

计 算 机 实 用 教 程

WWW 编程指南

章 林 文 杰 主 编

北方交通大学

藏 书

图书馆

人民邮电出版社

内 容 提 要

本书主要介绍了关于 WWW 的知识。上篇主要讲述 HTML 相关知识与 JavaScript 程序设计基础，下篇以大量篇幅介绍了 Java WWW 程序设计。

对于想学习 WWW 编程的读者来说，本书是本本难得的参考书。

本书是计算机实用教程系列丛书之一，可作为您学习 WWW 程序设计的参考书。

计算机实用教程 WWW 编程指南

◆ 主 编 章 林 文 杰

责任编辑 黄汉兵

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

北京顺义向阳胶印厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:55.5

字数:1378 千字

1999 年 2 月第 1 版

印数:1-5 000 册

1999 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-07572-7/TP·956

定价:74.00 元

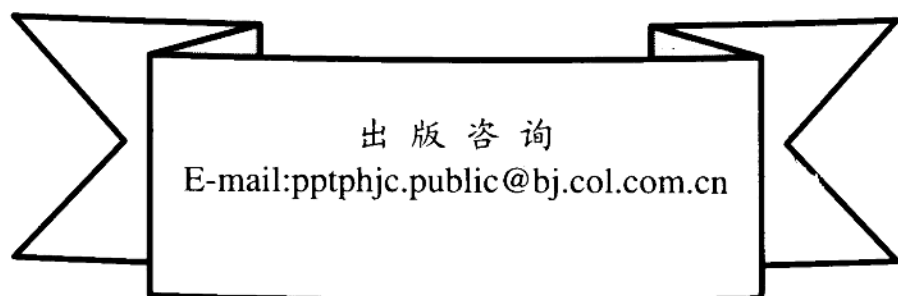
出版者的话

随着计算机技术的飞速发展,计算机应用的迅速推广,广大计算机开发者及使用者急切地需要了解计算机新技术、新软件及新知识。为进一步向全社会普及计算机知识,提高计算机使用人员的技术水平,使计算机在各个领域发挥更大作用,我们组织编写了这套既具有实用性,又适合培训和自学的《计算机实用教程》丛书。

本套丛书在一定程度上反映了计算机技术的发展趋势,并将社会上较为成功的操作技巧、操作方法吸收过来,适当加入一些服务于操作的原理,使读者不仅知道怎么做,还知道为什么这么做,从而达到举一反三、触类旁通的目的。

这套丛书重点突出、深浅适度、图文并茂、实用性强,每章都附有习题或思考题。以供读者自学和复习之用。

本套丛书首次推出的13种,受到了广大读者的欢迎和好评,为了更好地满足计算机爱好者的需求,我们还将不断充实与更新,愿它能为读者开辟一个崭新的天地,成为读者的良师益友。



目 录

上篇 HTML 与 JavaScript

第一章 使用 HTML3.2 设计 Web 页	3
1.1 超文本标识语言	3
1.2 HTML3.2 与其它版本的 HTML	4
HTML 脚本和动态 HTML	6
1.3 在 Web 上出版文本	6
建立文本	6
在 Web 上出版文本	7
1.4 HTML 文本的基本结构	9
HTML 文本模板	9
帧	10
1.5 HEAD 部件	10
1.6 必要的 HEAD 部件	11
可选的 HEAD 部件	11
1.7 BODY—建立主文本	14
第二章 HTML3.2 中的程序块级部件	18
2.1 标题	18
2.2 基本文本部分	20
基本段落	20
保持白空格的段落	21
缩进引用	23
地址	24
2.3 数字、项目符号与缩进列表	24
数字列表	25
项目符号列表	28
定义列表	30
2.4 表格	31
基本表格结构	32
定义表格行	35
表格标题和数据单元	37
2.5 表单	39

2.6 各式各样的程序块级部件	44
第三章 HTML3.2 中的文本级部件	48
3.1 物理字符样式.....	48
3.2 文本级部件：逻辑字符样式	52
3.3 指定超文本链接.....	54
3.4 插入图像.....	57
动态 GIF	57
IMG 部件	57
3.5 客户方位图：在插入的图像中建立可点区域	61
3.6 在文本中插入其它的文件	64
插入 Java 程序	64
通过插件插入视频，音频和其它格式	66
插入 ActiveX 控制	66
滚动文本框.....	68
3.7 控制换行.....	69
第四章 帧.....	71
4.1 帧文本模板.....	72
4.2 指定帧的布局.....	72
4.3 指定帧单元的内容.....	76
例子.....	78
4.4 设置目标帧单元.....	79
4.5 预定义帧的名字.....	82
_blank.....	84
_top.....	84
_parent.....	85
_self.....	86
4.6 解决有关帧的一般问题	87
为帧做书签.....	87
打印帧.....	89
同时更新多个帧单元.....	90
防止你的文本被设置成帧	92
用单独一个条目指定 FRAMESET.....	93
建立空帧单元.....	95
4.7 在线帧.....	97
第五章 层叠式样式表.....	101
5.1 定义样式规范.....	101
5.2 使用本地和外地样式表.....	104

部件 STYLE 和 JavaScript 样式表	104
外地样式表 *	105
使用 “@import” 插入(import)样式表	105
内联样式规范	105
5.3 选择符 (Selectors)	106
HTML 部件 *	106
特定环境中的 HTML 部件 *	107
用户定义类	107
用户定义 ID	108
锚点虚拟类	108
版式虚拟部件 (Typographical Pseudo Elements)	109
5.4 层叠式样式表的优先规则	109
标为 “important” 的规则具有最高优先级	109
作者规则优于访问者规则	110
具体的规则优于简略的规则 (具体性准则)	110
5.5 字体属性	110
5.6 前景和背景属性	114
5.7 文本属性	116
5.8 Bounding Box 属性	119
Margins(页边余白)	120
边框	122
填料	124
Bounding Box 的显示类型	124
5.9 图像和浮动部件	125
5.10 列表的属性	126
5.11 标准属性单位	128
Lengths 长度单位	128
颜色	129
5.12 层 (Layers)	129
5.13 用 LAYER 和 ILAYER 部件声明层	129
HTML 部件: <LAYER ...> ... </LAYER> <ILAYER ...> ... </ILAYER>	130
示例	134
5.14 用样式表 (Style Sheets) 声明层	136
层 (layers) 属性	136
示例	140

第六章 为 Web 页添加动态内容	142
6.1 使 HTML 动态化	143
对于多种浏览器的兼容性	145
6.2 监测用户事件	148
6.3 JavaScript 基本语法	150
动态地设置数据类型	150
函数的声明	150
对象和类	152
数组	156
6.4 使用 JavaScript 设置 Web 页	158
在使用扩展属性时避免不兼容性	158
用 JavaScript 来设置属性值	160
调整浏览器窗口的大小	162
断定是否存在可用的插件	163
动态地修饰图像	167
移动层	175
6.5 使用 JavaScript 验证 CGI 表单	178
个别地检验赋值	179
当表单提交时检验所有赋值	181
6.6 使用 JavaScript 保存和检索 Cookies	186
6.7 使用 JavaScript 交互作用于帧	192
指示一个特别的帧去显示一个 URL	192
为一个帧设定输入焦点	196
6.8 从 JavaScript 访问 Java	197
直接调用 Java 方法	197
使用 applets 为 JavaScript 执行操作	198
通过 JavaScript 控制 applets	202
6.9 通过 Java 访问 JavaScript	205
使用“javascript:” URL	205
使用 JScript	208
范例: 调和 applets 背景和 Web 页背景	211
范例: 一个控制 HTML 表单中赋值的 applet	212
JScript 类中的方法	216
第七章 JavaScript 快速参考	217
7.1 Array 对象	217
构造函数	217
性质	218
方法	218

事件处理器.....	220
7.2 Button 对象.....	220
性质.....	220
方法.....	221
事件处理器.....	222
7.3 Checkbox 对象.....	222
性质.....	222
方法.....	223
事件处理器.....	223
7.4 Date 对象.....	224
构造函数.....	224
性质.....	224
方法.....	224
事件处理器.....	226
7.5 Document 对象.....	227
性质.....	227
方法.....	229
事件处理器.....	230
7.6 Element 对象.....	230
性质.....	230
方法.....	231
事件处理器.....	231
7.7 FileUpload 对象.....	232
性质.....	232
方法.....	232
事件处理器.....	233
7.8 Form 对象.....	233
性质.....	233
方法.....	234
事件处理器.....	234
7.9 Function 对象.....	234
构造函数.....	234
性质.....	234
方法.....	235
事件处理器.....	235
7.10 Hidden 对象.....	235
性质.....	235
方法.....	236
事件处理器.....	236

7.11 History 对象.....	236
性质.....	236
方法.....	237
事件处理器.....	237
7.12 Image 对象.....	237
构造函数.....	237
性质.....	238
方法.....	238
事件处理器.....	238
7.13 JavaObject 对象.....	239
7.14 JavaPackage 对象.....	239
7.15 Layer 对象.....	239
构造函数.....	240
性质.....	240
方法.....	241
事件处理器.....	242
7.16 Link 对象.....	243
性质.....	243
方法.....	244
事件处理器.....	244
7.17 Location 对象.....	244
性质.....	244
方法.....	245
事件处理器.....	245
7.18 Math 对象.....	245
性质.....	246
方法.....	246
事件处理器.....	248
7.19 MimeType 对象.....	248
性质.....	248
方法.....	249
事件处理器.....	249
7.20 Navigator 对象.....	249
性质.....	249
方法.....	252
事件处理器.....	252
7.21 Number 对象.....	252
构造函数.....	252
性质.....	252

方法	253
事件处理器	255
7.22 Object 对象	255
构造函数	255
性质	255
方法	255
事件处理器	256
7.23 Option 对象	256
构造函数	256
性质	256
方法	257
事件处理器	257
7.24 Password 对象	257
性质	257
方法	258
事件处理器	258
7.25 Plugin 对象	259
性质	259
方法	259
事件处理器	259
7.26 Radio 对象	260
性质	260
方法	260
事件处理器	261
7.27 RegExp 对象	261
构造函数	261
性质	263
方法	263
事件处理器	264
常规表达式中的专有模式	264
7.28 Reset 对象	265
性质	265
方法	266
事件处理器	266
7.29 Screen 对象	267
性质	267
方法	267
事件处理器	267
7.30 Select 对象	267

性质	268
方法	269
事件处理器	269
7.31 String 对象	270
构造函数	270
性质	270
方法	270
事件处理器	274
7.32 Submit 对象	274
性质	275
方法	275
事件处理器	275
7.33 Text 对象	276
性质	276
方法	276
事件处理器	277
7.34 Textarea 对象	277
性质	278
方法	278
事件处理器	278
7.35 Window 对象	279
性质	279
方法	282
事件处理器	286
一个“open”方法的使用例子	287

下篇 Java 程序设计

第一章 Java 的特性	293
1.1 Java 的特点	293
Java 适于网络编程和网络智能	294
Java 是跨平台的	295
Java 非常简单	295
Java 是面向对象的	296
Java 拥有很多强大的标准类库	296
1.2 关于 Java 的神话	297
Java 只适用与 Web	297
Java 是跨平台的	297

Java 很容易.....	298
面向对象编程是唯一有前途的方向	298
所有的软件都应用 Java 开发	299
1.3 Java 的版本.....	299
你应该用哪个版本?	300
1.4 正式开始学习 Java	300
安装 Java.....	300
安装一个支持 Java 的浏览器	300
安装在线的 Java API 或标记书签.....	301
可选项: 安装一个综合开发环境	301
生成并运行一个 Java 程序	301
1.5 一些简单的 Java 程序	302
基本的 “Hello World”应用程序	302
命令行参数.....	302
基本的 “Hello World”Applet	303
Applet 的用户化参数.....	305
第二章 JAVA 中的面向对象程序设计	308
2.1 成员变量.....	308
2.2 方法.....	310
2.3 构造函数和 “this”引用	312
静态初始化区.....	315
2.4 析构函数.....	315
2.5 函数多态 (重载)	316
2.6 独立文件中的 public 类型.....	319
2.7 Javadoc.....	324
标记文本.....	324
Javadoc 命令行参数.....	326
设置超文本链: 图像子目录和标准 API.....	328
2.8 继承.....	328
2.9 接口 (interface) 和抽象类 (Abstract Classes)	331
2.10 包 (Packages) 和类路径 (Classpath)	339
类路径 (Classpath)	341
2.11 声明中的修饰语.....	342
权限修饰语.....	342
其它修饰语.....	343
第三章 Java 的基本语法.....	345
3.1 基本数据类型.....	345

boolean	345
charS.....	346
byte.....	346
int.....	346
long.....	346
float	346
double.....	347
基本数据类型的转换.....	347
3.2 运算符.....	347
条件语句符号.....	348
if(表达式) 语句体	349
switch(整型表达式){选择体}	352
循环语句.....	356
3.3 Math 类	358
常量.....	358
一般数学方法.....	358
三角函数运算方法.....	360
3.4 输入和输出.....	361
标准输出.....	361
标准错误输出.....	361
标准输入.....	362
3.5 执行非 Java 语言程序	362
3.6 引用类型.....	369
Java 的参数传递	371
Instanceof 运算符	372
3.7 字符串.....	373
String 类的方法	374
类方法.....	376
构造函数.....	377
3.8 向量.....	377
构造函数.....	378
方法.....	378
3.9 示例：简单二叉树.....	379
3.10 数组.....	384
两步数组分配.....	385
一步数组分配.....	385
多维数组.....	385
3.11 异常.....	386
基本形式.....	386

多重接收子句.....	389
finally 子句	390
抛出异常.....	390
特殊异常.....	391
第四章 小程序、图形应用程序和基本绘图	392
4.1 什么是小程序.....	392
4.2 创建一个小程序.....	393
Java 样板.....	393
HTML 样本	394
4.3 一个小程序的例子.....	395
自动重画.....	397
在开发中重载小程序.....	398
进行标准输出.....	400
4.4 小程序的生命周期.....	401
4.5 其它小程序的方法.....	402
4.6 HTML 的 APPLET 标签.....	407
4.7 读小程序的参数.....	408
读小程序的参数的一个例子	409
4.8 图形应用程序.....	411
4.9 图形操作.....	414
绘图操作.....	415
颜色和字体.....	417
画图模式.....	417
坐标和剪贴矩形.....	418
4.10 设置线宽: GraphicsUtil 类.....	418
4.11 绘制图像.....	422
从相对 URL 上装入小程序图像	422
从绝对 URL 上装入小程序图像	424
应用程序中的图像装入	426
4.12 预载图像.....	427
4.13 控制图像的装入: 等待图像和检查状态	431
MediaTracker	434
第五章 处理鼠标和键盘事件.....	439
5.1 Java1.02 中的事件处理	439
5.2 Java 1.02 中的事件处理帮助方法	443
鼠标事件.....	444
键盘事件.....	448

焦点事件	449
动作事件	449
一个使用 Java1.02 的事件记录	449
5.3 Java 1.02 事件类型	455
5.4 在事件处理方法中组织图形操作	458
例: 白板应用程序	458
一个更好的白板	460
5.5 Java1.1 中的事件处理	461
监听者和适配器	462
实现一个 EventListener	462
关联监听者和构件	462
内部类	465
低层次的事件处理	468
5.6 Java1.1 中的事件监听者	470
第六章 窗口	475
6.1 Canvas	476
主要目的	476
缺省的布局管理器: 没有	476
生成和使用	476
实例: 圆构件	477
实例: ImageLabel 类	479
6.2 构件类	481
6.3 Java1.1 中的轻量级构件	489
6.4 Panel	492
主要目的	492
缺省布局管理器: FlowLayout	493
创建和使用	493
实例: 使用 Panel 来组织	494
6.5 Container 类	495
6.6 Java1.1 中的轻量级 Container	497
6.7 Applet	500
6.8 ScrollPane	500
实例	501
6.9 Frame	502
主要目的	502
缺省布局管理器: BorderLayout	502
创建和使用: 情况一——设置好大小的 Frame	502
创建和使用: 情况二——根据包含的构件扩展的 Frame	503

实例一：可以离开的 Frame	504
实例二：可以作为小程序或程序来运行的类	505
菜单	508
其它有用的方法	510
6.10 连续窗口	511
将窗口写入硬盘	511
从硬盘读入窗口	512
实例：可以保存的 Frame	512
6.11 对话框	516
主要目的	516
缺省布局管理器：BorderLayout	516
创建和使用	516
实例：确认退出的对话框	516
6.12 FileDialog	519
主要目的	519
缺省布局管理器：None	519
创建和使用	519
实例：在文本域显示文件	519
6.13 Window	522
主要目的	522
缺省布局管理器：BorderLayout	522
创建和使用：情况一——设置好大小的 Window	522
创建和使用：情况二——根据包含的构件扩展的 Window	523
实例：	523
6.14 ImageLabel 类	528
主要目的	528
创建和使用	528
实例	529
第七章 使用布局管理器安排窗口	530
7.1 FlowLayout	530
FlowLayout 构造函数功能	531
其它的 FlowLayout 方法	532
7.2 BorderLayout	535
BorderLayout 构造函数功能	536
其它的 BorderLayout 方法	537
7.3 GridLayout	537
GridLayout 构造函数功能	538
其它的 GridLayout 方法	540