

HTML 4.0

动态

网

页制作

—HTML 4.0

使用详解

黄斯伟 王玮 编著

人民邮电出版社

动态

网

页制作

—HTML 4.0

使用详解

黄斯伟 王玮 编著

JS867/05

人民邮电出版社

内 容 提 要

本书详细地介绍了新的 HTML 4.0 规范, 包括基本的动态 HTML 概念、HTML 4.0 元素介绍、动态事件捕捉等。此外, 还使用了大量的实际例子向读者演示了动态 HTML 的页面设计。在本书的附录部分还有详细的字符实体和语言解码表, 适合于用户查找。

本书内容翔实, 深入浅出, 是网络开发人员和网络爱好者的理想参考书。

动态网页制作——HTML 4.0 使用详解

◆ 编 著 黄斯伟 王 玮
责任编辑 蒋 伟

◆ 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>
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 26
字数: 650 千字 1999 年 5 月第 1 版
印数: 28 001 - 34 000 册 2000 年 10 月北京第 7 次印刷

ISBN 7-115-07838-6/TP·1125

定价: 36.00 元

编者的话

要把信息发布到全球，就必须使用能够被通常大众接受易懂的语言，也就是使用一种大多数计算机都能够识别的出版语言。在 WWW 上，我们使用的发布语言是 HTML (HyperText Markup Language)，即超文本标识语言。90 年代，由于 Web 网络的迅速兴起，使得 HTML 空前繁荣。直到 1997 年 1 月，HTML 3.2 版本推出，使 HTML 语言得到了很大的发展。但是，有一些问题依靠原先的 HTML 版本始终难以解决。许多人同意一种观点，就是 HTML 文档应该在不同的浏览器和操作平台之间都表现良好。人们希望只设计一种文档的版本，就可以被所有的人看懂。因此，每一个 HTML 的版本都试图能够尽量反映各个行业的需求以及满足不同人群的需要，以使他们的投资在网络上面的时间和精力不会白白付之东流。HTML 在开发的同时充分考虑了网络上各方面的使用环境，例如拥有高分辨率和颜色种类图像显示器的个人电脑、蜂窝电话、手提设备、输入输出的语音系统等环境。

1998 年 4 月 24 日，W3C 标准化组织发布的 HTML 4.0 将原先的 HTML 语言扩展到一些全新的领域，例如样式表单、Script 语言、框架结构、内嵌对象、对于从右至左文本以及多向文字的支持、丰富的表格以及增强的表单功能和赋予残疾人使用网络的能力。这一划时代的标准将有助于网络向新的世纪继续发展。

虽然 HTML 4.0 在国外已经得到了非常广泛的应用，但是在我国，网络技术还是一个刚刚出生的婴儿，大多数人至今仍然在使用 HTML 3.2 标准编写网页，这使得我们和许多的动态特性失之交臂。因此，正是出于这样的现状考虑，特编写了本书，将 HTML 4.0 的最新成果和规范系统翔实地介绍给国内的读者。

在阅读此书时，可以不必掌握太多的计算机专业知识，也无需丰富的编程经验。如果你曾经在网络上浏览过，或者你对 HTML 和 Scripting 程序稍有了解，那么看懂这本书是非常容易的。本书将使用循序渐进的方法带领你领略新的 HTML 4.0 动态风采。书中所例举的大量例子又是制作优秀网页的最佳模板。读者只需要修改少量的代码，就可以制作出具有专业水准的动态网页。

在这里，建议读者最好安装好超文本编辑器和浏览器，在一边阅读此书的同时一边上机实践，这样就能收到非常好的效果。

本书在介绍动态 HTML 的同时必然要涉及到一些 JavaScript 或者 VBScript 的基本知识，由于这不是一本专门介绍 Scripting 编程的书籍，因此，希望深入了解这部分内容的读者请参阅其他有关的书籍。

另外，本书在介绍动态页面的时候为浏览器的兼容性做了最大的考虑。由于我国的读者大都使用 Microsoft Internet Explorer、Netscape Navigator、Netscape Communicator 以及 Opera 等常规浏览器，因此本书中的例子、元素和属性介绍对于这些浏览器来说并不存在太大的问题。如果看到类似“有些浏览器不支持……”或者“过时的……”之类的语言，这些话都是出于为最大的兼容性考虑的，例如 Lynx 浏览器等。使用普通用途的读者可以忽略这些语言。

本书的第三章 HTML 4.0 元素部分由王伟编写，其余部分由黄斯伟编写。

在本书的编写过程中得到了李华、李如刚、李尧晖、胡萍等的无私帮助，在这里表示深深的谢意。

本书特为读者建立了邮件讨论小组，如果读者在阅读本书的过程中有任何与 HTML 4.0 内容相关的问题或者有好的建议都可以通过电子邮件与作者讨论，邮件请寄：
css@email.com 。

编 者
1999 年 3 月

目 录

第一章 HTML 4.0 简介	1
1.1 World Wide Web	1
1.1.1 URI 简介	1
1.1.2 片断标识	2
1.1.3 相对 URI 地址	2
1.2 HTML 简介	3
1.2.1 HTML 功能	3
1.2.2 HTML 简史	3
1.3 HTML 4.0	4
1.3.1 多国语言设置	4
1.3.2 增强访问能力	4
1.3.3 高级表格	5
1.3.4 复合文档	5
1.3.5 样式表单	5
1.3.6 客户端小程序	6
1.3.7 框架结构	6
1.3.8 新元素列表	6
1.4 使用 HTML 4.0 编辑文档	7
1.4.1 将文档结构与显示效果分开	7
1.4.2 考虑网络上最广泛的兼容性	7
1.4.3 利用增强显示帮助浏览器	8
第二章 基本动态概念	9
2.1 层叠样式表单定位	9
2.2 兼容的 JavaScript 程序	12
2.2.1 检测浏览器	12
2.2.2 使用 JavaScript 和 CSS 定位	13
2.2.3 使用兼容的 Pointer 变量	13
2.2.4 一个完整的例子	13
2.3 显示和隐藏	17

2.3.1	对于 Netscape 浏览器.....	17
2.3.2	对于 Internet Explorer 浏览器.....	17
2.3.3	通用 Show、Hide 函数.....	17
2.3.4	不使用“Pointer 变量”的 Show/Hide 函数.....	19
2.4	移动对象.....	22
2.4.1	加入新的属性.....	22
2.4.2	改变对象的位置.....	23
2.4.3	通用移动函数.....	26
2.5	滑动.....	30
2.5.1	普通滑动.....	30
2.5.2	按照给定的角度移动.....	34
2.6	捕捉键盘.....	39
2.6.1	对于 Netscape.....	40
2.6.2	对于 Internet Explorer.....	42
2.6.3	将两者结合.....	43
2.6.4	用键盘来移动元素.....	45
2.6.5	理解“Active”变量.....	47
2.6.6	使用“onKeyUp”事件.....	48
2.6.7	可以使用的键.....	51
2.6.8	基本游戏控制.....	53
2.7	捕捉鼠标事件.....	56
2.8	剪切层.....	58
2.8.1	JavaScript 和剪切.....	60
2.8.2	clipValues()函数.....	60
2.8.3	更改剪切值.....	63
2.9	动画擦除.....	66
2.10	嵌入层.....	69
2.10.1	样式表单与嵌入.....	70
2.10.2	JavaScript 和嵌入.....	72
2.10.3	重温 CSS 属性.....	73
2.10.4	可见性和嵌入.....	80
2.11	鼠标拖放.....	85
2.11.1	初始化鼠标事件.....	85
2.11.2	“mousedown()”事件.....	87
2.11.3	“mousemove()”事件.....	90
2.11.4	“mouseup()”事件.....	93
2.11.5	完美的鼠标拖放.....	96
2.12	改变图案.....	100
2.12.1	预先加载图片.....	101
2.12.2	“preload()”函数.....	101

2.12.3	改变图片.....	101
2.12.4	“changeImage()”函数.....	104
2.12.5	鼠标响应.....	106
2.13	GIF 动画.....	108
2.13.1	预加载一个图片序列.....	109
2.13.2	初始化 GifAnim 对象.....	109
2.13.3	使用 GifAnim 方法.....	110
2.13.4	GIF 动画对象的完整例子.....	111
2.14	声音控制.....	115
2.14.1	概述.....	115
2.14.2	声音错误检测.....	117
2.15	改变页面的内容.....	119
2.15.1	Internet Explorer 4.0.....	119
2.15.2	Netscape Navigator 4.0.....	120
2.15.3	将两者结合.....	120
2.16	改变样式.....	123
2.16.1	改变一个层的背景色.....	123
2.16.2	改变字体的颜色.....	125
2.16.3	鼠标响应.....	127
2.16.4	字体缩放.....	132
2.17	外部源文件.....	138
2.17.1	使用<LAYER>和<IFRAME>.....	138
2.17.2	把<IFRAME>作为缓存使用.....	145
2.18	自定义控件.....	149
2.18.1	命令按钮.....	151
2.18.2	选项按钮.....	153
2.18.3	复选框.....	158
2.19	与表单协同工作.....	163
2.20	菜单导航.....	173
2.20.1	简便菜单.....	173
2.20.2	利用框架结构.....	174
2.20.3	表单控件.....	175
2.20.4	树状目录.....	177
2.20.5	下拉式菜单.....	181
2.20.6	ActiveX 菜单.....	185
2.21	嵌入字体.....	190
2.21.1	背景简介.....	190
2.21.2	字体嵌入的不同级别.....	191
2.21.3	Internet Explorer 4.0 的局限.....	191
2.21.4	WEFT 样式核心.....	191

2.21.5 字体嵌入演示.....	192
--------------------	-----

第三章 HTML 4.0 元素.....199

3.1 通用属性.....	199
3.1.1 核心属性.....	199
3.1.2 多国语言属性.....	202
3.1.3 通用程序事件.....	203
3.2 顶级元素.....	203
3.2.1 HTML	203
3.2.2 HEAD	204
3.2.3 BODY	205
3.2.4 FRAMESET.....	207
3.3 头元素.....	209
3.3.1 BASE	209
3.3.2 ISINDEX.....	210
3.3.3 LINK.....	211
3.3.4 META.....	213
3.3.5 SCRIPT	215
3.3.6 STYLE	217
3.3.7 TITLE.....	218
3.4 通用块级元素.....	218
3.4.1 ADDRESS	218
3.4.2 BLOCKQUOTE	221
3.4.3 CENTER	223
3.4.4 DEL.....	224
3.4.5 DIV	227
3.4.6 H1.....	228
3.4.7 H2.....	228
3.4.8 H3.....	229
3.4.9 H4.....	230
3.4.10 H5.....	231
3.4.11 H6.....	232
3.4.12 HR	232
3.4.13 INS	234
3.4.14 ISINDEX.....	236
3.4.15 NOSCRIPT	236
3.4.16 P	237
3.4.17 PRE	237
3.5 列表.....	239

3.5.1	DIR.....	239
3.5.2	DL	240
3.5.3	DT	242
3.5.4	DD.....	243
3.5.5	LI.....	244
3.5.6	MENU.....	245
3.5.7	OL	245
3.5.8	UL	246
3.6	表格.....	248
3.6.1	TABLE.....	248
3.6.2	CAPTION	251
3.6.3	COLGROUP.....	252
3.6.4	COL.....	256
3.6.5	THEAD.....	257
3.6.6	TFOOT.....	259
3.6.7	TBODY.....	262
3.6.8	TR.....	265
3.6.9	TD.....	265
3.6.10	TH	267
3.7	表单.....	268
3.7.1	FORM	268
3.7.2	BUTTON	270
3.7.3	FIELDSET	273
3.7.4	LEGEND.....	275
3.7.5	INPUT.....	276
3.7.6	LABEL.....	283
3.7.7	SELECT.....	285
3.7.8	OPTGROUP	286
3.7.9	OPTION.....	288
3.7.10	TEXTAREA.....	290
3.8	特殊行内元素.....	292
3.8.1	A.....	292
3.8.2	APPLET.....	294
3.8.3	BASEFONT.....	296
3.8.4	BDO	297
3.8.5	BR	297
3.8.6	FONT	299
3.8.7	IFRAME	301
3.8.8	IMG.....	303
3.8.9	MAP.....	305

3.8.10	AREA.....	306
3.8.11	OBJECT.....	307
3.8.12	PARAM.....	311
3.8.13	Q.....	313
3.8.14	SCRIPT.....	314
3.8.15	SPAN.....	316
3.8.16	SUB.....	317
3.8.17	SUP.....	318
3.9	词元素.....	319
3.9.1	ABBR.....	319
3.9.2	ACRONYM.....	320
3.9.3	CITE.....	321
3.9.4	CODE.....	321
3.9.5	DEL.....	323
3.9.6	DFN.....	325
3.9.7	EM.....	325
3.9.8	INS.....	326
3.9.9	KBD.....	327
3.9.10	SAMP.....	327
3.9.11	STRONG.....	328
3.9.12	VAR.....	328
3.10	字体样式元素.....	329
3.10.1	B.....	329
3.10.2	BIG.....	330
3.10.3	I.....	330
3.10.4	S.....	331
3.10.5	SMALL.....	332
3.10.6	STRIKE.....	334
3.10.7	TT.....	334
3.10.8	U.....	335
3.11	框架.....	335
3.11.1	FRAMESET.....	335
3.11.2	FRAME.....	337
3.11.3	NOFRAMES.....	338

第四章	事件处理.....	341
4.1	捕捉事件.....	342
4.2	常用事件.....	343
4.2.1	onDblClick.....	343

4.2.2	onKeyDown	344
4.2.3	onKeyPress、onKeyUp	346
4.2.4	onMouseOver、onMouseOut	347
4.3	取消事件	348
4.4	其他事件	349
4.5	小结	353
第五章	演示实例	355
5.1	动态按钮	355
5.2	动态时钟	357
5.3	获取系统时间	360
5.4	两种 Script 语言	362
5.4.1	JavaScript	362
5.4.2	VBScript	363
5.5	动态样式	364
5.6	动态改变内容	366
5.7	动态滤镜效果	367
5.8	改变图形尺寸	371
5.9	鼠标响应	373
5.10	浏览器判断	377
5.11	即时提示	378
5.12	刷新页面	381
5.13	键盘控制	386
附录一	字符实体表	393
一、	拉丁字符	393
二、	特殊符号和希腊字母	396
三、	特殊字符实体	399
附录二	语言解码	401

第一章 HTML 4.0 简介

1.1 World Wide Web

WWW 的全称为 World Wide Web，即全球广域网（万维网）。它是一个包含各类信息的无限网络。整个网络的形成需要至少三个不可或缺的技术要素：

- 为在网络上的资源地址配备一个统一的命名规则分配体系，例如 URI；
- 为了能够访问这些在网络上的已命名资源，必须有一个公认的协议，例如 HTTP（HyperText Transfer Protocol）；
- 超文本可以让我们方便地在各种不同的资源之间自由翱翔，例如 HTML（HyperText Markup Language）。

正是这些技术使得网络的资源能够面向广大的用户。在本书中，主要介绍最后的一项：HTML 语言。

1.1.1 URI 简介

URI 的全称为 Universal Resource Identifier，即通用资源标识。在网络上的所有资源包括 HTML 文档、图片、视频剪辑、程序等都有一个能够被 URI 编码的地址。URI 包含三个部分：

- 被用来访问资源的统一命名规则分配体系；
- 资源宿主机器的名称；
- 以路径的形式给出的资源名称。

在当前的 HTML 文档规范中，定义 URI 的地址就利用了以上三个部分：

`http://www.somewhere.com/somebody/index.html`

就拿这个 URI 为例，它说明了通过 HTTP 协议，能够访问到一个文档，文档所在的主机名称为“www.somewhere.com”，以及通过路径“/somebody/”可以访问到这个文档。

在 HTML 文档中还有其他的命名分配体系，例如

`mailto:css@email.com`

是一个电子邮件的地址，它使用了“mailto”作为 E-mail 的命名分配体系。还有“ftp”，例如

`ftp://ftp.someplace.com/path/`

就是一个关于 FTP 协议（File Transfer Protocol）的命名分配体系。

在 HTML 中使用这些分配体系可以通过<A>元素（Anchor）来实现，例如：

`<P>For all comments, please send your E-mail to`

```
<A href="mailto:css@email.com">Sway</A>.</P>
```

需要注意的是，许多人对于 URL 这个名词比较熟悉而对于 URI 就不是很了解了。其实 URL（Uniform Resource Locator）是统一资源地址，它是 URI 命名体系规范中的一个分支，范围比 URI 要小。

1.1.2 片断标识

有些 URI 可以指向某一个资源内部的位置。这种 URI 使用一个“#”符号来进行定位，这种定位叫做片断标识（Fragment Identifier）。例如，一个定位的名称为“section_3”，那么我们可以用一个 URI 指向这个位置：

```
http://www.somewhere.com/reports/list.html#section_3
```

1.1.3 相对 URI 地址

相对 URI 不包含任何的命名体系信息。它的路径是相对于在同一个主机上的资源而言的。相对 URI 可能包含相对的路径部分内容，例如我们在 DOS 中已经熟知的“..”代表上级目录，也可能包含片断标识。

相对 URI 可以被解读为完整的基本 URI 地址，假设我们有一个 URI 地址“http://www.somewhere.com/support/welcome.html”，当我们指定一个相对定位超文本链接

```
<A href="sponsor.html">Sponsor</A>
```

就可以被扩展为“http://www.somewhere.com/support/sponsor.html”的完全地址。当我们在定位中指定一个超文本链接为

```
<IMG src="../images/logo.gif" alt="Our Logo">
```

表明需要调用一个图片，它的完整地址为“http://www.somewhere.com/images/logo.gif”。也就是说，“support”和“images”是处于同一级的目录。如果我们利用 Windows 的树状目录结构来说明问题，就可以得到如图 1.1 所示的目录结构示意图。



图 1.1 目录结构示意图

在 HTML 文档中，URI 被用在以下的地方：

- 链接到其他的文档或者资源地址，如<A>和<LINK>元素；
- 链接到一个外部的样式表单或者 Script 小程序，如<LINK>和<SCRIPT>元素；
- 在页面中放置图片、对象、或者 Java 小程序，如、<OBJECT>、<APPLET>和<INPUT>元素；
- 建立一个特定图片区域的映像，如<MAP>和<AREA>元素；
- 提交表单，如<FORM>元素；

- 建立一个框架结构的文档，如<FRAME>和<IFRAME>元素；
- 引用一个外部的参照，如<Q>、<BLOCKQUOTE>、<INS>和元素；
- 引用一个文档的常规描述，如<HEAD>元素。

1.2 HTML 简介

1.2.1 HTML 功能

要把信息发布到全球，就必须使用能够被通常大众接受易懂的语言，也就是使用一种大多数计算机都能够识别的出版语言。在 WWW 上，通常使用的发布语言是 HTML，即超文本标识语言。

使用 HTML 语言可以赋予网页的设计者许多强有力的工具，例如：

- 使用各种基础的印刷元素例如标题、文字、表格、列表、照片、插图等来发布在线的文档；
- 通过超文本链接使用户能够方便地在各种信息之间切换，就像单击一个按钮一样简单；
- 设计一种表单控件来控制网上的各种传输、远端服务等功能，像查询信息、订购货物等；
- 在文档中可以直接包含视频剪辑、音效片断和其他的应用程序。

以上这些功能是一般的文档所不能做到或者做不全的，因此使得 HTML 语言成为一种在网络上使用的事实标准。

1.2.2 HTML 简史

Tim Berners-Lee 最初在 CERN 开发了 HTML，并且这种语言由于 NCSA 的 Mosaic 浏览器使用而广为流传。在 90 年代，由于 Web 网络的迅速兴起，使得 HTML 空前繁荣。在当时，HTML 被发展成为了许多不同的版本。只有那些网页设计者和用户都共有的 HTML 部分才可以被正确浏览。出于这种混乱局面的考虑，合作制定一个公认的 HTML 语言规范成为当务之急。新标准呼之欲出。

1995 年 11 月，当时的 Internet Engineering Task Force (IETF) 在对 1994 年的常用实践进行编纂整理的基础上，倡导开发了 HTML 2.0 规范。同时，HTML+和 HTML 3.0 为 HTML 提供了更为丰富的版本。这些 HTML 规范的可贵之处是在于他们并不在意这些标准的讨论从未取得过一致，而是致力于吸收接纳广泛的新特性。1996 年，World Wide Web Consortium (W3C 组织) 的 HTML Working Group 开始组织编纂新的规范，他们的努力在 1997 年 1 月随着 HTML 3.2 的诞生得到了回报。他们在 HTML 3.2 中做了许多重要的改动。许多人同意一种观点就是 HTML 文档应该在不同的浏览器和操作平台之间都表现良好。人们希望只设计一种文档的版本，就可以被所有的人看懂。如果不是这样，网络这个无国界的东西就会成为一个混乱不堪、充满风险的地方，从而最终对于所有加入到其中的人来说，价值大打折扣。

对于所有的人来说都需要一个统一的标准。

网络先驱们也在这么做，每一个 HTML 的版本都试图能够反映各个行业的需求以及满足不同人群的需要，以使他们投资在网络上面的时间和精力不会白白付之东流，也不至于刚刚设计出来的网页仅过几天由于标准改变而不可用。

HTML 在开发的同时充分考虑了网络上各方面的使用环境，例如拥有高分辨率和颜色种类图像显示器的个人电脑、蜂窝电话、手提设备、输入输出的语音系统等环境。

1.3 HTML 4.0

HTML 4.0 将原先的 HTML 语言扩展到一些全新的领域，例如样式表单、Script 语言、框架结构、内嵌对象、对于从右至左文本以及多方向文字的支持、丰富的表格以及增强的表单功能和赋予残疾人使用网络的能力。

1.3.1 多国语言设置

HTML 4.0 是在许多对各国语言有研究的专家帮助下设计的，因此文档可以使用任何一种语言编写，并且可以方便地传送到世界的每一个角落。这项事物由专门从事 HTML 多国语言设置的机构完成。

新的 HTML 4.0 规范由于吸纳了“ISO/IEC:10646”标准作为字符设置从而标志着迈出了重要的一步。这个标准专门处理由于使用不同语言所造成的显示错误问题、文字方向问题、标点符号问题以及其他的语言问题。

HTML 4.0 现在在一个文档中提供了对于多种多样人类语言的广泛支持。这就允许一些有特殊需求的行业更有效地工作，例如搜索引擎、高质量打印、文本声音之间的转换等。

HTML 4.0 吸收了 Universal Character Set（通用字符设置）作为自己的字符设置系统。在先前的版本中，HTML 一直拘泥于单一的“ISO-8859-1”标准，这种标准仅仅能够处理一些西欧的语言。通用字符设置是一种单字符控制，有些类似于 Unicode 2.0。它几乎能够涵盖世界上所有的语言。在 HTML 4.0 中，“LANG”和“DIR”是两个新的属性，它们可以作用于几乎所有的元素。这些属性允许设计者在文档中直接设定文本的语言和解码。<BDO>元素允许设计者在编写一些右至左的文本（例如希伯来语）时能够覆盖原有的规则。

HTML 4.0 同时也提供了许多新的字符实体，令设计者能够方便地加入数学符号、拉丁字母以及其他特殊的字符（详见附录的字符实体列表）。

1.3.2 增强访问能力

由于使用网络的人不计其数，在这个网络群体发展的过程中其成员是多种多样的，他们具有不同的能力和技巧。但是不管如何，让他们各取所需是最至关重要的问题。HTML 4.0 已经发展成为一种能够让那些有客观条件限制的人也能共享网页的技术。其中，HTML 4.0 各项被增强的访问能力包含以下一些方面：

- 在文档结构和显示效果之间有着更好的联系，这就鼓励人们使用样式表单来控制

显示而不是古老的 HTML 显示元素和显示属性；

- 更好的表单，包括一些附加的要素，语义编组表单控制能力，为<SELECT>选项编组的能力，以及激活标签；
- 利用<OBJECT>元素为一个内建的对象标记文本描述，以便在不同的环境中不致失去信息；
- 利用<MAP>元素建立一个新的客户端图像映射工具，它允许设计者集成图片和文本链接；
- 利用元素和包含在图像映射中的<AREA>元素让一些可替换的文字跟随图片，以使浏览器不显示图片时不致丢失信息；
- 让“title”和“lang”属性能够支持所有的元素；
- 对于<ABBR>和<ACRONYM>元素的支持；
- 为了使用样式表单，让文档能够支持更多类型范围的目标媒体，例如 TTY、盲文阅读器等；
- 包含有标题栏、表格列组以及处理的非可视化显示的强大表格；
- 对于表格、图片、框架结构等的长描述内容。

HTML 4.0 强调的是将文档的结构与显示效果分开，只有这样做，我们才能够得到更好的兼容性。当仅仅把 HTML 作为文档结构使用，文档就可以适应许多不同的浏览器环境，同时在各种有大字体、特殊颜色、语音综合以及盲文反馈阅读器的环境下都能够应付自如。于是这种可贵的兼容性就允许那些盲人、视觉障碍患者、色盲用户以及有认知障碍的患者使用网络，也就是把网络之门向全世界的残疾人打开。

1.3.3 高级表格

HTML 4.0 极大地扩展了原先 HTML 3.2 的表格功能。设计者现在可以对于表格的结构与显示效果有更大的控制能力。定义行、列都灵活多样。新的<THEAD>、<TFOOT>以及<TBODY>元素允许浏览器显示静态的题注和脚注，赋予表格更好的访问能力。

不过需要提醒读者注意的是，如果你的 HTML 文档全部依靠表格来格式化，那么可能会遇到一些意想不到的兼容问题。

1.3.4 复合文档

HTML 4.0 现在提供了一个标准的嵌入通用媒体对象和应用程序的工具。<ELEMENT>元素以及古老的和<APPLET>元素提供了一个可以在文档中包含图片、视频、使用、数学公式、专业应用程序以及其他对象的工具。它也允许设计者指定一种可替换的显示内容以保证那些不支持这些对象的浏览器能够正确地显示信息。

1.3.5 样式表单

HTML 4.0 加入了与样式表单的关联。样式表单大大简化了 HTML 标记并且把 HTML 从呈现显示能力的责任中解放出来。他们同时赋予了用户对于文档外观的控制能力，例如字体信息、对齐方式以及颜色等样式。