

CHƯƠNG I: KHÁI QUÁT CHUNG

1. Các khái niệm cơ bản

- a. Webpage: là nói đến một trang Web thường trình bày về một vấn đề nào đó như: phổ biến kiến thức, trao đổi, bàn luận, thông báo, quảng cáo...v...v..
- b. Website: là tập hợp nhiều trang Web mà các trang này có thể liên kết với nhau.
- c. Web Browser: là trình duyệt Web dùng để hiển thị xem các thông tin của trang Web yêu cầu.
- d. Web Server: là một máy chủ cung cấp các dịch vụ về Web trên môi trường Internet.
- e. Domain: là tên miền của một trang Web. Có rất nhiều tên miền thông thường thì tên miền .com dành cho các công ty xí nghiệp, tên miền .net dành cho các nhà cung cấp dịch vụ, thông tin, tên miền .org dành cho các cơ quan hành chính, các trang có nội dung thuộc về chính trị..v...v...
- f. www: là dịch vụ cung cấp, truy tìm, trao đổi Internet. Được viết tắt từ ba chữ đầu của World Wide Web.
- g. Network: là mạng máy tính là hệ truyền thông và trao đổi dữ liệu được xây dựng bằng sự ghép nối vật lý hai hoặc nhiều máy tính.
- h. Administrator: là quản trị viên, người có quyền hạn cao nhất trên máy Server.
- i. Web Master: là chủ một Website người có quyền hạn cao nhất trên Website đó.
- j. LAN: là mạng cục bộ. Được viết tắt từ ba chữ đầu của Local Area Network.
- k. HTML !??: Được viết tắt từ bốn chữ đầu của Hyper Text Markup Language là một ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản. Ngôn ngữ này sử dụng các Tag để đánh dấu các thành phần hiển thị trong trang Web. Thông thường một trang Web được viết bằng ngôn ngữ HTML có cấu trúc tương tự như sau:
- l. Web Tĩnh: Trang web tĩnh là trang web mà người dùng không có khả năng tương tác với nó. Trang web tĩnh không yêu cầu phải lập trình gì cả, nói một cách khác, xem một trang web tĩnh như là xem một tờ báo (in trên giấy) nhưng có thêm hình ảnh và âm thanh...
- m. Web Động: là trang web ở trên đó người dùng (người duyệt web) có thể tương tác, thay đổi các thông số, cách thông tin được hiển thị v.v. tùy ý. Cần lưu ý là các hình ảnh nháy nhót "động đậy" (kiểu animated GIF) không hẳn là biểu hiện của một trang web động.

2. Thiết kế giao diện

Thiết kế Giao diện dành cho Người sử dụng là một công việc trong quy trình phát triển một Web site. Tại Việt Nam, nhiều doanh nghiệp vừa và nhỏ không quan tâm chất lượng phần mềm, dịch vụ sau bán hàng mà thường quan tâm đến giao diện Web có đẹp hay không. Tuy nhiên đây lại là hạn chế của hầu hết các doanh nghiệp thiết kế Web. Trong phạm vi cho phép, giáo trình này xin trình bày các bước xây dựng Giao diện

Web cho người sử dụng, nhằm giúp học sinh để đạt hiệu quả thiết kế giao diện cao tuân theo quy trình bao gồm các bước sau:

+ Quy trình thiết kế giao diện

Bước 1: Xác định yêu cầu của khách hàng.

Mục tiêu của giai đoạn này là xác định chính xác yêu cầu hoặc tư vấn cho khách hàng. Yêu cầu là một điều kiện hoặc khả năng mà hệ thống phải tuân theo hoặc có.

Yêu cầu phải đạt những tiêu chí sau:

Yêu cầu phải bao quát giao diện, chức năng, cấu trúc nội dung, đối tượng xem Web site.

Trao đổi thông tin dựa trên các yêu cầu đã xác định trước khi tiếp cận khách hàng. Bạn phải nghiên cứu về yêu cầu chung của khách hàng trước khi tiếp cận.

Xây dựng bảng câu hỏi logic để chuyển đổi sang phân tích yêu cầu nghiệp vụ, yêu cầu hệ thống đơn giản, dễ dàng.

Đặt độ ưu tiên, lọc và theo dõi các yêu cầu.

Đánh giá khách quan các chức năng và hiệu năng.

Bước 2: Phác thảo ý tưởng trên giấy.

Mục tiêu của bước này là định hình bố cục của trang Web

Banner không quá 1/3 màn hình thực của người sử dụng (màn hình thực là màn hình của trình duyệt có thể xem được trang Web, đã bỏ đi các thanh tool bar của trình duyệt Web).

Sitebar không lớn quá 25% chiều rộng trang Web.

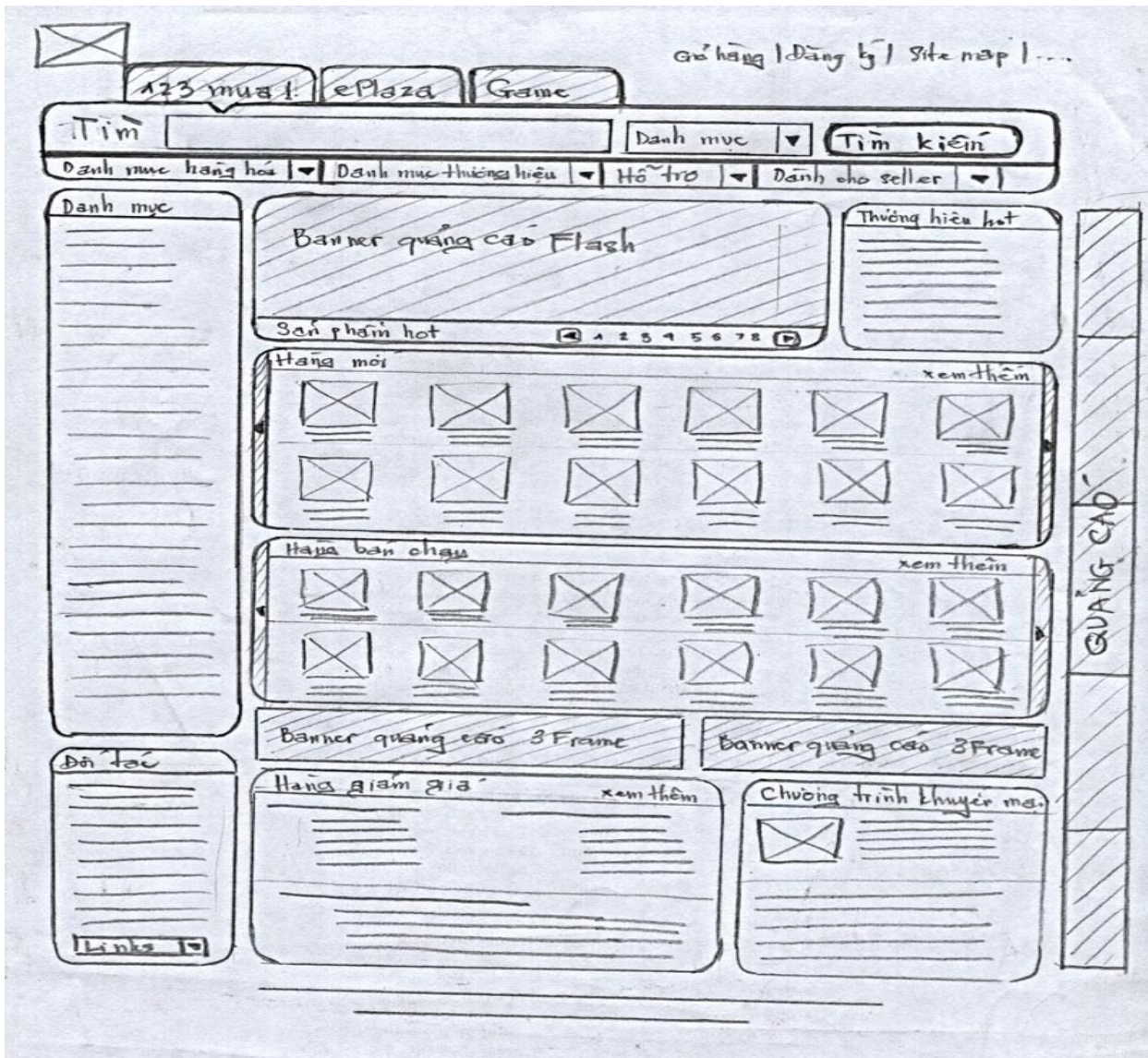
Vùng template (theo chuẩn IWP)

Vùng hiệu chỉnh.

Vùng template là vùng không hiệu chỉnh hoặc hiệu chỉnh rất ít xuyên suốt các trang Web của Web site.

Vùng hiệu chỉnh là vùng có thay đổi nội dung trong hầu hết các trang Web của Web site.

Ví dụ:



Bước 3: Đánh giá mẫu phác thảo.

Bước 4: Thiết kế đồ họa bản đơn sắc.

Bước 5: Phối màu cho giao diện Web.

Bước 6: Xây dựng tài liệu về chuẩn CSS, clientsite script, ảnh, folder cho trang Web.

Bước 7: Sử dụng các ngôn ngữ đánh dấu, lập trình để thiết kế giao diện.

Bước 8: Kiểm tra giao diện trên các trình duyệt.

Bước 9: Chuyển mã nguồn tới bộ phận phát triển Web.

3. Giới thiệu một số website mẫu.



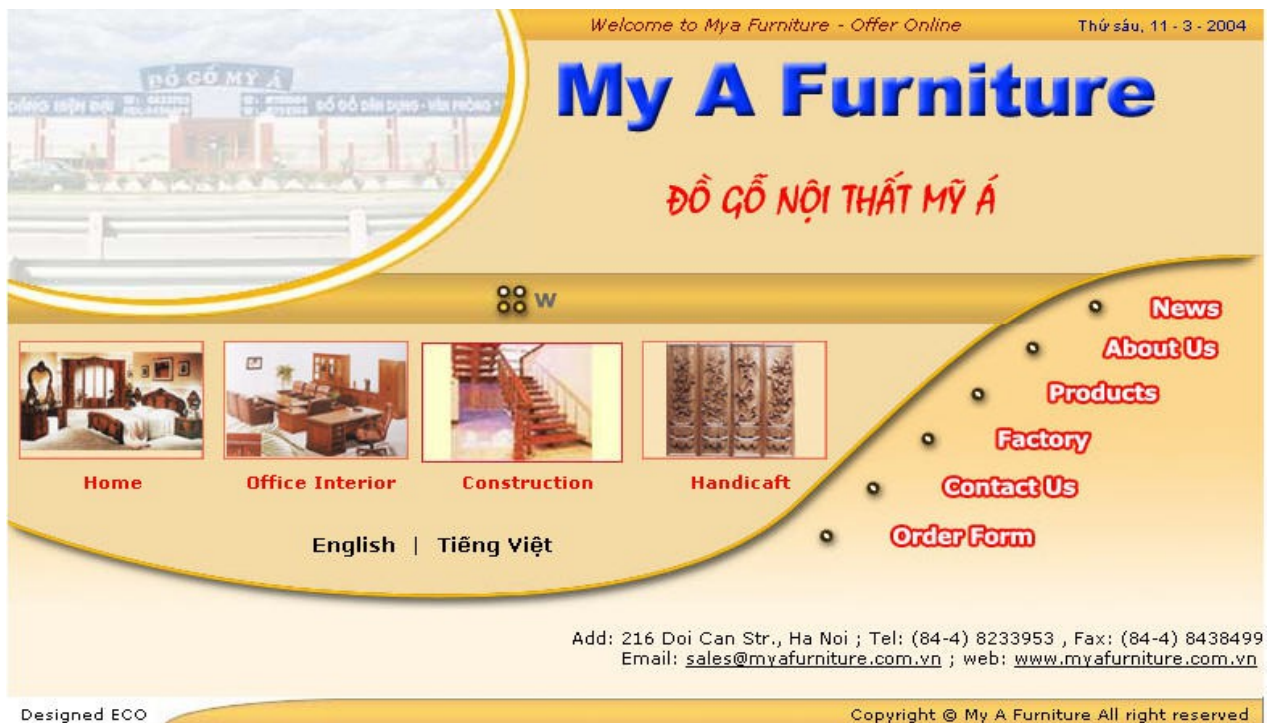
Giao diện Website bộ giáo dục và đào tạo Việt Nam



Giao diện website bán đồ gốm



Giao diện website công ty TNHH Phú Nghĩa



Giao diện website công ty TNHH Mỹ Á

CHƯƠNG II: THIẾT KẾ WEB VỚI NGÔN NGỮ HTML

2.1. Cấu trúc chung của một trang web.

```
<html>
  <head>
    Trình bày phần mở đầu của trang web
  </head>
  <body>
    Trình bày phần thân của trang web
  </body>
</html>
```

2.2. Các thẻ định cấu trúc tài liệu.

1/ HTML

Cặp thẻ này xác định số dòng ký tự, nội dung của tài liệu HTML, tốc độ tải và số dòng ký tự HTML để trình bày. Toàn bộ nội dung của tài liệu sẽ được gửi về cặp thẻ này.

Có thể:

Trình duyệt sẽ xem các tài liệu không có số dòng thẻ <HTML> như những tệp tin văn bản bình thường.

2/ HEAD

Thẻ HEAD xác định ký tự, trình bày phần mở đầu cho tài liệu.

Có thể:

3/ TITLE

Cặp thẻ này chỉ có số dòng trong phần mở đầu của tài liệu, tốc độ tải và nội dung trong thẻ phải vì giới hạn bởi cặp thẻ <HEAD>.

Có thể:

4/ BODY

Thẻ này xác định nội dung chính của tài liệu - phần thân (body) của tài liệu. Trong phần thân cả thẻ chứa các thẻ định nghĩa định nội dung cho tài liệu, mục nền, mục văn bản siêu liên kết, thẻ lồng cho trang tài liệu... Những thẻ này sẽ được tham số của thẻ.

Có thể:

Trên đây là các thẻ định nghĩa thẻ **BODY**, tùy nhiên một số thẻ HTML 3.2 thường cần định nghĩa thẻ **BODY**. Sau đây là các thẻ định nghĩa:

BACKGROUND= Xác định một hình nền (background) cho văn bản. Giá trị tham số này (phần sau dấu bằng) là URL của file hình. Nếu kích thước hình khác của sẽ xử lý duy nhất toàn bộ màn hình của sẽ xử lý duy nhất sẽ xác định kích thước hình.

BGCOLOR= Xác định màu nền cho trang khi hiển thị. Nếu cả hai tham số **BACKGROUND** và **BGCOLOR** cũng cả giá trị xử lý duy nhất sẽ hiển thị màu nền trước, sau đó mới hiển thị hình ảnh trên.

TEXT= Xác định màu chữ của văn bản, có thể là màu.

ALINK=,VLINK=, LINK= Xác định màu sắc cho các siêu liên kết trong văn bản. Trong đó, alink (*active link*) là liên kết đang kích hoạt - tức là khi nhấp chuột lên; vlink (*visited link*) cho liên kết đã nhấp chuột; ho!t;

2.3. Các thẻ định dạng khối

1/ thẻ P

Thẻ <P> xác định một đoạn văn bản.

Có thể:

2/ Các thẻ định nghĩa mức H1/H2/H3/H4/H5/H6

HTML hệ thống 6 mức định nghĩa mức H1/H2/H3/H4/H5/H6. Chú ý rằng mức H1/H2/H3/H4/H5/H6 chỉ dành cho định nghĩa về mặt logic, tức là mọi xử lý duy nhất sẽ theo hiển thị mức đối một khu vực định nghĩa tập. Cả thẻ sẽ xử lý duy nhất này là font chữ 14 point nhỏ sang

trình duyệt khi cỡ font chữ 20 point. Ở mức cấp 1 là cao nhất và giảm dần đến cấp 6. Thẻ ngang trên văn bản ở mức cấp 5 hay cấp 6 thẻ ký hiệu thích hợp văn bản thẻ ngang.

Dưới đây là các thẻ định nghĩa văn bản ở mức:

<H1> ... Định nghĩa ở mức cấp 1
</H1>

<H2> ... Định nghĩa ở mức cấp 2
</H2>

<H3> ... Định nghĩa ở mức cấp 3
</H3>

<H4> ... Định nghĩa ở mức cấp 4
</H4>

<H5> ... Định nghĩa ở mức cấp 5
</H5>

<H6> ... Định nghĩa ở mức cấp 6
</H6>

3/ Thẻ xuống dòng BR

Thẻ này khi gõ mã sẽ ngắt dòng (
), nó sẽ chuyển dòng sang dòng mới. Lưu ý, nội dung văn bản trong tài liệu HTML sẽ rất trình duyệt Web thì hiển thị các khoảng trống nhau, các ký tự tab, ký tự xuống dòng ở đây rất coi như một khoảng trống. Ở xuống dòng trong tài liệu, bạn phải số dòng thẻ

4/ Thẻ PRE

Ở giữa hàng đầu văn bản. Rất định nghĩa số dòng thẻ <PRE>. Văn bản ở giữa hai thẻ này sẽ rất thẻ hiển thị khi chúng rất, như vậy, ý đồ đều xuống dòng trong hàng đầu thẻ <PRE> sẽ rất ý nghĩa chuyển sang dòng mới (trình duyệt sẽ khi coi như dấu, ch)

Có thể:

2.4. Các thể định dạng danh sách

1/ Danh sách thông thường

Có ph, p:

Cã 4 kiÓu danh s, ch:

Danh s, ch kh«ng s³⁄⁴p xÕp (hay kh«ng ®, nh sè)

Danh s, ch cũ s³⁄⁴p xÕp (hay cũ ®, nh sè) ,

mçi mc trong danh s, ch ®íc s³⁄⁴p xÕp thø tù.

Danh s, ch thùc ®-n <MENU>

Danh s, ch phn cũp <DIR>

Vii nhiu trnh duyt, danh s, ch phn cũp vµ danh s, ch thùc ®-n ging danh s, ch kh«ng ®, nh sè, cũ th dng lin vii nhau. Vii th OL ta cũ c ph, p sau: trong ®ã:

TYPE =l	C, c mc ®íc s³⁄⁴p xÕp theo thø tù 1, 2, 3...
=a	C, c mc ®íc s³⁄⁴p xÕp theo thø tù a, b, c...
=A	C, c mc ®íc s³⁄⁴p xÕp theo thø tù A, B, C...
=i	C, c mc ®íc s³⁄⁴p xÕp theo thø tù i, ii, iii...
=I	C, c mc ®íc s³⁄⁴p xÕp theo thø tù I, II, III...

Ngoài ra cũn thùc tÝnh **START**= x, c ®pnh gi, trÞ khi ®Çu cho danh s, ch.

Th < LI > cũ thùc tÝnh **TYPE**= x, c ®pnh ký hiu ®Çu dng (bullet) ®ng tríc mçi mc trong danh s, ch. Thùc tÝnh nuy cũ th nhn c, c gi, trÞ : **disc** (chm trn ®m); **circle** (vng trn); **square** (hnh vung).

2.5. Các thể định dạng ký tự.

1/ C, c th ®pnh dng in ký tù

Sau ®Çy lµ c, c th ®íc s dng ® quy ®pnh c, c thùc tÝnh nh in nghing, in ®m, gch chn... cho c, c ký tù, vn bn khi ®íc th hin trn trnh duyt.

<code> ... </code>	In ch÷ ®Ëm
<code> ... </code>	
<code><I> ... </I></code>	In ch÷ nghiªng
<code> ... </code>	
<code><U> ... </U></code>	In ch÷ g¹ch ch©n
<code><DFN></code>	§,nh dÊu ®o¹n vñ b¶n gi÷a hai thñ nuy lụ ®¶nh nghÛa cũa mét tõ. Chóng thêng ®íc in nghiªng hoÆc thÓ hiÖn qua mét kiÓu ®Æc biÖt nưo ã.
<code><S> ... </S></code>	In ch÷ bP g¹ch ngang.
<code><STRIKE> ... </STRIKE></code>	
<code><BIG> ... </BIG></code>	In ch÷ lín hñ b×nh thêng b»ng c, ch tñg kÝch thíc font hiÖn thêi l¹n mét. ViÖc sø dông c, c thñ <BIG>lång nhau t¹o ra hiÖu øng ch÷ tñg dÇn. Tuy nhiªn ®èi vói mçi tr×nh duyÖt cũa giú hñ vÒ kÝch thíc ®èi vói mçi font ch÷, vît qu, giú hñ nuy, c, c thñ <BIG> sñ kh«ng cũ ý nghÛa.
<code><SMALL> ... </SMALL></code>	In ch÷ nhá hñ b×nh thêng b»ng c, ch gi¶m kÝch thíc font hiÖn thêi ®i mét. ViÖc sø dông c, c thñ <SMALL>lång nhau t¹o ra hiÖu øng ch÷ gi¶m dÇn. Tuy nhiªn ®èi vói mçi tr×nh duyÖt cũa giú hñ vÒ kÝch thíc ®èi vói mçi font ch÷, vît qu, giú hñ nuy, c, c thñ <SMALL> sñ kh«ng cũ ý nghÛa.
<code><SUP> ... </SUP></code>	§¶nh d¹ng chØ sè trªn (SuperScript)
<code><SUB> ... </SUB></code>	§¶nh d¹ng chØ sè dái (SubScript)
<code><BASEFONT></code>	§¶nh nghÛa kÝch thíc font ch÷ ®íc sø dông cho ®Õn hÖt vñ b¶n. Thñ nuy chØ cũa mét tham sè size= x, c ®¶nh cì ch÷. Thñ <BASEFONT> kh«ng cũ thñ kÖt thóc.
<code> ... </code>	Chän kiÓu ch÷ hiÖn thP. Trong thñ nuy cũ thÓ ®Æt hai tham sè size= hoÆc color= x, c ®¶nh cì ch÷ vµ mµu s³c ®o¹n vñ b¶n n»m gi÷a hai thñ. KÝch thíc cũ thÓ lụ tuyÖt ®èi (nhËn gi, trP tõ 1 ®Õn 7) hoÆc tñg ®èi (+2,-4...) so vói font ch÷ hiÖn t¹i.

2/ Căn lề văn bản trong trang Web

Trong trình bày trang Web của mình, cần lưu ý những điều sau đây về căn lề văn bản trên trang Web để trình bày đẹp mắt và chuyên nghiệp. Căn lề văn bản trong trang Web đã trở nên phổ biến. Một số thẻ HTML để căn lề văn bản trong trình duyệt web là **P**, **Hn**, **IMG...** Những thẻ này tham số **ALIGN** cho phép căn lề văn bản trong trình duyệt web. Những thẻ này tham số **ALIGN** cho phép căn lề văn bản trong trình duyệt web.

Các giá trị cho tham số **ALIGN**:

LEFT	Căn lề trái
CENTER	Căn giữa trang
RIGHT	Căn lề phải

Ngoài ra, chúng ta cũng có thể sử dụng thẻ **CENTER** để căn giữa trang một khối văn bản.

Có thể tham khảo:

3/ Các ký tự đặc biệt

Ký tự & được sử dụng để chèn ký tự đặc biệt sau đó xem lại một chút duy nhất. Ký tự ; được sử dụng để chèn các ký tự trong một tổ.

Ký tự	M. ASCII	Tên chèn
<	<	<
>	>	>
&	&	&

4/ Sử dụng màu sắc trong thiết kế các trang Web

Màu sắc được tạo ra 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 hexa (hệ số từ 0 đến 16) đã trình bày như sau:

#RRGGBB

trong đó:

RR - giá trị màu đỏ.

GG - giá trị màu Xanh lá (Green).

BB - giá trị màu Xanh dương (Blue).

Màu sắc cũng có thể được trình bày qua thuộc tính **bgcolor=** hay **color=**. Sau đây chúng ta sẽ trình bày về RGB hay tên tiếng Anh của màu. Với tên tiếng Anh, ta có thể có ra 16 màu trong khi với giá trị RGB ta có thể có tới 256 màu. Sau đây là một số giá trị màu phổ biến:

Màu sắc	Giá trị	Tên tiếng Anh
Đỏ	#FF0000	RED
Đỏ sẫm	#8B0000	DARKRED
Xanh lá cây	#00FF00	GREEN
Xanh nhạt	#90EE90	LIGHTGREEN
Xanh biển	#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 áo hải quân	#000080	NAVY
	#4169E1	ROYALBLUE
	#7FFFD4	AQUAMARINE

Có thể:

```

<BODY
  LINK           = color
  ALINK         = color
  VLINK        = color
  BACKGROUND    = url
  BGCOLOR      = color
  TEXT         = color
  TOPMARGIN    = pixels
  RIGHTMARGIN  = pixels
  LEFTMARGIN   = pixels
>
... phÇn néi dung của tài liệu Òu Òc Òt ò Òy
</BODY>

```

Sau đây là ý nghĩa của các tham số của thẻ BODY:

Các tham số	Ý nghĩa
LINK	Chỉ định mục của văn bản siêu liên kết
ALINK	Chỉ định mục của văn bản siêu liên kết đang đang chèn
VLINK	Chỉ định mục của văn bản siêu liên kết để tổng thể
BACKGROUND	Chỉ định màu của nền nền
BGCOLOR	Chỉ định màu nền
TEXT	Chỉ định mục của văn bản trong tài liệu
SCROLL	YES/NO - Xác định có hay không thanh cuộn
TOPMARGIN	Lề trên
RIGHTMARGIN	Lề phải
LEFTMARGIN	Lề trái

5/ Chèn kiểu chữ cho văn bản

Có phôi:

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

6/ Khái niệm văn bản siêu liên kết

Văn bản siêu liên kết hay còn gọi là văn bản liên kết, là một từ, một cụm từ hay một câu trên trang Web để dùng để liên kết tới một trang Web khác. Siêu văn bản là một từ trong mã nguồn của liên kết (link) của các thông tin. Do WWW cần thuận tiện cho việc liên kết nhau, các nhà phát triển đã quy định một tài nguyên chung nhất cho tất cả các văn bản trên Web. Quy định này là mã URL (Universal Resource Locator).

C, c thụn h phÇn cũa URL @íc minh ho¹ ẽ hxn h tr^an.

Dpch vô: Lũ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Nã x, c @Đnh c, ch thøc trxn h duy Ồt cũa m, y kh, ch li^an l¹c vớ m, y phòc vô nh th Ồ nũo @ Ồ nh Ễn d÷ li Ồu. Cã nhi Ồu dĐch vô nh **http, wais, ftp, gopher, telnet.**

T^an h Ồ thềng : Lũ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Cã th Ồ lũ t^an mi Ồn @Çy @ñ cũa m, y phòc vô hoÆc ch Ồ lũ mét phÇn t^an @Çy @ñ – trềng híp nũy x ỹy ra khi v¹n b ỹn @íc y^au cÇu v Ễn n»m tr^an mi Ồn cũa b¹n. Tuy nhi^an n^an s Ồ d Ồng @- ềng d Ễn @Çy @ñ.

Cæng : Kh«ng lũ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Cæng lũ @Đa ch Ồ socket cũa m¹ng dũnh cho mét giao thøc c Ồ th Ồ. Giao thøc http ngÇm @Đnh nòi vớ cæng 8080.

š ềng d Ễn th m Ồc : Lũ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Ph ỹi ch Ồ ra @ềng d Ễn tíi file y^au cÇu khi k Ồt nòi vớ b Ễt kú h Ồ thềng nũo. Cã th Ồ @ềng d Ễn trong URL kh, c vớ @ềng d Ễn thùc s Ồ trong h Ồ thềng m, y phòc vô. Tuy nhi^an cã th Ồ r Ồt gãn @ềng d Ễn b»ng c, ch @Æt bi Ồt danh (alias). C, c th m Ồc trong @ềng d Ễn c, ch nhau b Ểi d Ễu g¹ch chĐo (/).

T^an file : Kh«ng lũ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Th«ng thềng m, y phòc vô @íc c Ễu hxn h sao cho n Ồu kh«ng ch Ồ ra t^an file thx s Ễ tr ỹ v Ồ file ngÇm @Đnh tr^an th m Ồc @íc y^au cÇu. File nũy thềng cã t^an lũ index.html, index.htm, default.html hay default.htm. N Ồu c Ồng kh«ng cũa c, c file nũy thx thềng k Ồt qu ỹ tr ỹ v Ồ lũ danh s, ch li Ồt k^a c, c file hay th m Ồc con trong th m Ồc @íc y^au cÇu

C, c tham s Ề : Kh«ng lũ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. N Ồu URL lũ y^au cÇu t^am ki Ồm tr^an mét c¹ s Ề d÷ li Ồu thx truy v Ễn s Ễ g³/4n v Ồ URL, @ã ch Ỡnh lũ @o¹n m. @»ng sau d Ễu ch Ễm hái (?). URL c Ồng cũa th Ồ tr ỹ l¹i th«ng tin @íc thu th Ễp t Ồ form. Trong trềng híp d Ễu th Ềng (#) xu Ễt hi Ồn @o¹n m. @»ng sau lũ t^an cũa mét vĐ tr Ỡ (location) trong file @íc ch Ồ ra.

š Ồ t¹o ra mét s¹u v¹n b ỹn ch Ồng ta s Ồ d Ồng th Ồ <A>.

Có ph, p:

```
<A HREF = url
NAME = name
TABINDEX = n
TITLE = title
TARGET = _blank / _self >
... s1u v1n b ỹn
</A>
```

ý nghĩa các tham số:

HREF Địa chỉ của trang Web liên kết, là một URL hoặc
địa chỉ.

NAME Tên cho vấp trÝ để đặt.

TABLEINDEX Thứ tự di chuyển khi nhấn phím Tab

TITLE Văn bản hiển thị khi di chuột trên siêu liên kết.

TARGET Mè trang Web @ic li^n trong mét cõa sã míi (*_blank*) hoÆc trong cõa sã hiÖn t^i (*_self*), trong mét frame (t^n frame).

7/ §Pa chØ t-ng @èi

URL @ic trxn h bÿy ã tr^n lÿ URL tuyÖt @èi. Ngoµi ra cßn cã URL t-ng @èi hay cßn gãi lÿ URL kh«ng @Çy @ñ. §Pa chØ t-ng @èi sø dông sù kh,c biÖt t-ng @èi gi÷a v^n b¶n hiÖn thêi vµ v^n b¶n cÇn tham chiÖu tíi. C,c thÿnh phÇn trong URL @ic ng'n c,c b»ng ký tù ng'n c,c (ký tù g^ch chĐo /). §Ó t^o ra URL t-ng @èi, @Çu ti^n ph¶i sø dông ký tù ng'n c,c. URL @Çy @ñ hiÖn t^i sã @ic sø dông @Ó t^o n^n URL @Çy @ñ míi. Nguy^n t^c lÿ c,c thÿnh phÇn b^n tr,i dÊu ng'n c,c cõa URL hiÖn t^i @ic gi÷ nguy^n, c,c thÿnh phÇn b^n ph¶i @ic thay thÕ b»ng thÿnh phÇn URL t-ng @èi. Chó ý r»ng trxn h duyÖt kh«ng gõi URL t-ng @èi, nã bæ sung vµo URL c^ sã @. x,c @Pnh tríc thÿnh phÇn URL t-ng @èi x,c @Pnh sau thÿc tÝnh href=. Ký tù @Çu ti^n sau dÊu b»ng sã x,c @Pnh c,c thÿnh phÇn nµo cõa URL hiÖn t^i sã tham gia @Ó t^o n^n URL míi.

VÝ dõ, nÕu URL @Çy @ñ lÿ: [http://it-](http://it-department.vnuh.edu.vn/HTML/index.htm)

[department.vnuh.edu.vn/HTML/index.htm](http://it-department.vnuh.edu.vn/HTML/index.htm) th×:

DÊu hai chÊm (:) chØ dPch vô gi÷ nguy^n nhng thay @æi phÇn cßn l^i.

VÝ dõ [://www.fpt.com/](http://www.fpt.com/) sã t¶i trang chñ cõa m,y phõc vô www.fpt.com vói cõng dPch vô http.

Đầu gach chĐo (/) chØ dÞch vô vụ m,y phóc vô gi÷ nguyªn nhng toµn bé ®êng dÉn thay ®æi. VÝ dƠ /**Javascript/index.htm** sĨ t¶i file **index.htm** cũa th mÔc **Javascript** trªn m,y phóc vô **www.it-department.vnuh.edu.vn**.

Kh«ng cũa dĐu ph©n c, ch chØ cũa trªn file lụ thay ®æi. VÝ dƠ **index1.htm** sĨ t¶i file **index1.htm** ẽ trong th mÔc HTML cũa m,y phóc vô **www.it-department.vnuh.edu.vn**.

ĐĐu th`ng (#): chØ dÞch vô, m,y phóc vô, ®êng dÉn vụ cũ tªn file gi÷ nguyªn, chØ thay ®æi vÞ trÝ trong file.

Do ®êng dÉn ®íc xem lụ ®-n vÞ ®éc lẾp nªn cũ thÓ sô dƠng ph-ng ph,p ®êng dÉn t-ng ®èi nh trong UNIX hay MS-DOS (tộc lụ . chØ th mÔc hiÖn t`i cũn .. chØ th mÔc cha cũa th mÔc hiÖn t`i).

URL cũ sẽ cũ thÓ ®íc x,c ®Þnh b»ng thĨ <BASE>.

8/ KỐt nòi mailto

NỜu ®Æt thóc tÝnh href= cũa thĨ <a> gi, trÞ mailto:address@domain th× khi kÝch ho't kỐt nòi sĨ kÝch ho't chộc n`ng th ®iÖn tö cũa tr×nh duyÖt.

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

9/ Vĩ mét ®êng th`ng n»m ngang

Có ph,p:

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

ý nghĩa các tham số:

ALIGN

Căn lề (căn trái, căn phải, căn giữa)

COLOR

Màu cho từng thẻ

NOSHADE

Không căn

SIZE

Số dự của @êng th¼ng

WIDTH

ChiÒu dui (tÝnh theo pixel hoÆc % của bÒ rÉng của sÆ tr×nh duyÖt).

Th¼ nuy giÉng nh th¼ **BR**, nã cÒng kh«ng cũ th¼ kÖt thóc t-ng øng.

2.6. các th¼ chÈn âm thanh hình ảnh

1/ Giú thiÖu

Li^n kÖt víi file @a ph-ng tiÖn cÒng t-ng tù nh li^n kÖt b×nh thÈng. Tuy vÿy ph¶i @Æt t^n @óng cho file @a ph-ng tiÖn. PhÇn mẽ rÉng của file ph¶i cho biÖt kiÓu của file.

KiÓu

PhÇn mẽ
rÉng

M« t¶

Image/GIF .gif

Viết tắt của Graphics Interchange Format. Khu vực này xuất hiện khi mỗi khi cần nhu cầu trao đổi ảnh trên nhiều hệ thống khác nhau. Nó tích số động trên tất cả các hệ thống hệ truyền thông email. Hình ảnh GIF là hình ảnh chuẩn cho mọi trình duyệt WEB. Kích thước của nó là 256 màu.

Mở rộng của chuẩn này là GIF89, tích thêm nhiều chức năng cho các ứng dụng khác biệt như ảnh nền trong suốt - tốc độ ảnh tải nhanh chóng, kích thước ảnh nhỏ gọn với màu nền của trình duyệt.

Image/JPEG .jpeg
G

Viết tắt của Joint Photographic Expert Group. Là khu vực ảnh khác nhau cả về khả năng nén. Nó tích thêm các tính năng như độ phân giải cao, kích thước file ảnh nhỏ gọn, tải nhanh chóng. Nó là lựa chọn cho khu vực ảnh MPEG. Tất cả các trình duyệt đều có khả năng xem ảnh JPEG.

Image/TIFF .tiff

Viết tắt của Tagged Image File Format. Tích Microsoft thiết kế để lưu trữ ảnh kỹ thuật số cùng với các thông tin.

Text/HTML .
HTML, .
htm

PostScript .eps, .ps §íc t'lo ra ®Ó hiÓn thÐ vµ in c,c v'n b¶n cũ chÊt lîng cao.

Adobe Acrobat .pdf ViÕt t¾t cũa Portable Document Format. Acrobat còng sã dõng c,c siªu liªn kÕt ngay trong v'n b¶n còng giềng nh **HTML**. Tõ phiªn b¶n 2.0, c,c s¶n phÈm cũa Acrobat cho phÐp liªn kÕt gi÷a nhiÒu v'n b¶n. ìu ®iÓm lín nhÊt cũa nã lµ kh¶ n¹ng WYSISYG.

Video/MPEG .mpeg ViÕt t¾t cũa Motion Picture Expert Group, lµ ®Þnh d¹ng dụn cho c,c lo'i phim (video). §©y lµ khu«n d¹ng th«ng dõng nhÊt dụn cho phim trªn WEB.

Video/AVI **.avi** Lưu khu«n dn¹g phim do Microsoft ®a ra.

Video/QuickTime **.mov** Do Apple Computer ®a ra, chuÈn video nuy ®íc cho lụ cũ nhiÒu u ®iÓm h-n MPEG vù AVI. MÆc dĩ ®. ®íc tÝch híp vùo nhiÒu tr×nh duyÖt nhng vËn cha phæ biÕn b»ng hai loⁱ ®Þnh d¹ng tr^an.

Sound/AU **.au**

Sound/MIDI **.mid** Lưu khu«n d¹ng dụng cho ©m nh¹c ®iÕn tö hÖt sùc th«ng dông ®íc nhiÒu tr×nh duyÖt tr^an c,c hÖ thèng kh,c nhau hç trÍ. File Midi ®íc tæng híp sè ho, trùc tiÕp tã m,y tÝnh.

Sound/Real Audio	.ram	§Đnh d ¹ ng audio theo đβng. Mét bÊt tiÕn khi sô dōng c ₃ c ®Đnh d ¹ ng kh ₃ c lụ file ©m thanh thēng cã kÝch thíc lín - do vËy thêi gian t¶i xuēng l©u, Tr ₃ i l ¹ i audio đβng b ³ /4t ®Çu ch ³ i ngay khi t¶i ®íc mét phÇn file trong khi vËn t¶i vÒ c ₃ c phÇn kh ₃ c.MÆc dĩ file theo ®Đnh d ¹ ng nuy kh«ng nhá h-n so vói c ₃ c ®Đnh d ¹ ng kh ₃ c song chÝnh kh¶ n'ng đβng ®. khiÕn ®Đnh d ¹ ng nuy phĩ híp vói kh¶ n'ng ch ³ i ngay lËp tøc.
VRML	.vrmI	ViÕt t ³ /4t cña Virtual Reality Modeling Language. C ₃ c file theo ®Đnh d ¹ ng nuy cōng giēng nh HTML . Tuy nhi^n do trxnh duyÕt cã thÓ hiÕn thĐ ®íc cōa sã 3 chiÒu n^n ngēi xem cã thÓ c¶m nhËn ®íc c¶m gi ₃ c ba chiÒu.

2/ §a ©m thanh vµo mét tµi liÖu HTML

Có ph, p:

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

Thí nµy kh«ng cã thí kÕt thóc t–ng øng (</BGSOUND>). §Ó ch–i lÆp l¹i v« h¹n cÇn chØ ®Pnh **LOOP** = -1 hoÆc **LOOP** = *INFINITE*. Thí **BGSOUND** ph¶i ®Æt trong phÇn mẽ ®Çu (tøc lµ n»m trong cÆp thí **HEAD**).

3/ Chèn mét h×nh ¶nh, mét ®o¹n video vµo tµi liÖu HTML

§Ó chèn mét file ¶nh (.jpg, .gif, .bmp) hoÆc video (.mpg, .avi) vµo tµi liÖu HTML, b¹n cã thÓ sö dông thí **IMG**.

Có ph, p:

```
<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     =  
FILEOPEN/MOUSEOVER  
LOOP      = n  
>
```

Trong ®ã:

```
ALIGN = TOP/                C¹n hµng v¹n b¶n bao quanh ¶nh  
MIDDLE/ BOTTOM/  
LEFT/ RIGHT
```

ALT = text

Chức năng hiển thị ảnh của trình duyệt web khi người dùng click chuột vào ảnh. Nếu không có thuộc tính alt thì trình duyệt sẽ hiển thị thông báo lỗi. Việc sử dụng thuộc tính alt giúp người dùng khiếm thị có thể hiểu được nội dung của ảnh. Việc sử dụng thuộc tính alt cũng giúp các công cụ tìm kiếm hiểu được nội dung của ảnh để hiển thị kết quả tìm kiếm phù hợp.

BORDER = n

Chỉ định kích thước viền xung quanh ảnh (tính theo pixel).

SRC = url

Địa chỉ của file ảnh cần hiển thị.

WIDTH/HEIGHT

Chỉ định kích thước của ảnh hiển thị.

HSPACE/VSPACE

Chỉ định khoảng trống xung quanh ảnh (tính theo pixel) theo bên phải, dưới, trên, trái.

TITLE = title

Việc sử dụng thuộc tính title khi click chuột vào ảnh.

DYNSRC = url

Địa chỉ của file video.

START = FILEOPEN/MOUSEOVE R	Chở ®pnh file video sẽ ®íc ch-i khi tại liÖu ®íc mẽ hay khi trá con chuột vuo nã. Cã thÓ kÕt híp c¶ hai gi, trÞ nuy nhng ph¶i ph©n c, ch chóng bëi dÊu phÈy.
LOOP = n/INFINITE	Chở ®pnh sè lÇn ch-i. NÕu LOOP = INFINITE th× file video sẽ ®íc ch-i v« h¹n lÇn.

2.7. Các thẻ định dạng bảng biểu (table)

Sau ®©y lµ c, c thĩ t'õ b¶ng chÝnh:

<TABLE> ... </TABLE>	§pnh nghÜa mét b¶ng
<TR> ... </TR>	§pnh nghÜa mét húng trong b¶ng
<TD> ... </TD>	§pnh nghÜa mét « trong húng
<TH> ... </TH>	§pnh nghÜa « chøa tiªu ®Ò cõa cét
<CAPTION> ... </CAPTION>	Tiªu ®Ò cõa 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	= pading
>	
<CAPTION>Tiªu ®Ò cõa 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
BACKGROUND	= url
BGCOLOR	= color
COLSPAN	= n
ROWSPAN	= n
>	
... Nội dung của «	
</TD>	
...	
</TR>	
...	
</TABLE>	

ý nghĩa các tham số:

ALIGN / VALIGN	Căn lề cho bảng nội dung trong mỗi «.
BORDER	Kích thước ô khung chia « trong bảng, tính theo pixel. Giá trị 0 có nghĩa là không có khung ô, giá trị khác 0 trong bảng cho biết số ô khung chia « trong bảng. Nếu có ô khung thì giá trị border=1. Với giá trị khác 1 thì cấu trúc phức tạp, nên để ô khung xem các thông số khác của bảng để biết rõ các dạng cụ thể.
BORDERCOLOR	Màu ô khung
BORDERCOLORDARK	Màu phía trên và phía dưới của ô khung.
BORDERCOLORLIGHT	Màu phía trái và phải của ô khung.
BACKGROUND	Địa chỉ tệp ảnh dùng làm nền cho bảng
BGCOLOR	Màu nền
CELLSPACING	Khoảng cách giữa các « trong bảng
CELLPADDING	Khoảng cách giữa nội dung và ô khung trong mỗi « của bảng.
COLSPAN	Số ô khung « sẽ kéo dài trong bao nhiêu cột

2.8. các thẻ trình bày mẫu biểu (Form)

1/ HTML Forms

Các HTML Form có thể có các hộp văn bản, hộp danh sách lựa chọn, nút bấm, nút chọn...

2/ Tạo Form

Để tạo ra một form trong tài liệu HTML, chúng ta sẽ dùng thẻ FORM với cú pháp như sau:

Có thể viết:

```
<FORM
  ACTION    = url
  METHOD     = GET | POST
  NAME      = name
  TARGET    = frame_name | _blank | _self
>
<!-- Các phần tử điều khiển của form như <input
     <table -->
  <INPUT ...>
  <INPUT ...>

</FORM>
```

Trong đó

ACTION	Địa chỉ sẽ gọi đến tài liệu tiếp theo khi form được submit (có thể là địa chỉ một chương trình CGI, một trang ASP...).
METHOD	Phương thức gọi đến tài liệu.
NAME	Tên của form.
TARGET	Chỗ rỗng của các sẽ hiển thị kết quả sau khi gọi đến tài liệu từ form trên server.

Để các điều khiển (như hộp văn bản, « kiểm tra, nút bấm...) vào trang Web

Có thể viết thẻ **INPUT**:

```
<INPUT
```

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

3/ Tạo một danh sách lựa chọn

Có php:

```
<SELECT NAME="tên danh sách" SIZE="chiều cao">  
<OPTION VALUE=value1 SELECTED> Tên môc chân thø nhÊt  
<OPTION VALUE=value2> Tên môc chân thø hai  
<!-- Danh sách các môc chân -->  
</SELECT>
```

4/ Tạo hộp soạn thảo văn bản

Có php:

```
<TEXTAREA COLS=số cột ROWS=số hàng NAME=tên>  
    Văn bản ban ®Çu  
</TEXTAREA>
```

2.9. Thiết kế web với CSS

1/ Định nghĩa

CSS (cascading style sheet) cho phép định dạng (font chữ, kích thước, màu sắc) của các đối tượng sử dụng css đó. ưu điểm của CSS là tách riêng phần định dạng ra riêng khỏi phần nội dung do đó rất tiện khi muốn thay đổi giao diện của một website.

2/ Cách sử dụng

khai báo CSS trong file HTML

```
<head>
```

```
<title><title>
```

```
<style type="text/css">
```

nội dung các css

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

Nội dung của web và sử dụng các định dạng của CSS
</body>

Sử dụng CSS được định nghĩa từ một file riêng:

```
<head>
```

```
<title><title>
```

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css" />
```

```
</head>
```

Hoặc

```
<head>
```

```
<title><title>
```

```
<style type="text/css"> @import url(Path To stylesheet.css) </style>
```

```
</head>
```

3/ Đặc điểm trang web khi sử dụng CSS

Tiện lợi của việc định nghĩa một file css sau đó gọi vào trong trang HTML thay vì định nghĩa các CSS trực tiếp trong HTML.

- Code CSS nằm riêng trong một file nên dễ quản lý không bị rối.
- Nếu có nhiều file cùng sử dụng một file css thì chỉ cần thay đổi file css thì phần định dạng của tất cả các file sử dụng nó cũng được cập nhật (tiện lợi khi update giao diện cho website).
- Đỡ tốn băng thông đường truyền (bandwidth) hơn (do file được tải (load) một lần và được dùng lại cho các lần sau).

4/ Cú pháp CSS

```
Tên_css { thuộc_tính: giá_trị_của_thuộc_tính; }
```

Ví dụ:

```
body {  
    background: #eeeeee;  
    font-family: Verdana, Arial, serif;  
}
```

5/ Một số tích chất của CSS

a/ Tính kế thừa:

Như ví dụ trên thì toàn bộ các tag HTML có tên body + những tag HTML nằm trong body đều được định dạng theo body, nghĩa là background: #eeeeee và font-family: Verdana, Arial, serif; mà body là thẻ lớn nhất chưa

nội dung của website cho nên tất cả các tag khác đều sử dụng các định dạng của body.

Trong trường hợp muốn sử dụng một định dạng khác trong một đối tượng nhỏ hơn body giả sử: p thì chỉ việc định nghĩa thêm đối tượng đó p{font-family: Tahoma, serif;}. Lúc này tất cả nội dung trong thẻ HTML đều có font là Tahoma chứ không phải Verdana của body.

b/ Tính kết hợp:

Có thể định nghĩa nhiều css cùng một thuộc tính.

ví dụ:

```
h1, h2, h3, h4, h5, h6 {
    color: #009900;
    font-family: Georgia, sans-serif;
}
```

=> Định nghĩa cùng một thuộc tính cho tất cả các tag h1,h2,h3,h4,h5,h6 thay vì phải định nghĩa:

```
h1 {
    color: #009900;
    font-family: Georgia, sans-serif;
}
.....
h6 {
    color: #009900;
    font-family: Georgia, sans-serif;
}
```

6/ CSS Classes

Class: cho phép định dạng style của các đối tượng(table,td,div,span...), có thể sử dụng lặp đi lặp lại nhiều lần trong cùng một file HTML

ví dụ:

```
<style>
.php { color: red; }
</style>
<span class="php">SPAN</span>
<p class="php">P</p>
<div class="php">DIV</div>
```

Kết quả:

SPAN

P

DIV

7/ IDs

Cũng giống như **class** nhưng **ID** chỉ được sử dụng một lần, nếu sử dụng nhiều lần một id thì vẫn được tuy nhiên nó không đúng chuẩn của w3c và sẽ gặp rắc rối khi dùng ID trong javascript.

ví dụ:

```
<style>
```

```
#php { color: red; }
```

```
</style>
```

```
<div id="php">ABC</div>
```

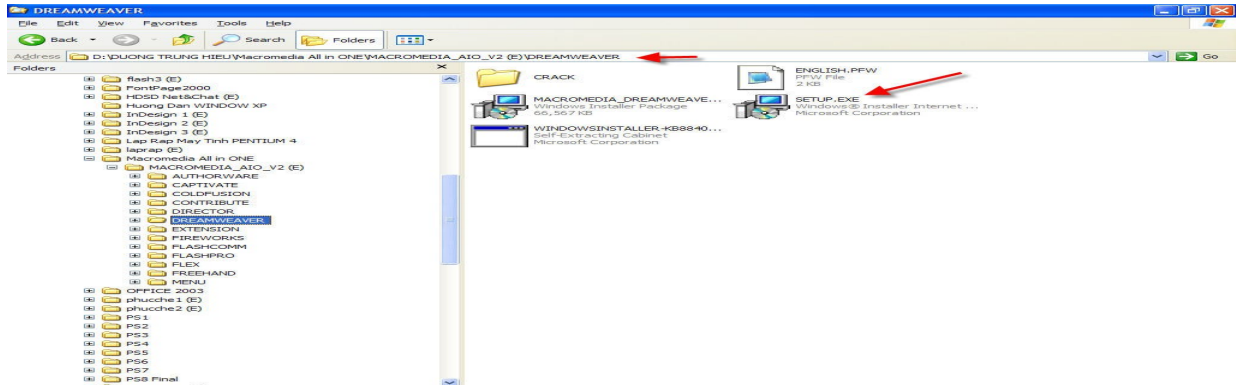
kết quả:**ABC**

Chú ý: sử dụng dấu # cho IDs và dấu . cho class

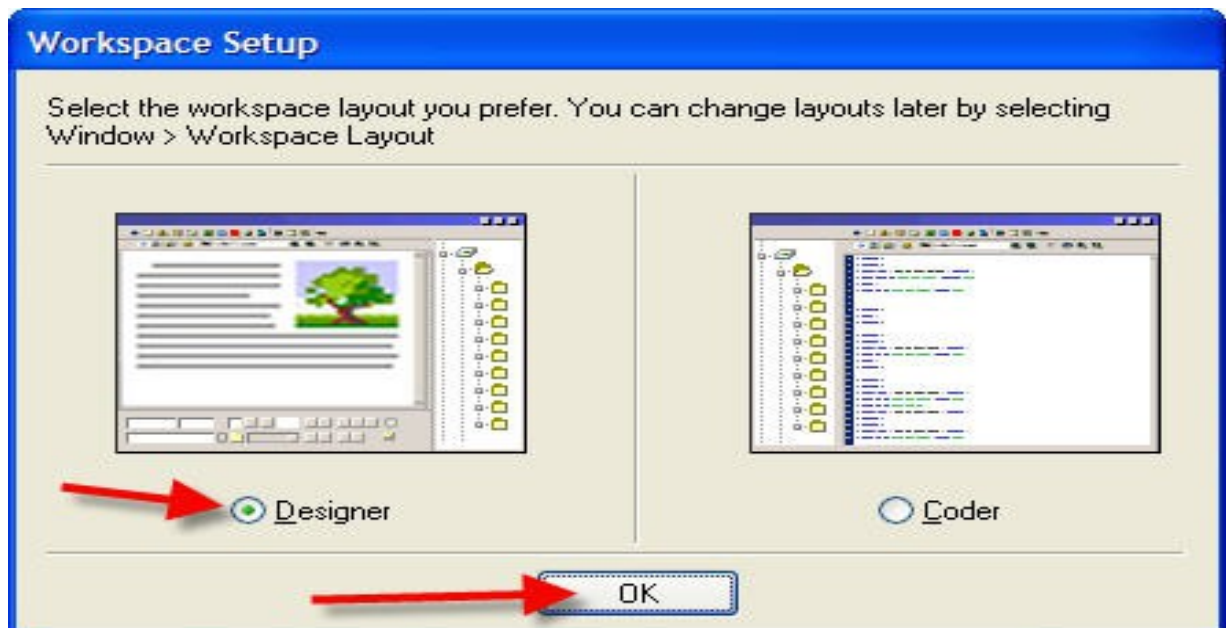
CHƯƠNG III: THIẾT KẾ WEB VỚI MACROMEDIA DREAMWEAVER

3.1. Cài đặt Macromedia Dreamweaver

Bước 1: Mở thư mục chứa bộ cài đặt



Bước 2: Next -> I Accept ... -> Next -> Nhấn chọn Create Shortcut On Desktop -> Next -> Nhấn chọn Select All -> Next -> Install -> Chạy cài đặt -> Finish.



Bước 3: Ra Desktop -> Nhấn Shortcut -> Chọn Designer -> Ok.

3.2. Giới thiệu Macromedia Dreamweaver

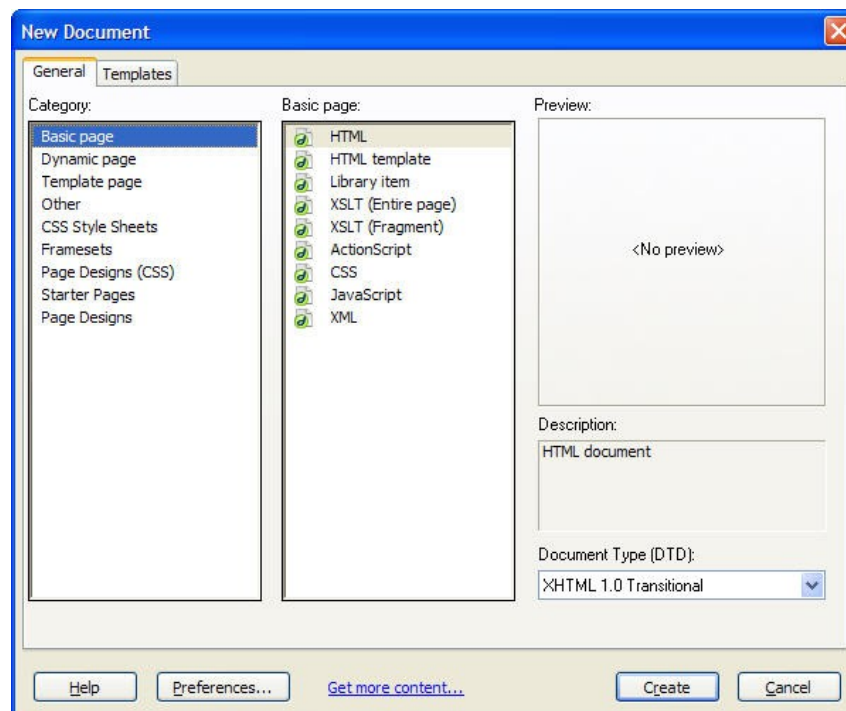
1/ OPEN A RECENT NEW :

Chứa danh sách 10 mục được mở gần đây. Nếu mở ít hơn 10 mục, nó chỉ hiển thị số. Nếu chưa sử dụng Dreamweaver (D), nó chỉ xuất hiện Folder Open.

2/ CREATE NEW :

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

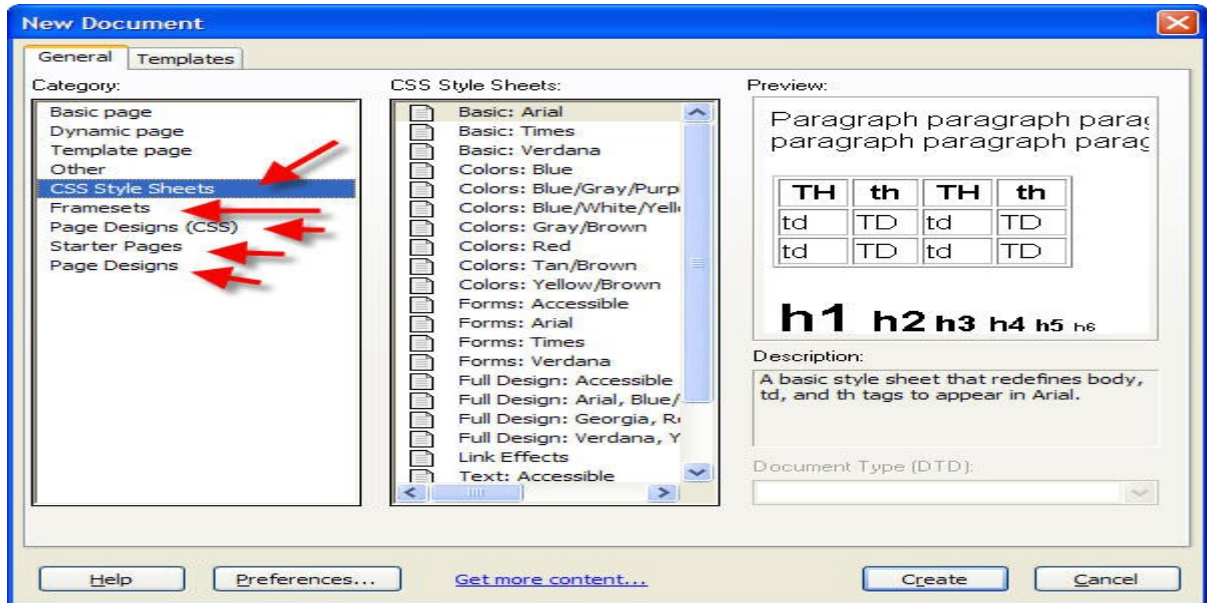
Chọn More để hiển thị Hộp Thoại New Document cung cấp nhiều lựa chọn.



3/ CREATE FROM SAMPLES:

Chứa các Folder, từng Folder chứa nhiều trang mẫu trình bày đẹp.

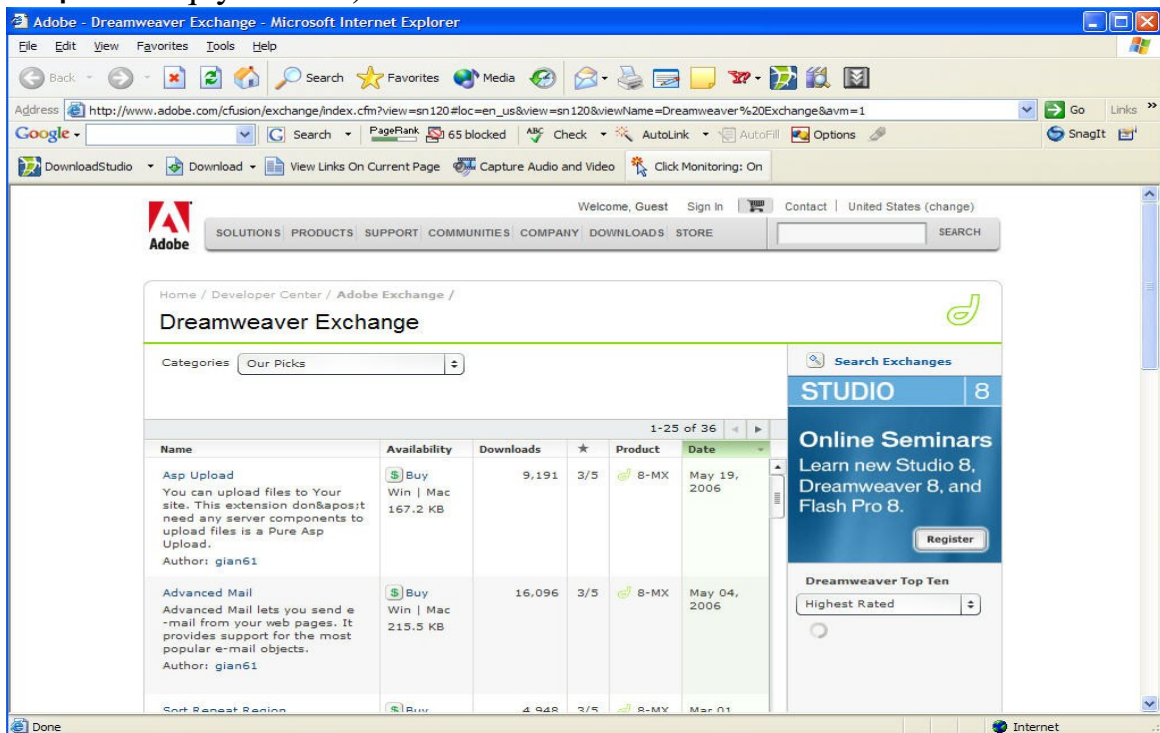
Nhấp bất cứ Folder nào sẽ mở hộp thoại New Document. Nhấp Folder Css Style Sheets -> trong hộp thoại này có thể chọn nội dung của các Folder khác.



4/ EXTEND: Mở rộng .

Có thể thêm chức năng vào Dreamweaver vốn chưa được đưa vào bằng cách thực hiện thông qua 1 công nghệ gọi là Extensions. Extensions là 1 phần mềm nhằm mở rộng những tính năng của Dreamweaver.

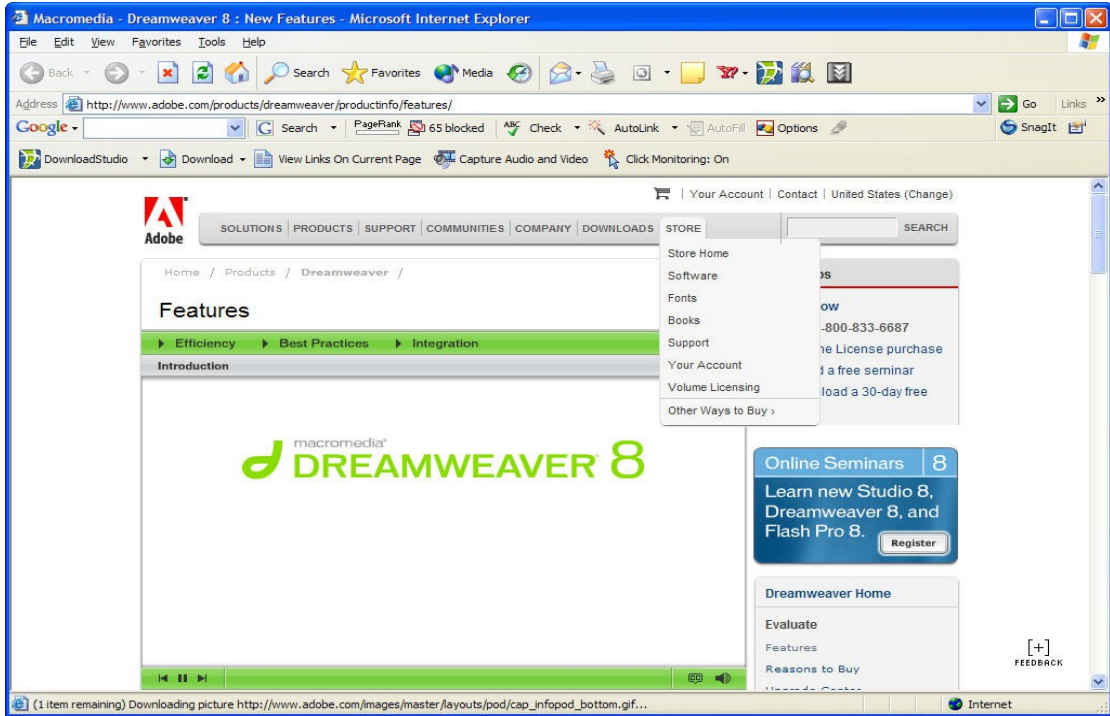
Có thể nhận thêm Extensions của Macromedia Dreamweaver Exchange. Khi nhấp vào chữ: Dreamweaver Exchange. (Xem phần Phụ lục cuối quyển sách).



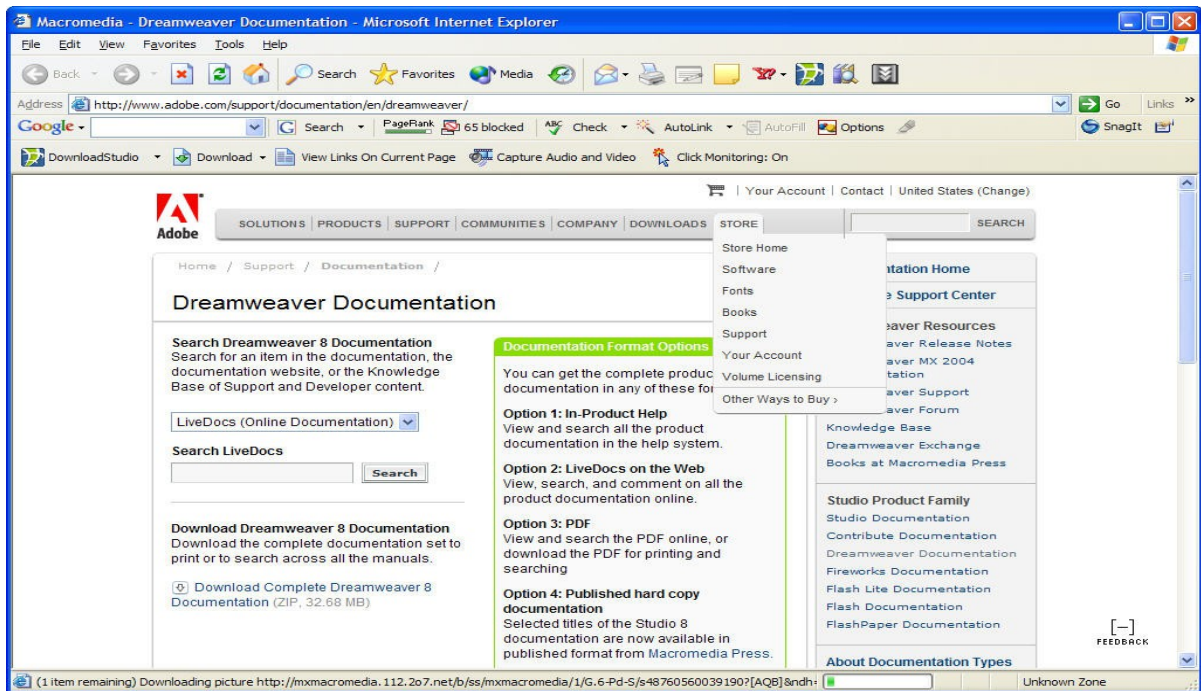
5/ QUICK TOUR: Khảo sát nhanh và cần thiết.

Nhấp lên: Take a Quick Tour of Dreamweaver: Sẽ liên kết đến Trang Web. Công cụ trợ giáo trực tuyến bằng cách sử dụng Breeze Web.

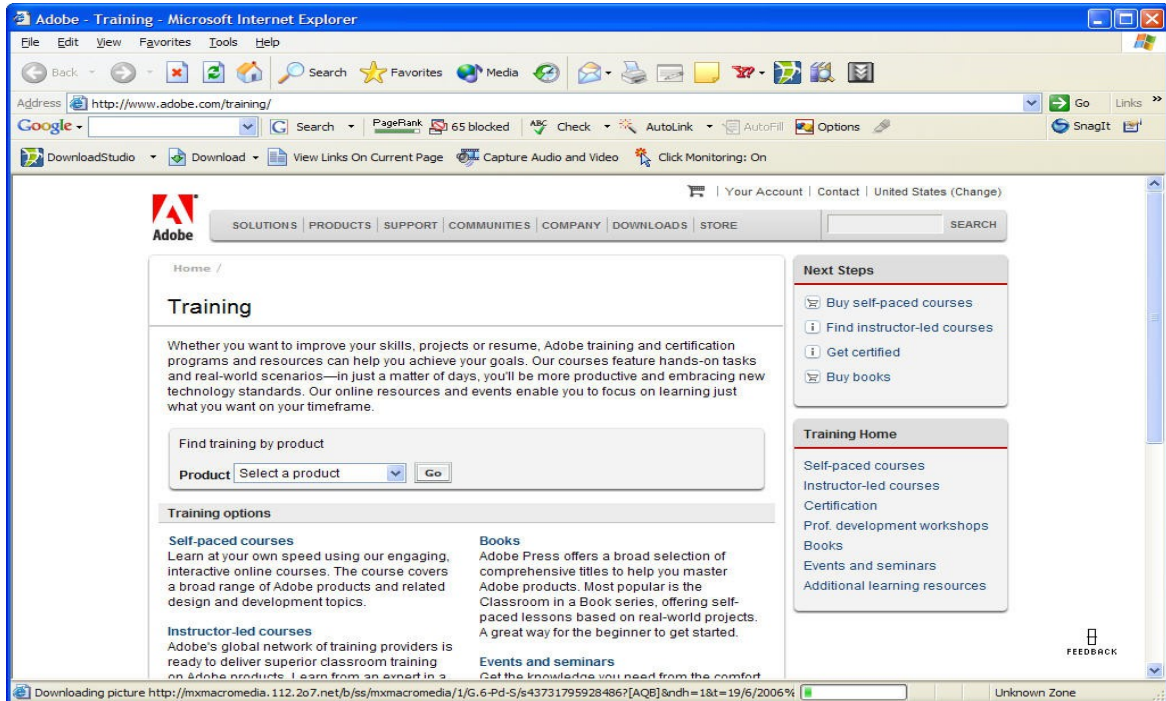
Nhấp lên: Learn About Documentation Resources : Hiện thị tài



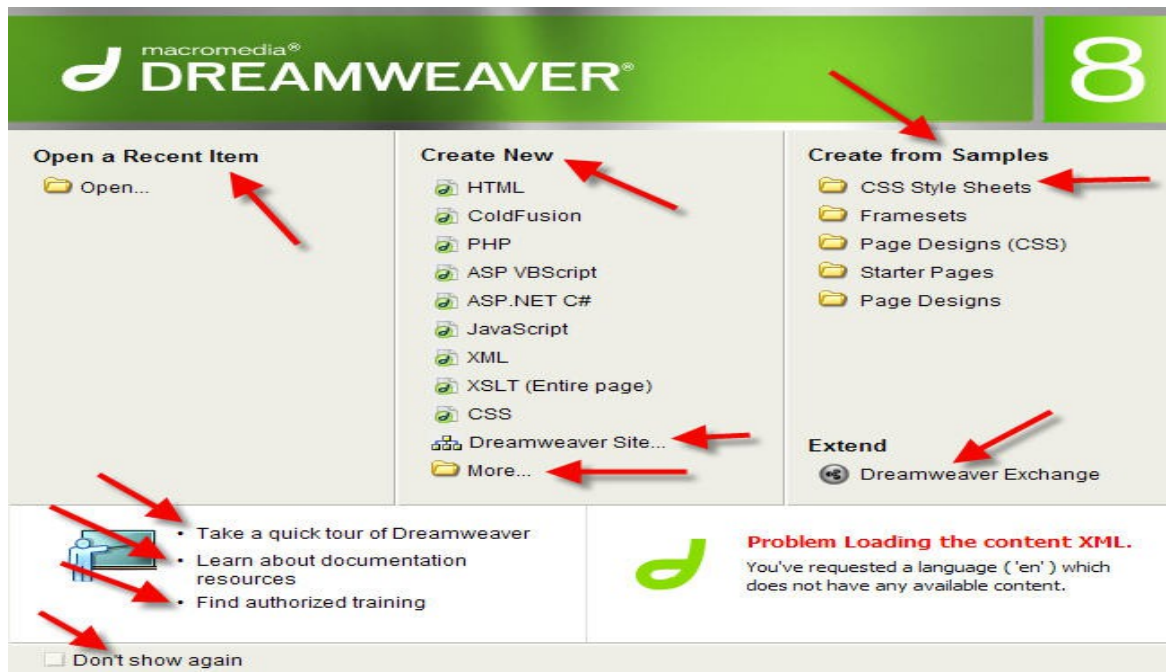
liệu trực tuyến.



Nhấp lên: Find Authorized Training mở trang web cung cấp các tài nguyên đào tạo.

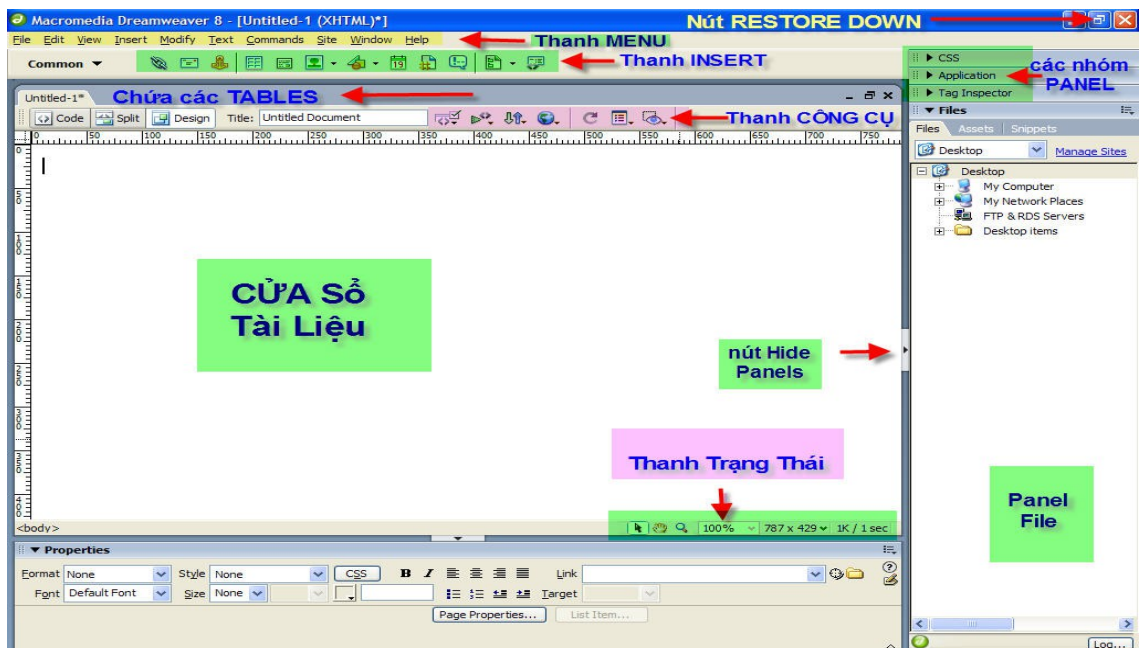


Nếu không muốn mở giao diện START PAGE này nhấp lên : Don't Show Again.

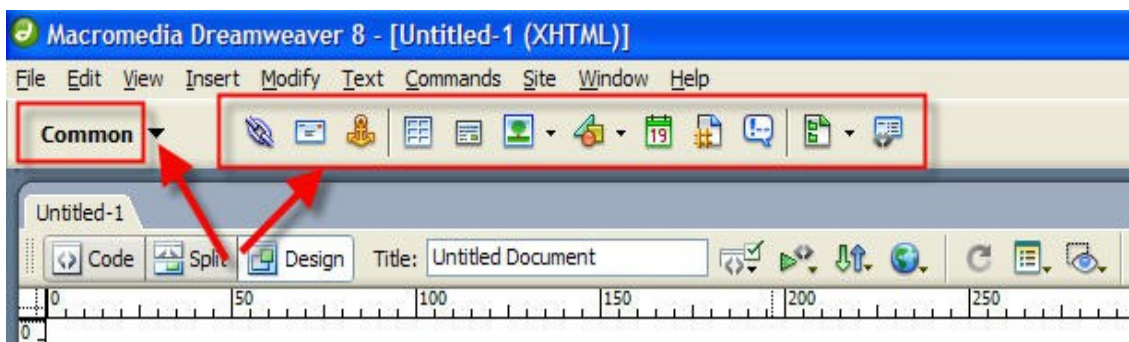


6/ CỬA SỐ TÀI LIỆU:

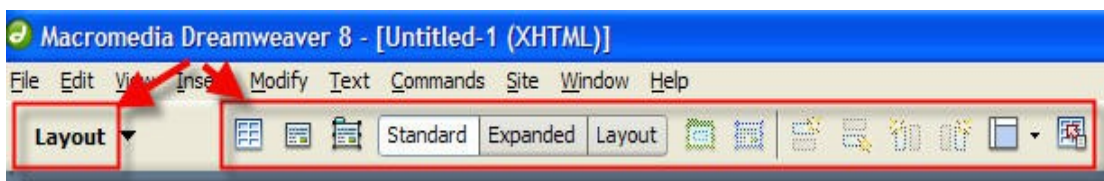
Đây là 1 Cửa sổ tài liệu Dreamweaver đơn giản, có thể chỉnh sửa nó để thích hợp với những thói quen của người dùng.



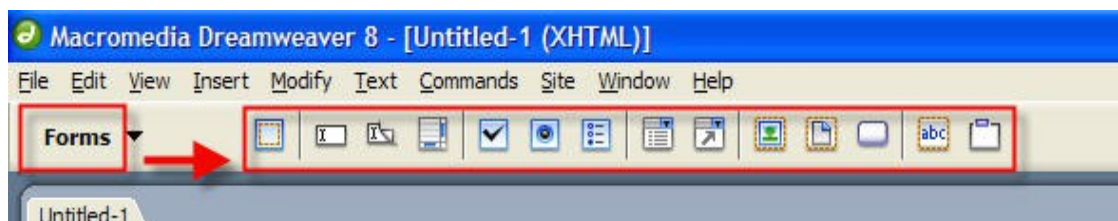
COMMON: Tập hợp này chứa các đối tượng thường được sử dụng nhiều nhất như các liên kết với ảnh.



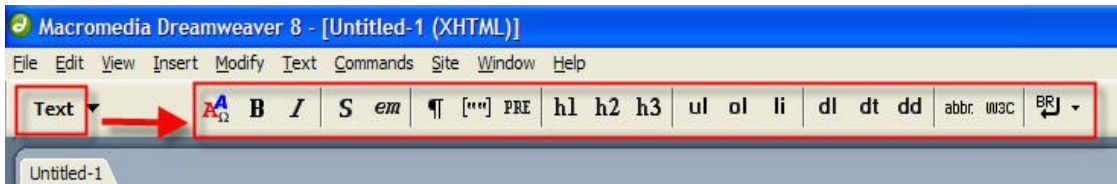
LAYOUT: nhấp nút xổ xuống chọn Layout. Hiện ra gồm các Tables – Div – Layer – Khung (Frame). Các đối tượng này giúp bạn mô tả cách bạn muốn trình bày Trang.



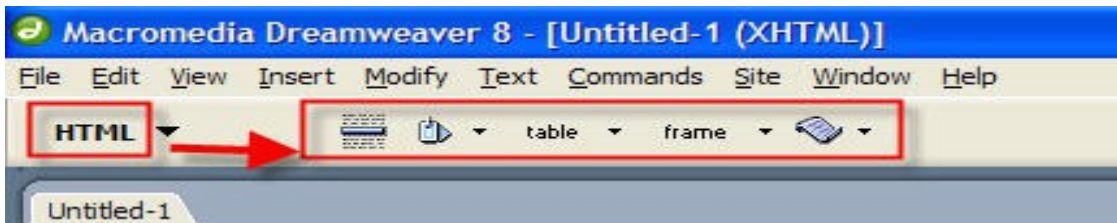
FORM: Gồm các thành phần Form như trường Text, nút và hộp kiểm.



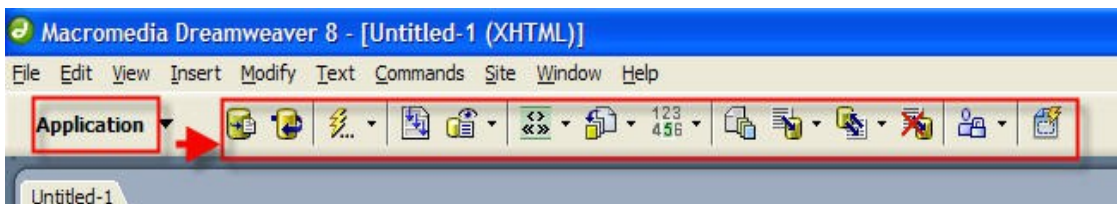
TEXT: Giúp tạo kiểu (Style) cho chữ (Text) đã nằm trên trang tốt hơn là dùng Property Inspector (nằm ở đáy).



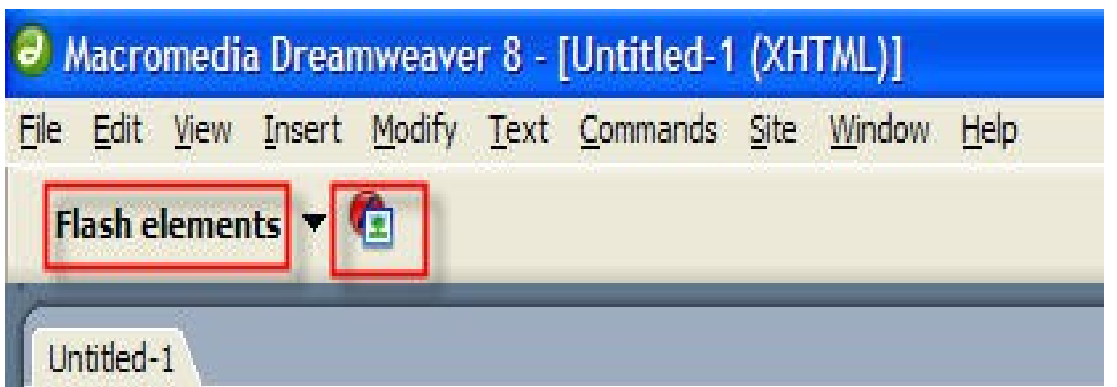
HTML: Ít hữu dụng, cho phép chèn các đối tượng như Table – Frame – Script vốn được thực hiện tốt hơn ở nơi khác.

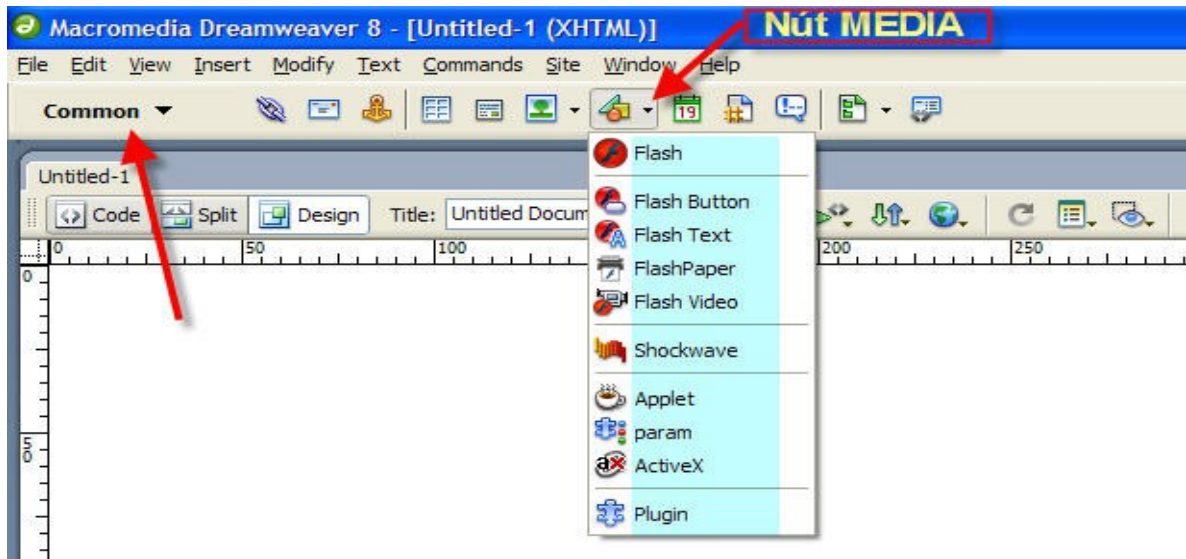


APPLICATION: Giúp cho làm việc với các cơ sở dữ liệu bên ngoài.

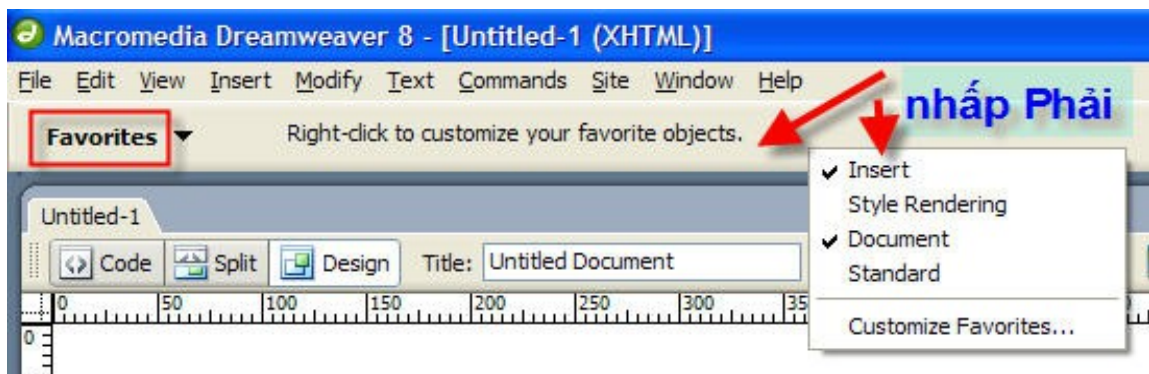


FLASH ELEMENTS : Chỉ chứa 1 đối tượng bộ xem ảnh Flash. Nếu muốn thêm các thành phần Flash như nút Flash – Text – Video hãy quay về Common > nút Media.

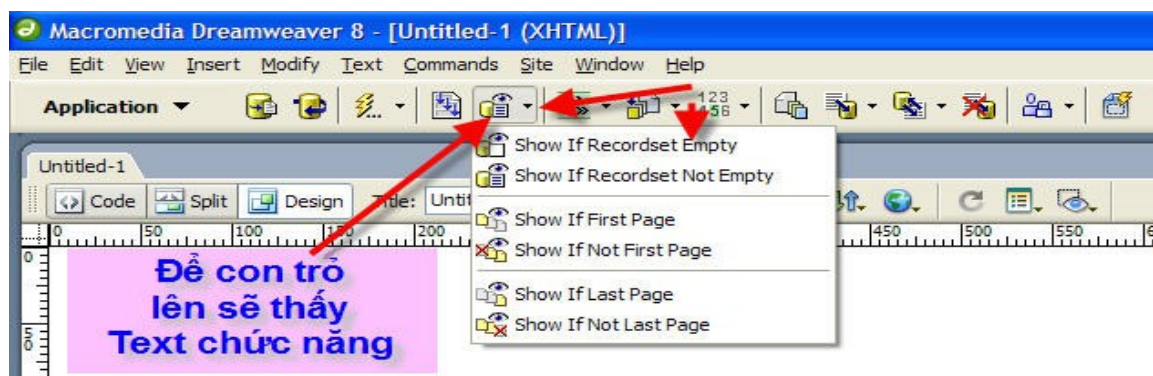




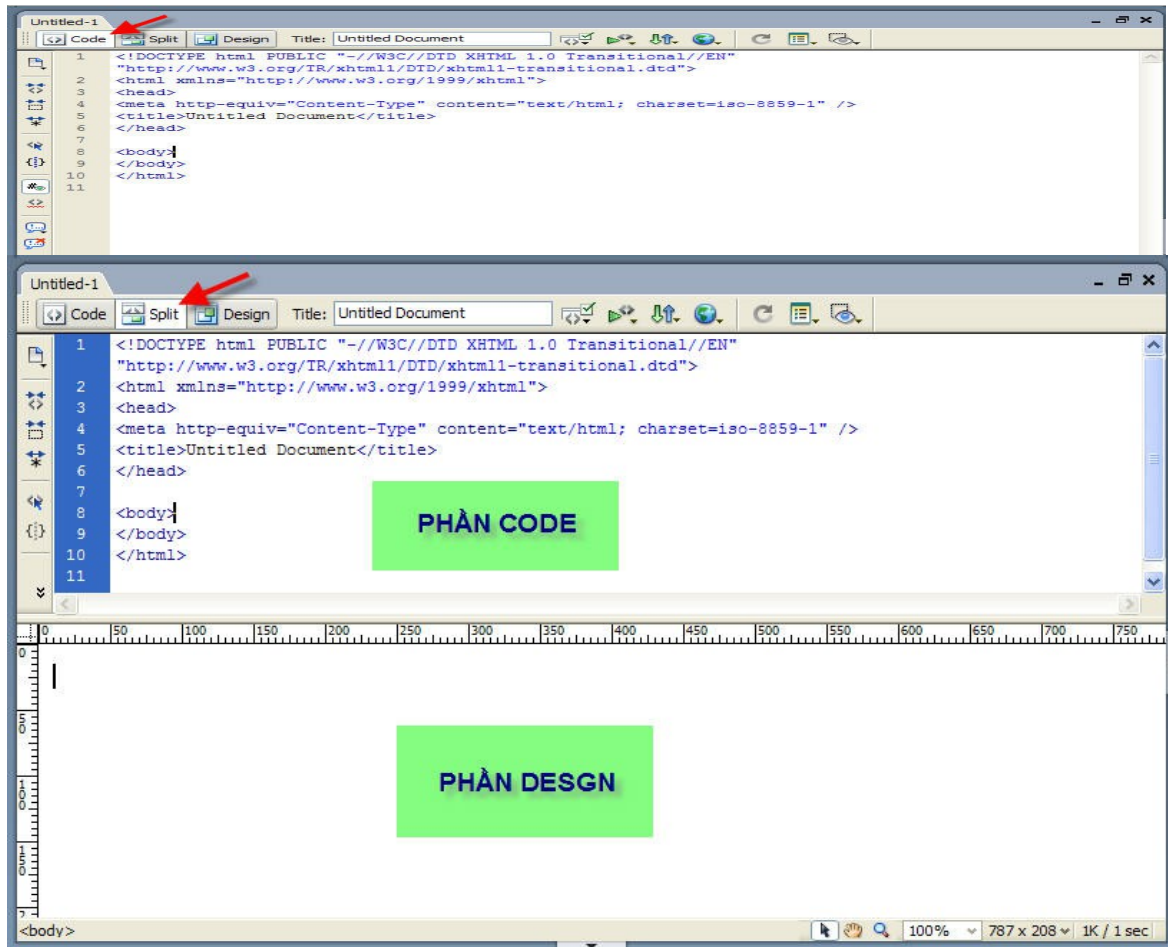
FAVORITES: Dùng để chỉnh sửa, dùng để chứa những gì bạn muốn nó có. Để làm điều này -> chọn tập hợp Favorites -> nhấp phải -> cho phép bạn chọn lựa để thêm những đối tượng thường được sử dụng nhiều nhất.



Chức năng của từng Nút và nút xổ xuống kế bên: Để con trỏ lên nút sẽ thấy Text mô tả chức năng của nút đó. Nhấp nút xổ xuống kế bên ra chức năng phụ.

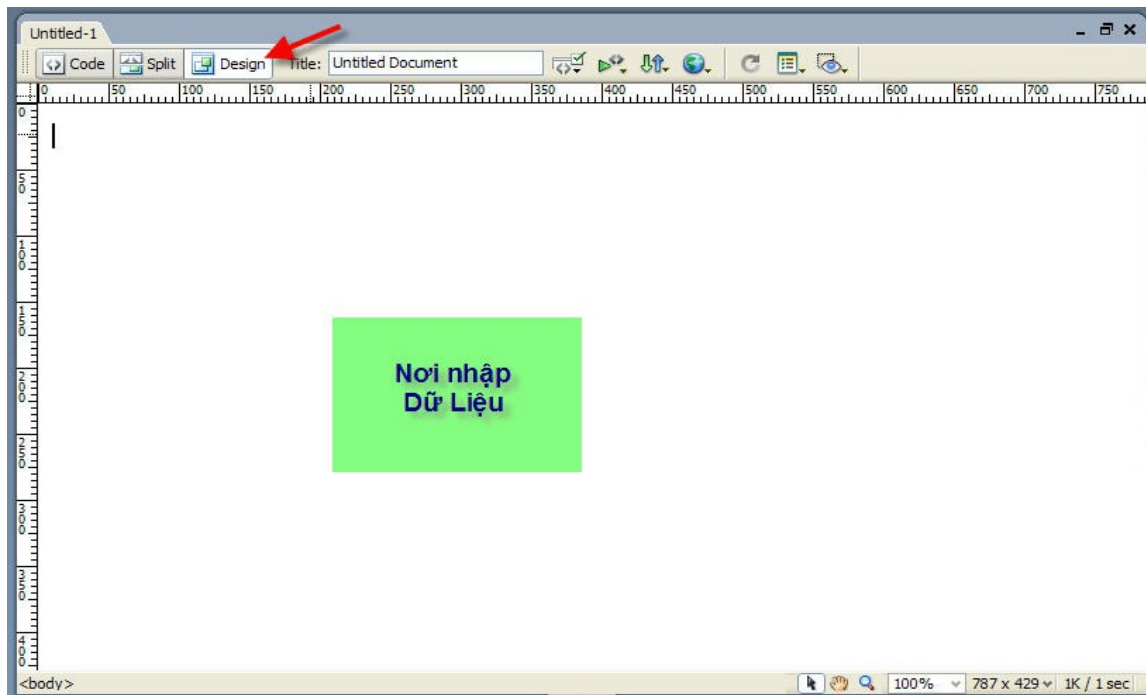


NÚT CODE: Gồm diện mạo Markup và Tag (thẻ). Có nhiều người tạo ra trang Web đẹp mà chưa sử dụng khung xem Code.



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 nối rộng và thu hẹp 2 phần này.

NÚT DESIGN: Nơi bạn nhập dữ liệu, nó giống như khi hiển thị trang web trên trình duyệt (Browser). Gọi là: What You See Is You Get. Là nơi bạn thao tác thực hiện thiết kế Trang Web. Bạn có thể xem trên



các chế độ: Design – Code – Split.

3.3. Thiết kế một trang HTML

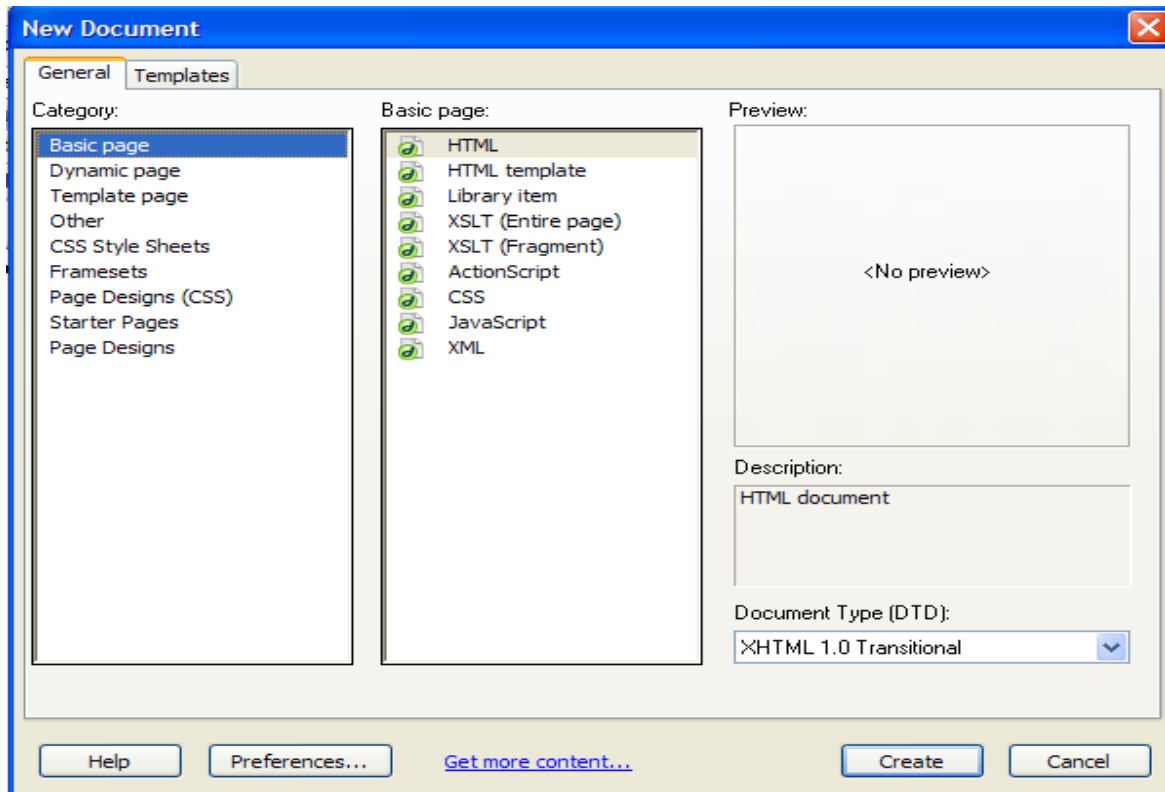
a/ Mục đích

Thao tác đầu tiên của người thiết kế trang web khi ngồi vào máy tính là phải tạo ra bộ web và đồng thời phải chỉ ra đường dẫn đến bộ web. Nếu không làm thao tác này thì chẳng khác nào ta mua đồ dùng cho mình mà chẳng biết đặt ở đâu.

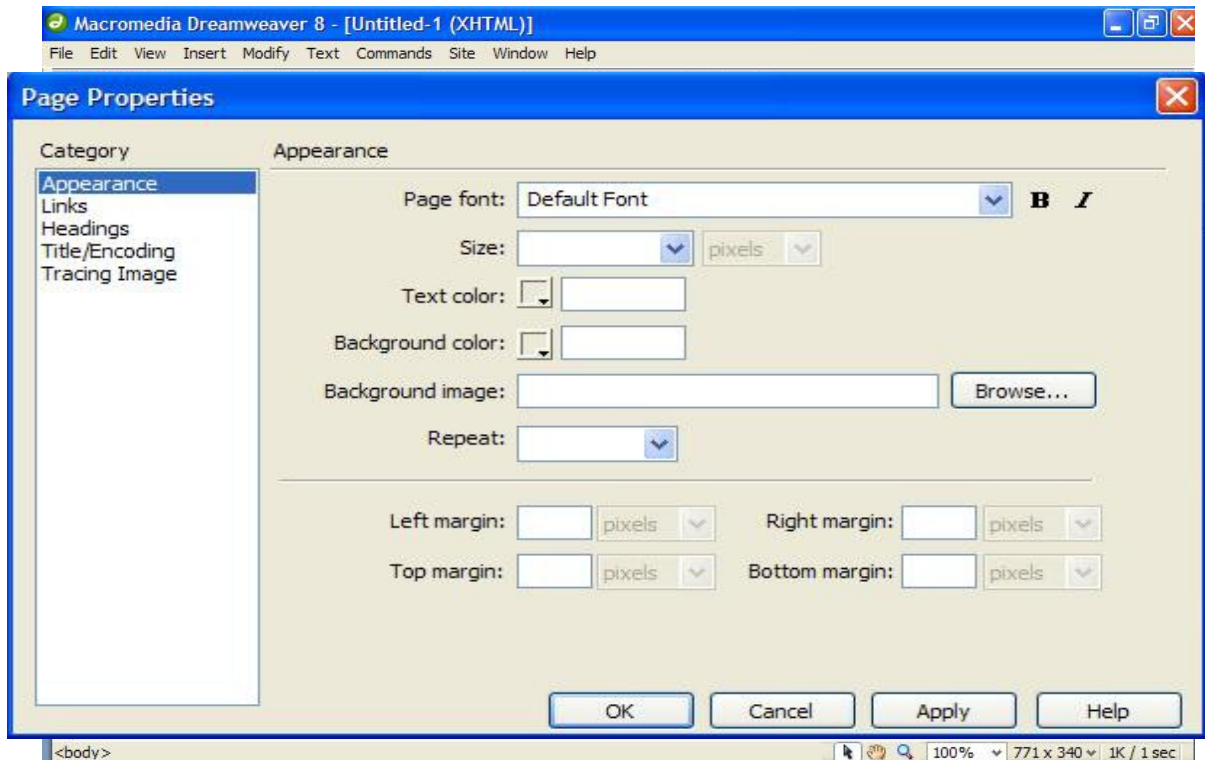
Bộ web bao gồm những trang web đơn mà mỗi trang này có liên hệ mật thiết với nhau. Khi tạo ra bộ web ta phải xác định được là trang (*.html) đặt ở đâu. Hình ảnh đặt ở đâu trong bộ web. Có như thế thì bộ web mới có tính tổ chức và khi đưa chúng lên internet thì việc hiển thị hình ảnh, liên kết mới được bảo toàn, chính xác tuyệt đối.

b/ Tạo mới một trang web

Vào File/new/Basic page/HTML/Create.

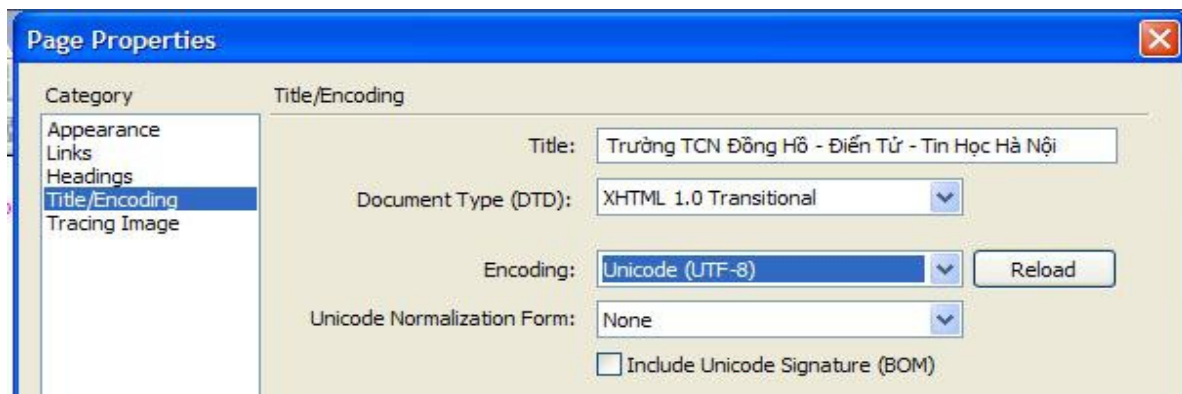


Một trang HTML mới được tạo ra với tên Untitled-1.html trong chế độ Design
c/ Thuộc tính trang web



Vào File/Modify/Page Properties (Ctrl + J)

- Mục Appearance: xác định diện mạo cho trang web.
 - Page font: quy định font chữ hiển thị.
 - Size: cỡ chữ hiển thị.
 - Text color: màu chữ.
 - Background color: quy định màu nền cho trang web.
 - Background image: quy định ảnh nền cho trang web.
 - Repeat: không lặp ảnh nền hoặc lặp và hiển thị theo chiều x, y tọa độ của màn hình.
 - Left/Right/Top/Bottom Margin: thiết lập lề trái, phải, trên, dưới cho trang web.



- Mục Title/Encoding
 - Title: Đặt tiêu đề cho trang web.
 - Document type: kiểu tài liệu (XHTML 1.0)
 - Encoding: chọn Unicode (UTF-8): để hiển thị tiếng việt cho trang web.
- Mục Links



- Link font: quy định font chữ hiển thị cho liên kết.
- Size: quy định cỡ chữ hiển thị cho liên kết.
- Link color: quy định màu liên kết khi bắt đầu hiển thị.

- Rollover links: quy định màu liên kết khi đưa chuột đến liên kết.
- Visited links: quy định màu liên kết khi liên kết đã được mở.
- Active links: quy định màu liên kết khi đã được kích hoạt.
- Underline style: quy định có hoặc không có được gạch chân ở dưới liên kết, hoặc chỉ xuất hiện khi đưa chuột đến liên kết...

d/ Lưu trang web.

Vào File chọn *save* hoặc *save as* (ctrl + s): chỉ ra nơi lưu và đặt tên tệp tin.

*Chú ý: trang chủ quy ước đặt tên là Index.html

e/ Xem trang web trên trình duyệt

Ấn phím F12 để xem trang web trên trình duyệt

3.4. Nhập nội dung và định dạng văn bản

Đặt con trỏ tại vị trí muốn nhập văn bản trong cửa sổ tài liệu (Document) sau đó nhập dữ liệu vào. Để nhập văn bản có tiếng việt bạn hãy cài đặt các tham chiếu Font như sau.

a) Cài đặt các tham chiếu Fonts / Encoding.

Sử dụng các tham chiếu **Fonts/Encoding** để cài đặt việc tạo mã font mặc định dành cho các trang tài liệu mới và cài đặt các font mà Dreamweaver dùng để hiển thị mỗi một chế độ tạo mã font. Việc tạo mã cho tài liệu (trang web) sẽ xác định cách mà trang web được hiển thị trong trình duyệt.

Chọn Edit->Preferences, chọn một chế độ tạo mã từ select box Default Encoding. Chế độ tạo mã mặc định được lưu cùng lúc với tài liệu trong thẻ <META> được chèn ở đầu tài liệu. Ví dụ nếu bạn chỉ định Western(Latin1) thì thẻ <meta> phát sinh bên source code ngôn ngữ HTML là:

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
```

Để chỉ định các font dùng cho US English và tất cả các thứ tiếng Tây Âu hãy chọn **Western**.

Để cài đặt font cho các thứ tiếng ở Châu Á hãy chọn **Japanese.edia Dreamweaver** Hãy chọn kiểu tạo mã chẳng hạn như Western (Latin 1) hoặc Japanese từ Font Settings. Tại Proportional Font chọn font và kích thước hiển thị mặc nhiên khi soạn thảo trang web (ví dụ: Times New Roman, size=12pt).

+ Fixed Font là font mà Dreamweaver dùng nhằm hiển thị văn bản bên trong các thẻ <PRE>,<CODE>,<TT>

+ HTML/Code Inspector là font được dùng cho tất cả các text (văn bản) bên trong HTML Source Inspector

+ Tại hộp thoại Property Inspector tại select box Default font hãy chọn Edit font list hoặc chọn menu Text->Font->Edit Font list sẽ xuất hiện hộp thoại sau:

+ Tại Available Fonts hãy chọn fonts tiếng việt thường dùng (ví dụ font VNI-Times hoặc .vntime) sau đó Click nút <<. Fonts được chọn sẽ hiện trong hộp Chosen Fonts và sẽ hiện trong hộp danh sách các Font List thường dùng. Lưu ý để có tiếng việt thì bạn phải chọn font là VNITimes hoặc .vntime hoặc các Fonts tiếng việt khác tại select box chọn font trong hộp thuộc tính Property Inspector thì mới phát sinh được thuộc tính face thì mới hiện được font tiếng việt khi duyệt trang web trong trình duyệt. Lưu ý: Bạn nên Edit Font List mỗi lần một font và bạn thực hiện việc Edit Font list này cho các font bạn thường dùng.

b) Định dạng văn bản:

Bạn có thể định dạng text trong cửa sổ tài liệu Document bằng cách cài đặt các thuộc tính trong hộp **Property Inspector**. Để định dạng văn bản trước tiên hãy bôi đen văn bản muốn định dạng rồi sau đó chọn các thay đổi trên hộp thuộc tính Property Inspector. Nếu hộp Property Inspector không mở hãy chọn menu Window->Properties **Lưu ý:** Trong lúc định dạng văn bản bạn có thể sử dụng hộp **Property Inspector** hoặc bạn có thể sử dụng **menu Text** để định dạng văn bản vì có những chức năng mà hộp thuộc tính Property Inspector không xây dựng sẵn cho bạn (ví dụ như văn bản được gạch dưới, gạch ngang hoặc bạn có thể sử dụng **chế độ thiết kế web bằng ngôn ngữ HTML** để thiết kế thêm những thuộc tính cần thiết (ví dụ như bạn muốn văn bản được canh đều <p align="justify" ...> Nếu bạn đang thao tác với các Bullets hay Numbering bạn có thể Click nút List Item trên thanh **Property Inspector** để cài đặt một số thông số sau:

+ Chọn kiểu List Type là Bullet hay Numbering, chọn kiểu Style. Nếu bạn đang thao tác với numbering bạn có thể cho số tăng từ mấy tại Start Count. Tại Reset Count to bạn có thể nhập vào giá trị số trở về mặc nhiên (thường là 1). Để hiện chế độ thiết kế trang web ở ngôn ngữ HTML bạn có thể click nút < > **show code Inspector** (hoặc show HTML) ở thanh **Mini-Launcher** ở góc phải màn hình.

3.5. Hình ảnh trong trang web

a/ Khái niệm

Hình ảnh là một thành phần giúp trang web thêm phần hấp dẫn, đầy màu sắc hơn. Nó có thể thay thế hàng loạt các dòng văn bản dài dòng giới thiệu, mô tả, giải thích ...

Ảnh cần nhiều thời gian hơn để hiển thị trên trình duyệt, nên phải lựa chọn thật kỹ từng ảnh sao cho mỗi ảnh phải mang một nội dung, ý nghĩa nhất định, màu sắc phải phù hợp với tông màu của trang web và cuối cùng là phải biết định vị trí ảnh theo từng chủ đề.

Tránh cho người duyệt web vừa mất tiền, vừa tốn công chờ đợi một hình ảnh hiển thị hoàn chỉnh. Họ rất nóng lòng, bồn chồn chờ đợi. Công việc của người thiết kế web là trình bày trang web vừa đủ thông điệp mình muốn đưa ra trước khi họ lướt qua xem trang khác.

Tốc độ hiển thị của trang web là điều kiện quyết định sự thành công hay thất bại. Hình ảnh là nhân tố cản trở số một tốc độ hiển thị trang web... Trớ trêu thay, chúng đóng vai trò vô cùng quan trọng đối với vẻ bên ngoài của trang web.

b/ Các loại hình ảnh

- Nguyên tắc: Để cho việc thiết kế ảnh hiệu quả phải tuân thủ các nguyên tắc.

Đừng lạm dụng quá nhiều ảnh -> người dùng chờ đợi quá lâu dẫn đến chán trang web.

Đừng dùng ảnh kích thước lớn mặc dù rất đẹp, nếu cần thiết nên để ở dạng thu nhỏ sau đó mới liên kết đến ảnh lớn.

Khi thiết kế ảnh trên web ta chú ý đến FSRC:

Format:

Ảnh vector có thể phóng to, thu nhỏ mà không làm nhòe ảnh.

Ảnh Jpeg cho 16 triệu màu, ảnh gif cho 256 màu.

Size càng nhỏ càng tốt.

Resolution (độ phân giải): 72dpi.

Color Depth: số lượng màu sắc trong hình ảnh.

- Phân loại ảnh: ảnh vector và ảnh Bitmap
Có hai loại ảnh: ảnh tĩnh và ảnh động.

Một số kiểu ảnh dùng được trong trang web là: GIF, JPEG, IFF, TGA, RAS, EPS, PCX, WMF, SWF, PNG...

Thông thường:

Dạng thức JPEG dùng để hiển thị ảnh chụp nhiều hơn 256 màu.

Dạng thức GIF dành cho những loại ảnh còn lại. GIF có thể hiển thị hầu hết các loại ảnh, nó được nén với mật độ rất lớn nhưng bị giới hạn ở 256 màu.

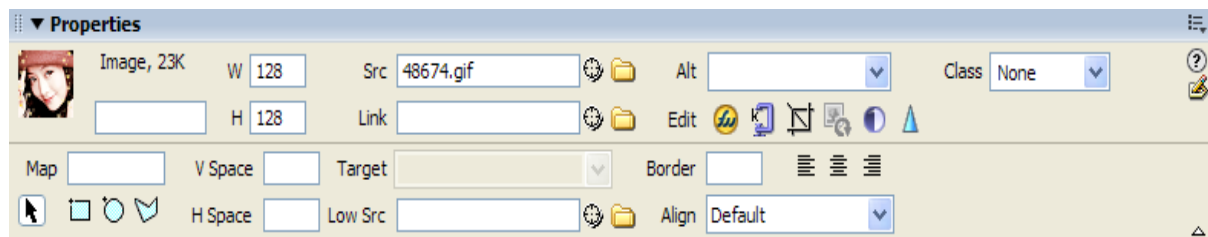
Dạng thức SWF: (Macromedi flash): là tệp tin ảnh vector nên kích thước rất nhỏ, là tệp tin ảnh động, hỗ trợ tối đa đến 16 triệu màu. Muốn chạy tệp tin này trên trang web cần phải cài đặt Flash plug-ins.

c/ Chèn ảnh vào trang web

Bước 1: vào Insert/Image (Ctrl + Alt + I)

Bước 2: hộp thoại **Select Image Source** xuất hiện tiến hành chọn ảnh cần chèn, sau đó ấn phím OK

Bước 3: Định dạng ảnh: Nhấp chuột phải vào bức ảnh vừa chèn chọn Properties. Hộp thoại properties xuất hiện.



Mục W: (width) định độ rộng cho bức ảnh.

Mục Src: (Source) đường dẫn của file ảnh.

Mục Alt: (Alternate): Tạo chú thích cho bức ảnh, chú thích này chỉ xuất hiện khi đưa ảnh trở đến bức ảnh.

Mục H: (Height) định chiều cao cho bức ảnh.

Mục Link: Tạo liên kết cho ảnh.

Mục Edit: bao gồm một số công cụ chỉnh sửa ảnh (cắt ảnh, điều chỉnh hiệu ứng ánh sáng, làm sâu, sắc ảnh...).

Mục Map: vẽ các vùng lên ảnh để tạo liên kết (có ba công cụ vẽ: Rectang, Oval, Polygon).

Mục Vspace, Hspace: tạo lề theo chiều ngang dọc cho ảnh (bao gồm lề: trên, dưới, trái, phải).

Mục Target: chọn chế độ hiển thị cho liên kết.

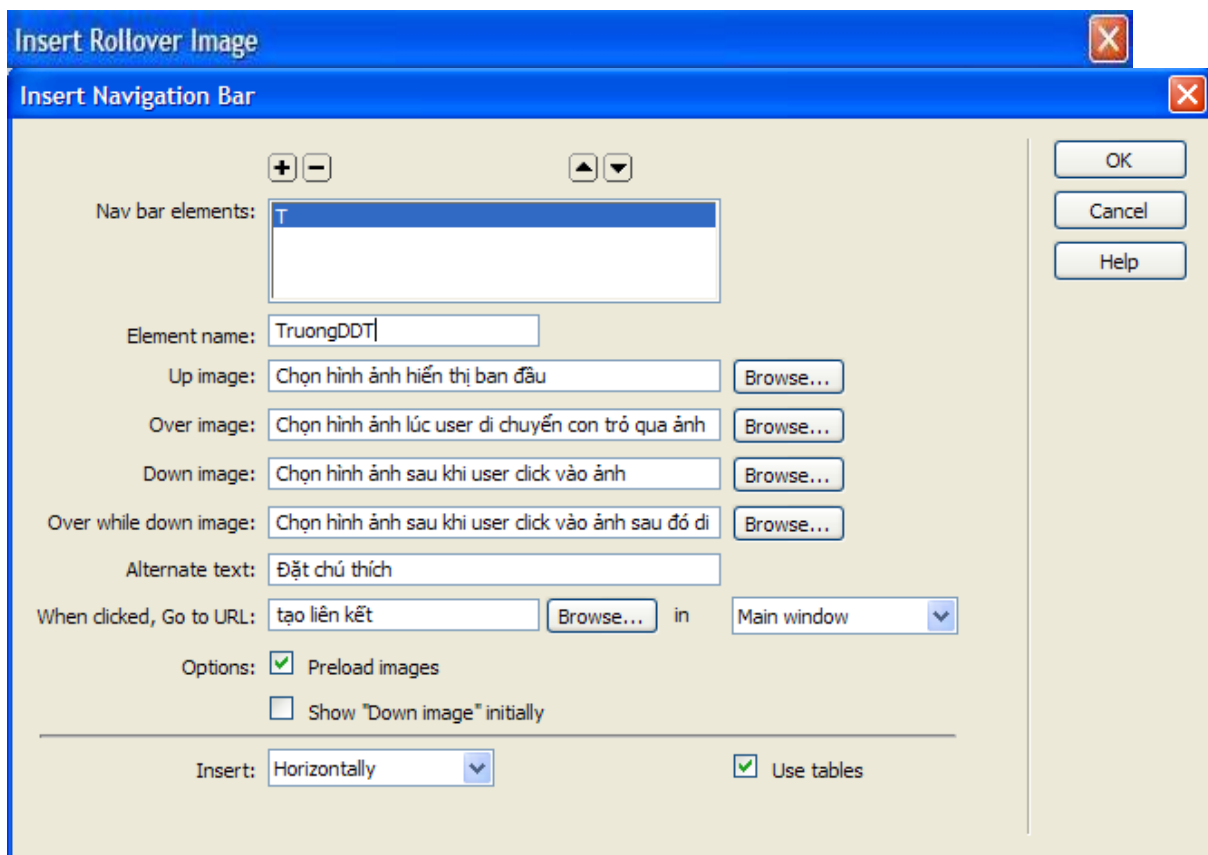
Mục Border: đặt độ rộng đường viền cho ảnh.

Mục Align: định vị của bức ảnh so với đối tượng chứa nó: như bên trái, phải, chính tâm...

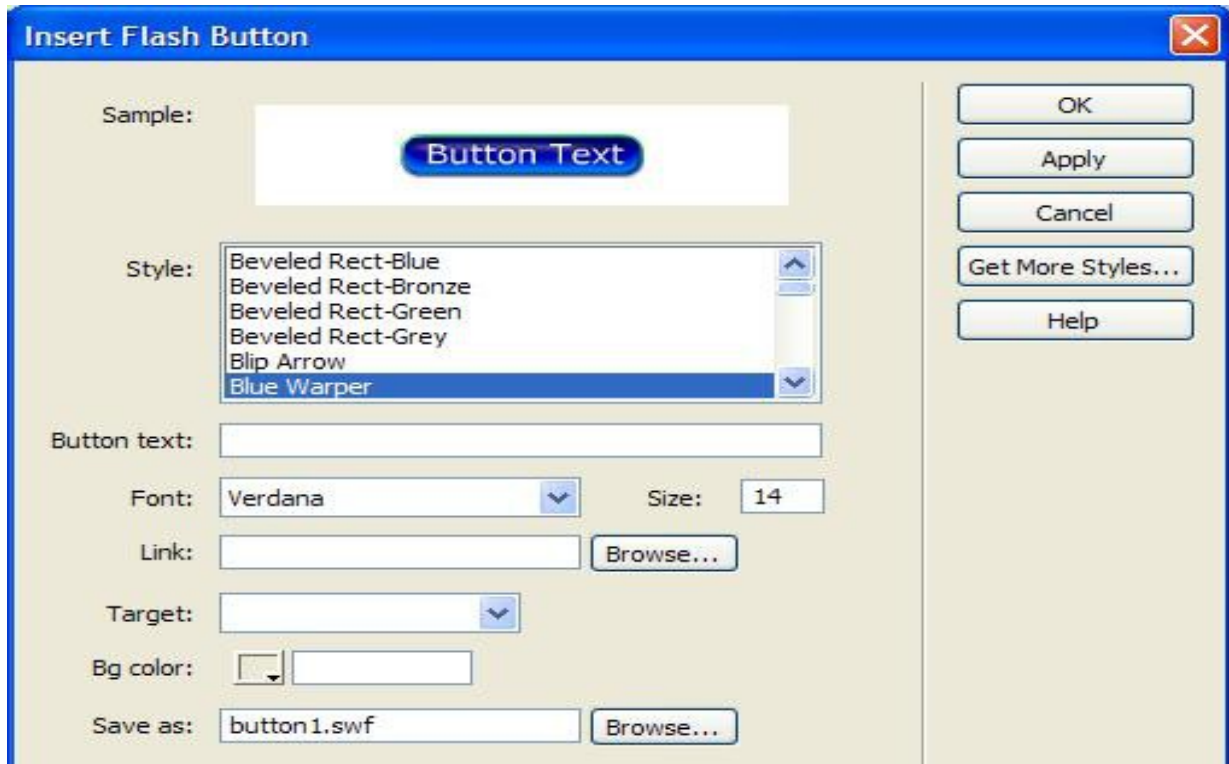
d/ Tạo Rollover Image

- ý nghĩa: là một hình ảnh mới sẽ thay đổi khi đưa con trỏ đi ngang qua ảnh đang hiển thị. Khi tạo Rollover thì hai ảnh phải có kích thước giống nhau. Nếu hai ảnh có kích thước khác nhau thì Dreamweaver sẽ tự động điều chỉnh để hai ảnh có kích thước như nhau.
- Cách tạo: vào Insert/Image Object/ Rollover Image

e/ Tạo Navigation Bar: Vào Inser/ Image Object/ Navigation Bar



f/ Tạo một flash button



Mục Style: chọn kiểu dáng cho nút lệnh.

Mục Button Text: chữ hiển thị trên bề mặt nút lệnh.

Font: chọn font chữ.

Size: chọn cỡ chữ.

Link: tạo liên kết khi user click vào nút lệnh.

Target: chọn chế độ hiển thị của liên kết sau khi người sử dụng click vào nút lệnh.

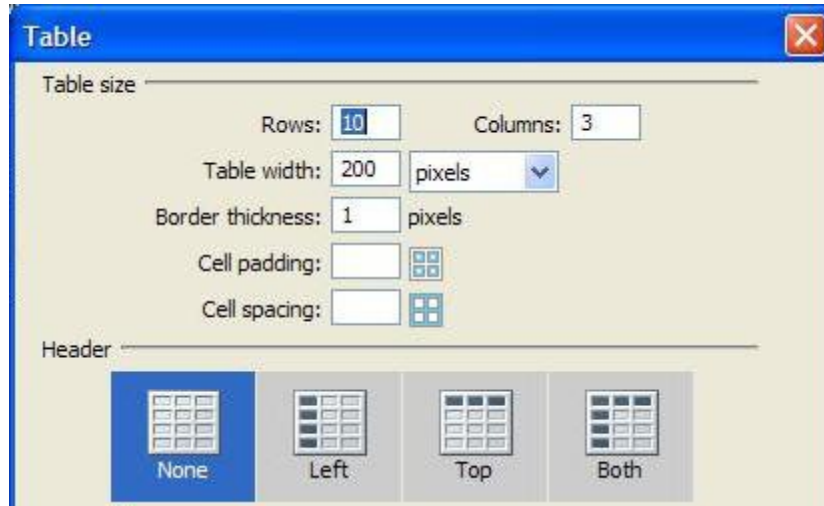
Bgcolor: chọn màu nền cho ô chứa nút lệnh.

Save as: tên của file chứa nút lệnh.

Chú ý: Trước khi chèn flash button phải lưu tệp tin HTML vào bộ web.

3.6. Làm việc với bảng (Table)

a/ Chèn bảng: Vào Insert/Table (Ctrl + Alt + T) xuất hiện hộp thoại:



Mục Rows, Columns: nhập số hàng, cột cần chèn.

Mục: Table width: nhập độ rộng của bảng.

Mục: Border thickness: nhập độ dày đường viền của bảng.

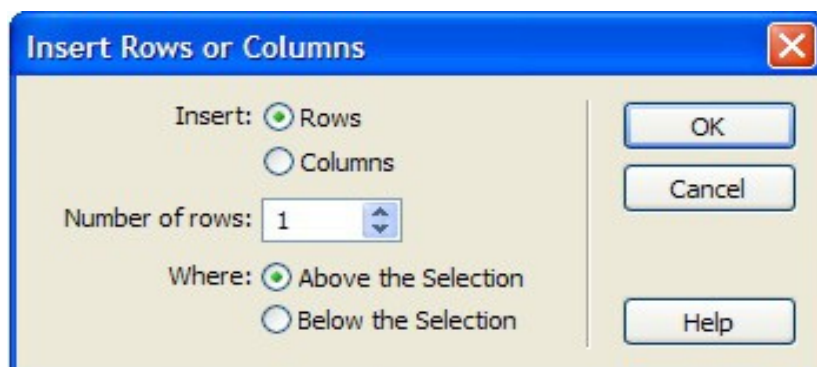
Mục: Cell padding: nhập khoảng cách (trên, dưới, trái, phải) của đối tượng nằm trong một ô với ô chứa đối tượng đó.

Mục: Cell spacing: Nhập khoảng cách giữa các ô.

Mục: Header: chọn kiểu hiển thị cho dòng tiêu đề của bảng.

b/ Thay đổi cấu trúc bảng:

- Hợp ô: Bôi đen các ô cần hợp, vào menu Modify/Table/Merge Cell (Ctrl + Alt + M)
- Tách ô: Chọn ô cần tách, vào menu Modify/Table/Splice cell (Ctrl + Alt + S)

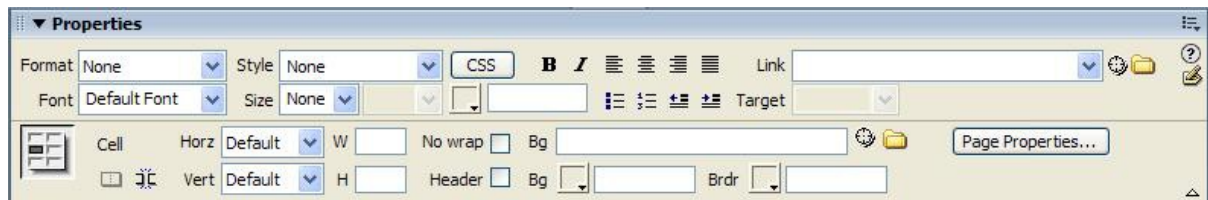



Rows, Columns: nhập số dòng cần tách, nhập số cột cần tách.
Where: Quy định dòng mới được chèn vào nằm trên (Above) hay nằm dưới (Below) dòng đang chọn.

- Xóa dòng: chọn dòng cần xóa vào menu Modify/Table/Delete Row (Ctrl + Shift + M)
- Xóa cột: Chọn cột cần xóa vào menu Modify/Table/DeleteColumn (Ctrl + Shift + -).

c/ Định dạng Cell

- Căn lề văn bản trong Cell: Bôi đen văn bản trong các Cell. Chọn nút Align Left, right, center, Justify.



- Font chữ: Bôi đen văn bản trong các ô hoặc các Cell, định dạng font, size, color, style...
- Màu nền: chọn Cell, chọn nút  Chọn màu cần tô.

3.7. Biểu mẫu (form)

a/ Khái niệm:

Form cho phép người dùng nhập thông tin, đây là cách giao tiếp giữa người duyệt và trang web.

Dreamweaver có sẵn các công cụ để thiết kế Form và có các Behavior hay các đoạn mã VBScript để xử lý dữ liệu trong Form.

b/ Tạo vùng xác định một Form.

- Mở thanh công cụ xử lý Form
- Đặt con trỏ vào vị trí cần chèn

Click vào biểu tượng Insert Form trên thanh công cụ (hoặc vào Insert/Form).

c/ Bổ sung các đối tượng vào FORM.

- Text Field: Cho phép người dùng nhập dữ liệu dưới dạng văn bản. Có một số tích chất sau:

Text Field: gán vào tên trường.

Char width: số ký tự tối đa có thể hiện thị trong trường.

Max char: số ký tự tối đa có thể nhập trong trường.

Type: chọn kiểu hiển thị (dòng đơn-sing line, nhiều dòng-multi line, chế độ mật khẩu-pass word).

Init val: giá trị hiển thị trong trường lúc đầu tiên.

- **Button:** là các nút lệnh thực hiện các chức năng trên Form.

Button name: tên của nút lệnh.

Button Value: dòng văn bản hiển thị trên nút lệnh.

Action: lựa chọn chức năng nút lệnh (gửi dữ liệu – Submit, đặt lại giá trị ban đầu cho các đối tượng trên form, none: nút lệnh thực hiện chức năng bằng mã lệnh lập trình)

- **Check Box:** cho phép người dùng nhiều mục trả lời trong một nhóm tùy chọn. Có các thuộc tính.

Checkbox name: đặt tên cho nút.

Checkbox Value: giá trị khi checkbox được chọn.

Initial state: chỉ định checkbox được chọn hay không được chọn khi lần đầu được tải.

- **Radio:** Cho phép người dùng chọn một mục trả lời trong một nhóm tùy chọn. Có các thuộc tính.

Radio button: đặt tên cho nút.

Checked Value: giá trị khi Radio được chọn.

Initial state: chỉ định Radio được chọn hay không được chọn khi lần đầu được tải.

- **List/menu:** Là tập hợp các giá trị qua đó người sử dụng có thể chọn từ chúng. Có các thuộc tính.

List/menu: đặt tên cho nút.

Type: Chỉ định đối tượng là một menu hay một danh sách các lựa chọn.

List Value: bổ sung các hạng mục vào danh sách.

- **Jump Menu:** cho phép người dùng chèn một menu trong đó mỗi tùy chọn sẽ liên kết tới một tài liệu hoặc file.

- **File Field:** cho phép người dùng trình duyệt duyệt các file trên đĩa cứng của họ và tải chúng dưới dạng form.

3.8. Chia khung với Framesets

a/ **Khung trang (Frame):** là trang đặc biệt chỉ có khung viền mà không chứa nội dung, do vậy khung trang cần phải đính kèm những trang có nội dung.

b/ **Cấu trúc khung trang Frame**

- **Chia khung trang theo cột.**

Ví dụ: chia khung trang thành 3 cột x, y, z sao cho: $x+y+z=100$

```
<html>
<frameset cols="x%,y%,z%">
  <frame src="frame_a.htm" />
  <frame src="frame_b.htm" />
  <frame src="frame_c.htm" />
</frameset>
</html>
```

- **Chia khung trang theo hàng.**

Ví dụ: chia khung trang thành 3 hàng x, y, z sao cho: $x+y+z=100$

```
<html>
<frameset rows="x%,y%,z%">
  <frame src="frame_a.htm" />
  <frame src="frame_b.htm" />
  <frame src="frame_c.htm" />
</frameset>
</html>
```

- **Chi khung kết hợp theo cột và hàng.**

Ví dụ chia khung thành 3 hàng, hàng ở giữa chia thành 3 cột, sao cho $x, y, z=100, a+b+c=100$

```
<html>
<frameset rows="x%, y%, z%">
  <frame src="frame_a.htm" />
  <frameset cols="a%, b%, c%">
    <frame src="frame_b.htm" />
    <frame src="frame_c.htm" />
    <frame src="frame_d.htm" />
  </frameset>
  <frame src="frame_e.htm" />
</frameset>
</html>
```

c/ Các trình duyệt hỗ trợ hiển thị Frame

IE, Opera, Firefox, Google chrome, Safari,...

3.9. Quản lý site

1. Một số khái niệm:

- Folder gốc cục bộ: Thiết kế Web lưu trong 1 Folder ở ổ cứng, mở ra xem Folder này. Folder này chứa các Files và Folder con.

- b) Folder gốc cục bộ có tên (Ví Dụ) MY COMPANY, gồm có:
 - Folder CompanyInfo.
 - Folder Images.
 - Folder Products.
- c) Khi mở Trang Web: Trang index (nằm trong Folder gốc cục bộ).
- d) Các Site Tĩnh: đó là các site trong Folder ở ổ cứng, sau đó sẽ Upload lên Web Server.



- e) Các site động: Khi mở trang Web amazon.com và thấy các trang chào đón bạn và đưa ra đề nghị mang tính cá nhân. Các trang này được tạo và được phục vụ chỉ cho bạn, dựa vào việc lập trình cơ sở dữ liệu của amazon.
- f) Site từ xa là ảnh gương của site cục bộ. Dreamweaver có những công cụ để có thể đồng bộ hóa 2 site này.

2. Sử dụng hộp thoại site definition

Việc thiết lập site cục bộ và site từ xa có nhiều bước. Dreamweaver cung cấp hộp thoại này nhằm dẫn dắt các bạn tiến trình từng bước. Trong hộp thoại này cung cấp 2 chế độ Basic và Advanced.

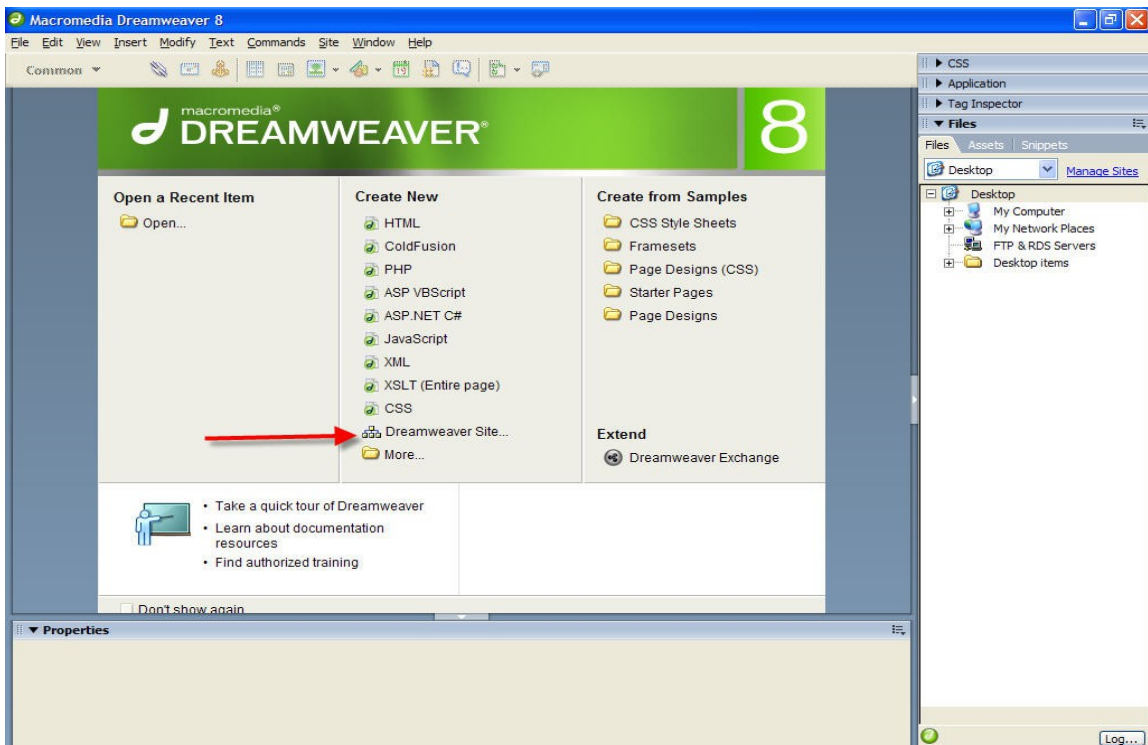
Chế độ BASIC: Sử dụng nhiều màn hình (Wizard).

Chế độ Advanced: cho phép bạn nhập thông tin trên màn hình với 1 số hạng mục và cung cấp các tùy chọn chi tiết hơn trong mỗi hạng mục.

Sử dụng hộp thoại Definition để tạo site cục bộ và site từ xa.

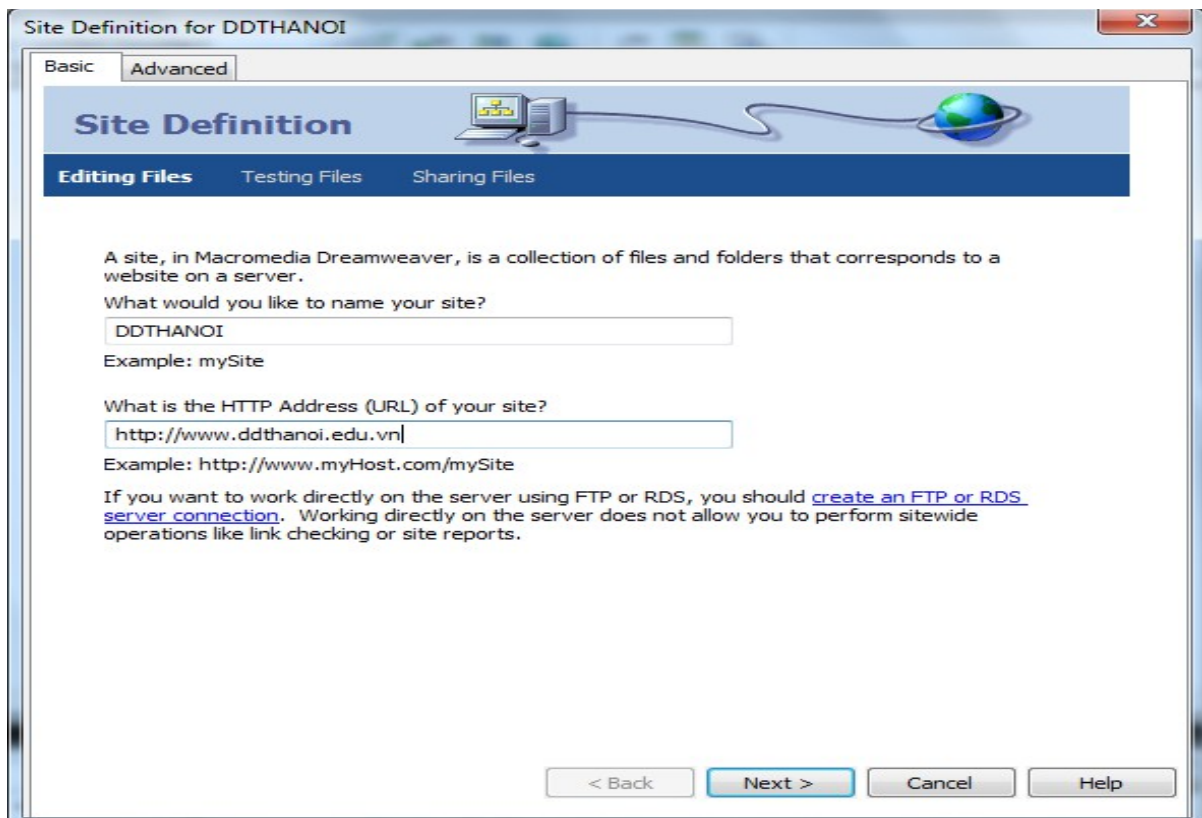
3. Tạo site cục bộ:

1. Cột Giữa Create New -> Dreamweaver Site.

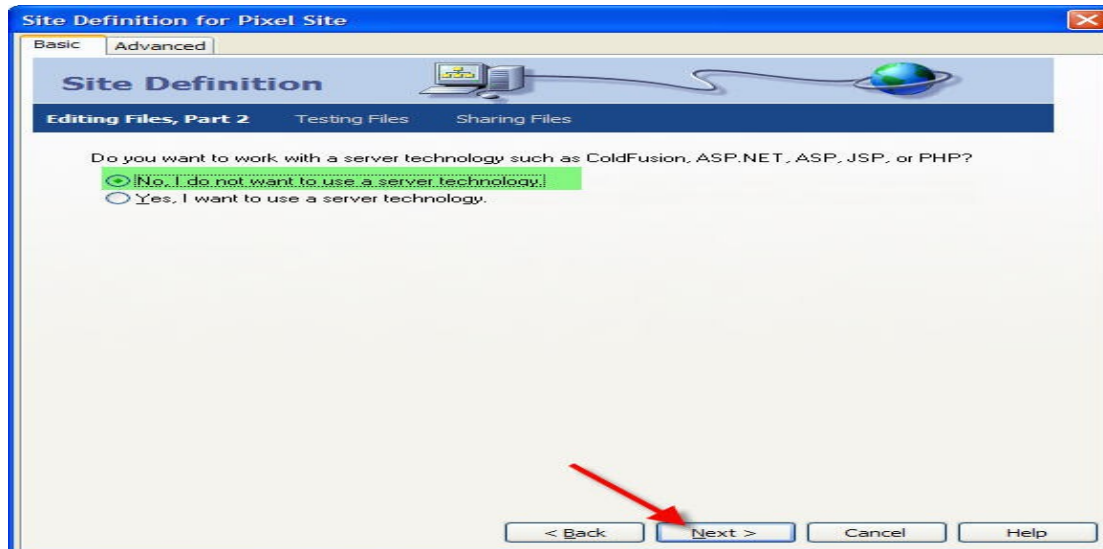


2. Hộp thoại site definition xuất hiện, mặc định với Tab Basic, màn hình Editing Files .

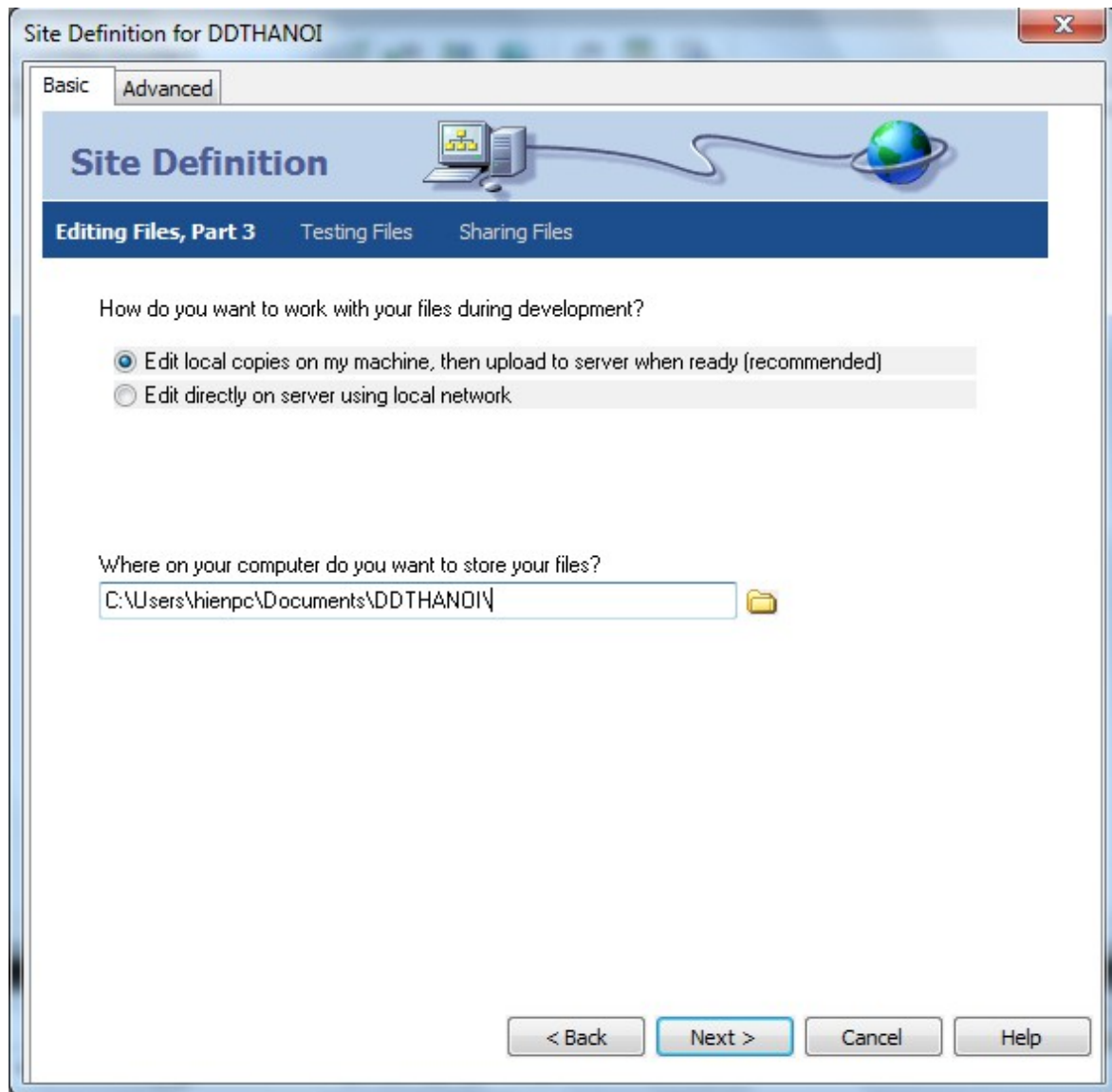
3. Nhập: DDTHANOI và <http://www.ddthanoi.edu.vn>



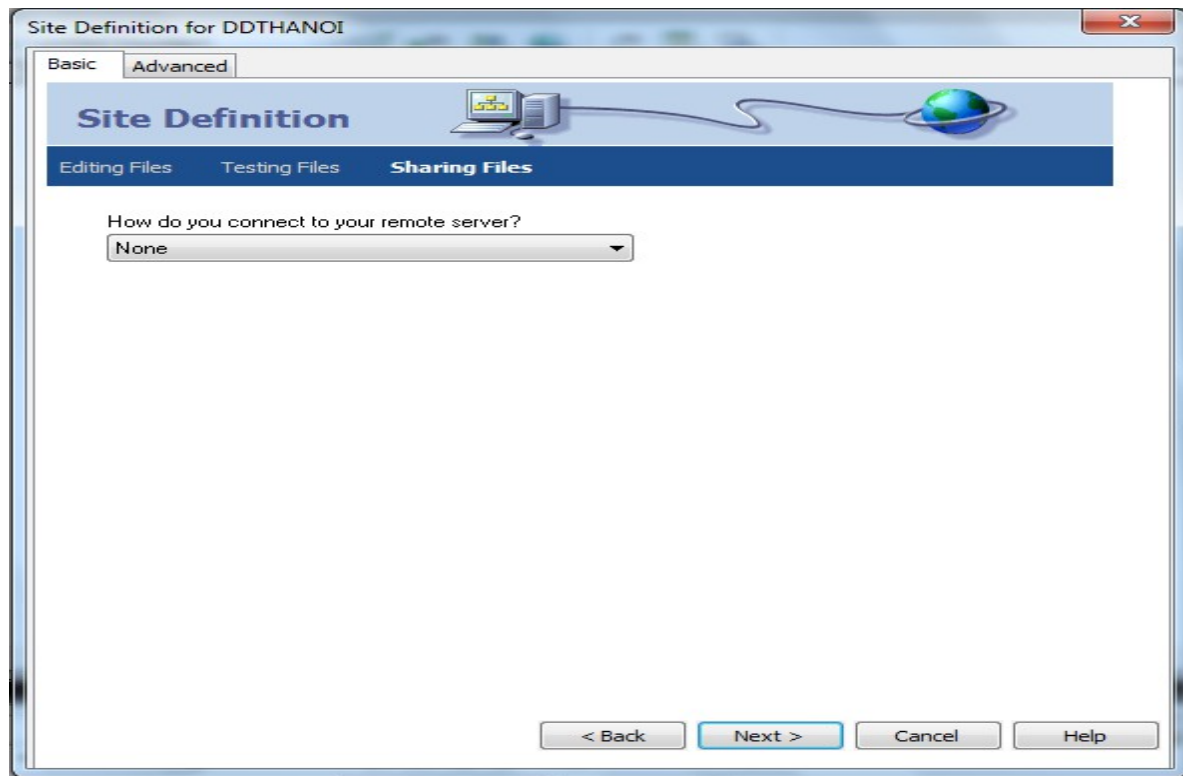
4. Nhấp Next.
5. Dreamweaver hỏi bạn có muốn làm việc với 1 công nghệ sử dụng chẳng hạn như ColdFusion, ASP, NET.JSP hoặc PHP hay không? Chọn NO, I do not want to use a Server Technology -> Next.



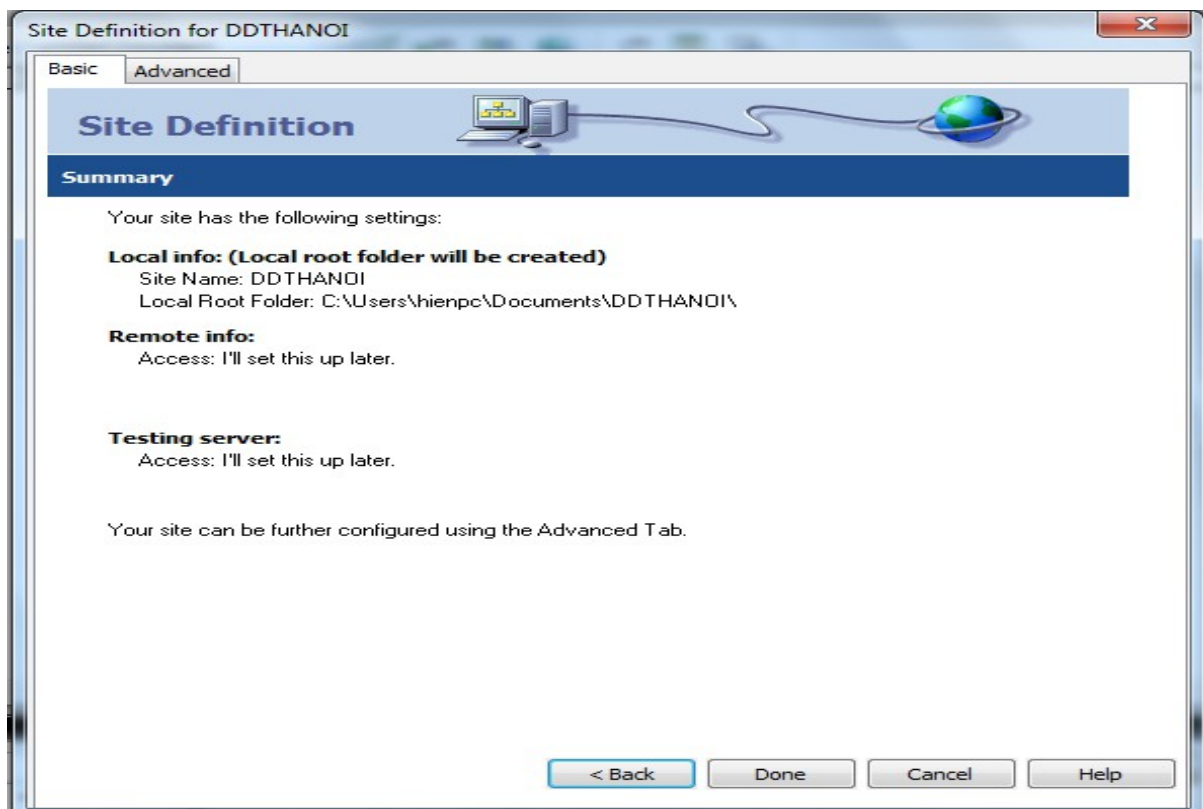
6. Dreamweaver hỏi bạn muốn làm việc với các Files như thế nào trong suốt quá trình phát triển. Dù mặc định, dreamweaver hỏi bạn lưu trữ các Files ở đâu trong máy tính? -> Nhấp biểu tượng Browse tìm vị trí lưu (Ở đây chọn Desktop) -> Next.



7. Chọn NONE. Vì bạn chỉ tạo site cục bộ -> Next.



8. Màn hình SUMMARY xuất hiện tóm lược quá trình chọn lựa của. Nhấp DONE.



3.10. Câu hỏi ôn tập

- 1) Hãy liệt kê các cách chọn bảng
- 2) Hãy liệt kê các cách chọn hàng, cột trong bảng
- 3) Có thể bổ sung màu cho một ô riêng biệt trong bảng được không?
- 4) Dùng thủ thuật gì để tạo đường biên bảng có độ rộng 1 pixel
- 5) Điều gì xác định một bảng cố định
- 6) Điều gì làm cho bảng tự co giãn
- 7) Sự khác nhau giữa ngắt đoạn và ngắt dòng
- 8) Thẻ dùng cho ngắt đoạn và ngắt dòng là gì?
- 9) Tại sao các lựa chọn font chữ lại thường liệt kê nhiều font chữ khác nhau.
- 10) Làm thế nào để có thể bao văn bản xung quanh hình ảnh
- 11) Có thể tạo bao nhiêu loại danh sách.
- 12) Loại thẻ dùng để tạo liên kết là gì?
- 13) Làm thế nào để tạo một liên kết thư điện tử.
- 14) Một bản đồ ảnh khác với các hình ảnh hoặc liên kết như thế nào
- 15) Khi định dạng thẻ <Body> có thể thay đổi định dạng toàn bộ font chữ cho trang web không?