



高等院校规划教材

主 编 潘明寒 刘永华

网页制作及应用 (第二版)

An abstract digital graphic featuring a laptop, binary code, a globe, and a wireframe sphere with an @ symbol.

强调理论与实践相结合，注重专业技术技能的培养
引入典型工程案例，提高工程实用技术的能力



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

TP393.092/291=2

2008

21 世纪高等院校规划教材

网页制作及应用 (第二版)

主 编 潘明寒 刘永华

内 容 提 要

本书是为普通高等院校学生编写的网页制作与应用课程的相关教材。通过对本书的学习,读者能够掌握网页设计制作与网站建设的基本方法与技巧。

全书共由 9 章构成,内容包括网页与网站设计规划、Dreamweaver 8 网页设计技术、Fireworks 8 网页图形制作、Flash 8 网页动画制作、网页设计语言 HTML、JavaScript、VBScript、ASP 动态网页制作基础以及网站与网页设计综合实例。

本书内容丰富全面,实用性强,具有较强的可操作性。内容安排循序渐进,讲解通俗易懂,操作步骤介绍清晰,学习起来轻松愉快,达到了即学即用的效果。每章的教学目标清楚,重点难点突出,并附有一定数量的习题与思考题。

本书可作为高等院校网页制作与设计课程教材或参考书,也可供从事网页设计与网站开发的工程技术人员参考。

本书提供免费电子教案,读者可以从中国水利水电出版社网站上下载,网址为:
<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作及应用 / 潘明寒, 刘永华主编. —2 版. —北京:
中国水利水电出版社, 2008
21 世纪高等院校规划教材
ISBN 978-7-5084-5571-6

I. 网… II. ①潘…②刘… III. 主页制作—高等学校—
教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 064946 号

书 主 编 出 版 发 行	网 页 制 作 及 应 用 (第 二 版) 潘明寒 刘永华 中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
经 售	
排 印 规 格 版 次	北京万水电子信息有限公司 北京市天竺颖华印刷厂 787mm×1092mm 16 开本 18.5 印张 448 千字 2005 年 7 月第 1 版 2008 年 5 月第 2 版 2008 年 5 月第 3 次印刷
印 定 数 价	8001—12000 册 29.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

序

随着计算机科学与技术的飞速发展,计算机的应用已经渗透到国民经济与人们生活的各个角落,正在日益改变着传统的人类工作方式和生活方式。在我国高等教育逐步实现大众化后,越来越多的高等院校会面向国民经济发展的第一线,为行业、企业培养各级各类高级应用型专门人才。为了大力推广计算机应用技术,更好地适应当前我国高等教育的跨越式发展,满足我国高等院校从精英教育向大众化教育的转变,符合社会对高等院校应用型人才培养的各类要求,我们成立了“21世纪高等院校规划教材编委会”,在明确了高等院校应用型人才培养模式、培养目标、教学内容和课程体系的框架下,组织编写了本套“21世纪高等院校规划教材”。

众所周知,教材建设作为保证和提高教学质量的重要支柱及基础,作为体现教学内容和教学方法的知识载体,在当前培养应用型人才中的作用是显而易见的。探索和建设适应新世纪我国高等院校应用型人才培养体系需要的配套教材已经成为当前我国高等院校教学改革和教材建设工作面临的紧迫任务。因此,编委会经过大量的前期调研和策划,在广泛了解各高等院校的教学现状、市场需求,探讨课程设置、研究课程体系的基础上,组织一批具备较高的学术水平、丰富的教学经验、较强的工程实践能力的学术带头人、科研人员和主要从事该课程教学的骨干教师编写出一批有特色、适用性强的计算机类公共基础课、技术基础课、专业及应用技术课的教材以及相应的教学辅导书,以满足目前高等院校应用型人才培养的需要。本套教材消化和吸收了多年来已有的应用型人才培养的探索与实践成果,紧密结合经济全球化时代高等院校应用型人才培养工作的实际需要,努力实践,大胆创新。教材编写采用整体规划、分步实施、滚动立项的方式,分期分批地启动编写计划,编写大纲的确定以及教材风格的定位均经过编委会多次认真讨论,以确保该套教材的高质量和实用性。

教材编委会分析研究了应用型人才与研究型人才在培养目标、课程体系和内容编排上的区别,分别提出了3个层面上的要求:在专业基础类课程层面上,既要保持学科体系的完整性,使学生打下较为扎实的专业基础,为后续课程的学习做好铺垫,更要突出应用特色,理论联系实际,并与工程实践相结合,适当压缩过多过深的公式推导与原理性分析,兼顾考研学生的需要,以原理和公式结论的应用为突破口,注重它们的应用环境和方法;在程序设计类课程层面上,把握程序设计方法和思路,注重程序设计实践训练,引入典型的程序设计案例,将程序设计类课程的学习融入案例的研究和解决过程中,以学生实际编程解决问题的能力为突破口,注重程序设计的实现;在专业技术应用层面上,积极引入工程案例,以培养学生解决工程实际问题的能力为突破口,加大实践教学内容的比重,增加新技术、新知识、新工艺的内容。

本套规划教材的编写原则是:

在编写中重视基础,循序渐进,内容精炼,重点突出,融入学科方法论内容和科学理念,反映计算机技术发展要求,倡导理论联系实际和科学的思想方法,体现一级学科知识组织的层次结构。主要表现在:以计算机学科的科学体系为依托,明确目标定位,分类组织实施,兼容互补;理论与实践并重,强调理论与实践相结合,突出学科发展特点,体现

学科发展的内在规律；教材内容循序渐进，保证学术深度，减少知识重复，前后相互呼应，内容编排合理，整体结构完整；采取自顶向下设计方法，内涵发展优先，突出学科方法论，强调知识体系可扩展的原则。

本套规划教材的主要特点是：

(1) 面向应用型高等院校，在保证学科体系完整的基础上不过度强调理论的深度和难度，注重应用型人才的专业技能和工程实用技术的培养。在课程体系方面打破传统的研究型人才培养体系，根据社会经济发展对行业、企业的工程技术需要，建立新的课程体系，并在教材中反映出来。

(2) 教材的理论知识包括了高等院校学生必须具备的科学、工程、技术等方面的要求，知识点不要求大而全，但一定要讲透，使学生真正掌握。同时注重理论知识与实践相结合，使学生通过实践深化对理论的理解，学会并掌握理论方法的实际运用。

(3) 在教材中加大能力训练部分的比重，使学生比较熟练地应用计算机知识和技术解决实际问题，既注重培养学生分析问题的能力，也注重培养学生思考问题、解决问题的能力。

(4) 教材采用“任务驱动”的编写方式，以实际问题引出相关原理和概念，在讲述实例的过程中将本章的知识点融入，通过分析归纳，介绍解决工程实际问题的思想和方法，然后进行概括总结，使教材内容层次清晰，脉络分明，可读性、可操作性强。同时，引入案例教学和启发式教学方法，便于激发学习兴趣。

(5) 教材在内容编排上，力求由浅入深，循序渐进，举一反三，突出重点，通俗易懂。采用模块化结构，兼顾不同层次的需求，在具体授课时可根据各校的教学计划在内容上适当加以取舍。此外还注重了配套教材的编写，如课程学习辅导、实验指导、综合实训、课程设计指导等，注重多媒体的教学方式以及配套课件的制作。

(6) 大部分教材配有电子教案，以使教材向多元化、多媒体化发展，满足广大教师进行多媒体教学的需要。电子教案用 PowerPoint 制作，教师可根据授课情况任意修改。相关教案的具体情况请到中国水利水电出版社网站 www.waterpub.com.cn 下载。此外还提供相关教材中所有程序的源代码，方便教师直接切换到系统环境中教学，提高教学效果。

总之，本套规划教材凝聚了众多长期在教学、科研一线工作的教师及科研人员的教学科研经验和智慧，内容新颖，结构完整，概念清晰，深入浅出，通俗易懂，可读性、可操作性和实用性强。本套规划教材适用于应用型高等院校各专业，也可作为本科院校举办的应用技术专业的课程教材，此外还可作为职业技术学院和民办高校、成人教育的教材以及从事工程应用的技术人员的自学参考资料。

我们感谢该套规划教材的各位作者为教材的出版所做出的贡献，也感谢中国水利水电出版社为选题、立项、编审所做出的努力。我们相信，随着我国高等教育的不断发展和高校教学改革的不深入，具有示范性并适应应用型人才培养的精品课程教材必将进一步促进我国高等院校教学质量的提高。

我们期待广大读者对本套规划教材提出宝贵意见，以便进一步修订，使该套规划教材不断完善。

21 世纪高等院校规划教材编委会

2004 年 8 月

第二版前言

我们正处在网络时代，从信息获取到电子商务，从求职招聘到医疗保健，网络几乎无处不在，上网也已经成为许多人日常生活必不可少的一部分。如何才能在互联网中占有一席之地？怎样才能拥有自己的网站？网站如何建设？网页如何制作？使读者能够掌握一定的网站建设技术，从而能在网络中拥有自己的个人空间，这正是本书的写作目的。

本书使用目前最流行的网页制作工具，从实际应用出发，介绍了网页制作和网站组建的基本技术，并简单介绍了脚本和动态网页编程语言的使用方法。

根据本书第一版的使用情况和目前网页制作技术的发展现状，我们对本书做了比较大的改动和更新。改动后，全书共分为 9 章：第 1 章介绍网页与网站设计规划，第 2 章介绍 Dreamweaver 8 网页设计技术，第 3 章介绍如何使用 Fireworks 8 制作网页图形，第 4 章介绍如何使用 Flash 8 制作网页动画，第 5 章介绍网页设计语言 HTML，第 6 章介绍如何在网页中使用 JavaScript，第 7 章介绍如何在在网页中使用 VBScript，第 8 章简述了 ASP 动态网页制作基础，第 9 章则包含了一个网站与网页设计综合实例。

本书最大的特点是内容全面，实例丰富，具有较强的可操作性，较好地做到了理论与实践的统一。读者跟随书中的实例，在实践中学习体会本书内容，一定能迅速掌握网页设计软件和网页设计语言的使用方法，制作出风格独特的网站，并将网站发布到因特网上。

本书可作为普通高等院校计算机及相关专业的教材使用，亦可作为广大工程技术人员自学参考书。全书约 40 万字，参考学时为 56 学时（授课 28 学时，上机 28 学时）。

本书由潘明寒、刘永华任主编，其中第 1 章由刘永华编写，其余部分由潘明寒编写。潘明寒负责对全书进行统稿。齐丽丽、周金玲、徐兴敏参与编写，并对书稿进行了校对和补充，对实例做了检查和验证工作。沈祥玖教授对本书进行了审阅，并提出了宝贵意见，在此表示衷心感谢。

由于作者水平有限，书中难免有不妥之处，恳请读者及同行批评指正。

编 者

2008 年 3 月

第一版前言

我们正处在网络时代，网络应用以惊人的速度向前发展，影响到生活的方方面面，网络的实用价值也越来越大，从信息获取到电子商务，从求职招聘到医疗保健，网络几乎无所不在，上网已经成为许多人日常生活必不可少的一部分。如何才能在网络中占有一席之地？怎样才能拥有自己的网站？网站如何建设？网页如何制作？这正是本书的写作目的。

本书从实际需求出发，介绍了网页制作的必备知识，为网站建设提供了详细可行、全面的规划和建设，从网站建设的实例出发介绍了网页制作全过程。本书使用目前最流行的网页制作工具，并简单介绍了动态网页编程语言的使用方法。

在编写思路方面，本书以实例为引导，由浅入深地介绍了网站规划、网页设计和网页动画的制作。全书共分 10 章。第 1 章介绍网站和网页规划，简要介绍了网站定位、网站类别、网站形象以及网站与网页设计的步骤。第 2 章介绍了 Dreamweaver 网页制作技术，这是网页设计者首选的网页编辑软件。第 3 章介绍了 Fireworks 图像处理，用于制作网站标志和处理网页图像。第 4 章介绍 Flash 动画制作基础，用于制作动态页面广告和动画网页插图。第 5 章是网页设计语言 HTML，介绍如何使用程序代码精确构建网页，以及一些特殊网页效果的实现方法。第 6 章介绍了在网页中使用 JavaScript 方法。第 7 章至第 9 章都是基于服务器的动态网页技术。其中，第 7 章介绍了 ASP 动态网页制作基础，第 8 章是 XML 语言简介，第 9 章是 PHP 语言简介。第 10 章是网站规划与网页设计综合实例，通过 2 个实例介绍了建立一个本地站点的全部流程，并对站点的网上发布进行了详细讲解。

本书最大的特点是内容全面，实例丰富，具有实用性和可操作性，较好地做到了理论与实践的统一。读者跟随书中的 160 多个实例操作一遍，在实践中学习体会本书内容，一定能迅速掌握网页设计软件和网页设计语言的使用方法，制作出有自己独特风格的网站，并将网站发布到因特网上。

本书可作为普通高等院校计算机及相关专业的本科教材使用，亦可作为广大工程技术人员的自学参考书。全书约 40 万字，参考学时为 56 学时（授课 28 学时，上机 28 学时）。

本书由刘永华、潘明寒担任主编并对全书进行了统稿，齐丽丽、周金玲、徐兴敏任副主编。其中第 1、3 章由刘永华编写，第 4、8、9 章由潘明寒编写，第 2、10 章由齐丽丽编写，第 5、6 章由周金玲编写，第 7 章由徐兴敏编写。沈祥玖教授对全书进行了审阅并提出了宝贵意见，在此表示感谢。

由于作者水平有限，加之编写时间仓促，书中难免有不妥之处，恳请读者及同行指正。

编 者
2005 年 3 月

目 录

序	
第二版前言	
第一版前言	
第1章 网页与网站设计规划	1
本章学习目标	1
1.1 网页和网站的基本概念	1
1.1.1 WWW	1
1.1.2 HTTP 协议	1
1.1.3 URL	1
1.1.4 主页和网页	2
1.1.5 本地机	2
1.1.6 服务器	2
1.1.7 站点	2
1.1.8 远端站点	2
1.1.9 本地站点	2
1.1.10 站点管理	2
1.1.11 动态网页调试	2
1.2 定位网站的系统、类别和形象	3
1.2.1 定位网站的系统	3
1.2.2 定位网站的类别	3
1.2.3 定位网站的形象	4
1.2.4 了解网站设计原则	5
1.3 网站建立步骤	5
1.3.1 网站的费用	5
1.3.2 网站的逻辑结构	6
1.3.3 申请域名	6
1.3.4 接入因特网的方式	7
1.3.5 网站服务器设备	7
1.3.6 办理网站运营手续	8
1.3.7 使用 ISP 磁盘空间建立个人网站的步骤	8
1.4 网页的规划和制作步骤	8
1.4.1 网页文件的规划	8
1.4.2 网页框架	10
1.4.3 网页制作	10

1.5 网页制作工具	10
1.5.1 网页制作应用软件	10
1.5.2 网页编程语言	11
习题与思考题一	12
第2章 Dreamweaver 8 网页设计软件	14
本章学习目标	14
2.1 Dreamweaver 基础知识	14
2.1.1 Dreamweaver 8 的起始页和工作窗口	14
2.1.2 菜单栏	15
2.1.3 “插入”栏	16
2.1.4 “文档”工具栏	17
2.1.5 文档窗口	17
2.1.6 状态栏	18
2.1.7 “属性”面板	18
2.1.8 面板组	18
2.2 创建及管理站点	19
2.2.1 新建站点	19
2.2.2 查看站点	20
2.2.3 站点操作的快捷菜单	20
2.2.4 站点文件的显示	21
2.3 页面设计	21
2.3.1 创建文档	21
2.3.2 设置文本的文字格式	22
2.3.3 设置文本的列表格式	23
2.3.4 插入水平线	24
2.3.5 使用 CSS 样式格式化文本	25
2.3.6 插入图像	28
2.3.7 插入 Flash 对象	30
2.4 创建超链接	32
2.4.1 超链接的概念	32
2.4.2 文档位置和路径	32
2.4.3 超链接源点与超链接类型	33
2.4.4 以文本和图像为源点创建超链接	33
2.4.5 命名锚记链接	34
2.4.6 其他类型超链接	35
2.5 用表格布局页面	36
2.5.1 创建表格	36
2.5.2 编辑表格	37
2.5.3 设置表格属性	38

2.5.4	用布局模式布局页面	39
2.6	层的使用	43
2.6.1	创建层	43
2.6.2	编辑层	44
2.6.3	“层”面板	44
2.6.4	在层中插入对象	45
2.6.5	层与表格相互转换	45
2.7	用框架布局页面	47
2.7.1	框架集	47
2.7.2	保存框架和框架集	48
2.7.3	修改框架集样式	48
2.7.4	选定框架或框架集	49
2.7.5	设置框架集与框架属性	49
2.7.6	在框架中插入文本和图像	50
2.8	表单的使用	51
2.8.1	认识表单	51
2.8.2	创建表单	52
2.8.3	添加表单对象	53
2.9	使用行为添加网页效果	56
2.9.1	行为	56
2.9.2	事件	56
2.9.3	动作	57
2.9.4	使用行为添加效果	57
	习题与思考题二	59
第3章	用 Fireworks 8 制作网页图形	60
	本章学习目标	60
3.1	Fireworks 8 基础知识	60
3.1.1	Fireworks 8 工作窗口简介	60
3.1.2	常用面板简介	62
3.2	Fireworks 8 的基本操作	64
3.2.1	画布的基本操作	64
3.2.2	辅助工具的使用	66
3.3	位图操作	66
3.3.1	常用位图工具	67
3.3.2	常用颜色工具	71
3.3.3	位图蒙版	73
3.3.4	为位图添加边框	73
3.3.5	调整位图颜色与色调	74
3.3.6	使用选择工具	77

3.4 矢量图的操作	78
3.4.1 常用的矢量绘图工具	78
3.4.2 路径的组合	82
3.5 文本操作	83
3.5.1 文本的输入与编辑	83
3.5.2 将文本附加于路径	83
3.5.3 将文本转换为路径	84
3.5.4 文本变形	84
3.6 创建 GIF 动画	85
习题与思考题三	86
第 4 章 用 Flash 8 制作网页动画	87
本章学习目标	87
4.1 Flash 基础知识	87
4.1.1 Flash 软件概述	87
4.1.2 认识 Flash 界面	88
4.1.3 Flash 8 常用面板	92
4.1.4 文档的准备工作	94
4.1.5 对象的绘制与编辑	95
4.1.6 使用图层和元件	103
4.2 Flash 制作实例	107
4.2.1 关键帧动画	107
4.2.2 形变动画	110
4.2.3 沿直线运动动画	112
4.2.4 时间轴特效动画	115
4.2.5 沿指定路径运动的运动动画	117
4.2.6 色彩动画	119
4.2.7 遮罩动画	120
4.3 为作品添加按钮	122
4.3.1 制作按钮	122
4.3.2 用按钮控制影片的播放和停止	123
4.3.3 用按钮将影片的播放转到指定帧	125
4.4 为作品添加声音	127
4.4.1 导入声音	127
4.4.2 设置声音效果	127
4.4.3 为按钮添加声音	128
4.4.4 为动画对象添加声音	129
4.4.5 为影片添加背景声音	130
习题与思考题四	131

第5章 网页设计语言 HTML	132
本章学习目标	132
5.1 HTML 概述	132
5.2 HTML 的一般标签	133
5.2.1 一个简单网页	133
5.2.2 HTML 文档的基本结构	133
5.2.3 在 HTML 代码中设置颜色值	134
5.3 文本标签	134
5.3.1 常用文本标签	134
5.3.2 滚动字幕	136
5.3.3 文本格式控制标签	136
5.3.4 特殊字符的显示方法	137
5.4 列表标签	138
5.4.1 有序列表	138
5.4.2 无序列表	139
5.4.3 定义列表	140
5.5 超文本链接标签	141
5.5.1 超链接标签	141
5.5.2 超链接的起始端点	141
5.5.3 不同文件间的链接	142
5.5.4 同一文件的链接	144
5.5.5 链接路径	144
5.5.6 图像热区链接	145
5.5.7 图像标签	145
5.6 表格标签符	146
5.7 表单标签符	148
5.7.1 表单标签<form>	148
5.7.2 表单输入标签<input>	149
5.7.3 <select>和<option>标签	150
5.7.4 多行文本输入标签<textarea>	151
5.8 多媒体标签	152
5.8.1 在文本中插入图像	153
5.8.2 插入背景音乐	153
5.8.3 点播音乐	154
5.9 框架标签	155
5.10 元数据标签	156
5.11 HTML 设计网页综合实例	157
习题与思考题五	158

第 6 章 在网页中使用 JavaScript	160
本章学习目标	160
6.1 JavaScript 概述	160
6.1.1 JavaScript 主要优点	160
6.1.2 JavaScript 程序格式	161
6.1.3 脚本与脚本语言	162
6.1.4 在 Dreamweaver 中插入 JavaScript 脚本	162
6.2 数据类型与变量	164
6.2.1 JavaScript 中的数据类型	164
6.2.2 JavaScript 常量	164
6.2.3 声明 JavaScript 变量	165
6.2.4 命名 JavaScript 变量	165
6.3 表达式与运算符	165
6.3.1 表达式	165
6.3.2 运算符	166
6.4 JavaScript 的语句结构	167
6.4.1 if 条件语句	167
6.4.2 switch 条件语句	168
6.4.3 for 循环语句	170
6.4.4 while 循环语句	171
6.4.5 do...while 循环语句	172
6.4.6 for...in 循环语句	173
6.4.7 break 和 continue 语句	174
6.5 JavaScript 的对象与函数	175
6.5.1 JavaScript 的自定义函数	175
6.5.2 对象的概念	177
6.5.3 JavaScript 的自定义对象	178
6.5.4 with 语句	179
6.5.5 JavaScript 的内置对象和内置函数	180
6.5.6 JavaScript 的浏览器对象	191
6.6 JavaScript 中的事件	197
6.6.1 事件驱动的基本概念	197
6.6.2 浏览器事件	198
6.6.3 键盘事件	200
6.6.4 鼠标事件	200
6.7 JavaScript 实例	203
习题与思考题六	205
第 7 章 在网页中使用 VBScript	206
本章学习目标	206

7.1 VBScript 概述	206
7.1.1 VBScript 的主要优点	206
7.1.2 VBScript 的程序格式	206
7.2 数据类型、变量、常量和数组	207
7.2.1 VBScript 中的数据类型	208
7.2.2 运算符	208
7.2.3 变量	209
7.2.4 数组	210
7.2.5 符号常量	211
7.3 VBScript 的语句结构	212
7.3.1 if-then-else 条件语句	212
7.3.2 select case 多项选择语句	213
7.3.3 do while-loop 循环语句	214
7.3.4 for-next 循环语句	215
7.3.5 for-each 循环语句	217
7.4 过程与函数	218
7.4.1 sub 过程	218
7.4.2 function 过程	219
7.4.3 在过程调用中传递参数	220
7.4.4 内置函数	221
7.5 事件与表单	226
7.5.1 常用事件	226
7.5.2 调用事件	227
7.5.3 表单	228
习题与思考题七	229
第 8 章 ASP 动态网页制作基础	231
本章学习目标	231
8.1 ASP 简介	231
8.1.1 ASP 的特点	231
8.1.2 静态网页与动态网页	231
8.1.3 ASP 程序格式	232
8.1.4 设置虚拟目录	233
8.2 ASP 的内置对象	234
8.2.1 ASP 的基本内置对象	234
8.2.2 Response 对象	234
8.2.3 Request 对象	238
8.2.4 使用 Cookies 集合	243
8.2.5 Application 对象	244
8.2.6 Session 对象	248

8.2.7	Server 对象	251
8.3	ASP 的内置组件	255
8.3.1	ASP 内置组件简介	255
8.3.2	ASP 常用内置组件	255
8.3.3	AdRotator 组件	256
8.3.4	Counters 组件	257
8.3.5	Database Access 组件	259
	习题与思考题八	269
第 9 章	网站与网页设计综合实例	270
	本章学习目标	270
9.1	综合实例一——企业宣传网站	270
9.1.1	定义本地网站	270
9.1.2	网站的基本结构	270
9.1.3	主页设计	271
9.1.4	网页制作	271
9.1.5	申请域名和免费服务器空间	273
9.1.6	将本地站点发布到网上	274
9.2	综合实例二——素质培训中心网站	275
9.2.1	域名注册	275
9.2.2	购买空间	276
9.2.3	网站建设	277
9.2.4	网站功能的实现	278
	习题与思考题九	281
	参考文献	282

第 1 章 网页与网站设计规划

本章学习目标

无论做任何事情，好的规划和设计都是迈向成功的第一步，制作网站和网页也是如此。本章从网站的用途、网站的分类、域名申请和建站步骤出发，对网站规划过程进行了全面介绍，并提出了设计网页时应注意的几个方面，最后简单介绍了制作网页的常用工具软件和编程语言。使读者对网站设计与网页文件的规划创意有比较完整的了解。通过对本章的学习，读者应掌握以下内容：

- 网页和网站的基本概念
- 网站建立步骤
- 域名的相关知识
- 如何规划网页文件
- 常用网页制作工具和网页编程语言

1.1 网页和网站的基本概念

1.1.1 WWW

WWW（World Wide Web）的中文名称为“万维网”，由遍布全世界的 Web 服务器组成，通过 HTTP 协议在因特网（Internet）上提供丰富的服务，利用超链接将服务器中的文档有机地组织起来，成为一个庞大的信息网。

1.1.2 HTTP 协议

HTTP 协议（Hypertext Transfer Protocol）全称为超文本传输协议，是在因特网上传输超文本的协议，该协议通过以下 4 个步骤实现超文本传输。

- （1）客户端与指定的服务器建立连接。
- （2）由客户端向服务器发出请求，请求内容包括：所使用的通信协议、所请求的对象名称、对象在服务器的位置、请求方式等。
- （3）服务器端收到请求后作出响应，将请求的内容发送到客户端。
- （4）客户端接受请求内容并将其显示在浏览器上。

1.1.3 URL

URL（Uniform Resource Locations）称为统一资源定位符，用来指定因特网上资源的存放位置，以便人们使用浏览器顺利地找到所要查找的资源。

URL 地址格式为：协议名://主机名/资源所在目录名/文件名，例如，http://wfu/jsj/aa.asp。

通常情况下，URL 地址只包括协议名和主机名，服务器会指定默认的主页，通常为 index.htm、index.html、default.htm、default.html 或 default.asp 等。

1.1.4 主页和网页

站点的第一个页面称为主页，主页是站点的出发点和汇总点。网页是站点中除了主页之外的其他页面文件，用来被主页或其他网页调用。

1.1.5 本地机

浏览网站的用户所使用的计算机称为本地机，启动浏览器、打开网页等操作都是在本地机上完成的。

1.1.6 服务器

服务器是指提供网络服务的计算机，网络服务包括 WWW 服务、FTP 服务、Email 服务等。因特网服务器主要用于存储 Web 站点和页面。在浏览器地址栏中输入网址并按回车键，就能实现对网页的访问，而不需要知道存储该网页的服务器的实际位置。

本地机与因特网服务器之间通过各种通信线路连接以实现相互通信。

1.1.7 站点

Web 站点又称为站点或网站，类似于一个文件夹，站点中所有资源都存放在这个文件夹中，例如主页、网页、图片、音像文件等。

1.1.8 远端站点

存储在因特网服务器上的站点称为远端站点，是 WWW 中的一个节点。在因特网上浏览到的各种网站实际上是存储在因特网服务器上的网页文档及其相关资源。

1.1.9 本地站点

存储在本地机上的站点称为本地站点。远端站点的网站文件和组织形式一般都是先在本地机上制作并调试完毕后，再使用上传工具上传到因特网服务器。

1.1.10 站点管理

通常，人们在本地机上构建站点框架，完成站点设计和网页制作，然后进行站点测试并将站点上传到因特网，形成远端站点。在本地机上对站点文档进行编辑、修改和管理，测试成功后上传到因特网以实现对远端站点的管理和修改，这些操作称为站点管理。

1.1.11 动态网页调试

如果网站文件的 HTML 代码中包含在服务器上运行的动态脚本（如 ASP 程序），则需要在本本地机安装服务器程序（如 IIS），使本地机与服务器合二为一，以便在本本地机调试服务器程序。