

网页设计技术大全

[美] J. 布隆伯格 P. 特雷弗斯 著
J. 考斯基
希望图书创作室 译
曾春平 审订
纪红 校

中航出版社

J. Bloomberg J. Kowski P. Treffers : Web Page Scripting Techniques

Authorized translation from the English language edition published by Hayden Books.

Copyright © 1997 by Hayden Books.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体字版由宇航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。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计技术大全/(美)布隆伯格(Bloomberg, J.)等著;希望图书创作室译.-北京:宇航出版社, 1998. 9

书名原文: Web Page Scripting Techniques

ISBN 7-80144-112-5

I. 网… I. ①布… ②希… III. 因特网-设计, 网页-技术 IV. TP393.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 07681 号

宇航出版社 出版发行

北京市和平里滨河路 1 号(100013)

发行部地址: 北京阜成路 8 号(100830)

北京媛明印刷厂印刷

新华书店经售

1998 年 9 月第 1 版

1998 年 9 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 25.875

字数: 594 千字

印数: 1-7000 册

定价: 38.00 元

目 录

引言.....	(1)
---------	-----

第一部分 HTML 技术

第 1 章 用帧控制导航选择项.....	(5)
使用默认的对象属性.....	(5)
第 2 章 在文档中显示帧.....	(8)
使用帧.....	(8)
第 3 章 用帧建立分级菜单	(11)
创造性地使用对象	(11)
第 4 章 用帧建立复杂的导航图	(15)
用各种对象嵌入帧集合	(15)
第 5 章 控制表的外观和装载速度	(19)
使用<TABLE>标签中的<COLSPEC>属性	(19)
第 6 章 使用表对页进行格式化	(22)
使用表格	(22)
第 7 章 使用表中浮动图像建立页的布局	(25)
使用和表格	(25)
第 8 章 使用嵌套表格作为一个图形元素	(29)
使用<TABLE>命令	(29)
第 9 章 使用字号和背景颜色	(32)
使用和<BODY>颜色属性	(32)
第 10 章 查找页的简便方法.....	(35)
使用<META>标签	(35)
第 11 章 用 HTML 创建客户端映像图	(38)
使用<MAP>和<AREA>定义映像图	(38)
第 12 章 使用可选的图形.....	(41)
在 IMG 标签中使用 LOWSRC 属性	(41)
第 13 章 利用表中浮动图像建立页的布局.....	(44)
在表中使用	(44)
第 14 章 建立下拉菜单.....	(48)
使用<SELECT SIZE=1>标签建立下拉菜单	(48)
第 15 章 调用 Java Applets	(51)
使用<APPLET>标签和相关的<PARAM>标签	(51)

第 16 章 使用滚动的选择项列表.....	(54)
使用带有 SIZE 属性的<SELECT>标签.....	(54)
第 17 章 建立文字缩排美化页的外观.....	(57)
使用<DL>,<DT>,<DD>和标签缩排文本	(57)
第 18 章 建立特殊的文本效果.....	(60)
使用<TT>,<BLINK>,和<BLOCKQUOTE>标签	(60)

第二部分 JavaScript 技术

第 19 章 借助帧使用 JavaScript	(65)
使用 document.write 方法	(65)
第 20 章 将页载入帧.....	(68)
使用 onChange 事件句柄	(68)
第 21 章 跨帧的颜色闪动.....	(71)
使用文档对象(BgColor 性质)	(71)
第 22 章 在帧内导航.....	(75)
History 对象	(75)
第 23 章 在多帧中处理信息.....	(77)
窗口对象(Parent 属性)	(77)
第 24 章 存取起装饰作用的多重帧.....	(81)
使用帧对象	(81)
第 25 章 帧中用户定制的连接.....	(86)
使用 JavaScript 的 Cookies 功能	(86)
第 26 章 帧间的页导航.....	(92)
帧对象	(92)
第 27 章 检查所有帧是否装载.....	(95)
帧对象	(95)
第 28 章 用帧建立页导航.....	(98)
帧对象	(98)
第 29 章 显示 HTML 实际窗口	(102)
文件对象.....	(102)
第 30 章 建立一个记忆游戏	(105)
使用变量和操作符:布尔型	(105)
第 31 章 玩 Tic-Tac-Toe	(109)
定位对象(查寻性质).....	(109)
第 32 章 使用循环的复杂编程	(113)
用于循环.....	(113)
第 33 章 给串表达式赋值	(116)
使用 eval 函数	(116)

第 34 章 使用单选按钮建立特殊效果	(120)
使用单选对象	(120)
第 35 章 编程按钮	(124)
使用按钮输入类型	(124)
第 36 章 建立动画单选按钮对象	(129)
使用单选对象	(129)
第 37 章 编程建立“快退”和“快进”按钮	(137)
使用 History 对象	(137)
第 38 章 在独立窗口中建立远程通信	(140)
OnClick 事件句柄	(140)
第 39 章 淡入/淡出技术	(143)
OnUnload 事件句柄	(143)
第 40 章 自动完成网页旅行	(147)
使用定位对象	(147)
第 41 章 在页中使用多个函数	(152)
使用 JavaScript 函数	(152)
第 42 章 自动移到新加页	(156)
导航对象	(156)
第 43 章 响应多重选择项	(158)
使用 with 语句	(158)
第 44 章 检测用户的操作系统	(162)
使用 String 对象 (Substring 引去)	(162)
第 45 章 过滤链接	(165)
文档对象 (参考属性)	(165)
第 46 章 确定用户浏览器的类型	(168)
使用导航对象	(168)
第 47 章 确定参数的数据类型	(171)
使用 typeof 函数	(171)
第 48 章 将变量放在一起编组	(174)
使用 JavaScript 数组	(174)
第 49 章 建立随机词组	(177)
使用随机数生成器	(177)
第 50 章 在页中加密文本	(180)
使用串变量	(180)
第 51 章 通过选择列表显示图像	(186)
使用 Select 对象	(186)
第 52 章 执行用于科学计算的计算器程序	(190)
使用 Math 对象	(190)
第 53 章 动态地改变图像	(196)
使用 Images 对象	(196)

第 54 章 在 JavaScript 中建立特殊的图形效果	(199)
控制 IMG 标签的高度和宽度的属性	(199)
第 55 章 在 JavaScript 中使用客户端映像图	(203)
Map 对象	(203)
第 56 章 显示随机图像	(206)
使用文档对象(Writeln 方法)	(206)
第 57 章 建立一种多项选择测试	(209)
使用 Form 对象	(209)
第 58 章 响应用户表单数据	(214)
使用文本对象	(214)
第 59 章 计算公式	(218)
变量和操作符:数值型	(218)
第 60 章 在表单中显示 MouseOver 信息	(222)
使用文本对象	(222)
第 61 章 测试表单数据	(225)
窗口对象(Alert 方法和 Prompt 方法)	(225)
第 62 章 通过选择列表装载页	(228)
使用 Select 对象	(228)
第 63 章 把邮件送给多个地址	(231)
在 JavaScript 之内发送邮件	(231)
第 64 章 JavaScript 问题示例	(234)
使用表单对象	(234)
第 65 章 计算所得税	(238)
使用 if-else 嵌套	(238)
第 66 章 提交表单	(242)
Submit 对象	(242)
第 67 章 通过隐藏对象在表单中进行计算	(245)
Hidden 对象	(245)
第 68 章 用 JavaScript 提交表单	(247)
使用 Submit 按钮和 onSubmit 事件句柄	(247)
第 69 章 使用文本网格	(251)
JavaScript 二维数组	(251)
第 70 章 使用串对象修正表单输入项	(256)
使用串对象和它的特征	(256)
第 71 章 执行多项选择的工作表	(259)
表单对象	(259)
第 72 章 在表单中进行计算	(262)
表单对象	(262)
第 73 章 使用表单对象执行一个游戏	(266)
使用表单对象	(266)

第 74 章 使用复数	(270)
使用数值变量	(270)
第 75 章 建立一个 Quiz	(274)
表单对象	(274)
第 76 章 建立时间和日期更新行和状态行滚动条	(279)
使用 OnLoad 事件句柄	(279)
第 77 章 绘制随像素大小变化的图形	(283)
使用 JavaScript 的 if 语句	(283)
第 78 章 用随时间变化的网页性质	(287)
数据对象	(287)
第 79 章 建立一个实时时钟	(292)
使用日期对象	(292)
第 80 章 建立随时间变化的文档	(296)
使用串对象建立变量文档	(296)
第 81 章 显示日历月	(300)
使用 JavaScript 的 for 循环	(300)
第 82 章 记录最近访问信息	(304)
使用 JavaScript 的 Cookies	(304)
第 83 章 为未来访问存储表单值	(309)
使用 JavaScript 的 Cookies	(309)
第 84 章 记录选择信息	(314)
使用 JavaScript 函数 (Argument 性质)	(314)
第 85 章 用 JavaScript 播放声音	(317)
使用 Window.location 对象装载文件	(317)
第 86 章 在页上显示重复信息	(319)
文档对象 (Write 方法)	(319)
第 87 章 显示滚动文本域	(321)
使用递归	(321)
第 88 章 执行客户搜索	(324)
使用数组	(324)
第 89 章 为所选择的链建立状态行显示	(329)
使用 OnMouseOver 事件句柄	(329)
第 90 章 使用用户自定对象存储信息	(331)
使用 Custom 对象	(331)
第 91 章 把文本注入文档之中	(334)
使用 document.open 与 document.close 方法	(334)
第 92 章 创造性地使用 Checkboxes	(337)
使用 Checkbox 对象	(337)
第 93 章 使用滚动列表的导航技巧和陷阱	(340)
使用 selectedIndex 特征	(340)

第 94 章 在打开窗口中控制交互性	(343)
使用 Opener 对象	(343)
第 95 章 用多窗口工作	(347)
在第二个窗口中使用文档对象	(347)
第 96 章 撤消浏览器窗口	(351)
窗口对象(Close 方法)	(351)

第三部分 VBScript 技术

第 97 章 在 VBScript 中建立用户自定义子程序和函数	(355)
用 Sub()...End Sub 和 Function()...End Function 语句	(355)
第 98 章 使用互联开发工具对象模型检索系统信息	(359)
使用互联开发工具的对象模型	(359)
第 99 章 用随机数发生器建立突发性链接	(364)
使用 VBScript 的 RND() 函数	(364)
第 100 章 在 VBScript 中建立客户映像图	(368)
用 MouseMove() 和 OnClick() 事件	(368)
第 101 章 建立 Popup 菜单	(372)
使用 Internet Explorer 菜单 ActiveX 控制	(372)
第 102 章 建立 Tab 带	(377)
使用 Internet Explorer 的 Tab ActiveX 控制	(377)
第 103 章 执行卸载	(384)
使用 PreLoader 控制	(384)
第 104 章 如何使用 VBScript 把文本放到 HTML 文档中	(388)
使用 document.write 方法	(388)
第 105 章 建立日期/时间触发超级查询	(391)
使用 Document, Write 和 Marquee HTML 标签	(391)
第 106 章 用 VBScript 控制帧	(396)
使用 Parent, Frames(x), Location, href 方法	(396)
第 107 章 建立交互式的表单按钮鼠标控制事件	(400)
使用 OnClick 事件句柄	(400)

引 言

《网页设计技术大全》试图为读者建立网页脚本提供技术上的支持,并且通过给出现成的实例和读者初学所需的基本代码,使读者在设计网页脚本过程中多一些创造性。本书采用面向设计的方法讨论网页脚本设计的高级技术,读者无需掌握脚本语言就可使用这些技术。

由于采用以实例学习的方法编写,本书针对在网络上最有效地使用脚本的方法进行分析。本书的格式由每个网页的图像和网页后的完整代码构成,关键点是以每页为特征,突出的特点是进行彻底分析。本书重点放在把每项技术用于工作现场,在整个工作现场中脚本思想得到很好地体现。

本书力求以最简便的方法设计脚本,这可以节省读者的时间,也就是节省金钱!另外,为了向页中加入脚本和高级 HTML,本书还包括自学指导、要点和技巧。

我们的目标是使读者通过查看和(或)通过主题区域能够找到所需的技术,然后通过随后的步骤和光盘的使用,轻而易举地把这些技术集成到读者的网页中。

告 读 者

本书主要面向目前的网络出版者和设计网页的个人用户。读者应该熟悉基本的 HTML 编码,并且准备进行下一个步骤,即改进网页的外观和提高对网页的认识。

因为读者突然面对全新的挑战,即从学习新的标签、关键字和脚本结构到把创造性的方法用于工作现场,所以,本书会尽可能使读者学习这些技术变得容易一些。

(1) 本书结构

为了使读者尽快地找到自己偏爱的技术和/或感兴趣的内容,本书分成几个总的主题部分。注意每个总的主题部分(有三个部分——高级 HTML、JavaScript 和 VBScript)都有不同的题目范围,题目范围按照最适合使用该种语言的情况进行设置。尽管读者会发现在某些地方需要做少量代码调整,但是所有这些技术都设计成跨尽可能多的平台。

作者试图通过自愿者提供的经验和方法使读者从本书所学到的内容丰富多彩。

(2) 规定

本书首先使读者从屏幕上看到效果,然后给出反白部分的代码,在每项技术中读者都会发现如下这样的组成部分:

- 语法示例 给出反白部分的主要成分的基本代码举例,如果必要,配有变量和文字说明。这一部分会使读者从建立代码的第一步开始。
- 注释 指出该示例代码的特殊用法或新特点。
- 在线示例 在合适的情况下,列出 URL 地址和 email 的地址。
- 说明 详尽地说明一些新的变量、代码设置和页中需要考虑的一些问题。

- **循序渐进** 教导读者如何编写代码、如何摆放及有关实际脚本语言的一些其它需要考虑的问题。这部分与基本 HTML、网页导航和基本链接设置相似。
- **注意事项** 是可选部分,它包括可能影响代码的特殊信息,例如测试版的变化。
- **相关技术** 列举读者会感兴趣的本书中各部分的其它技术。其中许多技术吸收了一些共同的技巧,所以这些相关的技术最容易被读者所接受。

(3) 本书配套光盘的内容

通过在各项技术中提供 HTML、JavaScript 或 VBScript 代码,以及需要使用的图形,本书配套光盘能使读者向页中剪切和粘贴所需代码,然后可利用本书修改自己使用的代码。按照本书中与网页特点相符的源文件,光盘中还有关于最佳脚本参考和指导的书签,它们由每一部分的作者提供。

(4) 怎样开始学习

读者可通过许多种方法开始学习:

- 选择喜欢的部分(高级 HTML、JavaScript 或 VBScript),然后仔细阅读。
- 学习最喜欢的主题部分(帧、表、背景、文本等等)的目录表。
- 学习感到棘手的特殊性质和/或命令(OnUnload、Bgcolor、MakeArray 等等)。
- 插入 CD 并学习找到的代码。
- 简单地浏览本书并寻找所喜欢的技术。

无论采用哪种方法,我们都希望读者能感到本书具有建设性和教育性。

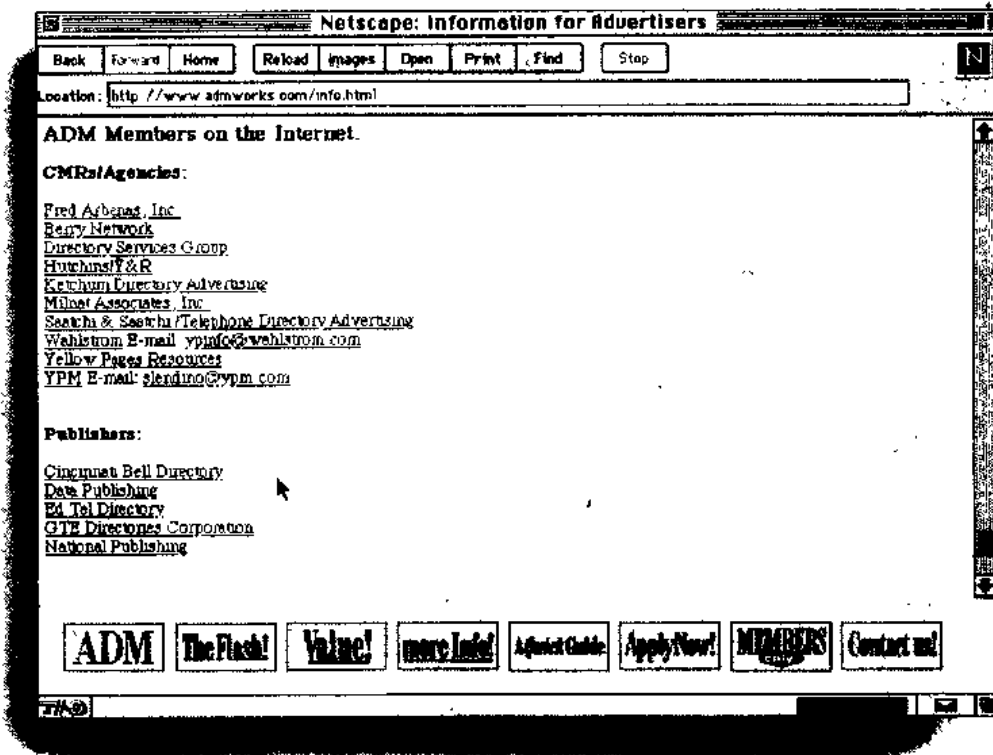
第一部分 HTML 技 术

第 1 章 用帧控制导航选择项

使用默认的对象属性

类型:HTML 3.2

用于:〈FRAME〉用于〈FRAMESET〉;target 属性用于〈A HREF〉



文件:info.html

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Information for Advertisers</TITLE>
</HEAD>

<frameset rows="*,60">
  <frame src="info1.html" name="thetop" noresize>
  <frame src="buttons.html" name="bottom" noresize>
</frameset>
```

```
<noframes>
<BODY BGCOLOR = "#FFFFFF" >

<CENTER>
<IMG SRC="images/info.gif"><BR>
</CENTER>

<P><h3>ADM Members on the Internet:</h3>
<p>
<P><A HREF="http://www.arbanas.com">Fred Arbanas, Inc.</A><BR>
<A HREF="http://www.bniyellowpages.com">Berry Network</A><BR>
</noframes>
</HTML>
文件:info1.html
```

```
<HTML>
<HEAD>
<!-- Created on 04/24/96 at 21:32:52 -->
<TITLE>Information for Advertisers</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
<BODY BGCOLOR = "#FFFFFF" >

<CENTER>
<IMG SRC="images/info.gif"><BR>
</CENTER>

<P><h3>ADM Members on the Internet:</h3>
<p>
<P><A HREF="http://www.arbanas.com">Fred Arbanas, Inc.</A><BR>
<A HREF="http://www.bniyellowpages.com">Berry Network</A><BR>
</BODY>
</HTML>
```

(1) 语法示例

```
<frame src="info1.html" name="thetop" noresize>
```

(2) 注释

正如本例插图所示,用户离开工作现场时用帧来控制去向是帧的最精彩的用法之一。

(3) 在线示例

“Association of Directory Marketing Information for Advertisers,”由 ADM 公司的 Light-house Systems 的 Jason Bloomberg 提供。

email 地址:info@admworks.com

URL 地址:http://www.admworks.com/info.html

(4) 说明

ADM 公司想要一种与相关工作现场充满链接的页,这并不是什么新技术。问题是:真的想要向用户提供很多机会离开工作现场吗?怎样提供表面上离开而实际上并没有离开工作现场的链接表?关键就在这里。

(5) 循序渐进

当单击某种链接而转到充满链接的“Information for Advertisers”页时,并没有真正装载那一页,而是装载了带有两个帧的帧集合。顶端帧含有链接表,底端帧含有 ADM 工作现场的按钮条。

```
<A HREF="http://www.hutchinsyr.com">Hutchins/Y&R</A>
```

明确一点就是链接表中的链接并没有指定对象,除非让人们留意,否则大多数人会指定“_TOP”。由于不指定对象,用户会将其它工作现场装载到顶端帧。除非用户返回(自然是返回到 ADM 工作现场),或者想出怎样在顶端装载 URL 地址,大多数临时用户不知如何装载,则将继续使用底端的按钮条导航。

(6) 注意事项

按钮条比较小时这项技术会运用得更好。在本例中,按钮条占据了屏幕底端的半英寸长,按钮条中的按钮必须有适当的对象。

(7) 相关技术

在文档中显示帧。

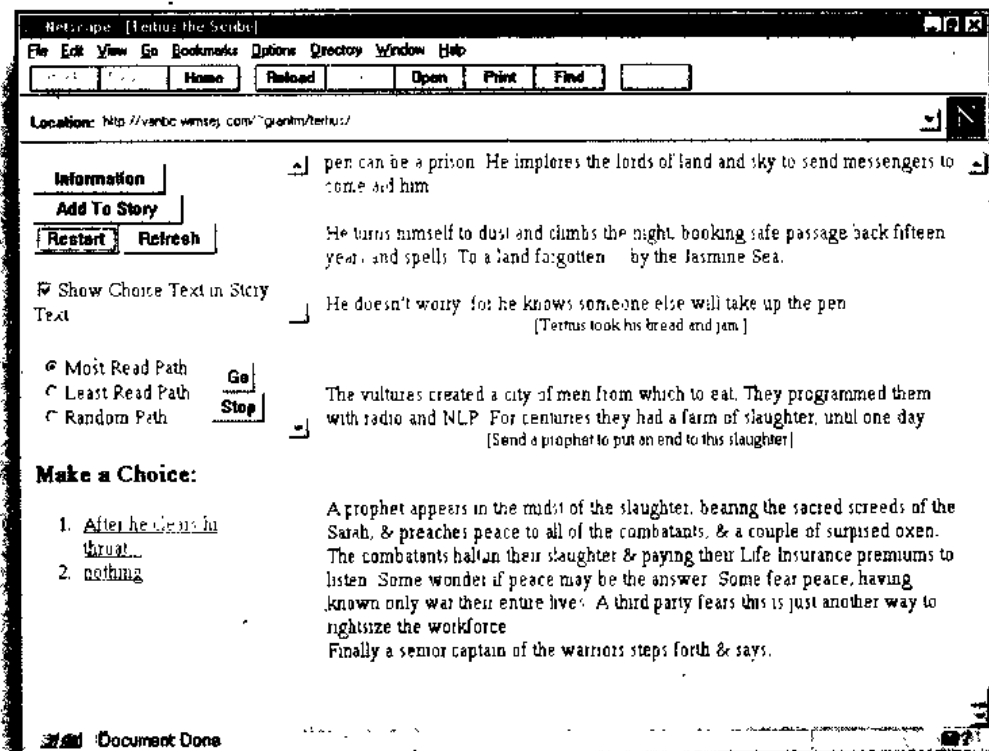
使用帧建立分级菜单。

第 2 章 在文档中显示帧

使用 帧

类型:HTML

用于:浏览文档



```
<FRAMESET ROWS="1,*" onload="top.TopInit();" >  
  <FRAME SRC="about:blank" NAME="frame_load" NORESIZE >  
  <FRAMESET COLS="30%,70%">  
    <FRAMESET ROWS="50%,*">  
      <FRAME SRC=control.html NAME="frame_control" NORESIZE>  
      <FRAME SRC="about:blank" NAME="frame_choice" NORESIZE>  
    </FRAMESET>  
    <FRAME SRC="about:blank" NAME="frame_story">  
  </FRAMESET>  
</FRAMESET>
```

(1) 语法示例

```
<FRAMESET ROWS="150,*,150">
```

(2) 注释

帧可用于向浏览窗口中装载多个 HTML 文件,该过程可用<FRAMESET>标签完成。用<FRAMESET>可将网络工作现场的各部分分离。<FRAMESET>常用于为工作现场提供目录表,在该现场中,用户可在一个帧中选择链接,而文件将被显示在另一个帧中。

(3) 在线示例

“Tertius the Scribe,”由 Grant McClure 提供。

email 地址:grantm@wimsey.com

URL 地址:http://vanbc.wimsey.com/~grantm/tertius

(4) 说明

本页建立一个相互影响的故事,读者可选择故事要发展的路线,也可增加故事情节。帧用于区分该页的不同功能。一个帧包含故事内容,而其它帧用于改变故事情节的发展路线,或者用于与故事情节有关的其它维护操作。

(5) 循序渐进

典型的帧结构形式如下:

```
<FRAMESET ROWS="20%,*,200">
<FRAME SRC="icons.htm" NAME="frame1">
<FRAME SRC="main.htm" NAME="frame2">
<FRAME SRC="ad.htm" NAME="frame3">
</FRAMESET>
```

在<FRAMESET>标签中,用<ROWS>或<COLS>参数可将帧分别按行或列定位。这些参数后面就是指明帧怎样定位的值。这些值可以是百分数、像素数或星号。星号用于代表那些未被说明的空间。所以,COLS="60%,40%"和 COLS="60%,*"说明的是相同的事。正如在<BODY>标签中那样,为在 JavaScript 中使用,<FRAMESET>标签中也有 Onload 和 OnUnload 事件句柄。在<FRAMESET>标签内部是<FRAME>标签,<FRAME>标签用于定义单独的帧。<SRC>参数用于定义 URL 地址或在帧中要显示的页的文件名。可选择的<NAME>参数给帧指定名字,以便能够在窗体或脚本语言中存取帧。

该页使用了一系列的嵌套帧以便达到预期效果。本页中的许多帧源被初始化为“about:blank”。该帧源可用于生成空白页,这样做的原因是这些帧代码以后要使用 Java Script 来编写。

外层的帧集合有参数 ROWS="1,*"。顶端帧的高是一个像素,而底端帧则包含浏览窗口的复位。顶端帧几乎看不到。它是为在本页中使用 JavaScript 操作而建立的。底端帧包含另一个帧集合,该帧集合包含参数 COLS="30%,70%",这将帧分成两部分:左边帧占窗口的 30%宽度,右边帧占窗口的 70%宽度。右边帧将用于显示故事。左边帧包含另一个帧集合,该帧集合将帧又分成两半,有关这个故事的控制文件装载于内部帧集合中的顶端帧。底端帧含有故事的选择项。