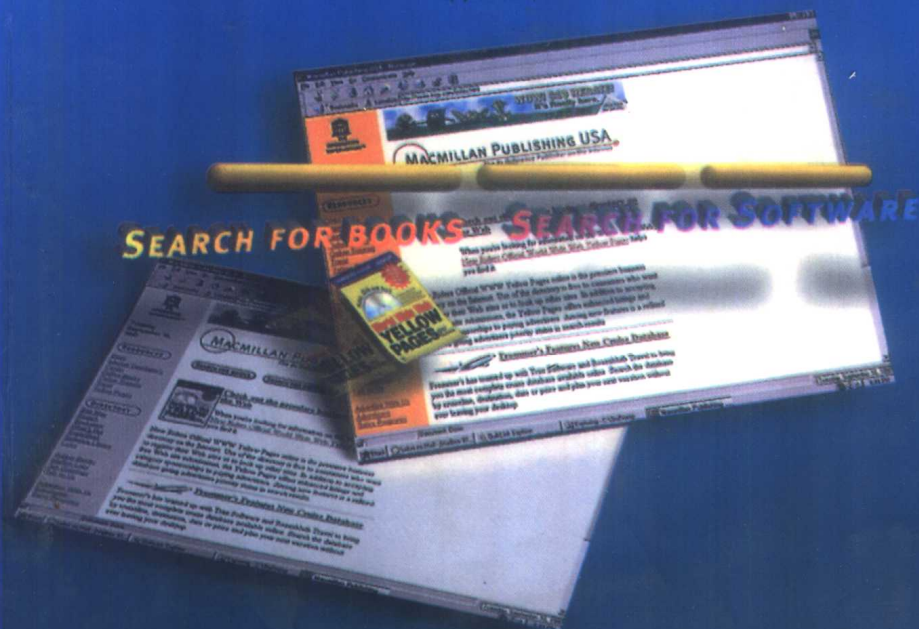


- 设计交互式、布局型、多媒体网页
- 创建无缝、高效服务器数据库集成
- 制作用户化客户方网络内容

Using Dynamic



动态 HTML使用大全

综合性、权威性、特别推荐

David Gulbransen, Kenrick Rawlings 著

新智工作室 译

que®



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
URL: <http://www.phei.com.cn>

动态 HTML 使用大全

SE Using Dynamic HTML

[美] David Gulbransen & Kenrick Rawlings 著

新智工作室 译

文德工作室 审校

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

动态超文本标记语言(DHTML)是目前最先进、最能发挥网络潜能的应用开发,DHTML 的出现将使网络开发者更容易、更迅速地进行网络和多媒体的开发。本书通过对 DHTML 各种技术的介绍,向读者展示了如何达到这一目的。

Authorized translation from the English language edition published by Que, an imprint of Macmillan Computer Publishing U.S.A.

Copyright © Que

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

SIMPLIFIED CHINESE language edition published by Publishing House of Electronics Industry, China.

Copyright © 1998.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 Macmillan Computer Publishing 下属的 Que 授予电子工业出版社。该专有出版权受法律保护。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

书 名: 动态 HTML 使用大全

著 作 者: [美] David Gulbransen & Kenrick Rawlings

译 者: 新智工作室

审 校 者: 文德工作室

责任编辑: 董 娅

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室

印 刷 者: 北京天宇星印刷厂

装 订 者: 河北省涿州桃园装订厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 68279077(门市) 68273574(批发)

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 26.75 字数: 685 千字

版 次: 1999 年 1 月第 1 版 1999 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-4805-1
TP·2333

定 价: 56.00 元

版权贸易合同登记号 图字: 01-97-1929

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

译 者 序

DHTML(动态超文本标记语言)是一种利用现在网络技术,充分发挥网络能力的新技术。DHTML可以应用到许多地方。本书系统地介绍了 DHTML 的各种技术,包括:级联格式页(CSS)、动态类型、JavaScript、DHTML 对象模型、事件处理、布局定位、数据感知、数据绑定、多媒体应用等等。所有这些均进行了深入浅出的讨论,并给出了大量生动有趣的例子。

在附录中给出了对 CSS,对象模型、脚本语言等的补充说明。

本书不仅适合于初学者使用,而且是行家里手的得力助手。

希望您能通过本书学习更多的 DHTML 知识,丰富您的网络经历。

最后感谢您成为我们的读者,在此深表谢意。

译 者

奉 献 给

David Gulbransen: 奉献给我的家人——David, Anne, Mary 和 Matt。

Ken Rawlings: 奉献给我的母亲、父亲、Janet 和 Richard

关于作者

David Gulbransen 从事 Internet 相关技术的开发应用已有八年多,他最近担任 Dimension X 的信息系统经理(Dimension X 在 97 年初被 Microsoft 兼并)。另外他还编写过《Java Unleashed》(Sams.net)合著《用 Java 创建 Web Applets》(Sams.net),编著《Netscape 服务器指南》(Sams.net)。最近致力于与他人合作建立 Vervet 逻辑,这是一种 Web 技术高效解决方案,包括通道开发、DHTML 及用户应用开发。当他在显示器和键盘前束手无策时,David 喜欢在电影摄像机前充当业余演员。

Kenrick Rawlings 有十多年的 C++ 编程经验,但在 Java 出现后他放弃了 C++。在关注 DHTML 前编写过《Java Unleashed》(Sams.net),合著过《用 Java 创建 Web Applets》(Sams.net),最近致力于 Vervet 逻辑,为切边 Web 技术(象 DHTML 和 CDF 通道)提供解决方案和用户软件开发。除编程和睡觉外,Ken 喜爱电影、环绕立体声、音乐,并乐于生活在乡村。

目 录

第一部分 DHTML 简介	(1)
第一章 DHTML:一个防御体系	(3)
第一节 静态 HTML 的局限性	(4)
1.1.1 文本格式的局限	(4)
1.1.2 布局控制的局限	(4)
1.1.3 对动态改变内容无能为力	(5)
第二节 DHTML 的优点	(5)
1.2.1 DHTML 的布局精度	(5)
1.2.2 数据感知	(7)
1.2.3 页加载后的动态更改	(8)
第三节 格式页	(8)
1.3.1 用 CSS 增加 Web 站点设计控制	(9)
1.3.2 用 CSS 创建站点模板	(9)
第四节 脚本	(9)
1.4.1 JavaScript	(9)
1.4.2 VBScript	(10)
第五节 DHTML 的实际能力	(10)
1.5.1 创建引人注目的 Web 站点	(10)
1.5.2 更易于维护	(10)
1.5.3 减轻服务器负担	(10)
本章小结	(11)
第二章 DHTML 概述	(12)
第一节 定义 Microsoft DHTML	(12)
第二节 对象模型	(13)
第三节 DHTML 使用 JavaScript 还是 VBScript	(14)
2.3.1 对象之间的通信	(14)
2.3.2 用脚本产生 DHTML 的动态效果	(14)
第四节 CSS 的重要性	(14)
第五节 浏览器自适应内容	(15)
2.5.1 在加载时控制内容	(15)
2.5.2 定制内容	(15)
第六节 在运行时动态更改内容	(16)
2.6.1 扩展一个浏览概要	(16)
2.6.2 改变已加载页面的文本内容	(17)
2.6.3 改变页面上的对象位置	(17)

第七节 DHTML 和多媒体	(18)
2.7.1 动画效果	(18)
2.7.2 滤波、混合和 Alpha 通道图形	(18)
第八节 数据感知和数据绑定	(19)
2.8.1 在线生成表格	(20)
2.8.2 数据感知	(20)
第九节 DHTML 应用	(20)
本章小结	(21)
第三章 Microsoft 对 Netscape	(22)
第一节 和 W3C 协会合作	(22)
第二节 在 DHTML 中定义“动态”	(23)
第三节 脚本:JavaScript 和 VBScript	(25)
第四节 CSS 和 JavaScript 格式页	(26)
第五节 Microsoft 专有的 DHTML 特点	(27)
第六节 特点比较表	(29)
本章小结	(30)
第二部分 DHTML 基础	(31)
第四章 CSS 入门	(33)
第一节 格式元素	(33)
4.1.1 字体	(34)
4.1.2 背景	(34)
4.1.3 文本	(34)
4.1.4 边界	(34)
4.1.5 清单	(34)
第二节 定义 CSS	(34)
第三节 CSS 语法	(36)
4.3.1 在 < HEAD > 段指定格式	(37)
4.3.2 用多选择器指定格式	(38)
4.3.3 从其它文档链接格式	(38)
4.3.4 输入格式页	(39)
4.3.5 在 CSS 中定义“级联”	(40)
4.3.6 理解 CSS 继承	(42)
4.3.7 注释	(43)
第四节 CSS 属性分类	(43)
4.4.1 字体	(43)
4.4.2 颜色和背景	(43)
4.4.3 文本	(44)
4.4.4 边框	(44)
4.4.5 分类	(44)

第五节 值	(44)
4.5.1 指定度量单位	(45)
4.5.2 指定颜色	(45)
4.5.3 指定字体	(46)
第六节 CSS 的高级属性	(47)
4.6.1 用类指定格式	(47)
4.6.2 用元素 ID 指定格式	(48)
4.6.3 伪类和元素	(49)
4.6.4 嵌套元素	(50)
第七节 CSS 定位	(51)
第八节 从哪里可以学习更多的 CSS 知识	(51)
本章小结	(52)
第五章 JavaScript 入门	(53)
第一节 如何在 DHTML 中使用 JavaScript	(54)
第二节 介绍 JavaScript	(54)
第三节 语句	(56)
第四节 块	(56)
第五节 注释	(56)
5.5.1 单行注释	(57)
5.5.2 多行注释	(57)
第六节 数据	(57)
5.6.1 字符串	(58)
5.6.2 数字	(58)
5.6.3 布尔值	(58)
5.6.4 空值	(58)
第七节 表达式	(59)
5.7.1 数值表达式	(59)
5.7.2 逻辑表达式	(59)
第八节 变量	(60)
5.8.1 定义、命名变量	(61)
5.8.2 改变变量值	(62)
第九节 函数	(63)
5.9.1 内部函数	(63)
5.9.2 用户定义函数	(65)
5.9.3 函数的返回值	(66)
第十节 流程控制	(66)
5.10.1 if 和 if...else	(66)
5.10.2 for 循环	(67)
5.10.3 while 循环	(68)
5.10.4 break 和 continue 语句	(68)

第十一节 对象	(69)
5.11.1 方法	(69)
5.11.2 属性	(70)
5.11.3 内部对象	(70)
5.11.4 用户定义对象	(70)
第十二节 数组	(71)
第十三节 JavaScript 编程举例	(72)
第十四节 JavaScript 资源	(74)
本章小结	(74)
第六章 DHTML 对象模型	(75)
第一节 将 HTML 文档作为对象集进行浏览	(75)
第二节 独立于 DHTML 对象模型的语言	(76)
第三节 Netscape 的成就	(76)
第四节 理解 DHTML 对象模型	(77)
第五节 集合	(77)
6.5.1 访问集合中的元素	(78)
6.5.2 返回集合长度	(78)
第六节 元素	(79)
6.6.1 元素属性	(80)
6.6.2 元素方法	(81)
第七节 window 对象	(82)
6.7.1 document 对象	(83)
6.7.2 location 对象	(83)
6.7.3 history 对象	(83)
6.7.4 frames 集合	(84)
6.7.5 screen 对象	(84)
6.7.6 navigator 对象	(84)
6.7.7 event 对象	(85)
第八节 document 对象	(86)
6.8.1 selection 对象	(88)
6.8.2 body 对象	(89)
6.8.3 all 集合	(90)
6.8.4 anchors 集合	(91)
6.8.5 applets 集合	(91)
6.8.6 forms 集合	(91)
6.8.7 images 集合	(91)
6.8.8 links 集合	(91)
6.8.9 frames 集合	(92)
6.8.10 scripts 集合	(92)
6.8.11 embeds 集合	(92)

6.8.12	plugins 集合	(92)
6.8.13	filters 集合	(92)
6.8.14	styleSheets 集合	(92)
第九节	TextRange 对象	(92)
本章小结		(93)
第七章	事件处理	(94)
第一节	事件	(94)
7.1.1	Mouse 事件	(95)
7.1.2	onmousedown	(95)
7.1.3	onmouseup	(95)
7.1.4	onclick	(95)
7.1.5	ondblclick	(95)
7.1.6	onmouseover	(96)
7.1.7	onmousemove	(96)
7.1.8	onmouseout	(96)
7.1.9	键盘事件	(96)
7.1.10	焦点和选择事件	(96)
7.1.11	状态改变事件	(97)
7.1.12	onabort 事件	(97)
第二节	事件激活	(98)
第三节	事件处理器	(98)
7.3.1	DHTML 出现前的事件处理	(99)
7.3.2	DHTML 的事件处理	(101)
7.3.3	实际事件处理	(101)
第四节	事件绑定	(103)
7.4.1	通过元素绑定事件	(103)
7.4.2	通过 SCRIPT...FOR 绑定事件	(103)
7.4.3	通过 VBScript 特殊语法绑定事件	(105)
第五节	window.event 对象	(106)
7.5.1	keyCode 属性	(106)
7.5.2	altKey 属性	(106)
7.5.3	ctrlKey 属性	(107)
7.5.4	shiftKey 属性	(107)
7.5.5	button 属性	(107)
7.5.6	cancelBubble 属性	(107)
7.5.7	fromElement 属性	(107)
7.5.8	returnValue 属性	(108)
7.5.9	srcElement 属性	(108)
7.5.10	toElement 属性	(108)
7.5.11	x 属性	(108)

7.5.12 y 属性	(108)
第六节 取代缺省事件处理	(109)
第七节 事件冒泡	(110)
7.7.1 发现事件冒泡的起始位置	(111)
7.7.2 取消事件冒泡	(111)
本章小结	(112)
第三部分 DHTML 内核	(113)
第八章 动态格式	(115)
第一节 改变字体属性	(115)
8.1.1 改变字体格式	(115)
8.1.2 改变字体大小	(117)
8.1.3 改变字体颜色	(118)
第二节 隐藏和显示元素	(119)
8.2.1 可见性	(119)
8.2.2 显示基于鼠标事件的信息	(119)
8.2.3 设计一个隐藏和显示 Peek-A-Boo 的游戏	(121)
8.2.4 折叠式布局	(123)
第三节 CSS 定位	(126)
8.3.1 定位	(126)
8.3.2 溢出	(130)
8.3.3 Z-索引	(131)
本章小结	(131)
第九章 布局和定位	(132)
第一节 CSS 定位	(132)
第二节 定位属性	(133)
9.2.1 绝对定位	(133)
9.2.2 相对定位	(136)
第三节 position 属性	(138)
第四节 left 和 top 属性	(138)
第五节 width 和 height 属性	(140)
第六节 overflow 属性	(141)
第七节 clip 属性	(142)
第八节 分层	(143)
9.8.1 z-索引属性	(143)
9.8.2 visibility 属性	(145)
第九节 移动元素	(146)
本章小结	(149)
第十章 动态内容	(150)
第一节 运行时改变内容	(150)

10.1.1 在已存在的页面上替换元素	(151)
10.1.2 改变文本	(151)
10.1.3 TextRange 对象	(151)
10.1.4 TextRange 对象属性和方法	(152)
第二节 使用 TextRange 对象实现动态内容	(153)
10.2.1 改变文档	(153)
10.2.2 删除页面内容	(155)
10.2.3 替换指定文本	(155)
第三节 构造对象模型	(157)
10.3.1 内部文本	(157)
10.3.2 内部 HTML	(158)
10.3.3 外部文本	(158)
10.3.4 外部 HTML	(158)
第四节 使用对象模型实现动态内容	(158)
本章小结	(161)

第四部分 数据感知

第十一章 数据绑定介绍

第一节 数据绑定定义

11.1.1 服务器端的数据绑定

11.1.2 早期的客户端数据绑定

第二节 服务器端数据绑定的缺点

11.2.1 服务器端数据绑定的复杂性

11.2.2 服务器可扩展性

11.2.3 往返服务器处理

11.2.4 部分数据返回

第三节 客户端 HTML 数据绑定的解决方案

第四节 HTML 数据绑定扩展

11.4.1 单一数值和重复表格(Repeated-Table)数据用户

11.4.2 DATASRC 属性

11.4.3 DATAFLD 属性

11.4.4 DATAPAGESIZE 属性

11.4.5 DATAFORMATAS 属性

11.4.6 使用数据绑定属性

第五节 数据用户

11.5.1 DIV

11.5.2 SPAN

11.5.3 SELECT

11.5.4 MARQUEE

11.5.5 IMG

11.5.6 APPLET	(178)
本章小结	(179)
第十二章 使用数据源对象	(180)
第一节 数据源对象	(180)
12.1.1 数据源对象职责	(181)
12.1.2 DSO 的跨平台能力和语言的兼容性	(183)
第二节 表格数据控件基础	(184)
12.2.1 使用表格数据控件	(184)
12.2.2 利用表格数据控件漫游数据	(186)
12.2.3 表格数据控件文件属性	(190)
12.2.4 表格数据控件排序	(191)
本章小结	(193)
第五部分 多媒体和 DHTML	(195)
第十三章 多媒体介绍	(197)
第一节 DHTML 的多媒体效果	(197)
13.1.1 缩放图像	(197)
13.1.2 转换	(199)
13.1.3 缩放转换	(200)
13.1.4 点击和拖放效果	(202)
第二节 介绍 ActiveX 多媒体控件	(205)
13.2.1 旋转文本和对象	(205)
13.2.2 构造图形	(206)
13.2.3 路径动画效果	(206)
13.2.4 转换	(206)
13.2.5 滤波器	(208)
本章小结	(208)
第十四章 多媒体转换	(209)
第一节 应用转换	(209)
14.1.1 为转换建立 HTML 文档	(210)
14.1.2 脚本转换	(211)
14.1.3 完成转换	(213)
第二节 转换类型	(215)
14.2.1 Box In	(215)
14.2.2 Box Out	(216)
14.2.3 Circle In	(217)
14.2.4 Circle Out	(217)
14.2.5 Wipe Up	(217)
14.2.6 Wipe Down	(218)
14.2.7 Wipe Right	(219)

14.2.8	Wipe Left	(220)
14.2.9	Vertical Blinds	(220)
14.2.10	Horizontal Blinds	(221)
14.2.11	Checkerboard Across	(221)
14.2.12	Checkerboard Down	(222)
14.2.13	Random Dissolve	(222)
14.2.14	Split Vertical In	(223)
14.2.15	Split Vertical Out	(224)
14.2.16	Split Horizontal In	(224)
14.2.17	Split Horizontal Out	(224)
14.2.18	Strips Left Down	(225)
14.2.19	Strips Left Up	(226)
14.2.20	Strips Right Down	(227)
14.2.21	Strips Right Up	(227)
14.2.22	Random Bars Horizontal	(228)
14.2.23	Random Bars Vertical	(228)
14.2.24	Random	(229)
本章小结		(229)
第十五章 多媒体滤波器和 ActiveX 控件		(230)
第一节 介绍滤波器		(230)
第二节 在 HTML 中设置滤波器		(231)
15.2.1	X-Ray 滤波器	(232)
15.2.2	Drop Shadow 滤波器	(234)
15.2.3	Flip Horizontal 滤波器	(235)
15.2.4	Flip Vertical 滤波器	(235)
15.2.5	Grayscale 滤波器	(236)
15.2.6	Invert 滤波器	(237)
15.2.7	Lights 滤波器	(237)
15.2.8	Motion Blur 滤波器	(239)
15.2.9	Opacity 滤波器	(239)
15.2.10	Shadow 滤波器	(240)
15.2.11	Wave 滤波器	(241)
15.2.12	Glow 滤波器	(242)
15.2.13	ChromaKey 滤波器	(242)
第三节 ActiveX 多媒体对象		(243)
本章小结		(244)
第六部分 DHTML 实例		(245)
第十六章 驴子拼尾巴游戏		(247)
第一节 理解这个游戏		(247)

第二节 设置这个游戏	(247)
16.2.1 构建文档	(248)
16.2.2 定位静态元素	(248)
16.2.3 定位动态元素	(249)
16.2.4 定位尾巴	(250)
第三节 脚本函数	(251)
16.3.1 MoveTail()	(252)
16.3.2 detect()	(252)
16.3.3 count()	(253)
16.3.4 blindfold()	(253)
16.3.5 seeagain()	(254)
16.3.6 sorry()	(254)
16.3.7 winner()	(255)
16.3.8 reset()	(255)
第四节 程序清单	(256)
本章小结	(259)
第十七章 学习篮球	(260)
第一节 生成图像	(260)
第二节 页面布置	(261)
17.2.1 定位初始布局	(261)
17.2.2 生成一个滚动盒	(262)
17.2.3 格式化解说	(264)
第三节 脚本函数	(266)
17.3.1 showObjectc()和 hideObject()	(266)
17.3.2 showScreenCourt()和 hideScreenCourt()	(267)
17.3.3 highlight()和 lowlight()	(268)
17.3.4 reset()	(268)
第四节 程序清单	(269)
本章小结	(275)
第十八章 制作在线手册	(277)
第一节 基本设计	(277)
18.1.1 基本 HTML	(278)
18.1.2 指定数据源	(278)
18.1.3 建立数据文件	(279)
18.1.4 定义显示表格	(279)
18.1.5 在线手册基础	(280)
第二节 提供排序和选择功能	(281)
18.2.1 按列进行数据排序	(281)
18.2.2 用于选择的用户接口控件	(283)
18.2.3 按产品类型进行选择	(284)

18.2.4 根据最高价格进行选择	(285)
18.2.5 检查在线手册的基本部分	(285)
第三节 提供详细的产品信息	(287)
18.3.1 在表格浏览和产品浏览之间切换	(288)
18.3.2 添加产品浏览	(289)
18.3.3 漫游产品浏览	(290)
第四节 程序清单	(291)
本章小结	(294)
第十九章 建立碰撞视频游戏	(295)
第一节 游戏规则	(295)
第二节 视频游戏编写的挑战	(296)
第三节 建立竞技场	(296)
19.3.1 定位游戏对象	(297)
19.3.2 碰撞游戏基本构成	(298)
第四节 使碰撞游戏产生动画效果	(300)
19.4.1 用鼠标事件使撞板生动起来	(300)
19.4.2 开始游戏	(301)
19.4.3 捕获运动小球	(301)
19.4.4 查看小球是否打在墙上	(302)
19.4.5 查看小球是否击中撞板或目标	(303)
19.4.6 碰撞游戏动画的基础	(304)
第五节 添加游戏逻辑	(306)
19.5.1 游戏中失去一条命	(307)
19.5.2 在游戏中获胜	(307)
第六节 程序清单	(309)
本章小结	(312)

第七部分 附录

附录 A HTML 元素和属性	(315)
-----------------------	-------

附录 B CSS 和 CSS 定位属性	(336)
---------------------------	-------

第一节 CSS 属性	(336)
------------------	-------

B.1.1 字体	(336)
----------------	-------

B.1.2 背景	(338)
----------------	-------

B.1.3 边界	(339)
----------------	-------

B.1.4 文本格式	(340)
------------------	-------

B.1.5 布局格式	(342)
------------------	-------

B.1.6 清单格式	(343)
------------------	-------

B.1.7 伪类	(344)
----------------	-------

B.1.8 伪元素	(344)
-----------------	-------

B.1.9 颜色	(345)
----------------	-------

B.1.10 单位	(345)
第二节 CSS 定位属性	(345)
B.2.1 position 属性	(345)
B.2.2 溢出	(346)
B.2.3 剪裁	(346)
B.2.4 z-索引	(347)
B.2.5 可见性	(347)
附录 C 用 VBScript 代替 JavaScript	(348)
第一节 介绍 VBScript	(348)
第二节 注释	(349)
第三节 运算符	(349)
C.3.1 算术运算符	(349)
C.3.2 逻辑和比较运算符	(349)
第四节 变量	(350)
C.4.1 定义和命名变量	(350)
C.4.2 改变变量值	(351)
第五节 过程	(352)
C.5.1 编写自己的子过程	(352)
C.5.2 函数返回值	(352)
第六节 流程控制	(353)
C.6.1 If...Then...Else	(353)
C.6.2 For...Next 循环	(354)
C.6.3 While...Wend 循环	(354)
第七节 常量	(355)
C.7.1 颜色常量	(355)
C.7.2 日期/时间常量	(356)
C.7.3 日期格式常量	(356)
C.7.4 字符串常量	(356)
本章小结	(357)
附录 D 脚本对象、集合、方法和属性	(358)
第一节 window 对象	(358)
D.1.1 location 对象	(360)
D.1.2 frames 集合	(360)
D.1.3 history 对象	(360)
D.1.4 screen 对象	(360)
D.1.5 navigator 对象	(361)
D.1.6 event 对象	(361)
D.1.7 document 对象	(362)
本章小结	(365)
附录 E DHTML Web 站点专辑	(366)