

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