



Home Page

设计工具箱

张宝源 原著
董丽 王克宏 改编

本书的重点在于强调
Java Applet 的使用介
绍,全书总计介绍 200
个 Java Applet,共分 11
大类。其次书附光盘内
的网页制作元件也是

大的卖点,不但

全,而且数量又多(图形文件及音效文件近 2 万个)。再
强调售后服务,光盘内所附的网页制作元件,在作者的
可不断地下载更新,真所谓:“一次购物、终身服务”。

JAVA APPLET



(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书主要目的是提供给读者一个网页设计的辅助工具集。除了介绍怎样用 HTML 编制网页之外,还着重介绍了怎样利用 Java Applet 来丰富、完善主页的制作。所附光盘收集了 11 大类 200 多个 Java Applet 的源程序和字节码,可供读者直接使用,也可以根据需要进行适当的修改后再利用。

本书及光盘不仅可以作为专业网页制作人员的辅助工具,也可以作为一般网页设计爱好者的实用工具,同时对于 Java Applet 也是一本较好的参考书。

版 权 声 明

本书为台湾基峰资讯股份有限公司独家授权的中文简化字版本。本书专有出版权为清华大学出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者书面许可时任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部以任何方式(包括资料和出版物)进行传播。

本书原版版权为基峰资讯股份有限公司所有。原书名为:《HomePage 设计工具箱》

版权所有,侵权必究。

北京市版权局著作权合同登记号:01-1999-0066

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无防伪标签者不得销售。

书 名: HomePage 设计工具箱

原 著: 张宝源

改 编 者: 董 丽 王克宏

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学校内,邮政编码:100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 徐培忠

印 刷 者: 北京市丰台丰华印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京科技发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 14 字数: 278 千字

版 次: 1999 年 4 月第 1 版 1999 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-03450-8/TP·1877

印 数: 0001~5000

定 价: 38.00 元

版权说明

本书所附的光盘中,除了 Java Applets 目录中的程序与图片为本人之著作外,其余目录内之图片文件与声音文件或音乐文件,皆是由 Internet 上所下载的 free 著作,其原始出处如下所列:

- home.ptd.net
- home.webcom.se
- home1.gte.net
- icons.simplenet.com
- members.tripod.com-Amalya
- phedden.interspeed.net
- sklamet.com
- sprott.physics.wisc.edu
- www.3dcafe.com
- www.aplusart.com
- www.andyart.com
- www.ausmall.com.au
- www.bellsnwhistles.com
- www.beseen.com
- www.caboodles.com
- www.developer.com
- www.elated.com
- www.february14th.com
- www.freebyte.com
- www.freewarehome.com
- www.geocities.com4165
- www.geocities.com-9990
- www.gifanimations.com
- www.net-matrix.com
- www.sseyo.com
- www.thecorporation.com
- www.thefreesite.com
- www.trailerpark.com
- www.uta.fi

- www.web2c.com

- www.xs4all.nl

书附光盘中属于本人著作之 Java Applets,你可以自由运用于你的 Internet 网页,但不得有以下之行为:

1. 任意复制;
2. 修改后图利;
3. 转借或转让他人;
4. 违反著作权的一切抄袭行为;
5. 任何再分配或修改后的发行牟利之行为。

另外由于本光盘所发生的任何损害,本人(作者)不承担责任。

如何使用书附光盘

感谢你购买本书及光盘,在你开始使用本光盘之前,建议你先看看以下的说明,这是很重要的工作,不要忽略了本章的说明。

内容介绍

本光盘由于采用长文件名及中文目录名称,所以只能在 Windows 95/98 的中文版上正常读取,如果你是 Windows 3.x 或 Windows 95/98 英文版的使用者,那你将无法看到正常的中文目录名称。

本光盘共分七个目录,其为:

1. Gif Animation —— Gif 格式的动态图形文件存放目录,在这个目录下还因类别不同,而分有以下几个目录 HOME, LINE, CARTON, OTHER, MAIL, BUTTON, WORKING, COUNTER, MUSIC, ANIMAL, BALL, LINK, CURSOR, START, NEW, ICONS, COOL, HOT, LOGO, ARROW, WELCOME 和 PEOPLE。
2. Photo Picture —— 各类静态图形文件存放目录,在这个目录下也因类别不同,而区分有以下几个目录 HOME, ICO, LINE, CARTON, WORD, OTHER, MAIL, BUTTON, WORKING, BACKGRND, MUSIC, BALL, LINK, CURSOR, START, CIRCLE, NEW, ICONS, COOL, NUMERAL, LOGO, HOT, ARROW, WELCOME, ANIMAL 和 PEOPLE。
3. Java Applets —— 存放 Java Applets 的目录,而且每个 Applet 还各自存放于一个子目录内。
4. Midi —— Midi 文件的存放目录。
5. Wave —— Wave 格式的文件存放目录,在此目录下还分有两个子目录,其中 Effect 子目录存放音乐文件,而 Sound 子目录存放声音文件。
6. Mp3 —— MP3 格式的音乐文件存放目录。
7. Netscape Patch —— 这个目录是存放 Netscape 4.03 及 4.04 Patch 文件的地方。

Applet 使用注意事项

本光盘所附的 Applets,原则上大多数皆可在 IE 4.0, IE 4.01, Netscape 4.03 和 Netscape 4.04 上执行,不过仍然有些例外,所以可否执行请参阅书内的“适用浏览器”说明。

请注意!! Netscape 4.03 及 4.04 在执行本光盘的 Applets 之前,要先执行 Netscape Patch 目录内的 Patch 文件。

Netscape 4.03 的使用者

要执行 Applets 之前,请先将光盘内 Netscape Patch \ 4.03 子目录里的几个文件,拷贝至 Netscape 的指定目录内,并覆盖原来的文件。

1. jrt3240.dll 拷贝至 Netscape 目录内 ;
2. awt3240.dll 及 jit3240.dll 这两个文件拷贝至 Netscape 的 java \ bin 子目录内;
3. ifc11.jar, java40.jar 及 jio40.jar 这三个文件拷贝至 Netscape 的 java \ classes 子目录内。

Netscape 4.04 的使用者

要执行 Applets 之前,请先将光盘内 Netscape Patch \ 4.04 子目录里的几个文件,拷贝至 Netscape 的指定目录内,并覆盖原来的文件。

1. jrt3240.dll 拷贝至 Netscape 目录内 ;
2. awt3240.dll 及 jit3240.dll 这两个文件拷贝至 Netscape 的 java \ bin 子目录内;
3. ifc11.jar, java40.jar 及 jio40.jar 这三个文件拷贝至 Netscape 的 java \ classes 子目录内。

另外针对 Netscape 4.05 而言,虽然可以不用加挂 Patch 文件,但本光盘中的 Applet(Java 小应用程序)只有少数几个可以正常执行。不过 Netscape 4.02(含)以前的版本及 MS-IE 3.x 版就完全不支持了。

为什么要如此使用

为什么有些 Applet 只能在某些版本的浏览器里执行呢? 作者在这里作个交待。因为有几个 Applet 是属于时间方面的 Applet,在 IE 4.0 中,运行起来都会差上好几个小时,这个问题在 JDK 的 Appletviewer 中也出现过,我想是 IE 4.01 已经更正了 MS 的 JAVA 虚拟机的缘故,而有几个 Applet 是属于图形特效的部分,因为各家做各家的 Java 虚拟机的缘故,Java 虚拟机在各家的浏览器上多少有点差异,也或许微软已经修正 AWT 部分的文件的缘故,所以这些 Applet 只能在 IE 4.01 中执行。

Applet 展示程序的使用

欲执行 Applet 展示程序,请于 MS-IE 4.0 或 4.01 上开启光盘中“Java Applets”这个目录内的 DEMO.HTM,接着你应该可以在屏幕上看到以下的画面。

请在画面左方的树状目录内以鼠标选取欲浏览的 Applet,接着在右上方的窗格内便会显示出所属 Applet 的执行后画面,接着再请以鼠标点选窗格内左下方的“说明”链接选项,之后在画面右下方的窗格内,便会显示出所属 Applet 的使用说明。

其他 Applet 的演示则依上述说明来操作即可。

本光盘所附的图文件可分为动态及静态两种,原则上动态 GIF 图文件是存放在 GIF Animation 目录内,而静态图文件则存放在 Photo Picture 目录内。在这两个目录内分别有“图示”、“按钮”、“箭头”等子目录,它们的建立是依图文件的性质而区分的,所以如果你要找寻某种图文件,请直接切换到 GIF Animation 或 Photo Picture 的“图示”,“按钮”,“箭头”等子目录内,再以图片浏览程序来寻找你适用的图形文件。

如果你在光盘使用上还有其他问题,请至作者网站上留信,作者将会优先处理你的来信,作者网站的网址为: <http://visitweb.com/TK>。

目 录

第 1 章 导言	1
1.1 什么是 HTML ?	2
1.2 什么是 Java ?	3
1.3 HTML 与 Java 的关系	4
第 2 章 网页设计入门技巧	7
2.1 新手入门	8
2.1.1 网页制作的基本概念与基本流程	8
2.1.2 选择主题	8
2.1.3 主页工具	9
2.1.4 图象处理工具	9
2.1.5 网络浏览器	10
2.1.6 网页编写	10
2.1.7 字体标签	11
2.1.8 表格标签	14
2.1.9 图象标签	16
2.1.10 链接标签	17
2.2 高级技巧	20
2.2.1 窗口按钮	20
2.2.2 自动换页技术	20
2.2.3 背景音乐	21
2.2.4 使用字型	21
2.2.5 开新窗口	22
2.2.6 自动换行	22
2.2.7 访问人数计数器	23
2.2.8 制作框架	25
第 3 章 时钟、日期显示器	29
3.1 LED 日期显示器	30
3.2 史努比时钟	30
3.3 小丸子时钟	31
3.4 加菲猫时钟	32

3.5	木屋时钟	32
3.6	时钟 1	33
3.7	时钟 2	34
3.8	时钟 3	34
3.9	时间日期显示器	35
3.10	月历	36
3.11	使用者登录时刻	36
3.12	电子时钟 1	37
3.13	电子时钟 2	38
3.14	电子时钟 3	38
3.15	电子时钟 4	39
3.16	电子时钟 5	40
3.17	状态行显示日期	40
3.18	立体数位时钟	41
3.19	米老鼠时钟	42
3.20	糊涂塌客时钟	42
3.21	总时数记录器	43
3.22	显示时间日期的走马灯	44
第 4 章	按钮类	45
4.1	COOL 动态按钮	46
4.2	NEW 动态按钮	46
4.3	倒三角按钮	47
4.4	向下箭头按钮 1	48
4.5	向下箭头按钮 2	49
4.6	左三角形按钮	50
4.7	向左的箭头按钮 1	51
4.8	向左的箭头按钮 2	52
4.9	右三角形按钮	53
4.10	向右的箭头按钮 1	54
4.11	向右的箭头按钮 2	55
4.12	正三角形按钮	56
4.13	向上的箭头按钮 1	57
4.14	向上的箭头按钮 2	58
4.15	Email 按钮 1	59
4.16	Email 按钮 2	60
4.17	Email 按钮 3	60
4.18	Home 按钮 1	61
4.19	Home 按钮 2	62

4.20	HOT 动态按钮	63
4.21	圆形按钮	63
4.22	图形按钮	64
4.23	挂图按钮	65
4.24	立体按钮	66
4.25	蝴蝶动态按钮	67
第 5 章 动态分隔线		69
5.1	剪刀动态分隔线 1	70
5.2	剪刀动态分隔线 2	70
5.3	动态分隔线 1	71
5.4	动态分隔线 2	72
5.5	动态分隔线 3	72
5.6	彩色分隔线	73
5.7	棒球动态分隔线	74
5.8	石头动态分隔线	74
5.9	箭头动态分隔线	75
5.10	脚印动态分隔线	76
5.11	猫咪动态分隔线	76
第 6 章 文字特效类		79
6.1	3D 立体渐变文字	80
6.2	3D 渐变走马灯	80
6.3	追光效应	81
6.4	一般走马灯	82
6.5	七彩变色文字	83
6.6	伸展文字	83
6.7	阴影走马灯	84
6.8	随时换颜色的走马灯	85
6.9	圆形排列的文字	86
6.10	垂直移动的电子视板	87
6.11	彩色文字	87
6.12	标头打字	88
6.13	掉落的文字	89
6.14	文字绕着地球跑	90
6.15	文绕图的广告	91
6.16	旋转的广告	92
6.17	水波倒影文字	92
6.18	波动彩虹文字	93

6.19	波动走马灯	94
6.20	波浪形文字	94
6.21	波浪文字	95
6.22	流动广告	96
6.23	渐渐出现的文字	97
6.24	特效招牌	98
6.25	状态行显示文字	99
6.26	神经质文字走马灯	99
6.27	神经质文字	100
6.28	组合文字	101
6.29	聚光灯效果	102
6.30	变色的标题 1	103
6.31	变色的标题 2	103
6.32	走马灯	104
6.33	跑马灯(直式)	105
6.34	跳动文字	105
6.35	跳动的小黄球	106
6.36	电脑打字	107
6.37	霓虹灯文字	108
6.38	飘动的文字	109
6.39	飞行文字	110
6.40	特效显示文字	110
6.41	Flood 特效文字	111
6.42	渗透特效文字	112
6.43	百叶窗特效文字	113
6.44	流动视板	114
第 7 章	图形特效类	117
7.1	图片上下翻转	118
7.2	图片右上方抽去	119
7.3	图片右下方抽去	120
7.4	图片左上方抽去	121
7.5	图片左下方抽去	122
7.6	图片下方抽去	123
7.7	图片向右抽去	124
7.8	图片向上抽去	124
7.9	图片向左抽去	125
7.10	图片左右翻转	126
7.11	图片循环显示	127

7.12	HOT 字样	128
7.13	COOL 字样	129
7.14	一天的天色	129
7.15	动态霓虹图案	130
7.16	飘动的旗帜	131
7.17	图形现身	131
7.18	图片放大器	132
7.19	滚动显示图形	133
7.20	施工中	134
7.21	旋转的图形	134
7.22	模拟激光绘图	135
7.23	水中风景倒影	136
7.24	特效显示图 1	137
7.25	特效显示图 2	137
7.26	特效显示图 3	138
7.27	图片叠合技巧	139
7.28	百叶窗的效果	140
7.29	显示出隐藏背景图片	141
7.30	可拖曳图片	142
7.31	渐渐掉落的图形	142
7.32	火焰招牌	143
7.33	无限的金钱	144
7.34	绕圆旋转的图片	144
7.35	变色 JAVA	145
7.36	跳伞的 Duke	146
7.37	车窗外的景象	146
7.38	闪电中的城市	147
7.39	电子相簿	148
7.40	飞行的 Duke	149
7.41	Cafe Duke	149
第 8 章	计数器类	151
8.1	倒数计时	152
8.2	计数器 1	152
8.3	计数器 2	153
8.4	计数器 3	154
8.5	计时器(使用者上站的时间)	155

第 9 章 游戏类	157
9.1 井字游戏	158
9.2 十字棋游戏	158
9.3 毛毛虫爬行比赛	159
9.4 蚂蚁爬行	160
9.5 赛狗游戏	161
9.6 赛马游戏	161
9.7 凡走过必留下痕迹	162
9.8 配对游戏	163
9.9 Kiss Me	163
9.10 涂鸦	164
9.11 绘图着色	165
 第 10 章 网络应用类	167
10.1 显示 URL 文档	168
10.2 URL Link1	168
10.3 URL Link2	169
10.4 Who are you?	170
10.5 Email	171
10.6 Finger	171
10.7 抓主机名称	172
 第 11 章 模拟类	175
11.1 模拟极光	176
11.2 模拟屏幕保护程序 1	176
11.3 模拟屏幕保护程序 2	177
11.4 模拟屏幕保护程序 3	178
11.5 模拟屏幕保护程序 4	179
11.6 水族馆	179
11.7 烟火	180
11.8 飞行方块	181
11.9 模拟工具箱	181
 第 12 章 场景类	183
12.1 圣诞节场景 1	184
12.2 圣诞节场景 2	184
12.3 过年场景 1	185
12.4 过年场景 2	186

12.5 雪中圣诞树	186
第 13 章 其他类	189
13.1 字型显示	190
13.2 RGB 颜色查询	190
11.3 查询键盘控制码	191
13.4 用来说明用的程序	192
13.5 动态球员介绍(乔丹)	192
13.6 动态球员介绍(马龙)	193
13.7 动态球员介绍(罗德曼)	194
13.8 二分法求方程式解	195
13.9 修正错位法求方程式的解	195
13.10 割线法求方程式的解	196
13.11 方程式图形化	197
13.12 牛顿法求方程式的解	198
13.13 错位法求方程式解	198
13.14 UFO 满天飞	199
13.15 声音播放器	200
13.16 钢琴演奏	201
13.17 声音按钮	201
13.18 计算器	202
13.19 重量单位转换	203
13.20 长度单位转换	204
附录 相关网站	205

第 1 章

导 言



homepage

1.1 什么是 HTML?

在讲到 HTML 之前,我们得先来介绍一下因特网(Internet),因为 HTML 这项新的语言,就是在因特网的孕育下所诞生的产物。

我们都知道因特网提供的最主要服务有:远程登录(Telnet)、文件传输(FTP)、电子邮件(E-Mail)、网络新闻(News)、资料查询(Gopher),其中通过浏览器来浏览的 WWW 画面,其原始基本结构语言就是 HTML。

HTML 是 HyperText Markup Language 的缩写,其中文翻译为“超文本标识语言”,而这个语言就是用来撰写万维网(World Wide Web)的超媒体文件的,同时它也是一种文字标记的国际标准(ISO 8879)。

HTML 的文件是一种纯文字的解释型语言,通过浏览器的编译后,我们才可以在画面上看到 HTML 所定义的各类对象。换句话说,HTML 所定义的文件可以包含:文字、图形、影片、声音、表格和资料等。

HTML 最强的两大特点就是:

1. 定义要显示在画面上的信息;
2. 控制不同超媒体文件之间的链接。

如果你想浏览 WWW 画面的 HTML 原始程序码,在 MS-IE 中只要选取“查看/源文件”即可浏览得到。

HTML 的超媒体文件是一种 ASCII 码的文档,所以不需使用特定的文本编辑器来编辑。另外 HTML 也是一种由指令或 JAVA SCRIPT 或 Java Applets(小应用程序)所组合而成的文件,其中指令部分通常都是成对的,不过也有些是例外的,像 BASE 或 BGSOUND 就是。

HTML 的超媒体文件可以用一般的文本编辑器来编辑,也可以用市面上的某些 HTML 专用编辑器来编辑,而作者最惯用的是 Microsoft 的 FrontPage,因为 FrontPage 的“所见即所得”式编排,的确可为编辑者省去不少的测试时间。

至于 HTML 文件的基本结构,一般而言都会包含以下几个指令:

1. <HTML> ... </HTML>

这是用来标注 HTML 文件开始处及结尾。

2. <HEAD> ... </HEAD>

这是用来说明 HTML 文件的一些基本信息,而表达这些信息常见的指令有 <TITLE>, <META> 与 <LINK>。

3. <TITLE> ... <TITLE>

描述本超链接文件的主题。

4. <BODY> ... </BODY>

定义本超媒体文件所要显示的内容,常用的下层指令有:ALINK, BACKGROUND, BGCOLOR, LINK, TEXT, VLINK, BGPROPERTIES, LEFTMARGIN 和 TOPMARGIN。

其实以上四个指令即使都不用,你的 HTML 文件还是可以执行,只不过为了力求完整与信息的表达,上述四个指令你还是可以斟酌使用。另外其他的定义指令则是被安插在 <BODY> 与 </BODY> 之间,并且成对的指令还必须以结尾指令来收尾,否则将会出现

不可预期的结果。这里我举 < font > 这个指令来说明：

```
< html >
< head >
< meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
< meta name="GENERATOR" content="Microsoft FrontPage Express 2.0">
< title> 未命名 一般画面 </title>
</head>

< body bgcolor="# FFFFFFFF">

< p> < font size="6"> 共享软件介绍 </font> </p>

< p> < font face="新秀丽体"> 共享软件(ShareWare)及公益软件(Public
Domain)在国外 </font> </p>

< p> < font face="新秀丽体"> BBS 及因特网早已流传甚久,可是国内使用者
对这两类 </font> </p>

< p> < font face="新秀丽体"> 事物的观念似 </font> < font face="新秀丽体"> 乎
还很模糊。 </font> </p>
</body>
</html>
```

其中 < p> < font size="6"> 共享软件介绍 </p> 这行指令,开始我们是定义“共享软件介绍”这几个字大小为“6”,并以 来收尾。可是如果 这个收尾的指令,没有被加入到“共享软件介绍”这几个字的后面,那么后面的字体大小也将全部被定义为“6”,可是这并不是你原先所规划的形式,不是吗?

虽然到 HTML 3.0 版为止,HTML 已经被增加了不少的指令,但是某些特殊的效果,光凭 HTML 的简单指令还是无法做到,这时候你就得要依靠 Java script 或 Java Applet 了,什么是 Java 呢? 请继续看下一节的介绍。

1.2 什么是 Java ?

Java 是一种程序设计的语言,而且它比 C 和 C++ 所写的程序还来得小,所以如果是会用 C 或 C++ 来写面向对象程序的程序员,你届时必然会觉得,改用 Java 来写是一项聪明的抉择。

Java 源起于 Sun Microsystems 公司,这种语言当初在被设计时,就考虑到了以下几项功能:简单化、可面向对象、容易传播、解释执行、稳定性好、具安全性、结构化、高效率及动态性特点。

事实上 Java 是一种很容易学习的语言,唯一让学习者感到头痛的部分,可能就是在面向对象部分,所以最好你是具有像 C++ 或 Delphi 这类面向对象程序设计的底子,这样学习起来会比较容易进入某些阶段。

前面讲的是 Java 关于面向对象的部分,而在非面向对象的程序设计方面,你也可以用 Java 来建立和使用过程(procedures)及数据结构(data structures)。

Java 也是一种很容易传播的新一代程序语言,我的意思是说,由于它的结构化特性使得它易于携带与传播,于是大量的 Java 程序便可以通过因特网来快速地传播。也就是这种结构化的特点导致了 Java 可在多平台上执行的特性,这些多平台也包括了:Windows, Unix,