



软件村

— 编程语言



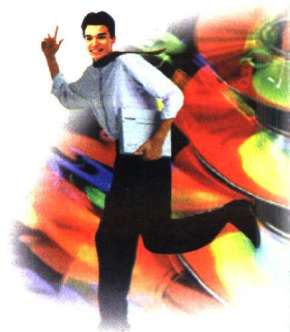
出版社



网页的语言

《软件村》编写组

HTML 3.2



《软件村》丛书包括下列12个系列

- | | | |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列 | ◇编程语言 | ◇操作系统 |
| ◇多媒体开发和工具 | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列 | ◇图形图像工具 | ◇网络工具 |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具 | ◇游戏系列 |

软件村/编程语言

网页的语言 HTML 3.2

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗

组 织: Write Express

责任编辑: 张文虎

封面设计: 于 兵

*

化学工业出版社出版发行

(北京市朝阳区惠新里3号 邮政编码100029)

新华书店北京发行所经销

化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 1 字数 23千字

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-5025-2181-X/TP·124

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究



《软件村》丛书目录

办公系列

电脑秘书Outlook
电子表格先行者Lotus 1-2-3
经典字处理WordPerfect
排版专家PageMaker
扫描识别专家OCR 7.0
数据管理Access 97
文字处理大师Word 97
演示能手PowerPoint
优秀电子表格Excel 97
中文字处理WPS 97
中文语音输入IBM ViaVoice
中文字表处理CCED

编程语言

编程第一站QBasic
可视编程Visual C++ 5.0
可视编程Delphi 3.0
可视编程Visual Basic 5.0
可视编程Visual J++ 1.1
媒体大师DirectX
网页的语言HTML 3.2

操作系统

经典操作系统DOS 6.22
DOS的入门Config.sys和Autoexec.bat
DOS中文平台UCDOS 7.0
微软贵族Windows NT
Windows中文平台UCWIN
Windows中文平台南桥星和地球村
Windows中文平台四通利方
Windows中文平台中文之星2.5
风靡全球的Windows 95
世纪终极版Windows 98
装机必备

多媒体开发和工具

MP3播放Winamp
“超级解霸”和XingMPEG Player
电影剪辑师Adobe Premiere
多媒体开发工具Authorware
多媒体开发工具方正奥思
影音影视

工业设计应用

数学家MathCAD
电路设计工具Protel
电路设计工具Tango
工程设计师AutoCAD
运算工具包MATLAB

实用小工具

安装程序制作工具InstallShield
电脑保护神Norton Utilities
电脑工具箱PC Tools
高速复制工具HD-COPY
图标大师Microangelo
微软的拼音输入法
超级编辑器UltraEdit
整人专家FPE

数据库系列

数据库ORACLE
数据库FoxBASE
数据库FoxPro
数据库SQL Server

图形图像工具

灵巧图像处理工具Paint Shop Pro
三维动画3D Animation Pro
三维设计大师3DS MAX
图像处理大师PhotoShop 4.0
图形设计师Adobe Illustrator
图形设计师Corel Draw
友利照片伴侣Ulead Photo Assistant
图像浏览器ACDSee

网络工具

网页浏览器Netscape Communicator
网络探险家Internet Explorer 4.0
网上传输带CuteFTP
网上浏览第一家Mosaic
网上下载工具GetRight
网页制作家PageMill
网页设计FrontPage 98
新型的离线浏览器WebZip
主页编辑器Clariss Home Page

系统检测与维护工具

WIN95的减肥茶CleanSweep
磁盘碎片整理能手Diskkeeper
电脑保安KV300和KILL95
杀毒工具AV95和TBAV
杀毒能手AV95
系统测试工具WinBench

压缩工具

大众压缩软件Arj-WinArj
压缩多面手WinRAR
神奇压缩工具ZipMagic
压缩宠物WinZip和PKZIP-PKUNZIP

游戏系列

FIFA足球经理
阿猫阿狗
暗黑破坏神DIABLO
地雷战
帝国时代
古墓丽影II
红色警戒Red Alert
“街霸Zero”和“VR战士”
金庸群侠传
三国志孔明传
篮球霸王NBA 98
魔法军团
魔法门之英雄无敌II
三国游戏纵横谈
世界杯之路FIFA 98
天龙八部
网络游戏MUD
象棋大师
星际争霸StarCraft
Windows桌面游戏



12个系列

100种

每本3.00元



❏ HTML 的基本结构	4
❏ HTML 语言不是编程语言	4
❏ HTML 文档的基本组成	5
❏ 你的第一个 Internet 网页	7
❏ HTML 的头文件	9
❏ HTML 的主体部分	14
❏ 给页面输入文本	14
❏ 在页面中用列表显示文本	18
❏ 在页面中插入图形和背景	20
❏ 在文档中加入链接	21
❏ 帧的概念 (将页面分屏)	23
❏ 网页编制工具简介	26

Internet 网最早起源于美国, 从 1969 年美国国防部高级研究计划署 (ARPA) 开始向军队投资进行计算机网络的研究以来, “NET” 的概念在全球迅速扩张, 1988 年由美国科学基金会 (NSF) 招标选择 IBM、MCI 和 MERIT 三家公司合作共建广域网 NSFNET, 1992 年由高级网络机服务公司 (ANS) 建立 ANSNET, 直到今天环球网 (World Wide Web)

的出现，短短的三十年内，Internet 网的急剧发展是前所未有的。

网上的信息交流，依赖于文档的显示和传输，浏览器是必不可少的工具。早在 90 年代初，当 CERN 开发出 WWW 后，随即就开发了一种叫“Viola”的客户程序，此程序只是命令行方式的客户程序，只能浏览文本文件。其后的 Mosaic 浏览器的出现，为 WWW 的发展起了推波助澜的作用，而今日网界中广泛使用的 Microsoft 的 IE(Internet Explorer)和 Netscape Communications 公司的 Netscape 才真正的把广大用户带入了图文并茂的网上“浪潮”之中。我们在网上“冲浪”时，浏览器中众多的文档都是基于 HTML 语言的，也就是本书将要介绍的超文本标注语言 Hypertext Mark-up Language(HTML)。

HTML 是作为 SGML (Standard Generalized Mark-up Language, 即标准通用标记语言)的一个子集来开发的。由于 HTML 是设想在 Internet 上(以 Web 页面)的方式进行传输，所以它比 SGML 要简便得多，并且，随着 WWW 的超速发展，其重要性和实用性日益增强很快就超过了 SGML。

HTML 总在不断的演化过程中，现今，它已发展到了第四代。它的每个版本都是向前兼容的，也就是说，它的每个新版本总是在前版本基础上的标准扩充。另外，一些商业公司不断给其新开发的浏览器增添一些新的标准，并以自己的市场占有率来影响着 HTML 标准的发展方向，这些新的扩充，我们称之为非标准扩充，用它所建立的网页必须在相应的浏览器下才能显示出来。

本书的内容旨在介绍 HTML 语言的结构和一些常用命

令，并力图使读者在读完本书后能比较轻松的运用 HTML 语言，建立自己的个人页面。同时也希望能抛砖引玉，提高大家进一步学习 HTML 语言和网页制作的兴趣。



1 HTML 的基本结构

1.1 HTML 语言不是编程语言

见名而知意，所谓超文本标注语言 (Hypertext Mark-up Language 缩写为 HTML)，即是在一般的文档中加入一些标记符号，以达到格式控制和产生一些特效的目的。名为“语言”，其实就 HTML 本身来说，是不带一点儿编程的成分在内的。HTML 语言不同于我们日常所见到的 C、PASCAL、DELPHI 等编程语言，它只是在普通文本文件中加入一些标志符，从而生成超文本文件，达到一定的显示效果。这些标志符是成对出现的，并全部由一组尖括号“<”和“>”括起来，使我们编写和阅读时一目了然。

例如：我们要强调一句话中的某几个单词可用以下语句：

```
It's<B><I>so beautiful</I></B>!
```

其中，表示用粗体显示其中间的内容，<I>表示用斜体显示其中间的内容，被定义的词加在前后两个标志符的中间，注意，后一个标志符比前一个多一个斜线“/”。上面的句子在浏览器上显示出来就是：

```
It's so beautiful!
```

所以，我们通常称网页的制作者为设计人员而不是编程人员。精美网页的设计，需要的是艺术家、作家以及创意大师而不是高级程序员。即使对于缺乏编程经验的人来说，用

HTML 做网页并不比学用 Microsoft Word 更困难。

我们一定要建立这样一个概念，HTML 不是编程语言。

1.2 HTML 文档的基本组成

让我们先来看一个典型的 HTML 文档：

```
<!Doctype HTML public "-//W30//DTD W3 HTML
3.0//EN">
<HTML>
<HEAD>
  <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT=
"text/html; charset=iso-8859-1">
  <META
NAME="Author" CONTENT="lou.yinghao">
  <META
NAME="GENERATOR" CONTENT="Mozilla/4.01[en]
(Win95;I) [Netscape]">
  <TITLE>li\dload\try</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

  <CENTER><B><I>hello world!</I></B>
  <HR SIZE=3 WIDTH="100%"></CENTER>

</BODY>
</HTML>
```

可以看到，HTML 文档主要由三个部分组成：序 (Prologue)、头 (Head)、主体 (Body)。

序(Prologue)通常位于 HTML 文档的最开始一行,也就是在上述程序中在<HTML>之前的一行。它的作用是告诉浏览器我们所编写的 HTML 文档是支持什么版本的 HTML,主要针对应用 HTML 3.0 版本以上所编的文档,在一般的文档中它并不存在。

头元素(Head)是用来定义整个文档的属性。包括文档的绝对地址,索引标记,文档的链接关系,以及文档的一些特殊信息。

主体(Body)是最重要的部分,它才是我们在浏览器中看到的内容。通过标识符,我们可以在其中定义文件的标题、字型、字号、表格等格式,还可以加入图像、音频、视频等多媒体资料,还能加入一些超级链接。精美的主页就是通过它表现出来的。

图 1-1 是一个应用 HTML 编写主页的例子。

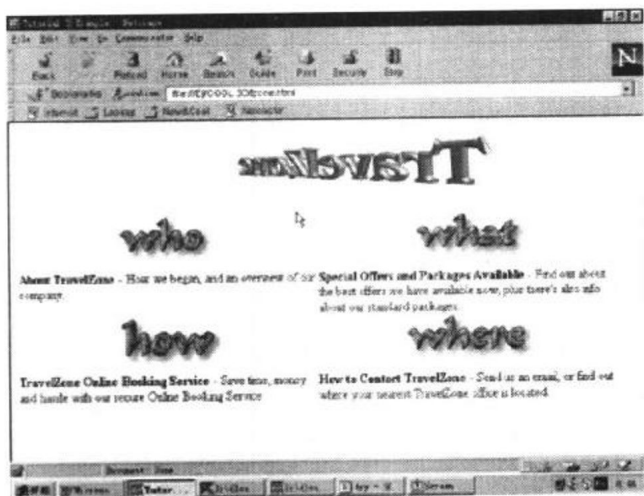


图 1-1 一个主页的例子

1.3 你的第一个 Internet 网页

用任何一种文本编辑器都可以进行 HTML 文档的编制，如 Microsoft word、写字板、记事本等。只要将你编好的文档存成纯文本格式（ASCII 码），然后将其文件扩展名定为.htm 就行了。

现在我们就来练习制作你的第一个网页。

先看一下 HTML 的文档：

```
<HTML>
<HEAD>
  <META
HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT=
"text/html; charset=iso-8859-1">
  <META
NAME="Author" CONTENT="lou.yinghao">
  <TITLE>HELLOW</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<CENTER><B><I>hello everyone</I></B>
<HR SIZE=3 WIDTH="100%">

<P>Hi!Let's go to the HTML's world!</P>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

HTML 文档是在<HTML>和</HTML>之间的内容。在这个

文档中我们看到没有序元素，这说明我们使用的不是 HTML 3.0 以上的版本，但由于 HTML 的版本是向前兼容的，所以，在支持高版本 HTML 的浏览器中照样能显示这个网页。

在<HEAD>和</HEAD>之间的是头元素，其中，<META>是元元素，用于在 HTML 文档中嵌入一些没有被其他 HTML 元素所定义的元信息。这些被用作标志、索引和建立特殊目录的元信息可以被 HTTP 服务器和客户提取，在下一章将详细介绍。在<TITLE>和</TITLE>之间的是标题元素，它定义的标题将显示在浏览器的顶端。

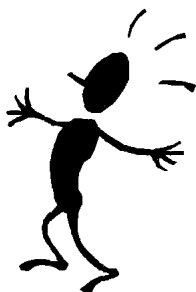
在<BODY>和</BODY>之间是主体元素，我们以居中的方式<CENTER>，粗体和斜体<I>的文字在浏览器的第一行显示一个标题，<HR>表示在其下画出一条分界线，<P>表示另开一段。注意，<P>是可以不要</P>作结尾的。

这个网页在浏览器上的显示如下：

hello everyone

Hi! Let's go to the HTML's world!

我们完成这个网页了，怎么样，很简单吧？



2 HTML 的头文件

头元素是指从 HTML 文档开始，在<HEAD>和</HEAD>之间的部分，它包含了 HTML 文档的一些基本设置。

下面向大家介绍一些头元素中的基本元素。

<BASE>基点元素

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>GOOD MORNING</TITLE>
<BASE
  HREF="http://www.iednet.co.cn/Training/
  index.htm">
</HEAD>
```

对于一篇 HTML 文档，如果将它移到另外的目录下，那么，有可能上面链接不能正常访问，这是为什么呢？原因就在于这篇 HTML 文档中没有基点设置。实际上基点元素只是定义了我们的 HTML 文档的绝对地址，定义了基点元素后，对其他的诸如页面的图形文件的引用就可以写成相对地址了，并且在脱离原来的上下文关系后仍然能够正常生效。

<TITLE>标题元素

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>HAPPY NEW YEAR</TITLE>
</HEAD>
*****
```

标题元素总是显示在浏览器的菜单条的顶端，每一篇 HTML 文档都拥有自己的标题。<TITLE>元素应是整个 HTML 文档的内容的概括，并且还应很容易的在浏览器的访问历史纪录中找到和易于用标签的形式在窗口中显示。

<TITLE>元素的长度是没有限制的，但为了能完全显示整个标题，<TITLE>元素最好控制在 64 个字符以内。

<LINK>链接元素

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>GOOD MORNING</TITLE>
<LINK                                REL=Previous
  HREF="timetable.htm">
<LINK REL=Home HREF="index.htm">
</HEAD>
*****
```

<LINK>元素用来表示 HTML 文档同其他对象的关系。一

个 HTML 文档可同时存在多个<LINK>元素,但它们又都具有一些相同的属性和相同的格式。

<LINK>元素的使用格式为:

```
<LINK  
REL/REV=Home/Toc/Index/Glossary/Copyright/up/  
Next/Previous/Help/Bookmark HREF="链接对  
象">
```

REL: 定义文档间的关系。

REV: 反向定义文档间的关系。

HREF: 定义对象。

以 REL 定义为例, 文档间的各种关系如下:

REL=Home: 定义 HTML 文档的主页或文档的开始。

REL=Toc: 定义 HTML 文档为目录文档。

REL=Index: 为当前 HTML 文档建立索引文件。

REL=Glossary: 为当前 HTML 文档建立词汇表。

REL=Copyright: 定义 HTML 文档的版权声明。

REL=Up: 定义当前 HTML 文档的父一级文件。

REL=Next: 定义当前 HTML 文档的下一个访问目标。

REL=Previous: 定义当前 HTML 文档的前一个访问目标。

REL=Help: 为当前的 HTML 文件提供帮助文件, 列出和当前文档相关的文件和链接。

REL=Bookmark: 在当前 HTML 文档中提供一个直接访问远端 HTML 文档的锚点。

在 HTML 3.0 中, 我们可以用<LINK>元素来定义 Style

Sheet（风格选单），用以控制 HTML 文档的内部风格，如

```
<LINK REL=StyleSheet HREF=mystyle.dssl>
```

<META>元元素

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>GOOD MORNING</TITLE>
<META
HTTP-EPUIV="Expires    CONTENT="Tue,04
FEB 1998 21:29:02 GMT">
<META
HTTP-
EPUIV="Keywords"CONTENT="Training">
```

.....

元元素用于在 HTML 文档中嵌入一些没有被其他 HTML 元素定义的元信息，这些被用作标识、索引和建立特殊目录的元信息可以被 HTTP 服务器和客户提取。

如上面头文件中所包含的内容，在服务器中就包含下列相应的头：

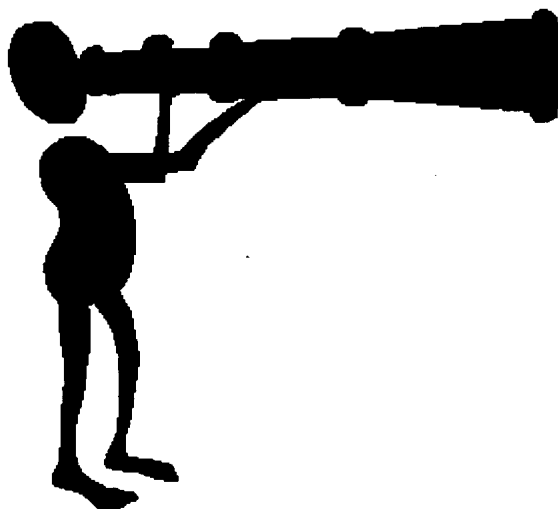
```
Expires:Tue,04 FEB 1998 21:29:02 GMT
Keywords:Training
```

.....



<STYLE>风格元素

我们可以用风格元素来创建自己的风格，并在<LINK>元素中调用它。



3 HTML 的主体部分

主体部分是指<BODY>和<BODY>之间的内容，是整个 HTML 文档的实际部分。在主体部分中，我们可以编排文档的格式、创建表格、加载图像，随心所欲地创建自己满意的网页。

3.1 给页面输入文本

在建立好 HTML 文档的基本框架后，就可以在<BODY>和</BODY>之间输入我们需要的文本了。

由于 HTML 是文档标记语言，所有标志符都是建立在文本的基础之上的。下面我们介绍一些与文本编辑有关的标志符元素：

分段元素

为了在文本中能分出段落，必须使用分段元素<P>，这个元素用来告诉浏览器，文档的这个部分组成一个段落。注意，在 HTML 语言中<P>是少数几个可以不需要用</P>来结尾的元素，所以我们的分段文本可以写成：

```
<p>One of Microsoft Money's time-  
saving features is check printing.If you  
decide to use check printing,you'll no  
longer need to spend time writing out  
checks by hand but will be able to print
```