

BỘ LAO ĐỘNG - THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI
TỔNG CỤC DẠY NGHỀ

GIÁO TRÌNH

Mô đun: LẬP TRÌNH WEB
Mã số: ITPRG-06

NGHỀ: LẬP TRÌNH MÁY TÍNH
Trình độ : Cao đẳng nghề

```
9 <body>
10 <%
11 if (Session("QuyenHan")!=1 || Session("QuyenHan")!=2)
12 Response.Redirect("dangkythanhvien.asp")
13 %>
14 Thông tin thành viên:<br>
15 Họ và tên:<%=Request.QueryString("txtHoTen")%><br>
16 Email: <%=Request.QueryString("txtEmail")%><br>
17 Tên sử dụng:<%=Session.Contents("TenSuDung")%><br>
18 ...
19 </body>
```

NĂM 2012

Tuyên bố bản quyền :

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình
Cho nên các nguồn thông tin có thể
được
phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng
cho các mục đích về đào tạo và tham
khảo .

Mọi mục đích khác có ý đồ lèch lạc hoặc
sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu
lành

mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

Tổng Cục Dạy nghề sẽ làm mọi cách để
bảo vệ bản quyền của mình.

Tổng Cục Dạy Nghề cảm ơn và hoan
nghênh các thông tin giúp cho việc tu
sửa
và hoàn thiện tốt hơn tài liệu này.

Địa chỉ liên hệ:

Dự án giáo dục kỹ thuật và nghề nghiệp
Tiểu Ban Phát triển Chương trình Học
liệu

.....
.....

LỜI TỰA

Đây là tài liệu được xây dựng theo chương trình của dự án giáo dục kỹ thuật và dạy nghề, để có được giáo trình này dự án đã tiến hành theo hai giai đoạn.

Giai đoạn 1 : Xây dựng chương trình theo phương pháp DACUM, kết quả của gian đoạn này là bộ khung chương trình gồm 230 trang cấp độ 2 và 170 trang cấp độ 3.

Giai đoạn 2 : 29 giáo trình và 29 tài liệu hướng dẫn giáo viên cho nghề lập trình máy tính 2 cấp độ.

Để có được khung chương trình chúng tôi đã mời các giáo viên, các chuyên gia đang làm việc trong lĩnh vực công nghệ thông tin cùng xây dựng chương trình.

Trong giai đoạn viết giáo trình chúng tôi cũng đã có những sự điều chỉnh để giáo trình có tính thiết thực và phù hợp hơn với sự phát triển của lĩnh vực công nghệ thông tin.

Mô đun lập trình web này nhằm cung cấp cho sinh viên những kỹ năng ban đầu cho việc xây dựng các trang web động mà công cụ chủ yếu là Macromedia Dreamweaver.

Trong quá trình biên soạn, mặc dù đã cố gắng tham khảo nhiều tài liệu và giáo trình khác nhưng tác giả không tránh được những thiếu sót và hạn chế. Tác giả chân thành mong đợi những nhận xét, đánh giá và góp ý để cuốn giáo trình ngày một hoàn thiện hơn.

Tài liệu này được thiết kế theo từng mô đun/ môn học thuộc hệ thống mô đun/môn học của một chương trình, để đào tạo hoàn chỉnh *nghề Lập trình máy tính ở cấp trình độ bậc cao* và được dùng làm Giáo trình cho học viên trong các khoá đào tạo, cũng có thể được sử dụng cho đào tạo ngắn hạn hoặc cho các công nhân kỹ thuật, các nhà quản lý và người sử dụng nhân lực tham khảo.

Đây là tài liệu thử nghiệm sẽ được hoàn chỉnh để trở thành giáo trình chính thức trong hệ thống dạy nghề.

MỤC LỤC

ĐỀ MỤC

	TRANG
LỜI TỰA.....	3
MỤC LỤC.....	4
GIỚI THIỆU VỀ MÔN HỌC.....	8
CÁC HÌNH THỨC HỌC TẬP CHÍNH TRONG MÔN HỌC.....	11

BÀI 1: CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN CỦA HTML

1.1. Giới thiệu và thuật ngữ.....	12
1.2. Tổng quan về HTML.....	15
1.2.1 Cấu trúc trang web.....	15
1.2.2 Cú pháp tag tổng quát của một thẻ (tag) trong HTML.....	15
1.2.3 Tag đầu trang <HTML></HTML>.....	16
1.2.4 Tag bắt đầu <HEAD></HEAD>.....	16
1.2.5 Tag tiêu đề <TITLE></TITLE>.....	16
1.2.6 Tag thân trang <BODY></BODY>.....	17
1.2.7 Tag xuống dòng sang đoạn mới <P></P>.....	19
1.2.8 Tag xuống dòng không sang đoạn mới </BR>.....	19
1.2.9 Tag thêm đường thẳng nằm ngang <HR></HR>.....	20
1.2.10 Tag đậm 	21
1.2.11 Tag nghiêng <I></I>	21
1.2.12 Tag gạch dưới <U></U>	21
1.2.13 Tag gạch giữa <S></S>	21
1.2.14 Tag đậm logic type 	21
1.2.15 Tag nghiêng logic type 	21
1.2.16 Tag gạch ngang logic type <STRIKE></STRIKE>	21
1.2.17 Tag chỉ số logic type 	21
1.2.18 Tag mũ logic type 	21
1.2.19 Tag định font chữ cơ sở <BASEFONT></BASEFONT>	22
1.2.20 Tag font chữ	22
1.2.21 Tag nhạc nền <BG SOUND>.....	23
1.2.22 Tag 6 mức tiêu đề <Hn></Hn>.....	23
1.2.23 Định nghĩa tag <A>.....	24
1.2.24 Nhúng hình ảnh, âm thanh vào trang Web.....	24

BÀI 2: THAO TÁC VỚI PHẦN MỀM TẠO WEB

2.1. Giới thiệu về IIS- Internet Information Services.....	28
2.1.1 IIS là gì?.....	28
2.1.2 IIS có thể làm được gì?.....	28
2.1.3 IIS hoạt động như thế nào ?.....	28
2.1.4 Cài đặt IIS.....	28
2.2. Xây dựng Web Site bằng phần mềm Macromedia Dreamweaver MX 2004.....	30

2.2.1 Tổng quan về Macromedia Dreamweaver MX 2004.....	30
2.2.2 Làm việc với văn bản.....	32
2.2.3 Làm việc với các hình ảnh.....	37
2.2.4 Làm việc với bảng (Table).....	42

BÀI 3: ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN VÀ TẠO ẢNH CHO TRANG WEB

3.1 Giới thiệu.....	49
3.2 Các loại ảnh được hỗ trợ trong HTML.....	49
3.3 Chèn một hình ảnh.....	49
3.4 Sửa ảnh.....	51
3.5 Chuyển đổi ảnh.....	54
3.6 Các chức năng khác	56

BÀI 4: LIÊN KẾT

4.1 Khái niệm về siêu liên kết.....	59
4.2 Tạo siêu liên kết.....	59
4.2.1 Tạo Bookmark.....	59
4.2.2 Tạo liêu liên kết (Hyperlink).....	60
4.3 Xem mã HTML của siêu liên kết.....	62

BÀI 5: TẠO DANH SÁCH, KHUNG, BIỂU MẪU VÀ THIẾT KẾ BẢNG

5.1 Định nghĩa một danh sách.....	65
5.2 Thiết kế bảng.....	67
5.3 Tạo biểu mẫu.....	69
5.4 Gửi dữ liệu biểu mẫu qua Internet.....	70
5.5 Tạo khung (Frame).....	70

BÀI 6: ĐA PHƯƠNG TIỆN - MULTIMEDIA

6.1 Khái niệm về Multimedia (đa phương tiện).....	76
6.2. Sử dụng Macromedia Flash để thiết kế hình ảnh, Flash.....	76
6.2.1 Tổng quan về Macromedia Flash.....	76
6.2.1.1 Các thao tác cơ bản.....	76
6.2.1.2 Công cụ (Tools).....	77
6.2.1.3 Các thao tác.....	79
6.2.1.4 Ảnh.....	81
6.2.1.5 Âm thanh	81
6.3. Hoạt hình.....	82
6.4. Hoạt cảnh.....	88
6.5. Đưa FLASH vào Web.....	94
6.5.1 Nội dung trang HTML do Flash xuất bản.....	94
6.5.2 Nhúng tập tin .GIF được xuất bản vào trang HTML.....	96

6.5.3 Giải thích các thẻ.....	97
-------------------------------	----

BÀI 7: THIẾT LẬP CÁC STYLE

7.1 Khái niệm cơ bản về CSS.....	100
7.2 Trình bày trang Web với các Style.....	100
7.3 Style trên dòng.....	113
7.4 Giới thiệu trang style.....	114
7.5 Bộ chọn	119
7.6 Thay đổi nguyên tắc	126
7.7 Chú giải trong trang style	127
7.8 Giành quyền trình duyệt.....	128
7.9 Dàn trang.....	128

BÀI 8: NHỮNG KIẾN THỨC CƠ BẢN VỀ JAVASCRIPT, VBSCRIPT VÀ CÁC ỨNG DỤNG

8.1 Khái niệm về ngôn ngữ JavaScript và VBScript (ASP).....	131
8.1.1 Giới thiệu về ASP.....	131
8.1.2 Lập trình với ASP.....	139
8.2. Đưa các đoạn Script vào trong trang Web.....	142
8.3. Thiết lập các thư viện procedure, function cho 1 ứng dụng WEB.....	142
8.3.1 Định nghĩa thủ tục.....	143
8.3.2 Định nghĩa hàm.....	144
8.3.3 Sử dụng thư viện hàm, thủ tục.....	144
8.4. Một số bài tập ứng dụng mẫu.....	144

BÀI 9: ỨNG DỤNG KỸ THUẬT LẬP TRÌNH XÂY DỰNG TRANG WEB

9.1 Nhắc lại các câu lệnh SQL.....	148
9.2 Các lệnh liên kết CSDL.....	151
9.3 Một số bài tập ứng dụng mẫu.....	153

BÀI 10: LIÊN KẾT TRANG WEB ĐẾN HỆ CSDL XÂY DỰNG CÁC TRANG WEB ĐỘNG

BẰNG MACROMEDIA DREAMWEAVER MX 2004

10.1. Xây dựng trang master (trang chính) và detail (chi tiết) bằng chức năng Detail Page.....	157
10.2. Tạo trang master và detail bằng chức năng Master Detail Page Set.....	159
10.3. Bài thực hành cơ sở dữ liệu.....	160
10.3.1 Tạo một site mới.....	160
10.3.2 Chèn thẻ <% Include vào trang.....	161
10.3.3 Chèn đối tượng và tạo kết nối cơ sở dữ liệu.....	161

10.3.4	Tạo trang chèn mới dữ liệu.....	164
10.3.5	Tạo trang chèn dữ liệu tự động.....	164
10.3.6	Tạo trang Delete dữ liệu.....	165
10.3.7	Tạo trang đăng nhập (Log In).....	166
10.3.8	Tạo trang chỉnh sửa (cập nhật) dữ liệu.....	166
10.3.9	Tạo trang tìm kiếm hiển thị dữ liệu ngay dưới form tìm.....	166
10.3.10	Tạo trang tìm kiếm sử dụng application object.....	168
10.3.11	Tạo trang Master và trang Detail khi không có dữ liệu tạo mới hoàn toàn.....	170
10.3.12	Tạo trang master và detail khi đã có dữ liệu.....	170
10.3.13	Tạo kết nối bằng lệnh.....	172
10.3.14	Chèn Flash.....	173
10.3.14.1	Tạo nút Flash.....	173
10.3.14.2	Tạo dòng title bằng Flash.....	174
10.3.15	Tạo kết nối với web asp.net.....	175
10.3.16	Viết chữ lên thanh trạng thái.....	176
10.3.17	Sử dụng Free menu blue style 1 cấp.....	178
10.3.18	Thay đổi màu sắc.....	179
10.3.19	Tạo hiệu ứng Hover.....	181
10.3.20	Tạo menu thu nhỏ.....	182
10.3.21	Tự tạo menu free menu style.....	182
10.3.22	Tạo PopUp menu.....	183
10.3.23	Sử dụng Css.....	183
10.3.24	Đổi font chữ.....	183

GIỚI THIỆU VỀ MÔ ĐUN

Vị trí, ý nghĩa, vai trò mô đun :

Lập trình Web là một mô đun quan trọng đối với người lập trình viên. Trong thời đại công nghệ thông tin toàn cầu hiện nay, việc nắm vững các kiến thức lập trình web cơ bản giúp lập trình viên tiếp cận nhanh chóng với hầu hết các công nghệ mới hiện nay, làm nền tảng để phát triển các ứng dụng thương mại điện tử.

Giáo trình này là một thành phần của hệ thống giáo trình của Tổng cục dạy nghề. Giáo trình được biên soạn theo chương trình chính quy công nhân lành nghề ngành Công nghệ thông tin.

Mục tiêu thực hiện của mô đun:

Học xong mô đun này học viên có khả năng:

- Xây dựng được các trang chủ, trên đó có các ứng dụng phục vụ các mục tiêu cụ thể, có khả năng liên kết đến các trang Web khác
- Trình bày trên trang Web hệ thống thông tin tổng hợp bao gồm: văn bản, hình ảnh, âm thanh với nhiều kiểu định dạng khác nhau
- Ứng dụng một số ngôn ngữ lập trình cơ bản vào trang WEB phục vụ công việc tính toán, tạo các hiệu ứng trên trang WEB
- Tạo được các trang Web động liên kết đến các hệ CSDL cho trước hoặc xây dựng mới phục vụ cho các ứng dụng, cụ thể trong chương trình phát triển CNTT quốc gia.
- So sánh sự khác nhau giữa các ngôn ngữ lập trình trên Web từ đó chọn công cụ phù hợp trong thiết kế và thi công trang WEB bảo đảm kỹ thuật và tính mỹ thuật

Nội dung chính của môn học:

BÀI 1: CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN CỦA HTML

BÀI 2: THAO TÁC VỚI PHẦN MỀM TẠO WEB

BÀI 3: ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN VÀ TẠO ẢNH CHO TRANG WEB

BÀI 4: LIÊN KẾT

BÀI 5: TẠO DANH SÁCH, KHUNG, BIỂU MẪU VÀ THIẾT KẾ BẢNG

BÀI 6: ĐA PHƯƠNG TIỆN – MULTIMEDIA

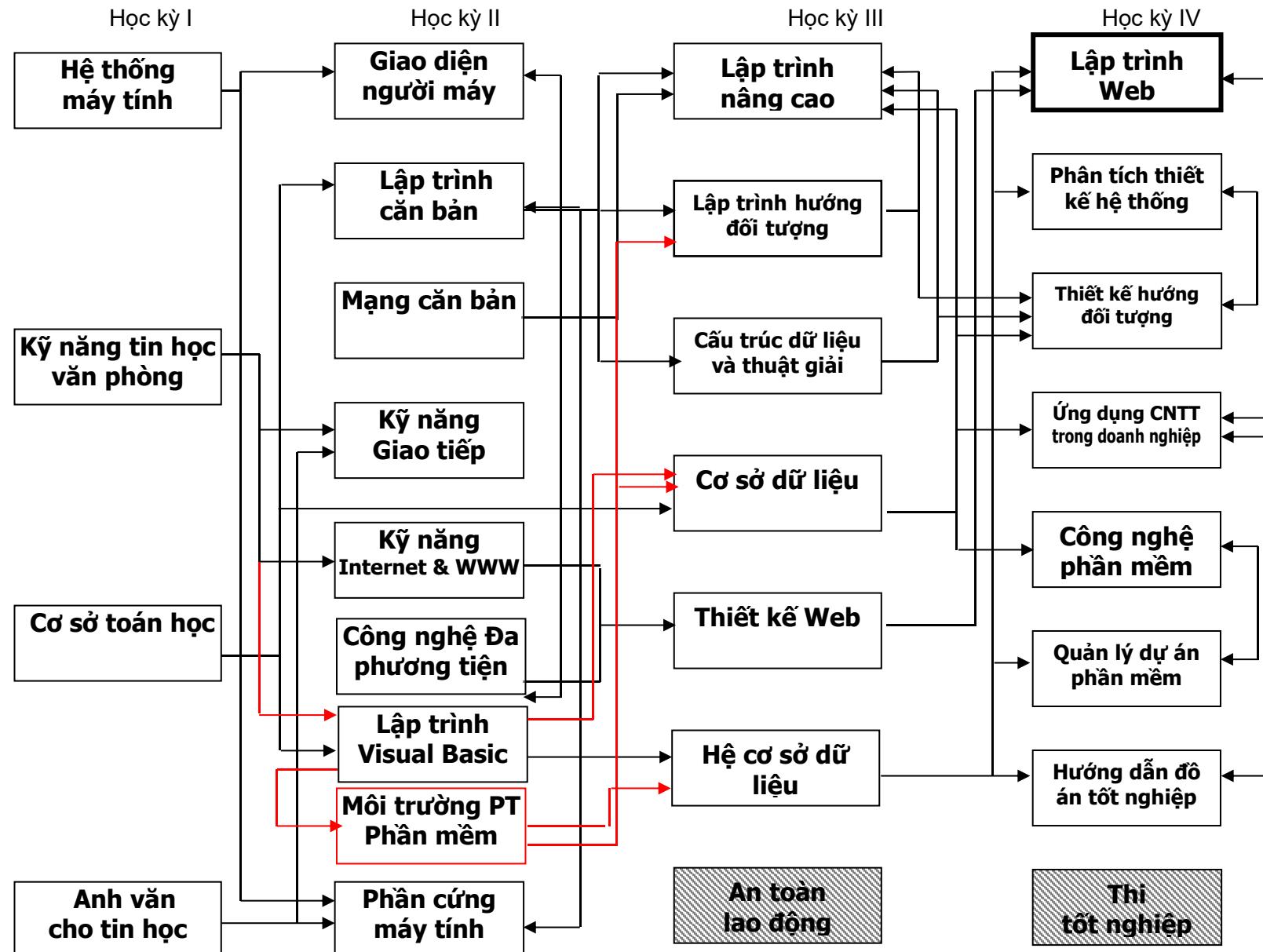
BÀI 7: THIẾT LẬP CÁC STYLE

BÀI 8: NHỮNG KIẾN THỨC CƠ BẢN VỀ JAVASCRIPT, VBSCRIPT VÀ CÁC ỨNG DỤNG

BÀI 9: ỨNG DỤNG KỸ THUẬT LẬP TRÌNH XÂY DỰNG TRANG WEB

BÀI 10: LIÊN KẾT TRANG WEB ĐẾN HỆ CSDL XÂY DỰNG CÁC TRANG WEB ĐỘNG BẰNG MACROMEDIA DREAMWEAVER MX 2004

SƠ ĐỒ MỐI LIÊN HỆ GIỮA CÁC MÔ ĐUN VÀ MÔN HỌC TRONG CHƯƠNG TRÌNH



Lập trình web là một mô đun cơ sở của công nhân lành nghề. Để học tốt môn học này, học viên cần phải học qua môn lập trình căn bản, Kỹ năng Internet và WWW.

Kỹ thuật An toàn và bảo hộ lao động là mô đun cơ bản và bắt buộc. Mọi học viên phải học và đạt kết quả chấp nhận được đối với các bài kiểm tra đánh giá và thi kết thúc như đã đặt ra trong chương trình đào tạo.

Những học viên qua kiểm tra và thi mà không đạt phải thu xếp cho học lại những phần chưa đạt ngay và phải đạt điểm chuẩn mới được phép học tiếp các mô đun/ môn học tiếp theo.

Học viên, khi chuyển trường, chuyển ngành nếu đã học ở một cơ sở đào tạo khác rồi thì phải xuất trình giấy chứng nhận; Trong một số trường hợp có thể vẫn phải qua sát hạch lại.

CÁC HÌNH THỨC HỌC TẬP CHÍNH TRONG MÔ ĐUN

1 - Học trên lớp về :

- Cú pháp các thẻ HTML.
- Cú pháp tập lệnh VB Script.
- Cú pháp các lệnh thao tác dữ liệu của SQL.
- Phương pháp bảo mật cơ sở dữ liệu.

2 - Học tại phòng học thực hành ở trường về:

- Sử dụng phần mềm thiết kế web Macro Dreamweaver MX.
- Sử dụng phần mềm thiết kế Flash Macro Flash MX.
- Thiết kế cơ sở dữ liệu và sử dụng cho trang web.
- Xây dựng một ứng dụng web động thực tiễn dùng ngôn ngữ VB Script.

YÊU CẦU VỀ ĐÁNH GIÁ HOÀN THÀNH MÔ ĐUN

Kỹ năng thực hành:

- Sử dụng thành thạo phần mềm hỗ trợ thiết kế Web và Flash
- Xây dựng được hệ thống bảo mật cho trang web.
- Kết hợp thành thạo sự hỗ trợ của đa phương tiện trong trang web.

Thái độ học viên:

- Cẩn thận lắng nghe ý kiến và thảo luận trong nhóm thiết kế
- Học viên cần tuân thủ các bài tập thực hành theo thứ tự các chương, từ dễ đến khó.

Đánh giá thông qua kiểm tra trắc nghiệm:

- Dùng phần mềm thi trắc nghiệm.
- Kiểm tra trắc nghiệm có thể trên giấy hoặc trên máy tính.
- Xây dựng ngân hàng câu hỏi, học viên sẽ nhận được một bộ đề phát sinh ngẫu nhiên và chất lượng các đề như nhau (trung bình, khá, giỏi, xuất sắc).
- Thời gian làm bài tùy theo số lượng các câu trong đề.
- Thang điểm 100 chia đều cho các câu.
- Kết quả đánh giá dựa vào bài làm theo điểm đạt được.

Thực hành: Đánh giá thông qua khả năng giải hoàn thành chương trình (đề kiểm tra) đề ra.

Thang điểm: (đánh giá câu hỏi trắc nghiệm)

0-49 : Không đạt

50-69 : Đạt trung bình

70-85 : Đạt khá

86-100 : Đạt Giỏi

BÀI 1: CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN CỦA HTML

Mục tiêu:

- Sử dụng được cấu trúc tổng thể của HTML, các thẻ HTML
- Nhận dạng tên tập tin, các địa chỉ URL

1.1 Giới thiệu và thuật ngữ

- HTML là gì?

HTML (hay Hypertext Markup Language-Ngôn ngữ liên kết siêu văn bản) là ngôn ngữ đánh dấu chuẩn dùng lập trình các tài liệu World Wide Web, tài liệu là các tập tin văn bản đơn giản. Ngôn ngữ HTML dùng các tag hoặc các đoạn mã lệnh để chỉ cho các trình duyệt(Web browsers) cách hiển thị các thành phần của trang như text và graphics ,và đáp lại những thao tác của người dùng bởi các thao tác ấn phím và nhấp chuột. Hầu hết các Web browser, đặc biệt là Microsoft Internet Explorer và Netscape Navigator, nhận biết các tag của HTML vượt xa những chuẩn HTML đặt ra. Microsoft FrontPage chỉ dùng để đọc và viết các tập tin HTML mà không hiểu ngôn ngữ HTML yêu cầu phải làm gì.

- **Dynamic HTML (DHTML-HTML động):** là ngôn ngữ HTML mở rộng làm tăng hiệu ứng trình bày văn bản và đối tượng khác. Trong FrontPage, bạn có thể sử dụng thanh công cụ **DHTML Effects** để làm tăng cường hiệu ứng cho các thành phần của mà không cần lập trình.

- **Active Data Objects(ADO):** Các thành phần giúp các ứng dụng của người dùng (client applications) truy cập và chế tác dữ liệu của cơ sở dữ liệu trên server qua 1 nhà cung cấp.

- **Active Server Page(ASP):** là 1 tài liệu chứa script nhúng trên server . Web servers tương thích ASP có thể chạy các script này. Trên máy trạm, 1 ASP là 1 tài liệu HTML chuẩn có thể được xem trên bất kỳ máy nào trên Web browser nào.

- **ActiveX:** 1 tập hợp các kỹ thuật cho phép các thành phần phần mềm tương tác với một thành phần khác trong môi trường mạng, bất chấp ngôn ngữ của thành phần được tạo ra. ActiveX được dùng làm chính yếu để phát triển nội dung tương tác của World Wide Web, mặc dù nó có thể sử dụng trong các ứng dụng người-máy và các chương trình khác.

- **URL(Uniform Resource Locator):** địa chỉ tới một trạm Internet hay mạng nội bộ, là 1 chuỗi cung cấp địa chỉ Internet của 1 Web site tài nguyên trên World Wide Web, đi theo sau 1 nghi thức. URL thường dùng là http://, để chỉ định địa chỉ Web site trên Internet. Những URL khác là gopher://, ftp://, mailto://...

- **Bookmark:** 1 vị trí trên 1 trang web có thể là đích của 1 hyperlink. 1 bookmark có thể áp dụng cho 1 chuỗi ký tự tồn tại trên trang ngăn cách bởi bất kỳ ký tự nào. Bookmarks cho phép tác giả link đến 1 phần đã chỉ định trên trang. Trong 1 URL, 1 bookmark được đánh dấu phía trước bằng dấu thăng(#). Cũng được gọi là neo(anchor).

- **Web browser(Trình duyệt web)**: Phần mềm phiên dịch đánh dấu của các file bằng HTML, định dạng chúng sang các trang Web, và thể hiện chúng cho người dùng. Vài browser có thể cho phép người dùng gửi nhận e-mail, đọc newsgroups, và thực hiện các file sound hoặc video đã được nhúng và trong tài liệu Web.

- **Script**: Một tập các chỉ lệnh dùng để báo cho chương trình biết cách thực hiện một thủ tục qui định, như đăng nhập vào hệ thống thư điện tử chẳng hạn. Các khả năng script được cài sẵn trong một số chương trình. Bạn phải tìm hiểu cách viết script đó bằng loại ngôn ngữ không khác gì ngôn ngữ lập trình mini. Có một số chương trình ghi script này một cách tự động bằng cách ghi lại những lần gõ phím và chọn dùng lệnh của bạn khi bạn tiến hành thủ tục này. Các script giống như các macro, trừ một điều là thuật ngữ macro được dành riêng để chỉ những script nào mà bạn có thể khởi đầu bằng cách ấn một tổ hợp phím do bạn tự quy định.

- **Structured Query Language - SQL**: Trong các hệ quản trị cơ sở dữ liệu, đây là ngôn ngữ vấn đáp do IBM soạn thảo được sử dụng rộng rãi trong máy tính lớn và hệ thống máy tính mini. SQL đang được trang bị trong các mạng khách/chủ như là một phương pháp làm cho các máy tính cá nhân có khả năng thâm nhập vào các tài nguyên của các cơ sở dữ liệu hợp tác. Đây là loại ngôn ngữ độc lập với dữ liệu; người sử dụng không phải bận tâm đến vấn đề dữ liệu sẽ được thâm nhập vào bằng cách nào về mặt vật lý. Theo lý thuyết, SQL cũng độc lập với thiết bị; có thể dùng cùng một ngôn ngữ vấn đáp để thâm nhập vào các cơ sở dữ liệu trên máy tính lớn, máy tính mini, và máy tính cá nhân. Tuy nhiên, hiện nay có một số phiên bản của SQL đang bị cạnh tranh. SQL là một ngôn ngữ vấn đáp súc tích chỉ với 30 lệnh. Bốn lệnh cơ bản (SELECT, UPDATE, DELETE, và INSERT) đáp ứng cho bốn chức năng xử lý dữ liệu cơ bản (phục hồi, cải tiến, xoá, và chèn vào). Các câu hỏi của SQL gần giống cấu trúc của một câu hỏi tiếng Anh tự nhiên. Kết quả của câu hỏi sẽ được biểu hiện trong một bản dữ liệu bao gồm các cột (tương ứng với các trường dữ liệu) và các hàng (tương ứng với các bản ghi dữ liệu).

- **Hypertext Transfer Protocol-HTTP**: Giao thức truyền siêu văn bản

- **Hyperlink**: Siêu liên kết

- **Web site**: nghĩa hẹp: trang web, nghĩa rộng: chỗ chứa web.

- **HTTP address**: địa chỉ HTTP, ví dụ: <http://www.dalattech.edu.vn>

- **Database**: cơ sở dữ liệu, kho dữ liệu. Một bộ sưu tập các thông tin về một chủ đề, được tổ chức hợp lý để thành một cơ sở cho các thủ tục công việc như truy tìm thông tin, rút ra các kết luận, và thành lập các quyết định. Bất kỳ một sưu tập thông tin nào phục vụ cho các mục đích này đều được coi là một cơ sở dữ liệu, ngay cả trường hợp các thông tin đó không được lưu trữ trong máy tính. Thực ra, "tổ tiên" của các hệ cơ sở dữ liệu doanh thương phức tạp hiện nay là những tệp được giữ trên các tấm bìa, có mang mã số, và được xếp trong các phòng lưu trữ trước đây. Thông tin thường được chia ra thành nhiều bản ghi (record) dữ liệu khác nhau, trên đó có một hay nhiều trường dữ liệu.

- **Table**: bảng trong chương trình quản lý cơ sở dữ liệu liên quan, đây là cấu trúc cơ sở của việc lưu trữ và hiển thị dữ liệu, trong đó các khoản mục dữ liệu được liên kết với nhau bởi các quan hệ hình thành do việc đặt chúng theo các hàng và các cột. Các hàng ứng với các bản ghi dữ liệu của các chương trình quản lý dữ liệu hướng bảng, và các cột thì ứng với các trường dữ liệu.

- **Hypertext**: văn bản của một tài liệu truy tìm không theo tuần tự. Người đọc tự do đuổi theo các dấu vết liên quan qua suốt tài liệu đó bằng các mối liên kết xác định sẵn do người sử dụng tự lập nên.

Trong một môi trường ứng dụng hypertext thực sự, bạn có thể trỏ vào (highlight) bất kỳ từ nào của tài liệu và sẽ tức khắc nhảy đến các tài liệu khác có văn bản liên quan đến nó. Cũng có những lệnh cho phép bạn tự tạo cho riêng mình những dấu vết kết hợp qua suốt tài liệu. Các trình ứng dụng hypertext rất hữu ích trong trường hợp phải làm với một số lượng văn bản lớn, như các bộ từ điển bách khoa và các bộ sách nhiều tập.

- **Multimedia**: đa phương tiện, đa môi trường, đa truyền thông

Một phương pháp giới thiệu thông tin bằng máy tính, sử dụng nhiều phương tiện truyền thông tin như văn bản, đồ họa và âm thanh, cùng với sự gây ấn tượng bằng tương tác.

- **World Wide Web - WWW**: Là một dịch vụ của Internet. Đây là một hệ thống dùng để truy tìm và phục hồi các tài liệu hypertext thực hiện.

- **File Transfer Protocol - FTP**: định ước truyền tệp, giao thức truyền tệp. Trong truyền thông không đồng bộ, đây là một tiêu chuẩn nhằm bảo đảm truyền dẫn không bị lỗi cho các tệp chương trình và dữ liệu thông qua hệ thống điện thoại. Chương trình FTP cũng được dùng để gọi tên cho định ước truyền tệp UNIX, một định ước hướng dẫn việc truyền dữ liệu.

- **Internet**: Một hệ thống gồm các mạng máy tính được liên kết với nhau trên phạm vi toàn thế giới, tạo điều kiện thuận lợi cho các dịch vụ truyền thông dữ liệu, như đăng nhập từ xa, truyền các tệp tin, thư tín điện tử, và các nhóm thông tin.

Internet là một phương pháp ghép nối các mạng máy tính hiện hành, phát triển một cách rộng rãi tầm hoạt động của từng hệ thống thành viên.

Nguồn gốc đầu tiên của Internet là hệ thống máy tính của Bộ Quốc Phòng Mỹ, gọi là mạng ARPAnet, một mạng thí nghiệm được thiết kế từ năm 1969 để tạo điều kiện thuận lợi cho việc hợp tác khoa học trong các công trình nghiên cứu quốc phòng.

ARPAnet đã nêu cao triết lý truyền thông bình đẳng (peer-to-peer), trong đó mỗi máy tính của hệ thống đều có khả năng "nói chuyện" với bất kỳ máy tính thành viên nào khác.

Bất kỳ mạng máy tính nào dựa trên cơ sở thiết kế của ARPAnet đều được mô tả như một tập hợp các trung tâm điện toán tự quản, mang tính địa phương và tự điều hành, chúng được liên kết dưới dạng "vô chính phủ nhưng có điều tiết" .

Sự phát triển thiết kế của mạng ARPAnet đơn thuần chỉ do những yêu cầu về quân sự: Mạng

này phải có khả năng chống lại một cuộc tấn công có thể vô hiệu hóa một số lớn các trạm thành viên của nó.

Tư tưởng này đã được chứng minh là đúng khi Mỹ và các đồng minh tham gia vào cuộc chiến tranh vùng Vịnh.

Sự chỉ huy và mạng kiểm soát của Irak, được tổ chức mô phỏng theo công nghệ ARPAnet, đã chống lại một cách thành công đối với các nỗ lực của lực lượng đồng minh nhằm tiêu diệt nó.

Đó là lý do tại sao công nghệ có nguồn gốc từ ARPAnet hiện nay đang được xuất cảng một cách rộng rãi.

Mạng Internet nguyên thuỷ được thiết kế nhằm mục đích phục vụ việc cung cấp thông tin cho giới khoa học, nên công nghệ của nó cho phép mọi hệ thống đều có thể liên kết với nó thông qua một cổng điện tử.

Theo cách đó, có hàng ngàn hệ máy tính hợp tác, cũng như nhiều hệ thống dịch vụ thư điện tử có thu phí, như MCI và Compuserve chẳng hạn, đã trở nên thành viên của Internet.

- **Password:** mật khẩu, mật lệnh. Một công cụ bảo vệ an toàn, dùng để xác định đúng người sử dụng được phép đối với một chương trình máy tính hoặc mạng máy tính, và để xác định các phạm vi quyền hạn của họ như chỉ đọc ra, được đọc và ghi, hoặc được sao chép các tệp.

1.2 Tổng quan về HTML

1.2.1 Cấu trúc trang web

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Tiêu đề trang web</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
    Thân trang web
</BODY>
</HTML>
```

1.2.2 Cú pháp tag tổng quát của một thẻ (tag) trong HTML

Khi trình duyệt (web browser) hiển thị nội dung 1 trang web nó sẽ tìm kiếm trong đó những đoạn mã đặc biệt là các tag được đánh dấu bởi ký hiệu <và>, và căn cứ vào đó để thể hiện. Cú pháp tổng quát của 1 tag:

<đặt tên_tag> thuộc_tính_1=giá_trị_1 thuộc_tính_2=giá_trị_2...>...</đặt tên_tag>
hoặc đơn giản nhất là: <đặt tên_tag>Chuỗi văn bản</đặt tên_tag>
đặt tên_tag gõ vào dạng chữ thường hoặc hoa đều được và các tag có thể lồng vào nhau.

Ví dụ:

- tag chữ đậm cú pháp chuỗi văn bản in đậm

- tag xuống hàng <P> có cú pháp <P ALIGN=align-type>một đoạn văn bản</P>

HTML	Kết quả
Dòng chữ này thường	Dòng chữ này thường
Dòng chữ này đậm	Dòng chữ này đậm
<i>Dòng chữ này nghiêng</i>	<i>Dòng chữ này nghiêng</i>
Đây là đoạn văn thứ nhất màu đỏ có phông là Verdana.<p>Đây là đoạn văn thứ hai màu ô liu có phông cũng là Verdana.</p>	Đây là đoạn văn thứ nhất màu đỏ có phông là Verdana. Đây là đoạn văn thứ hai màu ô liu có phông cũng là Verdana.
<i>Dòng chữ này vừa đậm vừa nghiêng</i>	<i>Dòng chữ này vừa đậm vừa nghiêng</i>
Đoạn này canh trái.<p align="center">Đoạn này canh giữa.</p><p align="right">Đoạn này canh phải.	Đoạn này canh trái. Đoạn này canh giữa. Đoạn này canh phải.

1.2.3 Tag đầu trang <HTML></HTML> :Tag <HTML> ở đầu trang web tĩnh và </HTML> ở cuối trang. Trang web được bắt đầu và kết thúc bởi tag này.

1.2.4 Tag bắt đầu <HEAD></HEAD> :Tag <HEAD> đánh dấu điểm bắt đầu phần _đầu_heading của trang web. Tag </HEAD> có thể bỏ qua.

1.2.5 Tag tiêu đề <TITLE></TITLE> :Tag <TITLE> chỉ định tiêu đề của của trang web. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên thanh tiêu đề của trình duyệt(web browser: Internet Explorer hoặc Netscape Navigator). Tag này chỉ hợp lệ khi đưa vào bên trong phần <HEAD>

Ví dụ:

HTML	Kết quả
<pre><html> <head> <title>Web demo</title> </head> <body> Hello World! </body> </html></pre>	<ul style="list-style-type: none"> - Trên thanh tiêu đề xuất hiện: Web demo - Microsoft Internet Explorer - Nội dung trang web xuất hiện: Hello World!

1.2.6 Tag thân trang <BODY></BODY>: dùng chỉ định bắt đầu và kết thúc phần nội dung trang web. Tag này được định nghĩa như sau:

```

<BODY
BACKGROUND=url
BGCOLOR=color
BGPORPERTIES=FIXED
LEFTMARGIN=n
LINK=color
TEXT=color
TOPMARGIN=n
VLINK=color>

```

trong đó:

Thuộc tính	Điễn giải
url	Viết tắt của Uniform Resource Locators: là 1 chuỗi cung cấp địa chỉ Internet của 1 Web site hoặc tài nguyên trên World Wide Web, theo cùng là nghi thức protocol của site hoặc tài nguyên truy cập vào. Nghi thức thường dùng http://, cho các địa chỉ Internet của một trang web. Vài dạng URL khác là gopher://, cho các địa chỉ Internet của 1 thư mục dịch vụ gopher, và ftp://, cho các địa chỉ tài nguyên FTP. Trong tag <BODY> ta thường dùng dạng URL là file://, tên tập tin ảnh .GIF, .JPG, .BMP. Khi lưu trang web, bạn sẽ xác định thư mục mới sẽ lưu trữ tập tin ảnh.
color	Màu dạng #NNNNNN với N:0,1,...,F. Hoặc tên những màu đã quy định trước như: AQUA, BLACK, Black, FUCHSIA, GRAY, GREEN, LIME, MAROON, NAVY, OLIVE, PURPLE, #800000, SILVER, TEAL, WHITE, YELLOW.
BACKGROUND=url	Chỉ định ảnh nền cho trang web, url là địa chỉ và tên tập tin làm ảnh nền.
BGCOLOR=color	Chỉ định màu nền cho trang web
BGPORPERTIES=FIXED	Chỉ định ảnh nền trang web không cuộn khi cuộn thanh scrollbar.
LEFTMARGIN=n	Chỉ định lề trái trang web, n là 1 số nguyên dương tính theo pixel
LINK=color	Chỉ định màu cho các hyperlink khi chưa được "duyệt" trong trang web.
TEXT=color	Chỉ định màu văn bản trong trang web
TOPMARGIN=n	Chỉ định lề trên trang web, n là 1 số nguyên dương tính theo pixel
VLINK=color	Chỉ định màu cho các hyperlink khi đã được "duyệt" trong trang web.

Ví dụ:

HTML	Kết quả
<BODY BGCOLOR=YELLOW TEXT=#800000> Chào mừng thế kỷ mới </BODY>	Chào mừng thế kỷ mới
<BODY BGCOLOR="#0000FF" TEXT="#FFFFFF"> Chào mừng thế kỷ mới </BODY>	Chào mừng thế kỷ mới
<pre data-bbox="228 615 997 2079"><html> <head> <title>Web demo</title> </head> <BODY text=BLACK background="images/so01871_1.gif" topmargin="20" leftmargin="25" link=#800000 vlink=GREEN> <p align="center">Danh mục công việc<p>Mục 1</p> <p>Mục 2</p> <p>Mục 3</p> <p></p> <p>Nội dung mục 1</p> <p></p> <p></p> <p>&nbsp;</p> <p>&nbsp;</p> <p>Nội dung mục 2</p> <p></p> <p></p> <p>&nbsp;</p> <p>&nbsp;</p> <p>&nbsp;</p> <p>&nbsp;</p> <p>&nbsp;</p> <p>Nội dung mục 3</p> <p>&nbsp;</p> </BODY></pre>	<ul style="list-style-type: none"> - file ảnh nền: so01871_1.gif - Vì không đưa vào thuộc tính bgproperties="fixed" nên ảnh nền bị cuộn - lề trái=25 - lề trên=20 - màu văn bản đen - màu hyperlink chưa duyệt là đỏ - màu hyperlink đã duyệt là xanh

```
</html>
```

1.2.7 Tag xuống dòng sang đoạn mới <P></P>: ngắt văn bản sang đoạn (paragraph) mới.

Thành phần </P> cuối đoạn không nhất thiết phải có. Tag này được định nghĩa như sau: <P ALIGN=align-type>, ALIGN=align-type dùng chỉ định cách đoạn mới. align-type=LEFT(cách trái), RIGHT(cách phải) hoặc CENTER(cách giữa).

Ví dụ:

HTML	Kết quả
Có 2 trình duyệt hiện đang được sử dụng rộng rãi là: <p align=left>- Netscape Navigator <p align=center>- Và Internet Explorer	Có 2 trình duyệt hiện đang được sử dụng rộng rãi là: - Netscape Navigator - Và Internet Explorer

1.2.8 Tag xuống dòng không sang đoạn mới
</BR>: ngắt xuống dòng mới nhưng vẫn thuộc cùng một đoạn hiện hành.</BR> không nhất thiết phải có.

Ví dụ:

HTML	Kết quả
Prontpage hay tự thêm vào các chuỗi mã thay thế cho việc đưa các ký tự vào source trang web như: - chuỗi "®" thay thế ký tự (R). - chuỗi "<" thay thế dấu <.	Prontpage hay tự thêm vào các chuỗi mã thay thế cho việc đưa các ký tự vào source trang web như: - chuỗi "®" thay thế ký tự (R). - chuỗi "<" thay thế dấu <.

1.2.9 Tag thêm đường thẳng nằm ngang <HR></HR>: thêm đường thẳng nằm ngang trong trang web. Tag này được định nghĩa như sau:

```
<HR  
ALIGN=align-type  
COLOR=color  
NOSHADE  
SIZE=n  
WIDTH=m>
```

trong đó:

- ALIGN=align-type: cách lè cho đường thẳng ngang, align-type có thể là LEFT, RIGHT, CENTER
- COLOR=color: màu đường thẳng ngang
- NOSHADE: không có bóng
- SIZE=n : độ đậm của đường thẳng ngang, n có giá trị là số nguyên tính theo đơn vị pixel.

Ví dụ:

HTML	Kết quả
<HR ALIGN=CENTER COLOR=#800000 NOSHADE SIZE=3 WIDTH=200>	
<HR ALIGN=LEFT COLOR=BLACK SIZE=2 WIDTH=150>	

1.2.10 Tag đậm : Hiển thị văn bản đậm theo physical type

1.2.11 Tag nghiêng <I></I>: Hiển thị văn bản nghiêng theo physical type

1.2.12 Tag gạch dưới <U></U>: Hiển thị văn bản gạch dưới theo physical type

1.2.13 Tag gạch giữa <S></S>: Hiển thị văn bản gạch giữa(strikeout) theo physical type

Ví dụ:

HTML	Kết quả
Dòng này thông thường	Dòng này thông thường
Dòng này đậm	Dòng này đậm
<i>Dòng này nghiêng</i>	<i>Dòng này nghiêng</i>
<u>Dòng này gạch dưới</u>	<u>Dòng này gach dưới</u>
<s>Dòng này gach giữa</s>	Dòng này gach giữa
<i>Dòng này vừa đậm vừa nghiêng</i>	<i>Dòng này vừa đậm vừa nghiêng</i>
<i><u>Dòng này vừa nghiêng vừa gach dưới</u></i>	<i><u>Dòng này vừa nghiêng vừa gach dưới</u></i>

1.2.14 Tag đậm logic type : Hiển thị văn bản đậm theo logic type

1.2.15 Tag nghiêng logic type : Hiển thị văn bản nghiêng theo logic type

1.2.16 Tag gạch ngang logic type <STRIKE></STRIKE>: Hiển thị văn bản gạch dưới theo logic type

1.2.17 Tag chỉ số logic type : Hiển thị văn bản dạng chỉ số theo logic type

1.2.18 Tag mũ logic type : Hiển thị văn bản dạng mũ theo logic type

Ví dụ:

HTML	Kết quả
Dòng này thông thường	Dòng này thông thường
Dòng này đậm	Dòng này đậm
Dòng này nghiêng	<i>Dòng này nghiêng</i>
<strike>Dòng này gạch giữa</strike>	Dòng này gạch giữa
Dòng này vừa đậm vừa nghiêng	<i>Dòng này vừa đậm vừa nghiêng</i>
<u>Dòng này vừa nghiêng vừa gạch dưới</u>	<u><i>Dòng này vừa nghiêng vừa gach dưới</i></u>
H₂SO₄	H ₂ SO ₄
X^y	x ^y

1.2.19 Tag định font chữ cơ sở <BASEFONT></BASEFONT>: chỉ định font, size, màu văn bản cho các văn bản không định dạng và dùng với tag

```
<BASEFONT
  SIZE=n
  FACE=name
  COLOR=color>
```

Trong đó:

SIZE=n: chỉ định kích thước văn bản, n từ 1 đến 7. Giá trị mặc nhiên là 3.

COLOR=color: màu văn bản

FACE=name: tên font

1.2.20 Tag font chữ : chỉ định font, size, màu văn bản. Định nghĩa như sau:

```
<FONT
  SIZE=n
  FACE=name
  COLOR=color>
```

Trong đó:

SIZE=n: chỉ định kích thước văn bản, n từ 1 đến 7. Thêm dấu cộng + hoặc trừ - phía trước để chỉ định việc tăng hoặc giảm kích thước so với kích thước đã định trong BASEFONT.

COLOR=color: màu văn bản

FACE=name: tên font

Ví dụ: Văn bản thường

HTML	Kết quả
<basefont size=3>	Kích thước văn bản là 5
 Kích thước văn bản là 5	Kích thước văn bản là 4
<p>Kích thước văn bản là 4</p>	Kích thước văn bản là 5
<p>Kích thước văn bản là 5</p>	Kích thước văn bản là 2
<p>Kích thước văn bản là 2</p>	

1.2.21 Tag nhạc nền <BGSOUND>: định nhạc nền cho trang tư liệu. Tag này được đặt dưới tag </HEAD> nhưng trên tag <BODY>. Định nghĩa như sau:

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

Trong đó:

url: chỉ định tập tin nhạc. Các kiểu nhạc có thể là WAV, AU, MIDI,

n: chỉ số lần lặp lại bài nhạc. Nếu n=-1 hoặc infinite thì sẽ lặp đến khi nào đóng trang web.

Ví dụ:

```
<HTML>  
<TITLE>Background Sound</TITLE>  
<HEAD>  
</HEAD>  
<BGSOUND  
SCR="sound/bgs.wav"  
LOOP=-1>  
<BODY>  
Enjoy my sound.  
</BODY>  
</HTML>
```

1.2.22 Tag 6 mức tiêu đề <Hn></Hn>

Dùng để tạo các chuỗi tiêu đề to nhỏ tùy ý tùy theo cấp tiêu đề đó trong trang web. Có 6 cấp tiêu đề khác nhau được định nghĩa như sau:

<Hn>Text xuất hiện trong tiêu đề</Hn>
với n là một số từ 1 đến 6

Ví dụ:

HTML	Kết quả
<H1>Tiêu đề cấp 1</H1>	Tiêu đề cấp 1
<H2>Tiêu đề cấp 2</H2>	Tiêu đề cấp 2
<H3>Tiêu đề cấp 3</H3>	Tiêu đề cấp 3
<H4>Tiêu đề cấp 4</H4>	Tiêu đề cấp 4
<H5>Tiêu đề cấp 5</H5>	Tiêu đề cấp 5
<H6>Tiêu đề cấp 6</H6>	Tiêu đề cấp 6

1.2.23 Định nghĩa tag <A> (Hypelink - siêu liên kết):

a) **Định nghĩa 1 bookmark và hyperlink trong cùng trang web:** bookmark là kỹ thuật chỉ định 1 định danh (dịch) để hyperlink nhảy đến đầu đoạn văn bản.

chuỗi ký tự đầu đoạn văn bản

Ví dụ:

Nội dung phần 1 bao gồm các nội dung chi tiết sau...

Khi đó trong phần khai báo hyperlink bạn khai báo theo cú pháp sau:

Chuỗi hướng dẫn nhảy đến đầu đoạn có bookmark="tên_của_bookmark_đã_khai_báo"

Ví dụ: Xem nội dung phần 1

b) Hyperlink đến một trang web khác:

Cú pháp:

 Chuỗi diễn giải hyperlink

Ví dụ:

Link đến trang web chủ của hãng máy tính Microsoft.

Link đến trang web trang_chu.htm trong cùng thư mục.

Click vào đây để mở trang web sample.htm trong cửa sổ "viewer".

Click vào ảnh này để link đến trang web của Microsoft

 admin@kythuatdalat.edu.vn

1.2.24 Nhúng hình ảnh, âm thanh vào trang Web

- **Thẻ :** Thêm hình ảnh hoặc phim vào trang web. Định nghĩa

<IMG

ALIGN=align-type

ALT=text

```
SRC=url  
BORDER=n  
HEIGHT=n  
WIDTH=n  
HSPACE=n  
VSPACE=n>
```

Trong đó:

- ALIGN=align-type: lề cho ảnh hay cho văn bản bao quanh ảnh. Giá trị có thể là TOP, MIDDLE, BOTTOM, LEFT, RIGHT.
- ALT=text: văn bản hiển thị hay thay thế cho hình ảnh khi chức "Show Picture" trong trình duyệt bị tắt.
- SRC=url: chỉ định ảnh
- BORDER=n: đường viền ảnh. Nếu ảnh được dùng cho hyperlink thì đường viền có màu trùng với màu hyperlink. Nếu ảnh không dùng cho hyperlink thì đường viền không hiển thị.
- HEIGHT=n, WIDTH=n: chỉ độ cao và độ rộng của ảnh. Đơn vị bằng pixel.
- HSPACE=n, VSPACE=n: chỉ định khoảng cách từ ảnh đến văn bản quanh nó theo chiều ngang và dọc.

Ví dụ:

```
<A HREF="index.htm"><IMG SRC="images/btoc.gif" ALT="[các nội dung]"  
ALIGN=MIDDLE HSACE=5 VSPACE=5>Nội dung</A></P>
```

- **Thẻ <EMBED>**: thêm đối tượng âm thanh vào trang web.

Cú pháp:

```
<EMBED  
ALIGN=align-type  
SRC=url  
HEIGHT=n  
WIDTH=n  
...  
>  
- Các tham số thuộc tính tương tự thẻ <IMG>
```

Ví dụ:

```
<EMBED SRC="nhac/muatrenphohue.mp3" ALIGN=MIDDLE HSACE=5  
VSPACE=5>Mưa trên phố Huế
```

Bài thực hành số 1:

Sử dụng Notepad để thực hiện bài thực hành này.

1. Viết mã HTML cho trang Web với tiêu đề trang là “Sử dụng tiêu đề”, thêm vào phần Body của trang một dòng văn bản ở tiêu đề mức 3 (H3) với nội dung “Đây là trang HTML đầu tiên của tôi”. Lưu tập tin với tên trang1.htm.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Sử dụng tiêu đề </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H3> Đây là trang HTML đầu tiên của tôi </H3>
</BODY>
</HTML>
```

2. Tạo một trang Web với tiêu đề “Sử dụng thẻ phân đoạn” để tạo hai đoạn văn bản, giữa hai đoạn văn bản này được ngăn cách nhau bởi một đường kẽ ngang. Lưu tập tin với tên trang2.htm.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Sử dụng thẻ phân đoạn </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P>
aaaaaaaaaa
</P>
<HR align=center width = 50%>
<P>
bbbbbbb
</P>
</BODY></HTML>
```

3. Tạo một trang Web để hiển thị thông tin lịch học như sau và lưu với tên trang3.htm để hiển thị ra trình duyệt kết quả sau:

Thứ hai

9 giờ - 11 giờ: Kế toán đại cương

Thứ ba

10 giờ - 11 giờ: Thiết kế Web

Thứ tư

Thứ năm

Nghỉ

Thứ sáu

4. Mở **trang1.htm** bằng Notepad và nhập thêm một vài dòng vào phần thân trang (Body). Sử dụng các thẻ để định dạng màu chữ cho văn bản mới thêm vào, sử dụng thẻ
 để xuống dòng mới. Thêm vào công thức “H₂SO₄”, “n²-3n+1”, ...

BÀI 2: THAO TÁC VỚI PHẦN MỀM TẠO WEB

Mục tiêu thực hiện:

- Thiết kế được một Web Site trên một phần mềm tạo Web Macromedia reamweaver MX đáp ứng yêu cầu đặt ra.
- Tổ chức được hệ thống thư mục tập tin lưu trữ trên đĩa.
- Nhúng được âm thanh, hình ảnh vào trong một trang Web

2.1 Giới thiệu về IIS- Internet Information Services

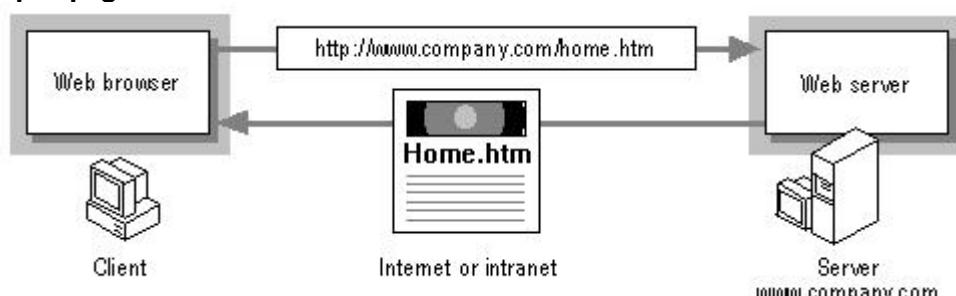
2.1.1 IIS là gì?

Microsoft Internet Information Services là một ứng dụng server chuyển giao thông tin bằng việc sử dụng giao thức chuyển đổi siêu văn bản HTTP.

2.1.2 IIS có thể làm được gì?

- Xuất bản một Home page lên Internet.
- Tạo các giao dịch thương mại điện tử trên Internet(Quá trình giao dịch, đặt hàng...)
- Cho phép người dùng từ xa có thể truy xuất Cơ sở dữ liệu (Data Base Remote Access)

2.1.3 IIS hoạt động như thế nào ?



Hình 2.1 : mô hình hoạt động ISS

Web, về cơ bản thực sự là một hệ thống các yêu cầu (Request) và các đáp ứng (Response). IIS phản hồi lại các yêu cầu đòi thông tin của Web Browser. IIS lắng nghe các yêu cầu đó từ phía Users trên một mạng sử dụng WWW.

2.1.4 Cài đặt IIS

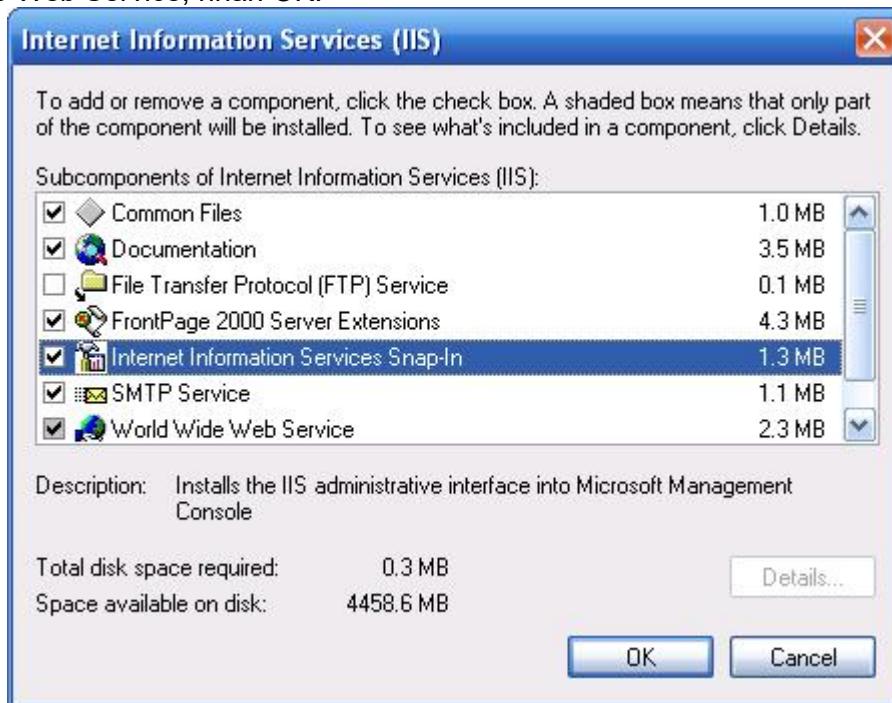
Đối với Window XP:

- Vào Start → Control Panel → Add or Remove Programs
- Chọn tab Add/Remove Windows Components → đánh dấu vào ô Internet Information Services(IIS).



Hình 2.2 : windows Components Winzard

- Nhấn nút Details..., cửa sổ hiện ra, đánh dấu mục Frontpage 2000 Server Extensions và Wold Wide Web Service, nhấn OK.



Hình 2.3 : internet Information Services

- Nhấn Next để cài đặt → Finish hoàn tất.
- ## 2.2 Xây dựng Web Site bằng phần mềm Macromedia Dreamweaver MX 2004

2.2.1 Tổng quan về Macromedia Dreamweaver MX 2004

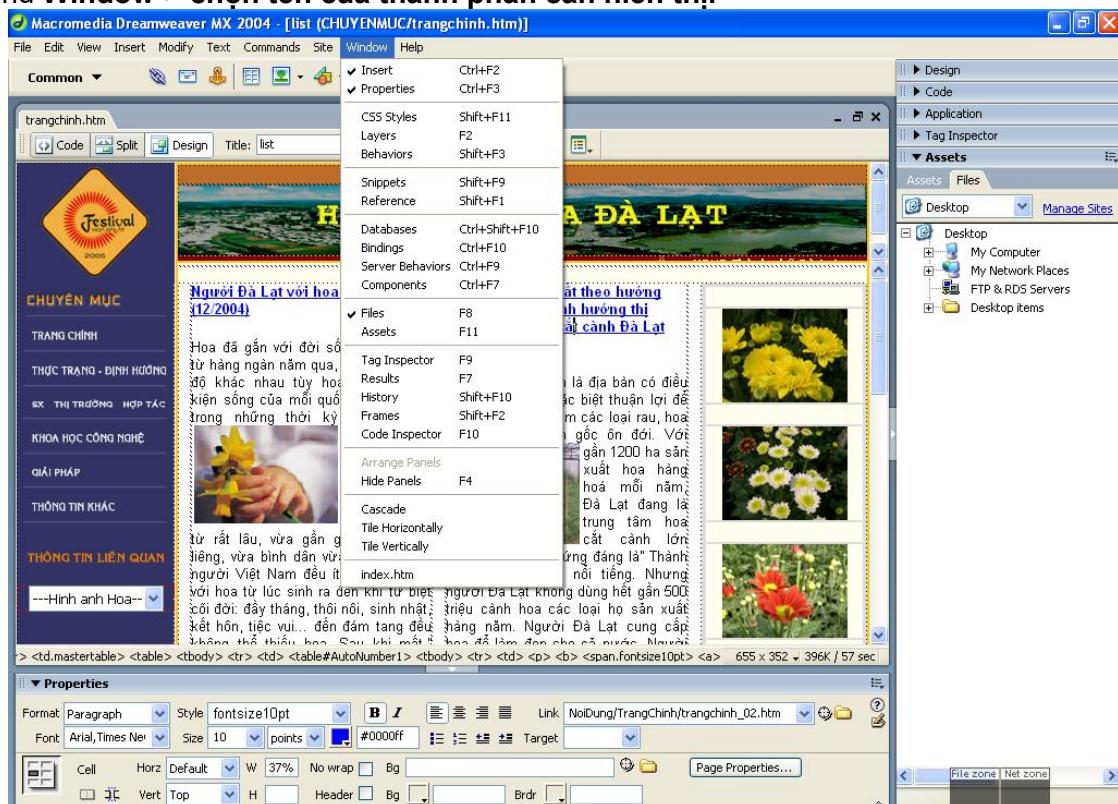
Dreamweaver là một chương trình Visual Editor chuyên nghiệp để tạo và quản lý các trang web. Dreamweaver cung cấp các công cụ phác thảo trang web cao cấp, hỗ trợ các tính năng **DHTML** (Dynamic HTML) mà không cần viết các dòng lệnh giúp các bạn không biết lập trình web cũng có thể thiết kế được các trang web động một cách dễ dàng, trực quan. Với Dreamweaver bạn có thể dễ dàng nhúng các sản phẩm của các chương trình thiết kế web khác như Flash, Fireworks, Shockwave, Generator, Authorwave vv...

Với Dreamweaver bạn có thể quản lý các Local và Remote site giúp cho việc quản lý các trang web trong các site cục bộ và các website điều khiển từ xa có thể đồng bộ.

Ngoài ra Dreamweaver còn cho phép bạn chỉnh sửa trực tiếp HTML. Với Code View bạn có thể nhanh chóng bổ sung hoặc xóa bỏ một HTML mà không cần thoát khỏi cửa sổ tài liệu. Chế độ soạn thảo trang web bằng HTML giúp các bạn có thể thiết kế trang trực tiếp bằng ngôn ngữ HTML.

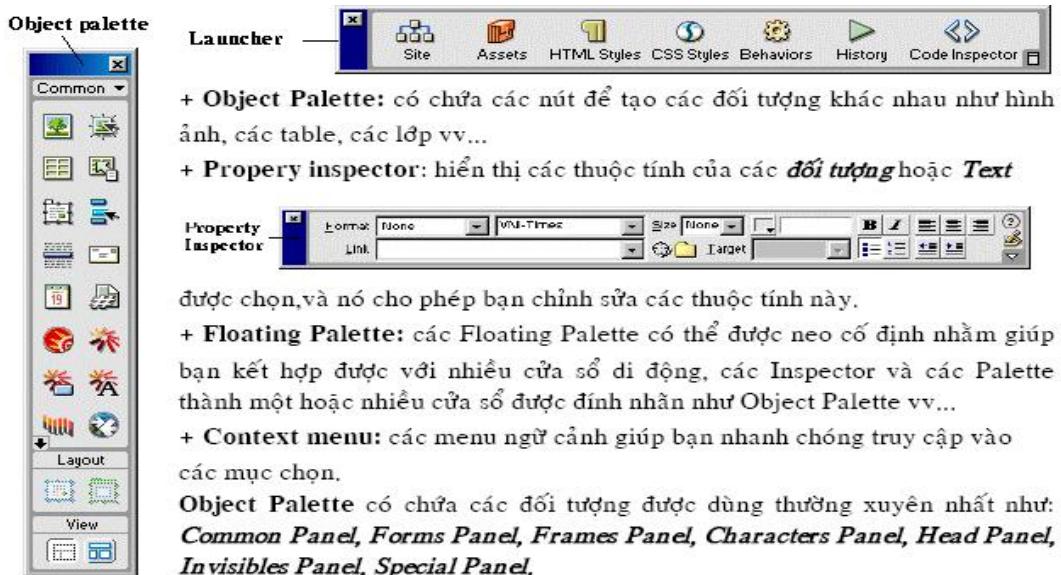
Dreamweaver còn hỗ trợ các **HTML Styles** và **Cascading Style Sheet** giúp bạn định dạng trang web nhằm tăng tính hấp dẫn khi duyệt các trang web này.

Vùng làm việc của chương trình Dreamweaver rất linh động và dễ sử dụng gồm các thành phần như sau: Document, Launcher, Object Palette, Property Inspector, Floating Palette và các context menu (menu ngữ cảnh) ... để mở các thành phần này bạn có thể vào menu **Window-> chọn tên của thành phần cần hiển thị**.



Hình 2.4 : menu ngữ cảnh

+ **Launcher**: có chứa các nút để mở và đóng các Inspector và các Palette được dùng thường xuyên nhất. Bạn cũng có thể truy cập Launcher tại **Mini Launcher** tại góc phải của cửa sổ Document.



+ **Object Palette**: có chứa các nút để tạo các đối tượng khác nhau như hình ảnh, các table, các lớp vv...

+ **Property inspector**: hiển thị các thuộc tính của các **đối tượng** hoặc **Text**

được chọn, và nó cho phép bạn chỉnh sửa các thuộc tính này.

+ **Floating Palette**: các Floating Palette có thể được neo cố định nhằm giúp bạn kết hợp được với nhiều cửa sổ di động, các Inspector và các Palette thành một hoặc nhiều cửa sổ được dính nhau như Object Palette vv...

+ **Context menu**: các menu ngữ cảnh giúp bạn nhanh chóng truy cập vào các mục chọn.

Object Palette có chứa các đối tượng được dùng thường xuyên nhất như: **Common Panel, Forms Panel, Frames Panel, Characters Panel, Head Panel, Invisibles Panel, Special Panel**.

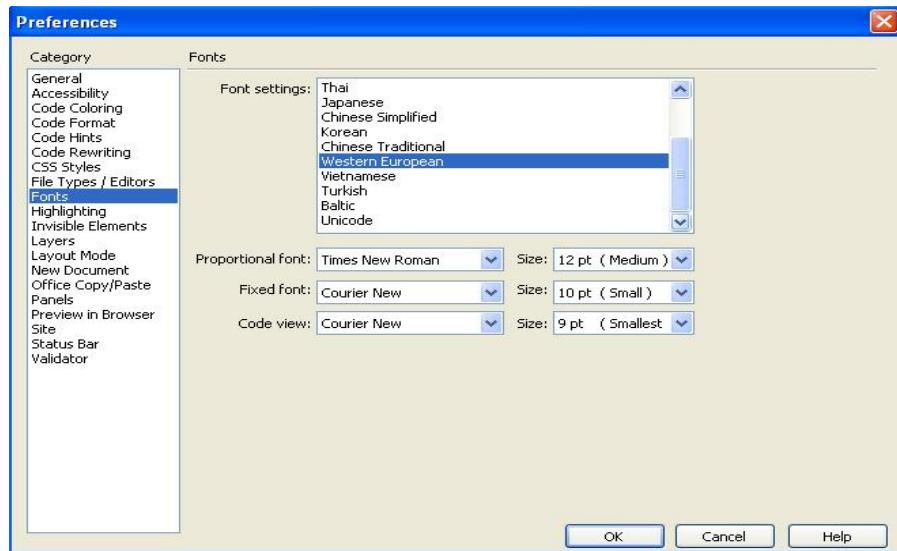
Hình 2.5 : Object Palette

2.2.2 Làm việc với 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 European 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 **estern European**. Để cài đặt font cho các thứ tiếng Việt hãy chọn **Vietnamese**.

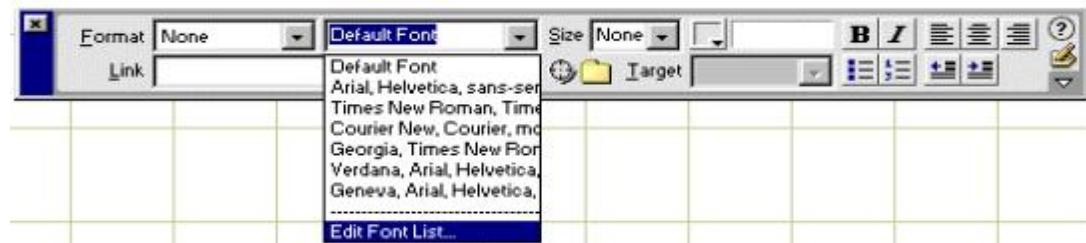


Hình 2.6 : Để cài đặt font cho các thứ tiếng

Hãy chọn kiểu tạo mã chẵng hạn như Western European hoặc Vietnamese từ Fonts.

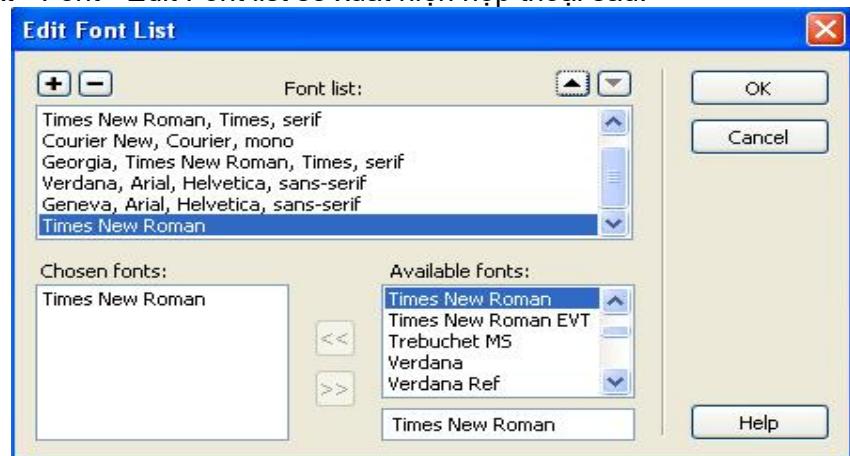
Tại Proportional Font chọn font và kích thước hiển thị mặc nhiên khi soạn thảo trang web (ví dụ: Times New Roman, size=12pt).

- + Fixed Font là font mà Dreamweaver dùng nhằm hiển thị văn bản bên trong các thẻ <PRE>, <CODE>, <TT>
- + Code View là font được dùng cho tất cả các text (văn bản) bên trong HTML



Hình 2.7 : chọn font

+ 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:



Hình 2.8 : Edit Font List

+ Tại Available Fonts hãy chọn fonts thường dùng (ví dụ font Times New Roman) 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, hiện nay các Font Unicode được làm chuẩn cho Internet, 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.

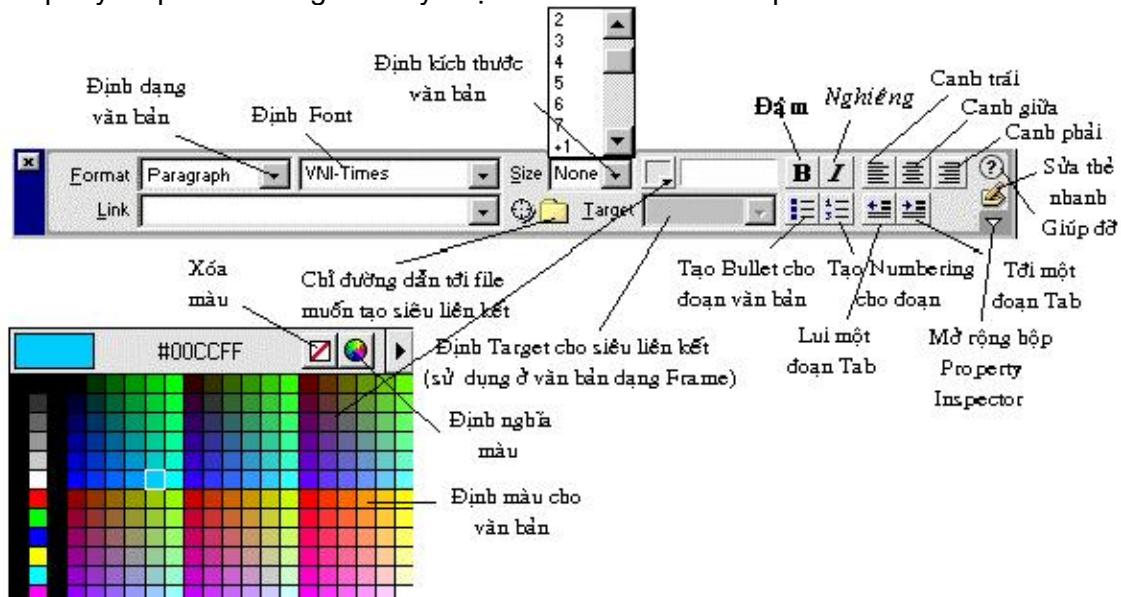


Hình 2.9 : hình minh họa

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:

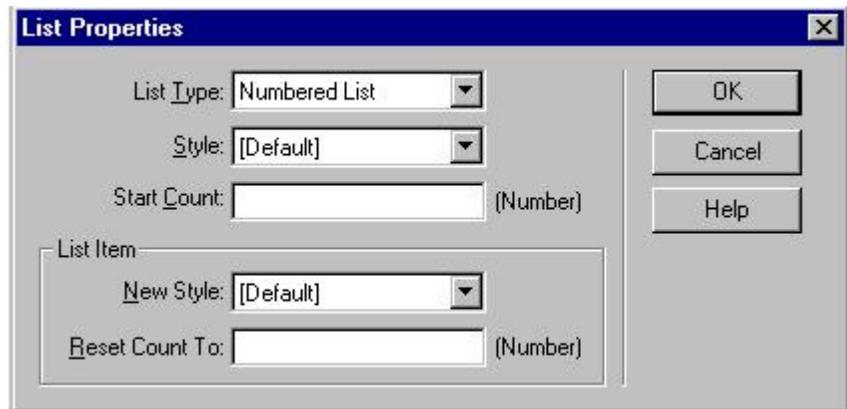
Bạn có thể định dạng text trong cửa sổ tài liệu Document bằng cách cài đặt các thuộc tính trong hộp **Property Inspector**. Để định dạng văn bản trước tiên hãy bôi đen văn bản muốn định dạng rồi sau đó chọn các thay đổi trên hộp thuộc tính Property Inspector. Nếu hộp Property Inspector không mở hãy chọn menu Window->Properties



Hình 2.10 : định dạng văn bản

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 căn 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:



Hình 2.11 :list Property

+ 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 trả 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 View.**

```

1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
2 <!--
3 --><HTML><HEAD><TITLE>list</TITLE>
4 <META http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1252">
5 <META content=list name=description>
6 <META content="Microsoft FrontPage 5.0" name=GENERATOR><LINK
7 href="images/default.css" type=text/css rel=stylesheet></HEAD>
8 <BODY leftMargin=0 topMargin=0 onLoad="" rightMargin=0 marginwidth="0"
9 marginheight="0"><!-- SITE WIDTH CONTROL -->
10 <DIV align=center>
11 <CENTER>
12 <TABLE class=mastertable style="BORDER-COLLAPSE: collapse" borderColor="#111111"
13 height="72%" cellSpacing=0 cellPadding=0 width=100% border=1>
14 <TBODY>
15 <TR>
16 <TD class=mastertable height="72%"><!-- SITE WIDTH CONTROL -->
17 <TABLE class=headerbg cellSpacing=0 cellPadding=0 width="100%"
18 align=center border=0>
19 <TBODY>
20 <TR><!-- Tabs Open --><!-- Tabs Close --></TR>
21 <TR>
<tbody> <tr> <td.mastertable> <table> <tbody> <tr> <td> <table#AutoNumber1> <tbody> <tr> <td> <p> <span>fontsize10pt</span>

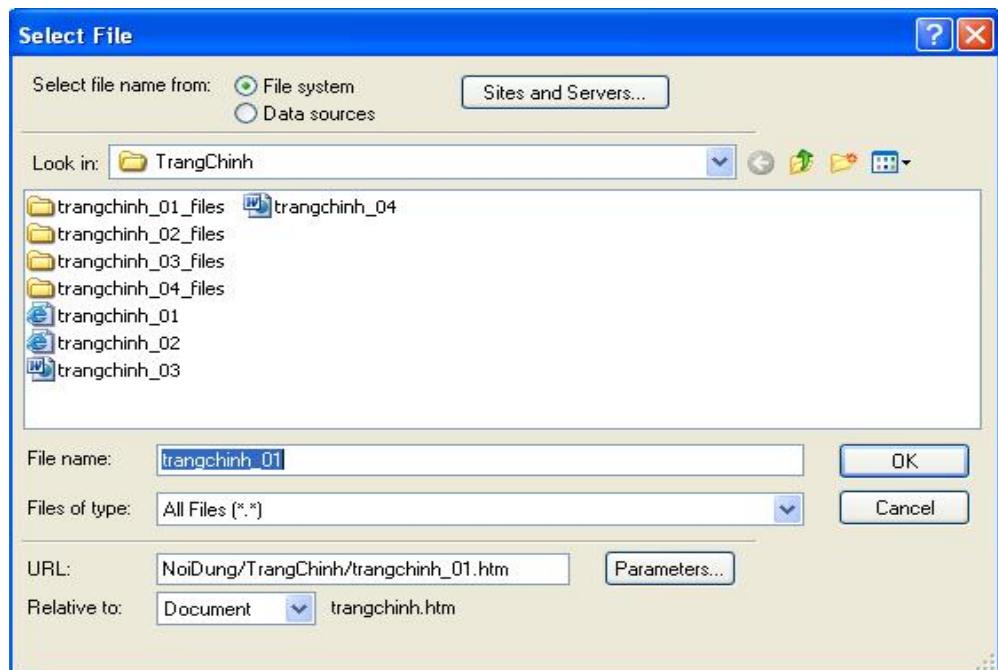
```

Hình 2.12 : Show Code View

c) Tạo siêu liên kết (Hyperlink) cho văn bản:

Với Dreamweaver bạn có nhiều cách để tạo siêu liên kết đến các trang web khác hoặc các tập tin tài liệu, hình ảnh, âm thanh (Sound), Phim(Video) hoặc các chương trình có thể tải xuống (Download). Thường có các loại siêu liên kết sau:

- 1) **Internal Link** :Liên kết đến các tài liệu trong cùng Website (Local Site) .
- 2) **External Link** :Liên kết các tài liệu bên ngoài Local website (ví dụ như link tới các WebServer khác trên Internet, FTP Server khác trên Internet, các Telnet Server, các News Server vv...)
- 3) **E-mail Link** :tạo một siêu liên kết cho phép người sử dụng gửi Email.
- 4) **Link to Name Anchors** (còn có thể gọi là Bookmark) :Tạo siêu liên kết nhảy đến một vị trí nào đó trong trang web hiện hành.

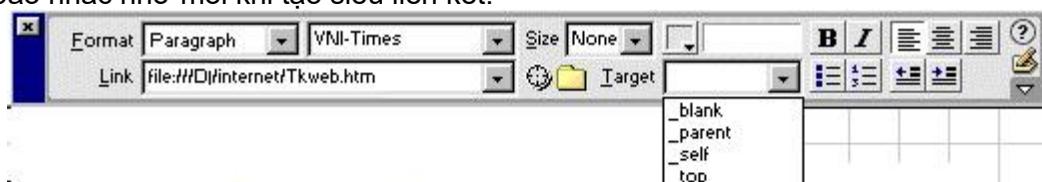


Hình 2.13 : cách chọn file liên kết

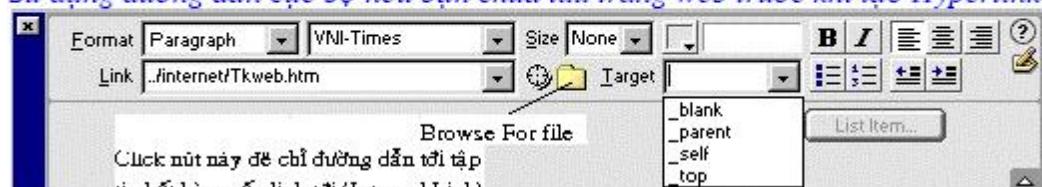
Nguyên tắc chung khi bạn tạo một siêu liên kết cho văn bản(text), hình ảnh(image), Hotpot của bản đồ hình ảnh(hotpot of Image map): hãy chọn văn bản hoặc hình ảnh hoặc Hotpot muốn tạo siêu liên kết sau đó click nút **Browse For file** (tạo Internal Link) trên hộp thuộc tính **Property Inspector** của đối tượng tương ứng đang chọn.

Khi bạn chỉ đường dẫn tới trang web bạn sẽ thấy địa chỉ của trang web này hiện tại địa chỉ URL như hình vẽ.

Tại hộp link của hộp **Property Inspector** xuất hiện đường dẫn của tập tin bạn đang liên kết tới theo kiểu cục bộ(trên đĩa cứng) nhưng nếu bạn đã save lại có tên bạn sẽ có kiểu đường dẫn là tương đối. Bạn nên lưu trang web lại trước khi tạo siêu liên kết để không hiện thông báo nhắc nhở mỗi khi tạo siêu liên kết.



Sử dụng đường dẫn cục bộ nếu bạn chưa lưu trang web trước khi tạo Hyperlink



Sử dụng đường dẫn kiểu tương đối

Hình 2.14 : Property Inspector

Bạn có thể định **Target** cho siêu liên kết (nơi hiển thị nội dung của trang web khi click vào).

Ta có các loại Target sau:

- _blank :nội dung trang web sẽ hiện ra ở cửa sổ mới (New Window).

- _parent:nội dung sẽ hiện ở trang cha
- _self:nội dung hiện ở trang hiện hành
- _top:nội dung hiện ở toàn trang (Whole page)

Chú ý: Nếu bạn tạo một **External link** tới một Web Server,FTP Server,News Server vv.. bạn không cần Click nút **Browse For File** mà hãy nhập vào địa chỉ của Server (máy chủ) mà bạn đang muốn liên kết tới.

Ví dụ: <http://www.dalattech.edu.vn/> , <http://www.dalat.gov.vn/rauhoadl>, vv...



Hình 2.15 : hình minh họa

Tạo siêu liên kết để Reply Email:

(ví dụ: dinhnamit@yahoo.com, admin@dalattech.edu.vn)

+ Hãy Click nút Insert Email Link bạn sẽ thấy hộp thoại sau:



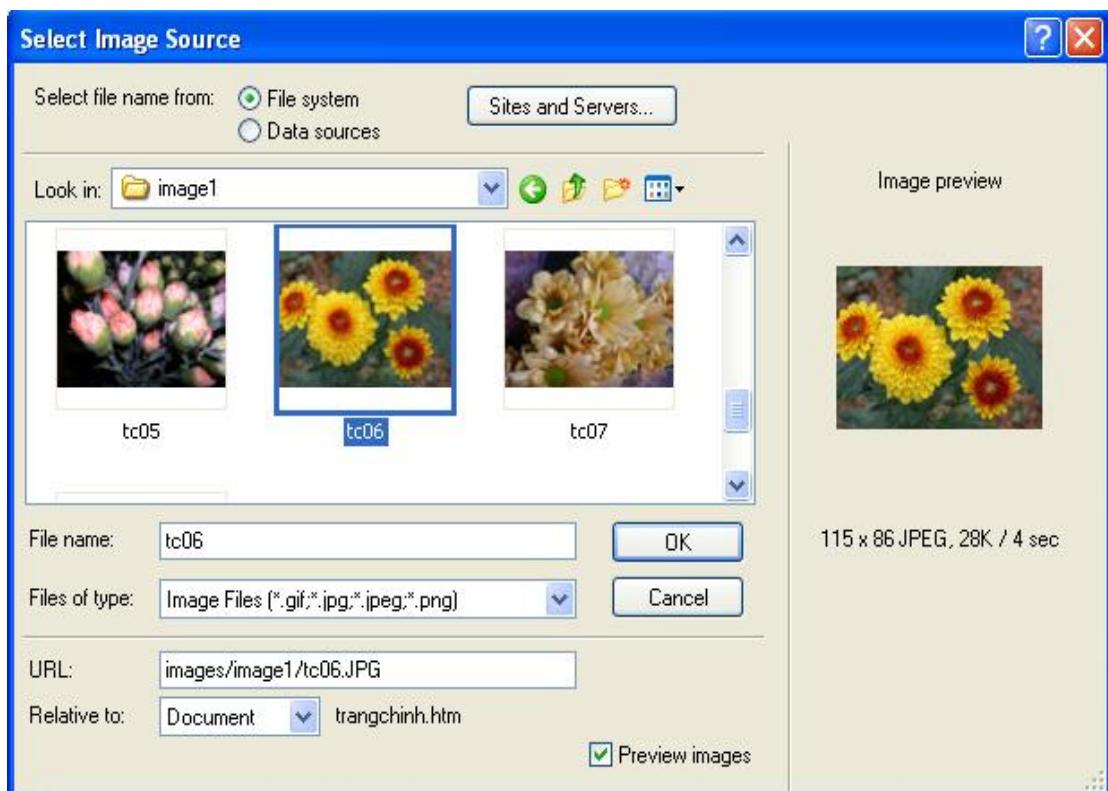
Hình 2.16 : Email Link

- + Tại hộp thoại Text hãy nhập vào chuỗi hiển thị.
- + Tại hộp E-mail:hãy nhập vào địa chỉ Email muốn gửi đến.

2.2.3 Làm việc với các hình ảnh

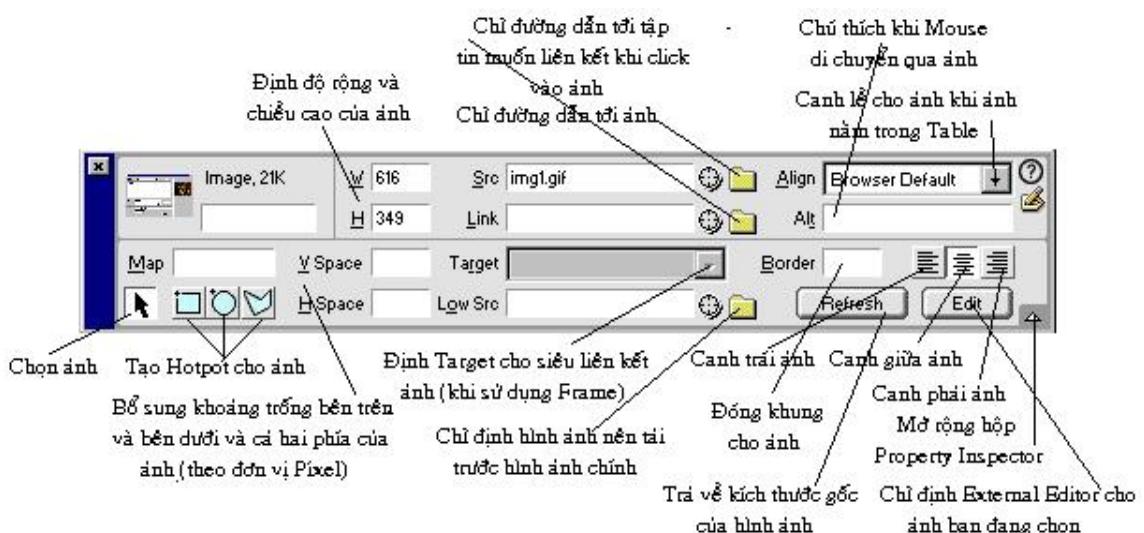
Với Dreamweaver bạn có thể chèn các hình GIF và JPG vào trong trang web hoặc có thể định ảnh nền cho các trang web hoặc ảnh nền cho các lớp (Layer).

Để chèn hình ảnh vào trang web: đặt con trỏ tại vị trí muốn chèn ảnh, chọn menu **Insert -> Images** hoặc Click nút **Insert Image** trên hộp **Object Pallette** sau đó chỉ đường dẫn đến hình ảnh mà bạn muốn chèn vào.



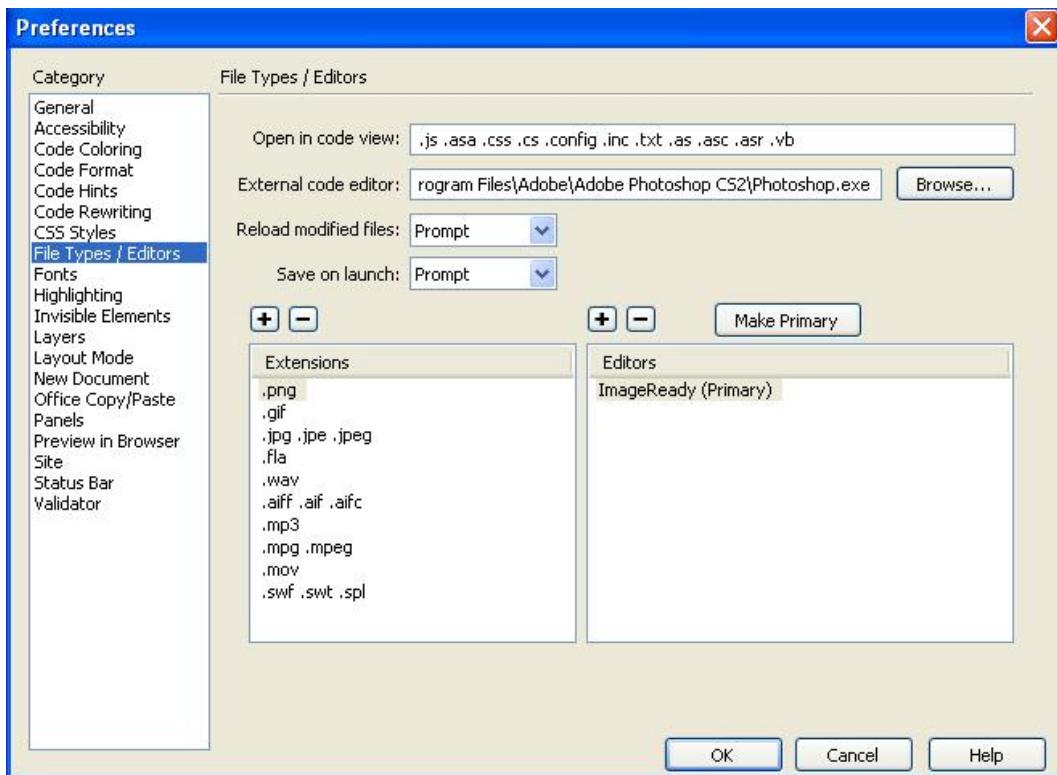
Hình 2.17 : Để chèn hình ảnh vào trang web

Sau khi chèn ảnh vào được trang Web bạn có thể Click chuột chọn ảnh để xuất hiện hộp thuộc tính **Property Inspector** để định nghĩa các thuộc tính của hình ảnh.



Hình 2.18 : hộp thuộc tính Property Inspector

Để định được bộ soạn thảo ảnh bên ngoài (External Image Editor) khi bạn nhấp nút Edit bạn hãy vào menu **Edit->Preferences** chọn External code editor.

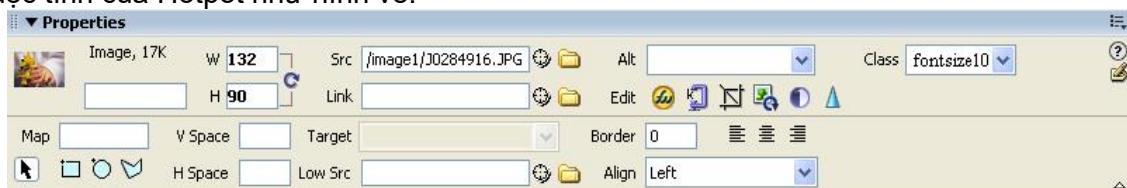


Hình 2.19 : file Types / Editors

Trong hộp **Extensions** hãy chọn kiểu ảnh mà bạn muốn chỉnh sửa hoặc bạn có thể Click dấu (+) để thêm một kiểu ảnh mà bạn muốn chỉnh sửa, nhấp nút (+) bên **Editors** sau đó bạn hãy chỉ đường dẫn đến tập tin chương trình soạn thảo ảnh(ví dụ như photoshop.exe)

Tạo bản đồ hình ảnh (Image Map / Hotpot):

Hãy chọn ảnh sau đó chọn công cụ vẽ Hotpot vuông(Rectangular Hotpot Tool), tròn (Oval Hotpot Tool) hay bất kỳ (Polygon Hotpot Tool)trên hộp **Property Inspector** của hình ảnh sau đó vẽ một tọa độ trên ảnh mà bạn muốn tạo đó có siêu liên kết sẽ xuất hiện hộp thuộc tính của Hotpot như hình vẽ.



Hình 2.20 : Tạo bản đồ hình ảnh

Hãy Click nút **Browse For File** để chỉ đường dẫn đến tập tin cần Link tới, nếu bạn muốn tạo External Link thì nhấp nhập địa chỉ của Webserver hay FTP Server tại hộp Link. Nhập vào một chú thích trên điểm Hotpot khi mouse di chuyển qua nó tại **Alt**. Bạn có thể chỉ định Target cho nội dung của siêu liên kết (tham khảo các loại Target ở phần trên).

Trong lúc thao tác với Hotpot bạn có thể dùng biểu tượng mũi tên để chọn Hotpot để di chuyển hay thay đổi kích thước tọa độ của điểm siêu liên kết.

Chú ý:Nếu bạn sử dụng nhiều bản đồ hình ảnh trong cùng một trang Web thì bạn phải chắc rằng mỗi bản đồ phải có một tên duy nhất.Bạn có thể đặt tên bản đồ tại hộp Textbox Map.

Tạo Rollover Image:

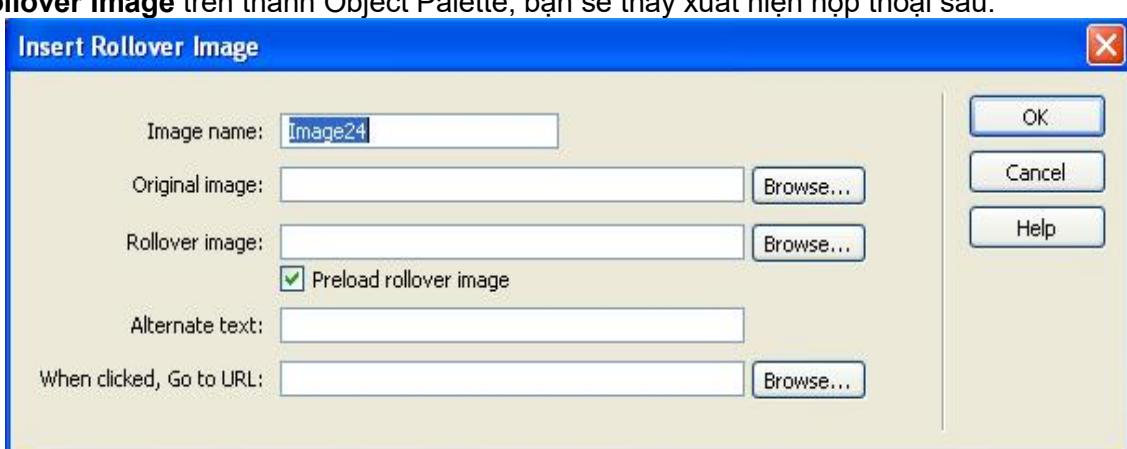
Rollover Image là một hình ảnh thay đổi khi mouse di chuyển qua nó. Một Rollover chứa 2 hình ảnh:

- + Ảnh sơ cấp (Primary Image) : là hình ảnh được hiển thị khi trang đầu tiên được load.
- + Ảnh đảo (Rollover Image) : là ảnh sẽ xuất hiện khi mouse di chuyển trên ảnh sơ cấp.

Chú ý : khi bạn tạo một Rollover thì cả hai hình ảnh phải có kích thước giống nhau, nếu các hình không có kích thước giống nhau thì Dreamweaver tự động định lại kích thước hình ảnh thứ hai để kết với các tính chất của hình ảnh thứ nhất.

Cách tạo:

- + Hãy đặt con trỏ tại vị trí muốn chèn Rollover.
- + Chọn **Insert -> Image Objects -> Rollover Image** từ menu Insert hoặc Click nút **Insert Rollover Image** trên thanh Object Palette, bạn sẽ thấy xuất hiện hộp thoại sau:



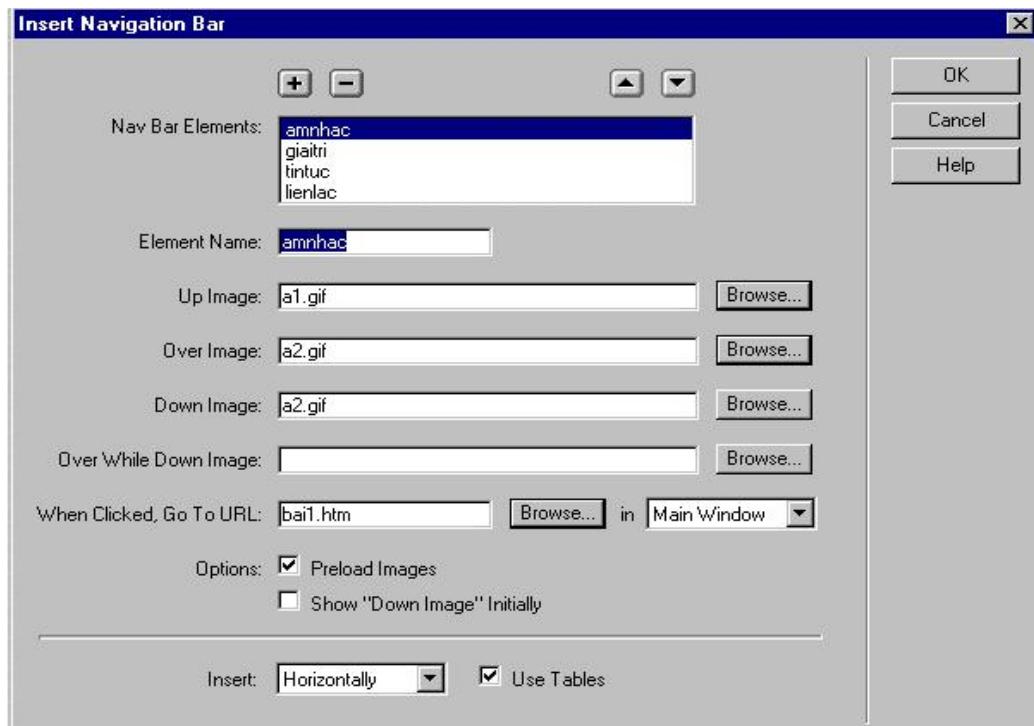
Hình 2.21 : Insert Rollover Image

- + Tại Original Image hãy Click nút Browse để tìm ảnh gốc (Primary Image).
- + Tại Rollover Image hãy Click nút Browse để tìm ảnh đảo (Rollover Image).
- + Hãy chọn Preload Rollover Image khi bạn muốn Dreamweaver tải trước hình ảnh Rollover vào cache của bộ duyệt để tăng nhanh tốc độ load trang web.
- + Tại Alternate text, hãy nhập chuỗi văn bản hiển thị khi rê chuột lên hình ảnh.
- + Tại When Click, Go To URL hãy Click nút Browse để tìm tập tin muốn tạo siêu liên kết hoặc nhập vào địa chỉ URL tại textbox này.

Tạo Navigation Bar:



Bạn có thể tạo một Navigation bar theo chiều ngang hoặc chiều đứng bằng cách chọn mục **Insert -> Image Objects -> Navigation Bar** hoặc Click nút **Insert Navigation Bar** trên hộp **Object Pallette** sẽ xuất hiện hộp thoại sau:



Hình 2.22 : Insert Navigation Bar

- + Trong trường Element Name hãy nhập vào tên của phần tử Navigation bar.
- + Tại Up Image hãy nhấp Browse và chỉ đường dẫn đến hình ảnh được hiển thị ban đầu (ví dụ a1.gif).
 - + Tại Over Image hãy nhấp Browse và chỉ đường dẫn đến hình ảnh được hiển thị khi mouse di chuyển qua ảnh (ví dụ a2.gif).
 - + Tại Down Image hãy nhấp Browse và chỉ đường dẫn đến hình ảnh được hiển thị khi mouse Click vào ảnh (ví dụ a2.gif ,hoặc bạn có thể thiết kế thêm một ảnh a3.gif).
 - + Tại Over While Down Image hãy nhấp Browse và chỉ đường dẫn đến hình ảnh được hiển thị khi mouse Click vào ảnh trong lúc di chuyển con trỏ lên hình ảnh đó (bạn có thể không cần thiết kế trạng thái này).
- + Tại When Clicked,Go to URL hãy Click nút Browse để chỉ đường dẫn đến tập tin mà bạn muốn Link tới hoặc nhập vào địa chỉ External URL mà bạn muốn Link tới.
 - + Hãy chọn tùy chọn Preload Image.Nếu bạn không chọn tùy chọn này sẽ tạo ra sự chậm trễ khi mouse Over qua ảnh.
 - + Show down Image Initially :Hiển thị ảnh ở trạng thái nhấn mouse khi trang vừa mới tải xuống.
 - + Hãy chọn kiểu Navigation bar nằm dọc hay ngang tại Insert.
 - + Hãy chọn Use Tables để chèn các phần tử Navigation bar trong Table.
 - + Hãy nhấp nút + để thêm một phần tử Navigation mới hoặc click nút - để loại bỏ phần tử Navigation đang chọn.
 - + Để sắp xếp các phần tử bạn có thể Click nút mũi tên lên hay xuống.
- * Lưu ý: Bạn chỉ chèn được một Navigation Bar trong cùng một trang Web.

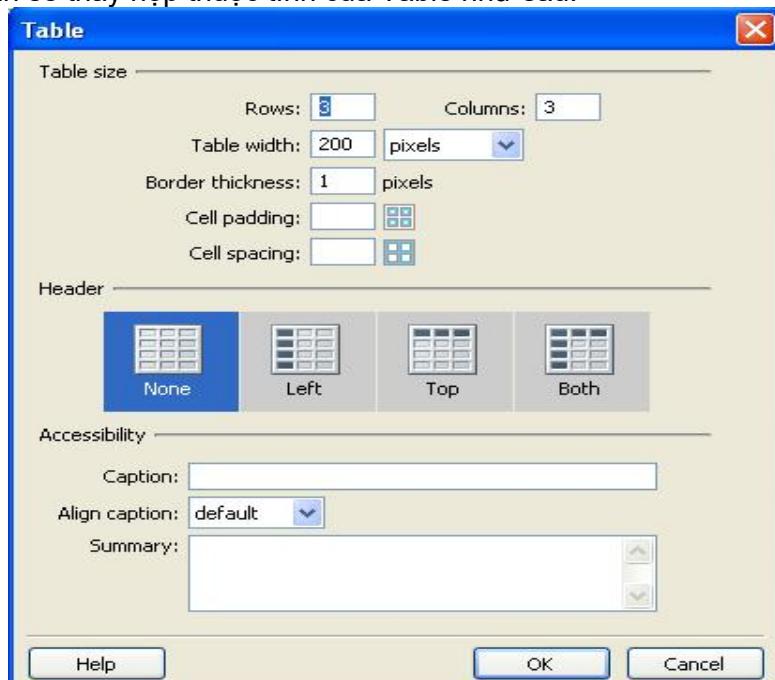
Sau khi tạo xong được Navigation Bar nếu muốn chỉnh sửa lại bạn hãy chọn Menu **Modify > Navigation**.

2.2.4 Làm việc với bảng (Table)

Table là một công cụ thiết kế Web nhằm sắp xếp dữ liệu và các hình ảnh trên một trang HTML. Với Dreamweaver bạn có thể dễ dàng chuyển đổi giữa một thiết kế Table và thiết kế Lớp. Cả Table và lớp đều cho phép bạn điều khiển vị trí của các phần tử của trang Web nhưng các lớp thì không được hỗ trợ trong các trình duyệt từ 3.0 và trước đó.

Chèn Table :

Để chèn Table bạn chọn menu **Insert -> Table** hoặc Click nút **Insert Table** trên thanh **Object Palette** bạn sẽ thấy hộp thuộc tính của Table như sau:

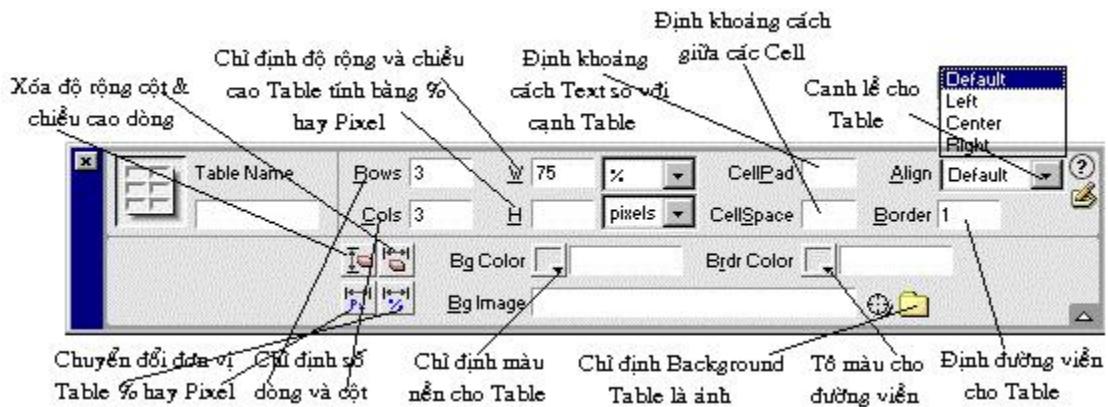


Hình 2.23 : table

- + Trong hộp Rows hãy nhập vào số hàng của Table.
- + Trong hộp Columns hãy nhập vào số cột của Table.
- + Trong hộp Cell Padding hãy chỉ định khoảng cách từ Text so với cạnh của Table.
- + Trong hộp Cell Spacing hãy nhập vào khoảng cách giữa các Cell.
- + Trong hộp Table width hãy nhập vào chiều rộng của Table dưới dạng số Pixel hoặc dưới dạng một tỷ lệ phần trăm của cursive số trình duyệt.
 - + Trong hộp Border thickness hãy nhập vào đường viền của Table ,nếu bạn muốn Table là dạng lưới bạn hãy nhập vào giá trị là 0.

Định dạng Table:

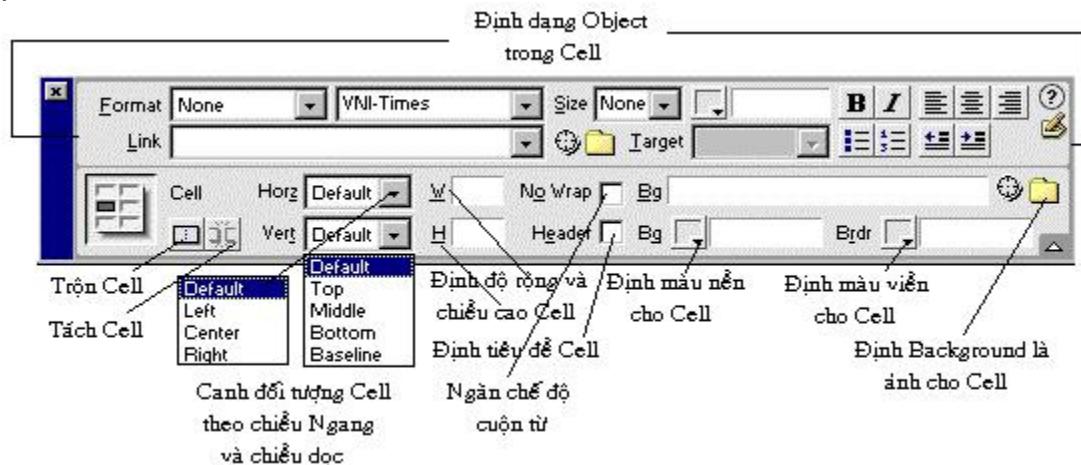
Để định dạng Table bạn hãy di chuyển Mouse vào các cạnh của nó sau cho xuất hiện được hình mũi tên 4 đầu sau đó Click chọn Table bạn sẽ thấy xuất hiện hộp thuộc tính của Table như hình vẽ:



Hình 2.24 : Định dạng Table

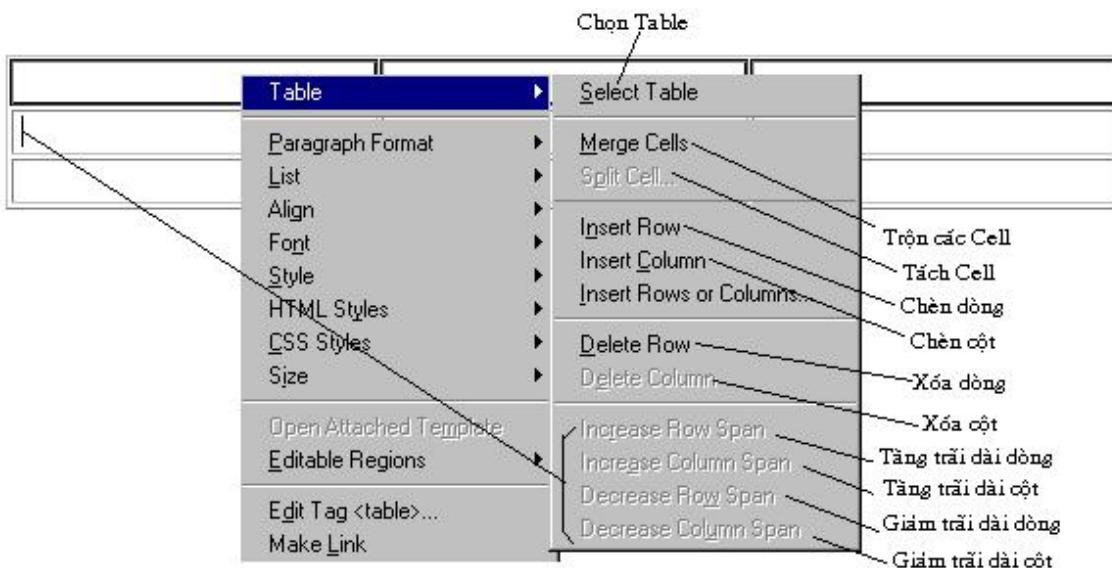
Định dạng Cell:

Để định dạng cell bạn hãy Drag chọn các Cell muốn định dạng bạn sẽ thấy xuất hiện hộp thuộc tính của Cell như sau:



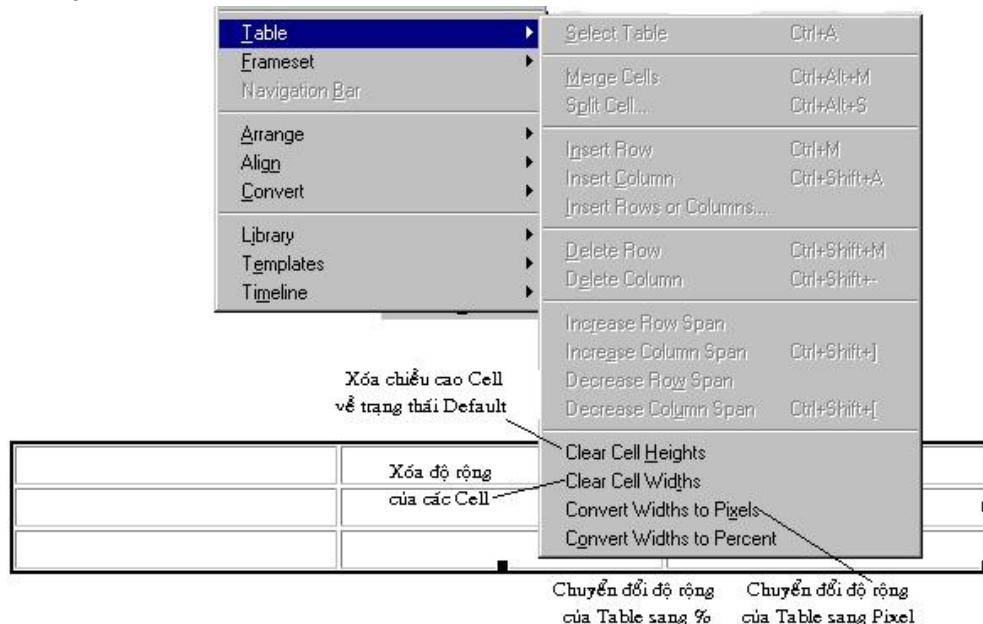
Hình 2.25 : Định dạng Cell bằng thanh công cụ

Chú ý: Khi bạn định dạng Cell ngoài các thuộc tính của Cell trên hộp thuộc tính bạn có thể chọn các Cell muốn định dạng bằng cách Drag mouse chọn sau đó Click phím phải chuột vào các Cell đã chọn sau đó chọn menu Table và chọn các lệnh thích hợp trên menu này.



Hình 2.26 : Định dạng Cell bằng chuột

Để chỉnh sửa Table hoặc Cell bạn còn có thể chọn menu **Modify -> Table** bạn cũng thấy được menu như hình trên.



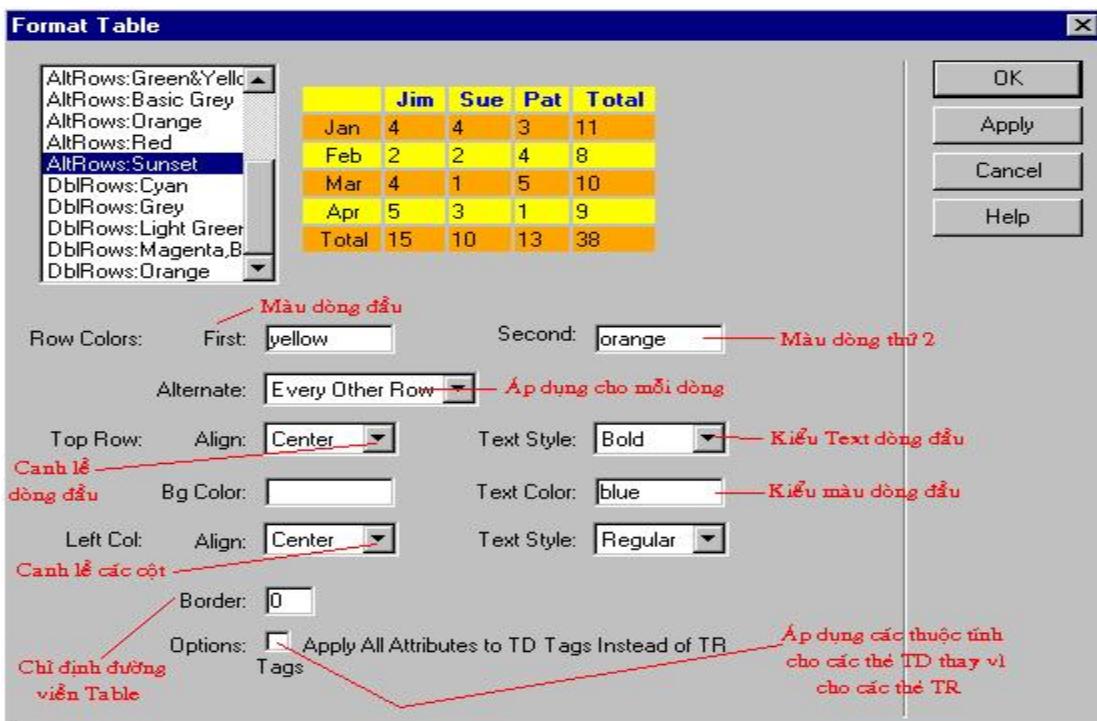
Hình 2.27 : Để chỉnh sửa Table hoặc Cell

Định dạng Table theo các mẫu cho trước (Preset Design)

Cell 1	Cell 2	Cell 3
Cell 1	Cell 2	Cell 3
Cell 1	Cell 2	Cell 3

Hình 2.28 :Định dạng Table theo các mẫu cho trước

1) Chọn bảng sau đó chọn menu **Command->Format Table** bạn sẽ thấy xuất hiện nhiều mẫu table cho sẵn bạn hãy chọn một trong những mẫu này.



Hình 2.29 : trong Format Table

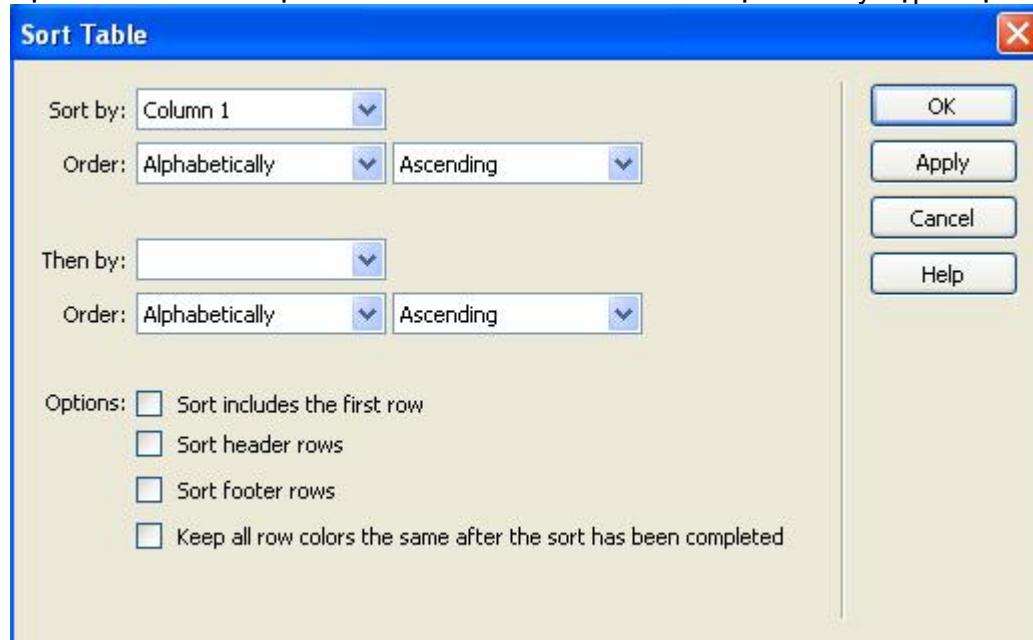
2) Trong hộp hội thoại mới xuất hiện bạn hãy chọn một kiểu Table bên danh sách bên trái và bạn cũng có thể thay đổi các thuộc tính tùy chọn cho Table.

Sắp xếp dữ liệu cho Table:

Column 1	Column 2	Column3
C	3	300
B	2	200
A	1	100

Hình 2.20 : Sắp xếp dữ liệu cho Table

- Chọn Table sau đó chọn menu **Command->Sort Table** bạn sẽ thấy hộp thoại sau đây:



Hình 2.21 : Sort Table

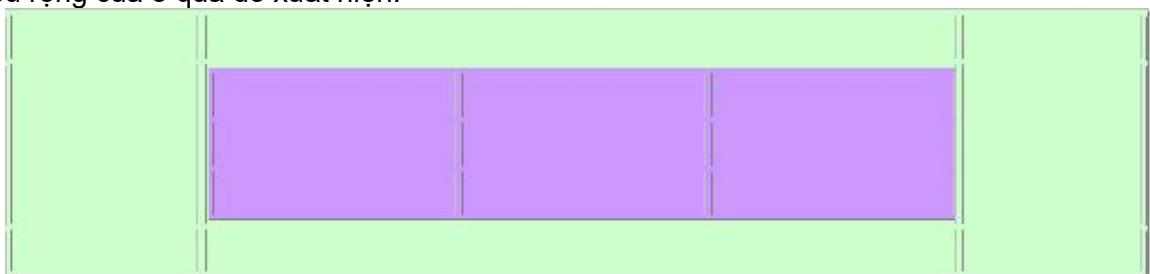
- Chọn cột để phân loại tại **Sort By**
- Tại Order chọn kiểu sắp xếp theo **Alphabe** hay theo số và chọn kiểu sắp xếp tăng dần **Ascending** hay giảm dần **Descending**

Macromedia Dreamweaver 4.0 Mediaspace Club #14

- Để thực hiện việc sắp xếp thứ cấp trên cột khác hãy chỉ định các tùy chọn phân loại trong menu **Then by**.
- Tùy chọn **Sort include the first row** cho phép bạn sắp xếp luôn dòng đầu mà thường là tiêu đề của Table không được di chuyển, bạn đừng chọn option này nếu Table có tiêu đề.

Chèn Table trong Table:

Một Table có thể nằm trong một Table khác, tuy nhiên chiều rộng của nó bị giới hạn bởi chiều rộng của ô qua đó xuất hiện.



Hình 2.22 : Chèn Table trong Table

Để thực hiện bạn làm như sau:

- + Đầu tiên bạn hãy chèn vào trang Web một Table bằng menu **Insert->Table** hoặc Click nút **Insert Table** trên hộp Object. Hãy đặt vị trí con trỏ tại ô mà bạn muốn có Table thứ 2 rồi cũng chọn **Insert->Table**.

Bài thực hành số 2:

Sử dụng Macromedia Dreamweaver để thực hiện bài thực hành này.

1. Sử dụng *Macromedia Dreamweaver* để thiết kế lại các trang Web của bài tập 1.

2. Tạo hai trang HTML tên là **a.htm** và **b.htm**.

a) Trong trang **a.htm** tạo liên kết đến trang **b.htm**.

```
<HTML>
<BODY>
<P>Đây là tài liệu trang A
<BR>
<A HREF = "b.htm">Nhấn vào đây để mở trang b</A>
</BODY>
</HTML>
```

b) Trong trang **b.htm** tạo liên kết trở lại trang **a.htm**.

→ Các em tự hoàn thành bài tập này!

3) Tạo trang HTML với nội dung sau (*nội dung ở đây chỉ mang tính chất minh họa, học viên có thể gõ nội dung bất kỳ*):

- **Table:** bảng Trong chương trình quản lý cơ sở dữ liệu liên quan, đây là cấu trúc cơ sở của việc lưu trữ và hiển thị dữ liệu, trong đó các khoản mục dữ liệu được liên kết với nhau bởi các quan hệ hình thành do việc đặt chúng theo các hàng và các cột. Các hàng ứng với các bản ghi dữ liệu của các chương trình quản lý dữ liệu hướng bảng, và các cột thì ứng với các trường dữ liệu.

- **Hypertext:** văn bản của một tài liệu truy tìm không theo tuần tự. Người đọc tự do đuổi theo các dấu vết liên quan qua suốt tài liệu đó bằng các mối liên kết xác định sẵn do người sử dụng tự lập nên. Trong một môi trường ứng dụng hypertext thực sự, bạn có thể trỏ vào bất kỳ từ nào của tài liệu và sẽ tức khắc nhảy đến các tài liệu khác có văn bản liên quan đến nó.

- **Multimedia:** đa phương tiện, đa môi trường, đa truyền thông Một phương pháp giới thiệu thông tin bằng máy tính, sử dụng nhiều phương tiện truyền thông tin như văn bản, đồ họa và âm thanh, cùng với sự gây ấn tượng bằng tương tác.

- **World Wide Web - WWW:** Trong các máy tính có cơ sở UNIX và được nối với mạng Internet. Đây là một hệ thống dùng để truy tìm và phục hồi các tài liệu hypertext thực hiện. Được xây dựng đầu tiên ở một phòng thí nghiệm vật lý, WWW thường xuyên nhận được các thông tin bổ sung nhờ những người sử dụng đóng góp thêm các tài liệu đã được đánh chỉ số.

- **File Transfer Protocol - FTP:** định ước truyền tệp, giao thức truyền tệp. Trong truyền thông không đồng bộ, đây là một tiêu chuẩn nhằm bảo đảm truyền dẫn không bị lỗi cho các tệp chương trình và dữ liệu thông qua hệ thống điện thoại. Chương trình FTP cũng được dùng để gọi tên cho định ước truyền tệp UNIX, một định ước hướng dẫn việc truyền dữ liệu.

- **Internet:** Một hệ thống gồm các mạng máy tính được liên kết với nhau trên phạm vi toàn thế giới, tạo điều kiện thuận lợi cho các dịch vụ truyền thông dữ liệu, như đăng nhập từ xa, truyền các tệp tin, thư tín điện tử, và các nhóm thông tin.

4) Tạo bảng danh mục để liên kết đến các phần của trang Web trên.

Table

Hypertext

Multimedia

World Wide Web – WWW

File Transfer Protocol – FTP

Internet

.....

.....

BÀI 3:

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN VÀ TẠO ẢNH CHO TRANG WEB

Mục tiêu thực hiện:

Học xong bài này học viên sẽ có khả năng:

- Trình bày trang Web
- Định dạng và thiết lập hiệu ứng các đoạn text
- Chèn hình ảnh và xử lý ảnh trên trang Web

3.1 Giới thiệu

Để trang Web thêm sống động, các nhà thiết kế thường đưa vào tài liệu HTML của mình những hình ảnh mang tính chất quảng cáo, trang trí, cũng như những thông tin mà họ cần cung cấp cho người sử dụng. Hiện nay, hai loại ảnh được hỗ trợ và đọc được bởi trình duyệt là GIF và JPEG. Các bạn sẽ được tìm hiểu rõ hơn về đặc điểm của hai khuôn dạng ảnh này ở phần dưới đây. Trong bài này, chúng ta sẽ tìm hiểu về cách định dạng văn bản và tạo ảnh cho trang web trong môi trường FrontPage.

3.2 Các loại ảnh được hỗ trợ trong HTML

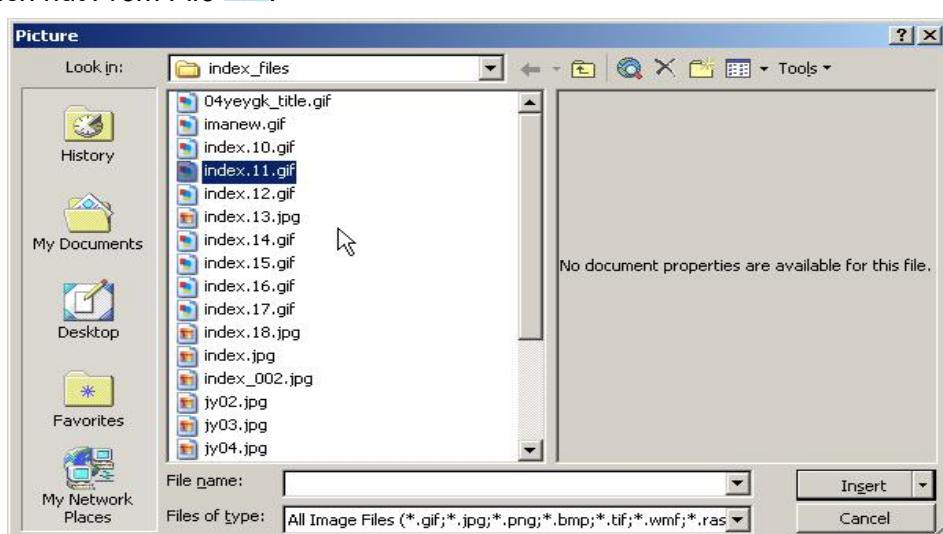
Các ảnh trên các trang Web phải có định dạng hoặc là Graphics Interchange Format (GIF) hoặc là Joint Photographic Expert Group format (JPEG). FrontPage cho phép import các ảnh theo các định dạng sau: GIF, JPEG (standard and progressive), BMP (Windows and OS/2), TIFF, TGA, RAS, EPS, PCX, và WMF. Khi đó, FrontPage chuyển đổi các ảnh được imported thành ảnh GIF (cho các ảnh chứa tối 256 màu) hoặc ảnh JPEG (cho các ảnh chứa trên 256 màu) khi trang được lưu trữ trong FrontPage web hiện thời.

3.3 Chèn một hình ảnh

3.3.1 Chèn ảnh từ một file

Có thể chèn các loại ảnh: GIF, JPEG, BMP (Windows and OS/2), TIFF, TGA, RAS, EPS, PCX, và WMF. Khi chèn một ảnh không thuộc định dạng GIF hoặc JPEG, nó tự động chuyển thành ảnh GIF (đối với ảnh màu 8 bits hoặc ít hơn) hoặc ảnh JPEG (đối với các ảnh màu lớn hơn 8 bits).

1. Trong FrontPage Editor, chọn trang muốn chèn ảnh.
2. Chọn **Insert/Picture**. Xuất hiện hộp thoại *Picture*:
3. Kích nút *From File* 



Hình 3.1 : Chèn ảnh từ một file

4. Trong hộp hội thoại **Select File** sử dụng hộp **Look In** và hộp liệt kê các files và các folders để tìm tới các file và folder chứa ảnh. Chọn loại file từ hộp **Files of Type**. Chọn ảnh muốn chèn và kích **OK**.

3.3.2 Chèn ảnh từ FrontPage web hiện thời

Các loại ảnh được phép chèn: GIF, JPEG, BMP (Windows and OS/2), TIFF, TGA, RAS, EPS, PCX, và WMF. Khi chèn ảnh không thuộc loại GIF hoặc JPEG, nó tự động chuyển thành ảnh GIF (đối với ảnh với bits màu hoặc nhỏ hơn) hoặc ảnh JPEG (đối với ảnh lớn hơn 8 bits màu).

1. Trong Editor, kích trang muốn chèn ảnh.
2. Chọn **Insert/Picture**.
3. Trong hộp hội thoại **Picture**, chọn ảnh muốn chèn.
4. Kích **OK**.

3.3.3 Chèn ảnh từ World Wide Web

Khi chèn ảnh từ World Wide Web, ảnh luôn luôn được lấy về từ vị trí xác định của nó.

Chú ý:

Nếu máy tính của bạn được đặt sau một firewall, đầu tiên bạn phải xác định proxy server của mình trong mục **Proxies** của hộp hội thoại **Options** trong cửa sổ FrontPage Explorer trước khi bạn có thể chèn ảnh trực tiếp từ World Wide Web.

Trong FrontPage Editor, đặt trỏ text tại nơi muốn chèn ảnh.

1. Chọn **Insert/Picture**.
2. Kích nút **World Wide Web**. Trình duyệt Web được mở.
3. Trong trình duyệt Web, gõ vị trí và tên của ảnh bạn muốn chèn (ví dụ như, <http://www.microsoft.com/sample.gif>) và ấn **ENTER** để hiện ảnh.
4. Quay về hộp hội thoại **Picture** và kích **OK** để chèn ảnh.

3.3.4 Chèn clip art

1. FrontPage có Microsoft Clip Gallery, là công cụ để xem, chèn clip art, pictures, sounds, video clips, và ảnh động (animations).
2. Trong FrontPage Editor, kích trang bạn muốn chèn clip art.
3. Chọn **Insert/Clipart** để mở Microsoft Clip Gallery.
4. Trong Clip Gallery chọn ảnh, picture, sound file, hoặc video, và kích **Insert**.

3.3.5 Chèn một video clip

FrontPage có hai phương pháp để chèn một video clip vào trang hiện thời.

Ghi chú: Nếu bạn đã cài đặt Microsoft Internet Explorer, bạn có thể lập tức xem trước video clip bằng cách chọn mục **Preview** trong FrontPage Editor.

1. Trong FrontPage Editor, chọn **Insert/Active Elements/Video**.
2. Trong hộp hội thoại **Video**, định vị video bạn muốn chèn từ FrontPage web hiện thời, từ World Wide Web, hoặc hệ thống file của bạn. Nếu bạn đã cài Microsoft Office 2000, kích **Clip Art** để chèn video clip từ Microsoft Clip Gallery.

3. Kích OK.

3.3.6 Cách chèn một video clip từ Microsoft Clip Gallery của Microsoft Office.

1. Trong FrontPage Editor, chọn **Insert/Clip Art**.
2. Chọn mục *Videos*.
3. Chọn video clip muốn chèn.
4. Kích *Insert*.

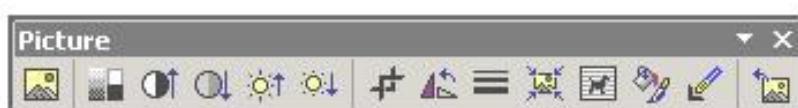
3.4 Sửa ảnh

Làm một trong các cách sau:

- Từ FrontPage Editor hoặc Explorer, kích đúp ảnh cần sửa.
- Trong FrontPage Editor, chọn ảnh và sử dụng bất kì lệnh sửa ảnh nào trên thanh công cụ *picture*.

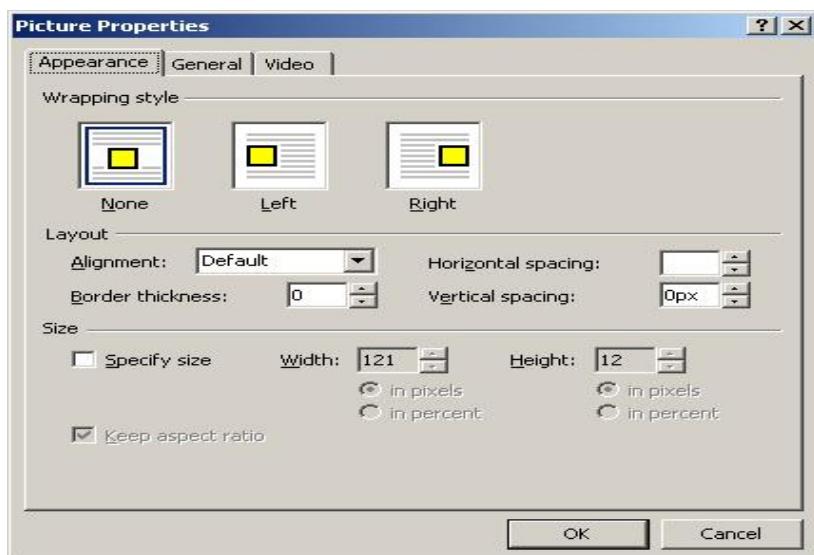
Cách sử dụng các nút trên thanh công cụ *Picture*

- Nút *Bevel* : đặt góc nghiêng cho ảnh trong không gian ba chiều.
- Nút *Text* : chèn text cho ảnh. Nếu là ảnh JPEG, FrontPage Editor nhắc bạn chuyển thành ảnh GIF, vì text không được hỗ trợ trên ảnh JPEG. Nếu FrontPage chuyển kiểu ảnh, số màu của ảnh có thể bị giảm và kích thước file có thể lớn hơn. Sau đó, gõ text trong hình chữ nhật trên ảnh. Có thể thay đổi kích thước miền text và di chuyển nó tới các vị trí khác như các đối tượng đồ họa thông dụng. Việc chèn text vào ảnh không làm thay đổi file ảnh trong FrontPage web của bạn.
- Nút *More Contrast* : tăng độ tương phản của ảnh
- Nút *Less Contrast* : giảm độ tương phản của ảnh.
- Nút *More Brightness* : tăng độ sáng của ảnh.
- Nút *Less Brightness* : giảm độ sáng của ảnh.
- Nút *Black and White* : chuyển thành ảnh đen trắng.
- Nút *Crop* : dùng để cắt xén ảnh. FrontPage hiện hình chữ nhật bao quanh một phần ảnh. Có thể thay đổi kích thước hình chữ nhật và ấn **Enter**.
- Nút *Flip* : để lật dọc ảnh.
- Nút *Rotate Left* : quay ảnh 90° ngược chiều kim đồng hồ.
- Nút *Rotate Right* : quay ảnh 90° theo chiều kim đồng hồ.
- Nút *Reverse* : để lật ngược ảnh.
- Nút *Washout* : để giảm độ tương phản và độ sáng của ảnh. Thường được dùng khi tạo ảnh nền cho trang.
- Nút *Restore* : để phục hồi lại ảnh cũ.



- Thay đổi cách sắp đặt ảnh

- Trong FrontPage Editor, chọn ảnh trên trang, sau đó chọn **Edit** (hoặc shortcut menu)/**Picture Properties (Alt+Enter)**. Xuất hiện hộp hội thoại

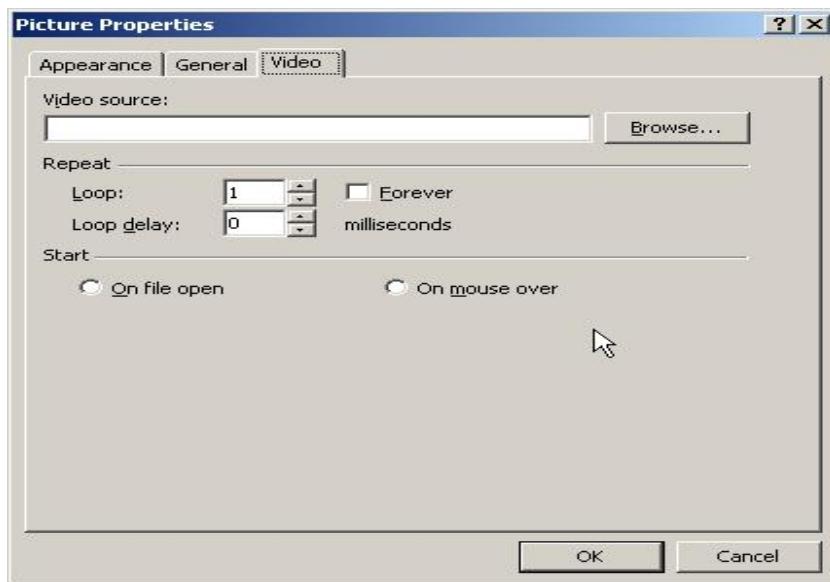


Hình 3.2 : Picture Properties

- Chọn mục **Appearance** của hộp hội thoại *Picture Properties* và chọn các lựa chọn sau:
 - **Alignment:** điều chỉnh cách đóng hàng
 - **Border Thickness:** điều chỉnh độ dày khung
 - **Horizontal Spacing:** điều chỉnh khoảng cách ngang so với lề trái và phải của trang.
 - **Vertical Spacing:** khoảng cách dọc điều chỉnh so với lề trên và dưới của trang.
- Kích **OK**.
- Tạo thumbnail picture:** Thumbnail picture là phiên bản nhỏ của ảnh trên trang, chứa hyperlink với kích thước thật của ảnh.
 - Trong FrontPage Editor, chọn ảnh.
 - Chọn **Tools/AutoThumbnail (Ctrl+T)**.
- Tùy biến video clip:** Dùng thủ tục này để tùy biến video clip trên trang kích hoạt khi xem trên trình duyệt Web.

Ghi chú: để sửa nội dung của video, kích đúp để mở nó trong video editor được cài trong máy tính của bạn. Nếu trong máy tính không cài video editor, thì không thể sửa video.

 - Trong FrontPage Editor, chọn video clip muốn tùy biến và chọn **Edit/Picture Properties**.



Hình 3.3 : video Picture properties

2. Trong hộp hội thoại *Picture Properties*, kích mục *Video* và chọn các tùy chọn:

- Nếu muốn video chạy với nút VCR cho phép người sử dụng điều khiển playback, chọn check box *Show Controls in Browser*.

- Chỉ định số lần video lặp lại bằng cách gõ số trong trường *Loop* hoặc chọn check box *Forever* để tiếp tục chơi.

- Chọn tùy chọn trong mục *Start*: *On File Open* khởi tạo video khi trang được gọi trong trình duyệt Web của người sử dụng; *On Mouse Over* khởi tạo video khi người sử dụng di chuyển chuột trên video.

Ghi chú: Nếu bạn đã cài đặt Microsoft Internet Explorer, bạn lập tức có thể xem video clip trên trang kích hoạt bằng cách chọn mục *Preview* trên FrontPage Editor.

- Thay đổi kích thước (Resample) file ảnh

Resample ảnh là thay đổi Kích thước file ảnh cho hợp với kích thước hiện thời của nó. Bạn có thể thay đổi kích thước file lớn hơn hoặc nhỏ hơn.

5. Trong FrontPage Editor, chọn ảnh.
6. Chọn một trong các nút điều khiển kích thước và dãn rộng hoặc co hẹp ảnh.

7. Kích nút *Resample*  trên picture toolbar.

- Thay đổi kích thước ảnh

Trong FrontPage Editor, kích ảnh để chọn nó. Xuất hiện 8 nút điều chỉnh ảnh. Để thay đổi kích thước ảnh làm một trong các việc sau:

- Đưa trỏ chuột vào một trong các nút điều khiển và rê chuột để làm thay đổi kích thước.
- Chọn **Edit/Picture Properties**. Trong mục *Appearance*, chọn *Specify Size* trong phần *Size*. Có thể điều chỉnh kích thước ảnh theo các điểm (pixels) hoặc theo tỉ lệ phần trăm. Để thay đổi kích thước ảnh tỉ lệ với kích thước cũ, chọn nút *Keep Aspect* trước khi thay đổi các giá trị *Height* và *Width*.

- Tạo ảnh trong suốt

Tạo màu trong ảnh trong suốt thường được áp dụng cho ảnh nền của trang.

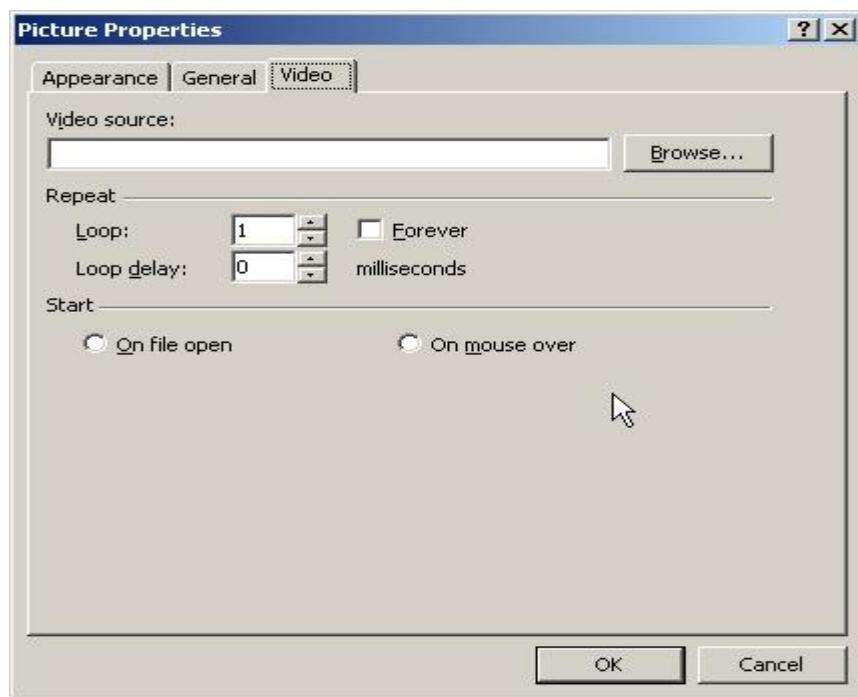
8. Trong FrontPage Editor, chọn ảnh.
9. Kích nút *Make Transparent*  . Con trỏ chuột biến thành dạng *Make Transparent*.

10. Trong ảnh, kích màu muốn làm cho trong suốt.
11. Nếu là ảnh JPEG, FrontPage nhắc bạn chuyển thành ảnh GIF format, vì sự chuyển thành màu trong suốt không hỗ trợ cho ảnh JPEG.

3.5 Chuyển đổi ảnh

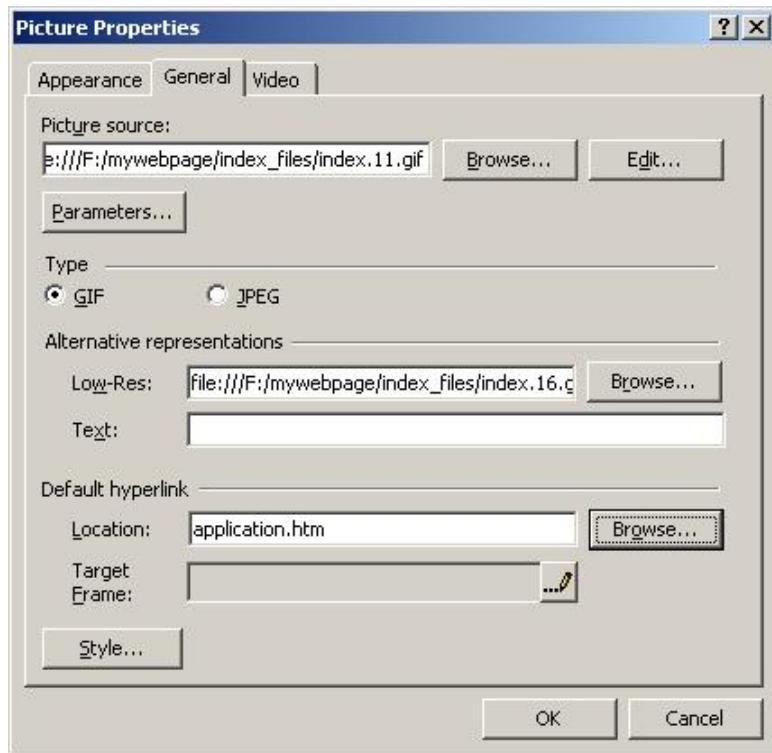
Chuyển thành ảnh GIF

12. Trong FrontPage Editor, chọn ảnh muốn chuyển
13. Chọn **Edit/Picture Properties**. Chọn mục **General**:



Hình 3.4 : Picture Properties

14. Trong hộp thoại *picture Properties* chọn GIF trong phần *Type*. Nếu chọn *Interlaced*, ảnh sẽ chuyển thành định dạng interlaced GIF.
15. Kích OK.



Hình 3.5 : general picture property

□ Chuyển thành ảnh JPEG

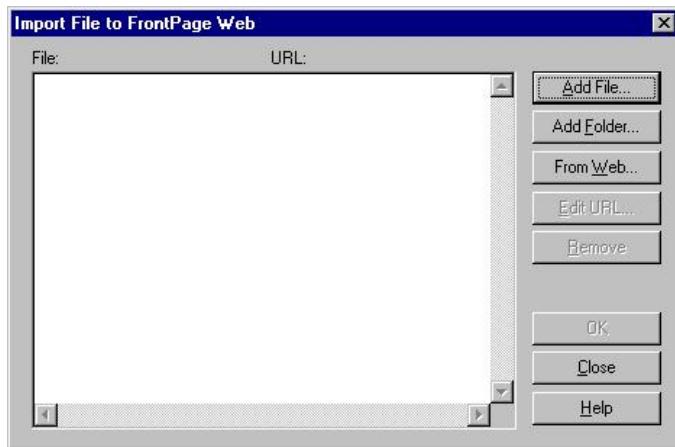
16. Trong FrontPage Editor, chọn ảnh muốn chuyển đổi.
17. Chọn **Edit/Picture Properties**.
18. Trong hộp hội thoại *Picture Properties*, chọn JPEG trong phần *Type*.
19. *Quality* là *Integer* trong khoảng 1 - 100. *Quality* càng tăng, độ nén ảnh càng giảm làm cho file ảnh lớn nhưng chất lượng cao. *Quality* giảm, độ nén tăng làm giảm kích thước file nhưng chất lượng kém. Giá trị *Quality* ngầm định là 75. Để thay chất lượng ảnh JPEG, thay đổi giá trị trong trường *Quality*.
20. Trong tuỳ chọn *Progressive Passes* chọn 0 (zero) để chỉ định JPEG chuẩn. Nếu chọn số cao hơn, ảnh được chọn sẽ chuyển thành dạng JPEG cao (progressive).
21. Kích **OK**.

3.6 Các chức năng khác

- Import ảnh vào FrontPage web

Khi import một ảnh tức là bạn đặt bản copy của nó vào FrontPage web của mình. Để import nhanh một hoặc nhiều ảnh vào FrontPage web hiện thời, kéo chúng từ desktop của bạn vào *Folders*, *All Files*, *Navigation*, hoặc *Hyperlinks* view của FrontPage Explorer. Để import các ảnh vào danh sách import, mà từ đó bạn có thể đổi tên và import chúng vào FrontPage web.

Trong FrontPage Explorer, chọn **File/Import**. Xuất hiện hộp hội thoại:



Hình 3.6 : Import

- Để bổ sung ảnh vào danh sách import, kích *Add File*. Trong hộp hội thoại *Add File to Import List*, sử dụng hộp *Look In* và hộp liệt kê các file và các folders để tìm nơi lưu trữ ảnh. Chọn ảnh và kích *Open*.

- Để bổ sung toàn bộ nội dung của một folder vào danh sách import, kích *Add Folder*. Trong hộp hội thoại *Browse For Folder*, tìm và chọn folder, kích *OK*.

- Để thay đổi URL của bất kỳ ảnh nào trước khi import nó, hoặc đổi tên, hoặc thay đổi thư mục chứa ảnh trên FrontPage web, kích *Edit URL* để mở hộp hội thoại *Edit URL*. Trong *File location* bên trong trường FrontPage web, gõ URL tương đối tới gốc (root) của FrontPage web hiện thời. Ví dụ, Nếu bạn gõ URL *pictures/picture.gif*, ảnh sẽ được lưu trữ vào folder ảnh dưới folder gốc của FrontPage web hiện thời. Sau khi thay đổi URL, kích *OK*.

- Để import ảnh và các files khác trên danh sách import vào FrontPage web, kích *OK*. Trong khi các files đang được imported, bạn có thể dừng lại bằng cách kích *Stop*.

- Chỉ định độ ảnh có độ phân giải thấp

Bạn có thể hiện ảnh có độ phân giải thấp trong khi vẫn download ảnh đẹp từ Web server. Điều đó sẽ tiết kiệm thời gian khi kết nối với Internet.

22. Trong FrontPage Editor, chọn ảnh

23. Chọn **Edit/Picture Properties**. Chọn mục **General**.

24. Trong vùng *Alternate Representations* của hộp hội thoại *Picture Properties*, kích *Browse* bên cạnh trường *Low-Res* và làm một trong các việc sau:

- Trong hộp hội thoại *Select Alternate Picture*, chọn *low-resolution picture file to be used*, và kích *OK*.

- Kích nút *World Wide Web* để chuyển tới trình duyệt Web ngầm định của bạn. Tìm vị trí của file ảnh có độ phân giải thấp trên World Wide Web, sau đó quay về FrontPage bằng cách nhấn tổ hợp phím ALT+TAB.

- Kích nút *File* để chọn file ảnh có độ phân giải thấp từ ổ đĩa cục bộ hoặc từ mạng. Nếu biết đường dẫn đầy đủ và tên file của file text, hãy gõ nó trong trường *File Name*.

25. Kích *OK* để đóng hộp hội thoại *Picture Properties*.

Ghi chú: Đầu tiên bạn phải tạo phiên bản phân giải thấp của ảnh trên trang web của mình trước khi sử dụng chúng. Để làm điều đó, hãy mở ảnh trong một phần mềm picture editing ví dụ như Microsoft Picture Composer và giảm màu trên ảnh. Bạn chỉ định số màu ít hơn cho phiên bản phân giải thấp của ảnh, nó sẽ hiện trên trình duyệt Web nhanh hơn. Vì ảnh có độ phân giải thấp được dùng để giữ chỗ (placeholder) cho ảnh có độ phân giải cao, bạn không cần thay đổi độ rộng và độ cao của ảnh.

- Đặt hyperlink ngầm định cho ảnh

Hyperlink ngầm định của ảnh là đích của hyperlink đối với bất kì diện tích nào không chứa hotspot.

25. Kích ảnh để chọn nó.
26. Chọn **Edit/Picture Properties**.
27. Trong mục *General*, chọn đích của hyperlink ngầm định như URL trong trường *Location* hoặc kích *Browse* để chỉ định đích của hyperlink ngầm định trong hộp hội thoại *Create Hyperlink*.
28. Sau khi tạo hyperlink, kích *OK* để đóng hộp hội thoại *Picture Properties*.

- Tạo text thay thế cho ảnh

Tạo text thay thế cho ảnh để hiện vị trí của ảnh khi ảnh bị mờ hoặc không thể hiện được trên trình duyệt Web. Một số trình duyệt Web hiện text thay thế trong khi đang gọi ảnh.

29. Trong FrontPage Editor, chọn ảnh.
30. Chọn **Edit/Picture Properties**. Chọn mục *General*.
31. Trong vùng *Alternate Representations* của hộp hội thoại *Picture Properties*, gõ text thay thế trong trường *Text*.

Bài thực hành số 3

1. Tạo mới một trang HTML bằng Dreamweaver, lưu lại trang web này với tên **BaiTho.htm** lên một thư mục trên ổ đĩa, thiết lập tiêu đề, màu nền, nhạc nền cho trang.
 - Chèn vào một Marquee ở đầu trang với dòng chữ ĐÔI DÉP (tiếng Việt có dấu), thiết lập kích thước, chọn font (VNI-), chọn màu sắc và hướng di chuyển cho Marquee.
 - Nhập nội dung và sử dụng các thẻ *<P>*, **, ** để định dạng các đoạn thơ như sau:

- Picture Bullets**
- Bài thơ đầu anh viết tặng em.
 - Là bài thơ kể về đôi dép
 - Khi nỗi nhớ ở trong lòng da diết.
 - Những vật tầm thường cũng viết thành thơ.

- Plain Bullets**
- Hai chiếc dép kia gặp nhau từ bao giờ
 - Có yêu nhau đâu mà chẳng rời nữa bước.
 - Cùng gánh vác những nẻo đường xuôi ngược
 - Lên thảm nhung xuống cát bụi cùng nhau.

- Numbers**
1. Đôi dép vô tri khăn khít song hành
 - Chẳng thè nguyên mà không hề giả dối
 - Chẳng hứa hẹn mà không hề phản bội
 4. Lối đi nào cũng có mặt cả đôi.

2. Sử dụng phần mềm tạo ảnh động (Gif Aminator hoặc một phần mềm tạo ảnh khác) để tạo một ảnh động với nhiều frame và layer. Xuất ảnh với định dạng .GIF và chèn ảnh này vào trang web.



BÀI 4: LIÊN KẾT

Mục tiêu:

- Tạo được các mới liên kết từ một trang Web này đến một trang Web khác
- Tổ chức các mới liên kết

4.1 Khái niệm về siêu liên kết

- Đặc trưng cơ bản của ngôn ngữ HTML chính là tính siêu liên kết. Tính siêu liên kết thể hiện ở tất cả mọi loại tài liệu mà người đọc tự do đuổi theo các dấu vết liên quan qua suốt tài liệu đó bằng các mối liên kết xác định sẵn do người sử dụng tự lập nên. Một khái niệm quan trọng được sử dụng trong liên kết là Hypertext.

Trong một môi trường ứng dụng hypertext thực sự, bạn có thể trỏ vào (highlight) bất kỳ từ nào của tài liệu và sẽ tức khắc nhảy đến các tài liệu khác có văn bản liên quan đến nó. Cũng có những lệnh cho phép bạn tự tạo cho riêng mình những dấu vết kết hợp qua suốt tài liệu. Các trình ứng dụng hypertext rất hữu ích trong trường hợp phải làm với một số lượng văn bản lớn, như các bộ từ điển bách khoa và các bộ sách nhiều tập.

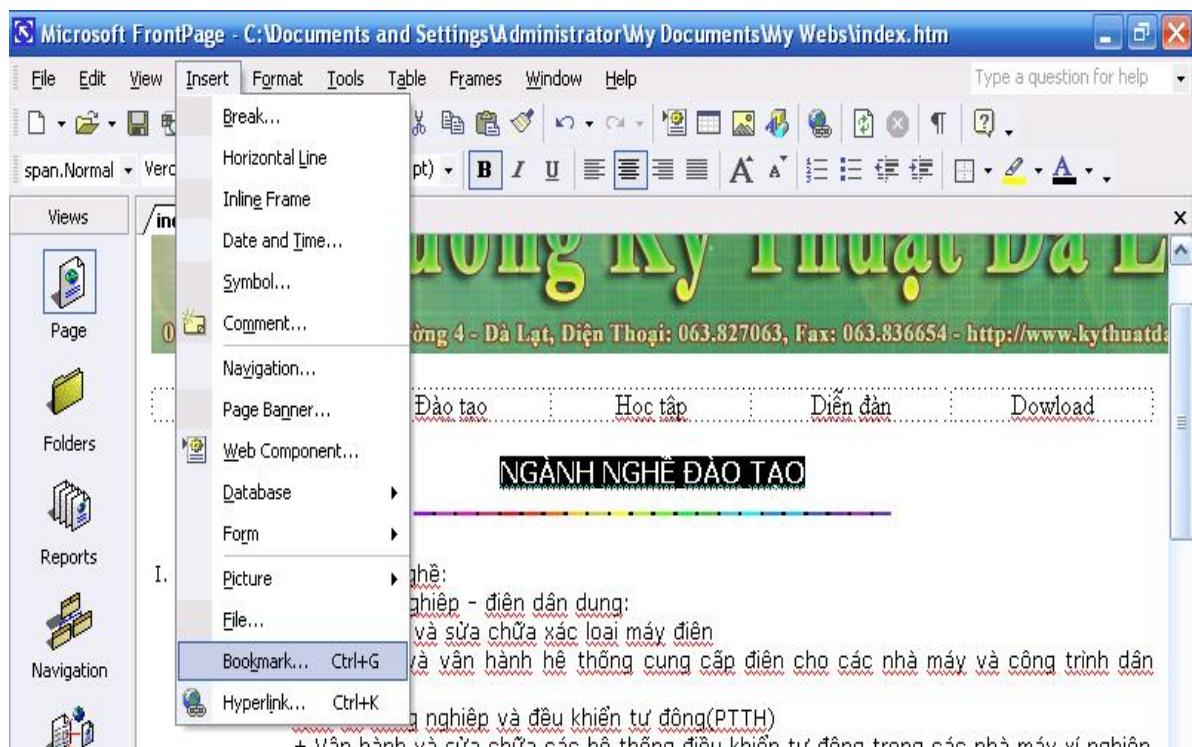
Trong bài này chúng ta sẽ tìm hiểu về liên kết qua môi trường FrontPage 2002 (FrontPage XP).

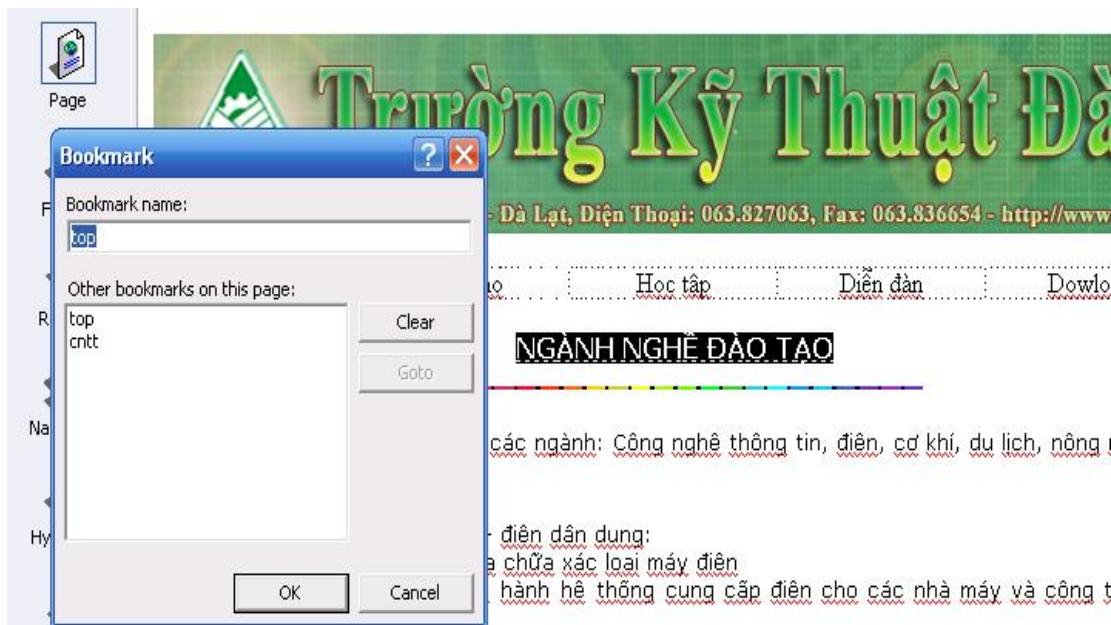
4.2 Tạo siêu liên kết

4.2.1 Tạo Bookmark

- Chọn đối tượng cần đặt tên (lưu ý, đối tượng ở đây có thể là đối tượng Text hoặc hình ảnh, ...).

- Vào menu Insert → Bookmark, trong phần Bookmark name nhập tên cho đối tượng.





Hình 4.1 : Đặt tên cho đối tượng Bookmark

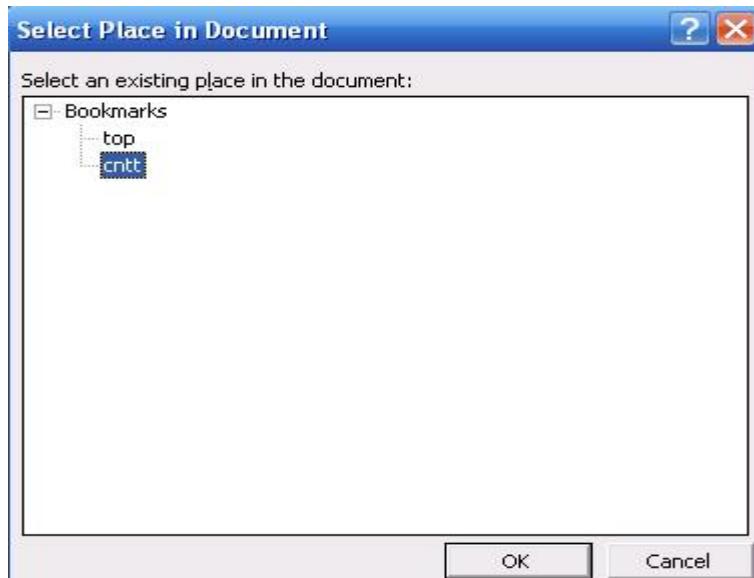
4.2.2 Tạo liên kết (Hyperlink)

- Chọn đối tượng cần liên kết
- Vào Insert → Hyperlink (hoặc nhấn Ctrl+K hoặc nhấn vào nút lệnh có hình quả cầu)
- Tại phần Address, nhập vào địa chỉ URL hoặc chọn tập tin cần liên kết.



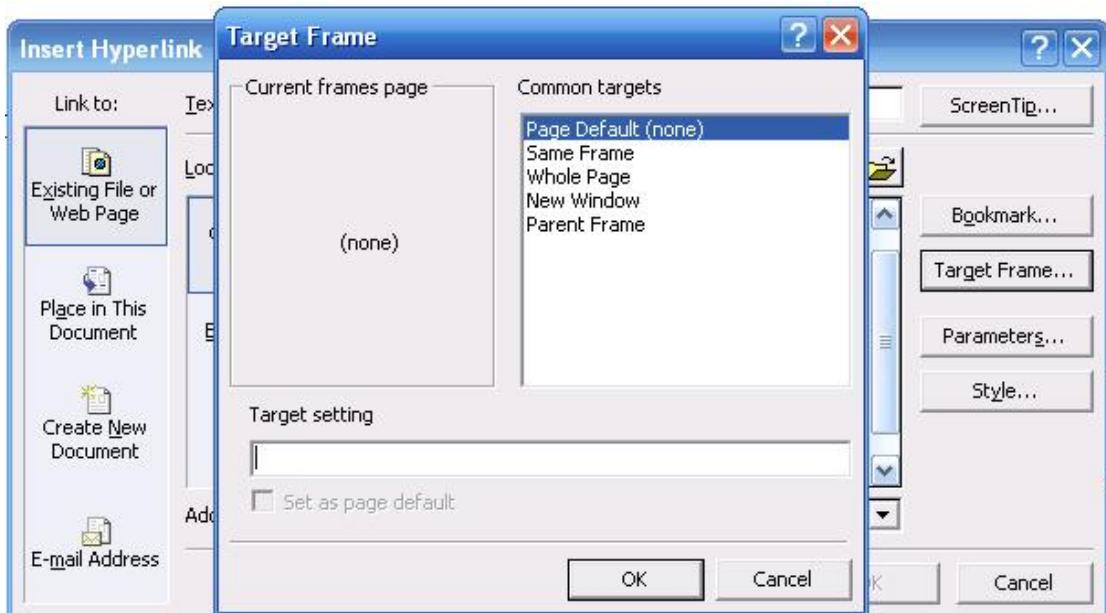
Hình 4.2 : Liên kết tới một địa chỉ URL

- Nếu muốn liên kết tới một Bookmark trong trang web vừa tạo thì nhấn vào nút 'Bookmark...' → chọn tên Bookmark:



Hình 4.3 : Liên kết tới một Bookmark

- Nếu trang có sử dụng Frame thì bạn có thể chỉ định cho liên kết được hiển thị trong phần Frame nào bằng cách nhấp vào nút Target frame, cửa sổ hiện ra cho phép ta chọn các tham số:



Hình 4.4 : Chọn Frame hiển thị

- + Same Frame: trang hiển thị đúng với frame chứa trang có chứa đường link
- + Whole Page: trang hiển thị toàn bộ cửa sổ (không thuộc một frame nào)
- + New Window: trang hiển thị ở một cửa sổ mới (không thuộc frame nào)
- + Parent Frame: trang hiển thị ở frame cha (bao frame có chứa đường link)

4.3 Xem mã HTML của siêu liên kết

Bây giờ chúng ta hãy xem HTML đã sinh ra những thẻ gì trong những công việc ta vừa thực hiện, từ đó các bạn có thể nắm bắt được những đoạn mã chủ yếu tạo nên sự siêu liên kết thú vị này.

Như ở trên, chúng ta đã tạo ra một bookmark tên là **cntt** (ở nội dung Công nghệ thông tin) và liên kết đoạn văn bản **Công nghệ thông tin** tới bookmark này, HTML đã sinh ra đoạn mã với thẻ **< a > ... </ a >** sau:

Công nghệ thông tin

- Nếu muốn liên kết đến một địa chỉ URL, các bạn chỉ cần thay đổi thuộc tính **href=<địa chỉ URL>**.

- Nếu muốn thay đổi frame hiển thị, chúng ta thay đổi thuộc tính target.

- Đôi khi nội dung trang web dài và chiếm nhiều trang màn hình, nhưng nội dung lại có mối liên hệ chặt chẽ, hay vì 1 lý do nào đó mà ta không muốn toàn bộ nội dung này được chứa trong cùng 1 trang web và chia ra nhiều trang. Khi đó ta cần đặt các hyperlink ngay đầu trang web để khi cần người dùng có thể click vào đó để đến một đoạn tư liệu họ quan tâm mà không cần phải kéo scrollbar đến đoạn đó.

- **Định nghĩa tag <A> như sau:**

a) **Định nghĩa 1 bookmark và hyperlink trong cùng trang web:** bookmark là kỹ thuật chỉ định 1 định danh (đích) để hyperlink nhảy đến đầu đoạn văn bản.

chuỗi ký tự đầu đoạn văn bản

Ví dụ:

Nội dung phần 1 bao gồm các nội dung chi tiết sau...

Khi đó trong phần khai báo hyperlink bạn khai báo theo cú pháp sau:

Chuỗi hướng dẫn nhảy đến đầu đoạn có bookmark="tên_của_bookmark_đã_khai_báo"

Ví dụ:

Xem nội dung phần 1

b) **Hyperlink đến một trang web khác:**

Cú pháp:

 Chuỗi diễn giải hyperlink

Ví dụ:

Link đến trang web chủ của hãng máy tính Microsoft.

Link đến trang web trang_chu.htm trong cùng thư mục.

Click vào đây để mở trang web sample.htm trong cửa sổ "viewer".

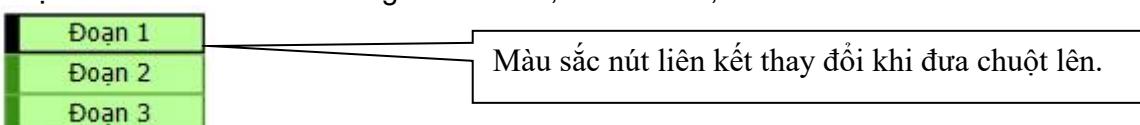
Click vào ảnh này để link đến trang web của Microsoft

 admin@kythuatdalat.edu.vn

Bài thực hành số 4:

1. Tạo 3 trang HTML lần lượt tên **Doan1.htm**, **Doan2.htm** và **Doan3.htm** chứa nội dung 3 đoạn thơ ở bài thực hành số 3, lưu 3 tập tin này cùng thư mục với tập tin **BaiTho.htm**.

- Tạo 3 nút liên kết đến 3 trang Doan1.htm, Doan2.htm, Doan3.htm trên:



- Tạo một menu ngang liên kết đến 3 trang Doan1.htm, Doan2.htm, Doan3.htm trên:

- 2.** Tạo mới một trang HTML và lưu với tên ***HotSport.htm***, chèn một hình ảnh gồm nhiều nhân vật vào trang web, tạo các HotSport lên trên khuôn mặt của từng người để khi nhấp chuột vào khuôn mặt của người nào thì sẽ liên kết đến trang thông tin riêng của từng người (các trang thông tin riêng này các em tự thiết kế).
- Dùng AutoShapes, vẽ các hình sau vào trang web trên, tạo các HotSport trên các hình ngôi sao và mặt trời để khi ta nhấp vào chúng sẽ liên kết đến một hình ảnh thực.



BÀI 5: TẠO DANH SÁCH, KHUNG, BIỂU MẪU VÀ THIẾT KẾ BẢNG

Mục tiêu:

- Tạo các danh sách, theo thứ tự, không theo thứ tự, danh sách lồng nhau
- Thiết kế và định dạng các bảng, thiết kế và định dạng khung
- Tạo mẫu biểu, tạo các hộp nhập dữ liệu, tạo các nút, gởi dữ liệu mẫu biểu thông qua e-mail

5.1 Định nghĩa một danh sách

- *Thẻ <DL> </DL>*

Cú pháp:

<DL> Đề mục danh sách

<DT> Danh sách mức 1 </DT>

<DT> Danh sách mức 1 </DT>

.....

<DD> Danh sách mức 2 </DD>

```

<DD> Danh sách mức 2 </DD>
.....
<DT> Danh sách mức 1 </DT>
    <DD> Danh sách mức 2 </DD>
</DL>

```

Ví dụ: Trong phần HTML chúng ta gõ vào đoạn lệnh sau:

```

<html>
<head>
<title>Vi du ve danh sach</title>
</head>
<body>
<b><DL> Đề mục danh sách</b>
    <DT> Danh sách mức 1 </DT>
    <DT> Danh sách mức 1 </DT>
        <DD> Danh sách mức 2 </DD>
        <DD> Danh sách mức 2 </DD>
    <DT> Danh sách mức 1 </DT>
        <DD> Danh sách mức 2 </DD>
</DL>
</body>
</html>

```

→ Kết quả hiển thị trong trình duyệt:

```

Đề mục danh sách
Danh sách mức 1
Danh sách mức 1
    Danh sách mức 2
    Danh sách mức 2
Danh sách mức 1
    Danh sách mức 2

```

- **Thẻ ``, ``:** Danh sách sắp xếp (Ordered List), danh sách không sắp xếp(Unordered List) và danh sách các định nghĩa (Definition List). Danh sách sắp xếp bắt đầu bằng tag ``, danh sách không sắp xếp bắt đầu bằng 1 trong các tag sau: ``, `<DIR>` và `<MENU>`, danh sách các định nghĩa bắt đầu bằng tag `<DL>`. Để thể hiện mỗi một mẫu trong danh sách sắp xếp và không sắp xếp dùng tag ``.

UL, DIR, MENU: danh sách không sắp xếp kiểu bullet, mỗi mẫu bắt đầu bằng tag LI.

Ví dụ: danh sách kiểu bullet(không sắp xếp).

```

<UL>
<LI>Đây là mục 1 trong danh sách.
<LI>Đây là mục 2 trong danh sách.

```


Kết quả trình duyệt như sau:

- Đây là mục 1 trong danh sách.
- Đây là mục 2 trong danh sách.

OL: danh sách sắp xếp. Mỗi mục trong danh sách cũng bắt đầu bằng .

- **Định nghĩa OL:**

<OL START=n TYPE=order-type> trong đó:

START=n: chỉ định chỉ số bắt đầu

TYPE=order-type: chỉ định kiểu chỉ số. Có thể là một trong các giá trị sau:

- A: sử dụng ký tự lớn A,B,C,...
- a: sử dụng ký tự nhỏ a,b,c,...
- I: sử dụng số La Mã lớn I,II,III,...
- i: sử dụng số La Mã nhỏ i,ii,iii,...
- 1: sử dụng số 1,2,3,...

Ví dụ:

```
<OL TYPE=I>
<LI>Nghi thức HTTP
<LI>Nghi thức FTP
<LI>Nghi thức SMTP
</OL>
```

Kết quả trình duyệt như sau:

- I. Nghi thức HTTP
- II. Nghi thức FTP
- III. Nghi thức SMTP

5.2 Thiết kế bảng

- **Thẻ <TABLE><TR><TD></TABLE>**: sử dụng tag <TABLE> để bắt đầu và kết thúc 1 bảng. Sử dụng kèm theo với tag <TR></TR> để thêm 1 dòng trong bảng và tag <TD></TD> để thêm vào 1 ô trên dòng.

Ví dụ:

```
<TABLE>
<TR><TD>Ô 11<TD>Ô 12
<TR><TD>Ô 21<TD>Ô 22
</TABLE>
```

Kết quả trình duyệt như sau:

Ô 11 Ô 12
Ô 21 Ô 22

Để đóng khung cho bảng, sử dụng thuộc tính BORDER

Ví dụ:

```
<TABLE BORDER=1>
<TR><TD>Ô 11<TD>Ô 12
<TR><TD>Ô 21<TD>Ô 22
</TABLE>
```

Kết quả trình duyệt như sau:

Ô 11	Ô 12
Ô 21	Ô 22

Chiều rộng mặc định của bảng sẽ là chiều rộng lớn nhất của dòng rộng nhất trong bảng. Để chỉ định chiều rộng các bảng, sử dụng thuộc tính WIDTH=n% để quy định chiều rộng.

Ví dụ:

```
<TABLE BORDER=1 WIDTH=100%>
<TR><TD>Ô 11<TD>Ô 12
<TR><TD>Ô 21<TD>Ô 22
</TABLE>
```

Kết quả trình duyệt như sau:

Ô 11	Ô 12
Ô 21	Ô 22

Để thêm tiêu đề cho bảng, sử dụng tag <CAPTION></CAPTION>. Mặc định tiêu đề của bảng nằm ở trên và canh lề giữa. Tuy nhiên có thể thay đổi bằng cách dùng thuộc tính ALIGN bên trong CAPTION.

Ví dụ:

```
<TABLE BORDER=1 WIDTH=100%>
<CAPTION> Tiêu đề của bảng</CAPTION>
<TR><TD>Ô 11<TD>Ô 12
<TR><TD>Ô 21<TD>Ô 22
</TABLE>
```

Kết quả trình duyệt như sau:

Tiêu đề của bảng

Ô 11	Ô 12
Ô 21	Ô 22

Để thêm vào các ô trải dài trên nhiều cột, dòng khác, dùng thuộc tính COLSPAN=n và ROWSPAN=n.

Ví dụ:

```
<TABLE BORDER=1 WIDTH=100%>
<CAPTION> Tiêu đề của bảng</CAPTION>
<TR><TD>Ô 11<TD COLSPAN=2>Ô 12 trải dài trên 2 ô
<TR><TD>Ô 21<TD>Ô 22<TD>Ô 23
</TABLE>
```

Kết quả trình duyệt như sau:

Ô 11	Ô 12 trải dài trên 2 ô	
Ô 21	Ô 22	Ô 23

- Định nghĩa TABLE(bảng):

```
<TABLE
    ALIGN=align-type
```

```
BACKGROUND=url  
BGCOLOR=color-type  
BORDER=n  
CELLPADDING=n  
WIDTH=n%>
```

Trong đó:

```
ALIGN=align-type: lề của bảng, có giá trị là LEFT hoặc RIGHT  
BACKGROUND=url: chỉ định ảnh nền của bảng  
BGCOLOR=color-type: màu nền của bảng  
BORDER=n: đường viền bảng, n tính bằng pixel  
CELLPADDING=n: khoảng cách từ ô tới nội dung của ô, đơn vị pixel  
WIDTH=n: độ rộng của bảng, n tính theo % (phải có dấu % sau)
```

- Định nghĩa TR(dòng):

```
<TR  
    ALIGN=align-type  
    BACKGROUND=url  
    BGCOLOR=color-type  
    VALIGN=v-align-type>
```

Trong đó:

```
ALIGN=align-type: lề của các ô trong dòng, có giá trị là LEFT, RIGHT hoặc CENTER  
BACKGROUND=url: chỉ định ảnh nền của dòng  
BGCOLOR=color-type: màu nền của dòng  
VALIGN=v-align-type: lề theo chiều dọc cho văn bản trong các ô trên dòng. Giá trị có thể là: TOP, BOTTOM, MIDDLE.
```

- Định nghĩa TD (ô):

```
<TD  
    ALIGN=align-type  
    BACKGROUND=url  
    BGCOLOR=color-type  
    COLSPAN=n  
    ROWSPAN=n  
    VALIGN=v-align-type>
```

Trong đó:

```
ALIGN=align-type: lề văn bản trong ô, có giá trị là LEFT, RIGHT hoặc CENTER  
BACKGROUND=url: chỉ định ảnh nền cho ô  
BGCOLOR=color-type: màu nền của ô  
COLSPAN=n: ô trải rộng trên n cột  
ROWSPAN=n: ô trải dài trên n hàng  
VALIGN=v-align-type: lề theo chiều dọc cho văn bản trong các ô . Giá trị có thể là: TOP, BOTTOM, MIDDLE.
```

TH: tạo ô tiêu đề. Tương tự như TD chỉ khác là văn bản được thể hiện ở dạng nghiêng.

5.3 Tạo biểu mẫu

- **Thẻ <form> ...</form>**: là công cụ chủ yếu tạo ra các trang web có tính chất tương tác.
- Biểu mẫu cho phép người sử dụng nhập thông tin hoặc tùy chọn các khả năng có sẵn.
- Thẻ <form> thường gắn với một chương trình thực thi, thường gọi là “script”, chương trình này sẽ thực hiện một công việc nào đó khi người sử dụng nhấp vào nút **Submit**.

- Cú pháp:

<FORM METHOD=<Phương thức> ACTION=<Đường dẫn đến chương trình>

[nội dung trong FORM có thể là văn bản hoặc các thẻ FORM]

<input type=submit value = “Nút Submit”>

</FORM>

- Phương thức: gồm phương thức POST và GET.

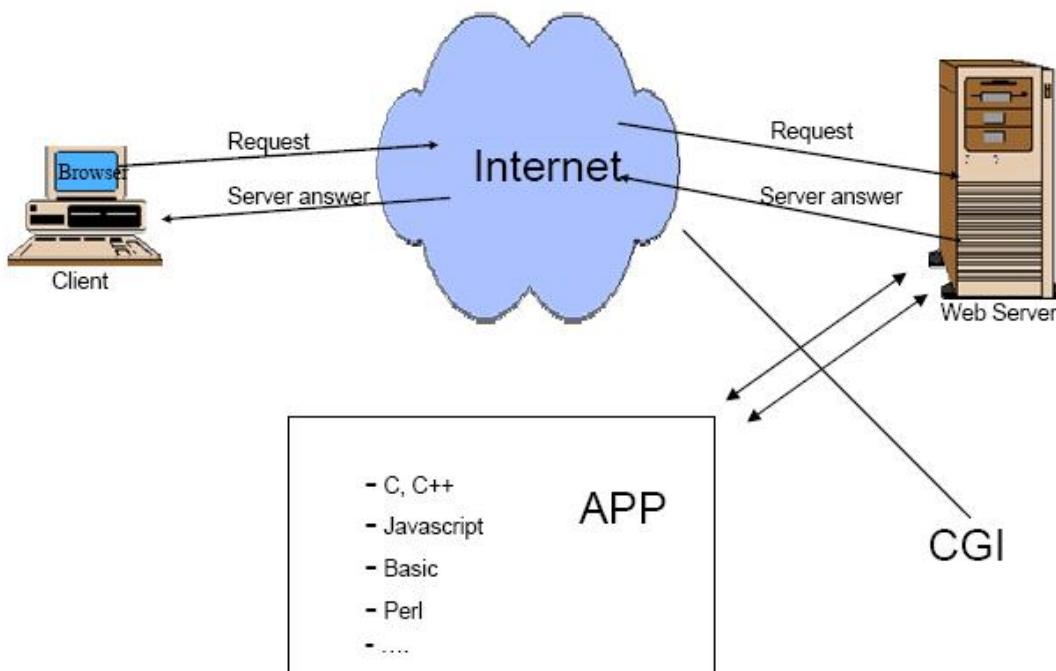
+ Khi dùng phương thức POST, dữ liệu gửi đi sẽ *không được hiển thị* trên địa chỉ URL.

+ Khi dùng phương thức GET, dữ liệu gửi đi *được hiển thị* trên địa chỉ URL.

- Các thẻ Form: có thể là thẻ <input>, <TextArea>, <Button>, <option>, ...

5.4 Gửi dữ liệu biểu mẫu qua Internet

- Khi người sử dụng nhấn nút Submit, thông tin trong form sẽ được gửi đi lên Server để yêu cầu (Request) Server trả lời (Server Answer). Trên Server đã được cài đặt các chương trình ứng dụng (có thể bằng một ngôn ngữ Web C++, ASP, Java,...), các chương trình ứng dụng này sẽ tự động xử lý thông tin gửi đi từ người sử dụng (Client) và phản hồi thông tin (Response). Phương thức này đôi khi người ta còn gọi là Yêu cầu – Đáp ứng, tức là nên Client thì Request còn trên Server sẽ Response. Các bạn có thể hình dung tiến trình gửi thông tin qua Internet với sơ đồ sau:



Hình 5 : Cách thức trao đổi thông tin qua chương trình

5.5 Tạo khung (Frame)

- Thủ Frame: <FRAMESET><FRAME></FRAMESET>:

Sử dụng tag <FRAMESET> và </FRAMESET> để chia cửa sổ trình duyệt thành nhiều cửa sổ con frame. Tag <FRAMESET> được dùng kèm với tag <FRAME> để định nghĩa 1 frame.

Ví dụ: tạo trang web có tên là 2frame.htm chứa 2 frame, frame 1 bên trái chứa nội dung trang web page_1.htm và frame 2 bên phải chứa nội dung trang web page_2.htm.

```
<html>
<head>
<title>Trang web có 2 khung</title>
</head>
<frameset cols="150,*">
<frame name="muc_luc" target="noi_dung" src="http://localhost/html/page_1.htm">
<frame name="noi_dung" src="http://localhost/html/page_2.htm">
</frameset>
</html>
```

Mỗi frame có 1 tên, ví dụ frame trái có name="muc_luc" và frame phải có name="noi_dung". Để tạo liên kết từ frame muc_luc với frame noi_dung ta chỉ định trong frame muc_luc như sau: target="noi_dung". src=file: để chỉ định ra trang web thể hiện trên khung. Các trang web page_1.htm và page_2.htm cần tạo ra trước khi tạo trang web 2frame.htm chứa chúng. Nội dung của trang web page_1.htm trong tag <HEAD></HEAD> có khai báo sau:

```
<head>
<base target="noi_dung">
</head>
```

Để không xuất hiện scrollbar và border của frame, khi đó bạn thêm thuộc tính scrolling="no" và frameborder=0 vào tag <FRAME>, ví dụ:

```
<frame name="muc_luc" target="noi_dung" src="http://localhost/html/page_1.htm" scrolling="no">
```

Để tạo các liên kết hyperlink giữa trang page_1.htm với các trang web khác như page_2.htm, page_3.htm,... để thể hiện trên khung bên phải thì trong nội dung trang page_1.htm có nội dung như sau:

```
<html>
<head>
<title>Trang mục lục</title>
<base target="noi_dung">
</head>
<body>
<p>Mục lục công việc</p>
<p><a href="page_2.htm">page 2</a></p>
<p><a href="page_3.htm">page 3</a></p>
</body>
</html>
```

Khi đó trong trình duyệt bạn click vào các hyperlink thì các trang web page_2.htm và page_3.htm sẽ mở ra tương ứng ở frame bên phải(frame noi_dung) nhờ khai báo target="noi_dung".

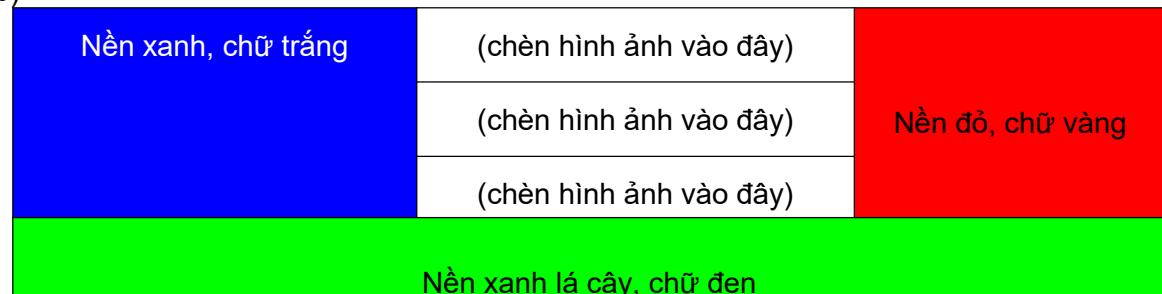
Bài thực hành số 5:

1. Thiết kế các bảng sau:

a)

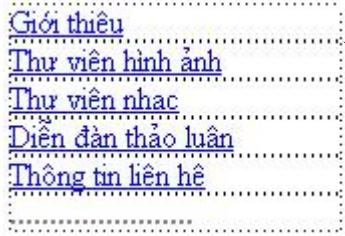
BẢNG THỐNG KÊ CÁC HỘ GIA ĐÌNH TRONG PHƯỜNG						
STT	Họ và Tên	Phái		Ngày Sinh	Địa chỉ thường trú	Nghề nghiệp
		Nữ	Nam			
1						
2						
3						
4						
5						

b)



2. Tạo mới một trang frame gồm 2 frame (2 khung trái và phải), tạo trang mới cho 2 frame này và lưu lại với tên lần lượt là **Left.htm** và **Right.htm**, lưu trang frame với tên là **index.htm** (3 tập tin này được lưu trên cùng một thư mục D:\tên_bạn\ThucHanhFrame\Bai2).

- Nhập nội dung cho phần trang **Right.htm** (nội dung và hình ảnh giới thiệu về bạn).
- Tạo các liên kết cho phần trang **Left.htm** gồm các mục sau:



Mỗi chuyên mục được đặt trong một ô của bảng một cột, liên kết đến một trang thông tin tương ứng (các trang thông tin này các em tự thiết kế), khi chọn mục nào thì thông tin mục đó sẽ hiển thị ở phần Frame bên phải.

3. Tạo mới 1 trang frame gồm 3 khung và lưu tất cả các trang của frame này lên thư mục D:\tên_bạn\ThucHanhFrame\Bai3
(các em tự hoàn thành bài tập này!)

4. Mở trang frame **index.htm** đã thiết kế ở bài 3, chia Frame bên phải thành 2 frame con và đặt tên cho 2 frame trên và dưới này lần lượt là Top và Main.

- Tạo trang mới cho frame Top và lưu với tên **Top.htm**, chèn vào trang này một menu sau bằng công cụ Xara Webstyle 3.0:



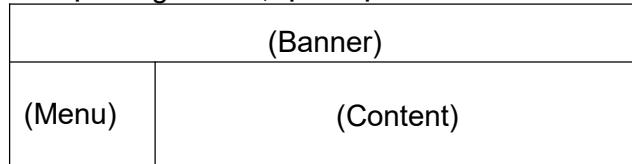
(Mỗi tab liên kết đến một trang thông tin tương ứng như ở bài tập 2)

- Thiết lập thuộc tính cho các Frame để khi xem trên trình duyệt Internet, người sử dụng không thể thay đổi được độ rộng của các Frame.

- Thiết lập thuộc tính cho trang Frame để ẩn các đường viền (Borders) khi xem trên trình duyệt Internet.

5. Tạo mới 3 trang HTML (Normal Page) và lưu với tên lần lượt là **banner.htm**, **menu.htm** và **Content.htm** trên thư mục **D:\tên_bạn\ThucHanhFrame\Bai5**

- Tạo mới một trang Frame, lựa chọn Frame theo mẫu sau:



và lưu tập tin với tên index.htm trên cùng thư mục với 3 tập tin HTML vừa tạo.

- Đặt trang khởi tạo cho 3 frame là 3 tập tin tương ứng **banner.htm**, **menu.htm** và **Content.htm**

6. Tạo mới một trang HTML và lưu với tên **DatHang.htm** trên thư mục **D:\tên_bạn\ThucHanhForm** với giao diện như sau:

PHIẾU ĐẶT HÀNG

Họ và tên:	<input type="text"/>	
Giới tính:	<input type="button" value="Nam"/> <input type="button" value="Nữ"/>	
Địa chỉ:	<input type="text"/>	
Điện thoại:	<input type="text"/>	
Số lượng đặt:	Máy tính: <input type="text"/> (cái)	Máy in: <input type="text"/> (cái)
	Máy quét: <input type="text"/> (cái)	Máy chiếu: <input type="text"/> (cái)
Hình thức thanh toán:	<input checked="" type="radio"/> Chuyển khoản <input type="radio"/> Chuyển tiền qua bưu điện <input type="radio"/> Trả tiền trực tiếp tại công ty	
Ghi chú:	<input type="text"/>	

hình 6 : phiếu đặt hàng

Yêu cầu: + Khi nhấn nút **Làm lại**, các điều khiển sẽ trở lại (Reset) trạng thái ban đầu.

- + Khi nhấn nút **Đặt hàng**, một trang ThongBao.htm sẽ được mở ra để thông báo cho khách hàng biết là đã đặt hàng thành công.

7. Tạo mới một trang HTML và lưu với tên **DangKyThanhVien.htm** trên thư mục D:\tên_bạn\ThucHanhForm với giao diện như sau:

ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN

Tên sử dụng:	<input type="text" value="trung_nguyen1987"/> (*)
Mật khẩu:	<input type="password" value="*****"/>
Xác nhận lại mật khẩu:	<input type="password" value="*****"/>
Họ lót:	<input type="text" value="Nguyễn Văn"/>
Tên:	<input type="text" value="Trung"/>
Ngày sinh:	Ngày <input type="text" value="1"/> tháng <input type="text" value="1"/> năm <input type="text" value="1987"/>
Hình ảnh (nếu có):	<input type="text" value="D:\hinh\trung.jpg"/> <input type="button" value="Browse..."/>
Sở thích:	<input type="text" value="Âm nhạc, thời trang, ..."/>
<input type="button" value="Đăng ký"/> <input type="button" value="Làm lại"/>	

hình 7 : dang ky thanh vien

Yêu cầu: + Ràng buộc tên sử dụng không được ngắn hơn 3 ký tự và không được dài quá 20 ký tự, chỉ được nhập ký tự chữ cái, chữ số và dấu gạch nối (_).

- + Khi nhấn nút **Đăng ký**, nếu dữ liệu hợp lệ, một trang thông báo sẽ được mở ra để thông báo cho thành viên biết đã đăng ký thành công.



Mục tiêu:

- Thiết kế được các ảnh động cho trang Web
- Thiết kế được các Flash nhúng vào trang Web

6.1 Khái niệm về Multimedia (đa phương tiện)

- **Multimedia:** đa phương tiện, đa môi trường, đa truyền thông.

Một phương pháp giới thiệu thông tin bằng máy tính, sử dụng nhiều phương tiện truyền thông tin như văn bản, đồ họa và âm thanh, cùng với sự giao tiếp bằng tương tác.

- **Một số kỹ thuật tạo file âm thanh, hình ảnh**

- Hiện nay trên thị trường xuất hiện rất nhiều phần mềm tạo âm thanh và hình ảnh với các mức chất lượng khác nhau, việc lựa chọn phần mềm sử dụng cho bản thân và doanh nghiệp, công ty phụ thuộc vào túi tiền, nhu cầu và nhân lực. Các bạn có thể sử dụng một số phần mềm xử lý, thiết kế đồ họa như Photoshop, Corel Draw, ... Hay để tạo nhanh các hình ảnh thiết kế Web mà không cần nhiều kỹ năng, bạn có thể sử dụng phần mềm tạo banner, nút lệnh... như Macromedia Flash, WebStyle, Cool3D,... phần mềm tạo Video chất lượng cao như Ulead Video, phần mềm thu nhạc với định dạng MP3 như Super MP3 Recorder.

- Trong chương này, chúng tôi xin giới thiệu tới các bạn một số kỹ thuật tạo hình ảnh động bằng phần mềm **Macromedia Flash MX**.

6.2 Sử dụng Macromedia Flash để thiết kế hình ảnh, Flash

6.2.1 Tổng quan về Macromedia Flash

Các khái niệm cơ bản:

- Thuộc tính (Properties): là các tính chất áp dụng cho đối tượng (lớp, hình vẽ, ...)
- Lớp (Layer): là nơi chứa các hình vẽ, đối tượng, được xem là thành phần của tiến trình hoạt hình. Các lớp được xếp và chồng lên nhau (che phủ nhau), có bao nhiêu lớp cũng được.
 - Lớp dẫn (Guide Layer): là lớp dùng làm khung, sườn để bố trí các lớp khác.
 - Khung (Frame): cửa sổ thao tác.
 - Tập tin .FLA: Tập tin chứa đối tượng của Flash.
 - Tập tin .SWF: Tập tin đã chuyển sang hoạt hình của Flash.

6.2.1.1 Các thao tác cơ bản

+Định trang in: File\Page setup.

+Menu View:

Goto: Chuyển đến các khung hoặc các cảnh trong Film đang làm việc.

Zoom in, Zoom Out: Phóng to, thu nhỏ cửa sổ làm việc.

Magnification: điều chỉnh tỉ lệ cửa sổ làm việc. (Show Frame, Show All: Hiện 1 tất cả các khung làm việc).

Outlines: chuyển toàn bộ các đối tượng trên khung làm việc ra dạng đường nét không có tô màu để làm việc nhanh hơn.

Fast: Tắt tính năngぼ đường răng cưa (antialiasing) để vẽ nhanh hơn.

Antialias: làm trơn các đường nét ngoài của hình vẽ(trừ text)

Antialias Text: làm trơn các đường nét ngoài của hình vẽ kề cả văn bản.

Timeline: hiển thị cửa sổ tiến trình.

Work Area: hiển thị hoặc che đi vùng làm việc.

Rulers: Hiện ẩn cây thước.

Grid>Show Grid: hiện ẩn đường lưới (ô lưới).

Grid\Snap to Grid: bật tắt tính năng cho đối tượng bám dính ô lưới.

Grid>Edit Grid: điều chỉnh ô lưới.(Accuracy: chính xác)

Guiders: các chế độ cho lớp dẫn.

Hide Edges: Hiện ẩn gờ bao đối tượng.

Hide Panels: hiện ẩn các Panel (instance, info, character, mixer)

+Menu Windows:

New Window: mở cảnh làm việc trong cửa sổ mới

Toolbars: trình bày Toolbar (Main, Status, Controller)

Tools: hiện ẩn thanh công cụ Tools.

Panels: hiện các thành phần cửa sổ làm việc khác.

Panel set: bố trí lại các thành phần cửa sổ dạng mặc định.

Save Panel Layout: ghi lại bố trí của một thành phần cửa sổ.

Close All Panel: đóng tất cả các thành phần cửa sổ khác.

Action, Movie Explorer, Output, Debugger: Mở các cửa sổ chức năng khác..

Cascade, Tile: sắp các cửa sổ làm việc theo lớp, lát gạch.

6.2.1.2 Công cụ (Tools)



1/. Arrow Tool (V) : dùng chọn, drag, sáp đặt các đối tượng vẽ.

Snap to objects: các đối tượng vẽ sẽ bám dính vào lưỡi hoặc các đối tượng gần kề khi di chuyển, quay, co dãn.

Smooth: làm mềm các đường và hình dạng đơn giản.

Straighten: làm thẳng các đường và hình dạng đơn giản.

Rotate: xoay các đối tượng. (nếu muốn xoay chính xác phải chỉnh góc xoay trong khung Transform [Window\Panels\Transform])

Scale: thay đổi kích thước các đối tượng(co kéo).

2/. Sub select tool (A): dùng chọn đối tượng, thành phần của hình.

3/. Line Tool (N): dùng vẽ đường thẳng.

4/. Lasso Tool (L): chọn đối tượng làm việc với các tính năng đặc biệt hơn.(chọn xong double click).

Magic wand: dùng chọn các đối tượng với vùng có hình dạng bất kỳ.

Magic wand properties: xác lập các thuộc tính cho Magic wand.

Polygon mode: dùng chọn các đối tượng theo được đa giác bất kỳ.

5/. Text Tool (T): công cụ dùng tạo văn bản (muốn xuống dòng nhấn Enter).

6/. Pen Tool (P): dùng tạo các nét thẳng hoặc cong.

7/. Oval Tool (O): dùng vẽ hình tròn hoặc Ellipse.

8/. Rectangle Tool (R): dùng vẽ hình vuông hoặc hình CN.

Round Rectangle radius: dùng định góc tròn cho hình (Corner radius)

9/. Pencil Tool (Y): dùng vẽ đường bằng tay.

Pencil Mode: chọn 1 chế độ vẽ: Straighten: vẽ đường thẳng trơn_gấp khúc;

Smooth: vẽ đường mềm mại_cong; Ink: không làm gì với nét vẽ.

10/. Brush (B): Vẽ theo nét cọ.

Brush mode: Paint normal: vẽ trên vùng làm việc(đè); Paint Fills: vẽ các vùng có thể tô màu nhưng không vẽ trên các đường nét; Paint behind: vẽ quanh các đối tượng, không đè, chỉ vẽ dưới các hình; Paint inside: vẽ bên trong vùng được tô màu, không vẽ đè lên nét, nếu không có vùng tô màu thì vẽ không tác dụng; Paint selection: chỉ vẽ bên trong vùng tô màu đã được chọn.

Brush size: chọn kích thước nét vẽ

Brush shape: chọn nét vẽ.

Lock fill: bật tắt kiểu tô màu gradient.

11/. Ink Bottle Tool (S): dùng thay đổi màu của nét bao quanh hình (màu nét).

	<p>12/. Paint Bucket Tool (K): dùng tô màu các hình được tạo ra từ đường viền (màu bên trong hình).</p> <p>Gap size: chọn một cách tô trong hình: Don't close gap: hình không lỗ hở; Close small gaps: hình có lỗ nhỏ; Close large gaps: hình có lỗ hở lớn; Close medium gaps: hình có lỗ hổ trung bình.</p> <p>Lock fill: bật tắt chế độ tô với kiểu màu Gradient.</p> <p>Transform fill: cho phép co dãn, quay, xô nghiêng với kiểu tô Gradient trong Hình.</p> <p>13/. Dropper Tool (I): dùng cho phép lấy mẫu tô, kiểu đường nét của 1 đối tượng rồi áp dụng mẫu tô đó cho 1 đối tượng khác. (chọn 1 mẫu rồi quét vào 1 mẫu khác)</p> <p>14/. Eraser Tool (E) : dùng xóa đường nét, vùng tô màu và các hình dạng.</p> <p>Eraser mode: chọn chế độ xóa: Erase normal: xóa nét và màu tô; Erase fill : chỉ xóa màu tô; Erase lines: chỉ xóa đường nét; Erase selected fills: chỉ xóa vùng tô màu đang chọn, không xóa nét; Erase inside: xóa bên trong 1 vùng có tô màu, không xóa nét.</p> <p>Faucet: xóa đường nét và vùng tô màu.</p> <p>Eraser shape: chọn nét xóa</p> <p>15/. Hand Tool (H): dùng di chuyển “bằng tay” quanh vùng làm việc.</p> <p>16/. Zoom Tool (M, Z) : dùng phóng to, thu nhỏ vùng làm việc</p> <p>Enlarge: phóng to vùng làm việc.</p> <p>Reduce: thu nhỏ vùng làm việc.</p>
--	--

6.2.1.3 Các thao tác

Thao tác chọn:

- +Chọn thông thường: Click đâu chọn đó.
- +Chọn đường nét và màu tô: Double click.
- +Chọn bằng đường bao: chọn công cụ Arrow Tool, tạo đường bao khu vực chọn.
- +Chọn nhiều: đè Shift trong khi click chọn.
- +Chọn tất cả: Ctrl + A.

Thao tác copy: chọn, Ctrl + C

Thao tác dán: thực hiện copy, thực hiện 1 trong:

Ctrl + V: dán bình thường.

Ctrl + Shift + V: dán tại chỗ.

Nhân bản (Duplicating): chọn, Ctrl + D | đè Ctrl + kéo chuột.

Xoá: chọn, Delete.

Di chuyển: chọn, drag | đè Shift + mũi tên (8 pixel)| mũi tên (1 pixel).

Nhóm: chọn các đối tượng cần nhóm, Modify\Group.

Bỏ nhóm: chọn, Modify\Ungroup.

Phân đoạn:

+Phân đoạn bằng hình vẽ: tạo các hình bên trong nhau, drag chúng tách nhau.

+Phân đoạn bằng đường: tạo hình, chọn công cụ Pencil Tool, chọn Ink, vẽ cắt lát (slicing) qua hình ta được 2 hình phân đoạn.

Kết nối các hình: (chỉ dùng cho hình trên cùng lớp, cùng màu và không có đường nét)

Chọn 1 hình kéo lên hình kia, chúng sẽ kết nối thành 1.

Thao tác trên hình:

+Modify\Shape\Convert lines to fills: chuyển đường nét thành hình dạng có thể tô màu.

+Modify\Shape\Expand fill: mở rộng vùng tô của 1 hình (expand: mở ra ngoài, Inset: mở vào trong, Distance: khoảng mở)

+Modify\Shape\Softens edges: làm mềm đường biên của hình(Distance: khoảng cách giữa biên mềm và biên ngoài; Step: số bước của biên mềm)

+Modify\Transform\Scale: co dãn.

+Modify\Transform\Rotate: xoay.

+Modify\Transform\Flip...: lật ngang dọc.

+Modify\Transform>Edit Center: chỉnh tâm hình che phủ

Đặt thuộc tính cho khung: Modify\Movie hiện hộp thoại:

+Frame rate: chứa tốc độ hoạt cảnh cho frame

+Dimension: kích thước ngang dọc cho frame

+Match: khung vừa với máy in hoặc nội dung.

+Background color: chọn màu nền cho frame

+Rulers unit: chọn đơn vị đo trên thước làm việc

Thao tác văn bản: chọn, menu Text chọn các mục sau:

+Font: chọn font.

+Size: chọn kích thước.

+Style: chọn kiểu.

+Align: canh biên.

+Tracking: co dãn cỡ chữ.

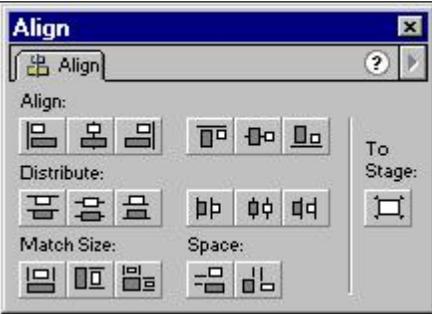
+Character: hiện cửa sổ thành phần Character.

+Paragraph: hiện cửa sổ thành phần Paragraph.

+Tách rời văn bản: chọn, Modify\Break Apart (có thể sửa từng ký tự, tô màu...)

Canh biên: cho hiện cửa sổ thành phần Align (Window\Panels\Align | Ctrl + K)

Chọn 1 trong:



- Align left edge: canh về cạnh trái
- Align horizontal center: canh về giữa (ngang)
- Align right edge: canh về cạnh phải
- Align top edge: canh về cạnh đầu
- Align vertical center: canh về giữa (dọc)
- Align bottom edge: canh về cạnh đáy
- Distribute top edge: canh về đầu
- Distribute vertical center:
- Distribute bottom edge:
- Distribute left edge:
- Distribute horizontal center:
- Distribute right edge:
- Match width:
- Match height:
- Match width and height:
- Space evenly vertically:
- Space evenly horizontally:

6.2.1.4 Ảnh

- +Flash có thể chèn vào các tập tin ảnh dạng: .BMP, JPG, GIF (tĩnh), PNG.
- +Chèn ảnh: menu File\Import chọn tên tập tin ảnh.(là đối tượng che phủ có thể thao tác như đối tượng hình vẽ)
- +Phân rã ảnh: chọn ảnh, Modify\Break Apart.
- +Sử dụng cửa sổ thành phần Library: Window\ Library.
- +Tối ưu ảnh: Mở cửa sổ Library, Right click, chọn Properties, xác lập các tính chất (Allow smoothing: cho phép làm mềm đường nét, Compression: chọn 1 phương pháp nén, Quality: nhập chất lượng nén)
- +Lấy 1 bản sao từ Library: Drag từ khung Library ra.
- +Ảnh động .Gif: nạp và quan sát trên thanh tiến trình (Timeline).

6.2.1.5 Âm thanh (SOUND)

- +Flash cho phép chèn vào các tập tin âm thanh dạng .Wav, .Mp3.
- +Chèn âm thanh: File\Import chọn tên tập tin âm thanh (âm thanh được đưa vào Library).

6.3 Hoạt hình

Tạo Hoạt hình:

Cách 1_ Tạo hoạt hình bằng các khung hình nối tiếp: là cách cho hiện liên tiếp các khung hình biến đổi nối tiếp nhau.

+Tạo hình trên khung làm việc.

+Click chọn 1 khung hình trên thanh TimeLine, chọn Insert\KeyFrame (ta được 1 khung hình hoá giống với khung trước đó), thực hiện thêm, bớt, thay đổi trên khung hình tùy ý.

+Lặp lại bước trên cho đến khi kết thúc hoạt hình.

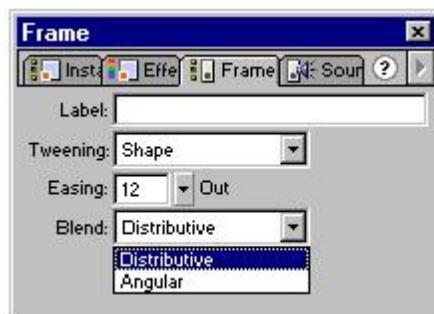
+Nhấn Enter để kiểm tra.

Cách 2_Tạo hoạt hình bằng cách biến đổi hình dạng: là cách cho 1 hình biến đổi dạng thành một hình khác. Flash sử dụng phép biến hình theo cách lôgic nhất (có thể tạo ra các dạng hình ngoài ý muốn). Không thể biến đổi hình dạng các biểu tượng, ảnh, nhóm.

+Tạo hình trên khung làm việc.

+Click chọn 1 khung hình trên Timeline, chọn Insert\Blank Key Frame (ta được khung hình khoá rỗng), Tạo 1 dạng hình khác.

+Trở về khung hình 1, chọn Window\Panels\Instance chọn thẻ Frame và qui định như sau:



Label: nhập tên bất kỳ (sẽ hiện trên thanh tiến trình, tùy chọn)

Tweening: chọn Shape (biến hình theo nét).

++Easing: chỉnh tốc độ (Easing in: hoạt hình chậm,

Easing Out: hoạt hình nhanh)

++Blend: chọn cách thiết lập cho biến hình (Angular: tốt cho góc và đường thẳng, Distribute: tốt cho các đường cong, trơn).

+ Lặp lại bước trên cho đến khi kết thúc hoạt hình.

+Nhấn Enter để kiểm tra.

Định các điểm biến hình:

+Chức năng Shape Hint: có thể co <= 26 điểm Shape Hint (a ! z)

++Bắt đầu từ khung hình đầu tiên, Modify\Transform\Add Shape Hint, ta thấy xuất hiện chấm đỏ, di chuyển chấm này đến vị trí tham chiếu trên hình.

++Click chọn các khung hình kế tiếp để di chuyển Shape Hint....

++Tương tự cho các khung hình khác.

+Hiện / ẩn Shape Hint: View>Show Shape Hint.

+Gỡ bỏ Shape Hint: Click chọn Frame cần gỡ bỏ, Modify\Transform\Remove All Hints.

Tạo các dạng hoạt hình sau:

1/. Cánh quạt quay, Bánh xe quay.

2/. Biến đổi chữ, hình

Cách 3_Tạo hoạt hình bằng cách biến đổi chuyển động: là cách cho 1 hình di chuyển, co dãn, xoay ... để thành hình dạng khác. Cho phép biến đổi hình, biểu tượng, nhóm, khôi văn bản.

- +Tạo hình trên khung làm việc.
- ++Click chọn 1 khung hình cách quãng (N) trên Timeline, chọn Insert\Frame (ta được N-1 khung hình giống như khung 1).
- ++ Right click tại khung hình 1 (đầu) , chọn Create Motion Tween, chọn Window\Panels\Instance chọn thẻ Frame và qui định như sau:



- Label:** nhập tên bất kỳ (sẽ hiện trên thanh tiến trình, tùy chọn)
- Tweening:** chọn Motion (biến hình theo chuyển động).
- " **Scale:** nếu chọn sẽ cho phép co dãn khi chuyển động.
- Easing:** chỉnh tốc độ (Easing in: hoạt hình chậm, Easing Out: hoạt hình nhanh)
- Rotate:** chọn cách quay (None: không, Auto: tự động, CW: quay theo chiều kim đồng hồ, CCW: quay ngược kim đồng hồ)
- Times:** nhập số lần quay trong khi chuyển động.
- " **Orient to path:** chọn khi chuyển động theo 1 đường dẫn.
- " **Synchronize:** chọn khi cần đồng bộ các khung hình.
- " **Snap:** chọn khi muốn hình biến đổi bám vào đường dẫn trên lớp dẫn .
- ++Tại khung hình cuối, chọn hình đã có ở khung 1 và di chuyển, xoay, co dãn tùy ý.
- +Enter để kiểm tra.
- +Muốn chỉnh sửa phải trở về khung hình đầu, cuối.
- +Cửa sổ thành phần Instance:
 - Thẻ Instance: thẻ hiện hình
 - Thẻ Effect: hiệu ứng màu
 - Thẻ Frame: qui định dạng quay
 - Thẻ Sound: hiệu ứng âm thanh
- Biến đổi chuyển động theo 1 đường dẫn (Motion with Orient to path):**
 - +Tạo hoạt hình biến đổi chuyển động(nhớ chọn Orient to path và Snap).
 - +Click nút **Add Guide Layer** trên thanh tiến trình, ta được một lớp dẫn trên lớp hoạt hình (kiểm tra tên lớp hoạt hình có thực vào so với lớp dẫn không?).
 - +Click chọn lớp dẫn, chọn công cụ **Pencil Tool**, chế độ Smooth, nét Solid, thực hiện vẽ 1 đường chuyển động trên lớp dẫn.

- +Click tại Clock (ở khoá) để khoá đường chuyển động trên lớp dẫn không cho sửa.
- +Click chọn lớp hoạt hình (đừng quên).
- +Click tại khung hình đầu, kéo tâm của nó đến đầu đường chuyển động.
- + Click tại khung hình cuối, kéo tâm của nó đến cuối đường chuyển động.
- +Enter để kiểm tra.
- +Chú ý: có thể tạo nhiều hình khác nhau trên nhiều Frame để cùng chuyển động với nhau; có thể dùng nhiều lớp dẫn hoặc lớp dẫn chung có nhiều đường dẫn.

Lớp (Layer) và Frame:

- 1/.Frame: là các khung làm việc dùng chứa các đối tượng.
- Khung rỗng: Là khung hình chưa làm việc (không chứa gì cả)
- Khung Khóa: Là khung hình là khung hình nơi chứa các đối tượng, thiết lập chuyển động,....

Khung thường: Là khung hình hiển thị nội dung của khung hình khoá gần nhất .

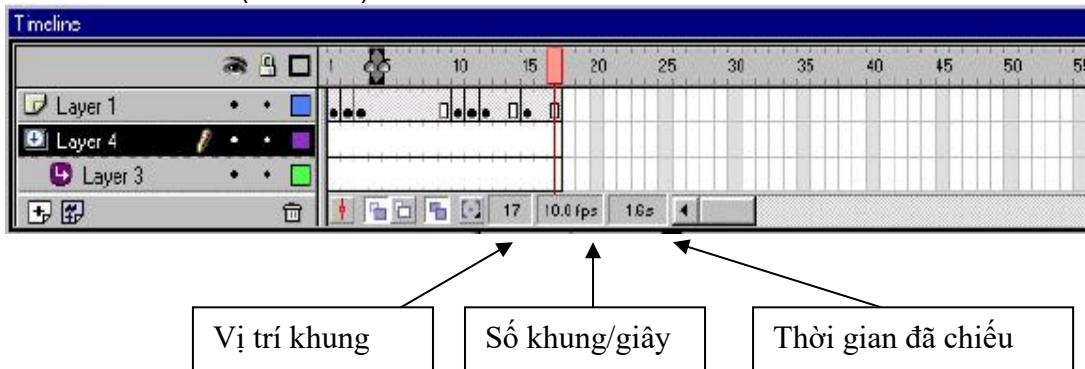
2/. Các thao tác Frame:

- +Thêm 1 frame:
 - ++Insert\Frame | F5: chèn thêm 1 khung hình thường tại vị trí chọn.
 - ++Insert\Keyframe | F6: chèn thêm 1 khung hình khóa tại vị trí chọn(trước đó là các khung hình thường).
 - ++Insert\Blank Keyframe | F7: chèn thêm 1 khung hình rỗng tại vị trí chọn(trước đó cũng là các khung hình thường).
- +Xóa 1 frame: chọn khung hình cần xóa, right click, chọn Remove Frame.
- +Copy, cắt, dán: chọn , right click, chọn Copy Frames, Cut Frames, Paste Frames.
- +Clear Frame: chuyển 1 khung hình khoá thành khung hình bình thường.

3/. Các thao tác trên lớp:

- +Thêm 1 lớp:
 - ++Click nút Insert Layer | Insert\Layer: chèn 1 lớp.
 - ++Click nút Add Guide Layer | Insert\Motion Guide: chèn 1 lớp dẫn.
- +Chọn lớp: Click tại lớp (xem có dấu chưa?)
- +Xóa 1 lớp: chọn lớp cần xoá, right click, chọn Delete Layer | click tại thùng rác.
- +Thay đổi thứ tự của 1 lớp: Drag chuột các lớp lên trên hoặc xuống dưới.
- +Đặt thuộc tính cho lớp: chọn lớp, right click, chọn Properties: tên, hiện\ẩn, khóa, loại, màu nền, Outlines, chiều cao..
 - ++Guide: lớp dẫn. (ở trên lớp hoạt hình chuyển động)
 - ++Guided: lớp là lớp hoạt hình chuyển động theo lớp dẫn (ở dưới lớp dẫn và thụt vào so với lớp dẫn).
 - ++Mask: lớp dùng làm mặt nạ (ở trên lớp che)
 - ++Masked: lớp bị mặt nạ che | lớp che (ở dưới lớp mặt nạ, chỉ thấy được qua 1 đối tượng đặc của lớp mặt nạ).

4/. Thanh tiến trình (Timeline):



hình 6.1 : Thanh tiến trình (Timeline)

+Nút **Onion Skin**: xem và chỉnh sửa nhiều khung hình cùng lúc (các khung hình trong phạm vi Onion Skin sẽ hiện ra cho chỉnh cùng lúc).

+Nút **Onion Skin Outlines**: tương tự Onion Skin nhưng các hình trên khung hiện dưới dạng đường viền.

+Nút **Edit Multiple Frames**: hiện và cho sửa nhiều khung hình cùng lúc.

+Nút **Modify Onion Markers**: di chuyển phạm vi Onion Skin.

++Always Show Markers: luôn hiện dấu Onion Skin.

++Anchor Onion: khoá dấu Onion Skin.

++Onion 2, Onion 5, Onion All: đánh dấu 2, 5 hoặc tất cả các khung hình chung quanh.

+**Show all layer as outlines**: hiện ẩn cách trình bày các lớp ở dạng đường viền.

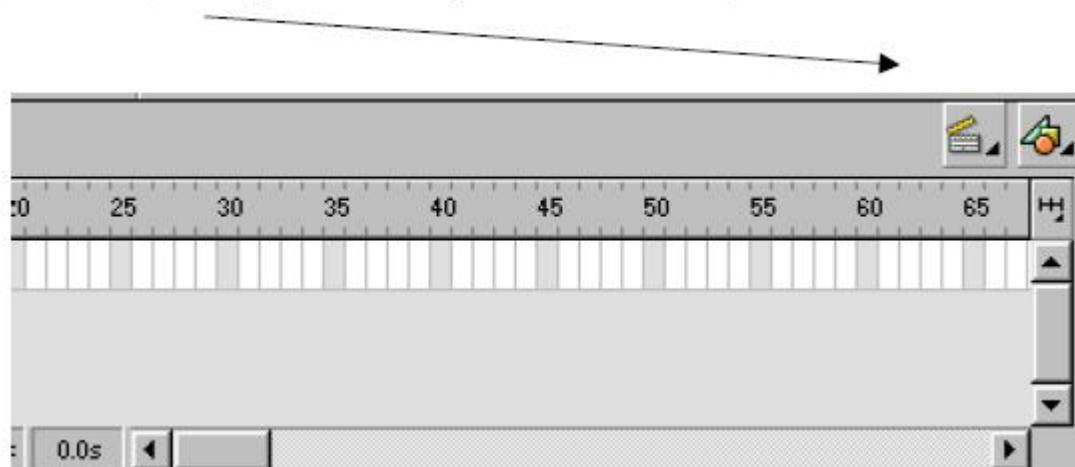
+**Lock/Unlock all layers**: Khoá hoặc bỏ khoá các lớp. (khoá sẽ không chọn được).

+**Show/Hide all layers**: hiện ẩn các lớp. (ẩn sẽ không thấy gì cả).

5/. Quản lý các Scenе: Click chọn công cụ **Edit Scene** trên thanh tiến trình, chọn 1 cảnh.

6/. Quản lý các Frame: Click chọn công cụ **Edit Symbols** trên thanh tiến trình, chọn 1 biểu tượng cần sửa.

(**Edit Scene**, **Edit Symbols**: ở bên phải thanh tiến trình.)



hình 6.2 : Edit Symbols

Chú ý:

Các khung có -----! màu tím là khung biến đổi chuyển động.

Các khung có -----! màu xanh là khung biến đổi hình dạng.

Các khung có ----- là khung không xác định rõ chuyển động gì (có thể bị sai!).

Biểu tượng (Symbol)

1/. KN: là đối tượng được tạo ra nhằm mục đích sử dụng nhiều lần mà không phải tạo lại, biểu tượng được cất trữ trong thư viện. Biểu tượng được chia thành 3 loại sau:

+Graphic: biểu tượng dạng đồ họa được tạo ra từ các hình vẽ, hình ảnh có tính chất tĩnh (không chuyển động).

+Button: biểu tượng dạng nút nhấn, thường được phối hợp với lập trình để tạo các điều khiển cho đoạn Film.

+Movie: biểu tượng dạng đoạn Film, chứa toàn bộ các phần tử của đoạn Film: hình ảnh, âm thanh, chuyển động....

2/. Tạo biểu tượng:

+Graphic: Tạo hình ảnh, nhóm.... chọn **Insert\Convert to Symbol**, hiện hộp thoại:



hình 6.3 : sybol properties

nhập tên, chọn Graphic, OK, xong mở cửa sổ thành phần Library để kiểm tra lại.

+Button: Tạo dạng nút, chọn **Insert\Convert to Symbol**, hiện hộp thoại: chọn Button, OK.

+Movie: Tạo đoạn hoạt hình, chọn Layer, chọn đoạn hoạt hình vừa tạo, Right click, chọn **Copy Frames**, chọn **Insert\New Symbol**, hiện hộp thoại Symbol Properties, đặt tên chọn Movie Clip, OK. Flash chuyển sang chế độ tạo hoạt hình, Right click tại khung 1, chọn **Paste Frames**. xong click nút Scene trên thanh tiến trình để trở về.

3/. Các thao tác trên biểu tượng:

+Sửa: chọn biểu tượng trên Library, chọn **Edit>Edit Symbols**, sửa xong click nút Scene. (Double Click tại biểu tượng để sửa)

+Sửa Button: khi sửa biểu tượng Button, ta thấy có 4 khung: **Up, Over, Down, Hit**, mỗi khung thể hiện trạng thái khác nhau của biểu tượng nút, ta có thể thêm, bớt, bỏ trống các khung nhằm tạo các “đáp ứng” với sự di chuyển con trỏ tùy ý, sửa xong click nút Scene.

Up: Khung này thể hiện Button khi con trỏ không ở trong phạm vi nút.

Over: Khung này thể hiện Button khi con trỏ ở trong phạm vi nút.

Down: Khung này thể hiện Button khi người dùng click vào nút.

Hit: Khung này thể hiện Button khi di chuyển con trỏ, nút có thể được thay đổi vị trí, hình dạng. Nút trong khung Hit sẽ không thấy trong đoạn hoạt hình.

+Xoá: Right click, chọn **Delete**.

+Lấy ra sử dụng: Drag từ Library ra Frame.

+Nhân bản: Right click, chọn **Duplicates**.

Sử dụng Thư viện tập tin của Flash.

1/. Giới thiệu:

Flash cho phép ta có thể sử dụng lại các hình ảnh, âm thanh, đoạn Film, biểu tượng có sẵn chứa trong các tập tin đã tạo ra hoặc tập tin mẫu. Các tập tin này được xem như một thư viện chứa các thành quả ta làm việc, có thể có rất nhiều tập tin được dùng làm thư viện.

2/. Các Thao tác:

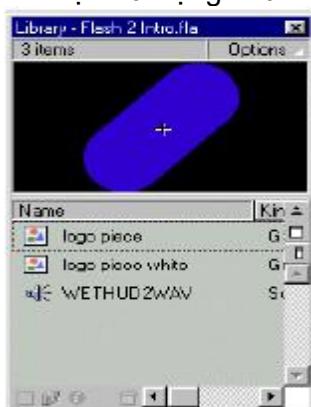
+Mở thư viện của 1 tập tin: **File\Open as Library**, chọn tên tập tin .Fla, Open. Có thể mở nhiều tập tin làm thư viện.

+Mở thư viện dùng chung: **File\Open as Shared Library**, chọn tên tập tin.Fla, Open.

3/. Sử dụng: (trong các thư viện có hình ảnh, đoạn Film, biểu tượng, nút) Drag từ thư viện bỏ vào Frame.

4/. Sử dụng thư viện chung:

Window\Common Libraries, chọn 1 loại. Sử dụng như các thư viện khác.



hình :6.4 : Common Libraries

Yêu cầu :

+Hiệu ứng lớp mặt nạ

+Hiệu ứng chiếu sáng

+Hiệu ứng X_Ray

+Hiệu ứng cửa sổ

6.4 Hoạt cảnh

1/. Giới thiệu:

Là sự liên hệ qua lại giữa các đoạn hoạt hình, cảnh, khung hình khi trình chiếu. Hoạt cảnh có thể thực hiện tốt nhờ các thiết lập tương tác hoặc lập trình (Scripting).

2/. Khái niệm cơ bản:

+**Sự kiện**: là tình huống xảy ra hoặc thời điểm thiết lập đã đến.

+**Đích**: là đối tượng bị tác động bởi hành động khi xảy ra sự kiện.

+**Hành động**: là một tác động, tương tác trên đích khi sự kiện xảy ra.

3/. Sự kiện:

Các sự kiện của Mouse:

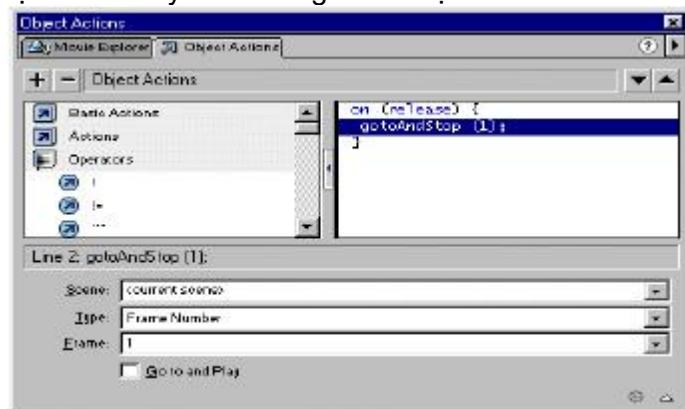
- +*Press*: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn chuột trên nút.
- +*Release*: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn và nhả chuột trên nút.
- +*Release Outside*: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn và nhả nút chuột bên ngoài nút.
- +*Roll Over*: Sự kiện xảy ra khi người dùng di chuyển con trỏ lên phía trên của nút nhấn.
(cuộn lên)
 - +*Roll Out*: Sự kiện xảy ra khi người dùng di chuyển con trỏ ra khỏi phạm vi của nút.(Cuộn ra)
 - +*Drag Over*: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn nút trong phạm vi nút (không nhả) , kéo con trỏ ra ngoài phạm vi nút và di chuyển trở lại phạm vi nút. (Drag trong)
 - +*Drag Out*: Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn nút trong phạm vi nút (không nhả) , kéo con trỏ ra ngoài phạm vi nút.(Drag ngoài)

Các sự kiện của bàn phím:

Sự kiện xảy ra khi người dùng nhấn 1 ký tự, phím mũi tên, Backspace, Insert, Home, End, Page up, Page Down. Sự kiện bàn phím có phân biệt chữ in và chữ thường.

4/. Các hành động: Có nhóm sau: Basics Action, Actions, Operators, Functions, Properties, Objects. Chương trình ta chỉ nghiên cứu 1 số hành động sau:

- +*Goto*: làm cho đoạn Film nhảy đến khung hình hoạt cảnh.



hình 6.5 : Các sự kiện của bàn phím

Có các tham số:

Scene: chọn cảnh bắt đầu cho hành động Go To

Type: chọn Frame có thể là theo số, theo nhãn, Frame trước, Frame sau.

Frame: nhập số là khung hình thứ mấy.

Go to and Play: nếu chọn sẽ là Go to and Play (Chuyển đến và thực hiện) còn không là Go to and stop (Chuyển đến và dừng).

Vd: Chuyển đến và chiếu khung 1, theo sự kiện nhấn và nhả chuột.

```
on (release) {
    gotoAndPlay (1);
}
```

+*Play*: cho đoạn hoạt hình bắt đầu thực hiện.

Không có tham số.

+*Stop*: cho đoạn hoạt hình ngừng lại.

Không có tham số.

+*Toggle High Quality*: bật tắt chế độ khử răng cưa.

Không có tham số

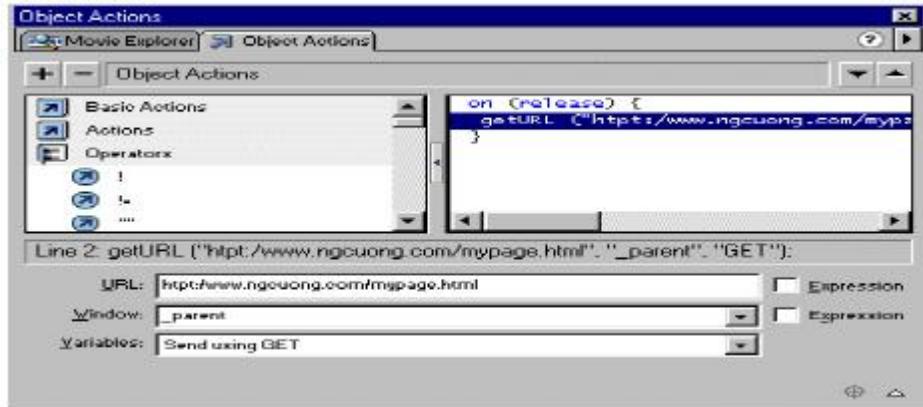
Vd:

```
on (release) {  
    toggleHighQuality ();  
}
```

+*Stop all Sound*: Tắt tất cả các âm thanh.

Không có tham số.

+*Get URL*: Mở cửa sổ trình duyệt Web với địa chỉ URL để nhận 1 địa chỉ xác định.



hình 6.6 : Mở cửa sổ trình duyệt Web với địa chỉ URL

Có các tham số sau:

URL: chứa địa chỉ URL nơi truy cập.

Window: xác định cửa sổ tải URL

Self: Tải địa chỉ URL vào cửa sổ làm việc.

Blank: Mở cửa sổ mới và tải địa chỉ URL vào đó.

Parent: Mở địa chỉ URL vào cửa sổ cha của cửa sổ hiện tại.

Top: nếu đoạn hoạt hình Flash với hành động Get URL đang nằm trong khung HTML thì sẽ loại bỏ khung để tải URL vào cửa sổ.

Variables: chọn biến trong đoạn hoạt hình được xử lý ra sao?

Don't send: Không gửi các biến.

Send using Get: Gửi các biến nối tiếp vào địa chỉ URL.

Send using Post: Gửi các biến tách biệt với URL.

+*FS Command*: gửi dữ liệu đến ứng dụng sử dụng đoạn hoạt hình như trình duyệt Web.

FS Command được dùng khi đoạn hoạt hình Flash tương tác với JavaScript trên trang Web.

+*Load/Unload Movie*: Nạp 1 đoạn Film ở địa chỉ URL hoặc loại bỏ đoạn hoạt hình đã nạp.

Có các tham số sau:

URL: đường dẫn đến tập tin .Swf cần tải vào. (<http://www.ngcuong.....>)

Location: định mức hay đích bị hành động tác động

Level: tập tin .Swf tải vào được đặt trong 1 mức và có 1 số mức.

Target: tập tin .Swf tải vào không gian của đoạn hoạt hình.

Variables: chọn biến trong đoạn hoạt hình được xử lý ra sao? (tương tự GET URL).

+*Tell Target*: Xác định một tiến trình thực hiện hành động.

Có tham số sau:

Target: chứa tên nhãn một đoạn hoạt hình cần thực hiện hành động.

+*If Frame is Loaded*: Xác định một khung hình nào đó đã được nạp hay chưa?, nếu nạp rồi thì thực hiện hành động nào đó còn chưa thì bỏ qua (không làm gì cả).

Không tham số.

+*On Mouse Event*: Chọn các sự kiện xảy ra do chuột là đối tượng phát sinh thay vì các hành động, có thể định phím cho sự kiện bàn phím.

+*If*: Kiểm tra một câu lệnh điều khiển nào đó đúng hay sai để thực hiện hành động.

+*Loop*: Thực hiện một nhóm hành động nhiều lần khi điều kiện còn đúng.

+*Call*: Gọi thực hiện một nhóm các hành động được gắn với một khung hình.

+*Set Property*: Đặt các thuộc tính cho đoạn hoạt hình.

+*Set Variable*: Tạo 1 biến mới hoặc đặt giá trị cho biến.

+*Duplicate / Remove Movie Clip*: Nhân bản hoặc gỡ bỏ đoạn hoạt hình.

+*Drag Movie Clip*: Cho phép đoạn hoạt hình có thể Drag được theo con trỏ.

+*Trace*: Hiển thị một thông báo.

+*Comment*: Chứa nội dung chú thích cho hành động.

Chú ý : Các hành động không chỉ là riêng lẻ mà thường hay lồng nhau để tạo các tương tác phức tạp (đòi hỏi phải có kiến thức lập trình).

5/. Cài đặt tương tác hoạt cảnh:

Nhấn Ctrl + Alt + A để hiện cửa sổ thành phần Action, Click chọn đối tượng cần cài đặt, Click dấu + trên cửa sổ , chọn hành động, cung cấp tham số...

Nếu muốn xoá thì click chọn dấu – (trừ).

Kiểm Tra và Xuất Bản Hoạt Hình

1) Menu Control: Dùng kiểm tra hoạt hình.

+Play: Trình chiếu hoạt hình.

+Rewind: Quay trở lại khung hình đầu tiên.

+Step Forward: Dịch chuyển tới 1 khung hình (bên phải)

+Step Backward: Dịch chuyển lui 1 khung hình (bên trái)

+Test Movie: Kiểm tra tập tin .FLA được dịch thành dạng hoạt hình .SWF.

+Test Scene: Kiểm tra cảnh được chuyển thành dạng hoạt hình .SWF.

- +Debug Movie: Kiểm tra tập tin .FLA được dịch thành dạng hoạt hình .SWF và có hiện cửa sổ Debug để xem nội dung các biến, Code chương trình.
- +Loop Playback: Lặp lại các chuyển động hoạt hình.
- +Play all Scene: Lặp lại việc thực hiện chuyển động tất cả các cảnh.
- +Enable Simple Frame Actions: Cho phép đáp ứng lại các hành động đã cài (cài các tương tác hoạt cảnh).
- +Enable Simple Buttons: Cho phép các nút (Button) có hiệu lực với các trạng thái: Up, Over, Down, Hit.
- +Mute Sounds: Tắt toàn bộ âm thanh.
- ++ Kiểm tra nút: chọn **Control\Enable Simple Buttons**, trước khi Test.
- ++ Kiểm tra các hành động: chọn **Control\Enable Simple Frame Actions**, trước khi Test.

2) Xuất bản:

1/. Xuất tập tin hoạt hình:

File\Export Movie, nhập tên tập tin xuất (.SWF).

2/. Xuất tập tin ảnh:

File\Export Image, nhập tên tập tin xuất (.SWF).

3/. Thiết lập các tham số xuất bản:

File\Publish Settings, hiện hộp thoại có 3 thẻ sau:

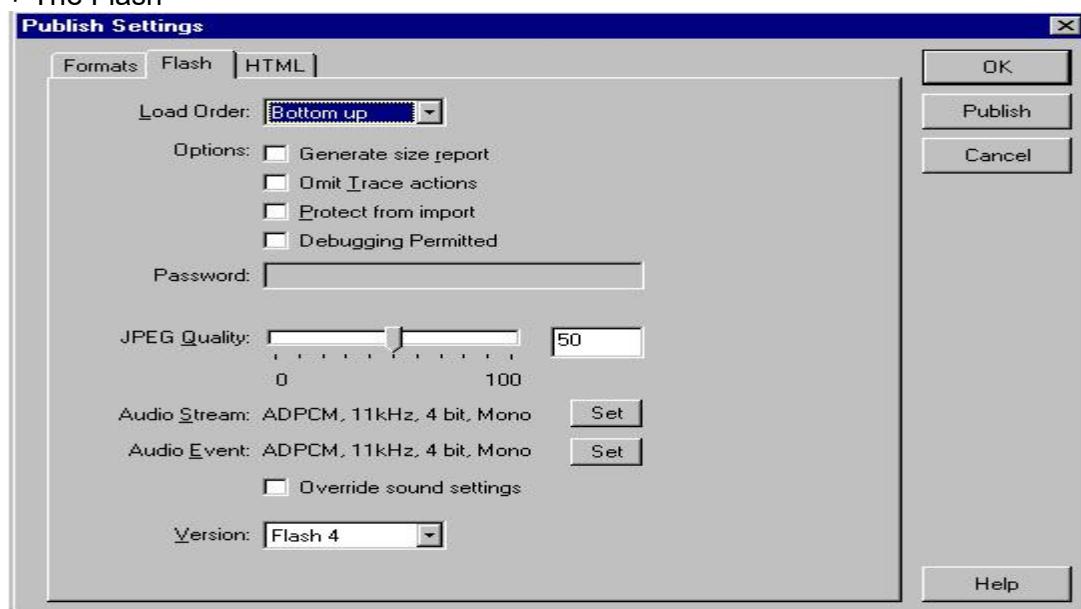
+Thẻ Formats:

Type: chọn 1 kiểu cho tập tin xuất.

File Name: dùng đặt tên cho tập tin xuất.

Use Default Names: Flash sẽ đặt tên mặc định.

+ Thẻ Flash



hình 6.7:flash Publish Settings

Load Order: chọn thứ tự nạp tập tin hoạt hình khi tải lên trang Web.

Bottom Up: nạp lớp dưới cùng trước.

Top Down: nạp lớp trên trước.

Options: chọn các tùy chọn khác.

Generate Size Report: sẽ tạo tập tin .TXT chứa thông tin của hoạt hình.

Omit Trace Actions: loại bỏ các hành động Trace (dấu hiệu Code) ra khỏi hoạt hình và không cho người khác xem mã nguồn (chương trình Script).

Protect from import: bảo vệ không cho người khác sử dụng tập tin hoạt hình của bạn (người khác không thể Import tập tin vào sử dụng lại).

Debugging Permitted: cho phép gỡ lỗi chương trình (khi có chương trình)

Password: nhập mật mã cho *Protect from import, Debugging Permitted*.

JPEG Quality: Xác định cấp độ nén cho các ảnh Bitmap của tập tin hoạt hình, 0: là chất lượng thấp, 100: là chất lượng cao.

Audio Stream, Audio Event: cho phép định mức độ nén, tốc độ truyền, chất lượng cho âm thanh theo luồng và sự kiện.

Override Sound Settings: ghi đè thông số về âm thanh lên các thiết lập âm thanh đã thiết lập trước đó.

Version: chọn phiên bản xuất bản.

+Thẻ HTML:

Template: chọn 1 dạng trang HTML mẫu để đặt tập tin hoạt hình lên trang này.

Dimensions: chọn vừa, đơn vị hoặc tỉ lệ cho tập tin hoạt hình theo trang HTML.
(cung cấp đơn vị hoặc tỉ lệ cho Width, Height).

Play Back: chọn các tùy chọn trình chiếu trên trang HTML

-Pause at Start: hoạt hình sẽ không trình chiếu cho đến khi người dùng click nút Play.

-Loop: hoạt hình tự động trình chiếu lặp đi lặp lại.

-Display Menu: thanh Display sẽ hiện trong cửa sổ trình duyệt khi nạp hoạt hình.

-Device font: cho phép sử dụng font hệ thống khi máy tính của bạn không có font như đã định.

Quality: chọn chất lượng thẻ hiện hoạt hình theo tốc độ CPU của máy tính.

Window Mode: chọn chế độ cửa sổ hoạt hình

-Window: thẻ hiện dạng cửa sổ.

-Opaque: nội dung của trang HTML sẽ chuyển xuống phía sau cửa sổ hoạt hình. (không thấy được do cửa sổ hoạt hình mờ đục)

-Transparent Windowless: làm cho nền của cửa sổ hoạt hình trở nên trong suốt. (thấy nội dung bên dưới nó).

HTML Alignment: chọn canh biên hoạt hình trên trang HTML.

Scale: định kích thước của cửa sổ hoạt hình.

-Default: theo giá trị ở Dimension (không vừa cửa sổ).

-No Border: hoạt hình không có đường viền trong cửa sổ (không vừa cửa sổ).

-Exact Fit: co dãn hoạt hình theo tỉ lệ chính xác với khung cửa sổ (vừa với cửa sổ).

Flash Alignment: canh biên hoạt hình trong cửa sổ theo chiều dọc chiều ngang.

Show Warning Messages: cho phép hiện các thông báo về tình trạng trang HTML mẫu có cần phải sửa đổi hoặc hiệu chỉnh gì không?.

4/. Xem trước khi xuất bản: **File \ Publish Preview**, chọn dạng cần xem.

5/. Xuất bản (dịch) thành tập tin .SWF : **File\ Publish** , sẽ có tập tin xuất bản như đã định.

6.5 Đưa FLASH vào Web

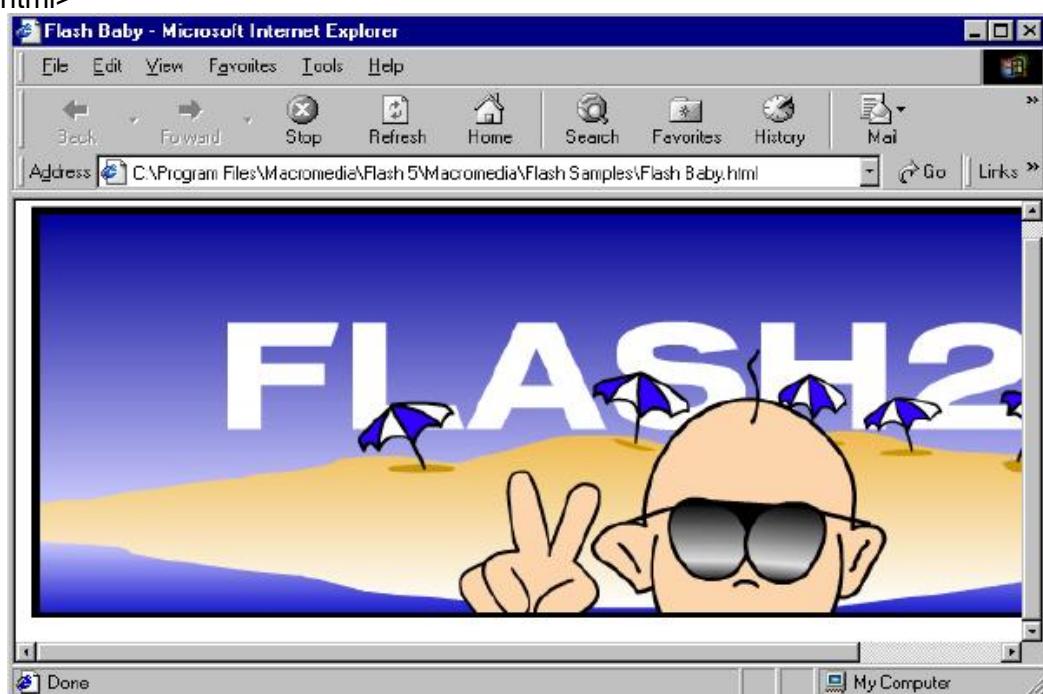
6.5.1 Nội dung trang HTML do Flash xuất bản

```
<html>
<head>
<title>Flower</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
<p>
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#ver
sion=5,0,0,0"
WIDTH="360" HEIGHT="360">
<param name="movie" value="Flower.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="bgcolor" value="#FFFFFF"><embed src="Flower.swf" quality="high"
bgcolor="#FFFFFF"
WIDTH="360" HEIGHT="360"
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod
_Version=ShockwaveFlash">
</object>
</p>
</body>
</html>
Hoặc:
<html>
<head>
<title>HTML With Flash 5</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
<p>
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
```

```

codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#ver
sion=5,0,0,0"
WIDTH="210" HEIGHT="252">
<param name="movie" value="Flower.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="bgcolor" value="#FFFFFF"><embed src="Flower.swf" quality="high"
bgcolor="#FFFFFF"
WIDTH="360" HEIGHT="360"
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod
_Version=ShockwaveFlash">
</object>
</p>
<p>Introduction a Web Page with Flash 5</p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>

```



hình 6.8 : Nội dung trang HTML do Flash xuất bản

6.5.2 Nhúng tập tin .GIF được xuất bản vào trang HTML

Macromedia Flash 5 Mediaspace Club #17

```

<html>
<head>
<title>Flower </title>
<meta name="GENERATOR" content="Microsoft FrontPage 3.0">

```

```

</head>
<body>
<table border="0" cellpadding="3" width="100%">
<tr>
<td align="right" valign="top" width="50%"><br>
<font size="2"><em>Gif File of Flash 5</em></font></td>
<td valign="top" width="40%"><font size="3" face="Arial"><strong>Your Heading Goes
Here</strong></font><p><font
size="2" face="Arial">Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diem
vero eros et accumsan et
iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit au gue duis dolore te
feugat nulla facilisi. </font></p>
<p><font size="2" face="Arial">Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci taion
dolor sit amet,
consectetuer adipiscing elit, sed diem nonummy nibh euismod tincidunt ut lacreet dolore
magna aliquam erat volutpat.
</font></p>
<p><font size="2" face="Arial">Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse et
iusto odio dignissim qui
blandit praesent luptatum zzril delenit au gue duis dolore teeugat nulla facilisi.
</font></td>
<td width="10%"></td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
+ Nếu nhúng tập tin .JPG thì mã HTML là:
<br>
```

6.5.3 Giải thích các thẻ

+ Thẻ **<Object>**: dùng với trình duyệt **Internet Explorer** của Microsoft.

```

<Object Classid="mã số" Width="value" Height="value" CodeBase="Url">
<Param Name="Movie" Value="tên file.Swf">
<Param Name="Quality" Value="chất lượng">
<Param Name="Bgcolor" Value="màu">
<Param Name="Play" Value="True|False">
<Param Name="Loop" Value="True|False">
```

```

</Object>
+Thẻ <Embed>: dùng với trình duyệt Communicator/ Navigator của Netscape.
<Embed SCR="tên tập tin.Swf" Width="value" Height="value"
Play="True|False" Quality="chất lượng" Loop="True|false" Bgcolor="màu"
Pluginspage="Url">
</Embed>
+Các thuộc tính:
++MOVIE: đường dẫn của tập tin .Swf. (bb)
Vd: File://MyWeb/Flash/Movie99.swf
Vd: Http://MyWeb/myFlash/Movie98.swf
++SCR: đường dẫn của tập tin .Swf. (bb)
++Width: qui định kích thước ngang. (bb)
++Height: qui định kích thước dọc. (bb)
++Classid: chứa ID kiểm soát ActiveX của Flash Layer, cần nhập chính xác theo đúng
số Licence của đĩa đã cài. (bb)
++Codebase: Url, chứa ID kiểm soát ActiveX của Flash Layer được tải xuống Internet
Explorer (bb)
++Pluginspage: Url, chứa ID kiểm soát ActiveX của Flash Layer được tải xuống
Netscape (bb)
++Name: chứa tên thuộc tính dùng đặt thuộc tính. (không bb)
++Play: kiểm soát tình trạng trình chiếu của hoạt hình khi nạp lên trang HTML,
True: chiếu ngay, False: chờ người sử dụng tác động. (mặc định là True, không bb)
++Bgcolor: thiết lập màu nền cho đoạn hoạt hình. (không bb)
++Quality: chất lượng thể hiện hoạt hình theo tốc độ CPU của máy tính, có thể là:
Low, Autolow, Autohigh, High, Best (mặc định là High, không bắt buộc).
++Loop: cho/ không cho hoạt hình trình chiếu lặp đi lặp lại, True: cho, False: chỉ chiếu 1
lần. (mặc định là True, không bb)
++Scale: qui định cửa sổ hoạt hình. (mặc định là Showall, không bb)
-Showall: hoạt hình hiển thị trong cửa sổ.
-Noborder: hoạt hình hiển trong cửa sổ không có đường viền, có thể bị cắt theo khung.
-Exactfit: hoạt hình hiển theo tỉ lệ khớp với cửa sổ.
++SAlign: Canh biên hoạt hình theo cửa sổ. (khi kích hoạt hình <> kích thước cửa sổ,
mặc định là canh giữa tâm cửa sổ, không bb vì không cần thuộc tính này)
-T: canh Top.
-B: canh Bottom.
-L: canh Left.
-R: canh Right.
-TL: canh Top_Left.

```

- TR: cạnh Top_Right.
 - BL: cạnh Bottom_Left.
 - BR: cạnh Bottom_Right.
- ++**WMode**: thay đổi chế độ màu của cửa sổ hoạt hình. (mặc định là Window, không bb)
- Window: hoạt hình nằm trong cửa sổ có chất lượng tốt nhất.
- Opaque: nội dung trên trang HTML được đưa lên trên khung hình. (vì cửa sổ mờ đục không thấy được)
- Transparent: Nền của hoạt hình trong suốt, có thể thấy được bên dưới hình.
- ++**Swliveconnect**: dùng khi trong Flash có lập trình JavaScripting, True: cho phép Java, False: không có Java. (mặc định là False, không bb).

Bài thực hành số 6:

1. Dùng công cụ Macromedia Flash MX 2004, hãy thiết kế một logo và banner về trường của bạn và chèn vào trang web.
2. Dùng công cụ Macromedia Flash MX 2004 làm một đoạn film Flash và chèn vào trang web.

BÀI 7: THIẾT LẬP CÁC STYLE

Mục tiêu thực hiện:

Học xong bài này học viên sẽ có khả năng:

- Xây dựng và lưu trữ các Style bên trong một Web Site
- Trình bày trang Web với các Style

7.1 Khái niệm cơ bản về CSS

Bảng kiểu (style sheet) là một tập hợp những định nghĩa về kiểu mà có thể áp dụng cho những phần tử của một trang HTML. Hay nói một cách khác bảng kiểu chỉ đơn thuần là những tập tin văn bản chứa những mã định dạng thích hợp. Còn CSS, hay chỉ đơn giản là style, cho phép bạn gán nhiều thuộc tính cùng lúc cho tất cả phần tử nào được đánh dấu bằng một thẻ cụ thể trên trang Web. Mặc dù có thể định dạng bằng thẻ HTML, nhưng style vẫn có nhiều ưu điểm vượt trội. Nói tóm lại css là chuẩn xác định cách thức ẩn định kiểu và được gọi là_Cascading Style Sheets-Trang kiểu xếp lớp. Trước khi chúng ta xét cặn kẽ phần này chúng tôi nêu ra các bài minh họa trong phần sau.

7.2 Trình bày trang Web với các Style

Bài minh họa 1:

```
<HTML><HEAD><TITLE>Bài 1</TITLE></HEAD><BODY>
<H1>Vô Lý ?!!</H1>
<IMG SRC=cogai.jpg ALIGN=left>
<BR> Cũng chẳng biết vì đâu mà khóc
<BR> Khi anh đi qua không kịp nhìn mình .
<BR> Bước vội vã , có điều gì phía trước .
<BR>Có điều gì mà không phải là em ?
<BR> Nỗi mũi lòng cứ thế ngập trong tim
<BR>Không biết gió cứ ào lên từng đợt
<BR>Cũng chẳng biết vì sao mình chẳng tan thành nước
<BR>Chảy ngược chiều đường anh .
</BODY></HTML>
```

Kết quả bài 1 trên trình duyệt là:



Vô Lý ?!!

Cũng chẳng biết vì đâu mà
khóc
Khi anh đi qua không kịp nhìn
mình .
Bước vội vã , có điều gì phía
trước .

Có điều gì mà không phải là em ?
Nỗi mũi lòng cứ thế ngập trong tim
Không biết gió cứ ào lên từng đợt
Cũng chẳng biết vì sao mình chẳng tan thành nước
Chảy ngược chiều đường anh .

Bài minh họa 1 là trang web bình thường kết quả như hình trên. Nay giờ ta tiếp tục xét bài minh họa 2 sau:

Bài minh họa 2

```
<HTML><HEAD><TITLE>Bài minh họa 2</TITLE>
<STYLE>
    DIV.yellowback {background : yellow}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<H1>Vô Lý ?!!</H1>
<IMG SRC=cogai.jpg ALIGN=left>
<BR><DIV CLASS= yellowback>Cũng chẳng biết vì đâu mà khóc
<BR> <DIV CLASS= yellowback>Khi anh đi qua không kịp nhìn mình . <BR><DIV
CLASS=yellowback>Bước vội vã , có điều gì phía trước .
<BR><DIV CLASS= yellowback>Có điều gì mà không phải là em ?
<BR> <DIV CLASS=yellowback>Nỗi mũi lòng cứ thế ngập trong tim
<BR><DIV CLASS= yellowback>Không biết gió cứ ào lên từng đợt
<BR><DIV CLASS=yellowback>Cũng chẳng biết vì sao mình chẳng tan thành nước
<BR><DIV CLASS=yellowback>Chảy ngược chiều đường anh .
</BODY></HTML>
```

Với bài minh họa 2 mã nguồn giống như mã nguồn của bài minh họa 1, chỉ có khác là thêm một đoạn mã:

```
<STYLE>
```

```
    DIV.yellowback {background : yellow}
```

</STYLE>

Đây là đoạn mã dẫn tới kết quả như hình trên và chính chúng ta đang sử dụng hiệu lực của cách ứng dụng bảng kiểu.Bây giờ ta đi vào nghiên cứu cụ thể.

Kết quả minh họa 2 trên trình duyệt là:



Đây là đoạn mã dẫn tới kết quả như hình trên và chính chúng ta đang sử dụng hiệu lực của cách ứng dụng bảng kiểu.Bây giờ ta đi vào nghiên cứu cụ thể.

Bài minh họa 3:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Bai 1 </TITLE>
<STYLE>
H1{Font-Size : 16pt; Font-weight: bold;color:red}
H2{Font-style: italic; Font-Size : 24pt; COLOR: green}
SPAN{Font-weight: bold;Font-style: italic}
</STYLE>
</HEAD>
<BODY>
<SPAN>
<SPAN>Trường thpt Long Châu Sa</SPAN>
<H1>Trường THPT Long Châu Sa</H1>
<H2> Trường THPT Long Châu Sa ></H2>
<BODY>
</HTML>
```

Với bài 3 thì dòng văn bản trong H1 có cỡ 16, chữ đậm và có màu đỏ; còn văn bản trong H2 có kiểu chữ nghiêng,cỡ 24 và màu green. Dòng văn bản trong SPAN là kiểu chữ nghiêng và đậm (xem kết quả trong trình duyệt). Bạn đọc tự trả lời cho mình về sự khác nhau giữa trang web có sử dụng bảng kiểu và không sử dụng bảng kiểu. Bạn tự viết bài 1 ở dạng không dùng bảng kiểu. Để hiểu rõ hơn ta tiếp tục xét bài minh họa dưới đây:

Bài minh họa 4:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Bai 2 </TITLE>
<STYLE>
H1{Font-Size : 16pt; Font-weight: bold; color: red}
H2{Font-style: italic; Font-Size : 24pt; COLOR: green}
SPAN{Font-weight: bold; Font-style: italic}
</STYLE>
</HEAD>
<BODY>
<SPAN>
<SPAN>Trường thpt Long Châu Sa</SPAN>
<H1>Trường THPT Long Châu Sa</H1>
<H2> Trường THPT Long Châu Sa </H2>
<H2 STYLE=Font-Size:36pt>Trường THPT BC LONG CHÂU SA</H2>
</BODY></HTML>
```

Bài tiếp theo

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>bai3</TITLE>
<STYLE TYPE="text/css" TITLE="lcsa">
BODY { color : white }
P { color : blue;
font-size : 12pt;
font-family : Arial }
H1 { color : red;
Font-size : 18pt }
</STYLE>
```

```
</HEAD>
<BODY>
Trường THPT BC Long Châu Sa
</BODY>
</HTML>
```

Với đoạn mã trên ta cần hiểu:

1/ <STYLE TYPE="text/css" hiều là toàn bộ các văn bản trong trang web đều được biểu diễn theo kiểu css

2/ BODY { color : white } <BODY>Trường THPT Long Châu Sa </BODY>
đều có màu: white.

3/ P { color : blue;font-size : 12pt;font-family : Arial } toàn bộ đoạn văn
nằm trong đoạn <p> đều có màu: blue với cỡ chữ là 12pt, phông chữ là Arial.

4/ H1 { color : red;Font-size : 18pt } tiêu đề có màu đỏ với cỡ chữ là 18pt
- SPAN là một phần tử dòng, có nghĩa là nó có thể tham gia vào đoạn văn bản
và không tạo ra một ngắt dòng. Ngoài ra ta cũng có thể biểu diễn thẻ SPAN:
SPAN {color: rgb(0,0,255)} ; SPAN {color:#gbbff}

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Bai 4 </TITLE>
<STYLE>

<span>TRƯỜNG THPT BC LONG CHÂU SA </span>
<font color="#800080">TRƯỜNG      LONG      CHÂU
SA</font><br>
<font color="#008000">
<span>TRƯỜNG THPT LONG CHÂU SA</span></font><br>
<font color="#FF00FF">TRƯỜNG THPT LONG CHÂU
SA</font><br>
</STYLE>
</HEAD>
<BODY>
```

```

<font color="#0000FF">
<SPAN>TRƯỜNG THPT PHONG CHÂU</SPAN></font><BR>
<font color="#008080">TRƯỜNG THPT PHONG CHÂU</font><BR>
</p>
</BODY>
</HTML>

```

Ở bài minh họa 4, có xuất hiện hai thẻ :<STYLE>và

- Thẻ <STYLE> phải nằm trong phần <HEAD>. Dùng quy định dạng biểu mẫu chung khi hiển thị, giúp người soạn thảo đỡ mất công lặp đi lặp lại cùng một quy định.

Bài minh họa 5:

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Bai 5 </TITLE>
<LINK HREF="styles.css" REL=STYLESCHEET TYPE="Text/css">
</HEAD>
<BODY>
<SPAN>
<SPAN>Trường thpt Long Châu Sa</SPAN>
<H1>Trường THPT Long Châu Sa</H1>
<H2>TRƯỜNG THPT LONG CHÂU SA</H2>
<H2 STYLE=Font-Size:36pt>Trường THPT BC LONG CHÂU SA</H2>
</BODY>
</HTML>

```

Với bài minh họa 5 ta sử dụng một khái niệm LINK. Thẻ LINK chứa thuộc tính HREF. Giống như thẻ HREF sẽ xác định vị trí của tập tin đích. Thuộc tính REL sẽ định rõ rằng liên kết này là một tham chiếu đến một bảng kiểu và thuộc tính TYPE định rõ loại bảng kiểu. Tại thời điểm hiện tại thì text/css là loại bảng kiểu được hỗ trợ phổ biến duy nhất. Bảng kiểu liên kết có ảnh hưởng tới hồ sơ HTML. Mọi phần tử trong hồ sơ HTML, mà thẻ của chúng được định nghĩa trong tập tin style.css sẽ được thể hiện bằng cách sử dụng kiểu đã được xác định.

Bài minh họa 6:

```

<HTML>
<HEAD>

```

```

<TITLE> Bai 6 </TITLE>
<STYLE>
.large{Font-Size: 24pt}
.small{Font-Size: 8pt}
</STYLE>
</HEAD>
<BODY>
Standard text
<H2 CLASS="small">Trường thpt Long Châu Sa</H2>
<SPAN CLASS="large">Trường THPT Long Châu Sa</SPAN>
<P CLASS="small">Trường thpt Long Châu Sa</p>
<B CLASS="large">Trường thpt bc Long Châu Sa</B>
</BODY>
</HTML>

```

Với bài minh họa 6 ta đã sử dụng tới khái niệm CLASSsmall và large).css có thể hỗ trợ cho việc tạo lớp. Nói một cách đơn giản hơn, bạn muốn tạo các lớp của phần tử B - Kiểu chữ in đậm, nhưng trong định nghĩa lớp sẽ làm thay đổi kích cỡ phông chữ của những phần tử B xác định. Bạn có thể áp dụng một lớp vào một phần tử bằng thuộc tính CLASS như trong thẻ **** củ bài trên.. như vậy lớp được xác định bởi tên của selector, tức là bạn có thể sử dụng cho thẻ bất kì nào trong trang web của mình

Bài minh họa 7:

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Bai 7 </TITLE>
<STYLE>
SPAN {
    Font-family: "Arial Western", Verdana, sans-serif;
    Font-style: italic;
    Font-variant: small-caps;
    Font-weight: 700;
    Font-Size : 18pt;
}
</STYLE>
</HEAD>

```

```

<BODY>
This sentence is standard text that has no custom style.
This sentence is also standard text that has no custom style.
<HR>
<SPAN> This text uses the custom SPAN style we created.</SPAN>
<HR>
As you can see, some parts of this paragraph <SPAN> use our
Custom SPAN style, </SPAN> and some do not. This paragraph
Demonstrates how the two types of text can interact and how
Line spacing or wrapping can be affected by mixing styles.
</BODY>
</HTML>

```

Trong bài minh họa 7 ta đã sử dụng các thuộc tính về FONTS và TEXT. Đó là:

- 1/ Font-Family xác định kiểu chữ mà trình duyệt sử dụng khi hiển thị font
- 2/ Font-Variant được thiết lập là *small-caps*: mọi chữ cái đều viết hoa
- 3/Font-weight có các giá trị normal, bold: đậm, border: đậm hơn, lighter: nhạt hơn
- 4/ Font-size kích cỡ phông chữ
- 5/ Font-style được thiết lập kiểu chữ normal và kiểu chữ nghiêng (italic và oblique)
- 6/ Text-Align = left / right / center / justify
- 7/ Text-Indent xác định dòng đầu tiên trong khối văn bản sẽ được thụt vào một khoảng có giá trị là (theo đơn vị:em hoặc px)
- 8/ Text-Decoration có thể thiết lập là *underline* , *overline* , *line-through* , *blink* hoặc *name*. Underline, overline, line-throughUser làm xuất hiện những đường thẳng dọc theo văn bản ở những chiều cao khác nhau
- 9/ Text-transform kiểm soát việc viết hoa văn bản. Capitilize: viết hoa chữ cái đầu tiên của mọi từ, uppercase: Viết hoa mọi chữ cái của mọi từ. Lowercase: viết thường, none: loại bỏ chế độ viết hoa được thừa hưởng.
- 10/ Vertical-Align cho phép ta thiết lập văn bản là subscript (sub) hoặc superscript (super). Thuộc tính này không cho phép bạn thiết lập chính xác khoảng cách mà văn bản sẽ được di chuyển đi
- 11/ Letter-spacing kiểm soát khoảng cách giữa mỗi kí tự trong văn bản và nó thường được thể hiện theo đơn vị đo là em hoặc px
- 12/ Line-Height xác định kích thước tổng thể của dòng văn bản, bao gồm khoảng trắng phía trên và dưới kí tự. Thẻ DIV là thẻ so hàng văn bản theo lề. Chẳng hạn như:
<DIV ALIGN="Left" > THPT Long Châu Sa</DIV>

```
<DIV ALIGN="center" > Trường THPT Long Châu Sa</DIV>
```

```
<DIV ALIGN="right" > Trường THPT Long Châu Sa</DIV>
```

Xong các thẻ DIV và SPAN tự chúng không tạo ra hiệu ứng nhiều lăm. Tuy nhiên, có thẻ kết hợp chúng với các lớp ID để tạo các thẻ HTML tuỳ biến. DIV dùng cho các phần tử cấp độ khối, còn SPAN dùng cho các phần tử nội tuyến. các thẻ P, BODY, H1, TABLE là thẻ cấp độ khối, còn FONT, IMG là thẻ cấp độ nội tuyến. Bây giờ ta tóm tắt các mẫu câu lệnh trong định dạng văn bản theo kiểu dáng:

Chọn họ phông chữ :Để đặt họ phông chữ ta gõ trong thẻ STYLE

Font-family: font1, font2, font3,...Ví dụ:

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
H1{font-family:"Arial","Nueva Roman"}
P{ font-family: "Arial","Myriad Roman","Verdana"}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
<P>This is the element <EM>with its default </EM>style as
displayed in the browser</P>
</BODY>
</HTML>
```

Tạo chữ nghiêng : Gõ Font-style:oblique(tạo chữ nghiêng không chân), hoặc italic(tạo chữ nghiêng có chân), hoặc normal (bỏ chữ nghiêng)

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
H1{font-family:"Arial","Nueva Roman"}
P{ font-family: "Arial","Myriad Roman","Verdana"}
P.intro{Font-style:italic}
P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
```

```
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để
minh họa style</P>
</BODY>
</HTML>
```

Tạo chữ đậm: Gõ `Font-weight:bold`, `bolder`, `lighter` (`bolder` hay `lighter` - tạo giá trị tương đối so với độ đậm nhạt hiện thời), hoặc `normal` (huỷ bỏ độ đậm nhạt hiện thời).

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
H1{font-family:"Arial","Nueva Roman"}
P{ font-family: "Arial","Myriad Roman","Verdana"}
P.intro{Font-style:italic; Font-weight:bold }
P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để
minh họa style</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
</BODY>
</HTML>
```

Thiết lập kích cỡ phông: Gõ `Font-size: xx-small, xsmall, small, medium, large, x-large, xx-large` hoặc gõ kích cỡ phông tương đối, hoặc cho cỡ phông chính xác: `12pt, 15pt`, hoặc gõ tỉ lệ phần trăm `150%`

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
H1{ Font-size :20pt ;Font-weight:normal; font-
family:"Arial","Nueva Roman"}
P{ Font-size :10pt font-family: "Arial","Myriad
Roman","Verdana"}
P.intro{Font-style:italic; Font-weight:bold }
```

```

P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để
minh họa style</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
</BODY>
</HTML>

```

Thiết lập độ cao dòng: Gõ Font-height: 10pt hoặc 10px hoặc gõ 100%_ tỷ lệ so với
kích cỡ phông. Hoặc có thể thiết lập đồng thời toàn bộ các giá trị cho phông : Normal,
oblique, italic, bolder, lighter hoặc small- laps....

```

<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
    H1{ Font-size :20pt; Font-weight:normal; font-
family:"Arial","Nueva Roman"}
    P{ Font-height:15pt Font-size :10pt font-family:
"Arial","Myriad Roman","Verdana"}
    P.intro{Font-style:italic; Font-weight:bold }
    P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để
minh họa style</P>
</BODY>
</HTML>

```

Đặt màu chữ văn bản : Gõ color : colornone, #rrggbba hoặc rgb (r, g, b) hoặc gõ rgb
r%, g%, b%) .

```

<HTML>
<HEAD>
<STYLE>

```

```

H1{ color:yellow;Font-size :20pt; Font-weight:normal; font-
family:"Arial","Nueva Roman"}
P{ Font-height:15pt Font-size :10pt font-family:
“Arial”, “Myriod Roman”, “Verdana”}
P.intro{Font-style:italic; Font-weight:bold }
P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để
minh họa style</P>
</BODY>
</HTML>

```

Thay đổi nền văn bản : Gõ Background: transparent hoặc gõ color hoặc url (image.gif) hoặc nếu muốn gõ repeat để xếp ảnh liên tục:

Repeat-x :xếp ảnh liên tục theo chiều ngang

Repeat-y :xếp ảnh liên tục theo chiều đứng .

No-repeat : Huỷ bỏ chế độ xếp ảnh . Pixel hoặc color để chỉ định nền cố định hoặc cuộn cùng ảnh .

```

<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
H1{Background:green;color:yellow;Font-size :20pt; Font-
weight:normal; font-family:Arial}
P{ Font-height:15pt ;Font-size :10pt; font-family:
“Arial”, “Myriod Roman”, “Verdana”}
P.intro{Font-style:italic; Font-weight:bold }
P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để

```

```
minh họa style</P>
</BODY>
</HTML>
```

Điều khiển khoảng cách: Gõ Word-spacing: length (có giá trị thường bằng pixel, point, em,v.v...).

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
H1{letter-spacing:5em;Background:green;color:yellow;Font-size:20pt;Font-weight:normal; font-family:Arial}
P{text-indent:8pt; Font-height:15pt ;Font-size :10pt ;font-family: Arial,Myriad Roman,Verdana}
P.intro{ text-indent:0pt; Font-style:italic; Font-weight:bold }
P.intro EM{Font-style:normal}
</STYLE>
</HEAD><BODY>
<P>Đây là trang web mô tả về cách lựa chọn các phông</P>
<H1>Chào các bạn đến với chương trình học web</H1>
<P class=intro>Bạn đánh vài dòng <EM>vào đây </EM>để
minh họa style</P>
</BODY>
</HTML>
```

Chỉ định khoảng cách giữa các chữ cái: Gõ letter- spacing: length. Để thụt lề gõ text-indent: %. (áp dụng bài trên)

Thiết lập thuộc tính khoảng trắng : Gõ white-space: pre hoặc nowrap (giữ cho các phần tử trên cùng một dòng) hoặc normal (theo chế độ bình thường). (áp dụng bài trên)

Căn lề văn bản: Gõ Text-align: left, right, center, justify (căn đều văn bản cả hai bên) (áp dụng bài trên)

Để gạch chân các dòng chữ: Gõ Text-decoration: underline, hoặc gõ overline hoặc line-through (gạch bỏ dòng chữ) hoặc gõ none (để huỷ bỏ).

Thay đổi kiểu chữ : Gõ Text-transform:

Cepitelize: Chuyển chữ cái đầu thành chữ hoa.

Uppercase : chuyển tất cả thành chữ hoa .

Fowercase: Chuyển tất cả thành chữ thường .

None : trả lại như trước .

Chuyển chữ hoa nhỏ: Gõ Font-variant: small-caps(hoặc none).

Chúng ta đã xét các bài tập về css, để bạn đọc hiểu rõ hơn cách sử dụng css trong các trang web động chúng tôi tổng hợp lại một số thủ thuật về cách lập trình trang web động theo css, các trang web đã nêu ở trên phần lớn ta sử dụng các kiến thức: Mô tả style trên dòng, mô tả trang Style, mô tả trang style trong javascript, định nghĩa thuật ngữ trang style, liệt kê những lợi ích của trang style, liệt kê những kỹ thuật ứng dụng của trang style, giải thích phân tầng (Cascading)

7.3 Style trên dòng

Một đặc tính quan trọng của Dynamic HTML là bạn có thể thay đổi style của vô số thành phần HTML trên trang sau khi hiển thị nó trong trang. Thay đổi có lẽ đáp lại tương tác người dùng hoặc thay đổi trạng thái như biến cố chỉnh lại kích thước.

Có hai cách thay đổi style của trang:

- + Đổi style trên dòng
- + Viết kịch bản đổi style

Thông qua style trên dòng, có thể tạo style động mà không thêm bất cứ kịch bản nào vào trang.

“Style trên dòng” là style gán cho thành phần cụ thể. Style không áp dụng cho mọi thành phần thuộc loại hay lớp nào đó. Định nghĩa Style trên dòng bằng thuộc tính STYLE cho thẻ của thuộc tính. Ví dụ, nếu muốn ấn định màu <H1> (Heading 1) ở màu đỏ, bạn ấn định thuộc tính STYLE của thẻ H1.

```
<H1 STYLE="color:red">
```

Style Object cho phép sửa đổi style trên dòng bất cứ lúc nào thông qua kịch bản. Style Object hỗ trợ từng thuộc tính mà CSS hỗ trợ cho style. Muốn ứng dụng thuộc tính trong viết kịch bản:

- + Xoá dấu gạch nối khỏi tên thuộc tính style CSS.
- + Đổi mẫu từ đầu của từ đứng sau dấu gạch nối sang chữ hoa.

Ví dụ thuộc tính font – weight trong CSS trở thành fontWeight trong DHTML. Hoặc text – align trở thành textAlign, ...

Chúng ta sẽ dùng style trên dòng để ấn định thuộc tính thành phần <P>. Xem đoạn mã này trong Internet Explorer.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Thiết lập thuộc tính</TITLE>
</HEAD>
```

```

<BODY>
<P style="color:aqua; font-style: italic; text-align:center;">
This paragraph has an inline style applied to it
<BR>
<P>This paragraph is displayed in the default style.
<BR>
<P> can you see the<SPAN style
=color:red>difference</SPAN> in this line
</BODY>
</HTML>

```

7.4 Giới thiệu trang style

Trang style là nơi quản lý và điều khiển style. Trang style mô tả hình thức và trình bày tài liệu HTML khi hiển thị trên màn hình, hoặc thậm chí trong bản in. Trong thực tế, có thẻ xem nó là template đặt cơ sở cho tài liệu HTML. Ngoài ra, có thể xác định chính xác vị trí và hình thức của các thành phần trên trang và tạo hiệu ứng đặc biệt. Ví dụ, tạo style định style cho <H1> là đậm nghiêng và màu xanh. Hoặc hiển thị thành phần<P> ở màu đỏ với phông chữ Arial.

Có thẻ quy định thông tin style mong muốn ở mọi nơi – trang style. Trang style có thể liên kết với tất cả các trang web site nhằm tạo về nhất quán trên toàn bộ site. Quy định nhiều trang style và kết chúng cùng tập hợp trang Web, tăng thêm tính linh hoạt trong quá trình tạo trang Web.

Ngày nay trang Web thậm chí không có trang style. Không có nguyên tắc cứng nhắc về chuyện này. giả như không định rõ style, trình duyệt áp dụng quy ước riêng. Ví dụ, luôn hiển thị đề mục <H1> theo cùng một cách. Đoạn và lề cũng thế. Tuy nhiên, thông qua trang style, có thể quy định cách thức hiển thị đề mục <H1> trong trình duyệt.

Về mặt lý thuyết, có thể ứng dụng công nghệ trang style bất kỳ với HTML. Nhưng trong thực tế, chỉ hỗ trợ công nghệ CSS (Cascading Style Sheet). Bản thân CSS là chuẩn đang được W3C phát triển để ứng dụng trong trình duyệt Web.

Bảng ở cuối chương liệt kê một số thuộc tính CSS khả dụng trong Dynamic HTML. Khi áp dụng trong kịch bản, xoá dấu gạch nối và viết mẫu tự đầu của từ đứng sau gạch nối . Ví dụ, font-size đổi thành fontsize.Bây giờ ta xét một số nội dung:

- Trang style Javascript

Netscape hỗ trợ CSS. Nó cũng hỗ trợ trang style được viết bằng JavaScript và theo mô hình tài liệu (DOM). Khi xác định trang style, có thể khai báo kiểu là:

“text/CSS” – Trong trường hợp này nó tìm cú pháp CSS.

“text/JavaScript” – Trong trường hợp này nó tìm cú pháp trang style JavaScript.

Khi áp dụng cú pháp JavaScript trong thành phần<STYLE>, bạn phải định rõ thuộc tính thẻ của đối tượng document.

Trong DOM, các thành phần HTML được xem là đối tượng. Đối tượng có thuộc tính có thể truy cập để xác định hình thức và style của thành phần. Đến phiên thuộc tính đóng chức năng như đối tượng thuộc tập hợp thuộc tính. Ví dụ, trang Web được xem là đối tượng document. Đối tượng document có thuộc tính thẻ. Thuộc tính thẻ có đối tượng H2. Đối tượng H2 có thuộc tính color có thể truy cập và thay đổi khi cần.

```
Document.tags.H2.color = "limegreen";
```

Ã thuộc tính thẻ áp dụng cho tài liệu hiện hành, do đó có thể lược bỏ tài liệu khỏi câu lệnh document.tags.

```
<HTML>
  <HEAD>
    <STYLE TYPE = "text/javascript">
      tags.P.fontSize ="25pt";
      tags.P.marginLeft ="15pt";
      tags.H2.color ="hotpink";
    </STYLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H2> This is an H2 element with a style applied </H2>
    <BR>
    <P> This is paragraph element
  </BODY>
</HTML>
```

Mọi thành phần khác thừa hưởng từ thành phần <BODY>. Nếu muốn áp dụng style mặc định cho mi thành phần trong tài liệu, bạn cần định style cần thiết trong thành phần <BODY>. Tác dụng đối với trình duyệt Netscape.

```
<HTML>
  <HEAD>
    <STYLE TYPE="text.javascript">
      tags.body.color="limegreen";
    </STYLE>
  </HEAD>
```

```
<BODY>
<H2>This is an H2 element</H2>
<BR>
<P> This is paragrph element
</BODY>
</HTML>
```

áp dụng với with:

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE TYPE ="text/css">
BODY { color="limegreen"}
</STYLE>
</HEAD>
<BODY>
<H2> This is an H2 element</H2>
<BR>
<P>This is a paragraph element
</BODY></HTML>
```

Giả sử phải ấn định vài thuộc tính cho thành phần, có thể áp dụng cú pháp with (tags.element) để rút ngắn mã:

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE TYPE ="text/javascript">
with(tags.P) {
color="hotpink";
fontStyle="italic";
fontFamily="helvetica";
fontSize="20pt";
}
</STYLE>
</HEAD>
<BODY>
<P> This is a paragraph element
</BODY>
</HTML>
```

- Thuật ngữ trang style

CSS xác định style áp dụng cho trang hay thành phần trang.

+ Nguyên tắc style: CSS là tập hợp nguyên tắc. Nguyên tắc xác định style của tài liệu.

Ví dụ, tạo nguyên tắc style quy định hết thảy để mục <H2> hiển thị ở màu vàng xanh (limegreen).

+ Trang style là danh sách nguyên tắc style. Nó có thể lồng tài liệu HTML. Trong trường hợp đó, nó mang tên là trang style lồng. Hơn nữa, có thể tạo trang style dưới dạng tập tin ngoài và liên kết với tài liệu HTML.

Có thể áp dụng nguyên tắc style cho những phần được chọn trong trang Web. Ví dụ, quy định đoạn cụ thể hiển thị ở đậm nghiêng trên trang. Đây gọi là *khai thác style trên dòng*, áp dụng style lên những thành phần HTML riêng lẻ trên trang Web.

+ Nguyên tắc – Trang style có thể chứa nhiều nguyên tắc. Phần đầu của nguyên tắc là bộ chọn (selector). Mỗi bộ chọn có thuộc tính và giá trị đi kèm.

```
A RuleSelector{ Declarationsproperty: Value;  
Property:value; ...  
}
```

Phần nguyên tắc đặt trong cặp ngoặc mỏc là khai báo(declaration). Khai báo có hai phần, phần đứng trước dấu hai chấm là thuộc tính (property) và phần đứng sau dấu hai chấm là giá trị (value) của thuộc tính đó.

Các khai báo phân cách nhau bằng dấu chấm phẩy(;). Không bắt buộc đặt dấu chấm phẩy sau khai báo cuối cùng.

```
H1 {color:blue}
```

H1 là bộ chọn, color: blue là khai báo.

Bên trong khai báo:

```
{property: Value}
```

color là thuộc tính, blue là giá trị.

Có thể đặt riêng từng nguyên tắc bên trong thẻ STYLE.

```
<HTML>  
<HEAD>  
<STYLE TYPE="text/css">  
H1{color:limegreen}  
H1{font-family:Arial}  
H2{color: limegreen}  
H2{ font-family: Arial}  
</STYLE>
```

```

</HEAD>
<H1>This is the H1 element</H1>
<H2>This is the H2 element</H2>
<H3>This is the H3 element with its default style as displayed
in the browser</H3>
</HTML>

Thay vào đó, có thể nhóm các nguyên tắc. Phân cách từng
khai báo bằng dấu chấm phẩy.

<HTML>
<HEAD>
<STYLE TYPE ="text/css">
    H1, H2{color: Limegreen; font – Family:Arial;
}
</STYLE>
</HEAD>
<H1>This is the H1 element</H1>
<H2>This is the H2 element</H2>
<H3>This is the H3 element with its default style as displayed
in the browser</H3>
</HTML>

```

7.5 Bộ chọn

Có thể định nghĩa bộ chọn(selector) là “chuỗi nhận diện nguyên tắc tương tác áp dụng cho thành phần nào”:

Có hai loại bộ chọn cơ bản:

- + Bộ chọn đơn giản
 - * Bộ chọn thành phần HTML
 - * Bộ chọn lớp
 - * Bộ chọn ID
- + Bộ chọn theo ngữ cảnh

a) Bộ chọn đơn giản

Dễ sử dụng nhất. Nó mô tả thành phần bất luận vị trí trong cấu trúc tài liệu. Ký hiệu nhận diện đề mục H1 là một điển hình về bộ chọn đơn giản.

H1{ color:blue}

** Bộ chọn thành phần HTML*

Dùng tên thành phần HTML. Khác biệt duy nhất là bạn có thể xoá cặp ngoặc. Do đó thẻ <P> trong HTML trở thành P. Ở ví dụ sau, tuy định nghĩa style, nhưng thành phần P không có cặp ngoặc. Sở dĩ như vậy là vì thành phần HTML <P> được xem là bộ chọn.

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE TYPE="text/css">
P{font - style:italic; font - weight:bold; color:limegreen}
</STYLE>
</HEAD>
Ở đây quy định nội dung <P>. Thành phần <P> được xem là
thành phần HTML.
<P> These selectors use the names of HTML elements. The
only difference is that you remove the brackets.</P>
</BODY></HTML>
```

text/css cho biết style được áp dụng là css.

* Bộ chọn CLASS

Bộ này sử dụng thuộc tính CLASS của thành phần HTML. Mỗi thành phần có thuộc CLASS được dùng để gán ký hiệu nhận diện. Có thể gán tên lớp không trùng lặp cho từng thành phần khác nhau. Thay vào đó, gán ký hiệu nhận diện lớp cho nhiều thành phần thuộc lớp đơn giản khi muốn hiển thị các biến thể. Ví dụ, bạn muốn <H2> hiển thị ở nhiều màu tùy biến khác nhau. Trong trường hợp đó, áp dụng ký hiệu nhận diện lớp cho <H2>.

Bộ chọn CLASS mở đầu bằng dấu chấm (.), kèm theo “tên lớp”. Tốt hơn hết là chọn tên lớp theo mục đích của chúng thay vì tên mô tả màu sắc hay style. Ví dụ, bạn thích đoạn A hiển thị ở in nghiêng, những đoạn khác mang style khác, trong trường hợp đó đoạn A có thể có ký hiệu nhận diện lớp .slant.

```
<STYLE TYPE="text/css">
.water{color:blue}
.danger{color:red}
</STYLE>
<p class="water">test water
<p class="danger">test danger
<p>no style
```

Toàn đoạn mã

```

<HTML>
<HEAD>
<STYLE TYPE="text/javascript">
classes.water.all.color ="blue"
classes.danger.all.color="red"
</STYLE>
</HEAD>
<p class="water">test water
<p class="danger">test danger
<p>no style
<BR>
<EM class="danger">italic</EM>
</BODY>
</HTML>

```

Khi đó theo cú pháp Javascript, bạn không thể sử dụng dấu gạch nối bên trong tên lớp. Đó là do Javascript đọc dấu gạch nối là trừ (-) toán tử trong Javascript). Tên lớp không thể bao gồm bất cứ toán tử Javascript nào.

khi định nghĩa lớp style:

- + Có thể định rõ thành phần HTML nào khai thác style này.
- + Dùng từ khoá để cho phép hết thảy thành phần khai thác nó.

Xem đoạn mã này trong Netscape Navigator:

```

<HTML>
<HEAD>
<STYLE type="text/css">
    all.hotpink{color:hotpink;}
    P.BLUE{color:blue; font-weight:bold;}
    H5. red1{color:red; font-weight:bold;}
</STYLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="lavender">
<P CLASS=BLUE> this paragraph is blue.</P>
<P> This paragraph does not use the class BLUE.</P>
<H5 CLASS=red1>This is an H5 element that tried to use the red1 class</H5>
<P CLASS=hotpink> This paragraph is hotpink.

```

```

<H5 CLASS=hotpink>This is an H5 element that has been allowed to use hotpink
style.</H5>
</BODY>
</HTML>

```

Đoạn mã là thành phần cụ thể

```

<HTML>
<HEAD>
<STYLE type="text/javascript">
    classes.HOTPINK.all.color="hotpink";
    classes.BLUE.P.color="blue";
    classes.BLUE.P.fontWeight="bold";
    classes.red1.H5.color="red";
    classes.red1.H5.fontWeight="bold";
<STYLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor=lavender>
<P CLASS=BLUE>This paragraph is blue.</P>
<P>This paragraph does not use the class BLUE.</P>
<H5 CLASS=red1>This is an H5 element that tried to use the red1 class </H5>
<P CLASS=hotpink>This paragraph is hotpink.
    <H5 CLASS=hotpink>This is an H5 element that has been allowed to use hotpink
style.</H5>
</BODY>
</HTML>

```

** Bộ chọn ID*

Bộ chọn ID áp dụng thuộc tính ID của thành phần HTML. Bộ chọn ID áp dụng style lên thành phần riêng lẻ trên trang Web. ví dụ, áp dụng style lên đề mục <H2> thông qua bộ chọn kén ID. Điều này không có nghĩa sẽ áp dụng cùng style đó lên lần xuất hiện khác của thành phần <H2> trên trang trừ phi quy định. Nó tương tự như áp dụng style trên dòng. Bộ chọn ID mở đầu bằng dấu (#). Khi theo cú pháp JavaScript, bạn phải dùng thuộc tính ids.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ID selectors</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

```

```

<STYLE type="text/css">
#control{color:red}
</STYLE>
<P id="control">fire is this colour</H2>
<BR>
<P> This paragraph has no style applied
</BODY>
</HTML>

Đoạn mã kết hợp bộ chọn ID và bộ chọn lớp

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Combining ID and Class Selectors</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<STYLE type="text/css">
    .forest{color:green}
    .danger{color:red}
    #control{color:blue}
</STYLE>
<P class="forest">Green things
<P class="danger">fire hazards
</P>
<EM class="forest"> move green things</EM>
<BR>
<EM class="danger">move fire hazards</EM>
<UL>
    <LI class="danger">Things that burn
    <LI class="forest">Things that don't burn
</UL>
<P id= "control">Water</P>
</BODY>
</HTML>

```

b) Bộ chọn theo ngữ cảnh

Bộ chọn theo ngữ cảnh ám chỉ ngữ cảnh của thành phần. Thỉnh thoảng, bạn có hai thành phần cùng giá trị. Thành phần chính hay thành phần cha có thành phần con chứa

trong đó. Trong trường hợp đó, muốn đổi style của thành phần con, bạn cần bộ chọn theo ngữ cảnh.

Điều này dựa trên khái niệm thừa hưởng, thành phần con thừa hưởng style gán cho thành phần cha.

Một ví dụ điển hình là thành phần <BODY>. Khi bạn thêm thành phần vào <BODY>, mỗi thành phần chứa trong đó sẽ thừa hưởng style của <BODY>.

```
<p> ...<b> ...</b> ...</p>
```

p là cha, b là con

Bây giờ làm sao kiểm soát? Suy cho cùng, có lẽ bạn không muốn mọi thành phần trên trang Web đều mang cùng một style. Vì vậy, phải giành quyền thừa hưởng. Khi đó, phải thay đổi riêng style của thành phần con. Xem đoạn mã này trong Internet Explorer.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Contextual selectors</TITLE>
</HEAD>
<STYLE TYPE="text/css">
BODY { color:blue;
      Background:lavender;
      Font-family:Arial;
    }
UL {color:red}
</STYLE>
```

Bộ chọn UL trong trang style quy định phải in đỏ danh sách không xếp thứ tự, do đó mọi thành phần LI sẽ mang màu sắc đã định trừ phi giành quyền.

```
<UL>
<LI>mangoes
<LI>oranges
<LI>apples
</UL>
```

Bộ chọn UL trong trang style quy định các khoản mục danh sách phải là màu đỏ. Chúng thừa hưởng phông chữ Arial từ khai báo BODY, màu đỏ từ khai báo UL. Nếu định họ phông chữ (font-family) trong khai báo UL, nó sẽ giành quyền khai báo bộ chọn BODY. Không có bộ chọn OL trong trang style, vì vậy danh sách OL thừa hưởng thuộc tính từ bộ chọn BODY.

```
<OL>
<LI>mangoes
```

```
<LI>oranges  
<LI>apples  
</OL>  
</BODY>  
</HTML>
```

Thành phần không có mặt trong trang style dưới dạng bộ chọn sẽ thừa hưởng thuộc tính của thành phần cha. Ở ví dụ sau, thành phần B và I thừa hưởng thuộc tính của bộ chọn P.

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Contextual selectors</TITLE>  
</HEAD>  
<STYLE TYPE="text/css">  
    BODY {color:blue;  
          Background:lavender;  
          Font-family:Arial;  
          }  
    P {color:hotpink}  
</STYLE>  
<BODY>  
<P>  
    <B>I am having fun</B><BR>  
    <I>This is fun too</I><BR>  
Muốn vô hiệu hóa thuộc tính của bộ chọn P, hãy đóng nó.  
</P>  
I am having fun  
<BR>  
This is fun too  
</BODY>  
</HTML>  
Đoạn mã dưới đây là bộ chọn theo ngữ cảnh  
<HTML>  
<STYLE TYPE="text/javascript">  
with (tags.BODY){  
    color="blue";
```

```

        backgroundColor="lavender";
        fontFamily="Arial";
    }

tags.P.color="hotpink";

</STYLE>

<BODY>

<P>

<B>I am having fun</B><BR>
<I>This is fun too</I><BR>
</P>

I am having fun
<BR>

This is fun too
</BODY>
</HTML>

```

7.6 Thay đổi nguyên tắc

Bạn đã biết sửa đổi style của thành phần riêng lẻ. Có lúc bạn muốn tiến hành trên quy mô toàn cục, cho tất cả các trang trong Web site. Bạn sửa đổi style được trang style định nghĩa là style lớp hay style toàn cục. Khi làm vậy, sửa đổi sẽ có ảnh hưởng lan rộng. Tức là thay đổi style của mọi thành phần trên trang thuộc style quy định style cụ thể.

ví dụ, bạn có định nghĩa trang style quy định style:

| Style toàn cục áp dụng cho mọi thành phần <H2>(xanh, họ phông chữ Arial, có chuẩn).

| Lớp style chung warning(đỏ, đậm, nghiêng) áp dụng cho thành phần bất kỳ sử dụng lớp đó.

Hai ví dụ sau minh họa trang style sheet1.css liên kết first1.html rồi đến 1.html.

Sheet1.css có đoạn mã

```

H2 { color:blue; font-style:italic; }

.warning {color:red; font-weight:bold; font-style:italic;}

```

Sao chép đoạn mã này trong Notepad/Frontpage và lưu nó với tên là “sheet1.css”.

```

1.html

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Changing the Rules</TITLE>

```

```

<LINK REL= stylesheet HREF="sheet1.css"
      TYPE="text/css">

<HEAD>

<H2>Changing the rules is fun </H2>
<BR>
<P class="warning">Changing the rules may not be such fun
<H2>The H2 element again<P>
</HTML>

2.html

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Changing the Rules</TITLE>
<LINK REL= stylesheet HREF="sheet1.css" TYPE
      ="text/css">
</HEAD>
<H2>This document use the sheet1 style sheet</H2>
<BR>
<P class="warning">Selecting this option could delete all
your files
<H2>The H2 element again<P></BODY></HTML>

```

7.7 Chú giải trong trang style

Chú giải là đặc tính được hầu hết ngôn ngữ hỗ trợ. Bạn cũng có thể thêm chú giải vào trang style hầu giúp theo dõi style áp dụng trong suốt trang. Chú giải đặt trong dấu /*, nhưng không được lồng nhau.

Đối với CSS, cú pháp là:

```
H1 {color:blue;}/*H2 element will be blue*/
```

```
Tags.H1.color="blue"; /* H1 element will be blue
```

Đối với trang style JavaScript, cú pháp là:

```
tags.H1.color="blue";//H1 elements will be blue
```

những lợi ích của trang style

Nếu muốn kiểm soát tốt hơn trang Web, bạn nên tiến hành style. Có thể áp dụng trang style để:

7.8 Giành quyền trình duyệt

Mỗi trình duyệt hiển thị trang Web theo cách riêng. Đã qua rồi thời nhà thiết kế không kiểm soát cách hiển thị trang trong trình duyệt. Suy cho cùng, bạn không biết người ở đầu

kia thế giới có khả năng sử dụng trình duyệt nào. với trang style, bạn có thể giành quyền quyết của trình duyệt và tự tay ấn định. ví dụ, quy định style hiển thị thành phần <H1>

```
<H1><FONT SIZE=3 COLOR=AQUA>  
<B><I>Overriding the browser</I></B>  
</FONT></H1>
```

7.9 Dàn trang

Trang style cho phép hiển thị phông chữ, thay đổi màu sắc, ... mà không ảnh hưởng đến cấu trúc trang Web. Nghĩa là với tư cách nhà thiết kế, giờ đây bạn có thể tách yêu cầu thiết kế trực quan ra khỏi cấu trúc logic của trang web và giải quyết riêng.

Nhờ những số đo tương đối trong trang style, có thể trình bày tài liệu đẹp mắt trên bất kỳ màn hình nào, ở bất kể độ phân giải nào.

- Dùng lại trang style

Định xong thông tin style, có thể lồng trang style trong tài liệu HTML. Hoặc liên kết tất cả trang trên Web site với trang style. Như vậy bảo đảm trang Web mang vẻ đồng nhất khi hiển thị. Bởi vậy có thể có nền chung, logo công ty và thông tin chuẩn trong một style. Thủ hình dung nếu có vài trăm trang web, và bạn phải định riêng style của từng trang.

- Nỗ lực một lần

Có thể tạo trang style và liên kết nhiều tài liệu với nó. Mọi tài liệu sẽ có cùng diện mạo. Nhưng quan trọng hơn cả là khi thay đổi trang style, tất cả tài liệu liên kết với trang style sẽ phản ánh thay đổi đó.

Bài thực hành số 7:

1. Tạo mới một tập tin CSS tên **default.css** lưu trên thư mục **H:\tên_bạn\ThucHanhCSS**.

- Định nghĩa các thuộc tính cơ bản trong tập tin:

```
a:link  
{  
    color: #FF0000;  
}  
  
a:visited  
{  
    color: #0000FF;  
}  
  
a:active
```

	{
	color: #336699;
	}
	body
	{
	font-family: Arial, Helvetica;
	background-color: #FFFFFF;
	color: rgb(0, 51, 102);
	}

```

table
{
    table-border-color-light: rgb(204, 153, 255);
    table-border-color-dark: rgb(204, 0, 204);
}

h1, h2, h3, h4, h5, h6
{
    font-family: Arial, Helvetica;
}

h1
{
    color: rgb(0, 51, 102);
}

h2
{
    color: rgb(51, 0, 153);
}

h3
{
    color: rgb(204, 0, 153);
}

h4
{
    color: rgb(0, 51, 102);
}

h5
{
    color: rgb(51, 0, 153);
}

h6
{
    color: rgb(204, 0, 153);
}

.TieuDe
{
    Color:Red;
    background-color: #C0C0C0;
}

.NoiDung
{
    Color:Blue;
    background-color: #999966;
}

```

- Các em tự khai báo thêm một số thuộc tính khác cho riêng mình.

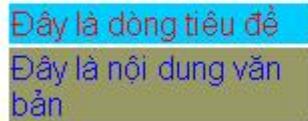
2. Tạo mới một trang HTML tên **SuDungCSS.htm** lưu trên thư mục

D:\tên_bạn\ThucHanhCSS.

- Trong phần <Head>...</Head> của trang HTML, thêm vào thẻ sau:
- <Link href= default.css type=text/css rel=stylesheet>
- Trong phần <Body> ... </Body> của trang HTML, bổ sung vào một số thành phần như: bảng, TextBox, liên kết, DropDown Box, ...
- Sử dụng các thuộc tính đã khai báo ở trên để định dạng cho văn bản và các thành phần thêm vào.

TRANG HTML SỬ DỤNG CASCADING STYLE SHEET

[Liên kết](#)



BÀI 8: NHỮNG KIẾN THỨC CƠ BẢN VỀ JAVASCRIPT, VBSCRIPT VÀ CÁC ỨNG DỤNG

Mục tiêu thực hiện:

Học xong bài này học viên sẽ có khả năng:

- Lập trình trên trang WEB để tính toán phục vụ một mục tiêu cụ thể bằng ngôn ngữ VB Script .

8.1 Khái niệm về ngôn ngữ JavaScript và VBScript (ASP)

8.1.1 Giới thiệu về ASP

ASP được viết tắt từ: Active Server Page.

Microsoft đã phát triển Active Server Page (ASP) như một kiến trúc server-side dùng để xây dựng các ứng dụng web động. Với ASP, ta có thể biên dịch thành client-side HTML, scripting và ActiveX controls với server-side scripting và các component COM hay DCOM để tạo nội dung động và các ứng dụng web-based phức tạp. Các ứng dụng có thể chưa mạnh và chưa phức tạp để tạo và mở rộng.

ASP là môi trường kịch bản trên máy server (server-side scripting environment) dùng để tạo và chạy các ứng dụng trong trang web. Nhờ tập các đối tượng có sẵn (build-in object) với các tính năng phong phú, khả năng hỗ trợ VBScript, Javascript cùng một số thành phần ActiveX khác kèm theo.

ASP cung cấp một cách làm mới để tạo trang Web động. ASP không phải là một kỹ thuật mới nhưng sử dụng dễ dàng và nhanh chóng. ASP sẽ tham vấn trực tiếp vào trình duyệt, gởi dữ liệu đến Web server và từ đây sẽ đưa lên mạng.

Trong khi ASP thực thi trên máy mà nó hỗ trợ dùng, thì ta có thể xem ASP từ bất cứ máy nào và với bất cứ browser nào. ASP cung cấp giao diện lập trình nhanh và dễ dàng để triển khai các ứng dụng.

ASP chạy trên môi trường Internet Information Server 4.0 (IIS) và Personal Web Server 4.0. ASP cho phép ta quản lý việc truyền nối giữa trình duyệt và Web server, và tạo được hình thức động của trang Web và phản hồi lại cho người dùng. ASP có thể cho phép

ta truy cập đến cơ sở dữ liệu và quay trở về với kết quả ngắn nhất trên Website, cập nhật nội dung trên Website khi thay đổi.

ASP là một môi trường để thực thi các component nên tùy theo yêu cầu mà người sử dụng có thể thiết kế ra các component khác nhau, phục vụ cho những mục đích khác nhau và đưa các component đó vào thực thi trên môi trường ASP.

Đây là một lợi điểm của ASP, khi ta muốn nâng cấp hay phát triển, thay đổi chương trình thì chỉ cần thay thế các component mà không cần phải thay đổi toàn bộ chương trình đó. Chính vì vậy, ASP hơn hẳn CGI và JSP do tính độc lập và dễ phát triển, nên hệ thống sử dụng ASP làm môi trường thuận lợi cho thiết kế Web.

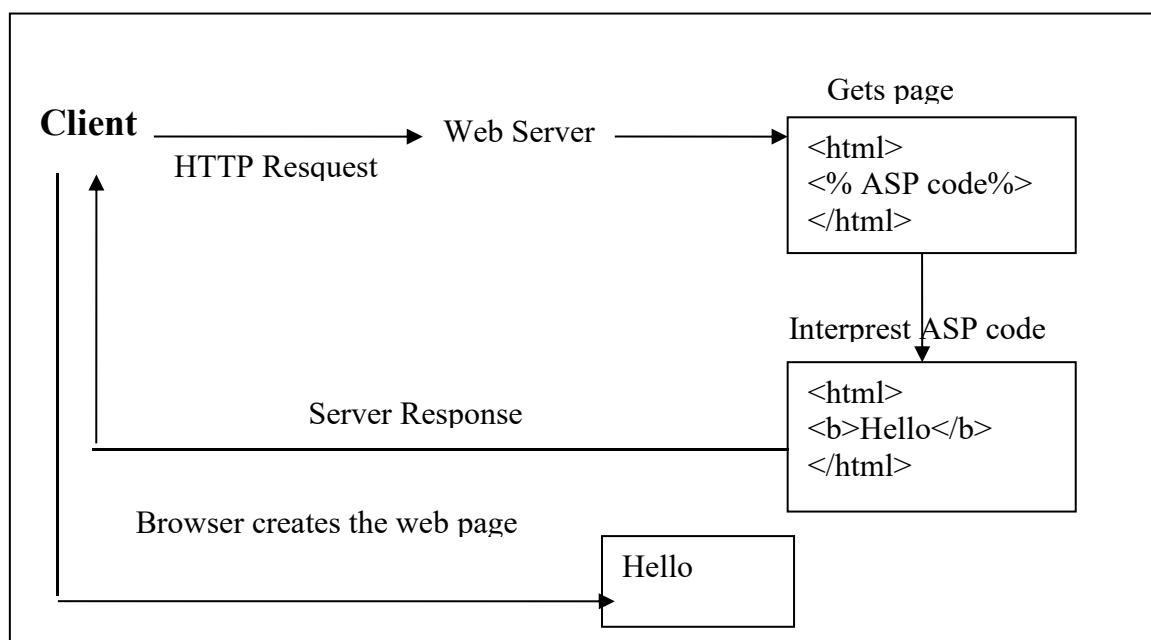
Internet Information Service (IIS) hỗ trợ ổn định, giúp cho nhà quản trị mạng dễ dàng trong việc quản trị mạng. Ngoài ra còn hỗ trợ cho ASP thực thi nhanh hơn.

Microsoft Visual Interdev là một môi trường đặc biệt được thiết kế riêng cho ASP dựa vào website và cung cấp môi trường dùng để thiết kế và kiểm tra lỗi.

Sự khác biệt giữa ASP và các kỹ thuật mới khác là ASP thực thi trên web server trong khi các trang lại được phát sinh từ những kỹ thuật khác được biên dịch bởi browser (hay client). Những lợi điểm mà ASP dùng thích hợp hơn là dùng CGI và Perl.

8.1.1.1 Các chức năng của ASP

- Đọc những yêu cầu từ trình duyệt.
- Tìm trang cần thiết trong server.
- Thực hiện bắt cứ những giới thiệu đã cung cấp trong ASP để cập nhật vào trang Web.
- Sau đó gửi trả về cho trình duyệt.



Hình 8.1 :Các chức năng của ASP

8.1.1.2 Các hoạt động của ASP

ASP chứa trong các tập tin có đuôi mở rộng “ *.asp”. Trong Script có chứa các lệnh của các ngôn ngữ script nào đó khi ta nhập đuôi địa chỉ có phần là *.asp trên web browser thì lập tức gửi yêu cầu đến cho ASP. Khi nhận yêu cầu Web server đồng thời web server sẽ tìm các tập tin trên địa chỉ có các tập tin yêu cầu web server gửi đến tập tin. Chương trình đặc biệt này gọi là asp.dll. Khi đó các câu lệnh yêu cầu sẽ được thực hiện.

Vài ứng dụng khi dùng ASP:

- Tạo những nội dung của trang Web bằng cách cập nhật tập tin văn bản hay nội dung cơ sở dữ liệu.
- Tạo những trang giới thiệu chỉ để hiển thị.
- Hiển thị và cập nhật cơ sở dữ liệu được lưu trữ trong trang Web.
- Tạo những trang web mà có thể được sắp xếp thứ tự.
- Phản hồi từ phía người dùng và đưa thông tin trở về cho người dùng.

8.1.1.3 Truy cập cơ sở dữ liệu với các đối tượng Active Data

Dùng ADO, CSDL có thể truy cập từ ASP scripts và các ngôn ngữ phổ biến như Visual Basic và C++. Cho phép hợp nhất các ứng dụng Web Commerce với số lượng có sẵn và đáp ứng cho hệ thống, vì thế việc thay đổi trong cơ sở dữ liệu sẽ được phản hồi vào các ứng dụng trang web một cách tức thời.

Các vấn đề cơ bản xây dựng các ứng dụng trên ASP:

a) Tập tin Global.asa:

Tập tin Global.asa là tập tin tùy chọn, có thể khai báo các script đáp ứng biến cố, các object trong ứng dụng hay các session (các phiên làm việc). Đây là tập tin mà người dùng không cần thực thi vẫn tự động thực thi, khi chương trình trên server thực thi. Thông tin chứa là những thông tin được dùng cho toàn cục. Tập tin này đặt tên là Global.asa và được đặt trong thư mục gốc của ứng dụng. Mỗi ứng dụng chỉ có một tập tin Global.asa duy nhất: Application, Events, Session Events.

Những script trong tập tin Global.asa có thể được viết bởi bất cứ ngôn ngữ nào có thể hỗ trợ cho scripts. Nếu script được viết cùng một ngôn ngữ thì có thể kết hợp chung trong một thẻ tag <script> duy nhất.

Khi thay đổi tập tin Global.asa và lưu lại thì server dừng việc xử lý và yêu cầu ứng dụng hiện thời trước khi biên dịch lại tập tin Global.asa. Trong thời gian này server từ chối các yêu cầu khác và gửi thông báo: “Yêu cầu không thể xử lý khi ứng dụng đang khởi động lại” (“The request cannot be processed while application is being restarted.”).

Sau khi yêu cầu (request) đã xử lý xong thì server sẽ xoá bỏ tất cả các session đang thực thi. Gọi biến tương ứng Session_OnEnd tương ứng mà server xoá, tiếp theo là biến cố Application_OnStop. Sau khi tập tin Global.asa được biên dịch lại yêu cầu của người dùng và sẽ khởi động lại ứng dụng.

b) Có thể dùng ASP để xem trên Netscape hoặc Internet Explorer

ASP được thực thi trên server, có nghĩa là ta có thể dùng bất cứ trình duyệt nào để xem kết quả. ASP có thể được xem dễ dàng trong trình Netscape Navigator hay Internet Explorer. Tuy nhiên, ta cần chú ý đến web server phải có khả năng chạy ASP.

c) Active Web Sites

Active websites với nhiều kỹ thuật mới, chúng được kết hợp xây dựng với nhiều ngôn ngữ và các kỹ thuật, ta có thể dùng bất kỳ một trong những kỹ thuật ngôn ngữ này:

- ActiveX Controls: được tạo bởi các ngôn ngữ như Visual C++ hay Visual Basic.
- Java.
- Ngôn ngữ kịch bản (Scripting Language) như: VBScript và JavaScript/JScript/ECMAScript.
- Active Server Page và Dynamic HTML.

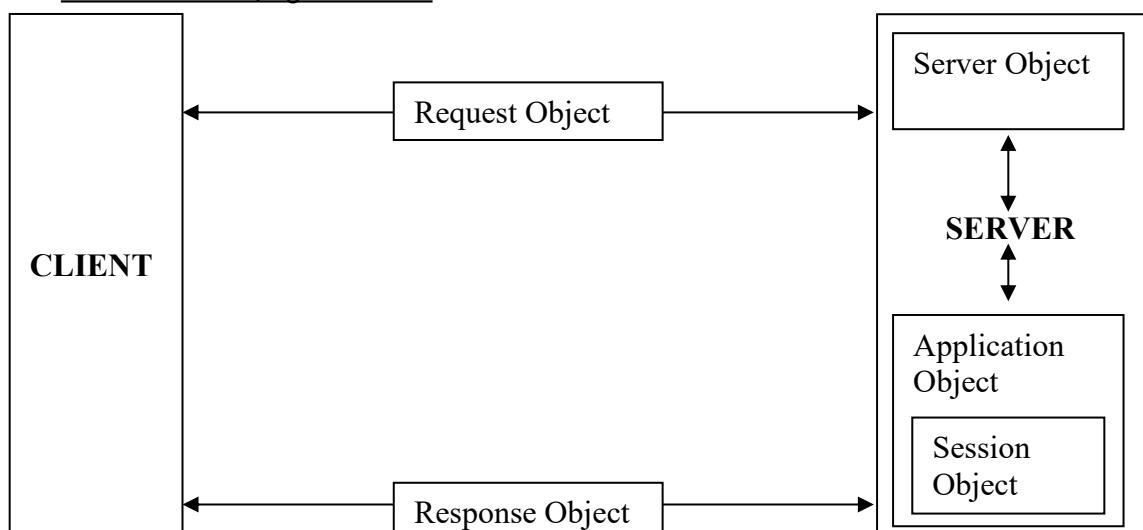
8.1.1.4 Các thành phần cơ bản trong ASP

a) Active Server Objects:

Gồm có 5 đối tượng (objects) chính:

- Request.
- Response.
- Server.
- Application.
- Session.

Mô hình đối tượng của ASP:



Hình 8.2 : Các thành phần cơ bản trong ASP

- Request được tạo trong hình thức nhập từ một trang HTML.
- Response dùng để trả lời kết quả từ server cho browser .
- Server dùng để cung cấp nhiều chức năng như tạo một object mới.
- Application và Session dùng để quản lý thông tin về các ứng dụng đang chạy trong chương trình.

b) Request Object:

Cho phép ta lấy thông tin dọc theo yêu cầu HTTP. Việc trao đổi bên ngoài từ server bị quay trở về như một phần của kết quả (Response). Request tập trung nhiều đến phần lưu trữ thông tin.

Các Request object:

- *QueryString*: lưu trữ một tập những thông tin để vào địa chỉ cuối(URL).
- vd: <%= Request.QueryString("buyer")%>
- *Form*: lưu trữ một tập tất cả các biến gửi đến HTTP request.
vd: <%= Request.Form("buyer")%>
- *ClientCertificate*: Khi client tạo một tập với một server yêu cầu sự bảo mật cao.
- *ServerVariables*: Khi client gửi một yêu cầu và thông tin được đưa tới server, nó không chỉ gửi qua mà còn thông tin việc ai tạo trang, tên server và cổng mà yêu cầu gửi đến.
vd: <%= Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")%>

c) Response Object:

Cung cấp những công cụ cần thiết để gửi bất cứ những gì cần thiết trả về client.

Những phương thức của Response Object:

- *Write*: ghi biến, chuỗi, cho phép ta gửi thông tin trả về browser.
Vd: text = "Hello World!"
Response.Write text
My message is <%=text%>
- *Clear*: cho phép ta xoá bỏ bất cứ vùng nhớ bên ngoài HTML.
- *End*: cho phép ngừng việc xử lý tập tin ASP và dữ liệu đệm hiện thời quay trở về browser.
- *Flush*: cho phép dữ liệu đệm hiện thời quay trở về browser và giải phóng bộ đệm.
- *Redirect*: cho phép ta bỏ qua sự điều khiển của trang hiện thời nối kết vào trang web khác.

vd: <%
If (Not Session("LoggedOn")) Then
 Response.Redirect "login.asp"
End If %>

Những đặc tính của Response Object:

Buffer : định rõ trang.

- *CacheControl*: xác định proxy server được cho phép phát sinh ra do ASP.
- *Charset*: nối thêm tên ký tự vào đầu content-type.
- *ContentType*: HTTP content type cho phần trả lời.
- *Expires*: Số lần phát sinh giữa lần lưu trữ và phần kết thúc cho một trang lưu trữ trên browser.
- *ExpiresAbsolute*: Ngày giờ được phát sinh trên browser.

- *IsClientConnected*: client ngưng việc kết nối từ server.
- *Status*: giá trị của HTTP status quay trở về server.

d) Application Object:

Mỗi ứng dụng được trình bày bởi một Application object. Đây là đối tượng được chứa các biến và các đối tượng cho phạm vi ứng dụng cách dùng.

Những tập các Application object:

- *Content*: chứa tất cả các mẫu tin thêm vào ứng dụng thông qua các lệnh script.
- *StaticObjects*: Chứa tất cả các đối tượng thêm vào ứng dụng bằng thẻ `<object>`

Những phương thức của Application object:

- *Lock*: ngăn chặn các client khác từ việc cập nhật đặc tính ứng dụng.
- *Unlock*: cho phép các client cập nhật đặc tính ứng dụng.

Những sự kiện của Application object:

- *OnStart*: xảy ra khi trang web trong ứng dụng được tham chiếu lần đầu.
- *OnEnd*: xảy ra khi ứng dụng kết thúc, khi web server ngưng hoạt động

e) Session Object:

Được dùng để kiểm tra trình duyệt khi trình duyệt hướng qua trang web.

Tập các Session Object:

- *Content*: chứa tất cả các mẫu tin thêm vào session thông qua các lệnh script.
- *StaticObject*: chứa tất cả các đối tượng thêm vào session bằng thẻ `<object>`.

Những phương thức của Session Object:

- *Abandon*: Huỷ một session và giải phóng session ra khỏi nguồn.

Những đặc tính của Session Object:

- *CodePage*: lấy đoạn mã sẽ dùng cho symbol mapping.
- *LCID*: lấy nơi định danh.
- *SessionID*: quay trở về định danh phiên làm việc cho người dùng.
- *Timeout*: lấy khoảng thời gian cho trạng thái phiên làm việc cho ứng dụng trong vài phút.

Những sự kiện của Session Object:

- *OnStart*: xảy ra khi server tạo một session mới.
- *OnEnd*: xảy ra khi một session đã giải phóng hay hết giờ làm việc.

f) Server Object:

Những đặc tính của Server object:

- *ScriptTimeOut*: khoảng thời gian dài khi script chạy trước khi xảy ra lỗi.

Những phương thức của Server object:

- *CreateObject*: Tạo một đối tượng hay server component.
- *HTMLEncode*: Ứng dụng HTML vào chuỗi chỉ định.
- *MapPath*: chuyển đường dẫn ảo vào đường dẫn vật lý.
- *URLEncode*: áp dụng địa chỉ URL.

8.1.1.5 Quản lý ASP và Session

Một trong những lợi ích của ASP là có phiên làm việc (Session) quản lý tốt, được xây dựng trong chương trình. Đối tượng Session là duy trì thông tin lưu trữ cho những phiên làm việc của người dùng trong vùng nhớ trên Server. Người dùng được cung cấp một Session ID duy nhất mà ASP sử dụng để nối kết các yêu cầu của người dùng với các thông tin đặc biệt đến Session của người dùng đó. Điều này cho phép Session nối kết các yêu cầu của những trang Web.

Các thẻ định dạng của ASP:

Các đoạn mã chương trình đều chèn trong thẻ <% và %>. Qui ước này thường là quen thuộc đối với chúng ta nếu ta làm việc với bất cứ loại lệnh server-side nào trong HTML. Các thẻ này thể hiện phần xử lý đoạn mã của ASP thực thi và chuyển kết quả từ server. Thẻ định dạng của ASP cần dựa vào một ngôn ngữ kịch bản nào đó để thể hiện như: VBScript, JavaScript ...

8.1.1.6 Sơ nét về Scripting Language

Cung cấp nhiều cổng truy cập vào chương trình. Việc dùng trang web

client-side script phát triển để cung cấp từ trang HTML động đến trang HTML tĩnh.

JavaScript là ngôn ngữ kịch bản đầu tiên. VBScript do Microsoft phát triển và dựa vào ngôn ngữ Visual Basic. Scripting chạy trên trình duyệt Internet Explorer 3.0 và trong trình Netscape Navigator/ Communication 2.0.

Internet Explorer 4.0 hỗ trợ cả hai ngôn ngữ: JScript và VBScript .

Hình thức ngôn ngữ kịch bản dựa trên nền tảng ASP. ASP thực thi do web server hơn là trình duyệt. Ngôn ngữ kịch bản có thể được dùng để truy cập những bit khác nhau và những mảng mà ASP cung cấp là **object**.

Nhận xét:

Không giống như CGI, ASP là một ngôn ngữ lập trình máy chủ, chương trình kết nối với web server thông qua vài biến môi trường và tham số. ASP tương thích với việc nâng cấp với web server và cải tạo chương trình. ASP thích hợp với nhiều cách thức khác nhau, có khả năng quan trọng nhất trong việc xử lý các đối tượng được xây dựng sẵn.

Các ưu điểm của ASP là:

- Có khả năng đọc đúng các trường (field) khi có yêu cầu vào của HTML (Request)
- Có khả năng xuất ra các trường (field) Response.
- Nhiều kỹ thuật lưu trữ trạng thái thông tin thông qua các biến ứng dụng Session.
- Khả năng truy cập vùng tài nguyên và các đặc điểm giao tác của MTS (Microsoft Transaction Server).
- Truy cập vài hàm linh tinh khác có ích.
- Có khả năng làm rõ ràng, đơn giản các HTML và mã Script trong một tập tin đơn.

8.1.2 Lập trình với ASP

Trong phần này chúng ta sẽ tìm hiểu về ngôn ngữ VBScript, cũng là ngôn ngữ mặc định trong ASP đã được giới thiệu ở trên.

8.1.2.1 Khai báo biến.

- Không bắt buộc nhưng nên khai báo để kiểm soát và bắt lỗi.
- Cú pháp: Dim biến 1, biến 2...
- Để khai báo mảng:
 - a) Dim a(10) : chỉ số chạy từ 0->10 do đó có 11 phần tử.
 - b) Khi khai báo nên sử dụng các tiền tố:

Boolean	Bln
Byte	Byt
Double	Dbl
Integer	Int
Long	Lng
Object	Obj
String	Str
ADO command	Cmd
ADO connection	Cnn

8.1.2.2 Khai báo hằng số.

CONST tên hằng= giá trị

8.1.2.3 Các đối tượng xây dựng sẵn trong ASP.

Trong ASP có 5 đối tượng phục vụ cho việc sử dụng toàn cục.

- + **Request:** Lấy thông tin từ User
- + **Response:** Gửi thông tin từ Server tới User.
- + **Server:** Dùng để điều khiển IIS
- + **Session:** Dùng để lưu trữ các thông tin như các cài đặt, thay đổi cho một phiên làm việc hiện thời của User.
 - + **Application:** Dùng để chia sẻ các thông tin cấp ứng dụng và điều khiển các thiết lập cho toàn bộ quá trình chạy ứng dụng

8.1.2.4 Cấu trúc điều khiển lệnh và Hàm.

a) Các cấu trúc điều khiển.

a.1) Cấu trúc điều kiện IF..THEN..ELSE..IF

Cú pháp:

```
<%  
If <Điều kiện 1> then  
<Các câu lệnh>  
Else  
If <Điều kiện 2> then
```

<Các câu lệnh>
End if
End if
%>
Ngoài ra có thể sử dụng cấu trúc IF.. THEN. . . ELSEIF. . . END IF
<%
If <Điều kiện 1> then
<Các câu lệnh 1>
Elseif <Điều kiện 2> then
<Các câu lệnh 2>
Else
<Các câu lệnh 3>
End if
%>

a.2) Cấu trúc lựa chọn select case...end select

Cú pháp:

<%
Select Case <tenbien>
Case <gia tri 1>
<Nhóm lệnh 1>
Case <gia tri 2>
<Nhóm lệnh 2>
Case <gia tri n>
<Nhóm lệnh n>
Case Else
<Nhóm lệnh n+1>
%>

Ví dụ: Hiện ngày giờ trên máy chủ và cho biết hôm nay là thứ mấy?

a.3) Cấu trúc lặp tuần tự for...next.

Dùng để lặp với số lần đã biết, tuy nhiên ta có thể ngắt bằng lệnh EXIT
FOR.

Cú pháp:

<%
FOR <tenbien>=<giatriida> **TO** <Giatribien> **STEP** <Buoc nhay>
NEXT
%>

a.4) Các Cấu trúc lặp .

a.4.1) DO WHILE....LOOP.

Cú pháp:

```
<%
Do while <Dieukien>
<Các cau lenh>
Loop
%>
```

a.4.2) WHILE....wend.

Cú pháp:

```
<%
While <Dieukien>
<Các cau lenh>
Wend
%>
```

a.4.3) DO....Loop until

Cú pháp:

```
<%
DO
<Các cau lenh>
Loop until <Điều kiện>
%>
```

b) Một số hàm hữu dụng trong ASP.

b.1) Các Hàm xử lý văn bản

- i. **TRIM(xâu as string)**: Bỏ khoảng trắng hai đầu kí tự
- ii. **LEFT(Xâu as string, n as interger)**: Lấy bên trái xâu n kí tự.
- iii. **RIGHT(Xâu as string, n as interger)**: Lấy bên phải xâu n kí tự.
- iv. **LCASE(Xâu as string)** : Chuyển xâu về chữ thường
- v. **UCASE(Xâu as string)** : Chuyển xâu về chữ hoa
- vi. **MID(xâu as string, n1, n2)**: Lấy n2 kí tự trong xâu bắt đầu từ vị trí n1.
- vii. **CSTR(Biến)**: Hàm chuyển đổi biến thành kiểu string
- viii. **Hàm JOIN/SPLIT(Xâu as string, kí tự ngăn cách)**: Sẽ Nối/Cắt xâu hành một/nhiều đoạn bằng cách xác định kí tự ngăn cách ở trên và cho các đoạn đó lần lượt vào một mảng.

Ví dụ:

```
<%
x="Hà nội;Hải phòng; TPHCM"
y=split(x,";")
Response.write y(0)
'y(0)="Hà nội"
%>
```

b.2) Các hàm xử lý số

- i. **SQR(n)**: Căn bậc hai của n
- ii. **INT(n)** : Lấy phần nguyên n
- iii. **MOD** : Phép đồng dư
- iv. **Toán tử ** : Chia nguyên
- v. **Round(số, n)** : Làm tròn số với n chữ số thập phân
- vi. **RND()**: Trả về số ngẫu nhiên bất kì trong khoảng [0,1]

8.2 Đưa các đoạn Script vào trong trang Web

- Trong ASP , mặc định ngôn ngữ script là Vbscript
- Nếu muốn dùng Javascript ta phải chỉ định tags script language là Javascript.
 - Đối với ngôn ngữ mặc định, bạn có thể chỉ dùng cặp dấu <% và %> để chứa đoạn lệnh Script.

- Ví dụ về một đoạn lệnh VBScript:

```
<% If (Time >=#12:00:00 AM#) then%>  
Good Morning!  
<% Else %>  
Good Afternoon!  
<%End If %>
```

- Hoặc bạn có thể chỉ ra cụ thể đang sử dụng ngôn ngữ nào bằng cách sử dụng thẻ:

```
<Script language= "tên_ngôn_ngữ">  
[lệnh viết ở đây]  
</Script>
```

- Ở đây tên ngôn ngữ có thể là VBScript hoặc JavaScript (Jscript).

Ví dụ:

```
<Script language= "VBScript">  
Response.Write("Xin chào các bạn!")  
</Script>
```

8.3 Thiết lập các thư viện procedure, function cho 1 ứng dụng WEB

Thủ tục và hàm trong ASP có thể chèn tại vị trí bất kỳ của trang Web, tuy nhiên đối với một số trường hợp, một số hàm và thủ tục có thể được dùng đi dùng lại nhiều lần trong nhiều trang web thì việc định nghĩa lại các thủ tục và hàm này sẽ mất nhiều thời gian và công sức. Vì vậy bạn nên xây dựng một thư viện hàm và thủ tục cho riêng mình để khi cần thì sẽ dùng đến. Chẳng hạn, khi bạn muốn xây dựng một đề án web có 10 trang, mỗi trang đều phải có thủ tục để kiểm tra mật khẩu đăng nhập, như vậy bạn nên định nghĩa thủ tục này trong một thư viện sẽ thuận lợi rất nhiều cho việc phát triển và chỉnh sửa.

8.3.1 Định nghĩa thủ tục

Cú pháp:

Sub <tên thủ tục>

[Nội dung thủ tục]

End Sub

Ví dụ:

```
Sub HienThi(hoten)
    Response.Write(hoten)
End Sub
```

8.3.2 Định nghĩa hàm

Cú pháp:

Funtion <tên thủ tục>

```
[xử lý]
<kết quả trả về>
```

End Funtion

Ví dụ:

```
Funtion TongDaySo(n)
    Dim i, S
    S = 0
    For i=1 to n
        S = S + i
    Next
    TongDaySo = S
End Funtion
```

8.3.3 Sử dụng thư viện hàm, thủ tục

Sau khi định nghĩa thư viện hàm và thủ tục của riêng bạn (lưu ý là tập tin thư viện phải có dạng Text có phần mở rộng bất kỳ), để sử dụng được thư viện hàm và thủ tục này, bạn dùng thẻ:

```
<!--#include file=tên_tập_tin_thư_viện -->
```

để chèn thư viện tại vị trí nào trong trang web mà bạn muốn.

8.4 Một số bài tập ứng dụng mẫu

Ví dụ 1: Giải hệ phương trình bậc nhất $A\chi + B = 0$ (trong đó các hệ số A, B được lấy ngẫu nhiên). Xuất kết quả ra trình duyệt.

```
%@ Language=VBScript %>
<HTML>

<BODY>
<%
Dim A, B
Randomize
```

```

A = Round(RND() * 10) 'Tạo số nguyên ngẫu nhiên trong khoảng [0,10]
B = Round(RND() * 10) 'Tạo số nguyên ngẫu nhiên trong khoảng [0,10]
IF (A=0) Then
    IF (B=0) Then
        Response.Write("Phuong trinh co vo so nglem!")
    ELSE
        Response.Write("Phuong trinh vo nglem!")
    End IF
ELSE
    Response.Write("Phuong trinh co 1 nglem la:" & B/A)
End IF
</BODY>
</HTML>

```

Ví dụ 2: Thư viện hàm và thủ tục

- Trước tiên, bạn tạo một tập tin tên là **thuvien.inc** có nội dung như sau:

```

Sub HienThi(hoten)
    Response.Write(hoten)
End Sub
Function TongDaySo(n)
    Dim i, S
    S = 0
    For i=1 to n
        S = S + i
    Next
    TongDaySo = S
End Function

```

- Bây giờ trong tập tin thứ 2 tên là **ungdung.asp**, ta đưa vào dòng lệnh sau:

```

%@ Language=VBScript %>
<HTML>

<BODY>

<STRONG>DAY LA TRANG WEB SU DUNG THU VIEN HAM - THU TUC
TIEN</STRONG><br>
<!--#include file="thuvien.inc" -->
<%
Dim ten, n
ten = "Nguyen Van A"

```

```
Call HienThi(ten & "<br>")  
n = 10  
Response.Write("Tổng dãy số:" & TongDaySo(n))  
</BODY>  
</HTML>
```

Bài thực hành số 8:

Tạo một Web Project (đặt tên là DieuKhien)

- 1) Thêm vào project một trang **Bai1.asp** có một đoạn lệnh để thực hiện công việc gán một giá trị ngẫu nhiên cho biến nguyên n. Nếu n là chẵn thì xuất ra trình duyệt giá trị 2^n , nếu n lẻ thì xuất ra n^2 .
- 2) Thêm vào project trang **Bai2.asp** có một đoạn lệnh để thực hiện gán một dãy số ngẫu nhiên cho một mảng A gồm 10 phần tử, sau đó xuất giá trị của các phần tử của mảng ra trình duyệt.

BÀI 9: ỨNG DỤNG KỸ THUẬT LẬP TRÌNH XÂY DỰNG TRANG WEB

Mục tiêu thực hiện:

Học xong bài này học viên sẽ có khả năng:

- Xây dựng một trang Web bằng các phối hợp được 2 kỹ năng: bằng cách sử dụng một phần mềm ứng dụng tạo Web và dùng các ngôn ngữ kịch bản tạo hiệu ứng cho trang Web đáp ứng yêu cầu thực tế.

9.1 Nhắc lại các câu lệnh SQL

9.1.1 CREATE TABLE: tạo table mới

CREATE TABLE TableName (FieldName1 FieldType [(nFieldWidth [, nPrecision])] [NULL | NOT NULL] [, FieldName2 FieldType [(nFieldWidth [, nPrecision])] [NULL | NOT NULL]...])

TableName: chuỗi khoảng 30 ký tự.

FieldName1 , FieldName2: tên cột khoảng 30 ký tự.

FieldType: Kiểu cột.

Tên kiểu(FieldType)	Điễn giải
numeric	số gồm phần nguyên và phần thập phân
char	kiểu ký tự có độ dài tối đa 255 ký tự
datetime	kiểu ngày giờ
int	kiểu số nguyên
real	kiểu số thực
text	kiểu memo, text
image	kiểu hình ảnh
float	kiểu float

NULL: Là 1 mục vào không có giá trị rõ ràng. NULL không phải là 0 hoặc trống.

Ví dụ: CREATE TABLE Vidu (

```
so numeric(10, 2) NULL ,
chuoi char (255) NULL ,
ngay datetime NULL ,
nguyen int NULL ,
thuc real NULL ,
vanban text NULL ,
anh image NULL ,
so float float NULL
```

9.1.2 SELECT: truy vấn dữ liệu các table

```
SELECT [Alias.] Select_Item [AS Column_Name] [, [Alias.] Select_Item [AS
Column_Name] ...]
FROM [DatabaseName!]Table [INNER JOIN DatabaseName!]Table [ON
JoinCondition ...]
```

[WHERE JoinCondition [AND JoinCondition ...] [AND | OR FilterCondition [AND | OR FilterCondition ...]]]

[GROUP BY GroupColumn [, GroupColumn ...]]

[HAVING FilterCondition]

[UNION [ALL] SELECTCommand]

[ORDER BY Order_Item [ASC | DESC] [, Order_Item [ASC | DESC] ...]]

Tham số:

SELECT chỉ định trường, hàng và biểu thức xuất hiện trong kết quả truy vấn.

Alias. Bí danh table.

Select_Item chỉ định 1 mục được bao gồm trong kết quả truy vấn . Mục có thể là:

- Tên trường của table trong mệnh đề FROM.

- 1 hàng chỉ định cùng 1 giá trị cho tất cả các hàng trong kết quả truy vấn.

- 1 biểu thức có thể là hàm tự tạo.

- AVG(Select_Item), tính trung bình Select_Item.

- COUNT(Select_Item), đếm số lần xuất hiện. COUNT(*) đếm số hàng trong kết quả truy vấn.

- MIN(Select_Item), tính giá trị nhỏ nhất.

- MAX(Select_Item), tính giá trị lớn nhất.

- SUM(Select_Item), tính tổng các số.

AS Column_Name Chỉ định tiêu đề của 1 cột trong table kết quả truy vấn.

FROM Liệt kê các table chứa dữ liệu cần truy vấn.

DatabaseName! chỉ định tên của CSDL chứa table.

INNER JOIN chỉ định kết quả truy vấn chỉ chứa các hàng từ 1 table trùng với 1 hoặc nhiều trong table kia.

ON JoinCondition chỉ định các điều kiện để các table nối lại

WHERE Chỉ các hàng có thỏa mãn điều kiện đi liền sau WHERE mới được thực hiện truy vấn.

Bạn dùng toán tử AND/OR để kết nối cùng lúc nhiều điều kiện khác nhau.

Các toán tử so sánh:

Ký hiệu	Tương đương
=	Bằng
==	Chính xác bằng
LIKE	SQL LIKE
<>, !=, #	Không bằng
>	Lớn hơn
>=	Lớn hơn hoặc bằng
<	Nhỏ hơn
<=	Nhỏ hơn hoặc bằng

GROUP BY GroupColumn [, GroupColumn ...] Các nhóm hàng trong câu truy vấn dựa trên giá trị trên 1 hoặc nhiều cột. GroupColumn dự trên thứ tự liệt kê ra.

HAVING FilterCondition Chỉ định điều kiện lọc nhóm trong kết quả truy vấn.

[UNION [ALL] SELECTCommand] Kết hợp kết quả cuối cùng của 1 SELECT với 1 SELECT khác.

ALL ngăn UNION ghép nối 2 lần các hàng từ kết quả UNION.

Ví dụ:

```
SELECT customer.company, orders.order_id, orders.emp_id ;
```

```
FROM customer, orders ;
```

```
WHERE customer.cust_id = orders.cust_id ;
```

```
UNION ;
```

```
SELECT customer.company, " ", " " ;
```

```
FROM customer ;
```

```
WHERE customer.cust_id NOT IN ;
```

```
(SELECT orders.cust_id FROM orders)
```

ORDER BY Order_Item Sắp xếp kết quả truy vấn theo thứ tự Order_Item.

ASC sắp xếp tăng dần

DESC sắp xếp giảm dần.

9.1.3 INSERT: thêm dữ liệu(hàng) vào table

```
INSERT INTO dbf_name [(fname1 [, fname2, ...])] VALUES (eExpression1 [, eExpression2, ...])
```

dbf_name: tên table mà dữ liệu sẽ thêm vào, lệnh này tự thêm 1 hàng mới và gán giá trị vào.

fname1, fname2: tên các cột trong table

eExpression1 , eExpression2: biểu thức sau khi tính thành giá trị sẽ đưa vào từng cột tương ứng đã chỉ định.

Ví dụ:

```
R_Don_Vi="Cty ĐB-ĐT"
```

```
R_Ho_Ten="Lê Thị Thu Hoài"
```

```
R_Username="thuhoai"
```

```
R_Password="thuhoai"
```

```
INSERT INTO DHTT_Login (Don_Vi, Ho_Ten, Username, Password) VALUES (R_Don_Vi, R_Ho_Ten, R_Username, R_Password)
```

9.1.4 UPDATE: Gán giá trị mới cho 1 hoặc nhiều hàng của table.

```
UPDATE [DatabaseName!]TableName SET Column_Name1 = eExpression1 [, Column_Name2 = eExpression2 ...] WHERE FilterCondition1 [AND | OR FilterCondition2 ...]
```

[DatabaseName!]TableName: tên CSDL và Table thuộc CSDL.

SET Column_Name1= eExpression1,...: gán giá trị eExpression1 cho Column_Name1,...

WHERE FilterCondition1 [AND | OR FilterCondition2 ...]: chỉ định các hàng thỏa mãn điều kiện FilterCondition1 và/hoặc FilterCondition2 mới được gán giá trị mới.

Ví dụ:

```
UPDATE DHTT.DHTT_Login SET Username =R_Username_Moi, Password =
```

```
R_Password_Moi WHERE Username=R_Username_Cu AND Password = R_Password_Cu
```

9.1.5 DELETE:

```
DELETE FROM [DatabaseName!]TableName [WHERE FilterCondition1 [AND | OR FilterCondition2 ...]]
```

[DatabaseName!]TableName: tên CSDL và Table thuộc CSDL.

WHERE FilterCondition1 [AND | OR FilterCondition2 ...]: chỉ định các hàng thoả mãn điều kiện FilterCondition1 và/hoặc FilterCondition2 mới bị xoá.

Ví dụ:

```
DELETE FROM DHTT.DHTT_Login WHERE Don_Vi=R_Don_Vi_Xoa AND Ho_Ten=R_Ho_Ten_Xoa
```

9.2 Các lệnh liên kết CSDL

9.2.1 Kết nối cơ sở dữ liệu DSN(Data Source Name) qua đối tượng Recordset

+ Hiển thị thông tin ra trình duyệt

```
Dim rs
```

```
Set rs=Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
```

```
Rs.Open "SINHVIEN", "DSN=QLSV"
```

```
Rs.MoveFirst
```

```
Do While Not rs.EOF
```

```
Response.Write(rs("HoTen"))
```

```
Response.Write(.....)
```

```
Rs.MoveNext
```

```
Loop
```

```
Rs.Close
```

```
Set rs = Nothing
```

+ Tìm kiếm để cập nhật các bản ghi trong cơ sở dữ liệu

```
CONST adOpenDynamic = 2
```

```
CONST adLockPessimistic = 2
```

```
Dim rs
```

```
Set rs=Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
```

```
Rs.Open "SINHVIEN", "DSN=QLTV", adOpenDynamic, adLockPessimistic
```

```
Rs.Find <điều kiện>
```

```
If Not rs.EOF then
```

```
    <cập nhật thông tin>
```

```
Else
```

```
<thông báo không tìm thấy>  
End If  
Rs.Close  
Set rs = Nothing
```

9.2.2 Kết nối trực tiếp đến cơ sở dữ liệu bằng chuỗi kết nối qua đối tượng Connection:

* VỚI Microsoft Access:

```
Dim conn  
Set rs=Server.CreateObject("ADODB.Connection")  
conn.Open "Provider=Microsoft.Jet.OleDB.4.0;Data source=c:\thuchanh\qltv.mdb;"
```

* VỚI Microsoft SQL Server:

```
Dim conn  
Set rs=Server.CreateObject("ADODB.Connection")  
conn.Open "Provider=SQLOLEDB;Data source=servername_or_address; Initial Catalog=database_name;User ID=username;password=password"  
Các công việc còn lại giống như khi kết nối quan đối tượng DSN.
```

9.3 Một số bài tập ứng dụng mẫu

Ví dụ 1: Mở cơ sở dữ liệu Quản lý Sinh viên và bổ sung vào bảng SINHVIEN một bản ghi, sử dụng đối tượng Recordset:

```
<%@ Language=VBScript %>  
<HTML>  
<BODY>  
<%  
const adOpenDynamic=2  
const adLockPessimistic=2  
dim rs  
set rs=server.CreateObject("ADODB.Recordset")  
rs.Open "SINHVIEN","DSN=QLSV",adOpenDynamic,adLockPessimistic  
rs.AddNew  
rs("MaSV")="12"  
rs("TenSV")="Le Thanh Thuy"  
rs.Update  
rs.Close
```

```
Set rs = Nothing  
%>  
</BODY>  
</HTML>
```

Ví dụ 2: Mở cơ sở dữ liệu Quản lý Học viên và bổ sung vào bảng HOCVIEN một bản ghi, sử dụng đối tượng Connection:

```
<%@ Language=VBScript %>  
<HTML>  
<BODY>  
<%dim conn  
set conn=server.createobject("adodb.connection")  
conn.Open "Provider=SQLOLEDB;Data source=localhost; Initial catalog=QLHV;  
User ID=sa;password="  
dim strSQL  
strSQL="INSERT into HOCVIEN(maHV, HotenHV, MaLop)"  
strSQL = strSQL & " Values( '006','Nguyen Van Trinh','T01')"  
conn.execute(strSQL)  
response.write("Ban da them mot hoc vien !")  
conn.close  
set conn=nothing  
%>  
</BODY>  
</HTML>
```

Ví dụ 3: Hiển thị tất cả học viên có tên là Trang.

```
<%@ Language=VBScript %>  
<HTML>  
<BODY>  
<%dim conn  
set conn=server.createobject("adodb.connection")  
conn.Open "Provider=SQLOLEDB;Data source=localhost; Initial catalog=QLHV;
```

```

User ID=sa;password="

dim strSQL

strSQL="SELECT * FROM HOCHI WHERE HotenHV Like '%Trang' "

Dim rs

Rs = conn.execute(strSQL)

response.write("Danh sách học viên tên Trang !<br>")

Rs.MoveFirst

Do While Not rs.EOF

    Response.Write("Mã học viên:" & rs("MaHV") & "<br>")

    Response.Write("Họ tên HV: " & rs("HotenHV") & "<br>")

Rs.MoveNext

Loop

Rs.Close

Set rs = Nothing

conn.close

set conn=nothing

%>

</BODY>

</HTML>

```

Bài thực hành số 9:

- 1) Thiết kế biểu mẫu cho phép nhập thông tin thành viên vào cơ sở dữ liệu gồm Họ và tên, ngày sinh, địa chỉ, tên sử dụng, mật khẩu.
- 2) Thiết kế biểu mẫu cho phép nhập họ và tên học viên để tìm kiếm và hiển thị thông tin tìm thấy ra trình duyệt.

BÀI 10: LIÊN KẾT TRANG WEB ĐẾN HỆ CSDL

XÂY DỰNG CÁC TRANG WEB ĐỘNG

BẰNG MACROMEDIA DREAMWEAVER MX 2004

Mục tiêu thực hiện:

Học xong bài này học viên sẽ có khả năng:

- Nhúng được các form có trong trang Web đến một hệ CSDL
- Chuyển thông tin từ giao diện nhập đến hệ CSDL đã được thiết kế

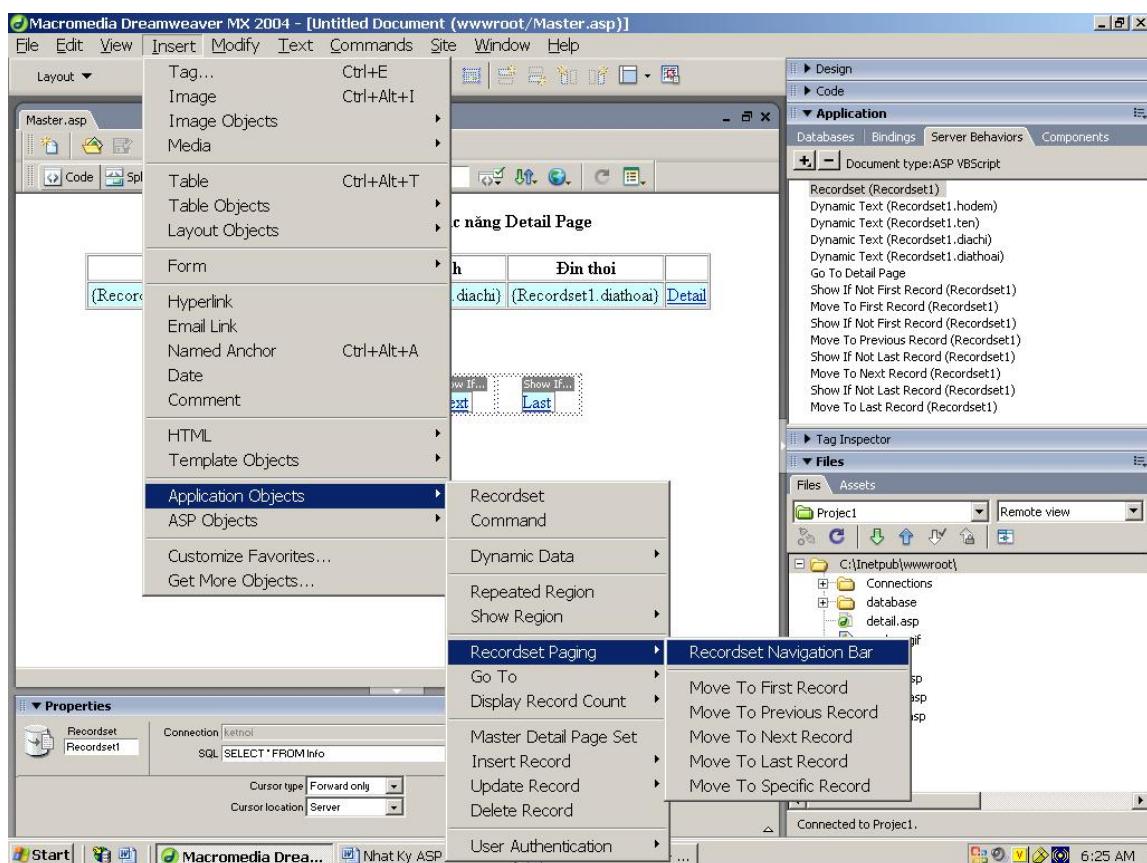
Chuyển tải thông tin từ CSDL đến trang Web

10.1 Xây dựng trang master (trang chính) và detail (chi tiết) bằng chức năng Detail Page

B1: Tạo mới trang và đặt tên master

B2: Chèn một số trường cơ sở dữ liệu (field)

B3: Tạo liên kết xem tiên, lùi (RECORDSET NAVIGATION BAR)

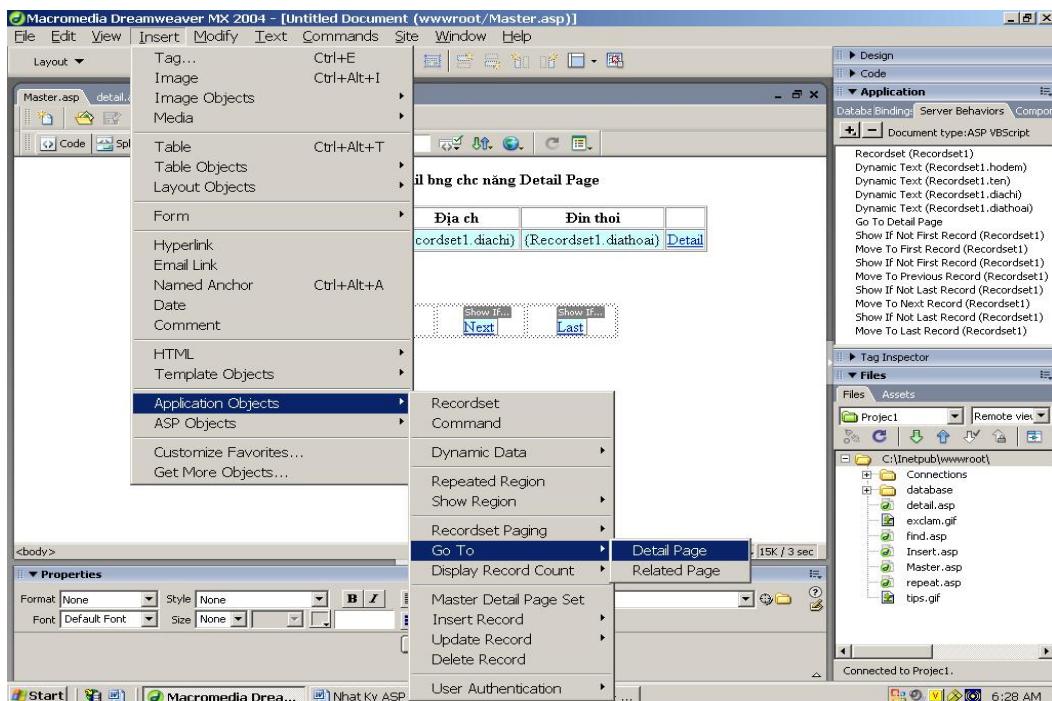


hình 1 : Tạo liên kết xem tiên, lùi

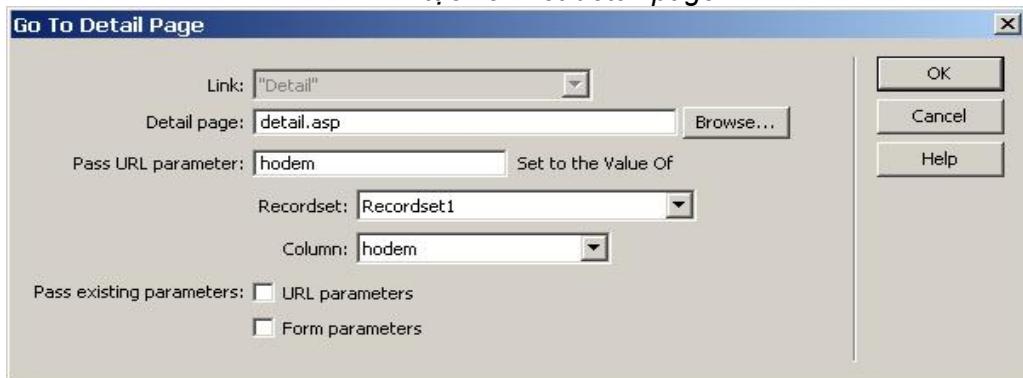
B4: Tạo trang detail

B5: Lấy toàn bộ các dữ liệu liệu xuống vùng thiết kế

B6: Trở lại trang Master tạo liên kết detail như sau



hình 2 : tạo liên kết detail page



hình 3 : detail page

(Trong đó Pass URL parameter chính là trường trung gian giữa 2 trang có thể thay đổi tùy thích, chọn phương pháp truyền dữ liệu URL hoặc Form ...)

B7: Mở lại trang Detail thêm phần Filter như sau

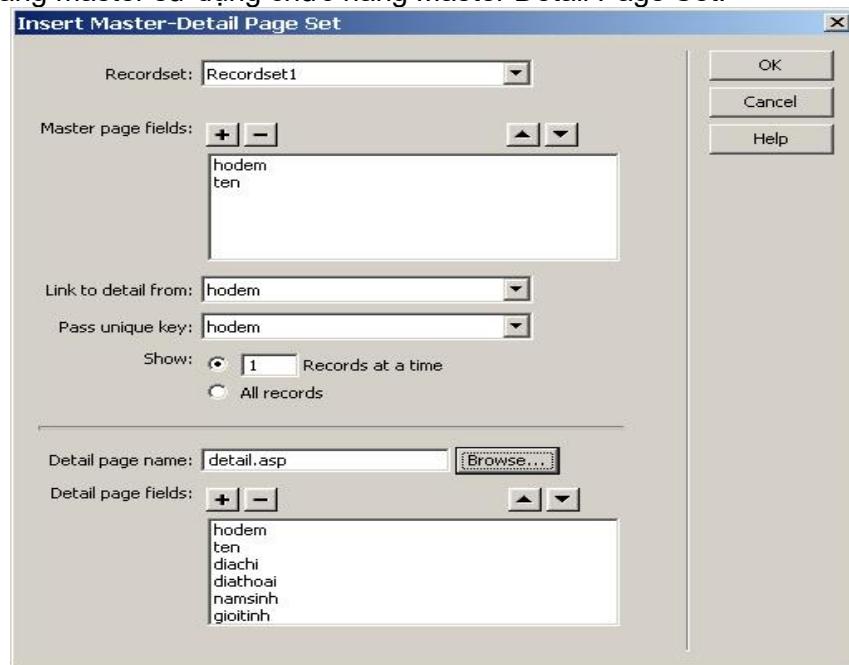


hình 4: trang Detail

10.2 Tạo trang master và detail bằng chức năng Master Detail Page Set

B1: Tạo mới 2 trang đặt tên lần lượt là : master và detail

B2: Tại trang master sử dụng chức năng Master Detail Page Set.



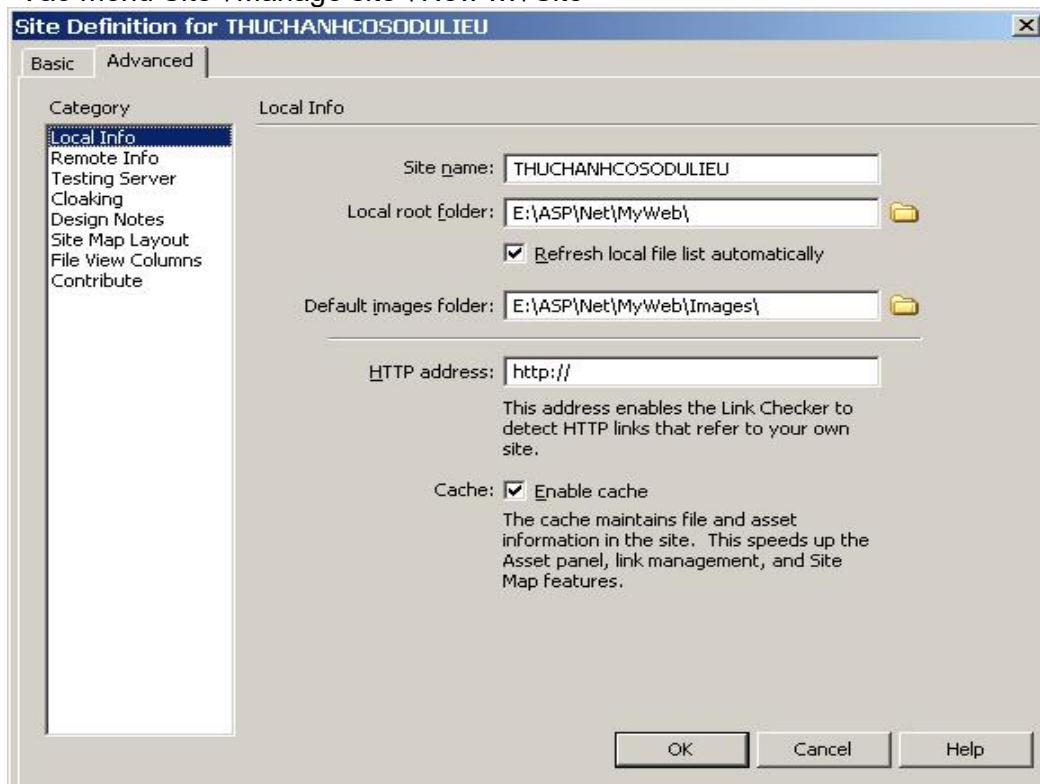
hình 6 : Master Detail Page Set

10.3 Bài thực hành cơ sở dữ liệu

10.3.1 Tạo một site mới

Bước 1:

- Vào menu Site \ Manage site \ New ... \ Site



hình 7 : Advanced Local Info

Bước 2:

Tạo kết nối không sử dụng ODBC

<%

dim cn

set cn = server.createObject("ADODB.Connection")

cn.ConnectionString = "Provider = Microsoft.Jet.OLEDB.4.0; Data Source = " &
Server.MapPath("Tracnghiem.mdb")

cn.open

dim rs

set rs = server.createObject("ADODB.Recordset")

'Copy file adovbs từ D:\Program Files\Common Files\System\ado sang

D:\InetPut\wwwroot

<!--include file="adovbs.inc"-->

rs.open "Select * From CauHoi", cn

while not rs.eof

 Response.write rs("Question") & "
"

 rs.MoveNext

wend

%>

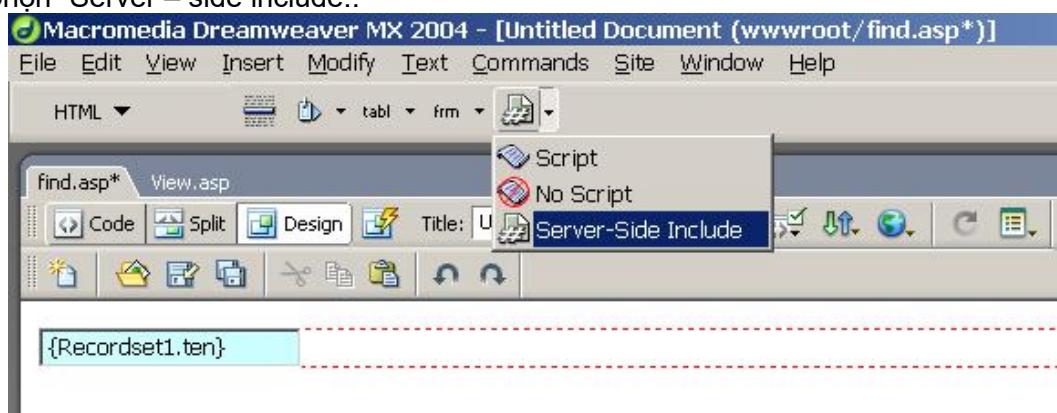
10.3.2 Chèn thẻ <% Include vào trang

View \ Toolbars \ Insert

Trên thanh insert, chọn HTML

Kích nút cuối cùng "Script"

Chọn "Server – side include.."

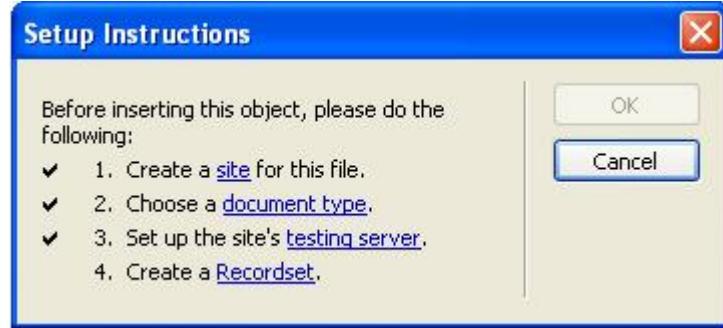


hình 8 : chọn Server – side include

10.3.3 Chèn đối tượng và tạo kết nối cơ sở dữ liệu

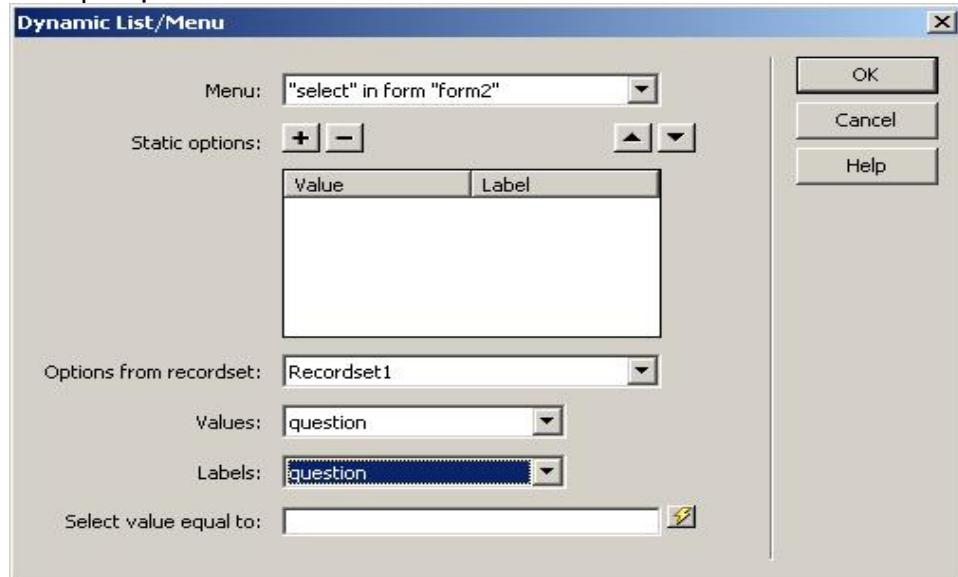
1. Tạo dữ liệu cho Menu List

- Chèn List/ Menu: vào Insert -> Form -> List/Menu
- Chọn List/ Menu
- Vào menu Insert \ Application Objects \ Dynamic Data \ Dynamic Select list



hình 9 : Tạo dữ liệu cho Menu List

- Nhấp chọn Recordset

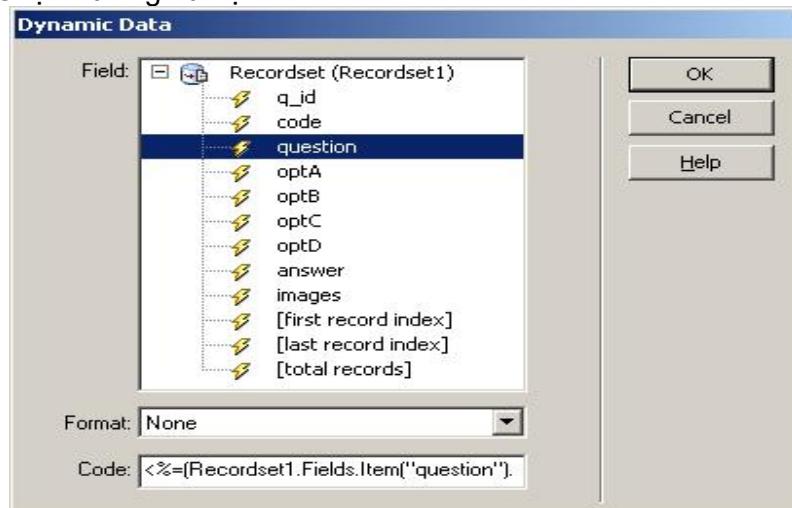


hình 10: Dynamic List – menu - labels

- Từ Options from recordset, hãy chọn tên Recordset1 đã thiết lập trước đó (lưu ý tên đối tượng Recordset có thể khác tùy thuộc vào việc bạn đặt tên)
- Values và labels: chọn trường -> OK

2. Chèn TextField

- Kích nút: Bind To Dynamic Source
- Chọn trường dữ liệu



hình 11 : Dynamic Data - question

Hoặc

- Tạo các text, list,, kích chọn đổi tượng rồi thực hiện tiếp ..
- Vào menu Insert \ Application Objects \ Dynamic Data \ chọn trường dữ liệu

3. Tạo Navigation Bar

- Navigation bar: là dạng liên kết Next ; Previeow ; Last ; First
- Kích nút Insert \ Application Objects \ Recordset Paging \ Recordset Navigation bar
- Án OK.



hình 12 : Recordset Navigation bar

4. Tạo Navigation status

- Là thanh trạng thái hiển thị bản ghi hiện thời và tổng số bản ghi
- Kích nút Insert \ Application Objects \ Display Record Count \ Recordset Navigation Status.

5. Tạo bảng hiển thị toàn bộ dữ liệu của các trường

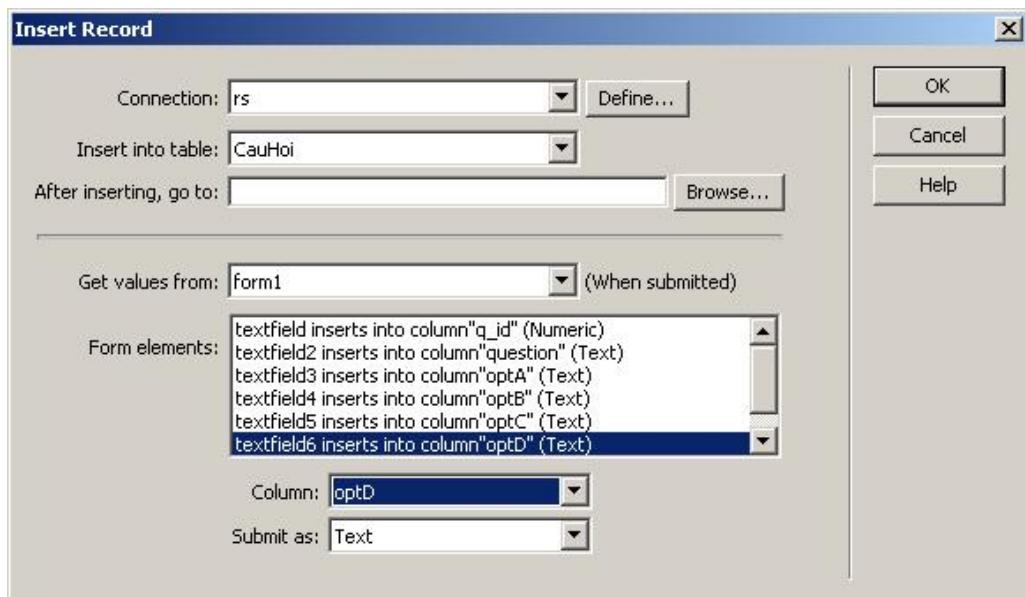
- Tạo bảng sau đó chèn trường vào trong bảng dữ liệu
- Bảng chỉ hiển thị dữ liệu của bản ghi đầu tiên
- Chọn tab: Application \ Server Behaviors \
- Kích nút (+) chọn tiếp: Repeat Region -> OK
- Muốn sửa đổi kích đúp vào tên đối tượng trong tab Server Behaviors của cửa sổ Application



hình 13 : repeat Region

10.3.4 Tạo trang chèn mới dữ liệu

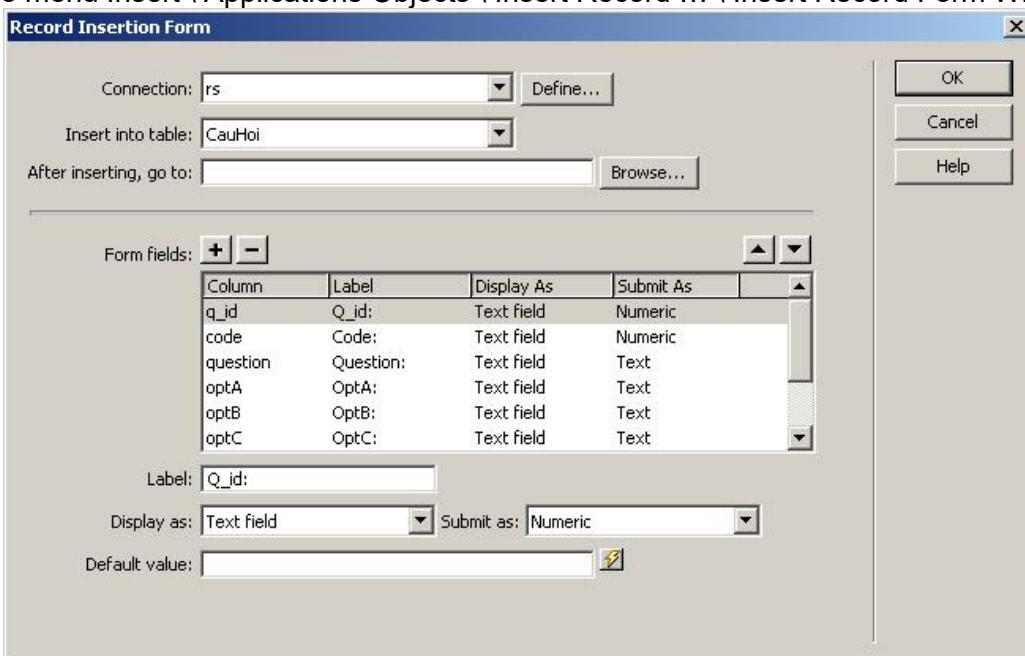
- Tạo mới một Form, chèn các textbox, Submit,
- Trong cửa sổ Application, chọn tab: Server Behavior, kích nút (+) chọn lệnh: Insert Record
- Connection: chọn kết nối
- Insert into table: chọn bảng chứa trường cần tạo mới bản ghi
- Form elements: chọn textbox trên form - column chọn trường cần cập nhật -> OK.



hình 14 : insert Record

10.3.5 Tạo trang chèn dữ liệu tự động

Vào menu Insert \ Applications Objects \ Insert Record ... \ Insert Record Form Wizard

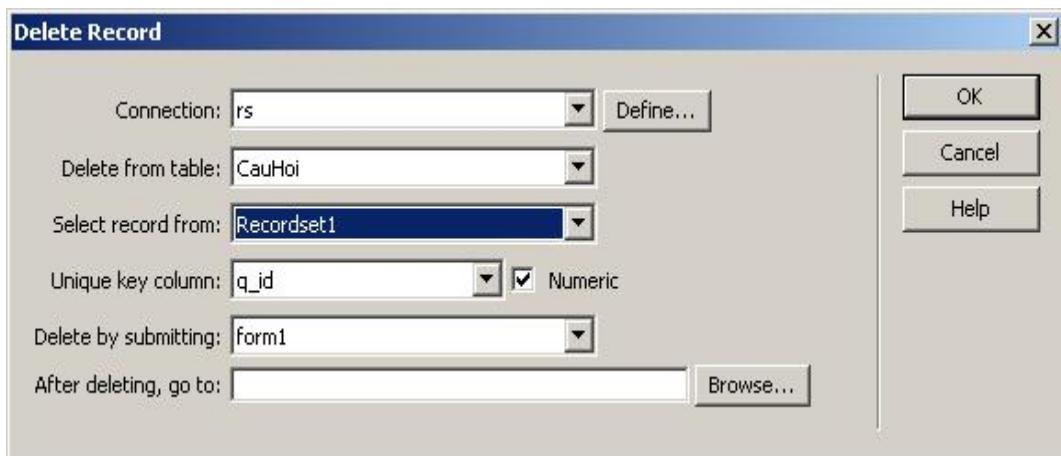


hình 15 : Insert Record Form Wizard

- Connections: chọn kết nối
- Insert into table: chọn bảng cần chèn dữ liệu
- Form fields: chọn các trường cần cập nhật (thêm/bớt bằng cách kích nút + hoặc -)

10.3.6 Tạo trang Delete dữ liệu

- Tạo kết nối tới cơ sở dữ liệu
- Chèn Form và các textbox, submit liên kết dữ liệu tới các textbox
- Vào menu Insert \ Applications Objects \ Delete Record ...

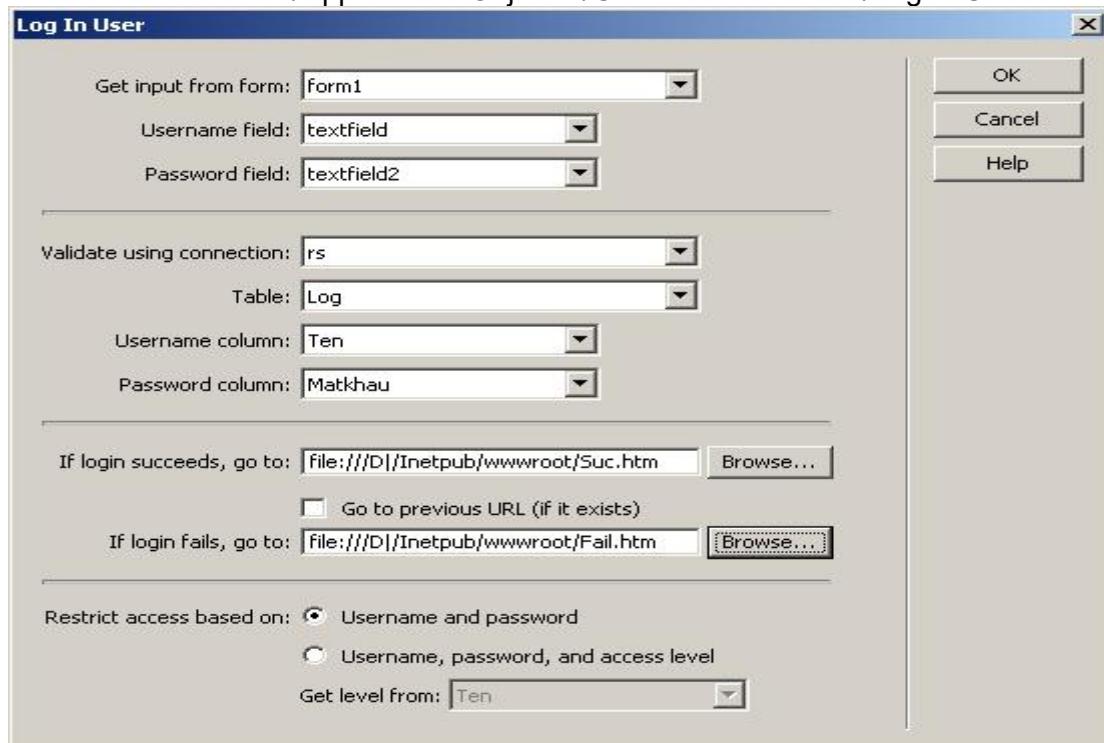


hình 16 : Delete Record

- > Luôn xoá các bản ghi đầu tiên ;
- Sửa đổi tên mặc định MM_recordId thành tên của textbox cần xoá
`MM_recordId = "" + Request.Form("ten") + ""`

10.3.7 Tạo trang đăng nhập (Login)

- Tạo trang Suc và trang Error
- Tạo trang Log bao gồm: một Form, hai textbox, một Submit.
- Vào menu Insert \ Applications Objects \ User Authentication \ Log In User.



hình 17 : Tạo trang đăng nhập

10.3.8 Tạo trang chỉnh sửa (cập nhật) dữ liệu

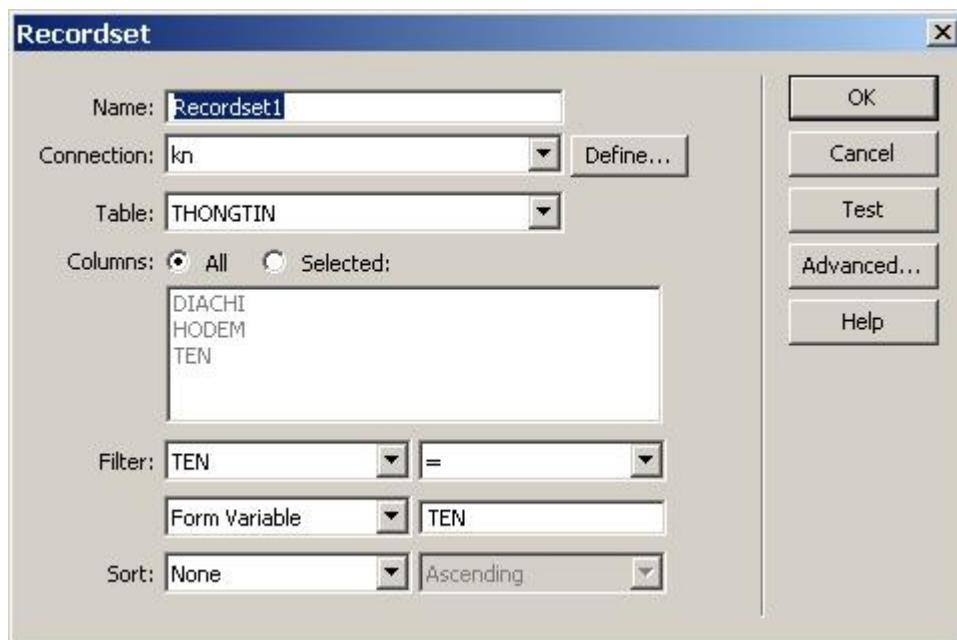
Điều kiện: Cơ sở dữ liệu không có trường AutoNumber

- Insert \ Applications Objects \ Update Record \ Record Update Form Wizard ->OK

10.3.9 Tạo trang tìm kiếm hiển thị dữ liệu ngay dưới form tìm

hình 18 : giao diện trang tìm kiếm hiển thị dữ liệu

Tạo một trang mới Recordset trong tab Bindings thiết lập như sau:



hình 19 : Recordset trong tab Bindings

Bổ xung thêm đoạn sau vào code của trang dưới cùng

dim ten

if recordset1.eof then

ten = "Không có"

else

ten = recordset1("ten")

end if

Macromedia Dreamweaver MX 2004 - [Untitled Document (wwwroot/find_record.asp)]

File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help

find_record.asp

```

3 K%
4 Dim Recordset1_MMColParam
5 Recordset1_MMColParam = "1"
6 If (Request.Form("TEN") <> "") Then
7   Recordset1_MMColParam = Request.Form("TEN")
8
9
10 Dim Recordset1
11 Dim Recordset1_numRows
12
13 Set Recordset1 = Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
14 Recordset1.ActiveConnection = MM_kn_STRING
15 Recordset1.Source = "SELECT * FROM THONGTIN WHERE TEN = '" + Replace(Recordset1_MMColParam, "'", "") + "'"
16 Recordset1.CursorType = 0
17 Recordset1.CursorLocation = 2
18 Recordset1.LockType = 1
19 Recordset1.Open()
20 Recordset1_numRows = 0
21
22 dim ten
23
24 if recordset1.eof then
25   ten = "Không có"
26 else
27   ten = recordset1("ten")
28 end if
29
30
31 End if
32
33 <%>

```

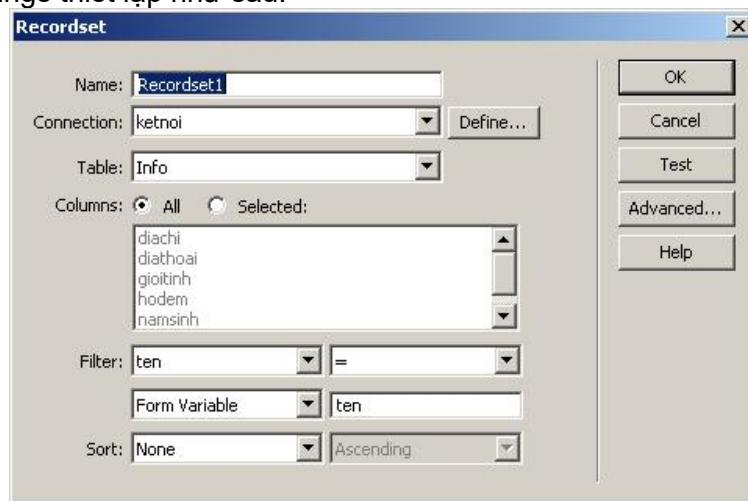
Start | Macromedia Dre... | Untitled Document - ... | D:\inetpub\wwwroot | Nhat Ky ASP - Micro...

hình 20 : đoạn code cần thêm

10.3.10 Tạo trang tìm kiếm sử dụng application object

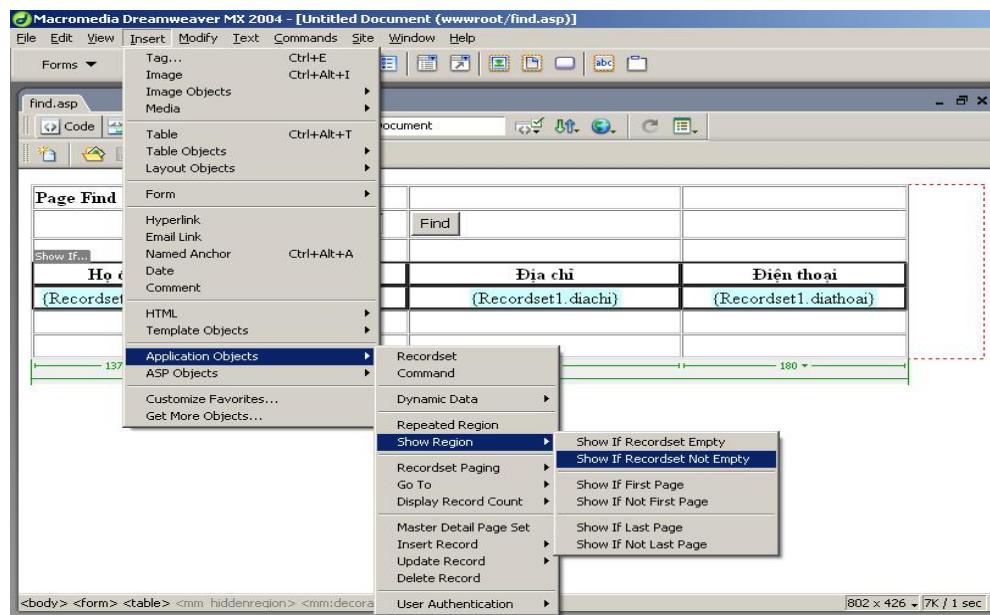
Tạo form, table, textbox, button,

Chọn tab: Bindings thiết lập như sau:



hình 21 : Chọn tab

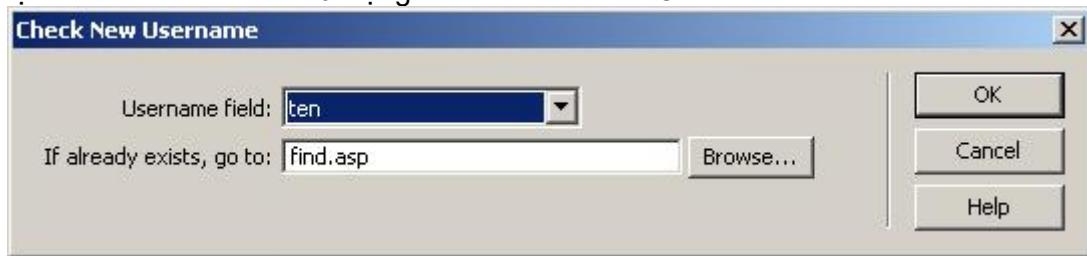
Kéo các field vào bảng đã tạo, bôi đen hàng chứa field:



hình 22 : Show if recordset not empty

Mục Check New UserName

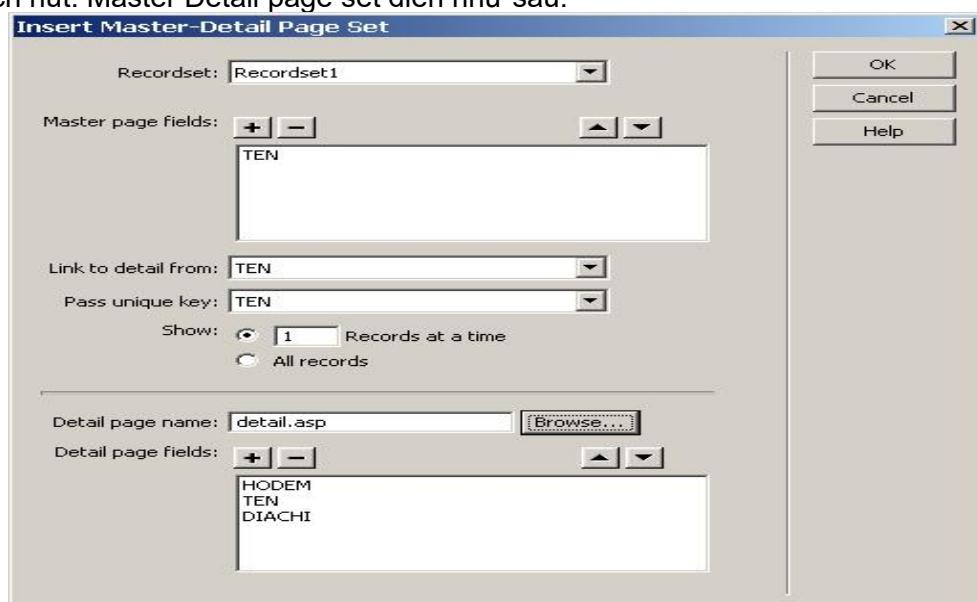
Tạo form insert Record sử dụng new username -> OK



hình 23 : Tạo form insert Record sử dụng new username

10.3.11 Tạo trang Master và trang Detail khi không có dữ liệu tạo mới hoàn toàn (Kích vào liên kết trên trang Master chi tiết hiển thị tại trang Detail)

- Mở 2 trang lưu lần lượt tên Master và Detail
- Tại trang master tạo Recordset
- Kích nút: Master Detail page set điền như sau:

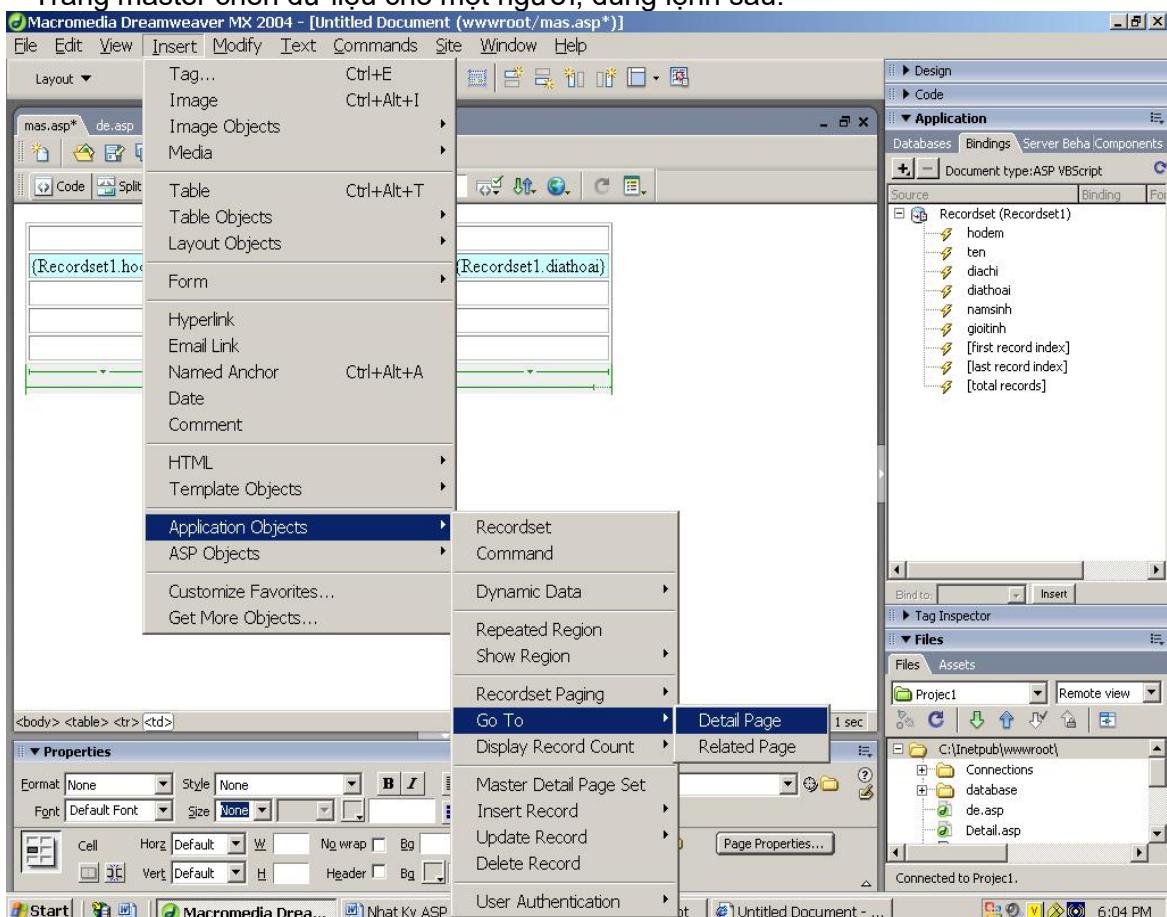


hình 24 : Master Detail page set

10.3.12 Tạo trang master và detail khi đã có dữ liệu

Tạo 2 trang đặt tên lần lượt là: master và detail

Trang master chèn dữ liệu cho một người, dùng lệnh sau:

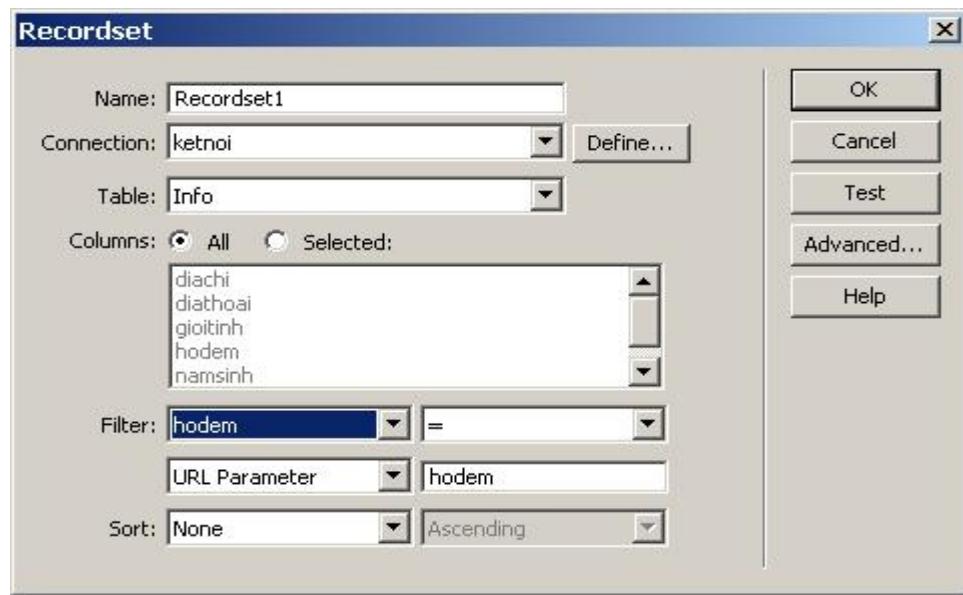


hình 25 : dùng lệnh Deral page



hình 26 : go to detail Page

Trang detail xác định thuộc tính recordset như sau sau đó kéo các trường dữ liệu xuống form.



hình 26 : định thuộc tính recordset như trên

Có thể truyền dữ liệu qua phương thức Parameter hoặc Form chỉ cần chọn tương ứng cả 2 bên .

10.3.13 Tạo kết nối bằng lệnh

Tạo connection như bình thường

Copy đoạn code nhúng file kết nối vào sau thẻ language

```

1 <%@LANGUAGE="VBSCRIPT" CODEPAGE="65001"%>
2 <!--#include file="Connections/ketnoi.asp" -->
3 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
4 <html>
5 <head>
6 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
7 <title>Untitled Document</title>
8 </head>
9 <%

```

hình 27 : đoạn code cần nhúng

copy đoạn code bị bôi đen vào sau thẻ head

```

4 <html>
5 <head>
6 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
7 <title>Untitled Document</title>
8 </head>
9 <%
10 Dim Recordset1
11 Dim Recordset1_numRows
12 
13 Set Recordset1 = Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
14 Recordset1.ActiveConnection = MM_ketnoi_STRING
15 Recordset1.Source = "SELECT * FROM Info"
16 Recordset1.CursorType = 0
17 Recordset1.CursorLocation = 2
18 Recordset1.LockType = 1
19 Recordset1.Open()
20 
21 Recordset1_numRows = 0
22 <%
23 <body>
24 </body>

```

hình 28: copy đoạn code bị bôi đen vào sau thẻ head

đóng kết nối

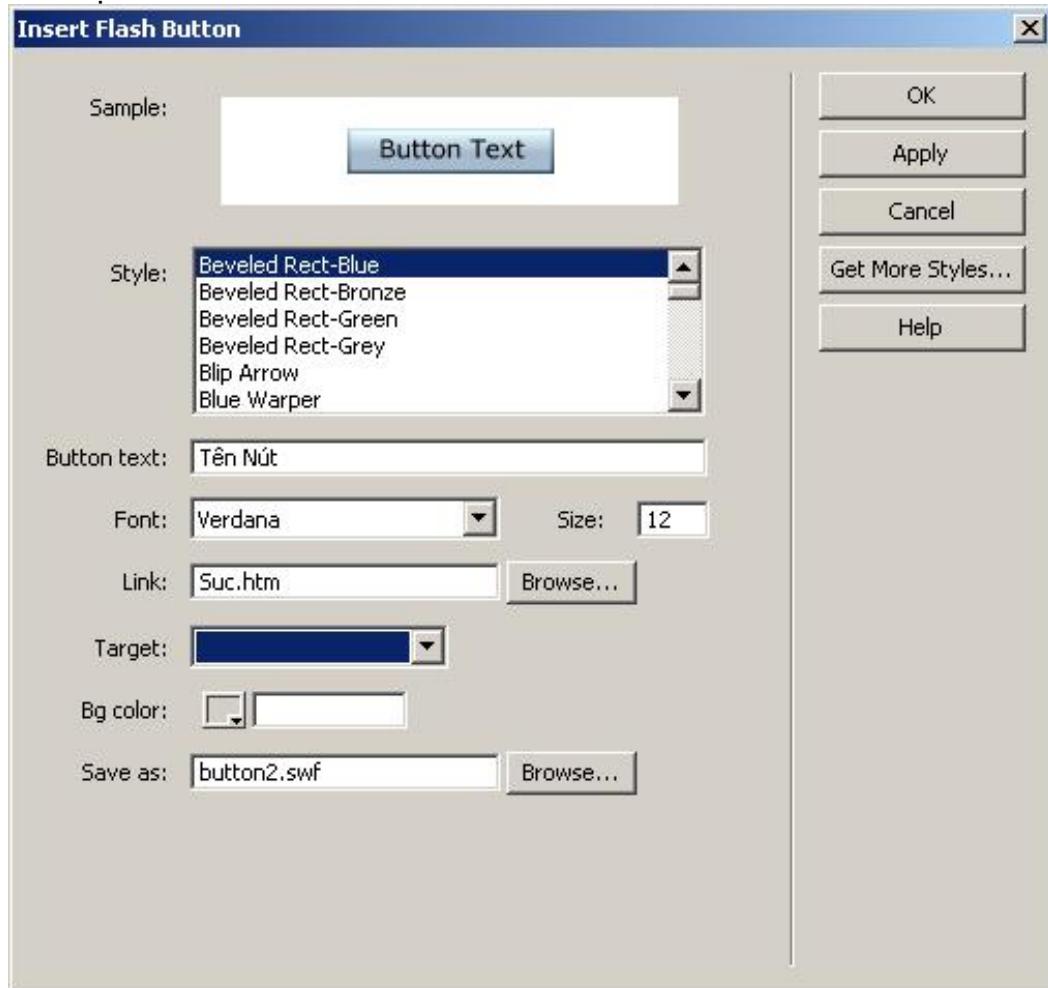
```
67 ~~~~~~  
68 </html>  
69 <%  
70 Recordset1.Close()  
71 Set Recordset1 = Nothing  
72 %>
```

hình 29 : lệnh đóng kết nối

10.3.14 CHÈN FLASH

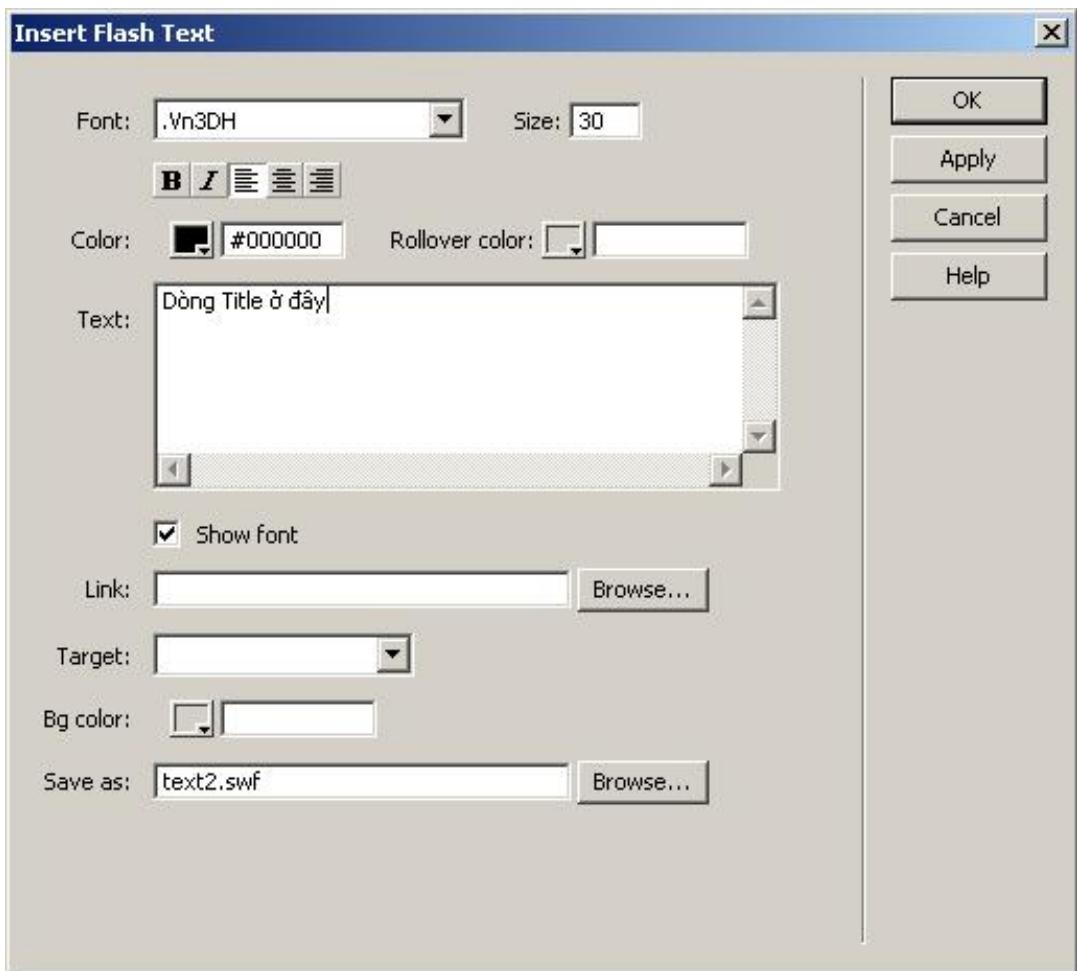
10.3.14.1 Tạo nút Flash

- Kích nút: Media Flash
- Chọn Flash Button



hình 30 : insert flash button

10.3.14.2 Tạo dòng title bằng Flash



hình 31 : insert Flash Text

10.3.15 Tạo kết nối với cơ sở dữ liệu Access

- Kích nút (+) chọn: OLE DB Connection
- Kích nút Built \ chọn tiếp Tab: Provider
- Tìm đến dòng thứ hai: 'Microsoft Jet 4.0 OLE DB Provider' \ Next
- Kích nút Chọn file dữ liệu Access
- Đánh dấu thêm vào phần: ReadWrite \ OK.
- Đặt tên kết nối trong phần: Connection Name: \ OK

Hoặc dùng chuỗi kết nối:

Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data Source=D:\Inetpub\wwwroot\database\bt1.mdb;

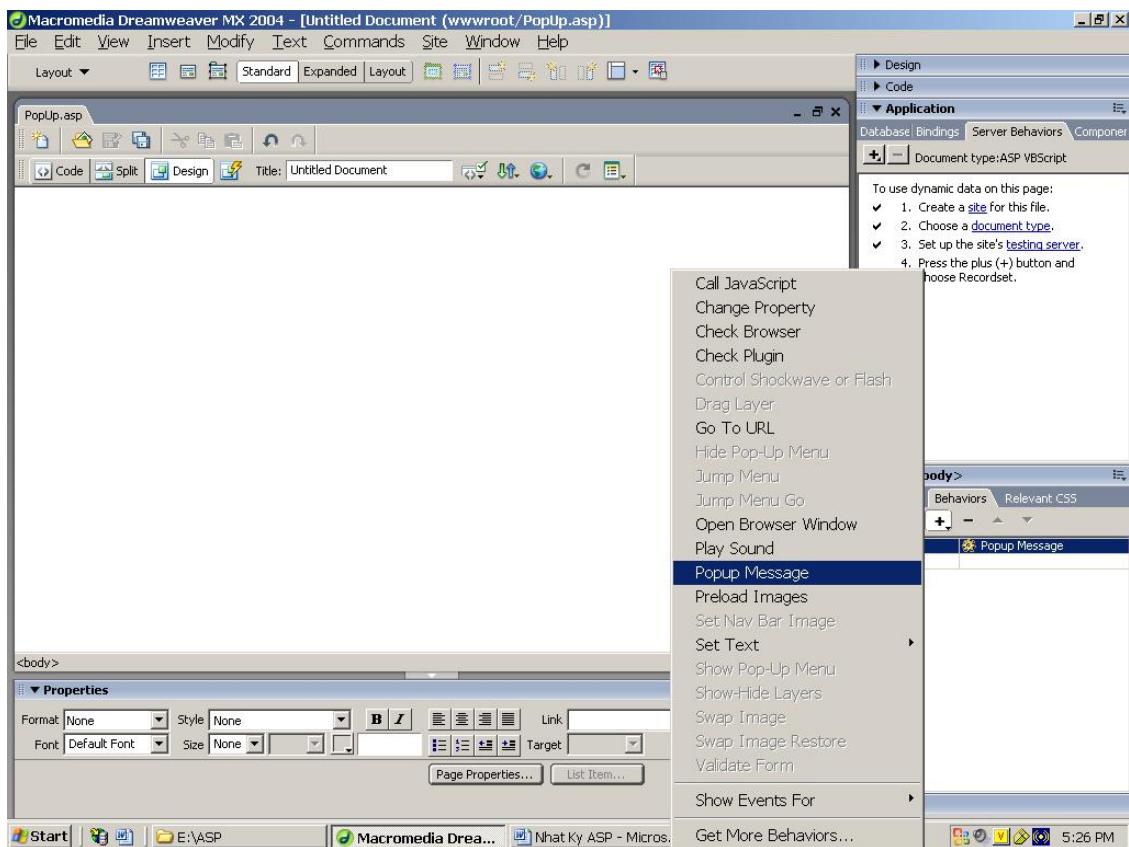
Cách tạo hộp thông báo khi nạp trang

Ấn F9 mở tab: Inspector chọn thẻ behaviors

Kích dấu + chọn popup message

Gõ nội dung -> OK

(Kích nút show all Events)

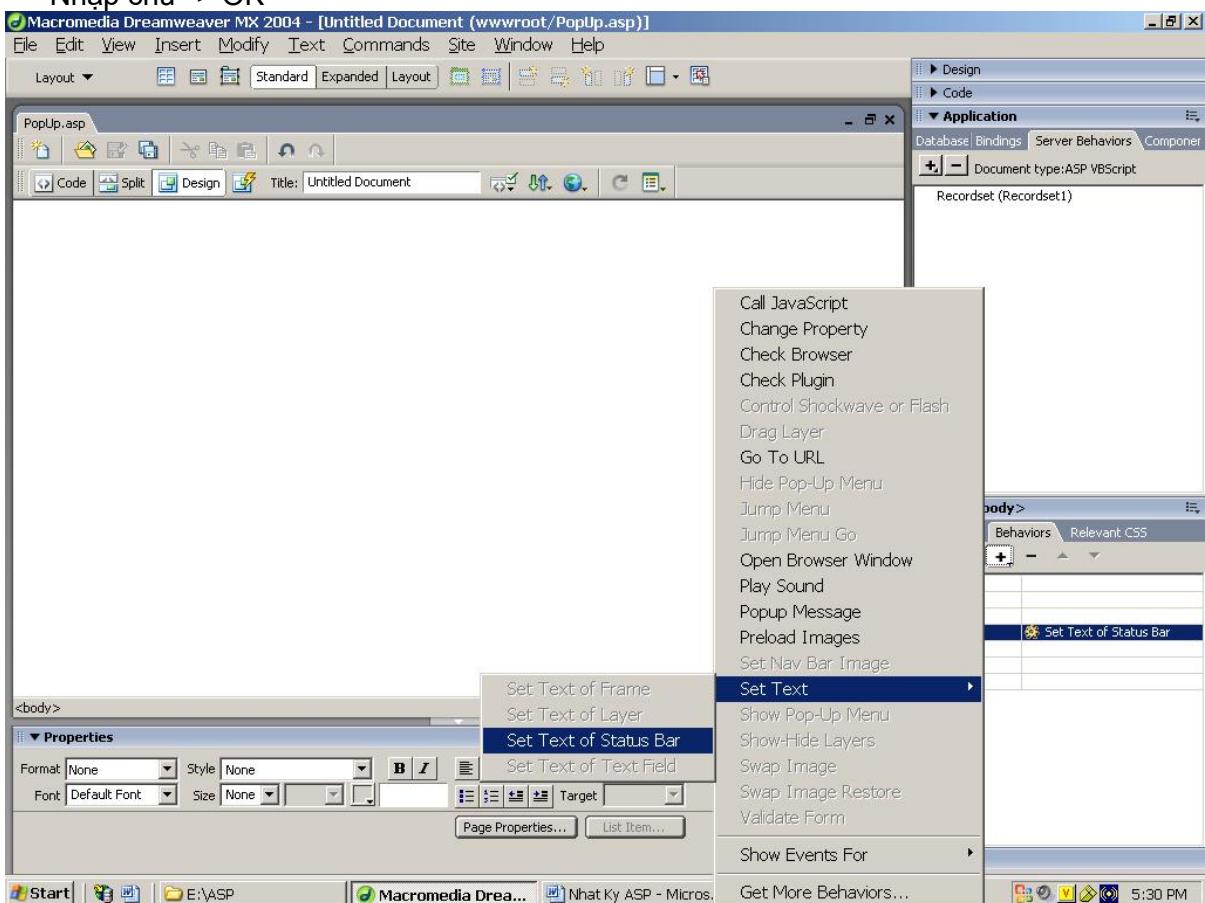


hinh 32 : popup messenger

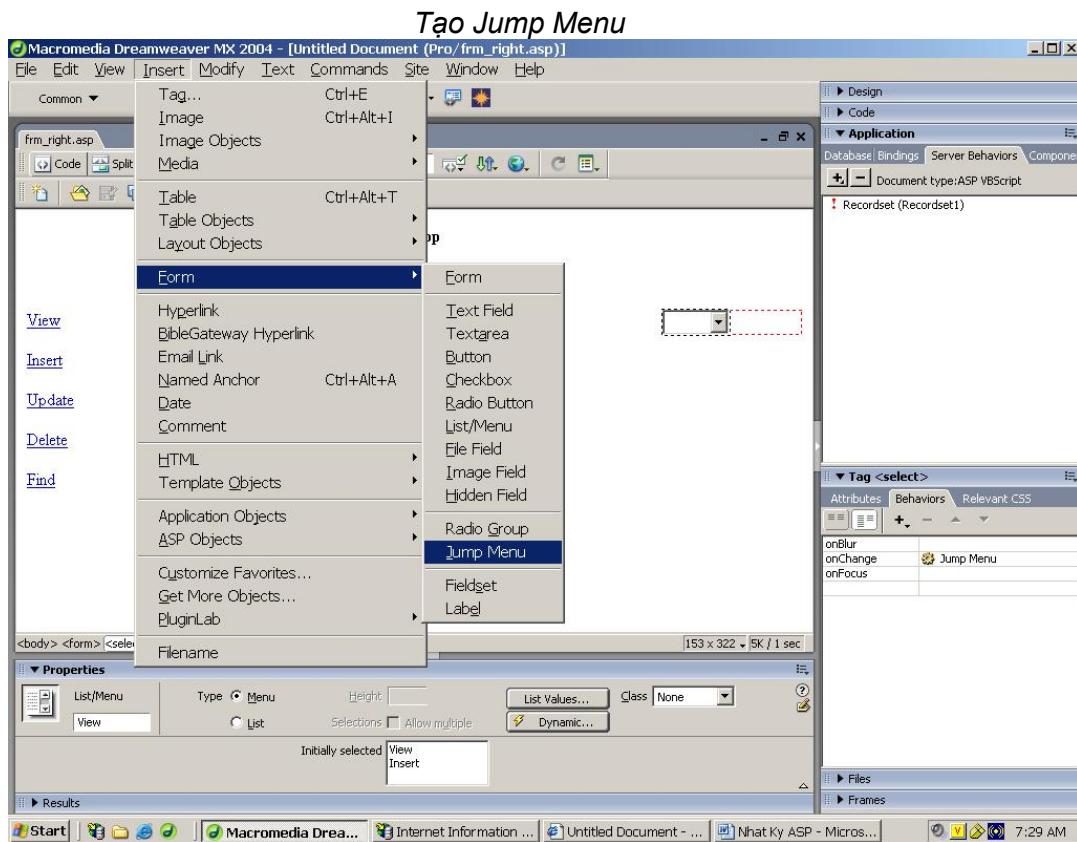
10.3.16 Viết chữ lên thanh trạng thái (đáy trang)

Ấn F9 chọn thẻ Behavior chọn set text chọn tiếp set text of status bar

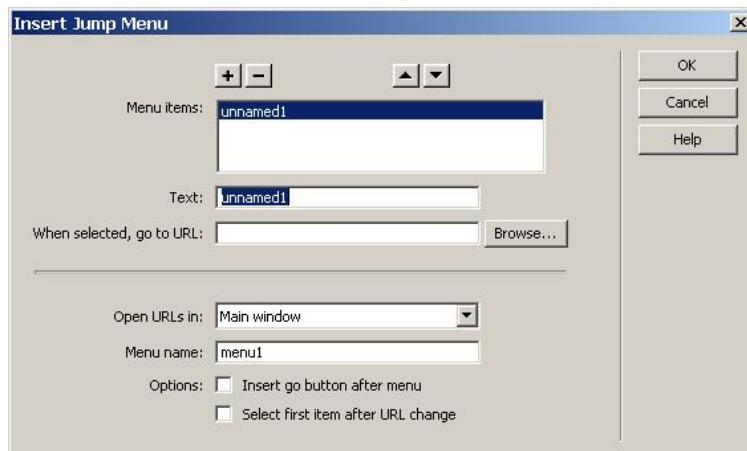
Nhập chữ -> OK



hình 33 : set text of status bar



hình 34 : Tạo Jump Menu



hình 35 : Jump Menu

Phần text hiển thị tên trong menu, url đường dẫn tới trang được mở (để mặc phần tên mặc định trong phần text kích nút browse chọn file cần mở phần text sẽ tự động hiển thị tên)

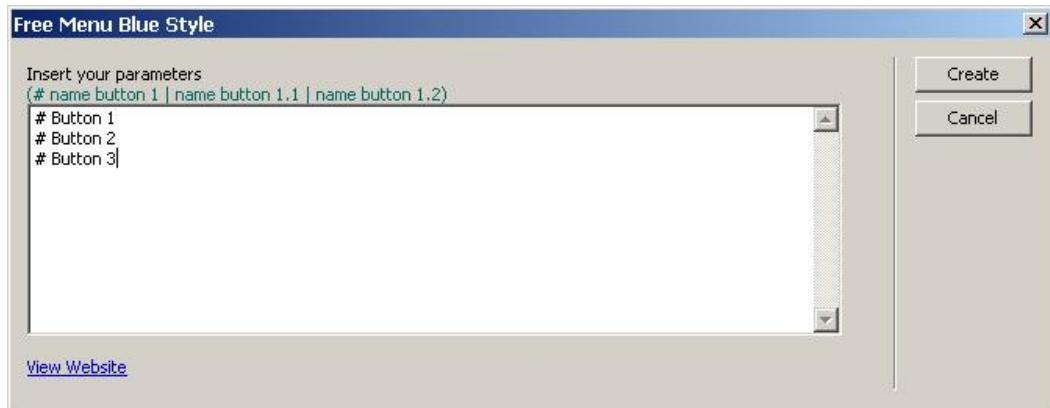
Muốn hiển thị nút go theo sau menu đánh dấu vào lựa chọn “Insert go button after menu”

Sau đó án Shift + F4, kích chuột trái vào jump menu trong cửa sổ Behaviors kích vào dòng onchange kích vào dấu – để loại bỏ dòng này. Kích nút go sẽ thấy thuộc tính onclick của nút Go.

10.3.17 Sử dụng Free menu blue style 1 cấp (thay đổi chiều rộng)

Bước 1:

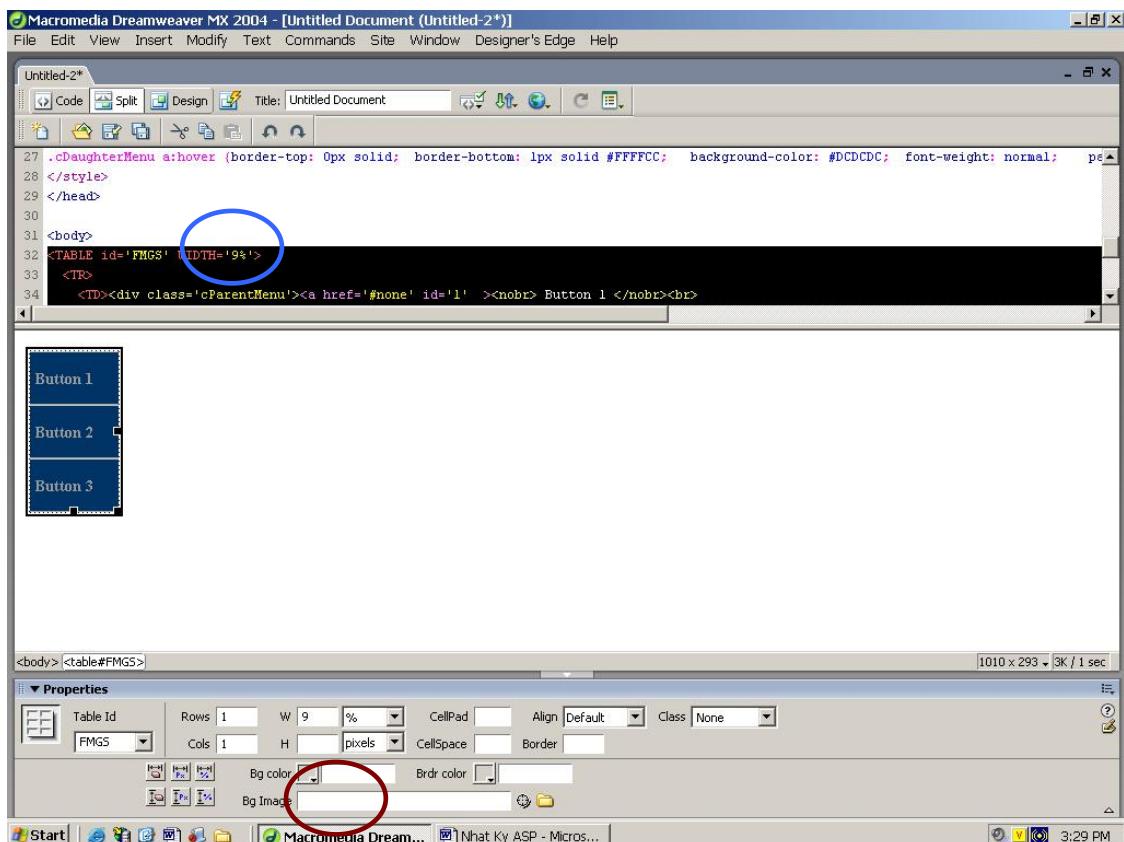
Chèn free menu từ menu commands



hình 36 : Chèn free menu

Bước 2:

Mở cửa sổ code hoặc thanh Properties sửa thuộc tính width của bảng thành 9%



hình 37 : sửa thuộc tính width của bảng

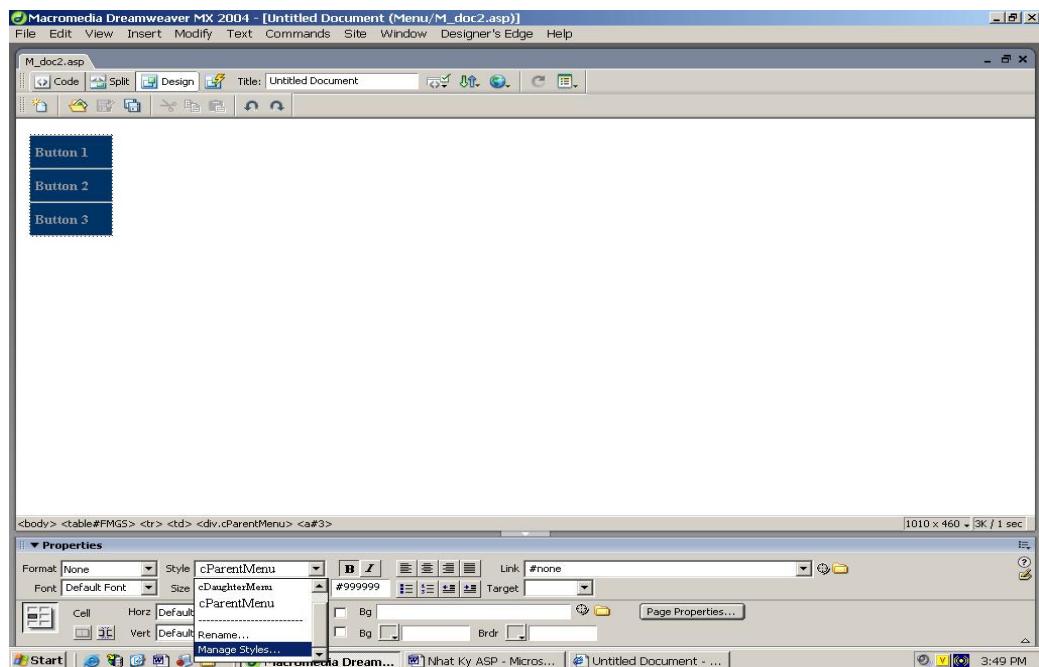
10.3.18 Thay đổi màu sắc (chữ, màu nền, OnmouseOver, textOver, ...)

a. Đổi màu chữ cho menu

Đặt chuột ở một trong các ô bất kỳ

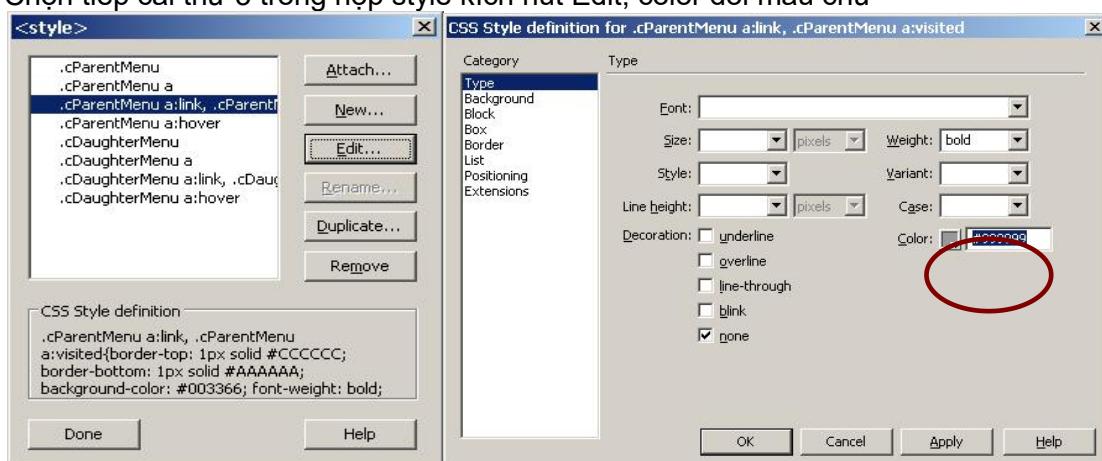
Ctrl + F3 bật cửa sổ Properties

Phần style của Properties kích chọn Manage style



hình 38 : chọn Manage style

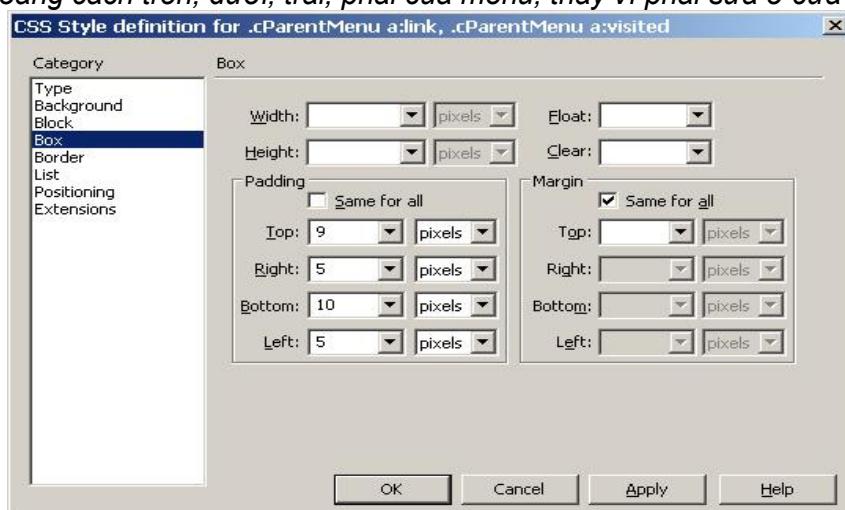
Chọn tiếp cái thứ 3 trong hộp style kích nút Edit, color đổi màu chữ



hình 39 : color đổi màu chữ

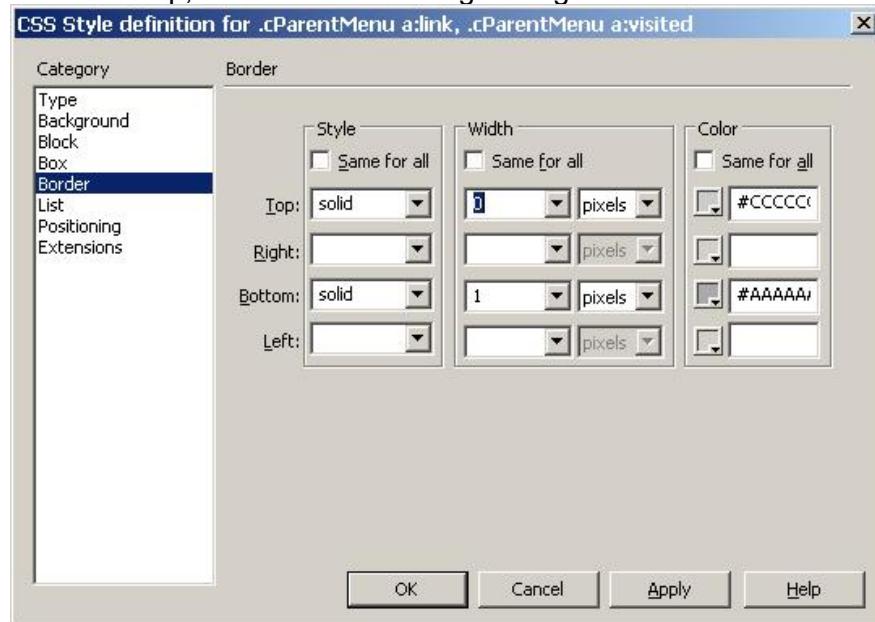
Category chọn Background đổi màu nền

Thu nhỏ khoảng cách trên, dưới, trái, phải của menu, thay vì phải sửa ở cửa sổ code



hình 40 : category - Box

Category: Border -> Top, Bottom: solid khoảng cách giữa các menu

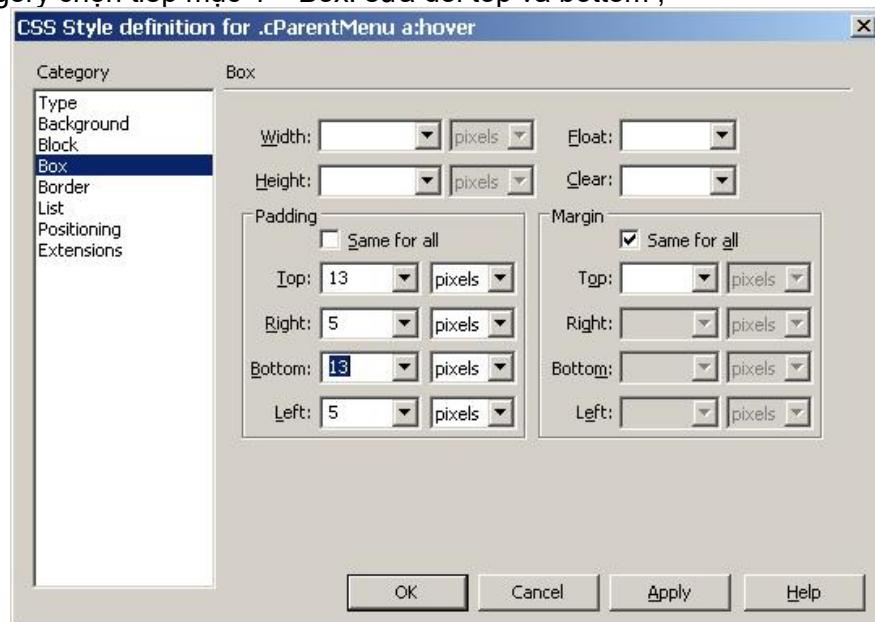


hình 41 : Category: Border -> Top, Bottom

10.3.19 Tạo hiệu ứng Hover

Trong cửa sổ Manage chọn cái thứ 4

Mục Category chọn tiếp mục 4 – Box: sửa đổi top và bottom ;



hình 42 : box bottom

10.3.20 Tạo menu thu nhỏ (cDaughterMenu)

Bấm vào đường viền của bảng Ctrl + F3, phần Class cDaughterMenu

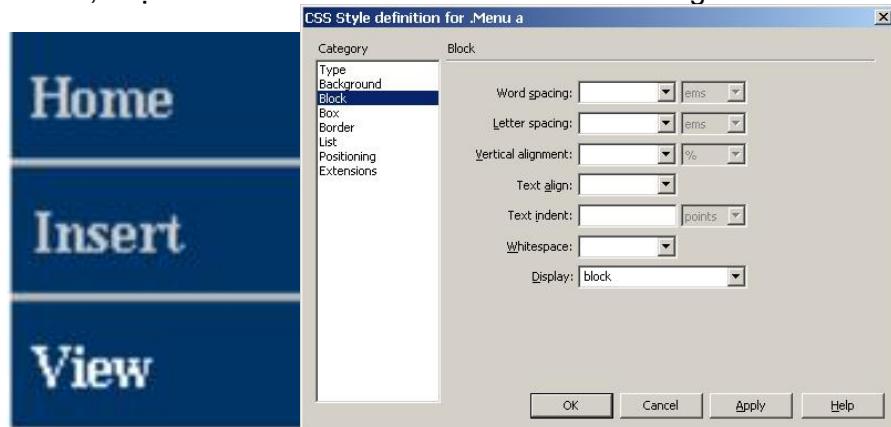
Vào Manage style, chọn cái thứ 5 -> Edit

Mục Category chọn box, sửa đổi width thành 10%;

10.3.21 Tự tạo menu free menu style

Tạo mới Css Styles

Đặt tên: .Menu a, chọn: Advance – lưu css vào Folder Css riêng



hình 43 : Tự tạo menu free menu style

Thiết lập 1 thuộc tính cho thẻ a như hình trên

Tạo tiếp thẻ: .Menu a:link, .Menu a:visited

Thiết lập các tùy chọn

Font, đậm, màu chữ, màu nền, Box đường bo trên dưới trái phải của menu

Border: Top, bottom, width=1, màu viền,...

Tạo thẻ: .Menu a:hover (khi di chuột lên menu này sẽ xảy ra biến cố đổi màu chữ và màu viền trên dưới của menu)

Đổi màu chữ đường viền, màu, ...

10.3.22 Tạo Popup menu

Đặt chuột tại hình ảnh, mở bảng tag chọn Behaviors, kích dấu + chọn tiếp Show Popup Menu

10.3.23 Sử dụng Css

A:link – loại bỏ đường gạch chân dưới liên kết

A:visited - loại bỏ đường gạch chân sau khi kích vào liên kết

A:hover – thay đổi hiệu ứng khi đưa chuột lên liên kết

Img – huỷ bỏ viền đối với liên kết là dạng ảnh

10.3.24 Đổi font chữ cho combo box...

```
SELECT {FONT-SIZE: 11px; COLOR: #000066; FONT-FAMILY: tahoma, verdana}
```

```
INPUT {FONT-SIZE: 11px; COLOR: #000066; FONT-FAMILY: tahoma, verdana}
```

```
INPUT:unknown {FONT-SIZE: 11px; COLOR: #000066; FONT-FAMILY: tahoma, verdana}
```

```
TEXTAREA {FONT-SIZE: 11px; COLOR: #000066; FONT-FAMILY: tahoma, verdana}
```

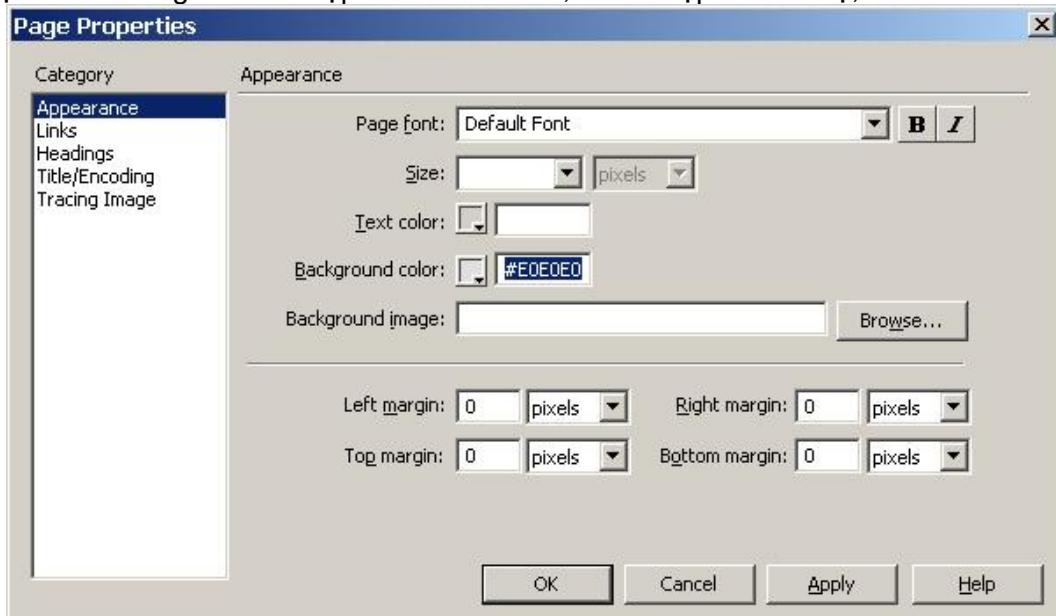
Bài thực hành số 10:

- Tạo trang web theo mẫu sau:



hình 44 : hình minh họa

Tạo mới 1 trang nền thiết lập màu: #E0E0E0, lè thiết lập: 0 toàn bộ;



hình 45 : Appearance Bakground color

Tạo mới 1 bảng với thông số như sau, sau đó chọn align Center



hình 46 : tab table width

Chọn cả 2 ô của bảng chọn align Top; tạo mới tiếp một bảng nữa dài 184 cao 129 ảnh

nền chọn logo2 ở ô đầu tiên của bảng 1;

Ô thứ 2 của bảng 1 tạo mới bảng thứ 3 rộng 100% gồm 5 hàng 1 cột;

Trong bảng này tạo mới tiếp bảng thứ 4 gồm 5 cột rộng 100%, lần lượt chèn 5 ảnh nút (Home, New, ... vào trong)

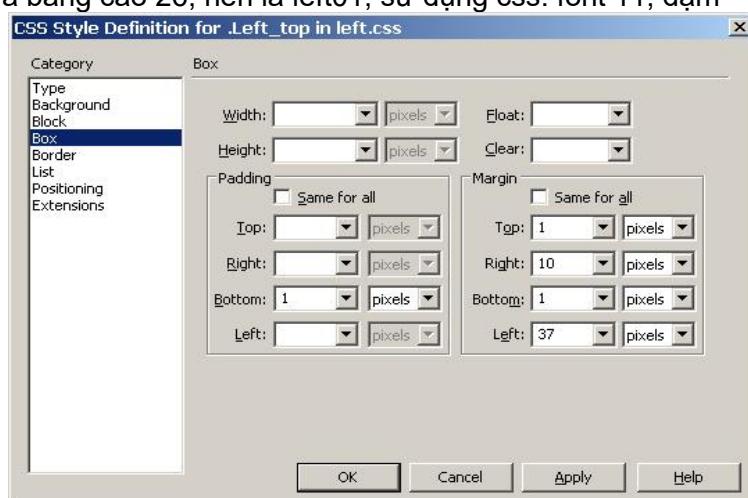
Hàng thứ 2 của bảng 4 thiết lập ảnh nền fon_top01, chiều cao 37

Tạo mới tiếp bảng thứ 5 với 5 cột 1 dòng lần lượt chèn ảnh chung eo1 vào 5 ô đã tạo, áp dụng và style sau (size 11; padding: bottom: 1, Margin: Top: 1, right=10, bottom=0, left=10) -> class;

Tạo trang left Categories

Chèn bảng dài165 gồm 3 hàng, ảnh nền của bảng là font_left02

Ô đầu tiên của bảng cao 26, nền là left01, sử dụng css: font 11, đậm



hình 47 : Box

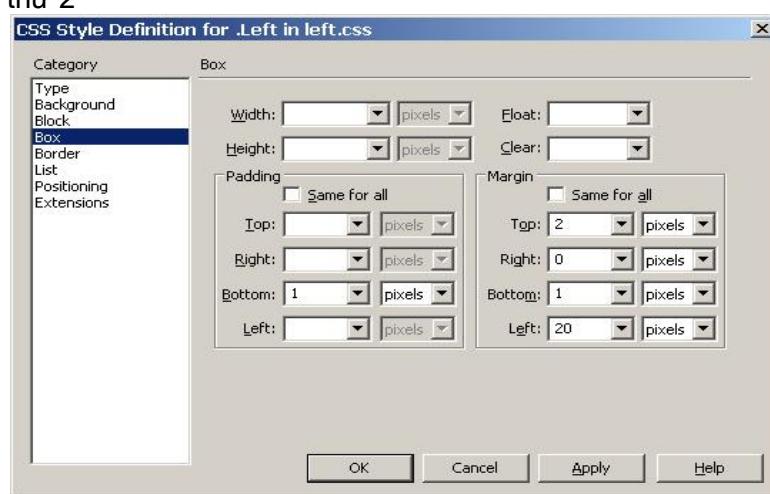
chọn css từ style gõ chữ : categories

Ô thứ 2 của bảng gõ lệnh:

<% do while not recordset1.eof

loop %>

áp dụng css thứ 2



hình 48 : Box Margin

chèn ảnh mũi tên eo2, chèn trường (name categories), đóng thẻ css

CÁC THUẬT NGỮ CHUYÊN MÔN

- HTML (HyperText Markup Language): ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản
- Type: kiểu
- Tag: thẻ
- Multimedia: đa phương tiện
- Frame: khung
- Table: bảng

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Giáo trình thiết kế Web – Khoa CNTT – Trường Đại học Cần thơ
- Kỹ thuật lập trình ASP 3.0 – Nhà xuất bản Thông kê
- Website <http://www.asp.net>
- Website <http://www.vovisoft.com>