

WWW 概述

简单的 Web 网页设计

建立网页的链接

建立网页列表

建立网页表格

网页的修饰

多窗口的设计

建立含有图像的网页

建立含有表单的网页

在网页中使用多媒体文件

网页的编程技术

ASP 网页设计

动态 HTML 网页设计

VRML 语言与 Web 上的三维世界



动态网页设计教程

席一凡 刘培奇 编著

西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>



动态网页设计教程

席一凡 刘培奇 编著

西安电子科技大学出版社

2003

ISBN 7-5606-1811-1
定价：28.00元

内 容 简 介

本书系统地介绍了 Internet 网页设计的概念和方法。全书共分 14 章, 其中第 1 章到第 10 章详细地介绍了 HTML 语言的基本概念和网页设计的方法; 第 11 章利用较大的篇幅介绍了网页设计中的 Java Applet、JavaScript 和 VBScript 的编程方法; 第 12 章介绍了 ASP 网页设计; 第 13 章介绍了动态网页设计; 第 14 章介绍了网页设计中的虚拟三维技术——VRML 技术。本书在每一章中都包含了大量的例题和运行实例, 并在每章中配置了相应的习题。

本书通俗易懂, 由浅入深, 适合作为大学计算机专业和信息管理专业学习 Internet 的教材, 也可作为广大科技人员和大专院校师生学习网页设计的参考书。

动态网页设计教程

席一凡 刘培奇 编著

责任编辑 毛红兵 李惠萍

出版发行 西安电子科技大学出版社(西安市太白南路 2 号)

电 话 (029)8227828 邮 编 710071

http://www.xduph.com E-mail: xdupfb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印 刷 陕西画报社印刷厂

版 次 2003 年 2 月第 1 版 2003 年 2 月第 1 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 19.375

字 数 456 千字

印 数 1~6 000 册

定 价 25.00 元

ISBN 7-5606-0820-5/TP·0423

XDUP 1091A01-1

*** 如有印装问题可调换 ***

前 言

Internet 是目前世界上最大、最流行的计算机互连网络，它遍布世界各个国家和地区，将世界上各种规模的网络连接成一个整体，提供全球范围内的信息访问。作为 Internet 上一种先进的信息检索技术，World Wide Web(环球网)称为 WWW 或 Web，它是一种建立在 Internet 基础之上的网络化信息服务系统，全世界已有数以百万计的组织和个人建立了自己的 Web 网站，使 Web 成为目前世界上最大的信息资源库。

Web 基于 Internet，它是一个超文本多媒体信息检索系统，为用户提供了一种快速、强大、一致、易用的检索信息和以不同格式显示信息的方法，并可方便地访问 Internet 信息服务。

1990 年 Web 问世，它能够将 Internet 上的各种不同类型信息(如文本、图像、音频、视频、FTP、E-mail 等)融为一体，并且使用户能以一种统一界面风格进行访问和显示。Web 之所以能够将 Internet 上的各种资源融为一体，是因为 Web 上的信息都是用 HTML 语言描述的，构成了 Web 网站，而网站基本上就是可用 Web 浏览器进行访问的 HTML 文件的集合。

HTML 是 HyperText Markup Language 的缩写，即超文本标记语言。它是一种简单、易学的页面描述语言。正是由于 HTML 简单易学，而且不需要具有高深的计算机专业知识就可以设计具有自己风格的 Web 网页，因此，Web 得到举世公认并迅速发展起来。

本书针对初次接触 Internet 和已经上网的广大用户，以目前最流行的 HTML4.0 为基础，由浅入深地介绍了 HTML 语言的主要标记及属性的语法和应用，并结合实例制作 Web 网页，通过浏览器显示其效果，使读者体会标记和属性的作用，一步步地掌握设计具有个性化网页的方法。为了能让读者设计出效果更好的网页，本书还介绍了网页编程、动态网页设计及 VRML 等高级网页设计技术。

本书共分 14 章，第 1 章到第 7 章、第 13 章及附录由席一凡同志编写，第 8 章到第 12 章、第 14 章由刘培奇同志编写。

在本书编写过程中，得到了西安电子科技大学出版社毛红兵编辑及其他同志的大力支持和帮助，在此作者谨向他们一并表示感谢。

由于我们水平有限，加之时间仓促，虽经认真审校，但难免还会有缺点和差错，恳请广大读者给予批评和指正。

作 者

2002. 12

目 录

第 1 章 概述	1
1.1 Internet 基本要素	1
1.2 WWW 简介	2
1.2.1 WWW 的特点	2
1.2.2 WWW 的组成	2
1.2.3 建立 Web 服务器应具备的条件	5
1.3 HTML 简介	5
1.3.1 HTML 的优点	6
1.3.2 HTML 的局限性	6
1.3.3 HTML 文档的编辑工具	6
1.4 WWW 的有关名词	7
习题	9
第 2 章 简单的 Web 网页设计	10
2.1 HTML 的基本概念	10
2.1.1 HTML 的语法	10
2.1.2 HTML 文件的特点与结构	12
2.2 HTML 的常用标记	14
2.3 简单的 Web 网页设计	20
习题	21
第 3 章 建立网页的链接	22
3.1 链接的概念与标记	22
3.1.1 基本概念	22
3.1.2 链接标记	23
3.2 同一网页中的链接	24
3.3 网页间的链接	27
3.3.1 本地链接	27
3.3.2 网络链接	30
3.4 与 Internet 服务链接	30
习题	31
第 4 章 建立网页列表	32
4.1 有序列表	32
4.2 无序列表	34
4.3 嵌套列表	36
4.4 定义列表	37
4.5 菜单与目录列表	38
4.6 建立包含链接的列表	39

习题	40
第5章 建立网页表格	41
5.1 建立一个简单表格	41
5.2 表格的标记	43
5.3 表格的调整与修饰	46
5.4 用链接实现表的嵌套	51
5.5 建立复杂表格	53
习题	57
第6章 网页的修饰	58
6.1 定义字符风格标记	58
6.1.1 物理标记	59
6.1.2 逻辑标记	61
6.2 字体大小与颜色	63
6.3 画水平标尺线	66
6.4 设置整个页面的显示风格	67
6.5 其它修饰性标记	70
习题	73
第7章 多窗口的设计	75
7.1 多帧窗口的设计	75
7.2 定义多帧窗口标记及属性	78
7.2.1 <FRAMESET>标记	78
7.2.2 <FRAMESET>标记的应用	78
7.2.3 <FRAME>标记	82
7.2.4 <NOFRAMES>标记	83
7.3 多窗口之间的超链接	83
习题	87
第8章 建立含有图像的网页	89
8.1 图像的类型	89
8.1.1 网页中可用图像的类型	89
8.1.2 内连图像的常用格式	89
8.2 图像的获取途径	90
8.3 在HTML中使用图像	91
8.3.1 给网页中加入图像	91
8.3.2 改变图像的大小	93
8.3.3 给图像加上边框	94
8.3.4 显示图像描述文本	95
8.4 图像与文本的排列	96
8.4.1 图像和文本同行排列	96
8.4.2 图像在文本行的上下位置	97
8.4.3 图像与多行文本的排列	99
8.5 可单击图像	105
8.6 图像的显示方式	108

8.6.1 图像的交错显示方式	108
8.6.2 LOWSRC 属性	108
8.6.3 图像的透明底色	108
习题	109
第 9 章 建立含有表单的网页	110
9.1 表单	110
9.2 表单中的输入标记	112
9.2.1 <INPUT>标记	112
9.2.2 <SELECT>标记和<OPTION>标记	126
9.2.3 <TEXTAREA>标记	129
9.3 提交表单	131
习题	133
第 10 章 在网页中使用多媒体文件	134
10.1 外部媒体文件	134
10.2 浏览器播放外部媒体文件	134
10.3 使用外部媒体文件	135
10.3.1 使用外部图像文件	135
10.3.2 使用外部声音文件	136
10.3.3 使用外部视频文件	137
10.3.4 用<INSERT>标记插入多媒体文件	137
10.3.5 用<OBJECT>标记插入多媒体文件	140
习题	141
第 11 章 网页的编程技术	143
11.1 Java 语言	143
11.1.1 Java 语言的特点	143
11.1.2 Java 语言的语法规则	145
11.1.3 Java 语言中的类	149
11.1.4 Java 语言的接口	153
11.1.5 类库	154
11.1.6 用 Java 语言编写 Web 网页	155
11.2 JavaScript 语言	158
11.2.1 JavaScript 语言同 Java 语言的差别	158
11.2.2 JavaScript 在网页中的应用	159
11.2.3 JavaScript 的基本语法	161
11.2.4 函数	166
11.2.5 事件处理	167
11.2.6 JavaScript 中的对象	169
11.3 VBScript 语言	177
11.3.1 关于 VBScript 在网页中应用的简单例子	178
11.3.2 VBScript 的数据类型	179
11.3.3 VBScript 中的量	179
11.3.4 VBScript 中的数组	180

11.3.5	VBScript 中的运算符	181
11.3.6	VBScript 的内部函数	181
11.3.7	VBScript 中的过程	184
11.3.8	VBScript 中流程控制	186
	习题	190
第 12 章	ASP 网络程序设计	191
12.1	ASP 概述	191
12.1.1	ASP 语法简介	191
12.1.2	ASP 运行环境	192
12.2	ASP 的内部对象	193
12.2.1	Request 对象	193
12.2.2	Response 对象	196
12.2.3	Session 对象	200
12.2.4	Application 对象	202
12.2.5	Server 对象	205
12.3	ASP 的内置组件	206
12.3.1	数据库存取组件	206
12.3.2	文件存取组件	216
12.3.3	ASP 其它组件	221
	习题	227
第 13 章	动态 HTML 网页设计	228
13.1	层的基本概念	228
13.2	创建层	229
13.3	层的移动	232
13.3.1	静态移动	232
13.3.2	层或对象的滑动	235
13.4	层的隐藏和显示	241
13.5	改变层的叠序	243
13.6	剪切层	245
13.6.1	CSS 的 clip 属性	245
13.6.2	clipValues() 函数	246
13.6.3	修改剪切值	247
13.6.4	剪切域的动态移动	249
13.7	改变页面内容	253
13.7.1	静态更新页面内容	253
13.7.2	动态刷新网页文本内容	255
13.7.3	改变层的背景色	257
13.7.4	改变字体颜色	258
13.7.5	字体的放人与缩小	259
	习题	264
第 14 章	VRML 语言	265
14.1	VRML 的基础知识	265

14.1.1 VRML 的文件结构	265
14.1.2 VRML 的坐标系	266
14.1.3 对 VRML 进行浏览	266
14.2 VRML 中的节点	266
14.2.1 造型节点	266
14.2.2 点、线和面节点	268
14.2.3 文本节点	270
14.2.4 材料节点	271
14.2.5 光线节点	273
14.3 访问 VRML 世界与超级链接	274
14.3.1 在 HTML 语言中加入超级链接	274
14.3.2 在 VRML 中加入超级链接	275
习题	276
附录 A HTML 快速参考	277
附录 B CSS 层叠样式表单元元素	293
附录 C HTML 颜色代码表	299

第 1 章

概 述

本章作为全书的开篇，将简要介绍 Internet 的基本要素、WWW 的原理以及 HTML 语言的概况等内容，为后续各章提供必要的背景知识。

本章主要内容如下：

- Internet 基本要素
- WWW 简介
- HTML 简介
- WWW 的有关名词

1.1 Internet 基本要素

Internet 的中文名称为国际互联网，它是由位于世界各地的成千上万的计算机相互连接而形成的可以相互通信的计算机网络系统，也是全球最大的最有影响的计算机信息资源网。它就像是在计算机与计算机之间架起的一条条高速公路，各种信息在上面快速传递，这种高速公路网遍及世界各地，形成了像蜘蛛网一样的网状结构，使得信息无所不在，这就是 Internet 网络。

Internet 给人类提供了一种更好、更新的通讯方式，它跨越了民族、国家和地域的限制，使全球的人们能互相快速联系，这是任何一种传统通讯方式都无法比拟的。Internet 正逐渐地渗透到人类生活的各个领域，真可谓无处不在，无处不有。可以断言，将来的社会，一定是 Internet 的世界。

Internet 由三个基本元素构成：

服务器(Server)：向同一计算机或其它计算机上的其它程序提供数据的计算机及程序。

客户机(Client)：向服务器请求数据(即提出数据请求)的计算机。

网络(Network)：多台计算机相互通信的互联系统。例如，客户机可以请求和接收服务器上的数据。通信可以通过电话线、双轴电缆、光纤电缆、微波及卫星传输等方式进行通信传输。

网络协议(Network Protocol)是网络内部计算机和计算机之间相互交流信息的一种通信规则。Internet 采用的网络协议为 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)，即传输控制协议/网间互联协议。正是由于该协议，才使得 Internet 上的无数子网可以方便地进行相互交流。TCP/IP 就相当于我们交流时所用的“普通话”。

1.2 WWW 简介

WWW(World Wide Web)提供了 Internet 上的一种十分有效的浏览、检索和查询信息的方式,这些信息可以是文字、图形、声音、动画等各种类型,遍布在全世界成千上万的 WWW 服务器上。现在 WWW 已成为 Internet 上最流行的一种交互式的查询服务。

1.2.1 WWW 的特点

概括地讲,WWW 是 Internet 上以超文本方式提供分布式、多平台超媒体信息服务的系统。它能够处理文字、图像、声音、视频等多媒体信息。WWW 提供了大量的内容丰富的信息资源,这些信息一页一页分门别类地存放在各个服务器上,读者可以根据个人的兴趣选择阅读这些内容。在浏览信息的过程中,读者可以一屏一屏顺序阅读,也可以跳跃阅读,既能够很方便地从文件的一页跳到另一页,又不受文本内容前后顺序的限制,如同读一本书,可以向前翻阅,也可以向后翻阅,还可以从中间挑选着阅读,看哪些内容全都依读者的兴趣而定。浏览 WWW 的信息,你会感到没有明显的层次结构限制,而且访问哪个信息,不是只有一条路,而是可以通过许多条路进入同一个信息页。当然,读者也不必记住是怎样或者通过哪条路走进这个信息页的,若要返回最初的浏览页面,则完全不必从原路返回。

WWW 是以超文本方式浏览信息的,它通过域名或 IP 地址,如 `www.xauat.edu.cn` 就可进入西安建筑科技大学的主页,单击要浏览的主题,便可链接到相关的网页中,如:

主页→学校简介→院系设置→管理系→主页。

综上所述,WWW 具有以下特点:

- (1) 信息资源丰富。
- (2) 广域性。
- (3) 交互性。
- (4) 资源的分散性。
- (5) 信息的动态性。

WWW 是全社会的共同财富,没有一个组织或机构可能“真正拥有”WWW,任何一个其它系统不可能囊括 WWW 的全部信息,因为它的信息来自全世界。

1.2.2 WWW 的组成

WWW 是典型的客户/服务器(Client/Server)体系结构。具体地讲,就是在存放信息的机器上运行一个称为 Web 服务器的软件,而在进行信息查询的用户机器上运行一个客户软件,即 Web 浏览器,如图 1.1 所示。

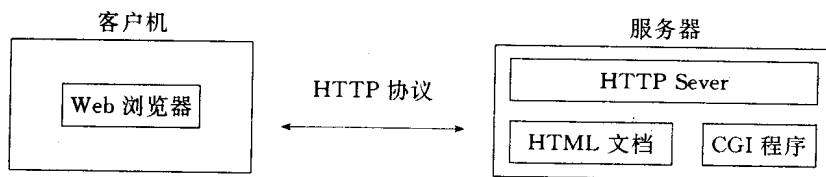


图 1.1 Web 的 Client/Server 结构模型

一个 WWW 最基本的结构是由一个浏览器和一个服务器组成。使用者所下达的指令通过浏览器分析后，将使用者的请求传送给服务器。当服务器接收到使用者的请求之后，就会把储存在服务器上的 HTML 文件传回给用户端，然后再由浏览器显示到屏幕上。

1. Web 浏览器

浏览器是阅读 WWW 上信息资源的一个软件。如果用户在本地机器上安装了 Web 浏览器软件，就可以读取 WWW 上的信息了。因为是从存放 WWW 信息的服务器上获取信息，有时也称浏览器方为 WWW 的客户(clients)。

Web 浏览器在网络上与 Web 服务器打交道，从服务器中下载文件。如果是一个 HTML 文件，浏览器就会翻译那个文件中的 HTML 代码，进行格式化，并显示文件内容。如果文件中包含着图像以及其它类型文件的链接，那么它也相应地处理图像及其它类型文件等信息。

目前最流行的浏览器是微软的 IE 5.0(Internet Explorer 5.0)和网景公司的 Netscape 浏览器，它们使用得最普遍。对许多人来说，使用 IE 和 Netscape 几乎成了使用 Web 的同义语。Netscape 普及得这样迅速和广泛，主要原因是用它读取 WWW 上的多媒体文件，如同阅读以文字为主的资料一样方便。

Web 浏览器的主要功能是解释并显示由 Web 服务器传送来的、由 HTML 语言写成的文档，包括嵌入在 HTML 文档中的 GIF 和 JPEG 格式的图像。此外，浏览器还可以根据用户的需要配置某些辅助应用程序(helper application)，用来处理嵌入在 HTML 文档中的声音、视频等外部多媒体信息。人们通常将 Web 浏览器中显示的 HTML 文本称为 Web 页面(page)。

用户使用 Web 浏览器访问 WWW 信息资源的方式如图 1.2 所示。

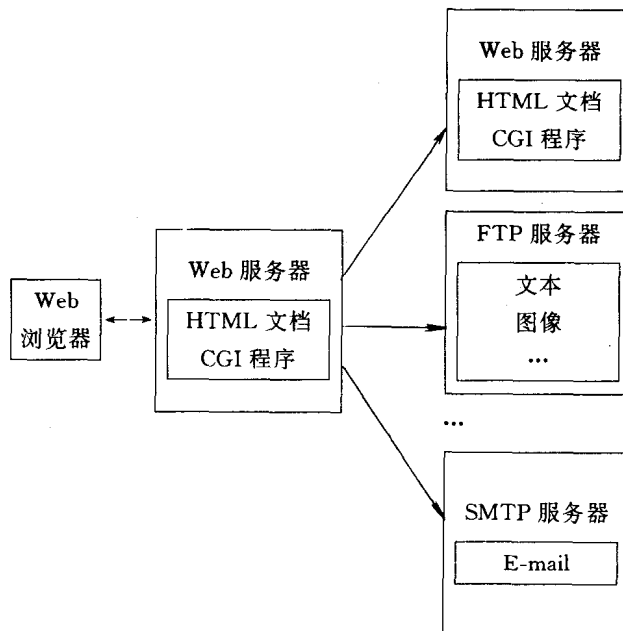


图 1.2 Web 的使用方式

2. Web 服务器

WWW 的大量信息存放在 Web 服务器上, Web 服务器的作用就是管理这些文档, 处理用户发来的各种请求, 将满足用户需求的信息返回给用户。

Web 服务器是驻留在服务器上的一个程序, 它和用户方面的浏览器不断传送着各种信息, 它们之间使用超文本传输协议(HyperText Transfer Protocol, 缩写为 HTTP)互相通讯。因此, Web 服务器也称为 HTTPD 服务器(D 指的是 UNIX 中的 DEMON)。

Web 服务器可以在多种环境下运行。因为它是在 UNIX 系统上发展起来的, 所以最常用的是 UNIX 系统的 CERN 和 NCSA 两种服务器。这两种服务器可以很好地提供公布信息、表格、图像映射等服务。

Web 服务器可以提供缓存功能, 在一个局域网的体系结构里, 大部分机器在局域网内部运行, 只有一台主机与 Internet 相连, 该主机保护着“内部”主机, 禁止未授权用户的访问。这台主机就叫作防火墙, 经常用到的 WWW 信息存放在防火墙主机上, 局域网内的机器可以从防火墙主机上得到信息, 而不必每次都从 WWW 上取得, 这样可以大幅度提高访问速度。

Web 服务器可以和它所在系统下的其它软件交换数据, 如果用户发出一个带有查询条件的请求, Web 服务器就根据这个请求, 调用系统下的其它程序, 来完成用户的查询请求。Web 服务器的信息是允许所有人访问的, 但是也有例外, Web 服务器可以为所建立用户设定访问权限, 限制用户对某些内容的访问。

Web 服务器使用的主要协议是 HTTP 协议。HTTP 是为分布式超媒体信息系统设计的一个无链接、无状态的协议, 符合客户/服务器体系结构。一个完整的 HTTP 事务由四步组成:

- (1) 客户与服务器建立 TCP 链接。
- (2) 客户向服务器发送请求。
- (3) 如果请求被接受, 服务器就向客户发送响应信息, 其中包括状态码和所要的文件(一般是 HTML 文档)。
- (4) 客户与服务器关闭链接。

HTTP 协议支持的服务不仅限于 Web 服务器, 它还可以支持其它服务, 因此 HTTP 协议允许用户在统一的界面下采用不同的协议访问不同的服务, 如 FTP、Telnet 等。此外, HTTP 协议还可以用于域名服务。

3. Web 网页

Web 页面通常是单个的 HTML 文档, 它可以包含文本、图形、声音文件和超文本链接。所建立的每个 HTML 文档都是单个的 Web 页面, 而不管该文档的长度或所包含的信息量。

4. Web 网站

Web 网站是在特定的人或小组控制下的 Web 页面的集合。通常 Web 网站对它内部的信息进行分类和组织。开始的时候可以使用 Web 页面的索引或默认页, 然后使用超文本链接, 以访问更详细的信息。在 Web 网站里的某个页面可能会提供一些链接, 如对 Web 上其它令人感兴趣的网站、有关该组织的信息或仅仅关于某个事情的链接。

1.2.3 建立 Web 服务器应具备的条件

在 Internet 上发布 WWW 信息的另一种方法是建立自己的 Web 服务器, 开发自己的 WWW 信息服务系统。建立自己的 Web 服务器必须具备四个基本条件:

- (1) 与 Internet 的永久链接。
- (2) IP 地址和域名。
- (3) 服务器硬件。
- (4) Web 服务器软件。

获取永久性 Internet 链接是建立 Web 服务器首先要考虑的条件, 用户可以通过适当的 ISP 来做这件事情。有了永久性的 Internet 链接, 下一个要解决的问题就是 IP 地址和域名。有些 ISP 在为用户提供 Internet 链接服务的同时, 还可以为用户提供 IP 地址并代为申请域名。如果 ISP 不能提供 IP 地址或域名, 那么用户必须自己到域名授权机构申请。

在建立了永久性 Internet 链接并获取了 IP 地址和域名之后, 下一步工作是选购运行 Web 服务器软件的硬件设备和服务器软件。关于这些问题将在本书后面的有关章节介绍。

建立 Web 服务器之后, 就可以开始建立自己的 WWW 信息服务系统了。开发 WWW 信息服务系统俗称建立 Web 站点或 Web 网站。建立 Web 站点的主要工作是用 HTML 语言编制 Web 页面。用 HTML 语言编制 Web 页面是本书的主题, 具体内容将在后续章节介绍。

1.3 HTML 简介

HTML 是 HyperText Markup Language(超文本标记语言)的缩写。HTML 语言与 C/C++、Pascal 等语言不同, 它不是程序设计语言, 而是一种页面(page)描述语言, 在很大程度上, HTML 语言与排版语言十分相似。使用排版语言制作文档时, 需要加入一些控制码, 从而获得所需要的输出效果, 例如改变字型、字号等。与此类似, 编制 HTML 文档时也需要加入一些标记(tag), 用来说明段落、标题、图像、字体等。当用户通过 Web 浏览器阅读 HTML 文档时, 浏览器负责解释插入在 HTML 文档中的各种标记, 并以此为依据显示文档的内容。

HTML 是一种超文本标记语言, 用来描述 WWW 上的超文本文件。它主要是在文本文件的基础上, 加入一系列的标记符号来描述其格式, 形成网络文件。当用户使用浏览器下载文件时, 就把这些标记解释成它应有的含义, 并按照一定的格式, 将这些被标记的文件显示在屏幕上, 而 HTML 的标记符号并不显示在屏幕上。利用 HTML 标记语言, 可以将 Internet 上不同服务器上的信息文件链接起来, 有的标记是去链接另一个文件, 有的是形成表格, 有的是接受用户的信息等等。有了这些标记, 用户在浏览器中看到的不再是呆板的纯文本, 而是一幅别开生面的画面。利用 HTML 语言也可以将声音文件、图像文件, 以及视频文件链接起来, 如果本地机器有处理声音和视频文件的功能, 浏览器接受的声音和视频文件与本地机器的多媒体配置共同完成对声音和视频的处理任务, 将产生更加直观、更加生动活泼的画面效果。此外, HTML 还可以与数据库中管理的数据相链接, 满足其查询要求以及与用户交互的功能等等。

我们把用 HTML 语言编写的文件称为 HTML 文档(HTML document), 在 HTML 文档的 Web 浏览器上是以页面的形式呈现在用户面前的, 这样的页面称为 Web 页面(Web page)。

如何用 HTML 实现这些功能, 将在以后的章节中详细叙述, 本节介绍一下它的优点和局限性等。

1.3.1 HTML 的优点

尽管使用 HTML 制作文件的时候, 会觉得它是一个十分笨拙的文字处理软件, 但对于网络所提供的环境来说, HTML 有着非常明显的优势。

(1) 每一个 HTML 文件都不太大, 它能够尽可能快地通过网络传输和显示, 不需要加入字体或格式等其它控制信息。

当然, 如果加入那些修饰内容, 文本显示会更加美观, 那将会降低文件的下载和显示速度, 你可以选择合适的方案进行设计。

(2) HTML 文档是独立于操作系统平台的, 它能对多平台兼容。只要你有一个可以阅读和解释 HTML 的浏览器, 就能够在任何操作系统平台上阅读网页文件。

(3) 虽然 HTML 是一个标记性的语言, 但是它学习起来非常容易, 比任何一种计算机语言都简单易学。

(4) 要形成 HTML 文件并不需要特殊的软件, 只要一个文本编辑器就可以完成。当然, 专门的 HTML 编辑器生成 HTML 文件会方便快捷得多。

1.3.2 HTML 的局限性

虽然 HTML 有许多优点, 但它也有以下局限性:

(1) HTML 通过标记符号对文本的成分进行控制, 它的基本特征就是各种标记符号。这些标记符号, 为 HTML 提供了一些排版功能。但是它不像 Microsoft Word 那样, 能使设计者直接看到版面的设置和布局。

(2) 当浏览器通过网络获取用 HTML 标记的文件时, 使用不同的浏览器阅读同一个文件, 它们显示的形式是不同的。因此, 在设计网页文件时, 既要考虑不同形式的浏览器, 又要使文件结构清晰, 内容易读易懂。

HTML 语言在不断发展, 其版本不断更新, 功能日趋完善, 不经常使用或者功能重复的标记将被淘汰, 新的标记将丰富 HTML 功能。读者在阅读本书时, 也许又有新的标记在使用, 请读者经常在 Internet 上了解这方面的动态, 不断扩充有关新版本的知识。

1.3.3 HTML 文档的编辑工具

HTML 文档是纯文本文件, 也就是说, 它不含有任何二进制控制码。因此, 读者可以用任何一个能编辑纯文本文件的编辑器编写 HTML 文档(*.html 或 *.htm), 而不需要利用特殊的编辑工具。

任何一种计算机系统一般都配有文本编辑器。目前常用的工具有: DOS 下的 EDIT、UNIX 下的 vi 及 Windows 下的 Word 和记事本。

当你写好一段 HTML 源文件后, 应该先把它保存起来, 并要为此文件起个名字。文

件命名规则为：

(1) 如果在 DOS 系统中，扩展名要用“. htm”；如果在 UNIX 系统中，扩展名要用“. html”；Windows 系统下扩展名为“. html”或“. htm”。

(2) 不要在文件名中使用空格和特殊字符。

(3) 在 UNIX 系统中，文件名中字母的大小写是敏感的。

将起好文件名的文件存放在磁盘里，就可以启动浏览器查看你制作的结果。

1.4 WWW 的有关名词

在 WWW 的世界里，有许多名词常常被人提起，了解了这些名词的意义，对于 WWW 就可以说有了一个大概的认识。

1. Hypertext

Hypertext 被称之为超文本。顾名思义，Hypertext 也是一种文本，只不过在该文本中包含着一种超文本链接对象，若要了解该对象的详细内容，只要单击它，就可链接到该对象中，并将其内容显示在屏幕上。

2. HTML

Web 上的网页都是用 HTML 编写的。超文本文件(Hypertext document)经过 HTML 的描述后，不但文字内容本身有特殊的排版效果，更重要的是它改变了以往平面文档的浏览方式，文档上的每一点、每一个图都可以通过链接而指向另外的一个地方。

3. Browser

Browser 即浏览器。要使用 WWW，使用者可以执行浏览器程序。浏览器可以用来阅读这些 Hypertext 的 HTML 文件，并以最方便、最适当的方式呈现在使用者面前。浏览器还可通过 FTP、NTP(Netnews Transfer Protocol)、Gopher 等许多方式来取得信息，它的功能可以说是非常全面的，用同一个界面统一管理了许许多多的网络资源。

4. Homepage

Homepage 即主页，就是你通过浏览器所看见的关于某个网站第一个网页内容的画面。

5. HTTP

使用者(用户端，Client)与服务器(服务端，Server)的沟通是通过 HTTP(Hyper Text Transfer Protocol)这种通信协议来进行的，使用者的浏览器通过这种协议来向服务器索取资料，服务器也遵循此种协议向浏览器回送资料。

6. URL

URL 称为统一资源定位器，它是 Uniform Resource Locations 的缩写，是一个通用的描述各种网络资源的表示法。几乎所有网络上可以获取到的资源都可以用 URL 来表示，一个典型的 URL 如下：

`http://home.netscape.com/home/internet/search.html`

`http://www.xauat.edu.cn/home/index.html`

信息资源放在 Web 服务器之后，需要把它的地址告诉大家，这就是 URL 的功能。

URL 字符串分为三个部分：协议名称、主机名和文件名。其中，第一部分与第二部分之间用“://”符号隔开，第二部分和第三部分用“/”符号隔开。

不同的服务器，需安装各自的 Web 软件，遵守各自规定的协议。目前 UNIX 系统上的 Web 服务器，有的遵守的协议名称是 HTTP，如果是 FTP 或 Gopher 服务器，其协议名称就是 FTP 或 Gopher。它们都是写在“://”符号前面的。

主机名，指的是机器名或域名，也就是服务器在网络上的名字，比较典型的是以“WWW”开头，比如说 www.xauat.edu.cn 就是主机名，也可以直接使用 IP 地址(202.200.144.2)表示主机名。

http 指的是存取的协议(Protocol)，www.xauat.edu.cn 指的是主机名，home/index.html 是文件的路径和名称，其中 index.html 是默认文件名。

使用 URL 时，要特别注意它的大小写与实际存放的路径相符，否则将导致链接失败。

除了 URL 的这种寻址作用外，使用超文本链接，即将一个文件链接到另一个文件时，也必须使用 URL。因此，清楚地了解 URL 的功能和用途，对于网页的设计和编写都将是十分重要的。例如 home.netscape.com 表示 Web 服务器的域名地址，/home/internet/search.html 部分就是页面在 Web 服务器上的具体位置(实际上是每一页面所对应的在该 WWW 计算机上的文件路径)。

前面已说过，HTTP 是由 Web 浏览器用来访问 HTML 页面最常用的一个协议。表 1.1 列出了 URL 可用的其它一些协议。

表 1.1 可用于 URL 的协议

协 议	访 问 对 象
http: //	HTML 文档
https: //	某些“安全的”HTML 文档
file: //	在硬盘驱动器上的 HTML 文档
ftp: //	FTP 网站和文件
gopher: //	Gopher 菜单和文档
news: //	在具体新闻服务器上的 UseNet 新闻组
news:	UseNet 新闻组
mailto:	E-mail
telnet:	远程 Telnet(登录)会话

输入这些协议中的某一个，接着键入 Internet 服务器地址和路径，就可以访问在 Internet 上或自己硬盘驱动器上几乎所有可用的文档、目录、文件或程序。

7. 网络文件

网络文件(Web Presentation)是一个存放在网络服务器上的完整信息的集合体。它包含一个或多个网页(Web Pages)，这些网页以一定的方式链接在一起，成为一个整体，用来描