

394.67
计算机软件开发与程序设计系列丛书

HTML 4 开发人员指南

John Zakour

(美) Jeff Foust 著

David Kerven

冯博琴 冯 岚 等译

徐景民 叶 盛 审校

机 械 工 业 出 版 社
西蒙与舒斯特国际出版公司

本书循序渐进地引导读者学习和掌握开发高水平的 HTML 文档所需要的一切知识。本书按照引出问题，提供解决方案，给出相关技巧、说明或警告这一顺序展开内容，是一个面向用户、目标明确的好向导。读者通过学习本书，可以轻而易举地成为 Web 开发的高手。

John Zakour, Jeff Foust, David Kerven: HTML 4 How-To.

Authorized translation from the English language edition published by Waite Group Press.

Copyright 1997 by The Waite Group, Inc.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体字版由机械工业出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司合作出版，未经出版者书面许可，本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

本书封面贴有 Prentice Hall 防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，翻印必究。

本书版权登记号：图字：01-98-0716

图书在版编目（CIP）数据

HTML4 开发人员指南 / (美) 扎克尔 (Zakour, J.) 等著；冯博琴等译。—北京：机械工业出版社，1998.7.

(计算机软件开发与程序设计系列丛书)

书名原文：HTML 4 How-To

ISBN 7-111-06364-3

I .H… II .①扎… ②冯… III . 超文本标记语言, HTML 4-程序设计-指南
IV .TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 13471 号

出 版 人：马九荣（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

责任编辑：温莉芳 于 静

北京昌平第二印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1998 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 · 43.5 印张

印数：0 001-7000 册

定价：88.00 元（附光盘）

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

译者序

早在 60 年代，IBM 的科学家就在研究用于描述文档及其格式的广义标记语言（GML，Generalized Markup Language）。1986 年，ISO（国际标准化组织）采纳了这些标准中被称为标准广义标记语言（SGML，Standard Generalized Markup Language）的版本。SGML 虽然功能丰富，但它是一个极端精密复杂的系统，明显不适于早期简单快捷的 Web 出版。对于当时的 Web，人们需要的是简化了的标记系统，它应使任何人都能很快地驾轻就熟。此时超文本标记语言（HTML，HyperText Markup Language）脱颖而出，它仅仅是一种特定的 SGML 文档类型。由于 HTML 非常易于掌握并且实施简单，再加上早期的 Web 浏览器的支持，因此迅速成为正处在萌芽阶段的 Web 的基础，并由 W3C 联合会实施标准化工作。

随着 Web 的迅速发展，HTML 标准也在不断更新和完善。最新的版本是 HTML 4.0。HTML 4.0 增加和修订了许多新的标记和属性，提供了更好的多媒体和页面设计能力，标记功能更加强大。特别是新增了以下两个新的特性：

- 级联样式单（CSS，Cascading Style Sheets）。级联样式单使 Web 作者可以指定 Web 页面的格式化限制，从而能够在 Web 页面中使用同一个 HTML 元素的不同版本。
- 动态 HTML（DHTML，Dynamic HTML）。动态 HTML 使页面设计者可以精确地定位和覆盖页面的内容，隐藏或显示内容或内容的一部分，而且不使用 Java 就能创建动画和运动。

Web 开发者一直希望 Web 页面具有真正的交互性而不影响性能，HTML 4.0 在这一点上迈出了很大的一步。利用 HTML 4.0 的新特性开发人员能编写出可以改变 Web 页面格式和内容的程序，而且这些改变无需生成新的页面或者从服务器检索新的页面，也不需要安装在浏览器上安装任何插件，这样在保持了客户方软件简单性的同时又提高了系统的性能。

《HTML 4.0 开发人员指南》这本书的每一节首先引出问题，然后逐步找出一个解决方案，并给出相关的技巧、说明和警告，有时还给出另外一个解决方案。所以它不是一本枯燥乏味的用户手册，也不是技术说明书，而是一个面向用户、目标明确的向导。在向导的指引下，你可以集中精力去开发文档，而不用考虑实现方法。

这本书不仅讲述了标准 HTML，而且对两个最流行的浏览器 Microsoft Internet Explorer 和 Netscape Navigator 对 HTML 的扩展和如何减小跨平台的不兼容性问题也作了详细的阐述。通过学习这本书，你可以知道开发高水平的 HTML 文档所需要的一切知识，从而成为一个 Web 开发的高手。

全书由冯博琴主译，徐景民、叶盛审校。参加翻译的有：冯岚（第 1 章～第 11 章）、郭永红（第 12 章～第 14 章）、苏迪（第 15、16 章）、邓辉（第 17、18 章）、刘宁（第 19、20 章）、周富星（第 21 章）、李涛（第 22 章）、高原（第 23 章）、叶盛（附录）。

本书内容很新，译文难免有不准确之处，恳望同行不吝赐教。

译者

1998 年 4 月

前 言

欢迎进行 World Wide Web 创作。通过 World Wide Web 在 Internet 上冲浪早已突破其学术范畴，迅速成为会议室和家庭内的一项大众运动。《HTML 4 开发人员指南》将为你提供一张详尽的“行车图”，它帮你进入 World Wide Web 上的动态 Internet 出版环境。与现有的超文本标记语言（HTML）文档不同，《HTML 4 开发人员指南》给出了许多实际中的文档开发问题以及相应的循序渐进的求解、说明和例子。在《HTML 4 开发人员指南》的指导下，你可以集中精力去开发信息，而不必考虑实现方法。为了让你在信息高速公路上的旅行有个较好的开端，本书内出现的所有文档示例、程序代码和多媒体对象都放在原英文版书所附的 CD-ROM 上了。

World Wide Web 正在以惊人的速度发展。使用 HTML 开发的文档是构成 World Wide Web 的基石。HTML 文档的 Internet 传输量同样也在飞速增长；事实上，当今热门的 Web 服务器每小时要收到超过 1000 次的访问。个人和商业实体每天都在启动大大小小的 HTML 工程。随着 HTML 的大规模使用，它已成为基于网络的超媒体信息的事实上的开发语言。

从在缅因州购买鲜花到在加州订购比萨馅饼，你会发现越来越多的商业投机开始加入到这个竞技场中。各种基金会、零售商、出版商和其他公司刚刚开始探索这个世界范围的电子社会的潜力。《HTML 4 开发人员指南》不是一本用户手册，也不是技术说明书；她是一个向导，为你进入这个飞速发展的“世界”和增强现有文档指明方向。

书中每一节叙述一个问题；描述情况引出问题；给出一个循序渐进的解决方案；给出相关的技巧、说明和警告；有时还给出另一种解决方案。每节都解决一个常见的开发问题。《HTML 4 开发人员指南》不是另一种类型的手册；相反，她是一个面向用户、目标驱动的向导，她将改变你开发 HTML 文档的方式。这本书提供了开发高水平的 HTML 文档所需要知道的一切。还等什么，快融入到《HTML 4 开发人员指南》中，与世界共享你的智慧。

第 1 章，“Web 基础”介绍几个关于 World Wide Web 的关键概念。对一个未来的创作者来说，其中的大部分信息应该熟练掌握。在需要的时候，你可对这些内容做些复习和回顾。本章中的每一节都为 HTML 4 的出场搭好舞台。

第 2 章，“HTML 基础”叙述了使用 HTML 4 编写文档的基本概念。你将学会怎样认识和构造简单的 HTML 文档。本章指导你怎样着手开发 HTML 文档，此外还将介绍几个关键的 HTML 元素。

第 3 章，“增添 HTML 物理字符效果”介绍 HTML 4 的各种物理字符效果。每节都说明了字符效果的用法。举出的例子演示了这些元素的正确用法，同时也提出相关的文体问题。

第 4 章，“增添 HTML 逻辑字符效果”带你越过物理效果学习 HTML 4 的逻辑字符效果。虽然这些效果不会对你的 Web 页产生可视的变化，但很多 Web 浏览器都提供了这些元素的可视指示。这一章的内容示范了 HTML 4 支持的逻辑字符元素的有效用法。

第 5 章，“表格”介绍如何使用 HTML 4 表格对数据进行管理、组织和格式化。表格通

过提供行/列对齐也支持对需求元素例如图像和文本的严格格式化。本章内容指导你使用 HTML 的表格元素。

第6章,“列表”引导你学习 HTML 4 支持的众多列表类型。列表在许多 HTML 文档结构内是一个重要的功能。这一章阐述不同类型的列表,并指导你一步步将各种类型的列表插入到你的页面上。

第7章,“管理文档空间”详尽介绍 HTML 4 文档中的空间管理。信息在 Web 页面上的空间安排极大地影响着查看器上的页面效果。HTML 4 提供了几个控制空间的元素。本章提供了空间利用方法的详细教程。

第8章,“建立链接”讨论在 HTML 4 文档中建立链接的方法。链接是链接 HTML 文档到世界各地的“胶水”。链接潜在地将你的 Web 页面链接到其他 Web 页面或其他各种基于 Internet 的信息上。这一章介绍了如何建立到其他 Web 页面或其他基于网络的信息的链接。

第9章,“在文档中使用图像”与大家讨论图像的话题。HTML 4 允许将图像直接插入 Web 页面作为前景或背景。本章也介绍图像映射的建立和使用。图像映射使你能通过点击图像的指定位置而触发一个与此位置相关的链接。文中将详细阐述包含图像的方法和建立图像映射的方法。

第10章,“增加外部链接的多媒体对象”更深一步发掘多媒体功能。这一章介绍 HTML 4 如何将各种多媒体对象包含进去。各节提供了包含这些数据类型的文本和技术的信息。这些信息集中讨论了如何开发和包含可通过链接和外部辅助应用程序间接地被访问到的多媒体对象。第18章“多媒体对象的直接包含”中将讨论到适合于用非 HTML 4 标准方法进行直接包含的多媒体对象的开发的相关信息。

第11章,“HTML 交互表单”开始详细讨论 HTML 表单。作者可用 HTML 表单从查看器的页面请求输入。HTML 提供多种输入样式,例如文本输入窗口和选择列表。本章内容将讨论如何使用这些 HTML 元素创建表单。

第12章,“服务器基础”介绍如何通过建立自己的 Web 站点以在 World Wide Web 上发布你的 HTML 文档。本章勾画了用来达到这一目的的各种任务。

第13章,“管理服务器安全性”讨论为你的 HTML 文档提供安全机制的问题。如果你希望限制用户对你的 Web 页面的访问,就会发现利用本章的知识能够做到这一点。文中讨论的几个问题可能需要你的 Web 站点管理员的参与。当然,本章中更多的内容是提供所能使用的可以限制对你的 Web 页面进行访问的指令。

第14章,“通用网关接口 (CGI)”提供关于网关应用程序的信息。网关应用程序处理由 HTML 表单收集的数据(如第11章所述)。这些应用程序通常产生基于服务器和表单信息的动态的文档。这一章阐述创建网关应用程序所涉及的问题,并提供教程和示例指导大家如何开发这些应用程序。

第15章,“NAVIGATOR 和 INTERNET EXPLORER 的 HTML 扩展”,展示了 Netscape Navigator 和 Microsoft Internet Explorer 这两种比较流行的 Web 浏览器所支持的各种特性。这些特性已超越了 HTML4 标准的限制。当然,这些扩展特性需要在浏览器兼容性上付出代价。本章各节不仅详细叙述了这些新扩展特性的用法,还讨论了如何将跨浏览器的不兼容性问题减小到最小。

第16章,“级联样式单”研究 HTML 级联样式单的用法。样式单提供了在 Web 页面内指定格式限制的另一种方法。另外,它们考虑到一个特定 HTML 元素各个实例的不同样式。因而,Web 页可以利用同一个 HTML 元素的不同版本,其中每一种的特定用法都有不同的样式。目前,只有 Microsoft Internet Explorer 和几个测试性的 Web 浏览器支持样式单。当然,在不远的将来,大家可能看到它们被编入到 HTML 标准中。本章阐述了如何在 Web 页面内建立、使用和组织 HTML 样式单。

第17章,“用 Java 和 JavaScript 进行 Web 编程”介绍在 Web 页面内如何使用 Java 和 JavaScript。Java applets 是可通过 Web 下载的小程序。这些应用程序在支持 Java 的浏览器(例如:Navigator 和 Internet Explorer)环境内运行。JavaScript 允许在 Web 页面内融进脚本函数。虽然 HTML 4 支持包含 Java 的应用程序,但脚本函数还不是标准的一部分。本章叙述了当前用以增加 Java 和 JavaScript 元素到 Web 页面内的机制。

第18章,“多媒体对象的直接包含”讨论了支持在 Web 页面内直接包含多媒体对象的相应机制。通过 Netscape 和 Internet Explorer,均能直接将多媒体对象包含到 Web 页面内。本章展示了包含各种类型的多媒体对象的方法。本章还讨论了如何将跨浏览器的不兼容性问题减小到最小,以及这些特性的正确用法。

第19章,“框架”讨论控制 Web 页面布局的高级用法。框架能控制在“页面”的不同部分使用不同的文档,这样的“页面”需要那些支持框架的浏览器来显示。本章给出了一些在开发 Web 页面时使用框架的技巧和实践。

第20章,“动态 HTML”介绍了层这一功能强大的 HTML 扩展。层为页面设计提供了许多新的选择,如在页面的精确位置定位内容、覆盖内容、显示或隐藏正文或正文的一部分,以及如何不使用 Java 来创建动画和运动。本章介绍充分使用这一 HTML 新特性之前需要做些什么。

第21章,“动态样式单和字体”提供关于动态样式单的基本介绍和它在 Web 页面中的用法。动态样式单是级联样式单和 JavaScript 的组合。本章是这个在 Netscape Navigator 4 中出现的新技术的极好概括。

第22章,“被建议但不受支持的 HTML 特性”展示了许多理论上的 HTML 元素。HTML 语言引起了一场广泛讨论,并导致产生了许多理论上标准的正确元素。本章研究了对目前标准的改进。

第23章,“一些最好的站点”带你作一次 Web 上的短暂旅行,在那里作者充分利用了 HTML 的各种独特方面。Web 上的这些站点很酷,本章记载了其中的精华。

仅仅在两年前,很少有人听说过 World Wide Web,知道 HTML 的人就更少了。现在这些术语已成为几近陈腐的词了,它们出现在广告中,甚至漫画中。虽然如此,Web 已经并仍在经历着规模和使用上的高速增长。

那些想跟上技术步伐的个人和机构必须学习有价值的技能,不仅仅使用这个媒体,而且还要通过积极创作参与这个媒体的发展和进步。简而言之,这本书武装了你的大脑,让你顺利进入 World Wide Web 这个竞技场。

目 录

译者序

前言

第一部分 介 绍

第 1 章 Web 基础	1
1.1 如何由 America Online 登上 Web	2
1.2 如何建立与 Internet 的连接	4
1.3 如何寻找 Web 浏览器	6
1.4 如何通过浏览器性能导航	9
1.5 如何跟随一个链接	10
1.6 如何打开一个位置	11
1.7 如何找到一个 Web 编写工具	11
1.8 如何为自己的 Web 页面找一个家	12
1.9 如何获得 HTML 的发展信息	13
1.10 如何设计品质卓越的 Web 页面	14

第二部分 编 写

第 2 章 HTML 基础	17
2.1 如何识别 HTML 文档	19
2.2 如何将字处理文档转换成 HTML	22
2.3 如何将其他类型的文件转换成 HTML	24
2.4 如何利用编写工具创建 HTML 文档	26
2.5 如何插入 HTML 元素	31
2.6 如何建立简单的 HTML 文档	35
2.7 如何包括一个说明	39
2.8 如何增加文档体文本	43
2.9 如何为 Web 页面设置背景颜色	46
2.10 如何在 Web 页面中设置文本色彩	49
2.11 如何在 Web 页面中为超文本链接 设置颜色	52
2.12 如何利用一个图像作为 Web 页面 上的背景	56
2.13 如何在文档中插入特殊字符	60
2.14 如何创建主页	67

2.15 如何浏览主页	71
第 3 章 增添 HTML 物理字符效果	74
3.1 如何使用黑体字符	75
3.2 如何使用斜体字体	76
3.3 如何使用固定宽度的字体	77
3.4 如何改变字体大小	77
3.5 如何更改字体颜色	79
3.6 如何对文本下划线	80
3.7 如何指定删除线格式	81
3.8 如何包含上标和下标	82
第 4 章 增添 HTML 逻辑字符效果	84
4.1 如何使用标题样式	85
4.2 如何增加强调和特别强调	87
4.3 如何指定引用	88
4.4 如何强调一个定义了术语	89
4.5 如何包含小段代码和变量	90
4.6 如何提供文字字符的样本	90
4.7 如何指示作为键盘输入的文本	91
4.8 如何指定一个地址	92
4.9 如何利用字符效果美化主页	92
第 5 章 表格	95
5.1 如何包含一个表格	96
5.2 如何在表格中放置一个标题	98
5.3 如何插入表格表头	100
5.4 如何为单元或表格元素定义数据	102
5.5 如何插入一个空数据单元格	104
5.6 如何创建一个新的数据行	105
5.7 如何根据浏览器窗口定义表格的 宽度	107
5.8 如何指定单元格间的距离	108
5.9 如何设置单元格边框距单元格数据 间的距离	109
5.10 如何在主页中放置一个表格	110
5.11 如何预置表格的列数以便快速显 示	116
第 6 章 列表	117
6.1 如何建立一个有数字编号的列表	118

6.2	如何指定编号的格式和顺序	120			
6.3	如何创建一个带有点或圈标志的列表	122			
6.4	如何修改点圈标志列表的显示	124			
6.5	如何创建一个无标志列表	125			
6.6	如何建立一个菜单列表	127			
6.7	如何建立目录列表	129			
6.8	如何建立术语列表	130			
6.9	如何嵌套列表	132			
6.10	如何利用列表使主页更有活力	140			
第 7 章	管理文档空间	141			
7.1	如何在 HTML 文档中添加水平线	142			
7.2	如何利用表格将文本与一条线对齐	144			
7.3	如何居中文本	147			
7.4	如何垂直空间的管理:分段与换行	148			
7.5	如何防止浏览器在一个重要位置中断一行	150			
7.6	如何在 Web 页中包含预先格式化的文本	152			
7.7	如何插入块引用	154			
7.8	如何在 Web 页中创建分节	155			
7.9	如何利用表格安排图像、嵌入对象和文本	156			
7.10	如何利用透明图像进行布局控制	159			
7.11	如何生成表格创建分栏文本	160			
7.12	如何安排主页的空间	162			
第 8 章	建立链接	165			
8.1	如何解释 URL	167			
8.2	如何理解相对的 URL	168			
8.3	如何为文档体中的相对 URL 增加一个基准	170			
8.4	如何指定这个文档同其他资源的关系	171			
8.5	如何创建指向本地页面的链接	173			
8.6	如何创建指向其他页面的链接	175			
8.7	如何通过 URL 向 HTTP 服务器发送数据	176			
8.8	如何创建一个指向页面特定部分的链接	177			
8.9	如何创建一个指向 FTP 站点的链接	178			
8.10	如何创建一个指向 Gopher 站点的链接	180			
8.11	如何创建一个指向 Telnet 站点的链接	181			
8.12	如何创建一个指向 WAIS 站点的链接	182			
8.13	如何创建指向 Usenet 新闻组的链接	183			
8.14	如何创建一个指向电子邮件的链接	184			
8.15	如何创建指向其他用户起始目录下页面的链接	185			
8.16	如何在列表和表格中增添链接	186			
8.17	如何在主页中增添链接	186			
第 9 章	在文档中使用图像	193			
9.1	如何创建在 HTML 文档中使用的图标	195			
9.2	添加内嵌图像	197			
9.3	使用高级标记对齐图像和文本	199			
9.4	为非图形浏览器使用<ALT>标记	201			
9.5	包含一个带有透明背景的图像	202			
9.6	在 Web 页面上建立一个交错的内嵌图像	205			
9.7	创建图像的缩略图	206			
9.8	如何将图像作为链接	207			
9.9	为 Web 页面建立一个背景模式	209			
9.10	如何建立服务器方的可点击的图像映射	210			
9.11	包含客户方图像映射	212			
9.12	如何减少图像中的颜色	214			
9.13	使用图像的 WIDTH 和 HEIGHT 属性	215			
9.14	缩放页面中的图像	216			
9.15	在装载较大图像时使用一个小图像或分辨率较低的图像	217			
9.16	加快图像传输	218			
9.17	如何建立动画 GIF	219			
第 10 章	增加外部链接的多媒体对象	221			
10.1	如何在主页中添加指向多媒体的链接	224			
10.2	如何添加一个外部图像	224			

10.3 如何转换图像格式	229	12.7 如何安装文档	319
10.4 如何插入视频	232	12.8 如何启动和停止服务器	321
10.5 如何在视频文件格式中转换	235	12.9 如何注册服务器	325
10.6 如何插入一个声音文件	237	第 13 章 管理服务器安全性	328
10.7 如何转换音频文件格式	239	13.1 如何在 HTTPD 服务器上定义许可特性	329
10.8 如何包括一个 PostScript 文档	241	13.2 如何在 HTTPD 服务器上建立域名和地址安全性	333
10.9 如何包括一个设备无关(DVI)的文件	243	13.3 如何在 HTTPD 服务器上建立用户名和口令安全性	336
10.10 如何寻找一个 VRML 浏览器	246	13.4 如何使用 HTTPD 服务器端包含	341
10.11 如何创建一个 VRML 文档	248	13.5 如何在 CERN-HTTP 服务器上建立目录级安全性	346
10.12 如何使用预建的 VRML 对象	254	13.6 如何在 CERN 服务器上建立文件级安全管理	353
10.13 如何使我的 VRML 世界更加现实	255	13.7 如何安装 CERN 代理服务器	354
10.14 如何旋转一个 VRML 对象	257	13.8 如何在 MacHTTP 和 WebSTAR 服务器上建立域名和地址安全性以及口令验证	359
10.15 如何在 VRML 对象上包含动画纹理	260	13.9 如何在 FastTrack 服务器上配置 SSL 安全管理	362
第 11 章 HTML 交互表单	262	13.10 如何在 FastTrack 服务器上建立用户名和口令安全性	366
11.1 如何创建基本表单	263	13.11 如何用公开密钥加密	373
11.2 如何在表单中增添文本框	267	第 14 章 通用网关接口(CGI)	378
11.3 如何在表单中增添复选框	269	14.1 如何向 CGI 应用程序传递数据	379
11.4 如何在表单中增添单选按钮	272	14.2 如何从 CGI 应用程序向浏览器发送信息	387
11.5 如何在表单中增添口令域	274	14.3 如何建立简易的 CGI 应用程序	391
11.6 如何在表单中增添下拉式菜单	275	14.4 如何安装 CGI 应用程序	394
11.7 如何在表单中增添文件选择对话框	277	14.5 如何使用< ISINDEX>元素创建查询文档	397
11.8 如何在表单中增添单行文本域	279	14.6 如何用 sh CGI 脚本访问客户数据	402
11.9 如何使用一个可点击的图像作为 Submit 按钮	280	14.7 如何用 CGI 程序及脚本解析用户数据	405
11.10 如何在表单间传递信息	282	14.8 如何处理来自 HTML 表单的 FILE 类型输入	
11.11 如何选择向 HTTP 服务器发送数据的请求方法	283	14.9 如何编写用来发送 e-mail 的 CGI 应用程序	417
11.12 如何处理一个表单	285		
第三部分 服 务			
第 12 章 服务器基础	293	第四部分 动态 HTML 及其他高级话题	
12.1 如何选择服务器软件	294	第 15 章 NAVIGATOR 与 INTERNET	
12.2 如何安装服务器软件	298		
12.3 如何安装 Netscape FastTrack 服务器	301		
12.4 如何配置服务器	305		
12.5 如何配置 Netsape FastTrack 服务器	310		
12.6 如何注册附加的 MIME 类型	316		

EXPLORER 的 HTML 扩展	423
15.1 如何给滚动的文本加滚动文本框 ...	429
15.2 如何使用 TrueType 和其他字体	426
15.3 如何将 Web 页格式化成多列	427
15.4 如何在 Web 页插入空白	429
15.5 如何给表格增加颜色	430
15.6 如何给表格添加背景图像	431
15.7 如何控制表格的边框	433
15.8 如何为链接文档创建新窗口	434
15.9 如何使用 Netscape 的客户“拉”	435
15.10 如何指示 Netscape 服务器“推”	438
第 16 章 级联样式单	442
16.1 如何创建样式单来改变 HTML 元素	444
16.2 如何改变元素的字体特征	447
16.3 如何改变元素的颜色	450
16.4 如何改变元素的背景	453
16.5 如何改变元素的文本属性	456
16.6 如何改变元素的边框	460
16.7 如何指定元素的布局限定	462
16.8 如何为列表元素指定样式信息	465
16.9 如何级联式 HTML 样式单	468
16.10 如何直接给 Web 页面增加级联样式信息	470
16.11 如何插入样式元素并保护不支持样式的浏览器	472
第 17 章 用 Java 和 JavaScript 进行 Web 编程	474
17.1 如何编写基本的 Java Applet	476
17.2 如何在 HTML 文档中包含 Java applet	477
17.3 如何从 Web 页面向 applet 传递变量	480
17.4 如何找到关于 Java 的更多信息	481
17.5 如何改善 Java-applet 的下载时间	482
17.6 如何包含脚本元素	483
17.7 如何编写基本的 JavaScript 脚本	484
17.8 如何在 Web 页面中包含一段脚本 ...	491
17.9 如何用 JavaScript 生成弹出式对话框	493
17.10 如何检查 HTML 表单中所需输入	
的域	495
17.11 如何用 JavaScript 创建具有滚动效果的图像	497
17.12 如何找到关于 JavaScript 的更多信息	502
17.13 如果脚本代码不被支持时,提供一替代选项	503
第 18 章 多媒体对象的直接包含	506
18.1 如何嵌入插件支持的对象	507
18.2 如何直接把 Windows 支持的信息类型融合进 Web 页中	508
18.3 如何在 Web 页中包含视频信息	509
18.4 如何在 Web 页中播放声音	512
18.5 如何包含 Director 应用程序	515
18.6 如何在 Web 页和 Shockwave 电影间通信	518
18.7 如何在 Web 页中包含 Shockwave Flash 电影	520
18.8 如何嵌入 VRML 空间	521
18.9 如何包含最大程度地跨浏览器支持的多媒体对象	523
第 19 章 框架	525
19.1 如何在你的 Web 页内加入框架	526
19.2 如何去掉框架	531
19.3 如何使用一个框架索引另一个显示详细信息的框架	532
19.4 如何在你的 Web 页内增加一个浮动的框架	534
19.5 如何制作无边界的框架	535
19.6 如何制作带边界的框架	
19.7 如何减小制作有框架和无框架网页的工作量	538
第 20 章 动态 HTML	539
20.1 如何创建层	540
20.2 如何创建流动层	542
20.3 如何使用样式单创建层	543
20.4 如何隐藏和显示层	546
20.5 更改层的叠序	550
20.6 如何动态地移动层以创建动画	553
20.7 如何设置和更改层的裁剪域	556
20.8 保护不支持层的浏览器	559
第 21 章 动态样式单和字体	564

21.1	如何学习动态样式单的基础	564
21.2	如何在文档头定义样式	567
21.3	如何为特定元素指定样式	568
21.4	如何定义样式类	569
21.5	如何识别与众不同的样式	572
21.6	如何为特定内容定义样式	573
21.7	如何指定外部样式单	575
21.8	如何在页面中包括动态字体	576
21.9	如何指定动态字体的大小和浓度	578
21.10	如何利用 JavaScript 嵌入动态 样式单	580
第 22 章	被建议但不受支持的 HTML 特性	583
22.1	如何标识一个简写或缩写	585
22.2	如何标识计算机命令及其参数	586
22.3	如何标识适当的名字	587
22.4	如何表示已插入、已删除了的文 本	588
22.5	如何建立多栏的列表	589
22.6	如何为一个 Web 页的特定部分指 定所使用的语言环境	591
22.7	如何放置嵌入引用的	594
22.8	如何用制表符对齐文本	595
22.9	如何插入警告信息	598
22.10	如何加脚注	599
22.11	如何在 Web 页中放置数学等式	601
22.12	如何在<MATH>元素中插入数 组	603
22.13	如何改变链接的形状	605
第 23 章	一些最好的 Web 站点	608

第五部分 附 录

附录 A	HTML 快速参考	621
A.1	普通属性和事件	621
A.2	文档基础	622
A.3	物理文本类型	623
A.4	内容文本类型	624
A.5	文档空间	625
A.6	表格	626
A.7	列表	629
A.8	链接	630
A.9	图像	630

A.10	表单	631
A.11	框架	635
A.12	多媒体	636
附录 B	WWW 资源	639
B.1	WWW 和 HTML 上的基本信息	639
B.2	索引	639
B.3	浏览器	640
B.4	服务器	642
B.5	HTML 编辑器	643
B.6	HTML 文档开发	646
B.7	通用网关接口 (CGI)	646
B.8	表单与图象映射	646
B.9	脚本与多媒体	647
B.10	WWW Usenet 新闻组	648
B.11	WWW 邮寄列表	649
附录 C	MIME	650
C.1	什么是 MIME	650
C.2	MIME 内容类型头部和 Web	651
C.3	MIME 与 Web 客户	654
C.4	MIME 与 Web 服务器	655
附录 D	UNIX 快速参考	656
D.1	改变目录	656
D.2	列出目录内容	656
D.3	移动和删除文件与修改文件名	656
D.4	创建与删除目录	657
D.5	设置文件与目录权限	657
附录 E	HTML 样式指南	658
附录 F	服务器软件小结	661
F.1	UNIX	661
F.2	VMS	662
F.3	Windows NT 和 Windows 95	663
F.4	OS/2	664
F.5	Macintosh	665
F.6	Windows 3.1	665
附录 G	HTML 超文本传输协议 (HTTP)	666
G.1	打开连接	667
G.2	HTTP 请求	667
G.3	HTTP 应答	668
G.4	关闭连接	670
附录 H	HTML 颜色表	671
附录 I	Internet Explorer 3: 实战指南	673

I.1 把 Explorer 介绍给你的系统	673	I.6 个人喜好	679
I.2 Explorer 的天性	676	I.7 记忆	679
I.3 训练 Explorer	676	I.8 驯服 Explorer	679
I.4 练习获取	677	I.9 共存的伙伴	681
I.5 狩猎技巧	678		

第一部分 介绍

第 1 章 Web 基础

World Wide Web，或简称为 Web，一直被人们称作 Internet 的“杀手应用程序”。它可以显示普通文字和图像并访问其他页面，而信息资源则使得它成为 Internet 上发展最快的部分。大家可能已经掌握了在 Web 上如何探索信息世界，但也有可能不太清楚如何向全世界发布你自己的消息——有关你的信息，如你的个人兴趣、你的工作。

本章将向诸位介绍 World Wide Web，并引导大家登上 Web，以及作好创建自己的超文本标记语言（HTML）文档的准备。我们并未打算用这一章来对 Web 进行全面的介绍，这是因为从其他地方（无论是书中还是网上），读者都可以找到有关 Web 的更详实的解释和使用说明。本章旨在简单地讲解 Web 的基础知识，这其中包括如何寻求一个提供在线服务的地方、如何寻找和使用浏览器，以及如何为自己创建的 Web 页面寻找空间。在掌握上述知识之后，就可以进入后面章节的学习，以了解如何利用 HTML 创建自己的页面。

由 America Online 登上 Web

最主要的在线服务（America Online、CompuServe 和 Prodigy）现在都提供对 World Wide Web 的访问。本节将介绍 America Online 的 Internet 服务器以及如何通过它访问 Web。

建立与 Internet 的连接

访问 Web 的另一种方法是在 Internet 服务提供商（ISP）处建立一个账户。这些账户通常包括对 World Wide Web 的访问以及对 Internet 的其他资源的访问，而且它们经常为个人创建的 Web 页面提供存放空间。本节讲解如何寻找一个在本地提供在线服务的地方并且了解探索 Web 所需要访问的 Internet 种类。

寻找 Web 浏览器

随着 Web 的发展越来越快，浏览器程序（用作在 Web 上浏览页面的程序）的数目也日益增加，现在几乎每一种计算机上都有浏览器。这些程序也变得越来越复杂，并直接触及它们所支持的 HTML 高级特性及扩展这一关键问题。本节将介绍如何为自己的计算机寻找一个合适的 Web 浏览器。

通过浏览器性能导航

在进入 Web 并拥有一个可操作的浏览器之后就可在 Web 上四处遨游了。在 Web 上导航的最简单方法是结合浏览器的各种性能在各页上移动。本节展示如何利用这些基本性能开始在 Web 上移动。

跟随一个链接

World Wide Web 所提供的一个非常有用的性能是：通过选择指定的高亮度显示的字、词或图像（它们被称为链接）从一页移至另一页。本节解释链接的含义以及如何利用它们研究 Web。

打开一个位置

在 Web 上移动的另一个途径是利用该页的地址或 URL（统一资源定位器）来直接移至该指定页。本节将讲解如何利用 Web 浏览器上所找到的基础性能直接到达 Web 上的指定位置。

找到一个 Web 编写工具

看到 Web 上各种各样的页面，大家也想跃跃一试创建自己的页面。其中最简单的方法就是找到一个编写工具或 HTML 编辑器，该方法同使用一个字处理器一样方便，同时又不用担心如何正确使用 HTML 标记。本节将讲解编写工具的工作原理以及如何在 Internet 上找到它们。

为自己的 Web 页面找一个家

一旦设计好了页面，就需要寻找一个空间来存放它们以使网上其他人可以对之进行访问。这通常涉及到寻找一个为其用户提供 Web 空间的 ISP。本节讲述如何为你的 Web 页面寻找一个家。

获得 HTML 的发展信息

对 World Wide Web 的最初探究和页面的创制有可能会引起你对 Web 语言、HTML 及其发展的兴趣。人们可以从 Web 上得到有关 HTML 及其发展的信息（除了本书所讲之外）。本节讲述如何寻找 HTML 的发展及其未来的信息。

设计品质卓越的 Web 页面

即使对 HTML 一无所知，大家也可以学习如何设计品质卓越的页面。在学习 HTML 之前大家能够学到一个卓越的 Web 页面所具有的许多属性——它的格式、设计以及易用性。本节将提供一些对设计具有卓越品质的 Web 页面有帮助性的技巧。

1.1 如何由 America Online 登上 Web

问题的提出

我打算加入到 America Online 中，但如何使用这项服务登上 World Wide Web 呢？

实现技术

由 America Online 处使用 World Wide Web，需要备有 America Online 3 版本以上的软件，另外还需有一个调制解调器。

实现步骤

以下是利用 America Online 登上 World Wide Web 的步骤：

- 1. 如果硬盘上尚未装有 America Online (AOL) 3 版本以上的软件，则进行安装。安装步骤直接且简便，大家只需按照屏幕上的提示操作即可；但需注意 AOL 调制解调器的缺省设置是针对 Hayes 调制解调器配置而定的。如果你的调制解调器是别的品牌，则需要对 AOL 调制解调器的设置做些变动以达到匹配。
- 2. 安装之后，双击 America Online 图标以启动它，这样就登上了 America Online。由此就可进入到主菜单中。
- 3. 从主菜单上选择 Internet Connection，由此进入 Internet Connection 菜单。它包括了与 Internet 有关的一系列标题。图 1-1 展示了这个菜单。

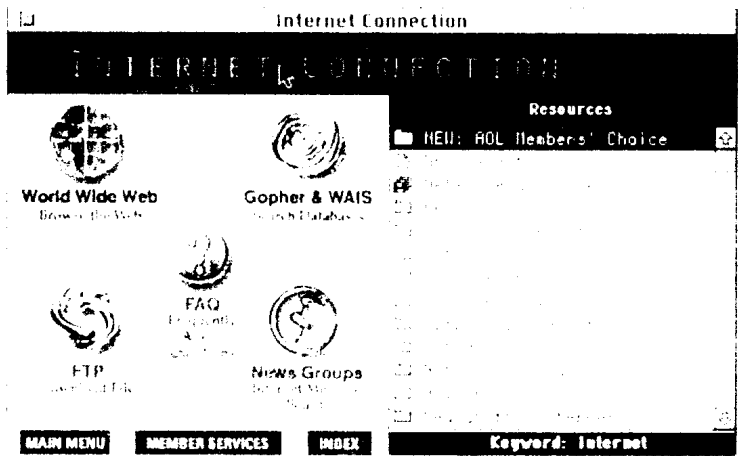


图 1-1 America Online 上的 Internet Connection 菜单

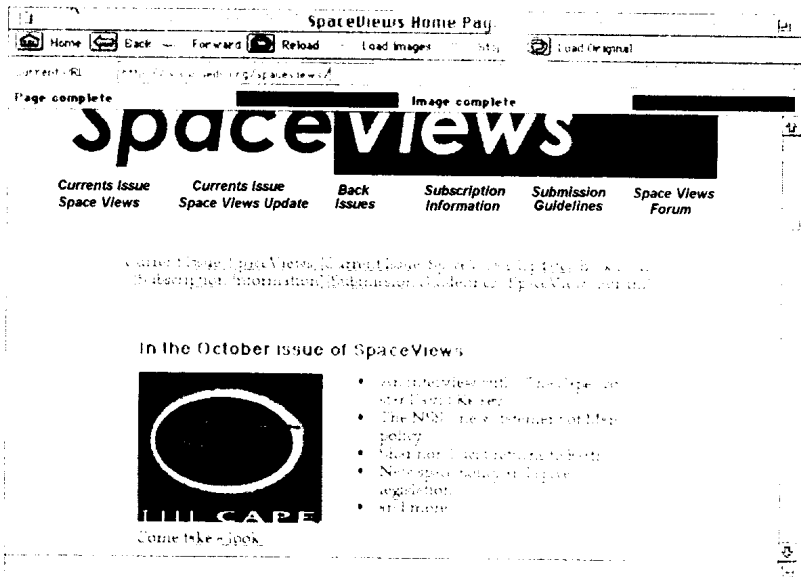


图 1-2 America Online Web 浏览器

4. 选择 World Wide Web 图标。

这样就装载了 America Online 浏览器，此时的屏幕应与图 1-2 相似。

工作原理

由于有了 America Online，登上 World Wide Web 变得出奇地容易。装载版本 3 以上的软件和浏览器就可以提供全部所需的工具。

说明

如果已有了一个低版本的 America Online 软件，则可以在 Internet Connection 部分中找到其升级软件。调制解调器的速度越快，效果就越好。

1.2 如何建立与 Internet 的连接

问题的提出

相对于使用某个在线服务提供商而言，我更喜欢取得可提供对 Internet 进行直接访问的公司的账户。那么如何得到一个 Internet 的账户呢？能够访问 Web 的连接类型又是什么呢？

实现技术

提供对 Internet 进行直接访问的公司如雨后春笋般层出不穷，这些公司通常称为 Internet 服务提供商或 ISP，它们为顾客提供在其系统上的一个帐户并允许其对 Internet 的访问。但是如果打算利用 Web 上的图形，则可能需要进入特别的连接。（如 SLIP 和 PPP），这样将使你的计算机成为 Internet 上的一个暂时的站点。

Shell 帐户是 Internet 访问中最基本的一种，用户可以拨号接通 Internet 提供商的计算机并使用一种命令行接口（例如 UNIX 或 DOS）或一个基于文本的菜单。该提供商的计算机拥有电子邮件、新闻及其他实用程序的软件，而你的计算机则作为连接的一个哑终端。

串行 Internet 协议（SLIP）或点对点协议（PPP）连接均可使个人的计算机成为 Internet 上的一个暂时的站点。当拥有了一个 shell 账户后，一旦拨号接通提供商的计算机，此时并非使用该计算机上的软件，而是自己计算机上用作电子邮件、新闻和其他应用程序的程序。提供商只是为你的计算机提供 Internet 访问。

综合服务数字网（ISDN）是一项在许多都市越来越常用的新技术。这些特殊的电话线所提供的连接要比那些由普通电话线提供的快得多。ISDN 线还具有两个频道，因此可以在用电话交谈或发传真的同时在另一频道上使用调制解调器。但是它的代价是很高昂的，在家中或办公室中安装一个 ISDN 线需要几百美元。

实现步骤

在建立 Internet 连接时，首先需要决定访问的等级。在步骤 1、2、3 中将提供在所处地区寻找提供商的技巧以及如何决定哪一个是最满意的。

1. 首先，决定需要访问的 Internet 的等级层次。由于 shell 账户将用户限制于提供商基于文本的应用程序上，因此只能使用诸如 Lynx 的基于文本的浏览器。使用者可以在自己的