可能短的篇幅将它们的核心部分提取出来介绍给读者。

本书的主要宗旨是突出应用，从应用的需要出发提出问题，结合应用深入浅出地分析问题和解决问题。既讲方法又讲思想，既讲技术又讲概念，使各种不同要求的读者从本书中都能够有所收益。

本书对内容的安排是：从第 1 章到第 13 章重点讲述多媒体网页设计，从第 14 章到 25 章重点讲述 ASP 数据库访问。其中从第 22 到 25 章涉及一些比较深层次的知识，第 25 章“创建虚拟购货车”是一个综合性的应用示例。

本书适合于初、中级网站和动态网页设计者或业余爱好者自学使用，也可作为大专院校计

算机专业学生的教材或参考书。作者曾用本书的初稿对计算机专业学生授课，取得了很好的效果。

编 者

目 录

第 1 章 基础知识	1
1.1 Internet 的发展	1
1.2 WWW 网站的工作特点	2
1.2.1 什么是 WWW	2
1.2.2 WWW 的组成	2
1.2.3 IP 地址与域名管理	4
1.3 URL 资源定位器与服务器目录管理	7
1.3.1 通用资源定位器 URL	7
1.3.2 Web 服务器的目录管理	7
1.4 Dreamweaver UltraDev 4.0 系统简介	9
1.4.1 系统特点	9
1.4.2 系统需求	10
1.4.3 系统的工作环境	10
第 2 章 Web 网站管理	13
2.1 定义本地网站	13
2.1.1 创建网站目录	13
2.1.2 为网站设置参数	14
2.2 网站管理器窗口	16
2.2.1 网站管理器窗口的显示界面	17
2.2.2 快捷菜单	17
2.3 通过站点地图管理网站	18
2.3.1 查看站点地图	18
2.3.2 修改站点地图布局	18
2.3.3 在站点管理器中显示或隐藏站点文件	19
2.3.4 使用站点地图对网页进行操作	20
2.4 浏览器兼容问题	21
2.5 文件的上传与同步	22
2.5.1 向远程网站上传文档	22
2.5.2 建立与远程网站的同步关系	23
第 3 章 HTML 文本编辑	25
3.1 HTML 简介	25
3.1.1 HTML 语言的结构	25
3.1.2 标签(标志)的属性	26
3.1.3 注释语句	26

3.2	HTML 编辑窗口的使用方法	26
3.3	关于 HTML 文档中的头<head>	27
3.3.1	元数据 (meta)	27
3.3.2	增添 meta 属性的方法	28
3.4	编辑 HTML 文本	29
3.4.1	属性面板	29
3.4.2	插入文本元素	30
3.5	文本超级链接	31
3.5.1	建立页面之间的超级链接	31
3.5.2	建立与页面内部某段落的超级链接	31
3.5.3	利用链接地图快速建立超级链接	32
3.6	净化 HTML 文本	33
3.7	字符串的移动显示	33
3.8	综合示例	34
第 4 章	表格与网页布局	36
4.1	概述	36
4.2	创建表格	37
4.3	利用模板选择表格样式	37
4.4	行或列的合并与拆分	38
4.5	表格的调整和修改	39
4.5.1	添加或删除表格的行和列	39
4.5.2	表格嵌套	40
4.6	表格内容排序	40
4.7	网页的整体布局	41
4.7.1	布局视图与标准视图	41
4.7.2	使用单元表	42
4.7.3	使用单元格	42
第 5 章	插入和编辑图像	43
5.1	图像的类型	43
5.2	指定图像编辑器	43
5.2.1	Fireworks 4.0 的作用	43
5.2.2	建立 Dreamweaver UltraDev 与 Fireworks 之间的调用关系	44
5.3	插入和编辑图像	45
5.3.1	插入图像	45
5.3.2	为图像设置属性	45
5.3.3	利用 Fireworks 编辑图像	46
5.3.4	利用 Fireworks 优化图像	48

5.4	编辑和插入 GIF 动画	49
5.5	图像的超链接	50
5.6	图像的切换	51
第 6 章	框架与图层	52
6.1	框架	52
6.1.1	概述	52
6.1.2	创建框架集	52
6.1.3	设置框架的属性	55
6.1.4	删除框架	56
6.1.5	对框架内容的控制	56
6.2	图层	56
6.2.1	图层的作用	56
6.2.2	创建图层	57
6.2.3	设置图层的属性	57
6.2.4	图层面板	59
6.2.5	图层间的对齐操作	60
6.3	图层与表格之间的转换	60
6.3.1	图层转换为表格	60
6.3.2	表格转换为图层	61
第 7 章	表单	62
7.1	概述	62
7.1.1	浏览器与服务器的交互过程	62
7.1.2	表单的结构	62
7.2	表单中的两个重要属性	63
7.3	两个专用按钮	63
7.4	表单元素的 HTML 标签	64
7.5	创建表单的可视化操作	65
7.6	设置表单元素的属性	66
7.7	跳转菜单	69
7.8	表单综合示例	70
第 8 章	DHTML 与 CSS 级联样式表	73
8.1	DHTML 技术概述	73
8.1.1	基本概念	73
8.1.2	DHTML 技术	73
8.2	浏览器对象模型 (DOM)	74
8.2.1	window 对象	75

8.2.2 document 对象	76
8.2.3 location 对象	77
8.3 CSS 级联样式表	79
8.3.1 概述	79
8.3.2 调用外部 CSS 文件	80
8.3.3 在网页中自己定义 CSS	82
8.3.4 将 CSS 语句直接插入 HTML 标签的属性中	85
8.3.5 将 CSS 样式转化为 HTML 标签	85
第 9 章 JavaScript 语言基础	87
9.1 JavaScript 语言简介	87
9.1.1 JavaScript 语言的组成	87
9.1.2 JavaScript 语言的特点	88
9.1.3 JavaScript 与 Java 语言	88
9.2 JavaScript 的基本语法	89
9.2.1 JavaScript 的数据类型	89
9.2.2 JavaScript 的运算符	90
9.2.3 运算符的优先顺序	93
9.2.4 JavaScript 的流程控制	93
9.3 JavaScript 的函数	97
9.3.1 JavaScript 的全局函数	97
9.3.2 JavaScript 的函数	98
9.4 JavaScript 核心语言中的对象	100
9.5 在 Dreamweaver Ultradev 中查阅 JavaScript 的方法	103
第 10 章 时间轴	104
10.1 时间轴编辑器	104
10.2 创建一个直线运动的图片	105
10.3 图片的曲线运动	106
10.4 复合运动	106
10.5 调整时间轴	107
10.6 使用时间轴改变图层或图片的属性	107
第 11 章 浏览器端行为	109
11.1 概述	109
11.2 浏览器行为管理窗口	109
11.3 系统提供的行为	110
11.3.1 系统提供的动作	110
11.3.2 系统提供的事件	111

11.4 增加浏览器行为的步骤	112
11.5 浏览器行为示例	113
11.5.1 弹出提示信息	113
11.5.2 切换图片	114
11.5.3 信息的浮动显示及动态菜单	114
11.5.4 给时间轴附加行为	116
11.5.5 在表单中加入行为	117
11.5.6 对图层的操作	119
第 12 章 网页中插入 Flash	123
12.1 概述	123
12.2 Flash 简介	123
12.2.1 矢量图与位图	123
12.2.2 Flash 的文件格式	125
12.3 Dreamweaver 中的 Flash 图标	125
12.4 插入 Flash 电影	126
12.5 插入 Flash 按钮	127
12.5.1 插入 Flash 按钮的步骤	127
12.5.2 Flash 的按钮的属性面板	128
12.6 插入 Flash 文本	128
第 13 章 素材管理器、模板及库	130
13.1 素材管理器 (Asset management)	130
13.1.1 素材管理器的作用	130
13.1.2 两种素材的列表方式	130
13.1.3 管理窗口的使用方法	131
13.2 模板	131
13.2.1 模板的作用	131
13.2.2 创建模板	132
13.2.3 调整模板	132
13.2.4 利用模板创建网页	133
13.2.5 利用素材管理器编辑模板	133
13.3 库	133
13.3.1 创建库项目	133
13.3.2 增加库项目到网页	134
13.3.3 修改库项目	134
第 14 章 ASP 技术基础	136
14.1 什么是 ASP	136

14.2 使用 ASP 的优点	137
14.3 ASP 的内建对象	137
14.3.1 Response 与 Request 对象	138
14.3.2 几个共享变量	139
14.3.3 Server 对象	140
14.4 服务器端脚本的编写方法	141
14.5 浏览器端脚本与服务器端脚本的比较	143
14.5.1 两种脚本调用不同的内建对象	143
14.5.2 关于事件驱动	144
14.5.3 脚本选择的一般原则	146
14.6 关于 Global.asa 文件	146
14.7 UltraDev 提供的服务器行为 (Server Behavior)	147
第 15 章 建立与数据库的连接	149
15.1 概述	149
15.2 与数据库连接的通用接口	149
15.2.1 ODBC	149
15.2.2 ADO	150
15.3 与数据库的连接方法	151
15.4 创建数据源名 (DSN)	152
15.4.1 什么是数据源名	152
15.4.2 创建数据源名的步骤	153
15.5 建立连接的步骤	154
第 16 章 创建记录集	156
16.1 什么是记录集	156
16.2 SQL 语言基础	156
16.3 记录集对象的 ASP 代码	159
16.4 利用记录集操作数据	160
16.5 在 Dreamweaver UltraDev 中创建记录集的步骤	160
16.6 管理记录集	161
16.6.1 复制记录集	161
16.6.2 编辑记录集属性	162
16.6.3 删除记录集	163
第 17 章 动态数据绑定	164
17.1 动态数据源	164
17.1.1 什么是动态数据源	164
17.1.2 数据绑定的基本步骤	164

17.1.3	利用数据绑定窗口设置数据源	165
17.1.4	删除数据源	168
17.2	各类网页元素的数据绑定	168
17.2.1	文本框的动态数据绑定	168
17.2.2	图片的动态绑定	169
17.2.3	单选按钮与复选框的动态数据绑定	170
17.2.4	列表/下拉列表 (List/Menu) 的动态数据绑定	174
17.2.5	动态文本	176
17.2.6	动态数据格式	177
17.3	应用举例	179
第 18 章	Web 数据库查询与显示	181
18.1	概述	181
18.2	执行查询的操作	181
18.2.1	准备工作	181
18.2.2	单一条件查询	182
18.2.3	多条件组合查询	183
18.2.4	指定范围浏览	185
18.3	显示查询结果	186
18.3.1	多条记录分页显示	187
18.3.2	为多条记录增添颜色	188
18.3.3	设置导航按钮	190
18.3.4	设置显示/隐藏区	190
18.3.5	利用 Live 面板创建导航按钮	191
18.3.6	显示各页记录数的情况	192
18.3.7	利用 Live Objects 面板显示记录数	192
第 19 章	编辑数据库记录	194
19.1	增添记录	194
19.1.1	利用服务器行为选项 Insert Record 增添记录	194
19.1.2	利用 Live Objects 面板中的对象增添记录	197
19.1.3	利用代码添加记录	198
19.2	修改记录	199
19.2.1	利用服务器行为 Update Record 选项修改记录	199
19.2.2	利用 Live 面板中的图标修改记录	200
19.2.3	编写代码以修改记录	200
19.3	删除记录	201
19.3.1	利用服务器行为 Delete Record 选项删除记录	201
19.3.2	编写代码删除记录	202

19.4	成批处理记录	202
19.4.1	利用 SQL 语句成批处理记录	202
19.4.2	利用记录集成批处理记录	203
19.5	使用服务器行为与直接编写代码编辑记录的比较	204
第 20 章	主/从数据表的同步	205
20.1	基本概念	205
20.2	利用服务器行为实现主/从表同步	205
20.3	利用 Live Data 窗口检查同步效果	208
20.4	利用 Live Objects 面板实现主/从表的同步	209
第 21 章	存储过程	212
21.1	概述	212
21.1.1	什么是存储过程	212
21.1.2	为什么需要存储过程	212
21.2	如何定义存储过程	212
21.3	在 SQL Server 数据库中设置存储过程	213
21.4	存储过程的参数	213
21.5	在 UltraDev 中为网页定义存储过程	214
21.6	在 UltraDev 中将存储过程直接定义为记录集	215
第 22 章	编辑和自定义服务器行为	216
22.1	自定义服务器行为	216
22.1.1	编写代码块的步骤	216
22.1.2	代码的编写方法	218
22.1.3	加入待定参数	218
22.1.4	确定代码块插入的位置	219
22.2	编辑服务器行为	221
22.3	创建服务器行为示例	222
22.3.1	创建过程	222
22.3.2	使用新服务器行为	226
第 23 章	登录检查与网页保护	227
23.1	概述	227
23.2	登录检查网页的设计	227
23.3	对网页的保护	229
23.4	网页保护的原理	231
23.5	退出时的善后处理	232
23.6	重名检查	232

第 24 章 留言板	235
24.1 进入留言板	235
24.2 留言网页的设计	235
24.3 查看留言	237
24.4 留言板的管理	237
24.4.1 删除单条留言	238
24.4.2 批量删除留言	239
24.4.3 权限审查和网页保护	240
第 25 章 创建虚拟购货车	241
25.1 概述	241
25.1.1 系统功能	241
25.1.2 主要的数据表格	242
25.2 主页面(main.asp)	243
25.3 商品分类显示(newspaper.asp 或 magazine.asp)	243
25.3.1 分类的方法	243
25.3.2 提供客户选订的界面	244
25.4 创建购货车(create_car.asp)	245
25.4.1 Session 变量的初始化	245
25.4.2 生成购货车的代码	246
25.5 检查购货车(check_car.asp)	246
25.5.1 显示购货车	246
25.5.2 计算价格	247
25.5.3 购货车中对订单的修改	250
25.6 清除购货车(clear.asp)	251
25.7 将数据存入磁盘	251
25.7.1 关于客户编号	251
25.7.2 客户情况界面(customer.asp)	253
25.7.3 将客户及订单存入数据库中(store.asp)	254
附录 A VBScript 简介	256
A.1 VBScript 语法概要	256
A.1.1 VBScript 中的数据类型	256
A.1.2 变体中的数据类型	257
A.2 变量与数组	258
A.2.1 声明变量	258
A.2.2 变量的作用域	258
A.2.3 数组操作	259

A.3 VBScript 中的函数	260
A.3.1 数学函数	260
A.3.2 格式转换函数	260
A.3.3 日期和时间函数	261
A.3.4 字符串操作函数	261
A.4 流程控制	261
A.4.1 使用条件语句	261
A.4.2 使用循环语句	262
附录 B 创建虚拟购货车（程序清单）	264
B.1 创建购货车网页（create_car.asp）	264
B.2 计算（调整）购货车网页（check_car.asp）	265
B.3 输入客户情况网页（customer.asp）	273
B.4 存入磁盘网页（store.asp）	278

第 1 章 基础知识

1.1 Internet 的发展

为了学习和研究 Internet 在多个领域中的应用, 先应该了解 Internet 本身的一些特点。

开始时, 网络的应用范围常限于办公楼或一些集中单位的内部, 我们称这种网络为“局域网”(LAN, Local Area Network)。后来出现了少量利用远程传输线路和调制解调器 (Modem) 等组件, 将网络的应用范围扩大到较远地区的“广域网”(WAN, Wide Area Network)。但不论“局域网”还是“广域网”, 每个网络都采用自己独立的工作平台。常用的有 Unix、Ethernet、Novell、Window NT 等等。由于各种类型的工作平台使用的通信规范和数据格式不同, 网络之间传输互不兼容, 因此计算机只能和网络内部的计算机通信而不能超越网络的界限。这些网络, 如同信息海洋中的一座座“信息孤岛”。

Intenet 是在“局域网”和“广域网”的基础上发展起来的。20 世纪 60 年代末, 诞生了计算机“网络系统”, 这种系统是由多台微型计算机(工作站)、服务器以及通信传输等软、硬件接口组成的系统。系统内的计算机既能独立工作, 又能与其他计算机共享系统资源(包括软、硬件资源, 数据资源等)。与原来的“多终端分时系统”相比, 系统的可伸缩性强、使用方便、成本低、易于管理。它的出现, 立即受到用户的热烈欢迎。短短几十年, 网络系统得到了蓬勃的发展。

要充分共享信息资源, 必须打破网络的界限。为此, 一个基于分组交换的计算机通信网络由美国国防部高级研究计划署建立起来, 他们开始时的目的只是想将国防部内各个研究机构的网络连到一起, 以便交流和共享研究成果。

1980 年, Internet 已经成为一种可以实际运行的系统, 1984 年它的连接扩大到了美国政府其他各个部门。1991 年, 欧洲国家纷纷与 Internet 连接。1996 年进一步扩大到了全世界。1994 年我国正式与国际 Internet 以 64bit/s 专线连接。几年来, 每年与 Internet 连接的计算机数量呈指数增长。

Internet 是继报纸、广播、电视之后的第四大信息传播工具。但和前面 3 种方式有很大的不同, 在前面 3 种方式中, 广大群众(客户)只是被动地“听”或“看”, 而利用 Internet 环境下, 更多的人可以通过自己的网页(或网站)发表自己的看法、意见, 与其他人进行讨论和交流。

从规模上讲, Internet 是遍布全世界的“巨型网络”, 其本质与传统观念中的网络不同, 它是由千千万万个“局域网”或“广域网”组成的网, 是网上的网, 称“因特网”, 如图 1.1 所示。

为了实现网络之间的“无缝连接”, Internet 使用了“路由器”(Router), 路由器本身也是一台计算机, 它的任务就是连接各种网络。在网上使用统一的通信协议(TCP/IP)和编址方法, 以保证与 Internet 连接的计算机都有一个唯一的地址。

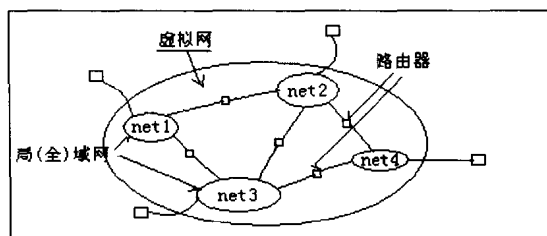


图 1.1 虚拟网络示意图

1.2 WWW 网站的工作特点

1.2.1 什么是 WWW

WWW 是英文 World Wide Web 的缩写，即通常所说的万维网，简称 Web。Web 是一种基于因特网的分布式信息查询系统。它的特点是将 Internet 的各种信息综合到一个图形界面上，将文本与图形相结合，通过超文本和超媒体实现动态传输、与客户交互等功能。由于它形象直观、易于使用且功能完备，因此成为 Internet 中发展最快、使用最广、最受欢迎的领域。

1.2.2 WWW 的组成

WWW 由 Web 浏览器（Web Browser 或称客户机）、Web 服务器（Web Server）组成。两者之间通过 HTTP 通信协议连接，形成一个客户机/服务器系统。其中，客户机主动申请所需数据，服务器产生数据以提供服务。Web 服务器有时又称为 HTTP 服务器。

1. Web 浏览器

Web 浏览器的类型很多。目前流行最广的有：

- Microsoft 公司的 Internet Explorer（简称为 IE）。
- Netscape 公司的 Netscape Navigator（简称为 NS）。

2. Web 服务器

Web 服务器的种类很多，主要有：用于 Windows NT/2000 操作系统的 Internet Information Server（简称为 IIS），用于 Windows 95/98 操作系统的 Personal Web Server（简称为 PWS），还有 Netscape Enterprise Servsr、WebSite Server 等。本书将重点介绍 IIS 4/5 与 PWS。

① IIS 服务器

IIS 服务器是一个功能强大的 Web 服务器，它可将信息发布到全世界，为全世界的客户服务。IIS 4/5 集成在 Windows NT Server 或 Windows 2000 Server 中，可以充分利用操作系统提供的安全特性和性能方面提供的优势。IIS 4/5 提供了 3 种基本的 Internet 服务功能：文本传输（FTP）、信息检索（GOPHER）和超文本超媒体服务（WWW）。其中最重要的是 WWW 服务。

IIS 对硬件方面的要求：

- 66 MHz 486 以上 CPU，建议使用 90MHz Pentium 以上 CPU；
- 内存 32MB 以上，最好 64 MB 以上；