



# 建立 **Web** 站点的方法

DEVRA HALL 著

科学出版社  
龙门书局

TP 393.092

H 97

# 建立 WEB 站点的方法

Devra Hall 著

阎小兵 芦 荧 郭 力 译

燕卫华 校

科学出版社  
龙门书局

1997

225009

## 内 容 简 介

目前,越来越多的个人用户和公司利用 Internet 来互传信息和收发数据,而 Internet 是用于传输数据的物理介质,Web 则是访问 Internet 信息资源的协议和标准的集成。Web 的出现,使计算机用户能够在 Internet 上任何一个地方以一种简单、统一的方法来访问超媒体文档。本书介绍 Web 的基本概念、Web 站点的建立方法,以及 HTML 和 HTTP 规范,书中还提供了大量可供查阅的热门资料。

本书适合所有 Internet 用户参考。

欲购本书或欲获得技术支持的读者,请与北京 8721 信箱书刊部(邮编:100080)联系,电话:010-62562329、010-62531267,传真:010-62579874。

## 版 权 声 明

本书英文版名为《BUILD A WEB SITE》,由 Prima 公司出版,版权归 Prima 公司所有。本书中文版经博达著作权代理有限公司安排,由 Prima 公司授权出版。未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何形式或任何手段复制和传播。

## 建 立 WEB 站 点 的 方 法

Devra Hall 著

阎小兵 芦 茨 郭 力 译

燕卫华 校

责任编辑 汪亚文

科 学 出 版 社 出 版  
北 京 书 局

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

北京市朝阳区广益印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

\*

1997年5月第 一 版 开本:787×1092 1/16

1997年5月第一次印刷 印张:31 7/8

印数:1 5000册 字数:738 000

ISBN 7-03-005821-6/TP·752

定价:44.00元

## 鸣 谢

感谢 Brad 和 Will 对我们的信任和支持,感谢 Devra Hall 为了让世界了解我们,忍受了波士顿的气候,以及我们所有的古怪行为和个性;感谢 Sean 带来了 Steph 为办公室增添了一份乐趣;感谢 D, Vicki, Julian 和 Matt,他们帮助我们推敲内容,查找错误;感谢 George 自始至终坚守岗位;感谢 Jenn 对我们和 Geoge 的照顾;感谢 Barry Friedman 给我们创造了机会;感谢 Sherri Morning star 惊人的宽厚、善良和协助精神;感谢 Stefan Grunwedel, Barbara Archer 及 Ben Dominitz 他们耐心地在整个工程中给予我们的援助;感谢 Nanette 帮助我们出主意、想办法。感谢父母一直和我们在一起;感谢 Chistopher Sawyer-Lucanno 教会了我们如何撰写(还有 Matt 的论文)文章;感谢来自 Net Info 的 Dave 和 Reger,是他们帮助我们保持了网络的畅通,从而使我们能顺利地著书;感谢 WING 公司的 Taylor 和 Webster 帮助我们保持 Web 上的信息“仓库”;感谢 Clockwork Design Group Inc. 把我们设计得非常美妙;感谢 *InternetWorld* 杂志社的 Michael Neubarth,他给了我们一个表达我们想法和推销自己的论坛;感谢 ESPN 公司 Tom Hagopian 和 Dick Glover 给我的第一次机会;感谢 ESPN 公司的情报人员 Rob Hunter;感谢 John Kirby 制作了非常美观的条状栏;感谢 Amy Batcherlor 在编写本书一开始就与我們在一起;感谢“学生信息处理委员会(SIPB)”,把 Web 带进了 MIT 校园,还要感谢他们多年来的经验和帮助;最后感谢 Dan Connolly, Simon Spero 以及 Tim Berners-Lee,是他们帮助我们找到了许多必要的信息。

net. Genesis

在我们当中,所有撰写技术资料的人都必须跟上技术的最新发展——说起来容易做起来难。但是正是这种原因使我在得到编写本书的机会时激动不已。这些 MIT 年轻的 Web 能手时刻都处在新技术发展的前沿。他们有着非常敏锐的思想,他们的公司 net. Genesis 注定要获得最大的成功(他们的客户也认识到了这一点)。感谢 Sherri Morningstar,是他推荐我把这些专家的专长和对 Web 的理解编写成本,以供大家共享他们的建议,并从中受益。

还要感谢编辑小组所起的促进作用。作者和编辑间的关系常常是较棘手的,但 Peter Weverka 非常巧妙地处理了这个问题。一个项目的编辑可以造就一本书,也可以毁掉一本书。但 Stefan Grunwedel 是我永远喜爱的项目编辑,我猜想他的卓越和献身精神定是 Prima 公司成功地赋予的。

许多聪明的头脑和灵巧的双手都对本书的诞生和推销作出了杰出的贡献。我要特别感谢 Prima 出版公司的总裁 Ben Bominitz 对本书的信任,感谢主编 Paula Munier Lee 把整个编辑过程组织得顺利畅通;感谢宣传分部的 Barbara Archer 的精心设计的广告措词;还要感谢销售分部的同仁最终把本书放在了书店的书架上。

最后,我要感谢 Book Marks 公司的 Susan Glinert,她非常优秀地完成了设计和制作任务;感谢 Paul 的封面设计,Mark Landerghini 编写的索引。

Devra Hall

## 前 言

在过去的一、二年内,World Wide Web(简称 WWW 或 Web)获得了极高的知名度并受到了媒介的高度注意。NCSA 的 Mosaic 作为一个“Killer”应用闪烁出耀眼的光芒,它奇迹般地把浩如烟海的 Internet 资源展现在人们的面前。一年不到 Netscape 通信公司(前身即 Mosaic 通信公司)便招贤纳士,请进了 Web 的创始人,于是,该公司迅速成为人们关注的中心。同时,随着这股巨大的浪潮,许许多多的图书也应运而生,它们向人们传授着 WWW 的知识及其基本语言——HTML。

然而,几乎所有这些书都留下了中高级用户这个空档,可用的书都是一些介绍性的,读者无法知道他们还能进一步做些什么。关于 HTML,大多数书也只是触及皮毛,而没有深入探讨更强大且发展、改进了的 HTML 规范。

本书的目标是让用户超越简单的 HTML,向用户传授有关 WWW 的技术细节。本书覆盖了建立 Web 信息结构的协议和标准,包含了 HTML(2.0 和 3.0),URL,CGI 和 HTTP。

特别是本书中讨论了在建立一个站点的前后肯定会遇到的问题,以及建立一个稳定可靠的站点时可供参考的有益的建议。书中还给出了许多程序示例,以帮助读者完全掌握规范并理解怎样使用它们才能使其发挥最大的作用。

### 本书内容

本书分为四部分。第一部分主要描述 WWW 及其发展过程。第一章和第二章简要介绍 Web 各组成部分的概念,为掌握 Web 的工作原理打下一个基础。第三章描述用户自己建立站点时必须遵循的步骤,并介绍了在建立一个站点时会出现的一些问题以及有关的概念。

第二部分的内容是解释和理解组成 Web 的技术规范和协议。我们讨论了超文本传输协议(Hypertext Transfer Protocol)、超文本标记语言(Hypertext Markup Language)、统一资源定位器(Uniform Resource Locator)规范以及通用网关接口(Common Gateway Interface)。对于每一个标准,我们都描述了其常见用法及内容。

第三部分针对的是 Web 网的设计和编程。这部分内容是写给这样一些用户的:他们想深入探讨 Web 的工作机理,以便扩充自己的 Web 服务器的功能,全面挖掘自己站点的潜力,或者编写他们自己的客户和服务程序。

第四部分可用作所有技术问题的参考手册。这部分内容包括主要协议和 Web 标准的详细说明。应该注意的是有些规范还在发展中,对于最新版本,应首先查找其联机拷贝。

### 帮助性的代码示例

纵览全书,我们提供了许多代码示例,读者可以通过它们来帮助理解所讨论的规范。每一个代码示例都有一个文件名,可通过无名 FTP 来下载。为了下载本书中用到的代码,可按以下步骤进行:

1. 通过 FTP 下载 ftp.netgen.com。

2. 用 anonymous 登录,并用你的用户名作为口令
3. 改变目录至/pub/book。本书中每一个程序清单都有自己的文件名。
4. 输入 get 和要下载文件的文件名。

下面是下载一个叫 filename.pl 文件的过程。

```
> ftp ftp.netgen.com
Connected to netgen.com.
220 netgen FTP server (Version wu-2.4(1) Sun Jul 31 21:15:56 CDT 1994) ready.
Name (ftp.netgen.com:mkgray): anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
Password:
230 Guest login ok, access restrictions apply.

ftp> cd /pub/book
250 CWD command successful.

ftp> get filename.pl
200 PORT command successful.
```

如果下载这个代码有什么困难,请与我们联系。

### 阅读本书前的准备

本书是针对中高级 Web 用户编写的,尽管我们鼓励“雄心勃勃的初学者”使用本书来帮助他们努力掌握 Web 网。考虑到 Web 服务器当前的平台版本,本书主要针对 UNIX 机器的用户,而且是那些正在运行 Web 服务器或者有兴趣建立一个 Web 服务器的用户。本书中所有示例代码都是用 perl 编写的,并且需在 UNIX 平台上运行。

# 目 录

## 第一部分 Web 基础

<b>第一章 Web 之谜</b> .....	3
1.1 Web——存储信息的仓库 .....	6
1.2 巡视网络的 GUI 客户 .....	8
1.3 网络上的信息类型 .....	8
1.4 与 Web 交互 .....	12
1.5 Web 的历史 .....	14
1.6 Web 的未来 .....	21
<b>第二章 Web 技术介绍</b> .....	23
2.1 基本术语 .....	23
2.2 客户-服务器模型 .....	24
2.3 Web 之前协议的影响 .....	25
2.4 Web 的标准和协议 .....	26
2.5 管理组织及规范的演化 .....	33
<b>第三章 建立 Web 站点</b> .....	36
3.1 主要的考虑 .....	36
3.2 站点的信息组织结构 .....	48
3.3 安装 NCSA httpd .....	49
3.4 安装 CERN httpd .....	59
3.5 关于 Netsite 服务器 .....	66
3.6 高级功能介绍 .....	66

## 第二部分 规 范

<b>第四章 统一资源定位器(URL)</b> .....	71
4.1 掌握 URL .....	71
4.2 使用 URL .....	78
<b>第五章 HTTP 规范</b> .....	86
5.1 HTTP 的特点 .....	87
5.2 客户-服务器的通信交换过程 .....	90
5.3 HTTP 的演化 .....	100
<b>第六章 使用 HTTP</b> .....	102
6.1 已实现的协议 .....	102

6.2	通过 Telnet 模拟 Web 客户 .....	127
6.3	创建一个完全请求的示例代码 .....	129
6.4	一个简单的 HTTP 客户 .....	131
6.5	一个简单的 HTTP 服务器 .....	134
<b>第七章</b>	<b>HTML 入门 .....</b>	<b>142</b>
7.1	语义型和文字型标记语言 .....	144
7.2	为什么要遵循约定 .....	145
7.3	HTML 2.0 元素和 3.0 的属性扩充部分 .....	147
7.4	HTML Level 3.0 特有的元素 .....	174
<b>第八章</b>	<b>使用 HTML .....</b>	<b>190</b>
8.1	书写 HTML .....	190
8.2	HTML、头和主体元素 .....	191
8.3	HTML 的一般风格 .....	194
8.4	常见错误 .....	201
8.5	表格 .....	204
8.6	表 .....	209
<b>第九章</b>	<b>通用网关接口(CGI) .....</b>	<b>211</b>
9.1	CGI 输入 .....	212
9.2	CGI 输出 .....	219
9.3	调试 CGI 脚本 .....	224
9.4	CGI 脚本的典型应用 .....	229

### 第三部分 Web 编程

<b>第十章</b>	<b>Web 站点的设计 .....</b>	<b>237</b>
10.1	Web 站点的设计 .....	237
10.2	Web 站点内容的开发 .....	242
10.3	Web 站点的维护 .....	250
10.4	建议 .....	280
<b>第十一章</b>	<b>CGI 脚本示例 .....</b>	<b>281</b>
11.1	Perl 和 CGI, Pro 和 Con .....	281
11.2	脚本 .....	282
11.3	基本的反馈脚本 .....	283
11.4	利用 grep 的基本查找脚本 .....	289
11.5	用 CGI 脚本实现保持状态 .....	292
11.6	监视服务器负载 .....	299
11.7	广告牌脚本 .....	303\
11.8	URL 随机跳转程序 .....	306
<b>第十二章</b>	<b>编写客户程序 .....</b>	<b>310</b>



---

12.1	客户程序类型	310
12.2	实现客户程序时的考虑	311
12.3	设计功能模块	314
12.4	漫游器	315
12.5	专用代理举例:Niftiness Agent	318
<b>第十三章</b>	<b>编写 HTTP 服务器程序</b>	<b>331</b>
13.1	服务器模型:对连接的处理	332
13.2	增加功能	355

## 第四部分 附 录

<b>附录 A</b>	<b>统一资源定位器(URL)</b>	<b>365</b>
<b>附录 B</b>	<b>超文本传输协议—HTTP/1.0</b>	<b>383</b>
<b>附录 C</b>	<b>超文本标记语言规范 2.0 版</b>	<b>433</b>
	<b>术语</b>	<b>494</b>

# 第一部分 Web 基础

这一部分介绍了 World Wide Web 的概况。首先讨论了 Web 的交互性、Web 的发展历史以及 Web 的未来等问题。接着介绍了一些术语和概念的定义,这是理解 Web 工作原理的基础。同时,这一部分的内容还包括建立站点之前应该做的关键性考虑,以及配置服务器软件的操作过程。



# 第一章 Web 之谜

## 本章概览

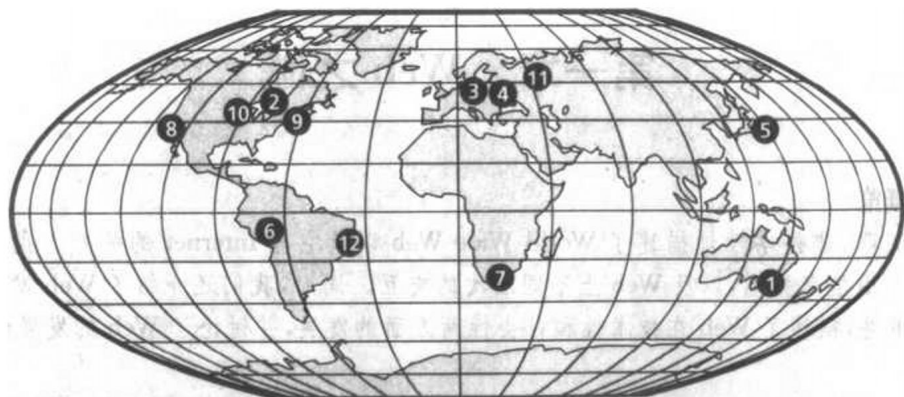
本章简明、非技术性地描述了 World Wide Web 以及它与 Internet 的关系。我们谈到了 Web 上的可用信息类型,以及 Web 上不同层次的交互。同时,我们还介绍了 Web 发展史上的一些重要事件,描述了 Web 在技术性和社会性两方面的发展,并讨论了 Web 的发展趋势。

Internet 是一个巨大的信息空间,在这里可以收集、发送和交换所有类型的信息。World Wide Web 的出现使计算机用户能够在 Internet 的任何一个地方访问超媒体文档,而所使用的方法仅是一种简单、统一的方法。然而,Web 非常复杂,在其上访问文档还是相当困难的。这种局面直到 NCSA 的 Mosaic 问世后才得到了根本性的转变。Mosaic 是一个 WWW 浏览器,利用它可以在 Web 上阅读文件,并能顺着热链从一个文档跳转到另一个文档。NCSA 的 Mosaic 以其天衣无缝的界面把 Web 展现在用户的面前,而把 Web 内部的复杂性隐藏了起来。感谢 Mosaic 和其他 GUI(图形用户界面)浏览器,是它们使得访问全球的站点变得简单到只需用鼠标“点击”。在本书中,你将逐渐理解 Web 的基本技术,欣赏到浏览器和 Mosaic 的雅致,并学会自己开发 Web 的功能。

由于 Internet 和 Web 近来受到媒介的极大关注,许多人错误地认为 Web 和 Internet 是一回事。这是不正确的。Web 是访问 Internet 信息资源的协议和标准的集成,而 Internet 是用于传输数据的物理介质。与 Internet 的其他标准和协议(如 FTP 和 Gopher)不同,Web 标准和协议(包括 HTTP 和 HTML)能够把相关信息超链接在一起。超链接意味着一个文档中存在着指向相关文档的指针。这是 Web 有别于 Internet 上其他存取信息方法的特性之一。

所以说,Web 是针对“分布式超媒体”介质的。这个词是什么意思呢?“分布式”指的是那些用 Internet 作为其传输方式的遍布世界的大量计算机。当你漫游 Web 时,可能是在点击全球的信息资源。当选择某一个链时,你并不知道要检索的信息来自瑞典、曼谷、圣何塞还是自己的邻居。也许你会认为自己知道(毕竟,屏幕上的 Web 页面很可能有些标识)——但是通过点击该页上的链而检索的信息则可能是从别的地方加入进来的信息。

例如,在本书中引用了许多 URL(Uniform Resource Locator,意即统一资源定位器,是一种 Web 地址,我们将在后面详细讨论)。在本书的图中有一些 URL 地址,你可以亲自试一下其中某些 Web 站点及其页面。仔细观察这些 URL 就会发现它们都指向 netgen.com 的页面。netgen.com 是我们自己的站点,它位于马萨诸塞州的剑桥城。为什么物理位置在首都华盛顿的众议院 Web 站点,它的地址也是在剑桥城的 netgen.com 上呢?其实不是,当浏览器指向众议院的 URL 时,实际上是进入了一个包含有该站点描述的页,其中有指向该站点的链。这是一个超链接的例子。采用超链接的原因是站点可以改变位置。如果文档中列出了某一 URL,并且该站点的位置发生了改变,URL 则将不再有效。这时,可以在我们自己的站点上修改 URL,以保持其指向移动后的站点,而不必担心站点物理位置的改变。



世界范围内的 URL 举例

URL	位置
1. <a href="http://croom.syd.dah.csiro.au/">http://croom.syd.dah.csiro.au/</a>	澳大利亚, NSW, 格莱比
2. <a href="http://www.cim.mcgill.ca/">http://www.cim.mcgill.ca/</a>	加拿大魁北克的蒙特利尔
3. <a href="http://www.embl-heidelberg.de/">http://www.embl-heidelberg.de/</a>	德国海德堡
4. <a href="http://www.ens-lyon.fr/">http://www.ens-lyon.fr/</a>	法国里昂
5. <a href="http://www.hiroshima-u.ac.jp/">http://www.hiroshima-u.ac.jp/</a>	日本广岛
6. <a href="http://ulima.edu.pe/">http://ulima.edu.pe/</a>	秘鲁利马
7. <a href="http://www.ru.ac.za/">http://www.ru.ac.za/</a>	南非东开普顿格雷厄姆斯敦
8. <a href="http://www.stanford.edu/">http://www.stanford.edu/</a>	美国加利福尼亚州帕洛阿尔托
9. <a href="http://www.netgen.com/">http://www.netgen.com/</a>	美国马萨诸塞州剑桥城
10. <a href="http://www.ncsa.uiuc.edu/">http://www.ncsa.uiuc.edu/</a>	美国伊利诺伊州芝加哥市
11. <a href="http://www.novsu.ac.ru/">http://www.novsu.ac.ru/</a>	俄罗斯诺夫哥罗德
12. <a href="http://www.inf.ufsc.br/">http://www.inf.ufsc.br/</a>	巴西圣卡塔琳娜

图 1.1 Web 由世界范围的信息组成, 这里是几个在 Web 上可访问的站点地址

Web 支持超媒体和多媒体。超媒体由“超文本”和“多媒体”组成, 这里, 超文本指相关信息的链接, 多媒体指用不同的数据类型表示信息。例如, 多媒体数据文件可包含正文、图形图像(图线、照片等)、音频(WAV 和 MIDI 数据)、视频和动画, 以及计算机代码即二进制文件。

多媒体还指一种类型的媒体包含在另一种媒体之中。例如, 带有内插图像的正文文档就是多媒体文档。如果没有内插图像, 就必须使用正文来表示文档中的图形指向哪里, 并创建一个链, 使其从该正文处指向包含这幅图形图像的外部文件。图 1.2 和图 1.3 显示了 net. Genesis 起始页的上述两种形式。在图 1.2 中, 我们的标志是一个内插的图形。在图 1.3 中, 是正文“new lago”, 并且有一个链指向包含该标志的外部. GIF 文件。

Web 支持多媒体, 它允许用户下载所有类型的文件, 包括视频剪辑、音频片断、图像等等, 并能在自己的计算机上观察和播放这些文件。Web 还支持超媒体, 因为所有的数据类型, 包括图像, 甚至图像的局部, 都能被链接到其他信息块中。

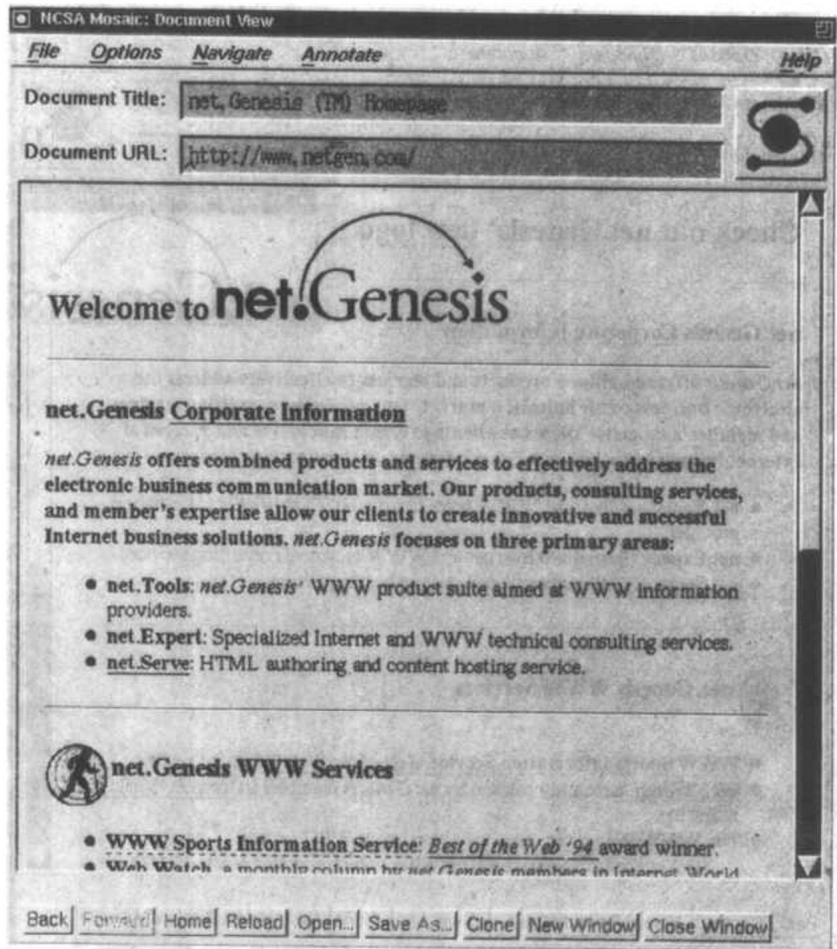


图 1.2 net.Genesis 起始页“net.Genesis”标志是一内插图形

**注释：**下载和播放视频文件是很有趣的，但它们往往非常大，不是数兆字节，就是数百千字节。下载视频文件也是很费时的（即便在全 T1 上），所以下载者一定要有充足的空闲时间。在荷兰有一个站点，其上有一组由 Hiene Withagen 维护的 MPEG 的视频剪辑，其镜像站点位于美国的企业集成技术公司（Enterprise Integration Technologies）。也可从 net.Genesis 站点的 book 页中浏览这组视频剪辑。

#### MPEG 视频剪辑库

[http://www.netgen.com/book/mpeg\\_archive.html](http://www.netgen.com/book/mpeg_archive.html)

由于玩视频游戏和使用光盘的人越来越多，多媒体似乎是一件很平常的事。但实际上它并不是这样简单。需知道不是每一台机器都能处理所有种类的多媒体。如果考虑一下 Web 支持所有类型的数据文件，还有超链接，以及访问 Web 的人们会使用许多不同的程序来创建和访问这种数据，那么就会发现局面已变得非常复杂。仅兼容性就是一个非常可怕的问题。

最初，仅希望访问 Web 数据的浏览器能够正确地解释数据。例如，许多 UNIX 浏览器在接

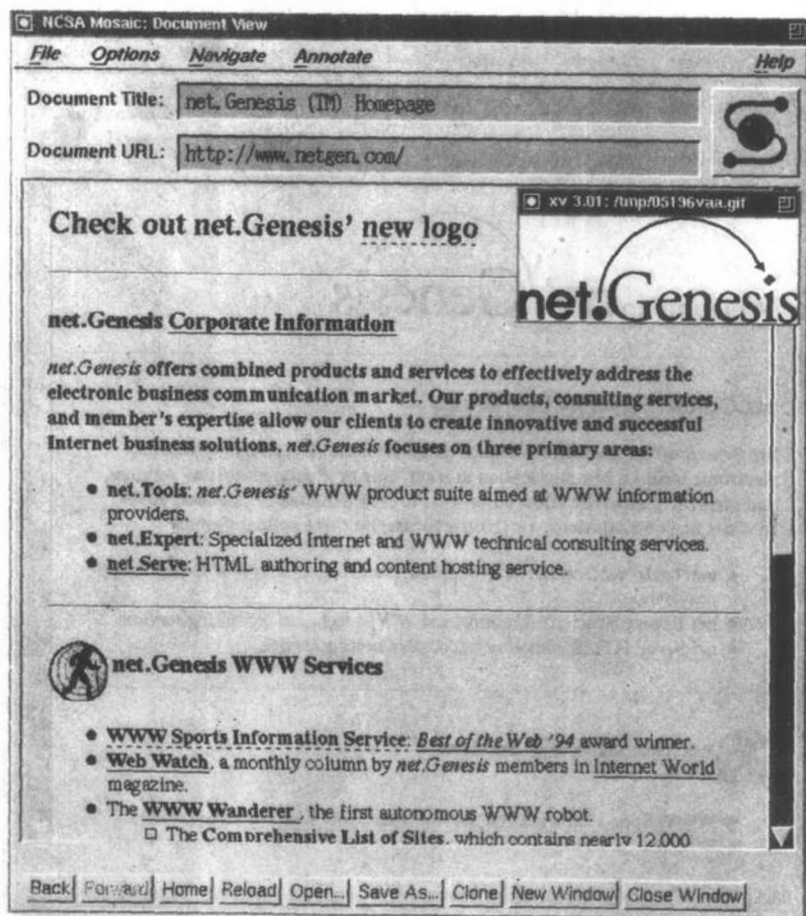


图 1.3 net.Genesis 起始页,其上有一“new logo”正文及一指向包含该标志的外部 GIF 文件的链

收到 QuickTime 视频剪辑后不知道该怎么办,因为 QuickTime 是一种基于 Macintosh 的应用。并且它让我们在 Web 的标准和协议面前兜了一个圈子。所以在深入 Web 的机制之前,确实应该谈论一下超文本和超媒体。

## 1.1 Web——存储信息的仓库

人们的想法与通信的模式是有关系的。我们总是把单词、图像和声音联系在一起考虑(我们也会联系嗅觉和触觉,但是这里指的是与计算机有关的感觉,这些感觉属虚拟现实领域,超出了 Web 的范围——至少在现在是这样)。有时联系会偏离正题,甚至是随意的。例如,当你正在查询最近的 NFL 统计资料时,却突然想起你的侄儿刚刚比赛完他的首次大学篮球赛,你想找一找有关这次比赛的资料,这样的联系就是离题的。

在另外一些时候联系又是积极的,这些联系会提供别的细节或者参考片断。例如,在阅读

或者浏览一篇有关宇宙飞船发射的最新报告时,常常会同时看到一幅图片或者视频剪辑。像这类可视的图像都是辅助性的联系。如果要了解更多的情况,还可以向 NASA 请求倒计时之前用过的核查清单。这些清单能够提供更多的支持数据,以及更有深度的信息。

看到火箭发射记录清单可能会激发起离题的联想。例如,你可能迫切想知道该记录清单如何与飞行员起飞记录清单做比较。离题的链偏重于广度,而有联系的偏重于深度。这种区别除了说明 Web 的规模属性外,没有更多的用处。也许你遇到过一些词组如“往下探视”,意思是查询深层数据。其他有关 Web 的词和词组还有“漫游”、“浏览”、“探视”、“航行”以及“冲浪”等,所有这些词语都表明人们在 Web 上访问数据的概念是一种顺着信息线索访问数据的概念。

不是每一个人都有兴趣把精力投入到每一层的设计或离题的设计上,并在那里表现 Web 的妙处。设计者可以公开自己所有的信息(包括最小的细节,并用链将其指向最不明确离题的联系上),并让用户选择他(或她)希望看到的东西。这对信息提供者和消费者来说都是非常奢侈的事情。对于其他媒体形式,特别是印刷媒体(如小册子、目录册和杂志),预算限和生产截止期问题似乎总会使某些信息的加入受到限制。在 Web 上,彩色图像不是非常昂贵,可以随时增加数据,长远地看,服务器空间也是不贵的。

当然,还有一个提供许多信息的问题,即信息不能杂乱无章地罗列在一起,而是希望人们去充分利用它。信息必须按照易于查找的方式进行结构化组织。为数据设计一种结构形式与编写服务器程序是同等重要的,或许它更重要,因为如果用户不能方便地使用信息,那么即使程序设计得最巧妙的站点也不会有多少人光临。在本章的后面,我们将更多地读到数据的结构化问题,并且在第十章中,还给出了一些具体的设计指导。

#### 电子书报摊

许多杂志和报纸商都已建立了他们自己的 Web 站点,例如 Wired。在这个站点上,除提供订阅和过期期刊书库外,还提供了论坛、音频和视频剪辑、新闻以及 Web 上其他热门站点的链指针等。Gate 是“旧金山审查员”和“旧金山编年史”杂志的 Web 站点,它设有特色专栏。Playboy 也有一个站点,内容包括过期期刊、游伴概览、性秘密、评测表格,以及(当然有)预订表格。PC Week 提供了工业新闻、联机专栏,及其实验室评论。这里仅给出了四家在 Web 上出现的出版商。在 Yahoo 站点上还有一个非常好的 Web 杂志清单。

#### Wired

<http://www.hotwired.com>

#### The Gate

<http://www.sfgate.com>

#### Playboy

<http://www.playboy.com>

#### PC Week

<http://www.ziff.com/~pcweek>

#### Yahoo 杂志清单



<http://akebono.stanford.edu/yahoo/entertainment/magazines/>

## 1.2 巡视网络的 GUI 客户

Internet 作为存储巨量信息资源的仓库已有多年的历史。但直到今天,由于图形用户界面工具(浏览器)的出现,Web 才真正变得易于访问,人们才真正受到了鼓舞。目前 Web 主要是用作信息的展示环境。Web 的标准和协议,与浏览器技术结合,才有可能以一种吸引人的方式展示具有内插图像和适当的字体信息。

从 Web 中检索信息最流行的方法是使用 GUI 客户,如 NCSA 的 Mosaic 等。这些客户允许用户“点击”他们通向 Web 的路线。GUI 客户通过隐藏大部分 Web 的内部工作过程,而提供了一种在用户和数据对象之间近乎天衣无缝的界面。

用户不必知道自己浏览器所发出的命令,但若没有浏览器,就不得不在提示符下输入这些命令。例如,必须输入 cd 来改变目录,ls 来列出文件,bin 来传输二进制文件等。同时用户还必须记住主机的名字以及要检索的数据对象的路径。

浏览器对所有主流平台及一些非主流平台都是有效的。这些平台包括 UNIX, Macintosh, DOS, Windows, OS/2, X Windows, NeXT, Apple Netwon 以及 SGI 系统。颇受欢迎的浏览器包括 Mosaic, Netscape Navigator, Netcom NetCruiser, WinWeb 以及 Chameleon 的 WebSurfer 等等。除此之外,一些主要的联机服务,如 America Online, Prodigy 和 CompuServe 都开始支持 Web 的访问,以补充其现有的 Internet 功能。

## 1.3 网络上的信息类型

完全可以相信,不管你的兴趣是什么也不管你的兴趣如何模糊,你都能在 Internet 上找到有关的信息。最少,也能找到一个相关的 USENET 新闻。随着每天越来越多的 Web 站点的出现,一定会有机会看到世界上其他地方与你的兴趣有关的 Web 站点。从 Web 站点创建者的方面来看,可能想建立一些链,把自己的站点链接到相关的站点上。从世界范围内现有的 Internet 用户数(估计在几百万到几千万之间)来看,也可以肯定,人们对你要建立的站点必定会有兴趣。但有多少人呢?这个非常重要的问题是在学习本书第 3.2 节之前,先要考虑的关键问题。

图 1.4 是由 net. Genesis 的 Eric Richard 创建的 WWW 体育信息服务(SIS)的起始页。许多体育迷经常光顾。Web 的一个最大的优点是在任何一页中都能包含指向其他 Web 页的链。例如,美国计算机科学实验室的 TNS(电信媒体与网络系统)站点上有一个指向该体育站点的链,有些站点,如 Yahoo,包含着大量指向其他站点的链指针,其中也有指向体育信息服务的链指针。

**WWW 体育信息服务**

<http://www.netgen.com/sis/sports.html>

**Yahoo**

<http://www.netgen.com/book/yahoo.html>