

网页与Web 程序设计

第2版

吴黎兵 彭红梅 赵莉 主编



机械工业出版社
China Machine Press

计算机基础课程系列教材

网页与Web 程序设计

第2版

吴黎兵 彭红梅 赵莉 主编

周畅 黄苏雨 魏学将 黄磊 等参编



机械工业出版社
China Machine Press

图书在版编目 (CIP) 数据

网页与 Web 程序设计 / 吴黎兵, 彭红梅, 赵莉主编. —2 版. —北京: 机械工业出版社, 2014.1
(计算机基础课程系列教材).

ISBN 978-7-111-44819-8

I. 网… II. ①吴… ②彭… ③赵… III. 网页制作工具—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 274125 号

版权所有·侵权必究

封底无防伪标均为盗版

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

本书全面介绍了网页设计与制作技术, 以及 JavaScript 脚本编程和 Web 数据库应用技术。它以目前比较流行的网页设计软件 Dreamweaver CS5 作为技术支持, 由浅入深、系统地介绍了网页的构思、规划、制作和网站建设的全过程, 同时还介绍了如何利用 Fireworks CS5 和 Flash CS5 制作网页图形图像和动画, 以增强网站的表现力和感染力。全书构思清晰, 结构合理, 内容全面系统, 语言简洁生动, 图文并茂, 实例新颖, 特别注重实践能力的培养, 实用性和可操作性较强。另外, 各章后提供上机操作题, 可供读者上机练习使用。本书可以帮助初学者在较短时间内快速掌握实用的网页设计与制作知识, 并能进行一些脚本编程和 Web 数据库应用开发, 从而能够构建功能完善的实用网站。

本书可作为高等院校网页设计与开发类课程教材, 也可作为网站制作、Web 程序设计培训教材, 还可作为网页设计与 Web 编程爱好者的自学参考书。

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 余洁

北京市荣盛彩色印刷有限公司印刷

2014 年 1 月第 2 版第 1 次印刷

185mm × 260mm • 21.75 印张

标准书号: ISBN 978-7-111-44819-8

定 价: 39.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

客服热线: (010) 88378991 88361066

投稿热线: (010) 88379604

购书热线: (010) 68326294 88379649 68995259

读者信箱: hzjsj@hzbook.com

计算机基础课程系列教材

编委会

主 任：向继洲

副主任：刘春燕 何 宁 熊建强

委 员：康 卓 黄文斌 吴黎兵

高建华 黄 华

前 言

随着计算机网络的普及,网络应用日趋丰富,利用 Internet 足不出户就可以获取所需要的信息,实现购物、炒股、娱乐和在线学习等。Web 网站是 Internet 的重要组成部分,对于公司和企业,可以利用网站来展示企业形象、推介产品并进行电子商务活动,创造无限商机;对于个人,可以按照爱好和兴趣建立一个具有独特风格的网站,通过它来展示自我,共享资源;对于政府机关,可以利用网站宣传政策法规和进行网络办公,实现电子政务。因此,网页设计和制作技术受到越来越多的关注和重视。

目前,许多高等院校都开设了网页设计与网站开发相关课程,它已成为信息管理、电子商务和计算机网络等专业的必修课,并且也受到了其他专业学生的喜爱,成为选修率很高的一门课程。本书是一本全面介绍网页设计与制作技术,以及 JavaScript 脚本编程和 Web 数据库应用技术的教程。它以目前比较流行的网页设计三剑客 Dreamweaver CS5、Fireworks CS5、Flash CS5 作为技术支持,由浅入深、系统地介绍了网页的构思、规划、制作和网站建设的全过程,并着重讲解了如何使用 JavaScript 进行客户端编程和如何开发 Web 数据库应用。

本书分为三个部分:第一部分为基础篇(第 1 ~ 2 章),介绍了 Internet 和 WWW 的基本知识、网站建设概论以及制作网页的基本语言 HTML;第二部分为应用篇(第 3 ~ 11 章),详细介绍如何利用 Dreamweaver CS5 设计制作网页,以及 JavaScript 脚本编程、Web 数据库应用、网站发布和维护方面的知识;第三部分为图形动画篇(第 12 ~ 15 章),介绍了目前较常用的网页制作辅助工具 Fireworks CS5 和 Flash CS5,并给出一些制作实例。

本书由吴黎兵、彭红梅、赵莉拟订大纲和主编,并负责全书的统稿,周畅、黄苏雨、魏学将、黄磊参与了各章节的编写。本书是对第 1 版的改编,第 1 版由吴黎兵、熊建强、杨麋丞、宋麟、黄磊、周畅、汤建琴、熊卿和余艳霞编写,在此感谢他们的辛勤劳动。本书在编写过程中得到了各级领导和机械工业出版社华章公司的大力支持,在此表示衷心的感谢。

限于作者水平,书中难免有不足与疏漏之处,敬请专家、同行及广大读者批评指正!

为便于老师教学,我们将为选用本教材的任课老师免费提供电子教案。需要者请登录华章网站(<http://www.hzbook.com>)免费下载,或通过电子邮件与我们联系(wufox@126.com)。

编者

2013 年 6 月

于武汉大学珞珈山

教学建议

教学章节	教学要求	课时
第 1 章 WWW 技术简介	了解 WWW 的特点和结构 掌握 Web 服务器的配置和虚拟目录的创建	2
第 2 章 HTML 基础	了解 HTML 的概述 掌握文档结构标记、格式标记、文本标记、链接标记、图像标记、多媒体标记、表格标记、表单标记等常用标记	4
第 3 章 Dreamweaver CS5 概述	了解网页中的基本元素 掌握 Dreamweaver CS5 的界面 了解 Dreamweaver CS5 帮助的获取 了解站点的规划，掌握在 Dreamweaver CS5 中创建本地站点	2
第 4 章 制作简单网页	掌握在 Dreamweaver CS5 中创建网页，设置文件头和网页属性，在网页中插入文本、图像、表格、多媒体和超级链接对象及其属性设置	2
第 5 章 网页布局和框架	了解使用表格对网页进行布局的模式 掌握使用框架进行网页布局，设置框架的属性 掌握框架文件的保存	2
第 6 章 使用 CSS 样式	了解 CSS 样式的基本概念、类型和基本语法 掌握在 Dreamweaver CS5 中创建 CSS 样式和使用 CSS 样式 掌握 CSS 样式的设置 了解 CSS 滤镜的使用	2
第 7 章 JavaScript	掌握 JavaScript 的词法规则 掌握 JavaScript 的基本数据类型 掌握 JavaScript 的表达式和运算符 掌握 JavaScript 的基本语句 掌握 JavaScript 函数的定义及用法 掌握 JavaScript 对象和数组的定义和使用	4~6
第 8 章 表单	掌握表单和表单对象的插入和编辑	2
第 9 章 层与行为	了解层与行为的概念 掌握层的属性设置和在层中插入对象 了解吸附层到网格、层和表格的转换等层的其他操作 了解 Dreamweaver CS5 中行为的概念 掌握 Dreamweaver CS5 中行为的添加和更改	2
第 10 章 Web 数据库应用	了解静态网页和动态网页的处理过程 了解 Web 数据库的访问过程 了解数据库基础 掌握设置 Web 服务器、应用程序服务器和数据库的连接 掌握定义数据源 掌握添加动态内容 掌握添加服务器行为	4
第 11 章 站点管理	了解 Dreamweaver CS5 中站点的定义 掌握创建本地站点 掌握站点的编辑 掌握管理站点中的文件和文件夹 了解站点测试和上传发布网站	2

(续)

教学章节	教学要求	课时
第 12 章 Fireworks CS5 入门	了解 Fireworks CS5 概述 熟悉 Fireworks CS5 工作环境 掌握 Fireworks CS5 文档的操作 熟悉更改画布的相关操作 熟悉首选参数和快捷键的设置	2
第 13 章 Fireworks CS5 制作实例	掌握在 Fireworks CS5 中制作环绕文字、文字蒙盖图像、网页按钮和绘制常见卡通效果图 了解制作弹出菜单、网页切片和动画	2
第 14 章 Flash CS5 概述	熟悉 Flash CS5 的工作环境 掌握 Flash CS5 文档的基本操作 熟悉 Flash CS5 基本绘图工具的使用	2
第 15 章 基本动画制作	了解动画的概念和制作基础 熟悉帧、图层、元件与实例的操作 掌握逐帧动画的制作 掌握补间动画的制作 掌握遮罩动画的制作 掌握引导路径动画的制作	2
总课时		36 ~ 38

说明:

- 1) 给出的课时是讲授课时, 上机实践要另外安排 36 学时。
- 2) 建议课堂教学全部在多媒体机房内完成, 实现“讲—练”结合。
- 3) 不同学校可以根据各自的教学要求和计划学时数对教学内容进行取舍。

目 录

编委会
前言
教学建议

第一部分 基础篇

第 1 章 WWW 技术简介	1
1.1 WWW 的特点和结构	1
1.2 Web 服务器的配置	3
1.3 创建虚拟目录	9
本章小结	11
思考题	11
上机操作题	11
第 2 章 HTML 基础	13
2.1 网页与 HTML 概述	13
2.2 文档结构标记和格式标记	15
2.3 文本标记和链接标记	17
2.4 图像标记和多媒体标记	19
2.5 表格标记和表单标记	21
2.6 其他常用标记	26
本章小结	27
思考题	28
上机操作题	28

第二部分 应用篇

第 3 章 Dreamweaver CS5 概述	29
3.1 网页中的基本元素	29
3.1.1 文本	29
3.1.2 图像	30

3.1.3 多媒体	30
3.1.4 超级链接	31
3.1.5 表单	31
3.1.6 导航栏	32
3.1.7 其他常见元素	32
3.2 Dreamweaver CS5 的界面元素介绍	32
3.2.1 工作区布局	33
3.2.2 起始页	33
3.2.3 窗口布局	34
3.3 获取帮助	42
3.3.1 帮助文档	42
3.3.2 “参考”面板	42
3.4 创建本地站点	43
3.4.1 规划站点结构	43
3.4.2 引例	44
本章小结	45
思考题	45
上机操作题	45
第 4 章 制作简单网页	46
4.1 文本及排版	46
4.1.1 插入文本	46
4.1.2 引例	47
4.1.3 格式化文本	47
4.1.4 创建项目列表	50
4.2 设置文件头和网页属性	52
4.2.1 设置网页的编码	52
4.2.2 设定文档标题	53
4.2.3 添加关键字	53
4.2.4 设置网页的刷新	54
4.2.5 插入 meta 对象	54
4.3 插入表格	55
4.3.1 引例	55

4.3.2 制作表格.....	55	5.3.7 处理不能显示框架的浏览器.....	97
4.3.3 编辑表格.....	57	5.4 创建浮动框架.....	97
4.3.4 表格属性检查器的使用.....	60	本章小结.....	99
4.4 使用图像.....	62	思考题.....	99
4.4.1 插入图像.....	62	上机操作题.....	99
4.4.2 插入鼠标经过图像.....	63	第 6 章 使用 CSS 样式.....	101
4.4.3 插入图像占位符.....	64	6.1 CSS 样式的基本介绍.....	101
4.4.4 设置图像属性.....	65	6.1.1 CSS 的基本概念.....	101
4.5 插入多媒体对象.....	67	6.1.2 CSS 样式的类型.....	101
4.5.1 插入 Flash 动画.....	67	6.1.3 CSS 样式的基本语法.....	102
4.5.2 插入 Flash 视频 (FLV).....	69	6.2 创建 CSS 样式.....	103
4.5.3 插入 Shockwave 影片.....	71	6.2.1 建立标签样式.....	103
4.5.4 插入 Java Applet 小程序.....	72	6.2.2 建立类样式.....	105
4.5.5 插入 ActiveX 控件.....	73	6.2.3 建立复合内容样式.....	106
4.5.6 插入音频对象.....	74	6.2.4 建立 ID 样式.....	107
4.6 创建超级链接.....	75	6.2.5 链接外部样式表.....	109
4.6.1 地址和链接.....	75	6.3 在网页中应用 CSS.....	109
4.6.2 添加链接.....	76	6.3.1 内联样式表.....	109
4.6.3 书签链接和热点链接.....	77	6.3.2 内部样式表.....	109
本章小结.....	79	6.3.3 外部样式表.....	110
思考题.....	79	6.3.4 样式表冲突.....	110
上机操作题.....	79	6.4 设置 CSS 样式.....	110
第 5 章 网页布局和框架.....	82	6.4.1 设置文本样式.....	111
5.1 标准模式和扩展表格模式.....	82	6.4.2 设置背景样式.....	111
5.1.1 引例.....	82	6.4.3 设置区块样式.....	112
5.1.2 关于标准模式和扩展表格模式.....	83	6.4.4 设置方框样式.....	113
5.1.3 在扩展表格模式下插入元素.....	83	6.4.5 设置边框样式.....	114
5.2 使用标尺与网格.....	84	6.4.6 设置列表样式.....	114
5.2.1 使用标尺.....	85	6.4.7 设置定位样式.....	115
5.2.2 使用网格.....	85	6.4.8 设置扩展样式.....	116
5.3 框架的使用.....	86	6.5 CSS 滤镜.....	116
5.3.1 关于框架和框架集.....	86	6.6 CSS 样式表应用实例.....	122
5.3.2 创建框架和框架集.....	87	6.6.1 美化文本框与按钮.....	122
5.3.3 选择框架和框架集.....	91	6.6.2 用 CSS 控制网页整体风格.....	124
5.3.4 保存框架和框架集文件.....	92	本章小结.....	126
5.3.5 设置框架和框架集属性.....	93	思考题.....	126
5.3.6 为框架设置链接.....	95	上机操作题.....	126

第 7 章 JavaScript	128	第 8 章 表单	166
7.1 JavaScript 概述	128	8.1 插入表单	166
7.1.1 引例	128	8.1.1 引例	166
7.1.2 JavaScript 的特点	129	8.1.2 插入表单方法	166
7.1.3 JavaScript 与 Java 的区别	130	8.2 插入表单对象	167
7.2 JavaScript 的词法规则	131	8.2.1 添加按钮	168
7.2.1 大小写敏感性	131	8.2.2 添加文本域	168
7.2.2 语句结束符	132	8.2.3 添加复选框	170
7.2.3 注释	132	8.2.4 添加单选按钮	170
7.2.4 标识符	133	8.2.5 添加列表 / 菜单	172
7.2.5 保留字	133	8.2.6 添加文件域	173
7.3 JavaScript 的基本数据类型	133	8.2.7 添加图像域	174
7.3.1 数值型	133	8.2.8 添加隐藏域	175
7.3.2 字符串型	134	8.2.9 添加跳转菜单	176
7.3.3 布尔型	135	8.2.10 添加搜索引擎	178
7.3.4 变量	135	本章小结	180
7.4 JavaScript 的表达式和运算符	136	思考题	181
7.4.1 表达式	136	上机操作题	181
7.4.2 运算符	136	第 9 章 层与行为	182
7.5 JavaScript 基本语句	137	9.1 层的创建与基本操作	182
7.5.1 引例	137	9.2 层的属性设置	184
7.5.2 表达式语句和复合语句	138	9.2.1 选择层	184
7.5.3 条件语句	138	9.2.2 层属性面板的使用	184
7.5.4 循环语句	141	9.3 层的其他操作	185
7.5.5 标签语句	143	9.3.1 吸附层到网格	185
7.6 JavaScript 函数	143	9.3.2 层和表格的转换	186
7.6.1 引例	144	9.3.3 嵌套层	187
7.6.2 函数的定义和调用	144	9.3.4 在层中插入内容	188
7.6.3 函数的参数传递和返回值	145	9.4 Dreamweaver 中的行为	189
7.6.4 函数的变量作用范围	145	9.4.1 行为概述	189
7.7 JavaScript 对象和数组	146	9.4.2 添加行为	190
7.7.1 对象	146	9.4.3 更改行为	190
7.7.2 数组	156	9.4.4 打开浏览器窗口	191
7.7.3 文档对象模型	159	9.4.5 显示 - 隐藏元素	192
本章小结	164	9.4.6 设置状态栏文本	193
思考题	164	9.4.7 交换图像	194
上机操作题	164	9.4.8 拖动 AP 元素	194

第三部分 图形动画篇

12.2.1 “工具”面板	251	14.1.4 主工具栏	279
12.2.2 “属性”检查器	251	14.1.5 工具箱	280
12.2.3 各类面板	252	14.1.6 时间轴	281
12.3 Fireworks 文档操作	253	14.1.7 舞台和工作区	282
12.3.1 创建新文档	253	14.1.8 常用面板	283
12.3.2 打开和导入文件	254	14.2 文档的基本操作	286
12.3.3 保存 Fireworks 文档	255	14.2.1 新建文档	286
12.4 更改画布	255	14.2.2 设置文档属性	286
12.4.1 更改画布大小、颜色和图像 大小	255	14.2.3 保存文档	287
12.4.2 关于重新取样	256	14.2.4 测试影片	287
12.4.3 旋转画布、修剪或符合画布	257	14.2.5 发布影片	288
12.4.4 修剪文档	257	14.3 基本绘图工具	288
12.4.5 使用标尺、辅助线和网格	258	14.3.1 选择工具	289
12.5 首选参数和快捷键	259	14.3.2 部分选取工具	290
12.5.1 设置首选参数	259	14.3.3 套索工具	291
12.5.2 更改快捷键设置	262	14.3.4 线条工具	292
12.6 操作的撤消与重复	263	14.3.5 铅笔工具	292
本章小结	264	14.3.6 钢笔工具	293
思考题	264	14.3.7 椭圆工具和矩形工具	294
上机操作题	264	14.3.8 刷子工具	295
第 13 章 Fireworks CS5 制作实例	266	14.3.9 Deco 工具	297
13.1 制作环绕文字	266	14.3.10 骨骼工具	297
13.2 文字蒙盖图像	267	14.3.11 任意变形工具和渐变变形 工具	297
13.3 制作网页按钮	268	14.3.12 3D 旋转工具	300
13.4 绘制 QQ 企鹅卡通效果	269	14.3.13 墨水瓶工具和颜料桶工具	301
13.5 制作弹出菜单	271	14.3.14 滴管工具	302
13.6 网页切片	273	14.3.15 橡皮擦工具	303
13.7 制作动画	275	14.3.16 文本工具	304
本章小结	277	本章小结	307
思考题	277	思考题	307
上机操作题	277	上机操作题	307
第 14 章 Flash CS5 概述	278	第 15 章 基本动画制作	308
14.1 Flash CS5 的工作环境介绍	278	15.1 动画制作基础	308
14.1.1 开始页	278	15.1.1 动画的原理	308
14.1.2 工作界面	279	15.1.2 使用帧	308
14.1.3 菜单栏	279	15.1.3 使用图层	309

第一部分 基础篇

第 1 章 WWW 技术简介

WWW 是 World Wide Web 的缩写, 简称为 Web (万维网)。WWW 起源于 1989 年 3 月, 是由欧洲量子物理实验室开发的主从结构分布式 (客户机 / 服务器模式) 超文本系统。为了将信息发送给在各地的研究人员, 由 Tim B Lee 定义了超文本系统。“超文本”就是指页面内可以包含图片、链接、音乐和程序等非文字的元素。

1992 年 1 月, Web 的第一个版本在瑞士日内瓦刚一面世, 便因其独特的信息发布和获取方式而深受喜爱, 访问 Web 很快成为 Internet 上最重要的应用之一。

本章介绍 WWW 的特点和结构、Web 服务器的配置、创建虚拟目录。

1.1 WWW 的特点和结构

众所周知, Internet 是国际互联网, 它拥有多个服务项目, 如 WWW、BBS、FTP、Gopher、Mail、News 等。就好像一家大的商业广场, 有游乐场、美食部、家电部等。WWW 是 Internet 的主要应用之一。

WWW 是一个全球性的信息系统, 使计算机能够在 Internet 上相互传送基于超媒体的数据信息。WWW 也可以用来建立 Intranet (企业内部网) 的信息系统。

WWW 是成千上万个网站连接而成的页面式网络信息系统。网站是一组位于 Web 服务器上的网页。网页是在浏览器中显示的页面, 也称为超文本文档。首页就是当我们进入网站时, 第一眼看到的网页。可见, 网页构成网站, 网站构成 WWW 信息资源。

WWW 犹如信息资源的海洋, 三个要素保证了人们能够方便地在这片海洋中遨游:

- 1) 统一的资源命名方式: URL (统一资源定位符, 即网址)。
- 2) 统一的资源访问方式: HTTP (超文本传输协议)。
- 3) 统一的信息组织方式: HTML (超文本标记语言)。

HTML 是描述 WWW 信息的国际标准语言, WWW 服务器与浏览器均遵循这个标准。全球的 WWW 用户只需使用一种界面——浏览器界面, 就能访问世界各地的 WWW 服务器。几乎在各种操作系统上都有现成的浏览器可供使用。为一个 WWW 服务器书写的 HTML 文档可以被所有操作系统平台的浏览器所浏览, 实现了跨平台操作。

由此可见, WWW 具有以下特点:

1. 分布式的信息资源

Internet 的信息资源具有极强的分布特性。WWW 是一种基于超文本的网络信息资源服务, 信息资源包含的链接可以引导用户端的浏览器从一台计算机转移到另一台计算机, 这种转移对于用户是透明的。

2. 统一的用户界面

由于采用客户机 / 服务器的工作方式，在客户机上使用浏览器，为用户访问 Internet 资源提供了一个统一、简单和直观的操作界面。

3. 支持各种信息资源和各种媒体的演播

Internet 信息资源具有不同的信息结构，WWW 可以提供包括文本、图像、声音、动画和视频等多种类型的信息服务。

4. 广泛的用途

- 1) 各种组织机构介绍和信息发布。
- 2) 电子报刊。
- 3) 电子图书馆和博物馆。
- 4) 虚拟现实，例如，通过网络可以游览各地风景名胜，体验各种环境挑战。
- 5) 在网上交流个人信息等。

WWW 的结构采用客户机 / 服务器模式，如图 1-1 所示。

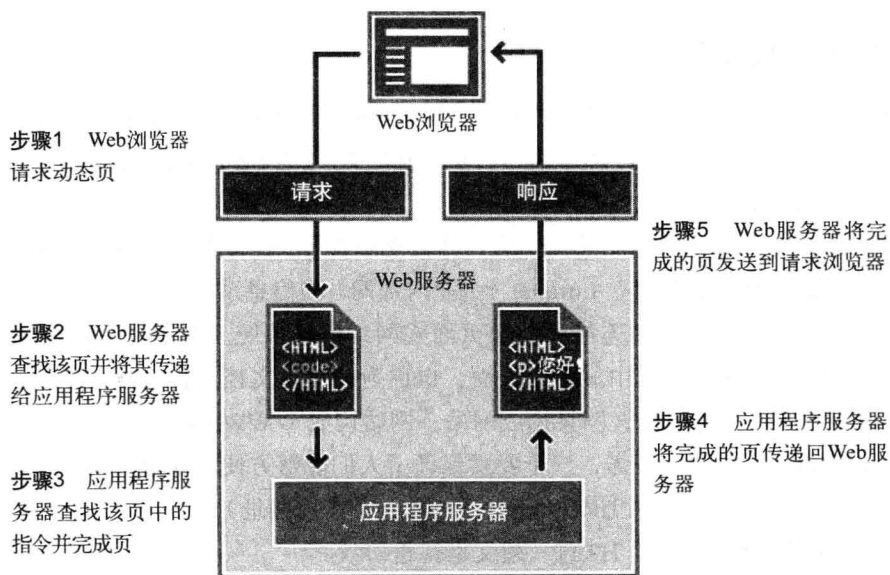


图 1-1 WWW 的客户机 / 服务器结构

网页存放在被称为 Web 服务器 (Web Server) 的计算机上，等待用户访问。在客户机上，访问网页的专用软件称为 Web 浏览器 (Web Browser)，如 Internet Explorer。

客户机 / 服务器的通信过程如下：

- 1) 用户启动计算机的浏览器。
- 2) 用户输入一个网址。浏览器将生成一个请求并把它发送到指定的 Web 服务器。
- 3) 服务器将主页 (Home Page) 发回，浏览器将其显示在屏幕上。

Internet 发展到现在，Web 技术经历了 3 个发展阶段：

第一代：提供对静态网页的管理和访问。

第二代：提供对动态网页的访问和显示。

第三代：除动态网页生成和访问之外，还提供基于 Web 的联机事务处理能力。

静态网页是从放置到服务器以后，直到发送给浏览器都不会发生更改的网页，通常用 HTML 语言编写其代码，保存为 .htm 文件，仅由 Web 服务器处理。动态网页是在发送到浏览器之前由应用程序服务器修改的网页。动态网页的源文件一般为 .asp 文件，即 Web 应用程序，用 HTML 语言和 VBScript 或 JavaScript 等语言混合编写而成。

可见，Web 应用程序是一个包含多个页的 Web 站点，这些页的部分内容或全部内容是不确定的。只有当访问者请求 Web 服务器中的某个页时，才确定该页的最终内容。由于页面最终内容根据访问者操作请求的不同而变化，因此这种页称为动态页。应用程序服务器是一种软件，它帮助 Web 服务器处理包含服务器端脚本或标记的网页。当从服务器请求这样一个页时，Web 服务器先将该页传递给应用程序服务器进行处理，然后再将该页发送给浏览器。ASP (Active Server Page, 动态服务器网页) 是 Windows 系统中已有的应用程序服务器软件。

若要设置 Web 应用程序，必须配置系统、定义 Web 站点甚至连接到数据库。

1.2 Web 服务器的配置

Web 服务器也称为 HTTP 服务器，它是响应来自 Web 浏览器的请求，并且发送出网页的软件。当访问者在浏览器的地址文本框中输入一个 URL，或者单击在浏览器中打开的网页上的某个链接时，便生成一个页请求。

常见的 Web 服务器包括 Microsoft Internet Information Server、Microsoft Personal Web Server、Apache HTTP Server、Netscape Enterprise Server 和 Sun ONE Web Server。

可以使用 Dreamweaver 通过以下 5 种服务器技术中的任何一种生成 Web 应用程序：ColdFusion、ASP.NET、ASP、JSP 或 PHP。每种技术都与 Dreamweaver 中的一种文档类型相对应。为 Web 应用程序选择一种技术取决于多个因素，其中包括对各种脚本语言的熟悉程度以及所要使用的应用程序服务器。

例如，如果具有 ColdFusion MX Server，则可以选择 ColdFusion 作为服务器技术；如果具有运行 Microsoft Internet Information Server (IIS) 的服务器，则可以选择 ASP 或 ASP.NET；如果具有运行 PHP 应用程序服务器的 Web 服务器，则可以选择 PHP；如果具有运行 JSP 应用程序服务器（如 Macromedia JRun）的 Web 服务器，则可以选择 JSP。

ColdFusion MX 的开发人员版本可以从 Dreamweaver CD（仅限 Windows 版本）和 Macromedia Web 站点（www.macromedia.com/cn/software/coldfusion/）上获得。

有关更多信息，请参见“使用 Dreamweaver”帮助中的“设置应用程序服务器”。要了解 ColdFusion 的更多信息，请参见“使用 ColdFusion”（在 Dreamweaver “帮助”中）或访问 Macromedia Web 站点（www.macromedia.com/cn/software/coldfusion/）。要了解 ASP 的更多信息，请访问 Microsoft Web 站点（msdn.microsoft.com/library/psdk/iisref/aspguide.htm）。要了解 ASP.NET 的更多信息，请访问 Microsoft Web 站点（www.asp.net/）。要了解 JSP 的更多信息，请访问 Oracle Web 站点（<http://www.oracle.com/technetwork/java/jvae/jsp/index.html>）。

要了解 PHP 的更多信息，请访问 PHP Web 站点 (www.php.net/)。

假设使用 IIS 开发 Web 应用程序，Web 服务器的默认名称是计算机的名称。可以通过更改计算机名来更改服务器名称。如果计算机没有名称，则服务器使用 localhost。

服务器名称对应于 Web 服务器的根文件夹。Web 服务器的根文件夹（在 Windows 计算机上）通常是 C:\Inetpub\wwwroot。在浏览器中输入以下 URL 可以打开存储在根文件夹中的任何网页：

```
http:// 服务器名 / 文件名
```

例如，如果服务器名是 xjq，并且 C:\Inetpub\wwwroot\ 中存有名为 test.htm 的网页，则可以通过在本地计算机上运行的浏览器中输入以下 URL 打开该页：

```
http://xjq/test.htm
```

请记住，在 URL 中使用正斜杠而不是反斜杠。

还可以通过在 URL 中指定子文件夹来打开存储在根文件夹的任何子文件夹中的任何网页。例如，假设 test.htm 文件存储在名为“gamelan”的子文件夹中，如下所示：

```
C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\test.htm
```

可以通过在计算机上运行的浏览器中输入以下 URL 打开该页：

```
http://xjq/gamelan/test.htm
```

如果 Web 服务器运行在本计算机即本地主机上，可以用 localhost 代替服务器名称。例如，以下两个 URL 在浏览器中打开同一页：

```
http://xjq/gamelan/test.htm
```

```
http://localhost/gamelan/test.htm
```

注意：除服务器名称或 localhost 之外，还可以使用另一种表示方式：127.0.0.1，如 <http://127.0.0.1/gamelan/test.htm>。127.0.0.1 是用于本机测试的 IP 地址。

本节提供两种系统配置方案：一种配置是将 Microsoft IIS 安装在本地 Windows 计算机硬盘中，另一种是将 IIS 安装在远程 Windows 计算机硬盘中，如图 1-2 所示。

如果采用 Windows 操作系统建立 Web 服务器，可以安装下列系统之一：

- 1) Windows 7 和 IIS 6.0。
- 2) Windows XP/2003 Server 和 IIS 5.1。

其中，IIS 表示 Internet Information Service（Internet 信息服务器）。

安装方法如下：

方法 1：Windows 7 和 IIS 6.0 安装。

在 Windows 7 里带有 IIS 6.0。进入“控制面板”|“程序和功能”，单击左侧的“打开或关闭 Windows 功能”，进入安装界面，如图 1-3 所示。此处注意：选择“Internet 信息服务”选项，以下有三个子选项：FTP 服务器、Web 管理工具、万维网服务。把 FTP 服务器、Web 管理工具的所有子项全部勾选。万维网服务一项，有一个“应用程序开发功能”子项，把下面的 ASP 等子项均选中，其他子项可以选择安装也可以全部安装。

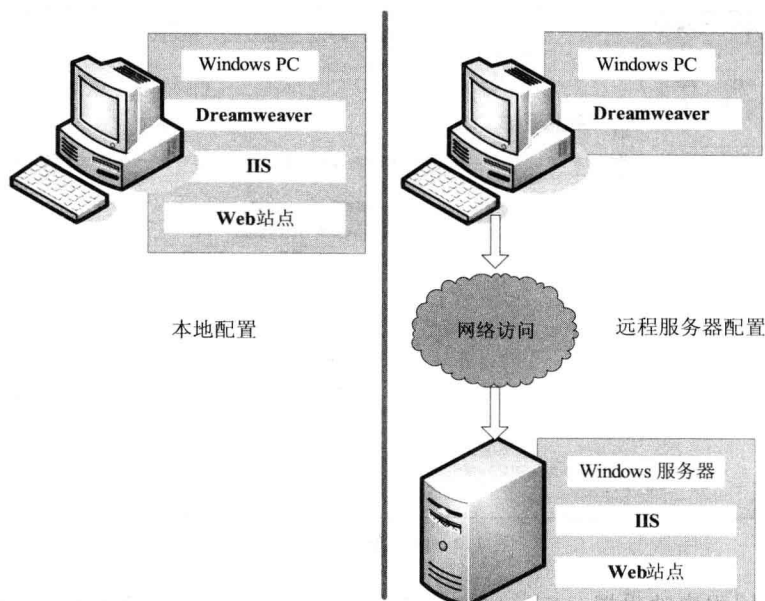


图 1-2 两种 Web 系统配置方案

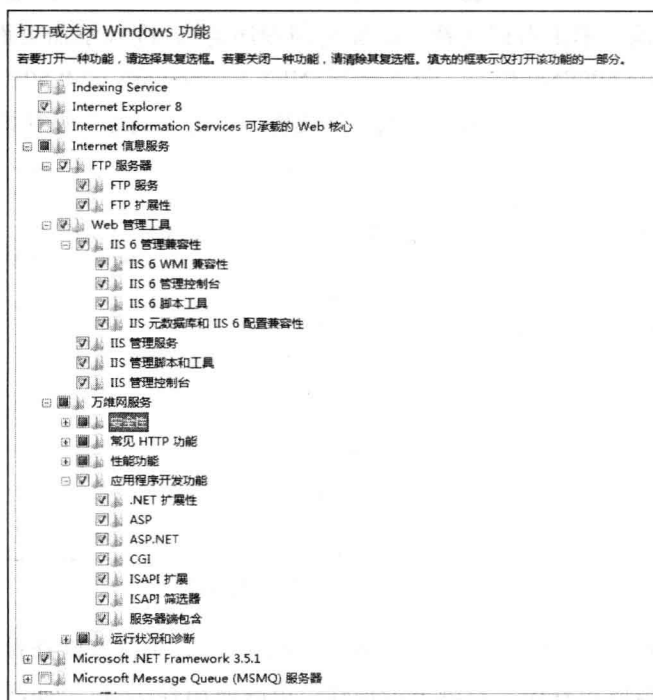


图 1-3 “打开或关闭 Windows 功能”界面

在完成 IIS 的安装后，还要对其进行相关设置。步骤如下：

1) 安装完 IIS，选择“控制面板”|“管理工具”|“Internet 信息服务 (IIS) 管理工具”打开 IIS 管理器，如图 1-4 所示；或选择“运行”，输入命令 inetmgr.exe 即可直接打开管理器窗口。