

**BỘ TÀI NGUYÊN VÀ MÔI TRƯỜNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÀI NGUYÊN VÀ MÔI TRƯỜNG HÀ NỘI**

ThS. NGUYỄN NGỌC KHẢI

**Giáo trình
THIẾT KẾ WEB**

Hà Nội - 2011

LỜI GIỚI THIỆU

Giáo trình “Thiết kế web” được biên soạn bám sát với nội dung đề cương môn học “Thiết kế web” đang được giảng dạy tại khoa Công nghệ thông tin, trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội. Mục đích chính của giáo trình là cung cấp một tài liệu làm tài liệu chính cho môn học. Tuy nhiên cũng do đặc thù của môn học (là môn học đầu tiên mà sinh viên được tiếp cận với công việc thiết kế và xây dựng các ứng dụng trên nền web), nên giáo trình cũng phù hợp với những ai yêu thích công việc thiết kế web và bắt đầu tìm hiểu về lĩnh vực này.

Giáo trình được chia làm 4 chương theo từng nội dung kiến thức như sau:

Chương 1 “Một số khái niệm cơ bản”: Chương này cung cấp cho bạn đọc các khái niệm, thuật ngữ cơ bản liên quan đến quá trình xây dựng một website, giúp bạn đọc có những kiến thức nền tảng ban đầu để dễ dàng tiếp cận với các kiến thức của các chương sau.

Chương 2 “Ngôn ngữ HTML”: Ngôn ngữ HTML là một ngôn ngữ hết sức quan trọng trong quá trình xây dựng các website. Chương này sẽ cung cấp cho bạn đọc các kiến thức về ngôn ngữ HTML, các kỹ thuật trong quá trình xây dựng các trang HTML. Có thể nói đây là một chương quan trọng nhất của giáo trình.

Chương 3 “Macromedia Dreamweaver”: Có nhiều công cụ trợ giúp chúng ta trong các công đoạn xây dựng một website, tuy nhiên Dreamweaver là một công cụ có nhiều ưu điểm nổi bật và được sử dụng khá rộng rãi trong thực tế. Vì vậy nội dung của chương này sẽ tập trung hướng dẫn bạn đọc sử dụng Dreamweaver để tạo ra các trang web. Do khuôn khổ của giáo trình không cho phép trình bày tất cả các công cụ, tuy nhiên bạn đọc cũng nên cố gắng tìm hiểu thêm các công cụ khác để xây dựng website của mình được chuyên nghiệp hơn.

Chương 4 “Ngôn ngữ JavaScript”: Ngôn ngữ JavaScript là một ngôn ngữ kịch bản được sử dụng khá phổ biến trong các trang web. Ngôn ngữ JavaScript được nhúng trong các trang HTML để xử lý các sự kiện xảy ra trên trang web, tạo ra các hiệu ứng của trang web,... Nội dung của chương này sẽ cung cấp cho bạn đọc các kiến thức cơ bản về ngôn ngữ này.

Trong quá trình biên soạn chúng tôi đã cố gắng trích lọc ra các kiến thức cơ bản nhất, giúp bạn đọc tiếp cận một cách nhanh nhất với nội dung môn học, tuy nhiên do những hạn chế nhất định chắc chắn không tránh khỏi thiếu sót, mong nhận được các ý kiến đóng góp từ các thầy cô, các bạn đồng nghiệp, các bạn sinh viên để giáo trình này ngày càng hoàn thiện hơn.

Tác giả chân thành gửi lời cảm ơn tới các thầy cô trong khoa Công nghệ thông tin, trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội đã tạo điều kiện giúp đỡ và đóng góp nhiều ý kiến quý báu cho việc hoàn thành giáo trình này.

Chân thành cảm ơn !

MỤC LỤC

LỜI GIỚI THIỆU	3
MỤC LỤC	4
BẢNG CÁC TỪ VIẾT TẮT.....	7
DANH MỤC HÌNH VẼ	9
DANH MỤC BẢNG BIỂU	11
<i>Chương 1: GIỚI THIỆU</i>	12
1.1 MỘT SỐ KHÁI NIỆM CƠ BẢN	12
1.1.1 Khái niệm về World Wide Web.....	12
1.1.2 Khái niệm về Internet	12
1.1.3 Khái niệm tên miền	12
1.1.4 Một số khái niệm khác.....	13
1.2 CÁC THÀNH PHẦN CỦA MỘT WEBSITE	14
1.2.1 Phần hiển thị thông tin:.....	14
1.2.2 Phần quản trị thông tin:.....	14
1.3 CÁC BƯỚC CHÍNH ĐỂ PHÁT TRIỂN MỘT WEBSITE	15
1.3.1 Phân tích mục đích yêu cầu	15
1.3.2 Thiết kế Website.....	15
1.3.3 Xây dựng Website	15
1.3.4 Kiểm thử	15
1.3.5 Vận hành và bảo trì	16
1.4 MỘT SỐ NGUYÊN TẮC TRONG THIẾT KẾ WEBSITE	16
BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG	17
<i>Chương 2: NGÔN NGỮ HTML</i>	18
2.1 GIỚI THIỆU VỀ NGÔN NGỮ HTML	18
2.2 CẤU TRÚC TRANG HTML	18
2.2.1 Các thẻ định cấu trúc trang HTML	18
2.2.2 Cấu trúc tổng quát của trang HTML	19
2.3 THẺ VÀ THUỘC TÍNH CỦA THẺ.....	20
2.3.1 Thẻ	20
2.3.2 Thuộc tính của thẻ.....	20
2.4 ĐỊNH DẠNG FONT CHỮ, MÀU SẮC	20
2.4.1 Định dạng font chữ.....	20
2.4.2 Định dạng màu sắc	21
2.5 TẠO LIÊN KẾT	22

2.6	BIỂU MẪU	24
2.6.1	Sử dụng biểu mẫu.....	25
2.6.2	Tạo biểu mẫu.....	25
2.6.3	Sử dụng các điều khiển trong biểu mẫu.....	25
2.7	BẢNG BIỂU.....	31
2.7.1	Chèn hàng và cột.....	34
2.7.2	Xoá hàng và cột.....	35
2.7.3	Kết hợp cột, dòng.....	36
2.7.4	Định dạng cho ô	38
2.8	DANH SÁCH	39
2.9	KHUNG.....	43
2.9.1	Liên kết các khung	44
2.9.2	Phần tử NOFRAMES	45
2.9.3	Phần tử IFRAME.....	46
2.10	SỬ DỤNG ÂM THANH, HÌNH ẢNH TRÊN TRANG WEB	47
2.11	SỬ DỤNG THẺ <META>.....	49
2.12	MỘT SỐ KÝ TỰ ĐẶC BIỆT.....	49
2.13	KỸ THUẬT CSS	50
2.12.1	Cú pháp CSS	50
2.12.2	Nhóm các phần tử với nhau	50
2.12.3	Bộ chọn Lớp.....	51
2.12.4	Bộ chọn Mã.....	51
2.12.5	Lời chú thích trong CSS	52
2.12.6	Chèn một Style Sheet	52
2.12.7	Các thuộc tính trong CSS.....	54
	BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG.....	55
	<i>Chương 3: MACROMEDIA DREAMWEAVER</i>	59
3.1	GIỚI THIỆU	59
3.2	CÁC THÀNH PHẦN CHÍNH CỦA DREAMWEAVER	59
3.3	ĐỊNH DẠNG TỔNG QUÁT CHO TRANG WEB.....	60
3.4	ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN	62
3.5	LÀM VIỆC VỚI HÌNH ẢNH	62
3.6	LIÊN KẾT	63
3.7	TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG BẢNG	65
3.7.1	Tạo bảng	65
3.7.2	Định dạng bảng	65
3.7.3	Định dạng Cell của bảng.....	65

3.7.4	Định dạng bảng theo các mẫu có sẵn	66
3.7.5	Sắp xếp dữ liệu cho bảng	66
3.8	TẠO BIỂU MẪU	66
3.9	TẠO KHUNG	67
3.9.1	Tạo khung trong Dreamweaver	67
3.9.2	Tạo khung con trong Dreamweaver	67
3.10	KỸ THUẬT LAYOUT	67
3.11	KỸ THUẬT CSS	68
3.12	MỘT SỐ KỸ THUẬT KHÁC	71
3.12.1	Flash	71
3.12.2	Tạo Rollover Image	72
3.12.3	Tạo Navigation Bar	73
	BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG	74
	<i>Chương 4: NGÔN NGỮ JAVASCRIPT</i>	77
4.1.	GIỚI THIỆU VỀ JAVASCRIPT	77
4.1.1	Một số qui tắc viết mã trong JavaScript	77
4.1.2	Client-side JavaScript và Server-side JavaScript	77
4.1.3	Nhúng Javascript vào trang Web	78
4.2.	CĂN BẢN VỀ NGÔN NGỮ JAVASCRIPT	80
4.2.1	Biến	80
4.2.2	Các kiểu dữ liệu	80
4.2.3	Các toán tử	82
4.2.4	Mảng	83
4.2.5	Các câu lệnh điều kiện	84
4.2.6	Các lệnh lặp	85
4.2.7	Hàm	87
4.3.	CÁC ĐỐI TƯỢNG TRONG JAVASCRIPT	87
4.3.1.	Đối tượng Navigator	89
4.3.2.	Đối tượng Window	90
4.3.3.	Đối tượng Location	91
4.3.4.	Đối tượng Frame	92
4.3.5.	Đối tượng Document	92
4.3.6.	Đối tượng Anchors	93
4.3.7.	Đối tượng Forms	93
4.3.8.	Đối tượng History	93
4.3.9.	Đối tượng Links	94
4.3.10.	Đối tượng Math	94

4.3.11. Đối tượng Date.....	95
4.3.12. Đối tượng String.....	95
4.4. MÔ HÌNH ĐỐI TƯỢNG	96
4.4.1. Đối tượng và thuộc tính	96
4.4.2. Tạo các đối tượng mới.....	97
4.4.3. Sử dụng đối tượng	97
4.4.4. Sử dụng hàm Constructor	98
4.4.5. Lập chỉ mục cho các thuộc tính của đối tượng	99
4.4.6. Định nghĩa các thuộc tính cho một đối tượng.....	99
4.4.7. Định nghĩa các phương thức	99
4.4.8. Sử dụng cho các tham chiếu đối tượng.....	100
4.4.9. Xóa đối tượng.....	100
4.5. LẬP TRÌNH SỬ LÝ SỰ KIỆN	100
BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG	103
PHỤ LỤC 1: CÁC THUỘC TÍNH TRONG CSS	105
PHỤ LỤC 2: CÁC TỪ KHOÁ CỦA NGÔN NGỮ JAVASCRIPT.....	110
TÀI LIỆU THAM KHẢO	111

Cảm ơn bạn đã truy cập cổng Thông tin Thư viện Điện tử Trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội. Đây là tài liệu nội bộ của Nhà trường. Để có nội dung đầy đủ của tài liệu, mời bạn liên hệ trực tiếp với Trung tâm Thông tin Thư viện.

Điện thoại: (04) 37630167

Email: ttttv@hunre.edu.vn