

Mục lục

Mục lục.....	1
Lời nói đầu.....	6
1. Mạng máy tính.....	9
1.1 Định nghĩa.....	9
1.2 Phân loại.....	10
2 Internet	11
3. Các giao thức Internet	12
3.1 Giao thức điều khiển phiên truyền.....	12
3.2 Giao thức Internet.....	13
3.3 Giao thức gam dữ liệu người dùng.....	13
3.4 Giao thức phân giải địa chỉ.....	14
3.5 Giao thức hệ thống tên miền	14
3.6 Giao thức chuyển thư đơn giản.....	15
3.7 Giao thức truyền tập tin	15
3.8 HTTP - HyperText Transfer Protocol	15
4. Địa chỉ IP	15
5. Các khái niệm khác	17
5.1 URL	17
5.2 Hyperlink (siêu liên kết)	18
5.3 Web Browser (trình duyệt web)	19
5.4 Web Server (máy chủ Web)	19
5.5 Web Site	21
5.6 World Wide Web	21
5.7 Phân biệt Inetrnet và WWW	21
5.8 Web page	21
6. Cách thức để tổ chức xây dựng một Web Site	22
7 Phân loại Web	23

7.1 Static pages (Web tĩnh):	23
7.2 Dynamic Web (Web động)	23
8. Câu hỏi và bài tập	23
1. Giới thiệu	25
1.1 HTML là gì?	25
1.2 Tags	25
1.3 World Wide Web Consortium (W3C)	25
1.4 HTML làm việc như thế nào?	26
1.5 Tạo trang web đầu tiên	26
2. Tổng quan về HTML	30
2.1 Các thẻ định dạng tài liệu	30
2.3 Các thẻ định dạng danh sách	33
2.4 Các thẻ định dạng ký tự	34
2.5 Các thẻ chèn âm thanh, hình ảnh	42
2.6 Các thẻ định dạng bảng biểu	45
2.7 FORM	47
3. Thực hành	49
3.1 Tạo trang web cho nhóm	49
3.2 Đăng ký website miễn phí trên Internet	51
3.3 Thiết kế một số website mẫu	53
Chương 3	57
Thao tác với phần mềm tạo web	57
1. Giới thiệu về IIS- Internet Information Services	59
1.1 IIS là gì?	59
1.2 IIS có thể làm được gì?	59
1.3 IIS hoạt động như thế nào?	60
1.4 Cài đặt IIS	60
2. Xây dựng Web Site bằng phần mềm Macromedia Dreamweaver MX	67
2.1 Chuẩn bị và cài đặt	68
2.2 Bắt đầu trang	69

2.3 Làm việc với cửa sổ tài liệu.....	71
2.4 Làm việc với Document.....	76
2.5 Sử dụng bảng (table) để thiết kế bố cục trang (Page Layout).....	78
2.6 Căn chỉnh ảnh và các bản đồ hình ảnh.....	91
2.7 Làm việc với các file thiết kế trong Dreamweaver.....	99
2.8 Thực hành.....	106
Chương 4.....	107
Những kiến thức cơ bản về VBSCRIPT.....	107
1. Khái niệm về ngôn ngữ VB Script.....	108
1.1 Tại sao học VBScript.....	108
1.2 Câu hỏi trắc nghiệm.....	108
2. Đưa các đoạn Script vào trong trang Web.....	109
2.1 Cú pháp VBScript.....	109
2.2 Các vị trí đặt mã VBScript.....	110
2.3 Xây dựng lập trình cơ bản.....	111
2.4 Các câu lệnh điều kiện trong VBScript.....	117
2.4 Vòng lặp trong VBScript.....	120
2. Thiết lập các thư viện procedure, function cho 1 ứng dụng WEB.....	134
3.1 Thủ tục trong VBScript.....	134
3.2 Hàm trong VBScript.....	134
3. Một số bài tập ứng dụng mẫu	137
4. Bài tập cuối chương.....	141
Chương 5	143
Liên kết trang Web đến hệ CSDL – xây dựng các trang Web động cơ bản.....	143
1. Nhắc lại một số khái niệm về CSDL.....	144
1.1 Các khái niệm cơ bản.....	144
1.2 SQL - Structure Query Language	145
2.1 Giới thiệu về ASP.....	152
2.2 ASP file là gì?.....	153

2.4 Tạo và xem một file ASP.....	154
2.Các lệnh liên kết CSDL trong ASP.....	159
3.1 ADO là gì?	159
3.2 Cách truy xuất database bằng ADO trong ASP.	159
3.3 Tạo kết nối ADO (ADO Connection).	159
3.Một số bài tập ứng dụng mẫu.....	161
4.1 Hiển thị tên Field và giá trị của Field	162
4.2 Truy vấn	167
4.Bài tập cuối chương.....	170
Chương 6.....	171
Thiết kế Web động bằng Macromedia Dreamweaver.....	171
1.Xây dựng trang Master-Detail Page Set.....	172
1.1 Tạo một master-detail page set.....	172
1.2 Tạo một bản ghi (recordset) cơ sở dữ liệu.....	173
1.4 Hiển thị các trang.....	175
2.Xây dựng và chèn trang Record	177
2.1 Tạo một trang Insert.....	178
2.2 Thêm các đối tượng Form.....	180
2.3 Định nghĩa các trường của form List/Menu.....	182
2.4 Định nghĩa một InsertRecord server behavior.....	183
2.5 Test trang.....	184
3.Thực hành.....	185
Tài liệu tham khảo.....	186

Lời nói đầu

Trong những năm gần đây, cùng với sự phát triển của Công nghệ thông tin, mạng máy tính đang phát triển rộng rãi, một trong những ứng dụng phổ biến trên mạng máy tính là Internet và các dịch vụ trực tuyến như thư điện tử, truy cập thông tin, mua bán hàng hóa, v.v. Số lượng người sử dụng Internet ngày càng tăng, đặc biệt là sinh viên và nhân viên CNTT, các dịch vụ trực tuyến như Thiết kế Web. Các dịch vụ bao gồm 5 chương, mỗi chương đều có phần kiến thức lý thuyết và câu hỏi nghiên cứu cơ bản.

Chương 1: Giới thiệu chung

Giới thiệu các khái niệm cơ bản về mạng máy tính, Internet, địa chỉ IP, giao thức truyền thông và các khái niệm khác.

Chương 2: Các thành phần cơ bản của HTML

Trình bày khái niệm ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản, các thành phần cơ bản của cấu trúc của một tệp tin HTML. Giới thiệu các vấn đề liên quan đến việc sử dụng có thể và hiệu ứng của ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản, các tệp tin Web.

Chương 3: Thao tác với phần mềm tạo Web

Giới thiệu về việc ứng dụng phần mềm Macromedia Dreamweaver MX để thiết kế các trang web tĩnh cơ bản.

Chương 4: Những kiến thức cơ bản về VBScript

Giới thiệu ngôn ngữ kịch bản phía khách hàng hiện nay là VBScript. Hướng dẫn các bước tiến hành khai báo, lập trình và sử dụng ngôn ngữ kịch bản trong HTML.

Chương 5: Liên kết trang web trên hệ thống – XÂY DỰNG CÁC TRANG WEB ĐỘNG CƠ BẢN.

Giới thiệu lập trình Web động với công nghệ ASP (Active Server Page). Các khái niệm cơ bản, các bài tập trong ASP, ứng dụng vào lập trình một trang Web động cơ bản.

Giới thiệu ADO (ActiveX Data Object), các bài tập của ADO, các bước thực hiện

như sau để tiếp tục

Chương 6: Thiết kế web bằng Macromedia Dreamweaver

Trên đây là các bước thực hiện trang Master – Detail trong Dreamweaver để thực hiện một trang web bằng các bước.

Giới thiệu Thiết kế Web hướng dẫn các bước thực hiện một ứng dụng Web từ các bước để nâng cao bằng các công nghệ HTML và ASP. Đây là bài tập với phần lớn các bài tập tính logic, khoa học, thiết thực, dễ hiểu nhằm trang bị cho sinh viên những kiến thức thực hành, phục vụ cho nghiên cứu, thiết kế, lập trình một ứng dụng Web hoàn chỉnh.

Tại đây bạn nên tham khảo một số tài liệu của các tác giả trong nước, trong nước và nước ngoài để tiếp tục nghiên cứu tài liệu chuyên ngành của nước ngoài, nên một số tài liệu như Tin học công nghệ thay thế bằng tiếng Việt. Số tiền cho việc thực hiện bài tập này sẽ được quyết định của tài liệu, các bài tập để nâng cao bằng tiếng Anh và các bài tập thực tế bằng tiếng Việt nếu cần cần tổ chức các bài tập.

Trong giới thiệu này cần tìm theo một số file phục vụ cho quá trình học tập, và việc sinh viên cần liên hệ với giới thiệu đầy đủ để các file phục vụ trong quá trình học tập hoặc liên hệ với các tác giả theo địa chỉ hieulv68@yahoo.com.

Tuy nhiên cần ghi nhớ trong các bài tập, những vấn đề công nghệ thực tế khác nhau rất. Trong phần này vì hân hạnh của cuốn tài liệu này, công nghệ để tiếp tục các bài tập và nâng cao trong lĩnh vực thiết kế và lập trình Web rất đáng.

Hi vọng sẽ được gặp nhiều bạn học, các tài liệu hoàn chỉnh hơn.

Mọi ý kiến đóng góp, xin gửi về Trung tâm Công nghệ và Nghiên cứu – Khoa CNTT.

Chương 1

Giới thiệu chung

Chương này nhằm làm rõ khái niệm về mạng máy tính. Chúng ta sẽ biết, website là gì và được phát triển trên các trình duyệt web và các trình internet. Nếu bạn dùng website của chúng ta không cần các trình duyệt web của chúng ta không cần các phần mềm desktop.

Mục tiêu

Sau khi học xong chương này, chúng ta sẽ:

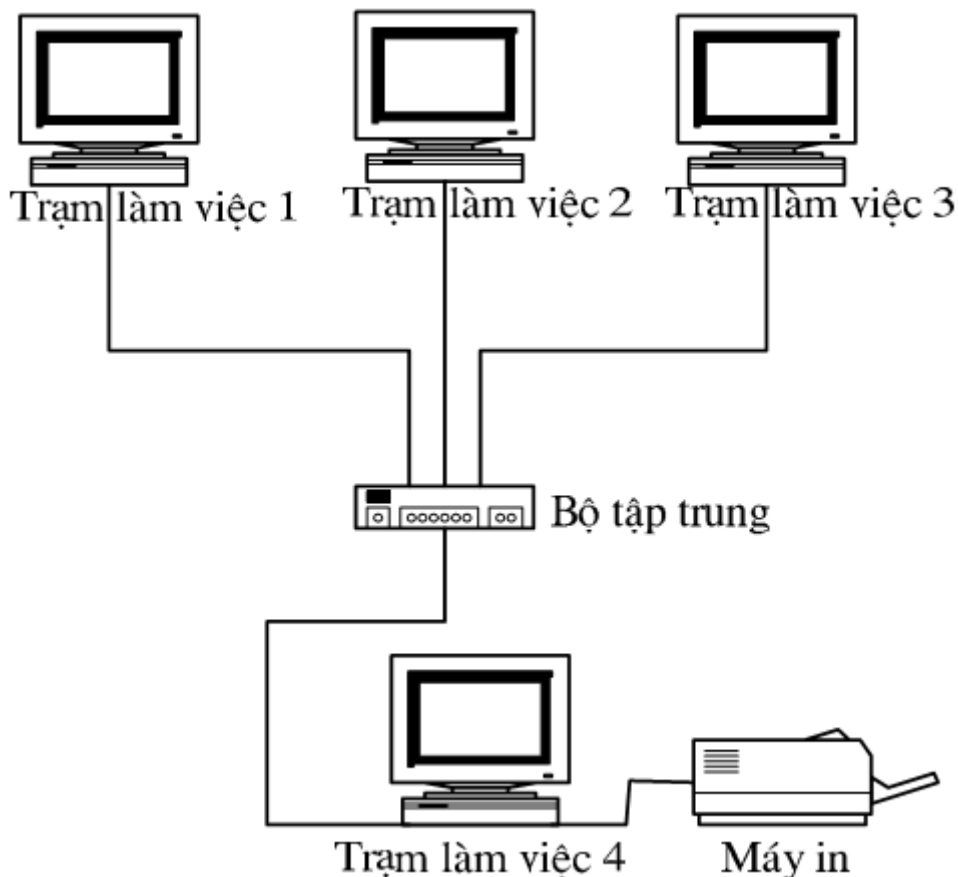
- Hiểu được các giao thức sử dụng trên mạng máy tính.
- Hiểu được các loại địa chỉ IP.
- Hiểu được các bước chính trong quá trình phát triển website.
- Hiểu được các khái niệm URL, Hyperlink, Web Server ...
- Hiểu được các loại website.

1. Mạng máy tính

1.1 Định nghĩa

Trong quá trình khai thác, số đông máy tính cá nhân (Personal Computer-PC), việc trao đổi, số đông thông tin cần một cách hiệu quả, phát triển cần nhu cầu to lớn. Khi các máy vi tính chia sẻ dữ liệu liên kết với nhau, thì việc trao đổi thông tin mất rất nhiều thời gian đó sao chép, gây nhiều phiền phức. Số giải quyết vấn đề trên với mục phát triển của nền công nghiệp máy tính, các thiết bị để biết về mạng máy tính ra đời một cách tốt đẹp.

Vậy vậy, mạng (network) là một tập hợp các hệ thống máy tính và các thiết bị mạng, chia sẻ dữ liệu, thông tin, tài nguyên thông qua một hệ thống truyền kết nối truyền thông chung, trên cơ sở một hệ thống hình mạng.



Hình 1.1: Mạng máy tính điển hình

Hệ thống truyền tập hợp các thiết bị truyền đến việc lý do chuyển đổi các máy tính hiệu suất cao để tối ưu.

S-êng truyÒn vÛt lý cũ thÓ ph©n lÛm 2 lo¹i:

- H÷u tuyÖn: c, p ®ång tróc, c, p ®«i d©y xo¾n, c, p quang, c, p ®iÖn tho¹i, vµ c«ng nghÖ míi nhÊt hiÖn nay lÛm c, p ®iÖn n'ng th«ng th-êng.
- V« tuyÖn: sãng cùc ng¾n (viba), tia hãng ngo¹i...

1.2 Phân loại

HiÖn nay, th«ng th-êng m¹ng m, y tÝnh ®-íc ph©n lo¹i nh- sau:

a. M¹ng cök bé - LAN (Local Area Network)

C, c m, y tÝnh c, nh©n vµ c, c m, y tÝnh kh, c trong ph¹m vi mét khu vùc h¹n chÖ ®-íc nèi víi nhau b»ng c, c d©y c, p chÊt l-êng tèt, sao cho nh÷ng ng-êi sö dông cũ thÓ trao ®æi th«ng tin, ðìng chung c, c thiÖt bÞ ngo¹i vi, vµ sö dông c, c ch-÷ng tr×nh còng nh- c, c ð- liÖu ®- ®-íc l-u tr÷ trong mét m, y tÝnh ðmnh riêng gãi lÛm m, y ðpch vô tÖp.

b. M¹ng ðiÖn réng - WAN (Wide Area Network)

C, c m¹ng lín h-n, gãi lÛm m¹ng ðiÖn réng (Wide Area Network), ðìng c, c ®-êng d©y ®iÖn tho¹i hoÆc c, c ph-÷ng tiÖn liân l¹c kh, c ®Ó liân kÖt l¹c kh, c ®Ó liân kÖt c, c m, y tÝnh víi nhau trong ph¹m vi tÖ vµi chök ®Ön vµi ngµn dÆm.

Sù kh, c nhau gi÷a LAN vµ WAN: kh, c nhiÖu vÒ quy m« vµ m¸c ®é ph¸c t¹p, m¹ng cök bé cũ thÓ chØ liân kÖt vµi ba m, y tÝnh c, nh©n vµ mét thiÖt bÞ ngo¹i vi ðìng chung ®¾t tiÖn, nh- m, y in laser ch¼ng h¹n. C, c hÖ thèng ph¸c t¹p h-n th× cũ c, c m, y tÝnh trung t¸m (m, y ðpch vô tÖp) vµ cho phÐp nh÷ng ng-êi ðìng tiÖn hµnh th«ng tin víi nhau th«ng qua th- ®iÖn tö ®Ó ph©n phòi c, c ch-÷ng tr×nh nhiÖu ng-êi sö dông, vµ ®Ó th¸m nhÛp vµo c, c c-÷ sÛ ð- liÖu ðìng chung.

c. M¹ng ®« thÞ - MAN (Metropolitan Area Network)

LÛm mét m¹ng tr¶i ðm tr¹n mét kh«ng gian ®¸a lý lín h-n LAN nh-ng ná h-n WAN. MAN th-êng ®-íc sö dông nh- mét m¹ng cũa mét thµnh phè, mét khu c«ng nghiÖp.

d. Mạng Intranet

Mạng nội bộ có thể là LAN hay WAN tùy thuộc vào phạm vi địa lý, nội bộ của một tổ chức hoặc của INTERNET, chỉ yêu cầu mạng máy tính và WEB với giao thức truyền tải siêu văn bản -HTTP.

e. Mạng Internet

Mạng toàn cầu gồm các mạng máy tính liên kết với nhau trên phạm vi toàn thế giới, tạo ra môi trường thuận lợi cho các dịch vụ truyền thông đa chiều, như: mạng nhắn tin, truyền các tệp tin, thanh toán điện tử, và các dịch vụ thông tin. Internet là một phương pháp giúp các mạng máy tính liên kết thành một thể thống nhất, rõ ràng và tập thể đáng kể của tổng mạng toàn thế giới.

2 Internet

Internet ngày nay là một mạng toàn cầu, bao gồm hàng chục triệu người sử dụng, liên kết hàng triệu tổ chức trên khắp 60 quốc gia thành viên của Ủy ban Quốc gia về Nghiên cứu và Phát triển Máy tính Quốc gia. Đây là một mạng máy tính liên kết của Bộ Quốc gia về Nghiên cứu và Phát triển Máy tính Quốc gia. ARPANET là một mạng máy tính liên kết quốc gia, một trong những mô hình đầu tiên của mạng máy tính liên kết quốc gia, một trong những mô hình đầu tiên của mạng máy tính liên kết quốc gia (ví dụ như một số mạng máy tính liên kết quốc gia và huân chương máy tính về tổ chức đáng kể).

Internet cho phép mạng máy tính kết nối trên mạng liên lạc với nhau một cách dễ dàng. Khả năng kết nối các hệ thống máy tính khác nhau và kết nối các hệ thống máy tính khác nhau, và là một công cụ phương tiện để duy trì kết nối các mạng máy tính khác nhau.

Internet ngày nay được thiết kế nhằm mục đích phục vụ việc cung cấp thông tin cho giới khoa học, nên công nghệ của nó cho phép mọi hệ thống liên lạc đã kết nối với nhau thông qua một mạng điện tử. Theo cách này, các mạng máy tính kết nối với nhau, cùng nhau tạo ra một hệ thống dịch vụ thanh toán điện tử, như MCI và CompuServe chẳng hạn, và trở thành thành viên của Internet. Với hai triệu máy tính chỉ phục vụ khoảng 20 triệu người dùng, Internet đang phát triển với tốc độ tăng nhanh, mọi thứ đang dần trở nên tham vọng hơn và ngày càng tham gia nhiều.

Ngày nay Internet cho phép hàng trăm triệu người trên khắp thế giới liên lạc và trao đổi thông tin với nhau thông qua tệp các giao thức gói chung gọi là giao thức TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

3. Các giao thức Internet

Ban đầu, các giao thức Internet (các gói chung giao thức TCP/IP) được phát triển bởi DoD (Bộ Quốc Phòng Mỹ) và được đưa vào triển khai từ năm 1982. Nó cung cấp dịch vụ thông tin liên lạc giữa các máy tính, kết nối nhiều máy tính khác nhau. TCP/IP cho phép các loại máy tính với các kích cỡ khác nhau liên kết với Internet và giao tiếp với nhau. Hệ thống trên phần lớn các hệ thống, TCP/IP trở thành giao thức chuẩn của Internet. Phần TCP của giao thức này được làm việc rất tốt trong việc truyền thông tin gọi là đầu cuối và chính xác. Phần IP cung cấp kỹ thuật truyền dẫn các gói thông tin tới địa chỉ nhận một cách chính xác. Trong những năm gần đây, các giao thức Internet ngày càng phát triển và hình thành các giao thức mạng phát triển hiện nay.

Cả những giao thức kết nối với các giao thức Internet. Dưới đây là các mô tả về các giao thức này.

3.1 Giao thức điều khiển phiên truyền

Giao thức điều khiển phiên truyền (Transmission Control Protocol-TCP) là một giao thức Internet đang hoạt động với tầng giao vận của OSI. TCP cung cấp khả năng chuyển tiếp hai chiều kết nối, song công (full duplex). Khi kết nối các phần phiên truyền chung của một tiến trình chuyển tiếp hai chiều kết nối thì giao thức giao vận dữ liệu người dùng (User Datagram Protocol-UDP) sẽ thay thế cho TCP ở cấp chuyển tiếp (giữa các máy chủ). TCP và UDP hoạt động tại cùng một tầng. TCP đang hoạt động với SPX trong môi trường Netware. TCP duy trì một tuyến kết nối logic giữa các máy tính gọi là kết nối. Theo cách này, tuyến người dùng của phiên truyền được duy trì, TCP nhanh chóng phát hiện lỗi và xử lý, nhưng ngược lại, TCP không chuyển nhanh bằng UDP. TCP cũng cung cấp tính năng phân chia và tệp kết nối các thông tin, đảm bảo các thông tin được chuyển tiếp chính xác và không bị mất mát. TCP phân chia các luồng thông tin thành các phần nhỏ hơn gọi là các gói chung. Khi số lượng kết nối với IP, TCP bổ sung

Đặc vô hướng kết nối và tiên hình băng bó, phân số, bệ sung c,c sè
chủi tí mớc byte.

Ngoài phân chia thng số, TCP cón cã thó duy tr× nhiòu cuéc òi thoⁱ
(conversations) vói c,c giao thóc tçng phÝa træn và cã thó c¶i thiò viòc sò
đông bñng thng mñng bñng c,ch tæ híp nhiòu thng số vmo chung mét
phân số. Mọi tuyõn kết nối mch ño òc g,n mét ID kết nối cã tñn lụ cæng
(port) ó phân danh c,c gam d÷ liòu kết híp vói c,c tuyõn kết nối ò.

3.2 Giao thức Internet

Giao thóc Internet (Internet Protocol-IP) lụ mét giao thóc phi kết nối
(connectionless) cung cêp đặc vô gam d÷ liòu và c,c gãi tin IP th-êng òc
gãi lụ gam d÷ liòu IP (IP datagram). IP lụ mét giao thóc chuyón gãi tin thùc
hiòn tiò tr×nh phân òpa chø và chñ òc. Mét phçn cçu IP òc nòi vmo
c,c gãi tin, òc c,c giao thóc cêp thêp h-n truyòn theo dñng c,c khung (frame).

IP phân òc c,c gãi tin thng qua c,c liñ mñng bñng c,ch vËn đông
c,c bñng phân tuyõn òc (dynamic routing table) òc tham chiòu tí mọi
b-íc nhñy. C,c phçn x,c phân tuyõn òc òc tiò hình bñng c,ch tham
khño thng tin thiòt bP mñng vËt lý và logic, mụ giao thóc phân giñi òpa chø
(Address Resolution Protocol-ARP) cung cêp.

IP thùc hiòn t,ch ròi và l¼p ghðp lñ c,c gãi tin theo yâu cçu giñi hñn kých
th-íc c,c gãi tin, òc phân nghñu cho c,c tçng vËt lý và liñ kết d÷ liòu thùc
thi. IP còng thùc hiòn tñnh nñng kióm tra lç træn d÷ liòu phçn cçu bñng c,ch
tæng kióm tra (checksum), mÆc dĩ d÷ liòu cña c,c tçng phÝa træn khng òc
kióm tra lç.

3.3 Giao thức gam dữ liệu người dùng

Giao thóc gam d÷ liòu ng-êi dùng (User Datagram Protocol-UDP) lụ mét
giao thóc tçng giao vËn phi kết nối (gi÷a c,c m,y chñ). UDP khng cung cêp
c,c tñn hiòu b,ò nhËn thng số, thay vmo ò, òn giñn lụ nã chø lụm cng
viòc chuyón tñi c,c gam d÷ liòu.

Cùng như TCP, UDP vẫn đóng các vai trò giao tiếp gam đa chiều. Tuy nhiên, các vai trò này không kết hợp với các mặt giao tiếp một chiều như các giao thức truyền danh các tiến trình xử lý của máy chủ cục bộ.

UDP ít sử dụng nhiều hơn TCP khi cần giao tiếp tin cậy không quan trọng bằng khi cần thực hiện cao hoặc phải gửi kèm theo hàm chung của mạng là một đặc điểm. Do UDP không cần thiết lập, bỏ qua các kết nối hoặc điều khiển luồng đa chiều nên chúng nhanh hơn TCP.

UDP là giao thức giao tiếp vẫn, ít sử dụng với giao thức quản trị mạng đơn giản (Simple Network Management Protocol-SNMP), là giao thức quản trị mạng chuẩn, ít dùng với các mạng TCP/IP. UDP cho phép SNMP cung cấp tính năng quản trị mạng với các hàm chung là một thiếu sót.

3.4 Giao thức phân giải địa chỉ

Ba kiểu thông tin vai trò dưới đây ít sử dụng trên các mạng TCP/IP:

- Vai trò vật lý: ít tổng vật lý và tổng liên kết đa chiều sử dụng.
- Các vai trò IP: Cung cấp các ID máy chủ và mạng logic. Các vai trò IP bao gồm bên con sẽ ít biểu diễn dưới dạng thập phân cả chữ. Ví dụ, 192.123.1.1 là một vai trò IP.
- Các tên nút logic: Phân danh các máy chủ có thể bằng các ID ký tự-số. Chúng giúp ta dễ nhớ hơn so với các vai trò ID toán số. Ví dụ, codienhanoi.edu.vn là một tên nút logic (logical node name).

Cần có vào tên nút (node) logic mà giao thức phân giải vai trò (Address Resolution Protocol-ARP) cần có vai trò vai trò IP kết hợp với tên vai trò. ARP duy trì các bảng đa chiều phân giải vai trò và cần có quy định về các gói tin vai trò phát hiện các vai trò trên liên mạng. Các vai trò IP do ARP phát hiện cần vai trò cung cấp cho các giao thức liên kết đa chiều.

3.5 Giao thức hệ thống tên miền

Giao thức hệ thống tên miền (Domain Name System-DNS) cung cấp tính năng phân giải tên/địa chỉ như một dịch vụ cho các ứng dụng trên máy khách (client). Các hệ phục vụ DNS cho phép con người định tên các nút logic để truy cập các tài nguyên trên mạng.

3.6 Giao thức chuyển thư đơn giản

Giao thức chuyển thư đơn giản (Simple Mail Transfer Protocol-SMTP) và giao thức thư viện bưu chính 3 (Post Office Protocol version 3-POP3) là một giao thức để phân phối thư điện tử thông qua các mạng. Nó sử dụng giao thức TCP/IP.

SMTP không cung cấp một hệ giao tiếp thư cho người dùng. Quy chuẩn, quản lý và trao đổi các thông điệp cho người dùng cuối (End user), tất cả đều phải tuân hành bởi một phần mềm trao đổi thư điện tử (như Outlook, Eudora,...).

3.7 Giao thức truyền tập tin

Giao thức truyền tệp tin (File Transfer Protocol-FTP) là một giao thức để định chung các tệp tin giữa các máy chủ trên mạng. FTP cho phép người dùng mạng nhúng các máy chủ ở xa. Nhưng người dùng mạng cũng có thể xem xét các thông tin, thao tác với các tệp tin, thậm chí là lệnh và chức năng của chúng trên máy chủ. FTP cũng cần phải có trao đổi các tệp tin giữa các máy chủ không đồng bộ bằng cách hệ thống một cấu trúc yêu cầu tệp tin để tiếp với các hệ điều hành của nó.

3.8 HTTP - HyperText Transfer Protocol

Các thức để truyền duyệt WEB của người dùng này chuyển với chức năng truyền Web server khi người dùng sử dụng WWW. Hypertext: các thức liên kết tham chiếu để nhúng các thông tin khác nhau.

4. Địa chỉ IP

Địa chỉ IP giúp chúng ta có thể nhận diện các máy chủ không cần quan tâm đến các ứng dụng khác nhau. Nó là một địa chỉ để phân giải địa chỉ phân phối thư điện tử trên mạng. Ngoài ra, địa chỉ IP còn mang tính toán học,

nếu mạng cục bộ đã kết nối vào Internet, thì toàn bộ các máy trong mạng đã sẽ kết nối Internet bằng cách thông qua địa chỉ IP.

Địa chỉ IP dạng số thập phân (IPv4) có 32 bit chia thành 4 octet (mỗi octet có 8 bit, tương ứng 1 byte), các bit đầu tiên qua phần bit 0 cho đến bit 31, các octet tách biệt nhau bởi dấu chấm (.). Mỗi octet có thể biểu diễn bằng các số thập phân, thập phân hoặc thập lục phân. Địa chỉ IP bao gồm cả 3 thành phần chính:

- Bit nhận dạng lớp (Class bit)
- Số danh của mạng (Network Identifier – NET ID)
- Số danh máy chủ (Host Identifier – HOST ID)

Do tác dụng và giá trị của các mạng cục bộ trong liên mạng khác nhau, để thuận tiện cho việc quản lý cấp phát địa chỉ IP nên ta chia địa chỉ mạng thành 5 lớp. Ký hiệu là A, B, C, D, E

0	NET ID (7 bits)	HOST ID (24 bits)
1 0	NET ID (14 bits)	HOST ID (16 bits)
1 1 0	NET ID (21 bits)	HOST ID (8 bits)
1 1 1 0	Multicast (18 bits)	
1 1 1 1 0	Multicast (17 bits)	

Hình 1.2. Cấu trúc các lớp địa chỉ lớp IP

- Lớp A: Số thập phân 7 bit để danh mạng và 24 bit để danh các trạm. Lớp A cho phép số thập phân 27-2 mạng và 224 -2 trạm trong mỗi mạng. Lớp này thích hợp cho các mạng nhỏ sẽ trạm cục bộ. Tổng sẽ khoảng hơn 2 triệu địa chỉ. Ví dụ địa chỉ lớp A có thể số thập phân gồm từ 1.0.0.1 đến 126.255.255.254.
- Lớp B: Số thập phân 14 bit để danh mạng và 16 bit để danh các trạm. Lớp B cho phép số thập phân 214-2 mạng và 216 -2 trạm trong mỗi mạng. Tổng sẽ khoảng hơn 1 triệu địa chỉ. Ví dụ địa chỉ lớp B có thể số thập phân từ 128.0.0.1 đến 191.254.255.254.
- Lớp C: Số thập phân 21 bit để danh mạng và 8 bit để danh các trạm. Lớp C cho phép số thập phân 221-2 mạng và 28 -2 trạm trong mỗi mạng. Lớp này thích hợp cho các mạng nhỏ, sẽ trạm trong mỗi mạng không quá 254. Tổng sẽ

khởi đầu của lớp địa chỉ. Vì lớp địa chỉ lớp B chỉ có số đầu tiên là 192.0.0.1
đến 223.255.254.254.

- Lớp D: Lớp địa chỉ lớp này chỉ có số đầu tiên cho việc quảng bá, (đúng với gọi IP datagram tới một nhóm trên mạng số đầu tiên cũng kiểu địa chỉ).

- Lớp E: Lớp địa chỉ dù phải trong tương lai.

5. Các khái niệm khác

5.1 URL

URL (Uniform Resource Locator) là cách giải thích của địa chỉ web. URL bao gồm tên của giao thức (thường là HTTP hoặc FTP), tiếp theo là dấu hai chấm (:), hai dấu gạch chéo (/), sau đó là tên miền kèm theo dấu chấm. Ví dụ về một URL là "http://www.codienhanoi.edu.vn/diendan" sẽ hướng đến trình duyệt web của chúng ta số đầu tiên giao thức http kèm theo dấu chấm, tiếp theo là www.codienhanoi.edu.vn,

mề tÖp web ngÇm ®Pnh cũ t²n lụ default.htm (hay index.htm) trong th- mÖc “diendan”. T²n tÖp tin ngÇm ®Pnh kh«ng cũn g² vµo URL. Khi g² URL cũng cũ thÓ bá qua t²n giao thÖc http v² tr²nh duyÖt lÊy giao thÖc http lụm giao thÖc ngÇm ®Pnh.

URL cũ mét cũ ph, p ®Æc biÖt. TÊt cũ cũ, cũ URL ph¶i cũnh cũ, cũ thÊm cũ cũ cũ mét ký tù sai hay thiÖu mét dÊu cũm cũng cũng cũng ®-íc Web Server cũp nhËn, nhËp sai mét ký tù trong ®Pa cũ URL cũ thÓ dËn cũng ta ®Ön mét Web site cũ nái dung cũ, cũ hoÆc nhËn ®-íc th«ng b, o Web site ®³ kh«ng t²n t²i.


5.2 Hyperlink (siêu liên kết)

Hyperlink (siêu liên kết) lụ mét thụn phÇn cũ b¶n vµ rÊt cũn thiÖt ®èi vói mét si²u v²n b¶n World Wide Web. Si²u liên kết giúp cũng ta dÖ dụng t²m kiÖm cũ, cũ th«ng tin cũ, cũ nhau vÒ mét cũn ®Ò. Mét si²u liên kết lụ mét phÇn v²n b¶n (hay h²nh ¶nh) cũa trang Web, mụ khi kých vµo ®³ s² tù ®éng thÖc hiÖn mét trong cũ, cũ thao t, cũ sau ®©y:

- S²a ®Ön phÇn cũ, cũ cũa trang
- S²a ®Ön mét trang web cũ, cũ trong cũng mét Web site
- S²a ®Ön mét trang web cũ, cũ trong Web site cũ, cũ
- Cho phÐp download mét file
- Ch²y mét øng dōng, tr²nh diÖn mét ®o²n video hoÆc ©m thanh

H²nh ¶nh minh ho² d-íi ®©y lụ mét phÇn cũa trang web. Nh÷ng tÖ g²ch d-íi thÓ hiÖn cũ, cũ liên kết, cũ cũn nhËn cũét vµo si²u liên kết, nái dung t²i liÖu mụ n² trá t²i s² ®-íc hiÖn th².

Web [Hình ảnh](#) [Tin Tức](#) [Nhóm](#) [Blog](#) [Dịch](#) [Gmail](#) [thêm](#) ▼

 [Tìm kiếm Nâng cao](#)
[Tự chọn](#)

Tìm kiếm trên: web những trang viết bằng tiếng Việt những trang từ Việt Na

Web Kết quả 1 - 10

[Những website được yêu thích nhất Việt Nam !!!! Danh bạ web](#)
Chúng tôi chọn lọc những **website** được yêu thích nhất Việt Nam theo từng xu hướng, sở thích, nghe nhạc, xem phim, thư giãn, vui chơi, giải trí... c.
[nhungtrangwebvietnam.com/](#) - [Đã lưu trong bộ nhớ cache](#) - [Trang tự](#)

[vnn777.com - Danh bạ các trang web hay](#)
Vnn777.com là danh bạ **web** hay nhất hiện nay, nơi có tất cả các địa chỉ **web** hay mà bạn chưa biết.
[VnExpress - TIN TỨC 24h - BBC Ảnh Quốc - Dân trí](#)
[vnn777.com/](#) - [Đã lưu trong bộ nhớ cache](#) - [Trang tự](#)

[Vietnam website, Vietnam websites, vietnam yellow pages, Vietnam ...](#)
All about Vietnam, Vietnam **website** Directory, Danh bạ websites Vietnam, vietnam Business, Top **website** directory in vietnam.
[Website báo chí, tin tức - Truyền hình Trực tuyến - Đọc báo](#)
[www.vietnamwebsite.net/](#) - [Đã lưu trong bộ nhớ cache](#) - [Trang tự](#)

H×nh 1.3. Minh hãa mét Hyperlink (si^au li^an kỐt)

5.3 Web Browser (trình duyệt web)

Web Browser lµ mét c«ng cô hay ch--ng tr×nh cho phĐp truy xuÊt vµ xem th«ng tin trªn Web. Cã nhiÒu Web Browser ®Ó truy xuÊt Web, mçi tr×nh duyệt cũ nh÷ng ®Æc ®iÓm kh,c nhau vµ chóng hiÕn thĐ nh÷ng trang Web kh«ng hoµn toµn giềng nhau.

C,c tr×nh duyệt web bao g¸m cũ Internet Explorer, Netscape Navigator Communicator, Opera, Mozilla Firefox,... TÊt c¶ c,c loⁱ tr×nh duyệt nµy ®Òu cũ c,c phiªn b¶n kh,c nhau, vµ c,c phiªn b¶n míi nhÊt sỉ cũ nhiÒu tÝnh n÷ng h-n c,c phiªn b¶n tr-íc ®ã. Ngoµi viÖc truy xuÊt Web, c,c tr×nh duyệt cũn cho phĐp chóng ta thùc hiÕn c,c c«ng viÖc kh,c nh-: gõi nhËn email, t¶i c,c tËp tin tõ Web Server vÒ, ... th«ng qua c,c Add-on vµ Plugin cũa tr×nh duyệt.

5.4 Web Server (máy chủ Web)

Web Server lµ m,y cũn trong ®ã chøa th«ng tin d-íi d¹ng trang Web (trang HTML cũ thÓ chøa ©m thanh, h×nh ¶nh, video, v'n b¶n, ...). C,c Web Server ®-íc kỐt nòi vói nhau th«ng qua m¹ng Internet, mçi Server cũ ®Pa chØ duy nhÊt trªn Internet.

Thµnh phÇn cũn cũa Web Server lµ phÇn mÒm. Mçi phÇn mÒm Web Server cũy trªn mét nÒn t¶ng phÇn cøng vµ mét hÖ ®iÒu hµnh cũ thÓ. Mét Web Server ph¶i cũ cÊu h×nh ®ñ m¹nh ®Ó cung cÊp c,c dĐch vø cho c,c client, ®,p øng ®¸ng thêi nhiÒu y^au cũu cũ client vµ cũ kh¶ n÷ng l-u tr÷ lín cho tµi nguyªn Web.

Nãi vÒ chøc n÷ng vµ hiÖu n÷ng, c,c Web Server ph©n thµnh 4 nhãm cũnh:

- C,c m,y cũn truyÒn th«ng th«ng th-êng.
- M,y cũn th--ng mⁱ.
- M,y cũn m¸m lµm viÖc.
- M,y cũn đĩng cho mÔc ®Ých ®Æc biËt.

C,c tiªu cũn ®,nh gi, mét Web Server:

- HiÖu n÷ng: nÒn t¶ng hÖ ®iÒu hµnh vµ xø lý ®a lu¸ng.

- B¶o mËt: Th«ng qua ®Pa chØ IP, t¸n m,y chñ cña m¹ng con, th- mc...

Web Oracle cung cấp ph—ng ,n b¶o mËt th«ng tin theo t°n ng—êi số đông vµ kho, m· ®—íc m· ho, hoµn toµn trong qu, tr×nh truyÒn th«ng tr°n m°ng.

- Truy nhËp vµ tÝch hÿp CSDL: HÇu hÖt c,c Web Server ®Òu số đông giao diÖn CGI, mét sè kh,c th× ðìng giao diÖn lËp tr×nh øng dông (API) hoÆc ng«n ng÷ hái ®,p cã cÊu tróc SQL.
- Qu¶n lý vµ qu¶n trÞ Web Server: §Æc tÝnh quan träng cña ti°u chuÈn nµy lµ kh¶ n¶ng qu¶n trÞ tõ xa, giao diÖn ®ã hãa vµ ®iÒu khiÖn cÊu h×nh cña m,y chñ.

5.5 Web Site

Web Site lµ mét tËp hÿp c,c trang Web li°n quan ®Ön mét c«ng ty, mét tËp ®oµn, mét tæ chøc, mét c, nh©n hay ®—n gi¶n chØ lµ mét chñ ®Ò mµ nhiÒu ng—êi cìng quan t©m. VÝ dô Web Site cña ChÝnh phñ (www.chinhphu.org.vn), cña mét c— quan (Bé GD&T-www.moet.edu.vn), b,ø chÝ (www.thanhvien.com.vn), cña mét chñ ®Ò (www.thuvientinhoc.vn)...

5.6 World Wide Web

World Wide Web (Web) lµ mét dÞch vø hay cßn gãi lµ mét c«ng cô tr°n Internet ra ®êi gÇn ®©y nhËt nh—ng ph,t triÓn nhanh nhËt hiÖn nay. Nã cung cấp mét giao diÖn v« cìng th©n thiÖn víi ng—êi ðìng, dÖ số đông, thuÈn lÿi vµ ®—n gi¶n ®Ó t×m kiÖm th«ng tin.

Thùc chËt Web kh«ng ph¶i lµ mét hÖ thøng cô thÓ víi t°n gãi nh— tr°n mµ lµ mét tËp hÿp c,c c«ng cô tiÖn Ých vµ si°u giao diÖn (meta-Interface) gióp ng—êi số đông cã thÓ tù t°o ra c,c "si°u v"n b¶n" vµ cung cấp cho nh÷ng ng—êi ðìng kh,c tr°n Internet.

5.7 Phân biệt Inetrnet và WWW

WWW chØ lµ mét phÇn nhá cña Internet. Internet bao hµm tËt c¶ phÇn cøng vµ phÇn mÒm, bao g¸m HTTP, FTP (File Transfer Protocol, sĩ ®Ò cËp ®Ön sau), Emails vµ Newgroups. WWW chñ yÖu x©y ðùng tr°n c,c ký tù vµ h×nh ¶nh mµ chóng ta cã thÓ xem b»ng c,c tr×nh duyÖt Web.

5.8 Web page

Web page là trang Web, là một loại tệp tin @Æc biÖt @-íc viÖt b»ng ng«n ng÷ siªu v`n b¶n HTML. Web page cũ thÓ hiÖn c,c th«ng tin v`n b¶n, ©m thanh, h×nh ¶nh, video, ... Trang Web này @-íc @Æt trªn mét m,y chñ Web sao cho c,c m,y kh,c cũ thÓ truy cÛp @-íc nã, tÛp hìp nhiÖu trang Web cũ liªn quan, rùng buéc ®Ön nhau cho chóng ta mét Web Site.

6. Cách thức để tổ chức xây dựng một Web Site

ViÖc x©y dùng mét trang Web ®Ó @-íc nhiÖu ng-êi quan t©m là mét c«ng viÖc kh«ng ®-n gi¶n. ViÖc thiÖt kÕ kh«ng chØ l-u ý ®Ön vÛn ®Ò là mãi ng-êi cũ truy cÛp vµo trang Web cũa m×nh h-n mét lçn hay kh«ng mµ th«ng tin trªn ®ã ph¶i phõ thüc hoµn toµn vµo môc ®Ých cũa viÖc tªo chóng.

SÓ tªo @-íc mét site h÷u hiÖu, ta ph¶i chú ý ®Ön nh÷ng vÛn ®Ò sau:

- Cũ mét môc ®Ých rõ ràng: S©y là ®iÖm quan trång trong viÖc b¾t ®Çu thiÖt kÕ Web.
- Lu«n lu«n nghÜ ®Ön nh÷ng client-ng-êi sẽ truy cÛp vµo site: Chóng ta ph¶i xĐt ®Ön mét sè ®Æc ®iÖm cũa ng-êi truy cÛp nh- lµ: lªa tuæi, nghè nghiÖp, sẽ thÝch, thêi gian r¶nh rçì...
- Sö dông nh÷ng môc cũ kh¶ n`ng download vÒ thÛt nhanh. Mét trong nh÷ng lý do khiÖn nh÷ng ng-êi truy cÛp vµo trang Web cũa chóng ta c¶m thÛy ch,n n¶n là ph¶i ®ñi l©u cho viÖc lÛy tin vµ ®ã chÝnh là lúc ng-êi ta sẽ nhÛn vµo nút Stop.
- Cè g¾ng lµm cho Web Site cũa m×nh xuÛt hiÖn mét c, ch trùc quan: kh«ng nªn cho qu, nhiÖu mµu s¾c hoÆc kh«ng cũ mµu s¾c trong trang.
- Söng cũ cè g¾ng cho mãi thø vµo trong mét trang: Mét trang Web bãa bén sẽ g©y ra c¶m gi,c ch,n n¶n vµ nhøc m¾t.
- Tæ chøc néi dung mét c, ch th«ng minh: Nªn nhí r»ng site cũa m×nh tªo ra kh«ng chØ cũ "®é s©u" mét bÛc, do vÛy chØ cũ nh÷ng th«ng tin thÛt cçn thiÖt mới cho vµo trang chñ. VÝ dõ: giú thiÖu tªn c«ng ty, môc ®Ých, mét sè s¶n phÛm...

- Kiếm tra, chủ yếu thông qua thiết kế một cách kỹ thuật khi trên Web Server: Thông qua tìm kiếm bởi các trình duyệt Web, trên các hồ sơ nội dung hình ảnh khác nhau hay các chỗ để ký hiệu khác của các hồ sơ khác nhau ở những nơi khác nhau của website của chúng ta thường xuyên.

7 Phân loại Web

Dựa vào đặc trưng, nội dung và loại hình công nghệ thông tin mà ta có thể chia ra làm 2 loại Web sau đây:

7.1 Static pages (Web tĩnh):

Tính chất của các trang Web này là bao gồm các nội dung hiển thị cho người dùng xem. Ví dụ: hiển thị các trang định text, hình ảnh liên quan hiển thị hình ảnh như một số các phần khác...

7.2 Dynamic Web (Web động)

Nội dung của trang Web được sinh ra trong 1 trang Web tĩnh, ngoài ra còn có những các nội dung mới được sinh ra khi người dùng truy cập sẽ có nội dung trên màn hình. Tùy theo nhu cầu, ứng dụng mà có thể cung cấp khả năng truy cập nội dung, tìm kiếm thông tin, ...

8. Câu hỏi và bài tập

Câu 1: Phân biệt mạng Intranet và mạng Internet.

Câu 2: Mạng Internet sử dụng những giao thức nào? Chức năng của chúng?

Câu 3: Cấu trúc các lớp của địa chỉ IP.

Câu 4: Các khái niệm URL, hyperlinks, web page, web browser, web server.

Câu 5: Phân biệt Internet và World Wide Web.

Câu 6: Cách thức xây dựng một website.

Câu 7: Phân biệt các loại web

Chương 2

Các thành phần cơ bản của HTML

Bắt đầu với phần mềm soạn thảo văn bản không hiển thị ra nội dung thực tế của trang web mà chỉ hiển thị ra nội dung của trang web. Website cũng không phải là một quy luật nào. Vậy, làm thế nào để bắt đầu với website thực tế? Đó chính là HTML (HyperText Markup Language – Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản). Bắt đầu với website đó là viết trên một ngôn ngữ soạn thảo cũng như các kỹ thuật lập trình HTML.

Mục tiêu

Sau khi học xong chương này, chúng ta sẽ:

- Trình bày các cấu trúc cơ bản của một website đơn giản.
- Biết cách khai thác, lưu trữ và hiển thị một website đơn giản.
- Sử dụng các kỹ thuật lập trình trong HTML để thiết kế một website tùy ý.
- Xây dựng các thành phần website như hình ảnh trong thực tế.

1.4 HTML làm việc như thế nào?

Máy tính của chúng ta cần một trình duyệt Web, chẳng hạn như Internet Explorer hoặc Mozilla Firefox, để tải và hiển thị trang web. Khi chúng ta đang xem một trang tin tức trên Web, trình duyệt của chúng ta sẽ tìm thấy máy tính của bạn lưu trữ trang tin tức. Nó thực hiện điều này bằng cách sử dụng HTTP. Các lưu trữ trong máy tính, hoặc máy chủ, sau đó gửi cho các trang web mới (những mét tệp tin văn bản) về máy tính của chúng ta bằng cách sử dụng cổng kết nối HTTP. Trình duyệt của chúng ta mới nhận thấy các trang web và biến đổi các văn bản và các thẻ HTML để hiển thị cho chúng ta các phần tử, ảnh, và các văn bản xuất hiện trên trang.

Lưu ý: HTTP không phải là giao thức duy nhất sử dụng trên Internet. Mọi giao thức để sử dụng cho một dịch vụ mạng đều có, ví dụ như để truy cập tệp tin.

1.5 Tạo trang web đầu tiên

Trong bài này, chúng ta sẽ học về cách khởi tạo, lưu trữ và hiển thị một trang Web đơn giản.

1.2.1 Nhập môn

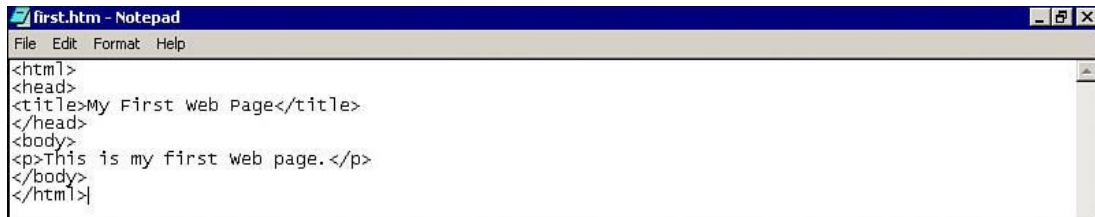
Từ khi ngày rùng rợn về kết thúc của chúng ta học cũng với các ví dụ trong sách này bạn chúng ta từ tạo các trang Web riêng của chúng ta khi chúng ta bắt đầu. Khi chúng ta bắt đầu trong phần giới thiệu của cuốn sách này, chúng ta cần tạo các trang Web hoặc tại liệu HTML với một cú pháp soạn thảo văn bản (bao gồm cả Microsoft Notepad, MS DOS, Mac SimpleText, và UNIX). Cần là chúng ta cần viết một mét trong số các trình soạn thảo để tải và hiển thị của chúng ta, ngay cả khi chúng ta không bao giờ cần biết khi nào để sử dụng.

Chú ý: Mặc dù chúng ta cũng cần tạo ra các trang Web bằng cách sử dụng một số mét về trình soạn thảo (chẳng hạn như Microsoft Word) và một số chương trình (như Microsoft FrontPage, Dreamweaver), tôi khuyên chúng ta trong lúc này nên bỏ qua những chương trình và tập trung vào việc học HTML. Việc học HTML bằng cách sử dụng Dreamweaver sẽ rất thú vị trong chương 3, "Thao tác với phần mềm tạo Web."

1.2.2 Các thẻ quan trọng

Số xem các mã HTML và tìm hiểu các thẻ HTML cần biết nhất, hãy nhìn vào một tài liệu rất ngắn gọn, mã HTML. Hình 2,1 hiển thị một trang web ngắn gọn trong Microsoft Notepad. Chúng ta cần viết mã giêng như thế này trong trình soạn thảo của mình theo cùng với các bước.

Hình 2.1. Các thẻ <html> và </html> là bước đầu tiên tạo ra một tài liệu HTML.



```
first.htm - Notepad
File Edit Format Help
<html>
<head>
<title>My First Web Page</title>
</head>
<body>
<p>This is my first web page.</p>
</body>
</html>
```

Mỗi tài liệu HTML đều phải bắt đầu với thẻ <html> và kết thúc một tài liệu bởi thẻ </html>. Ngoài các thẻ <html> và </html>, trong ví dụ trên còn có ba các thẻ mà chúng ta cần biết trong mỗi tài liệu HTML.

Các thẻ <head> và </head> sẽ sử dụng để chứa mã thông tin về tài liệu của chúng ta. Chúng ta sẽ học cách thêm một số thông tin trong các bước sau này.

Các thẻ <title> và </title> sẽ sử dụng để thêm vào một tiêu đề hiển thị trên tiêu đề trình duyệt của chúng ta.

Các thẻ <body> và </body> sẽ sử dụng để hiển thị mã văn bản xuất hiện trong trang HTML.

Để viết các tài liệu HTML sẽ chia thành hai phần: phần đầu (head) và phần thân (body). Bên ngoài tiêu đề chứa thông tin về tài liệu, các thẻ <title> và </title> sẽ đặt trong các thẻ <head> và </head>.

Ví dụ 2

Nếu chúng ta tạo ra một trang HTML ngắn gọn, chúng ta sẽ thấy bên các thẻ giêng nhau như trên ví dụ 1 sẽ xuất hiện trong tài liệu. Cần cả duy nhất là văn bản xuất hiện giữa các thẻ thay thế.

```
<html>
<head>
```

```

<title>Trang HTML thø 2</title>
</head>
<body>
  <p>§©y lụ trang HTML thø 2<p>
</body>
</html>

```

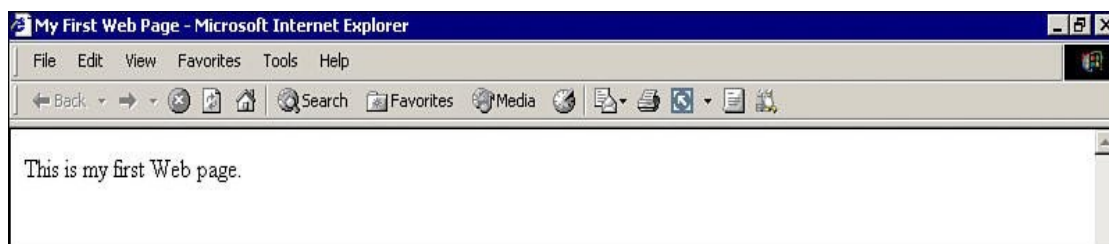
MÑo nhá: HÇu hỐt c, c thđ HTML tđo thụnh cÆp. Chóng ta sđ dđng thđ ®Çu tián trong cÆp (Ch¼ng h¼n <html>) §Ó nãi vđi m, y tÝnh ®Ó b¼t ®Çu , p dđng khu«n dđng. Nh n thø hai (Ch¼ng h¼n </html>) Yâu cÇu mét dÊu g¼ch chĐo phÝa trđc tán nh n ®Ó nãi vđi m, y tÝnh ngđng , p dđng khu«n dđng. Thđ ®Çu tián th«ng thđng ®đc tham chiỐu tđi bđi tán bán trong dÊu mắc (ch¼ng h¼n HTML). Chóng ta cũ thÓ tham chiỐu tđi thđ thø hai ®Ó kỐt thóc, hoÆc ®ãng tụi liỐu (ch¼ng h¼n kỐt thóc HTML)

1.2.3 Lưu và hiển thị trang

§Ó hiỐn thđ trang cũa chúng ta trong tr¼nh duyỐt, chúng ta phđi lu nãi lđi. Sau khi chúng ta tđo ra mét tụi liỐu HTML, chúng ta sĩ lu nãi lđi vđi ®u«i mẽ réng lụ .htm hoÆc .html (vÝ dđ: first.htm)

Chóng ta cũ thÓ xem trđc bđt kú tđp tin HTML trong tr¼nh duyỐt cũa chúng ta, ngay cđ khi tđp tin ®đc lu tr÷ trán c, c m, y tÝnh cũa chúng ta chø kh«ng phđi lụ trán mét m, y chđ web. Trong Internet Explorer, chúng ta cũ thÓ xem tđp tin mới cũa chúng ta ®đ giđi quyỐt b«ng c, ch chãn Open tđ tr¼nh ®đn File (Chóng ta cđng cũ thÓ mẽ nhanh b«ng c, ch nhđp ®óp vụn tđp tin .htm cũa chúng ta). H¼nh 2.2 cho thđy c, ch thøc tr¼nh duyỐt Internet Explorer hiỐn thđ tđp tin first.htm mụ chúng ta tđo ra trong h¼nh 2.1.

H¼nh 2.2. My First Web Page xuđt hiỐn trán tr¼nh duyỐt Internet Explorer. Chó ý r«ng, phÇn tiâu ®Đ bao gảm c, c vđn bđn nđm trong cÆp thđ <title> vµ </title> vµ phÇn thđn cũa tr¼nh duyỐt bao gảm c, c vđn bđn nđm trong cÆp thđ <body> vµ </body>.



MÑo: MÆc dĩ chóng ta kh«ng nh«n thÊy chóng, c,c lÖnh HTML Èn phÝa sau cña tÊt c¶ c,c tÛi liÖu mÛ chóng ta mẽ ra trong tr×nh duyÖt Web cña chóng ta. Chóng ta cũ thÓ xem c,c m HTML b»ng c,ch chän tr×nh ®-n View -> View Source cña Internet Explorer (c,c tr×nh duyÖt kh,c cũ thÓ sø dông lÖnh tr×nh ®-n kh,c nhau). Khi chóng ta t×m thÊy mét trang web mÛ chóng ta thÝch, chóng ta cũ thÓ xem m nguån ®Ó t×m hiÖu c,ch sø dông m HTML ®Ó t'o ra c,i g× ®ã t-ng tù.

2. Tổng quan về HTML

2.1 Các thẻ định dạng tài liệu

2.1.1 HTML

Cặp thẻ này xác định nội dung của tài liệu HTML, tức là nội dung của tài liệu HTML. Nó xác định nội dung của tài liệu. Nó nằm giữa cặp thẻ này.

Có ph, p:

```
<HTML>  
... Nội dung của tài liệu nằm ở đây  
</HTML>
```

Trình duyệt sẽ xem nội dung của tài liệu không có thẻ <HTML> như một tập tin văn bản bình thường.

2.1.2 HEAD

Thẻ HEAD xác định phần đầu của tài liệu.

Có ph, p:

```
<HEAD>  
... Phần đầu (HEADER) của tài liệu nằm ở đây  
</HEAD>
```

2.1.3 TITLE

Cặp thẻ này chỉ định tiêu đề của tài liệu, tức là nội dung hiển thị trong trình duyệt khi mở tài liệu <HEAD>.

Có ph, p:

```
<TITLE>Tiêu đề của tài liệu</TITLE>
```

2.1.4 BODY

Thí dụ về số dòng `<Ó x,c &Pnh phÇn néi dung chÝnh của tui liÖu -` phÇn th©n (body) của tui liÖu. Trong phÇn th©n cả thÓ chøa c,c th«ng tin `&Pnh d¹ng nhÊt &Pnh &Ó &Æt ¶nh nÒn cho tui liÖu, mµu nÒn, mµu v' n b¶n` siªu liªn kÕt, `&Æt lÒ cho trang tui liÖu...` Nh÷ng th«ng tin này về `&Æt` ẽ phÇn tham sè của thí.

Có ph,p:

```
<BODY>
... phÇn néi dung của tui liÖu về &Æt ẽ &©y
</BODY>
```

Trªn &©y lµ có ph,p c- b¶n của thí **BODY**, tuy nhiªn b¾t &Çu tã HTML 3.2 th× cả nhiÒu thóc tÝnh về số dòng trong thí **BODY**. Sau &©y lµ c,c thóc tÝnh chÝnh:

BACKGROUND=	§Æt mét ¶nh nµo ã lµm ¶nh nÒn (background) cho v' n b¶n. Gi, trÞ của tham sè này (phÇn sau dÊu b»ng) lµ URL của file ¶nh. NÕu kÝch thíc ¶nh nhá h-n của sæ tr×nh duyÖt th× toµn bé mµm h×nh của sæ tr×nh duyÖt sĩ về l, t kÝn b»ng nhiÒu ¶nh.
BGCOLOR=	§Æt mÇu nÒn cho trang khi hiÓN thÞ. NÕu c¶ hai tham sè BACKGROUND vµ BGCOLOR cïng cả gi, trÞ th× tr×nh duyÖt sĩ hiÓN thÞ mÇu nÒn tríc, sau ã míi t¶i ¶nh lªn phÝa trªn.
TEXT=	X,c &Pnh mµu ch÷ của v' n b¶n, kÓ c¶ c,c Ò môc.
ALINK=,VLINK=,LINK=	X,c &Pnh mµu s¾c cho c,c siªu liªn kÕt trong v' n b¶n. T-ng øng, <i>alink</i> (active link) lµ liªn kÕt &ang về kÝch ho¹t - tæc lµ khi &· về kÝch chuét lªn; <i>vlink</i> (visited link) chØ liªn kÕt &· tõng về kÝch ho¹t;

Như vậy một tài liệu HTML có cấu trúc như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Tiêu đề của tài liệu</TITLE>
</HEAD>
<BODY C,c tham số nội dung...>
... Nội dung của tài liệu
</BODY>
</HTML>
```

2.2.2. Các thẻ định dạng đề mục H1/H2/H3/H4/H5/H6

HTML hỗ trợ 6 mức độ mô-đun. Chú ý rằng độ mô-đun cho phép các thẻ đến độ phân dạng và mã logic, tức là mọi trình duyệt sẽ hiểu độ mô-đun dài một khu vực định dạng thích hợp. Các thẻ trình duyệt này có font chữ 14 point nhưng trình duyệt khác có font chữ 20 point. Độ mô-đun cấp 1 là cao nhất và giảm dần độ phân cấp 6. Thẻ ngang vền bên phải là độ mô-đun cấp 5 hay cấp 6 thẻ cả ký tự thụt lề nhá hơn vền bên phải thẻ ngang.

Dưới đây là các thẻ định dạng độ phân dạng vền bên phải là độ mô-đun:

<H1>... </H1>	§ Phân dạng độ mô-đun cấp 1
<H2>... </H2>	§ Phân dạng độ mô-đun cấp 2
<H3>... </H3>	§ Phân dạng độ mô-đun cấp 3
<H4>... </H4>	§ Phân dạng độ mô-đun cấp 4
<H5>... </H5>	§ Phân dạng độ mô-đun cấp 5
<H6>... </H6>	§ Phân dạng độ mô-đun cấp 6

2.2.3 Thẻ xuống dòng BR

Thẻ này không cần thẻ kết thúc xuống dòng (</BR>), mà chỉ cần dòng chuyển sang dòng mới. Lưu ý, nội dung vền bên phải trong tài liệu HTML sẽ hiểu trình duyệt Web hiểu liền tít, các khoảng trống liền nhau, các ký tự tab, ký tự xuống dòng đều hiểu coi như một khoảng trống. Số xuống dòng trong tài liệu, bên phải số dòng thẻ
.

2.2.4 Thẻ PRE

Số giới hạn số vền bên phải độ phân dạng 1/2 bên cả số dòng thẻ <PRE>. Vền bên phải là giữa hai thẻ này sẽ hiểu thẻ hiểu liền giềng hết như khi chúng hiểu

®,nh vµo, vÝ dƠ dÊu xuØng dßng trong ®o¹n v`n b¶n gi¶i h¹n b¶i th¶ <PRE> s¶ c¶ ý nghÜa chuyÖn sang dßng m¶i (tr¶nh duyÖt s¶ kh«ng coi chóng nh dÊu c, ch)

Có ph, p:

```
<PRE>V`n b¶n ®· ®íc ®¶nh d¹ng</PRE>
```

2.3 Các thẻ định dạng danh sách

2.3.1. Danh sách thông thường

Có ph, p:

```
<UL>  
<LI> Múc thø nhÊt  
<LI> Múc thø hai  
</UL>
```

Cã 4 kiÓu danh s, ch:

Danh s, ch kh«ng s¾p xÕp (hay kh«ng ®, nh sè)

Danh s, ch cũ s¾p xÕp (hay cũ ®, nh sè) , m¶i múc trong da nh s, ch ®íc s¾p xÕp thø tù.

Danh s, ch thùc ®-n <MENU>

Danh s, ch ph©n cÊp <DIR>

V¶i nhiÒu tr¶nh duyÖt, danh s, ch ph©n cÊp vµ danh s, ch thùc ®-n giØng danh s, ch kh«ng ®, nh sè, cũ thÓ dßng lén v¶i nhau. V¶i th¶ OL ta cũ có ph, p sau:

```
<OL TYPE=1/a/A/i/I>  
<LI>Múc thu nhát  
<LI>Múc thu hai  
<LI>Múc thu ba  
</OL>
```

trong @ã:

TYPE =1	C,c môc @íc s¾p xÕp theo thø từ 1, 2, 3...
=a	C,c môc @íc s¾p xÕp theo thø từ a, b, c...
=A	C,c môc @íc s¾p xÕp theo thø từ A, B, C...
=i	C,c môc @íc s¾p xÕp theo thø từ i, ii, iii...
=I	C,c môc @íc s¾p xÕp theo thø từ I, II, III...

Ngoài ra cßn thuéc tÝnh **START**= x,c @Pnh gi, trÞ khöi @Çu cho danh s,ch.

Thí < **LI** > cũ thuéc tÝnh **TYPE**= x,c @Pnh ký hiÖu @Çu dßng (bullet) @øng tríc mçi môc trong danh s,ch. Thuéc tÝnh nuy cũ thÓ nhËn c,c gi, trÞ: **disc** (chËm trßn @Ëm); **circle** (vßng trßn); **square** (h×nh vu«ng).

2.4 Các thẻ định dạng ký tự

2.4.1. Các thẻ định dạng in ký tự

Sau @øy lụ c,c thí @íc số dõng @Ó quy @Pnh c,c thuéc tÝnh nh in nghiãng, in @Ëm, g¹ch ch©n... cho c,c ký từ, v'n b¶n khi @íc thÓ hiÖn trªn tr×nh duyÖt.

... ... 	In ch÷ @Ëm
<I>... </I> ... 	In ch÷ nghiãng
<U>... </U>	In ch÷ g¹ch ch©n
<DFN>	§,nh dËu @o¹n v'n b¶n gi÷a hai thí nuy lụ @Pnh nghiã cũa cũa mét tã. Chõng thõng @íc in nghiãng hoÆc thÓ hiÖn qua mét kiÓu @Æc biÖt nọ @ã.
<S>... </S> <STRIKE>... </STRIKE>	In ch÷ bÞ g¹ch ngang.
<BIG>... </BIG>	In ch÷ lín h-n b×nh thõng b»ng c,ch t'ng kých thíc font hiÖn thõi l³n mét. ViÖc số dõng c,c thí <BIG>lång nhau t¹o ra hiÖu øng ch÷ t'ng dÇn. Tuy nhiªn @èi víi mçi tr×nh duyÖt cũ giú h¹n vÒ kých thíc @èi víi mçi font ch÷, vît qu, giú h¹n nuy, c,c thí <BIG> sĩ kh«ng cũ ý nghiã.

<code><SMALL>... </SMALL></code>	In ch÷ nhá h-n b×nh thêng b»ng c, ch gi¶m kÝch thíc font hiÖn thêi ®i mét. ViÖc sö dông c, c thÊ <code><SMALL></code> láng nhau t¹o ra hiÖu øng ch÷ gi¶m dÇn. Tuy nhiªn ®èi víi mçi tr×nh duyÖt cã giú h¹n vÒ kÝch thíc ®èi víi mçi font ch÷, vît qu, giú h¹n nÿy, c, c thÊ <code><SMALL></code> sÿ kh«ng cã ý nghÜa.
<code><SUP>... </SUP></code>	§Þnh d¹ng chØ sè trªn (SuperScript)
<code><SUB>... </SUB></code>	§Þnh d¹ng chØ sè dÓi (SubScript)
<code><BASEFONT></code>	§Þnh nghÜa kÝch thíc font ch÷ ®íc sö dông cho ®Ön hÖt v´n b¶n. ThÊ nÿy chØ cã mét tham sè size= x, c ®Þnh cì ch÷. ThÊ <code><BASEFONT></code> kh«ng cã thÊ kÖt thóc.
<code>... </code>	Chän kiÓu ch÷ hiÖn thÞ. Trong thÊ nÿy cã thÓ ®Æt hai tham sè size= hoÆc color= x, c ®Þnh cì ch÷ vµ mµu s¾c ®o¹n v´n b¶n n»m gi÷a hai thÊ. KÝch thíc cã thÓ lÿ tuyÖt ®èi (nhËn gi, trÞ tõ 1 ®Ön 7) hoÆc t-ng ®èi (+2,-4...) so víi font ch÷ hiÖn t¹i.

2.4.2. Căn lề văn bản trong trang Web

Trong tr×nh bÿy trang Web cña m×nh c, c b¹n lu«n ph¶i chó ý ®Ön viÖc c´n lÒ c, c v´n b¶n ®Ó trang Web cã ®íc mét bè cöc ®Ñp. Mét sè c, c thÊ ®Þnh d¹ng nh **P**, **Hn**, **IMG...** ®Òu cã tham sè **ALIGN** cho phÐp b¹n c´n lÒ c, c v´n b¶n n»m trong ph¹m vi giú h¹n bëi cña c, c thÊ ®ã.

C, c gi, trÞ cho tham sè **ALIGN**:

LEFT	C´n lÒ tr, i
CENTER	C´n gi÷a trang
RIGHT	C´n lÒ ph¶i

Ngoài ra, chóng ta cã thÓ sö dông thÊ **CENTER** ®Ó c´n gi÷a trang mét khèi v´n b¶n.

Có ph, p: `<CENTER>V´n b¶n sÿ ®íc c´n gi÷a trang</CENTER>`

2.4.3. Các ký tự đặc biệt

Ký tù & ®íc sö dông ®Ó chØ chuçi ký tù ®i sau ®íc xem lÿ mét thùc thÓ duy nhÊt. Ký tù ; ®íc sö dông ®Ó t, ch c, c ký tù trong mét tõ.

Ký tù	M· ASCII	Tªn chuçi
<	<	<

>	>	>
&	&	&

2.4.4. Sử dụng màu sắc trong thiết kế các trang Web

Một màu sắc được hình thành từ ba thành phần màu chính, đó là: Đỏ (Red), Xanh lá (Green), Xanh dương (Blue). Trong HTML một giá trị màu là một số nguyên định nghĩa hexa (hệ số có 16) của thành phần như sau: **#RRGGBB**

trong đó:

RR - giá trị màu Đỏ.

GG - giá trị màu Xanh lá.

BB - giá trị màu Xanh dương.

Màu sắc của một trang web được xác định qua thuộc tính bgcolor= hay color=. Sau đây là bảng mã màu giá trị RGB hay tên tiếng Anh của màu. Với tên tiếng Anh, ta có thể chọn ra 16 màu trong khi với giá trị RGB ta có thể chọn tới 256 màu.

Sau đây là một số giá trị màu cơ bản:

Màu sắc	Giá trị	Tên tiếng Anh
Đỏ	#FF0000	RED
Đỏ sẫm	#8B0000	DARKRED
Xanh lá	#00FF00	GREEN
Xanh nhạt	#90EE90	LIGHTGREEN
Xanh dương	#0000FF	BLUE
Vàng	#FFFF00	YELLOW
Vàng nhạt	#FFFFE0	LIGHTYELLOW
Trắng	#FFFFFF	WHITE
Đen	#000000	BLACK
Xám	#808080	GRAY
Nâu	#A52A2A	BROWN
Tím	#FF00FF	MAGENTA
Tím nhạt	#EE82EE	VIOLET
Hồng	#FFC0CB	PINK
Da cam	#FFA500	ORANGE
Màu xanh hải quân	#000080	NAVY
Màu xanh hoàng gia	#4169E1	ROYALBLUE
Màu ngọc lục bảo	#7FFFD4	AQUAMARINE

Có ph, p:

```
<BODY
  LINK           = color
  ALINK          = color
  VLINK          = color
  BACKGROUND     = url
  BGCOLOR        = color
  TEXT           = color
  TOPMARGIN      = pixels
  RIGHTMARGIN    = pixels
  LEFTMARGIN     = pixels
>
.... phçn néi dung của tụi liÖu ®íc ®Æt ë ®©y

</BODY>
```

Sau ®©y lµ ý nghĩa c, c tham sè của thê BODY:

C, c tham sè	ý nghĩa
LINK	Chø ®Þnh màu của vñ bñn siâu liân kÖt
ALINK	Chø ®Þnh màu của vñ bñn siâu liân kÖt ®ang ®ang chän
VLINK	Chø ®Þnh màu của vñ bñn siâu liân kÖt ®· tõng më
BACKGROUND	Chø ®Þnh ®Pa chø của ñnh ðing lµm nÒn
BGCOLOR	Chø ®Þnh màu nÒn
TEXT	Chø ®Þnh màu của vñ bñn trong tụi liÖu
SCROLL	YES/NO - X, c ®Þnh cũ hay kh«ng thanh cuén
TOPMARGIN	LÒ træn
RIGHTMARGIN	LÒ phñi
LEFTMARGIN	LÒ tr, i

2.4.5. Chọn kiểu chữ cho văn bản

Có ph, p:

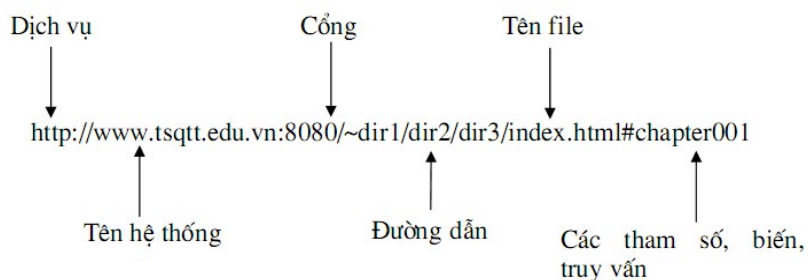
```

<FONT
FACE      = font-name
COLOR     = color
SIZE      = n >
...
</FONT>

```

2.4.6. Khái niệm văn bản siêu liên kết

Văn bản siêu liên kết hay còn gọi là siêu văn bản là một tập hợp các tài liệu trên Web liên kết với nhau. Siêu văn bản là một tập hợp các tài liệu liên kết (link) của các thông tin. Do WWW cấu trúc tổ chức hệ thống khác nhau, cần phải có một quy tắc để phân biệt cho tất cả các văn bản trên Web. Quy tắc để phân biệt là URL (Universal Resource Locator).



Các thành phần của URL được minh họa ở hình trên.

Đặc vụ: Là thành phần bắt buộc của URL. Nó xác định cách thức thực hiện duyệt của máy khách liên lạc với máy phục vụ như một nguồn dữ liệu. Các nguồn đặc vụ như **http, wais, ftp, gopher, telnet**.

Tên hệ thống: Là thành phần bắt buộc của URL. Các thông tin liên quan đến tên của máy phục vụ hoặc là một thành phần của tên – trình bày tùy ý khi văn bản liên kết yêu cầu vấn đề trên miền của bản. Tuy nhiên nên sử dụng đến tên.

Cổng: Không phải thành phần bắt buộc của URL. Cổng là một socket của máy dành cho một giao thức cụ thể. Giao thức http ngầm định với cổng 8080.

Đường dẫn th môc: Là thành phần bắt buộc của URL. Phải có ra đến để chỉ tới file yêu cầu khi liên kết với một tài liệu. Các thông tin liên quan đến đường dẫn thực sự trong hệ thống máy phục vụ. Tuy nhiên các thông tin

gắn @êng dến b»ng c, ch @Æt biÕt danh (alias). C, c th môc trong @êng dến c, ch nhau bëi dÊu g¹ch chĐo (/).

T^n file: Kh«ng lụ thụn phÇn b¾t buéc cña URL. Th«ng thêng m, y phôc vô @-íc cÊu h×nh sao cho nÕu kh«ng chØ ra t^n file th× sÿ tr¶ vÒ file ngÇm @Pnh tr^n th môc @íc y^u cÇu. File nỳy thêng cã t^n lụ index.html, index.htm, default.html hay default.htm. NÕu còng kh«ng cã c, c file nỳy th× thêng kÕt qu¶ tr¶ vÒ lụ danh s, ch liÕt k^ c, c file hay th môc con trong th môc @íc y^u cÇu

C, c tham sè: Kh«ng lụ thụn phÇn b¾t buéc cña URL. NÕu URL lụ y^u cÇu t×m kiÕm tr^n mét c- sè d÷ liÕu th× truy vÊn sÿ g³n vµo URL, @ã chÝnh lụ @o^n m. @»ng sau dÊu chÊm hái (?). URL còng cã thÓ tr¶ l-i th«ng tin @íc thu thËp tã form. Trong trêng hÿp dÊu th`ng (#) xuÊt hiÕn @o^n m. @`ng sau lụ t^n cña mét vP trÝ (location) trong file @íc chØ ra.

§Ó t¹o ra mét si^u v`n b¶n chóng ta sô dõng thÿ <A>.

Có ph, p:

```
<A
  HREF           = url
  NAME           = name
  TABINDEX      = n
  TITLE          = title
  TARGET         = _blank / _self
>
... si^u v`n b¶n
</A>
```

y nghÜa c, c tham sè:

HREF	§Pa chØ cña trang Web @íc li^n kÕt, lụ mét URL nµo @ã.
NAME	§Æt t^n cho vP trÝ @Æt thÿ.
TABINDEX	Thø tù di chuyÓn khi Ên phÝm Tab
TITLE	V`n b¶n hiÕn thP khi di chuét tr^n si^u li^n kÕt.
TARGET	Mề trang Web @íc li^n trong mét cõa sæ míi (<i>_blank</i>) hoÆc trong cõa sæ hiÕn t-i (<i>_self</i>), trong mét frame (t^n frame).

2.4.7. Địa chỉ tương đối

URL @ic trxnh bmy ẽ tr^n lụ URL tuyÖt @èi. Ngoµi ra cßn cũ URL t-ng @èi hay cßn gãi lụ URL kh«ng @Çy @ñ. §Pa chØ t-ng @èi sø dông sù kh,c biÖt t-ng @èi gi÷a v'n bñn hiÖn thêi vµ v'n bñn cÇn tham chiÖu tíi. C,c thµnh phÇn trong URL @ic ng'n c,ch b»ng ký tù ng'n c,ch (ký tù g¹ch chÐo /). §Ó t¹o ra URL t-ng @èi, @Çu ti^n phñi sø dông ký tù ng'n c,ch. URL @Çy @ñ hiÖn t¹i sĩ @ic sø dông @Ó t¹o n^n URL @Çy @ñ míi. Nguy^n t³¼c lụ c,c thµnh phÇn b^n tr,i dÊu ng'n c,ch cũa URL hiÖn t¹i @ic gi÷ nguy^n, c,c thµnh phÇn b^n phñi @ic thay thÖ b»ng thµnh phÇn URL t-ng @èi. Chó ý r»ng trxnh duyÖt kh«ng gõi URL t-ng @èi, nã bæ sung vµo URL c- sê @. x,c @Pnh tríc thµnh phÇn URL t-ng @èi x,c @Pnh sau thuéc tÝnh href=. Ký tù @Çu ti^n sau dÊu b»ng sĩ x,c @Pnh c,c thµnh phÇn nµo cũa URL hiÖn t¹i sĩ tham gia @Ó t¹o n^n URL míi.

VÝ dõ, nõu URL @Çy @ñ lụ: **http://it-department.vnuh.edu.vn/HTML/index.htm** th×:

DÊu hai chÊm (:) chØ dPch vô gi÷ nguy^n nhng thay @æi phÇn cßn l¹i. VÝ dõ: **//www.fpt.com/** sĩ tñi trang cũ cũa m,y phõc vô **www.fpt.com** víi cing dPch vô http.

DÊu g¹ch chÐo (/) chØ dPch vô vµ m,y phõc vô gi÷ nguy^n nhng toµn bé @-êng dÉn thay @æi. VÝ dõ **/Javascript/index.htm** sĩ tñi file **index.htm** cũa th môc **Javascript** tr^n m,y phõc vô **www.it-department.vnuh.edu.vn**.

Kh«ng cũ dÊu phõn c,ch chØ cũ t^n file lụ thay @æi. VÝ dõ **index1.htm** sĩ tñi file **index1.htm** ẽ trong th môc HTML cũa m,y phõc vô **www.it-department.vnuh.edu.vn**.

DÊu th'ng (#): chØ dPch vô, m,y phõc vô, @êng dÉn vµ cñ t^n file gi÷ nguy^n, chØ thay @æi vP trÝ trong file.

Do @êng dÉn @ic xem lụ @-n vP @éc lÊp n^n cũ thÓ sø dông ph-ng ph,p @êng dÉn t-ng @èi nh trong UNIX hay MS-DOS (tõc lụ. chØ th môc hiÖn t¹i cũn.. chØ th môc cha cũa th môc hiÖn t¹i).

URL c- sê cũ thÓ @ic x,c @Pnh b»ng thî <BASE>.

2.4.8. Kết nối mailto

Nếu @et thuộc tÝnh href= của thÊ <a> gi, trP mailto:address@domain th× khi kÝch hoát kÕt nèi sÏ kÝch hoát chøc năng th @iÖn tö của tr×nh duyÖt.

```
<ADDRESS>  
Trang WEB này @íc  
<A href="mailto:webmaster@vnuh.edu.vn" >  
WEBMASTER  
<\A> b¶lo tr×  
<\ADDRESS>
```

2.4.9. Vẽ một đường thẳng nằm ngang

Có ph, p:

```
<HR
    ALIGN      = LEFT / CENTER / RIGHT
    COLOR      = color
    NOSHADE
    SIZE       = n
    WIDTH      = width
>
```

ý nghĩa c, c tham sè:

ALIGN	Căn lÒ (căn tr, i, căn ph, i, căn gi÷a)
COLOR	§Æt màu cho ®êng th¼ng
NOSHADE	Kh«ng cã bang
SIZE	§é dũy của ®êng th¼ng
WIDTH	ChiÒu dũy (tÝnh theo pixel hoÆc % của bÒ rúng của sÆ tr×nh duyÖt).

Thí nũy giềng nh thí **BR**, nã còng kh«ng cã thí kÖt thóc t-ng øng.

2.5 Các thẻ chèn âm thanh, hình ảnh

2.5.1. Giới thiệu

Liên kÖt vớ file ®a ph-ng tiÕn còng t-ng tù nh liên kÖt b×nh thêng. Tuy vÿ ph, i ®Æt t^n ®óng cho file ®a ph-ng tiÕn. PhÇn mẽ rúng của file ph, i cho biÖt kiÓu của file.

KiÓu	PhÇn mẽ rúng	M« t¶
Image/GIF	.gif	ViÖt t¼t của Graphics Interchange Format. Khu«n d¹ng nũy xuÊt hiÕn khi mãi ngêi cã nhu cÇu trao ®æi ¶nh tr^n nhiÒu hÖ thêng kh, c nhau. Nã ®íc sã dõng tr^n tÊt c¶ c, c hÖ thêng hç trÞ giao diÕn ®ã ho¹. §Þnh d¹ng GIF lµ ®Þnh d¹ng chuÈn cho mãi tr×nh duyÖt WEB. Nhíc ®iÓm của nã lµ chØ thÓ hiÕn ®íc 256 màu. Mẽ rúng của chuÈn nũy lµ GIF89, ®íc thªm nhiÒu chøc n'ng cho c, c øng dõng ®Æc biÖt nh lµm ¶nh nÒn trong suèt - tæc lµ ¶nh cã thÓ nãi b»ng c, ch lµm màu nÒn giềng vớ màu nÒn của tr×nh duyÖt.

Image/JPEG	.jpeg	ViÕt t¾t ca Joint Photographic Expert Group. L khun dng ¶nh khc nhng c thm kh¶ nng nn. ¶u ®im ni bt ca khun dng ny l lu tr ®ic hng triu mu v ®e nn cao nn kch thc file ¶nh nh hn v thi gian download nhanh hn. N l c s cho khun dng MPEG. Tt c¶ cc trnh duyt ®u c kh¶ nng xem ¶nh JPEG.
Image/TIFF	.tiff	ViÕt t¾t ca Tagged Image File Format. §ic Microsoft thit k ® qut ¶nh t my qut cng nh to cc n phm.
Text/HTML	.html, .htm	
PostScript	.eps, .ps	§ic to ra ® hin th v in cc vn b¶n c cht lng cao.
Adobe Acrobat	.pdf	ViÕt t¾t ca Portable Document Format. Acrobat cng s dng cc siu lin kt ngay trong vn b¶n cng ging nh HTML. T phin b¶n 2.0, cc s¶n phm ca Acrobat cho php lin kt gia nhiu vn b¶n. ¶u ®im ln nht ca n l kh¶ nng WYSISYG.
Video/MPEG	.mpeg	ViÕt t¾t ca Motion Picture Expert Group, l ®nh dng dnh cho cc loi phim (video). §y l khun dng thng dng nht dnh cho phim trn WEB.
Video/AVI	.avi	L khun dng phim do Microsoft ®a ra.
Video/QuickTime	.mov	Do Apple Computer ®a ra, chun video ny ®ic cho l c nhiu u ®im hn MPEG v AVI. Mc d ®ic tch hp vo nhiu trnh duyt nhng vn cha ph bin bng hai loi ®nh dng trn.
Sound/AU	.au	
Sound/MIDI	.mid	L khun dng dnh cho m nhc ®in t ht sc thng dng ®ic nhiu trnh duyt trn cc h thng khc nhau h tr. File Midi ®ic tng hp s ho, trc tip t my tnh.
Sound/Real Audio	.ram	§nh dng audio theo dng. Mt bt tin khi s dng cc ®nh dng khc l file m thanh thng c kch thc ln - do vy thi gian t¶i xung lu, Tri li audio dng bt ®u chi ngay khi t¶i ®ic mt phn file trong khi vn t¶i v cc phn khc. Mc d file theo ®nh dng ny khng nh hn so vi cc ®nh dng khc song chnh kh¶ nng dng ®ic khin ®nh dng ny ph hp vi kh¶ nng chi ngay lp tc.
VRML	.vrm	ViÕt t¾t ca Virtual Reality Modeling Language.

Các file theo định dạng này cũng giống như HTML. Tuy nhiên do trình duyệt đã hỗ trợ hiển thị các cửa sổ 3 chiều nên cần xem các thuộc tính như các thuộc tính của ba chiều.

2.5.2. Đưa âm thanh vào một tài liệu HTML

Có thể:

```
<BGSOUND  
    SRC = url  
    LOOP = n  
>
```

Thì này không cần thẻ kết thúc tương ứng (</BGSOUND>). Số chỉ lặp lại và hình thức của định nghĩa **LOOP** = -1 hoặc **LOOP** = *INFINITE*. Thẻ **BGSOUND** phải đặt trong phần mở đầu (tức là nằm trong thẻ **HEAD**).

2.5.3. Chèn một hình ảnh, một đoạn video vào tài liệu HTML

Số chèn một file ảnh (.jpg, .gif, .bmp) hoặc video (.mpg, .avi) vào tài liệu HTML, bên cạnh số dòng thẻ **IMG**.

Có thể:

```
<IMG  
ALIGN      = TOP/MIDDLE/BOTTOM  
ALT        = text  
BORDER     = n  
SRC        = url  
WIDTH     = width  
HEIGHT    = height  
HSPACE    = vspace  
VSPACE    = hspace  
TITLE      = title  
DYN SRC    = url  
START     =  
FILE OPEN/MOUSEOVER  
LOOP      = n  
>
```

Trong @ã:

ALIGN = TOP/ MIDDLE/ BOTTOM/ LEFT/ RIGHT	C`n h`ng v`n b`n bao quanh ¶nh
ALT = text	Chø @pnh v`n b`n sĩ @ic hiÓn thp nõu chøc n`ng show picture cña browser bP t¼t @i hay hiÓn thp thay thÕ cho ¶nh trªn nh÷ng tr×nh duyÖt kh«ng cũ kh¶ n`ng hiÓn thp @ã ho¹. V`n b`n nuy cßn @ic gãi lụ nh·n cũa ¶nh. Sèi víi tr×nh duyÖt cũ kh¶ n`ng hç tr¶ @ã ho¹, dßng v`n b`n nuy sĩ hiÓn lªn khi di chuét qua ¶nh hay @ic hiÓn thp trong v`ng cũa ¶nh nõu ¶nh cha @ic t¶i vÒ hÕt. Chó ý ph¶i @Æt v`n b`n trong hai dÊu nh,y kÐp nõu trong v`n b`n chøa dÊu c,c hay c,c ký tù @Æc biÖt - trong trêng híp ngíc l¶i cũ thÓ bá dÊu nh,y kÐp.
BORDER = n	§Æt kých thíc @êng viÒn @ic vĩ quanh ¶nh (tÝnh theo pixel).
SRC = url	§Pa chø cũa file ¶nh cÇn chèn vµo tui liÖu.
WIDTH/HEIGHT	Chø @pnh kých thíc cũa ¶nh @ic hiÓn thp.
HSPACE/VSPACE	Chø @pnh kho¶ng trêng xung quanh h×nh ¶nh (tÝnh theo pixel) theo bèn phÝa trªn, dái, tr,i, ph¶i.
TITLE = title	V`n b`n sĩ hiÓn thp khi con chuét trá trªn ¶nh
DYNSRC = url	§Pa chø cũa file video.
START = FILEOPEN/MOUSEOVER	Chø @pnh file video sĩ @ic ch-i khi tui liÖu @ic mẽ hay khi trá con chuét vµo nã. Cã thÓ kÕt híp c¶ hai gi, trP nuy nhng ph¶i ph©n c,c chóng bëi dÊu phËy.
LOOP = n/INFINITE	Chø @pnh sè lÇn ch-i. NÕu LOOP = INFINITE th× file video sĩ @ic ch-i v« h¹n lÇn.

2.6 Các thẻ định dạng bảng biểu

Sau @cy lụ c,c th¶ t½o b¶ng chÝnh:

<TABLE>... </TABLE>	§pnh nghÛa mét b¶ng
<TR>... </TR>	§pnh nghÛa mét h`ng trong b¶ng
<TD>... </TD>	§pnh nghÛa mét « trong h`ng
<TH>... </TH>	§pnh nghÛa « chøa tiªu @Ò cũa cét
<CAPTION>... </CAPTION>	Tiªu @Ò cũa b¶ng

Có ph, p:

```
TABLE
ALIGN = LEFT / CENTER / RIGHT
BORDER = n
BORDERCOLOR = color
BORDERCOLORDARK = color
BORDERCOLORLIGHT = color
BACKGROUND = url
BGCOLOR = color
CELLSPACING = spacing
CELLPADDING = padding
>
<CAPTION>Tiªu ®Ò cña b¶ng biÓu</CAPTION>
... §pnh nghÜa c, c dßng
<TR
ALIGN = LEFT/CENTER/RIGHT
VALIGN = TOP/MIDDLE/BOTTOM>
... §pnh nghÜa c, c « trong dßng
<TD
ALIGN = LEFT / CENTER / RIGHT
VALIGN = TOP / MIDDLE / BOTTOM
BORDERCOLOR = color
BORDERCOLORDARK = color
BORDERCOLORLIGHT = color
BACKBROUND = url
BGCOLOR = color
COLSPAN = n
ROWSPAN = n
>
... Néi dung cña «
</TD>
...
</TR>
...
</TABLE>
```

ý nghĩa của các tham số:

ALIGN / VALIGN	Căn lề cho bảng và nội dung trong mỗi «.
BORDER	Kých thức @êng kí chia « trong bảng, @íc @o theo pixel. Giá trị 0 cả nghĩa là không có @pnh lề, giá trị khác « trong bảng ch@ cũ mét khoảng trống nhá @Ó ph@n bi@t. Nếu ch@ @Ó border thì ng@m @pnh border=1. Víi nh÷ng bảng cũ c@u trúc ph@c t@p, n@n @Æt lề @Ó ng@i xem cũ th@ ph@n bi@t cũ cũ đ@ng và cũt.
BORDERCOLOR	Màu @êng kí
BORDERCOLORDARK	Màu ph@ya t@i và ph@ya s,ng cho @êng kí n@i.
BORDERCOLORLIGHT	
BACKGROUND	Đ@ ch@ t@i t@p @nh đ@ng l@m n@n cho bảng
BGCOLOR	Màu n@n
CELLSPACING	Khoảng cũ cũ giá trị khác « trong bảng
CELLPADDING	Khoảng cũ cũ giá trị nội dung và @êng kí trong mỗi « cũa bảng.
COLSPAN	Ch@ @pnh « cũ k@o d@i trong bao nhi@u cũt
ROWSPAN	Ch@ @pnh « cũ k@o d@i trong bao nhi@u h@ng

2.7 FORM

2.7.1. HTML Forms

Các HTML Form cũ th@ cũ cũ hép v@n b@n, hép danh s, cũ l@ ch@n, nút b@i, nút ch@n...

2.7.2. Tạo Form

Đ@ t@o cũ mét form trong t@i li@u HTML, chúng cũ s@ đ@ng th@ FORM cũ cũ có ph, p nh cũu:

```
<FORM
  ACTION      = url
  METHOD      = GET | POST
  NAME       = name
  TARGET     = frame_name | _blank | _self
>
<!-- Các ph@n t@ @i@u khi@n cũa form @íc @Æt @
@Cy -->
  <INPUT...>
  <INPUT...>
</FORM>
```

Trong @ã

ACTION	Đã chØ sã gọi d÷ liÖu tã khi form @íc submit (cã thÓ lµ @Đã chØ tã mét ch-ng tr×nh CGI, mét trang ASP...).
METHOD	Ph-ng thøc gọi d÷ liÖu.
NAME	T^n cña form.
TARGET	ChØ @Đnh cõa sã sã hiÖn thĐ kÕt qu¶ sau khi gọi d÷ liÖu tã form @Õn server.

Đãt c,c @èi tãg @iÖu khiÖn (nh hóp v'n b¶n, « kiÓm tra, nót bÊm...) vµo trang Web

Có ph,p thã **INPUT**:

```
<INPUT  
ALIGN = LEFT | CENTER | RIGHT  
TYPE = BUTTON | CHECKBOX | FILE | IMAGE | PASSWORD |  
RADIO | RESET | SUBMIT | TEXT  
VALUE = value  
>
```

2.7.3. Tạo một danh sách lựa chọn

Có ph,p:

```
<SELECT NAME="t^n danh s_ch" SIZE="chiÖu cao">  
<OPTION VALUE=value1 SELECTED> T^n mïc chän thø  
nhÊt  
<OPTION VALUE=value2> T^n mïc chän thø hai  
<!-- Danh s_ch c,c mïc chän -->  
</SELECT>
```

2.7.4. Tạo hộp soạn thảo văn bản

Có ph,p:

```
<TEXTAREA  
COLS=sè cét  
ROWS=sè hµng  
NAME=t^n  
>  
V'n b¶n ban @Çu  
</TEXTAREA>
```


3. Thực hành

3.1 Tạo trang web cho nhóm.

Khởi động notepad.

Số trang web của nhóm đặt tên là **InfoGroup<n>.htm** (ví dụ nhóm 1 sẽ lấy tên là **InfoGroup1.htm**). Các thông tin chính của các thành viên trong nhóm bao gồm: Họ và tên, Công việc và chức vụ hiện nay, Địa chỉ liên lạc, Số điện thoại, Fax, Email, Mobile Phone,... Ngoài ra các nhóm cần bổ sung các thông tin khác.

Upload trang web lên website.

Thử truy cập trang web của bạn.

Tham khảo các site thông tin của Việt Nam

<http://vnexpress.net/>

<http://www.vnn.vn/>

<http://www.vdc.com.vn>

Tham khảo các site bán hàng nổi tiếng

<http://shopping.yahoo.com>

<http://www.amazon.com>

Tham khảo các site gửi thư

<http://greetings.yahoo.com>

<http://www.vnn.vn/ecards/>

<http://www.fpt.vn/Postcard/main.asp>

<http://www.geraldstevens.com/>

<http://www.1800flowers.com/>

Tham khảo các site tìm kiếm việc làm tại VN

<http://203.162.5.43/ld2000/>

<http://www.vietname-business.com/jobnld/>

<http://www.jobsonline.saigonnet.vn/>

T1o trang web chøa c,c hyperlink dđng ®Ó truy cĒp nhanh

T1o trang web ®Æt t²n lµ **Links.htm** chøa c,c hyperlink ®· ®Ò cĒp ẽ tr²n. Bæ sung th²m c,c hyperlink vµ c,c ph©n lo²i kh,c mµ c,c anh chĐ ®· biÕt.

Upload l²n website vµ kiÓm tra l²i.

T1o trang HomePage

T1o trang web HomePage ®Æt t²n lµ **Default.htm** gi¶i thiÕu vÒ nh²m vµ c,c c«ng viÖc mµ nh²m ®ang triÓn khai.

KiÓt nài hai trang ®· t1o vµo HomePage.

Upload l²n website vµ kiÓm tra l²i.

Ch²n chñ ®Ò thiÕt kÕ website.

Website vÒ dÞch vÞ viÖc lµm.

Website vÒ dÞch vÞ nhµ ®Æt (<http://www.nhadat.com>).

Website b,ø ®iÕn tō (<http://vnexpress.net>)

Website trēng h²c.

Website b,n hµng (cøa hµng, si²u thĐ ¶lo tr²n Internet)

Website dÞch vÞ gi¶i trÝ nh ECards, §iÕn hoa,...

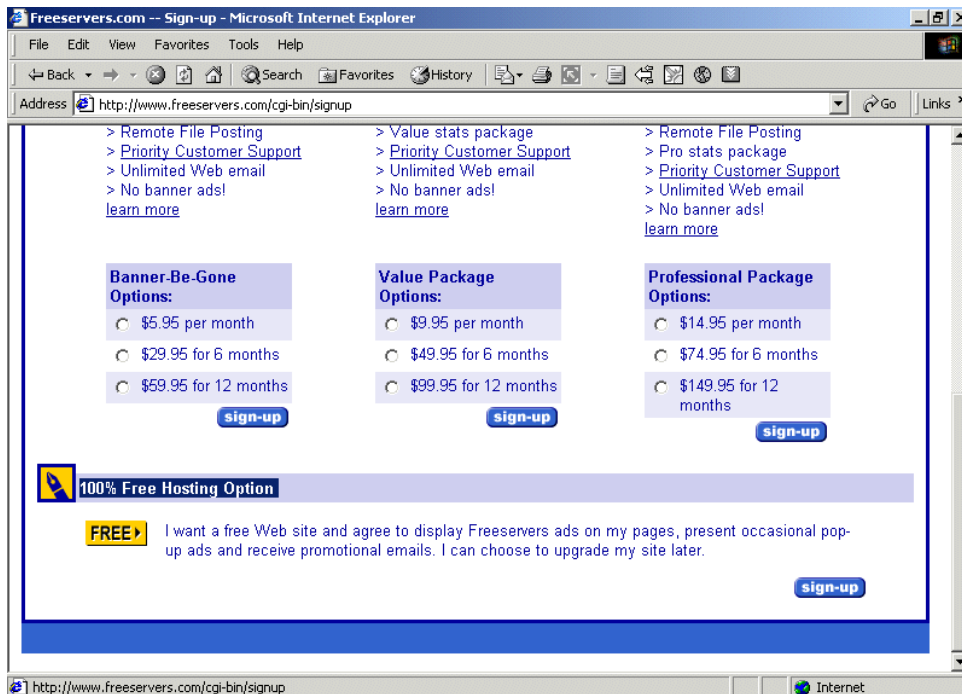
C,c chñ ®Ò kh,c...

3.2 Đăng ký website miễn phí trên Internet.

1. Vào địa chỉ <http://www.freesevers.com> rồi đăng ký website miễn phí với địa chỉ truy cập đã đăng <http://<yourname>.freesevers.com>



2. Gõ vào địa chỉ mà chúng ta dự định đăng ký tại ô **yourname**. Sau đó click **Go**. Màn hình tiếp theo sẽ hiện ra, chúng ta chọn mục cuối cùng **100% Free Hosting Option** và click vào **SignUp**

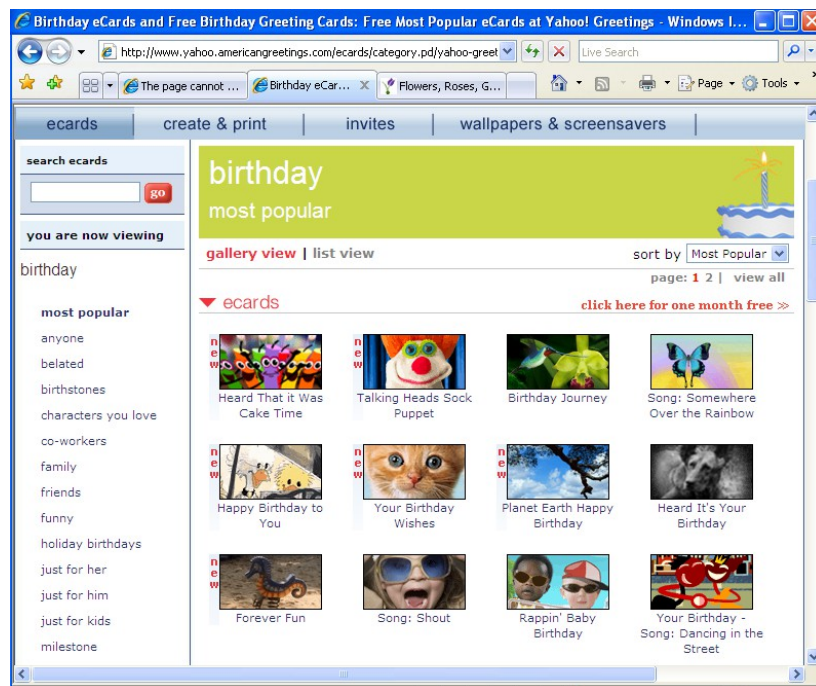


3. Sau đó chúng ta hãy điền vào các thông tin liên quan cần thiết như Họ tên, mật khẩu, email, ... Cuối cùng gõ vào ARTK để chắc rằng chúng ta đã đồng ý với các qui định của FreeServers khi cung cấp dịch vụ miễn phí này.

4. Nếu đăng kí thành công, màn hình sau sẽ hiện ra để cung cấp cho chúng ta một số lựa chọn khi xây dựng website của mình.

3.3 Thiết kế một số website mẫu.

1. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://greetings.yahoo.com>)



2. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://www.flowers.com>)



3. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://shopping.yahoo.com>)



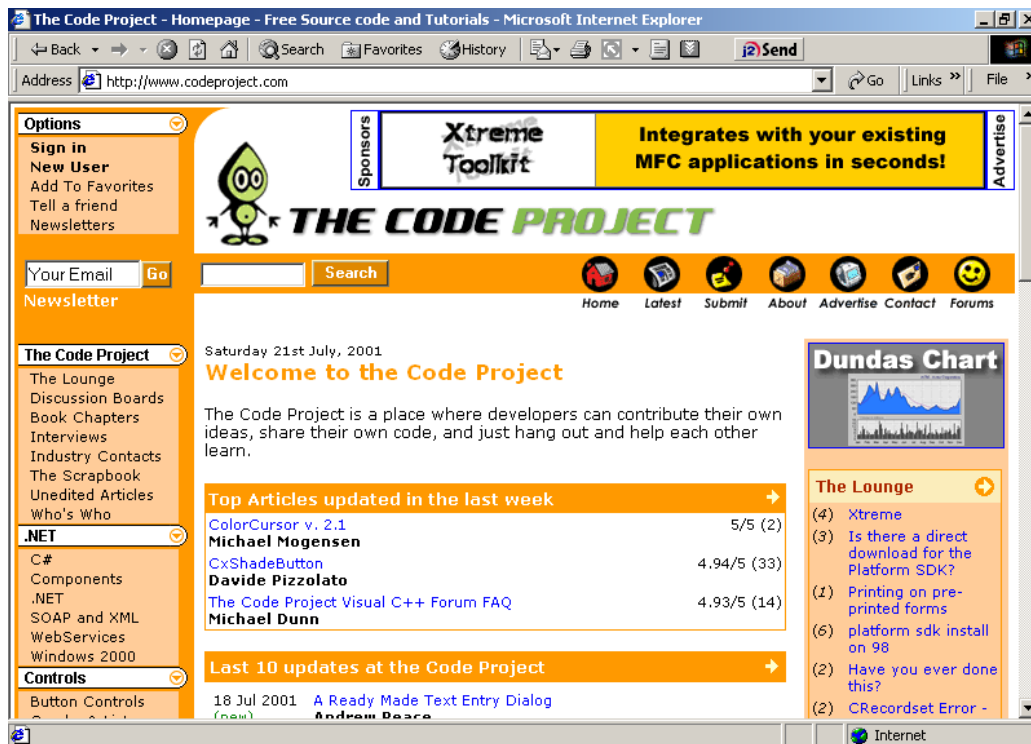
4. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://www.is-edu.hcmuns.edu.vn>)



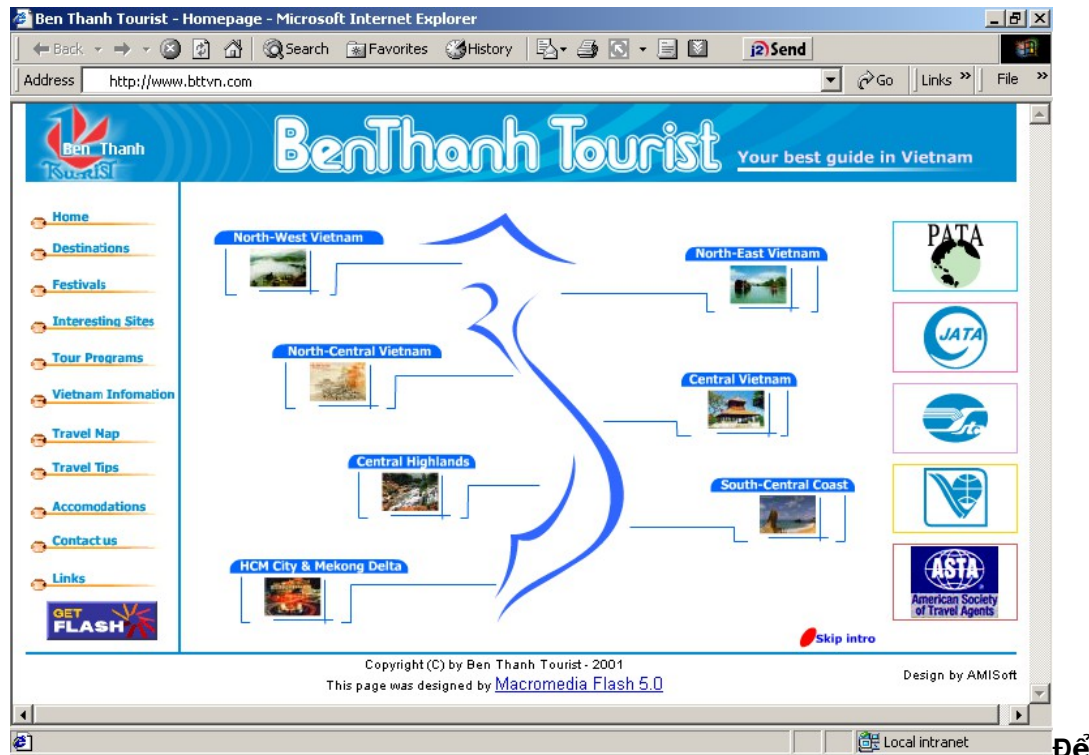
5. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://vnexpress.net>)



6. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://www.codeproject.com>)



7. Thiết kế website theo mẫu sau (<http://www.bttvn.com>)



tham khảo cách thiết kế các trang web trên, hãy:

- Tải về máy bằng cách chọn chức năng Save của IE.
- Dùng MS Front Page hoặc notepad để mở tập tin đã lưu lên
- Chuyển qua lại giữa các màn hình Normal View và HTML View để biết cách thiết kế

Với mỗi trang web đã xem hãy chú ý các vấn đề sau:

- Cách bố trí các bảng (table)
- Cách sử dụng font chữ
- Cách chèn vào các hình ảnh để trang trí
- Cách định nghĩa các thuộc tính như màu chữ, màu nền,...
- Phần tĩnh (không thay đổi) mỗi khi click vào các hyperlink chuyển qua một nội dung mới

Từ các trang web trên, hãy tự thiết kế các trang cho website của nhóm.

Chương 3

Thao tác với phần mềm tạo web

Chương này giới thiệu cho chúng ta hai phần kỹ quan trọng trong việc phát triển website là máy web server và các công cụ trợ giúp trong công việc thiết kế web.

Hiện nay, có rất nhiều loại webserver cũng như các tools phục vụ cho chúng ta phát triển website. Tuy nhiên, trong phạm vi giới hạn này chúng ta sẽ tìm hiểu về IIS (Internet Information Services) và Dreamweaver MX.

- IIS là một dịch vụ dành cho máy chủ máy trạm nền hệ điều hành Window nhằm cung cấp và phân tán các thông tin liên mạng. Bên cạnh đó, các trang web cũng cần phải cài đặt web server xử lý các trang web đã tải lên để tích nội dung cho người dùng. Chúng ta sẽ tìm hiểu sâu hơn về điều này trong chương 5 “Liên kết trang web trên hệ CSDL – Xây dựng các trang web bằng các ngôn ngữ lập trình” và chương 6 “Thiết kế web bằng Dreamweaver MX”.
- Dreamweaver là một công cụ kỹ thuật trong việc giúp đỡ chúng ta giảm thiểu thời gian trong quá trình thiết kế web. Nếu trong chương 2 chúng ta thiết kế một trang web bằng trình soạn thảo notepad thì chúng ta sẽ thấy Dreamweaver tuyệt vời như thế nào.

Mục tiêu

Sau khi học xong chương này, chúng ta sẽ:

- Cài đặt và cấu hình hệ IIS.
- Phân tích các ưu, nhược điểm của IIS với các webserver khác.
- Thiết kế các các Forms, Tables ... bằng công cụ trực quan trong Dreamweaver.
- Thiết kế các trang web bằng Dreamweaver.

1. Giới thiệu về IIS- Internet Information Services

1.1 IIS là gì?

Microsoft Internet Information Services (dịch vụ cung cấp thông tin Internet) là dịch vụ dành cho máy chủ chạy trên nền hệ điều hành Windows nhằm cung cấp và phân tán các thông tin lên mạng, nó bao gồm nhiều dịch vụ khác nhau như Web Server, FTP Server,... Nó cũng cho phép người dùng kết nối nội dung của các trang Web lên Internet/Intranet bằng việc sử dụng "Phương thức chuyển giao siêu văn bản" - Hypertext Transport Protocol (HTTP). Như vậy, sau khi bạn thiết kế xong các trang Web của mình, nếu bạn muốn đưa chúng lên mạng để mọi người có thể truy cập và xem chúng thì bạn phải cài đặt một Web Server, đây là dịch vụ IIS. Nếu không thì trang Web của bạn chỉ có thể xem trên máy của bạn hoặc thông qua việc chia sẻ tệp (file sharing) như các tệp ẩn trong mạng nội bộ mà thôi.

1.2 IIS có thể làm được gì?

Nhiệm vụ của IIS là tiếp nhận yêu cầu của máy trạm và đáp ứng lại yêu cầu đã bằng cách gửi về máy trạm những thông tin mà máy trạm yêu cầu. Chúng ta có thể sử dụng IIS để:

- Xuất bản một Website của chúng ta trên Internet.
- Tạo các giao dịch thương mại điện tử trên Internet (hiện các catalog và nhận được các đơn đặt hàng từ người tiêu dùng).
- Chia sẻ file dữ liệu thông qua giao thức FTP.
- Cho phép người ở xa có thể truy xuất database của chúng ta (gọi là Database remote access).
- Và rất nhiều khả năng khác...

1.3 IIS hoạt động như thế nào?

IIS sử dụng các giao thức mạng phổ biến là HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) và FTP (File Transfer Protocol) và một số giao thức khác như SMTP, POP3,... để tiếp nhận yêu cầu và truyền tải thông tin trên mạng với các định dạng khác nhau. Một trong những dịch vụ phổ biến nhất của IIS mà chúng ta quan tâm trong giờ học này là dịch vụ WWW (World Wide Web), nói tắt là dịch vụ Web. Dịch vụ Web sử dụng giao thức HTTP để tiếp nhận yêu cầu (Requests) của trình duyệt Web (Web browser) dưới dạng một địa chỉ URL (Uniform Resource Locator) của một trang Web và IIS phản hồi lại các yêu cầu bằng cách gửi về cho Web browser nội dung của trang Web tương ứng.

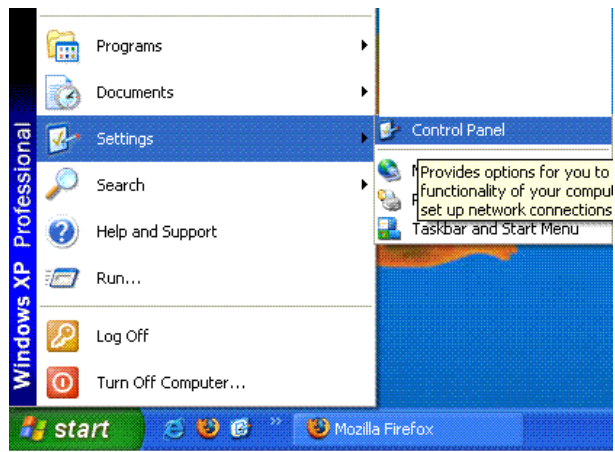
1.4 Cài đặt IIS

Cài đặt IIS hiện tại có các phiên bản 5.1, 6.0, 7.0. Nói chung các cài đặt không cần quá khác nhau lắm giữa các version.

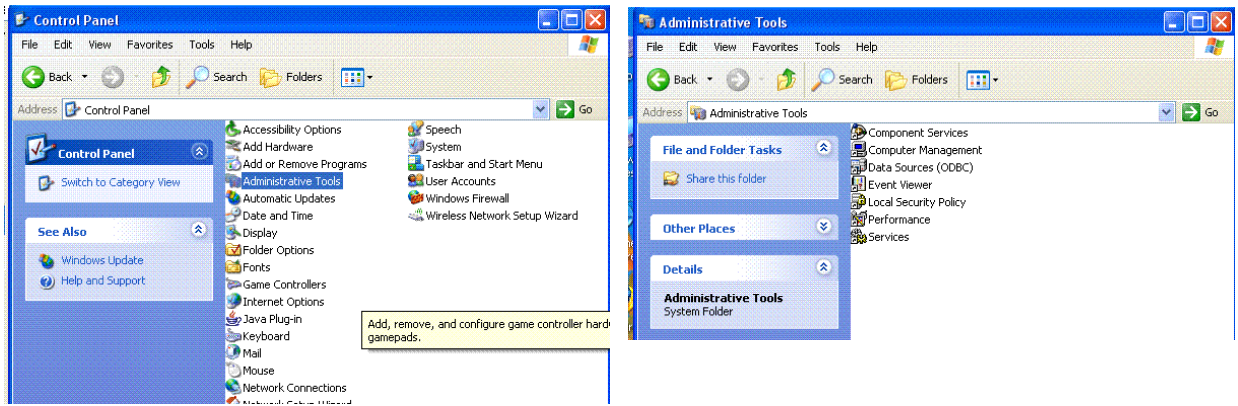
Lu ý: Để biết thêm chi tiết cài đặt ngoài (tốt nhất là CD hoặc download từ Internet) hoặc tham khảo các bài cài đặt sau:

1. Nếu trên chúng ta cần phải cài máy tính chạy Win 2k, XP Pro hoặc 2k3.

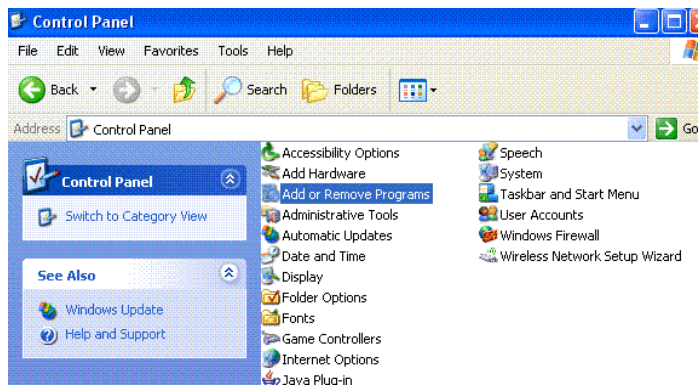
Tiếp theo, mở kiếm tra IIS có cài đặt hay chưa, chúng ta hãy truy cập vào Control Panel



Ch-ng tr×nh sĩ hiÖn ra ca sæ Control Panel -> Administrative Tools vµ t×m xem mc Internet Services Manager c tn ti hay kh«ng.

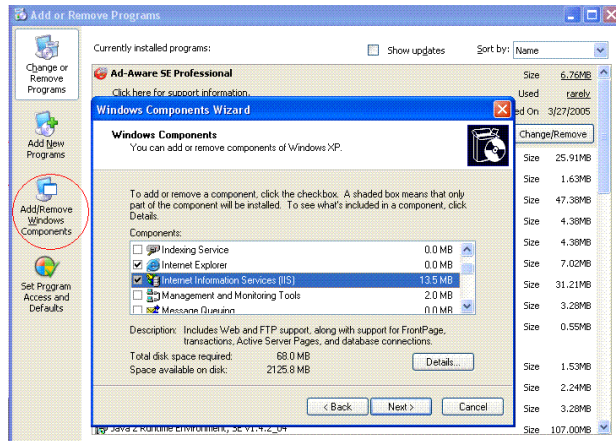


IIS cha Òïc cùi, quay l-i của sàe Control Panel bÊm Òóp chuét vµo mÛc Add Remove Program

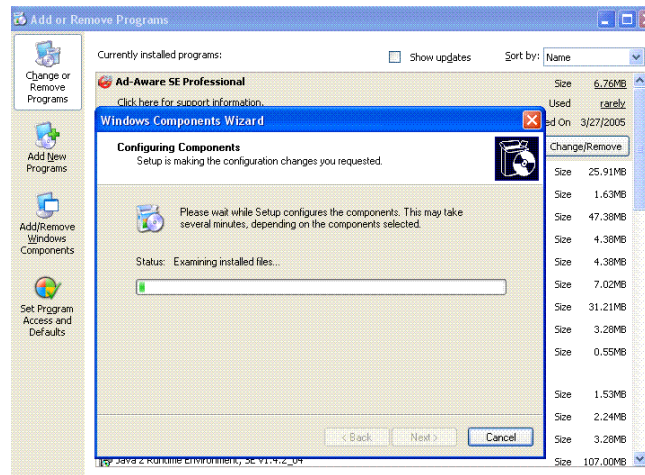


BÊm chuét vµo Add/ remove Windows Components ch-ng tr×nh s- hiÖn ra mét b¶ng, chóng ta Ònh dÊu vµo mÛc IIS.

Lu ý: cÇn ph¶i ph¶i ®a ®Üa cũ bé cµi windows vµo v× ch-ng tr×nh cÇn mét sè file trong ®Üa.

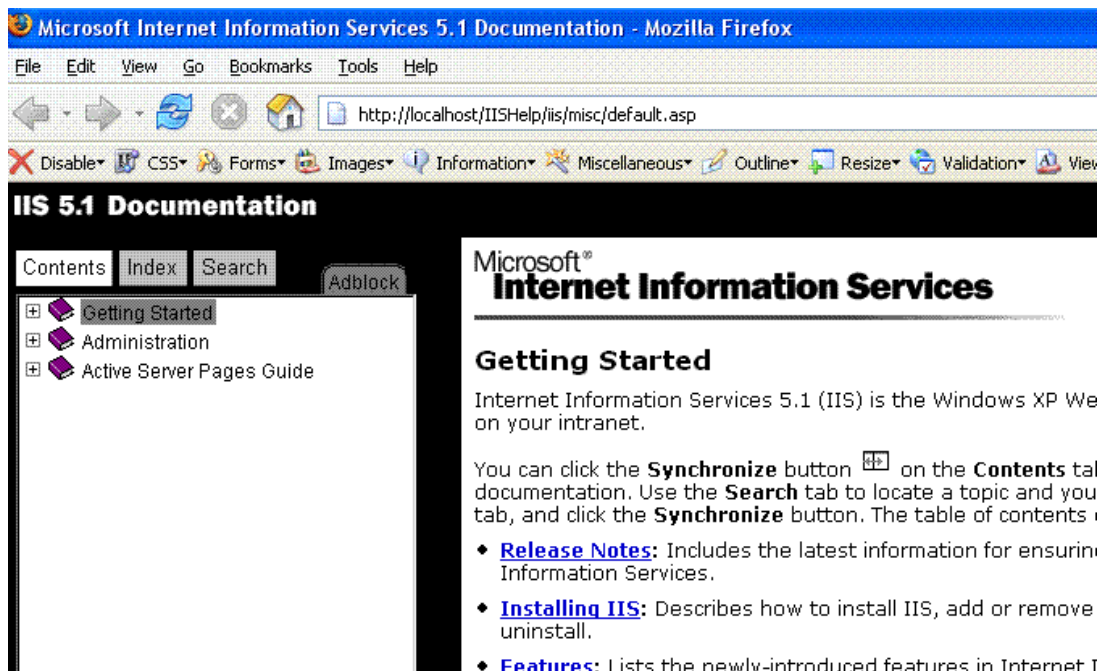


2 §ii mét chót (cã thÓ l©u h-n nõu RAM yÕu) ®Ó qu, tr×nh cµi ®Æt IIS diÔn ra thuËn lĩ vµ kÕt thóc.



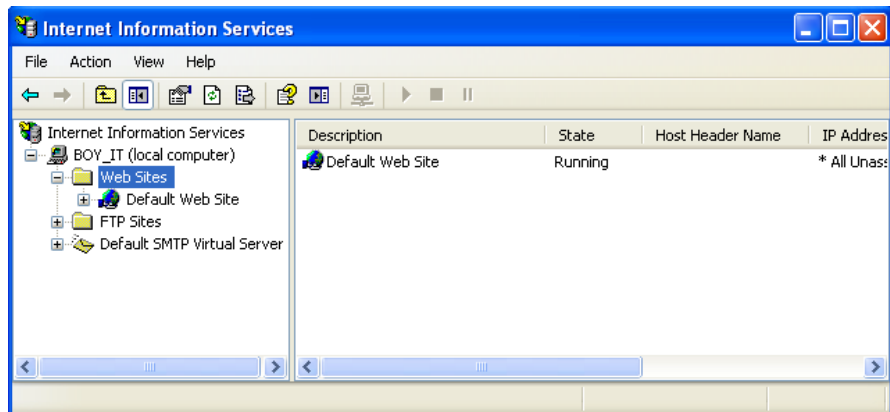
Bây giờ IIS đã cài xong, cần kiểm tra lại xem đã cài đúng chưa.

- Mở trình duyệt web, gõ localhost vào thanh URL, nếu trình duyệt của chúng ta hiển thị như hình sau hoặc trình duyệt từ thanh địa chỉ IIS của chúng ta sẽ hiện ra như sau.

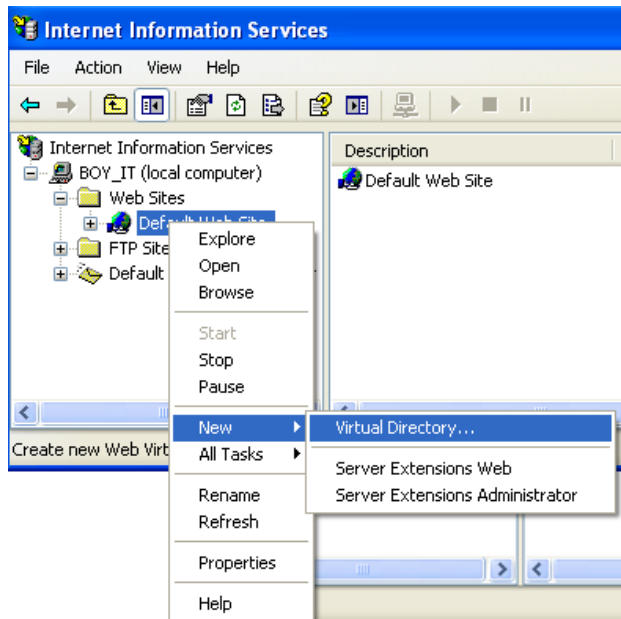


Mặc định sau khi cài đặt IIS xong, chúng ta sẽ cung cấp cho chúng ta một thư mục lưu trữ website là C:\inetpub\wwwroot. Tuy nhiên, nếu chúng ta không muốn sử dụng đường dẫn mặc định này, chúng ta cần tạo một đường dẫn theo cách sau:

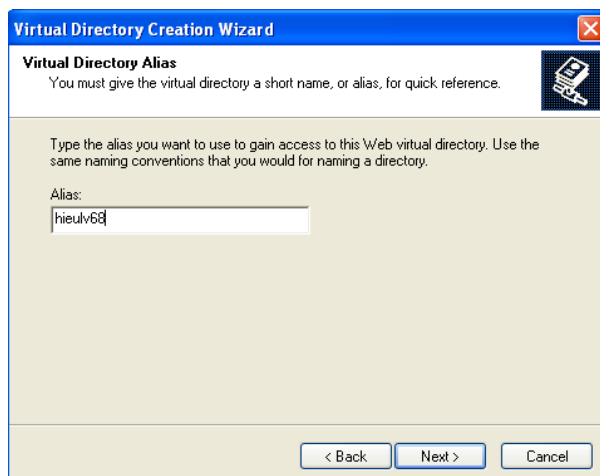
- 1) Vào Control Panel -> Administrative Tools -> Internet Information Services.



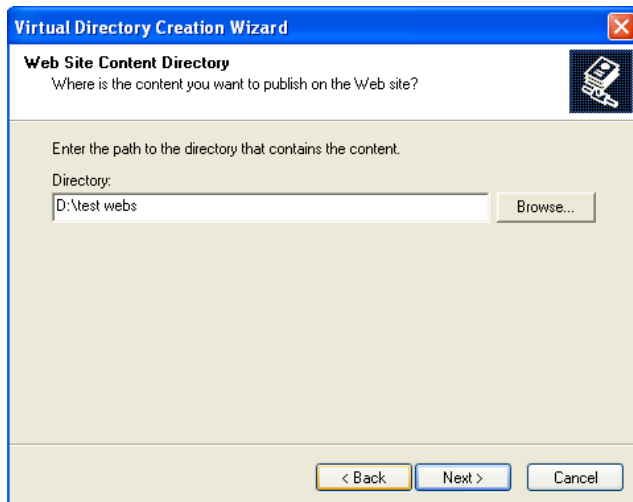
2) Click chuột phải vào **Default Web Site** -> **New** -> **Virtual Directory...**



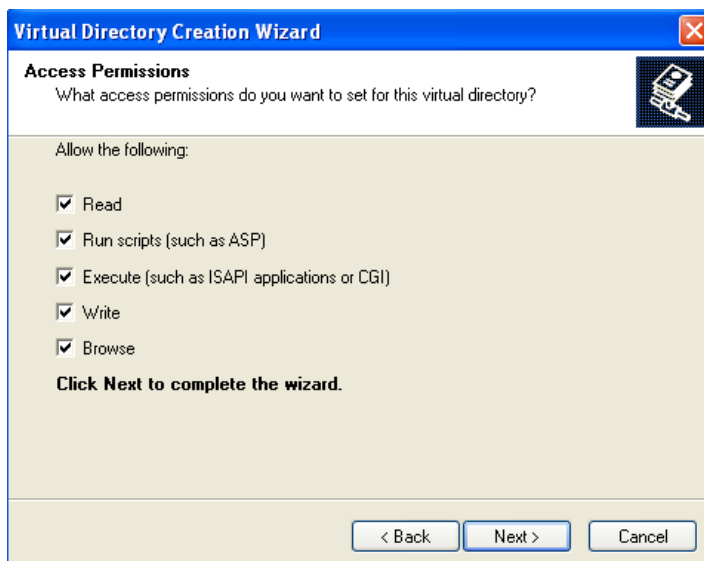
3) Chọn trình xử lý sẽ hiển ra hộp thoại **Virtual Directory Creation Wizard**, chọn **Next**



- 4) T1i m1c **Alias**, 1i1n t1n 11ng ta mu1n 11t cho 11ng d1n 11o c1a 11ng ta, sau 11 11n **Next**.



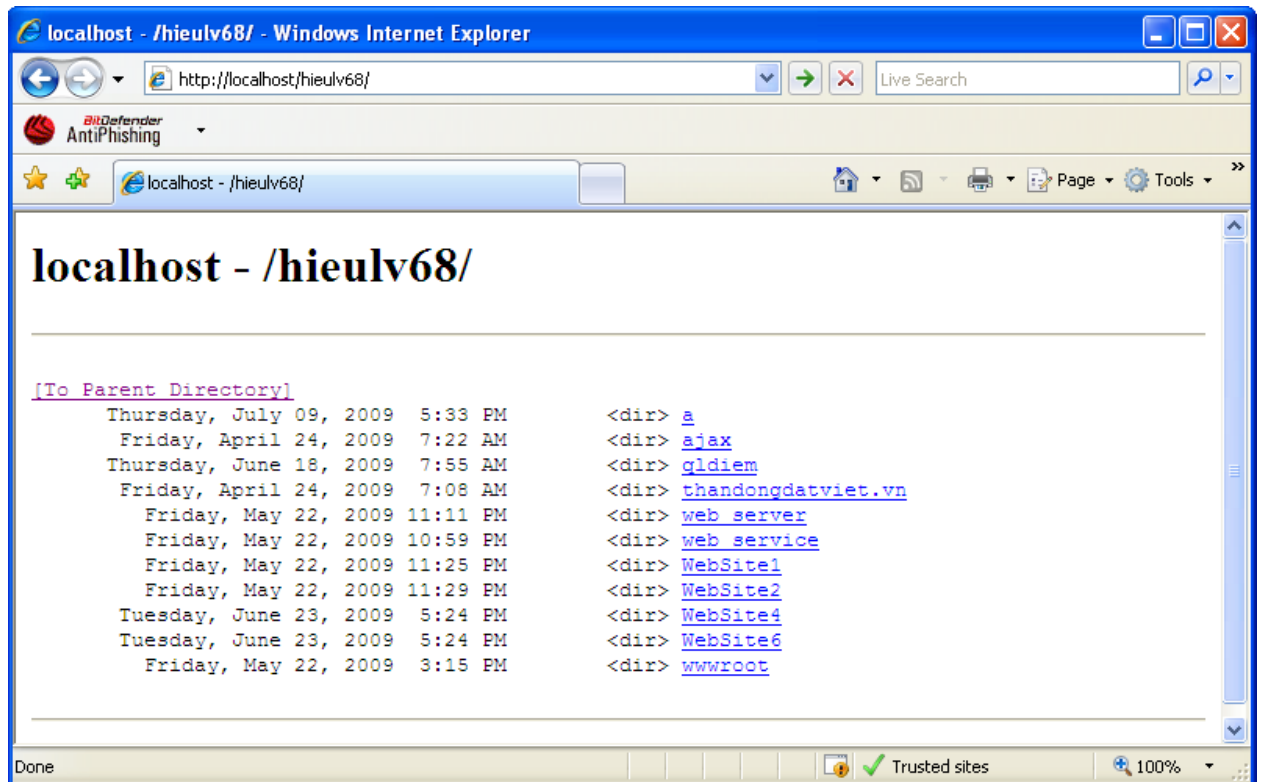
- 5) T1i m1c **Directory**, 1i1n 11a 11 th1c c1a th m1c m1 11ng ta mu1n 11n 11m 11ng d1n 11o. 11ng ta 11 th1 click v1o n1t **Browse** th1 th1c hi1n c1ng vi1c n1y. Sau 11 11n **Next**.



- 6) 11n c1c m1c t1n h1nh t1y theo y1u c1u 11ng ta mu1n c1c website trong th m1c 11o c1a 11ng ta th1c thi nh th1 n1o. Click **Next** -> **Yes** -> **Finish**. Qu1 tr1nh t1o 11ng d1n 11o k1t th1c.

11ng ta 11 th1 ki1m tra 11ng d1n 11o c1a 11ng ta 11 ho1t 11ng cha b1ng c1ch m1 tr1nh duy1t v1 11nh 11a 11 nh sau: <http://localhost/hieulv68>. N1u 11ng tr1nh hi1n

thời giờ như hình sau, coi như quy trình tạo ứng dụng cho của chúng ta như hình
cùng.



2. Xây dựng Web Site bằng phần mềm Macromedia Dreamweaver MX

Macromedia Dreamweaver là trình biên soạn HTML chuyên nghiệp dùng để thiết kế, viết mã và phát triển website cũng như trang web và ứng dụng web. Cho dù chúng ta đã thích thú với công việc viết mã HTML thì cũng không chúng ta thích làm việc trong môi trường biên soạn trực quan, Dreamweaver cung cấp cho chúng ta những công cụ hữu ích để nâng cao kinh nghiệm thiết kế web của chúng ta.

Hàng đầu tiên giới thiệu cho chúng ta về số đông Macromedia Dreamweaver MX nếu chúng ta quen với các khía cạnh chính của nó. Những bài hướng dẫn trong mục hướng dẫn đến chúng ta qua các quy trình tạo một website để giúp những người mới học.

Các tính năng biên soạn trực quan trong Dreamweaver cho phép chúng ta tạo nhanh các trang web mà không cần các dòng mã. Chúng ta cũng có thể xem tất cả các thành phần trong website của chúng ta và kéo chúng trực tiếp từ một panel đồ họa

dùng vào 1 v'n bñn. Chúng ta cả thÓ n©ng cao sñn phÈm cña chúng ta b»ng c, ch tío vµ s¸a c, c ñnh trong Macromedia Fireworks hoÆc trong øng dông ñnh kh, c, r¸i sau ®ã chñn tróc tiÕp vµo Dreamweaver. Dreamweaver cung cung cÊp nh÷ng c«ng cô gi¸p ®-n giñn hãa viÖc chñn Flash vµo trang web.

B¸n c¸nh nh÷ng tÝnh n¸ng kÐo vµ thñ gi¸p x©y dùng trang web cña chúng ta, Dreamweaver cßn cung cÊp mét m«i trêng viÖt m. ®Çy ®ñ ch¸c n¸ng bao g¸m c, c c«ng cô viÖt m. (nh t« mµu m., bæ sung thÊ (tag), thanh c«ng cô m. vµ thu bít m.) vµ nguyªn liÖu tham chiÖu ng«n ng÷ trong Cascading Style Sheets (CSS), JavaScript, ColdFusion Markup Language (CFML) vµ c, c ng«n ng÷ kh, c. C«ng nghÖ Macromedia Roundtrip HTML nhÈp c, c v'n bñn HTML viÖt m. thñ c«ng mµ kh«ng ®Þnh d¸ng l¸i m., khi ®ã chúng ta cả thÓ ®Þnh d¸ng l¸i m. v¸i phong c, ch ®Þnh d¸ng cña riªng chúng ta.

Dreamweaver cung cho phÐp chúng ta x©y dùng c, c øng dông web ®éng dùa theo d÷ liÖu s¸ dông c«ng nghÖ m, y chñ nh CFML, ASP.NET, ASP, JSP, vµ PHP. N¸u s¸ thÝch cña chúng ta lµ lµm viÖc v¸i d÷ liÖu XML, Dreamweaver cung cÊp nh÷ng c«ng cô cho phÐp chúng ta d¸ dựng tío c, c trang XSLT, chñn file XML vµ hi¸n thÞ d÷ liÖu XML trªn trang web cña chúng ta.

Dreamweaver cả thÓ t¸y bi¸n hµm toµn. Chúng ta cả thÓ tío cho riªng m¸nh nh÷ng ®èi t¸ng vµ y¸u cÇu, ch¸nh s¸a shortcut bµn phÝm vµ thÈm chÝ viÖt m. JavaScript ®Ó m¸ réng nh÷ng khñ n¸ng cña Dreamweaver v¸i nh÷ng hµnh vi m¸i, nh÷ng chuyªn gia gi, m ®Þnh Property m¸i vµ nh÷ng b, o c, o site m¸i.

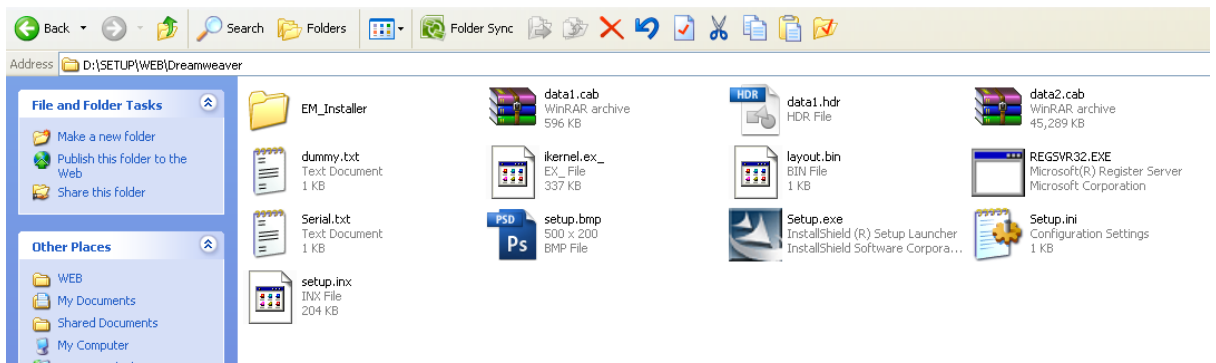
2.1 Chuẩn bị và cài đặt

2.1.1 Chuẩn bị

Mua ®Üa Macromedia Dreamweaver MX t¸i c, c c¸a hµng vi tÝnh (Chúng ta cả thÓ s¸ dông phiªn bñn Dreamweaver cao h-n, trong l¸c t, c giñ viÖt cu¸n s, ch nµy ®. cả phiªn bñn Dreamweaver CS3) Tuy nhiªn, trong cu¸n s, ch nµy s¸ h¸ng d¸n c, c chúng ta cµi ®Æt vµ øng dông trªn phiªn bñn 8.0 cña Dreamweaver.

2.1.2 Cài đặt

1. M¸ ®Üa ch¸a ch-ng tr¸nh Dreamweaver 8, nhÈp File Setup.exe. (H¸nh 1).



1. Next > I Accept-- > Next > Nh p ch n Create Shortcut On Desktop > Next > Nh p ch n Select All > Next > Install > Ch y c i ®Æt > Finish.

2.2 B t đầu trang

2.2.1 M  tả giao diện.

Open a Recent Item

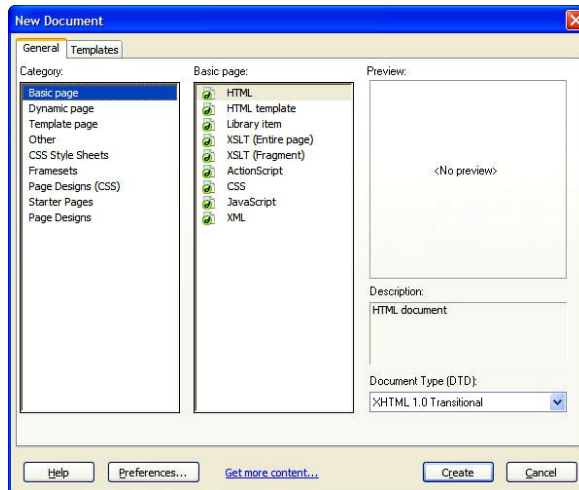
Ch a danh s ch 10 M c ® c m  g n ® y. N u m  Ýt h n 10 M c, n  ch  hi n th  s . N u cha s  d ng Dreaweaver (D), n  ch  xu t hi n Folder Open.



Create New.

Chọn 1 trong những tùy chọn số 1 File HTML, Cold Fusion, PHP, ASP VB Script, ASP NET C#, JavaScript, XML, XSLT (Entire Page), CSS, Số 1 Site Dreamweaver.

Chọn More để hiển thị Hộp Thoại New Document cung cấp nhiều lựa chọn.

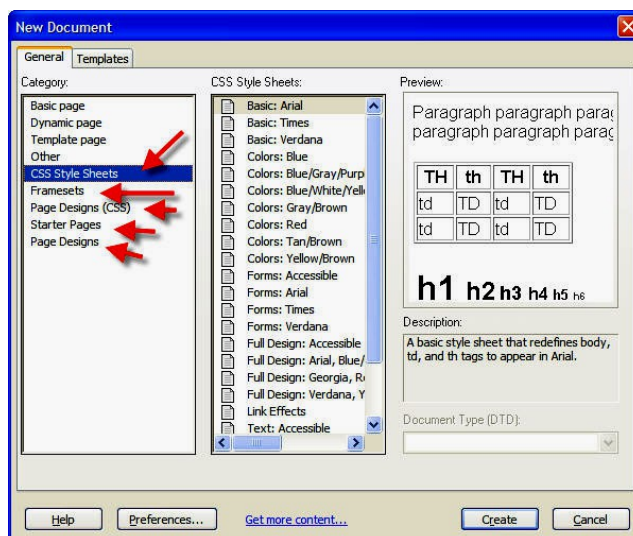


Create From Samples.

Phần giúp chúng ta chọn hoặc vô ý dùng các Website.

Chọn các Folder, tổng Folder chọn nhiều Trang mẫu trình bày đẹp

Nhập bất cứ Folder nào sẽ mở Hộp thoại New Document. Nhập Folder Css Style Sheets > Trong HT này chúng ta cần chọn nội dung của các Folder khác.

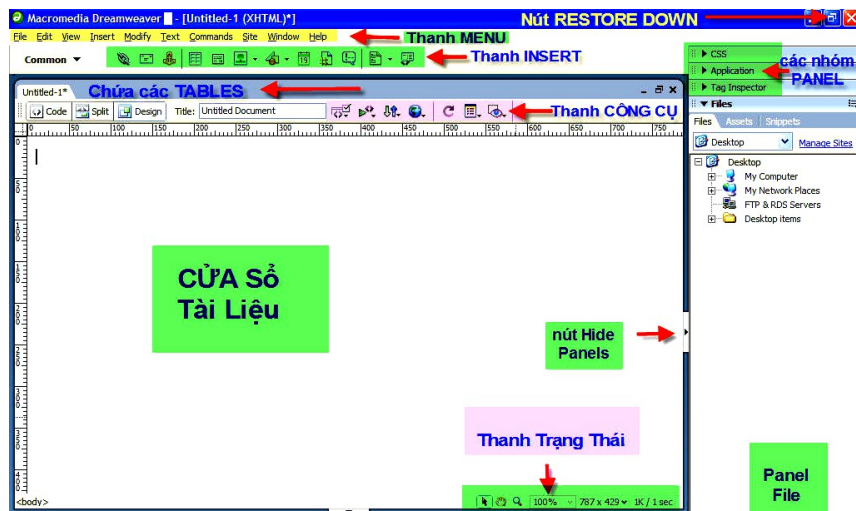


2.3 Làm việc với cửa sổ tài liệu

2.3.1 Cửa sổ tài liệu: Thí dụ chọn HTML

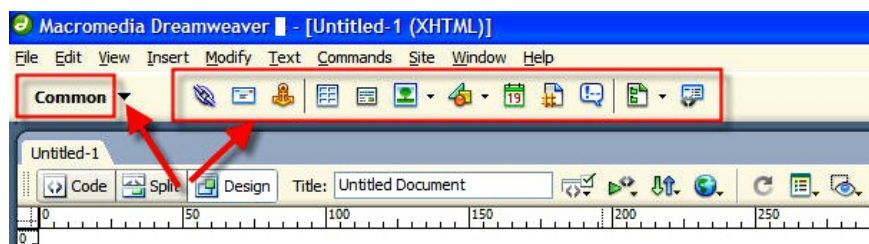
§ 2.3.1.1 Cửa sổ tài liệu Dreamweaver ®-n gi¶n. Chúng ta cũ thõ chõnh sõa nã ®Ó thých híp vớ nh-ng thã quen cũa chúng ta.

Nõu mẽ nhiÒu Files cũng lóc, chúng ta sĩ thÊy c,c Tables n»m dắc ề phçn tr¦n cũng cũa sã. Chúng ta nhÊp vµo 1 Table ®Ó chõnh sõa.

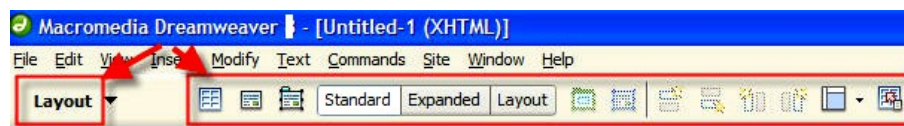


1. NhÊp Nút **Restore Down** (Gãc Ph¶i tr¦n) ®Ó phãng to mµn h×nh --> Trờ l¶i nhÊp Nút **Maximize**.
2. Thanh **Menu**: Nãi vÒ nh-ng g× mµ chúng ta mong ®õi thÊy tr¦n nÒn.
3. Thanh **INSERT**: Dũ thanh **Menu**.

COMMON: TÈp híp nÇy chõa c,c Sèi Tìng thêng ®ic sõ dõng nhiÒu nhÊt nh c,c li¦n kÕt vớ ¶nh.



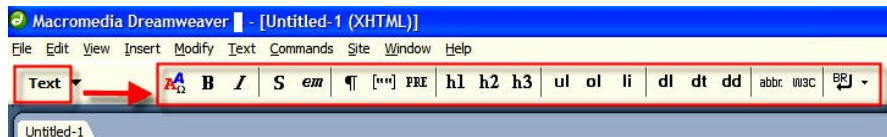
LAYOUT: nhÊp nút xæ xùng ch¦n Layout. HiÒn ra gãm c,c Tables – Div – Layer – Khung (Frame). C,c Sèi tìng nÇy gióp chúng ta m« t¶ c,c ch chúng ta muèn tr×nh bµy Trang. (H4).



FORM: Gồm các thành phần Form như Trường Text, Nút và Hộp kiểm (H5).



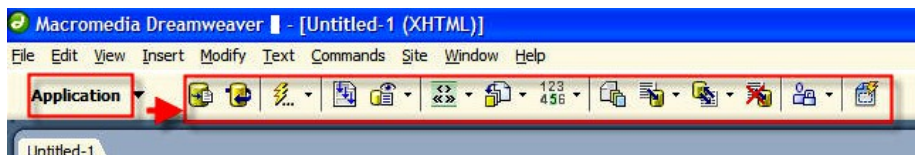
TEXT: Giúp tạo Style cho Text đã nằm trên Trang tốt hơn là dùng Property Inspector (Nằm ở đáy). (H6).



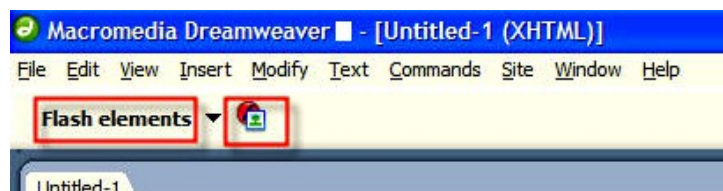
HTML: Ít hữu dụng, cho phép chúng ta chèn các đối tượng như Table – Khung – Script vốn được thực hiện tốt hơn ở nơi khác.(H7).

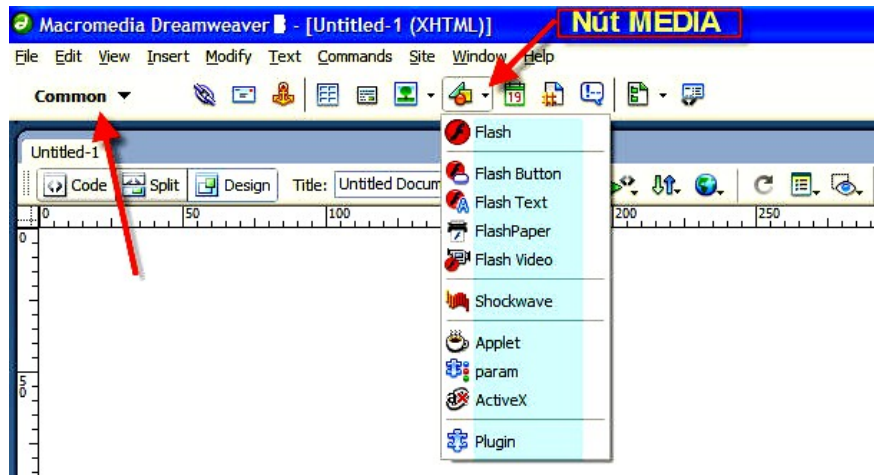


APPLICATION: Giúp cho chúng ta làm việc với các cơ sở dữ liệu bên ngoài (H8).

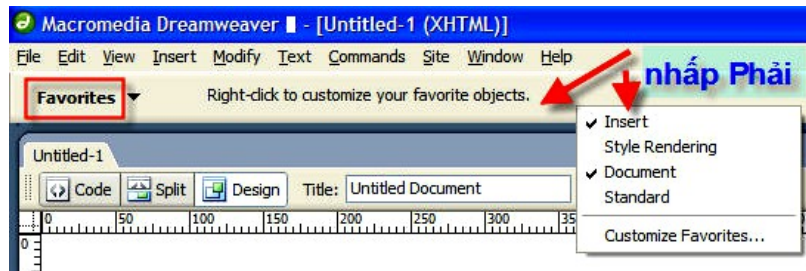


FLASH ELEMENTS: Chỉ chứa 1 Đối tượng bộ xem ảnh Flash.Nếu muốn thêm các thành phần Flash như Nút Flash – Text – Video hãy quay về Common > Nút Media. (H9+10).

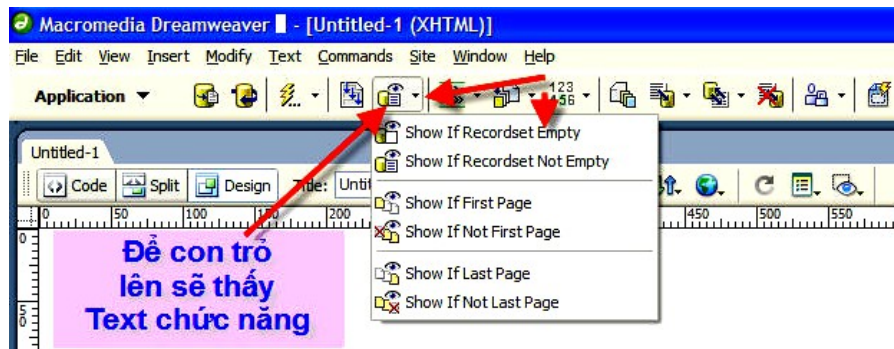




FAVORITES: Chở lự ræng kh«ng. Dìng ®Ó chởnh sỏa, dừng ®Ó chỏa nh÷ng gú chỏng ta muờn nã cũ. SÓ lựm ®iỜu này: Chỏn TỄp hập Favorites -> NhẾp Ph¶i -> Cho phĐp chỏng ta chỏn lừa ®Ó thỏm nh÷ng ®ềi tỡng thêng ®iíc sỏ dỏng nhiỜu nhỀt.



Chỏc n`ng cũa tởng Nót vự nót xæ xuềng kỖ b`n: SÓ con trá l`n Nót sĩ thỄy Text m« t¶ chỏc n`ng cũa Nót ®ã. NhẾp Nót xæ xuềng kỖ b`n ra chỏc n`ng ph.



Trong phÇn gi,m s,t Property cũa « layout, ®,nh mét sè cho chiỜu rẻng hoÆc chiỜu cao cũa «. VÝ dờ, ®,nh 200 trong « textbox Height ®Ó thiỐt lỄp chiỜu cao cũa « lự 200 pixels, sau ®ã click trong tụi liỜu ®Ó thỄy sù thay ®æi cũa chiỜu rẻng «.

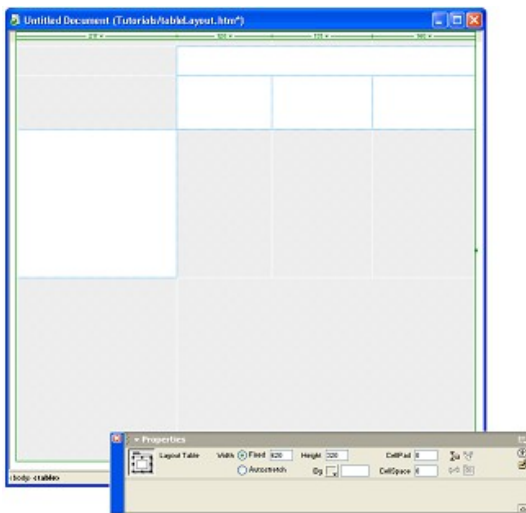
2.5.8 Thêm màu cho bảng layout

Chỏng ta cũ thÓ thỏm mựu tii bỀt kú thựnh phÇn mựo cũa b¶ng. Chỏng ta sĩ b¾t ®Çu b»ng viỜc thỏm mựu nỜn (background) vựo b¶ng, sau ®ã ,p dỏng mét

màu nền khác vào các « trong bảng. Chúng ta sẽ kết thúc bằng việc thay đổi màu nền của bảng.

- 1) Trong tài liệu, click vào biểu tượng « nằm trong bảng, sau đó trong phần lựa chọn thì sẽ có các nút của cửa sổ Document, click vào nút `<table>` để là chọn toàn bộ bảng.
- 2) Mở phần giao diện Property (Window > Properties), nếu cần thì mở.

Properties cho phần lựa chọn bảng xuất hiện trong phần giao diện Property.



1. Trong « textbox Bg Color của phần giao diện Property, lựa chọn màu bằng một mét trong các cách sau:
 - Click chọn màu vào « pop-up, sau đó là chọn mét màu để « chọn màu.
 - Lựa chọn màu bằng các số thập lục phân Hexadecimal, ví dụ là #CC9933
 - Nhập tên màu, ví dụ là goldenrod.

Màu nền được áp dụng cho bảng.

2.5.9 Thiết lập một bảng với chiều rộng tương đối trong bảng Layout.

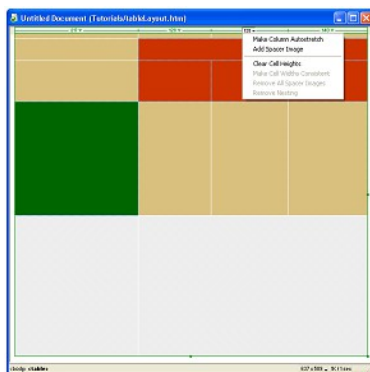
Theo mặc định, khi chúng ta vẽ một bảng hay « trong Layout view, Dreamweaver tạo ra bảng với những cột cả chiều rộng đều bằng nhau. Chúng ta cần

thÓ thay ®æi chiÒu rng- c ®nh ca mét bng hay « thnh chiÒu rng tng ®i, ®i bng c, ch s dng thuc tnh Autostretch.

Autostretch cho php chóng ta to ra mét bng vi chiÒu rng tng ®i, vi ,p dng c, ch trnh by linh hot cho ct chóng ta thit lp nh ct m rng, do ®ã bng t ®ng m rng ® ph ®y mét ca s trnh duyt.

Chng ta s thit lp mét trong s nhng ct ca bng ® t ®ng tri ra ® ph ®y mét ca s trnh duyt khi hin th.

- 1) Trong ti liu, trong phn ®u ct click ct bng m chóng ta mun t ®ng tri ra.



- 2) Khi trnh ®n pop – up xut hin, chn Make Column Autostretch.

Hp thoi Choose Spacer Image xut hin

- 3) Trong hp thoi thng b, o, la chn Create a Spacer Image File.

- 4) Bng hp thoi Save Spacer Image File As xut hin, nhp mét gi, tr ® lu nh v d spacer.gif trong v tr tng ®i ca Site Root.

Ct ®u tin thay ®æi t gi, tr s thnh dng ln sng. Phn gi, m s, t Property cng cp nht ® phn ,nh rng Autostretch s ®c ,p dng cho c, c bng.

- 5) Lu file li.

2.5.10 Tổng kết

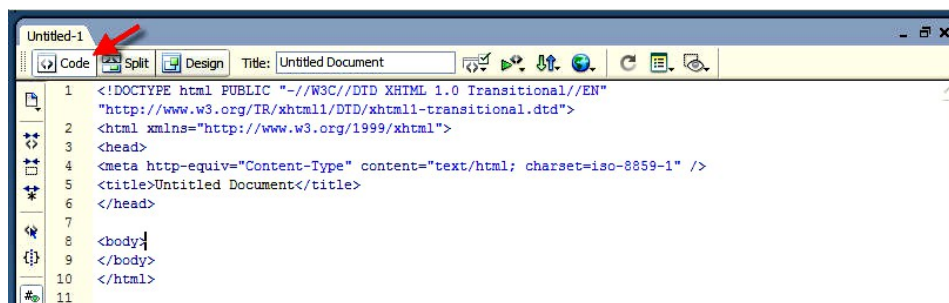
Trong phần này, chúng ta sẽ học cách tạo ra các bảng trong Dreamweaver. Cũng vậy, chúng ta thay thế các hình và các cột trong bảng, thiết lập màu nền tối các phần tử bảng, và học cách tạo ra một bảng linh hoạt thiết kế kiểu Standard và Layout view.

Số biết thêm thông tin chi tiết, chúng ta cần tìm hiểu trong tài liệu Using Dreamweaver MX hoặc Dreamweaver Help (Help > Using Dreamweaver)

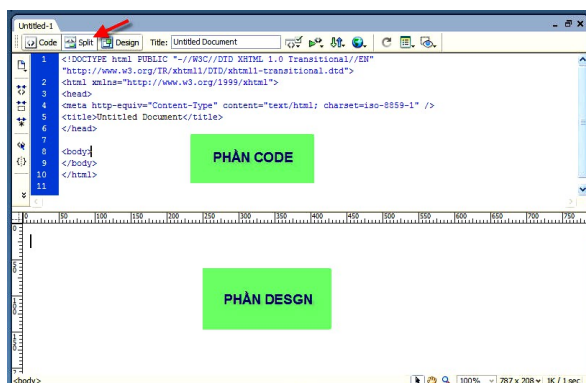
2.4 Làm việc với Document

2.4.1 Thanh công cụ.

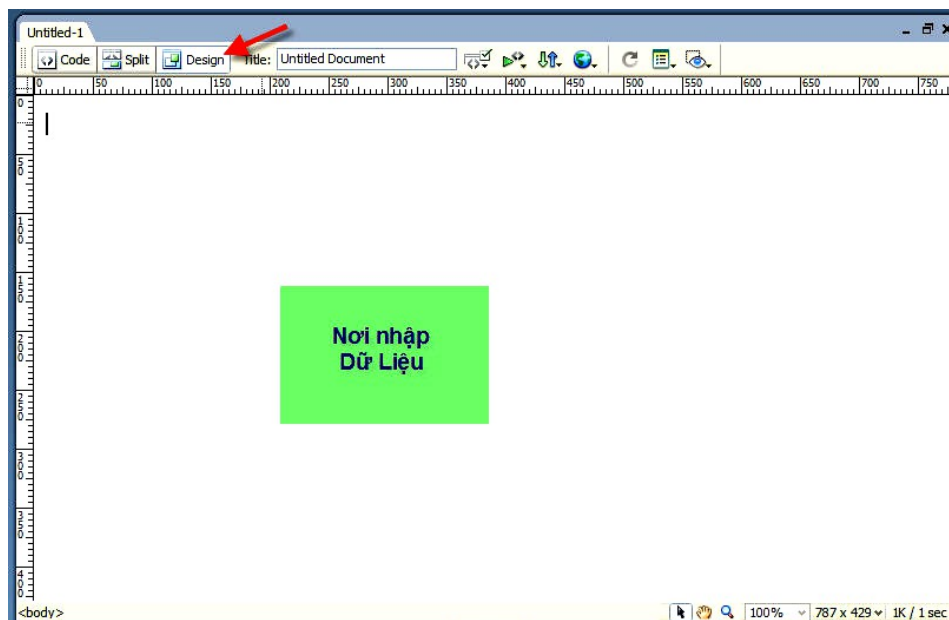
1. **Nút Code:** Gồm diện mạo Markup và Tag (Thẻ). Có nhiều người tạo ra Trang Web đẹp mà chưa sử dụng Khung xem Code.(H1).



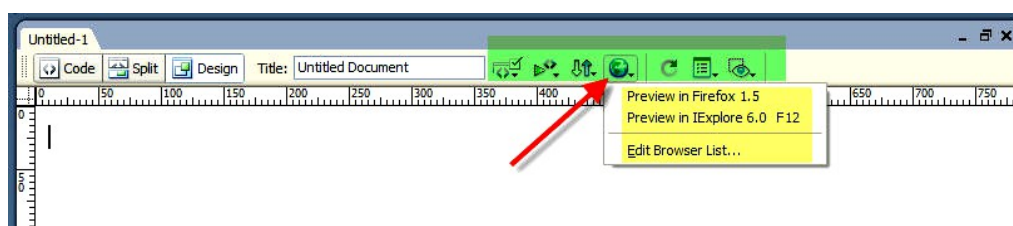
2. **Nút Split:** Có cả phần Code và Design. Mã nằm phía trên. Khung xem WYSIWG (What You See Is You Get) phía dưới. Dùng tìm hiểu về Markup, tinh chỉnh các Tag xem diện mạo của kiểu thiết kế. Rê thanh giữa để nở rộng và thu hẹp 2 phần này.(H2)



3. NÚT DESIGN: Nơi chúng ta nhập dữ liệu. Khi xem trong Trình Duyệt (Browser) cũng giống như thế. Gọi là: What You See Is You Get. Là nơi chúng ta thao tác thực hiện thiết kế Trang Web. Chúng ta có thể xem trên các chế độ: Design – Code – Split. (H3).



4. CÁC LOẠI NÚT PHỤ: Chứa mọi thứ, chúng ta nhấp lên để tìm hiểu thêm. Đáng chú ý Nút Preview In Browser đang liên kết đến các trình duyệt của chúng ta đang sử dụng. (H4)



5. TITTLE: Nhập Tiêu đề Trang.

2.4.2 Các thanh công cụ khác.

Khi nhấp Phải trong Thanh Document hay Thanh Insert, chúng ta sẽ thấy có 2 Thanh trong bảng này:

2. THANH STYLE RENDERING: Chúng ta sẽ sử dụng để chuyển đổi giữa 2 Style Rendering. Phần lớn chúng ta chỉ muốn xem Khung màn Hình mặc định (H5).

3. **THANH STANDARD:** Khi nhấp Phải để chọn Style Rendering có các chức năng New – Open – Save – Print – Cut – Copy – Paste. chúng ta có thể tắt thanh Insert và Thanh Document. Để mở lại: View > Toolbars > Chọn các thanh.

2.5 Sử dụng bảng (table) để thiết kế bố cục trang (Page Layout)

Nếu chúng ta đang quen thuộc với việc viết mã HTML, chúng ta biết rằng bất kỳ văn bản hoặc các nội dung khác nào mà chúng ta thêm vào trong một trang web thì một lát trang thì bất kỳ chỗ khác trở khi nào thì chỉ nằm trong một "container", chúng ta nhìn như một layer hoặc một bảng. Các bảng trong HTML là một giải pháp tuyệt vời cho việc thiết kế layout của một trang web, bởi vì chúng rất dễ dàng sửa đổi và tương thích với hầu hết các trình duyệt. Chúng ta cần số dòng các bảng để truy cập liệu hoặc để đặt một hình ảnh hiển thị trực quan các phần tử (ví dụ như các nút Flash, hình ảnh, hoặc các văn bản).

Dreamweaver có hai khung nhìn để chúng ta cần thiết kế bảng - Standard view và Layout view. Trong phần này hướng dẫn chúng ta tìm hiểu về thiết kế trình bày trong cả hai khung nhìn này. Trong phần đầu tiên của phần này, chúng ta làm việc trong Standard view và nhìn một bảng trong một trang. Trong phần sau, chúng ta làm việc trong Layout view, nơi mà chúng ta sẽ dùng các tùy chọn để vẽ một bảng và các cell của bảng trong việc thiết kế layout.

Số hàm thuộc về phần hướng dẫn này, chúng ta sẽ tìm hiểu xem làm thế nào để hàm thuộc về các nhiệm vụ sau:

- "Tạo và sửa đổi một bảng trong Standard view" trên trang 8
- "Thêm mục cho bảng" trên trang 12
- "Thiết lập bảng với chiều rộng tương đối trong Standard view" trên trang 14
- "Thiết kế một trang trong Layout view" trên trang 15
- "Vẽ một cell layout" trên trang 16
- "Thêm nhiều cell layout" trên trang 17
- "Di chuyển hoặc thay đổi kích thước của cell layout" trên trang 18
- "Thiết lập một bảng với chiều rộng tương đối trong Layout view" trên trang

- "Thiết kế mét trang trong Layout view " trên trang 15

2.5.1 Tạo và chỉnh sửa bảng trong Standard view.

Standard view là mét khung nhúng thiết kế rõ ràng hình của Dreamweaver. Số tạo mét bảng trong Standard view, chúng ta sẽ dùng công cụ Insert Table. Dreamweaver tạo ra mét bảng dựa trên các tùy chọn mà chúng ta chọn trong bảng hộp thoại Insert Table. Chúng ta cần có dữ liệu thay thế cấu trúc ban đầu của bảng để tạo ra nhiều thiết kế phức tạp bằng cách kết hợp với các, các «, và bảng các, các chèn các, các hàm và các.

Chúng ta sẽ dùng các « của bảng (các, các hộp để tạo ra các giao diện tổng thể hoặc hàm trong mét bảng) để kiểm soát các, các vị trí của văn bản và hình ảnh trong mét trang web. Bởi vì chúng ta cần có thể hiển thị các, các vùng của bảng, nên xem kỹ khung nhúng thay các, các cấu trúc thiết kế của chúng ta khi hiển thị trang trong mét cửa sổ trình duyệt.

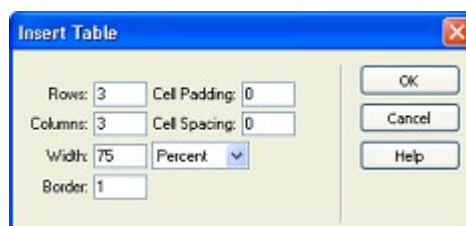
Trước khi chèn bảng vào trang web, chúng ta cần tạo ra mét trang web mới. Các, các bước để tạo ra mét trang web mới bằng HTML như sau:

- Chọn **File -> New...**
- Trong danh sách **Category -> Chọn Basic Page.**
- Trong **Basic Page -> Chọn HTML.**
- Nhấn nút **Create**

2.5.1.1 Chèn một bảng vào trang web.

Bây giờ chúng ta sẽ nhìn xem để chèn mét bảng vào trong tài liệu.

- 1) Trong cửa sổ Document, chọn vị trí chúng ta cần chèn trong trang web và thực hiện mét trong các, các bước sau:
 - Chọn Insert > Table.
 - Chúng ta cũng cần có thể hiển thị bằng cách chọn tab Common trong thanh Insert, sau đó chọn Insert table.



- 2) Trong bảng hộp thoại, thiết lập các, các tùy chọn sau:

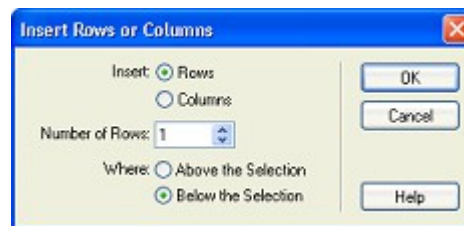
2) Chọn Modify > Table > Insert Column.

Bây giờ bảng sẽ gồm cả 3 cột.



3) Click « để chọn bên trái và sau đó chọn Modify > Table > Insert Rows or Columns.

Hộp thoại Insert Rows hoặc Columns xuất hiện.



4) Trong hộp thoại, thiết lập các tùy chọn sau:

- Trong Insert, chọn Rows.
- Trong Number of Rows, chọn 2.
- Trong Where, chọn Above the Selection.

5) Click OK.

Bây giờ bảng sẽ có 4 cột, bây giờ chúng ta sẽ thêm 3 hàng.

6) Lưu lại sự thay đổi (File > Save).

2.5.1.3 Gộp và tách ô.

Bây giờ chúng ta sẽ chọn «, chúng ta sẽ thử chọn một bảng để kiểm tra khả năng đáp ứng nhu cầu của chúng ta. Tiếp theo, chúng ta sẽ thấy một số tính năng như sau hoặc kiểm tra Property để gộp hoặc tách các ô trong bảng.



- 1) Trong trang web, chän 2 « ®Çu tiªn trong cét bªn trªi cña b¶ng b»ng c, ch kÐo – th¶i xuèng « phÝa dái.
- 2) Chän Modify > Table > Merge Cells.

Hai « ®· ®íc gúp lªi thµnh mét.

- 3) Click vµo hµng thø 3 cña cét thø 2. Sau ®ã kÐo vÒ phÝa ph¶i vµ xuèng « dái cïng cña cét 3.
- 4) Trong phÇn gi,m s,t Property, click nút Merge ®Ó gúp c, c « ®· lµ chän.

C, c « ®íc lµ chän ®· ®íc gúp thµnh 1 «.

Chóng ta cã thÓ t, ch mét « hoÆc cét

- 5) Click vµo « trªn cïng phÝa trªi
- 6) Trong phÇn gi,m s,t Property, click vµo nút Split Cell B¶ng hóp thoªi Split Cell xuÊt hiÖn



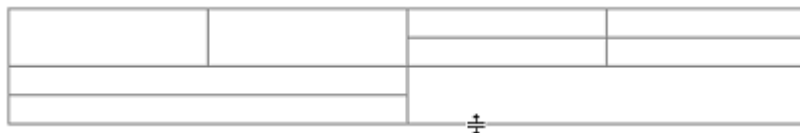
- 7) Trong b¶ng hóp thoªi, thiÖt lÐp c, c tªy chän sau
 - PhÇn Split Cell Into, chän Columns
 - Trong Munber of Rows, chän 2
- 8) Click OK

B¶ng ®· ®íc thay ®æi

2.5.1.4 Thay đổi chiều cao hàng và độ rộng cột

Chúng ta sẽ làm từng sẽ làm của chúng ta bằng cách dùng chuột để chỉnh sửa chúng

- 1) Di chuột trái dọc theo biên giới phía dưới bên phải của bảng để khi nào bạn thay, biến thành một đường viền chằng, sau đó kéo xuống để thay đổi kích thước của bảng.



Chúng ta cần số dòng, cột và thay đổi chiều cao của các hàng, cột trong bảng nếu cần.

- 2) Di chuột trái một chút dọc theo biên giới cho khi nào bạn thay đổi một biên giới chằng, sau đó kéo xuống để thay đổi chiều rộng của một cột.
- 3) Khi chúng ta làm xong bằng chuột chỉnh sửa của chúng ta, lưu lại của chúng ta.

2.5.2 Thêm màu cho bảng

Chúng ta cần thêm màu cho một số phần của bảng. Chúng ta sẽ bắt đầu bằng việc thêm một màu nền (background) vào bảng. Sau khi áp dụng một màu nền cho các ô trong bảng. Chúng ta sẽ kết thúc bằng việc thay đổi màu viền (border).

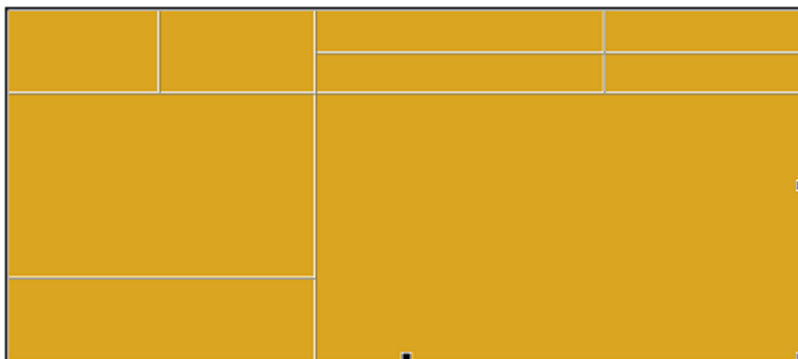
- 1) Trong tài liệu, click vào một ô trong bảng, sau đó trong phần của chèn thì là để chỉnh sửa của cửa sổ Document, click vào thẻ <table> để là chỉnh sửa của bảng.
- 2) Mở bảng tính Property (Window > Properties), nếu nó chưa mở ra.



- 3) Trong bảng tính Property, trong ô textbox Bg Color là chỉnh sửa một màu chúng ta muốn thêm vào các ô, cột sau:

- Click chän màu vµo « pop-up, sau Òã lµa chän mét màu tã « chän màu.
- Lµa chän màu b»ng c, ch số dõng m· Hexadecimal, vÝ dõ #CC9933
- NhËp t°n màu, vÝ dõ goldenrod.

Màu nÒn Ò· Òïc ,p dõng cho b¶ng.



- 4) Chúng ta cõng cã thõ ,p dõng c,c bíc tr°n ÒÓ thay Òæi màu t°i c,c « bËt kx.

2.5.2.1 Thêm màu đường viền

Bõy giê, chúng ta sẽ thiÕt lËp màu Òêng viền của b¶ng. Màu Òêng viền ,p dõng cho c¶ Òêng viền phÝa ngoµi vµ phÝa trong của b¶ng Brdr Color

- 1) Trong cửa sã Document, lµa chän b¶ng.
- 2) Trong b¶ng gi,m s,t Property, Trong « textbox Brdr Color, chän mét màu Òêng viền cho b¶ng.
- 3) Khi chúng ta Ò· thùc hiÕn xong, lu tµi liÕu của chúng ta l°i.

2.5.3 Thiết lập bảng có độ rộng tương đối trong Standard view

Mét b¶ng ðưa tr°n tũ lÕ phÇn tr°m sẽ gi·n ra vµ co l°i ðưa tr°n chiÒu rãng của mét cửa sã tr×nh duyÕt. (VÝ dõ, nõu chúng ta chÕ ÒPnh r»ng mét b¶ng số dõng mét

chiÒu rãng 75%, b¶ng sẽ gi·n ra ÒÓ lËp ÒÇy 75% chiÒu ngang của kh«ng gian mụ kh«ng phõ thùc vµo kÝch thíc cửa sã tr×nh duyÕt. Sĩu nµy cã thõ h÷u Ých trong mét vµi trêng híp, ch¼ng h¹n nh b¶o Ò¶m lµ mét tr×nh Ò–n chuyÕn híng lu«n lu«n Òïc hiÕn thP khi mét cửa sã Òïc thay Òæi kÝch cì.

Khi chúng ta muốn thiết lập kích thước của một bảng bất kỳ một nội dung thay đổi kích thước của các hàng duy nhất như thể một, hay số dòng các bảng dựa trên pixel. Khi chúng ta muốn bảng cũng ra một kích thước của các hàng duy nhất, số dòng bảng dựa trên tiêu chuẩn từ một đến một.

Số thấy sự khác nhau giữa các bảng dựa trên tiêu chuẩn từ một dựa trên pixel, chúng ta sẽ thêm một trong số chúng, sau đó hiển thị chúng trên hàng duy nhất.

1. Trong Dreamweaver, chọn File -> New.
2. Trong bảng hộp thoại New Document, một Basic Page sẽ được chọn là chọn trong danh sách Basic Pages, click vào HTML để là chọn một tại liêu HTML mới.

Tại liêu file mới trong của các Document.

3. Lu tại liêu này là. Tên của nó là table Width.
4. Chọn vào tab ở trên trong tại liêu.
5. Trong tab Common của thanh Insert, click vào nút Table.
6. Trong bảng hộp thoại xuất hiện, thiết lập các tùy chọn sau:
 - Trong « textbox Rows, chọn 2.
 - Trong « textbox Columns, chọn 3.
 - Trong « textbox Width, chọn 90, vào chọn Percentage trong hàng «-n pop-up để phía phải của « textbox Width.
 - Trong « textbox Border, chọn 1 để thiết lập 1 pixel xung quanh bảng và các « của bảng.

7. Click OK.

Bảng xuất hiện trong tại liêu

8. Click vào trong « trên để giữa vào một « để là chọn các giữa.
9. Trong phần giữa, t Property, chọn vào để thiết lập màu nền cho các

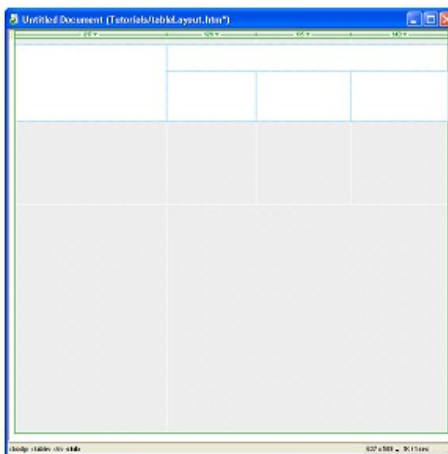
2.5.4 Thiết kế trang trong Layout view.

Chúng ta sẽ biết làm thế nào để làm việc với công cụ Insert Table, hãy xem xét một số cách khác để làm việc với bảng bằng việc vẽ bằng layout.

Tiếp theo, chúng ta sẽ làm việc với khung nhúng Layout. Nãy giờ chúng ta vẽ các layout « hoặc bằng chuột ta cũng có thể thêm các nội dung như: hình ảnh, văn bản, hoặc các phần tử truy cập thông qua các cách khác.

- Trong cửa sổ Document, nhấn vào con trỏ ở cuối cùng chúng ta vẽ, sau đó vẽ một layout. Tiếp theo gõ phím Ctrl và vẽ thêm hai layout nữa.

Sau khi thực hiện xong, màn hình của chúng ta như hình vẽ sau đây:

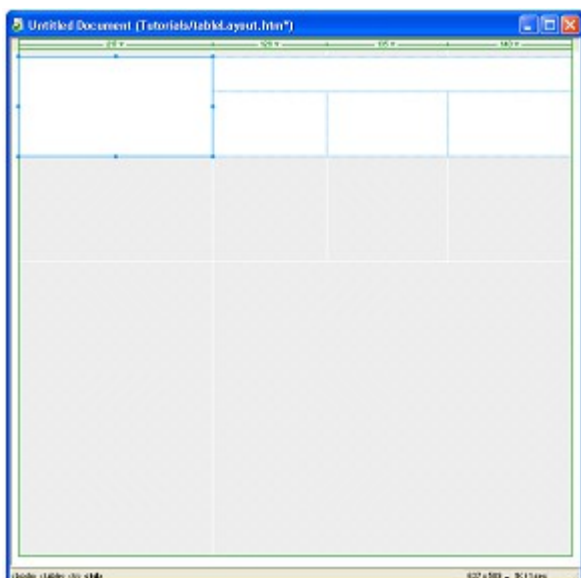


- Click vào một vùng trống của thanh Insert để cũng có Draw Layout Cell.

2.5.7 Di chuyển hoặc thay đổi kích cỡ của một ô layout.

Nếu chúng ta cần điều chỉnh các ô, chúng ta cần thay đổi kích thước để di chuyển như sau layout. Chúng ta cần di chuyển layout từ một vị trí mới của tài liệu miễn là nó nằm trong phạm vi của bảng layout. Khi chúng ta sử dụng để thay đổi kích thước của các ô xung quanh để thực hiện mong muốn thay đổi. Nếu chúng ta muốn di chuyển một layout để nhấn vào nó trong tài liệu, hãy thực hiện theo các bước sau:

- Click vào vùng viền của layout để khóa nó.



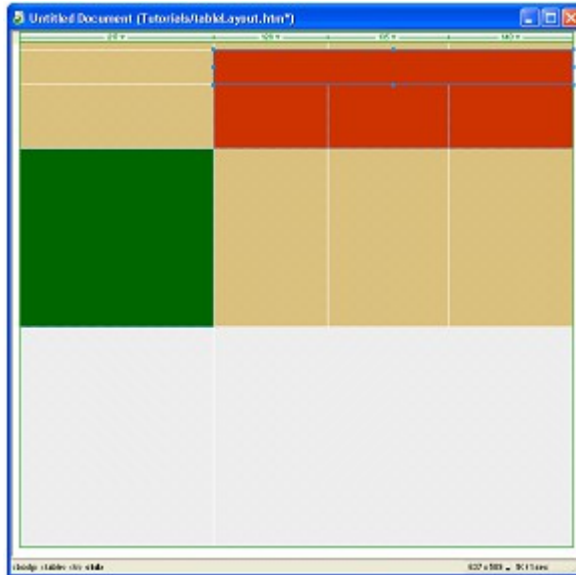
2) Thực hiện một trong các bước sau:

- Dùng chuột kéo « layout » để di chuyển và tính một vài tỷ lệ.
- Nếu xung quanh « layout » có khung viền (không liên kết các « layout ») sẽ có các nút lượn sóng (#), xuống (#), trái (#), phải (#) để di chuyển.

2.5.7.1 Thay đổi kích thước ô layout.

Số thiết kế một trang web chính xác, chúng ta cần thiết lập kích thước của nhúng « menu » chúng ta « thêm » vào trong tài liệu. Chúng ta cũng cần thiết lập vài nhúng « trong » trang web.

- 1) Click vào « vùng » của « layout » để lựa chọn.
- 2) Số thay đổi kích thước của « »:
- 3) Lựa chọn một « » bằng cách click vào « vùng » của « », sau đó lựa chọn một menu trong phần « Properties » để đồng bộ.
- 4) Thêm một menu vào cho các « » trong bảng của chúng ta, nếu chúng ta muốn.



5) Lưu lại tài liệu của chúng ta.

2.6 Căn chỉnh ảnh và các bản đồ hình ảnh.

Việc làm việc với nh÷ng ảnh trong Macromedia Dreamweaver MX hợp bạn làm việc. Chúng ta cần sử dụng nh÷ng công cụ trực quan Dreamweaver khác nhau để chỉnh sửa hình ảnh. Phần này giới thiệu cho chúng ta nh÷ng tùy chọn hình ảnh, chúng ta cần sử dụng một số hình ảnh để chỉnh sửa trong một trang. Chúng ta sẽ học về các thuộc tính hình ảnh và vị trí ảnh, và thiết lập khoảng trống xung quanh ảnh. Chúng ta cũng sẽ học về các thuộc tính ảnh để liên kết tới nhiều trang Web như thông thường.

Phần hướng dẫn này để thiết kế dự án cho người bắt đầu sử dụng Dreamweaver. Nó bao gồm một số tính năng cơ bản trong Dreamweaver và sẽ giúp chúng ta hiểu làm việc thông thường để chỉnh sửa hình ảnh, cũng như làm việc thông thường để tạo một ảnh ảnh.

Trong phần này, chúng ta sẽ học những nhiệm vụ sau:

- Thiết lập việc chỉnh sửa hình ảnh.
- Thiết lập việc đặt khoảng trống hình ảnh.
- Thiết lập các tùy chọn về khoảng trống và chỉnh sửa.
- Khi tạo một ảnh ảnh.
- Thiết lập các vùng ảnh ảnh.

- Mè mét file @· @íc li^n kỐt trong cõa sæ mớ.

2.6.1 Thiết lập căn chỉnh hình ảnh.

Mét h×nh ¶nh, giềng nh v'n b¶n, th«ng thêng xuÊt hiÖn trong m· HTML trong mét trang web vµ cũ thÓ xuÊt hiÖn nh mét @o^n cũa chÝnh nã, hoÆc nh lµ mét phÇn cũa mét @o^n v'n b¶n. Chóng ta cũ thÓ c'n chØnh mét h×nh ¶nh b»ng hai c, ch trong phÇn gi, m s, t Property b»ng c, ch sõ dõng c, c @iÒu khiÖn text alignment hoÆc image alignment.



VÞ trÝ c, c @o^n trong Text alignment trong @ã cũ h×nh ¶nh @íc chìn vµ cũ thÓ @íc sõ dõng @Ó c'n chØnh mét h×nh ¶nh ã b^n tr, i hay b^n ph¶i lÒ, hoÆc trung tøm. Image Alignment cho phÐp chóng ta thiÕt lÛp c, c mèi quan hÖ cũa mét h×nh ¶nh cho c, c néi dung kh, c trong cing mét @o^n v'n (bao gãm c¶ h×nh ¶nh kh, c). Trong Dreamweaver, c, c tr×nh @-n Align pop-up cho phÐp chóng ta chän c, ch thøc c'n chØnh h×nh ¶nh vói v'n b¶n.

Chó ý: Kh«ng ph¶i tÛt c¶ c, c tìy chän image alignment @Òu ho^t @éng @íc trong tÛt c¶ c, c tr×nh duyÖt. Trong phÇn nµy, chóng ta sÿ sõ dõng c, c tìy chän c'n chØnh mµ ho^t @éng @íc trong Microsoft Internet Explorer and in Netscape Navigator.

2.6.1.1 Hiện thị tài liệu đã hoàn thành

Tríc khi b34t @Çu, h·y nh×n file @· @íc hơm thñnh @Ó thÊy chóng ta sĩ ph¶i lựm g× trong phÇn híng @Én nựy.

- 1) Chän File -> Open, mét hép tho4i xuÊt hiÖn, chän @êng dÉn vự chän file imageAlign_comp.htm (File nựy n»m trong sè c,c file gi,o vi^n cung cÊp trong m«n hăc)

File @íc mè trong cõa sæ Document.

- 2) Ên F12 hoÆc chän File > Preview in Browser and vự lừa chän tr×nh duyÖt hiÖn thP tụi liÖu.

File hiÖn thP ba vÝ dô cũ sõ dông images alignment vự spacing @Ó kÖt híp ¶nh vự v"n b¶n.

- 3) Khi chóng ta xem xong file @ã, @ãng cõa sæ tr×nh duyÖt cũa chóng ta l4i.

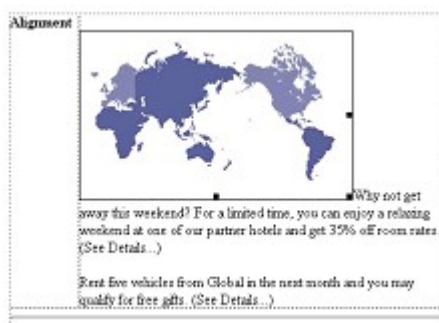
2.6.1.2 Mở một file để làm việc

Chóng ta sĩ lựm viÖc trong mét tụi liÖu cha @íc @íc hơm thñnh mự tống phÇn cũ chõa h×nh ¶nh vự v"n b¶n trong mét b¶ng. B¶ng ranh giú layout, cho phĐp chóng ta dÔ dúng nh×n thÊy c,c thõc kh,c nhau c¶u thiÖt lÊp ¶nh hêng @Ön sù c"n chØnh lÒ (alignment).

- 1) Chän File > Open vự chän @êng dÉn tii file imageAlign.htm.

Tụi liÖu nựy bao gảm c,c ¶nh vự v"n b¶n giềng víi file @· hơm thñnh trong môc tríc.

Trong cõa sæ Document, click vựo ¶nh @Çu ti^n.



¶nh trong cing mét @o4n giềng nh v"n b¶n.

2) Mở phÇn gi,m s,t Property (Window > Properties), nÕu nã cha ®íc mẽ.



Trong « Align, chú ý ề ®©y ¶nh ®íc c`n chØnh default. Nã ®Æt ¶nh trªn ®êng gèc cõa dßng v`n b¶n

3) Vii ¶nh ®· lùa chän, trong tr×nh ®-n pop-up Align chän Middle ®Ó thÊy chóng ta vĩa thiÕt lÏp c,i g×.

Dßng ®Çu tiªn cõa v`n b¶n c`n chØnh tíi gi÷a ¶nh.

4) Vii ¶nh ®· lùa chän, trong tr×nh ®-n pop-up Align chän Left.

¶nh b©y giê xuÊt hiÕn ề phÝa tr,i vµ v`n b¶n tù ®éng xuèng dßng ề phÝa ph¶i.

5) Chän File > Save ®Ó lu l`i sù thay ®æi cõa chóng ta.

6) Chän File > Preview in Browser, sau ®ã lùa chän mét tr×nh duyÕt ®Ó hiÕn thÞ tõi liÕu chóng ta vĩa lµm hoÆc Ên F12 ®Ó xem nã trªn cõa sæ tr×nh duyÕt.

Chóng ta thÊy ¶nh vµ v`n b¶n ®· ®íc c`n chØnh.

7) Khi chóng ta xem xong file nµy, ®ãng cõa sæ tr×nh duyÕt l`i.

2.6.2 Thiết lập khoảng trống cho ảnh.

Nh chóng ta thÊy, khi chóng ta ®Æt mét ¶nh trong mét ®o¹n v`n, v`n b¶n xuÊt hiÕn ngay bªn c¹nh mÐp cõa ¶nh. Trong bíc tiÕp theo chóng ta sã thªm mét lÒ kh«ng gian gi÷a ¶nh vµ v`n b¶n

Chóng ta cũ thÓ sð dông c,c thuéc tÝnh kh«ng gian ngang (H Space) vµ dắc (V Space) trong phÇn gi,m s,t Property ®Ó t¹o ra kh«ng gian xung quanh mét h×nh ¶nh. Thuéc tÝnh kh«ng gian ngang (*horizontal space*) cho biÕt thªm kh«ng gian cho bªn tr,i vµ bªn ph¶i cõa h×nh ¶nh, trong khi thuéc tÝnh kh«ng gian dắc (*vertical space*) thªm kh«ng gian ề trªn vµ dúi mét h×nh ¶nh.

1) Trong tõi liÕu image_align.htm, click ¶nh thø hai trong trang.

- 2) Trong phÇn gi,m s,t Property, nhĒp 10 « textbox V Space    thi t lĒp kho ng tr ng d c.
- 3) Di chuy n con tr  t i « textbox H Space, nhĒp 30, sau     n Enter.



Kho ng tr ng l       c t o gi a v n b n v   n h. Kho ng tr ng n y c ng  n h h ng t i kho ng c, ch gi a  n h v    ng vi n c a b n g.

2.6.2.1 Thi t l p c c t y ch n v e kho ng tr ng (Space) v  c n ch nh l  (Alignment).

Nh   b c cu i c ng trong phÇn h ng d n n y, ch ng ta s  thi t lĒp c    thu c t y n Alignment v  Space cho  n h.

- 1) Trong t i li u imageAlign.htm, click v o  n h th  3 c a trang.
- 2) Trong phÇn gi,m s,t Property, trong tr nh   n pop-up Align ch n Right.  n h di chuy n sang b n ph i
- 3) Trong « textbox HSpace, ch n 30, sau    click v o m t v  tr  b t k  trong phÇn gi,m s,t Property.

Kho ng tr ng – l       c th m gi a  n h v  v n b n.

2.6.3 T o m t b n đ o  nh

M t b n     n h  m M t  n h m    c d ng  m m t thi t b p d n   ng. V i m t b n     n h, ch ng ta c  th  t o ra nhi u hotspot (nh ng v ng clickable) trong m t  n h   n v  c  m i m i li n k t hotspot t i m t URL kh, c hay file    m . Ch ng ta c ng c  th  thi t lĒp n i s  m  ra m t t i li u      c li n k t ch ng h n ch ng ta c  th  m  t i li u trong m t khung   c bi t c a m t t i li u frameset, ho c m  n  trong m t c a s  tr nh duy t m i

2.6.3.1 Xem file đ  h n th n

H y xem qua c, c file    h n th n    xem nh ng g  ch ng ta s  t o ra. B n     n h    h n th n bao g m c, c   ng li n k t t i c, c t i li u kh, c. Ch ng ta s  m  t i li u trong m t c a s  tr nh duy t    xem  m th  n o c, c li n k t ho t   ng.

- 1) Chấn File -> Open, mét hóp thòi xuÊt hiÖn, chän ®êng dÉn vµ chän file imagemap_comp.htm (File nµy n»m trong sè c,c file gi,o viªn cung cÊp trong m«n hãc)

Tµi liÖu ®íc mẽ trong cõa sæ Document.

- 2) Ên F12 (Windows only) hoÆc chän File > Preview in Browser sau ®ã lµ chän tr×nh duyÖt ®Ó hiÖn thÞ tµi liÖu.



- 3) Cuén cho con trá qua c,c vïng ,nh s,ng tÝm. Con trá thay ®æi thµnh mét bµn tay, ®Ó cho chóng ta biÖt nh÷ng vïng liªn kÖt tói tµi liÖu kh,c
- 4) Click North America.
Mét trang míi ®íc mẽ ra.
- 5) Click vµo nút Back cña tr×nh duyÖt ®Ó quay l¹i trang b¶n ®ã thÕ giíi.
- 6) Click vµo hotspot kh,c.
Tµi liÖu ®· ®íc liªn kÖt mẽ mét cõa sæ tr×nh duyÖt míi.
- 7) Sau khi chóng ta ®· xem xong c,c trang ®ã, ®ãng cõa sæ tr×nh duyÖt l¹i.

2.6.3.2 Thiết lập phạm vi cho bản đồ ảnh.

Chóng ta sẽ t¹o ra mét b¶n ®ã ¶nh ®Ó cho mét ¶nh liªn kÖt ®Õn nhiÖu trang.

- 1) Chấn File -> Open, mét hóp thòi xuÊt hiÖn, chän ®êng dÉn vµ chän file imagemap_start.htm (File nµy n»m trong sè c,c file gi,o viªn cung cÊp trong m«n hãc)
- 2) Trong tµi liÖu, click vµo ¶nh b¶n ®ã thÕ giíi ®Ó lµ chän nã.

- 3) Mở phần giao diện Property nếu đã chia rồi để, và nhấn vào mũi tên dũi cũng bên phải của phần giao diện Property để xem tất cả các thuộc tính hình ảnh, nếu cần thiết.



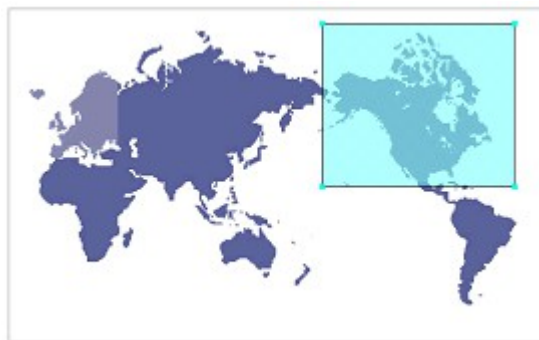
Các tùy chọn bên phải sẽ hiển thị trong phần giao diện Property.

- 4) Trong « textbox Map Name, chọn Locations.

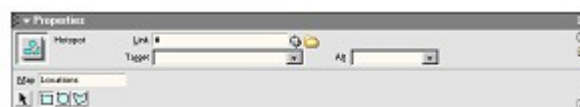
Mẹo: Nếu chúng ta tạo nhiều hơn một bên phải hình ảnh trong một tài liệu, mỗi bên phải sẽ phải có một tên duy nhất. Mỗi bên phải hình ảnh sẽ có cả nhiều hotspots.

- 5) Click Rectangular Hotspot Tool để chọn này.

- 6) Trong cửa sổ Document, nhấn vào trong khu vực ở phía trên và bên trái của Bắc Mỹ (North America), sau đó kéo xuống và trái để bên phải trên hình ảnh để tạo ra một khu vực hotspot.



Một Layer màu xanh sẽ hiển thị phía trên hình ảnh, và bảng giao diện Property của hotspot sẽ hiện.



- 7) Trong « textbox Link, click vào biểu tượng folder. Một hộp thoại sẽ hiển thị, chúng ta chọn file cần tải location1.htm theo đúng đường dẫn để thiết lập liên kết cho này.

- 8) Trong « textbox Alt, gõ North America.



Chúng ta sẽ thiết lập hotspot cho tiện. Chúng ta hãy thiết lập thêm một vài chi tiết.

2.6.3.3 Mở một file lên kết trong cửa sổ mới.

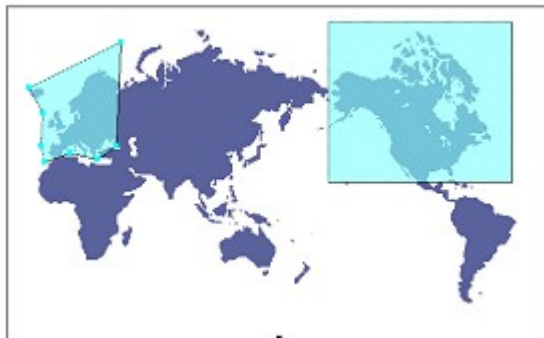
Chúng ta cần thấy các công cụ hotspot khác nhau như hình nộm, Icon nộm chúng ta sẽ sử dụng công cụ Polygon Hotspot để xác định vùng hotspot. Công cụ này giúp chúng ta thiết lập các điểm kết nối để xác định khu vực hotspot. Chúng ta cũng sẽ tìm hiểu thêm hình nộm để mở các tài liệu liên kết trong một cửa sổ mới.

- 1) Trong bảng giao diện Property, click vào hình nộm chúng ta muốn bắt đầu hotspot, và di chuyển con trỏ tới vị trí ta muốn.
- 2) Tiếp theo click vào vùng quanh hình nộm để định nghĩa vùng hotspot.

Chú ý: Khi chúng ta click, vùng bên ngoài hình nộm chỉ để xem trong phạm vi đã, tiếp theo click quanh hình nộm để định nghĩa vùng chúng ta muốn tạo.

- 3) Khi chúng ta kết thúc tạo hình nộm, click nút mũi tên trong phần giao diện Property để thay đổi con trỏ công cụ.

PICK A REGION FROM THE MAP BELOW TO VIEW AND UPDATE ANY OF THE GLOBAL RENTAL LOCATIONS' INFORMATION.



- 4) Trong « textbox Link, click vào biểu tượng folder, sau đó chọn đến tệp file location3.htm để mở file nộm khi hotspot được click.
- 5) Trong trình đơn pop-up Target, chọn _blank.

Khi ngừng click vào hotspot, trang Locations3 sẽ mở trong cửa sổ mới.

- 6) Trong « textbox Alt text, nhập Europe.

- 7) Ên F12 (Windows only) hoÆc chän File > Preview in Browser sau Òã lµa chän tr×nh duyÖt Ó hiÖn thÞ tµi liÖu vµ kiÓm tra c,c liªn kÖt chóng ta vª thiÖt lÛp.
- 8) Lu vµ Öãng file lµi.

2.6.4 Tổng kết

Trong phÇn hÍng dÉn nµy, chóng ta Ö lµm viÖc víi mét sè khÝa c¹nh cña h×nh ¶nh. Chóng ta Ö hãc Öíc c,ch sÖ dông phÇn gi,m s,t Property Ó c¹n chØnh h×nh ¶nh, ÖÞnh nghÜa kh«ng gian xung quanh mét h×nh ¶nh, vµ Ö t¹o ra mét b¶n Öã h×nh ¶nh.

2.7 Làm việc với các file thiết kế trong Dreamweaver

Trong phÇn nµy, chóng ta sÿ t¹o mét tµi liÖu míi, sau Öã chèn vµ chØnh sÖa c,c Öo¹n m· thiÖt kÖ c,c phÇn tÖ cña Öo¹n m·. Chóng ta còng t×m hiÖu lµm thÖ nµo Ö t¹o ra Öo¹n m· cña riªng m×nh.

Trong phÇn nµy chóng ta sÿ tÛp chung vµo c,c nhiÖm vø sau:

- Lµm viÖc víi c,c Öo¹n m·.
- Chèn mét Öo¹n m·.
- ChØnh sÖa néi dung Öo¹n m·.
- Lu m· nh mét mÈu tin.

2.7.1 Làm việc với các đoạn mã

SÖ dông c,c Öo¹n m· cũ thÓ lµm mét thùc tÖ tiÖt kiÖm thêi gian trong viÖc t¹o ra lµ mét trang web chuyªn nghiÖp. Chóng ta cũ thÓ chèn thªm c,c Öo¹n m· s½n cũ trong Dreamweaver hoÆc chóng ta cũ thÓ dÔ dụng t¹o c,c Öo¹n m· riªng cũa chóng ta Ó t,i sÖ dông trong c,c trang web cũa chóng ta. Chóng ta cũ thÓ t¹o c,c Öo¹n m· HTML, Javascript, CFML, ASP, JSP, vµ nhiÖu h-n n÷a.

Chóng ta sÿ b¾t ÖÇu b»ng c,ch lµm viÖc víi mét sè Öo¹n m· cũ s½n trong Dreamweaver.

Chóng ta cũ thÓ t¹o ra mét tµi liÖu míi ðµ trªn tµi liÖu Page Design trong hóp tho¹i New Document.

- 1) Chän File > New.

Hóp tho¹i New Document xuÊt hiÖn.

- 2) Trong tab General, mức Basic Page s½n s½ng ®Ó l¼ ch¼n.
- 3) Trong danh s½ch t¼i liÖu Basic Page, l¼ ch¼n HTML, sau ®ã click Create.

T¼i liÖu ®íc mẽ trong Document.

- 4) Lu t¼i liÖu l¼ myCodeSnippets trong site c¼a chóng ta (File > Save).

2.7.3 Ch¼n một bảng điều hướng (navigation)

Dreamweaver ®i k¼m v¼i kh¼, nhiÖu ®o¼n m¼ ®Ó l¼ ch¼n. C¼c ®o¼n m¼ ®íc ®Æt trong panel Code. Khi chóng ta ho¼n th¼nh ph¼n h¼ng d¼n n¼y, chóng ta s¼ ch¼n mét m¼ chuyÖn h¼ng (navigation), mét ®o¼n n¼i dung (content), v¼ mét ®o¼n footer.

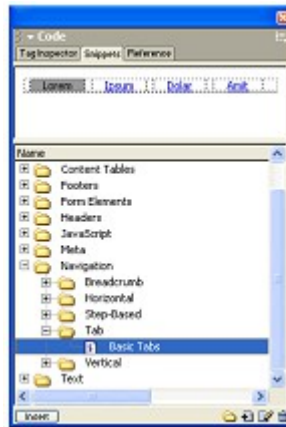
- 1) SÆt ®iÖm ch¼n trong v¼n b¼n m¼ chóng ta mu¼n ch¼n c¼c ®o¼n m¼.
- 2) M¼ panel Snippets b¼ng mét trong c¼c c¼ch sau:
 - Ch¼n Window > Snippets.
 - Trong panel Code, nh¼p v¼o mòi t¼n mẽ r¼ng nÖu n¼ cha hiÖn th¼, sau ®ã ch¼n Snippet.

Panel Snippets xuÊt hiÖn.



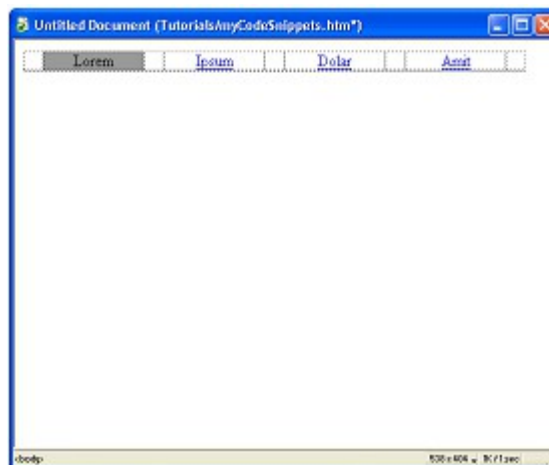
- 3) Click ®óp v¼o th mẽ Accessible ®Ó xem n¼i dung c¼a n¼, sau ®ã click ®óp tiÖp v¼o th mẽ Navigation.
- 4) Click ®óp v¼o th mẽ Tab ®Ó xem n¼i dung c¼a n¼, sau ®ã click Basic Tabs ®Ó l¼ ch¼n n¼.

Snippet xuÊt hiÖn trong panel xem tr¼c.



5) Trong panel Snippets, click nút Insert ở dưới cùng bên trái của bảng @iêu Snippets @ó chèn mã vào tại li@u của chúng ta.

Mét @o@n m@nh xu@t hi@n trong tại li@u của chúng ta.



6) Lưu tại li@u hi (File > Save).

2.7.4 Thêm một nội dung (content)

Tiếp theo chúng ta sẽ thêm một bảng @ó có nội dung. Chúng ta sẽ chèn @o@n m@nh trực tiếp bên dưới các @o@n m@nh của bảng chuyển hướng (navigation) mà chúng ta vừa chèn.

- 1) Ấn Enter hoặc Return @ó di chuyển @i@om chèn tới dòng tiếp theo.
- 2) Trong panel Snippets, click @óp vào th@nh Content Tables, sau @ã click @óp vào th@nh One-pixel-border @ó thấy các snippets trong th@nh @ã.
- 3) Click vào Text B @ó lựa chọn mã, sau @ã click Insert @ó chèn snippet vào trong tại li@u.

Mét @o@n m@nh xu@t hi@n trong tại li@u



4) Lưu tại liÖu l²i (File > Save).

2.7.5 Thêm đoạn mã cho phần footer

Bây giờ chúng ta sẽ học cách thêm một snippet cuối cùng, một snippet cho nội dung phần cuối (footer).

- 1) Ấn Enter hoặc Return để di chuyển vị trí con trỏ xuống theo.
- 2) Trong panel Snippets, click vào thẻ Footer để thấy nội dung trong thẻ này.
- 3) Click vào Basic: Brief Text để lựa chọn, sau đó click Insert để chèn snippet vào vị trí.

Một số mẫu khác hiển thị trong vị trí.

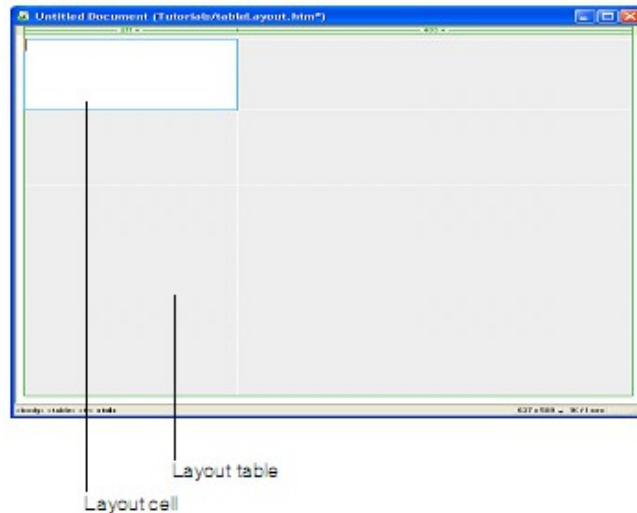


Chúng ta sẽ học Getting Started trong Layout View xuất hiện và mở tệp các tệp chèn Layout view.

- 1) Xem vị trí các tệp chèn, sau đó click OK để mở hộp thoại.
- 2) Trong thanh Insert có 2 tệp chèn Layout ½n định - Draw Layout Cell and Draw Layout Table, chúng ta sẽ chọn tệp chèn này khi cần cả hai lúc trong Standard view.
- 3) Nếu phần gì, mở Property của nó, chọn Window > Properties để mở.
- 4) Trong thanh Insert, click vào Draw Layout Cell

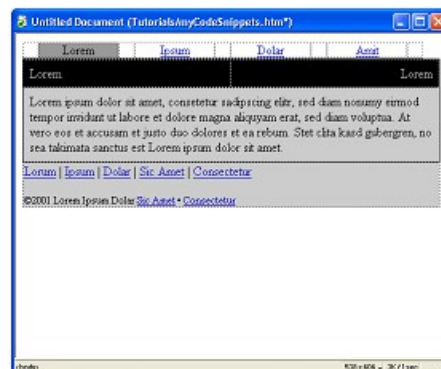
- 5) Di chuyển con trỏ tới cửa sổ Document, Con trỏ chuột thay ®æi tới mét c«ng cô b¶ng vĩ. (tr«ng nh dÊu +). KÝch vµo gãc tr, i trªn c¶a t¶i liÖu, r¶i kÐo lª ®Ó vĩ « layout.

Khi chóng ta gi¶i ph¶ng con chuột, mét « layout b¶ng xuÊt hiÖn trong mét b¶ng layout.



B¶ng layout mẽ rng ®Ó ®iÖn vµo c¶a s¶ Document, vµ thiÖt lÛp ph¹m vi Layout c¶a trang web. H×nh ch÷ nhËt mµu tr¶ng lµ « layout chóng ta vĩ. Chóng ta c¶ thÓ ®Æt thªm c, c « layout trong khu vùc trng c¶a b¶ng layout.

- 6) Vĩ 1 « kh, c ®Ó t¶o ra mét v¶ng v' n b¶ng phÝa trªn nt ®¶nh h¶ng.



- 4) Lu t¶i liÖu lªi (File > Save).

2.7.6 Chỉnh sửa nội dung mẫu tin

Tiếp theo, chúng ta sẽ chỉnh sửa v'n bên gi÷ ch÷ vµ ,p đồng c,c thay @æi mµu s¼c. chúng ta sẽ ,p đồng mµu nÒn cho c,c « @Ó thiÕt lËp biÓu @ã mµu của riªng chúng ta.

- 1) Më bên gi,m s,t Property (Window -> Property), nÕu nã cha @íc më.
- 2) SÆt con trá vµo « @Çu tiªn của bên Navigation mµ chúng ta @· chìn. ChÝnh lµ « cũ ch÷ “Lorem”.
- 3) Trong « textbox Bg của bên gi,m s,t Property, click vµo « cũ mòi tªn @Ó chãn mµu cho «, hoÆc chúng ta tù @iÒn m· mµu vµo « textbox bªn c¹nh phÝa ph¶i. Chúng ta sẽ sò đồng mµu #9966FF.
- 4) SÆt con trá tii « tiếp theo, chÝnh lµ « cũ ch÷ “Ipsum.”
- 5) Trong « textbox Bg của bên gi,m s,t Property, click vµo « cũ mòi tªn @Ó chãn mµu cho «, hoÆc chúng ta tù @iÒn m· mµu vµo « textbox bªn c¹nh phÝa ph¶i. Chúng ta sẽ sò đồng mµu #9999FF.
- 6) LÆp lªi bíc 5, ,p đồng mµu #9999FF cho c,c « “Dolor” vµ “Amit.”
- 7) Click vµo « của bên content, sau @ã lµ chãn mµu ,p đồng cho « của bên.
- 8) Tªo thªm sù thay @æi nÕu chúng ta muèn.



- 9) Khi chúng ta lµm xong, lµ tµi liÕu lªi.
- 10) Ên F12 (Windows only) hoÆc chãn File > Preview in Browser vµ lµ chãn trªnh duyÕt hiÕn thP tµi liÕu ta vĩa thùc hiÕn.

2.7.7 Lưu mã như một snippet

Làm việc với mã nguồn rất dễ dàng. Chúng ta cần tạo một mã riêng cho chúng ta. Ví dụ, giả sử chúng ta muốn tạo một mã nguồn để chèn nội dung vào một vị trí trong tài liệu của chúng ta và đưa nó ra.

Hãy lưu các snippet thành hình như một snippet mới.

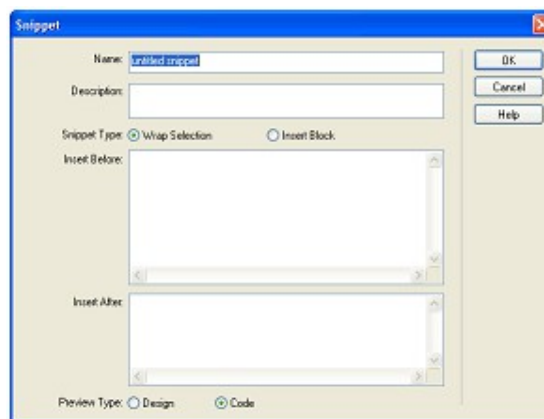
- 1) Trong panel Snippets chọn tab Navigation, sau đó chọn tab.
- 2) Trong cửa sổ Document, click vào « để chọn nội dung “Lorem”.
- 3) Trong phần lựa chọn, để vị trí phẩy dể bên trái của cửa sổ tại vị trí, click vào thẻ <table>.

```
<body> <table> <tr> <td>
```

Trong cửa sổ Document, bấm để lưu lựa chọn.

- 4) Thực hiện một trong các bước sau để lưu phần lựa chọn như một snippet:
 - Click phải chuột để chọn, sau đó chọn Create New Snippet.
 - Trong panel Snippets, click vào nút (+) nút để vị trí phẩy dể bên trái của panel.

Một hộp thoại Snippet xuất hiện.



- 5) Trong « textbox Name, nhập một tên để snippet của chúng ta.
- 6) Trong Description, nhập một mô tả cho snippet.
- 7) Chúng ta cần xem các mã của snippet trong panel Snippets để lưu lựa chọn snippet một cách chính xác.

- 8) Trong Snippet Type, chọn Insert Block. Sau này cả nội dung và số chữ của snippet và mét của nó sẽ được thêm vào văn bản và được lưu.
- 9) Click OK.
- 10) Trong panel Snippets, snippet mới sẽ được thêm vào thẻ Tab.

2.7.8 Tổng kết

Trong phần hướng dẫn này, chúng ta đã biết thêm một số tính năng và cách sử dụng trong Dreamweaver. Chúng ta cũng biết cách tạo các snippets riêng của chúng ta và một số công việc khác để thực hiện.

2.8 Thực hành

Sử dụng các Dreamweaver để thiết kế các website trong phần thực hành chương 2.

Chương 4

Những kiến thức cơ bản về VBSCRIPT

VBScript là một công nghệ của Microsoft yêu cầu phải cài Microsoft Internet Explorer. Trước khi bắt đầu học viết VBScript, chúng ta cần phải biết các khái niệm cơ bản về: WWW, HTML và các kỹ thuật cơ bản để có thể dùng một trang web.

Trong phần này sẽ cung cấp cho chúng ta những gì cần biết về VBScript, và tại sao chúng ta lại sử dụng nó.

Mục tiêu

Sau khi học xong chương này, chúng ta sẽ:

1. Phân tích các bước cơ bản của VBScript.
2. Khai báo và chèn các đoạn mã VBScript vào trang HTML.
3. Về mặt ngữ pháp các lệnh điều kiện, vòng lặp cơ bản trong lập trình.
4. Có thể dùng các hàm, thủ tục có sẵn trong các trang web.
5. Hiểu và về mặt ngữ pháp các hàm cơ bản trong VBScript.

1. Khái niệm về ngôn ngữ VB Script

VBScript là một ngôn ngữ lập trình thặng dư (ngay ngôn ngữ kịch bản). Nó cả thảy đều nhúng vào một trang web HTML hoặc đều đứng trong các kịch bản phía server.

Client Side Scripting

Một VBScript đều thực thi/thặng dư khi một sự kiện (biến cố) đều xảy ra (bấm). Khi một đều thực thi này sẽ thặng dư một dòng một lệnh. Cả một số các sự kiện sẽ đều xảy ra để thực thi một VBScript giống như click vào một nút của Form hoặc hoàn thành quá trình nạp một trang web.

Chú ý: Internet Explorer là trình duy nhất hỗ trợ VBScript (Cho phiên bản 4 trở về trước).
(Lưu ý, các trình duyệt khác không hỗ trợ).

Server Side Scripting

Khi web server nạp một trang .asp sẽ xử lý và tạo ra một trang HTML thặng dư một trong tập liệu này. Khi một đều thặng dư, kết quả là một trang HTML đều gửi tới trình duyệt (client) để tạo ra yêu cầu.

1.1 Tại sao học VBScript.

VBScript đều đứng để tạo ra các trang hoạt động phía server (Active Server Pages - ASPs), để tạo ra các kịch bản phía server cho Windows 95/98/NT, để sử dụng hoặc tăng cường các chức năng của các phần mềm Microsoft Office (Giống như Word và Excel (macros)). Nó cũng cả thảy đều đứng như một ngôn ngữ kịch bản phía client cho Internet Explorer. Netscape thì không hỗ trợ VBScript như là một ngôn ngữ kịch bản phía client.

1.2 Câu hỏi trắc nghiệm

1. (Đúng hay sai) VBScript là một ngôn ngữ thặng dư.
2. Visual Basic là một ngôn ngữ lập trình _____.
3. (Đúng hay sai) Visual Basic và VBScript đều tạo ra một công ty.

4. Microsoft Internet Explorer hỗ trợ các ngôn ngữ lập trình nào sau.

- a. VBScript
- b. Visual Basic
- c. BASIC
- d. JavaScript
- e. C++
- f. Perl

5. (Đúng hay sai) VBScript được hỗ trợ bởi phần lớn các trình duyệt.

2. Đưa các đoạn Script vào trong trang Web

2.1 Cú pháp VBScript.

Cách đặt nhúng vào chúng ta tìm hiểu về cú pháp của VBScript mà chúng ta cũng tìm hiểu thêm nữa sau:

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      document.write("Xin chào từ VBScript!")
    </script>
  </body>
</html>
```

Và thêm nữa trên sẽ hiển thị ra trình duyệt của chúng ta là:

Xin chào từ VBScript!

Chúng ta cần biết rằng có hai loại tài liệu sao chúng lại hiển thị ra như vậy? và nó hiển thị ra như vậy thì chúng ta sẽ phải viết code như thế nào? Có thể trả lời sẽ rất đơn giản ngay sau đây.

Để chèn một đoạn mã vào một tài liệu HTML, chúng ta sẽ dùng thẻ <script>. Chúng ta sẽ dùng thẻ này để định nghĩa một ngôn ngữ lập trình.

```
<script type="text/vbscript">
```

Sau đây là ví dụ về VBScript: Có thể nhìn thấy hiển thị văn bản bên trong trình duyệt là **document.write:**

```
document.write("Hello from VBScript!")
```

Kết thúc mét kịch bản, chúng ta dùng thẻ </script>

```
</script>
```

2.2 Các vị trí đặt mã VBScript.

Các kịch bản trong trang web sẽ thực thi ngay lập tức khi trang web được nạp vào trong trình duyệt. Vì vậy chúng ta không phải lo lắng về việc chúng ta mong muốn. Khi chúng ta muốn thực thi mét kịch bản khi trang web được nạp, chúng ta phải chờ thực thi khi người dùng click vào mét nút.

2.2.1 Các kịch bản trong phần head.

Các kịch bản thực thi khi chúng ta tải trang web khi mét nút được nhấn trong phần head. Khi chúng ta đặt mét mã trong phần head chúng ta sẽ chắc chắn rằng kịch bản thực thi trước khi ai đã sử dụng chúng.

```
<html>
  <head>
    <script type="text/vbscript">
      Mét vui của tôi.
    </script>
  </head>
```

2.2.2 Các kịch bản trong phần body.

Các kịch bản thực thi khi trang web được nạp vào phần body. Khi chúng ta đặt mét kịch bản vào phần body sẽ tạo ra nội dung của trang web.

```
<html>
  <head>
  </head>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      Mét vui của tôi.
    </script>
  </body>
```

2.2.3 Các kịch bản trong cả phần head và body.

Chúng ta cũng có thể đặt mét mã các kịch bản (không giới hạn) trong tài liệu của chúng ta. Do vậy, chúng ta cũng có thể đặt các kịch bản trong cả phần head và body.

```
<html>
```

```

<head>
  <script type="text/vbscript">
    C,c c@u lÖnh
  </script>
</head>
<body>
  <script type="text/vbscript">
    C,c c@u lÖnh
  </script>
</body>

```

2.3 Xây dựng lập trình cơ bản.

Trong phần này chúng ta sẽ tìm hiểu về cấu trúc cơ bản của tệp trình. Nhiệm vụ cấu trúc này giống với một số ngôn ngữ lập trình, và sẽ sử dụng trong một số kịch bản trong các phần sau.

Mục tiêu

1. Khai báo biến
2. Sử dụng các toán tử.
3. Tạo các cấu trúc điều kiện.
4. Vòng lặp
5. Một số hàm cơ bản.

2.3.1 Khai báo biến.

Biến là một vùng chứa thông tin của lưu trữ. Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình lập trình. Ta có thể làm việc với một biến thông qua tên của nó, cũng như có thể thay đổi giá trị của biến đó. Trong VBScript, tất cả các biến đều có kiểu là variant, và nó có thể lưu trữ bất kỳ dữ liệu nào.

Quy tắc đặt tên biến:

- Bắt đầu bằng một chữ cái.
- Không chứa dấu chấm.
- Số lượng không quá 255 ký tự.

Khai báo biến

Chúng ta có thể khai báo biến với các từ khóa Dim, Public hoặc Private.

```

        famname(2)="Hege"
        famname(3)="Stale"
        famname(4)="Kai Jim"
        famname(5)="Borge"
    for i=0 to 5
        document.write(famname(i) & "<br />")
    next
</script>
</body>
</html>

```

VÝ dô d-íi ©y khai b, o mét biÕn t^n **name** vµ g, n cho nã mét gi, trP:

```
dim name
```

```
name = gi, trP
```

Chóng ta còng cã thÓ khai b, o biÕn b»ng c, ch sô dông nã trong script cña m×nh.

VÝ dô 1

```
name = gi, trP
```

Tuy vËy, c, ch khai b, o nµy kh«ng ®-íc t-êng minh vµ kh«ng tèt cho øng dông cña chóng chóng ta, v× sau ®ã trong øng dông cña m×nh, chóng ta cã thÓ v« t×nh viÕt sai t^n biÕn vµ cã thÓ nhËn ®-íc kÕt qu¶ kh«ng chÝnh x, c khi ch¹y ch--ng tr×nh.

§iÒu ®ã x¶y ra lµ v× gi¶i sô chóng ta cã mét t^n biÕn t^n "name", sau ®ã chóng ta gãi tíi biÕn ®ã b»ng mét t^n "nime" ch¼ng h¹n, ch--ng tr×nh sÿ tÙ ®éng sinh ra thãm 1 biÕn t^n "nime". §Ó tr, nh x¶y ra ®iÒu nhÇm lÉn nµy, chóng ta n^n sô dông c©u lÖnh Option Explicit. Khi sô dông c©u l^n nµy, tËt c¶ c, c biÕn ®Òu ph¶i khai b, o tr-íc khi sô dông bëi c, c c©u lÖnh víi tã kho, Dim, Public hoÆc Private. §Æt c©u lÖnh Option Explicit tr^n ®Çu cña ch--ng tr×nh, nh- vÝ dô sau:

```
Option Explicit
```

```
dim name
```

```
name = gi, trP
```

C, ch g, n gi, trP cho biÕn:

Chóng ta cã thÓ g, n gi, trP cho cho mét biÕn nh- sau:


```
name = "Nguyễn Minh Ph-îng"
```

```
i = 200
```

T^{án} biÕn lụ ã phÝa b^{án} tr_i cña biÕu thøc vµ gi_i trÞ chóng ta muèn g_n cho biÕn lụ ã b^{án} ph_i. B©y giê biÕn "name" cũ gi_i trÞ " Nguyễn Minh Ph-îng ".

Thêi gian sèng cña biÕn

Kho_íng thêi gian biÕn ã t^{án} ãi lụ thêi gian sèng cña nã.

Khi khai b_o mét biÕn trong mét thñ tôc, biÕn ã chØ ãi truy xuÊt tí trong ph^{ím} vi thñ tôc ã. Khi thñ tôc ã kÕt thóc, c_c biÕn ã còng bÞ huû. Nh÷ng biÕn nşy ãi lụ biÕn côc bé. Chóng ta cũ thÓ ãi c_c biÕn côc bé trïng t^{án} nhau trong c_c thñ tôc kh_c nhau, bëi v[×] mçi biÕn chØ ãi nhËn biÕt bëi chÝnh thñ tôc trong ã chóng ãi khai b_o.

Nõu chóng ta khai b_o mét biÕn b^{án} ngoµi mét thñ tôc, tÊt c_í c_c thñ tôc n»m trong cïng trang ã ãi cũ thÓ truy nhËp tí biÕn ã. Thêi gian sèng cña biÕn nşy b^{át} ãi tã lóc nã ãi khai b_o vµ kÕt thóc khi trang web ãi ãng l_i.

BiÕn m_íng (Array)

Cã nh÷ng khi chóng ta muèn g_n nhiÒu h-_n 1 gi_i trÞ cho mét biÕn, khi ãi chóng ta khai b_o mét biÕn cũ thÓ chøa mét d_{·y} d_÷ liÕu. BiÕn nşy ãi lụ biÕn m_íng (array). SÓ khai b_o mét biÕn lụ biÕn m_íng, chóng ta ãi dÊu ngo_Æc ãi ngay sau t^{án} biÕn.

VÝ dô sau chóng ta khai b_o mét biÕn m_íng g_{ám} cũ 3 gi_i trÞ:

```
dim names(2)
```

Gi_i trÞ sè trong dÊu ngo_Æc lụ 2. ChØ sè cña biÕn array b^{át} ãi bëi 0 cho n^{án} biÕn nşy sĩ bao g_{ám} 3 gi_i trÞ. S©y lụ mét m_íng cũ ãi d_÷ cè ãi. Ta g_n gi_i trÞ cho tã phÇn tã cña m_íng b»ng c_{·ch} sau:

```
names(0) = "Nguyễn Thu H-îng"
```

```
names(1)="Nguyễn V·n B·nh"
```

```
names(2)="Høng Kh·nh H-îng"
```

T-_{ng} tù nh-_vÿ chóng ta cũ thÓ lÊy gi_i trÞ cũ bÊt kú phÇn tã nşy trong m_íng mş chóng ta cÇn b»ng c_{·ch} sã dõng chØ sè t-_{ng} øng cũ phÇn tã:

```
eng = names(0)
```

Chúng ta chØ cũ thÓ khai b,ø nhiÖu nhÊt tii 60 chiÖu cho mét m¶ng. C,ç chiÖu ®-íc khai b,ø c,ç nhau bëi dÊu phËy. VÝ dõ sau khai b,ø mét m¶ng bao gãm 5 dßng vµ 7 cét:

```
dim table(4,6)
```

VÝ dõ 3: T¹o mét biÕn m¶ng

```
<html>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      dim famname(5)
      famname(0)="Jan Egil"
      famname(1)="Tove"
      famname(2)="Hege"
      famname(3)="Stale"
      famname(4)="Kai Jim"
      famname(5)="Borge"
      for i=0 to 5
        document.write(famname(i) & "<br />")
      next
    </script>
  </body>
</html>
```

2.3.2 Các kiểu dữ liệu

2.3.2.1 Kiểu dữ liệu trong VBScript là gì?

VBScript chØ cũ mét kiÓu d÷ liÖu t¹n lµ variant. KiÓu variant lµ mét kiÓu d÷ liÖu ®Æc biÕt cũ thÓ chøa c,ç lo-i th«ng tin kh,ç nhau phø thüc vµo c,ç số dõng chóng. Còng v× nã lµ kiÓu d÷ liÖu duy nhÊt trong VBScript cho n¹n tÊt c¶ c,ç hµm cũa VBScript ®Òu tr¶ vÒ kiÓu d÷ liÖu nµy.

Nãi mét c,ç ®-n gi¶n nhÊt, mét biÕn variant cũ thÓ chøa th«ng tin lµ mét sè hoÆc mét x©u. BiÕn variant nµy xø sù nh- mét sè khi nã ®-íc số dõng trong ng÷ c¶nh sè vµ nh- mét x©u khi số dõng nã trong ng÷ c¶nh x©u. SiÖu ®ã cũ nghÜa lµ nõu ta lµm viÖc vói mét d÷ liÖu tr«ng gi«ng kiÓu sè, VBScript sĩ cho r»ng ®ã lµ mét sè vµ thùc hiÖn tÊt c¶ c,ç c«ng viÖc phï hîp nhÊt vói mét

sẽ. T—ng từ nh— vËy, nŌu ta lưm viŌc vớ d÷ liŌu lư mét xŌu, VBScript coi ấ lư mét xŌu. TÊt nhi^n chóng ta hợm toạ cũ thŌ coi d÷ liŌu sè lư mét xŌu b»ng c, ch ấ sè ấ trong cÆp ngoÆc kĐp ("").

2.3.2.2 Kiểu dữ liệu con của Variant

Ngoài viŌc ấ-n gi¶n lư phŌn biŌt sè vư xŌu, mét variant cũ thŌ phŌn biŌt ấ-íc th«ng tin sè theo c, ch kh, c. Ch¶ng h¹n chóng ta cũ thŌ cũ mét d÷ liŌu sè ấ diŌn cho Date/Time. Khi sŏ dōng nã cũng vớ mét d÷ liŌu kiŌu Date/Time kh, c th× kŌt qu¶ tr¶ vŌ lu«n ấ-íc biŌu diŌn d-í d¹ng Date/Time. TÊt nhi^n ta cũ thŌ cũn cũ mét lo¹t c, c d÷ liŌu d¹ng sè vớ kÝch th-íc kh, c nhau tŏ kiŌu Boolean cho tít kiŌu floating – point. C, c d¹ng th«ng tin kh, c nhau ấ cũ thŌ ấ-íc l-u trong biŌn variant gãi lư c, c kiŌu con (subtype). PhŌn lín thêi gian, chóng ta chŌ cũn g, n d÷ liŌu cũa m×nh vư biŌn variant vư biŌn nưy sđ hŏt ấéng theo c, ch xŏ lý d÷ liŌu giềng nh— chÝnh d÷ liŌu mư nã chŏa.

Dí ấ lư danh s, ch c, c lo¹ d÷ liŌu ấ-íc hç trđ trong VBScript

KiŌu d÷ liŌu	M« t¶
Empty	BiŌn ch-a ấ-íc g, n gi, trĐ ban ấ. Cũ gi, trĐ 0 ấ vớ c, c biŌn kiŌu sè vư xŌu rōng ("") ấ vớ biŌn xŌu.
Null	BiŌn kh«ng chŏa d÷ liŌu.
Boolean	Bao gãm hai gi, trĐ lư True hoÆc False.
Byte	Chŏa sè nguy^n tŏ 0 tít 255.
Integer	Chŏa sè nguy^n tŏ -32,768 tít 32,767.
Currency	922,337,203,685,477.5808 ấ 922,337,203,685,477.5807.
Long	Chŏa sè nguy^n tŏ -2,147,483,648 tít 2,147,483,647.
Single	Chŏa sè single-precision, floating-point tŏ -1.402823E38 tít -1.401298E-45 ấ vớ gi, trĐ ấ, tŏ 1.401298E-45 tít 3.402823E38 ấ vớ gi, trĐ d—ng.
Double	Chŏa sè double-precision, floating-point -1.79769313486232E308 to -4.94065645841247E-324 ấ vớ gi, trĐ ấ, tŏ 4.94065645841247E-324 tít 1.79769313486232E308 ấ vớ gi, trĐ d—ng.
Date (Time)	Chŏa mét gi, trĐ sè ấ diŌn cho nưy tÝnh tŏ January 1, 100 tít December 31, 9999.
String	Chŏa mét xŌu cũ ấ dui bÊt kú dui nhÊt kho¶ng 2 tũ ký tũ
Object	Chŏa mét Object
Error	Chŏa m· sè lç

2.3.3 Các toán tử

Toán tử là những phép toán được định nghĩa trong ngôn ngữ lập trình. Chúng ta đã gặp một số toán tử trong chương trước, nhưng chúng ta sẽ gặp một số toán tử mới trong chương này. Ví dụ như số nguyên và chuỗi ký tự, toán tử cộng, nhân, chia, modulo, và toán tử so sánh. Toán tử là những ký hiệu được sử dụng để thực hiện các phép toán trên các biến, hằng số, hoặc các biểu thức.

dim x, y, sum

x = 1: y = 3: sum = 0

sum = x + y

VBScript cũng hỗ trợ các toán tử, chia ra thành ba loại là toán tử số học, toán tử so sánh và toán tử logic.

Thẻ từ -u tiên của các toán tử

Khi cần nhiều toán tử cùng xuất hiện trong một biểu thức, tổng phần của biểu thức sẽ được tính theo một trình tự nhất định. Ta cần chú ý đến dấu ngoặc để thay đổi thứ tự ưu tiên và bắt một phần nào đó của biểu thức phải được tính trước các phần khác. Các biểu thức bên trong dấu ngoặc sẽ được tính trước.

lý tr-íc nh-ng biÓu thøc b^n ngoµi. TÊt nhi^n, nÕu biÓu thøc trong ngoÆc chøa nhiÒu to,n tö th× chóng còng ph¶i tu©n theo thø tù -u ti^n chuÈn.

Khi c,c biÓu thøc chøa nhiÒu lo^i to,n tö kh,c nhau, c,c to,n tö sè hãc ®-íc xõ lý tr-íc, sau ®ã ®Õn c,c to,n tö so s,nh rãi cuèi cïng lµ c,c to,n tö logic. C,c to,n tö so s,nh tÊt c¶ cã cïng thø tù -u ti^n, tøc lµ chóng sÿ ®-íc xõ lý tõ tr,i qua ph¶i theo thø tù xuÊt hiÕn. C,c to,n tö sè hãc vµ logic ®-íc xõ lý theo thø tù sau:

Số học		So sánh		Logic	
Mô tả	Ký hiệu	Mô tả	Ký hiệu	Mô tả	Ký hiệu
Mũ hoá	^	So sánh bằng	=	Phủ nhận logic	Not
Phép nhân	*	So sánh khác nhau	<>	Và	And
Phép chia	/	Nhỏ hơn	<	Hoặc	Or
Chia lấy phần nguyên	\	Lớn hơn	>	Loại trừ	Xor
Chia lấy số dư	Mod	Nhỏ hơn hoặc bằng	<=	So sánh bằng	Eqv
Phép cộng	+	Lớn hơn hoặc bằng	>=		
Phép trừ	-	So sánh Object tương đương	Is		
Ghép xâu	&				

Khi phÐp nh©n vµ chia cïng xuÊt hiÕn trong mét biÓu thøc, chóng ®-íc xõ lý tõ ph¶i qua tr,i theo thø tù xuÊt hiÕn. T--ng tù nh- vÿy ®èi vói phÐp céng vµ trõ.

PhÐp ghÐp x©u kh«ng thuéc nhãm to,n tö sè hãc nh-ng vÒ thø tù -u ti^n nã ®øng sau c,c to,n tö sè hãc vµ tr-íc c,c to,n tö so s,nh. To,n tö Is lµ mét to,n tö so s,nh viÖc tham chiÕu Object. Nã kh«ng ðïng ®Ó so s,nh object hay gi, trÞ cña chóng, nã chØ cho biÕt xem hai tham chiÕu object (object references) cã lo^i hay kh«ng.

2.4 Các câu lệnh điều kiện trong VBScript.

2.4.1 Các câu lệnh điều kiện.

Khi viÖt ch--ng tr×nh, nhiÒu khi chóng ta mèn thùc hiÕn c,c hµnh ®éng kh,c nhau cho c,c quyÕt ®Þnh kh,c nhau. Chóng ta cã thÓ ðïng c,c c©u lÏnh ®iÒu kiÕn ®Ó thùc hiÕn ®iÒu nµy.

Trong VBScript cã 4 ð¹ng c©u lÏnh ®iÒu kiÕn:

- **C©u lÏnh if** – sø ðông c©u lÏnh nµy nÕu chóng ta muèn thùc thi mét sè ®o¹n m· khi ®iÒu kiÕn ®óng.

- **Câu lệnh if...then...else** - sẽ dùng câu lệnh này nếu chúng ta muốn lựa chọn một trong hai tiếp theo thực thi.
- **Câu lệnh if...then...elseif** - sẽ dùng câu lệnh này nếu chúng ta muốn lựa chọn một trong nhiều tiếp theo thực thi.
- **Câu lệnh select case** - sẽ dùng câu lệnh này nếu chúng ta muốn lựa chọn một trong nhiều tiếp theo thực thi.

2.4.1.1 Câu lệnh If...Then....Else

Chúng ta nên sử dụng câu lệnh If...Then...Else nếu chúng ta muốn

- Thực thi một số công việc nếu điều kiện đúng.
- Lựa chọn một trong hai khối lệnh thực thi.

Nếu muốn thực thi một câu lệnh duy nhất khi một điều kiện đúng, chúng ta sẽ viết code trên một dòng:

```
if i=10 Then msgbox "Hello"
```

Có thể bạn không cần Else. Chúng ta chỉ yêu cầu thực thi một hàm đúng nếu điều kiện đúng (trong trường hợp này if i=10).

Nếu muốn thực hiện nhiều hơn một câu lệnh khi điều kiện đúng thì chúng ta cần viết tổng câu lệnh trên một dòng lệnh khác nhau và kết thúc bởi từ khóa "End If".

```
if i=10 Then
  msgbox "Hello"
  i = i+1
end If
```

Có thể bạn cũng không cần Else. Chúng ta yêu cầu thực thi nhiều hàm đúng nếu điều kiện đúng.

Nếu chúng ta muốn thực thi một câu lệnh nếu điều kiện đúng và thực thi một câu lệnh khác nếu điều kiện sai, chúng ta phải thêm từ khóa "Else":

```
if i=10 then
```

```

msgbox "Hello"
else
  msgbox "Goodbye"
end If

```

Khèi m· @Çu ti²n sĩ @íc thùc thi nŌu @iÒu kiŌn @óng, vµ khèi thø hai dĩ @íc thùc thi nŌu @iÒu kiŌn sai (nŌu i kh«ng b»ng 10).

2.4.1.2 Câu lệnh If...Then.....Elseif

Chóng ta sũ dông c©u lŌnh if...then...elseif nŌu chóng ta muèn lµa ch²n mét trong nhiÒu khèi lŌnh @Ó thùc thi.

```

if payment="Cash" then
  msgbox "You are going to pay cash!"
elseif payment="Visa" then
  msgbox "You are going to pay with visa."
elseif payment="AmEx" then
  msgbox "You are going to pay with American Express."
else
  msgbox "Unknown method of payment."
end If

```

2.4.1.3 Câu lệnh Select Case

Chóng ta còng c² thŌ sũ dông c©u lŌnh SELECT nŌu chóng ta muèn lµa ch²n mét trong nhiÒu khèi lŌnh @Ó thùc thi.

Có ph,p:

```

Select Case biểu_thức_kiểm_tra
  [Case danh_s,ch_biểu_thức-n
    [nhãm_lệnh-n]...]
  [Case Else danh_s,ch_biểu_thức-n
    [else nhãm_lệnh-n]]
End Select

```

Thụnh phÇn	M« t¶
<i>biÓu_thøc_kiÓm_tra</i>	BÊt kú biÓu thøc sè hoÆc chuçi
<i>danh_s,ch_biÓu_thøc-n</i>	Ph¶i cũ nÕu cũ Case . Danh s,ch cũ gi¶i h¹n cũa mét hoÆc nhiÒu biÓu thøc.
<i>nhãm_lÖnh-n</i>	Nhãm lÖnh sĩ ch¹y nÕu <i>biÓu_thøc_kiÓm_tra</i> tr¶ng v¶i bÊt kú biÓu thøc nµo trong <i>danh_s,ch_biÓu_thøc-n</i> .
<i>elsenhãm_lÖnh-n</i>	Nhãm lÖnh sĩ ch¹y nÕu <i>biÓu_thøc_kiÓm_tra</i> kh«ng tr¶ng v¶i bÊt kú biÓu thøc nµo trong c,c mÖnh Case .

V¶ dũ

```

select case payment
case "Cash"
  msgbox "You are going to pay cash"
case "Visa"
  msgbox "You are going to pay with visa"
case "AmEx"
  msgbox "You are going to pay with American Express"
case Else
  msgbox "Unknown method of payment"
end select

```

Cu lÖnh nµy lµm viÖc nh- sau: §Çu tiªn chóng ta cũ mét biÓu thøc (th-êng lµ mét biÖn), ®¶c ®,nh gi, mét lÇn. Gi, tr¶ cũa biÓu thøc nµy ®-¶c so s,nh v¶i tng gi, tr¶ trong cÊu trc Case. NÕu chóng b»ng nhau, tÊp h¶p c,c lÖnh t--ng øng v¶i gi, tr¶ Case ®ã ®-¶c thùc thi.

2.4 Vòng lặp trong VBScript.

Khi chóng ta viÖt code, chóng ta muèn cho phÐp c¶ng mét khèi lÖnh ch¹y mét sè lÇn. Chóng ta cũ th s dng cÊu trc lÆp trong code cũa chóng ta ®Ó lµm ®iÒu nµy.

Trong VBScript chóng ta cũ bèn vßng lÆp:

- **Vßng lÆp For...Next** - lÆp 1 khèi lÖnh trong khi ®iÒu kiÖn ®ng(**True**) hoÆc cho ®n khi ®iÒu kiÖn cũn cũng.

- **Vòng lặp For Each...Next** - Lặp 1 nhóm lệnh cho từng thành phần của 1 mảng hay tập hợp.
- **Vòng lặp Do...Loop** - Lặp 1 khối lệnh trong khi điều kiện đúng(**True**) hoặc cho đến khi điều kiện đúng.
- **Vòng lặp While...Wend** - Thực hiện một dãy lệnh trong khi điều kiện là True.

2.4.1 Vòng lặp For...Next

Chúng ta sẽ dùng câu lệnh For...Next để chạy một khối lệnh, khi chúng ta biết cả bao nhiêu lần thực hiện là khối lệnh đã.

Có phép tắc như sau:

For *biến_đếm* = *bắt_đầu* **To** *kết_thúc* [**Step** *bước_nhảy*]
 nhãm_lệnh

[Exit For]
 nhãm_lệnh

Next

Thụnh phÇn	M« t¶
<i>biÖn_Öm</i>	BiÖn kiÓu sè ðìng nh bé Öm lÆp. Kh«ng Öc ðìng biÖn kiÓu m¶ng.
<i>b¶t_Çu</i>	Gi, ban Çu c¶a biÖn Öm.
<i>kÖt_thóc</i>	Gi, tr¶ cuèi c¶ng c¶a biÖn Öm.
<i>bíc_nh¶y</i>	Sè lïng t'ng th¶m c¶a biÖn Öm sau mçi lÇn lÆp. NÖu kh«ng chØ Öpnh th× bíc nh¶y lµ 1.
<i>nhãm_lÖnh</i>	1 hoÆc nhiÖu c©u lÖnh mµ For vµ Next s¶ thùc hiÖn theo sè lÇn lÆp Ö chØ Öpnh.

Chúng ta sẽ dùng một biến Öm để t'ng hoặc giảm sau mỗi lần thực hiện vòng lặp, giống như thế này:

```
For i=1 to 10
  some code
Next
```

2.4.1.1 Từ khóa Step

Số dòng tử khóa **Step** khi chúng ta muốn tăng hoặc giảm biến @Om b»ng gi, trÞ mụ chúng ta @· x,c @Pnh.

Trong vÝ dƠ sau, biến @Om (i) @íc t»ng 2 sau mçi lÇn lÆp.

```
For i=2 To 10 Step 2
  some code
Next
```

SỐ gi¶m biến @Om, chúng ta ph¶i số dòng mét gi, trÞ của **Step** lµ @m. Chúng ta sĩ chØ ra mét gi, trÞ kÕt thúc nghÜa lµ gi, trÞ thÊp -n gi, trÞ ban @Çu.

Trong vÝ dƠ sau, biến @Om (i) @íc gi¶m 2 sau mçi lÇn lÆp.

```
For i=10 To 2 Step -2
  some code
Next
```

2.4.1.2 Exit a For...Next

Chúng ta cũ thÓ tho,t khái c@u lÖnh For...Next vói tử khóa Exit For.

2.4.1.3 Vòng lặp For Each...Next

- **M« t¶**: LÆp 1 nhãm lÖnh cho tổng thµnh phÇn của 1 m¶ng hay tÊp hÿp.
- **Có ph,p**

For Each *thµnh_phÇn* **In** *nhãm*

[*nhãm_lÖnh*]

[**Exit For**]

[*nhãm_lÖnh*]

Next [*thµnh_phÇn*]

Thµnh phÇn	M« t¶
<i>thµnh_phÇn</i>	BiÖn dÞng @Ó lÆp vói tÊt c¶ c,c thµnh phÇn của tÊp hÿn(collection) hoặc array. @èi vói collections, <i>thµnh_phÇn</i> chØ cũ thÓ lµ biến Variant , 1 lo¹i biến Object , or bÊt kú biến Automation object . @èi vói arrays, <i>thµnh_phÇn</i> chØ cũ thÓ lµ biến Variant .
<i>nhãm</i>	Tªn của tÊp hÿp object hoặc array.

nhãm_lõnh

1 hoặc nhiều lệnh @íc thực hi@n l@ep theo tổng m@c (item) trong nhãm.

➤ **Ví dụ:**

```
dim cars(2)
cars(0)="Volvo"
cars(1)="Saab"
cars(2)="BMW"
```

```
For Each x in cars
    document.write(x & "<br />")
Next
```

2.4.2 Vòng lặp Do...Loop

Chúng ta cần sử dụng vòng lặp Do...Loop @Ó ch@y mét khèi l@nh khi chúng ta kh@ng bi@t bao nhi@u l@n l@ep. C, c khèi m- @íc l@ep @i l@ep l@i khi mét @i@u ki@n l@ @óng hay cho @@n khi trè th@nh mét @i@u ki@n @óng sù th@t.

➤ **Cú pháp:**

Do [{**While** | **Until**} *điều_kiện*]

[khối_lệnh]

[Exit Do]

[khối_lệnh]

Loop

➤ Hoặc, chúng ta có thể dùng cú pháp:

Do

[khối_lệnh]

[Exit Do]

[khối_lệnh]

Loop [{**While** | **Until**} *điều_kiện*]

Thành phần	Mô tả
<i>điều_kiện</i>	Biểu thức số(numeric) hoặc chuỗi(string) đúng(True) hoặc sai(False). Nếu điều kiện là Null (không có giá trị

	hợp lệ), điều kiện được xem như False .
<i>khối_lệnh</i>	1 hoặc nhiều lệnh được lặp trong khi điều kiện đúng hoặc đến khi điều kiện đúng.

➤ **Lưu ý**

- ✓ Lệnh **Exit Do** chỉ có thể dừng trong cấu trúc điều kiện **Do...Loop** và chuyển hướng thoát khỏi **Do...Loop**. Lệnh **Exit Do** chỉ có thể nằm trong **Do...Loop** và sẽ dừng lệnh bất kỳ. Thông điệp chỉ có thể hiển thị một điều kiện (ví dụ, **If...Then**), **Exit Do** chuyển hướng điều kiện trực tiếp cho các lệnh ngay sau **Loop**.
- ✓ Khi dừng trong nhiều **Do...Loop** lồng nhau, **Exit Do** chuyển hướng điều kiện chỉ có thể thoát **Do...Loop** lồng trên nhất 1 cấp.

➤ **Ví dụ:**

Do Until DefResp = vbNo

MyNum = Int (6 * Rnd + 1) ' Kết sinh ngẫu nhiên 1 số nguyên ở giữa 1 và 6.

DefResp = MsgBox (MyNum & " Do you want another number?", vbYesNo)

Loop

Dim Check, Counter

Check = True: Counter = 0 ' Khởi tạo biến.

Do ' loop ngoài.

Do While Counter < 20 ' loop trong.

Counter = Counter + 1 ' tăng biến đếm.

If Counter = 10 Then ' If điều kiện=True...

Check = False ' set giá trị flag=False.

Exit Do ' Thoát loop trong.

End If

Loop

Loop Until Check = False

2.4.3 Vòng lặp While...Wend

Thực hiện một dãy lệnh trong khi điều kiện là **True**.

➤ **Có pháp:**

While *điều_kiện*

[*nhóm_lệnh*]

Wend

Thành phần	Mô tả
<i>điều_kiện</i>	1 biểu thức số hoặc chuỗi định giá True hoặc False . Nếu <i>điều_kiện</i> là Null , <i>điều_kiện</i> xem như False .
<i>nhóm_lệnh</i>	Nhóm lệnh được thực hiện khi điều kiện là True .

➤ **Ví dụ**

Dim Counter

Counter = 0 ' Khởi tạo biến.

While Counter < 20 ' Test giá trị Counter.

Counter = Counter + 1 ' Tăng Counter.

Alert Counter

Wend 'Kết thúc lặp While khi Counter > 19.

2.4.4 Một số hàm thông dụng trong VBScript.

2.4.4.1 Hàm Abs(number).

➤ **Mục tiêu:** trả về trị tuyệt đối của number

➤ **Có pháp:**

Abs(*number*)

Ví dụ:

Dim MyNumber

MyNumber = **Abs**(50.3) ' Trả về 50.3.

MyNumber = Abs(-50.3) ' Trả về 50.3.

2.4.4.2 Hàm CreateObject.

- **Mục đích:** Khởi tạo một đối tượng.
- **Có pháp:**

CreateObject (servername.typename [, location])

Tham số	Mục đích
servername	Phải là tên của ổ đĩa.
typename	Phải là kiểu lớp hay đối tượng thực.
location	Tùy chọn. Tên của network server nơi đối tượng được tạo.

- **Ví dụ:**

Tạo 1 connection:

```
Set Conn = Server.CreateObject("ADODB.Connection")
```

Mở Excel trong đối tượng Application.

```
ExcelSheet.Application.Visible = True
```

Thêm text vào ô đầu tiên của sheet.

```
ExcelSheet.ActiveSheet.Cells(1,1).Value = "This is column A, row 1"
```

```
ExcelSheet.SaveAs "C:\DOCS\TEST.XLS" ' Lưu sheet.
```

Đóng Excel bằng phương thức Quit trên Application object.

```
ExcelSheet.Application.Quit
```

```
Set ExcelSheet = Nothing ' Giải phóng biến đối tượng.
```

2.4.4.3 Hàm CStr

- **Mô tả:** chuyển biểu thức (expression) số sang chuỗi.
- **Cú pháp:**

CStr(expression):

➤ **Ví dụ:**

Dim MyDouble, MyString

MyDouble = 437.324 ' MyDouble là số thực.

MyString = CStr(MyDouble) ' MyString chứa "437.324" là một chuỗi.

2.4.4.4 hàm Date.

➤ **Mô tả:** trả về ngày hiện tại.

➤ **Ví dụ**

Dim MyDate

MyDate = Date ' MyDate chứa ngày hiện tại

2.4.4.5 Hàm DateValue.

➤ **Mô tả:** trả về ngày từ chuỗi dạng ngày

➤ **Cú pháp:**

DateValue(strdate):

➤ **Ví dụ:**

Dim MyDate

MyDate = DateValue("September 11, 1963") ' Trả về 1 date.

2.4.4.6 Hàm LBound

➤ **Mô tả:** Trả về cỡ chiều nhỏ nhất của mảng.

➤ **Cú pháp**

LBound(arrayname[, dimension])

Tên phần	Mô tả
arrayname	Mô tả tự của chiều được mô tả trong mảng. Dùng 1 cho chiều thứ nhất, 2 cho chiều thứ hai,... Nếu dimension bỏ qua, mặc nhiên là 1. Tên biến mảng

2.4.4.7 Hàm UBound

- **Mô tả:** Trả về cỡ chiều lớn nhất của mảng.
- **Cú pháp**

UBound(arrayname[, dimension])

Thành phần	Mô tả
<i>arrayname</i>	Tên biến mảng
<i>dimension</i>	Số thứ tự của chiều được mô tả trong mảng. Dùng 1 cho chiều thứ nhất, 2 cho chiều thứ hai,... Nếu <i>dimension</i> bỏ qua, mặc nhiên là 1.

- **Ví dụ**

Dim A(100,3,4)

Lệnh	Giá trị trả về
UBound (A, 1)	100
UBound (A, 2)	3
UBound (A, 3)	4

2.4.4.8 Hàm LCase.

- **Mô tả:** Chuyển chuỗi (string) sang chữ thường.
- **Cú pháp:**

LCase(string)

- **Ví dụ:**

Dim MyString

Dim LCaseString


```
MyString = "VBScript"
```

```
LCasString = LCase(MyString) ' LCasString chứa "vbscript"
```

2.4.4.9 Hàm UCase.

➤ **Mô tả:** Chuyển chuỗi (string) sang chữ hoa.

➤ **Cú pháp:**

```
UCase(string)
```

➤ **Ví dụ:**

```
Dim MyString
```

```
Dim UCaseString
```

```
MyString = "VBScript"
```

```
UCaseString = UCase(MyString) ' UCaseString chứa  
"VBSCRIPT"
```

2.4.4.10 Hàm Len

➤ **Mô tả:** Trả về độ số lượng ký tự chứa trong chuỗi hoặc biến.

➤ **Cú pháp:**

```
Len(String|Varname)
```

➤ **Ví dụ:**

```
Dim MyString
```

```
MyString = Len("VBSCRIPT") ' MyString chứa 8.
```

2.4.4.11 Hàm LTrim, RTrim, Trim

LTrim(String): trả về chuỗi String nhưng đã cắt bỏ các khoảng trắng trước (bên trái) chuỗi

RTrim(String): trả về chuỗi String nhưng đã cắt bỏ các khoảng trắng sau (bên phải) chuỗi

Trim(String): trả về chuỗi String nhưng đã cắt bỏ các khoảng trắng trước và sau (trái & phải) chuỗi

➤ **Ví dụ:**

```
Dim MyVar
```

```
MyVar = LTrim(" vbscript ") ' MyVar chứa "vbscript".
```

```
MyVar = RTrim(" vbscript ") ' MyVar chứa " vbscript".
```

```
MyVar = Trim(" vbscript ") ' MyVar chứa "vbscript".
```

2.4.4.12 Hàm Mid, Left, Right

➤ **Mid**(string, start[, length]):

- Trả về chuỗi cắt ra length ký tự từ chuỗi string bắt đầu từ vị trí start.
- Nếu length không chỉ ra thì lấy đến cuối chuỗi.

- **Left(String, Length):**
 - Trả về Length ký tự bên trái của String
- **Right(String, Length):**
 - Trả về Length ký tự bên phải của String
- **Ví dụ:**

```
Dim MyVar
MyVar = Mid("VB Script is fun!", 4, 6) 'MyVar chứa "Script".
Dim MyString, LeftString
MyString = "VBScript"
LeftString = Left(MyString, 3)      ' LeftString chứa "VBS".
Dim MyString, RightString
MyString = "VBScript"
RightString = Right(MyString, 6)   ' LeftString chứa "Script".
```

2.4.4.13 Hàm Now

- **Mô tả:** Trả về ngày và giờ hiện tại
- **Ví dụ:**

```
Dim MyVar
MyVar = Now      ' MyVar chứa ngày và giờ hiện tại.
```

2.4.4.14 Hàm Space

- **Mô tả:** Trả về 1 chuỗi có Number ký tự trắng
- **Cú pháp:**

```
Space(Number)
```

- **Ví dụ:**

```
Dim MyString
MyString = Space(10)      ' Trả về 1 chuỗi có 10 khoảng trắng.
MyString = "Hello" & Space(10) & "World" ' Chèn 10 khoảng trắng giữa 1 chuỗi.
```

2.4.4.15 Hàm Time:

- **Mô tả:** Trả về giờ hiện tại.
- **Ví dụ:**

```
Dim MyTime
MyTime = Time      ' Trả về giờ hiện tại.
```

2.4.4.16 Hàm TimeValue(Time):

- **Mô tả:** Trả về giờ từ chuỗi giờ Time
- **Cú pháp:**

```
TimeValue(Time):
```

➤ **Ví dụ:**

Dim MyTime

MyTime = **TimeValue**("4:35:17 PM") ' MyTime chứa 4:35:17 PM.

2.4.4.17 Hàm **MsgBox**

- **Mô tả:** Hiển thị hộp thoại thông báo, chờ người sử dụng click 1 nút và trả về 1 giá trị.
- **Cú pháp**

MsgBox(prompt[,], [title][, helpfile, context])

Thành phần	Mô tả
prompt	Biểu thức chuỗi dài tối đa 1024 ký tự
	1 số chỉ định kiểu nút.
title	Chuỗi tiêu đề
helpfile	Chỉ định file help
context	Biểu thức số chỉ định ngữ cảnh help.

➤ **Thiết lập**

Các đối số thiết lập:

Hằng	Giá trị	Mô tả
vbOKOnly	0	Chỉ hiện nút OK .
vbOKCancel	1	Hiện OK và Cancel .
vbAbortRetryIgnore	2	Hiện Abort , Retry , và Ignore .
vbYesNoCancel	3	Hiện Yes , No , và Cancel .
vbYesNo	4	Hiện Yes và No .
vbRetryCancel	5	Hiện Retry và Cancel .
vbCritical	16	Hiện Critical Message icon.
vbQuestion	32	Hiện Warning Query icon.
vbExclamation	48	Hiện Warning Message icon.
vbInformation	64	Hiện Information Message icon.
vbDefaultButton1	0	Giá trị thứ 1 mặc nhiên.

vbDefaultButton2	256	Giá trị thứ 2 mặc nhiên.
vbDefaultButton3	512	Giá trị thứ 3 mặc nhiên.
vbDefaultButton4	768	Giá trị thứ 4 mặc nhiên.
vbApplicationModal	0	Các thức Application
vbSystemModal	4096	Cách thức System.

➤ **Giá trị trả về**

Hàm **MsgBox** trả về các giá trị sau:

Hằng	Giá trị	Nút
vbOK	1	OK
vbCancel	2	Cancel
vbAbort	3	Abort
vbRetry	4	Retry
vbIgnore	5	Ignore

vbYes	6	Yes
vbNo	7	No

➤ **Ví dụ:**

Dim MyVar

MyVar = **MsgBox** ("Hello World!", 65, "MsgBox Example")

' MyVar chứa 1 hoặc 2, ' tùy thuộc nút nào được click

2. Thiết lập các thư viện procedure, function cho 1 ứng dụng WEB

Cả hai loại chương trình con trong VBScript: Thủ tục và Hàm

3.1 Thủ tục trong VBScript

- Là một dãy các câu lệnh, bắt đầu bằng Sub và kết thúc bởi từ khóa End Sub.
- Các thủ tục chỉ các hành động, nhưng không trả về một giá trị.
- Các thủ tục có tham số hoặc không có tham số.

➤ **Có ph, p:**

[Public [Default] | Private] Sub *tên_sub* [(*danh_s, ch_đổi_số*)]

[nhãn_lệnh]

[Exit Sub]

[nhãn_lệnh]

End Sub

VÝ d:

```
<html>
  <head>
    <script type="text/vbscript">
      sub mySub()
        msgbox("§y là một thủ tục")
      end sub
    </script>
  </head>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      call mySub()
    </script>
    <p>Thủ tục không trả về một kết quả.</p>
  </body>
</html>
```

3.2 Hàm trong VBScript.

- Là một dãy các câu lệnh, bắt đầu bằng Function và kết thúc bằng End Function.

- Cả thÓ thùc hiÖn c, c hµnh ®éng vµ cả thÓ tr¶ vÒ mét gi, trÞ.
- Cả thÓ cả tham sè hoÆc kh«ng cả tham sè.
- Cả thÓ tr¶ vÒ mét gi, trÞ b»ng c, ch g, n mét gi, trÞ cho tªn hµm.

➤ **Cú pháp**

[Public [Default][Private] Function *tªn_hµm*[(*danh_s, ch_i_s*)]

[nhãm_lệnh]

[tªn_hµm = biÓu_thùc]

[Exit Function]

[nhãm_lệnh]

[tªn_hµm = biÓu_thùc]

End Function

Thµnh phÇn	M« t¶
Public	X, c ®Þnh Function cả thÓ ðĩng trong c, c procedures scripts kh, c.
Default	Ch ðĩng víi t kho, Public trÞn 1 khøi líp(Class) ®Ó ch ®Þnh Function procedure lµ ph-ng thc mÆc nhiªn cho líp. Lçi xÉy ra khi cả h-n 1 thñ tc Default ch ®Þnh trÞn 1 líp.
Private	Ch ®Þnh r»ng Function ch ®íc ðĩng trong nh-ng thñ tc trong script n-i nã khai b, o hoÆc nu function lµ 1 thµnh viªn cña class.
<i>tªn_hµm</i>	Tªn cña Function
<i>danh_s, ch_i_s</i>	Danh s, ch bin g, n vµo gi, trÞ t-ng øng khi sè Function ®íc gi. C, c bin c, ch nhau b»ng c, c dÊu phÈy(,).
<i>nhãm_lnh</i>	Nhãm lnh bÊt kú ®íc thùc hiÖn trong thn function.
<i>biu_thc</i>	Tr¶ vÒ gi, trÞ cña hµm Function .

➤ Danh_s, ch_i_s cả có ph, p và c, c thành phần sau đy:

✓ **[ByVal | ByRef] tªn_bin**[()]

Thµnh phÇn	M« t¶
ByVal	Ch ®Þnh ®èi sè ®íc truyn b»ng gi, trÞ(value). #èi sè

	kh«ng thay ®æi gi, trÞ sau khi kÕt thóc hµm.
ByRef	ChØ ®Þnh ®èi sè ®íc truyÒn b»ng tham kh¶o(reference).#èi sè bÞ thay ®æi gi, trÞ sau khi kÕt thóc hµm nÕu trong hµm cũ lÖnh thay ®æi gi, trÞ ®èi sè.
<i>t¹n_biÕn</i>	T¹n biÕn nhËn gi, trÞ truyÒn vµo khi g¸i hµm. BiÕn nhËn vµ gi, trÞ truyÒn ph¶i t-ng øng tõ biÕn ®Çu ti¹n ®Õn biÕn cuèi cïng.

✓ **VÝ dỤ**

```
Function BinarySearch(...)
...
' Value not found. Return a value of False.
  If lower > upper Then
    BinarySearch = False
Exit Function
  End If
...
End Function
```

3.2.1 GỌi HÀM HOẶC THỦ TỤC.

Khi b¹n g¸i mét hµm trong m· lÖnh cũa b¹n, b¹n cũ thÓ viÕt code gièng nh thÕ nµy:

```
name = findname()
```

Ý nghÜa cũa c¸u lÖnh tr¹n lµ chóng ta g¸i mét hµm cũ t¹n lµ "findname", hµm tr¶ vÒ mét gi, trÞ n¹n sÏ ®íc lu tr÷ trong biÕn "name".

HoÆc, chóng cũ thÓ viÕt code gièng nh thÕ nµy:

```
msgbox "T¹n cũa b¹n lµ: " & findname()
```

S¸n m· tr¹n c¸ng g¸i mét hµm cũ t¹n lµ "findname", hµm tr¶ vÒ mét gi, trÞ vµ n¸ sÏ ®íc hiÕn thÞ trong hóp th«ng b, o (message box).

Khi chóng ta g¸i mét thñ t¸c, b¹n cũ thÓ s¸ d¸ng tõ kh¸a Call, gièng nh thÕ nµy:

Call MyProc(tham số)

Họ và tên của người gọi, giống như thông số:

MyProc argument

3. Một số bài tập ứng dụng mẫu

3.1 Tạo một biểu mẫu cơ bản, trình duyệt "Jan Egil" sau khi hiển thị, trình duyệt là tên mục hình.

```
<html>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      dim name
      name="Jan Egil"
      document.write(name)
    </script>
  </body>
</html>
```

3.2 Tạo một biểu mẫu cơ bản, trình duyệt "Jan Egil" sau khi hiển thị, trình duyệt của biểu mẫu là một văn bản khi hiển thị là tên mục hình đúng như "My name is: Jan Egil".

```
<html>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      dim name
      name="Jan Egil"
      document.write("My name is: " & name)
    </script>
  </body>
</html>
```

3.3 Tạo một biểu mẫu có 6 dòng, trình duyệt sau khi hiển thị các dòng, trình duyệt là tên mục hình.

```
<html>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      dim famname(5)
      famname(0)="Jan Egil"
      famname(1)="Tove"
```

```

        famname(2)="Hege"
        famname(3)="Stale"
        famname(4)="Kai Jim"
        famname(5)="Borge"
    for i=0 to 5
        document.write(famname(i) & "<br />")
    next
</script>
</body>
</html>

```

3.4 T¹o mét th¹nh t¹nh ph¹nh head @Ó hi¹nh th¹nh ra d¹nh th¹nh b¹o “S¹o y l¹u mét th¹nh t¹nh” sau @ã g¹nh th¹nh t¹nh trong ph¹nh body @Ó hi¹nh th¹nh ra m¹nh h¹xnh.

```

<html>
  <head>
    <script type="text/vbscript">
      sub mySub()
        msgbox("S1o y l1u mét th1nh t1nh")
      end sub
    </script>
  </head>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      call mySub()
    </script>
    <p>Th1nh t1nh kh1nh tr1nh v1o k1nh qu1nh.</p>
  </body>
</html>

```

3.5 T¹o mét h¹nh t¹nh ph¹nh head sau @ã g¹nh gi¹, tr¹nh cho h¹nh @ã l¹u “BLUE” sau @ã ch¹nh h¹nh @ã v¹o v¹nh b¹nh t¹nh ph¹nh body @Ó hi¹nh th¹nh ra d¹nh ch¹nh “M¹nh y¹u th¹nh c¹nh t¹nh l¹u: BLUE”

```

<html>
  <head>
    <script type="text/vbscript">
      function myFunction()
        myFunction = "BLUE"
      end function
    </script>
  </head>
  <body>

```

```

<script type="text/vbscript">
    document.write("Mµu yªu thÝch cªa t«i lµ: " &
        myFunction())
</script>
<p>Hµm cª thÓ tr¶ vÒ mét kÕt qu¶.</p>
</body>
</html>

```

3.6 ViÕt mét hµm lªy giê hiÕn tªi. NÕu giê < 10 th× hiÕn ra dßng ch÷ “Chµo buæi s,ng” nÕu giê kh«ng < 10 th× hiÕn ra dßng ch÷ “Chóc mét ngµy tèt lµnh”.

```

<html>
    <head>
        <script type="text/vbscript">
            function greeting()
                i=hour(time)
                if i < 10 then
                    document.write("Good morning!")
                else
                    document.write("Have a nice day!")
                end if
            end function
        </script>
    </head>
    <body onload="greeting()">
</body>

```

3.7 ViÕt mét hµm lªy giê hiÕn tªi vµ thùc hiÕn c, c yªu cÇu: NÕu giê = 8 th× hiÕn ra dßng th«ng b, o “B¾t @Çu lµm viÕc!”, NÕu giê = 11 th× hiÕn ra dßng th«ng b, o “Sãi!”, nÕu giê = 12 th× hiÕn ra dßng th«ng b, o “A, n tra!”, nÕu giê = 17 th× hiÕn ra dßng th«ng b, o “VÒ nhµ th«i!”, nÕu ngoµi c, c giê trªn th× hiÕn ra th«ng b, o “Ch½ng biÕt lµm g×!”.

```

<html>
    <head>
        <script type="text/vbscript">
            function greeting()

```

```

i=hour(time)
  If i = 8 then
    document.write("b3/4t @Çu lưm viÖc!")
  elseif i = 11 then
    document.write("Sãi!")
  elseif i = 12 then
    document.write("A, "n tra!")
  elseif i = 15 then
    document.write("VỒ nhự th«i!")
  else
    document.write("Ch1/4ng biÖt lưm g×")
  end if
end function
</script>
</head>
<body onload="greeting()">
</body>
</html>

```

3.8 Dùng vBng IÆp For hiÕn thÞ mét d-y sè tũ 0 -> 10 l^an mụn h×nh.

```

<html>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      for i = 0 to 10
        document.write("The number is " & i & "<br />")
      next
    </script>
  </body>
</html>

```

3.9 Dùng vBng IÆp For hiÕn thi ra 6 dBng ch÷ "S©y lư mét tí^au ®Ò" theo thø tù gi¶m dÇn vÒ kÝch thíc.

```

<html>
  <body>
    <script type="text/vbscript">
      for i=1 to 6
        document.write("<h" & i & ">This is header "
          & i & "</h" & i & ">")
      next
    </script>

```

```
</body>
```

```
</html>
```

3.10 Dùng vòng lặp Do...While để hiển thị ra màn hình các giá trị từ khi bắt đầu khi còn đúng.

```
<html>
```

```
<body>
```

```
<script type="text/vbscript">
```

```
  i=0
```

```
  do while i < 10
```

```
    document.write(i & "<br />")
```

```
    i=i+1
```

```
  loop
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

4. Bài tập cuối chương

- 1) **Sử dụng vòng lặp VBSCRIPT để viết chương trình theo yêu cầu sau:**
Xây dựng một hàm tính A^n với (A, N là 2 số từ nhiên) A, N là 2 tham số để truy cập cho hàm
- 2) **Sử dụng vòng lặp VBSCRIPT để viết chương trình theo yêu cầu sau:**
Xây dựng một hàm kiểm tra một chuỗi S truy cập vào, nếu chuỗi S không chứa ký tự @ hoặc nhiều hơn 1 ký tự @ thì thông báo ra màn hình bằng lời nhắn msg "Số ký không phải là Email hợp lệ"
- 3) **Sử dụng vòng lặp VBSCRIPT để viết chương trình theo yêu cầu sau:**
Xây dựng hàm kiểm tra số lượng ký tự @ trong chuỗi ISMAIL có 1 tham số để truy cập vào để kiểm tra dạng TEXT. Hàm này kiểm tra xem tham số truy cập vào có phải là 1 Email hay không, nếu đúng là Email thì trả về true và ngược lại
 - Email bắt đầu bằng chữ @ duy nhất.
 - Bắt đầu và kết thúc của Email không chứa các ký tự (@ hoặc dấu chấm .) VD: admin@vn.vn hoặc @admin.vn hoặc admin@vn. Hoặc admin@

- 4) **Sõ dõng ng«n ng÷ VBSCRIPT ®Ó viÕt ch-ng tr×nh theo y^au cÇu sau:**
X©y dùng hàm cũ t^{an} EqualMail cũ 2 tham sè ®Çu vµo lµ 2 Email. Hàm nµy tr¶ vÒ gi, trÞ ®óng nÕu 2 tham sè gièng nhau (kh«ng ph©n biÕt ch÷ hoa, ch÷ thêng) vµ ngiê lⁱ.
- 5) **Sõ dõng ng«n ng÷ VBSCRIPT ®Ó viÕt ch-ng tr×nh theo y^au cÇu sau:**
X©y dùng hàm cũ t^{an} CheckNum() cũ 1 tham sè ®Çu vµo. Hàm nµy kiÓm tra xem tham sè truyÒn vµo cũ ph¶i lµ mét sè ®iÖn thoⁱ kh«ng ?
- Sè ®iÖn thoⁱ kh«ng ®iê cũ x©u ký tù, nÕu cũ x©u ký tù th× xãa ký tù ®ã ®i.
 - Sè ®iÖn thoⁱ kh«ng dµi qu, 12 sè
- 6) **Sõ dõng ng«n ng÷ VBSCRIPT ®Ó viÕt ch-ng tr×nh theo y^au cÇu sau:**
X©y dùng hàm cũ t^{an} Viewdate(). Hàm nµy cũ gi, trÞ tr¶ vÒ lµ ngµy th,ng theo cú ph, p (Ngµy ... Th,ng ... N^{im} ...) VÝ dõ : Ngµy 20 th,ng 4 n^{im} 2009

1. Nhắc lại một số khái niệm về CSDL

1.1 Các khái niệm cơ bản

1.1.1 Cơ sở dữ liệu

Cơ sở dữ liệu là tập hợp các dữ liệu liên quan với nhau chứa thông tin về một thực thể nào đó (Nhóm người, một công ty, một máy, y, ...), được lưu trữ trên các thiết bị nhớ điện tử (Nhóm đĩa, băng đĩa, ...). Các dữ liệu này được khai thác thông tin của nhiều người sử dụng với nhiều mục đích khác nhau.

1.1.2 Siêu khóa.

Siêu khóa của lược đồ quan hệ R là một tập hợp gồm một hay nhiều thuộc tính của lược đồ R mà tính chất duy nhất một giá trị tồn tại trong R.

1.1.3 Khóa chính.

Khóa của một lược đồ quan hệ là một siêu khóa của lược đồ mà sao cho mọi tập con thực sự của nó không phải là siêu khóa.

1.1.4 Khóa ngoài.

Khóa ngoại của một lược đồ quan hệ là một tập hợp gồm một hay nhiều thuộc tính của lược đồ mà lược đồ khác.

1.1.5 Miền (Domain)

Một miền D là một tập hợp các giá trị nguyên tố, khác nhau theo nghĩa mọi giá trị trong miền không thể chia trong phạm vi mối quan hệ.

1.1.6 Quan hệ (Relation)

Một quan hệ trên một tập hợp các thuộc tính của một tập con của tích Descartes của một hay nhiều miền.

Cho một quan hệ r trên tập hợp các thuộc tính $\Omega = \{A_1, A_2, \dots, A_n\}$

Khi $r \in \text{Dom}(A_1) \times \text{Dom}(A_2) \times \text{Dom}(A_3) \times \text{Dom}(A_4) \times \dots \times \text{Dom}(A_n)$, trong $\text{Dom}(A_i)$ là miền của thuộc tính A_i , là tập hợp các giá trị của thuộc tính A_i . Như vậy quan hệ r là một tập hợp các bộ n bộ của D^n :

$$r = \{(a_1, a_2, \dots, a_n) \mid a_i \in \text{Dom}(A_i), i = 1, 2, 3, \dots, n\}.$$

1.1.6 Lược đồ quan hệ (Relation schema)

Mét lược đồ quan hệ R là một cặp $\langle \Omega, F \rangle$, trong đó Ω là tập hợp hữu hạn các thuộc tính của quan hệ, F là tập hợp các điều kiện giữa các thuộc tính (F cần giải thích bước tiếp theo).

1.2 SQL - Structure Query Language

Một hệ quản trị CSDL thường phải có giao tiếp giữa người sử dụng với hệ thống. Hệ quản trị giao tiếp CSDL gồm các loại sau:

- Hệ quản trị ngôn ngữ định nghĩa dữ liệu (Data Definition Language – DDL): Cho phép khai báo cấu trúc dữ liệu trong CSDL, khai báo các mối liên hệ giữa dữ liệu (relationship) và các quy tắc ràng buộc dữ liệu.
- Hệ quản trị thao tác dữ liệu (Data Manipulation Language- DML) cho phép người sử dụng thêm (insert), xóa (delete), sửa (update) dữ liệu trong CSDL.
- Hệ quản trị truy vấn dữ liệu (hay hệ quản trị hỏi đáp cấu trúc (Structured Query Language-SQL)): Cho phép người sử dụng khai thác CSDL để truy vấn các thông tin cần thiết trong CSDL.
- Hệ quản trị kiểm soát dữ liệu (Data Control Language- DCL): Cho phép người quản trị hệ thống thay đổi cấu trúc của các bảng dữ liệu, khai báo các thông tin về quyền khai thác CSDL cho người sử dụng.

Những năm 1975-1976, IBM chọn đưa ra hệ quản trị CSDL có quan hệ mang tên SYSTEM-R với hệ quản trị giao tiếp CSDL là SEQUEL (Structured English Query Language). Năm 1976 hệ quản trị SEQUEL được cải tiến thành SEQUEL-2, khoảng năm 1978-1979 SEQUEL-2 được cải tiến và được đặt tên thành hệ quản trị truy vấn cấu trúc (Structured Query Language). Cuối năm 1979 hệ quản trị CSDL được cải tiến thành SYSTEM-R*. Năm 1986 viện tiêu chuẩn quốc gia Mỹ (American National Standards Institute – ANSI) đã công nhận và chuẩn hóa hệ quản trị SQL và sau đó đã tạo ra tiêu chuẩn quốc tế (International Standards Organization -ISO) công nhận hệ quản trị này. Đã có chuẩn SQL-86. Hiện nay SQL đã qua 3 lần chuẩn hóa, (1989,1992,1996) để

mề réng c,c phĐp to,n vμ t'ng cēng kh¶ n'ng b¶o mĒt vμ tÝnh toμn vÑn d÷
liÖu.

Trong phần này chúng ta sẽ nghiên cứu về ngôn ngữ SQL. Ngôn ngữ truy vấn SQL sẽ giúp bạn khám phá, quản lý, thao tác trên cơ sở dữ liệu. Các câu lệnh create để tạo các bảng quan hệ, lệnh update để cập nhật dữ liệu, lệnh delete để xóa dữ liệu, lệnh insert để thêm dữ liệu,...

1.2.1 Định nghĩa dữ liệu

❖ Các kiểu dữ liệu trong SQL

- CHAR(n): Kiểu ký tự cố định có độ dài n.
- VARCHAR(n): Kiểu ký tự cố định tối đa n.
- INT, SMALLINT: Kiểu số nguyên.
- NUMBER(p,d): Số thập phân gồm p chữ số thập phân và d chữ số thập phân.
- REAL, DOUBLE, PRECISION: Số thực.
- FLOAT(n): Số thực có độ chính xác n chữ số thập phân.
- DATE: Kiểu ngày, tháng, năm.
- TIME: Kiểu giờ trong ngày.

❖ Syntax của lệnh CREATE trong SQL

Dạng cú pháp của lệnh tạo một bảng sẽ có như sau:

```
CREATE TABLE <Tên bảng>(
    <Tên cột 1><Kiểu dữ liệu 1>(<Kích thước 1>),
    <Tên cột 2><Kiểu dữ liệu 2>(<Kích thước 2>),
    .....
    <Tên cột n><Kiểu dữ liệu n>(<Kích thước n>)
);
```

Ví dụ: Tạo bảng nhân_vien với các câu lệnh sau:

```
CREATE TABLE nhan_vien (
    Manv NUMBER(2),
    Ho_ten VARCHAR(25),
```

```

Ng_sinh    DATE,
          Gioi_tinh    VARCHAR(3),
          Ma_dv        CHAR(2),
          Luong        NUMBER(9)
);

```

1.2.2 Thao tác dữ liệu

Các câu lệnh cơ bản để thực hiện các thao tác dữ liệu như sau:

- **Câu trúc SELECT** dùng để truy vấn dữ liệu trong CSDL
- FROM**
- WHERE**

- **INSERT:** Thêm các bản ghi mới vào một bảng.
- **UPDATE:** Sửa các thông tin cũ trong một bảng.
- **DELETE:** Xóa các bản ghi trong một bảng.

❖ Câu trúc cơ sở để truy vấn

Có phép biến đổi của một biểu thức truy vấn trong SQL như sau:

SELECT [DISTINCT | ALL] { * | [<biểu thức cột> AS [<Tên mới>] [,...]

FROM <tên bảng> [<bí danh>] [,...]

[WHERE <điều kiện>]

[GROUP BY <danh sách tên cột>] **[HAVING** <điều kiện>]

[ORDER BY <Danh sách tên cột>]

Trong dạng trên <biểu thức cột> là tên của một cột hoặc một biểu thức, <tên bảng> là tên của một bảng trong CSDL hay một khung nhìn (View) mà ta cần truy cập vào, <bí danh> là một viết tắt của tên bảng. Ngoài ra:

- **GROUP BY** dùng để gộp các bản ghi, trả về các kết quả hiển thị trong <danh sách tên cột>.
- **HAVING** dùng để lọc các nhóm thỏa điều kiện.

- ORDER BY quy định thứ tự các cột trong kết quả trả ra.

Thứ tự các cột trong dòng biểu thức truy vấn trên không thay đổi. Kết quả của biểu thức truy vấn đã liệt kê bên dưới. Đây là một ví dụ minh họa.

VÍ DỤ 4.1

Số tên các đơn vị nhân viên (các phòng) QL đơn vị đang ông cả thông tin truy vấn sau:

```
SELECT ten_da, ma_dv
```

```
FROM du_an
```

Bảng kết quả của truy vấn trên (như ví dụ bảng DU_AN) sẽ là:

ten_da	ma_dv
Phòng MÔm A	P4
Mông B	P3
Agent C	P2
Phòng MÔm B	P1

Miền bảng kết quả không có cả 2 cột ten_da và ma_da mà liệt kê các cột trong bảng du_an, cả 2 cột.

```
SELECT ma_da, ten_da, dia_diem_da, ma_dv
```

```
FROM du_an
```

hoặc

```
SELECT *
```

```
FROM du_an
```

VÍ DỤ 4.2

Câu truy vấn sau cho danh sách nhân viên cả lương trên 2 300 000, với mỗi nhân viên như vậy các thông tin trả ra gồm: nhân viên, họ tên, nhân viên và lương.

```
SELECT ma_nv, ho_ten, ma_dv, luong
```

```
FROM nhan_vien
```

```
WHERE luong > 2 300 000
```

VÍ DÙ 4.3

Liệt kê l-ng của c, c nh©n viªn theo thø tù t'ng d©n.

```
SELECT ma_nv, ho_ten, ma_dv, luong
FROM nhan_vien
ORDER BY luong;
```

B¶ng k¶t qu¶ s¶ lµ:

ma_nv	ho_ten	ma_dv	luong
004	Nguyễn Văn D	P4	2000000
001	Nguyễn Văn A	P1	2500000
003	Nguyễn Văn C	P3	2800000
002	Nguyễn Văn B	P2	3500000

VÍ DÙ 4.4

Số t×m m· sè vµ hã tªn nh÷ng hãc sinh khoa 'C«ng nghÖ th«ng tin' cũ thÓ d¶ng c©u l¶nh truy vÊn sau:

```
SELECT malop, hoten
FROM lop
WHERE makhoa =
    (SELECT makhoa
     FROM khoa
     WHERE tenkhoa = 'C«ng nghÖ th«ng tin');
```

B¶ng k¶t qu¶ s¶ lµ:

malop	tenlop	hoten	makhoa
01	Tin1A	Nguyễn Văn A	CNTT
02	Tin1B	Nguyễn Văn B	CNTT
03	Tin1C	Nguyễn Văn C	CNTT
04	KT1A	Nguyễn Văn D	KT
05	KT1B	Nguyễn Văn E	KT

Kết quả →

malop	hoten
01	Nguyễn Văn A
02	Nguyễn Văn B
03	Nguyễn Văn C

makhoa	tenkhoa
CNTT	Công nghệ thông tin
KT	Kế toán

❖ CÈp nhËt c-1 sè d÷ liÖu.

Trong SQL cả 3 câu lệnh cả thối biĩn ãi cĩ sũ dũ liũu (Thãm, bít, thay ãi thĩng tin).

- o **INSERT**: Thãm c, c bũ míi vµo mét bĩng.
- o **UPDATE**: Sũa ãi thĩng tin ãi cũ trong mét bĩng.
- o **DELETE**: Xo, bá mét sũ bũ trong mét bĩng.

➤ **Dĩng INSERT.**

Cũu Lũnh Insert cho phũp mét bũ ãi thãm vµo mét bĩng, cũ ph, p nh sau:

```
INSERT INTO <Tĩn bĩng>[(Danh s, ch cũt)]  
VALUES (Danh s, ch c, c gi, trũ)
```

Vĩ dũ 4.5

Cũu Lũnh sau thãm vµo mét bũ bĩng **nhan_vien**.

```
INSERT INTO nhan_vien  
VALUES ('11', 'Trũn Hũu Viũt', 'Nam', 'Hũ Nũi');
```

➤ **Dĩng UPDATE.**

Trong mét sũ trĩng hĩp cũng ta cũn thay ãi mét sũ gi, trũ trong mét bũ cũ khĩng phĩi lũ thay ãi tũt cũ c, c gi, trũ cũũ bũ. Lũnh **UPDATE** cho phũp lũm ãiũ ãũ vũ cũ ph, p nh sau:

```
UPDATE <Tĩn bĩng>  
SET <Tĩn cũt i>=<Gi, trũ i>[, <Tĩn cũt j>=<Gi, trũ j>, ...]  
[WHERE <ãiũ kiũn>]
```

Khi cũu **WHERE** khĩng xũt hiũn trong cũu Lũnh cũp nhũt nũy thũ mũi bũ trong bĩng sũ ãi cũp nhũt trĩn nhũng cũt x, c ãĩnh bũ **SET**, ngĩc lĩ thũ cũ nhũng bũ thoĩ ãiũ kiũn ãũt sau **WHERE** mũi bũ sũ ãi.

Vĩ dũ 4.6

Tĩng lĩng 5% cho mũi nhũn viĩn, cũu Lũnh ãiũ viũt nh sau:

```
UPDATE nhan_vien  
SET luong = luong*1.05;
```

VÍ DÙ 4.7

Tăng lương 5% cho nhân viên làm ở Quận Vĩnh Cửu sẽ "P2", câu lệnh như sau:

```
UPDATE nhan_vien
SET luong = luong*1.05
WHERE ma_dv = 'P2';
```

➤ Dạng DELETE

Có ph, p của câu lệnh xo, một số bé khác một bảng là:

```
DELETE FROM <Tên bảng>
[WHERE <Điều kiện>]
```

Trong câu lệnh trên, nếu câu **WHERE** không xuất hiện thì tất cả các bé trong bảng sẽ bị xo, , ngược lại thì chỉ những bé tho, điều kiện bị loại bỏ khác bảng.

VÍ DÙ 4.8

Câu lệnh sau sẽ xo, tất cả các bé trong bảng **cong_thang**.

```
DELETE FROM cong_thang
```

VÍ DÙ 4.9

Số xo, bé nữ ở Quận Vĩnh Cửu sẽ 5 trong bảng **nhan_vien**, câu lệnh như sau:

```
DELETE FROM nhan_vien
WHERE manv = '5'; Sơ lược về ASP
```

2.1 Giới thiệu về ASP.

ASP (Active Server Page) là một phần mềm riêng của IIS. Khi cài đặt, ASP sinh ra các bé xử lý gọi là ví dụ như ngôn ngữ kịch bản (script engine) tại server ở IIS các bé xử lý các mã script mà các máy khách gửi tới để chèn xen trong các trang HTML. Khi Client gửi tới một file .asp trên Web Server, Web Server lập tức gửi tới Script engine để xử lý. Script engine sẽ thực hiện các lệnh script để biến trang ASP thành trang HTML rồi gửi lại Client. Chú ý rằng quá trình này thực hiện tại server chứ không phải tại Client. Vì vậy chúng ta không phải quan tâm tới việc browser xử lý các trang Web như thế nào. Như vậy thực sự quá trình này thực hiện theo mô hình Client-Server.

ASP là công nghệ Web Server mới của Microsoft, nó được thiết kế để giúp người phát triển ứng dụng trên Web xây dựng các trang Web ứng dụng nhanh chóng và dễ dàng. ASP là một phần tích hợp của công nghệ Active (Active Platform), là một nền tảng trong chiến lược internet của Microsoft. Active Platform là một tập hợp các ngôn ngữ, các chuẩn và các dịch vụ để hỗ trợ việc sử dụng các phần tử ứng dụng Active Desktop (bàn Client) và Active Server (bàn Server) trong môi trường CSDL tính toán Client / Server. Môi trường Active Platform giúp cho người phát triển ứng dụng xây dựng ứng dụng hiệu quả và dễ dàng, dễ dàng khi việc của các ứng dụng chạy trên Server cũng như chạy trên Client và nâng cao khả năng phát triển ứng dụng của họ. Bằng thế, nó cũng làm việc chuyển đổi ứng dụng Desktop sang ứng dụng Client/Server dễ dàng, dễ dàng.

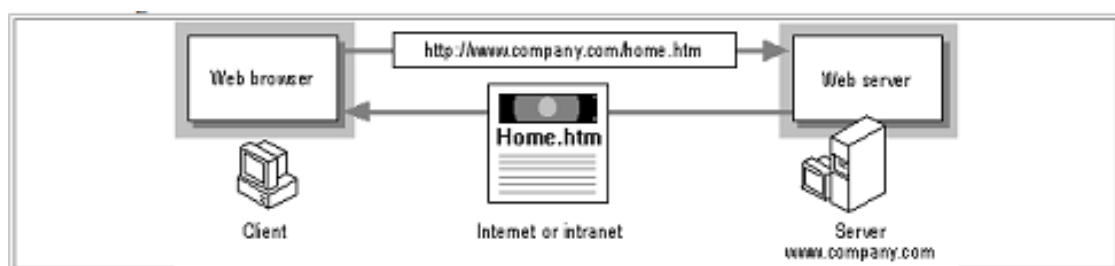
2.2 ASP file là gì?

File được tạo với phần mở rộng ASP. Trong file này chứa các thẻ HTML, các dịch vụ scripting như VBScript, JavaScript hay các liên kết các components (Như DLL và ActiveX control) Các script của ASP được nhúng trong các thẻ `<% %>`

Khi chúng ta sửa các file ASP ta chỉ cần ghi lại trên server thôi. Với những lần sau khi trang A được gửi, các Script trong file ASP sẽ được biên dịch lại.

Công nghệ ASP được xây dựng trực tiếp bên trong IIS (WinNT, 2000, XP), Personal Webserver. ASP làm việc như thế nào

Trang HTML tĩnh:



Trang Web động (Dynamic):

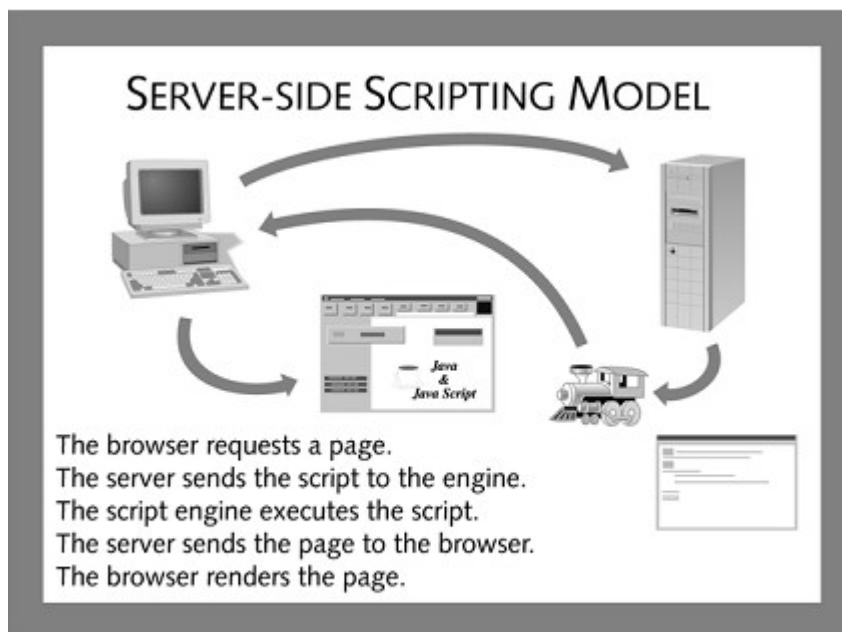
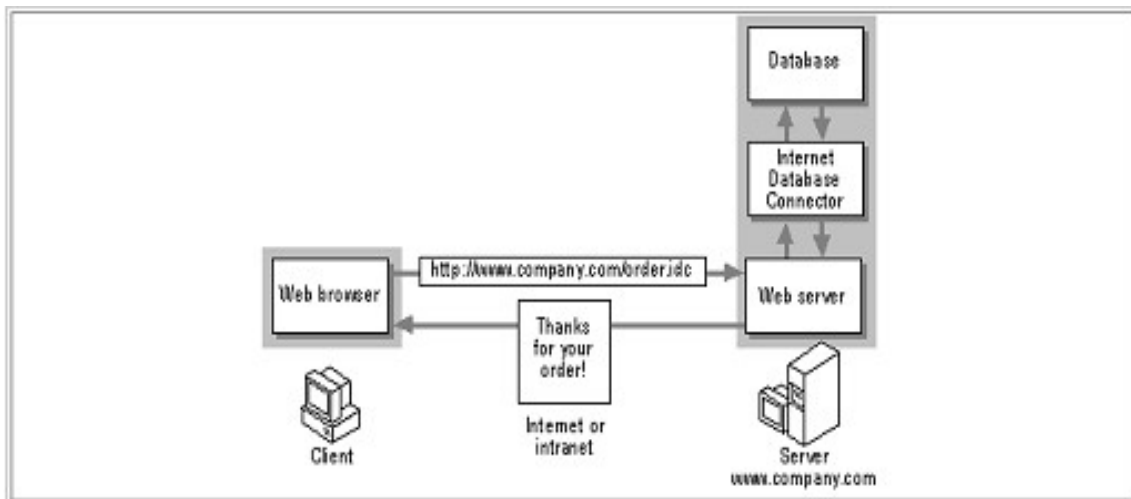


Figure 2-4 The server-side script model

VÍ DŨ VÒ TRÁNG ASP

<pre><html> <body> <% response.write("Hello World!") %> </body> </html></pre>	<pre><html> <body> <%= "Hello World!" %> </body> </html></pre>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

2.4 Tạo và xem một file ASP

Chúng ta sẽ dùng những công cụ của Microsoft như: Microsoft Frontpage, Notepad hoặc Dreamweaver để tạo một file ASP.

§Ó xem mét file ASP, chóng ta kh«ng thÓ gọi ñã ®Ön tr×nh duyÖt nh– mét trang HTML bëi v× Browser kh«ng nhËn biÖt ®–íc c, c file ASP. Lý do lµ c, c file nµy cÇn ph¶i ®–íc th«ng dÞch trªn Server tr–ãc khi gọi ra Browser.

Chóng ta cũ thÓ s¸ d¸ng IE hoÆc Netscape Navigator ®Ó xem k¸t qu¶ cña c, c file ASP nh–ng chóng ta cũn ch¼c ch¼n r»ng Server mµ chóng ta x¸ lý c, c m· cũ cũi ®Æt ASP vµ ®ang ch¼y IIS hoÆc Personal Web Server (PWS).

Trang ASP lµ mét d¹ng text cũ kiÓu lµ .asp, cũ c¸u tróc gÇn gi¸ng nh– file HTML. T¸t c¶ c, c th¶ cũ trong HTML th× ®Òu d¸ng ®–íc trong ASP. Nh–ng ngoµi c, c th¶ th«ng th–êng cña HTML, trong file asp cũn cũ thÓ viÖt c, c th¶ kh, c n÷a ®Ó thÓ hi¸n c, c dÞng l¸nh cña Script ®Ó lµm viÖc v¸i d÷ liÖu cũ s½n hay cũ thÓ tÝnh to, n ngay b¹n trong nh– lµ mét ng«n ng÷ l¸p tr×nh thùc sù.

C– cũ ho¶t ®éng cña ASP nh– sau: Client s¸ d¸ng mét Web Browser gọi y¸u cÇu HTTP tíi mét Server ch¼y Microsoft Internet Information Server (IIS). Sau khi nhËn biÖt ®ã lµ y¸u cÇu cũn x¸ lý cña trang ASP, IIS chuy¸n y¸u cÇu nµy tíi ASP engine, t¶i ®©y néi dung file .asp ®–íc x¸ lý, c, c m· HTML ®–íc ®Ó nguy¸n cũn c, c Script ®–íc tÝnh ðua theo c, c y¸u cÇu vµ ®–íc chuy¸n ®æi thµnh c, c m· HTML. N¸u trong c, c Script cũ c, c c¸u l¸nh g¸i d÷ liÖu, ñã s¸ li¸n k¸t tíi Database Server vµ l¸y c, c d÷ liÖu theo y¸u cÇu. Sau ®ã, c, c k¸t qu¶ cña viÖc thùc hi¸n c, c Script (cũ thÓ lµ HTML t¸nh hoÆc ®éng) ®–íc gọi tr¶ l¶i Client Browser.

X¸t mét vÝ d¸ ®Ó lµm r¸ cũ ch¸ cũ nµy:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Example</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <% For i=5 to 7%>
      <FONT SIZE=<%=i%>>Chµo b¹n!<BR></FONT>
    <% Next %>
  </BODY>
</HTML>
```

K¸t qu¶ lµ tr×nh duyÖt s¸ hi¸n th¶ 3 dÞng Chµo b¹n! v¸i kÝch th–íc t¸ng dÇn nh– sau

Chµo b¹n!

Chào bạn!

Chào bạn!

Trong ví dụ này chúng ta mới tiếp nhận nguyên lý làm việc của ASP như chúng ta đã biết. Khi có một trang Web đang thực hiện các công việc trên trang Web thay đổi theo thông tin đang thực hiện công việc. Trong ví dụ ta sẽ làm việc như sau:

Trên một trang Web cần một form để người sử dụng nhập vào họ, tên và giới tính qua Textbox và option. Người sử dụng cũng nhập vào một số ngẫu nhiên. Khi nhấn nút, ASP sẽ gọi lại một trang Web với một lời chào phù hợp với giới tính và tên người sử dụng. Người sử dụng cũng có thể nhấp chuột vào các liên kết để xem.

Sau đây là mã nguồn của hai trang ASP thực hiện hiệu quả như mong muốn. Mã nguồn của file script cần tải về và nhúng vào trang web.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>Example</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<P>Vi du ve form de trao doi thong tin theo phuong thuc
```

```
POST</P>
```

```
<FORM method="post" action="chao.asp">
```

```
<P> Ho dem: <input type ="text" name="Hodem"
```

```
size=20></P>
```

```
<P>Ten:<input type ="text" name="Ten" size=20></P>
```

```
<P> Gioi tinh: Nam <input type ="radio" value="Nam"
```

```
checked name="Gioitinh" size=20>
```

```
Nu <input type ="radio" value ="Nu" name="Gioitinh"
```

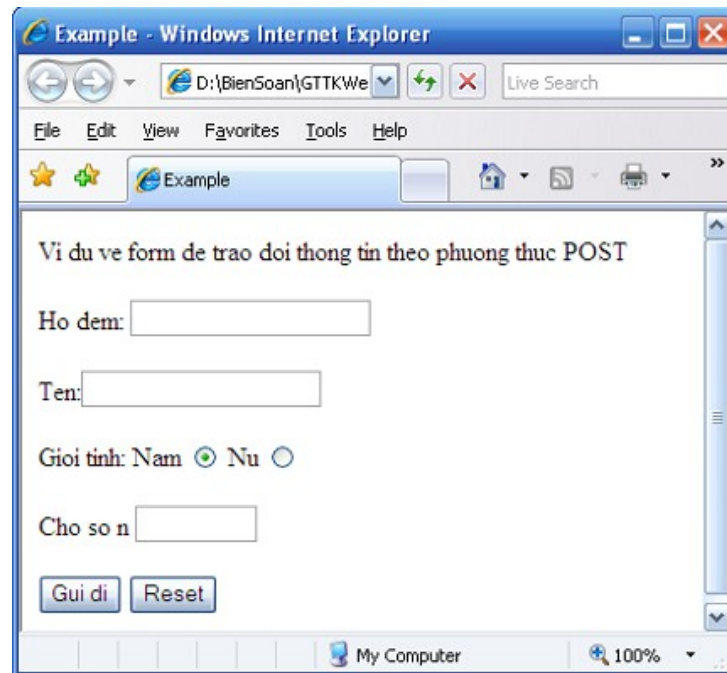
```
size=20></P>
```

```
<P>Cho so n <input type ="Text" name="So" size=8></P>
```

```
<P><input type="submit" value ="Gui di" name="B1">
```

```
<input type="reset" name="B2"></P>
```

```
</FORM>  
</BODY>  
</HTML>
```



H×nh 4.2 Form sđ dōng ASP

§©y lụ néi dung tđp Chao.asp m« tđ đōng xđ khi ta bđm nút Gđi đđ tđng đōng vđi hđt đđng Submit cđn Form

```
<HTML>  
  <HEAD>  
    <TITLE>Example</TITLE>  
  </HEAD>  
  <BODY>  
    <% ho=request.Form("hodem")  
      ten=request.Form("ten")  
      so=request.Form("so")  
      gioitinh=request.form("gioitinh")  
      if gioitinh="Nam" then  
        gioitinh="Ong"  
      else  
        gioitinh="Ba"  
      end if
```

```
response.Write "Xin chao " & gioitinh & " " & ho
    & " " & ten & " <br>"
response.Write "Day la ket qua tinh " & "<br>"
for i=1 to so-1
    if so mod i =0 then
        response.Write i & "<br>"
    end if
next
%>
</BODY>
</HTML>
```

2. Các lệnh liên kết CSDL trong ASP

3.1 ADO là gì?

ADO là công nghệ truy cập dữ liệu từ trang web.

- ADO là công nghệ của Microsoft
- ADO là viết tắt của ActiveX Data Objects
- ADO là một thành phần của Active-X
- ADO từ đây gọi là khi gọi IIS
- ADO là một công nghệ giao tiếp với CSDL- database

3.2 Cách truy xuất database bằng ADO trong ASP.

Cách thông thường truy cập CSDL từ trang web ASP như sau:

1. Khai tạo một kết nối ADO từ đây sẽ dữ liệu.
2. Mở kết nối từ đây sẽ dữ liệu.
3. Khai tạo một ADO recordset
4. Mở recordset
5. Truy cập (lấy) dữ liệu chúng ta cần từ recordset.
6. Đóng recordset
7. Đóng kết nối

3.3 Tạo kết nối ADO (ADO Connection).

Trước khi truy cập dữ liệu, chúng ta phải thiết lập kết nối với CSDL. Các bước thiết lập kết nối.

Kết nối trực tiếp (DSN-less Database Connection)

Đây là cách đơn giản nhất để kết nối với Microsoft Access database. Giả sử chúng ta cần một Database tên "northwind.mdb" đặt tại thư mục "c:/webdata/", chúng ta cần kết nối với CSDL như sau:

```
<%  
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")  
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"  
    conn.Open "c:/webdata/northwind.mdb"
```

%>

Kết nối thông qua ODBC(ODBC Database Connection)

Với kết nối ODBC connection, Chúng ta cần thiết kết nối đến một kết nối CSDL như một kết nối máy trong hệ thống mạng của chúng ta, miễn là ODBC connection sẵn có. Cách tạo ODBC Connection với MS Access Database

1. Vào Control Panel -> Administrative Tools -> Data Sources (ODBC).
2. Chọn bảng (tab) System DSN.
3. Click vào nút Add trong bảng System DSN.
4. Lựa chọn Microsoft Access Driver. Click Finish.
5. Trong màn hình tiếp theo, click vào Select để chọn sẽ dữ liệu.
6. Đặt tên cho sẽ dữ liệu trong « Data Source Name (DSN).
7. Click OK.

Sử dụng ADO Recordset

Để cần thiết để dữ liệu từ database, để tạo dữ liệu phải để nhập vào recordset.

➤ Cách tạo ADO Recordset

Sau khi ADO Database Connection để để tạo, tiếp theo ta phải tạo ADO Recordset. Giả sử ta cần database cần tên "Northwind", Chúng ta cần truy cập dữ liệu từ bảng "Customers" như sau:

<%

```
set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
conn.Open "c:/webdata/northwind.mdb"
set rs=Server.CreateObject("ADODB.recordset")
rs.Open "Customers", conn
```

%>

➤ Cách tạo ADO SQL Recordset

Chúng ta cần truy cập dữ liệu từ bảng "Customers" sử dụng câu lệnh SQL:


```

<%
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
conn.Open "northwind"
    conn.Open "c:/webdata/northwind.mdb"
    set rs=Server.CreateObject("ADODB.recordset")
    rs.Open "Select * from Customers", conn
%>

```

LÊy d÷ liÖu tã Recordset

Sau khi recordset ®íc mẽ, chóng ta cũ thÓ lÊy d÷ liÖu recordset. Chóng ta cũ thÓ truy xuÊt d÷ liÖu tã b¶n Customers trong CSDL Northwind nh sau:

```

<%
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
    conn.Open "c:/webdata/northwind.mdb"
    set rs=Server.CreateObject("ADODB.recordset")
    rs.Open "Select * from Customers", conn
    for each x in rs.fields
        response.write(x.name)
        response.write(" = ")
        response.write(x.value)
    next
%>

```

3. Một số bài tập ứng dụng mẫu

Tên các cột và dữ liệu trong chương này. Ở số dòng CSDL qInV, ngài hác cÇn yâu cÇu gi, o viàn cung cÊp CSDL qInV. Ở thùc hiÖn bùi thùc hụnh.

4.1 Hiện thị tên Field và giá trị của Field

Chúng ta có thể truy xuất dữ liệu từ bảng NHANVIEN trong CSDL qInV như sau:

```
<html>
<body>
  <%
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
    conn.Open "...\\Database\\qlsv.mdb"
    set rs = Server.CreateObject("ADODB.recordset")
    rs.Open "SELECT * FROM SINHVIEN", conn
    do until rs.EOF
      for each x in rs.Fields
        Response.Write(x.name)
        Response.Write(" = ")
        Response.Write(x.value & "<br />")
      next
      Response.Write("<br />")
      rs.MoveNext
    loop
    rs.close
    conn.close
  %>
</body>
</html>
```

Kết quả



Masv = B2083
Hodem = Truong Quang
Ten = hải
Ngaysinh = 5/20/1977
Gioitinh = True
Tinh = Hải Phòng
Malop = K2B

Masv = B2087
Hodem = Nguyễn viết
Ten = Hoàng
Ngaysinh = 4/5/1972
Gioitinh = True
Tinh = Bắc ninh
Malop = K2B

Masv = B2088
Hodem = Phạm hoàng
Ten = Trung
Ngaysinh = 12/6/1980
Gioitinh = True
Tinh = Thái nguyên
Malop = K2B

Hiển thị tên Field và giá trị của Field trong HTML table

```
<html>  
<body>  
  <%  
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")  
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"  
    conn.Open "...\\Database\\qlsv.mdb"  
    set rs = Server.CreateObject("ADODB.recordset")  
    rs.Open "SELECT Masv, Hodem, Ten FROM SINHVIEN",  
          conn  
  %>  
</table>  
</body>
```

Kết quả



Hodem	Ten
Nguyễn Minh	Đức
Trương Quang	hải
Nguyễn viết	Hoàng
Bùi thị tuyết	Linh
Phạm thị	Thảo
Phạm hoàng	Trung

Th^am mét b^lng ghi v^o b^lng cⁿa csdl.

Chúng ta cũ th^o th^am 1 b^lng ghi m^ui v^o CSDL qlsv. Tríc ti^an chúng ta phⁱi t^o ra 01 form nh^ép li^ou:

```
<html>
<body>
  <form method="post" action="c6_demo_add.asp">
    <table>
      <tr>
        <td>Mo mon hac:</td>
        <td><input name="Mamh"></td>
      </tr><tr>
        <td>Tan mon hac:</td>
        <td><input name="Tenmh"></td>
      </tr><tr>
        <td>Se tiot:</td>
        <td><input name="Sotiet"></td>
      </tr>
    </table>
    <br /><br />
    <input type="submit" value="Add New">
    <input type="reset" value="Cancel">
  </form>
  <table border="1" width="30%">
    <%do until rs.EOF%>
      <tr>
```

```

<%for each x in rs.Fields%>
    <td><%Response.Write(x.value)%></td>
<%next
    rs.MoveNext%>
</tr>
<%loop
rs.close
conn.close
%>
</table>
</body>
</html>

```

Kết quả:



B2083	Trương Quang	hải
B2087	Nguyễn viết	Hoàng
B2088	Phạm hoàng	Trung
B2091	Bùi thị tuyết	Linh
B2092	Phạm thị	Thảo
B2084	Nguyễn Minh	Đức

Vấn y^{au} c^u giềng ph^u tr^an nhng t^o th^am tⁱu @Ò cho cét.

```

<html>
<body>
<%
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
    conn.Open "...\Database\qlsv.mdb"
    set rs = Server.CreateObject("ADODB.recordset")
    rs.Open "SELECT Masv, Hodem, Ten FROM SINHVIEN",
        conn
%>
    <table border="1" width="30%">
    <tr>
        <%for each x in rs.Fields

```

```

        response.write("<th>" & x.name & "</th>")
    next%>
</tr>
<%do until rs.EOF%>
<tr>
    <%for each x in rs.Fields%>
        <td><%Response.Write(x.value)%></td>
    <%next
        rs.MoveNext%>
    </tr>
<%loop
rs.close
conn.close
%>
</table>
</body>
</html>

```

Kết quả:



Masv	Hodem	Ten
B2083	Truong Quang	hải
B2087	Nguyễn viết	Hoàng
B2088	Phạm hoàng	Trung
B2091	Bùi thị tuyết	Linh
B2092	Phạm thị	Thảo
B2084	Nguyễn Minh	Đức

4.2 Truy vấn

Hiển thị danh sách sinh viên.

Chúng ta sẽ hiển thị những bản ghi có trường "SINHVIEN" mà trường "Ten" bắt đầu bằng chữ H.

```
<html>
  <body>
    <%
      set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
      conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
      conn.Open "...\\Database\\qlsv.mdb"
      set rs = Server.CreateObject("ADODB.recordset")
      sql="SELECT Hodem, Ten FROM SINHVIEN WHERE
          Ten LIKE 'h%'"
      rs.Open sql , conn
    %>
    <table border="1" width="30%">
      <tr>
        <%for each x in rs.Fields
          response.write("<th>" & x.name & "</th>")
        next%>
      </tr>
      <%do until rs.EOF%>
        <tr>
          <%for each x in rs.Fields%>
            <td><%Response.Write(x.value)%></td>
          <%next
            rs.MoveNext%>
        </tr>
      <%loop
        rs.close
        conn.close%>
    </table>
  </body>
</html>
```

Kết quả



Hodem	Ten
Trương Quang	hải
Nguyễn viết	Hoàng

Sắp xếp dữ liệu

Hiển thị "Hodem" và "Ten" từ bảng "SINHVIEN", sắp xếp theo Ten theo chiều tăng dần với thứ tự từ @iÓN.

```
<html>
<body>
  <%
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
    conn.Open "...\\Database\\qlsv.mdb"
    set rs = Server.CreateObject("ADODB.recordset")
    sql="SELECT Hodem, Ten FROM SINHVIEN ORDER BY Ten"
    rs.Open sql , conn
  %>
  <table border="1" width="30%">
    <tr>
      <%for each x in rs.Fields
        response.write("<th>" & x.name & "</th>")
      next%>
    </tr>
    <%do until rs.EOF%>
      <tr>
        <%for each x in rs.Fields%>
          <td><%Response.Write(x.value)%></td>
        <%next
          rs.MoveNext%>
      </tr>
```

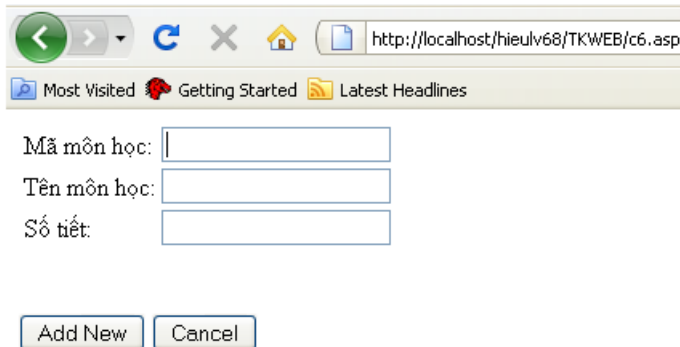


```

    <%loop
    rs.close
    conn.close%>
</body>
</html>

```

Kết quả



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/hieulv68/TKWEB/c6.asp'. The browser's navigation bar includes 'Most Visited', 'Getting Started', and 'Latest Headlines'. The main content area contains a form with three input fields labeled 'Mã môn học:', 'Tên môn học:', and 'Số tiết:'. Below the form are two buttons: 'Add New' and 'Cancel'.

Khi chúng ta bấm vào nút submit(add New) sẽ chuyển sang file "c6_demo_add.asp". "c6_demo_add.asp" chứa @n m. thêm 01 record mới vào bảng MONHOC nh sau:

```

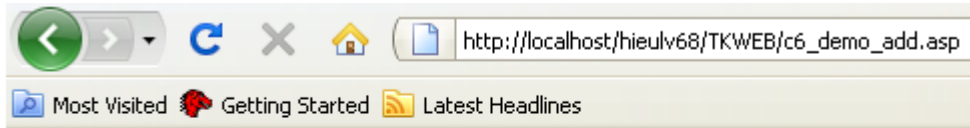
<html>
<body>
<%
    set conn=Server.CreateObject("ADODB.Connection")
    conn.Provider="Microsoft.Jet.OLEDB.4.0"
    conn.Open "...\\Database\\qlsv.mdb"
    sql="INSERT INTO MONHOC (Mamh, Tenmh, Sotiet)"
    sql=sql & " VALUES "
    sql=sql & "(" & Request.Form("Mamh") & ","
    sql=sql & "" & Request.Form("Tenmh") & ","
    sql=sql & "" & Request.Form("Sotiet") & ""
    on error resume next
    conn.Execute sql,recaffected
    if err<>0 then
        Response.Write("Kh«ng cho phĐp cĒp nhĒt!")
    else
        Response.Write("<h3>" & recaffected & "
            BĒn ghi @. @Ēc thĒm vµo CSDL</h3>")
    end if
    conn.close

```

%>

</body>

Kết quả



1Bản ghi đã được thêm vào CSDL

4. Bài tập cuối chương

1. Hiển thị thông tin các bảng DIEM, LOP, MONHOC, THOIKHOABIEU trong csdl qlsv.
2. Sắp xếp bảng DIEM trong csdl qlsv theo thứ tự tăng dần về điểm.
3. Cập nhật một bản ghi trong bảng MONHOC của csdl qlsv. Với mỗi record lấy Mã lớp tham số.
4. Xóa một bản ghi trong bảng MONHOC của csdl qlsv. Với mỗi record lấy Mã lớp tham số.

Chương 6

Thiết kế Web động bằng Macromedia Dreamweaver

Trong chương 5 chúng ta đã tìm hiểu về ASP, chúng ta đã có thể thiết kế ra các trang web động cơ bản. Chương này sẽ giúp chúng ta tạo ra các trang web động đơn giản nhanh hơn nhờ vào các chức năng trực quan của Dreamweaver.

Mục tiêu

1. Vận dụng các chức năng Master – Detail Page Set để thiết kế các trang web động.
2. Tạo các kết nối CSDL trong Dreamweaver.
3. Tạo các trang Insert, các thẻ tĩnh của Form.

1. Xây dựng trang Master-Detail Page Set

Master-Detail Page set là một ứng dụng web đã trình bày các thông tin liên kết với một số dữ liệu trong hai trình duyệt. Trang chủ (master) sẽ hiển thị một danh sách của tất cả các bản ghi truy xuất từ một kết quả của tìm kiếm sẽ dữ liệu. Một trang chi tiết (Detail) liên kết từ trang chủ trang web và cung cấp thêm các chi tiết chi tiết về một mục liên kết trong trang chủ.

Chúng ta đã học một phần hướng dẫn này trong các hướng dẫn này chỉ sau ColdFusion, ASP, JSP. Trong phần hướng dẫn này, chúng ta sẽ xây dựng một master and detail page set. Nếu hướng dẫn mất khoảng 20 phút để học thêm, thì việc kinh nghiệm của chúng ta, và sẽ giúp cho chúng ta các bước tiếp theo sau:

1. “Tạo một master-detail page set” trên trang 144
2. “Tạo một database recordset” trên trang 145
3. “Chèn một liên kết ứng dụng vào Master-Detail Page Set” trên trang 148
4. “Hiển thị trang của chúng ta” trên trang 150

1.1 Tạo một master-detail page set

Một liên kết xuất phát từ một phần tử của một ứng dụng sẽ dữ liệu từ một liên kết danh sách và các bản ghi liên kết trong một dữ liệu. Trang master-detail page set chúng ta phần tử sẽ liên kết các liên kết và trình bày cho thấy các thông tin chi tiết về mọi liên kết, và sẽ liên kết với các liên kết khác.

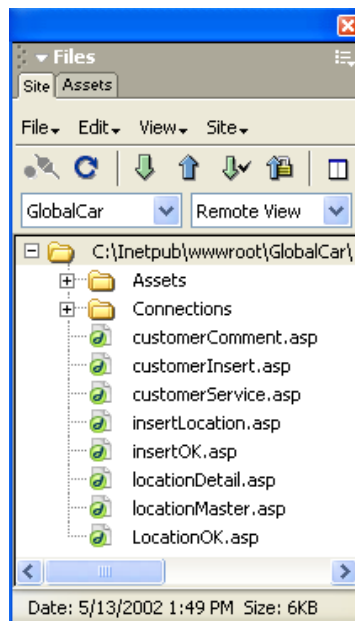
Tất cả các thông tin về các liên kết liên kết từ một tệp tin sẽ dữ liệu Microsoft Access “global.mdb”. Chúng ta cần các liên kết các liên kết của một kết nối và sẽ dữ liệu ứng dụng. Ứng dụng các trang web sẽ liên kết liên kết các liên kết và sẽ dữ liệu.

Hãy bắt đầu bằng việc liên kết một trang liên kết.

- 1) Thúc đẩy một trang các liên kết sau một mở panel Site:
 - Trong nhãn panel Files, click vào một liên kết trống, sau đó liên kết tab Site nếu cần liên kết.

- Chèn Window -> Site.
- Ên F8.

Panel Site @íc mẽ.



- 2) Trong tr×nh @-n pop-up Site, lµ chèn site GlobalCar mµ chóng ta @-
@Pnh nghÜa.
- 3) Trong panel Site, click @óp vµo file locationMaster @Ó mẽ nã.

Tại liÖu mẽ trong ca sæ Document. Chng ta s tng phÇn ca trang
@- hµm thµnh.



1.2 Tạo một bản ghi (recordset) cơ sở dữ liệu

By giê chóng ta s to mét recordset @Ó hin thP d÷ liÖu @- @íc lu tr÷ trong
mét c s d÷ liÖu. Mét recordset lµ mét nhm c,c th«ng tin trÝch xuÊt t mét
c s d÷ liÖu b»ng vic truy vn mét c s d÷ liÖu. (Trong ASP.NET, mét
recordset @íc bit @n nh mét DataSet.) Mét truy vn c s d÷ liÖu bao gm
c,c tiu chÝ tm kim, trong @ã

x,c @Pnh nh÷ng gx @íc bao gảm trong recordset. Chúng ta h·y sô dông nh÷ng th«ng tin @íc trÝch xuÊt nh lµ mét nguån d÷ liÖu cho c,c trang web @«ng của chúng ta. Dreamweaver MX cung cÊp mét giao diÖn @-n gi¶n - dÔ sô dông @Ó t¹o ra c,c truy

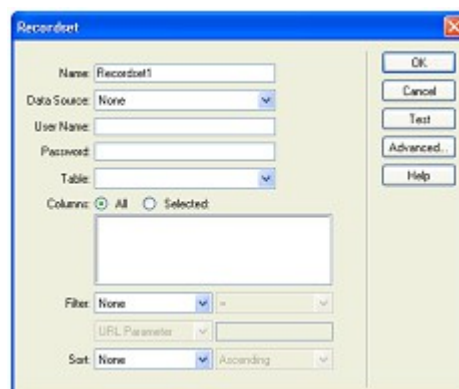
vÊn SQL –chúng ta kh«ng cÇn ph¶i biÖt SQL @Ó t¹o ra mét recordset trong Dreamweaver.

Chúng ta sẽ t¹o mét recordset @Ó lµ chän tÊt c¶ c,c gi, trÞ tã b¶ng Location.

1) Trong Dreamweaver, mẽ hép tho¶i Recordset hoÆc DataSet (ASP.NET) b»ng c,c thùc hiÖn mét trong c,c bíc sau:

- Trong thanh Insert chän Tab Application, click vµo nút Recordset hoÆc DataSet (ASP.NET).
- Chän Window -> Bindings @Ó mẽ panel Binding, sau đã click vµo nút (+) vµ lµ chän Recordset hoÆc DataSet.
- Trong nhãm panel Application, chän panel Binding, sau @ã click vµo nút cÉng (+) vµ lµ chän Recordset hoÆc DataSet.

Hép tho¶i Recordset hoÆc DataSet xuÊt hiÖn. Nh÷ng mụn h×nh d¶i @©y cho thÊy hép tho¶i recordset của ColdFusion. (Trong ASP.NET @©y lµ hép tho¶i DataSet, hÇu hÖt c,c tÿy chän recordset @ang cả cïng mét m« h×nh cho tÊt c¶ c,c lo¶i m,y chñ.)



2) Trong « textbox Name, nhËp rsLocations.

@©y lµ t¹n của recordset mụ chúng ta @Pnh nghÛa.

3) Trong tr×nh @-n pop-up Data Source (ColdFusion) hoÆc tr×nh @-n pop-up Connection (C,c lo¶i trang phõc vô kh,c), lµ chän connGlobal.

Hép tho*i* Recordset ho*Æ*c DataSet c*È*p nh*È*t v*µ* hi*Ö*n th*Þ* th*«*ng tin cho b*¶*ng *®*Çu ti*ª*n trong c*¬* s*ê* d*÷* li*Ö*u Global.

Chó y: N*Ö*u k*Ö*t n*«*i connGlobal kh*«*ng xu*t* hi*Ö*n trong tr*×*nh *®*¬n, click v*µ*o nút Define *®*Ó t*°*o n*ã*.

Ch*ª*n REGION_ID, sau *®*ã click v*µ*o nút tr*ö* (-).

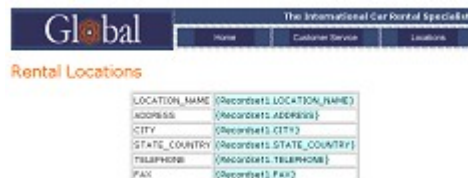
1) Click OK.

Dreamweaver c*È*p nh*È*t c,*c* trang master v*µ* detail, v*µ* th*ª*m v*µ*o t*Ê*t c*¶* c,*c* k*Þ*ch b*¶*n m*µ* ph*Ý*a m,*y* ch*ª*n v*µ* truy v*Ê*n c*¶* trang danh s,*ç*h v*µ* trang detail.

Trang master *®*íc c*È*p nh*È*t. N*ã* bao g*ª*m mét b*¶*ng cho c*¬* s*ê* d*÷* li*Ö*u, mét b*¶*ng cho *®*Þnh híng trang recordset, v*µ* mét b*¶*n ghi thi*Ö*t li*È*p *®*Öm.



Trang detail c*Ò*ng c*È*p nh*È*t. N*ã* bao g*ª*m mét b*¶*ng ch*Ý*nh l*µ* danh s,*ç*h chi ti*Ö*t cho m*µ*i b*¶*n ghi trong trang master.



1.4 Hi*È*n th*Þ* các trang

Ti*Ö*p theo, chóng ta s*ĩ* lu c,*c* trang l*ª*i, sau *®*ã m*ê* chóng ra *®*Ó th*È*y c,*c* òng ð*ª*ng chóng ta ph,*t* tri*Ö*n ho*t* *®*éng nh th*Ö* n*µ*o.

- 1) Trong c*ª*a s*æ* Document, ch*ª*n t*µ*i li*Ö*u locationDetail, v*µ* ch*ª*n File > Save *®*Ó lu l*ª*i c*«*ng vi*Ö*c c*ª*a chóng ta.
- 2) Trong panel Site, ch*ª*n t*µ*i li*Ö*u locationDetail, sau *®*ã click v*µ*o nút Put Files (m*ò*i t*ª*n quay l*ª*n m*µ*u xanh) *®*Ó copy file c*ª*c b*é* t*µ*i server c*ª*a chóng ta.
- 3) Trong c*ª*a s*æ* Document, ch*ª*n t*µ*i li*Ö*u locationMaster, v*µ* ch*ª*n File > Save *®*Ó lu n*ã* l*ª*i.

- 4) Trong panel Site, chän tåi liÖu locationMaster, sau Òã click vµo nút Put Files (mòi tån quay l²n mµu xanh) ÒÓ copy file cõc bé tí server cña chóng ta.

- 5) Vii tui liÖu locationMaster vEn ®íc lüa chän, Ên F12 ®Ó xem trang trong tr×nh duyÖt. KiÓm tra li^n kÖt tÖ trang Master tii trang Detail.

LOCATION_NAME	ZIPP	STATE_COUNTRY
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International Airport	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa
Cebu-Panay	Cebu	Philippines
Cancun International Airport	Cancun	Mexico
Cebu International	Cebu	Philippines
Dallas Ft. Worth International	Dallas, TX	Texas
Ezeiza	Ezeiza	Argentina

- 6) PhÝa dÞi b¶ng d÷ liÖu, click Next ®Ó thiÖt lÊp tiÖp theo cña 10 b¶n ghi. B¶ng d÷ liÖu, thanh ®Þnh hÝng vµ ®Öm b¶n ghi ®íc cÛp nhÛt.

- 7) Click mét trong sè c,c t^n vP trÝ ®Ó thÛy trang detail.

Trang master ®i qua khãa chÝnh ®Ön server, server xö lý truy vÛn vµ trang detail më ra vµ hiÖn thi d÷ liÖu cho vP trÝ ®íc lüa chän.

- 8) Ên nút Locations ë vP trÝ phÝa tr^n trang ®Ó quay lÞi danh s, ch locations.
- 9) §ãng cõa sæ tr×nh duyÖt khi chóng ta xem xong trang web.
- 10) Trong Dreamweaver, ®ãng trang web lÞi.

2. Xây dựng và chèn trang Record

PhÇn nµy hÝng dÛn chóng ta ®i qua c,c bÝc x©y dùng mét Form ®Ó chèn c,c th«ng tin vµo mét c- sè d÷ liÖu. Chóng ta sÞ t×m hiÖu lµm thÖ nµo ®Ó chèn vµ ®Þnh nghÜa c,c trêng cña Form. Chóng ta còng sÞ t×m hiÖu c, ch ®Ó t¹o ra mét trêng form cho phÐp ngêi sö dông chèn thªm c,c th«ng tin tÙ ®éng ®íc t¹o ra b»ng c, ch sö dông mét tr×nh ®-n. Chóng ta cã thÓ hoµn thµnh phÇn hÝng dÛn nµy trong tÊt c¶ c,c m« h×nh server ®íc hç trÞ bëi Dreamweaver MX - Cold Fusion, ASP, ASP.NET, JSP, vµ PHP.

Trong phÇn nµy chóng ta sÞ hoµn thµnh c,c nhiÖm vô sau:

1. T¹o mét trang Insert
2. Thªm c,c ®èi tÝng vaog Form
3. §Þnh nghÜa mét Insert Record server behavior

4. Kiểm tra trang

2.1 Tạo một trang Insert

Trang web mục chúng ta sẽ tạo ra các trang web cho phép quản lý trả về vị trí mới chèn xe cho thuê. Bài kiểm tra thông tin trong cửa sổ sẽ là Global Car Rental.

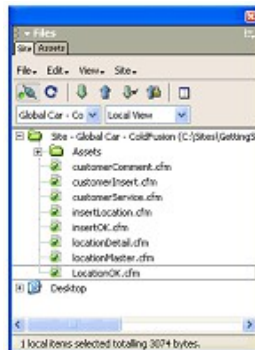
Chúng ta sẽ bắt đầu trong một phần hoàn chỉnh trang web. Dựa theo công việc chúng ta sẽ thêm các hình thức để tăng và nâng cấp nội dung cho trang web.

Hãy bắt đầu bằng việc là chèn một trang web vào như sau:

2) Thực hiện một trong các bước sau để mở panel Site.

- Trong nhóm panel Files, click vào mũi tên mở rộng, sau đó là chèn tab Site nếu cần thiết là chèn.
- Chèn Window -> Site.
- Ấn F8.

Panel Site sẽ mở.



3) Trong trình duyệt pop-up, là chèn site Global Car mục chúng ta sẽ thêm vào.

4) Trong panel Site, click chuột vào tại vị trí insertLocation để mở.

Tại vị trí mở trong cửa sổ Document.

Global		The International Car Rental Specialists		
		Home	Customer Service	Locations
New Rental Location				
Location Name	<input type="text"/>			
Code	<input type="text"/>			
Address	<input type="text"/>			
City	<input type="text"/>			
State or Country	<input type="text"/>			
Region	<input type="text"/>			
Telephone	<input type="text"/>			
Fax	<input type="text"/>			

2.2 Thêm các đối tượng Form

Mét bảng vụ mét sẽ c, c trên của Form. Thêm vào trang vụ. Mét vụ á h×nh ch÷ nhÛt xuÊt hiÖn trong tụi liÖu, c, c lụ ranh giúi của Form. Dreamweaver sẽ từ Òng chìn mét ranh giúi Form trong mét tụi liÖu khi chúng ta chìn thêm mét Òi tưng Form.

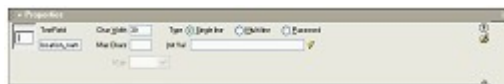
B, c, y giê chúng ta sẽ thêm vào c, c trên c, c lị của Form : Mét trêng list/menu, mét nút submit, vụ mét nút reset.

Chúng ta còng sẽ cung cấp c, c nh·n cho c, c trên của Form. ViÖc t^o ra tⁿ c, c trên lụ kh, Òn gi¶n Ò chúng ta nhÛn d^{ng} nh÷ng trêng vụ chúng ta Òang lụm viÖc sau khi kÖt nòi Form Fields tii c, c trên của c÷ sẽ d÷ liÖu.

Chúng ta sẽ b³t Ò c, c b>ng c, c, ch xem mét trong nh÷ng form fields cũ s¹2n.

- 1) Mè phÇn gi, m s, t Property (Window > Properties), nÖu ñã cha Òi mẽ.
- 2) Di chuyÖn con trỏ tii « træn cing bⁿ ph¶i, click vào trêng Form Ò ò là chän ñã.

PhÇn gi, m s, t Property cÛp nhÛt c, c thüc tÝnh trêng của Form.



Trêng Name bao g^m tⁿ của Òi tưng Form, vụ trêng Char Width thiÖt lÛp chiÖu réng của trêng Ò Òn 30 ký từ. Chúng ta sẽ cÛp nhÛt hai trêng vụ trong c, c trên text chúng ta Ò. thêm vào trong Form.

- 3) Trong tụi liÖu, Ò Òt mét ÒiÖm chìn trong « phÝa ph¶i của nh·n State hoÆc Country , sau Ò ñã thùc hiÖn mét trong c, c c, c, ch sau Ò chìn mét text field:

- Trong thanh Insert, click vào tab Forms, sau Ò ñã click vào nút Text Field hoÆc kĐo ñã tã thanh Insert tii « của b¶ng.
- Chän Insert > Form Objects > Text Field

Sèi tưng text field của Form Ò. Òi chìn trong tụi liÖu.

- 4) Text field vÛn Òi ò là chän, trong phÇn gi, m s, t Property, nhÛp state_contry trong « TextField vụ nhÛp 30 trong « Char Width.



5) Trong tụi liÖu, ®Æt ®iÓm chèn trong « phÝa ph¶i cña nh·n Region, sau ®ã lµm mét trong c, c, ch sau ®Ó chèn mét List/Menu:

- Trong môc Form cña thanh Insert, click vµo nút List/Menu hoÆc kÐo nã tõ thanh Insert t¶i « cña b¶ng.
- Chän Insert > Form Objects > Text Field.

§èi t¶ng Form List/Menu ®íc chèn vµo tụi liÖu.



- 6) Trong b¶ng gi,m s,t Property, nhÈp region_id trong « List/Menu.
- 7) Chèn mét Text Field cho Telephone, sau ®ã trong môc TextField cña phÇn gi,m s,t Property ®iÒn lµ telephone, vµ trong trêng Char Width nhÈp 30.
- 8) Chèn mét Text Field cho Fax, sau ®ã trong môc TextField cña b¶ng gi,m s,t Property ®iÒn lµ fax, vµ trong Char Width nhÈp 30.
- 9) Trong tụi liÖu, ®Æt ®iÓm chèn trong « cña b¶ng.

New Rental Location

Location Name	<input type="text"/>
Code	<input type="text"/>
Address	<input type="text"/>
City	<input type="text"/>
State or Country	<input type="text"/>
Region	<input type="text"/>
Telephone	<input type="text"/>
Fax	<input type="text"/>

10) Thªm mét nút submit cho Form b¶ng mét trong c, c, ch sau:

- Trong môc Form cña thanh Insert, click vµo nút Button hoÆc kÐo nã tõ thanh Insert t¶i « cña b¶ng.
- Chän Insert > Form Objects > Button.

Mét nút Submit ®íc chèn vµo tụi liÖu. Trong phÇn gi,m s,t Property, Submit lµ mét nh·n vµ Action lµ ®Ó thiÖt lÈp t¶i Form Submit.



11) LÆp bíc 10 ®Ó thªm mét nút kh,c cho Form. Chóng ta sĩ thªm nút reset ®Ó ngêi dõng x,c lÆp lªi Form nÕu hª cÇn.

12) Trong phÇn gi,m s,t Property, tªi phÇn Action chªn Reset form.

13) Trong « textbox Button Name, nhÆp Reset.

Form cªn chóng ta b©y giê ®· hµm thµnh vµ nª sĩ giêng nh thÕ nµy:



14) Lu tªi liÕu lªi.

2.3 Định nghĩa các trường của form List/Menu

Giê chóng ta sĩ cÆp nhÆt thªm th«ng tin cho trêng list/menu mµ sĩ ®Ó cho mét ngêi sõ dõng lª chªn trong phÇn region. Vµ cÆp nhÆt cª sĩ d÷ liÕu vªi gi, trª sĩ cªn nª. B»ng c, ch nµy mét ngêi sõ dõng kh«ng cÇn phªi kiÓm tra x,c minh sĩ nµo phªi hªp vªi tªn nµo

1) Trong tªi liÕu, click vµo trêng Region_Id list/menu ®Ó lª chªn nª.

PhÇn gi,m s,t Property cÆp nhÆt th«ng tin vÒ ®èi tõng.



2) Trong phÇn gi,m s,t Property, click vµo nút List Values.

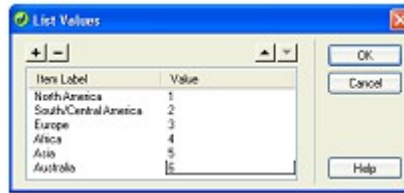
Hép thoªi List/Menu xuÊt hiÕn.

3) Trong hép thoªi List Values, thªm Item Labels vµ Values ®Ó phªi hªp vªi d÷ liÕu trong bªng cª sĩ d÷ liÕu REGIONS.

4) Trong Item Label, nhÆp North America, Ên Tab vµ trong Value nhÆp 1.

5) Click vµo nút céng (+) ®Ó thªm c,c mc nhÆp kh,c, sau ®ª nhÆp South/Central America, Ên Tab, sau ®ª nhÆp 2.

- 6) LÆp bíc 4 vµ bíc 5 cho ®Õn khi chóng ta nhËp tÊt c¶ c, c vïng nh b¶ng hóp tho¹i sau.



- 7) Click OK ®Ó ®ãng hóp tho¹i.

2.4 Định nghĩa một InsertRecord server behavior.

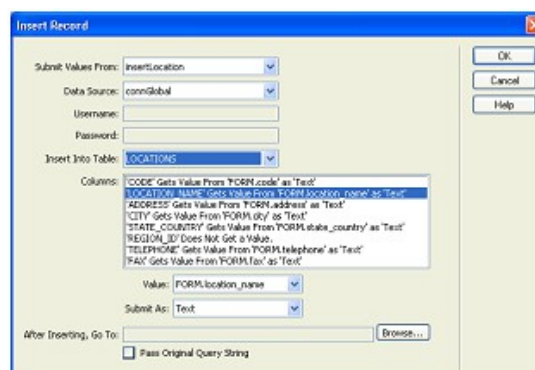
Chóng ta sẽ sô dông mét hµnh vi phôc vô ®Ó t¶o ra nh÷ng kÞch b¶n server c¶n thiÕt cho øng dông. Chóng ta sẽ t¶o ra mét kÕt nèi gi÷a d÷ liÖu cũa trêng Form vµ d÷ liÖu cũa sê d÷ liÖu ®Ó hµm thµnh Form vµ khi click vµo nút Submit sẽ chèn th«ng tin vµo trong cũa sê d÷ liÖu.

- 1) Trong panel Server Behaviors (Window > Server Behaviors), click vµo nút c¸ng (+) vµ chän Insert Record tã tr×nh ®-n pop-up.

B¶ng hóp tho¹i Insert Record xuÊt hiÕn.



- 2) Trong Data Source (ColdFusion) hoÆc tr×nh ®-n pop-up Connection (c, c m« h×nh server kh, c), chän connGlobal.
- 3) Trong tr×nh ®-n pop-up Insert Into Table, chän LOCATIONS.



Danh sách Columns cập nhật thông tin về các trường của Form liên quan đến các trường của cơ sở dữ liệu như sau.

- 4) Hãy chắc chắn rằng giá trị của REGION_ID là thiÕt lÛp Number hoặc Integer (ASP.NET), Region ID là mét giá trị, trÞ sè h-ñ là mét giá trị, trÞ text.
- 5) Trong After Inserting, Go To hoặc On Success, Go To (ASP.NET), click Browse và trong bảng hép thoã xuÊt hiÕn lựa chọn file LocationOK, sau ðã click OK ðó ðã bảng hép thoã.
- 6) Click OK ðó ðã bảng hép thoã Insert Record.

Trong cửa sổ Document, form updates và panel Server Behaviors chØ ra hình vi Insert Record ð. ðic thêm vào.

- 7) Lưu lại liÕu lã.

2.5 Test trang

Tiếp theo, chúng ta sẽ khởi động trang vào server, sau ðã mở mã trong một trình duyệt và nhìn thêm một số thông tin.

- 1) Trong panel Site, lựa chọn insertLocation, sau ðã click vào nút Put Files (mũi tên quay lại màu xanh) ðó copy file code bé tí server. Chọn Yes khi ðic hỏi ðó copy các file thuộc.
- 2) Sau khi lựa chọn insertLocation, trong cửa sổ Document, chọn File > Preview in Browser hoặc ấn F12 (Windows) ðó xem lại liÕu.
- 3) Nhập test data trong form, sau ðã click vào nút Submit.

Trang locationOK xuất hiện chØ ra thông tin ð. ðic nhìn thêm c«ng trong cơ sở dữ liệu Global.

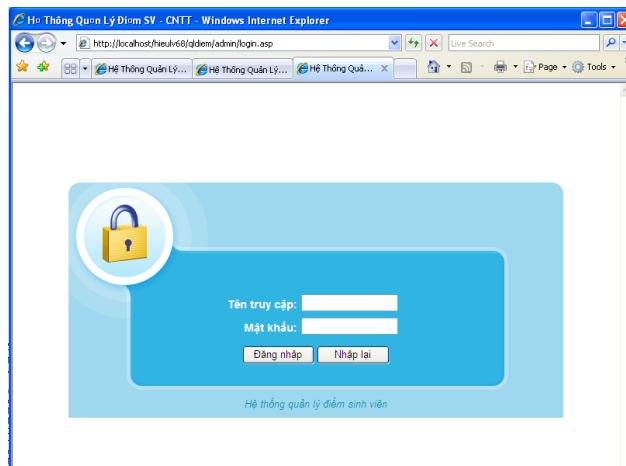
- 4) Số xem các môc mà chúng ta ð. thêm vào cơ sở dữ liệu làm theo các cột sau:

Trong nhóm panel Application, lựa chọn panel Databases. Các ðnh và trÝ của cơ sở dữ liệu connGlobal, sau ðã bấm vào dấu cộng (+) ở phía trên của mã, ðó mở rộng mã. Nhập vào dấu cộng (+) ở phía trên Tables ðó xem cơ sở dữ liệu của bảng. Right-click (Windows) vào bảng LOCATIONS và sau ðã chọn View Data. Các bảng ghi của cơ sở dữ liệu xuất hiện, bảng ghi mới ở phía dưới cũng trong cơ sở dữ liệu.

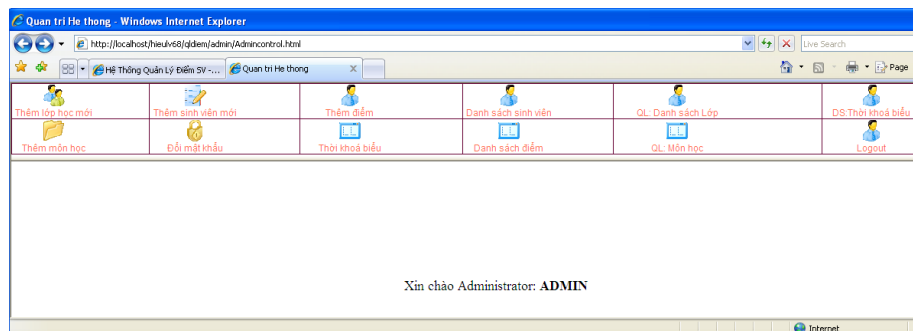
3. Thực hành

Sử dụng CSDL qlsv và Dreamweaver thực hiện các yêu cầu sau:

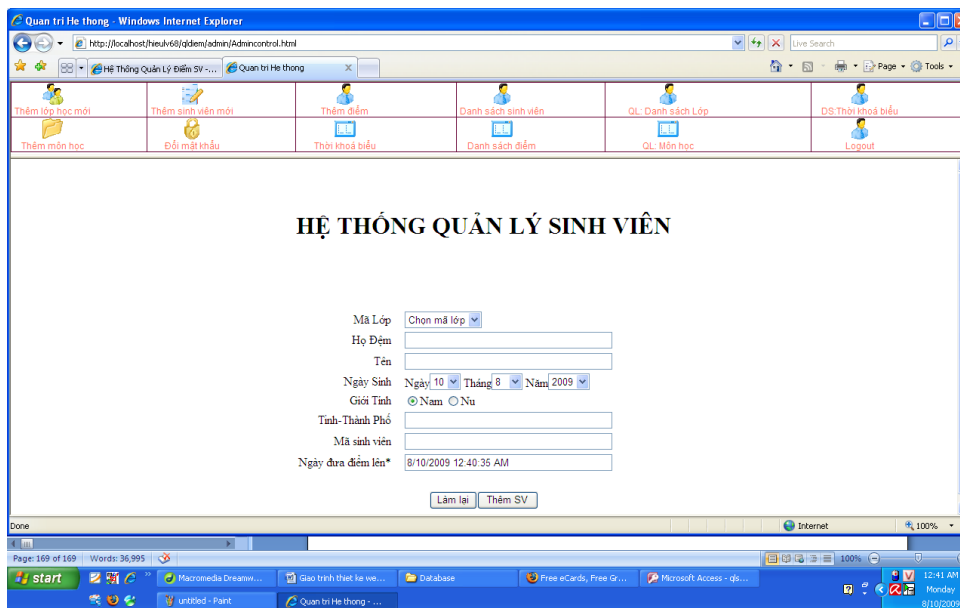
1. Thiết kế một Form đăng nhập và đăng ký vào hệ thống giảng dạy như sau:



2. Tạo trang master trong đó chứa liên kết đến các trang detail giảng dạy như sau:



3. Hiện tại các chức năng của trang detail khi ta click vào biểu tượng liên kết menu, chúng hiện khi ta click vào liên kết "Thêm sinh viên mới" chúng trình bày sẽ cho ta một trang "Thêm sinh viên mới" như sau:



Tài liệu tham khảo

Nguyễn Hữu Tuấn – **Giáo trình thiõt kã Web**

Hã Thuçn, Hã CÈm Hµ - **C, c hõ c- sã d÷ liõu lý thuyõt vµ thùc hµnh**

Trainingtool.com – **Learning VBScript**

Matt Childs, Paul Lomax, Ron Petruscha - **VBScript in a Nutshell, 2nd Edition**

Macromedia Dreamweaver MX tutorials

W3schools.com