

全彩印刷

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
鼠标+大脑+艺术+技术丛书(4)

闪客梦幻工场

LASH M X

网页编程宝典

北京希望电子出版社 总策划
赵英杰 著



★ Flash MX、Dreamweaver MX 试用版、Macromedia Flash Communication Server MX(FlashCom)试用版(for pc)



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

全彩印刷

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
鼠标+大脑+艺术+技术丛书(4)

闪客梦幻工场

FLASH MX

网页编程宝典

北京希望电子出版社 总策划
赵英杰 著



★ Flash MX、Dreamweaver MX 试用版、Macromedia Flash Communication Server MX(FlashCom)试用版(for pc)



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是作者继《Flash MX 网页动画宝典》后奉献给广大读者的又一部力作,是学习 Flash MX 网页动画编程的必备指导书。全书由 11 章构成,主要内容包括 Flash MX 与后端服务器程序、动态网页、留言板、会员登入网页、XML 对象、记录与显示用户的成绩排名、制作 Flash 讨论区、认识 XMLSocket 对象、建立多人聊天室与整合 VB 和 Flash 接口、建立 Flash Communication Server MX 应用程序、共享对象与 FlashCom 服务器端程序等。

本书特点: 1. **彻底剖析** Flash MX 与 Dreamweaver MX 间的用法,深入介绍如何使用 ActionScript 连接 ASP、ASP.Net 以及 PHP 网页,快速增进你的 Flash MX 编程功力; 2. **内容丰富详实,语言浅显易懂**,Flash MX 与 XML 完美结合,在不知不觉中让你学会开发动态网站的全部技巧,学习轻松又有趣; 3. **实例典型,百分百活学实用**,用图文对照的方式解析会员登入、留言板、互动讨论区、E-mail 接口、游戏成绩排行榜以及 XML 即时聊天室等的制作过程,是你真正体验网页编程高手创作的乐趣和活学实用的快乐。

适用对象: 广大网页动画设计和制作人员,影视动画制作人员,高校平面设计、电脑美术设计、电脑绘画、高校电脑美术专业师生和社会 Flash MX 培训班教材。

本版 CD 包括书中所有实例的源文件,Flash MX、Dreamweaver MX 试用版、Macromedia Flash Communication Server MX (FlashCom) 试用版 (for pc)。

系 列 盘 书: “十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
鼠标+大脑+艺术+技术丛书(4)

盘 书 名: 闪客梦幻工场 Flash MX 网页编程宝典

总 策 划: 北京希望电子出版社

文 本 著 者: 赵英杰 著

文 本 审 校 者: 李 磊 梅 琪 天 宇

C D 制 作 者: 希望多媒体开发中心

C D 测 试 者: 希望多媒体测试部

装 帧 设 计: 周珂令

责 任 编 辑: 郑 荃 周海光

出版、发行者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京市海淀区知春路甲 63 号 卫星大厦三层 100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: lwm@bhp.com.cn

电话: 010-62520290, 62521724, 62528991, 62630301, 62524940, 62521921, 82610344

(发行) 010-82675588-202 (门市) 010-82675588-501, 82675588-201 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心

文 本 印 刷 者: 北京广益印刷有限公司

开本 / 规格: 787 毫米 × 1092 毫米 16 开本 21.875 印张 507 千字 全彩印刷

版次 / 印次: 2002 年 10 月第 1 版 2002 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 0001-6000 册

本 版 号: ISBN 7-900118-69-1

定 价: 48.00 元 (本版 CD)

说明: 凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。

序

《闪客梦幻工场——Flash MX 网页编程宝典》一书主要是探讨Flash MX 与服务器端程序、外部程序（如JavaScript 和 Visual Basic）的整合、连接技巧，以及制作Flash 网站的相关问题，例如，如何输出／输入 UTF-8 (Unicode)资料、如何防止影片或者资料被快取、以及如何保护你的动画作品…等等。

本书采用 Dreamweaver MX 软件来建立与数据库互动的服务器端程序，示范如何通过几个简单的步骤，修改 Dreamweaver 产生的源代码，就能把动态资料输入或输出给 Flash 影片，完成留言板、线上讨论区和记录游戏成绩等 Flash 影片。

此外，书中也详尽介绍了 ActionScript XML 和 XMLSocket 对象的语法、说明为何要使用 XML，并且提供使用 Visual Basic 和 XMLSocket 制作的聊天室应用程序的完整范例。

你见过使用 Flash 制作的视频会议影片吗？Flash MX 最新发表、受人瞩目的影音传输功能，也是本书谈论的重点。Macromedia 在 2002 年七月底正式发表代号 Tincan 的 Flash 通讯服务器软件——Flash Communication Server MX（简称 FlashCom），藉由这套革命性的服务器，Flash 影片将蜕变成实时影音播放器，以及多人互动的沟通工具。本书将说明如何运用 FlashCom 制作视频会议、WebCam、录放影程序以及聊天室等应用程序。

文末，特别感谢崭新科技程序设计师董士康在 Visual Basic 网络程序设计上的协助，也感谢北京希望电子出版社郑明红老师及李磊、郑荃、周海光、李建军等编务人员为本书付出的心血，让本书得以顺利付梓。

赵英杰

2002 年 9 月 11 日 于台中糖安居

作者介绍

赵英杰

学历

美国密西根 S.V. 州立大学多媒体与传播硕士

网站

<http://www.brainnew.com.tw/flashclub>

经历

香港 Macromedia Flash Master 课程讲师

昱泉多媒体－游戏学堂 Flash 程序制作

大亚计算机多媒体讲师

上奇科技多媒体讲师

CADesigner 杂志顾问及特约作者

台湾通信杂志编辑

印象市场杂志技术编辑

新视界杂志技术编辑

著 / 译作:

ActionScript 大全 (译)

Flash 表演工坊－动态网站实作 (译)

Flash 5 撼动网页宝典

Dreamweaver UltraDev 4 网站数据库全面掌控

网页闪灵快手 Flash 4

Flash 3 网页闪灵悍将

FrontPage 98 实用指南

动画奇兵 Flash 2.0

Photoshop 4 非常印象 (与陈嵩岚合着)

FrontPage 97 轻松制作 Home Page

Netscape 3.x 快捷方式

商标使用声明

Flash, Dreamweaver, Flash Generator 和 FreeHand 是 Macromedia 的商标。

Photoshop, Illustrator 是 Adobe System 的注册商标。

Macintosh, Mac OS, QuickTime 是 Apple Computer 的注册商标。

Java 是 Sun Microsystems 的注册商标。

Real Player 是 RealNetworks 的注册商标。

Windows, Internet Explorer 是 Microsoft 的注册商标。

Sorenson Squeeze 是 Sorenson 公司的注册商标。

除上所列商标之外, 本书内文所提及的公司与产品名称, 均为所属公司所有。因列举公司及产品甚多, 恐有遗漏, 特此声明。



目 录

第 1 章 Flash MX 与后端服务器程序	1
1.1 网站服务器与服务器端程序	2
1.1.1 服务器端技术	3
1.1.2 输出 UTF-8 格式网页或 取消 UTF-8 编码	3
1.2 安装网站服务器软件	4
1.2.1 网站的默认路径	6
1.2.2 安装 ASP.Net 与 PHP 执行环境	6
1.3 基本的 ASP 网页	7
1.4 ActionScript 对象的命名规则	10
第 2 章 Flash MX 动态网页	11
2.1 设定 Dreamweaver MX	12
2.1.1 定义网站	12
2.1.2 设定网页语系的偏好	14
2.1.3 认识 Unicode 和 UTF-8 编码	15
2.2 输出动态资料的方法	16
2.2.1 ASP 与 ASP.Net 输出资料的方法	17
2.3 使用 loadVariables() 方法读取 服务器端的资料	21
2.4 ASP 接收动态资料的方法	23
2.4.1 制作读取 Flash 资料的 ASP 网页	24
2.4.2 使用 getURL() 函数传递资料	26
2.4.3 Flash 怎么知道要传回哪些 变量给服务器?	27
2.4.4 使用 loadVariables() 函数传递资料	28
2.4.5 读取 Flash 输入值的总结说明	30
2.5 使用 LoadVars 对象	30
2.5.1 使用 LoadVars 对象加载外部资料	31
2.5.2 使用 onLoad 事件判断资料 是否加载完毕	33
2.5.3 传送资料到服务器端	34
2.6 使用 loadMovie() 函数和 HTML 网页传递参数	35
2.7 保护你的作品	38
2.7.1 防止快取	38
2.7.2 使用不同的扩展名	39
2.7.3 防止资料被快取	39
2.7.4 让影片无法执行	40
2.7.5 加上第二道防护	41
2.8 动态文字字段的中文问题	41
2.9 呼叫 JavaScript 函数	43
2.9.1 使用 JavaScript 控制 Flash	46
2.9.2 Flash 外挂程序的方法	47
2.9.3 属性编号	49
2.10 使用 fscommand()	50
2.10.1 设定 fscommand()	51
2.10.2 输出具备处理 fscommand() 功能的网页	52
2.10.3 编写显示状态列讯息的程序	53
第 3 章 制作 Flash 留言板	55
3.1 建立留言板的资料表	57
3.2 数据库联机设定	60
3.2.1 认识 MapPath() 方法	61
3.2.2 其他常见数据库的联机 字符串设定	62
3.3 建立写入数据库的 ASP 网页	64
3.3.1 制作窗体接口	64
3.3.2 设定新增资料的程序	66
3.3.3 窗体资料的传递方式与传送网址	68
3.4 替 Flash 删除不必要的网页元素	69
3.4.1 保留隐藏字段资料	69
3.4.2 删除 ASP 网页上的 HTML 元素	70
3.4.3 告知 Flash 资料已经输入完成	70
3.5 从 Flash 连结 ASP 网页并等待响应	72
3.5.1 确认资料写入完毕	73
3.5.2 测试输入留言接口	74
3.6 制作读取数据库内容的程序	75

3.7 在网页上呈现数据域位内容	80	4.5 寄送用户的密码	126
3.8 实时数据 (Live Data) 检视模式	83	4.6 套用 Flash 接口	129
3.9 将数据库网页修改成适合 Flash 的输入值	85	4.6.1 登入会员的 ActionScript 程序	129
3.10 从 Flash 读取留言资料	87	4.6.2 注册用户的 ActionScript 程序	131
3.11 显示资料的总笔数	88	4.6.3 查询密码的 Flash 接口	133
3.12 加入翻页钮	90	4.7 设定浏览网页的连接钮	134
3.12.1 设定超级链接信息的传回值	92	第 5 章 认识 XML 对象	135
3.12.2 设定 Flash 留言板的超级链接钮	94	5.1 XML 简介	136
3.12.3 隐藏 / 显示翻页钮	96	5.1.1 为何要使用 XML?	138
3.13 设定文字字段和滚动条的颜色 与样式	96	5.1.2 特殊字符	138
3.13.1 改变文字字段的颜色	96	5.2 处理 XML 资料	139
3.13.2 改变滚动条的颜色	97	5.2.1 声明 XML 对象	140
3.13.3 UI 组件的附属名称	98	5.2.2 存取 XML 节点	141
3.13.4 使用 FStyleFormat 对象	99	5.2.3 节点的名称和内容	143
3.13.5 调整文字字段的左右余白	100	5.2.4 浏览兄弟节点	144
第 4 章 会员 Login 网页实作	103	5.2.5 节点的元素类型	144
4.1 制作会员注册网页	104	5.2.6 新增其他节点	145
4.1.1 用户注册网页	105	5.2.7 存取属性	147
4.1.2 检查 ID 是否已经被登记	107	5.2.8 删除指定的节点	148
4.1.3 测试与修改 ASP 程序	108	5.2.9 把字符串解析成 XML 数据	148
4.2 制作用户登入网页	109	5.2.10 复制既有的节点资料	149
4.2.1 设定限制用户阅览的网页	110	5.2.11 XML 对象的状态讯息	150
4.2.2 让 login 网页传回 userID 值	111	5.2.12 XML 对象的事件处理程序	151
4.2.3 在受限制的网页上显示用户 的名称	113	5.3 加载 XML 文件	151
4.2.4 修改 login.asp 程序	114	5.3.1 分析 XML 文件内容	153
4.3 查询用户的密码	115	5.3.2 简化程序代码	154
4.3.1 查询窗体	116	5.3.3 浏览所有的 XML 资料内容	155
4.3.2 建立查询资料的网页	117	5.4 善用 XML 属性降低程序的复杂度	157
4.3.3 依照资料集决定要显示的 网页内容	119	第 6 章 记录与显示用户的成绩排名	159
4.3.4 预设查询参数与测试网页	121	6.1 显示用户的成绩	160
4.4 通过 ASP 寄送邮件	123	6.1.1 建立用户成绩资料表	161
4.4.1 安装 JMail	123	6.1.2 建立关联	162
4.4.2 编写 JMail 的寄信程序	124	6.2 查询多个资料表的内容	166
4.4.3 指定 SMTP 服务器	125	6.2.1 SQL 指令简介	167
		6.2.2 使用别名替代资料表的名称	169
		6.3 产生成绩排名的 XML 文件	170
		6.4 存储用户成绩	174



6.4.1 SQL 的新增数据指令	175	8.2.3 WinSock 控件的属性和方法	237
6.4.2 设定新增数据的 Command 指令	175	8.2.4 编写程序	238
6.5 从 Flash 端执行储存成绩的程序	177	8.2.5 设定服务器联机请求	239
6.6 制作打字游戏的网页	179	8.2.6 接收资料	240
第 7 章 制作 Flash 讨论区	183	8.2.7 传送资料	241
7.1 线上讨论区的架构	185	8.3 认识 XMLSocket 对象	242
7.1.1 资料表说明	185	8.3.1 XMLSocket 的方法	242
7.1.2 制作列出讨论主题的网页	186	8.3.2 XMLSocket 的事件处理程序	243
7.1.3 加入显示详细讨论内容的连结	188	8.3.3 简单的 XMLSocket 程序示范	243
7.2 制作显示详细讨论内容的网页	189	8.3.4 自动转换字符实体	244
7.3 把网页改成传回 XML 文件的形式	193	8.4 建立 Flash 聊天室前端接口	245
7.4 制作建立新讨论主题的网页	200	8.4.1 建立 Flash 聊天室的程序	246
7.5 制作建立响应主题的网页	201	8.4.2 建立 XMLSocket 对象的事件程序	247
7.6 在 Flash 影片中呈现讨论资料	204	8.4.3 传递用户的文字讯息	248
7.6.1 解析 XML 文件	205	8.4.4 测试 Flash 聊天室	248
7.6.2 读取 XML 节点的属性值	208	8.5 使用 VB 解析 XML 资料	249
7.7 使用 attachMovie() 方法动态 附加影片	208	8.5.1 引用 XML DOM 控件	250
7.8 制作内文的滚动条	210	8.5.2 改写接收资料的程序	251
7.9 加上翻页功能的程序	213	8.6 使用 XML 对象传送与接收资料	252
7.10 显示详细内文	214	8.6.1 通过 ASP 接收 XML 资料	254
7.10.1 显示详细内文的程序	215	8.6.2 测试 sendAndLoad() 方法	255
7.10.2 连结详细内文的程序	217	第 9 章 建立多人聊天室与整合 VB 和 Flash 接口	257
7.11 新增讨论主题	218	9.1 建立多人联机服务器	258
7.11.1 选择表情图像	218	9.2 处理用户的联机请求	262
7.11.2 预设表情图像	219	9.2.1 接收用户的请求	263
7.11.3 转换特殊字符	219	9.2.2 与客户端联机	263
7.11.4 处理换行	221	9.3 读取用户传来的讯息	264
7.12 新增响应文章	222	9.4 多人聊天室的 Flash 接口	267
第 8 章 认识 XMLSocket 对象	225	9.4.1 XML 讯息格式	268
8.1 TCP/IP 通讯协议和端口号	226	9.4.2 ActionScript 程序	268
8.1.1 认识 Socket	228	9.4.3 测试多人聊天室	270
8.1.2 为何要使用 XMLSocket 来 建立联机	228	9.5 在 VB 中使用 Flash 影片	272
8.2 制作一对一聊天室	230	9.5.1 准备 Flash 影片	272
8.2.1 设计 VB 的窗体版面	231	9.5.2 编写 VB 程序	274
8.2.2 引用 WinSock 组件	236	9.5.3 从 VB 控制 Flash 影片	275
		9.5.4 从 Flash 传递讯息给 VB	277
		9.6 替聊天服务器上套用 Flash 接口	278

第10章 建立Flash Communication

Server MX 应用程序	281
10.1 安装Flash Communication	
Server MX	282
10.1.1 FlashCom 范例应用程序	286
10.1.2 编辑服务器端 ActionScript 程序 ...	288
10.1.3 新增的 ActionScript 对象和指令 ...	289
10.2 视频会议应用程序	290
10.3 FlashCom 管理面板	294
10.4 Camera 对象介绍	297
10.5 NetConnection 对象介绍	300
10.6 NetStream 对象介绍	302
10.6.1 NetStream 对象的方法	302
10.6.2 NetStream 对象的属性	304
10.7 建立 WebCam 程序	305
10.7.1 建立输出影音的动画	305
10.7.2 制作接收影音的动画	306
10.7.3 从服务器端触发客户端的 自定义函数	307
10.8 输出与播放 FLV 影片	308
10.8.1 输出 FLV 格式的影片	308

10.8.2 制作播放 FLV 的影片	311
10.8.3 FlashCom 应用程序的预设 实体名称	312
10.8.4 建立播放影片的串流对象	313
10.8.5 播放控制钮的程序	313

第11章 共享对象与FlashCom 服务

器端程序	315
11.1 Shared Object 对象介绍	316
11.2 建立共享对象	318
11.3 使用本地端共享对象存储用户资料	320
11.4 制作具备录放影功能的影片	323
11.4.1 建立远程共享对象	323
11.4.2 设定滑钮接口	324
11.4.3 控制摄影机和麦克风的程序	325
11.4.4 存取远程共享对象	327
11.4.5 录像和存储文件名的程序	328
11.4.6 放影功能的程序	329
11.5 编写服务器端的 ActionScript 程序	330
11.6 删除录像文件	331
11.7 使用远程共享对象建立多人聊天室	333



本章要点

- 服务器应用程序的介绍
- 安装 IIS 5.0 服务器
- ActionScript 对象的命名规则

第 1 章

Flash MX 与后端服务器程序

许多Flash设计师都会遇到一个问题——Flash如何连结数据库？其实，Flash影片本身无法连结数据库，必须通过其他外部程序（例如，服务器端程序或者VB、Java之类的程序）协助。本章将介绍服务器端程序的基本概念，以及安装IIS服务器的步骤，如果已经熟悉这个主题，请直接阅读文末的「ActionScript 对象的命名规则」。

1.1 网站服务器与服务器端程序

网站服务器的基本功能有点像文件的收发人员，它会依照客户端的请求，把用户指定要观看的网页（和相关的图档、.swf 影片等等）传给客户端，如图 1-1 所示。

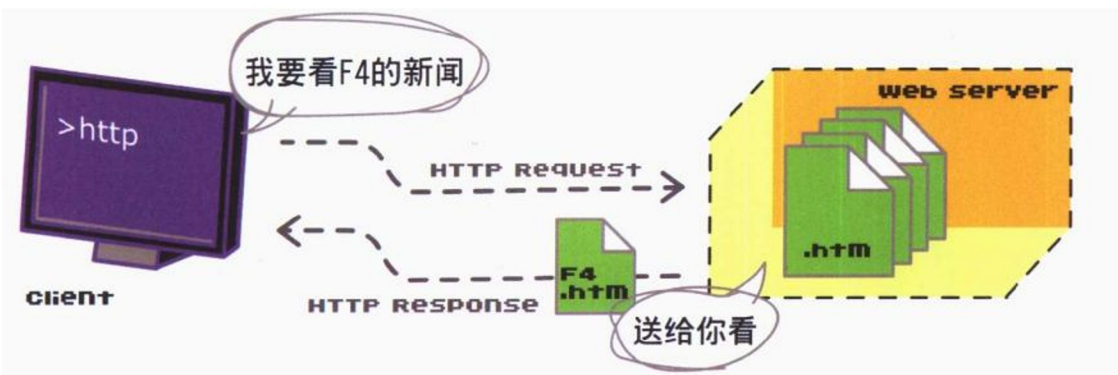


图 1-1

基本的HTML网页又称为静态网页。因为它的内容是在编写网页时就固定好的。而网站服务器也是原封不动地将它传给用户。但是假若客户端向服务器提出查询，要求观看某段时间内的特定内容，如图 1-2 所示。

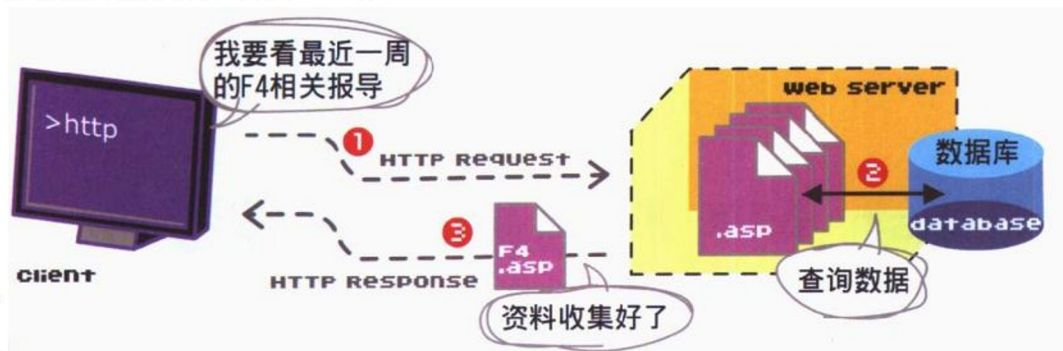


图 1-2



假设网页资料都已事先储存在数据库里面，响应客户端的请求之前，服务器要先从数据库取出符合条件的资料，并将它汇编成HTML（或其他符合客户端）的格式，再传给用户。由于网页的内容是依照用户的需求实时编辑而成的，因此这种网页又称为**动态网页**。

1.1.1 服务器端技术

负责在服务器端连结与查询数据库，并且汇整资料就是服务器端程序的工作。知名的服务器端程序技术有CGI（通常用Perl语言编写）、微软的ASP与ASP.Net、升阳计算机的JSP、Macromedia的ColdFusion（使用CFML语言）和PHP等等。

本书采用Dreamweaver MX来开发动态网站，这套工具可以让你通过几个简单的拖放步骤，完成ASP/ASP.Net、ColdFusion、JSP与PHP程序，在简单的运用情况下，甚至不需要了解这些程序的语法。

然而，不论采用哪一种服务器端技术，程序最终的输出结果仍旧是以HTML为主，以便让资料内容能呈现在浏览器上。如果要把输出结果导入Flash影片，或者输出成XML文件格式，那么，采用Dreamweaver产生的网页源代码，势必得经过小幅的修改（真的只要改一点点，因为繁琐的程序部分Dreamweaver已经帮大家做好了）。

拜微软的操作系统普及所赐，ASP技术的使用率也很高。ASP可以采用VBScript、JScript（微软的JavaScript）或PerlScript等程序语言编写，所以进入门槛不高，容易学习。ASP.Net是ASP的革新版，不过对于Flash程序设计师来说，大家所关切的ASP.Net和Flash影片的沟通接口，和ASP相同，都是使用Request和Response对象（参阅第2章「ASP与ASP.Net输出资料的方法」一节），所以这两种程序语言的修改方式几乎一样。至于ASP.Net的窗体对象，像文字方块（TextBox）、下拉式选单（ListBox）……一概用不上，因为我们就是要用Flash来取代这些「传统」的网页元素。

PHP是当前迅速窜红的服务器端程序语言，它的优点是开放源代码，以及可以在各种系统平台上执行，而且程序语法也十分易学、易读。PHP和其他服务器端程序一样，可以连结各种数据库系统，不过，除非另外选购其他套件，使用Dreamweaver MX开发PHP网页时，数据库一定要选用MySQL（这也是另一个知名的开放源代码程序）。

1.1.2 输出UTF-8格式网页或取消UTF-8编码

本书采用ASP技术做示范，原因除了使用广泛之外，Flash MX影片的输出/输入资料，默认采用**UTF-8 (Unicode)**格式（参阅第2章「认识Unicode和UTF-8编码」一节）也是主要的考虑。PHP/MySQL在UTF-8 (Unicode)的支持程度不如ASP/ASP.Net（微软的Access和SQL数据库的默认文字编码就是Unicode），如果使用一般的网页窗体作为接口，这将不是问题，因为如果用户输入了和服务器系统不一样的编码文字时，例如，服务

器架设在繁体中文系统上，而客户端则是简体中文，MySQL 数据库里的简体中文将自动以 Unicode 字符串实体的形式储存（例如，「简」字将存成 简）。

而当浏览器读取像 简 之类的字符串实体时，浏览器会自动把它还原成「简」字。可是，Flash 看不懂 HTML 的字符串实体，所以它将原封不动地显示 简。

根据 Macromedia 客服部的说法，如果要使用 PHP/MySQL 来开发用于 Flash MX 的服务器端程序，而且内容不是英文的 ASCII 字符，那么，请取消 Flash MX 影片的 UTF-8 (Unicode) 编码。取消的方法是在影片的第一个关键帧，输入下面的语句：

```
System.useCodePage = true;
```

如此，Flash MX 影片将使用本机默认的语系，而不是 UTF-8 编码。也就能使用 PHP/MySQL 传递中文资料给 Flash MX 影片。但是上述的 HTML 字符串实体问题仍旧无法解决。

相对地，只要安装微软 IIS 5.0（或更高）版本的网站服务器软件，并且在 ASP 程序的开头输入下面的语句，这个 ASP 网页的输出内容就是 UTF-8 (Unicode) 编码。很简单吧！

```
<%@LANGUAGE="VBSCRIPT" CODEPAGE="65001"%>
```

相关的网页设定说明请参阅第 2 章「设定网页语系的偏好」一节。

1.2 安装网站服务器软件

执行 ASP 网页的最基本需求是 Windows 9x 系统加上微软的 PWS（个人网站服务器），但是为了输出 UTF-8 格式的网页，请务必在 Windows 2000 以上的操作系统安装 IIS 5.0 网站服务器。安装的方式很简单：

 打开 Windows「控制面板」，然后双击「添加或删除程序」，画面将出现「添加或删除程序」窗口，如图 1-3 所示。

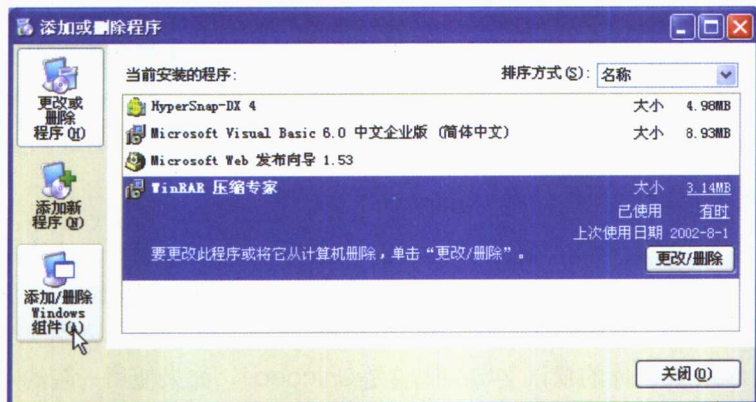


图 1-3



2 单击「添加/删除Windows组件」钮会弹出「Windows组件向导」窗口，请勾选「Internet 信息服务(IIS)」项目，然后单击「下一步」钮，并依照指示设定，即可完成安装，如图 1-4 所示。

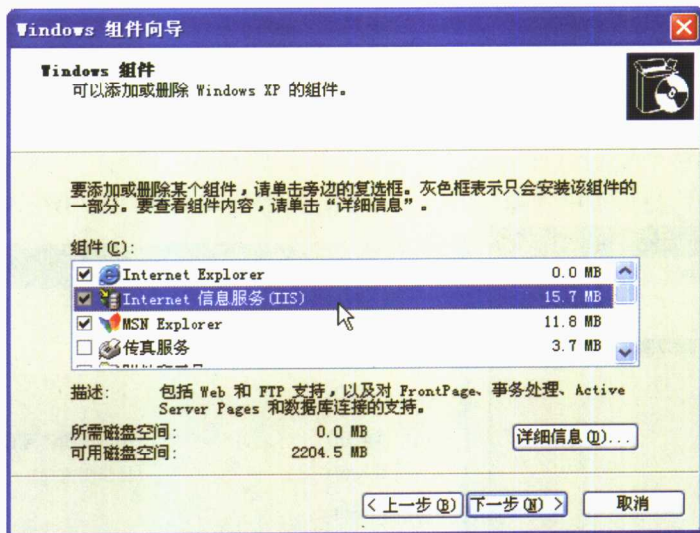


图 1-4

IIS 安装完毕后，打开浏览器，在 URL 字段输入 `http://localhost/`，再按下 Enter 键，很快就能看见 IIS 服务器传回的预设主页画面，如图 1-5 所示。

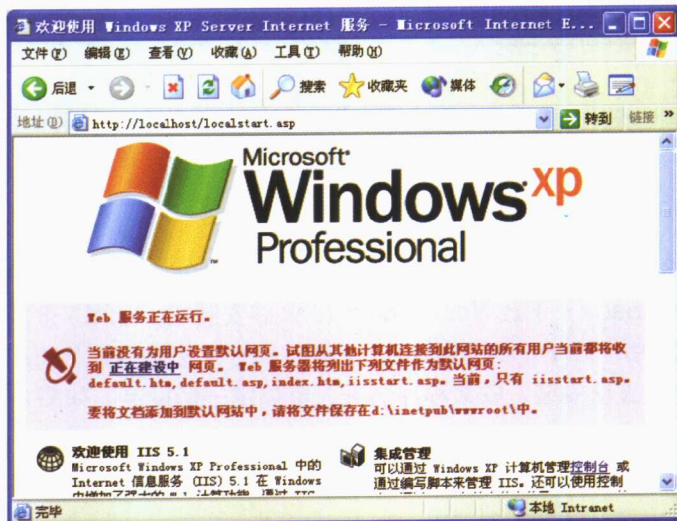


图 1-5

1.2.1 网站的默认路径

此网站资料的默认路径是 `x:\inetpub\wwwroot\` 文件夹（其中的 `x` 代表开机磁盘代号），默认的主页文件名是“`default`”，只要在这个路径下存入文件名为 `default.htm`，`default.asp` 或 `default.aspx` 的网页（`.asp` 是 ASP 程序的扩展名，`.aspx` 则是 ASP.Net 程序的扩展名），再次输入 `http://localhost/` 网址，浏览器就会打开你的主页了。

为了方便管理档案，笔者把本书的所有网页资料全部存入名为 `fmx` 的文件夹，请将随书光盘的 `fmx` 文件整个复制到 `x:\inetpub\wwwroot\` 路径下。然后在 `fmx` 文件夹上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择「内容」命令，弹出如图 1-6、1-7 所示的设定面板。

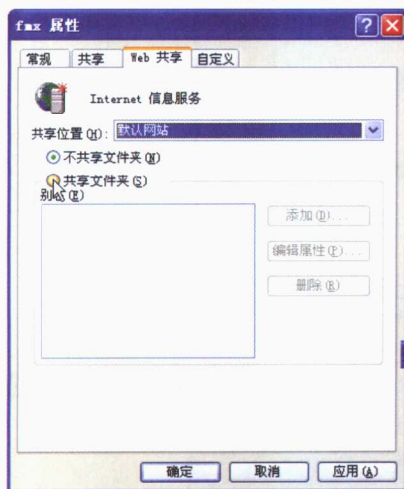


图 1-6

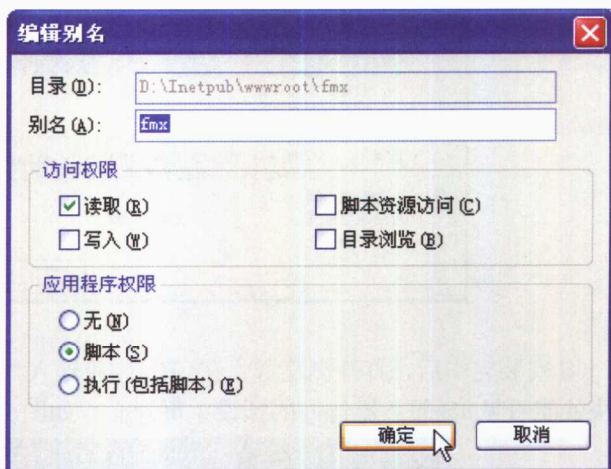


图 1-7

请切换到「Web 共享」选项卡，并点选「共享文件夹」。以后，只要在浏览器输入 `http://localhost/fmx/` 网页名称 `.asp`，即可打开位于这个文件夹里的网页。

1.2.2 安装 ASP.Net 与 PHP 执行环境

如果要赋予 IIS 服务器执行 ASP.Net 的能力，请到微软的 ASP.Net 网站 (`http://www.asp.net/download.aspx`) 下载 .Net Framework 并安装它，如图 1-8 所示。

若要让 IIS 具备执行 PHP 程序的功能，最简单的方法就是到 PHP 的网站下载 PHP Installer，下载之后直接安装，安装程序会帮大家搞定一切设定，如图 1-9 所示。

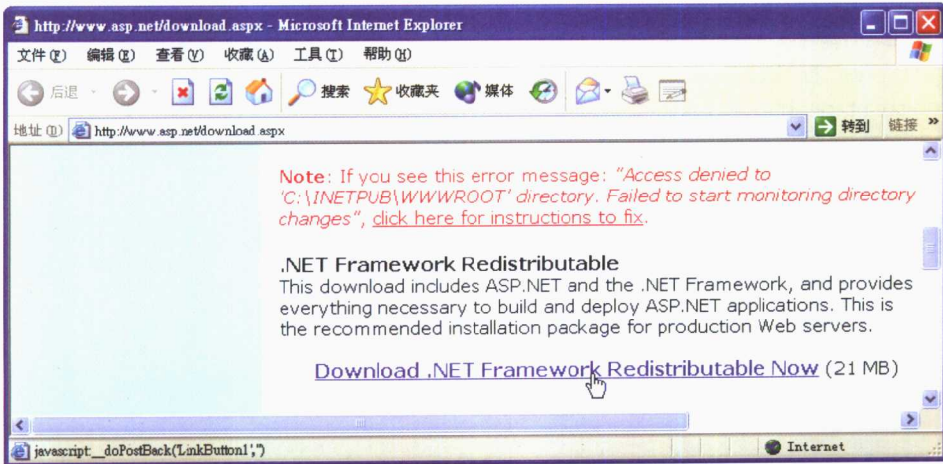


图 1-8

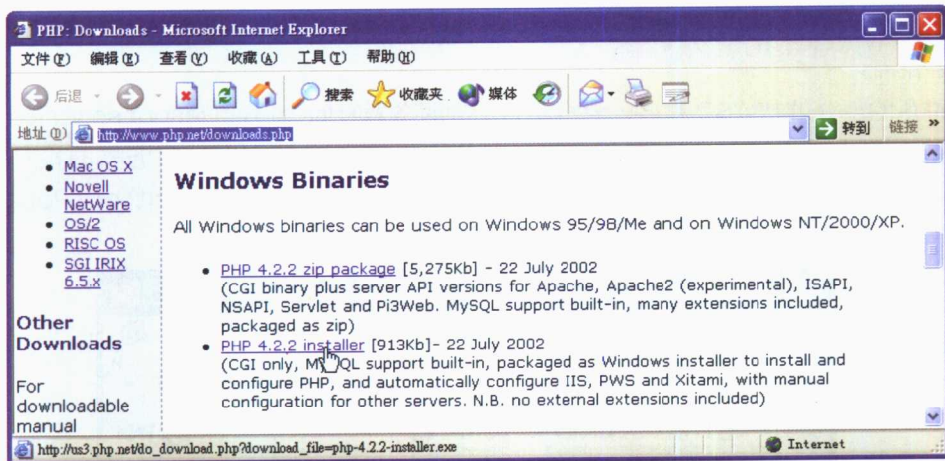


图 1-9

1.3 基本的 ASP 网页

读者不妨尝试制作一个基本的 ASP 网页，看看它究竟长得什么模样。其实 ASP 网页就是在原有的 HTML 网页基础上，加入能在服务器端执行的程序代码，混合编写在同一个文档之中，文档的扩展名为 `.asp`。为了区隔 HTML 和在服务器端执行的程序，ASP 程序都要写在 `<%` 和 `%>` 卷标之间。下面是基本的 ASP 网页内容：

```
<html>
<head>
<title>ASP 程序测试</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=big5">
</head>
<body>
这句话是客户端的 JavaScript 说的:
<br>
<script language="JavaScript">
document.write("「嘿、嘿、嘿」");
</script>
<p>
<%
    Response.Write(" 服务器上的时间是: " & Now())
%>
</p>
</body>
</html>
```

橙色的部分就是 ASP 程序，它会将目前的服务器时间，通过 Response.Write 指令显示在网页上。请将随书光盘的 aspTest.asp 文件存放到网站服务器的根目录（x:\inetpub\wwwroot\fmX 路径），接着打开浏览器，在 URL 字段输入 <http://localhost/fmx/aspTest.asp>，便能看见类似图 1-10 所示的网页。

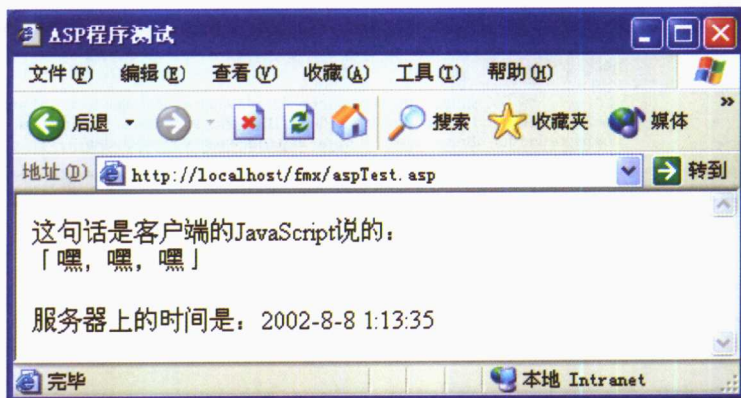


图 1-10

打开 ASP 网页之后，从浏览器选择「查看|源文件」命令，观看网页的 HTML 源文件。把它和上面的程序代码对照之后，读者就能发现，原先的 <% 和 %> 卷标不见了，取而代之