

CHAPTER 03

網站前端與後端

HORAZON

互動媒體設計

3D模型 的 三大元素

如果要創造一個虛擬角色(3D模型)，我們需要什麼？

1. **骨架** (你是誰？有哪些部分？)
2. **衣服與外型** (你長什麼樣？好看嗎？)
3. **動作** (你會做什麼？點了會動嗎？)

如果要建立網頁，也會有前段提到的骨架、外型、動作
在程式相關會有一個說明這種拆分的方式
稱之為 MVC，分別是

Model(模型)：實際的骨架與內容

View(外觀)：美化網頁

Control(控制)：處理動作

網頁的MVC

而在網頁，分別有三種(標記/程式)語言對應這三個項目

Model(模型)：[HTML](#)，實際的骨架與內容

View(外觀)：[CSS](#)，美化網頁

Control(控制)：[JavaScript](#)，處理動作

全名： HyperText Markup Language

- 超文本標記語言，它不是一種程式語言

任務： 定義網頁有哪些內容。

功能： 告訴電腦「這裡有一顆頭」、「這裡有一隻手」。

```
<button>我是一個按鈕</button>  
<p>我是一段文字</p>
```

全名： Cascading Style Sheets

- 階層式樣式表，它不是一種程式語言

任務： 負責美化，讓網頁變漂亮。

功能： 告訴電腦 文字是粉紅色、字體大小等等。

```
button {  
  background-color: pink;  
  font-size: 20px;  
}
```

JAVA SCRIPT / JS

全名： Java Script

- 直譯式程式語言 (和 Java 沒關係！)

任務： 處理動作、反應、計算。

功能： 點了按鈕會「跳舞」，或是點了角色會「說話」。

```
function OnClick() {  
    alert("你點到我了！痛！");  
}
```

三元素合成

合起來的功能就是..

Model(模型)：HTML，畫出一個按鈕

View(外觀)：CSS，設定按鈕的邊框、顏色

Control(控制)：JavaScript，按鈕按下去的功能

撰寫以上的三種功能不一定是同一個人

其實遊戲開發或其他程式，也有所謂的MVC概念