

BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG THƯƠNG MẠI VÀ DU LỊCH

GIÁO TRÌNH

MÔN HỌC: THIẾT KẾ VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ỨNG DỤNG PHẦN MỀM
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: 405/QĐ CTMDL ngày 5 tháng 7 năm 2022
của Trường Cao đẳng Thương mại và Du lịch)*



Thái Nguyên, năm 2022
(Lưu hành nội bộ)

LỜI NÓI ĐẦU

Giáo trình môn học “**Thực hành thiết kế và quản trị Website**” là một trong bộ giáo trình nghề Công nghệ thông tin (ứng dụng phần mềm), được xây dựng và biên soạn trên cơ sở chương trình khung đào tạo nghề do Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội ban hành và được chi tiết hóa trong chương trình đào tạo nghề Công nghệ thông tin (ứng dụng phần mềm) của Trường Cao đẳng Thương mại và Du lịch.

Đối tượng phục vụ là học sinh sinh viên trong các khoá đào tạo trình độ cao đẳng nghề, trung cấp nghề Công nghệ thông tin (ứng dụng phần mềm) trong các đơn vị, cơ sở sản xuất làm tài liệu học tập và nghiên cứu. Các nhà quản lý và người sử dụng nhân lực trong các đơn vị, cơ sở sản xuất làm tài liệu tham khảo.

Giáo trình được biên soạn với thời lượng 120 giờ, trong đó 114 tiết lý thuyết và 6 giờ thực hành, đề cập đến các nội dung chính sau:

Chương 1 : Khái quát WEBSITE

Chương 2 : Tạo các trang Web với HTML

Chương 3 : Giới thiệu PHP

Chương 4 : Thiết kế và quản trị Website với Dream Weaver

Chương 5 : CSS

Chương 6 : Xuất bản và quản trị Website

Giáo trình môn học “**Thiết kế và quản trị Website**” được biên soạn theo các nguyên tắc: Tính định hướng thị trường lao động, tính hệ thống và khoa học, tính ổn định và linh hoạt, hướng tới chuẩn đào tạo nghề trong nước và thế giới, tính hiện đại và sát thực tiễn.

Giáo trình này được biên soạn lần đầu nên mặc dù đã hết sức cố gắng song khó tránh khỏi những thiếu sót, chúng tôi mong nhận được các ý kiến đóng góp của người sử dụng và các đồng nghiệp để giáo trình ngày càng được hoàn thiện hơn.

Xin trân trọng cảm ơn!

Mục Lục

LỜI NÓI ĐẦU	1
Mục Lục.....	3
GIÁO TRÌNH MÔN HỌC	5
CHƯƠNG 1: KHÁI QUÁT WEBSITE	10
I. Khái Niệm Về Web Và Website.....	12
II. Phân Loại Website.....	12
III. Webserver-Webbrowser.....	13
IV. Địa Chỉ Tương Đối Và Tuyệt Đối	14
V. Các Công Cụ Thiết Kế Web.....	14
CHƯƠNG 2: TẠO CÁC TRANG WEB VỚI HTML	16
I. Giới Thiệu.....	17
II. Tạo Và Thực Thi Trang Web Html.....	19
III. Các Thẻ Định Dạng Khối.....	19
IV. Các Thẻ Định Dạng Danh Sách.....	20
V. Các Thẻ Định Dạng Ký Tự	22
VI. Liên Kết.....	23
VII. Âm Thanh- Hình Ảnh.....	235
VIII. Các Thẻ Định Dạng Bảng Biểu.....	27
IX. Form.....	29
X. Tạo Hiệu Ứng Chuyển Động	32
XI. Frame	33
Bài Tập	36
CHƯƠNG 3: GIỚI THIỆU LẬP TRÌNH PHP.....	39
I. Giới Thiệu Về PHP.....	40
II. Nhúng Php Và HTML.....	43
III. Toán Tử Trong PHP	45
CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE VỚI DREAM WEAVER 54	
I. Mở Đầu	55
II. Giao Diện Của Dreamweaver.....	58
III. Tạo Lập Website	62
IV. Làm Việc Với Text	68
V. Siêu Liên Kết.....	71
VI. Sử Dụng Hình Ảnh Trên Trang Web.....	73
VII. Thiết Lập Bảng Biểu Trên Trang	78
VIII. Sử Dụng Frame	85
IX. Forms	88
X. Thêm Multimedia Elements Vào Trang Web	90
XI. Sử Dụng Dreamweaver Templates	92
XII. Làm Việc Với Layer.....	97
XIII. Làm Việc Với Behaviors.....	98
XIV. Các Tính Năng Khác.....	104
Bài Tập	105

CHƯƠNG 5: CSS	113
I. Giới Thiệu	114
II. Một Số Quy Ước Về Cách Viết Css.....	115
III. Cách Định Nghĩa Các Selector	120
IV. Các Thuộc Tính Của Css	125
Bài Tập	137
Phụ Lục: Bảng Thuộc Tính & Giá Trị Thuộc Tính CSS	151
CHƯƠNG 6: XUẤT BẢN VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE	156
I. Xuất Bản Website	157
II. Quản Trị Website	164

GIÁO TRÌNH MÔN HỌC

1. Tên môn học: Thực hành thiết kế và quản trị website

2. Mã môn học: MH24

3. Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của môn học:

3.1. Vị trí: Giáo trình dành cho người học trình độ Trung cấp và Cao đẳng tại trường Cao đẳng Thương mại và Du lịch Thái Nguyên.

3.2. Tính chất: Giáo trình cung cấp kiến thức, kỹ năng và năng lực tự chủ và trách nhiệm cho người học liên quan đến hoạt động thực hành thiết kế và quản trị website. Qua đó, người học đang học tập tại trường sẽ: (1) có bộ giáo trình phù hợp với chương trình đào tạo của trường; (2) dễ dàng tiếp thu cũng như vận dụng các kiến thức và kỹ năng được học vào môi trường học tập và thực tế thuộc lĩnh vực CNTT và UDPM.

3.3. Ý nghĩa và vai trò của môn học: Môn học lập trình cơ bản là môn học khoa học mang tính thẩm mỹ và trừu tượng và dành cho đối tượng là người học thuộc các chuyên ngành thiết kế đồ họa, thiết kế giao diện, vv,... Nội dung chủ yếu của môn học này nhằm cung cấp các kiến thức và kỹ năng về thiết kế website: (1) Nắm được các quy trình thiết kế website; Các kỹ thuật liên quan sâu đến mã nguồn, định dạng dữ liệu hiển thị vv.

4. Mục tiêu của môn học:

+ Về kiến thức:

- Hiểu được nguyên lý hoạt động của website, xác định các bước hoàn thiện website, công dụng của các câu lệnh dùng trong PHP, MySQL, CSS.

- Nắm vững quy tắc xây dựng và sử dụng hàm, cách truyền tham số cho hàm

+ Về kỹ năng:

- Phân tích thiết kế và cài đặt thành thạo các yêu cầu cho website.

- Xác định các điều khiển áp dụng cho việc nhập dữ liệu đảm bảo chính xác, có chu trình xử lý dữ liệu.

- Vận dụng thành thạo các phương pháp lặp điều kiện trước hoặc sau, đảm bảo điều kiện kết thúc của vòng lặp trong PHP.

+ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm: Sinh viên nhận thức được tầm quan trọng của học phần, từ đó có ý thức học tập, rèn luyện, bổ sung kiến thức cho bản thân.

5. Nội dung của môn học

5.1. Chương trình khung

Mã MH	Tên môn học	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành/ thực tập/ bài tập/ thảo luận	Thi/Kiểm tra
I	Các môn học chung	12	255	94	148	13
MH01	Chính trị	2	30	15	13	2
MH02	Pháp luật	1	15	9	5	1
MH03	Giáo dục thể chất	1	30	4	24	2
MH04	Giáo dục quốc phòng và an ninh	2	45	21	21	3
MH05	Tin học	2	45	15	29	1
MH06	Ngoại ngữ	4	90	30	56	4
II	Các môn học chuyên môn	64	1560	504	1013	43
II.1	Môn học cơ sở	16	240	224	-	13
MH07	Tin học văn phòng	2	30	12	17	1
MH08	Bảng tính Excel	2	30	12	17	1
MH09	Cấu trúc máy tính	2	30	28	-	2
MH10	Mạng máy tính	2	30	15	14	1
MH11	Lập trình cơ bản	2	30	28	-	2
MH12	Cấu trúc dữ liệu và giải thuật	2	30	28	-	2
MH13	Cơ sở dữ liệu	2	30	28	-	2
MH14	Lắp ráp và bảo trì máy tính	2	30	28	-	2
II.2	Môn học chuyên môn	46	1290	313	948	28
MH15	Ngoại ngữ ch.ngành CNTT	4	60	57	-	3
MH16	Hệ điều hành Windows Server	2	30	28	-	2
MH17	Quản trị CSDL với Access 1	3	45	43	-	2
MH18	Quản trị CSDL với SQL Server	3	45	27	17	1
MH19	Lập trình Windows 1	3	45	43	-	2
MH20	Thiết kế và quản trị website	3	45	43	-	2
MH21	Đồ họa ứng dụng	2	30	28	-	2
MH22	An toàn và bảo mật thông tin	2	30	28	-	2
MH23	TH xây dựng phần mềm quản lý	4	120	-	114	6
MH24	TH thiết kế và quản trị	4	120	-	114	6

	website					
MH25	Thực tập tốt nghiệp	16	720	-	720	
II.3	Môn học tự chọn (chọn 1 trong 2)	2	30	28	-	2
MH26	Kỹ năng giao tiếp, phục vụ khách hàng	2	30	28	-	2
MH27	Lập trình mạng	2	30	28	-	2
	Tổng cộng	76	1815	598	1161	56

5.2. Chương trình chi tiết môn học

Số TT	Tên chương	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Chương 1 : Khái quát WEBSITE	5	0	5	0
2	Chương 2 : Tạo các trang Web với HTML	15	0	14	1
3	Chương 3 : Giới thiệu PHP	25	0	23	2
4	Chương 4 : Thiết kế và quản trị Website với Dream Weaver	35	0	34	1
5	Chương 5 : CSS	35	0	33	2
6	Chương 6 : Xuất bản và quản trị Website	5	0	5	0
	Cộng	120	0	114	6

6. Điều kiện thực hiện môn học:

6.1. Phòng học Lý thuyết/Thực hành: Đáp ứng phòng học chuẩn

6.2. Trang thiết bị dạy học: Projektor, máy vi tính, bảng, phấn

6.3. Học liệu, dụng cụ, mô hình, phương tiện: Giáo trình, mô hình học tập,...

6.4. Các điều kiện khác: Người học tìm hiểu thêm về kiến thức tư duy logic.

7. Nội dung và phương pháp đánh giá:

7.1. Nội dung:

- Kiến thức: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp.
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.

- + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
- + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

7.2. Phương pháp:

Người học được đánh giá tích lũy môn học như sau:

7.2.1. Cách đánh giá

- Áp dụng quy chế đào tạo Cao đẳng hệ chính quy ban hành kèm theo Thông tư số 09/2017/TT-LĐTBXH, ngày 13/3/2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội.

- Hướng dẫn thực hiện quy chế đào tạo áp dụng tại Trường Cao đẳng Thương mại và Du lịch như sau:

Điểm đánh giá	Trọng số
+ Điểm kiểm tra thường xuyên (Hệ số 1)	40%
+ Điểm kiểm tra định kỳ (Hệ số 2)	
+ Điểm thi kết thúc môn học	60%

7.2.2. Phương pháp đánh giá

Phương pháp đánh giá	Phương pháp tổ chức	Hình thức kiểm tra	Chuẩn đầu ra đánh giá	Số cột	Thời điểm kiểm tra
Thường xuyên	Viết/ Thuyết trình	Tự luận/ Trắc nghiệm/	Kiến thức cơ bản		Sau từng chương
Định kỳ	Viết/ Thuyết trình	Tự luận/ Trắc nghiệm/	Kiến thức, kỹ năng lập trình		Sau từng chương
Kết thúc môn học	Viết/ thực hành	Tự luận và trắc nghiệm	Kiến thức, tư duy logic và kỹ năng lập trình		Sau 28 giờ

7.2.3. Cách tính điểm

- Điểm đánh giá thành phần và điểm thi kết thúc môn học được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến một chữ số thập phân.

- Điểm môn học là tổng điểm của tất cả điểm đánh giá thành phần của môn học nhân với trọng số tương ứng. Điểm môn học theo thang điểm 10 làm tròn đến một chữ số thập phân, sau đó được quy đổi sang điểm chữ và điểm số theo thang điểm 4 theo quy định của Bộ Lao động Thương binh và Xã hội về đào tạo theo tín chỉ.

8. Hướng dẫn thực hiện môn học

8.1. Phạm vi, đối tượng áp dụng: Đối tượng Trung cấp nghề CNTT và UDPM.

8.2. Phương pháp giảng dạy, học tập môn học

8.2.1. Đối với người dạy

* **Lý thuyết:** Áp dụng phương pháp dạy học tích cực bao gồm: thuyết trình ngắn, nêu vấn đề, hướng dẫn đọc tài liệu, bài tập tình huống, câu hỏi thảo luận....

* **Bài tập:** Phân chia nhóm nhỏ thực hiện bài tập theo nội dung đề ra.

* **Thảo luận:** Phân chia nhóm nhỏ thảo luận theo nội dung đề ra.

* **Hướng dẫn tự học theo nhóm (nếu có):** Nhóm trưởng phân công các thành viên trong nhóm tìm hiểu, nghiên cứu theo yêu cầu nội dung trong bài học, cả nhóm thảo luận, trình bày nội dung, ghi chép và viết báo cáo nhóm.

8.2.2. Đối với người học: Người học phải thực hiện các nhiệm vụ như sau:

- Nghiên cứu kỹ bài học tại nhà trước khi đến lớp. Các tài liệu tham khảo sẽ được cung cấp nguồn trước khi người học vào học môn học này (trang web, thư viện, tài liệu...)

- Tham dự tối thiểu 70% các buổi giảng lý thuyết. Nếu người học vắng >30% số tiết lý thuyết phải học lại môn học mới được tham dự kì thi lần sau.

- Tự học và thảo luận nhóm (nếu có): là một phương pháp học tập kết hợp giữa làm việc theo nhóm và làm việc cá nhân. Một nhóm gồm 8-10 người học sẽ được cung cấp chủ đề thảo luận trước khi học lý thuyết, thực hành. Mỗi người học sẽ chịu trách nhiệm về 1 hoặc một số nội dung trong chủ đề mà nhóm đã phân công để phát triển và hoàn thiện tốt nhất toàn bộ chủ đề thảo luận của nhóm.

- Tham dự đủ các bài kiểm tra thường xuyên, định kỳ.

- Tham dự thi kết thúc môn học.

- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.

9. Tài liệu tham khảo:

- [1] VN Guide, *Internet toàn tập*, NXB Khoa học kỹ thuật, 2009;
- [2] Khuất Thùy Phương, *Lập Trình Ứng Dụng Web Với PHP*, NXBTK, 2009
- [3] VN-Guide, *Thiết kế trang web với HTML*, NXB Thống kê HN, 2010;
- [4] SCC Technology, *Thiết kế website với Macromedia Dreamweaver*, 2004;
- [5] Nguyễn Trường Sinh, *Thiết kế website với FrontPage*, NXB Thống kê, 2016;
- [6] Các tài liệu, bài tập HTML trên internet;
- [7] Mediaspace Club, *Macromedia Dreamweaver MX*, 2004.
- [8] Maricopa Center for Learning and Instruction, *Writing HTML Tutorial*, 2000;

CHƯƠNG 1

KHÁI QUÁT VỀ WEBSITE

❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 1

Chương 1 là chương giới thiệu bức tranh tổng quan về các khái niệm cơ bản của website để người học có được kiến thức nền tảng và dễ dàng tiếp cận nội dung môn học ở những chương tiếp theo.

❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 1

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ *Về kiến thức:*

- *Trình bày và giải thích được khái niệm cơ bản về website.*
- *Trình bày và giải thích được vai trò, nội dung, nguyên tắc, môi trường hoạt động của website.*

- *Vận dụng được các đặc trưng của các khái niệm vào một website thực tế.*

➤ *Về kỹ năng:*

- *Nhận diện được các ký tự, từ khóa, tên gọi của các biến, hàm trong website.*
- *Phân tích được những các bước để tạo một website, các dữ liệu để hoàn thiện một website.*

➤ *Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

- *Ý thức được tầm quan trọng và ý nghĩa thực tiễn của website.*
- *Cân nhắc đưa ra quyết định thực hiện chương trình.*
- *Tuân thủ nội quy, quy định nơi làm việc.*

❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 1

- *Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 1 (cá nhân hoặc nhóm).*
- *Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 1) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 1 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.*

❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 1

- *Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:* Phòng thực hành có máy tính.
- *Trang thiết bị máy móc:* Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác
- *Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:* Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.
- *Các điều kiện khác:* Không có

❖ KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 1

- Nội dung:

- ✓ *Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức*
- ✓ *Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.*
- ✓ *Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:*
 - + *Nghiên cứu bài trước khi đến lớp*
 - + *Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.*
 - + *Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.*
 - + *Nghiêm túc trong quá trình học tập.*

- Phương pháp:

- ✓ *Điểm kiểm tra thường xuyên: không có*
- ✓ *Kiểm tra định kỳ lý thuyết: không có*

❖ NỘI DUNG CHƯƠNG 1

I. KHÁI NIỆM VỀ WEB VÀ WEBSITE

1. Khái niệm Web

Là một ứng dụng chạy trên mạng theo mô hình máy chủ - máy khách (Server-Client), bao gồm văn bản, hình ảnh, video, flash v.v... Được chia sẻ toàn cầu thông qua mạng internet và các dịch vụ của nó.

2. Khái niệm Website

Website là một tập hợp các trang web (web pages). Thường chỉ nằm trong một tên miền (domain name) hoặc tên miền phụ (subdomain). Website được lưu trữ (web hosting) trên máy chủ web (web server) có thể truy cập thông qua Internet.

Website là một tập hợp các trang Web liên quan đến một công ty, một tập đoàn, một tổ chức, một cá nhân hay đơn giản chỉ là một chủ đề mà nhiều người cùng quan tâm.

Ví dụ Web Site của Chính phủ (www.chinhphu.vn), của một cơ quan (Bộ GD&ĐT-www.moet.edu.vn), báo chí (www.thanhvien.com.vn), giáo dục (caodangngheynbai.edu.vn).

II. PHÂN LOẠI WEBSITE

Website được hiểu một cách chung nhất đó chính là một kênh thông tin của một chủ thể nào đó (chủ thể ở đây có thể là doanh nghiệp, cơ quan nhà nước, cá nhân,...) nhằm đưa đến cho người xem hiểu rõ hơn về những vấn đề mà chủ thể muốn đưa ra. Dựa vào đặc trưng, kết nối dữ liệu và công cụ phát triển người ta có thể chia ra làm 2 loại Web sau đây:

1. Static pages (Web tĩnh)

Tính chất của các trang Web này là chỉ bao gồm các nội dung hiển thị cho

người dùng xem. Ví dụ: hiển thị các trang dạng text, hình ảnh đơn giản chẳng hạn như một cốc cà phê đang bốc khói ...

Website tĩnh nghĩa là Website đó không có phần mềm quản lý nội dung cho riêng nó, mỗi lần chỉnh sửa hay cập nhật thì chúng ta cần phải sửa bằng tay trực tiếp vào mã HTML của trang đó.

2. Dynamic Web (Web động)

Website động nghĩa là toàn bộ dữ liệu của Website được lưu vào trong cơ sở dữ liệu (CSDL) và chúng ta có thể hoàn toàn chỉnh sửa chúng thông qua phần mềm quản lý đi kèm với Website. Nội dung của trang Web động như trong 1 trang Web tĩnh, ngoài ra còn có những các đoạn mã lệnh cho phép truy nhập cơ sở dữ liệu trên mạng. Tùy theo nhu cầu, ứng dụng có thể cung cấp khả năng truy cập dữ liệu, tìm kiếm thông tin.

III. WEBSERVER-WEBBROWSER

1. WebServer (máy chủ Web)

Web Server là máy chủ trong đó chứa thông tin dưới dạng trang Web (trang HTML có thể chứa âm thanh, hình ảnh, video, văn bản, ...). Các Web Server được kết nối với nhau thông qua mạng Internet, mỗi Server có địa chỉ duy nhất trên Internet.

Thành phần chủ chốt của Web Server là phần mềm. Mỗi phần mềm Web Server chạy trên một nền tảng phần cứng và một hệ điều hành cụ thể. Một Web Server phải có cấu hình đủ mạnh để cung cấp các dịch vụ cho các client, đáp ứng đồng thời nhiều yêu cầu từ client và có khả năng lưu trữ lớn cho tài nguyên Web.

Nói về chức năng và hiệu năng, các Web Server phân thành 4 nhóm chính:

- Các máy chủ truyền thông thông thường.
- Máy chủ thương mại.
- Máy chủ nhóm làm việc.
- Máy chủ dùng cho mục đích đặc

biệt. Các tiêu chuẩn đánh giá một Web

Server:

- Hiệu năng: Nền tảng hệ điều hành và xử lý đa luồng.
- Bảo mật: Thông qua địa chỉ IP, tên máy chủ của mạng con, thư mục ...
- Truy nhập và tích hợp CSDL: Hầu hết các Web Server đều sử dụng giao diện CGI, một số khác thì dùng giao diện lập trình ứng dụng (API) hoặc ngôn ngữ hỏi đáp có cấu trúc SQL.
- Quản lý và quản trị Web Server: Đặc tính quan trọng của tiêu chuẩn này là khả năng quản trị từ xa, giao diện đồ họa và điều khiển cấu hình của máy chủ.

2. WebBrowser (trình duyệt web)

Web Browser là một công cụ hay chương trình cho phép truy xuất và xem thông tin trên Website. Có nhiều Web Browser để truy xuất Web, mỗi trình duyệt có những đặc điểm khác nhau và chúng hiển thị những trang Web không hoàn toàn giống nhau.

Các trình duyệt web bao gồm có Internet Explorer, Netscape Navigator Communicator, Opera, Mozilla Firefox, ... Tất cả các loại trình duyệt này đều có các phiên bản khác nhau, các phiên bản mới nhất sẽ có nhiều tính năng hơn các phiên bản trước đó. Ngoài việc truy xuất Web, các trình duyệt còn cho phép chúng ta thực hiện các công việc khác như: gửi nhận email, tải các tập tin từ Web Server về, ... thông qua các Add-on và Plugin của trình duyệt.

3. URL (Uniform Resource Locator)

URL là cách gọi khác của địa chỉ web. URL bao gồm tên của giao thức (thường là HTTP hoặc FTP), tiếp đến là dấu hai chấm (:), hai dấu gạch chéo (/), sau đó là tên miền muốn kết nối đến.

Ví dụ: Một URL là “http://www.vnn.vn/cntt” sẽ hướng dẫn trình duyệt web của chúng ta sử dụng giao thức http để kết nối đến máy tính www.vnn.vn, mở tệp web ngầm định có tên là default.htm (hay index.htm) trong thư mục cntt. Tên tệp tin ngầm định không cần gõ vào URL. Khi gõ URL cũng có thể bỏ qua tên giao thức http vì trình duyệt lấy giao thức http làm giao thức ngầm định.

URL có một cú pháp đặc biệt. Tất cả các URL phải chính xác, thậm chí có một ký tự sai hay thiếu một dấu chấm cũng không được Web Server chấp nhận, nhập sai một ký tự trong địa chỉ URL có thể dẫn chúng ta đến một Web site có nội dung khác hoặc nhận được thông báo Web site đó không tồn tại.

IV. ĐỊA CHỈ TƯƠNG ĐỐI VÀ TUYỆT ĐỐI

Để tạo siêu liên kết, ta cần xác định địa chỉ URL của tài liệu được nối kết đến. URL là một chuỗi cung cấp địa chỉ của một tài nguyên trên Internet. Có hai dạng URL:

1. URL tuyệt đối: Là địa chỉ Internet đầy đủ của một tài liệu, bao gồm giao thức, tên máy server, đường dẫn và tên file.

Ví dụ: http://www.ueh.edu.vn/main.html là một URL tuyệt đối.

2. URL tương đối: Chỉ cung cấp một số thông tin về địa chỉ tài liệu. Trình duyệt lấy các thông tin còn lại dựa vào sự khác biệt tương đối của trang hiện tại với trang được liên kết.

Ví dụ: Trong trang main.html có một liên kết đến trang VB2.htm. Vị trí của các trang như sau: dhkt\main.html và dhkt\tuyensinh\VB2.htm. Như vậy, URL tương đối trong liên kết này là: tuyensinh\VB2.html.

V. CÁC CÔNG CỤ THIẾT KẾ WEB

Đối với việc thiết kế web thì các công cụ thiết kế Web như DreamWeaver,

PHP Edit, FrontPage, Notepad, Notepad ++, Zend Studio, Zend Eclipse, Visual Studio, Edit Plus ... là các công cụ không thể thiếu. Tùy vào mã nguồn hoặc ngôn ngữ lập trình mà bạn chọn công cụ phù hợp.

- Notepad : Là một phần mềm soạn thảo văn bản đơn giản được tích hợp vào Windows thích hợp cho người mới học HTML.

- Notepad ++: Là một phần mềm soạn thảo mã nguồn hỗ trợ đa ngôn ngữ lập trình như C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, Javascript ...

- FrontPage : Là một chương trình thiết kế website, nằm trong bộ phần mềm Microsoft office. Bạn có thể lựa chọn thiết kế web dưới dạng đồ họa(design) hoặc hoàn toàn là ngôn ngữ HTML(code).

- DreamWeaver: Là một chương trình thiết kế website (ở các chế độ: Design, code, Split) nằm trong bộ sản phẩm của hãng Adobe hỗ trợ : HTML, CSS, Javascript, PHP, ASP...

- Visual Studio: Là phần mềm tạo các dự án về công nghệ thông tin, trong đó có dự án về website. Cũng tương tự như FrontPage và DreamWeaver, Visual Studio hỗ trợ thiết kế website ở các chế độ: Design, code, Split. Nếu muốn phát triển dự án website bằng ASP, ASPX thì Visual Studio là sự lựa chọn phù hợp.

CHƯƠNG 2

TẠO CÁC TRANG WEB VỚI HTML

❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 2

Chương 2 là chương giới thiệu về các khái niệm cơ bản của HTML để người học có được kiến thức nền tảng và dễ dàng tiếp cận nội dung môn học ở những chương tiếp theo.

❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 1

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ Về kiến thức:

- *Trình bày và giải thích được những câu lệnh chủ yếu của HTML.*
- *Trình bày và giải thích được vai trò, nội dung, nguyên tắc, môi trường hoạt động của HTML trên website.*

- *Vận dụng được các đặc trưng của các khái niệm vào một website thực tế.*

➤ Về kỹ năng:

- *Nhận diện được các ký tự, từ khóa, tên gọi của thẻ trong website bằng HTML.*
- *Phân tích được những các bước để tạo các mã HTML, các dữ liệu để hoàn thiện một website.*

➤ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- *Ý thức được tầm quan trọng và ý nghĩa thực tiễn của các thẻ HTML.*
- *Cân nhắc đưa ra quyết định thực hiện chương trình.*
- *Tuân thủ nội quy, quy định nơi làm việc.*

❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 2

- *Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (điển giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 2 (cá nhân hoặc nhóm).*
- *Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 2) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 2 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.*

❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 2

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Phòng thực hành có máy tính.
- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác
- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.

- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 2

- **Nội dung:**

- ✓ *Kiến thức:* Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- ✓ *Kỹ năng:* Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- ✓ *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:* Trong quá trình học tập, người học cần:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
 - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
 - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

- **Phương pháp:**

- ✓ **Điểm kiểm tra thường xuyên:** 1 bài kiểm tra (hỏi đáp trên lớp)
- ✓ **Kiểm tra định kỳ lý thuyết:** 1 bài kiểm tra (thực hành lập một trang web với html)

❖ NỘI DUNG CHƯƠNG 2

I. GIỚI THIỆU

1. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Là hàng loạt các đoạn mã chuẩn với các quy ước được thiết kế để tạo nên các trang web và được hiển thị bởi các trình duyệt web. HTML cho phép bạn tạo ra các trang phối hợp hài hòa văn bản thông thường với hình ảnh, âm thanh, video, các mối liên kết đến các trang siêu văn bản khác.

- *Hyper* : HTML cho phép liên kết nhiều trang văn bản rải rác khắp nơi trên internet. Nó có tác dụng che dấu sự phức tạp của internet đối với người sử dụng, có thể đọc mà không cần biết đến văn bản đó nằm ở đâu, xây dựng phức tạp như thế nào.

- *Text* : Để trình bày văn bản phải dựa trên nền tảng là một văn bản. Các thành phần khác như hình ảnh, âm thanh, hoạt hình ... đều phải liên kết vào một đoạn văn bản nào đó.

- *Markup* : Là ngôn ngữ của các thẻ đánh dấu - Tag. Các thẻ này xác định cách thức trình bày đoạn văn bản tương ứng trên màn hình.

- *Language* : Là một ngôn ngữ tương tự như các ngôn ngữ lập trình, tuy nhiên đơn giản hơn. Nó có cú pháp chặt chẽ để viết các thẻ thực hiện việc trình diễn văn bản. Các từ khoá có ý nghĩa xác định được cộng đồng internet thừa nhận và sử dụng. Ví dụ **b** = bold, **ul** = unordered list, ...

Chú ý: HTML không phải là ngôn ngữ lập trình.

2. Dạng thẻ HTML (tag)

- Thẻ HTML được bao quanh bởi hai dấu lớn hơn < và > nhỏ hơn.
- Thẻ HTML thường có một cặp, thẻ thứ nhất là thẻ mở đầu và thẻ thứ hai là thẻ kết thúc.

Ví dụ: nội dung

- Dòng chữ ở giữa hai thẻ bắt đầu và kết thúc là nội dung.
- Những thẻ HTML không phân biệt viết hoa và viết thường, ví dụ dạng và đều như nhau.

3. Cấu trúc một trang web viết bằng html:

```
<html>
  <head>
    <title>Tên tiêu đề trang web</title>
  </head>
  <body>
    Nội dung website
  </body>
</html>
```

Trong đó:

- <html>: Báo cho Browser(trình duyệt web) biết nội dung bên trong thẻ là tài liệu html.
- Tag <head> khai báo thông tin cho trang HTML, những thông tin đó bao gồm: <title/>, <meta />, <link />, và <script>
 - Tag <title> : Giữa <title> và </title> là tiêu đề của trang web được browser trình bày phía trên cùng của menubar.
 - Tag <meta /> cung cấp thông tin dữ liệu về văn bản HTML, thông tin dữ liệu sẽ không được hiển thị trên trình duyệt. Tag <meta /> thường được sử dụng để xác định mô tả trang (description), từ khóa (keywords).
 - Tag <link /> xác định mối quan hệ giữa một tài liệu HTML và các tài nguyên bên ngoài. Tag <link /> được dùng phổ biến nhất là liên kết tới tài liệu css.
 - Tag <script> dùng để xác định một kịch bản (script) phía máy khách (client), chẳng hạn như javascript..
- <Body>: Trình bày nội dung trang web trong thẻ <body>. Thẻ <body> có một số thuộc tính sau:
 - *Background* :Quy định hình nền trang cho trang web
 - *Bgcolor*: Xác định màu nền cho trang web
 - Màu sắc của các siêu liên kết trong trang web với link (liên kết bình

thường), vlink (visited link - Liên kết đã được ghé thăm), alink (activated link - Liên kết đang được kích hoạt).

- *Text*: Màu văn bản trong trang web

- Căn lề nội dung của trang web với *topmargin*(Khoảng cách từ dòng đầu tiên đến lề trên của trang web), *leftmargin*(Khoảng cách từ nội dung đến lề bên trái của trang web), *rightmargin*(Khoảng cách từ nội dung đến lề bên phải của trang web).

4. Chú thích trong html

Chú thích trong HTML dùng để diễn giải hoặc chú thích cho một thẻ HTML hoặc một đoạn mã HTML nào đó. Khi trình duyệt đọc đến dòng chú thích nó sẽ bỏ qua và không hiển thị lên trên trình duyệt. Đoạn chú thích được viết với cấu trúc như sau:

`<!-- Nội dung chú thích -->`

5. Môi trường soạn thảo

- Có thể tạo trang HTML bằng bất cứ trình soạn thảo “văn bản thuần” nào như: NotePad, WordPad ...

- Các trình soạn thảo có hỗ trợ thiết kế như: MSFrontPage, DreamWeaver, ...

II. TẠO VÀ THỰC THI TRANG WEB HTML

1. Tạo trang html: Tạo một file mới và đặt tên cho file đó với phần mở rộng là: *htm* hoặc *html*.

Ví dụ *trangchu.htm*

index.html

2. Thực thi trang web html: Để thực thi trang web html lấy một trình duyệt web bất kì rồi mở file web vừa tạo.

III. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG KHÓI

1. Thẻ P

- Thẻ `<P>` được sử dụng để định dạng một đoạn văn bản.

- Cú pháp: `<P>Nội dung đoạn văn bản</P>`

2. Các thẻ định dạng đề mục H1/H2/H3/H4/H5/H6

- HTML hỗ trợ 6 mức đề mục. Đề mục cấp 1 là cao nhất và giảm dần đến 6. Thông thường đề mục cấp 5 và 6 có kích thước nhỏ hơn văn bản thông thường.

- Dưới đây là các thẻ dùng để định dạng văn bản ở dạng đề mục

`<H1> ... </H1>` Định dạng đề mục cấp 1

`<H2> ... </H2>` Định dạng đề mục cấp 2

`<H3> ... </H3>` Định dạng đề mục cấp 3

<code><H4> ... </H4></code>	Định dạng đề mục cấp 4
<code><H5> ... </H5></code>	Định dạng đề mục cấp 5
<code><H6> ... </H6></code>	Định dạng đề mục cấp 6

3. Thẻ xuống dòng BR

Thẻ này không có thẻ kết thúc tương ứng (`
`). Nó có tác dụng chuyển sang dòng mới. Lưu ý, nội dung văn bản trong html sẽ được trình duyệt hiển thị liên tục, các khoảng trắng liền nhau, các kí tự tab, xuống dòng đều được coi như một khoảng trắng. Để xuống dòng trong tài liệu html bạn phải sử dụng thẻ `
`

4. Thẻ HR

Thẻ `<hr />` sẽ tạo một đường kẻ ngang trong trang HTML. `<hr />` là thẻ đơn không có thẻ đóng

5. Thẻ PRE

Để giới hạn đoạn văn bản đã được định dạng sẵn bạn có thể sử dụng thẻ `<PRE>`. Văn bản ở giữa hai thẻ này sẽ được thể hiện giống hệt như khi chúng được đánh vào, ví dụ dấu xuống dòng trong đoạn văn bản giới hạn bởi thẻ

`<PRE>` sẽ có ý nghĩa chuyển sang dòng mới (trình duyệt sẽ không coi chúng như dấu cách).

Cú pháp: `<PRE>Văn bản đã được định dạng</PRE>`

6. Thẻ Span và Div

- Thẻ `` trong HTML thật ra là một thẻ trung hòa, nó không thêm hay bớt bất cứ một thứ gì vào một tài liệu HTML cả. Nhưng chính nhờ tính chất trung hòa này mà nó lại là một công cụ đánh dấu tuyệt vời để qua đó chúng ta có thể viết CSS định dạng cho các phần tử mong muốn.

- Cũng như ``, `<div>` cũng là một thẻ trung hòa và được thêm vào tài liệu HTML với mục đích nhóm các phần tử lại cho mục đích định dạng bằng CSS. Tuy nhiên, điểm khác biệt là `` dùng để nhóm một khối phần tử trong khi đó `<div>` có thể nhóm một hoặc nhiều khối phần tử.

IV. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG DANH SÁCH

1. Danh sách không theo thứ tự

Danh sách không theo thứ tự là một danh sách các mục. Danh sách của các mục sẽ được đánh dấu bởi những bullet (dạng như gạch đầu dòng nhưng là một vòng tròn màu đen).

Danh sách không theo thứ tự bắt đầu với thẻ ``. Mỗi một mục được bắt đầu với một thẻ ``.

Cú pháp:

```
<ul>
  <li>Mục thứ nhất</li>
```

```
<li>Mục thứ hai</li>
...
</ul>
```

Ví dụ:

```
<ul type="A">
  <li>Apples</li>
  <li>Bananas</li>
</ul>
```

Kết quả:

- Apples
- Banana

Chú ý: Ở giữa những mục trên bạn có thể chèn thêm chữ vào như là xuống hàng, hình ảnh, đường liên kết thậm chí là một danh sách khác.

2. Danh sách theo thứ tự

Danh sách theo thứ tự cũng là một dạng danh sách của các mục. Nhưng những mục trong đó được đánh dấu bởi số. Một danh sách theo thứ tự bắt đầu với thẻ . Mỗi mục được bắt đầu với thẻ .

Cú pháp:

```
<ol TYPE= "1/a/A/i/I">
  <li>Mục thứ nhất</li>
  <li>Mục thứ hai </li>
  <li>Mục thứ ba </li>
  ...
</ol>
```

Trong đó :

=1 Các mục được sắp xếp theo thứ tự 1, 2, 3...

=a Các mục được sắp xếp theo thứ tự a, b, c...

=A Các mục được sắp xếp theo thứ tự A, B, C...

=i Các mục được sắp xếp theo thứ tự i, ii, iii...

=I Các mục được sắp xếp theo thứ tự I, II, III...

Ngoài ra còn thuộc tính **START** xác định giá trị khởi đầu cho danh sách.

Ví dụ:

<pre><ol type="A"> Apples Bananas Lemons Oranges </pre>	<p>Kết quả:</p> <p>A. Apples</p> <p>B. Bananas</p> <p>C. Lemons</p> <p>D. Oranges</p>
--	---

V. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG KÝ TỰ

1. Các thẻ định dạng in kí tự

Sau đây là các thẻ được sử dụng để quy định các thuộc tính như in nghiêng, in đậm, gạch chân... Cho các ký tự, văn bản khi được thể hiện trên trình duyệt.

Tag	Mô Tả
<pre>... ...</pre>	Định dạng chữ đậm
<pre><i>... </i> ...</pre>	Chữ in <i>nghiêng</i>
<pre><small>...</small></pre>	Chữ nhỏ hơn bình thường bằng cách giảm kích thước font hiện thời đi một
<pre><sub>... </sub></pre>	Định dạng subscripted (chỉ số dưới)
<pre><sup>... </sup></pre>	Định dạng superscripted (chỉ số trên)
<pre> ... </pre>	Dạng chữ bị xóa
<pre><u> ... </u></pre>	In chữ gạch chân
<pre>...</pre>	<p>Ấn định kích thước, màu sắc và font chữ trên trang web bằng cách thêm một số thuộc tính vào trong thẻ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - color: màu sắc - size: từ 1 -> 7 - face: tên font chữ muốn hiển thị

2. Căn lề văn bản

Trong trình bày trang Web của mình các bạn luôn phải chú ý đến việc căn lề các văn bản để trang Web có được một bố cục đẹp. Một số các thẻ định dạng như:

P, DIV, IMG... đều có tham số **ALIGN** cho phép bạn căn lề các văn bản nằm trong phạm vi giới hạn bởi của các thẻ đó.

Các giá trị cho tham số **ALIGN**:

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

Ngoài ra chúng ta có thể sử dụng thẻ Center để căn giữa một khối văn bản.

Cú pháp: `<center>` đoạn văn bản được căn giữa `</center>`

3. Các ký tự đặc biệt thường trong HTML

Một ký tự đặc biệt có 3 phần: Ký hiệu (&), tên của ký tự hoặc một dấu # và một dãy số và cuối cùng là dấu chấm phẩy” ;”

Các ký tự đặc biệt thường sử dụng khi thiết kế web

Ký tự	Diễn tả	Tên code	Mã kí tự
	Khoảng trắng	 	
<	Nhỏ hơn	<	<
>	Lớn hơn	>	>
&	Dấu và	&	&
¢	Cent	¢	¢
£	Pound	£	£
¥	Yen	¥	¥
€	Euro	€	€
§	Section	§	§
©	Copyright	©	©
®	Registered	®	®
«	angle quotation mark (left)	«	«
»	angle quotation mark (right)	»	»
×	Multiplication	×	×
÷	Division	÷	÷
±	plus-or-minus	±	±

VI. LIÊN KẾT

1. Liên kết tới một tài liệu web trong website

Sử dụng tag `<a>` để tạo các liên kết tag `<a>` có thuộc tính là **href** dùng để cho trình duyệt biết đích đến của liên kết.

Cú pháp: ` Text `

Trong đó:

- url: Địa chỉ một trang web khác, một website trên mạng hoặc địa chỉ một bức ảnh, file ca nhạc

- Text : Là một đoạn văn bản muốn hiện

- Target: Thuộc tính target sẽ cho biết tài liệu website được liên kết sẽ mở như thế nào.

_blank: Mở tài liệu đích trong một cửa sổ mới không định tên.

_parent: Mở tài liệu đích trong cửa sổ cha của cửa sổ hiện hành.

Ví dụ:

``

Trường Cao đẳng Thương mại và du lịch

` Bài tập số 1`

2. Liên kết tới cùng một trang

- Bước 1: Đặt tên cho nơi đến (tạo Bookmark)

• Cú pháp:`đoạn văn bản`

Ví dụ:`Bài tập số 1`

- Bước 2: Tạo liên kết tới Bookmark

Cú pháp: `đoạn văn bản `

Ví dụ: ` Bài tập số 1`

3. Liên kết tới một vị trí ở trang khác

- Bước 1: Đặt tên cho nơi đến (tạo Bookmark)

- Cú pháp: ` đoạn văn bản `

Ví dụ: `<!--tạo trang baitap.html-->`

` Bài tập số 1`

- Bước 2: Tạo liên kết tới Bookmark – đặt tài liệu chứa liên kết

Cú pháp: `đoạn văn bản `

Ví dụ: `<!--tại trang index.html-->

 Bài tập số 1
`

4. Liên kết email

Cú pháp:

`văn bản`

Ví dụ:

Mọi chi tiết xin liên hệ:

``

Lương Tiên Chung

``

VII. ÂM THANH, HÌNH ẢNH

1. Chèn âm thanh

- Cách 1- dùng thẻ `<EMBED>`

- Cú pháp:

`<EMBED SRC="filename" WIDTH="200" HEIGHT="100"
AUTOSTART="false" LOOP="false">`

Trong đó:

- **filename** là đường dẫn đến tập tin âm thanh (có đuôi .mid, .wa, .wma)
- Thuộc tính **WIDTH** và **HEIGHT** chỉ ra kích thước của thanh điều khiển, bằng số pixel hay giá trị tương đối (%)
- Thuộc tính **AUTOSTART** chỉ định cho trình duyệt có tự động chơi bản nhạc (true) hay không (false)
- Thuộc tính **LOOP** chỉ định cho trình duyệt có lặp lại bản nhạc này (true) hay không (false).
- Thuộc tính **HIDDEN** dùng để làm ẩn thanh điều khiển này (true).
- Ví dụ:

`<EMBED SRC="e://chitoy.wma" WIDTH="200" HEIGHT="100"
AUTOSTART="false" LOOP="false">`

- Cách 2 dùng thẻ `BGSOUND` (áp dụng với IE):

`<BGSOUND SRC="filename" LOOP="infinite">`

Trong đó:

- filename là đường dẫn tới tên tập tin âm thanh bạn muốn chèn vào (có đuôi .mid, .wav, .wma)
- Thuộc tính LOOP chỉ ra số lần phát lại bản nhạc này (1,2,3...) hoặc lặp lại vô tận infinite hay -1.

Chú ý: Một điểm khác biệt nữa giữa hai thẻ **<EMBED>** và **<BGSOUND>** là: Thẻ **<BGSOUND>** sẽ tạm ngừng chơi nhạc nếu như cửa sổ trình duyệt bị thu nhỏ (minimize) và sẽ chơi tiếp tục khi cửa sổ được mở trở lại (restore hay maximize). Nếu có nhiều trang web sử dụng thẻ **<BGSOUND>** thì chỉ có cửa sổ active sẽ chơi nhạc, các cửa sổ khác sẽ tạm ngừng phát nhạc. Còn thẻ **<EMBED>** thì vẫn chơi nhạc bất kể tình trạng của cửa sổ như thế nào.

2. Chèn flash vào trang web

Cú pháp:

```
<object width="n" height="m">  
  <param name="movie" value="file name">  
  <embed src="file name" width="" height="">  
  </embed>  
</object>
```

Trong đó:

- File name: Là đường dẫn đến tệp tin flash muốn chèn vào.
- Width, height : Chỉ ra kích thước của file flash khi nhúng vào trang web.
- Ví dụ:

```
<object width="450" height="300">  
  <param name="movie" value="quangcao.swf">  
  <embed src="quangcao.swf" width="450" height="450">  
  </embed>  
</object>
```

3. Chèn hình ảnh

Để chèn một file ảnh (*.jpg, *.gif, *.bmp...) bạn có thể sử dụng thẻ **IMG**, với cú pháp sau:

<IMG

ALIGN = TOP/MIDDLE/BOTTOM/LEFT/ RIGHT

ALT = *text*

BORDER = *n*

SRC = *url*

WIDTH = *width*

HEIGHT = *height*

TITLE = *title*

/>

Trong đó:

- **ALIGN** : Căn hàng văn bản bao quanh hình ảnh
 - **ALT**: Chỉ định đoạn văn bản sẽ được hiển thị nếu hình ảnh không được hiển thị.
 - **BORDER** : Đặt kích thước đường viền được vẽ quanh hình ảnh(tính bằng pixel).
 - **SRC** : Địa chỉ tới file ảnh cần chèn vào
 - **WIDTH/HEIGHT**: Kích thước của hình ảnh khi hiển thị.
 - **TITLE**: Đoạn văn bản sẽ được hiển thị khi trỏ chuột lên hình ảnh.
- Ví dụ:

```

```

Chú ý:

Có thể dùng thẻ IMG để chèn video vào trang web với các thuộc tính sau:

- **DYNSRC = url** : Đường dẫn tới file Video
- **START =FILEOPEN/MOUSEOVER**: Chỉ định file video sẽ được phát khi mở trang web hay khi trỏ chuột vào
- **LOOP = n/INFINITE** : Chỉ định số lần phát video, nếu loop = infinite thì filevideo sẽ được phát vô hạn lần.

VIII. CÁC THẺ ĐỊNH DẠNG BẢNG BIỂU

<table > và **</table>** : Tạo bảng

<tr> và **</tr>** : Tạo một hàng

<td> và **<td>** : Tạo một ô

1. Các thuộc tính của <table>

- align=(*“left”*, *“right”* ...): Căn lề dữ liệu (theo chiều ngang)
- background = *“url”*: địa chỉ ảnh nền của bảng

- bgcolor= "*color-type*": màu của bảng
- width= "n" chiều rộng của bảng
- height="n" chiều cao của bảng
- border=" n": đường viền bảng, n tính bằng pixel
- bordercolor = "*color-type*" : màu đường viền
- cellpadding=" n " khoảng cách từ ô tới nội dung của ô
- cellspacing="n " khoảng cách giữa các ô trong bảng

2. Các thuộc tính của hàng (<tr>) gồm:

- align = ("*left*", "*right*"...): căn lề dữ liệu (theo chiều ngang)
- valign = ("top", "bottom"...): căn lề dữ liệu (theo chiều dọc)
- bgcolor= "*color-type*:" màu của hàng
- background= url: địa chỉ ảnh nền của hàng

3. Các thuộc tính của ô (<td>) gồm:

- align= ("*left*", "*right*"...): căn lề dữ liệu (theo chiều ngang)
- valign= ("top", "bottom"...): căn lề dữ liệu (theo chiều dọc)
- bgcolor= "*color-type*" màu của hàng
- background= "url": địa chỉ ảnh nền của hàng
- colspan="n" ô trải rộng trên n cột
- rowspan="n" ô trải dài trên n hàng
- height = "n": chiều cao của ô
- width= "n" chiều rộng của ô

Ví dụ sau tạo một bảng gồm 2 hàng, mỗi hàng có 3 ô. Nội dung các ô được ghi giữa cặp thẻ <td></td>.

```
<table>
<tr>
  <td> STT </td>
  <td> Họ Tên </td>
  <td> Tuổi </td>
</tr>
<tr>
  <td> 1</td>
  <td> Đặng Thế Sơn </td>
```

<td> 45 </td>

</tr>

</table>

IX. FORM

1. Cấu trúc thẻ form

Một mẫu biểu (form) trong HTML bao gồm nhiều thành phần khác nhau. Các thành phần có thể là ô văn bản, ô kéo thả, ô danh sách, nút bấm, hay các ô check ... form dùng để nhận thông tin từ người sử dụng, hay phản hồi thông tin đến người sử dụng.

Cấu trúc thẻ <form>

<form method="cách gửi" action="" name="tên" >

<!-- các thành phần của form -->

</form>

Trong đó:

- method : Thuộc tính này có 2 giá trị POST hoặc GET, để xác định dữ liệu gửi lên theo kiểu POST hay GET.

- action: Thuộc tính này sẽ chỉ định form gửi dữ liệu đến trang nào.

- Name: Tên của form

2. Các phần tử nhập dữ liệu

Cú pháp:

<input type = "loại phần tử" name="tên" value="giá trị"

size="n" Maxlengt = "n" >

Trong đó:

- Type text (phần tử textbox)

password (phần tử password)

- Name : Tên của phần tử

- Value: Giá trị khởi tạo

- Size: Chiều dài phần tử

- Maxlengt: Chiều dài tối đa của dữ liệu nhập

- Ví dụ:

<input type="text" width="250"/>

<input type="password" width="250"/>

3. Phần tử nhập đoạn văn bản(TextArea)

Cú pháp:

```
<textarea cols = "n" rows="m"></textarea>
```

Trong đó

- Cols: Số kí tự một dòng
- Rows: Số dòng
- Name: Tên của phần tử

Ví dụ:

```
<textarea col="100" rows="4" > </textarea>
```

4. Các phần tử nút nhấn

Cú pháp

```
<input type = "loại phần tử" name="tên" value="giá trị">
```

Trong đó:

- Type =buttonsubmit
- Name : Tên của phần tử
- Value: Dòng chữ hiển thị trên phần tử

Ví dụ:

```
<input type="button" value= "Đăng ký" name="a"/>
```

5. Các phần tử chọn lựa

Cú pháp

```
<input type = "loại phần tử" name="tên" value="giá trị" checked >
```

Trong đó:

- Type: checkboxradio
- Name : Tên của phần tử
- Value: Giá trị của phần tử
- Checked: Mặc định chọn / không chọn

Ví dụ:

```
<input type="checkbox" name="" value="1"checked="checked" />
```

```
<input type="checkbox" name="" value="2" />
```

Chú ý:

Phần tử Radio được thiết kế cho phép người sử dụng lựa chọn một trong các tùy chọn định trước. Giá trị thuộc tính *Name* phải giống nhau và giá trị *Value* phải khác nhau.

6. Phần tử Danh sách(listBox)

Cú pháp:

```
<select name="tên" size="n" multiple>  
<option selected value="giá trị 1" > văn bản</option>  
....  
</select>
```

Trong đó:

- <select>: Bắt đầu của 1 listbox
- <option>: Mỗi dòng trong listbox
- Multiple: Cho phép chọn nhiều hàng
- Selection: Mặc định chọn
- Size: Số hàng hiện thị
- Value: Giá trị của phần tử

Ví dụ:

```
<select>  
<option>Danh sách 01</option>  
<option selected="selected">Danh sách 02</option>  
<option>Danh sách 03</option>  
<option>Danh sách 04</option>  
</select>
```

Chú ý:

Có thể nhóm các phần tử thành nhiều nhóm bằng cách sử dụng thẻ **<optgroup>** (với thuộc tính *label* là tên nhóm) bên trong thẻ *select*.

Ví dụ

```
<select>  
<optgroup label="Danh sách số">  
<option> Danh sách 01 </option>  
<option> Danh sách 02 </option>  
<option> Danh sách 03 </option>
```

```

<option>      Danh sách      03 </option>
</optgroup>
<optgroup label="Danh sách chữ">
    <option>Danh sách A</option>
    <option>Danh sách B</option>
    <option>Danh sách C</option>
</optgroup>
</select>

```

X. TẠO HIỆU ỨNG CHUYỂN ĐỘNG

Trong trang Web, để tạo hiệu ứng chuyển động cho đối tượng (đoạn văn bản, bức ảnh ...) như kiểu quảng cáo trên các bảng điện tử bản, bạn sử dụng thẻ <MARQUEE> với cú pháp sau:

<MARQUEE> Đối tượng áp dụng hiệu ứng </MARQUEE>

Các thuộc tính của thẻ MARQUEE

- Align: Sắp xếp canh chỉnh lề so với văn bản khác trong trang. Các giá trị của nó là Left, Right, Top, Middle, Bottom.

- Behavior: Chỉ định phương pháp cuộn chữ, với các giá trị sau:

- + BEHAVIOR=scroll Cuộn không ngừng
- + BEHAVIOR=slide Trượt theo 1 hướng dừng lại
- + BEHAVIOR=alternate Đổi hướng Trượt khi chạm vào biên

- BGColor: Quy định màu nền của khung Marquee.

- Direction: Hướng cuộn văn bản. Các giá trị gồm: Left (từ phải sang trái), Right (từ trái sang phải).

- Height: Chiều cao khung Marquee.

- Width: Chiều rộng khung Marquee.

- HSpace, VSpace: Khoảng cách ngang và dọc so với đoạn văn bản khác trong trang. Dùng khi sử dụng thuộc tính ALIGN.

- Loop: Chỉ định số lần lặp lại của dòng Marquee. Theo mặc định là lặp vô tận, giá trị là Infinite hay -1

- ScrollDelay: Chỉ định khoảng thời gian chờ sau mỗi lần cuộn. Số càng lớn, tốc độ càng chậm.

- ScrollAmount: Chỉ định số Pixel giữa mỗi lần trượt. Số càng lớn thì cuộn càng nhanh và càng không nhuyền.

Ví dụ:

```
<MARQUEE HEIGHT=50 BGCOLOR=#99CCFF
```


BEHAVIOR=scroll SCROLLAMOUNT="50">

Chào mừng các bạn đến với website của tôi!

</MARQUEE>

XI. FRAME

1. Khái quát

Frame dùng để chia cửa sổ trình duyệt thành nhiều phần khác nhau, mỗi phần có thể hiển thị được một trang web riêng biệt. Các trang web có thể liên kết với nhau.

Frame được sử dụng khi: Tạo liên kết chỉ mục, những thành phần có giao diện cố định, giao diện dạng xem tài liệu.

2. Tạo khung

Một tài liệu HTML chuẩn có thẻ <HEAD> và thẻ <BODY>. Một tài liệu HTML sử dụng khung thì có thẻ <HEAD> và thẻ <FRAMESET>. Thẻ <FRAMESET> xác định cách trình bày trong cửa sổ người dùng. Ta không thể sử dụng thẻ <BODY> và thẻ <FRAMESET> cùng với nhau. Trình duyệt chỉ nhận thẻ đầu tiên xuất hiện trong tài liệu và bỏ qua thẻ sau. Nghĩa là, nếu bạn sử dụng thẻ

<BODY>, thì thẻ <FRAMESET> sau đó sẽ bị bỏ qua và ngược lại.

Cú pháp:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE> Tiêu đề </TITLE>

</HEAD>

<FRAMESET >

<FRAME >

<FRAME >

...

</FRAMESET>

</HTML>

Trong đó

- Thẻ <FRAMESET> dùng để phân chia vùng hiển thị trong cửa sổ trình duyệt thành các khung hình chữ nhật. Mỗi khung hình chữ nhật gọi là một frame, được định nghĩa bằng thẻ <FRAME>. Thẻ <FRAMESET> có các thuộc tính sau:

THUỘC TÍNH	MÔ TẢ
Rows	Xác định độ rộng của khung, được tính theo điểm (pixels), phần trăm hoặc độ rộng tương đối. Giá trị mặc định là 100%, nghĩa là 1 dòng
Cols	Xác định độ cao của khung, được tính theo điểm (pixels), phần trăm hoặc độ cao tương đối. Giá trị mặc định là 100%. Nó xác định chỉ có 1 cột
Border	Độ dày của đường viền khung

- Thẻ <FRAME> xác định hình thức và nội dung của một khung trong thẻ <FRAMESET>. Thẻ <FRAME> bao gồm các thuộc tính sau:

THUỘC TÍNH	MÔ TẢ
Name	Thuộc tính này gán tên cho khung hiện thời
Src	Thuộc tính này xác định vị trí tài liệu ban đầu được chứa trong khung
Noresize	Đây là thuộc tính logic. Nó qui định cửa sổ khung không được thay đổi kích thước
Scrolling	Thuộc tính này xác định kiểu cuộn cho cửa sổ khung. Các giá trị có thể là: <i>Auto</i> : Xuất hiện thanh cuộn khi cần thiết. Đây là giá trị mặc định <i>Yes</i> : Luôn luôn xuất hiện thanh cuộn trong cửa sổ của khung <i>No</i> : Không xuất hiện thanh cuộn trong cửa sổ của khung
Frameborder	Xác định viền của khung (ẩn/hiện đường viền khung). Các giá trị có thể là: 1: Là giá trị mặc định. Có sự phân cách giữa khung hiện thời với các khung xung quanh. 0: Không có sự phân cách giữa khung hiện thời với các khung lân cận. Tuy nhiên, nếu các khung lân cận có thiết lập thì vẫn xuất hiện sự phân cách này

Marginwidth	Xác định khoảng cách giữa nội dung trong khung với lề trái và lề phải của khung. Giá trị phải lớn hơn một
Marginheight	Xác định khoảng cách giữa nội dung trong khung với lề trên và lề dưới của khung. Giá trị phải lớn hơn một

Ví dụ: Sau tạo một trang được gộp lại bởi hai trang *menu.htm* và *main.htm*

```
<html>
<head>
</head>
<frameset cols="20%,*">
<frame name="menu" src="menu.htm">
<frame name="main" src="main.htm">
</frameset>
</html>
```

3. iframe

Đây là một hình thức frame dễ xử dụng hơn rất nhiều, ta có thể chèn frame này vào bất cứ đâu trên trang web html bình thường, giống như một phần tử. Để làm được điều đó, bạn dùng tag **<iframe>** với các thuộc tính sau:

- **Src:** Đường dẫn tới tệp tin cần hiển thị
- **Name:** Tên của khung
- **width:** Chiều rộng của khung, giá trị % màn hình hay px
- **height:** Chiều cao của khung, giá trị % màn hình hay px
- **Scrolling:** Xác định kiểu cuộn cho cửa sổ khung (yes/ no/

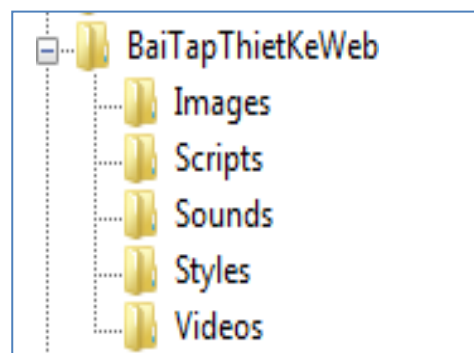
Auto) ví dụ:

```
<iframe width="265" height="200"
src="http://www.youtube.com/embed/asUFPKpyguk" frameborder="0" >
</iframe>
```

BÀI TẬP

Yêu cầu chung

- Tạo cây thư mục có cấu trúc như sau:
- Nội dung văn bản sử dụng bảng mãUnicode
- Mỗi thư mục sẽ lưu 1 loại tập tin.
- Lưu giữ bài tập để sử dụng về sau.
- Các tập tin HTML lưu vào thư mục gốc



Bài tập 1:

Sử dụng trình soạn thảo **NotePad** thiết kế trang web với nội dung sau.

Bài 01: Sử dụng các tab cơ bản

Yêu cầu

Thiết kế trang web có nội dung như sau:

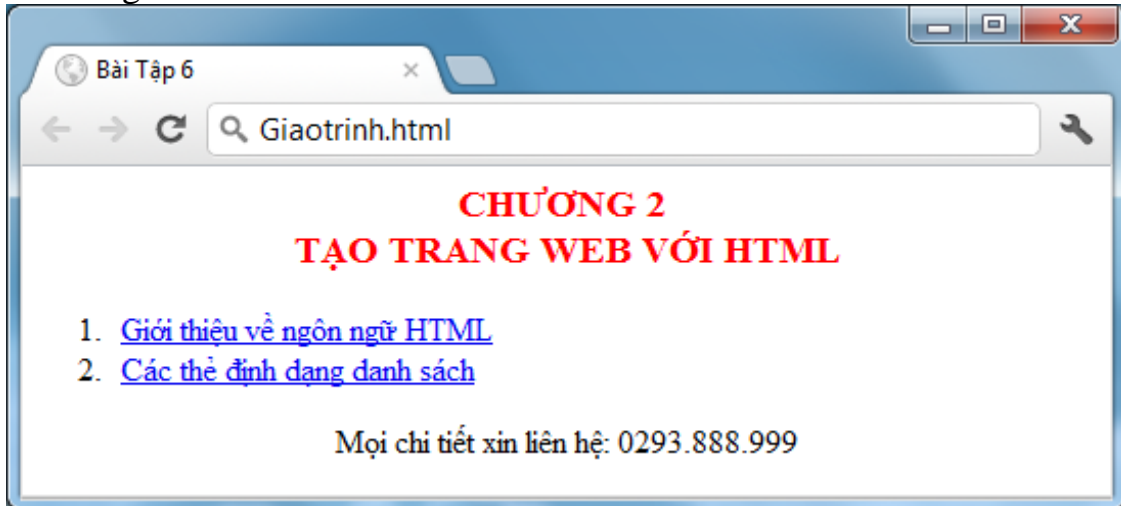
Lập trình Web
Chào mừng các bạn đến với ngôn ngữ HTML

- Đặt tên là: **Wellcome.html**
- Save as type: All Files
- Encoding: **UTF-8**
- Mở xem kết quả trang HTML
- Xem Source Code trang web từ trình duyệt
- Mở tập tin HTML từ trình soạn thảo và lưu lại với tên khác là: **Wellcom2.html**

Bài Tập 2:

Sử dụng ngôn ngữ HTML thiết kế 2 trang web với nội dung sau

- Trang “Giaotrinh.html”



- Trang “Gioithieu.html”



CHƯƠNG 3

GIỚI THIỆU LẬP TRÌNH PHP

❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 3

Chương 3 là chương giới thiệu về các khái niệm cơ bản của ngôn ngữ lập trình PHP để người học có được kiến thức nền tảng và dễ dàng tiếp cận nội dung môn học ở những chương tiếp theo.

❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 3

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ **Về kiến thức:**

- Trình bày và giải thích được những câu lệnh chủ yếu của PHP.
- Trình bày và giải thích được vai trò, nội dung, nguyên tắc, môi trường hoạt động của PHP trên website.

- Vận dụng được các đặc trưng của các khái niệm vào một website thực tế.

➤ **Về kỹ năng:**

- Nhận diện được các ký tự, từ khóa, tên gọi của các hàm, biến trong PHP.
- Phân tích được những các bước để lấy được dữ liệu lên website thông qua PHP.

➤ **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Ý thức được tầm quan trọng và ý nghĩa thực tiễn của ngôn ngữ PHP.
- Cân nhắc đưa ra quyết định thực hiện chương trình.
- Tuân thủ nội quy, quy định nơi làm việc.

❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 3

- *Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (điển giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 3 (cá nhân hoặc nhóm).*
- *Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 3) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 3 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.*

❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 3

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Phòng thực hành có máy tính.
- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác
- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.

- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ **KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 3**

- **Nội dung:**

- ✓ *Kiến thức:* Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- ✓ *Kỹ năng:* Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- ✓ *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:* Trong quá trình học tập, người học cần:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
 - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
 - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

- **Phương pháp:**

- ✓ **Điểm kiểm tra thường xuyên:** 1 bài kiểm tra (hỏi đáp trên lớp)
- ✓ **Kiểm tra định kỳ lý thuyết:** 2 bài kiểm tra (thực hành lấy dữ liệu lên web với PHP)

❖ **NỘI DUNG CHƯƠNG 3**

I. GIỚI THIỆU VỀ PHP

PHP viết tắt của chữ Personal Home Page ra đời năm 1994 do phát minh của Ramus Lerdorf, và nó tiếp tục được phát triển bởi nhiều cá nhân và tập thể khác, do đó PHP được xem như một sản phẩm của mã nguồn mở.

PHP là kịch bản trình chủ (server script) chạy trên server như các server script khác.

PHP là kịch bản cho phép chúng ta xây dựng ứng dụng web trên internet hay intranet tương tác với mọi cơ sở dữ liệu như MySQL, Oracle, SQL Server và Access.

PHP dựa trên cú pháp của ngôn ngữ lập trình C, chính vì vậy làm việc với PHP chúng ta phải có kiến thức về ngôn ngữ C, C++, Visual C. Xây dựng ứng dụng PHP có kết nối cơ sở dữ liệu thì cần phải sử dụng các cơ sở dữ liệu như MySQL, Oracle, SQL Server ...

PHP là kịch bản trình chủ (Server Script) được chạy trên nền PHP Engine, cùng với ứng dụng Web Server để quản lý chúng. Web Server thường sử dụng là Xampp, IIS, Apache Web Server ...

1. Cấu trúc cơ bản

PHP cũng có thể bắt đầu và kết thúc giống với ngôn ngữ HTML. Chỉ khác, đối với PHP chúng ta có nhiều cách để thể hiện.

Cách 1 : Cú pháp chính:


```
<?php Mã lệnh PHP ?>
```

Cách 2: Cú pháp ngắn gọn

```
<? Mã lệnh PHP ?>
```

Cách 3: Cú pháp giống với ASP.

```
<% Mã lệnh PHP %>
```

Cách 4: Cú pháp bắt đầu bằng script

```
<script language=php>
```

.....

```
</script>
```

Mặc dù có 4 cách thể hiện. Nhưng đối với 1 lập trình viên có kinh nghiệm thì việc sử dụng cách 1 vẫn là lựa chọn tối ưu.

Trong PHP để kết thúc 1 dòng lệnh chúng ta sử dụng dấu ";"

Để chú thích 1 đoạn dữ liệu nào đó trong PHP ta sử dụng dấu "/*" cho từng dòng. Hoặc dùng cặp thẻ "/*.....*/" cho từng cụm mã lệnh.

```
1
2 <?
3 Echo "PHP is simple"; //đây là ví dụ về code PHP
4 /* Voi cu phap nay chung ta
5 Co the chu thích 1 cum ma lenh */
6 ?>
7
```

2. Xuất giá trị ra trình duyệt

Để xuất dữ liệu ra trình duyệt chúng ta có những dòng cú pháp sau :

+ Echo "Thông tin";

+ Printf "Thông tin";

Thông tin bao gồm : biến, chuỗi, hoặc lệnh HTML

```
1 <?php
2 Echo "Hello word";
3 Printf"<br><font color=red>Who Are You ?</font>";
4 ?>
5
```

Nếu giữa hai chuỗi muốn liên kết với nhau ta sử dụng dấu "."

```
1 <?php
2 Echo "Hello"."who are you ?";
3 ?>
4
```

3. Khái niệm biến, hằng, chuỗi và các kiểu dữ liệu

a) Biến trong PHP.

Biến được xem là vùng nhớ dữ liệu tạm thời. Và giá trị có thể thay đổi được. Biến được bắt đầu bằng ký hiệu "\$". Và theo sau chúng là 1 từ, 1 cụm từ nhưng phải viết liền hoặc có gạch dưới.

1 biến được xem là hợp lệ khi nó thỏa các yếu tố :

- + Tên của biến phải bắt đầu bằng dấu gạch dưới và theo sau là các ký tự, số hay dấu gạch dưới.
- + Tên của biến không được phép trùng với các từ khóa của PHP.
- + Tên biến có phân biệt chữ hoa chữ thường, tên biến không chứa dấu cách.

Trong PHP để sử dụng 1 biến chúng ta thường phải khai báo trước, tuy nhiên đối với các lập trình viên khi sử dụng họ thường xử lý cùng một lúc các công việc, nghĩa là vừa khai báo vừa gán dữ liệu cho biến.

Bản thân biến cũng có thể gán cho các kiểu dữ liệu khác. Và tùy theo ý định của người lập trình mong muốn trên chúng.

Một số ví dụ về biến :

```
1 <?
2 $a= 100 // biến a ở đây có giá trị là 100.
3 $a= "PHP is easy" // Biến a ở đây có giá trị "PHP Is easy".
4 Biens=123 //Có lỗi vì bắt đầu 1 biến phải có dấu "$"
5 $123a="PHP" //Có lỗi vì phần tên bắt đầu của biến là dạng số.
6 ?>
```

b) Khái niệm về hằng trong PHP.

Nếu biến là cái có thể thay đổi được thì ngược lại hằng là cái chúng ta không thể thay đổi được. Hằng trong PHP được định nghĩa bởi hàm define theo cú pháp: define (string tên_hằng, giá_trị_hằng).

Cũng giống với biến hằng được xem là hợp lệ thì chúng phải đáp ứng 1 số yếu tố :

- + Hằng không có dấu "\$" ở trước tên.
- + Hằng có thể truy cập bất cứ vị trí nào trong mã lệnh
- + Hằng chỉ được phép gán giá trị duy nhất 1 lần.
- + Hằng thường viết bằng chữ in để phân biệt với biến

Ví dụ :

```
1 <?
2 define ("C", "COMPANY");
3 define ("YELLOW", "#ffff00");
4 echo "Gia tri cua C la". C;
5 ?>
```

c) Khái niệm về chuỗi

Chuỗi là một nhóm các ký tự, số, khoảng trắng, dấu ngắt được đặt trong các dấu nháy.

Ví dụ:

'Huy'

"welcome to VietNam"

Để tạo 1 biến chuỗi, chúng ta phải gán giá trị chuỗi cho 1 biến hợp lệ.

Ví dụ:

```
$first_name= "Nguyen";
```

```
$last_name= 'Van A';
```

Để liên kết 1 chuỗi và 1 biến chúng ta thường sử dụng dấu "."

Ví dụ:

```
1 <?php
2 $test="QHOnline.Info";
3 echo "welcome to".$test;
4 echo "<br><font color=red>welcome to".$test."</font><br>";
5 ?>
6
```

d) Kiểu dữ liệu trong PHP

Các kiểu dữ liệu khác nhau chiếm các lượng bộ nhớ khác nhau và có thể được xử lý theo cách khác nhau khi chúng được theo tác trong 1 script.

Trong PHP chúng ta có 6 kiểu dữ liệu chính như sau :

Kiểu Dữ Liệu	Ví dụ	Mô Tả
Integer	10	Một số nguyên
Double	5.208	Kiểu số thực
String	"How are you ?"	Một tập hợp các ký tự
Boolean	True or False	Giá trị true hoặc false
Object	Hướng đối tượng trong PHP	
Array	Mảng trong PHP, chứa các phần tử.	

Chúng ta có thể sử dụng hàm dựng sẵn `gettype()` của PHP4 để kiểm tra kiểu của bất kỳ biến.

Ví dụ:

```
1 <?php
2 $a= 5;
3 echo gettype($a); // Integer.
4 $a="qhonline.info";
5 echo gettype($a); //String
6 ?>
7 |
```

II. Nhúng PHP và HTML

Khi làm việc với các trang PHP, cũng giống như các server Script khác, ta cần phải biết sử dụng thẻ form trong trang web với hai phương thức GET và POST

1. Gọi trang PHP

Để gọi một trang php chúng ta dùng hàm *include()*

Ví dụ: để gọi trang left.php

```
<?php  
Include("left.php");  
?>
```

2. Nhúng mã PHP trong HTML

Để nhúng đoạn mã PHP trong HTML, ta bắt đầu bằng thẻ **<?php** hoặc **<?** và đóng bằng thẻ **?>**

Ví dụ: Tạo trang Hello word!

```
<html>  
  <head>  
    <title> well come to PHP </title>  
  </head>  
  <body>  
    <?php  
      Echo "Hello world!";  
    ?>  
  </body>  
</html>
```

Khi chạy lên trình duyệt web ta thấy kết quả hiện ra dòng chữ Hello world!

3. Truy cập biến Form

Thông thường khi cần lấy dữ liệu của người dùng nhập, ta thường sử dụng thẻ *form* trong trang web nhằm ràng buộc các thẻ *input*, *select*, *textarea*,...

Lưu ý: Nối chuỗi trong PHP chúng ta dùng dấu chấm (.)

Ví dụ: tạo trang login.php sau đó ta tạo thêm trang dologin.php để hiển thị kết quả vừa nhập từ các ô text.

Code trang login.php

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />  
<center>  
  <form name="dangnhap" action="" method="post">  
    Tên đăng nhập: <br><input type="text" name="txtten" /><br>  
    Mật khẩu:<br><input type="password" name="txtpass" /><br>  
    <input type="submit" name="bntdangnhap" value="Đăng
```

```

        nhập">
    </form>
</center>
Code trang dologin.php
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<?php
$ten=$_POST["txtten"];
$pass=$_POST["txtpass"];
echo "Tên đăng nhập là: ".$ten;
echo "<br/>";
echo "Mật khẩu là: ".$pass;
?>

```

III. Toán tử trong PHP

1. Toán tử gán

Chúng ta đã từng tiếp xúc với toán tử này bởi việc khởi tạo 1 biến. Nó gồm ký tự đơn =. Toán tử gán lấy giá trị của toán hạng bên phải gán nó vào toán hạng bên trái.

Ví dụ:

```
$name = "Johny Nguyen";
```

2. Toán tử số học

Là dạng phép tính giản đơn cộng, trừ, nhân, chia trong số học. Ngoài ra còn có phép chia lấy dư (%). Được sử dụng để lấy ra đơn vị dư của 1 phép toán.

Toán Tử	Lý giải	Ví dụ	Kết quả
+	Cộng hai số hạng	10+8	18
-	Trừ hai số hạng	10-8	2
*	Nhân hai số hạng	10*8	80
/	Chia hai số hạng	10/3	3.33333333
%	Trả về số dư	10%3	1

3. Toán tử so sánh

Là toán tử được sử dụng để thực hiện các phép toán so sánh giữa hai số hạng. Chi tiết, xem bảng bên dưới.

Phép Toán	Tên	Giải Thích	Ví Dụ
==	Bằng	Hai số hạng bằng nhau	$Sa = 5$
!=	Không bằng	Hai số hạng không bằng nhau	$Sa \neq 5$
===	Đồng nhất	Hai số bằng nhau và cùng kiểu	$Sa === 5$
>	Lớn hơn	Vế trái lớn hơn vế phải	$Sa > 5$
>=	Lớn hơn hoặc bằng	Vế trái lớn hơn hoặc bằng vế phải	$Sa \geq 5$
<	Nhỏ hơn	Vế trái nhỏ hơn vế phải	$Sa < 5$
<=	Nhỏ hơn hoặc bằng	Vế trái nhỏ hơn hoặc bằng vế phải	$Sa \leq 5$

4. Toán tử logic

Toán tử logic là các tổ hợp các giá trị boolean.

Ví dụ: toán tử or trở về true nếu toán tử trái hoặc toán tử phải là true.

True || false là true.

Ta có bảng các toán tử như sau:

Toán Tử	Tên	Trả về True Nếu	Ví dụ	Kết quả
	Or	Vế trái hoặc vế phải là True	True false	True
Or	Or	Vế trái hoặc vế phải là True	True false	True
Xor	Xor	Vế trái hoặc vế phải là True nhưng không phải cả hai	True True	False
&&	And	Vế trái và vế phải là true	True && false	False
And	And	Vế trái và vế phải là true	True && false	False
!	Not	không phải là true	!true	False

5. Toán tử kết hợp

Khi tạo mã PHP, chúng ta sẽ thường nhận thấy cần phải tăng hoặc giảm lượng biến một số nguyên nào đó. Bạn sẽ thường thực hiện điều này khi chúng ta đếm 1 giá trị nào đó trong vòng lặp.

Phép Toán	Ví dụ	Lý Giải
++	$Sa++$	Bằng với $Sa = Sa + 1$
--	$Sa--$	Bằng với $Sa = Sa - 1$
+=	$Sa+=Sb$	Bằng với $Sa = Sa + Sb$
-=	$Sa-=Sb$	Bằng với $Sa = Sa - Sb$
=	$Sa=Sb$	Bằng với $Sa = Sa * Sb$
/=	$Sa/=Sb$	Bằng với $Sa = Sa / Sb$

6. Biến và hàm

a. Gán và kiểm tra biến

Sau khi gán biến, để biết kiểu dữ liệu của biến ta dùng hàm *gettype()*, để đổi kiểu dữ liệu ta dùng hàm *settype()*.

Ví dụ:

```
<?php
$a=25;
Echo "Kiểu dữ liệu của a là ".gettype($a);
Settype($a,"double");
Echo "Bây giờ kiểu dữ liệu của a là ";
Echo gettype($a);
?>
```

7. Hàm

a. Khai báo hàm

Cú pháp:

Function *tên_hàm* (*thamsố1*, *thamsố2*, ...)

{ **các lệnh trong thân hàm**}

- Để trả giá trị cho hàm ta sử dụng lệnh: **return biểu thức**;
- Để thoát khỏi hàm ta sử dụng lệnh **exit** hoặc **return**;
- Khi gọi hàm: *tên_hàm* (*giá trị1*; *giá trị2*; ...)
- Chú ý: + Nếu hàm không có tham số ta vẫn giữ nguyên ()
+ Để khai báo hàm với tham số mặc định

Function *tên_hàm* (*ts1=gt1*,*ts2=gt2*, ...)

- Phạm vi biến

Biến có 3 phạm vi: +Biến cục bộ
+ Biến toàn cục
+ Siêu toàn cục (biến có sẵn trong PHP)

Ví dụ 1:

```
<html>
<body>
<?php
function writeName()
{
echo "Nguyen Hanh";
}
```

```

    echo "My name is ";
    writeName();
    ?>
</body>
</html>

```

Ví dụ 2:

```

<html>
<body>
<?php
function writeName($fname)
{
    echo $fname . " Nguyen.<br />";
}
echo "My name is ";
writeName("hanh");
echo "My father's name is ";
writeName("Cam");
echo "My sister's name is ";
writeName("ha");
?>
</body>
</html>

```

8. Một số hàm phục vụ tính toán thông dụng trong lập trình PHP

- Hàm abs(): trả về giá trị tuyệt đối

Ví dụ:

abs(-5)=5

- Hàm sqrt(): lấy căn bậc 2

Ví dụ: sqrt(9)=3

- Hàm round(): làm tròn số

Ví dụ: round(1.4)=1 ; round(1.7)=2

- Hàm ceil(): làm tròn số lên

Ví dụ: ceil(1.4)=2

- Hàm floor(): Làm tròn xuống

Ví dụ: floor(1.4)=1

- Hàm bindec(): chuyển 1 số từ nhị phân sang thập phân

Ví dụ: bindec(11)=3

- Hàm `decbin()`: Chuyển từ hệ thập phân sang nhị phân

Ví dụ: `decbin(3)=11`

- Hàm `dechex()`: Chuyển từ hệ thập phân sang thập lục phân

Ví dụ: `dexhex(256)=100`

- Hàm `hexdec()`: Thập lục phân sang thập phân

Ví dụ:

- Hàm `deg2rad()`: Đổi từ độ ra radian

Ví dụ: `deg2rad(180)=3.14159265359`

- Hàm `rad2deg()`: đổi giá trị từ radian sang độ

Ví dụ: `rad2deg(1)= 57.2957795131`

- Hàm `pi()`: lấy giá trị của pi (3.14.....)

Ví dụ:

- Hàm `log10()`: trả về logarit cơ số 10 của một số

Ví dụ:

- Hàm `log()`: logarit tự nhiên

Ví dụ:

- Hàm `max()`: tìm giá trị lớn nhất trong các đối số

Ví dụ: `max(1,2,3)=3`

- Hàm `min()`: tìm giá trị nhỏ nhất trong các đối số

Ví dụ: `min(1,2,3)=1`

- Hàm `mt_rand()`: sinh ra 1 số ngẫu nhiên, bạn có thể chỉ ra giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của số

Ví dụ: `mt_rand(1,10)`

- Hàm `mt_srand()`: chạy bộ sinh số ngẫu nhiên

Ví dụ:

- Hàm `rand()`: Sinh ra 1 số nguyên ngẫu nhiên

Ví dụ:

- Hàm `pow()`: Hàm mũ

Ví dụ: `pow(2,7)=128`

9. Phát biểu có điều khiển trong PHP

a. Câu lệnh rẽ nhánh

Là biểu thức dùng kiểm tra 1 sự kiện. Nếu chúng thỏa điều kiện đó thì sẽ thực thi một lệnh. Ngược lại sẽ là một lệnh khác.

Cú pháp1: `

```

If(Điều kiện)
{
    Lệnh1;
}
Else
{

```

Cú pháp2: `

```

If(Điều kiện){
    Lệnh1;}
Else if {
    Lệnh 2;
}
Else{
    Các lệnh khác;
}

```

Ví dụ 1:

```

1 <?php
2 $a=5;
3 $b=7;
4 if ($a < $b)
5 {
6     echo "Bien A co gia tri nho hon bien B";
7 }
8 else
9 {
10    echo "Bien A co gia tri lon hon bien B";
11 }
12 ?>

```

Ví dụ 2:

```

<html>
<body>
<?php
    $d=date("D");
    if ($d=="Fri") echo "Have a nice weekend!";
?>
</body>
</html>

```

b. Câu lệnh switch case

Là biểu thức sử dụng để giảm thiểu quá trình xử lý dữ liệu nếu có quá nhiều phép toán if else.

Cú pháp:

```

Switch(biến)
{
    Case giá trị 1: Lệnh1; Break;
    .....
    Case giá trị N: Lệnh n; Break;
    Default: lệnh khác; Break; }

```

Ví dụ 1:

```
1  <?php
2  $a=5;
3  switch($a)
4  {
5      case 1: echo "day la gia tri $a"; break;
6      case 2: echo "day la gia tri $a"; break;
7      case 3: echo "day la gia tri $a"; break;
8      case 4: echo "day la gia tri $a"; break;
9      case 5: echo "<font color=red>day la gia tri $a</font>"; break;
10     default: echo "Khong co gia tri phu hop"; break;
11 }
12
13 ?>
```

Ví dụ 2:

```
<html>
<body>
<?php
switch ($x){
case 1:  echo "Number 1";
        break;
case 2:
        echo "Number 2";
        break;
case 3:
        echo "Number 3";
        break;
default:
        echo "No number between 1 and 3";
}
?>
</body>
</html>
```

10. Vòng lặp không xác định trong PHP

a. While()

Phép lặp này yêu cầu phải thỏa mãn điều kiện thì mới thực thi được vòng lặp

Cú pháp:

While(điều kiện)

```
{
    Các lệnh
}
```

Ví dụ1:

```
1 <?php
2 $a=1;
3 while($a < 10)
4 {
5     echo "gia tri $a la";
6     $a++;
7 }
8 ?>
9
```

Ví dụ2

```
<html>
<body>
<?php
$i=1;
while($i<=5)
{
echo "The number is " . $i . "<br />";
$i++;
}
?>
</body>
</html>
```

b. Do...while()

Phép lặp này sẽ thực thi hành động ít nhất là một lần. Sau đó mới tiến hành kiểm tra điều kiện.

Cú pháp:

```
Do{
    Các Lệnh
}
while(điều kiện)
```

Ví dụ1:

```
1 <?php
2 $a=5;
3 do{
4     echo "day la gia tri cua $a";
5     $a++;
6 }while($a >6)
7 ?>
```

Ví dụ 2:

```
<html><body>
<?php
$i=1;
do
```

```

    {
    $i++;
    echo "The number is " . $i . "<br />";
    }
while ($i<=5);
?>
</body>
</html>

```

c. Vòng lặp xác định For()

Phép lặp này là phép toán gộp các tham số. Giúp người lập trình giảm thiểu thời gian phải khai báo biến và các tham số khi thực thi việc lặp dữ liệu.

Cú pháp:

```

For( giá trị ; điều kiện ; biến tăng hoặc giảm)
    { Các lệnh }

```

Ví dụ 1:

```

1  <?php
2  $a=2;
3  for($i=1; $i<=10; $i++)
4  {
5      echo"$a x $i =" . $a*$i . "<br>";
6  }
7  ?>
8

```

Ví dụ 2:

```

<html>
<body>
<?php
for ($i=1; $i<=5; $i++)
{
    echo "The number is " . $i . "<br />";
}
?>
</body>
</html>

```

BÀI TẬP

Bài tập 1: Viết 1 trang web có giá trị từ 1->20. Hãy xuất ra trình duyệt những số chẵn nằm trong khoảng 1->20 đó.

Bài tập 2: Xây dựng 1 website thỏa yêu cầu xuất ra bảng cửu chương từ 2 ->10

CHƯƠNG 4

THIẾT KẾ WEB BẰNG PHẦN MỀM DREAMWEAVER

❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 4

Chương 4 là chương giới thiệu bức tranh tổng quan về các chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế website Dreamweaver để người học có được kiến thức nền tảng và dễ dàng tiếp cận nội dung môn học ở những chương tiếp theo.

❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 4

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ **Về kiến thức:**

- Trình bày và giải thích được khái niệm cơ bản của phần mềm Dreamweaver.
- Trình bày và giải thích được vai trò, nội dung, ý nghĩa, môi trường hoạt động của phần mềm.

- Vận dụng được các đặc trưng của phần mềm vào một website thực tế.

➤ **Về kỹ năng:**

- Nhận diện được các chức năng, tên gọi của các thành phần trong phần mềm.
- Phân tích được những các bước để tạo một website, các dữ liệu để hoàn thiện một website.

➤ **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Ý thức được tầm quan trọng và ý nghĩa thực tiễn của phần mềm Dreamweaver.
- Cân nhắc đưa ra quyết định thực hiện chương trình.
- Tuân thủ nội quy, quy định nơi làm việc.

❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 4

- Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 4 (cá nhân hoặc nhóm).

- Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 4) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 4 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.

❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 4

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Phòng thực hành có máy tính.

- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác

- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.

- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 4

- Nội dung:

- ✓ Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- ✓ Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- ✓ Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
 - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
 - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

- Phương pháp:

- ✓ Điểm kiểm tra thường xuyên: không có
- ✓ Kiểm tra định kỳ lý thuyết: không có

❖ NỘI DUNG CHƯƠNG 4

I. Mở Đầu

Macromedia Dreamweaver là trình biên soạn HTML chuyên nghiệp dùng để thiết kế, viết mã và phát triển website cùng các trang web và các ứng dụng web. Cho dù bạn có thích thú với công việc viết mã HTML thủ công hoặc bạn thích làm việc trong môi trường biên soạn trực quan, Dreamweaver cung cấp cho bạn những công cụ hữu ích để nâng cao kinh nghiệm thiết kế web của bạn.

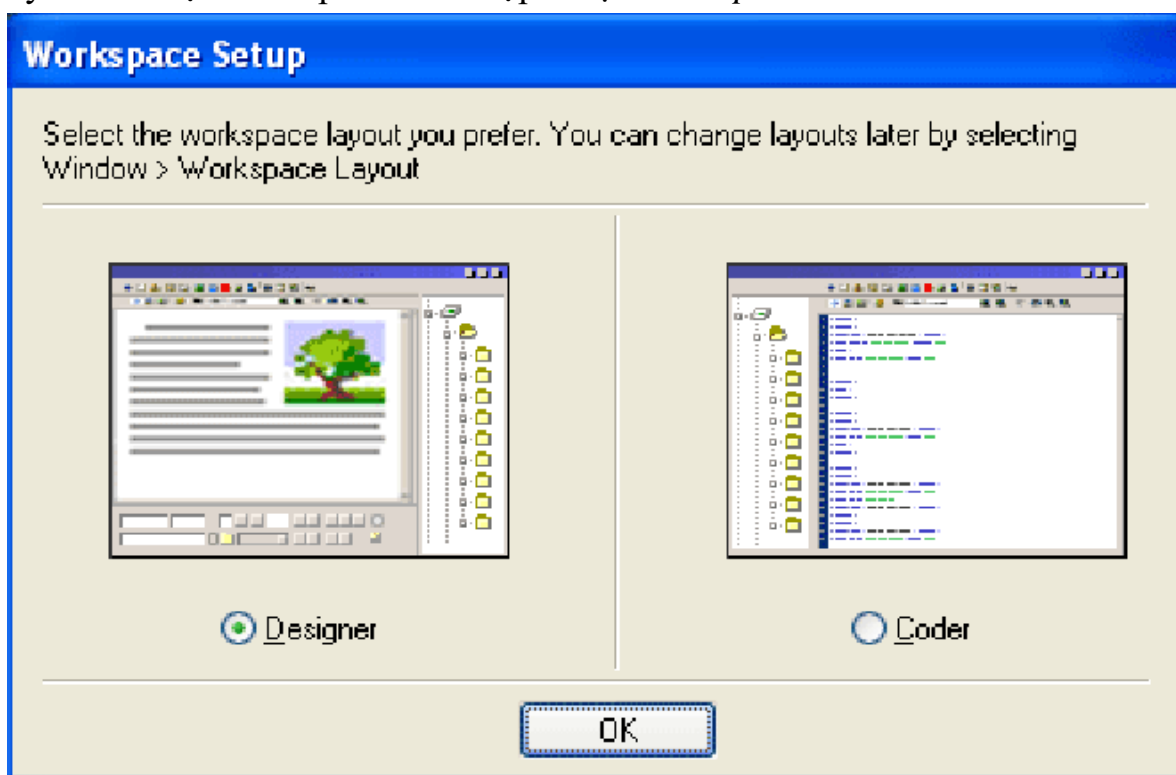
Các tính năng biên soạn trực quan trong Dreamweaver cho phép bạn tạo nhanh các trang web mà không cần các dòng mã. Bạn có thể xem tất cả các thành phần trong website của bạn và kéo chúng trực tiếp từ một panel để sử dụng vào 1 văn bản. Bạn có thể nâng cao sản phẩm của bạn bằng cách tạo và sửa các ảnh trong Macromedia Fireworks hoặc trong ứng dụng ảnh khác, rồi sau đó chèn trực tiếp vào Dreamweaver. Dreamweaver cũng cung cấp những công cụ giúp đơn giản hóa việc chèn Flash vào trang web.

Dreamweaver có thể tùy biến hoàn toàn. Bạn có thể tạo cho riêng mình những đối tượng và yêu cầu, chỉnh sửa shortcut bàn phím và thậm chí viết mã Javascript để mở rộng những khả năng của Dreamweaver với những hành vi mới, những chuyên gia giám định Property mới và những báo cáo site mới.

1. Không gian làm việc (Workspace)

Để bắt đầu sử dụng Dreamweaver, cần phải làm quen với giao diện và những thiết lập ban đầu cho không gian làm việc trên Dreamweaver. Khi lần đầu tiên khởi động Dreamweaver 8 thì hệ thống sẽ hiện hộp hội thoại có hai sự lựa chọn trong mục workspace là Designer và Coder. Trong đó thì Designer workspace sẽ tích hợp tất cả những cửa sổ và panel vào một môi trường được tối ưu hóa cho việc thiết kế web trực quan, còn Coder workspace được thiết kế hướng tới các lập trình

viên những người thường làm việc với HTML và các ngôn ngữ lập trình web khác. Dù làm việc ở cửa sổ workspace nào thì vẫn truy cập đến tất cả các chức năng của Dreamweaver. Có thể chuyển qua lại giữa Designer workspace và Coder workspace vào bất kỳ lúc nào bằng cách vào trình đơn Window > Workspace Layout và chọn workspace thích hợp. *Chọn workspace trên Dreamweaver 8.*



Khi mở Dreamweaver 8 sẽ thấy Start page có những tùy chọn sau:

- Liên kết tới những tập tin được mở gần nhất.
- Tùy chọn để tạo tập tin mới, có rất nhiều dạng File để người dùng chọn.
- Tùy chọn để tạo Site mới theo mẫu có sẵn.
- Những tài nguyên của chương trình trong đó có Dreamweaver tour và một tutorial.
- Liên kết đến dịch vụ Dreamweaver Exchange có những tài nguyên người dùng có thể sử dụng để thêm tính năng vào Dreamweaver

Theo mặc định thì Start page sẽ xuất hiện mỗi khi mở Dreamweaver trừ khi click vào checkbox Don't show again.

Trường hợp Start page không xuất hiện có thể tinh chỉnh thiết lập này trong Dreamweaver Preferences. Để làm điều đó vào menu Edit > Preferences, chọn General trong Category list, và click vào checkbox Show Start Page trong phần Document options. Có dấu check đồng nghĩa với việc Start page sẽ được hiển thị mỗi khi chương trình được mở.

2. Thao tác mở và đóng chương trình.

Mở chương trình bằng một trong hai cách sau:

Cách 1: Click nút Start, chọn All Programs/ chọn Macromedia / MacromediaDreamweaver 8.

Cách 2: Bấm vào biểu tượng shortcut của Dreamweaver 8 trên màn hình desktop. Để đóng Dreamweaver 8, dùng một trong các cách sau:

- Click vào nút Close ở phía góc phải thanh tiêu đề.
- Nhấn tổ hợp phím ALT+F4.
- Click vào *File* và chọn Exit.

Nếu có một tài liệu nào đó đang được chỉnh sửa và những tài liệu đó chưa được lưu lại khi đóng Dreamweaver, thì sẽ xuất hiện hộp thoại yêu cầu người dùng xác nhận có lưu những thay đổi đó hay không trước khi thoát khỏi Dreamweaver.

3. Mở và đóng tập tin

+ Để mở một tập tin sẽ thực hiện các cách sau:

- Click nút Open trên thanh công cụ chuẩn.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl+O.
- Vào File / Open.

+ Để tạo một tập tin mới sử dụng các cách sau:

- Click nút New trên thanh công cụ chuẩn
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl+N.
- Vào menu File / New...

Sau khi một cửa sổ mới xuất hiện cần phải chọn tạo tập tin mới theo dạng nào (thường là Basic Page, HTML).

Để lưu trữ tập tin sử dụng một trong các cách sau:

- Click nút Save trên thanh công cụ chuẩn
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl+S.
- Vào menu File / Save

Ngoài ra Dreamweaver cho phép lưu nhiều tài liệu một lúc bằng cách thực hiện như sau:

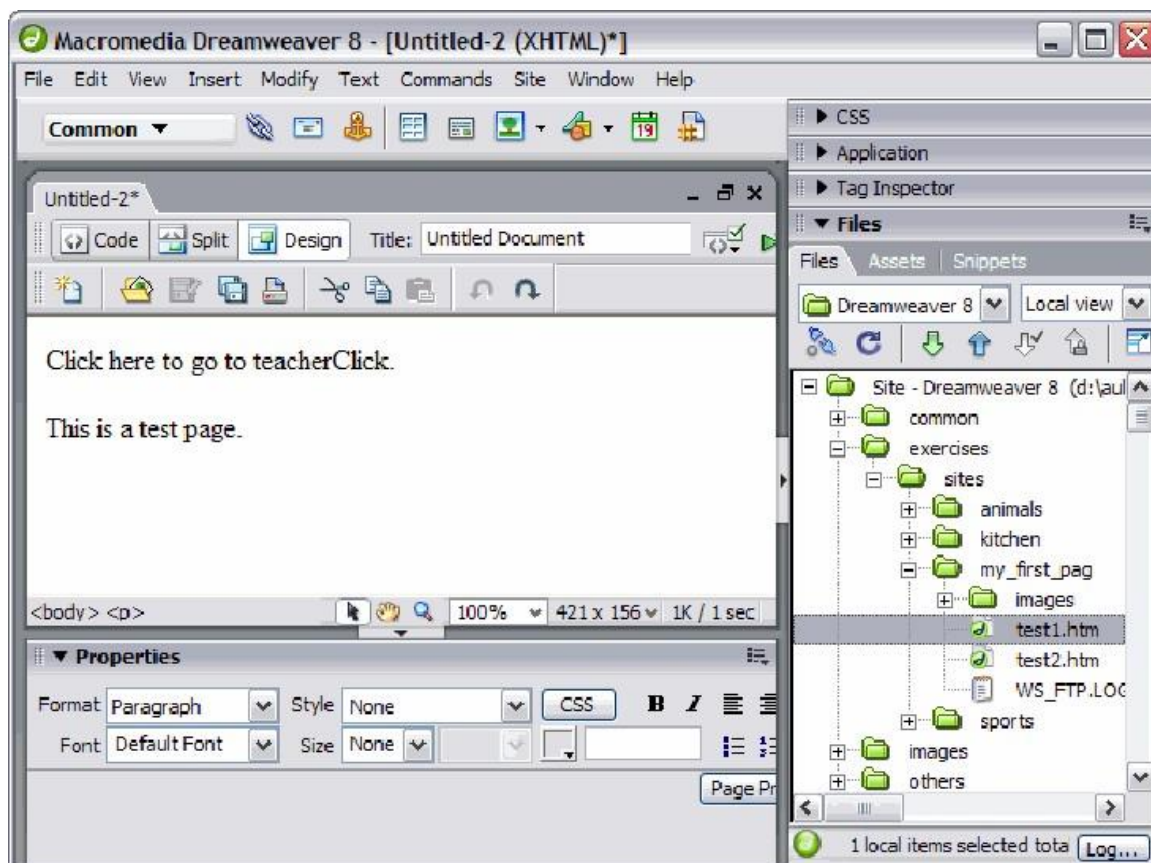
- Click nút Save All trên thanh công cụ chuẩn
- Vào menu File / Save All.

II. GIAO DIỆN CỦA DREAMWEAVER

Khi làm việc với Dreamweaver cần quan tâm tới các ứng dụng hỗ trợ trong quá trình thực hiện với sự hỗ trợ của các ứng dụng trên các thanh công cụ màn hình, panel

1. Màn hình ban đầu

Khi khởi động xong Dreamweaver thì một màn hình sẽ hiện ra như sau:



Bao gồm các thanh công cụ hỗ trợ, màn hình làm việc và các chức năng thực hiện chương trình.

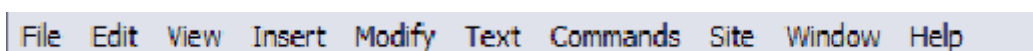
2. Các thanh công cụ

2.1. Thanh Title bar



Đây là thanh tiêu đề chứa tên của chương trình hiện thời đang mở (tên của chương trình đang làm việc) phía góc phải của thanh có 3 nút thu nhỏ, phóng to, ẩn và đóng cửa sổ.

2.2. Thanh menu bar



Thanh này chứa các lệnh được thực hiện trên Dreamweaver, các lệnh này được thực hiện bởi các mục trên thanh dưới dạng menu dọc được hiện ra khi kích

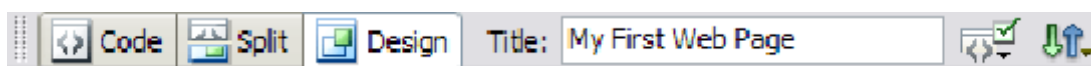
chuột vào mục menu đó, có nhiều lệnh được đặt trên trình đơn nhưng cũng có khi phải thực hiện qua các panel.

2.3. Thanh Standard



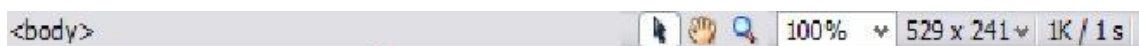
Đây là thanh công cụ chuẩn chứa một số biểu tượng của các lệnh thông dụng thay vì phải vào menu để chọn lệnh. Các biểu tượng được hiển thị trên thanh công cụ chuẩn.

2.4. Thanh Document



Chứa các biểu tượng thường gặp giúp thực hiện nhanh một số công việc như đổi dạng view của tài liệu.

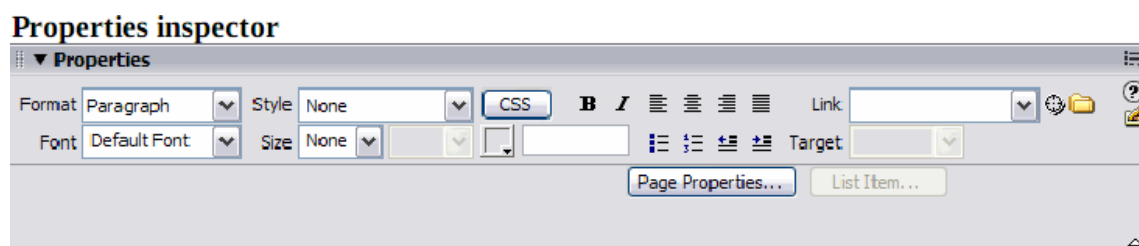
2.5. Thanh status bar




Thanh trạng thái hiển thị tag HTML mà người sử dụng đang làm việc cho biết chế độ hiển thị của văn bản đang làm việc và làm việc ở chế độ màn hình to nhỏ ...

3. Panels và Inspectors

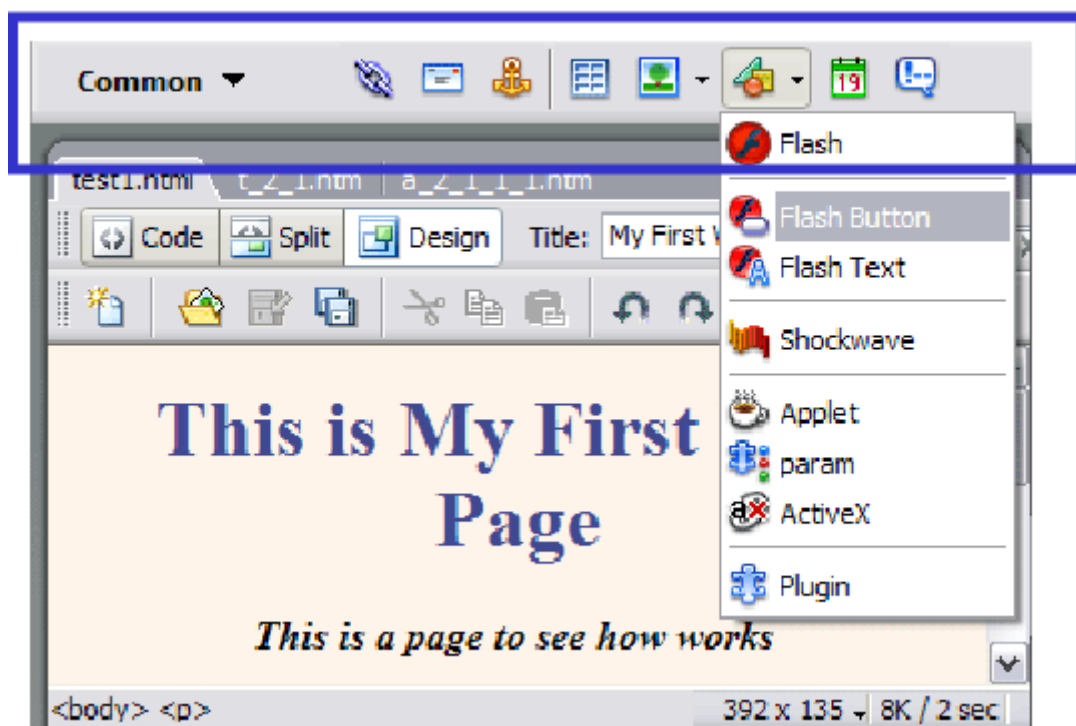
Dreamweaver còn sử dụng các “floating window” tương tự như các toolbar. Các cửa sổ này còn được gọi là panel hoặc inspector, điểm khác biệt giữa panel và inspector là hình dạng và những tùy chọn của inspector thay đổi tùy theo đối tượng được chọn. Có thể cho phép hiển thị hoặc không hiển thị các panel và inspector thông qua các trình đơn Window trên thanh menu, sau đây là hình ảnh minh họa các panel và inspector quan trọng.



Properties inspector hiển thị và cho phép chúng ta chỉnh sửa thuộc tính của đối tượng đang được chọn chẳng hạn khi chọn văn bản properties inspector sẽ hiển thị các loại font, căn lề, in đậm, in nghiêng của văn bản ...

Khi ấn vào nút  có thể thiết lập thêm một số thuộc tính khác của đối tượng nút này nằm ở phía bên phải properties inspector và đây là nút công cụ được sử dụng nhiều nhất trong Dreamweaver.

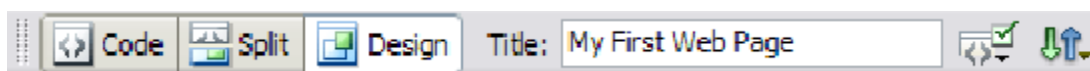
Insert toolbar (hay còn gọi là panel of objects)



Insert toolbar cho phép thêm các đối tượng vào trang web mà không cần phải thông qua hệ thống menu, các đối tượng được phân nhóm theo chức năng table, text, form, ... có thể điều chỉnh các biểu tượng trên panel hiển thị dưới dạng nhấn nút dưới dạng tên hoặc hiện đồng thời cả hai.

4. các dạng xem trang web

Có thể thay đổi dạng xem trang web thông qua document toolbar.



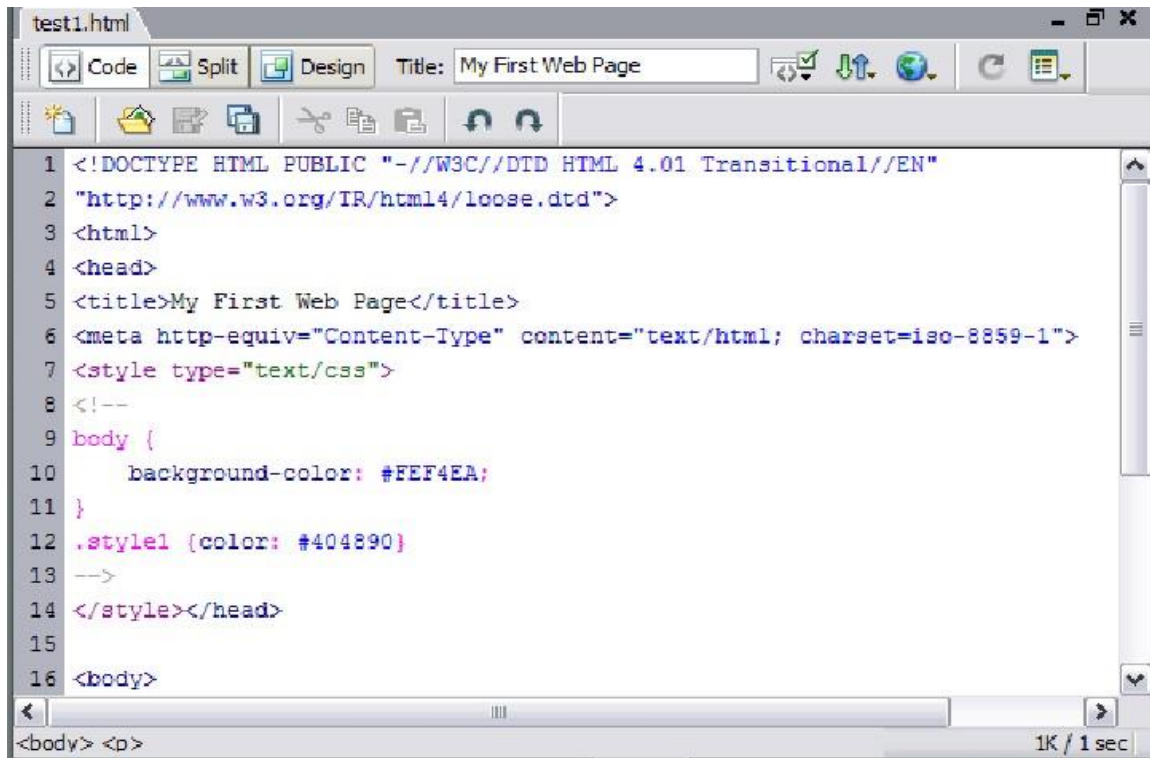
4.1. Design View

Chế độ Design View cho phép chỉnh sửa thiết kế của trang web thông qua giao diện trực quan, đây là dạng view trực quan của Dreamweaver và là dạng view được sử dụng nhiều nhất.



4.2. Code View

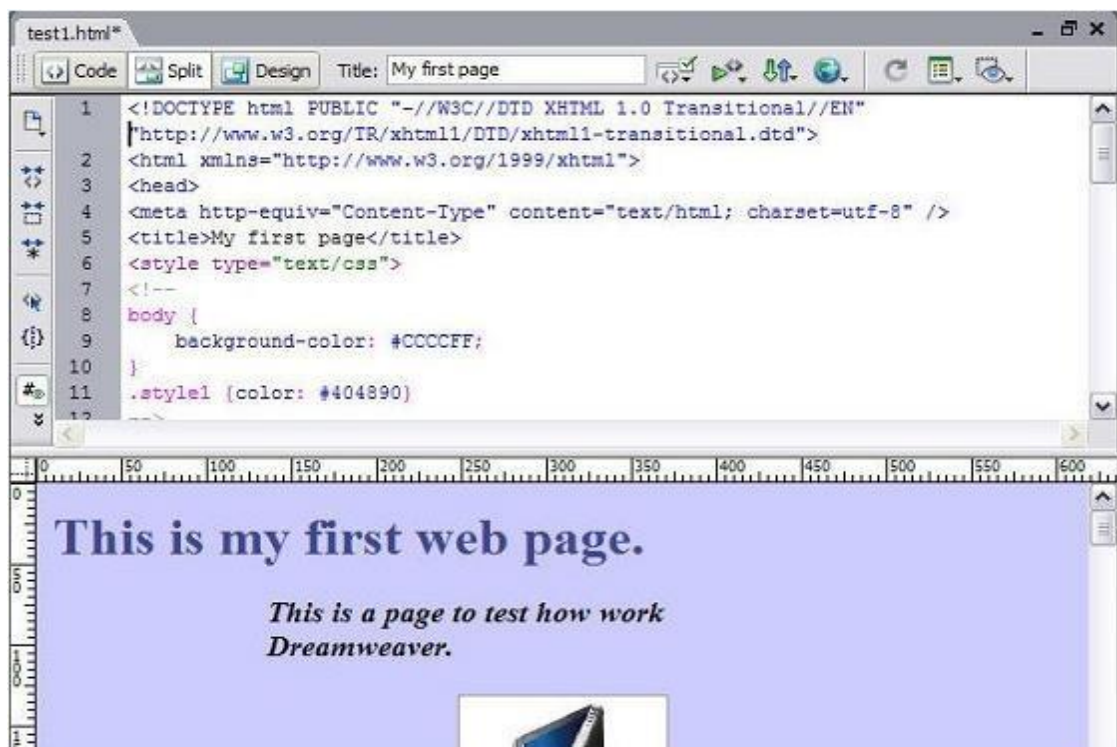
Code View được sử dụng làm việc với các code, khi các đoạn code bị thay đổi thì văn bản cũng sẽ bị thay đổi theo



```
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
3 <html>
4 <head>
5 <title>My First Web Page</title>
6 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
7 <style type="text/css">
8 <!--
9 body {
10     background-color: #FEF4EA;
11 }
12 .style1 {color: #404890}
13 -->
14 </style></head>
15
16 <body>
<body> <p>
```

4.3. Split view

Split view chia cửa sổ làm việc thành hai vùng, phía trên hiển thị source code và khu vực phía dưới hiển thị công cụ chỉnh sửa trực quan, khi có một thay đổi nào đó trong khu vực này thì khu vực kia sẽ được thay đổi ngay lập tức.



5. Phần hướng dẫn

Trên menu help có các mục hướng dẫn như sau :

- Hiện thị cửa sổ help có thể chọn mục Using Dreamweaver hoặc nhấn F1
- Mở các tutorials (Getting Started và Tutorials).
- Mở Reference panel để tham khảo về cú pháp và ý nghĩa của các tag HTML.
- Chuyển đến Dreamweaver Support Center trên trang web của Macromedia.
- Chuyển đến Macromedia Online Forums

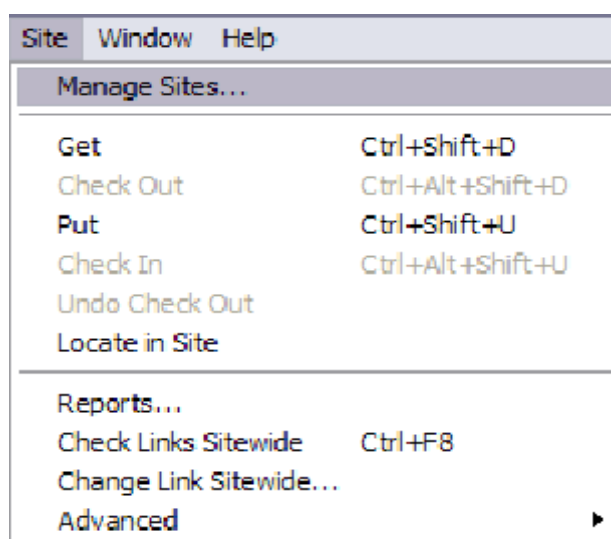
III. TẠO LẬP WEBSITE

1. Giới thiệu

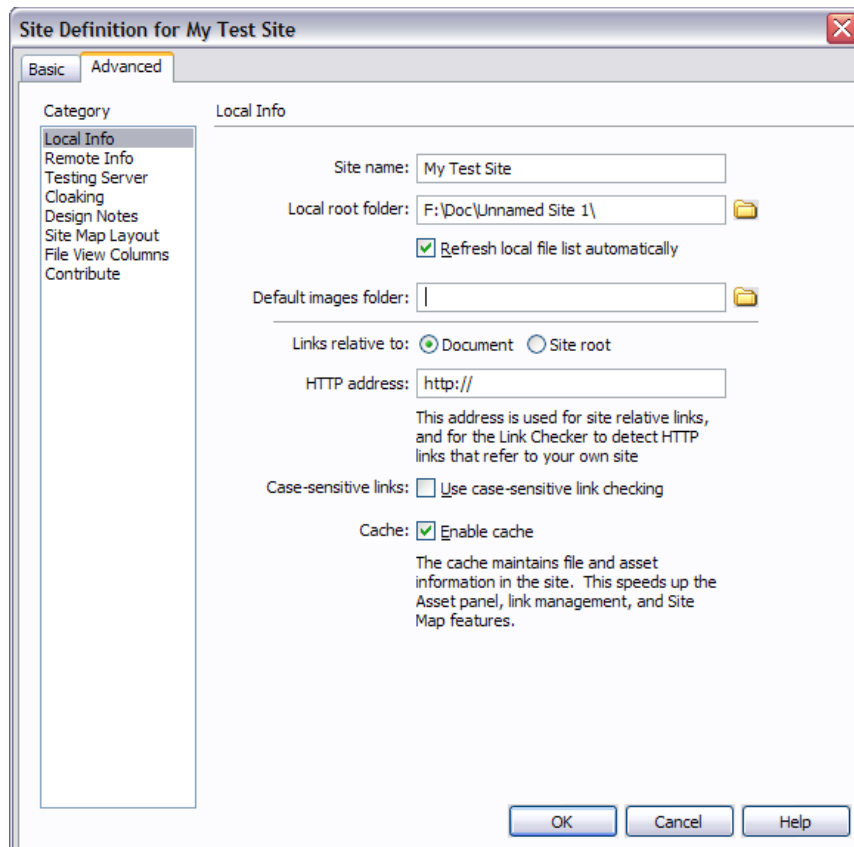
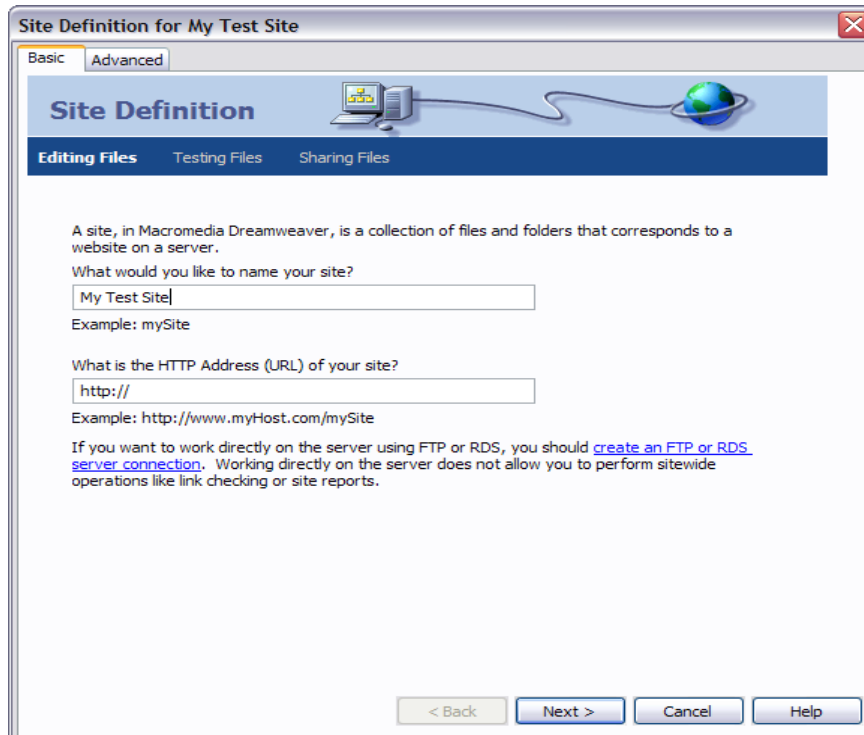
Một web site là tập hợp tập tin và folder có liên hệ với nhau với thiết kế và mục đích tương tự nhau, cần thiết phải thiết và hoạch định kế hoạch xây dựng web site trước khi tạo nên các trang được chứa trong web site đó. Cách thức truyền thống để tạo một web site là tạo Folder trên một ổ đĩa cục bộ các tài liệu html thường được tạo trong folder này, còn hình ảnh, hoạt hình, style sheets, ... được đặt trong một folder con của folder này. Điều này giúp tổ chức tốt hơn trong quá trình làm việc, một site như vậy gọi là local site. Sau đó sẽ copy các tập tin trong local site lên web server, lúc này site được gọi là Remotesite. Việc sao chép này được gọi là xuất bản web site nhờ đó mà các site được nhìn thấy trên internet

2. Tạo và xuất bản web site

Khi folder dành cho website đã được tạo có thể định nghĩa site trong Dreamweaver. Vào menu site và chọn mục Manage sites, lưu ý trong Files panel, trong tab Files, có thể truy cập đến các site đã được tạo và tùy chọn Manage Sites.



Khi đã chọn mục Manage sites một cửa sổ sẽ xuất hiện trong cửa sổ này chứa các danh sách các site đã được định nghĩa trước đó. Khi click nút New hoặc nút Edit thì cùng một cửa sổ sẽ được hiện ra để chỉnh sửa các thiết lập cho site .



Thuộc tính của site được phân thành các phân mục trong nhóm Category nằm ở bên trái cửa sổ, trong mục Local Info, có thể chỉ định tên site và local root folder là thư mục chứa website trên ổ đĩa cứng cục bộ.

Trong mục Site Map Layout có thể chỉ định trang chủ của site, nếu có một file ở root folder của site có tên là index.htm hoặc index.html, Dreamweaver sẽ mặc định chọn file này làm trang chủ.

Ba thông số kể trên là tối quan trọng khi định nghĩa một local site. Sau khi điền dữ liệu, click nút Ok để mở file

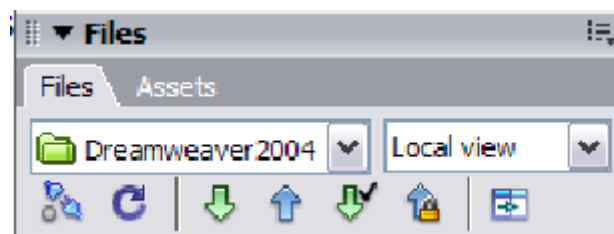
Nếu muốn sử dụng Wizard để tạo web site chỉ cần chọn tab Basics thay vì chọn tab Advanced.


3. Mở site

Để mở site, vào menu Site / Manage sites..., sau đó chọn site muốn mở trong danh sách và click nút Done.

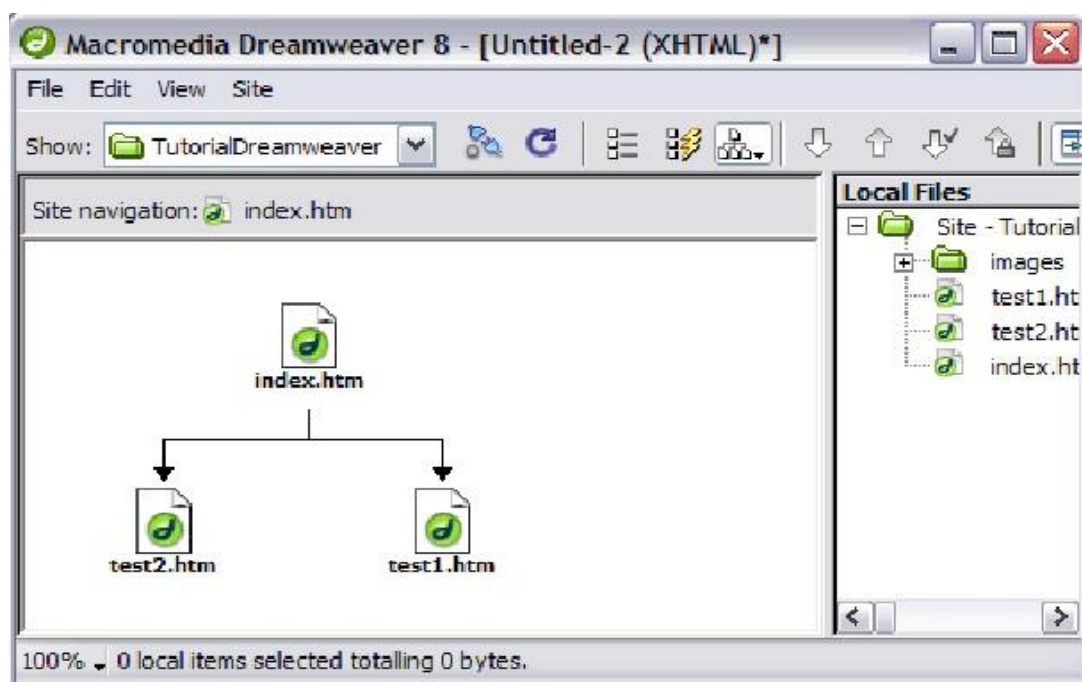
4. Document view

Có thể xem site thông qua file panel hoặc thông qua một cửa sổ



- Để mở Files panel vào menu Window sau đó click vào mục Files hoặc ấn F8
- Để chuyển qua lại giữa các dạng view ấn nút  nằm ở phía bên phải của File panel, có thể xem local site kiểm tra remote server, hoặc xem site map.

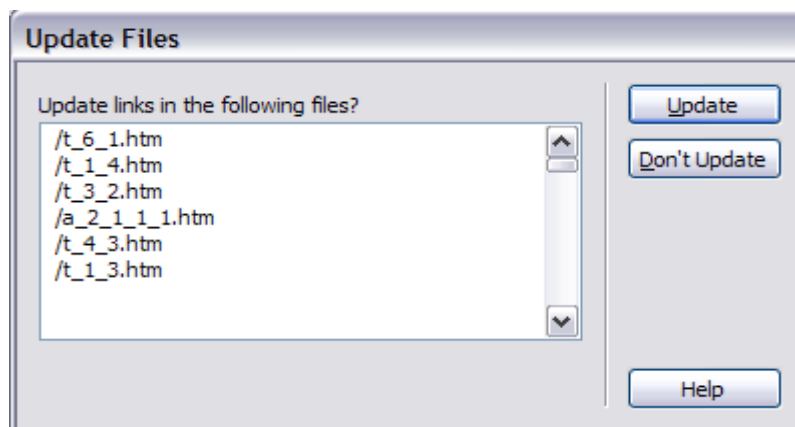
Hình vẽ dưới sẽ cho thấy site map và local site. Trong trường hợp này các test1.htm và test2.htm liên kết đến trang index.htm



Khi thay đổi vị trí các file, đổi tên ...bên ngoài Dreamwaver thì các trang web sẽ được hiển thị không chính xác và không thấy được hình ảnh đồng thời các liên kết sẽ bị gãy ...

Nếu các thay đổi đó được tiến hành trong Dreamwaver, các trang web sẽ được cập nhật tự động, Dreamwaver sẽ tránh được những lỗi này những lỗi tham chiếu đến một đối tượng sẽ bị thay đổi

Khi sửa một đối tượng sẽ được hiển thị trong một cửa sổ, cửa sổ này chỉ ra những tài liệu sẽ tham chiếu đến đối tượng này và sẽ cập nhật những tham chiếu này tránh sai sót xảy ra, và việc tiếp theo là ấn vào nút Update

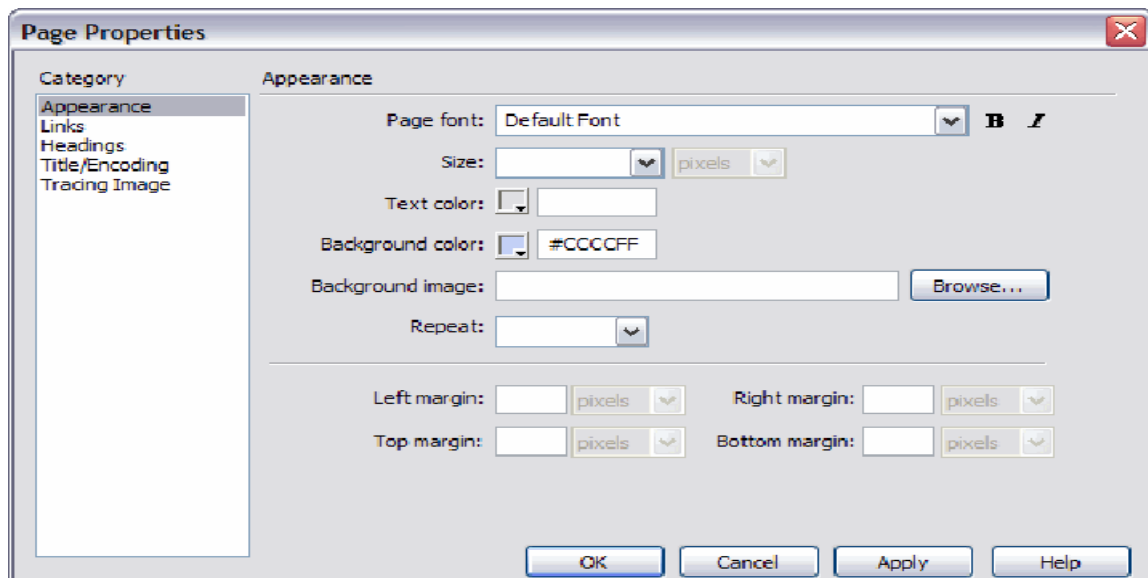


5. Thuộc tính của một trang web

Tất cả trang trong cùng một site nên có cùng một định dạng chẳng hạn như màu nền, font chung nhau, có thể định dạng từng trang bằng cách sử dụng page properties.

Có ba cách để mở cửa sổ trên như sau:

- Ấn tổ hợp phím Ctrl + J
- Click vào mục menu Modify và chọn mục Page Properties.
- Right-click vào phần cuối trang, chọn Page Properties trong menu ngữ cảnh hiện ra một hộp hội thoại như sau xuất hiện:



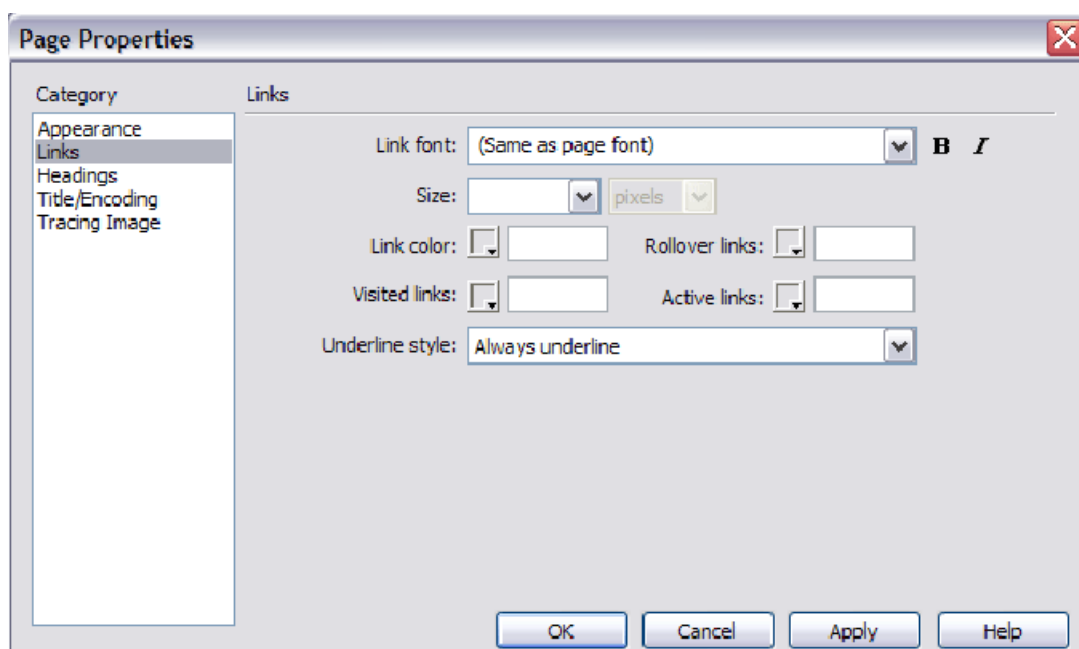
Trong Appearance category có những thuộc tính như sau:

- Background image: cho phép chỉ định hình nền cho trang, hình này sẽ được lặp lại.
- Background color: cho phép chỉ định màu nền cho trang lưu ý là chỉ thấy màu nền khi không có hình nền, về nguyên tắc thì hình nền che phủ màu nền
- Size: xác định font size.
- Text color: xác định font color.
- Margins: Thiết lập lề của văn bản web, lưu ý là lề không xuất hiện trong cửa sổ tài liệu Dreamweaver, mà chỉ xuất hiện trên trình duyệt

Trong Title/Codification category có những thuộc tính như sau:

- Title: đây là tiêu đề của trang web, tiêu đề này sẽ được hiển thị trên thanh tiêu đề trên trình duyệt và cửa sổ tài liệu của Dreamweaver.
- Encoding: cách thức trang web được mã hóa, với các trang unicode tiếng việt nên chọn mục unicode (UTF-8)

Trong category Links có các thuộc tính sau:



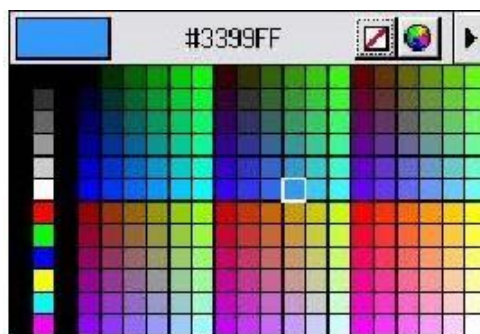
- Link color: màu của siêu liên kết
- Visited links: màu của siêu liên kết đã được nhấn vào
- Active links: màu của siêu liên kết đang được chọn
- Underline style: theo mặc nhiên thì đoạn text có siêu liên kết sẽ được gạch dưới, tùy chọn này cho phép chỉ định cách thức gạch dưới hoặc đơn giản là không có gạch dưới.


Trong Tracing image category có các thuộc tính sau:

- Tracing image: Thiết lập hình ảnh làm nền cho trang web, tuy nhiên hình ảnh này chỉ xuất hiện trong cửa sổ soạn thảo của Dreamweaver mà không xuất hiện trên web browser.
- Transparency: Thiết lập độ trong suốt của hình ảnh được chọn làm Tracing image.

6. Bảng màu (color palette)

Để chỉ định màu thì phải sử dụng một bảng màu như hình vẽ sau:



Khi chọn một màu giá trị hexadecimal của màu đó được hiển thị phía trên bảng màu, bảng màu của Dreamweaver sử dụng palette 256 màu cho web. Có thể tinh chỉnh màu bằng nút  nằm ở góc trên phải của palette.

IV. LÀM VIỆC VỚI TEXT

1. Định dạng văn bản

Sau khi chọn văn bản, việc định dạng có thể được thực hiện thông qua menu Text và qua Properties inspector.

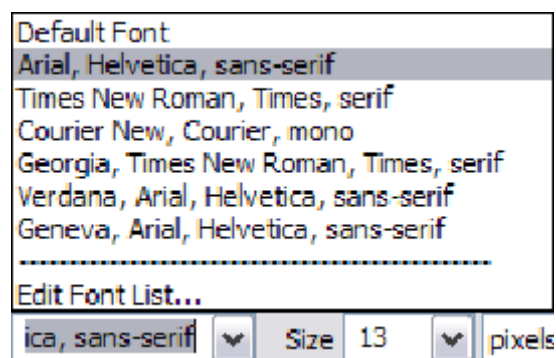


a. Format

Chọn một đoạn văn bản đã được thiết kế từ trước các giá trị có thể là header, paragraph hoặc Pre-formatted, Heading thường được dùng để tạo tiêu đề trong trang web, Pre-formatted cho phép văn bản xuất hiện như khi được nhập vào.

b. Font

Cho phép thiết kế một trang web chọn một tập hợp font. Nếu trong văn bản không có font nào đó thì văn bản sẽ tích hợp một font khác trong tập hợp font đã có từ trước, ví dụ nếu chọn font là Arial, Helvetica, Sans-serif, thì sẽ thấy trang web sẽ hiển thị bằng font Arial, còn nếu trên máy tính không có font Arial, thì văn bản sẽ được hiển thị bằng font Helvetica, và tương tự như các font còn lại.



c. Size

Hộp thoại size cho phép thay đổi kích cỡ chữ trong văn bản

d. Color

Cho phép chỉ định màu của văn bản, bỏ qua màu đã được chỉ định trước trong Page properties. Nếu không có màu nào được chỉ định ở đây và ở trong Page properties. Văn bản sẽ có màu mặc định là màu đen.

e. Style

Xác lập văn bản có đậm nghiêng hay không, trên menu text có thể xác định thêm phần gạch chân và nhiều tùy chọn khác, những phần này không có trong Properties panel. Nó ít được sử dụng vì thường liên kết với gạch dưới.

f. Align

Cho phép thiết lập trạng thái căn lề của văn bản theo bốn lựa chọn left(trái), center(giữa), right(phải) và justified(căn đều hai bên).

g. List

Những nút này cho phép tạo bullet list hoặc đánh số thứ tự



h. Text indent

Hai nút này cho phép thiết lập hoặc xóa, độ dời của văn bản, Text indent là một dạng lề được thiết lập cho cả phía bên trái và bên phải của đoạn văn bản, trong trường hợp này các nút nhấn này sẽ xác lập độ rời của văn bản.

2. Tạo danh sách (list)

Văn bản trên trang web có thể được hiển thị dưới dạng danh sách. Có thể là danh sách được đánh số thứ tự hoặc danh sách được đánh dấu đầu dòng (bullet list).

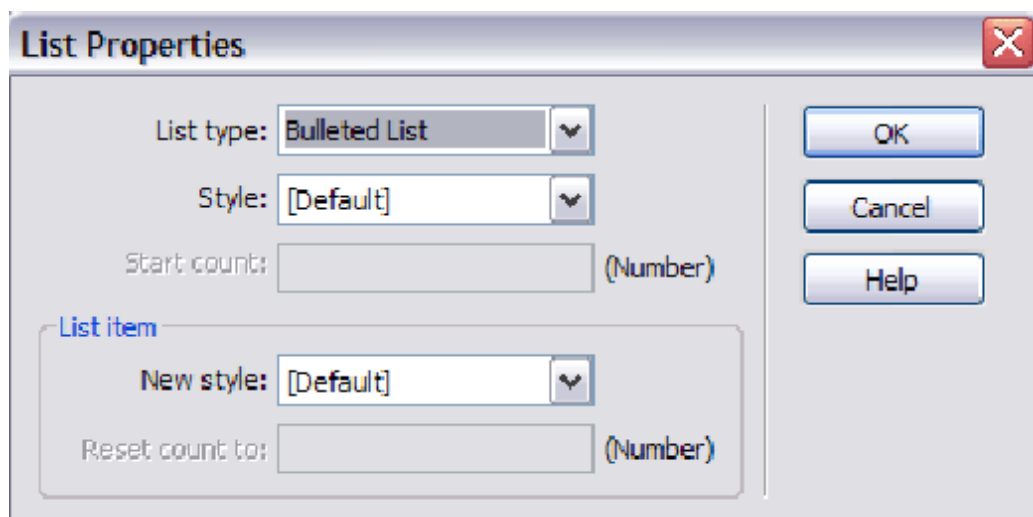
Để tạo danh sách từ những dòng văn bản đã được nhập vào cửa sổ soạn thảo, trước hết ta chọn những dòng đó sau đó click vào tùy chọn trên Properties inspector, hoặc trên Text menu.

Bullet list (không có thứ tự) được chọn bằng nút  trong khi danh sách được đánh số thứ tự được chọn bằng nút 

Để tạo danh sách lồng trong một danh sách khác, như ví dụ ở trên thì cần phải xét thêm *text indent* cho những thành phần của danh sách muốn tạo thành danh sách ở mức con.

Trên menu Text > List > Properties, có thể truy cập vào thuộc tính của một danh sách được lựa chọn, lưu ý là phải chọn danh sách từ trước hoặc để con trỏ nằm trong danh sách để kích hoạt mục chọn này.

Trong cửa sổ List properties, có thể chỉ định loại danh sách, loại number hoặc bullet được sử dụng (trong Style field), và trong trường hợp là ordered list, có thể chỉ định bắt đầu đánh số từ số nào.



3. CSS Styles

Trên menu text chọn mục style sẽ có một tập hợp style được định nghĩa trước có thể áp dụng vào khối văn bản đang được lựa chọn.

Có thể định nghĩa tập hợp style khác với những style mới này được gọi là CSS Styles được dùng để kết hợp các giá trị thuộc tính thành một khối, sau đó chỉ cần áp dụng style vừa định nghĩa cho đoạn văn bản đó mà thôi. Nhiều tùy chọn ở đây có thể được sử dụng để định nghĩa thuộc tính của hình ảnh hoặc các tính chất khác mà các tag HTML không hỗ trợ.

Những lợi thế của CSS style là chúng có khả năng cập nhật đơn giản khi muốn sửa chữa một CSS style định dạng trên tất cả trang web có sử dụng Style đó cũng được tự động cập nhật.

Để tạo một CSS Style:

- Trên trang web chọn khối văn bản muốn chỉ định, định dạng
- Trong các Properties inspector, sửa các thuộc tính định dạng văn bản, thiết lập các định dạng về font, về định dạng đoạn mà thấy phù hợp
- Dreamweaver sẽ tự động tạo một style mới với tên là Style1 hoặc Style2 hoặc Style3 tùy thuộc vào những tên Style sẵn có.

Trong hình vẽ thì style sẽ xuất hiện với tên Style1 trong hộp Style của properties panel.

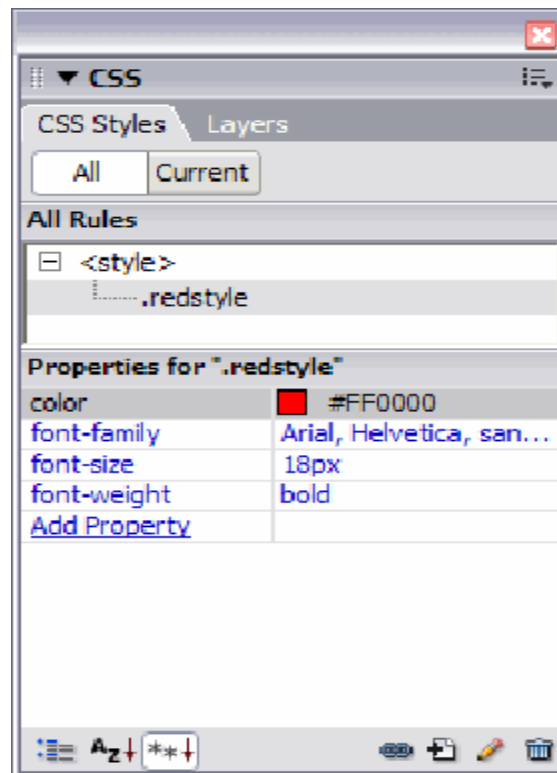


- Muốn thay đổi tên Style thì click chuột vào mũi tên trên combo box style list và chọn mục Change name thì một hộp hội thoại sẽ hiện ra cho phép người dùng nhập vào tên mới của style.



Lưu ý là tên style không có khoảng trắng, trong trường hợp này thì tên style được đặt redstyle.

Click OK sẽ thấy một panel có tên là Results sau đó đóng panel đó lại. Mỗi style mới được tạo ra đều được thêm vào style list, và chúng ta có thể truy cập chúng nhanh chóng thông qua menu Text > CSS Styles. Trong CSS panel có thể thấy rằng các style mới đã được tự động thêm vào.



** Cách thức áp dụng CCS Style*

Trong trang web chọn khối văn bản muốn áp dụng CSS style hoặc đặt con trỏ trong một đoạn (paragraph) để áp dụng style cho cả đoạn đó, nếu chỉ chọn một phần văn bản trong một paragraph thì CSS Style chỉ tác động đến phần được chọn. tiếp theo trong phần trong Properties Inspector, chọn style vừa được tạo ra trong danh sách xuất hiện khi click chuột vào ô style.

V. SIÊU LIÊN KẾT

1. Giới thiệu

Một siêu liên kết hay còn gọi là hyperlink, là một kết nối giúp chuyển người dùng đến một trang web khác hoặc một tập tin khác khi click nên nó, có thể chỉ định link cho text, cho image.

2. Tạo siêu liên kết

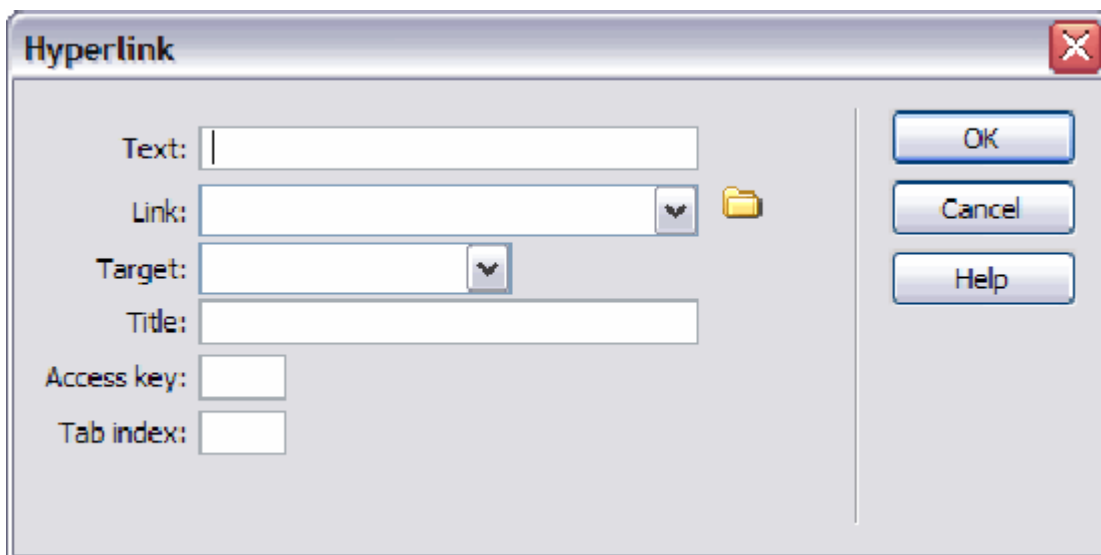
Để tạo siêu liên kết đơn giản nhất dùng properties inspector. Tiến hành chọn the text hoặc đối tượng sẽ được dùng làm đối tượng chứa link sau đó thiết lập thông số Link trong inspector.

Ví dụ: khi cần link tới trang www.teacherclick.com, vì đây là tham chiếu tuyệt đối nên đường link bắt buộc phải bắt đầu là HTTP://



Có thể tạo siêu liên kết rỗng tức là không liên kết đến đâu cả, dạng liên kết này có thể hữu ích khi sử dụng behaviors. Để tạo liên kết rỗng chỉ cần gõ ký tự # vào mục link.

- Một cách khác là để tạo siêu liên kết là vào menu Insert > Hyperlink.



Ý nghĩa của hộp hội thoại

- Text: văn bản chứa link .
- Link: chứa địa chỉ của trang web/file muốn liên kết tới.
- Target: chỉ định muốn mở link ở đâu.
- Title: công cụ giống thuộc tính Alt của hình ảnh, đóng vai trò phụ giúp ngữ cảnh cho người sử dụng.
- Access key: thiết lập phím tắt cho liên kết, liên kết được xem là nhấn vào khiấn vào tổ hợp phím Alt + phím do chỉ định trong field này.
- Tab index : lưu trữ thứ tự các link trong trang web.

3. Link Target

Thông số Target chỉ định sẽ mở ở cửa sổ nào, thông số này có giá trị gì phụ thuộc vào trang web hiện hành đang sử dụng mẫu frame như thế nào

Thông số Target thường nhận một trong các giá trị sau:

- _blank: Mở liên kết trong một cửa sổ trình duyệt mới
- _parent: Mở liên kết trong cửa sổ chứa liên kết đó hoặc tập hợp frame ở mức cha của frame hiện tại.
- _self: Đây là mức lựa chọn mặc nhiên, liên kết được mở trong cùng cửa sổ hoặc frame hiện tại.
- _top: Mở liên kết trong toàn bộ cửa sổ trình duyệt

4. Định dạng link

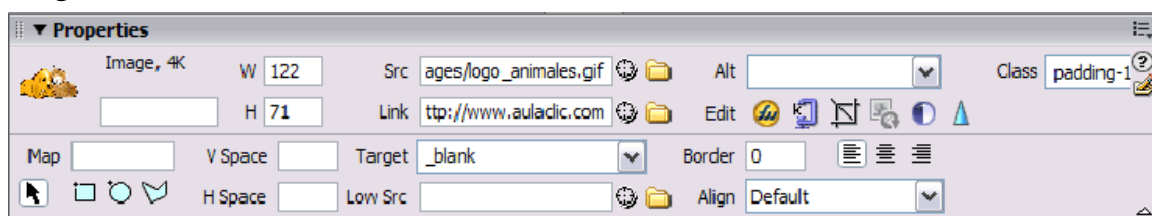
Thông thường phần text của một link được gạch dưới bên cạnh đó nó còn có

thể được hiển thị bằng ba màu khác nhau, những màu này có thể được chỉ định trong Page properties. Ba màu này được thiết lập cho ba trạng thái của link được nhấn vào, link được chọn và link được nhấn vào.

Khi link được định nghĩa trên một hình ảnh, có thể thấy một đường khung có nét đứt xung quanh hình khi click lên nó, khi link được định nghĩa trên một khu vực của hình ảnh thì có thể nhìn thấy khu vực khi ở chế độ *design view* của Dreamweaver.

Ô border cho phép thêm khung vào hình ảnh, điều này phụ thuộc vào việc hình ảnh đó có link hay không. Nếu chọn giá trị “0” sẽ không thấy khung vì việc gán giá trị đó đồng nghĩa với việc độ rộng của đường kẻ tạo nên khung của hình cũng bằng “0”.

Nếu trên một đoạn text hoặc trên hình ảnh có link thì con trỏ chuột sẽ thay đổi hình dạng khi được đặt trên link, mặc định hình ảnh này là hình ảnh bàn tay (pointing hand).



5. Liên kết đến địa chỉ E-mail

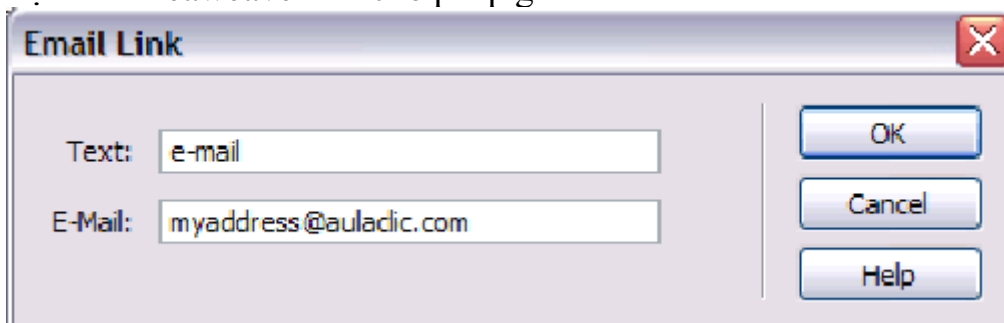
Liên kết đến địa chỉ email nhấn vào vào liên kết dạng này thì trên máy tính của người dùng web sẽ mở cửa sổ để soạn thư điện tử và gửi đến địa chỉ do siêu liên kết cung cấp.

Cú pháp của siêu liên kết như sau:

<mailto>:<email_address>

Thông số này có thể được chỉ định trong mục link của Link properties inspector, hoặc thông qua menu Insert / Email link.

Trường hợp sử dụng menu không thể tạo liên kết email cho một hình ảnh. Hộp thoại của Dreamweaver chỉ cho phép gõ text sẽ chứa liên kết vào mà thôi.

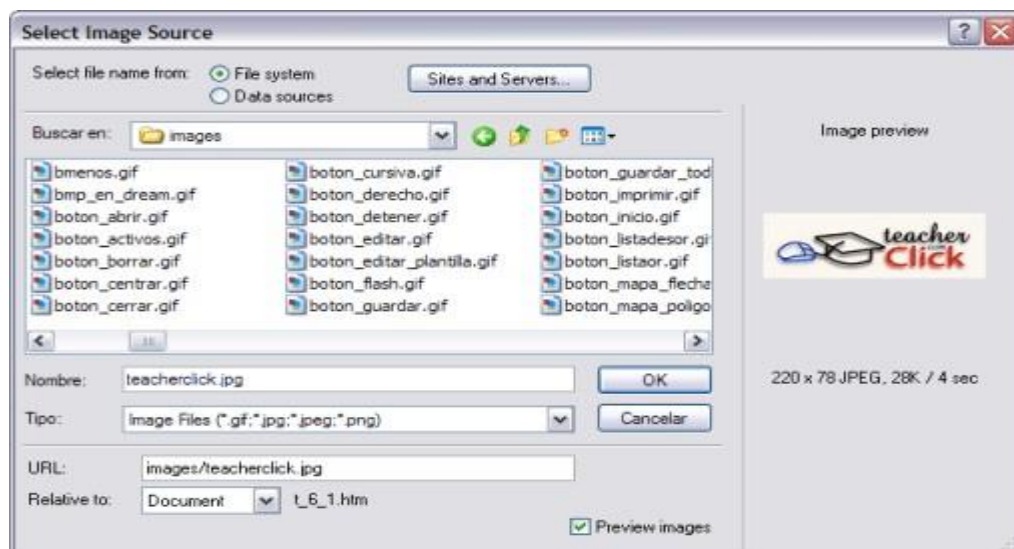


VI. SỬ DỤNG HÌNH ẢNH TRÊN TRANG WEB

Tạo một số hình ảnh dạng hình ảnh đặc biệt, chẳng hạn Rollover và nút nhấn bằng flash, những đối tượng tăng tính trực quan của trang web.

1. Chèn hình ảnh vào trang web

Vào menu Insert / Image. Xuất hiện một cửa sổ cho phép chọn hình muốn chèn vào trang.




File có định dạng BMP sẽ không xuất hiện trong cửa sổ này trừ khi chọn All files trong mục Type of files.

Trong mục Relative to chỉ định hình ảnh liên kết với trang web hay với thư mục gốc của site, nên chọn tùy chọn này là Document vì nếu di chuyển site đến một vị trí khác có khả năng sẽ không thấy được hình trên trang.

Đường dẫn đến hình ảnh sẽ nằm ở mục URL của cửa sổ và sau khi chèn vào trang, đường dẫn này sẽ nằm ở mục SRC của properties inspector.

Cách thức đường dẫn này sẽ được chèn vào như thế nào phụ thuộc vào việc chọn hình ảnh có liên kết với root folder hay với document.

Nếu muốn chèn một hình BMP vào trang web thì file hình ảnh này sẽ không hiển thị đúng trên Dreamweaver, mặc dù trên web browser nó vẫn hiển thị bình thường, trên Dreamweaver file BMP sẽ có biểu tượng như sau . Đây cũng là biểu tượng xuất hiện trong Dreamweaver khi một hình ảnh đã được chèn vào không tồn tại theo đường dẫn chỉ định khi chèn hình ảnh. Có thể xảy ra khi sửa tên của file hình ảnh, hoặc chuyển nó đến một thư mục khác, trường hợp này hình ảnh có thể nhìn thấy trên browser sẽ như sau:

Đó là một hình chữ nhật với chữ X màu đỏ, cạnh dưới này sẽ là tên của tập tin hình hoặc giá trị của thuộc tính Alt mà đã gán cho hình trong properties inspector.

2. Sửa kích cỡ hình

Trong Dreamweaver kích thước của hình ảnh có thể chỉnh sửa được mà không làm thay đổi kích thước của hình, nhưng vẫn thấy thay đổi này trong trang web. Chất lượng của hình ảnh được chỉnh sửa rất có thể sẽ kém hơn trường hợp sửa đổi bằng một chương trình bên ngoài như Fireworks, Photoshop hay ACDSee.

Có hai cách thay đổi kích cỡ hình ảnh:

- Chọn hình và dùng chuột kéo một trong các góc vuông bao quanh hình
- Dùng properties inspector, sẽ thực hiện chỉnh sửa các thông số W (wide) hoặc H (height). Những files này sẽ xuất hiện trên inspector khi một đối tượng image được chọn.

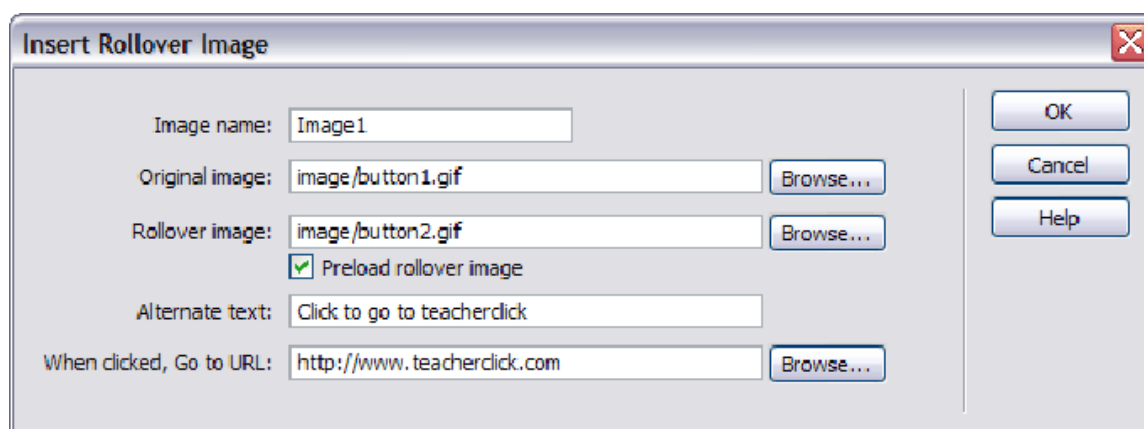
Lưu ý muốn thay đổi trạng thái canh lề của hình ảnh cần thực hiện thông qua field Align của properties inspector. Việc canh chỉnh vị trí của hình ảnh cho phép có nhiều lựa chọn hơn so với text: top, middle, absolute middle, baseline...

Có thể tạo hyperlink chỉ trên một phần của hình ảnh thay vị trên toàn bộ hình gọi khu vực này là Image nap.

3. Chèn Rollover Image

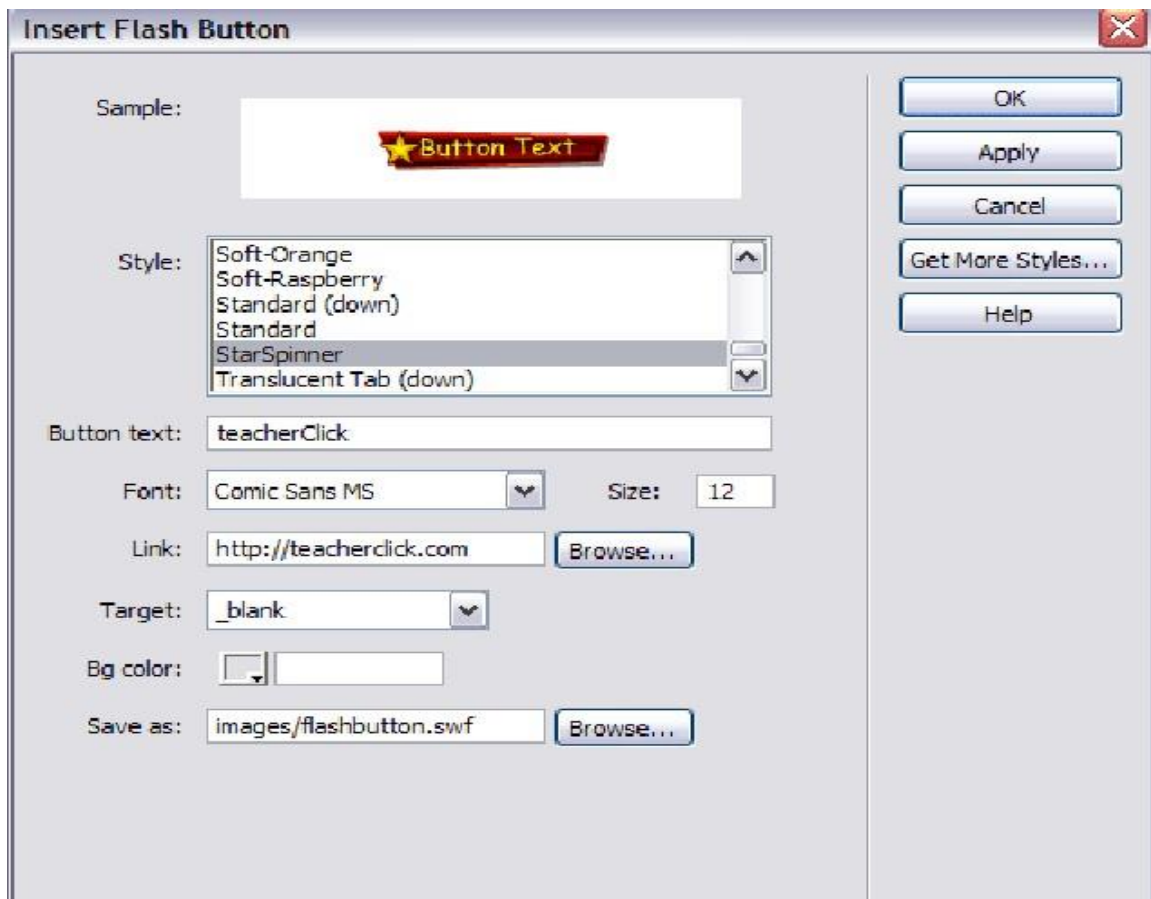
Một rollover là một hình được thay bằng một hình khác khi có chuột trở lên, dạng hình này thường được sử dụng trên menu hay nút nhấn.

Cách thực hiện như sau: vào menu Insert > Image objects > Rollover Image. Trong cửa sổ hiện ra chỉ định hình nguyên gốc và hình sẽ thay thế cho hình nguyên thủy này. Nên kích hoạt tùy chọn Preload rollover image. Nếu chọn mục này hình rollover sẽ được tải xuống ngay khi trình duyệt tải trang web về nhờ thế có thể tránh được khoảng thời gian chờ download hình ảnh khi con trỏ chuột đi qua hình gốc.



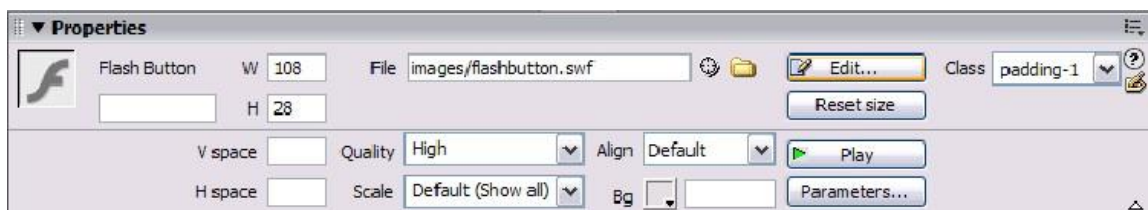
Chèn Flash Button: Để chèn một Flash Button vào trang web vào menu Insert / Media / FlashButton sẽ có hộp thoại sau:

Trong mục Style có thể chọn dạng nút nhấn phù hợp. Trong cửa sổ này thiết lập các thuộc tính sau

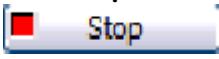


Văn bản hiển thị trên nút nhấn (Button text)

- Tên của file flash sẽ được lưu (Save as)
- Thông số về liên kết (Link và Target)
- Lưu ý nút nhấn sẽ được lưu dưới dạng file flash.
- Trong Properties inspector của flash button, có thể thay đổi thuộc tính của nút nhấn.

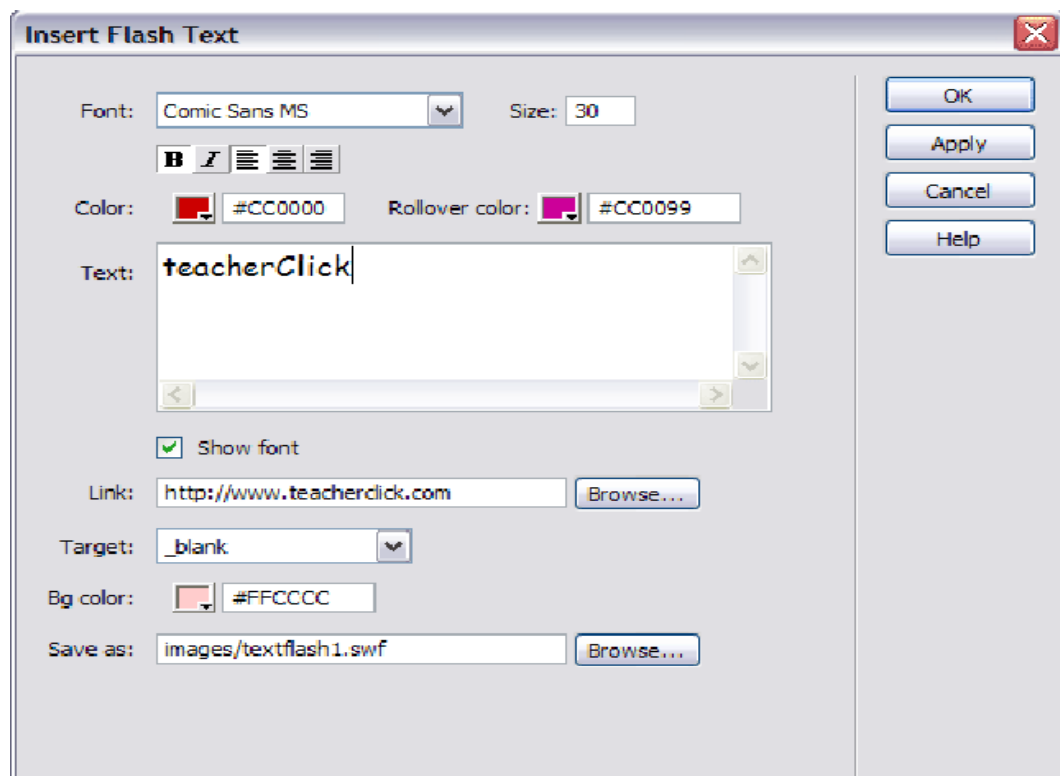


Hộp thoại Insert flash Button có thể được mở lại bằng cách click vào nút Edit và với nút Play có thể xem trước các trạng thái của nút ngay trong Dreamweaver mà không cần phải mở trang trên trình duyệt.

Sau khi kiểm tra xong flash button, cần click một lần nữa vào nút Play (vào thời điểm này đã được chuyển thành nút Stop) 

4. Flash text

Flash text giống như rollover, nhưng thay vì đổi hình ảnh mà nó đổi màu của chữ, để thêm flash text vào trang web vào menu Insert / Media / Flash Text. Trong cửa sổ hiện ra thiết lập text, link, và tên của đối tượng text cũng như chỉ định màu nguyên thủy và màu rollover

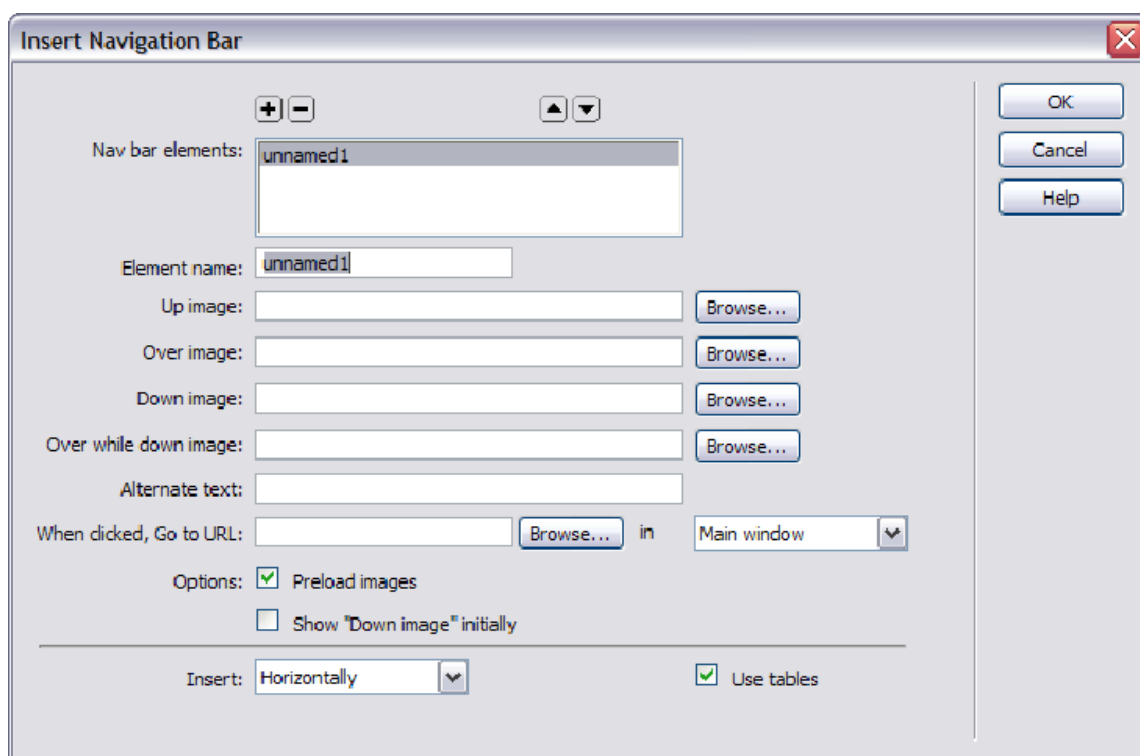


Properties inspector của flash text giống như flash button.

5. Navigation bar

Một Navigation bar là một tập hợp hình ảnh sẽ được sử dụng giống như một menu để duyệt qua Website, một Web page chỉ được chứa một navigation bar.

Để chèn một browser bar, vào menu Insert / Image Objects / Navigation Bar. Trong cửa sổ tiếp theo có thể chỉ định bốn hình ảnh khác nhau cho bốn trạng thái của mỗi nút nhấn cũng như chỉ định liên kết của chúng.



Sử dụng các nút ở phía trên cửa sổ để tạo hoặc xóa nút nhấn trên Navigation bar với nút **+** có thể tạo nút mới, với nút **-** có thể xóa nút đang được chọn và hai nút **▲** và **▼** có chức năng thay đổi vị trí của các nút đang được chọn, có thể đếm bốn trạng thái của nút, một điều mà không thể thực hiện được với một rollover.

Trong mục Insert có thể quy định các nút nằm theo chiều đứng hay chiều ngang trên trang.

VII. THIẾT LẬP BẢNG BIỂU TRÊN TRANG

1. Giới thiệu

Mọi đối tượng trên trang web đều được canh trái theo mặc nhiên, nhờ vào table có thể bố trí text vào các cột, đặt hình cạnh một khối văn bản. Trong đó table là tập hợp các ô được phân bố thành các cột và các dòng.

2. Chèn table vào trang

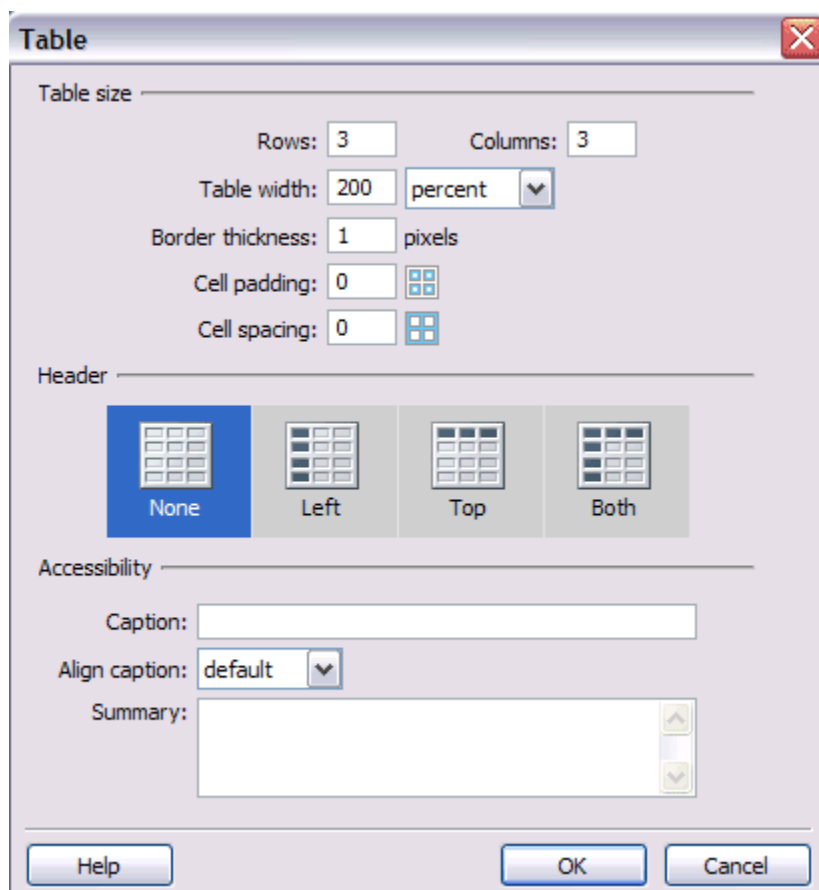
Để chèn table vào trang vào menu Insert > Table.

Trong cửa sổ hiện ra thì phải chỉ định số hàng (rows) và số cột (columns) và độ rộng của table (table width)

Tham số table width có thể được chỉ định theo Pixel hoặc theo phần trăm (percent), độ rộng theo pixel là độ rộng tuyệt đối, không phụ thuộc vào kích thước của cửa sổ trình duyệt, trong khi đó độ rộng theo percent xác định số phần trăm của độ rộng của cửa sổ trình duyệt sẽ bị chiếm bởi table và do đó ít sẽ được điều chỉnh phụ thuộc vào độ rộng của cửa sổ trình duyệt.

- Border thickness chỉ định độ dày của khung table theo đơn vị pixel, giá trị một được gán mặc định.

- Cell padding chỉ định khoảng cách giữa nội dung trong ô với lề của ô
- Cell spacing chỉ định khoảng cách giữa các ô với nhau
- Tùy chọn Caption xác lập tiêu đề của table, tiêu đề sẽ được hiển thị trên ngoài table
- Trong mục Align caption chỉ định trạng thái canh lề caption so với table



3. Chọn các đối tượng trong bảng

a. Chọn table

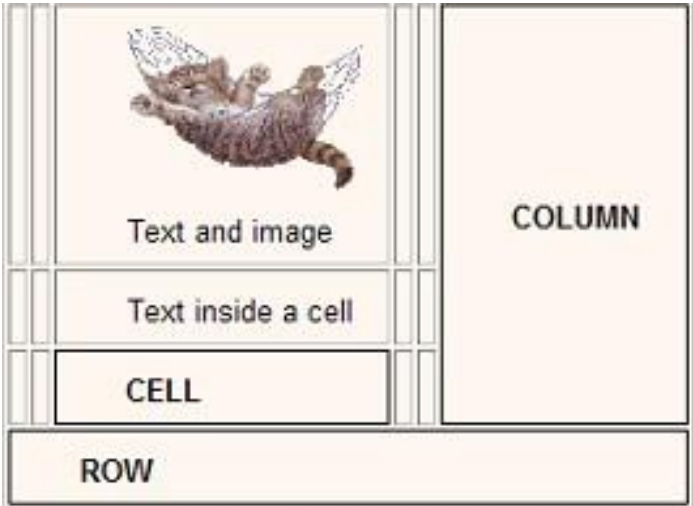
Có nhiều cách để chọn cả table:

- Thứ nhất: Vào menu Modify sau khi đặt con trỏ trong table
- Thứ hai: Ấn phải chuột trên table.

Trong cả hai trường hợp sẽ thấy tùy chọn table trong mục này chọn mục Select table. Có thể chọn table bằng cách click vào khung của table hoặc click vào nhãn <table> trên thanh trạng thái.

Khi chọn table hoặc khi đặt con trỏ trong nó, Dreamweaver sẽ hiển thị độ rộng của table và của các cột trong một khu vực màu xanh, cùng với độ rộng là các panel kéo xuống, những menu này cho phép truy cập nhanh đến những lệnh chuyên dùng cho talbe.

Table	Select Table
Paragraph Format	Merge Cells Ctrl+Alt+M
List	Split Cell... Ctrl+Alt+S
Align	Insert Row Ctrl+M
Font	Insert Column Ctrl+Shift+A
Style	Insert Rows or Columns...
CSS Styles	Delete Row Ctrl+Shift+M
Size	Delete Column Ctrl+Shift+-
Templates	Increase Row Span
Edit Tag <table>... Ctrl+F5	Increase Column Span Ctrl+Shift+]
Insert HTML...	Decrease Row Span
Make Link	Decrease Column Span Ctrl+Shift+[
Open Linked Page	<input checked="" type="checkbox"/> Table Widths
Add to Favorites	Expanded Tables Mode F6
Create New Snippet	
Cut	
Copy	
Paste	
Properties	



Nếu đặt con trỏ trong bảng nhưng không nhìn thấy vùng màu xanh này, có thể kích hoạt tính năng này bằng cách chọn Table widths trong mục chọn table của menu phím phải trên table, hoặc bằng cách vào menu View / Visual aids / Table widths. Thao tác thôi kích hoạt được thực hiện tương tự.

Nếu không thấy được độ rộng của table hay của cột có nghĩa là table hoặc cột chưa được chỉ định độ rộng, trường hợp độ rộng được thể hiện bằng hai con số, số đầu tiên là con số được chỉ định trong thuộc tính của table hay cột còn số thứ hai là độ rộng thực tế trong design view.

b. Chọn cột và chọn dòng

- Tùy chọn Select column trong heading menu của cột, cách này chỉ chọn được cột.

- Click-and-maintain, kéo chuột đến khi chọn được cả cột hoặc cả dòng

- Đặt con trỏ chuột lên phía trên hoặc bên trái của cột hay dòng muốn chọn, con trỏ chuột sẽ chuyển thành mũi tên màu đen, khi click chuột sẽ chọn nguyên dòng hoặc nguyên cột.

- Để chọn một dòng, đặt con trỏ trong dòng đó và click nhãn <tr> trên status bar hoặc nhãn <td> để chọn cột.

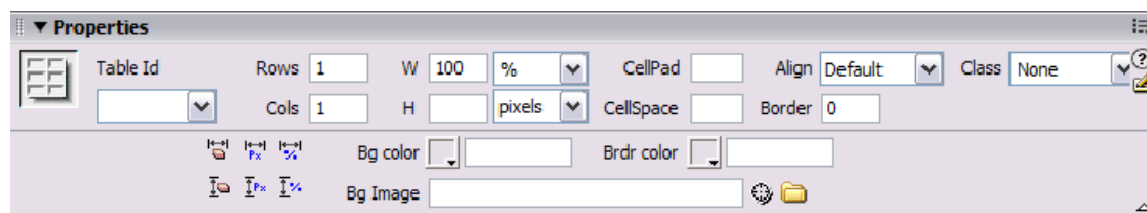
c. chọn ô

- Để chọn nhiều ô cạnh nhau, nhấn chuột, giữ chuột và kéo để chọn

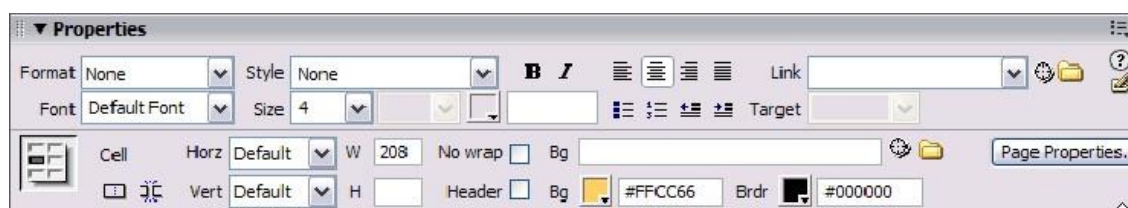
- Để chọn nhiều ô không nằm cạnh nhau, phải giữ phím Ctrl trong khi click chọn các ô.

4. Định dạng bảng

Những thuộc tính của bảng được bảng chỉ định trong inspector.



Trong properties inspector có thể thay đổi những giá trị đã chỉ định khi chèn table vào trang, cũng có thể chỉ định những thông số khác như Align (chỉ định căn table về bên trái, ở giữa hay ở bên phải) màu nền, hoặc hình nền. Nếu chỉ chọn một ô hoặc tập hợp ô, properties inspector thay đổi để có thể chỉ định thêm những màu khác.

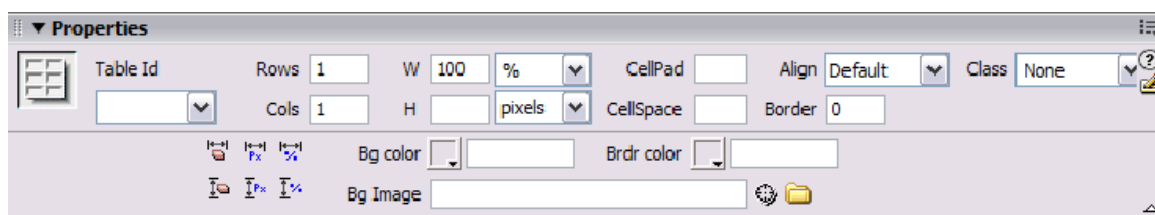


Phần trên của properties inspector trong trường hợp này được dùng để chỉ định các thông số của văn bản sẽ được nhập vào ô. Phần dưới được sử dụng để xác định giá trị thuộc tính của mỗi ô chẳng hạn như màu nền, hình nền của ô, màu khung của ô ...

Có hai mục có thể hay dùng là *horz* và *vert* những mục này canh vị trí của nội dung trong ô theo chiều ngang và theo chiều đứng

5. Thay đổi kích cỡ của table và của ô

Thay đổi kích cỡ của table được thực hiện trên properties inspector thông qua việc thiết lập giá trị của các thuộc tính W (Width) và H (Height), thường chỉ định chiều rộng mà không chỉ định chiều cao.



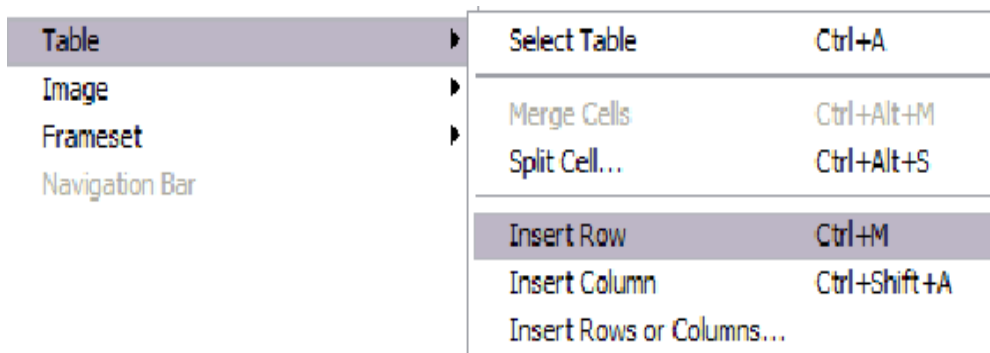
Giá trị W và H của một ô luôn là Pixel, thường thì không cần thiết lập những giá trị này cho ô trừ khi muốn cố định kích cỡ của ô và không muốn chúng thay đổi theo kích cỡ của cửa sổ trình duyệt.

Việc thay đổi kích cỡ của table và của cell không chỉ được thực hiện trên properties inspector. Còn có thể thực hiện bằng cách trỏ chuột vào đường biên của table hoặc ô, click chuột và kéo đến vị trí mình muốn.

6. Thêm hoặc xóa dòng và cột

Đặt con trỏ trong một ô hoặc kéo chuột và chọn nhiều ô, sau đó click phải lên vùng chọn, hoặc mở menu modify, trong cả hai trường hợp đều sẽ thấy mục chọn table.

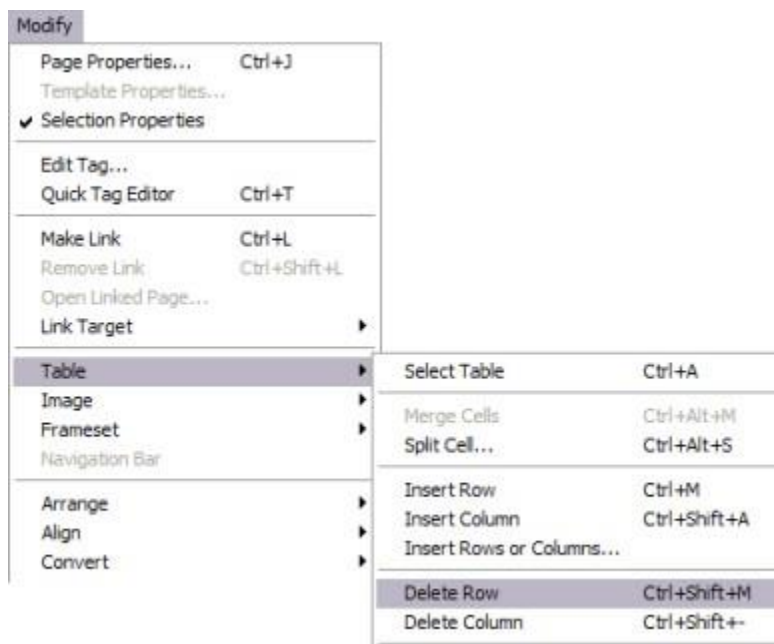
Để thêm một dòng hoặc một cột, click mục Insert row và Insert column. Dòng mới được thêm vào sẽ nằm ở phía trên vùng chọn và cột mới được thêm vào sẽ nằm bên trái vùng chọn.



Có thể chỉ định cụ thể hơn bằng cách vào mục chọn Insert rows or columns.



Để xóa một dòng hoặc cột, đặt con trỏ chuột trên dòng hay cột đó và chọn Delete row hoặc Delete column trên mục Table của menu phím phải hoặc menu modify.

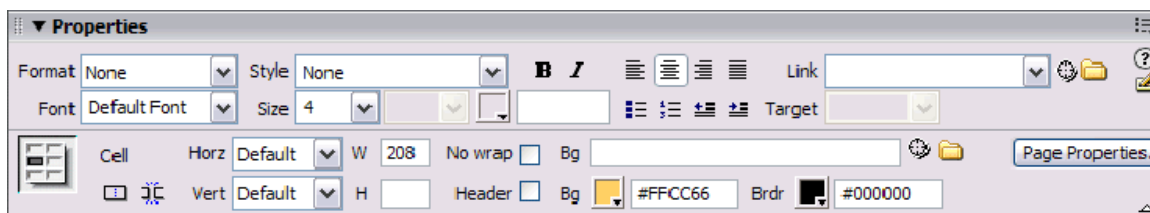



7. Gộp ô và tách ô

Chèn Table vào bên trong một table khác, được gọi là Nest table. Để lồng table đặt con trỏ trong ô muốn chèn thêm table, thực hiện chèn table theo cách đã biết.

- Gộp ô là việc nối 2 hay nhiều ô thành một ô duy nhất, việc gộp ô sẽ xóa đường phân cách giữa các cột với nhau và các ô được gộp thành một ô duy nhất.

- Chia ô là việc tách một ô thành nhiều ô. Một trong những cách để gộp ô hay chia ô là dùng properties inspector.

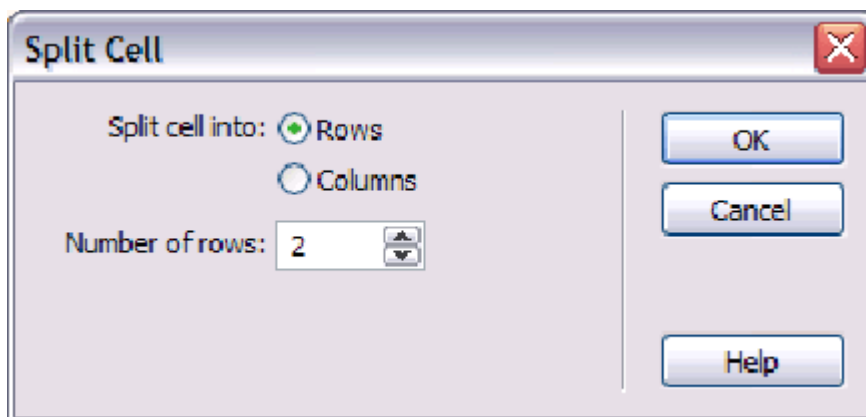


Nếu có nhiều ô lựa chọn những ô này có thể được gộp lại bằng nút  trên properties inspector (nút này nằm ở góc dưới bên trái inspector) hoặc bằng cách

tùy chọn Merge cells trong mục table với mục table nằm trên menu ngữ cảnh và trên menu Modify, có thể gộp các ô ở cạnh nhau.

Để tách một ô, click chuột phải vào ô cần tách sau đó chọn table/ split cell.

Trong cả hai trường hợp trên thì đều thấy xuất hiện một cửa sổ, trên cửa sổ này sẽ chỉ định ô sẽ được tách thành các dòng hay các cột và số dòng hay số cột

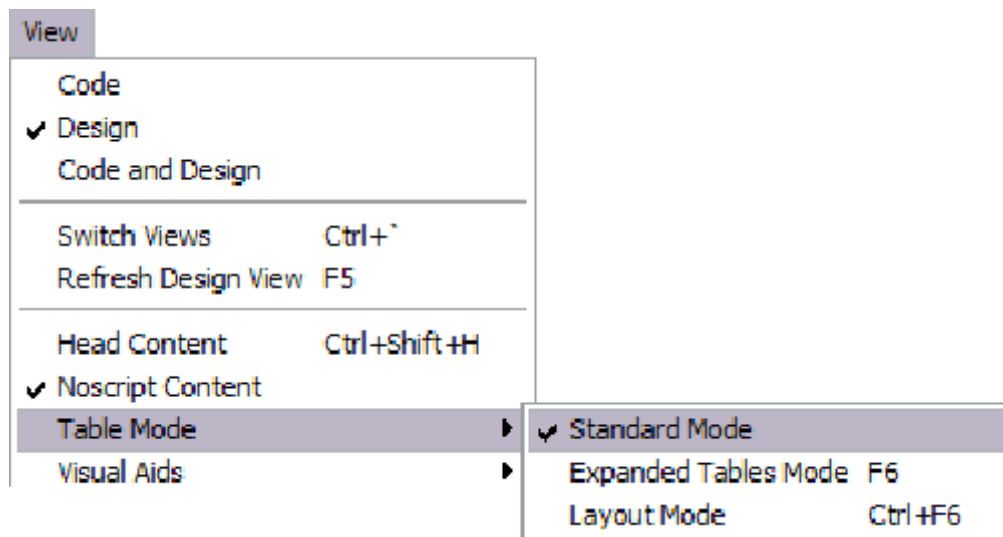


được tạo ra.

8. Các chế độ làm việc trên table

Dreamweaver cung cấp cho người sử dụng nhiều chế độ *view table*. Từ đầu toàn làm việc ở chế độ Standard mode, và tiếp tục làm việc ở chế độ này và có thể chuyển sang chế độ khác bằng cách vào View /Table mode và chọn dạng view phù hợp.

Có ba tùy chọn là Standard mode, Expanded Tables mode và Layout mode



- Layout mode: được sử dụng để thiết kế trang web bằng table, sử dụng chế độ view này thì table không còn bị ràng buộc vào các dòng text như từ đầu đến nay nữa, table có thể được chèn từ bất kỳ đâu trên trang, và Dreamweaver sẽ tạo nên những ô trống để table có thể hiển thị được ở nơi chúng ta muốn.

- Expanded Tables mode: tạo thêm không gian tạm thời cho các ô trong table,

chế độ này cũng tăng độ rộng khung của table giúp cho công việc chỉnh sửa dễ dàng hơn, chế độ view này có thể được dùng để chọn các thành phần trong table hoặc

để lấy được vị trí để chèn dữ liệu nhưng trong chế độ này sẽ không thấy thực tế trang web được hiển thị như thế nào.

VIII. SỬ DỤNG FRAME

1. Giới thiệu

Frame được sử dụng phân bố dữ liệu trong một web site, Frame giúp giữ nguyên một số dữ liệu chẳng hạn logo và navigation bar, trong khi những phần khác có thể thay đổi.

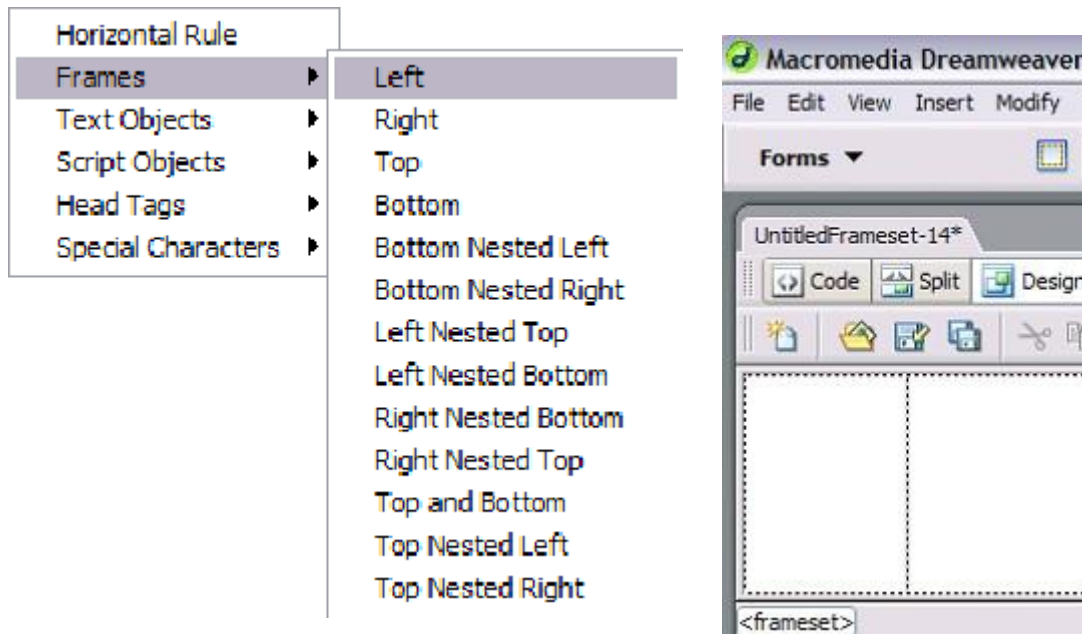
Trên một cửa sổ trình duyệt có thể có nhiều Frame mỗi Frame có một file HTML riêng. Hình ảnh sau thể hiện một trang có hai Frame với Frame bên trái chứa file menu.htm, và Frame bên phải chứa file dogs.htm.



Để xem được trang trên cửa sổ trình duyệt mở trang frames.htm, đây là trang tổng hợp của hai trang trên.

2. Tạo frames

Để tạo được Frame trước hết phải mở một file, đây có thể là một file mới hay một file đang sẵn có, sau đó vào menu *Insert / HTML / Frames*. Tại đây có thể chọn dạng Frame phù hợp. Nếu click vào mục left một frame sẽ được tạo ở phía trái trang web.



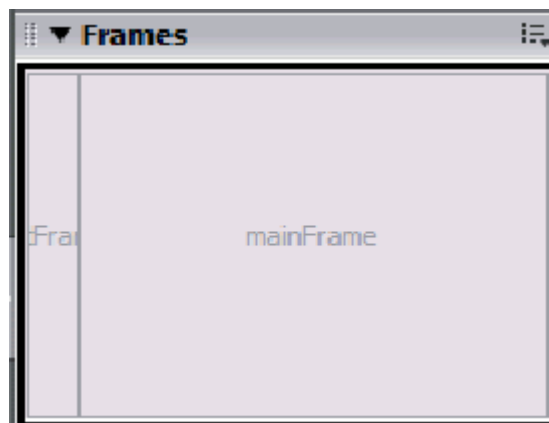
Như hình vẽ trên khi chọn thì sẽ có một đường kẻ chia đôi văn bản, trong trường hợp này sẽ có ba file là file bên trái, file bên phải và file chứa tập hợp frame. File bên phải là file có từ đầu file này nằm trong frame gọi là main frame. Để chọn file chứa tập hợp frame thì click lên đường phân chia frame.

Khi lưu file, tổ hợp phím Ctrl + S chỉ lưu frame được lựa chọn, trường hợp muốn lưu một lần toàn bộ file thì phải tùy chọn vào File > Save All.

Trong trường hợp chèn vào một frame bên phải thay vì frame bên trái như trên thì frame trống sẽ được hiển thị bên phải file ban đầu.

3. Chọn Frame

Để chọn Frame vào Frames panel thông qua menu windows, nếu tùy chọn frame không có trong menu này có thể chúng nằm trong mục khác, có thể mở Frames panel bằng cách ấn tổ hợp phím Shift + F2.



Các Frame trong một trang Frame sẽ được nhìn thấy trong Frames panel, có thể chọn Frame bằng cách click lên chúng trong panel. Ngoài ra có thể chọn Frame

bằng cách click lên khung bao quanh frame và có thể chỉ định các thông số của từng frame sau khi chọn chúng.

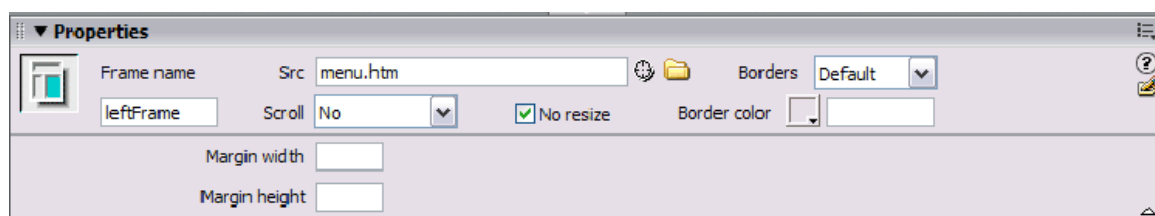
4. Lưu Frame

Mỗi Frame đều có một trang web tương ứng với nó, điều này lý giải vì sao khi tạo Frame mặc nhiên một trang mới được load vào frame đó, những trang mới này có thể được thay thế bằng những trang sẵn có.

Nếu lưu trang chứa tập hợp Frame mỗi trang ở trong nó cũng sẽ được lưu và không dùng tùy chọn Save all trong lần đầu tiên lưu frame vì chúng có thể đặt tên file sai, để lưu từng trang thì đặt con trỏ ở trong frame muốn lưu và click vào nút Save.

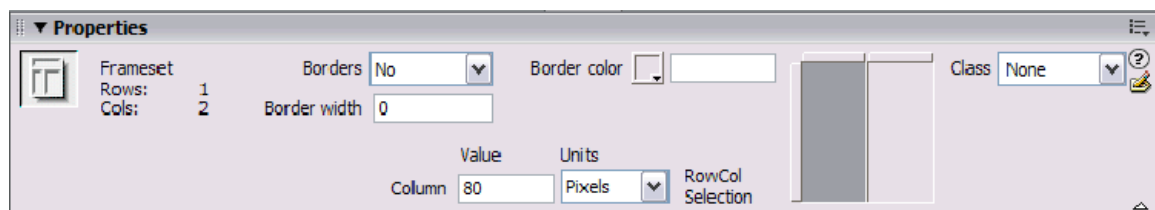
5. Thiết lập các thông số của Frame

Sau khi chọn frame trong Frames panel, những thuộc tính của nó sẽ được thiết lập trên properties inspector.



Mỗi frame đều có một tên và có thể sửa trong mục Frame name, lưu ý là tên không được có khoảng cách trắng.

- SRC: là tên file HTML được hiển thị trong frame
- Borders: là chọn một đường phân chia frame khỏi những frame còn lại, trường hợp có border, màu của đường này sẽ chọn trong mục Border color.
- Scroll: chỉ định những thông số về thanh cuộn, tùy thuộc vào quy định ở mục này mà các scrolling bar có được hiển thị hay không khi nội dung của frame dài hoặc rộng hơn khung nhìn.
- No resize: Nếu được chọn thì trang web sẽ không thay đổi kích cỡ frame trên browser.
- Margin width và Margin height: Tạo khoảng cách giữa nội dung của frame với các khung trên, dưới, phải, trái của nó. Nếu file tập hợp frame được chọn thì Properties inspector sẽ được hiển thị



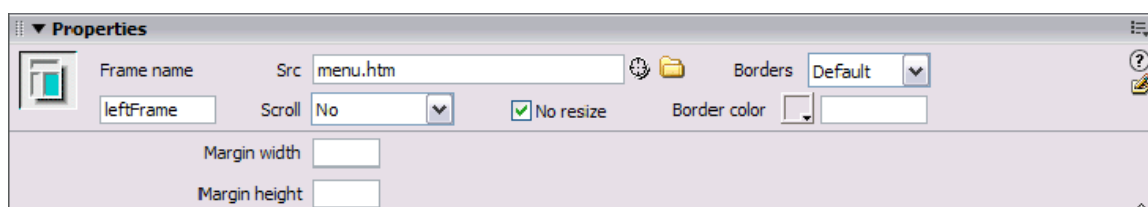
- Mục Border: Có thể chọn một đường phân chia frame khỏi những frame còn lại, trường hợp có border thì màu của đường này có thể chọn trong mục Border color, và độ rộng sẽ được chọn tại mục Border width.

- Mục Column (hoặc Row) được dùng để thiết lập kích cỡ của frame và có thể thiết lập giá trị Pixel, Percent (của cửa sổ) hoặc Relative.

Nếu dùng hai frame với frame chứa browser bar thường được đặt kích cỡ theo pixel và frame còn lại có độ rộng Relative, chỉ định cho frame này lấy hết phần còn lại của cửa sổ trình duyệt.

6. Nội dung của frame

Nội dung của frame có thể được thiết lập thông qua Src trên properties



Thông qua Src trên properties inspector, có thể chỉ định file được load vào frame lúc đầu, nhưng lúc sau có thể sẽ load thêm những file khác vào frame bằng Hyperlink.

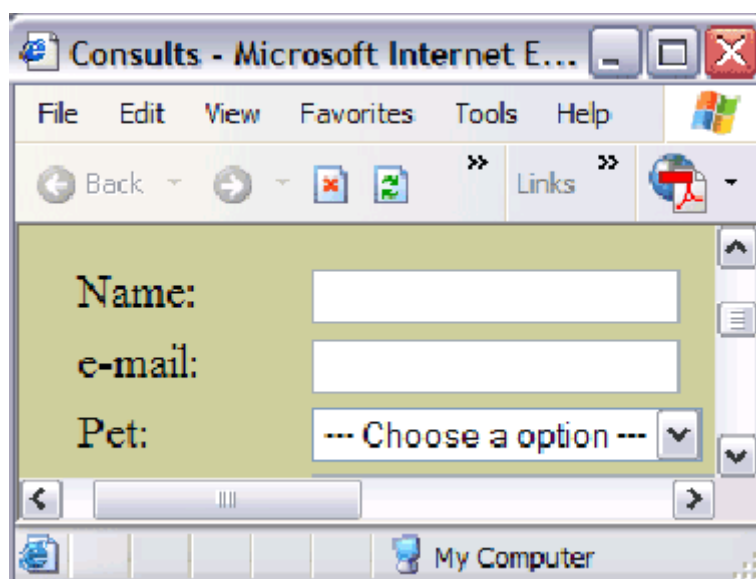
IX. FORMS

1. Giới thiệu

Form được dùng để nhận dữ liệu từ người dùng những ứng dụng của form làm công cụ cho khách hàng đặt hàng trên mạng, tổ chức điều tra, thăm dò ý kiến, nhận câu hỏi, ý kiến người dùng ...

Khi người dùng điền dữ liệu vào form và nhấn vào nút để chuyển đi một chương trình sẽ bắt đầu chạy và nhận dữ liệu được chuyển đến để các bước xử lý tiếp theo.

Ví dụ: một form có thể chứa nhiều text field, drop-down menu, button....



2. Cấu trúc của một form

Các đối tượng trên form được chèn vào thông qua menu Insert / Form.

a. Text Field:

Cho phép chèn vào một form từ text box, Text field chỉ cho phép người dùng nhập một dòng dữ liệu trong khi Text Area cho phép nhập nhiều dòng dữ liệu, có thể chuyển Text Field thành Text Area thông qua properties inspector. Có thể chỉ định Text field thành một Password field, lúc đó những ký tự nhập vào sẽ bị **che đi**.

Trong properties inspector có thể chỉ định độ rộng của text box, số dòng hoặc số ký tự tối đa có thể nhập vào giá trị khởi tạo của box.

b. Button:

Có ba dạng button:

- Submit (kết thúc nhập dữ liệu và chuyển đi)
- Reset (trả dữ liệu trên các field về trạng thái mặc định)
- None (button dạng này được dùng để gán một behavior khác với hai dạng trên).

Có thể thay đổi chữ trên thông qua tùy chọn Label trên properties inspector.

c. Check box:

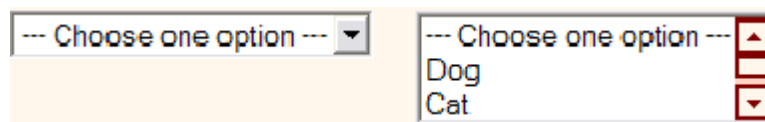
Là một ô vuông nhỏ có thể nhận một trong hai trạng thái: kích hoạt hoặc không kích hoạt: *I want to receive information*. Trạng thái ban đầu có thể thiết lập là: *Checked hoặc Unchecked*.

d. Radio button : Có chức năng tương tự như Check box. Radio button chỉ khác check box ở chỗ là nó chỉ cho phép chọn một trong các ô, còn check box thì có thể lựa chọn được nhiều ô.

e. List/Menu:

Một list hay một menu là một thành phần trên form có chứa danh sách các lựa chọn, các lựa chọn này được thêm vào bằng nút List Values trên properties inspector.

Khi sử dụng menu thì có thể sử dụng một trong các giá trị nhưng khi sử dụng một list có thể lựa chọn nhiều mục cùng một lúc, sử dụng tùy chọn Selections trên properties inspector để điều chỉnh thông số này.



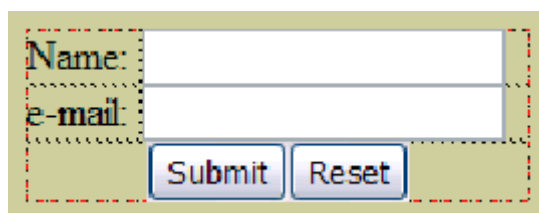
f. Label:

Được sử dụng để gán nhãn các đối tượng trên form, giúp người dùng nhận biết đang thao tác với dữ liệu gì trên form

3. Tạo Form

Để tạo Form vào menu Insert / Form/ Form.

Khi đã tạo được form thì Dreamweaver sẽ thể hiện form đó dưới dạng một box với đường kẻ đứt quãng màu đỏ như hình vẽ sau.





Có thể chèn các đối tượng vào form bằng cách đặt con trỏ trong form rồi vào menu Insert / Form và chọn dạng đối tượng tương ứng, nên dùng các thành phần table để sắp xếp các thành phần trên form.

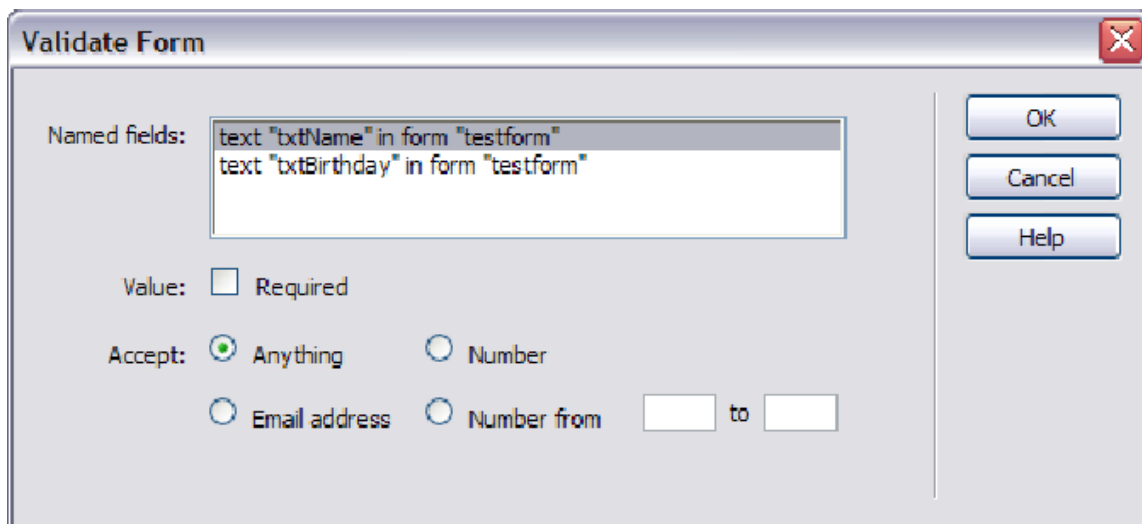
4. Form validation

Form validation: được sử dụng để bảo đảm dữ liệu trên form là hợp lệ trước khi chuyển đi.

Để thiết lập Form validation cần mở Behaviors panel. Có thể vào menu Window / Behaviors, hoặc nhấn tổ hợp phím Shift + F4.

Trên panel này click vào nút  trong menu do nút này tạo ra trên mục Show events for, chọn phiên bản trình duyệt phù hợp như Internet 6 sau đó lại click vào nút  và chọn Valid form.

Một cửa sổ sẽ được hiện ra có thể liệt kê các đối tượng trên form và chọn các thành phần trên form để chỉ định các yêu cầu tương ứng.




Có thể quy định việc nhập dữ liệu trên field là bắt buộc, hoặc dữ liệu phải là con số hoặc e-mail address, ...

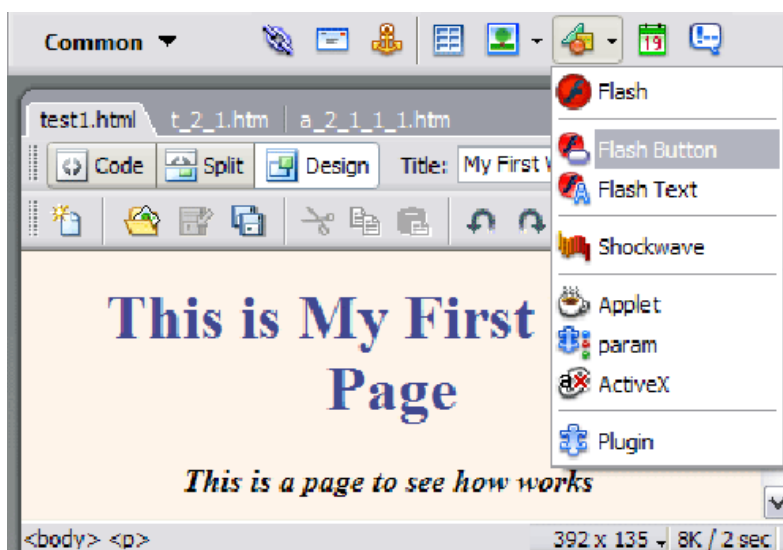
X. THÊM MULTIMEDIA ELEMENTS VÀO TRANG WEB

1. Flash Movies

Là những file động có phần kiểu SWF giống như flash button và flash text những đoạn phim này thường được tạo bằng Adobe Flash, và người dùng cần phải cài đặt sẵn plug-in trên máy tính để có thể xem được flash movie. flash movie có

thể được chèn vào trang web thông qua menu *Insert / Media / Flash*, hoặc bấm tổ hợp phím Ctrl+Alt+F.

Flash movie có thể được chèn vào trang bằng cách ấn vào mục  flat trên Insert panel, tab Common, nút Media.



Properties inspector của Flash movies tương tự như của button và flash text, nhưng có thêm hai tùy chọn mới là **Loop** và **Autoplay**

- Tùy chọn Loop cho phép lặp lại từ đầu khi một lượt trình diễn kết thúc
- Tùy chọn Autoplay cho phép flash movie được tự động chạy khi load trang

Nếu tùy chọn này không được lựa chọn thì chỉ chỉ frame hình đầu tiên của phim được hiển thị nên phải disable tùy chọn này nếu muốn xem đoạn phim được kích hoạt bởi behavior nào đó.

2. Âm thanh

Để chèn thêm âm thanh vào trang web như sau: vào menu *Insert / Media / Plugin*.

Audio control không được hiển thị trên Dreamweaver. Tất cả các trang này được chèn vào trang dưới dạng plug-in được hiển thị trong Dreamweaver.

Trong properties inspector thì chiều cao và độ rộng của audio controls có thể được chỉnh sửa qua các tham số W và H.

Âm thanh được tự động mở khi trang web được tải xuống, trên properties inspector không thay đổi được điều này.

3. Movies và Video File

Các video format được dùng phổ biến nhất là AVI, MPEG và MOV.

Để thêm video vào trang, vào menu *Insert / Media / Plugin*.

Properties inspector của video file tương tự như inspector của audio file cả hai đều là file dưới dạng Plug-in.



Video cũng tự động được mở khi load trang và chỉ mở một lần, mọi đối tượng được chèn vào dưới dạng Plug-in đều có chương trình cài sẵn trên máy tính của người duyệt web để có thể chơi được, mục Src của properties inspector chứa liên kết đến file multimedia gắn với control đang được chọn.

XI. SỬ DỤNG DREAMWEAVER TEMPLATES

1. Giới thiệu

Khi tạo một website thường phải tuân thủ theo một khuôn dạng thống nhất, và thường là sao chép những tập tin đã được làm xong từ trước và tiến hành chỉnh sửa nội dung của trang này để tạo thành một trang mới. Template là một dạng bản sao của trang web, như vậy cả phần còn lại của website được xây dựng trên bản sao này, Template có khả năng tạo ra những khu vực có thể chỉnh sửa được và những khu vực không chỉnh sửa được.

Không thể chỉnh sửa thuộc tính của một trang dựa trên Template ngoại trừ tiêu đề của trang, khi muốn tạo một trang có những thuộc tính khác biệt như màu nền khác và cần một Template khác với thiết lập màu khác và tạo trang dựa trên Template đó.

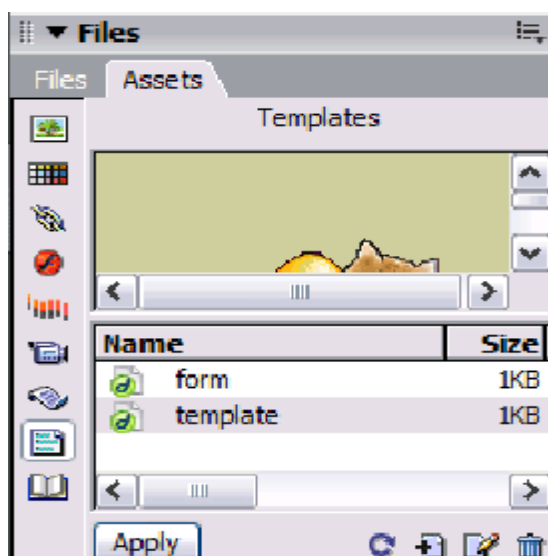
Khi chỉnh sửa thiết kế của một Template có thể cập nhật tất cả các trang dựa trên nó, Template là những tập tin có phần kiểu DWT được lưu trong web site trong một thư mục có tên là *Templates*


2. Tạo Template

- Template có thể được tạo từ đầu hoặc dựa trên một trang có sẵn


Một cách để tạo Template từ đầu là sử dụng Assets panel. Assets panel có thể được mở từ menu *Window /Assets* hoặc ấn phím F11.

Khi đã mở panel phải click vào nút  từ đây bắt đầu làm việc với template





Phần phía dưới của Templates Assets panel có các button tương tự như của CSS Styles panel 

Điểm khác biệt là nút nhấn đầu tiên bên trái, trên Templates Assets panel nút này được dùng để cập nhật danh sách Templates, những nút còn lại cho phép tạo Templates mới, chỉnh sửa Templates đang được chọn hoặc xóa Templates đó.

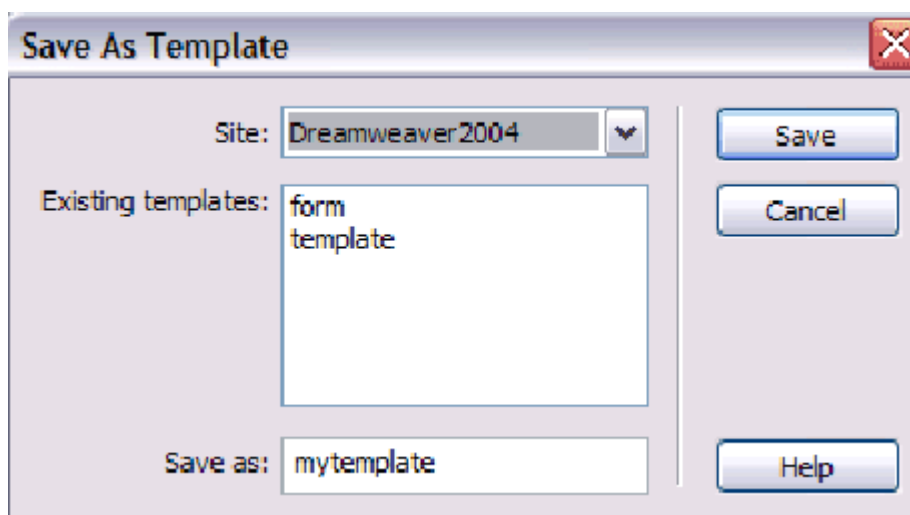
Để tạo Templates mới ấn vào nút (nếu nút này  không được kích hoạt, hãy ấn phải chuột và chọn New Templates).

Khi đã ấn vào button, một ile mới xuất hiện trong Templates list, lúc này là lúc tiến hành thay đổi tên cho Template

Để chỉnh sửa một Template chọn Template đó trong danh sách và click vào nút , để xóa một Template khỏi danh sách hãy chọn Template đó trong danh sách và click vào nút , Template được lưu trữ trong thư mục Templates trong web site, thư mục này được tạo tự động

Để tạo Template từ một file có sẵn, hãy mở file đó lưu lại dưới dạng Template thông qua menu File / Save as template.


Sẽ thấy một cửa sổ tương tự như cửa sổ dưới đây



Cần phải chỉ định tên của *Template* cần lưu ở mục *save as*, sau đó chọn site để lưu Template vào trong danh sách site.

3. Khu vực được phép chỉnh sửa trên Template.

Theo mặc nhiên thì hầu hết thành phần trên Template đều bị khóa và do đó thì không thể chỉnh sửa được. cần phải tạo ra những khu vực trên trang web có thể chỉnh sửa được dựa trên Template này.

Để sửa một Template ta phải mở nó trên template đều bị khóa và do đó không thể chỉnh sửa được, cần phải tạo ra những khu vực trên trang web có thể chỉnh sửa được dựa trên template này. Để sửa một template phải mở nó trên Dreamweaver một cách để mở template trên Assets panel là nhấp đúp vào nó hoặc chọn và click vào nút , khi template đã được mở có thể thiết lập thuộc tính của nó thông qua Page properties.

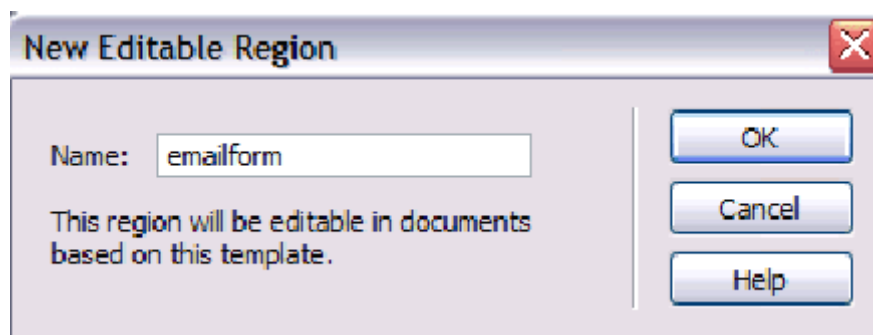
Có thể mở Page properties bằng một trong các cách sau:

- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + J
- Vào menu Modify > Page properties.
- Nhấp phải chuột file đang mở trong Dreamweaver và chọn Page properties

Để thêm một editable zone phải đặt tên cho editable zone trên thuộc tính name lưu ý là không thể có hai editable zone trùng tên trong Template.

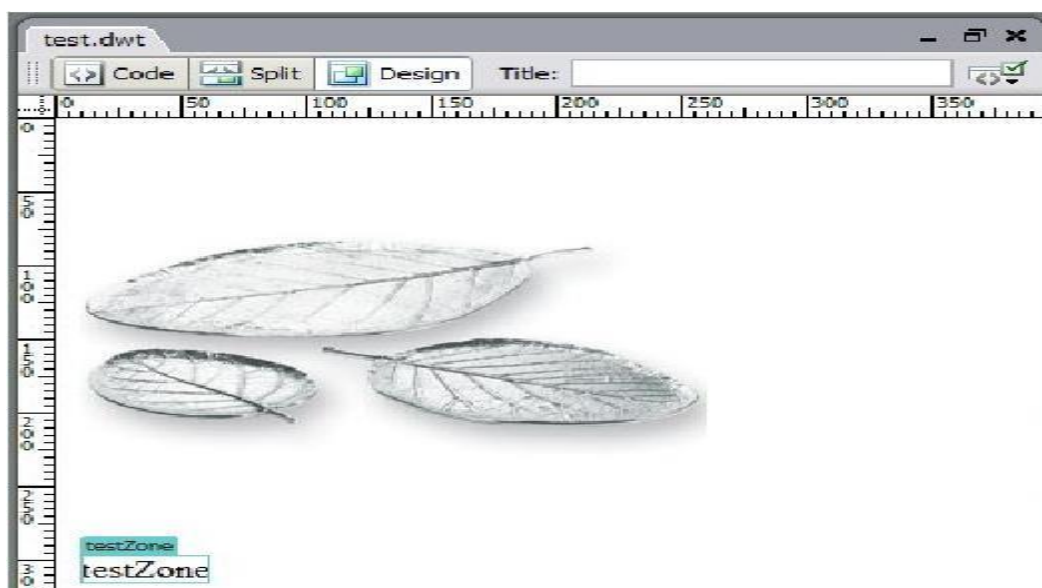
Có thể chỉnh sửa tên sau bằng cách vào properties inspector của editable zone

Một editable zone được hiển thị trên Dreamweaver dưới dạng một box có nhãn màu xanh, tên của editable zone hiển thị trên nhãn.



Có thể chèn các đối tượng vào trong cửa sổ và những đối tượng đó sẽ xuất hiện mặc định trên các file dựa trên Template này, những đối tượng nằm trong editable zone thì có thể chỉnh sửa được trên trang. Tất cả những đối tượng trong các editable zone sẽ được lưu trong site nhưng không thể thay đổi những đối tượng đó.

Trong trường hợp dưới đây, đối tượng image sẽ có mặt trên tất cả các file sử dụng Template trong khi những đối tượng trên EmailForm thì không.



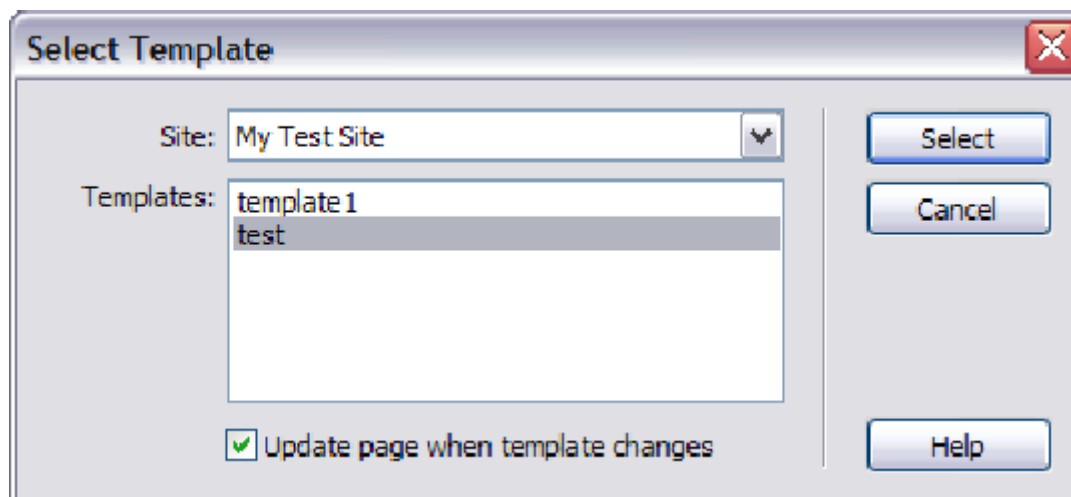
4. Sử dụng Template

Việc sử dụng Template có thể hơi phức tạp vào lúc đầu, khi đã mở file vào menu Modify / Templates / Apply template to Page.

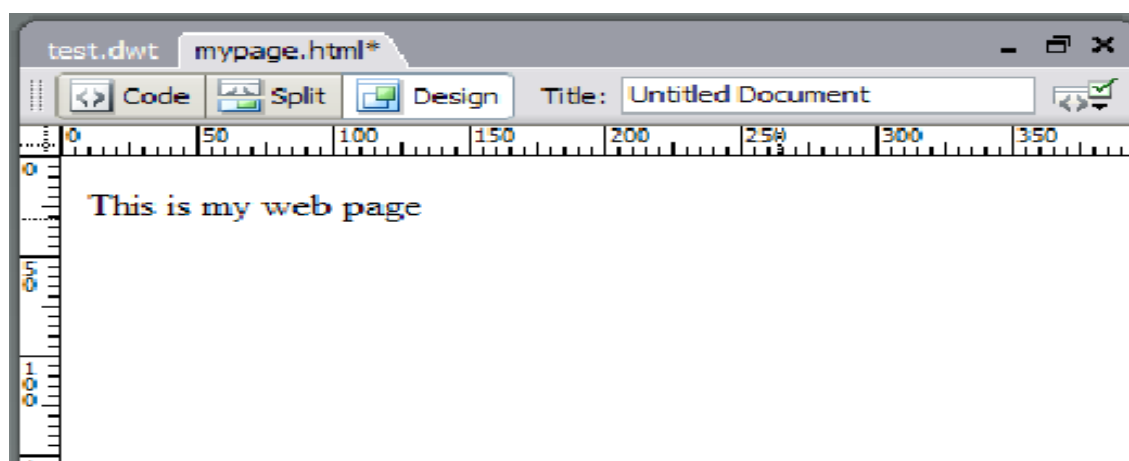
Sau khi click mục Apply Template to Page, thấy một cửa sổ giống như sau, chọn Template từ danh sách các Template có trong site.

Nếu chọn mục click mục Update page when template changes, thì trang web sẽ cập nhật khi template gốc được cập nhật.

Áp dụng template lên một trang web rồi, có thể áp dụng template lên một file sẵn có.



Ví dụ: Áp dụng template test.dwt cho trang mypage.html đã sẵn có nội dung như sau:

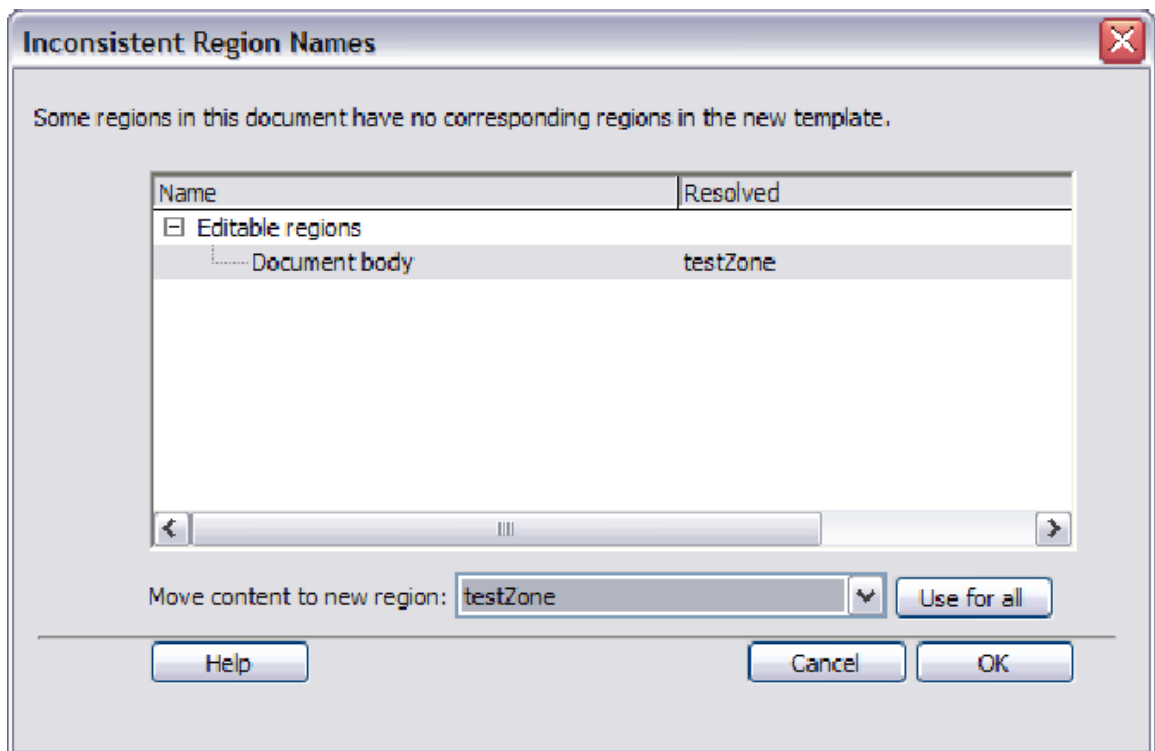


Khi áp dụng template, tên của những khu vực trên trang web hiện có không tồn tại trong tập hợp tên khu vực trên template sẽ được hiển thị trong cửa sổ sau:

Trên cửa sổ này thiết lập sự tương ứng giữa tên khu vực trên file hiện có với tên khu vực của template mới.

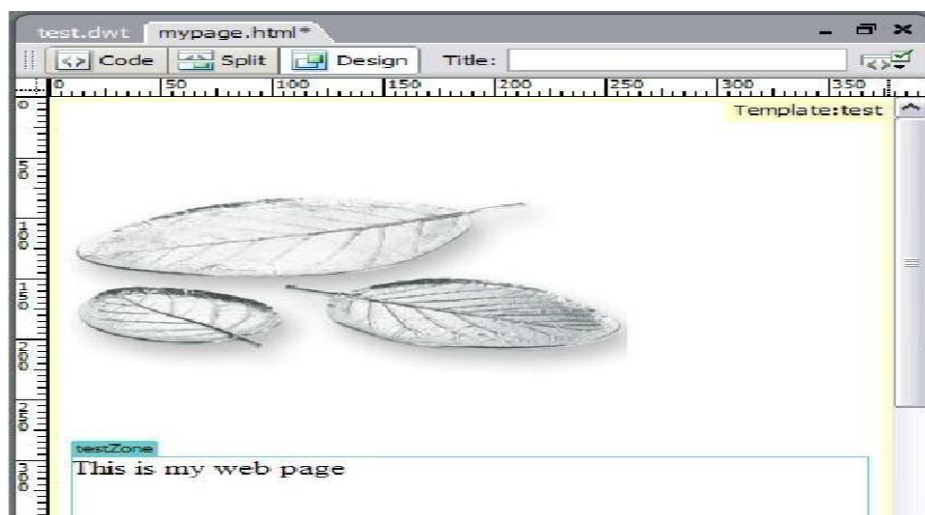
Theo ví dụ trên khu vực trên file không có khu vực nào tương ứng trên template là khu vực Document body.

Trong mục Move content to the new region phần testZone của template đã được chọn để chuyển dữ liệu vào. Sau khi đã thiết lập được sự tương ứng, template được load vào file kết quả như sau:



Hiện tại thì không thể thay đổi màu nền hay các thuộc tính khác của file (trừ phần tiêu đề trang) nhưng vẫn thay đổi được tất cả nội dung trong testZone, vì đó là khu vực cho phép chỉnh sửa.

Nếu không muốn dùng template cho trang nữa, hãy vào menu Modify > Templates > Separate template. Khi tách một file khỏi template nội dung và hình thức của trang vẫn giữ nguyên nhưng những quy định như khi sử dụng template không còn được áp dụng nữa.

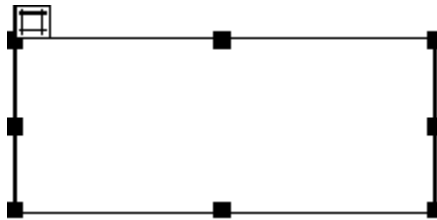



XII. LÀM VIỆC VỚI LAYER

1. Giới thiệu


Layer là những hình chữ nhật có thể đặt ở bất kỳ đâu trên trang và có thể chèn nội dung vào, layer có thể được ẩn đi hoặc nằm chồng lên nhau, tính năng này cho phép rất nhiều không gian sáng tạo trong thiết kế trang web.

Layer có thể được thay đổi vị trí dễ dàng bằng cách Click chuột vào hình vuông ở góc trên trái của nó sau đó giữ chuột vào kéo đến vị trí mới.



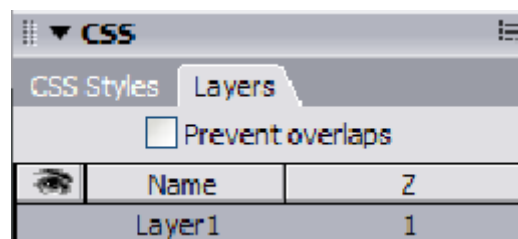
Việc thay đổi kích cỡ của layer cũng rất dễ dàng chỉ việc click vào những hình vuông đen và rê chuột đến khi vừa ý. Biểu tượng  được sử dụng để chọn layer khi click lên nó, và khi xóa biểu tượng này cũng xóa cả layer.

2. Chèn layer vào trang

Layer được chèn vào trang qua menu *Insert / Layout Objects / Layer*. Khi layer đã được chèn vào, có thể tiến hành thay đổi thuộc tính của đối tượng, có thể chọn layer bằng nhiều cách, có thể click vào biểu tượng  nhưng cách này sẽ không thích hợp khi có nhiều layer nằm sát hoặc chồng lên nhau, vì lúc đó sẽ rất dễ chọn nhầm.

Khi có nhiều layer trên cùng một trang web, nên chọn layer trên tab layers trong CSS panel, truy cập panel này bằng menu *Window / Layers*. Có thể ấn F2 để mở panel này.

Tên của tất cả layer tồn tại trong trang web đều được liệt kê ở đây, sau đó cần click chuột lên tên layer để chọn nó



3. Định dạng layer

Thuộc tính layer được hiển thị trong properties inspector



Layer ID chính là tên layer, có thể sửa tên ngay tại đây hay tại Layers panel bằng cách nhấp đúp lên tên layer tại panel đó. L và T mô tả khoảng cách giữa giới hạn trái (left) và giới hạn trên (top) của văn bản với layer, W và H xác định chiều rộng và chiều cao của layer

Z-Index là độ sâu của layer, giá trị này cũng có thể chỉnh sửa trên Layers panel. Layer có Z-Index lớn hơn sẽ phủ lên layer có Z-Index nhỏ hơn

Việc xác định trạng thái view đầu tiên của layer nhận bốn giá trị sau:

- Default (Browser view)
- Inherit (Layer được hiển thị khi trang chứa nó được hiển thị)
- Visible (layer được hiển thị dù trang chứa nó không được hiển thị)
- Hidden (layer bị ẩn)

Có thể chỉnh sửa dạng view này trên layers panel bằng cách click vào biểu tượng con mắt, mắt mở tương ứng với giá trị Visible và mắt nhắm tương ứng với giá trị Hidden. Bgimage và Bgcolor xác định hình nền và màu nền của layer.

Overflow điều khiển việc layer sẽ xuất hiện trên trình duyệt như thế nào khi nội dung vượt ra khỏi kích cỡ định trước của layer và chấp nhận các giá trị sau:

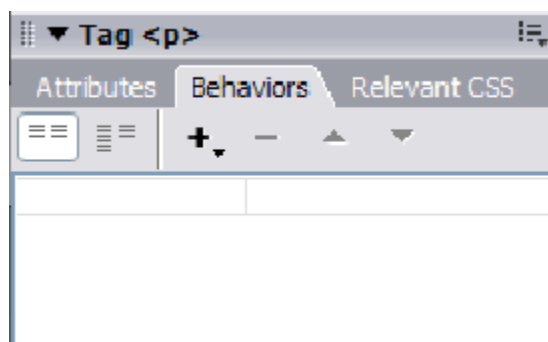
- Visible: Layer sẽ được điều chỉnh để có thể nhìn thấy toàn bộ nội dung
- Hidden: phần nội dung dư ra sẽ không được hiển thị trên trình duyệt
- Scroll: trình duyệt sẽ thêm thanh cuộn vào layer dù có cần phải có thanh cuộn hay không
- Auto: trình duyệt sẽ thêm thanh cuộn vào layer khi cần thiết

XIII. LÀM VIỆC VỚI BEHAVIORS

1. Giới thiệu


Behaviors là những hành động xảy ra khi người dùng làm một điều gì đó trên đối tượng, đưa con trỏ chuột lên trên một tấm hình trên trang web, click lên một đoạn văn bản và click đúp chuột lên một Image map ...

Behaviors không phải là mã HTML mà được viết bằng javascript, Dreamweaver cho phép chèn mã javascript thông qua Behaviors panel, không phải viết code JavaScript để tạo bởi Behaviors



Behaviors panel được mở bằng cách menu *Window / Behaviors*, hoặc nhấn tổ


hợp phím Shift + F4

Trong panel này, click vào nút  và trong mục Show events for hãy chọn một phiên bản trong danh sách trình duyệt.

Một số behavior không làm việc với một vài trình duyệt, tùy thuộc vào trình duyệt, có nhiều behavior cho Internet Explorer nhưng không làm việc với Netscape vì hầu hết mọi người đều dùng Internet Explorer có thể chọn trình duyệt này, khi Browser đã được chọn thì không cần phải chọn lại sau này.

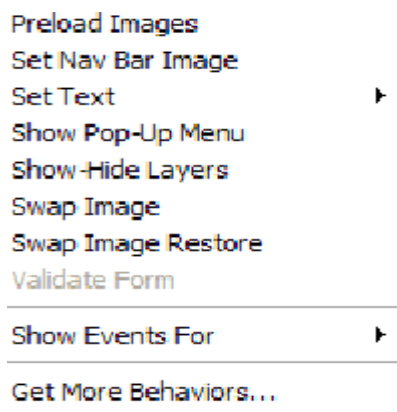
2. Thêm vào một behavior

Khi đã chọn xong browser xong, có thể bắt đầu thêm vào các behavior. Đầu tiên là chọn đối tượng sẽ áp dụng behavior đối tượng này có thể là image, một nhóm text.

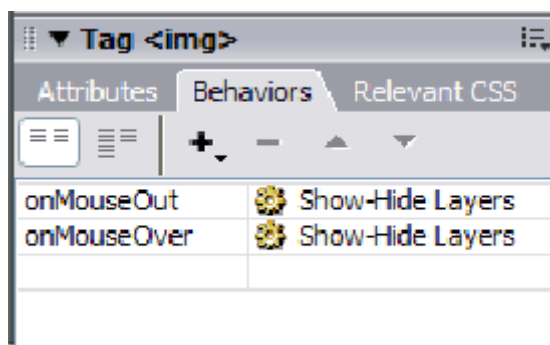
Khi click vào nút  trong behavior panel sẽ thấy mục Show Events for, có thể thấy một danh sách các hành động (action) có thể thực hiện được trên trình duyệt mà đã chọn, hãy chọn một action phù hợp.

Tùy thuộc vào đối tượng muốn áp dụng behavior có thể chọn một số action còn một số thì không.




Trong trường hợp trên thì action Validate form không thể chọn được vì không có form nào trên trang. Sau khi đã chọn action, the behavior tương ứng xuất hiện trong behavior panel trong trường hợp dưới đây có hai behavior được chèn vào. Mỗi behavior có một action và một sự kiện (event) liên hệ với nó.



Action là hành động đã được chọn ở bước trên, và sự kiện mô tả thời điểm xảy ra action, chọn sự kiện bằng cách click vào ô ở bên trái ô hành động trong



Behaviors panel.

Để xóa behavior, chọn nó trong behavior panel và click vào nút  có thể thay đổi thứ tự áp dụng behavior cho một đối tượng bằng cách chọn và sắp xếp thứ tự bằng cách click vào một trong hai nút  và 

3. Tên và ý nghĩa các sự kiện

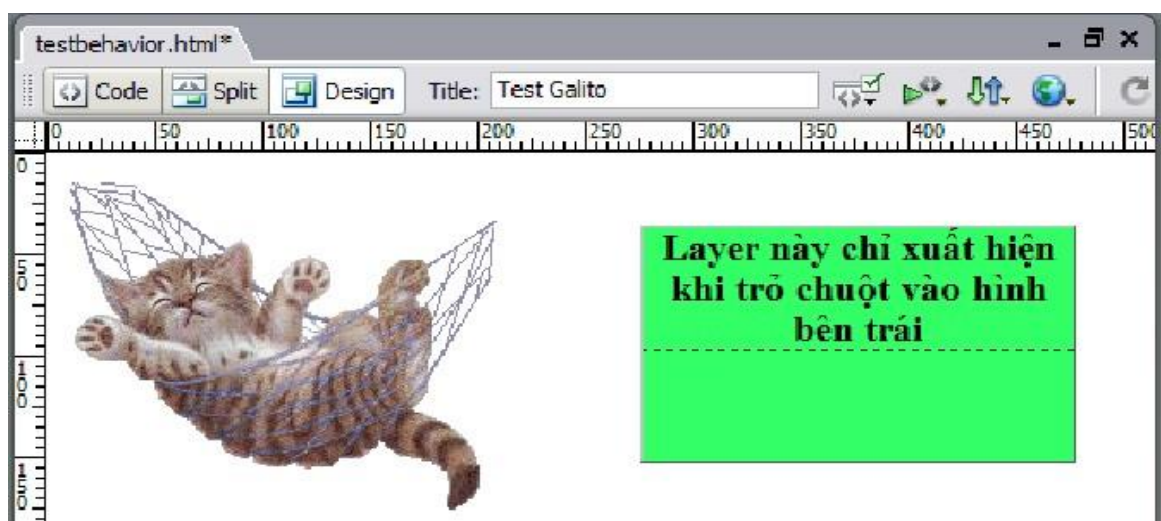
Sự kiện	Ý nghĩa
OnAbort	Khi ngưng tải một hình ảnh, hay ấn nút stop trên trình duyệt
OnAfterUpdate	Khi thực hiện xong việc cập nhật dữ liệu
OnBeforeUpdate	Trước khi cập nhật dữ liệu
OnBlur	Khi đối tượng được chọn không còn ở trạng thái hiện hành
OnBounce	Khi nội dung trong Marquee đến biên Marquee
OnChange	Khi có sự thay đổi trong Text Field hay List/Menu của form
OnClick	Khi nhấn chuột vào đối tượng
OnDblClick	Khi nhấn đúp chuột vào đối tượng
OnError	Khi xảy ra lỗi hiện trang ảnh của trình duyệt
OnFinish	Khi nội dung trong Marquee đi hết một vòng
OnFocus	Khi đối tượng có focus
OnHelp	Khi nhấn nút help của trình duyệt
OnKeyDown	Khi ấn phím xuống và giữ phím
OnKeyPress	Khi ấn phím xuống
OnKeyUp	Khi thả phím (phím đi lên)
OnLoad	Khi hoàn tất việc tải trang
OnMouseMove	Khi di chuyển chuột
OnMouseOut	Khi chuột ra khỏi đối tượng

OnMouseOver	Khi chuột nằm bên trái đối tượng
OnMouseUp	Khi nhả chuột
OnMove	Khi cửa sổ, khung di chuyển
OnReadyStateChange	Trạng thái thành phần thay đổi, trạng thái bao gồm Uninitialized, Loading, Complete
OnReset	Khi trả form về các giá trị khởi tạo
OnResize	Thay đổi kích thước cửa sổ, khung
OnRowEnter	Khi nguồn dữ liệu có thêm dòng mới
OnRowExit	Khi dòng dữ liệu đã tồn tại
OnScroll	Khi cuộn thanh cuộn
OnSelect	Khi chọn text, menu item của List/Menu
OnStart	Nội dung marquee bắt đầu một vòng
OnSubmit	Khi gửi nội dung của form
OnUnload	Khi rời khỏi trang


4. Show and Hide layer behavior

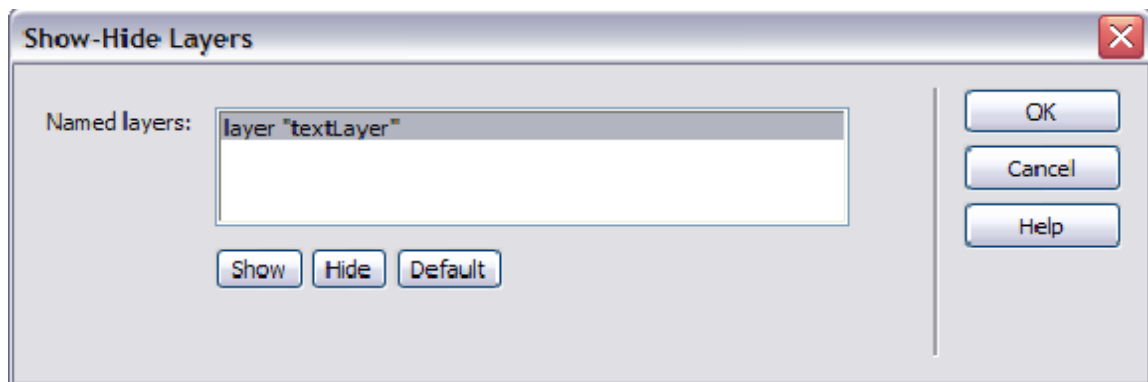
Một trong những behavior quen thuộc và thú vị nhất là Show and Hide layers. Nếu muốn áp dụng behavior này thì trang web phải có layer

Khi thiết kế một trang web như sau :



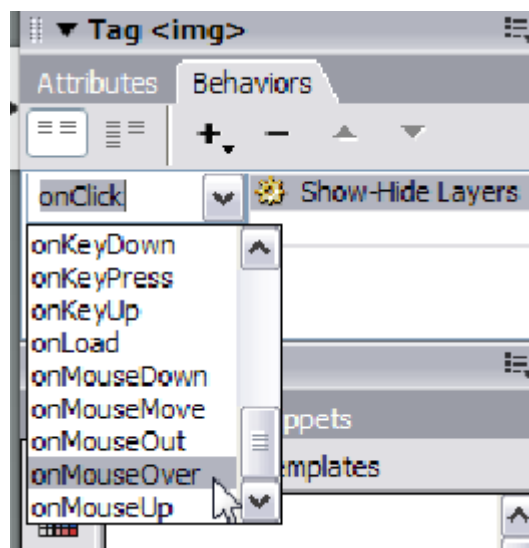
Ở bên trái có một đối tượng image, phía bên phải là một layer được đặt tên là textLayer nội dung layer được nhập vào từ bàn phím.

Đặt thuộc tính *vis* của layer là hidden. Sau đó chọn hình và click vào nút  và Chọn action Show-Hide layers, xuất hiện cửa sổ sau:



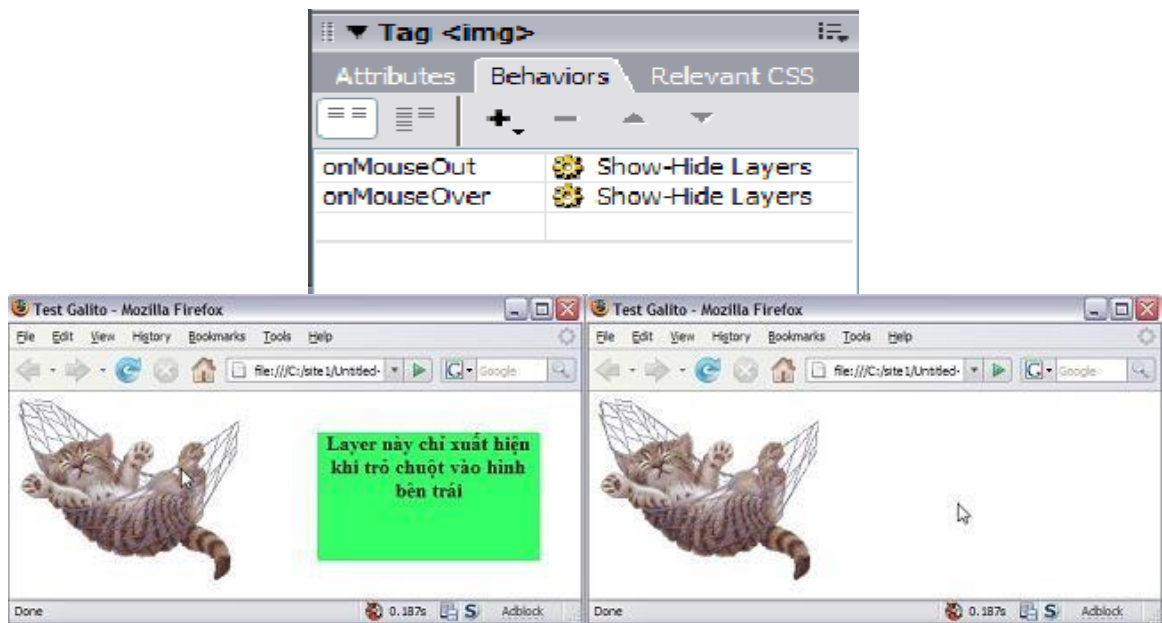
Sau khi chọn action, phải chỉ định layer nào sẽ được hiển thị hay che đi hãy chọn layer “textLayer” và click nút Show. ấn OK.

Hãy trở lại với Behaviors panel, thì click vào nút combo box bên trái action vừa tạo, chọn mục onMouseOver.



Như vậy behavior này sẽ làm cho textLayer hiện khi trỏ chuột lên hình.


Thực hiện tương tự nhưng tạo một action có tác động Hide textLayer khi con trỏ chuột ra khỏi màn hình. Lúc này trên Behaviors panel sẽ có hai action như sau:

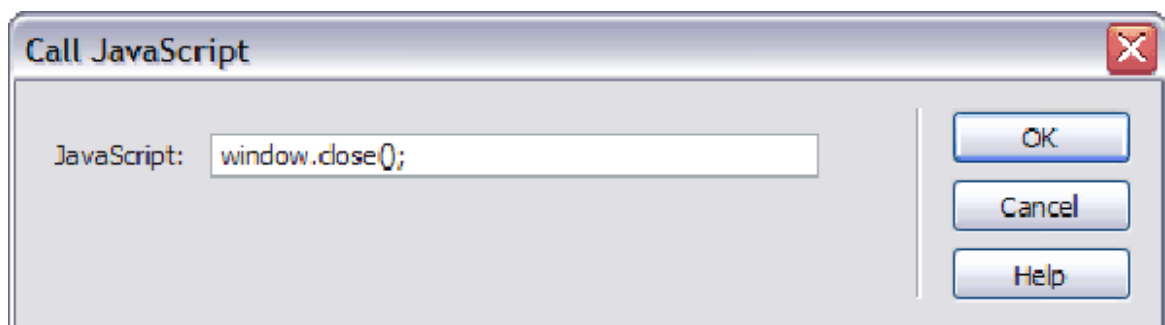


5. Sử dụng JavaScript

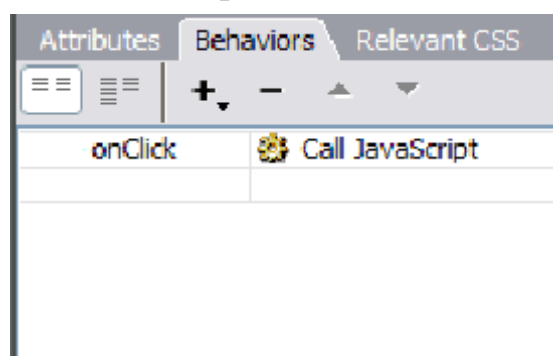
Một behavior có thể áp dụng lên bất kỳ đối tượng nào là Call JavaScript. Behavior này cho phép chèn code JavaScript vào trong trang web.

Ví dụ: có thể làm cửa sổ trình duyệt đóng lại khi click nên một đối tượng để thực hiện cần chèn vào một dòng lệnh JavaScript như sau: `window.close()`;

Chọn đối tượng áp dụng behavior, sau đó gọi action Call JavaScript thông qua nút . Một cửa sổ xuất hiện ra và gõ code JavaScript vào.



Khi behavior đã được chèn vào Behavior panel, cần phải chỉ định sự kiện để chạy đoạn onclick để chạy đoạn JavaScript trên khi click vào đối tượng.



XIV. CÁC TÍNH NĂNG KHÁC

1. Marquee

Marquee là hình ảnh, văn bản, siêu liên kết ... hoặc là sự kết hợp của các đối tượng như vậy, đặc điểm ở đây là chúng có thể di chuyển trong trang web theo một đường thẳng.

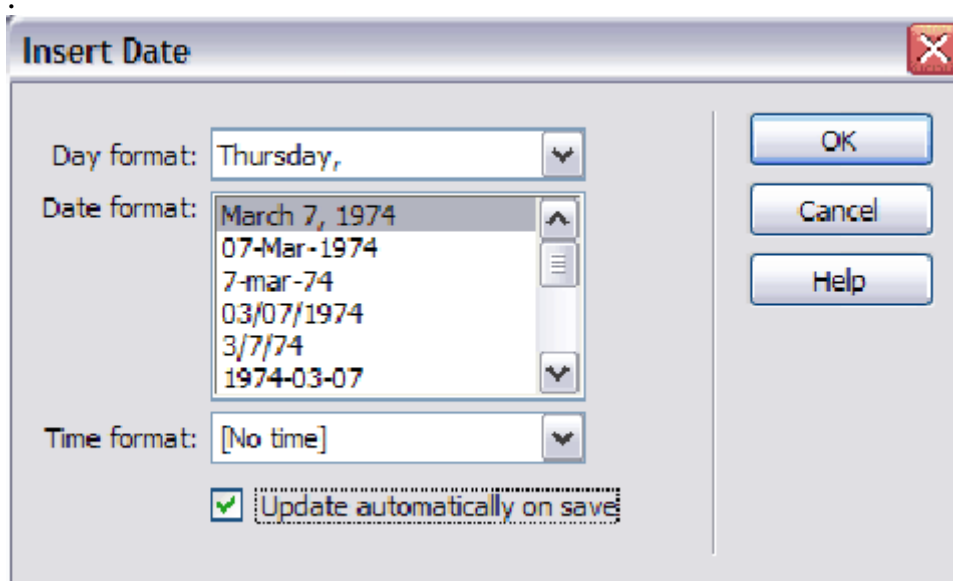
Marquee không thể được chèn vào Dreamweaver bằng trình soạn thảo bằng trình soạn thảo trực quan ở Design view, phải chèn vào bằng code.

Để tạo một Marquee thêm một code HTML của trang web cặp thẻ `<MARQUEE>` và `</MARQUEE>`. Giữa hai thẻ này chèn vào đối tượng muốn cuộn trong marquee.

2. Thiết lập ngày tháng

Dreamweaver cho phép chèn ngày chỉnh sửa các trang vào trang web để dễ dàng hơn, người xem trang web sẽ biết lần cuối dữ liệu của trang được cập nhật khi nào. Để thêm vào trang vào vào menu *Insert / Date*.

Trong cửa sổ mới hiện ra có thể chọn định dạng ngày tháng và tùy chọn cho phép Dreamweaver tự động cập nhật khi file được sửa chữa và lưu lại



3. Đường kẻ ngang (Horizontal Rule)

Là đối tượng được dùng để tách biệt các phần khác nhau trên trang web, để chèn đường kẻ ngang vào trang vào menu *Insert / HTML / Horizontal rule*

Properties inspector của đường kẻ ngang có dạng như sau:



Có thể thay đổi bề ngoài của đường kẻ ngang thông qua các thuộc tính ở đây.

BÀI TẬP

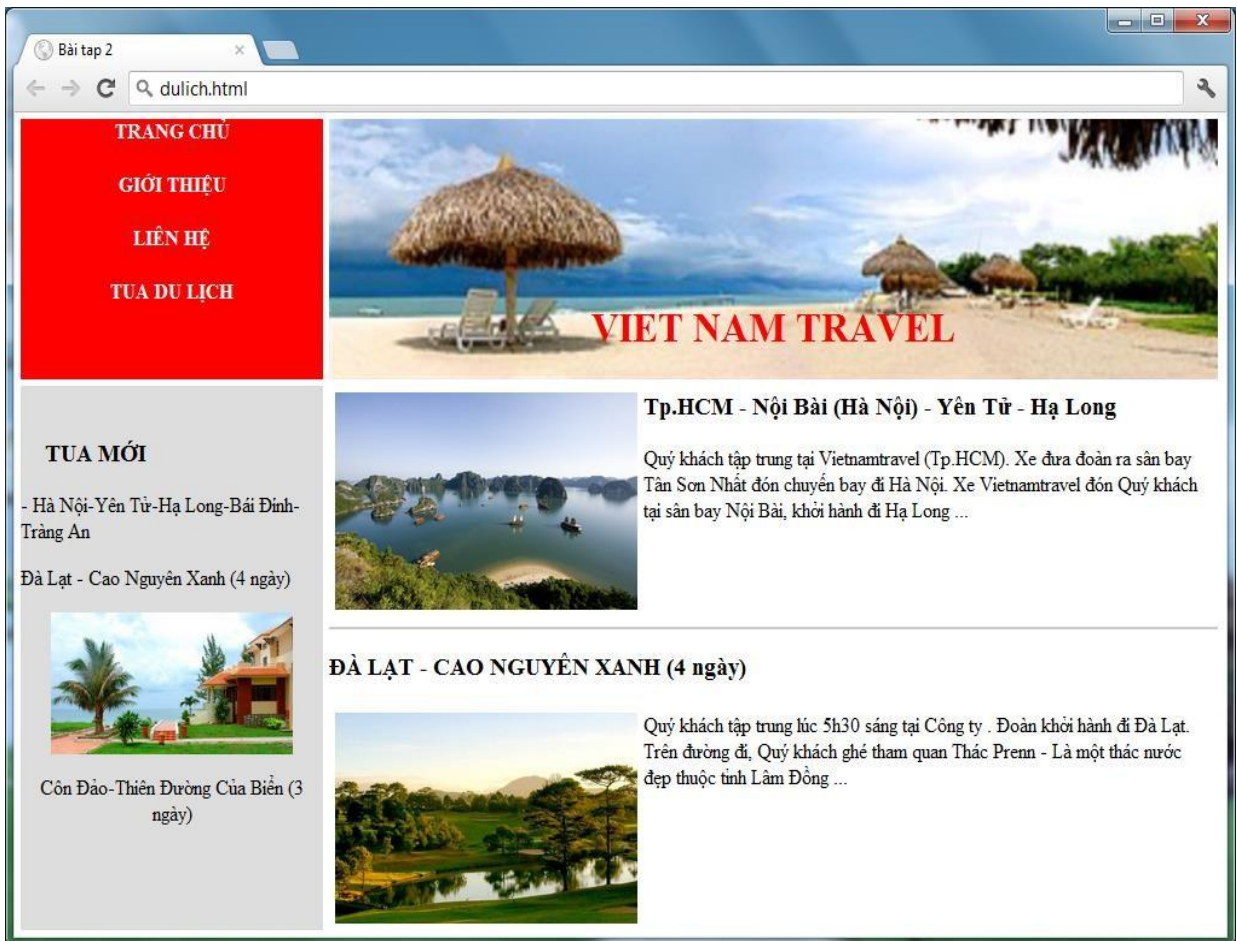
Bài tập 1: Thiết kế trang web có nội dung sau:



Mã HTML

Bài Tập 2

Thiết kế trang web có nội dung sau:



Xe đưa đoàn ra sân bay Tân Sơn Nhất đón chuyên

```
        bay đi Hà Nội. Xe Vietnamtravel đón Quý khách
        tại sân bay Nội Bài, khởi hành đi Hạ Long ...
    <p>
    </td>
</tr>
</table>
<hr color="#CCCCCC" />
<h3>
    ĐÀ LẠT - CAO NGUYỄN XANH (4 ngày)
</h3>
<table width="100%" cellpadding="0" cellspacing="5"
    border="0">
    <tr>
    <td width="250" valign="top">
        
    </td>
    <td valign="top">
    <p>
        Quý khách tập trung lúc 5h30 sáng tại Công ty .
        Đoàn khởi hành đi Đà Lạt. Trên đường đi, Quý
        khách ghé tham quan Thác Prenn - Là một thác
        nước đẹp thuộc tỉnh Lâm Đồng ...
    <p>
    </td>
    </tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Bài Tập 3: Thiết kế trang web theo mẫu sau:



Mã HTML

```
<html>
<head>
  <meta content="text/html; charset=utf-8" />
  <title>Bài tập 3</title>
</head>
<body topmargin="0" leftmargin="0" bgcolor="#999996">
<div align="center">
  <table width="1000" cellpadding="0" cellspacing="0" border="0">
    <tr>
      <td colspan="5">
        
      </td>
    </tr>
    <tr align="center" bgcolor="#474030" >
      <td height="30" width="120"><font color="#FFFFFF">
        <b> TRANG CHỦ</b> </font></td>
      <td width="120"><font color="#FFFFFF">
        <b>GIỚI THIỆU</b></font></td>
      <td width="120"><font color="#FFFFFF">
        <b>LIÊN HỆ</b></font></td>
      <td width="120"><font color="#FFFFFF">
```



```

<b>TIN TỨC</b></font></td>
<td width="420"> </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="5">

</td>
</tr>
</table>
<table width="1000" cellpadding="0" cellspacing="10" border="0"
bgcolor="#474030">
<tr>
<td valign="top" width="200">
<p><b><font color="#FFFFFF">Táo Mèo Yên Bái</font></b></p>
<div align="left">

</div>
<font color="#CCCCCC">
Táo Mèo là tên gọi Khác của cây có tên Sơn tra.
Sở dĩ Sơn tra có thêm cái tên táo mèo vì ...
</font>
<div align="right">
<font color="#FF3300">Xem tiếp</font>
</div>
</td>
<td valign="top" width="200">
<p><b><font color="#FFFFFF">Chè thạch trái cây</font></b></p>
<div align="left">

</div>
<font color="#CCCCCC">
Nấu 1,5 lít nước với 200g đường cho tan. Cho nho vào, nấu sôi. Tiếp tục cho
nhãn vào chung, ...
</font>
<div align="right">
<font color="#FF3300">Xem tiếp</font></div>
</td>
<td valign="top" width="200">
<p><b><font color="#FFFFFF">Gỏi đu đủ
chay</font></b></p>
<div align="left">

</div>
<font color="#CCCCCC">
Bắt chảo đồ chút dầu cho hành , tỏi chiên
hoi vàng cho tôm vô xào với bột nêm khoảng 2 phút ...
</font>

```

```

<div align="right">
<font color="#FF3300">Xem tiếp</font>
</div>
</td>
<td valign="top" width="200">
<p><b><font color="#FFFFFF">
Lẩu hải sản kiểu Pháp</font></b></p>
<div align="left">

</div>
<font color="#CCCCCC">
Xương cá rửa sạch, luộc sơ qua nước sôi rồi vớt ra.
Nấu nước sôi, sau đó để lửa vừa, cho xương cá, cần tây,...
</font>
<div align="right"><font color="#FF3300">Xem tiếp</font>
</div>
</td>
<td valign="top" width="200">
<p><b><font color="#FFFFFF">Mực dồn thịt</font></b></p>
<div align="left">

</div>
<font color="#CCCCCC">
Nước ngọt do mực tiết ra trong khi hấp có thể dùng
để pha chế sốt cà chua hoặc nêm nêm ...
</font>
<div align="right"><font color="#FF3300">Xem tiếp</font></div>
</td>
</tr>
</table>
<table border="0" bgcolor="#2b2517">
<tr>
<td colspan="5" height="50" align="center" >
<font color="#FFFFFF"><b>Copyright&copy;2012</b></font>
</td>
</tr>
</table>
</div>
</body>
</html>

```


CHƯƠNG 5

CSS (Cascading Style Sheets)

❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 5

Chương 5 là chương giới thiệu về các chức năng cơ bản của CSS để định dạng dữ liệu cho website Dreamweaver để người học có được kiến thức nền tảng và dễ dàng tiếp cận nội dung môn học ở những chương tiếp theo.

❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 5

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ **Về kiến thức:**

- Trình bày và giải thích được khái niệm, câu lệnh cơ bản của CSS.
- Trình bày và giải thích được vai trò, nội dung, ý nghĩa, môi trường hoạt động của CSS.

- Vận dụng được các đặc trưng của phần mềm vào một website thực tế.

➤ **Về kỹ năng:**

- Nhận diện được các chức năng, tên gọi của các thành phần vào trong website.
- Phân tích được những các bước để tạo một website, các dữ liệu để hoàn thiện một website.

➤ **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- Ý thức được tầm quan trọng và ý nghĩa thực tiễn của CSS.
- Cân nhắc đưa ra quyết định thực hiện chương trình.
- Tuân thủ nội quy, quy định nơi làm việc.

❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 5

- Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 5 (cá nhân hoặc nhóm).
- Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 5) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 5 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.

❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 5

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Phòng thực hành có máy tính.
- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác

- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.
- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 5

- Nội dung:

- ✓ **Kiến thức:** Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- ✓ **Kỹ năng:** Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- ✓ **Năng lực tự chủ và trách nhiệm:** Trong quá trình học tập, người học cần:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
 - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
 - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

- Phương pháp:

- ✓ **Điểm kiểm tra thường xuyên:** 1 bài kiểm tra miệng, vấn đáp
- ✓ **Kiểm tra định kỳ lý thuyết:** 1 bài kiểm tra (căn chỉnh các khối trong website)

NỘI DUNG CHƯƠNG 5

I. GIỚI THIỆU

1. CSS là gì?

CSS (Cascading Style Sheets) là một chuẩn kết hợp trong văn bản HTML và XML để định nghĩa cách trình bày văn bản(trang web). Trong một trang web thì HTML cho biết “đây là cái gì” còn CSS cho biết “phải trình bày cái này như thế nào”.

2. Lợi ích của CSS

Bạn đã biết HTML cũng hỗ trợ một số thuộc tính định dạng cơ bản cho text, picture, table, ... nhưng nó không thật sự phong phú. Còn CSS cung cấp cho bạn hàng trăm thuộc tính trình bày dành cho các đối tượng với sự sáng tạo cao trong kết hợp các thuộc tính giúp mang lại hiệu quả. Ngoài ra, hiện tại CSS đã được hỗ trợ bởi tất cả các trình duyệt, nên bạn hoàn toàn có thể tự tin trang web của mình có thể hiển thị hầu như “như nhau” dù trên một hệ thống sử dụng Windows, Linux hay trên một máy Mac miễn là bạn đang sử dụng một phiên bản trình duyệt mới nhất.

Sử dụng các mã định dạng trực tiếp trong HTML tốn hao nhiều thời gian thiết kế cũng như dung lượng lưu trữ trên đĩa cứng. Trong khi đó CSS đưa ra phương thức giúp áp dụng một khuôn mẫu chuẩn từ một file CSS ở ngoài. Nó thật sự có hiệu quả đồng bộ khi bạn tạo một website có hàng trăm trang, hay cả khi bạn muốn thay đổi một thuộc tính trình bày nào đó. Chính vì vậy khi sử dụng CSS bạn có thể :

- Thu gọn kích thước của trang web.
- Dễ dàng cho việc trình bày và bảo trì.
- Có thể áp dụng cho nhiều loại thiết bị đầu cuối.

II. MỘT SỐ QUY ƯỚC VỀ CÁCH VIẾT CSS

1. Cú pháp CSS

Selector { property:value; }

Trong đó:

- *Selector*: Các đối tượng sẽ áp dụng các thuộc tính trình bày. Nó là các tagHTML, class hay id (class và id sẽ được trình bày ở phần sau).

Ví dụ: body, h2, p, img, #title, #content, .username,...

- *Property*: Chính là các thuộc tính quy định cách trình bày.

Ví dụ: background-color, font-family, color, padding, margin,...

Mỗi thuộc tính CSS phải được gán một giá trị. Nếu có nhiều hơn một thuộc tính cho một selector thì chúng ta phải dùng một dấu ; (chấm phẩy) để phân cách các thuộc tính. Tất cả các thuộc tính trong một selector sẽ được đặt trong một cặp ngoặc nhọn sau selector.

Ví dụ: body { background:#FFF; color:#FF0000; font-size:14pt } Để dễ đọc hơn, bạn nên viết mỗi thuộc tính CSS ở một dòng như sau:

```
body
{
  background:#FFF;color:#FF0000; font-size:14pt
}
```

- *Value*: Giá trị của thuộc tính. Ví dụ: như ví dụ trên value chính là #FFF dùng để định màu trắng cho nền trang.

+ Đối với một giá trị có khoảng trắng, bạn nên đặt tất cả trong một dấu ngoặc kép. Ví dụ: font-family:"Times New Roman"

+ Đối với các giá trị là đơn vị đo, không nên đặt khoảng cách giữa số đo với đơn vị của nó. Ví dụ: width:100 px. Nó sẽ làm trình duyệt hiển thị sai so với ý định thiết kế.

➤ *Chú thích trong CSS*

Cũng như nhiều ngôn ngữ web khác. Trong CSS, chúng ta cũng có thể viết chú thích cho các đoạn code để dễ dàng tìm, sửa chữa trong những lần cập nhật sau. Chú thích trong CSS được viết như sau

/* Nội dung chú thích */

Ví dụ: /* Màu chữ cho trang web */ body { color:red }

2. Đơn vị trong CSS

- **Đơn vị chiều dài**

Đơn vị	Mô tả
%	Phần trăm
in	Inch (1 inch = 2.54 cm)
cm	Centimeter
mm	Millimeter
em	1 em tương đương kích thước font hiện hành, nếu font hiện hành có kích cỡ 14px thì 1 em = 14 px. Đây là một đơn vị rất hữu ích trong việc hiển thị trang web.
ex	1 ex bằng chiều cao của chữ x in thường của font hiện hành. Do đó, đơn vị này không những phụ thuộc trên kích cỡ font chữ mà còn phụ thuộc loại font chữ vì cùng 1 cỡ 14px nhưng chiều cao chữ x của font Times và font Tohama là khác nhau.
pt	Point (1 pt = 1/72 inch)
pc	Pica (1 pc = 12 pt)
px	Pixels (điểm ảnh trên màn hình máy tính)

- Đơn vị màu sắc

Đơn vị	Mô tả
Color-name	Tên màu tiếng Anh. Ví dụ: black, white, red, green, blue, cyan, magenta, ...
RGB (r,g,b)	Màu RGB với 3 giá trị R, G, B có trị từ 0 – 255 kết hợp với nhau tạo ra vô số màu.
RGB (%r,%g,%b)	Màu RGB với 3 giá trị R, G, B có trị từ 0 – 100% kết hợp.
Hexadecimal RGB	Mã màu RGB dạng hệ thập lục. Ví dụ: #FFFFFF: trắng, #000000: đen, #FF00FF: đỏ tươi.

3. Vị trí đặt CSS

Có ba cách khác nhau để nhúng CSS vào trong một tài liệu HTML

- Cách 1: Nội tuyến (kiểu thuộc tính)

Đây là một phương pháp nguyên thủy nhất để nhúng CSS vào một tài liệu HTML bằng cách viết các thuộc tính CSS trong thuộc tính *style* của các thẻ HTML. Trong cách viết này chúng ta không cần *selector* trong cú pháp của CSS.

Ở ví dụ sau chúng ta sẽ tiến hành định nền màu vàng cam cho trang và màu chữ đỏ cho đoạn văn bản như sau:

```
<body style="background-color:#ff9900;">
```

```
<p style="color:red;">Xin Chào!</p>
```

- Cách 2: Đặt CSS bên trong thẻ *style*

Đây là cách rút tất cả các thuộc tính CSS vào trong thẻ *style* (để tiện cho công tác bảo trì, sửa chữa).

Lưu ý: Thẻ *style* nên đặt trong thẻ *head*.

Cũng ví dụ làm trang web có màu nền vàng cam, đoạn văn bản chữ đỏ, chúng ta sẽ thể hiện như sau:

```
<head>
```

```
<title>Ví dụ</title>
```

```
<style type="text/css">
```

```
body { background-color:#ff9900;}p { color:red; }
```

```
</style>
```

```
</head>
```

- **Cách 3:** Bên ngoài (liên kết với một file CSS bên ngoài)

Tương tự như cách 2 nhưng thay vì đặt tất cả các mã CSS trong thẻ style chúng ta sẽ đưa chúng vào trong một file CSS (có phần mở rộng .css) bên ngoài và liên kết nó vào trang web bằng thuộc tính *href* trong thẻ *link*. Đây là cách làm được khuyến cáo, nó đặc biệt hữu ích cho việc đồng bộ hay bảo trì một website lớn sử dụng cùng một kiểu mẫu.

Cũng ví dụ trên trong file HTML soạn thảo nội dung sau

```
<html>
<head>
<title>Ví dụ</title>
  <link rel="stylesheet" type="text/css"href="style.css"/>
</head>
<body>
  <p>Xin Chào!</p>
</body>
</html>
```

Sau đó hãy tạo một file “style.css” đặt cùng thư mục với file HTML với nội dung:

```
body {
background-color:#ff9900;
}
p {
color:red;
}
```

4. Sự ưu tiên

Trước khi thực thi CSS cho một trang web. Trình duyệt sẽ đọc toàn bộ CSS mà trang web có thể được áp dụng, bao gồm: CSS mặc định của trình duyệt, file CSS bên ngoài liên kết vào trang web, CSS nhúng trong thẻ <style> và các CSS nội tuyến. Sau đó, trình duyệt sẽ tổng hợp toàn bộ CSS này vào một CSS ảo, và nếu có các thuộc tính CSS giống nhau thì thuộc tính CSS nào nằm sau sẽ được ưu tiên sử dụng. Theo nguyên tắc đó trình duyệt của bạn sẽ ưu tiên cho các CSS nội tuyến > CSS bên trong > CSS bên ngoài > CSS mặc định của trình duyệt.

Ví dụ:

Trong một trang web có liên kết tới file style.css có nội dung như sau:

```
p {
color:#333;
text-align:left;width:500px
```

```
}
```

Trong thẻ <style> giữa thẻ <head> cũng có một đoạn CSS liên quan:

```
p {  
background-color:#FF00FF;text-align:right; width:100%;  
height:150px  
}
```

Trong phần nội dung trang web đó cũng có sử dụng CSS nội tuyến:

```
<p style="height:200px;  
text-align:center;  
border:1px solid #FF0000;  
color:#000" >
```

Khi thực thi CSS trình duyệt sẽ đọc hết tất cả các nguồn chứa style rồi sẽ tổng hợp lại vào một CSS ảo và nếu có sự trùng lặp các thuộc tính CSS thì nó sẽ lấy thuộc tính CSS có mức ưu tiên cao hơn. Như ví dụ trên chúng ta sẽ thấy CSS cuối cùng mà phần tử p nhận được là:

```
p {  
background-color:#FF00FF;width:100%;  
height:200px;  
text-align:center;  
border:1px solid #FF0000;color:#000;  
}
```

Vậy có cách nào để thay đổi độ ưu tiên cho một thuộc tính nào đó? Thật ra thì trong CSS đã có sẵn một thuộc tính giúp chúng ta thực hiện điều này, đó chính là thuộc tính **!important**. Chỉ cần bạn đặt thuộc tính này sau một thuộc tính nào đó theo cú pháp: selector { property:value **!important** }

Thì trình duyệt sẽ hiểu đây là một thuộc tính được ưu tiên. Bây giờ, chúng ta cùng xét lại ví dụ trên nhưng có đặt thêm một số thuộc tính **!important** vào xem kết quả.

Trong file CSS

```
p {  
width:500px;  
text-align:left !important;color:#333 !important  
}
```

Trong thuộc tính style

```
p {
```

```
background-color:#FF00FF;width:100%;  
height:150px !important;  
text-align:right;  
}
```

Trong thẻ P

```
<p style="text-align:center;height:200px;  
border:1px solid #FF0000;  
color:#000" >
```

Vậy phần CSS sẽ tác động lên thuộc tính p là:

```
p {  
background-color:#FF0000;width:100%;  
height:150px !important;  
text-align:left !important;border:1px solid  
#FF0000; color:#333 !important;  
}
```

Lưu ý: Cùng một thuộc tính cho một selector thì nếu cả hai thuộc tính đều đặt:

!important thì cái sau được lấy.

III. CÁCH ĐỊNH NGHĨA CÁC SELECTOR

1. Type selector

Type selector là các chỉ định tên của các thẻ HTML sẽ bị ảnh hưởng bởi các câu lệnh CSS. Cú pháp Type selectors như sau:

```
HTML_Tag  
{  
  Property:value;  
}
```

Ví dụ sau quy định màu chữ của tất cả các thành phần của thẻ P được hiển thị với màu xanh.

```
P {color:blue;}
```

2. Class selector

Class selector được sử dụng để quy định, định dạng cho một nhóm nhiều phần tử HTML. Điều này cho phép bạn thiết lập một kiểu định dạng cụ thể cho nhiều phần tử HTML với cùng một class (lớp). Cách áp dụng như sau:

- ở HTML

<tag class="class name">...</tag>

- ở CSS

Trong đó:

[selector].classname

{Property:value; }

+ tag: Tên thẻ html cần áp dụng.

+ classname: Tên lớp cần đặt thuộc tính. Ví dụ chúng ta có một đoạn mã HTML

sau đây :

```
<p>Danh Sách Các Tỉnh, Thành Phố Của Việt Nam</p>
```

```
<ul>
```

```
  <li>Hà Nội</li>
```

```
  <li>TP. Hồ Chí Minh</li>
```

```
  <li>Đà Nẵng</li>
```

```
  <li>Thừa Thiên Huế</li>
```

```
  <li>Khánh Hòa</li>
```

```
  <li>Quảng Ninh</li>
```

```
  <li>Tiền Giang</li>
```

```
</ul>
```

Yêu cầu đặt ra là làm thế nào để tên các thành phố là màu đỏ và tên các tỉnh là màu xanh da trời. Để giải quyết vấn đề này chúng ta sẽ dùng một thuộc tính HTML gọi là class để tạo thành 2 nhóm là thành phố và tỉnh. Ta sẽ viết lại đoạn HTML sau thành như thế này:

```
<p>Danh Sách Các Tỉnh, Thành Phố Của Việt Nam</p>
```

```
<ul>
```

```
  <li class="tp">Hà Nội</li>
```

```
  <li class="tp">TP. Hồ Chí Minh</li>
```

```
  <li class="tp">Đà Nẵng</li>
```

```
  <li class="tinh">Thừa Thiên Huế</li>
```

```
  <li class="tinh">Khánh Hòa</li>
```

```
  <li class="tinh">Quảng Ninh</li>
```

```
  <li class="tinh">Tiền Giang</li>
```

```
</ul>
```

Trong CSS viết như sau:

```
li.tp{
    color:FF0000;
}
li.tinh{
    color:0000FF;
}
```

3. ID selector

ID selector được sử dụng để quy định một định dạng, cho duy nhất một phần tử HTML. Cách áp dụng như sau:

- ở HTML

```
<tag id="IDName">...</tag>
```

ở CSS: **[selector]#IDname**

```
{Property:value; }
```

- Trong đó:

+ tag: Tên thẻ html cần áp dụng.

+ IDname: Thẻ HTML có ID cần đặt thuộc tính.

Cũng với đoạn HTML như ví dụ về class. Nhưng yêu cầu đặt ra là Hà Nội sẽ có màu đỏ sậm, TP. Hồ Chí Minh màu đỏ, Đà Nẵng màu đỏ tươi còn các tỉnh màu xanh da trời. Để giải quyết vấn đề này chúng ta sẽ sử dụng thuộc tính HTML là id để nhận dạng mỗi thành phố và dùng class để nhóm các tỉnh. Đoạn HTML của chúng ta bây giờ sẽ là :

```
<p>Danh Sách Các Tỉnh, Thành Phố Của Việt Nam</p>
<ul>
<li id="hanoi">Hà Nội</li>
<li id="hcmc">TP. Hồ Chí Minh</li>
<li id="danang">Đà Nẵng</li>
<li class="tinh">Thừa Thiên Huế</li>
<li class="tinh">Khánh Hòa</li>
<li class="tinh">Quảng Ninh</li>
<li class="tinh">Tiền Giang</li>
</ul>
```

Và đoạn CSS cần dùng sẽ là :

```
#hanoi{
  color:#790000;

}

#hcmc {
  color:#FF0000;
}

#danang{
  color:#F01000;
}

.tinh {
  color: #0000FF;
}
```

4. Descendant selector

Descendant selector dùng để quy định, định dạng một phần tử HTML nằm bên trong một phần tử HTML khác.

Cú pháp:

```
<tag1><tag2>[tag3 ...]
```

```
{Property:value; }
```

Trong đó:

tag1, tag2, tag3 là các thẻ html với tag2 nằm trong tag1, tag3 nằm trong tag2

..

Ví dụ sau Chỉ áp dụng style cho thẻ p nằm trong thẻ div

```
<html>
<head>
<style type="text/css">
div p {color:red; font-weight: bold;}
</style>
</head>
<body>
<div>
<p>Đoạn văn bản có hiệu lực </p>
<b><p> paragraph </p></b>
</div>
<p>Đoạn văn bản không có hiệu lực </p>
</body>
</html>
```

5. Pseudo class

Pseudo-classes cho phép bạn xác định các hiệu ứng định dạng cho đối tượng như khi rê chuột lên đối tượng, đang giữ nhấn chuột lên đối tượng ... với cú pháp

như sau.

Element:pseudo {property:value;}

Trong đó:

- **Element:** Là đối tượng áp dụng hiệu ứng.
- **Pseudo :** Xác định hiệu ứng cho đối tượng mang các giá trị sau:

pseudo	Ví dụ	Mô tả
:link	a:link	Đặt hiệu ứng khi liên kết chưa được thăm
:visited	a:visited	Đặt hiệu ứng khi liên kết được mở
:hover	a:hover	Đặt hiệu ứng khi đang di chuyển chuột lên
:active	a:active	Đặt hiệu ứng khi liên kết được lựa chọn
:before	p:before	Chèn nội dung phía trước nội dung của một thành phần
:after	p:after	Chèn nội dung phía sau nội dung của một thành phần
:first-line	P:first-line	Đặt thuộc tính cho dòng đầu tiên của thành phần
:first-child	p:first-child	Đặt thuộc tính của phần tử con đầu tiên của thành phần
:first-letter	p:first-letter	Đặt thuộc tính của chữ cái đầu tiên của thành phần

Ví dụ

Ví dụ này chúng ta sẽ áp dụng 4 màu sắc khác nhau cho từng trạng thái liên kết: các liên kết chưa thăm có màu xanh lá; các liên kết khi di chuyển chuột qua sẽ có màu đỏ tươi; các liên kết đã thăm sẽ có màu đỏ và các liên kết đang kích hoạt có màu tím.

```
a:link { color:#00FF00 } a:visited {  
color:#FF0000 } a:hover {  
color:#FF00FF } a:active { color:#  
662D91 }
```

Chú ý: Khi thiết lập style cho link, phải đảm bảo

- Trạng thái hover phải đặt sau trạng thái link và visited
- Trạng thái active phải đặt sau trạng thái hover

6. Group selector

Group selector là cách nhóm các selector có cùng chung một quy luật giúp file CSS được gọn gàng hơn, mỗi selector sẽ được ngăn cách nhau bởi dấu, (Phẩy).

Ví dụ:

```
h1 {color: blue;}h2 {color:
blue;}h3 {color: blue;}
```

Chúng ta có thể nhóm chung 3 selector trên lại như sau:

```
h1, h2, h3 { color: blue;}
```

IV. CÁC THUỘC TÍNH CỦA CSS

1. Background

- background-color(màu nền)

Thuộc tính background-color giúp định màu nền cho một thành phần trên trang web. Các giá trị mã màu của background-color cũng giống như color nhưng có thêm giá trị transparent để tạo nền trong suốt.

Ví dụ:

```
body {background-color:cyan;}
```

```
h1 {background-color:red;}
```

```
h2 {background-color:orange;}
```

- background-image(ảnh nền)

Để chèn ảnh nền vào một thành phần trên trang web chúng ta sử dụng thuộc tính background-image.

Ví dụ

```
body {
    background-image:url(logo.png)
}
```

- background-repeat (lặp lại ảnh nền)

Nếu sử dụng một ảnh có kích thước quá nhỏ để làm nền cho một đối tượng lớn hơn thì theo mặc định trình duyệt sẽ lặp lại ảnh nền để phủ kín không gian còn thừa. Thuộc tính background-repeat cung cấp cho chúng ta các điều khiển giúp kiểm soát trình trạng lặp lại của ảnh nền. Thuộc tính này có 4 giá trị:

- + repeat-x: Chỉ lặp lại ảnh theo phương ngang.
- + repeat-y: Chỉ lặp lại ảnh theo phương dọc.
- + repeat: Lặp lại ảnh theo cả 2 phương, đây là giá trị mặc định.
- + no-repeat: Không lặp lại ảnh.

Ví dụ

```
body
{
  background-image:url(logo.png);background-
  repeat:no-repeat;
}
```

- **background-attachment(khóa ảnh nền)**

Background-attachment là một thuộc tính cho phép bạn xác định tính cố định của ảnh nền so với nội dung trang web. Thuộc tính này có 2 giá trị:

- scroll: Ảnh nền sẽ cuộn cùng nội dung trang web, đây là giá trị mặc định.
- fixed: Cố định ảnh nền so với nội dung trang web. Khi áp dụng giá trị này, ảnh nền sẽ đứng yên khi bạn đang cuộn trang web.

- **background-position(định vị ảnh nền)**

Theo mặc định ảnh nền khi được chèn sẽ nằm ở góc trên, bên trái màn hình. Tuy nhiên với thuộc tính background-position bạn sẽ có thể đặt ảnh nền ở bất cứ vị trí nào (trong không gian của thành phần mà nó làm nền).

Background-position sẽ dùng một cặp 2 giá trị để biểu diễn tọa độ đặt ảnh nền. Có khá nhiều kiểu giá trị cho thuộc tính position. Như đơn vị chính xác như centimeters, pixels, inches,... hay các đơn vị qui đổi như %, hoặc các vị trí đặt biệt như top, bottom, left, right.

Ví dụ:

```
/* Ảnh được định vị 5cm từ trái qua và 2cm từ trên xuống.*/
```

```
Background-position:5cm 2cm;
```

```
/* Ảnh được định vị 20% từ trái qua và 30% từ trên xuống.*/
```

```
Background-position:20% 30% ;
```

```
/* Ảnh được định vị ở góc trái phía dưới */
```

```
Background-position:bottom left;
```

2. Font chữ

- **font-family**

Thuộc tính font-family có công dụng định nghĩa một danh sách ưu tiên các font sẽ được dùng để hiển thị một thành phần trang web. Theo đó, thì font đầu tiên được liệt kê trong danh sách sẽ được dùng để hiển thị trang web. Nếu như trên máy tính truy cập chưa cài đặt font này thì font thứ hai trong danh sách sẽ được ưu tiên...cho đến khi có một font phù hợp.

Ví dụ

```
body
{
```

```
font-family:"Times New Roman",Tohama,arial;
}
```

- font-style

Thuộc tính font-style định nghĩa việc áp dụng các kiểu in thường (normal), in nghiêng (italic) hay xiên (oblique) lên các thành phần trang web. Trong ví dụ bên dưới chúng ta sẽ thử thực hiện áp dụng kiểu in nghiêng cho thành phần h1 và kiểu xiên cho h2.

```
h1 { font-style:italic; }
```

```
h2 { font-style:oblique; }
```

- font-variant

Thuộc tính font-variant được dùng để chọn giữa chế độ bình thường và small-caps của một font chữ.

Một font small-caps là một font sử dụng chữ in hoa có kích cỡ nhỏ hơn in hoa chuẩn để thay thế những chữ in thường. Nếu như font chữ dùng để hiển thị không có sẵn font small-caps thì trình duyệt sẽ hiện chữ in hoa để thay thế.

Trong ví dụ sau chúng ta sẽ sử dụng kiểu small-caps cho phần h1

```
h1 { font-variant:small-caps }
```

- font-weight

Thuộc tính font-weight mô tả cách thức thể hiện của font chữ là ở dạng bình thường (normal) hay in đậm (bold). Ngoài ra, một số trình duyệt cũng hỗ trợ mô tả độ in đậm bằng các con số từ 100 – 900.

Ví dụ

```
p { font-weight:bold }
```

- font-size

Kích thước của một font được định bởi thuộc tính font-size. Thuộc tính này nhận các giá trị đơn vị đo hỗ trợ bởi CSS bên cạnh các giá trị xx-small, x-small, small, medium, large, x-large, xx-large, smaller, larger. Tùy theo mục đích sử dụng của website bạn có thể lựa chọn những đơn vị phù hợp.

Ở ví dụ sau trang web sẽ có kích cỡ font là 20px, h1 là 3em = 3 x 20 = 60px, h2 là 2em = 40px.

```
body { font-size:20px }
```

```
h1 { font-size:3em }
```

```
h2 { font-size:2em }
```

3. Text

- Thuộc tính color (màu chữ)

Để định màu chữ cho một thành phần nào đó trên trang web chúng ta sử dụng

thuộc tính color. Giá trị của thuộc tính này là các giá trị màu CSS hỗ trợ.

Ví dụ sau chúng ta sẽ viết CSS để định màu chữ chung cho một trang web là đen, cho tiêu đề h1 màu xanh da trời, cho tiêu đề h2 màu xanh lá chúng ta sẽ làm như.

```
body { color:#000 }
h1 { color:#0000FF }
h2 { color:#00FF00 }
```

- **Text-indent**

Thuộc tính text-indent cung cấp khả năng tạo ra khoảng thụt đầu dòng cho dòng đầu tiên trong đoạn văn bản. Giá trị thuộc tính này là các đơn vị đo cơ bản dùng trong CSS.

Trong ví dụ sau chúng ta sẽ định dạng thụt đầu dòng một khoảng 30px cho dòng văn bản đầu tiên trong mỗi đoạn văn bản đối với các thành phần <p>

```
p { text-indent:30px }
```

- **text-align**

Thuộc tính *text-align* giúp bạn thêm các canh chỉnh văn bản cho các thành phần trong trang web. Cũng tương tự như các lựa chọn canh chỉnh văn bản trong các trình soạn thảo văn bản thông dụng như MS Word, thuộc tính này có tất cả 4 giá trị : left (canh trái – mặc định), right (canh phải), center (canh giữa) và justify (canh đều).

Trong ví dụ sau chúng ta sẽ thực hiện canh phải các thành phần h1, h2 và canh đều đối với thành phần <p>

```
h1, h2 { text-align:right }
```

```
p { text-align:justify }
```

- **letter-spacing**

Thuộc tính letter-spacing được dùng để định khoảng cách giữa các ký tự trong một đoạn văn bản.

Muốn định khoảng cách giữa các ký tự trong thành phần h1, h2 là 7px và thành phần <p> là 5px chúng ta sẽ viết CSS sau:

```
h1, h2 { letter-spacing:7px }
```

```
p { letter-spacing:5px }
```

- **text-decoration**

Thuộc tính text-decoration giúp bạn thêm các hiệu ứng gạch chân (underline), gạch xiên (line-through), gạch đầu (overline), và một hiệu ứng đặc biệt là văn bản nhấp nháy (blink).

Ví dụ sau chúng ta sẽ định dạng gạch chân cho thành phần h1, gạch đầu thành phần h2


```
h1 { text-decoration:underline }
```

```
h2 { text-decoration:overline }
```

- **text-transform**

Text-transform là thuộc tính qui định chế độ in hoa hay in thường của văn bản mà không phụ thuộc vào văn bản gốc trên HTML.

Thuộc tính này có tất cả 4 giá trị: uppercase (in hoa), lowercase (in thường), capitalize (in hoa ở ký tự đầu tiên trong mỗi từ) và none (không áp dụng hiệu ứng mặc định).

Trong ví dụ dưới đây chúng ta sẽ định dạng cho thành phần h1 là in hoa, h2 là in hoa đầu mỗi ký tự.

```
h1 { text-transform:uppercase }
```

```
h2 { text-transform:capitalize }
```

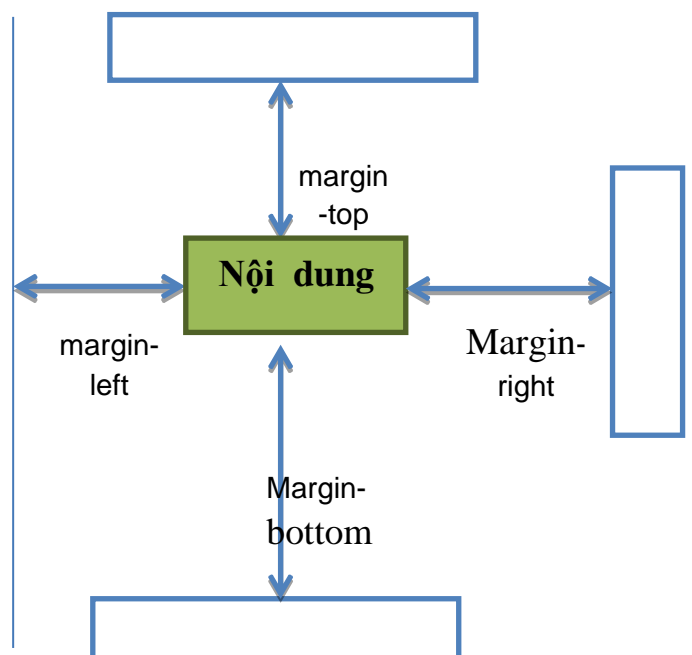
4. Margin & Padding

- **Margin**

Thuộc tính Margin (canh lề) cho một thành phần nào đó, thì nó sẽ tạo ra một khoảng cách giữa thành phần đó với các thành phần xung quanh nó (top, right, bottom và left). Tạo ra sự phân chia giữa các thành phần trong trang web được thể hiện rõ ràng hơn.

Trong đó

- margin-left: Căn lề trái
- Margin-right: Căn lề phải
- Margin-top: Căn lề trên
- Margin-bottom: Căn lề dưới



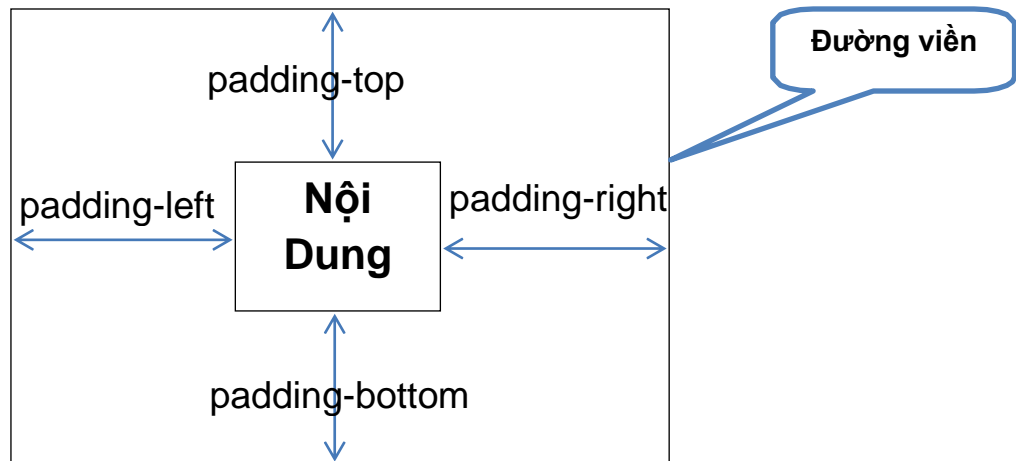
Ví dụ sau sẽ chỉ cho chúng ta biết cách canh lề cho một trang web.

```
body{  
margin-top:80px;  
margin-bottom:40px;
```

```
margin-left:50px;
margin-right:30px;}
```

- **Padding**

Padding là phần nằm giữa phần hiển thị nội dung và đường viền (border). Khi một thành phần được khai báo padding thì sẽ tạo ra một khoảng trống với đường viền giúp nội dung dễ nhìn hơn.



5. Border (đường viền)

Border là một thành phần quan trọng trong một trang web. Nó thường được dùng trong trang trí, đóng khung cho một đối tượng cần nhấn mạnh, phân cách các đối tượng giúp trang web trông dễ nhìn hơn.

- **border-width**

Border-width là một thuộc tính CSS quy định độ rộng cho viền của một đối tượng web. Thuộc tính này có các giá trị: thin (mảnh), medium (vừa), thick (dày), hay là một giá trị đo cụ thể như pixels.

- **border-color**

Border-color là thuộc tính CSS quy định màu viền cho một đối tượng web. Thuộc tính này nhận tất cả đơn vị màu CSS hỗ trợ.

- **border-style**

Border-style là thuộc tính CSS quy định kiểu viền thể hiện của một đối tượng web. CSS cung cấp tất cả 8 kiểu viền tương ứng với 8 giá trị: *dotted*, *dashed*, *solid*, *double*, *groove*, *ridge*, *inset* và *outset*. Ngoài ra, hai giá trị *none* hay *hidden* dùng để ẩn đường viền.



Viên kiểu Groove

Viên kiểu ridge

Viên kiểu inset

Viên kiểu outset

Ví dụ sau sẽ định viền cho 3 thành phần h1, h2, p như sau:

```
h1{
    border-width:thin; border-
    color:#FF0000;border-
    style:solid
}
h2 {
    border-width:thick;border-
    color:#CCC; border-
    style:dotted
}
P {
    border-width:5px;
    border-color:#FF00FF;border-style:double
}
```

6. Width & Height (chiều rộng và chiều cao)

- Width:

Width là một thuộc tính CSS dùng để quy định chiều rộng cho một thành phần web.

Ví dụ:

```
p{ width:700px;}
```

Thuộc tính *max-width* và *min-width* là thuộc tính CSS dùng để quy định chiều rộng tối đa và tối thiểu cho một thành phần web.

- Height:

Height là một thuộc tính CSS dùng để quy định chiều cao cho một thành phần web.

```
p{
    height:300px;
}
```

- Thuộc tính *max-height*, *min-height* là thuộc tính CSS dùng để quy định chiều cao tối đa và tối thiểu cho một thành phần web.

Lưu ý:

Các thuộc tính max/min-width/height được sử dụng trong những trường hợp

bạn không chắc giá trị chính xác cho width, height cả một thành phần. Ví dụ, bạn vùng chứa bài post của một forum có bề ngang 500px, bạn có thể định max-width:500px cho phần hình ảnh trong phần đó để tránh những ảnh lớn bị lệch ra ngoài.

7. Float & Clear

- Float:

Float là một thuộc tính CSS dùng để cố định một thành phần web về bên trái hay bên phải không gian bao quanh nó. Đây là một thuộc tính rất cần thiết khi dàn trang (như tạo các trang web 2 column layout hay 3 column layout), hiển thị văn bản thành hay thực hiện việc định vị trí ảnh và text .

Thuộc tính float có 3 giá trị:

- + Left: Cố định phần tử về bên trái.
- + Right: Cố định phần tử về bên phải.
- + None: Bình thường.

- Clear

Đi cùng với thuộc tính float, trong CSS còn có một thuộc tính là clear. Thuộc tính clear là một thuộc tính thường được gán vào các phần tử liên quan tới phần tử đã được float để quyết định hướng xử sự của phần tử này.

Thuộc tính clear có tất cả 4 thuộc tính: left (tràn bên trái), right (tràn bên phải), both (không tràn) và none.

8. Overflow

Thuộc tính overflow qui định rằng điều gì sẽ xảy ra nếu nội dung tràn khỏi khối của thành phần.

- *overflow: auto* tự động bổ xung một thanh cuộn (ngang, dọc hoặc cả 2) khi nội dung bên trong một thành phần vượt quá giới hạn của vùng bao thành phần.

- *overflow: scroll* chỉ định một thanh cuộn xuất hiện bất cứ lúc nào nội dung vượt quá.

- *overflow: hidden* sẽ tạo ra một vùng mặt nạ hoặc ẩn một nội dung thành phần nếu vượt ngoài vùng bao.

- Quan sát hình ảnh minh họa sau để hiểu xem cách làm việc của nó.

Trong trường hợp một thành phần chứa mà không hiện đầy đủ bao kín xung quanh các thành phần bên trong nó? Bạn có thể xử lý bằng cách tạo đối tượng chứa là overflow hidden để thành phần chứa phủ kín xung quanh.



9. Position

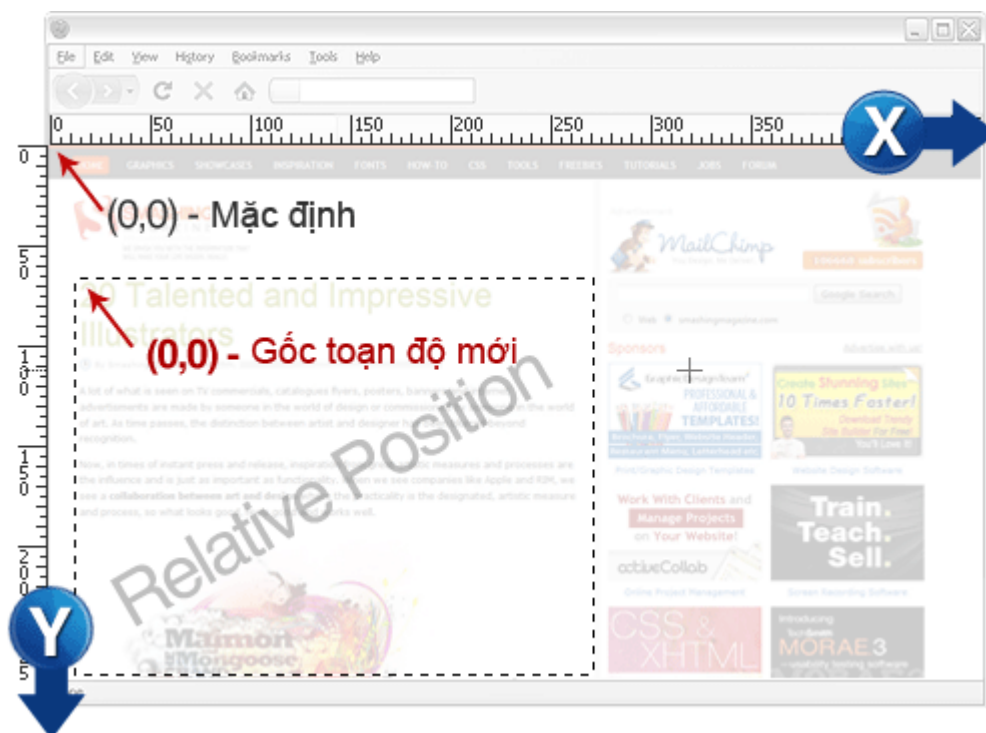
Đặt vị trí position (relative, absolute và fixed) là một trong những thuộc tính đầy sức mạnh của CSS. Nó cho phép bạn đặt vị trí một thành phần chính xác một tọa độ nào đó.

Có 3 nhóm thuộc tính cơ bản trong việc sử dụng positioning:

- Đặt tọa độ (ví dụ định nghĩa vị trí trục x, y).
- Chọn giá trị chính xác để tính toán: relative, absolute, fixed hoặc static.
- Đặt một giá trị cho thuộc tính z-index :để tạo tầng lớp cho thành phần (thuộc tính này tùy chọn).

- Với position: relative

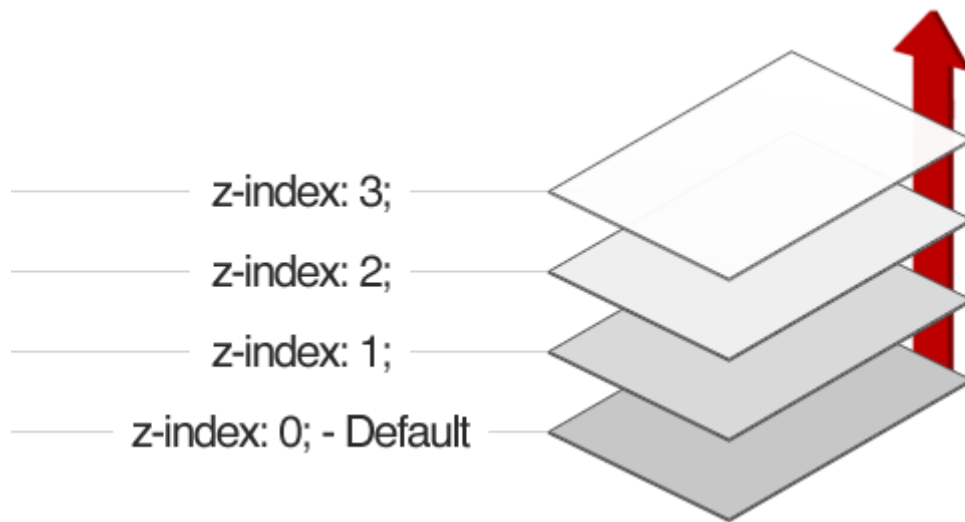
Relative position thường được sử dụng để **định nghĩa điểm gốc mới (tọa độ trục x và y)** của một vị trí absolutely (tuyệt đối) nằm bên trong nó. Mặc định thì position cơ bản là đặt cho tất cả các thành phần nằm ở góc top-left (0,0) của khung nhìn trình duyệt (<body>). Khi bạn đặt một thành phần với giá trị position: relative, sau đó đặt bất kỳ thành phần bên trong nó thành position: absolute sẽ được tính theo đối tượng chứa, chứ không phải góc trên màn hình. Như ví dụ bên dưới thì 0,0 bây giờ là góc top-left của thành phần chứa chứ không phải là của khung nhìn trình duyệt nữa.



- Giá trị position: absolute có thể đặt bất kỳ chỗ nào sử dụng tọa độ x, y. Mặc định, nó được đặt ở (0,0) là đỉnh top-left (trên -trái) của khung nhìn trình duyệt. Nó bỏ qua tất cả các tính chất tự nhiên và luôn tính từ góc trên trái đó.

- Nếu được đặt lại position: fixed thì nó vẫn lấy đỉnh top-left làm gốc. Nhưng sự khác nhau ở đây là thành phần được đặt fixed đó sẽ luôn luôn ở một vị trí và cứng lại cho dù nội dung có trượt lên xuống hoặc xuống.

Thuộc tính z-index xác định thứ tự hiển thị theo chồng lớp của thành phần. Giá trị càng cao thì sẽ càng ở trên cao và xuất hiện trước các thành phần.



10. visibility và display

➤ Thuộc tính visibility xác định thành phần có được nhìn thấy hay không.

Thuộc tính	Giá trị	Ví dụ	Mô tả
visibility	collapse	visibility: collapse;	Làm "sụp đổ" các hàng và cột của thành phần <u>table</u> , giá trị này chỉ sử dụng cho thành phần table.
	hidden	visibility: hidden;	Thành phần sẽ không được nhìn thấy.
	visible	visibility: visible;	Hiển thị thành phần, đây là dạng mặc định.
	inherit	visibility: inherit;	Xác định thừa hưởng thuộc tính từ thành phần cha (thành phần bao ngoài).

➤ Thuộc tính display xác định loại hiển thị của thành phần.

Thuộc tính	giá trị	Ví dụ	Mô tả
------------	---------	-------	-------

<u>display</u>	block	display: block;	Thành phần hiển thị như một khối, khi sử dụng giá trị block thành phần sẽ đứng một hàng độc lập so với thành phần trước và sau nó.
	inline	display: inline;	Thành phần sẽ hiển thị như một nội tuyến (inline, không ngắt dòng), đây là dạng mặc định.
	inline-block	display: inline-block;	Thành phần sẽ hiển thị như một khối, nhưng là một khối nội tuyến.
	inline-table	display: inline-table;	Thành phần sẽ hiển thị như một khối nội tuyến, đối xử tương tự <code><table></code> , không ngắt dòng trước và sau thành phần.
	list-item	display: list-item;	Thành phần sẽ hiển thị như một khối và một nội tuyến cho các điểm đánh dấu danh sách.
	none	display: none;	Thành phần không hiển thị.
	run-in	display: run-in;	Thành phần sẽ hiển thị như một khối hoặc một nội tuyến, tùy thuộc vào bối cảnh.
	table	display: table;	Thành phần sẽ đối xử như một table, ngắt dòng trước và sau thành phần.
	table-caption	display: table-caption;	Thành phần sẽ đối xử như một <code><caption></code> của table.
	table-cell	display: table-cell;	Thành phần sẽ đối xử như một ô trong table.
	table-column	display: table-column;	Thành phần sẽ đối xử như một cột trong table.
table-column-group	display: table-column-group;	Thành phần sẽ đối xử như một nhóm cột (<code><colgroup></code>) trong table.	

table-footer-group	display: table-footer-group;	Thành phần sẽ đối xử như một nhóm footer (<tfoot>) trong table.
table-header-group	display: table-header-group;	Thành phần sẽ đối xử như một nhóm header (<thead>) trong table.
table-row	display: table-row;	Thành phần sẽ đối xử như một hàng trong table.
table-row-group	display: table-row-group;	Thành phần sẽ đối xử như một nhóm hàng trong table.
inherit	display: inherit;	Xác định thừa hưởng thuộc tính từ thành phần cha (thành phần bao ngoài).

Chú ý :

Khi chỉ định trạng thái ẩn của một phần tử. Nếu sử dụng thuộc tính **display** thì phần tử đó được ẩn đi coi như không có và không ảnh hưởng gì đến thiết kế giao diện, còn sử dụng thuộc tính visibility thì khi phần tử ẩn đi nó vẫn để lại một khoảng trống bằng kích thước của phần tử đó ảnh hưởng đến thiết kế giao diện.

BÀI TẬP

Bài tập1

Dùng thẻ , kết hợp với css thiết kế menu cho trang web

a. Menu ngang như hình sau:



Mã HTML

```
<div style="height:40px;
background-image:url('images/ menubg.png') ">
<ul id="menu_ngang">
<li>TRANG CHỦ</li>
<li>GÓP Ý</li>
<li>LIÊN HỆ</li>
<li>GIỚI THIỆU</li>
</ul>
</div>
```

Mã CSS

```
/*Đặt thuộc tính cho khối menu_ngang*/
#menu_ngang
{
    margin-top:0px;
    padding-left:0px;
}
/*Đặt thuộc tính cho từng menu*/
#menu_ngang li
{
    float:left; /*quy định các menu xếp theo hàng ngang*/
    color:#FFFFFF; /*Quy định màu chữ mỗi menu*/
    width:120px; /*Độ rộng của từng menu*/
    font-family:Tahoma; /*đặt font chữ cho menu*/
    font-size:14px; /*Cỡ chữ từng menu*/
    font-weight:bold; /*menu được in đậm*/
    list-style:none; /*Bỏ dấu chấm mặc định của thẻ li*/
    text-align:center; /*Chữ của từng menu căn giữa*/
    border-right:#CCCCCC solid 1px; /*tạo đường kẻ phân
        cách giữa các menu*/
}
}
```

b. Menu dọc như hình sau:



Mã HTML

```
<div style="border:#CCCCCC solid 1px;">
  <div style="height:30px; background-color:#FFA00E;
    color:#FFFFFF; padding-top:5px;font-size:14px;" >
    <b>DANH MỤC SẢN PHẨM</b>
  </div>
  <ul id="menu_doc">
    <li>Mắt vợt</li>
    <li>Cốt vợt</li>
    <li>Bóng</li>
    <li>Giày/tất bóng bàn</li>
    <li>Quần áo bóng bàn</li>
    <li>Phụ kiện bóng bàn</li>
    <li>Thiết bị bóng bàn</li>
    <li>Bộ vợt khuyến dùng</li>
  </ul>
</div>
```

Mã CSS

```
/*Đặt thuộc tính cho khối
menu_dọc*/#menu_dọc
{
    margin-top:5px;
    padding-left:5px;
    padding-right:5px;
}
#menu_dọc li
{
    list-style:none; /* bỏ dấu chấm mặc định của thẻ
li*/font-family:Tahoma;
font-size:14px;
text-align:left; /*căn trái chữ của menu*/
font-weight:bold;
color:#000000;
background:#E5E5E5; /*đặt màu nền của từng menu*/
height:30px; /*đặt chiều cao mỗi
padding-left:10px;
padding-top:5px;
margin-top:5px; /*mỗi menu cách nhau
}
```

Menu đa cấp được minh họa như hình sau:

Trang chủ	Giới thiệu	Tin Tức	Liên hệ	Góp ý
			Tin Thể Thao	
			Tin Thể Gối	
			Tin Xã Hội	
			Khoa học công nghệ	Công nghệ mới
				Khoa học máy tính
				Khoa học vũ trụ

Mã HTML

```
<div style="background:#FF9933; height:30px; width:1000px;
padding-top:5px;">
<ul id="menu">
<li>Trang chủ</li>
<li>Giới thiệu</li>
<li>Tin Tức
<ul>
<li>Tin Thể Thao</li>
<li>Tin Thể Gối</li>
```

```

        <li>Tin Xã Hội</li>
        <li>Khoa học công nghệ
            <ul>
                <li>Công nghệ mới</li>
                <li>Khoa học máy tính</li>
                <li>Khoa học vũ trụ</li>
            </ul>
        </li>
    </ul>
</li>
<li>Liên hệ</li>
<li>Góp ý</li>
</ul>
</div>

```

Mã CSS

```

<style >#menu
{
    margin-top:0px; padding-left:0px;
}
/*Đặt thuộc tính cho từng menu*/#menu li
{
    float:left; color:#FFFFFF;width:120px;
    font-family:Tahoma;font-size:14px; font-weight:bold;
    list-style:none; text-align:center;
    border-right:#CCCCCC solid 1px;height:20px;
    position:relative; /*định nghĩa góc toa do mới*/
    }
    #menu li ul
    {
        display:none; /*ẩn menu con cấp 2*/position:absolute
        left:70px;top:20px;
    }
#menu li ul li
{
    background-color:#FF9900;width:200px;
    text-align:left; padding-left:5px;height:25px;
}

```

```

border-bottom:#CCCCCC solid 1px;
padding-top:5px;
}
/* hieu ứng khi di chuyen chuot qua tung menu cấp 1*/
#menu li:hover
{
    color:#333333;
}
/* hieu ứng khi di chuyen chuot qua tung menu cấp 2,3*/
#menu li ul li:hover
{
    color:#333333;
    background:#FF8409;
}

#menu li:hover ul ul, /*ẩn menu con cấp 3*/
#menu li:hover ul ul ul, /*ẩn menu con cấp 4*/
#menu li:hover ul ul ul ul /*ẩn menu con cấp 5*/
{
    display:none;
    left:160px;
    top:0px;
}
#menu li:hover ul,
#menu li li:hover ul,
#menu li li li:hover ul,
#menu li li li li:hover ul
{
    display:block; /*hien các menu con*/
}
</style>

```

Bài tập 2 Tạo **Dropcap** cho đoạn văn bản(Dropcap là một chữ cái đầu tiên trong một đoạn văn bản nào đó, được làm nổi bật lên đoạn văn đó)

➤ **Cách 1:** Dùng **first-**

letter.Mã HTML

```

<p class="pdropcap">
    Ví dụ về dropcap
</p>

```

Mã CSS

```

p.pdropcap:first-letter

```

```
{
    float: left;
    padding: 4px 8px 0 0;
    display: block;
    color: #336699;
    font: 60px/50px Georgia, Times, serif;
}
```

Chú ý:

Cần phải đặt **class** cho thẻ `<p class="pdropcap">` nhằm mục đích phân biệt nó với các thẻ `<p>` khác trong trang. Trong trường hợp bạn không đặt class thì toàn bộ các ký tự đầu dòng của thẻ `<p>` trong trang sẽ hiển thị định dạng chữ hoa, mà điều đó thì không phải là điều mong muốn.

➤ **Cách 2** : Thêm một thẻ `` để bao ký tự chữ hoa ở đầu dòng

Mã HTML

```
<p>
    <span class="pdropcap">V</span>í dụ về dopcap
</p>
```

Mã CSS

```
.dropcap {
    float: left; padding:
    4px 8px 0 0; display:
    block; color: #336699;
    font: 60px/50px Georgia, Times, serif;
}
```

Bài tập 3:

Sử dụng HTML và CSS thiết kế trang web có nội dung sau:

BongbanViet.com
Tiếp lửa đam mê

TRANG CHỦ | GÓP Ý | LIÊN HỆ | GIỚI THIỆU

DANH MỤC SẢN PHẨM

- Mắt vợt
- Cốt vợt
- Bóng
- Giày/tất bóng bàn
- Quần áo bóng bàn
- Phụ kiện bóng bàn
- Thiết bị bóng bàn
- Bộ vợt khuyến dùng

LỰA CHỌN SẢN PHẨM

Chọn sản phẩm theo nhóm
-- chọn nhóm sản phẩm --

Chọn sản phẩm mức giá
-- chọn mức giá --

Tìm kiếm

SẢN PHẨM MỚI



Top Speed
Hãng: Avalox/AVX
Giá: 1.950.000 VNĐ
Tình trạng: Còn hàng

Thông tin chi tiết
AVX/Avalox Monoset là cây vợt nhanh nhất trên thị trường vào thời điểm hiện tại. Đối với những người chơi đam mê tốc độ với lối đánh đầy uy lực hay những người chơi thiên về ma sát cần một cốt vợt có tốc độ cực cao để phát huy thể mạnh của mình thì AVX/Avalox Monoset là cây vợt hoàn hảo.



Monoset
1,990,000 VNĐ



Top Speed
990,000 VNĐ



Áo thi đấu TSP Đen 1181UBG
590,000 VNĐ



Túi xách cỡ trung Giant Dragon
380,000 VNĐ

Trang chủ | Góp ý | Liên hệ | Giới thiệu
Copyright © 2012

Yêu cầu:

- Dùng css định dạng thanh menu ngang với chữ in đậm, màu trắng, font Tahoma, cỡ chữ 14px.

- Dùng css định dạng thanh menu dọc với chữ in đậm, màu đen, font chữ Tahoma, cỡ chữ 14px, màu nền mỗi thanh menu: #E5E5E5. Mỗi menu cách nhau 5px, cách thành phần chứa bên trái 5px, bên phải 5px.

Mã HTML


```

<html>
<head>
  <meta content="text/html; charset=utf-8" />
  <title>Gomsuviet</title>
  <link href="CSS/menu.css" type="text/css" rel="stylesheet" />
</head>

<body topmargin="0" leftmargin="0">
  <div align="center">
    <!-- banner-->
    <table width="1000" height="130" border="0" style="background-
color:#FFFFFF; border:solid #CCCCCC 1px;" cellpadding="0" cellspacing="0">
      <tr>
        <td width="400" align="left">
          
        </td>
      </tr>
    </table>
    <!-- banner-->
    <!-- nennu ngang-->
    <table width="1000" height="40" border="0"
background="images/menubg.gif" cellpadding="0" cellspacing="0">
      <tr>
        <td>
          <ul id="menu_ngang">
            <li>TRANG CHỦ</li>
            <li>GÓP Ý</li>
            <li>LIÊN HỆ</li>
            <li>GIỚI THIỆU</li>
          </ul>
        </td>
      </tr>
    </table>
    <!-- Mennu ngang-->
    <!-- ----->
    <table width="1000" border="0" height="500" cellpadding="0"
cellspacing="0">
      <tr>

```

```

        <td width="250" valign="top" style="padding-top:5px;padding-
right:2px; " >
        <div style="border:#CCCCCC solid 1px;">
        <!-- danh mục sản phẩm-->
        <div style="height:30px; background-color:#FFA00E; color:#FFFFFF;
padding-top:5px;font-size:14px;" >
        <b>DANH MỤC SẢN PHẨM</b></div>
                <ul id="menu_doc">
                        <li>Mặt vợt</li>
                        <li>Cốt vợt</li>
                        <li>Bóng</li>
                        <li>Giày/tất bóng bàn</li>
                        <li>Quần áo bóng bàn</li>
                        <li>Phụ kiện bóng bàn</li>
                        <li>Thiết bị bóng bàn</li>
                        <li>Bộ vợt khuyên dùng</li>
                </ul>
        <!-- danh mục sản phẩm-->
        </div> <br />
        <!-- lựa chọn nhóm sản phẩm-->
        <div style="border:#CCCCCC solid 1px;">
        <div style="height:30px; background-color:#FFA00E;color:#FFFFFF;
padding-top:5px;font-size:14px;" >
        <b>LỰA CHỌN SẢN PHẨM</b></div>
        <div style="text-align:left; padding-left:5px; margin-top:10px;">
        Chọn sản phẩm theo nhóm</div>
        <div style="text-align:left; padding-left:5px;">
        <select style="width:220px;">
        <option > -- chọn nhóm sản phẩm --</option>
        <option > Mặt Vợt </option>
        <option > Cốt Vợt </option>
        </select>
        </div>
        <div style="text-align:left; padding-left:5px;">Chọn sản phẩm mức giá</div>
        <div style="text-align:left; padding-left:5px;">
        <select style="width:220px;">
        <option > -- chọn mức giá --</option>
        <option > 100.000 - 500.000 </option>

```

```

<option > 500.000 - 1.000.000 </option>
</select>
</div>
<div style="padding-top:5px; padding-bottom:10px;">
<input type="button" value="Tìm kiếm"/>
</div>
</div><br/>
<!-- lua chon nhóm sản phẩm-->

</td>
<td valign="top" style="padding-top:5px; padding-left:2px;">
<table width="100%" style="border:#CCCCCC solid 1px; ">
<tr>
<td width="350" style="padding-top:5px;">

</td>
<td valign="top" >
<div style="text-align:left; padding-left:10px;padding-top:20px; font-
size:18px; font-family:Tahoma;">
<b>Top Speed </b>
</div>
<div style="text-align:left;padding-left:20px;padding-top:20px; font-
size:14px; font- family:Tahoma;">
<div style="padding-top:10px;"><b> Hãng:</b>
Avalox/AVX</div>
<div style="padding-top:10px;">
<b>Giá: </b> 1.950.000 VNĐ</div>
<div style="padding-top:10px;">
<b>Tình trạng:</b> Còn hàng</div>
<br />
<div> <b>Thông tin chi tiết</b></div>
<div style="text-align:justify; padding-right:10px;">
AVX/Avalox Monoset là cây vợt nhanh nhất trên thị trường vào thời điểm
hiện tại.Đối với những người chơiđam mê tốc độ với lối đánh đầy uy lực hay
những người chơi thiên về ma sát cần một cốt vợt có tốc độ cực cao để phát huy
thế mạnh của mình thì AVX/Avalox Monoset làcây vợt hoàn hảo.
</div>
</div>
</td>

```

```

</tr>
</table>
<br/>
<!-- san pham moi -->
<div style="border:#CCCCCC solid 1px">
<div style="text-align:left;padding-top:5px;padding-left:10px;">
<b> SẢN PHẨM MỚI</b></div>
<br />
<table width="100%" height="200" cellpadding="0" cellspacing="0"
border="0">
<tr>
<td valign="top">

<div><b>Monoset</b></div>
<div style="color:#FF0000;"><b>1,990,000 VNĐ</b></div>
</td>
<td valign="top">

<div><b>Top Speed </b></div>
<div style="color:#FF0000;"><b>990,000 VNĐ</b></div>
</td>
<td valign="top">

<div style="width:150px;"><b>Áo thi đấu TSP Đen 1181UBG
</b></div>
<div style="color:#FF0000;"><b>590,000 VNĐ</b></div>
</td>
<td valign="top">

<div style="width:150px;"><b>Túi xách cỡ trung Giant
Dragon</b></div>
<div style="color:#FF0000;"><b>380,000 VNĐ</b></div>
</td>
</tr>

```

```

        </table>
    </div>
    <!-- san pham moi -->
    <br />
</td>
</tr>
</table>
<!
                                >
<br/><br />
<table width="1000" height="40" border="0"
        background="images/menubg.gif" cellpadding="0"
        cellspacing="0">
    <tr>
        <td valign="top" style="text-align:center; font-family:Tahoma;font-
            size:12px; padding-top:5px;">
            <div><b> Trang chủ | Góp ý | Liên hệ | Giới thiệu</b> </div>
            <div> <b>Copyright @ 2012</b></div>
        </td>
    </tr>
</table>
</div>
</body>
</html>

```

Mã CSS được viết trong file menu.css và đặt ở thu mục CSS

```
#menu_ngang li {
    float:left;
    color:#FFFFFF;
    width:120px;
    font-family:Tahoma;font-size:14px; font-weight:bold;list-style:none; text-
    align:center;
    border-right:#CCCCCC solid 1px;
}
#menu_ngang
{
    margin-top:0px;
    padding-left:0px;
}
#menu_doc li {
    list-style:none; font-
    family:Tahoma;font-
    size:14px; text-
    align:left; font-
    weight:bold;
    color:#000000;
    background:#E5E5E5;
    height:30px; padding-
    left:10px; padding-
    top:5px; margin-
    top:5px;
}
#menu_doc {
    margin-top:5px;
    padding-left:5px;
    padding-right:5px;
}
```

Phụ Lục:

Bảng Thuộc Tính & Giá Trị Thuộc Tính CSS

Thuộc tính	Mô tả	Giá trị
Background		
background	Thuộc tính rút gọn cho tất cả các thuộc tính nền.	<ul style="list-style-type: none"> • background-color • background-image • background-repeat • background-attachment • background-position
background-color	Thiết lập màu nền cho đối tượng.	<ul style="list-style-type: none"> • <color> • transparent
background-image	Thiết lập ảnh nền cho đối tượng.	<ul style="list-style-type: none"> • url • none
background-repeat	Thiết lập chế độ lặp ảnh nền.	<ul style="list-style-type: none"> • Repeat • repeat-x • repeat-y • no-repeat
background-attachment	Thiết lập ảnh nền cuộn/cố định.	<ul style="list-style-type: none"> • scroll • fixed
background - position	Thiết lập vị trí thể hiện ảnh nền.	<ul style="list-style-type: none"> • top left • top center • top right • center left • center center • center right • bottom left • bottom center • bottom right • x% y% • x y
Font		
font	Thuộc tính ngán cho tất cả các thiết lập về font.	<ul style="list-style-type: none"> • font-style • font-variant • font-weight • font-size • font-family
font-style	Thiết lập chế độ in nghiêng, xiên hay bình thường.	<ul style="list-style-type: none"> • Normal • Italic • oblique

font-variant	Thiết lập font bình thường hay small-caps	<ul style="list-style-type: none"> • normal • small-caps
font-weight	Thiết lập in đậm, thường.	<ul style="list-style-type: none"> • normal • bold • bolder • lighter • 100 – 900
font-size	Thiết lập kích cỡ font.	<ul style="list-style-type: none"> • xx-small • x-small • small • medium • large • x-large • xx-large • smaller larger • <length> • %
font-family	Thiết lập loại font hiển thị trang web/ đối tượng web.	<ul style="list-style-type: none"> • family-name • generic-family
Text		
color	Thiết lập màu chữ.	<ul style="list-style-type: none"> • <color>
text-indent	Thiết lập khoảng thụt đầu dòng.	<ul style="list-style-type: none"> • <length> • %
text-align	Thiết lập chế độ canh văn bản.	<ul style="list-style-type: none"> • Left • Right • Center • justify
letter-spacing	Thiết lập khoảng cách giữa các ký tự.	<ul style="list-style-type: none"> • Normal • <length>
text-decoration	Thêm hiệu ứng đặc biệt cho văn bản.	<ul style="list-style-type: none"> • none • underline • overline • line-through • blink
text-transform	Change case văn bản.	<ul style="list-style-type: none"> • none • upper • lower • capitalize
Pseudo-classes		
:link	Liên kết chưa thăm.	

:hover	Đưa chuột qua 1 thành phần.	
:visited	Liên kết đã thăm.	
:active	Kích hoạt 1 thành phần	
:before	Chèn nội dung phía trước nội dung của một thành phần	
:after	Chèn nội dung phía sau nội dung của một thành phần	
:first-line	Đặt thuộc tính cho dòng đầu tiên của thành phần	
:first-child	Đặt thuộc tính của phần tử con đầu tiên của thành phần	
:first-letter	Đặt thuộc tính của chữ cái đầu tiên của thành phần	
Margin		
margin	Thuộc tính ngán cho các thiết lập margin.	<ul style="list-style-type: none"> • margin-top • margin-right • margin-bottom • margin-left
margin-top	Thiết lập canh lề trên cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • auto • <length> • %
margin-right	Thiết lập canh lề phải cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • auto • <length> • %
margin-bottom	Thiết lập canh lề dưới cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • auto • <length> • %
margin-left	Thiết lập canh lề trái cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • auto • <length> • %
Padding		
padding	Thuộc tính ngán cho các thiết lập padding.	<ul style="list-style-type: none"> • padding-top • padding-right • padding-bottom • padding-left
padding-top	Thiết lập đệm trên cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • <length> • %
padding-right	Thiết lập đệm phải cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • <length> • %
padding-bottom	Thiết lập đệm dưới cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • <length> • %

padding-left	Thiết lập đệm trái cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • <length> • %
Border		
border	Thuộc tính ngắn cho tất cả các thiết lập border cho một thành phần.	<ul style="list-style-type: none"> • border-width • border-color • border-style
border-width	Thiết lập độ rộng đường viền.	<ul style="list-style-type: none"> • Thin • Medium • thick • <length>
border-color	Thiết lập màu cho đường viền.	<ul style="list-style-type: none"> • <color>
border-style	Thiết lập kiểu đường viền.	<ul style="list-style-type: none"> • none • hidden • solid • dotted • dashed • double • groove • ridge • inset • outset
border-top-width	Thiết lập độ rộng viền phía trên.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-width>
border-top-color	Thiết lập màu viền phía trên.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-color>
border-top-style	Thiết lập kiểu viền phía trên.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-style>
border-right-width	Thiết lập độ rộng viền phải.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-width>
border-right-color	Thiết lập màu viền phải.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-color>
border-right-style	Thiết lập kiểu viền phải.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-style>
border-bottom-width	Thiết lập độ rộng viền bên dưới.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-width>
border-bottom-color	Thiết lập màu viền bên dưới.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-color>
border-bottom-style	Thiết lập kiểu viền bên dưới.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-style>
border-left-	Thiết lập độ rộng viền trái.	<ul style="list-style-type: none"> • <border-width>

width		
border-left-color	Thiết lập màu viền trái.	• <border-color>
border-left-style	Thiết lập kiểu viền trái.	• <border-style>
width		
width	Thiết lập chiều rộng đối tượng.	• auto • <length> • %
max-width	Thiết lập chiều rộng tối đa cho đối tượng.	• none • <length> • %
min-width	Thiết lập chiều rộng tối thiểu cho một đối tượng.	• <length> • %
height		
height	Thiết lập chiều cao cho một đối tượng.	• auto • <length> • %
max-height	Thiết lập chiều cao tối đa cho một đối tượng.	• none • <length> • %
min-height	Thiết lập chiều cao tối thiểu cho một đối tượng.	• <length> • %
Layout Position		
float	Cố định đối tượng.	• Left • Right • none
clear	Cách thức xử sự của một đối tượng liên quan với đối tượng floated.	• left • right • both • none
position	định vị đối tượng	• relative • absolute
top	Thiết lập tọa độ đỉnh đối tượng.	• auto • <length> • %
right	Thiết lập tọa độ bên phải đối tượng.	• Auto • <length> • %

CHƯƠNG 6

XUẤT BẢN VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE

❖ GIỚI THIỆU CHƯƠNG 6

Chương 6 là chương giới thiệu về các bước xuất bản một website từ máy tính cá nhân lên mạng để người học có được kiến thức nền tảng và dễ dàng tiếp cận nội dung môn học ở những chương tiếp theo.

❖ MỤC TIÊU CHƯƠNG 6

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ **Về kiến thức:**

- *Trình bày và giải thích được khái niệm cơ bản của tên miền, hosting.*
- *Trình bày và giải thích được vai trò, nội dung, ý nghĩa, môi trường hoạt động của tên miền, hosting.*

- *Vận dụng được các đặc trưng của phần mềm vào một website thực tế.*

➤ **Về kỹ năng:**

- *Nhận diện được các tên miền, hosting và tên gọi của các thành phần trong đó.*
- *Phân tích được các loại tên miền, hosting để hoàn thiện một website.*

➤ **Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:**

- *Ý thức được tầm quan trọng và ý nghĩa thực tiễn của việc xuất bản và quản trị website.*

- *Cân nhắc đưa ra quyết định thực hiện chương trình.*

- *Tuân thủ nội quy, quy định nơi làm việc.*

❖ PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP CHƯƠNG 6

- *Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập chương 6 (cá nhân hoặc nhóm).*

- *Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (chương 6) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống chương 6 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.*

❖ ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG 6

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Phòng thực hành có máy tính.

- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác

- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.

- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ CHƯƠNG 6

- Nội dung:

- ✓ Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức
- ✓ Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- ✓ Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
 - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
 - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

- Phương pháp:

- ✓ Điểm kiểm tra thường xuyên: không có
- ✓ Kiểm tra định kỳ lý thuyết: không có

❖ NỘI DUNG CHƯƠNG 6

I. XUẤT BẢN WEBSITE

Xuất bản website là sao chép website của mình lên một Web Server. Để cho mọi người có thể truy cập vào website ở mọi nơi. Sau đây là các bước xuất bản website lên mạng.

1. Chọn và đăng ký tên miền

Tên miền (Domain) có ý nghĩa rất quan trọng trong việc xây dựng một thương hiệu trên môi trường internet và sau đây là một số lời khuyên về việc lựa chọn tên miền để đạt hiệu quả cao nhất.

Quy tắc 1 : Càng ngắn càng tốt

Mặc dù một tên miền ngắn thì rất khó đăng ký hiện nay, nhưng trừ khi bạn muốn tên miền là tên đầy đủ của công ty bạn, bạn nên chọn tên miền ngắn nhất có thể được (msn.com, hp.com, ...). Tên miền ngắn thì dễ nhớ, dễ gõ địa chỉ, và dễ dàng khi cần thiết kể nhãn hiệu, logo...

Quy tắc 2 : Dễ nhớ

Những tên miền có một ý nghĩa đặt biệt, và khi phát âm giàu âm điệu, dễ nghe, dễ đọc thì sẽ dễ nhớ hơn. Hãy đọc to và nhiều lần tên miền mà bạn muốn đăng ký. Nếu chúng khó phát âm, khó nhớ, dễ gây nhầm lẫn, hãy chọn tên miền khác. Những tên miền ngộ nghĩnh thì cũng dễ nhớ (Alibaba.com, Umbala.com,...). Trong thế giới của internet, tất cả mục đích của một tên miền, đó là luôn ở trong trí nhớ của khách hàng.

Quy tắc 3: Không gây nhầm lẫn

Một tên miền tốt phải không tương tự hoặc dễ gây nhầm lẫn với tên miền sẵn có. Nếu tên miền sẵn có là một thương hiệu đã được đăng ký, bạn có thể gặp rắc rối khi sử dụng tên miền tương tự. Một khía cạnh cần phải lưu ý là tên miền của bạn cần phải dễ đọc khi bạn phải đọc tên miền cho ai đó qua điện thoại. Đừng dùng các dấu gạch ngang (-) trong tên miền của bạn (trừ khi bắt buộc), bởi vì rất dễ nhầm lẫn khi đọc và gõ các tên miền loại này.

Quy tắc 4: Khó viết sai

Tên miền càng dài và càng phức tạp thì càng nhiều khả năng bị viết sai. Nếu tên miền của doanh nghiệp bạn dài hoặc rắc rối, bạn sẽ mất đi nhiều khách hàng. Một số kẻ sẽ lợi dụng sự nhầm lẫn của người truy cập khi gõ sai một địa chỉ của đề chỉ đến một website khác.

Quy tắc 5: Tên miền phải liên quan đến tên hoặc lĩnh vực hoạt động của doanh nghiệp bạn

Điều này có vẻ rõ ràng và hiển nhiên, nhưng lại không dễ thực hiện. Nếu như bạn không thể tìm chính xác tên miền cho doanh nghiệp của bạn, đừng bỏ cuộc. Hãy thử tìm một tên nói lên chức năng, công việc chính hay mô tả tính độc đáo của doanh nghiệp bạn. Nếu doanh nghiệp của bạn có tên là A và hoạt động chính của bạn là hotel, thì tên thích hợp sẽ là www.Ahotel.com. Bạn cũng có thể xem xét khả năng dùng các tên miền có phần đuôi là .BIZ, .INFO nếu không tìm được tên có phần đuôi .COM, .NET, .ORG.

Quy tắc 6: Tên miền phải xây dựng dựa trên khách hàng mục tiêu

Với rất nhiều phần đuôi của tên miền hiện nay, người sử dụng internet phần lớn vẫn quen thuộc với những tên miền .com, .net, .org. Nếu khách hàng mục tiêu của bạn là toàn cầu, tên miền .COM, .NET sẽ có lợi cho bạn. Nếu bạn muốn nhấn mạnh doanh nghiệp bạn ở một quốc gia, bạn sẽ xem xét để có một tên miền quốc gia (.VN: quốc gia Việt Nam, .US: quốc gia Hoa Kỳ, .AU: quốc gia Úc,...) và đó là sự chọn lựa đúng đắn của bạn.

2. Chọn nhà cung cấp dịch vụ hosting

Giống như một cửa hàng đặt trong một trung tâm thương mại, trang web của bạn cũng cần nằm trên một máy chủ. Ở giai đoạn này bạn cần tìm một nhà cung cấp dịch vụ máy chủ (web hosting) là nơi giúp bạn lưu trữ tất cả các thư mục và hình ảnh trên trang web của bạn. Máy chủ giúp trang web của bạn “sống” và người dùng internet có thể truy cập được website của bạn. Mức phí tùy thuộc vào nhà cung cấp và chất lượng của máy chủ, dung lượng, băng thông, email server... tùy thuộc vào gói dịch vụ mà bạn mua. Giá này rẻ hơn nhiều so với chi phí thuê mặt bằng của kiểu kinh doanh truyền thống.

Trước khi chọn hoặc bỏ qua một nhà cung cấp bạn nên giành thời gian để tìm hiểu về nhà cung cấp bằng nhiều cách:

- Lên mạng tìm kiếm thông tin về nhà cung cấp.
- Vào trang chủ của nhà cung cấp hosting và tìm hiểu thông tin, cơ sở vật chất

kỹ thuật, đội ngũ

- Lên các diễn đàn về hosting, domain ... tìm hiểu thông tin, những nhận xét về nhà cung cấp hosting thông qua các bài viết.
- Khi tham khảo bạn nên quan tâm đến những vấn đề sau:
 - + Địa chỉ liên lạc, số điện thoại hỗ trợ của Hosting đó. Những Hosting có địa chỉ liên lạc, số điện thoại rõ ràng thì đáng tin cậy hơn.
 - + Thời gian hoạt động của công ty đó.
 - + Nơi đặt server. Cấu hình server (nếu có).
 - + Hệ thống hỗ trợ kỹ thuật của Hosting đó. Qua email, live chat, phone.
 - + Quy định sử dụng.
 - + Hình thức thanh toán. (3 tháng, 6 tháng, 1 năm, ...).
 - + Giá cả, khuyến mãi.

Lựa chọn gói hosting:

Nhiều người nghĩ đơn giản lựa chọn gói hosting nào phụ thuộc vào túi tiền của bạn nhưng thực tế không phải vậy. Bạn cần phải tìm hiểu kỹ rất nhiều thông số trước khi quyết định mua gói hosting nào. Những thông số nên quan tâm:

- Disk space – Bandwidth: Bạn không nên lựa chọn gói hosting có disk space vừa đủ với dung lượng muốn upload lên. Hosting của bạn cần khoảng trống để chạy nhiều ứng dụng khác như mail, database, các tệp tin tạm ...

- Bandwidth dự kiến bạn có thể tính theo công thức sau:

(Dung lượng trung bình 1 người tải về) x (số người truy cập website hàng ngày) x (30).

- Tìm hiểu về số lượng sub domain, số lượng database của gói host đó.
- Tìm hiểu gói hosting có các thông số phù hợp với mã nguồn mình muốn sử dụng hay không.

Kết luận

Việc lựa chọn cho mình 1 hosting phù hợp sẽ quyết định sự phát triển và độ ổn định cho website của bạn. Chọn đúng 1 hosting tốt sẽ tiết kiệm cho bạn rất nhiều thời gian và tiền bạc.

3. Cài đặt tên miền và hosting

Sau khi bạn đăng ký tên miền và hosting, nhà cung cấp dịch vụ tên miền và hosting cung cấp cho bạn tài khoản quản trị (thông thường tài khoản quản trị được gửi vào địa chỉ email khi bạn đăng ký dịch vụ). Để đưa website chạy được trên môi trường mạng internet, bạn cần phải dựa vào tài khoản được cấp, và tiến hành cài đặt *tên miền và hosting*.

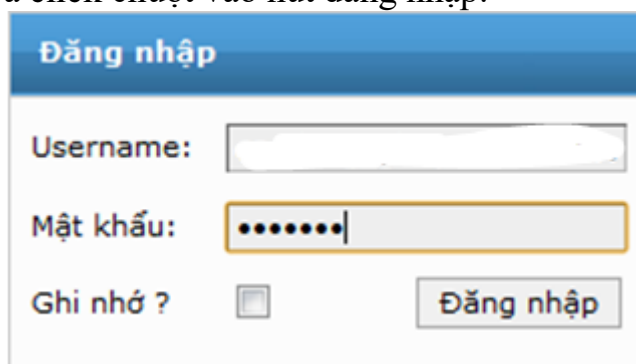
➤ Cài đặt tên miền:

Khi nhà cung cấp dịch vụ tên miền gửi thông tin quản trị tới bạn(bao gồm tài khoản quản trị, địa chỉ website để cài đặt tên miền).Bước tiếp theo bạn cần làm là truy cập vào website quản trị của nhà cung cấp. Nhập tên tài khoản và mật khẩu được cấp tiến hành thao tác đăng nhập để bắt đầu cài đặt tên miền.

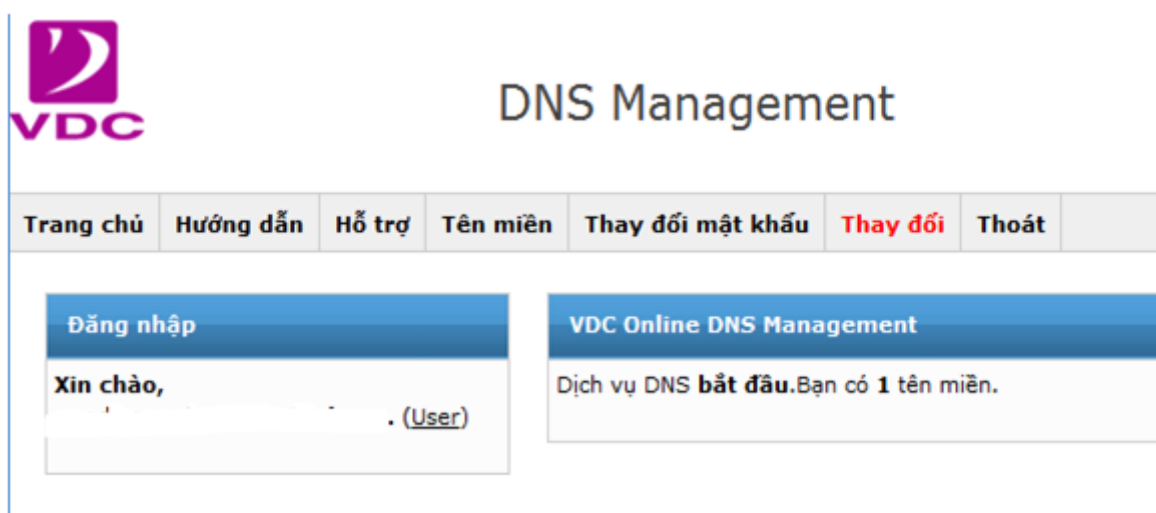
Cách thức cài đặt tên miền có thể khác nhau tùy thuộc vào công ty nơi bạn đăng ký mua tên miền. Và đa số họ đều có thông tin hướng dẫn cài đặt tên miền đặt ngay tại website. Chính vì vậy bạn nên đọc kỹ thông tin hướng dẫn trước khi cài đặt

Ví dụ

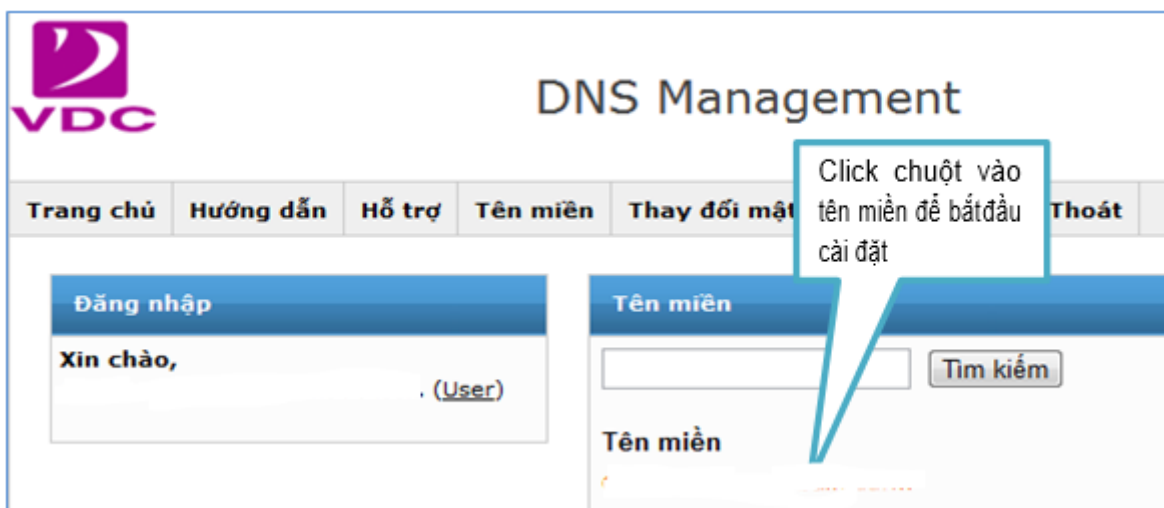
Khi bạn đăng nhập vào trang web quản trị tên miền của nhà cung cấp dịch vụ VDC thì giao diện đăng nhập được hiện ra. Tại đây bạn nhập thông tin tài khoản và mật khẩu được cấp và click chuột vào nút đăng nhập.



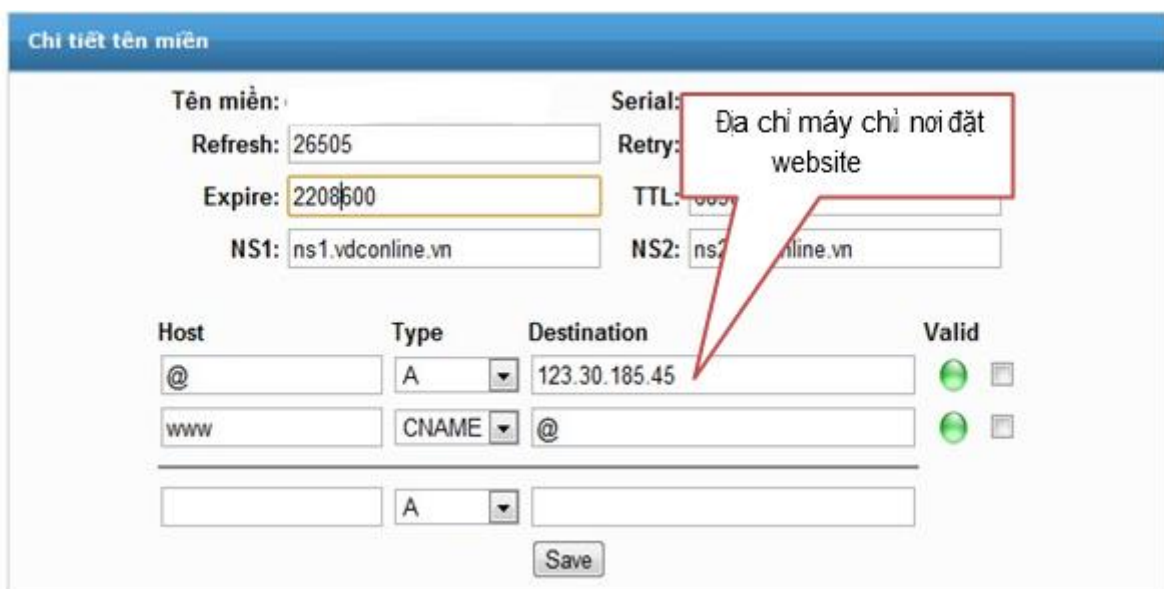
Sau khi đăng nhập thành công giao diện trang quản trị tên miền hiện ra. Nếu bạn chưa rõ cách cài đặt thì hãy tìm hiểu cách cài đặt tại mục “hướng dẫn” trên thanh menu ngang.



Sau đó click chuột vào menu “Tên miền”. Một form mới chứa danh sách tên miền hiện ra. Bạn click chuột vào tên miền muốn cài đặt để bắt đầu.



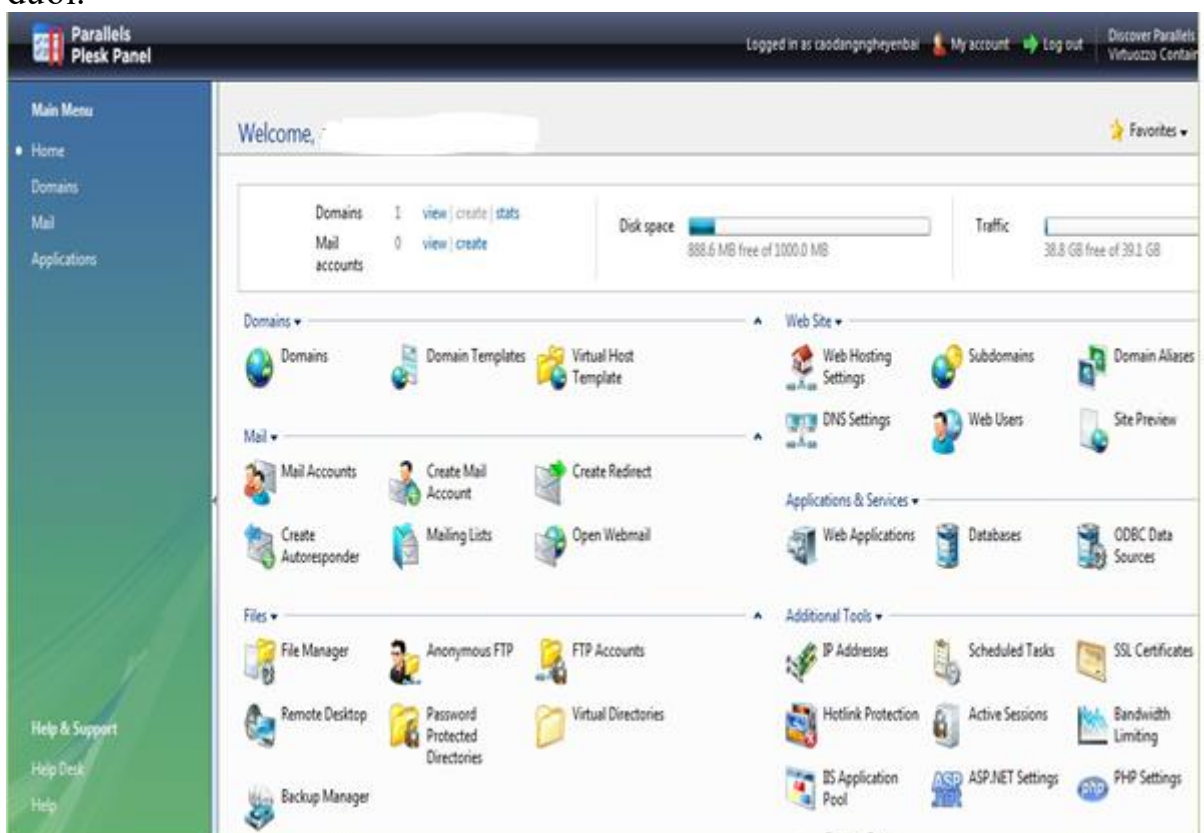
Tại form cài đặt tên miền bạn thực hiện thêm các bản ghi để trỏ tên miền vào hosting như hướng dẫn rồi nhấn nút “ Save” để hoàn tất quá trình cài đặt.



➤ Cấu hình hosting

Cũng tương tự như cài đặt tên miền, bạn cần phải đăng nhập vào trang web quản trị hosting (Thông thường các máy chủ đều sử dụng Parallels để quản trị các tài khoản hosting trên máy của mình) để bắt đầu cài đặt. Dưới đây là giao diện trang đăng nhập, bạn nhập thông tin tài khoản và mật khẩu được cấp để quản trị tài khoản hosting.

Sau khi đăng nhập thành công. Giao diện trang quản trị hosting hiện ra như hình dưới.



Tại đây bạn có thể cập nhật các thông tin cho tài khoản hosting của mình thông qua các menu như:

- Databases: Cập nhật thông tin cơ sở dữ liệu cho website
- BackupManager: Sao lưu và khôi phục lại thông tin cài đặt, cơ sở dữ liệu cho website.
- File Manager: Quản lý các thư mục, tệp tin trong dự án website như thay đổi quyền truy cập, upload file, download file.

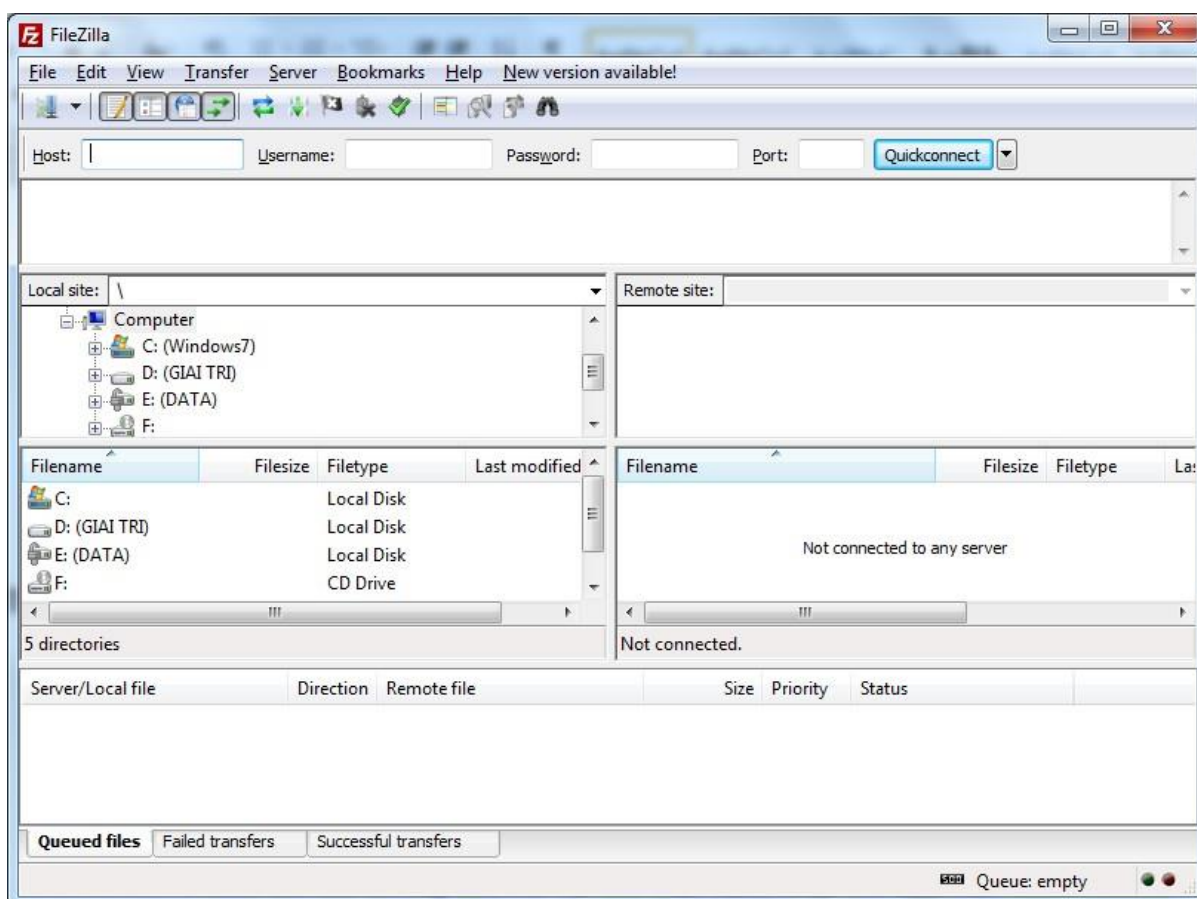
4. Đưa website lên mạng

Sau khi cài đặt xong tên miền và hosting công việc tiếp theo bạn cần làm là

sao chép toàn bộ các thư mục và tệp tin trong dự án website của bạn vào thư mục quy định trên hosting thông thường là thư mục *httpdocs*.

Khi máy chủ hỗ trợ FTP, bạn có thể sử dụng các phần mềm FTP (FTP Client) để kết nối với máy chủ và tải lên các tệp tin dữ liệu cũng như cập nhật website của mình một cách dễ dàng. Các phần mềm *FTP client* bạn có thể sử dụng: Cute FTP, FireFTP, Ws-ftp LE, FileZilla ... Sau đây chúng ta sẽ tìm hiểu cách sử dụng FileZilla.

Sau khi cài đặt, chạy chương trình ta có giao diện sử dụng chương trình như hình bên dưới.



Click chọn **File / Site Manager** để vào phần quản lý account FTP.

Để tạo kết nối mới (cho lần đầu tiên) ta click chọn **New Site** rồi đặt tên gợi nhớ cho dễ phân biệt, quản lý (nếu có nhiều tài khoản FTP). Như ví dụ ở trên có tên là FTP *CAODANGNGHE*.

Tiếp theo điền các thông số FTP của host để kết nối

- *Host* : Địa chỉ hosting muốn kết nối
- *Port* : 21(mặc định)
- *Logontype* : Account
- *User* : Tên tài khoản FTP mà nhà cung cấp dịch vụ hosting cấp
- *Password* : Nhập vào password tương ứng của account FTP trên

- Account : Đặt tên gợi nhớ.

Nhập thông tin xong click chọn OK để lưu lại và thoát ra. Tiếp theo vào lại *File/Site Manager*...chọn kết nối vừa mới tạo rồi click Connect để kết nối với hosting.

Ngoài ra bạn có thể sử dụng thao tác kết nối nhanh bằng cách nhập các thông tin kết nối ngay tại form chính của phần mềm. rồi click vào nút Quickconnect.



Nếu kết nối thành công sẽ có thông báo như hình bên dưới. Nếu không kiểm tra lại thông tin rồi thử lại.



Khi kết nối thành công chương trình sẽ có 2 phần trái phải đại diện cho việc dữ liệu ở 2 nơi – máy tính (cửa sổ trái) và host (cửa sổ phải, trên internet).

Chú ý:

Hầu hết các hosting đều cài đặt file mặc định chạy cho thư mục chứa website là file index.html. Nghĩa là khi website được truy cập bởi tên miền <http://www.tênmiền.vn>, thì server sẽ trả về trang <http://www.tênmiền.vn/index.html>. Điều này áp dụng cho cả subdomain. Khi upload website nếu không sử dụng trang index.html thì thứ tự file tiếp theo sẽ chạy là index.aspx hoặc index.php tùy thuộc vào hosting hỗ trợ ASP hay PHP.

II. QUẢN TRỊ WEBSITE

Quản trị website là công việc mà các công ty/ tổ chức/ cá nhân phải làm sau khi website được xuất bản lên mạng. Công việc quản trị website bao gồm

2. Cập nhật nội dung website

Sau khi website được đưa lên mạng, dữ liệu trên website thường là dữ liệu có tính chất demo, chứ không phải dữ liệu thật mà công ty/ tổ chức muốn truyền tải tới

người xem. Vì vậy sau khi tiếp nhận website, người quản trị website phải xây dựng nội dung cho website: viết bài giới thiệu công ty, cập nhật thông tin liên hệ, đưa thông tin về các sản phẩm/ dịch vụ/ tin tức của công ty lên website.

Một website thường xuyên được cập nhật nội dung (thông tin, hình ảnh, tin tức,...) sẽ hấp dẫn người xem và được người xem đánh giá cao. Việc thường xuyên cập nhật nội dung cho website sẽ giúp website có nhiều người truy cập hơn. Từ đó, công ty/ tổ chức sẽ có thêm nhiều khách hàng/ đối tác từ website hơn.

3. Sửa lỗi và nâng cấp trang web.

Sau một thời gian hoạt động, một số lỗi có thể phát sinh trên website như: hình ảnh bị mất, link bị lỗi, bị spam tin nhắn qua website,... Người quản trị phải thường xuyên check và sửa các lỗi này để người truy cập website không gặp lỗi. Một website có nhiều lỗi là website kém chất lượng. Khách hàng có thể tham khảo điều đó để quyết định có hợp tác với công ty/ tổ chức đó hay không.

4. Tối ưu website

Có thể là tối ưu hình ảnh cho website chạy nhanh hơn. Hay tối ưu website, giúp tăng thứ hạng website trên các công cụ tìm kiếm như Google, Yahoo,... Việc tối ưu website mang lại nhiều lợi ích, giúp công ty/ tổ chức có thêm nhiều khách hàng hơn. Đồng thời nâng cao thương hiệu của công ty.

5. Quảng bá website

Đây cũng là một công việc của quản trị website. Một website dù có tốt đến đâu, được chăm sóc kỹ đến đâu mà không có người truy cập. Thì website đó cũng không thể mang lại hiệu quả. Vì vậy, người quản trị website còn có công việc là quảng bá website để nhiều người biết tới. Có thể là: quảng bá website trên diễn đàn/ site rao vặt, quảng bá website qua nick yahoo, quảng bá website qua email,...

6. Báo cáo tổng kết

Đây là phần không thể thiếu khi quản lý website. Nếu bạn quản lý một cách mù mờ, không rõ ràng, không có báo cáo, bạn sẽ rất khó biết được xu hướng, tình trạng hiện tại của website. Do đó, một báo cáo đơn giản, trung thực sẽ là công cụ rất tốt để bạn đánh giá website một cách hiệu quả nhất.