

TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

Nguyễn Hồng Nhung (chủ biên)



GIÁO TRÌNH

THIẾT KẾ WEB

(Lưu hành nội bộ)

Hà Nội năm 2013

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.

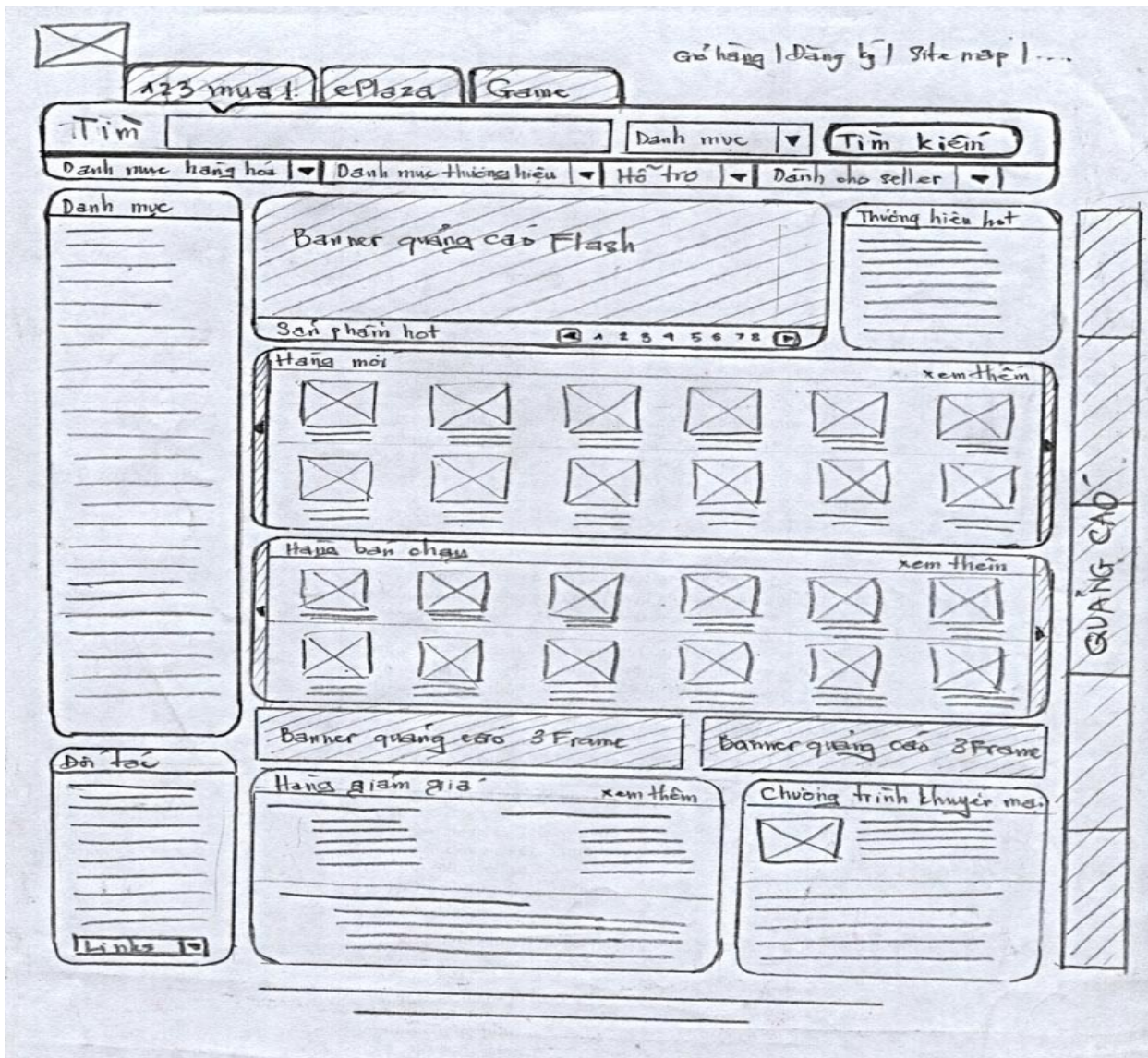
Vùng template (theo chuẩn IWP)

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.

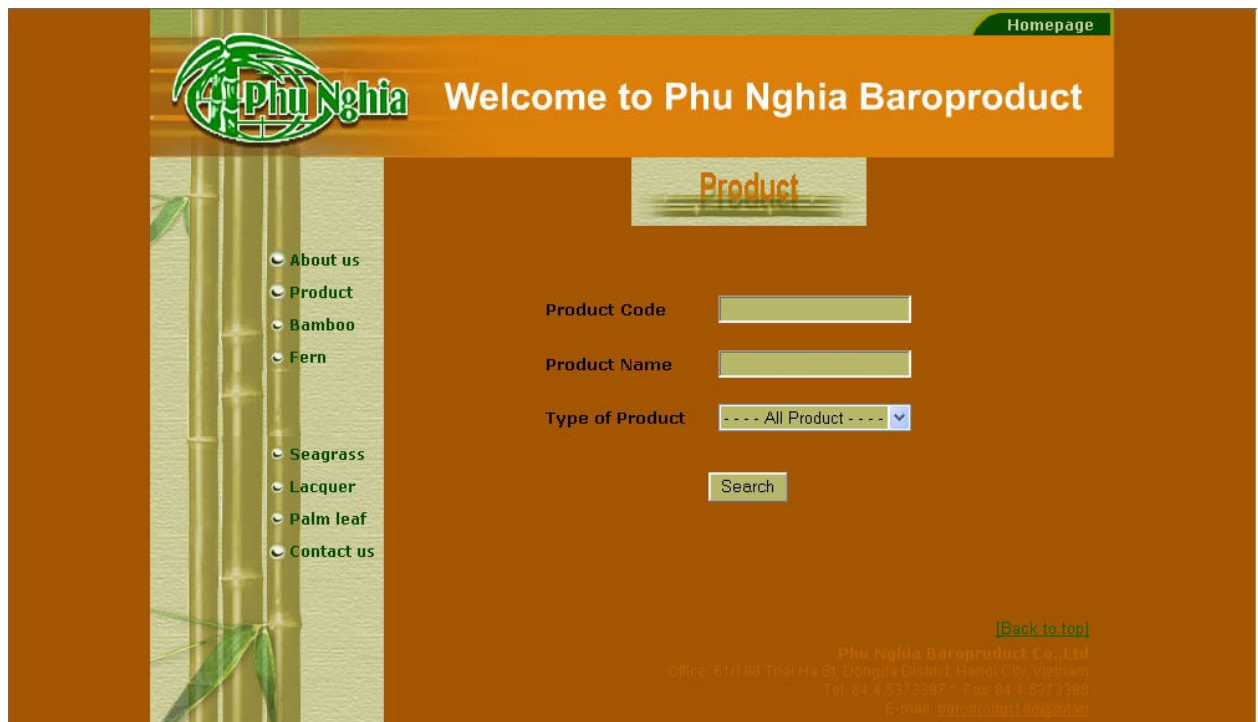
3. Giới thiệu một số website mẫu.



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 nội dung của trang web, các phần tử của tài liệu HTML, các thuộc tính của các phần tử HTML và các thuộc tính của các phần tử HTML. Mọi nội dung của tài liệu HTML đều nằm giữa cặp thẻ này.

Có thể viết:

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

2/ HEAD

Thẻ HEAD xác định các phần tử thuộc tính của tài liệu.

Có thể viết:

3/ TITLE

Cặp thẻ này chỉ định nội dung của phần tử thuộc tính của tài liệu, các thuộc tính của phần tử này nằm trong thẻ đầu tiên của cặp thẻ <HEAD>.

Có thể viết:

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 thông tin định dạng như thẻ để định vị cho tài liệu, mục nền, mục văn bản siêu liên kết, để cho trang tài liệu... Những thông tin này để phần tham số của thẻ.

Có thể:

Trên đây là các thể của thẻ **BODY**, tuy nhiên một số thẻ HTML 3.2 thì cả những thuộc tính xác định trong thẻ **BODY**. Sau đây là các thuộc tính chính:

BACKGROUND= để đặt nền cho văn bản. Giá trị của tham số này (phần sau dấu bằng) là URL của file ảnh. Nếu kích thích ảnh như hình của sẽ trình duyệt thì toàn bộ màn hình của trình duyệt sẽ có kích thước như ảnh.

BGCOLOR= để đặt nền cho trang khi hiển thị. Nếu cả hai tham số **BACKGROUND** và **BGCOLOR** cũng cả giá trị thì trình duyệt sẽ hiển thị màu nền trước, sau đó mới hiển thị ảnh nếu có.

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. Thông số, alink (*active link*) là liên kết đang nhấp chuột; vlink (*visited link*) cho liên kết đã nhấp chuột; link (*link*) cho liên kết chưa nhấp chuột.

2.3. Các thẻ định dạng khối

1/ thẻ P

Thẻ **<P>** xác định nội dung một đoạn văn bản.

Có thể:

<code> ... </code>	In ch÷ ®Ëm
<code> ... </code>	
<code><I> ... </I></code>	In ch÷ nghiªng
<code> ... </code>	
<code><U> ... </U></code>	In ch÷ g ¹ ch ch©n
<code><DFN></code>	§,nh dÊu ®o ¹ n v ¹ n b¶n gi÷a hai th ¹ nuy lụ ®¶nh nghÛa cũa mét tō. Chóng thêng ®íc in nghiªng hoÆc thÓ hiÖn qua mét kiÓu ®Æc biÖt nưo ã.
<code><S> ... </S></code>	In ch÷ bP g ¹ ch ngang.
<code><STRIKE> ... </STRIKE></code>	
<code><BIG> ... </BIG></code>	In ch÷ lín h-n b×nh thêng b»ng c, ch t'ng kÝch thíc font hiÖn thêi l ^a n mét. ViÖc sø dông c, c th ¹ <BIG>lång nhau t'ra hiÖu øng ch÷ t'ng dÇn. Tuy nhiªn ®èi vói mçi tr×nh duyÖt cũa giú h ¹ n vÒ kÝch thíc ®èi vói mçi font ch÷, vît qu, giú h ¹ n nuy, c, c th ¹ <BIG> sã kh«ng cũ ý nghÛa.
<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 sø dông c, c th ¹ <SMALL>lång nhau t'ra hiÖu øng ch÷ gi¶m dÇn. Tuy nhiªn ®èi vói mçi tr×nh duyÖt cũa giú h ¹ n vÒ kÝch thíc ®èi vói mçi font ch÷, vît qu, giú h ¹ n nuy, c, c th ¹ <SMALL> sã kh«ng cũ ý nghÛa.
<code><SUP> ... </SUP></code>	§¶nh d ¹ ng chØ sè trªn (SuperScript)
<code><SUB> ... </SUB></code>	§¶nh d ¹ ng chØ sè dái (SubScript)
<code><BASEFONT></code>	§¶nh nghÛa kÝch thíc font ch÷ ®íc sø dông cho ®Õn hÖt v ¹ n b¶n. Th ¹ nuy chØ cũa mét tham sè size= x, c ®¶nh cũ ch÷. Th ¹ <BASEFONT> kh«ng cũ th ¹ kÖt thóc.
<code> ... </code>	Chän kiÓu ch÷ hiÖn thP. Trong th ¹ nuy cũ thÓ ®Æt hai tham sè size= hoÆc color= x, c ®¶nh cũ ch÷ vµ mµu s ³ /4c ®o ¹ n v ¹ n b¶n n»m gi÷a hai th ¹ . KÝch thíc cũ thÓ lụ tuyÖt ®èi (nhËn gi, trP tō 1 ®Õn 7) hoÆc t-ng ®èi (+2,-4...) so vói font ch÷ hiÖn t ¹ i.

2/ Căn lề văn bản trong trang Web

Trong trình bày trang Web của mình các bạn lưu ý những điều về căn lề các văn bản ở trang Web cần biết về các thuộc tính căn lề như **P**, **Hn**, **IMG...** Những thuộc tính tham số **ALIGN** cho phép bạn căn lề các văn bản nằm trong phạm vi giới hạn của các thuộc tính.

Các giá trị cho tham số **ALIGN**:

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

Ngoài ra, chúng ta cần biết thuộc tính **CENTER** để căn giữa trang một khối văn bản.

Có thể ví dụ:

3/ Các ký tự đặc biệt

Ký tự & cần số thập phân để chèn ký tự đặc biệt sau đó xem lại một chút duy nhất. Ký tự ; cần số thập phân để chèn các ký tự trong một tổ.

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

4/ Số thập phân màu sắc trong thiết kế các trang Web

Một màu cần tổng cộng ba thành phần màu chính, ví dụ: đỏ (Red), Xanh lá (Green), Xanh dương (Blue). Trong HTML một giá trị màu là một số thập phân hexa (hệ thập phân từ 16) cần 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 cần thuộc tính **bgcolor=** hay **color=**. Sau đó bạn cần thuộc tính giá trị màu RGB hay tên tiếng Anh của màu. Ví dụ tên tiếng Anh, ta cần thuộc tính cho ra 16 màu trong khi giá trị RGB ta cần thuộc tính cho tới 256 màu. Sau đó giá trị màu cần viết như sau:

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 © Æt ẽ ©y
</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 định lượng 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 phông:

```
<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 phần mềm đã quy định một chuẩn để liên kết cho tất cả các văn bản trên Web. Quy chuẩn để liên kết là mã URL (Universal Resource Locator).

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

Đpch vô: Lụ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Nã x, c ®Đnh c, ch thøc trxn h duyÖt cũa m, y kh, ch li^an l¹c vớ m, y phøc vô nh thÖ nựo ®Ó nhËn d÷ liÖu. Cã nhiÖu đpch vô nh **http, wais, ftp, gopher, telnet.**

T^an hÖ thèng : Lụ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Cã thÖ lụ t^an miÖn ®Çy ®ñ cũa m, y phøc vô hoÆc chØ lụ mét phÇn t^an ®Çy ®ñ – trêng híp nựy xÿy ra khi v[·]n bÿn ®íc y^au cÇu vËn n»m tr^an miÖn cũa b¹n. Tuy nhi^an n^an sô dõng ®- êng đén ®Çy ®ñ.

Cæng : Kh«ng lụ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Cæng lụ ®Đa chØ socket cũa m¹ng dụn h cho mét giao thøc cô thÖ. Giao thøc http ngÇm ®Đnh nòi vớ cæng 8080.

§êng đén th môc : Lụ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Phÿi chØ ra ®êng đén tí file y^au cÇu khi kÖt nòi vớ bËt kú hÖ thèng nựo. Cã thÖ ®êng đén trong URL kh, c vớ ®êng đén thùc sù trong hÖ thèng m, y phøc vô. Tuy nhi^an cã thÖ rót gån ®êng đén b»ng c, ch ®Æt biÖt danh (alias). C, c th môc trong ®êng đén c, ch nhau bëi đêu g¹ch chĐo (/).

T^an file : Kh«ng lụ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. Th«ng thêng m, y phøc vô ®íc cËu hxn h sao cho nÖu kh«ng chØ ra t^an file th× sÿ trÿ vÒ file ngÇm ®Đnh tr^an th môc ®íc y^au cÇu. File nựy thêng cã t^an lụ index.html, index.htm, default.html hay default.htm. NÖu cõng kh«ng cã c, c file nựy th× thêng kÖt quÿ trÿ vÒ lụ danh s, ch liÖt k^a c, c file hay th môc con trong th môc ®íc y^au cÇu

C, c tham sè : Kh«ng lụ thụn h phÇn b³/4t buéc cũa URL. NÖu URL lụ y^au cÇu t^am kiÖm tr^an mét c⁻ sè d÷ liÖu th× truy vËn sÿ g³/4n vựo URL, ®ã chÝnh lụ ®o¹n m. ®»ng sau đêu chËm hái (?).URL cõng cã thÖ trÿ l¹i th«ng tin ®íc thu thËp tã form. Trong trêng híp đêu th[·]ng (#) xuËt hiÖn ®o¹n m. ®»ng sau lụ t^an cũa mét vĐ trÝ (location) trong file ®íc chØ ra.

§Ó t¹o ra mét si^au v[·]n bÿn chóng ta sô dõng th¹ <A>.

Có ph, p:

```
<A HREF          = url
  NAME           = name
  TABINDEX      = n
  TITLE         = title
  TARGET       = _blank / _self >
... siau v·n bÿn
</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 sã dõng sù kh,c biÖt t-ng @èi gi÷a v^n bñn hiÖn thêi vµ v^n bñn cÇn tham chiÖu tíi. C,c thÿnh phÇn trong URL @ic ng'n c,ch b»ng ký tù ng'n c,ch (ký tù g^ch chĐo /). §Ó t^o ra URL t-ng @èi, @Çu ti^n phñi sã dõng ký tù ng'n c,ch. URL @Çy @ñ hiÖn t^i sã @ic sã dõng @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,ch cõa URL hiÖn t^i @ic gi÷ nguy^n, c,c thÿnh phÇn b^n phñi @ic thay thÖ 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 tñi trang chñ cõa m,y phõc vô www.fpt.com vñi cõng dPch vô http.

Đầu g^ch chĐo (/) chØ d^ch v^ v^ m_y ph^c v^ gi÷ nguy^n nhng to^m bé ®êng d^Đn thay ®æi. VÝ d^ /**Javascript/index.htm** s^ t^i file **index.htm** cũa th^ m^c **Javascript** tr^n m_y ph^c v^ **www.it-department.vnuh.edu.vn**.

Kh<ng cũ d^Đu ph^c ch chØ cũ tr^n file l^ thay ®æi. VÝ d^ **index1.htm** s^ t^i file **index1.htm** ẽ trong th^ m^c HTML cũa m_y ph^c v^ **www.it-department.vnuh.edu.vn**.

Đ^u th^ng (#): chØ d^ch v^, m_y ph^c v^, ®êng d^Đn v^ cũ tr^n file gi÷ nguy^n, chØ thay ®æi v^ trÝ trong file.

Do ®êng d^Đn ®ic xem l^ v^ ®éc l^ n^n cũ th^ s^ d^ng ph-ng ph_p ®êng d^Đn t-ng ®èi nh trong UNIX hay MS-DOS (t^c l^ . chØ th^ m^c hi^On t^i cũn .. chØ th^ m^c cha cũa th^ m^c hi^On t^i).

URL cũ s^ cũ th^ ®ic x_c ®^nh b>ng th^ <BASE>.

8/ K^t n^i mailto

N^u ®æt th^c tÝnh href= cũa th^ <a> gi, tr^ mailto:address@domain th^ khi kÝch ho^t k^t n^i s^ kÝch ho^t ch^c n^ng th^ ®i^On t^ cũa tr^nh duy^t.

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

9/ V^ mét ®êng th^ng n>ng

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 rÓng của sÆ tr×nh duyÖt).

Th¼ nuy giÒng 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 thÓng. Tuy vÿy ph¶i @Æt t^n @Óng cho file @a ph-ng tiÖn. PhÇn mẽ rÓng của file ph¶i cho biÖt kiÓu của file.

KiÓu

PhÇn mẽ
rÓng

M« t¶

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 sò 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 ®¶nh d¹ng dụn cho c,c lo¹i 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	§Pnh d¹ng audio theo dßng. Mét bÊt tiÕn khi sø dông c,c ®Pnh d¹ng kh,c lụ file ©m thanh thêng cã kÝch thíc lín - do vËy thêi gian t¶i xuêng l©u, Tr,i l¹i audio dßng b³t ®Çu ch¬i ngay khi t¶i ®íc mét phÇn file trong khi vËn t¶i vÒ c,c phÇn kh,c.MÆc dĩ file theo ®Pnh d¹ng nuy kh«ng nhá h¬n so vói c,c ®Pnh d¹ng kh,c song chÝnh kh¶ n¹ng dßng ®· khiÕn ®Pnh d¹ng nuy phï hîp vói kh¶ n¹ng ch¬i ngay liËp t¸c.
VRML	.vrmI	ViÕt t³t cña Virtual Reality Modeling Language. C,c file theo ®Pnh d¹ng nuy còng giêng nh HTML . Tuy nhiªn do tr¸nh duyÕt cã thÓ hiÕn thÐ ®íc c¸a sã 3 chiÒu nªn ngêi xem cã thÓ c¶m nhËn ®íc c¶m gi,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¶nh 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. Vì vậy, người lập trình nên đặt thuộc tính alt cho ảnh để trình duyệt có thể hiển thị ảnh khi người dùng click chuột vào ảnh trong trường hợp trình duyệt không thể hiển thị ảnh được.

BORDER = n

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

SRC = url

Đường dẫn của file ảnh cần hiển thị.

WIDTH/HEIGHT

Chức năng kích thước của ảnh hiển thị.

HSPACE/VSPACE

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

TITLE = title

Viết nội dung hiển thị khi con chuột tra ảnh.

DYNSRC = url

Đường dẫn 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 thõ 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	Chỉ định vị trí cho nội dung trong mỗi «.
BORDER	Kích thước khung chia « trong bảng, tính theo pixel. Giá trị 0 có nghĩa là không có khung, giá trị khác 0 trong bảng có một khung như ở phần bên. Nếu có border thì giá trị border=1. Với nội dung bảng cần chú ý trước việc này, nên để ý để nội dung xem cả bố cục phần bên của bảng có thể.
BORDERCOLOR	Màu khung
BORDERCOLORDARK	Màu phía trên và phía dưới của khung.
BORDERCOLORLIGHT	Màu phía trong của 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 khung trong mỗi « của bảng.
COLSPAN	Số cột « sẽ kéo dài trong bao nhiêu cột

2.8. các thẻ trình bày mẫu biểu (Form)

1/ HTML Forms

Các HTML Form đã 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 cú pháp:

```
<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 cú pháp 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>
```

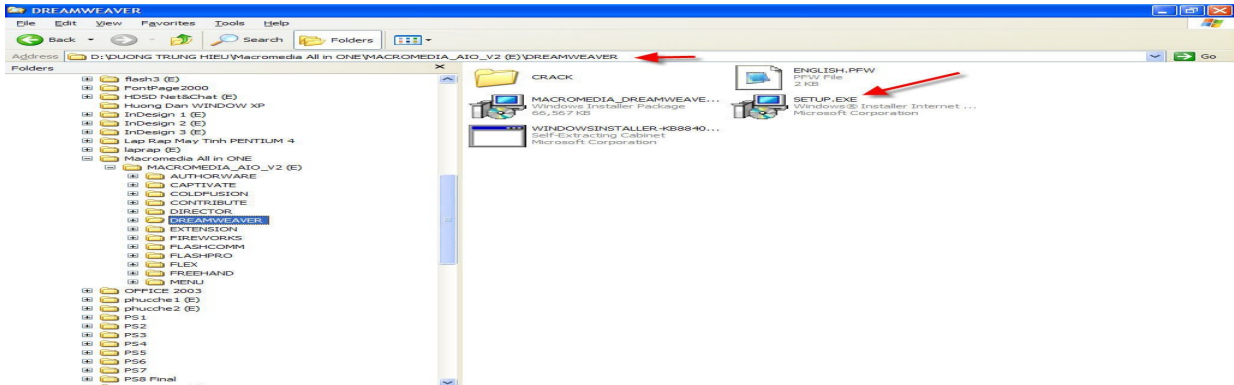
kết quả:**ABC**

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

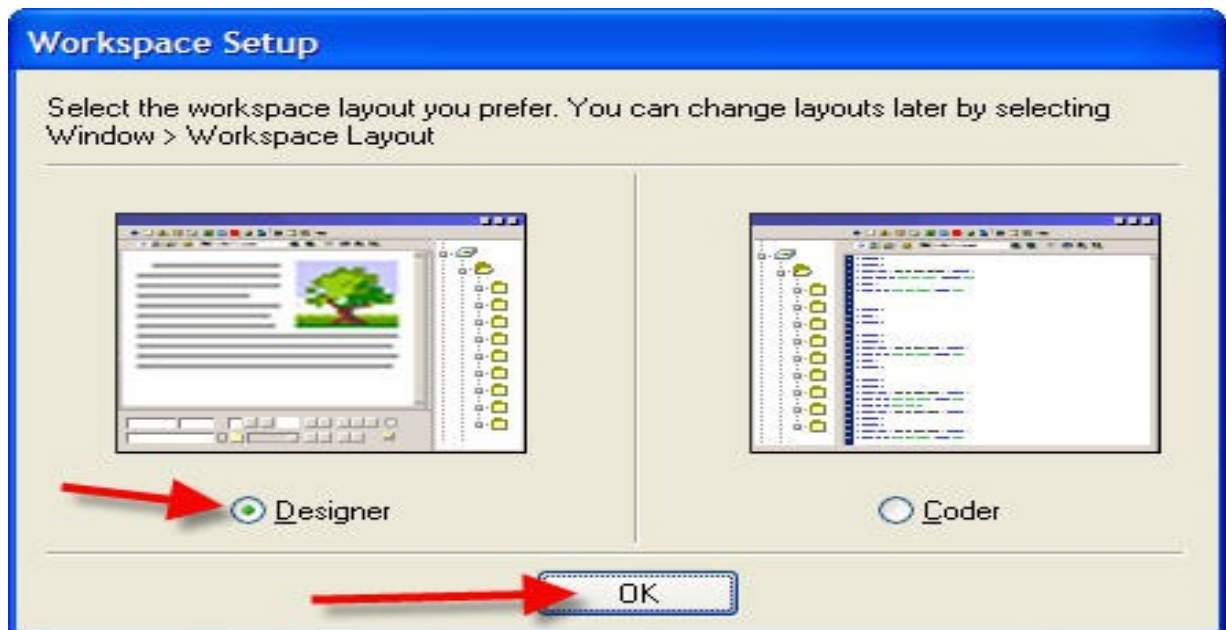
CHƯƠNG III: THIẾT KẾ WEB VỚI MACROMEDIA DREAMWEAVER

3.1. Cài đặt Macromedia Dreamweaver

Bước 1: Mở thư mục chứa bộ cài đặt



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



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

3.2. Giới thiệu Macromedia Dreamweaver

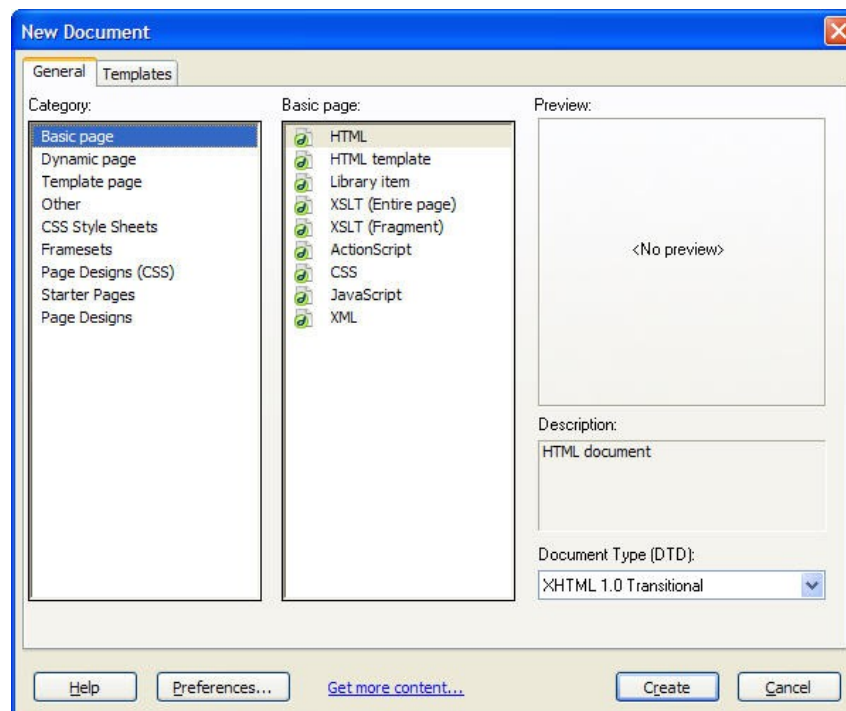
1/ OPEN A RECENT NEW :

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.

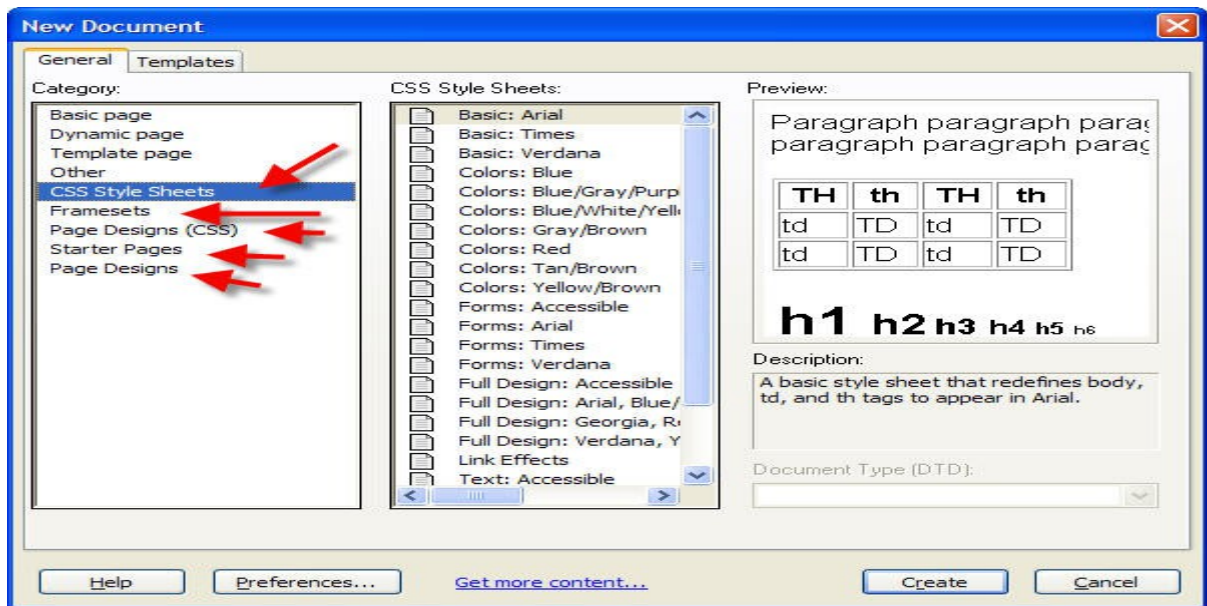
Chọn More để hiển thị Hộp Thoại New Document cung cấp nhiều lựa chọn.



3/ CREATE FROM SAMPLES:

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

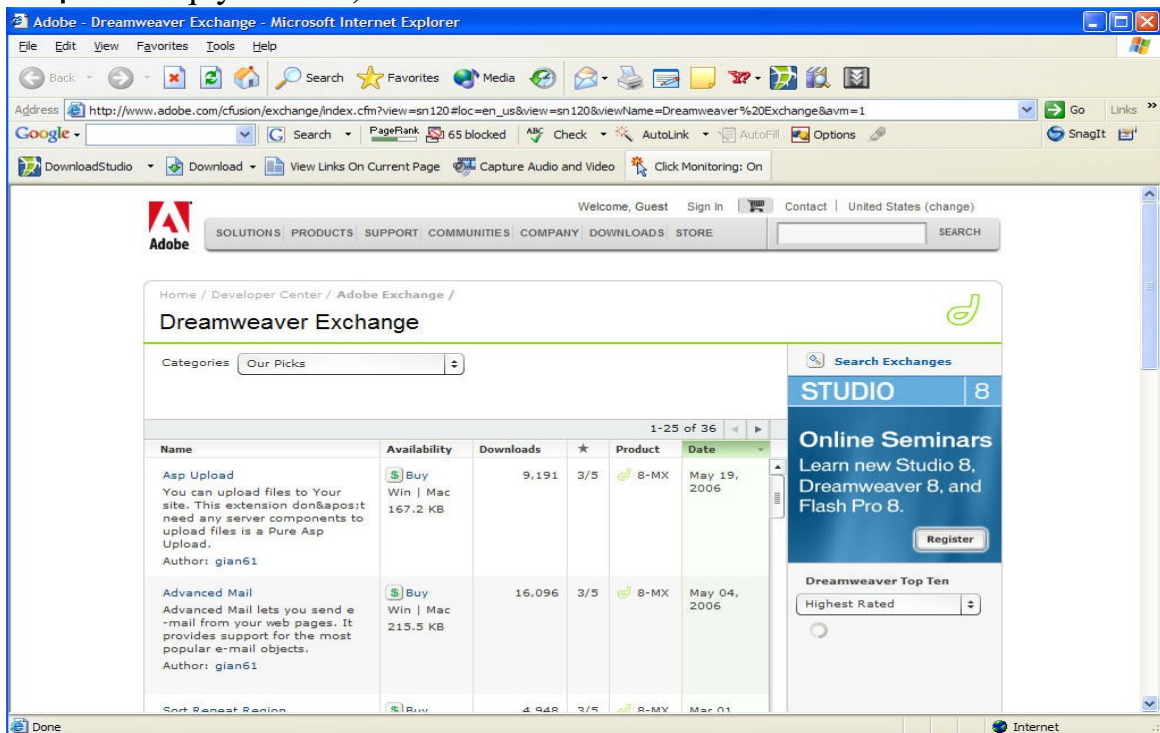
Nhấp bất cứ Folder nào sẽ mở hộp thoại New Document. Nhấp Folder Css Style Sheets -> trong hộp thoại này có thể chọn nội dung của các Folder khác.



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.

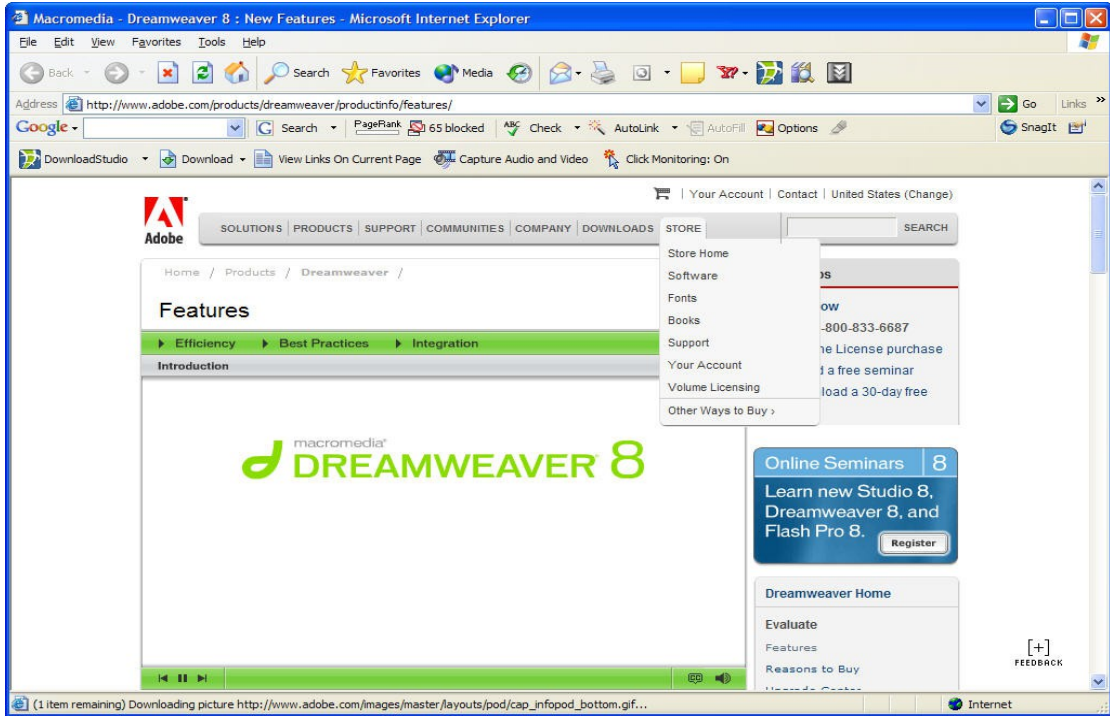
Có thể nhận thêm Extensions của Macromedia Dreamweaver Exchange. Khi nhấp vào chữ: Dreamweaver Exchange. (Xem phần Phụ lục cuối quyển sách).



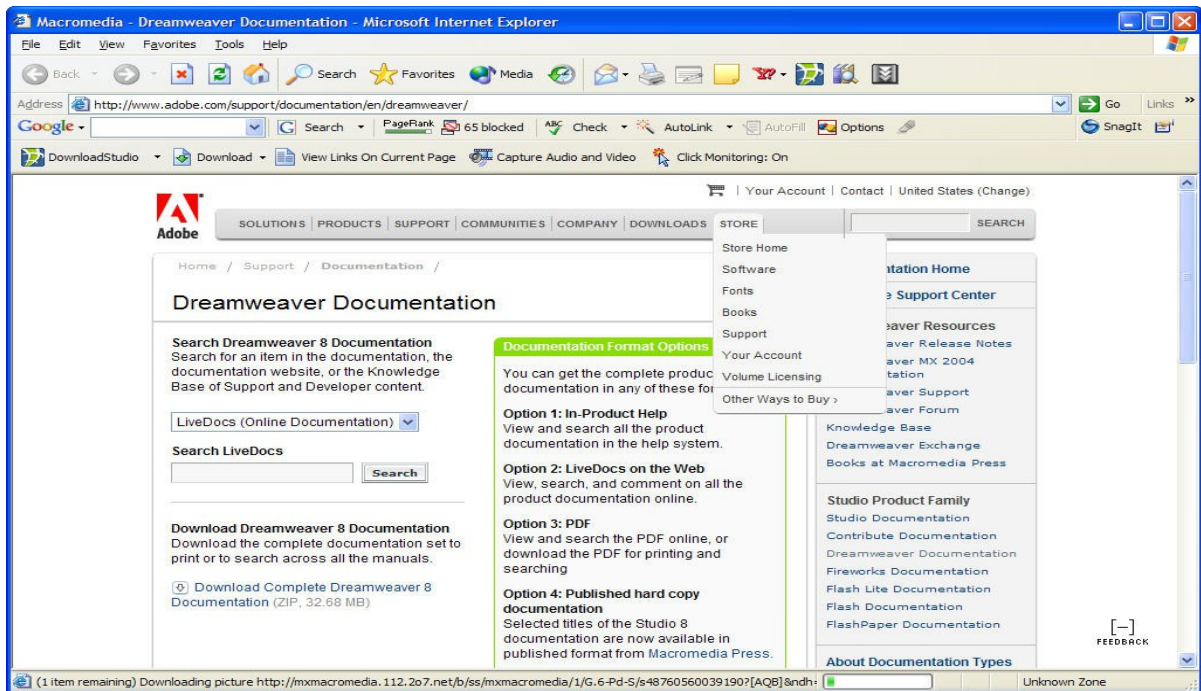
5/ QUICK TOUR: Khảo sát nhanh và cần thiết.

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.

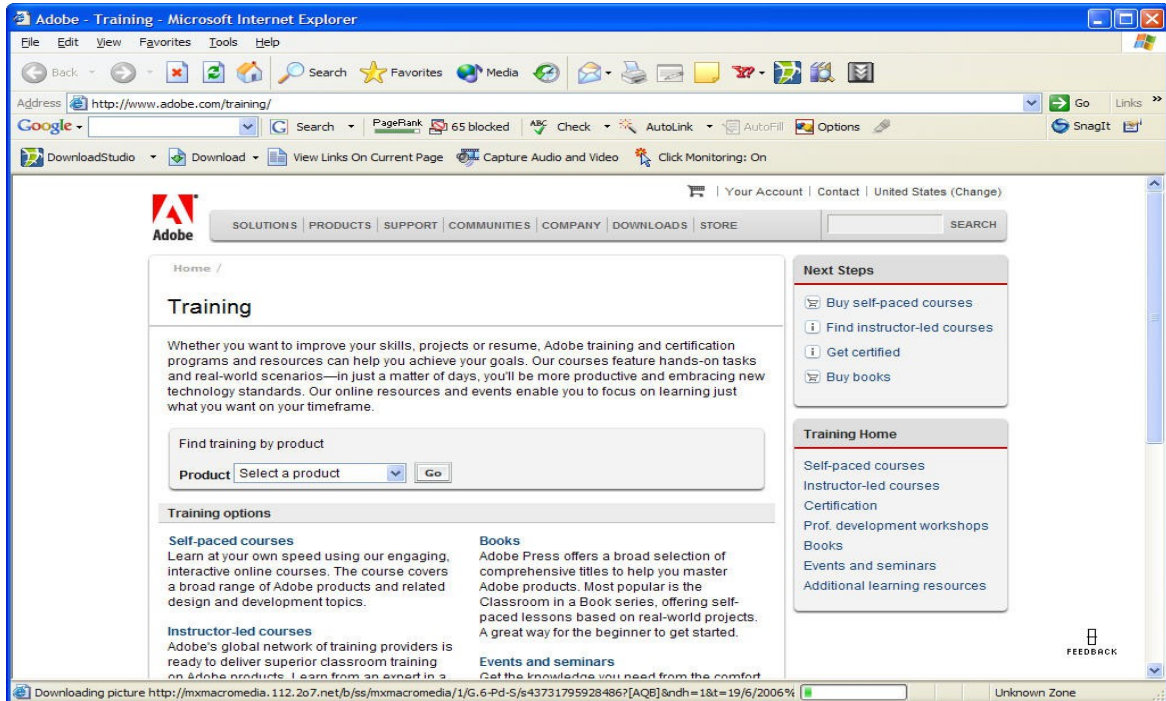
Nhấp lên: Learn About Documentation Resources : Hiển thị tài



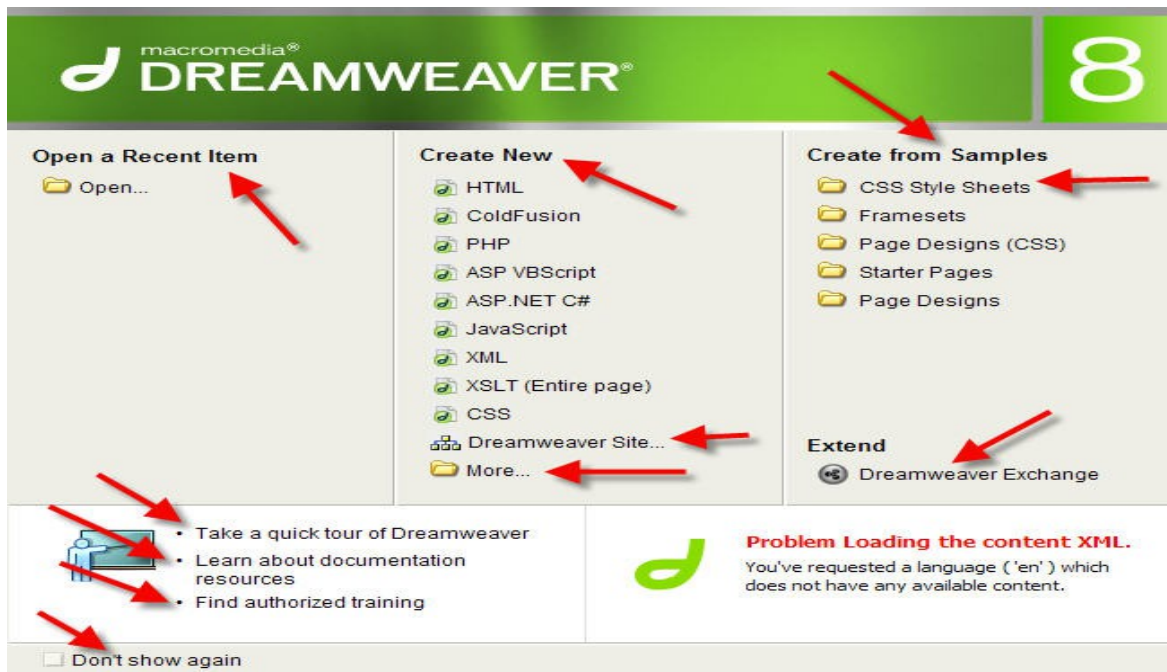
liệu trực tuyến.



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

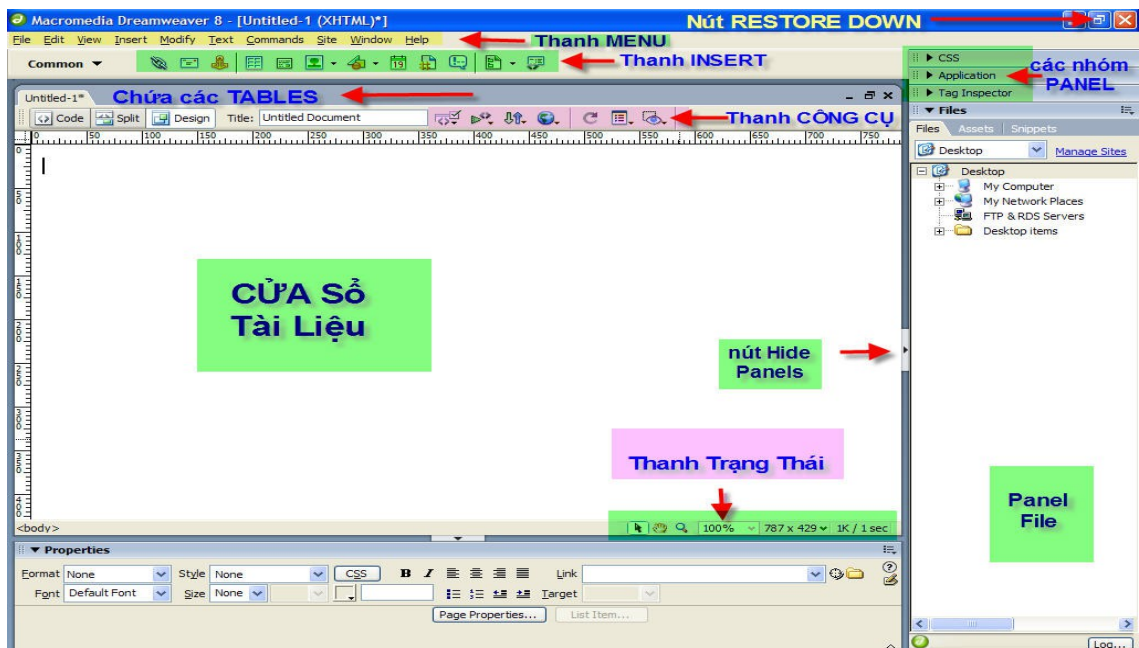


Nếu không muốn mở giao diện START PAGE này nhấp lên : Don't Show Again.

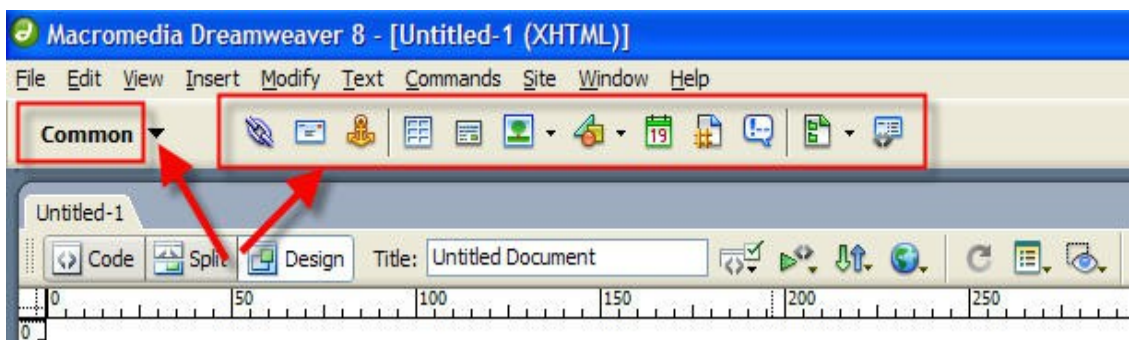


6/ CỬA SỐ TÀI LIỆU:

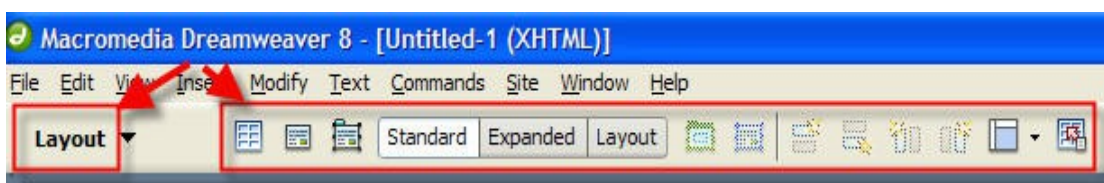
Đây là 1 Cửa sổ tài liệu Dreamweaver đơn giản, có thể chỉnh sửa nó để thích hợp với những thói quen của người dùng.



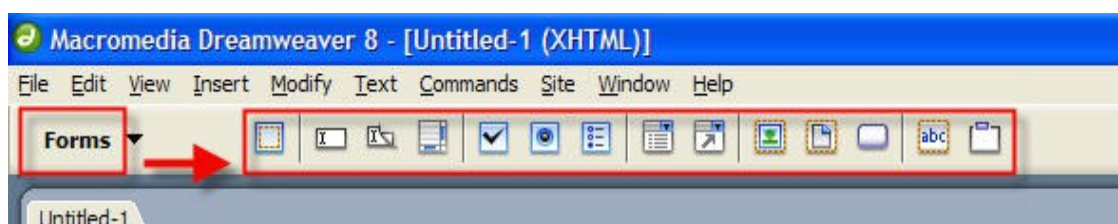
COMMON: Tập hợp này chứa các đối tượng thường được sử dụng nhiều nhất như các liên kết với ảnh.



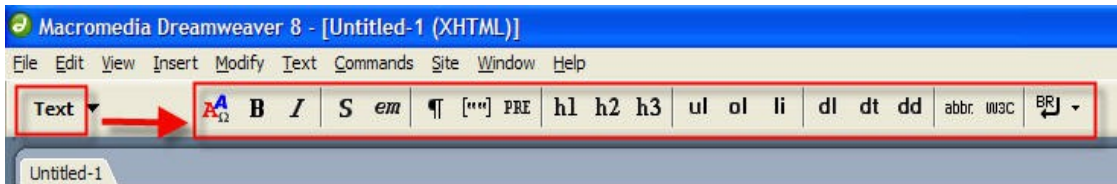
LAYOUT: nhấp nút xổ xuống chọn Layout. Hiện ra gồm các Tables – Div – Layer – Khung (Frame). Các đối tượng này giúp bạn mô tả cách bạn muốn trình bày Trang.



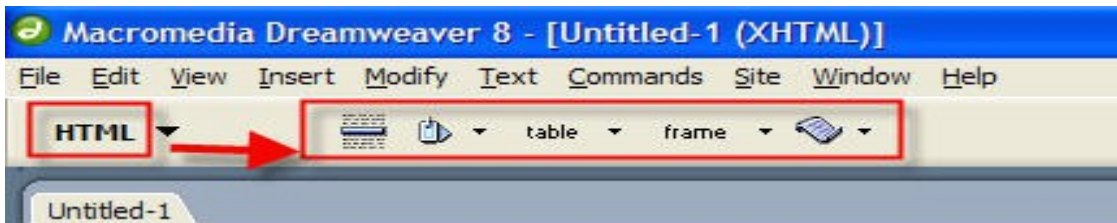
FORM: Gồm các thành phần Form như trường Text, nút và hộp kiểm.



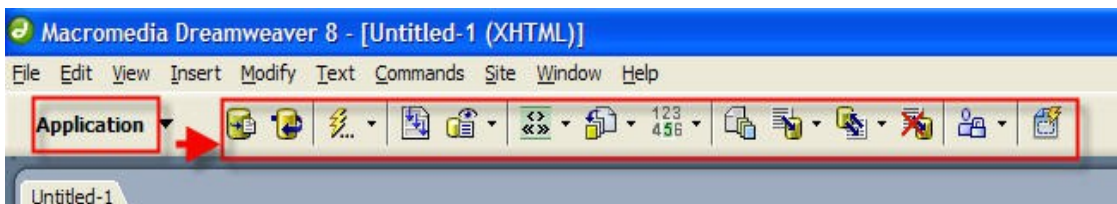
TEXT: Giúp tạo kiểu (Style) cho chữ (Text) đã nằm trên trang tốt hơn là dùng Property Inspector (nằm ở đáy).



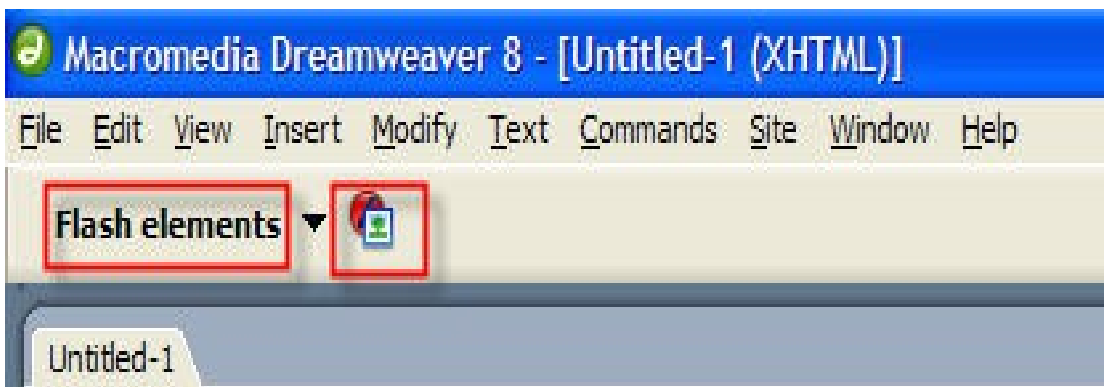
HTML: Ít hữu dụng, cho phép chèn các đối tượng như Table – Frame – Script vốn được thực hiện tốt hơn ở nơi khác.

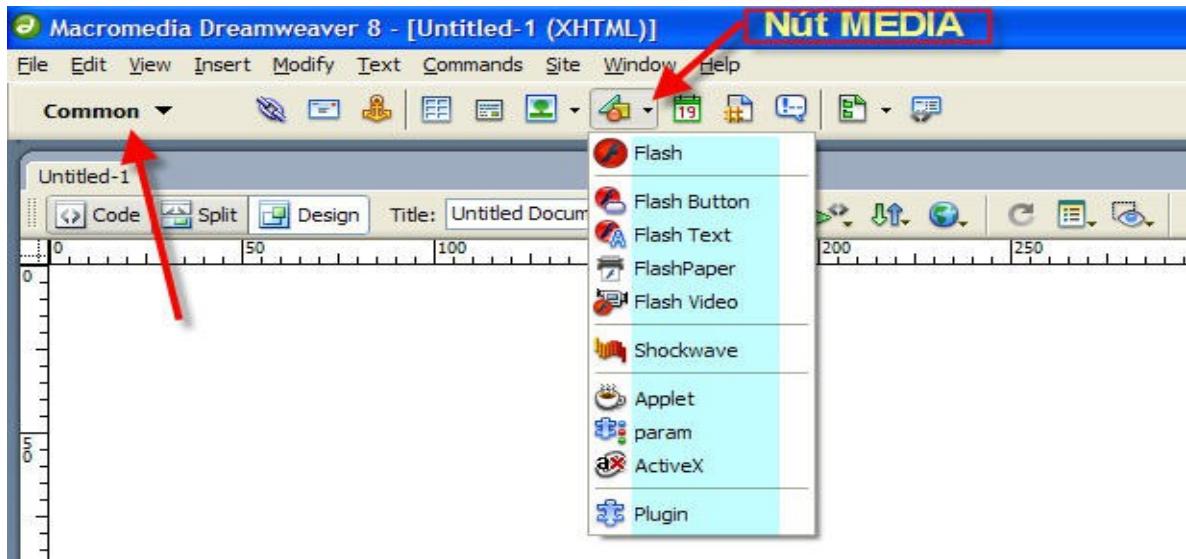


APPLICATION: Giúp cho làm việc với các cơ sở dữ liệu bên ngoài.

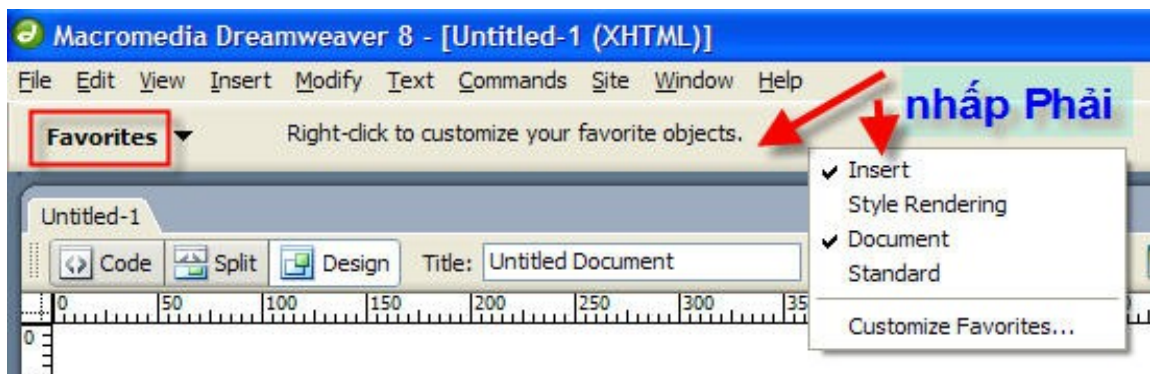


FLASH ELEMENTS : Chỉ chứa 1 đối tượng bộ xem ảnh Flash. Nếu muốn thêm các thành phần Flash như nút Flash – Text – Video hãy quay về Common > nút Media.

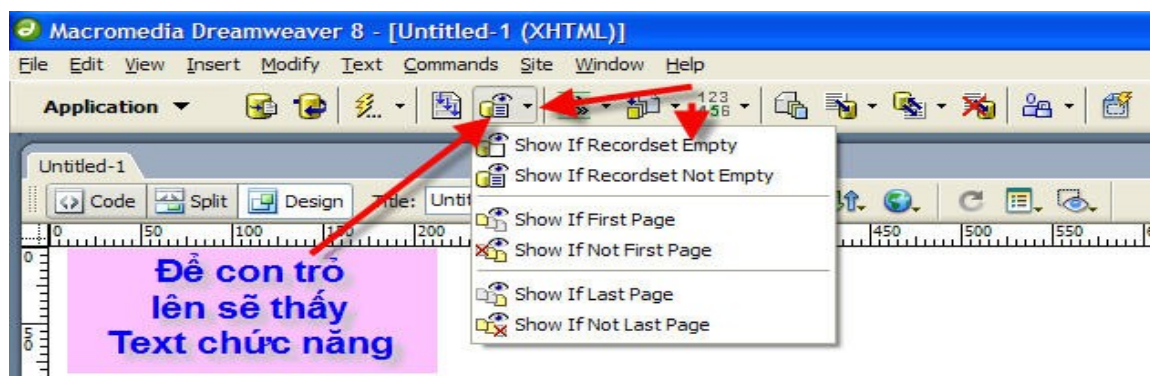




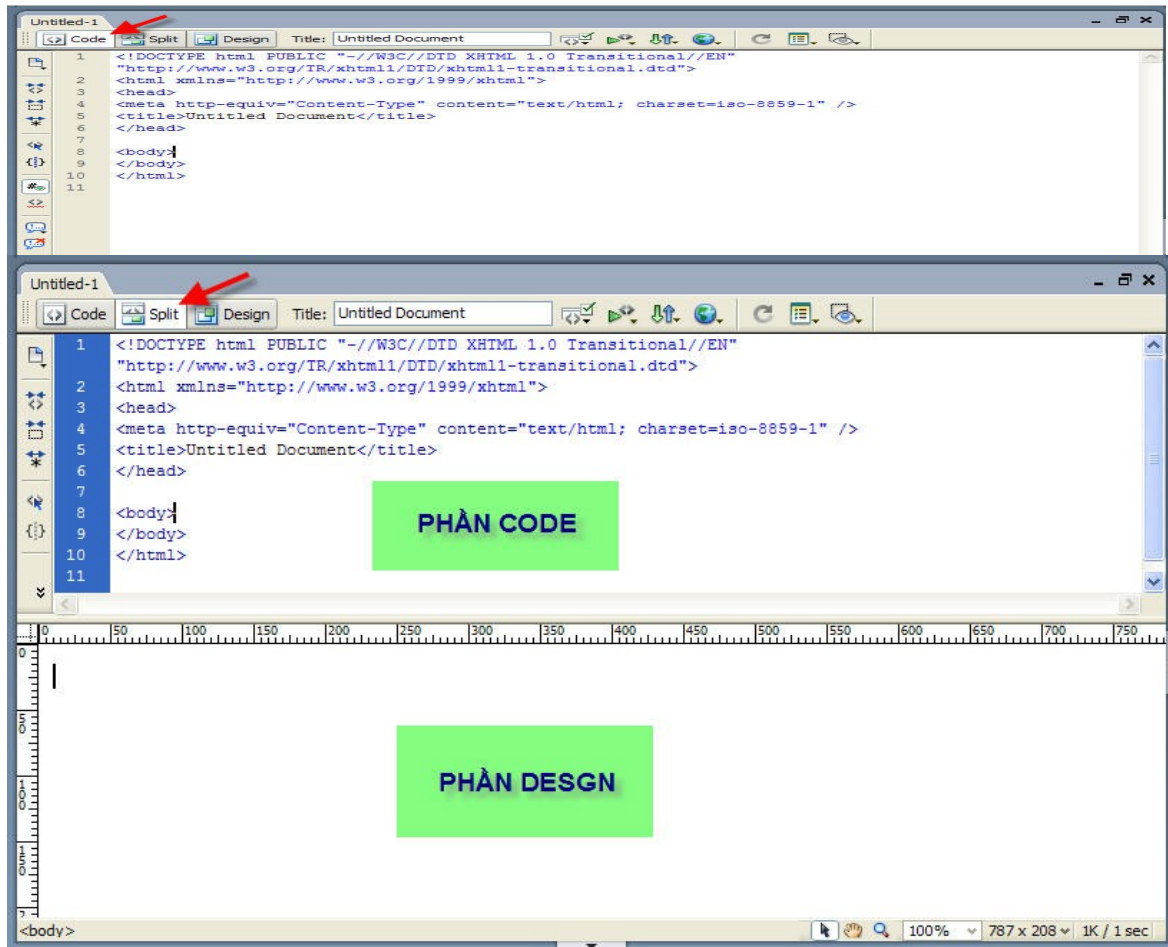
FAVORITES: Dùng để chỉnh sửa, dùng để chứa những gì bạn muốn nó có. Để làm điều này -> chọn tập hợp Favorites -> nhấp phải -> cho phép bạn chọn lựa để thêm những đối tượng thường được sử dụng nhiều nhất.



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.

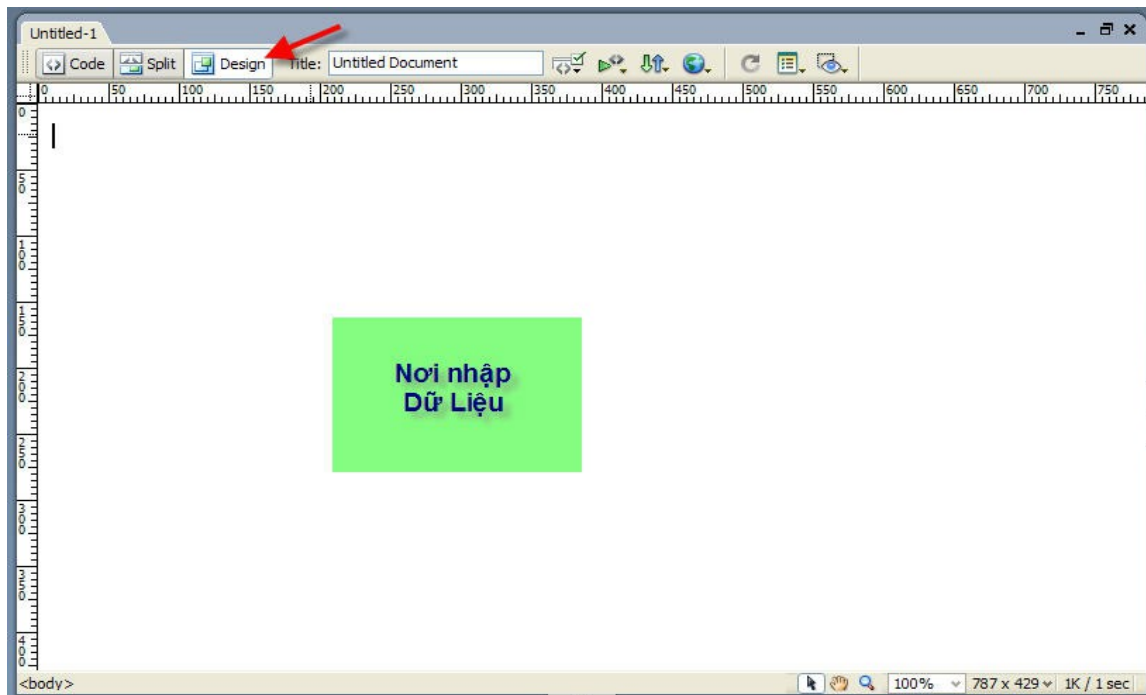


NÚT CODE: Gồm diện mạo Markup và Tag (thẻ). Có nhiều người tạo ra trang Web đẹp mà chưa sử dụng khung xem Code.



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

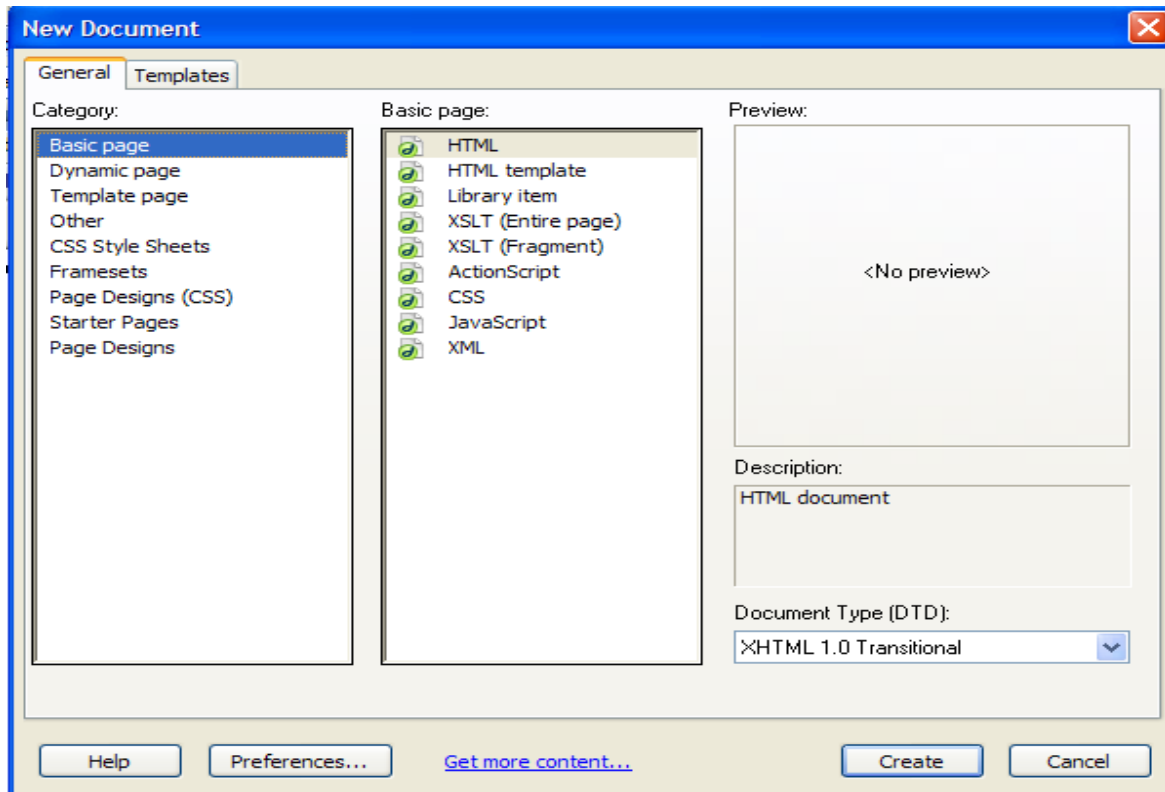
a/ Mục đích

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.

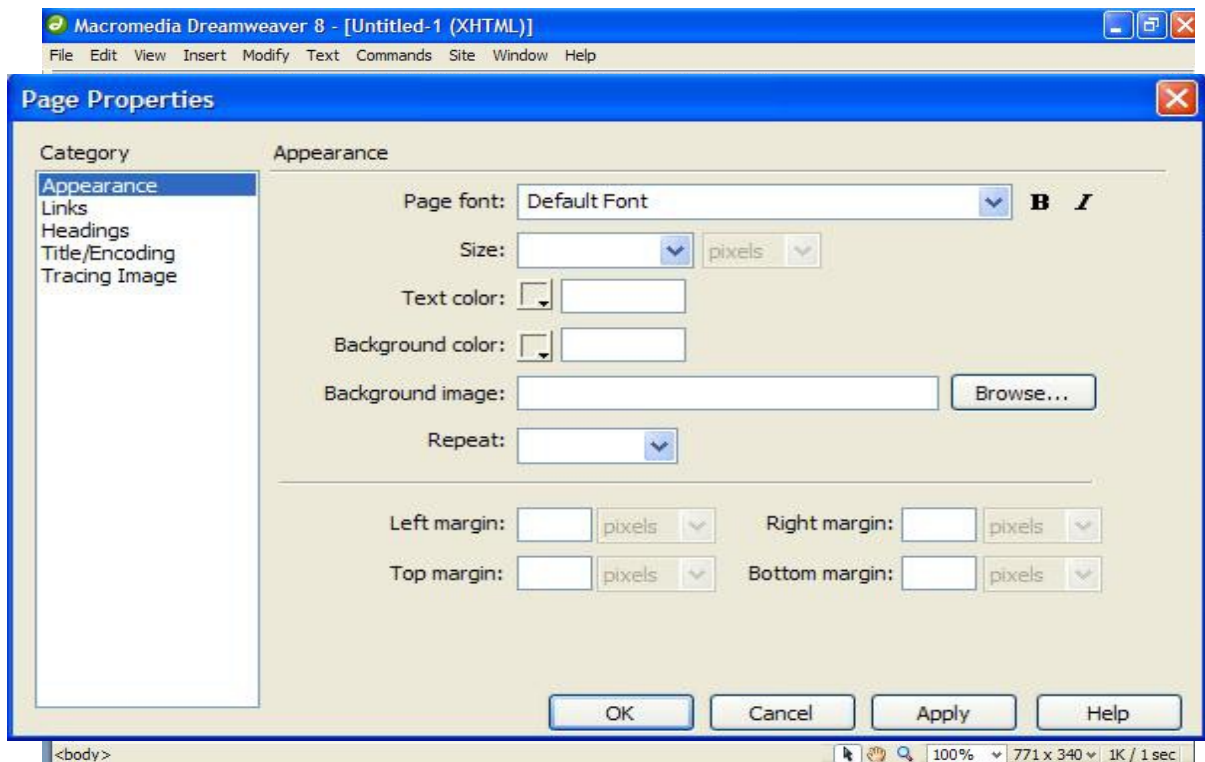
Bộ web bao gồm những trang web đơn mà mỗi trang này có liên hệ mật thiết với nhau. Khi tạo ra bộ web ta phải xác định được là trang (*.html) đặt ở đâu. Hình ảnh đặt ở đâu trong bộ web. Có như thế thì bộ web mới có tính tổ chức và khi đưa chúng lên internet thì việc hiển thị hình ảnh, liên kết mới được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

b/ Tạo mới một trang web

Vào File/new/Basic page/HTML/Create.

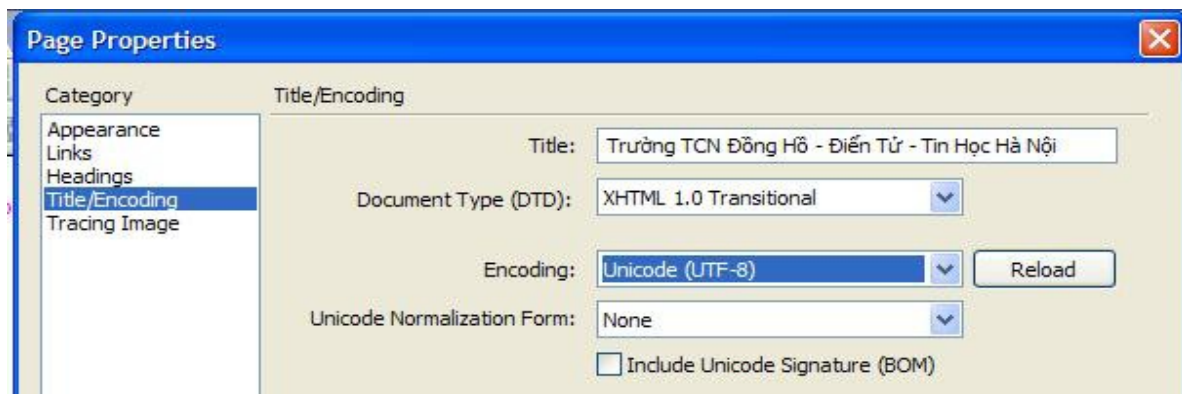


Một trang HTML mới được tạo ra với tên Untitled-1.html trong chế độ Design
c/ Thuộc tính trang web



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.

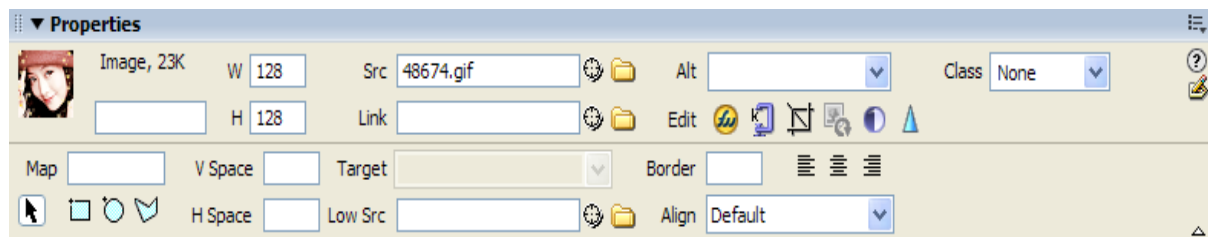
Dạng thức SWF: (Macromedi flash): là tệp tin ảnh vector nên kích thước rất nhỏ, là tệp tin ảnh động, hỗ trợ tối đa đến 16 triệu màu. Muốn chạy tệp tin này trên trang web cần phải cài đặt Flash plug-ins.

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.

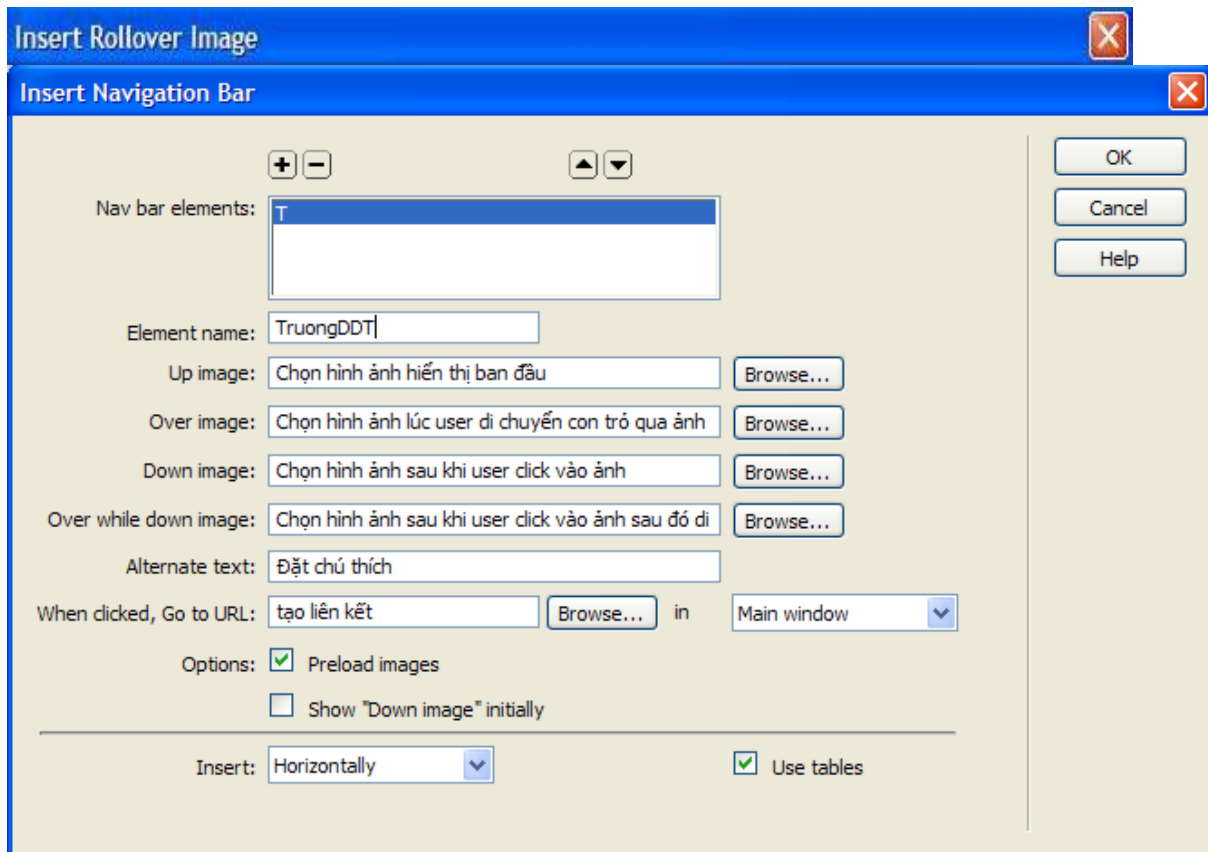
Mục Border: đặt độ rộng đường viền cho ảnh.

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

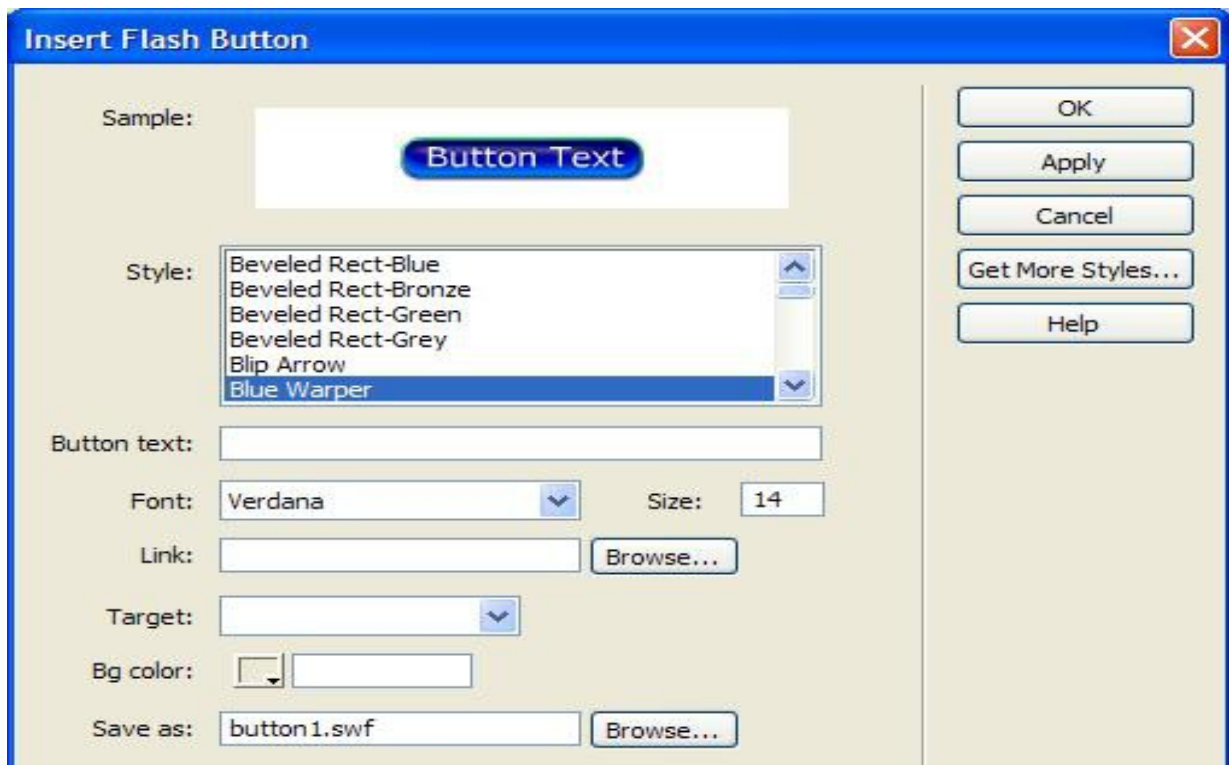
d/ Tạo Rollover Image

- 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.

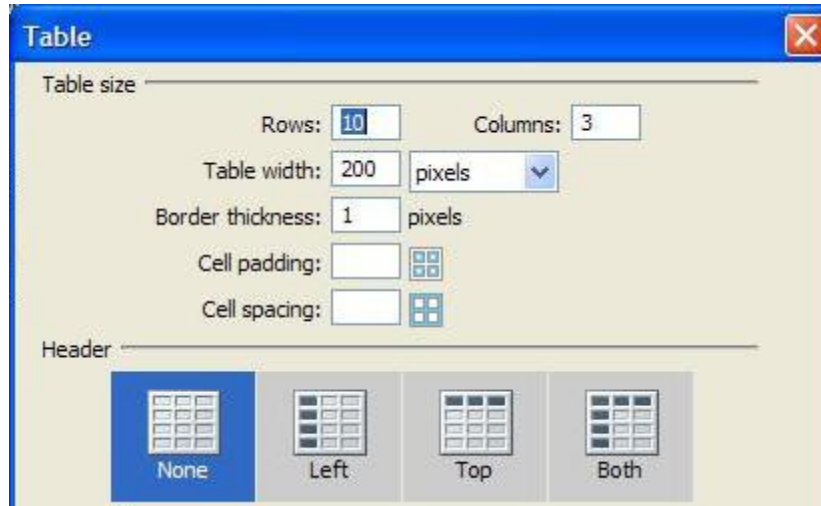
Bgcolor: chọn màu nền cho ô chứa nút lệnh.

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.

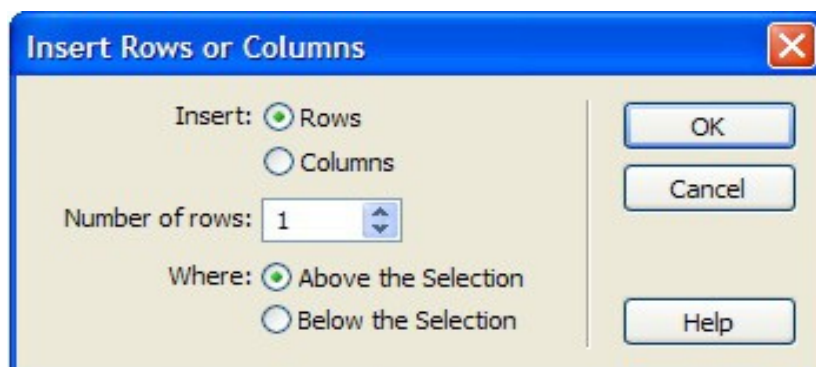
Mục: Cell padding: nhập khoảng cách (trên, dưới, trái, phải) của đối tượng nằm trong một ô với ô chứa đối tượng đó.

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)

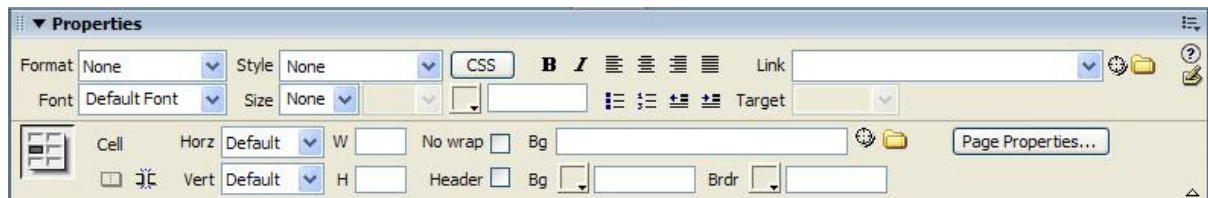



Rows, Columns: nhập số dòng cần tách, nhập số cột cần tách.
Where: Quy định dòng mới được chèn vào nằm trên (Above) hay nằm dưới (Below) dòng đang chọn.

- 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.

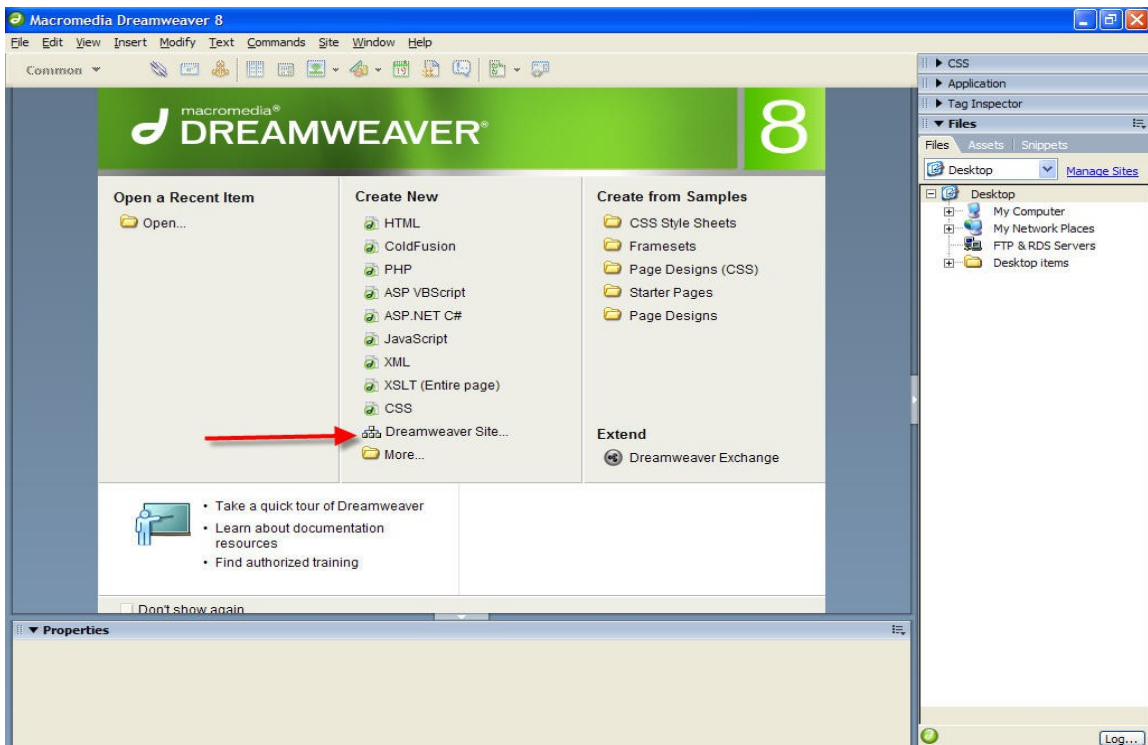
Chế độ BASIC: Sử dụng nhiều màn hình (Winzard).

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.

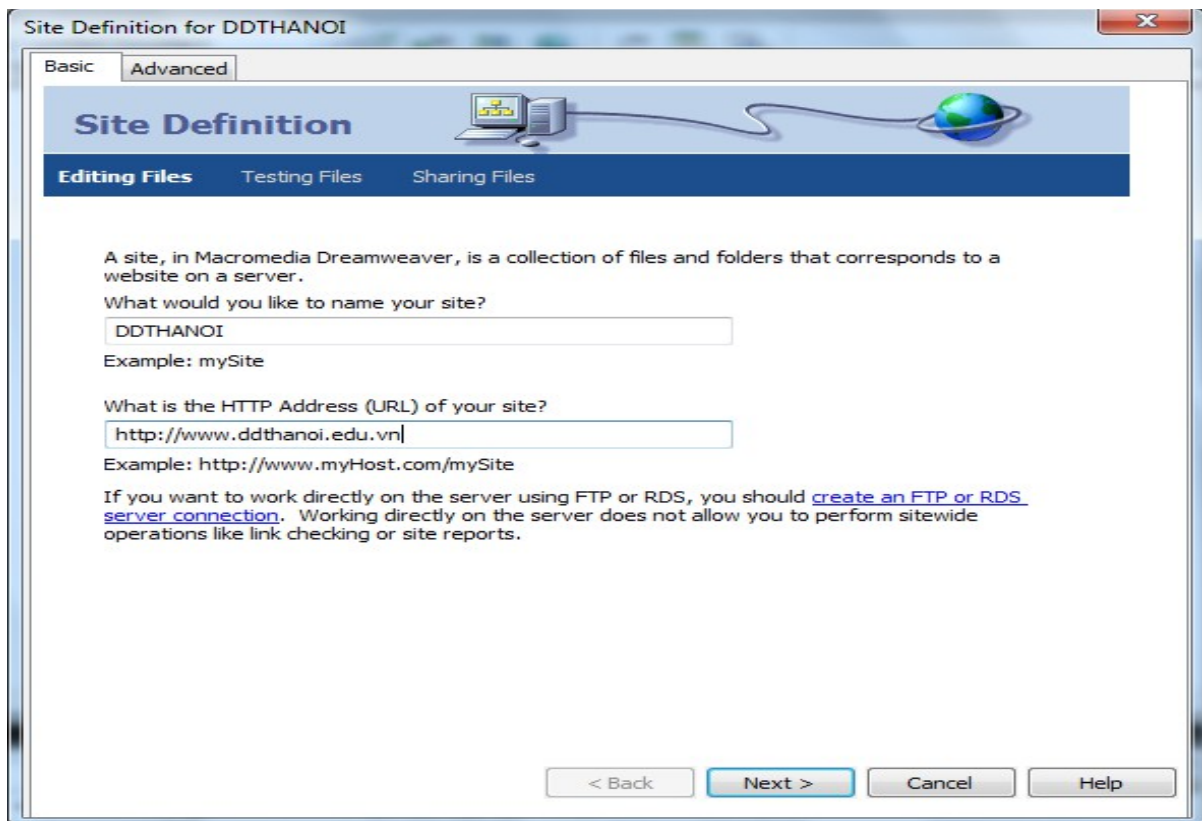
3. Tạo site cục bộ:

1. Cột Giữa Create New -> Dreamweaver Site.

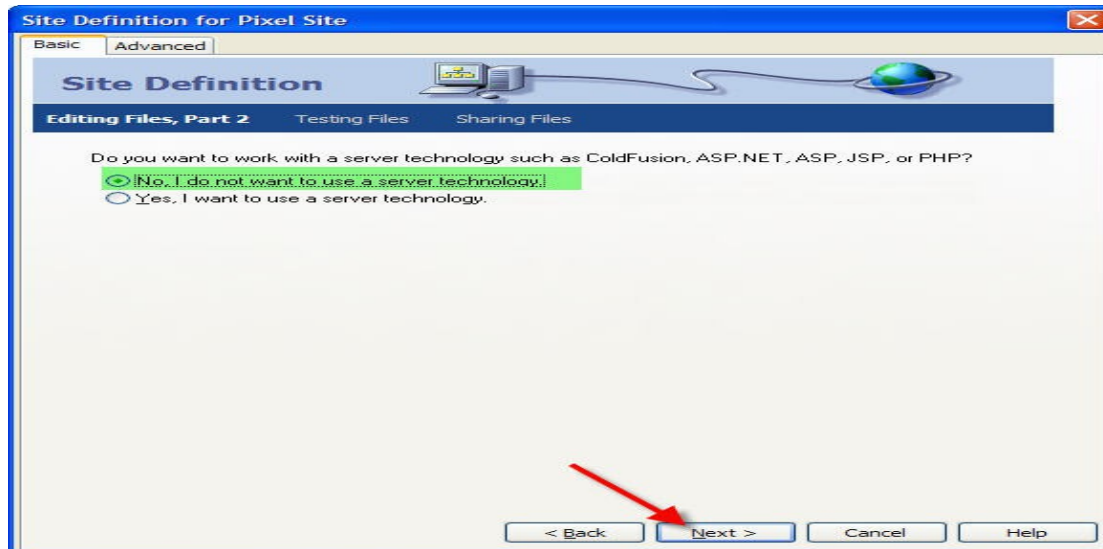


2. Hộp thoại site definition xuất hiện, mặc định với Tab Basic, màn hình Editing Files .

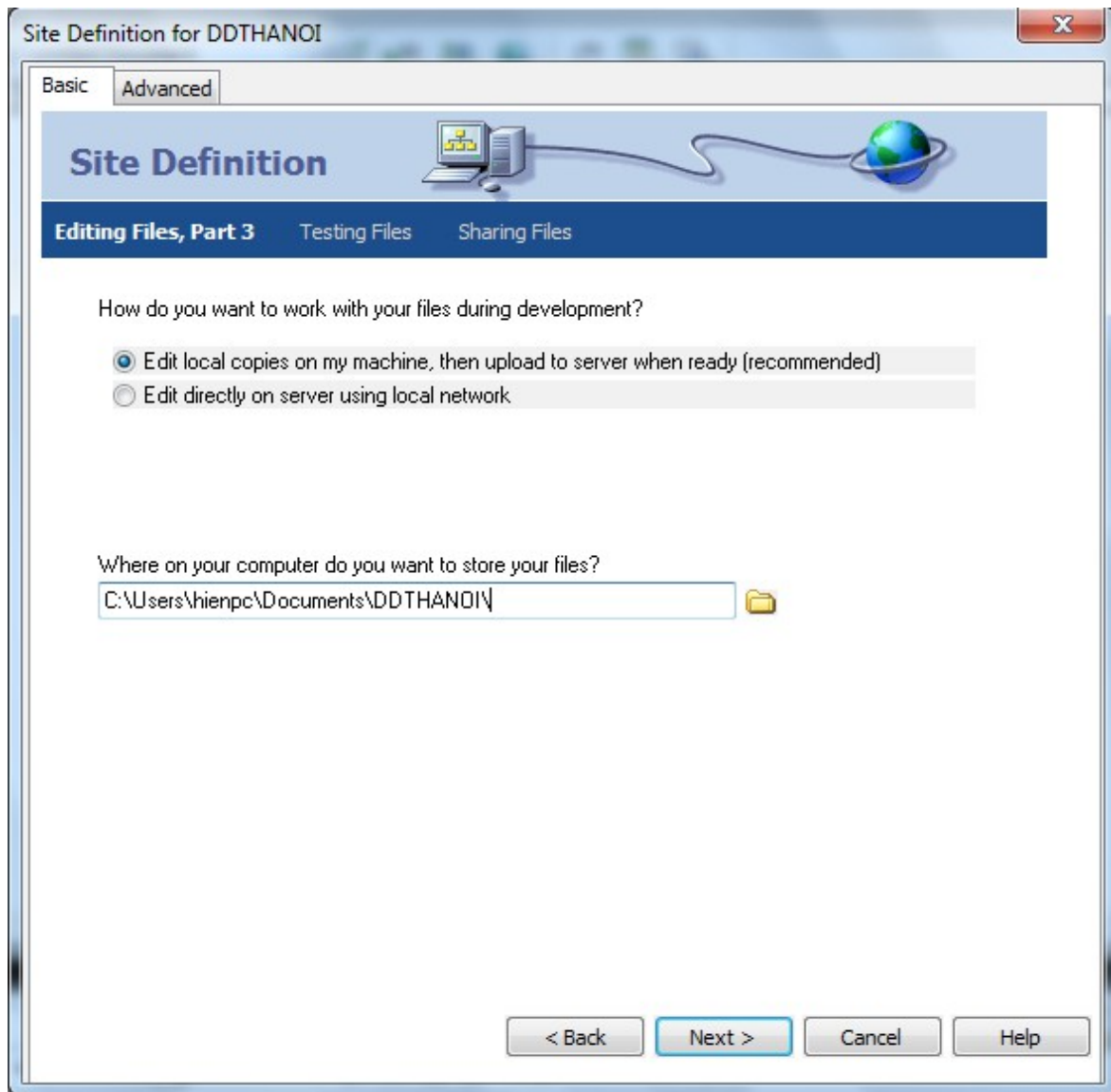
3. Nhập: DDTHANOI và <http://www.ddthanoi.edu.vn>



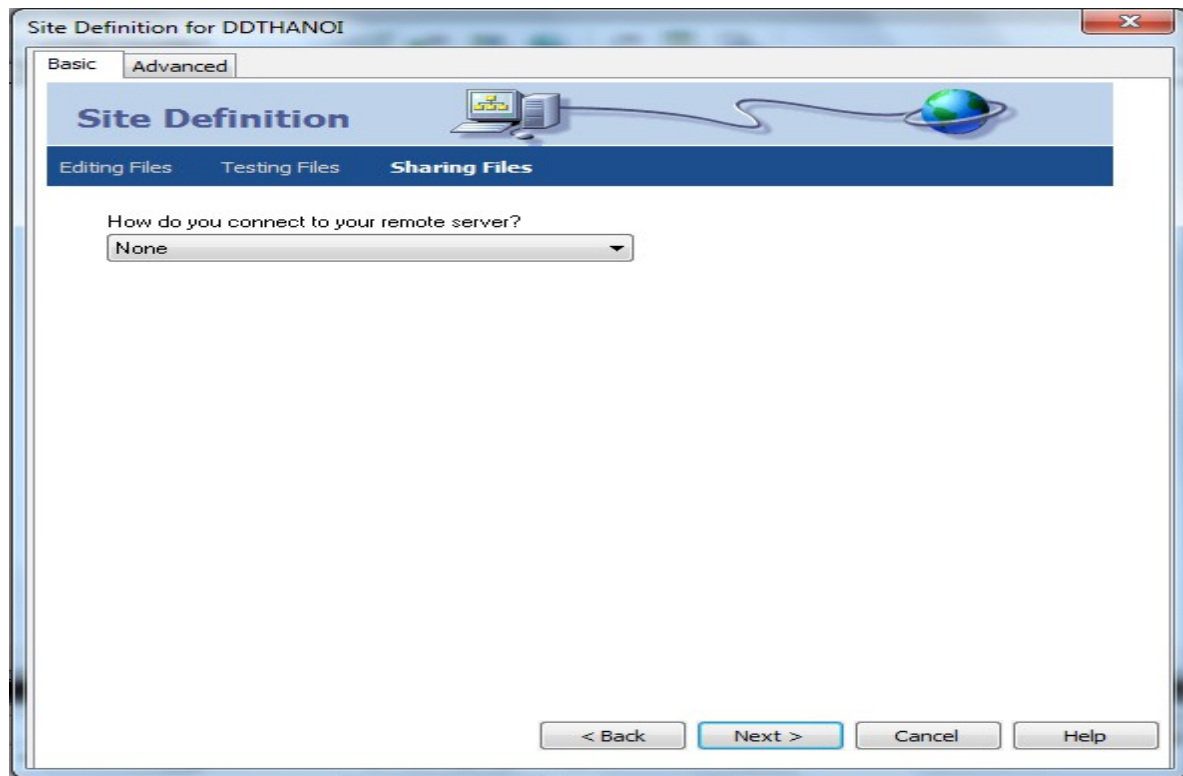
4. Nhấp Next.
5. Dreamweaver hỏi bạn có muốn làm việc với 1 công nghệ sử dụng chẳng hạn như ColdFusion, ASP, NET.JSP hoặc PHP hay không? Chọn NO, I do not want to use a Server Technology -> Next.



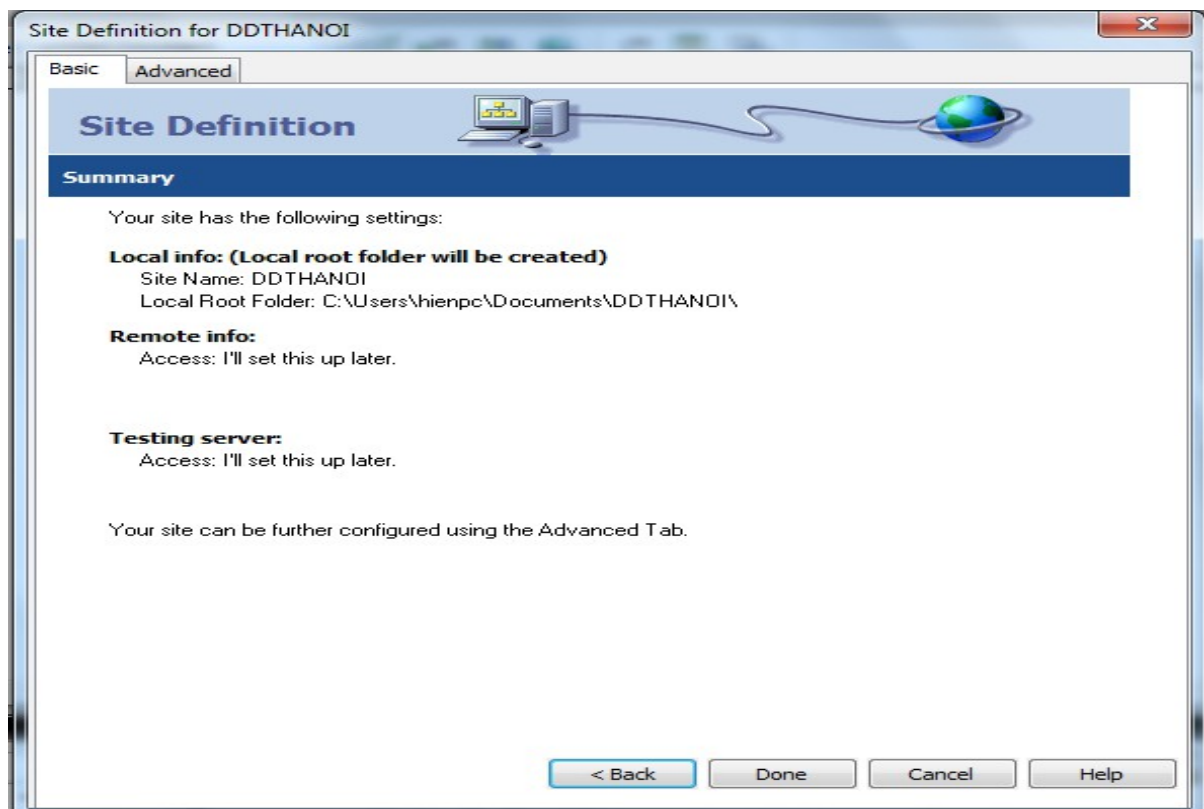
6. Dreamweaver hỏi bạn muốn làm việc với các Files như thế nào trong suốt quá trình phát triển. Dù mặc định, dreamweaver hỏi bạn lưu trữ các Files ở đâu trong máy tính? -> Nhấp biểu tượng Browse tìm vị trí lưu (Ở đây chọn Desktop) -> Next.



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?