

SỞ LAO ĐỘNG - THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI HÀ NỘI
TRƯỜNG TRUNG CẤP CÔNG NGHỆ VÀ DU LỊCH HÀ NỘI



GIÁO TRÌNH
MÔN ĐƠN: THIẾT KẾ VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE
NGHỀ: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: 78/QĐ-CNDL ngày 03 tháng 06 năm 2019
của Hiệu trưởng Trường Trung cấp Công nghệ và Du lịch Hà Nội)*

Hà Nội, năm 2019

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

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

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

LỜI GIỚI THIỆU

Giáo trình môn học “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 trung cấp.

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 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 liên thông, chuẩn đào tạo nghề trong nước và thế giới, tính hiện đại và sát thực với sản xuất.

Trong quá trình thực hiện nhóm biên soạn đã tham khảo nhiều tài liệu liên quan của các trường bạn, sách kỹ thuật của các chuyên gia... Ngoài ra còn có sự tham gia đóng góp ý kiến tích cực của các cán bộ, kỹ sư kỹ thuật chuyên ngành trong và ngoài tỉnh đề giáo trình được hoàn thiện.

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 chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày tháng năm 2019

Biên soạn

Khoa Công Nghệ Thông Tin

MỤC LỤC

LỜI GIỚI THIỆU	ii
MỤC LỤC	iii
BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ DỊCH VỤ WWW	3
1. MỘT SỐ DỊCH VỤ QUAN TRỌNG TRÊN INTERNET.....	3
1.1. Dịch vụ FTP.....	4
1.2. Dịch vụ thư điện tử Email	4
1.3 Dịch vụ Telnet	6
1.4 Dịch vụ WWW	7
1.5 Bộ định vị tài nguyên URL.....	8
2. CẤU TRÚC VÀ HOẠT ĐỘNG CỦA DỊCH VỤ WWW.....	8
2.1.1 Kiến trúc WWW	8
2.1.2 Web tĩnh và Web động	8
2.1.3 WebServer- WebBrowser.....	9
2.2 LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN CÁC HỆ THỐNG WEBSERVER-WEBBROWSER	9
2.2.2 WebBrowser	10
BÀI 2. TỔNG QUAN VỀ NGÔN NGỮ HTML	15
1 TẠO VÀ THỰC THI TRANG WEB HTML.....	15
2. CẤU TRÚC TRANG HTML	16
3 ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN	17
3.1. Thẻ <body>, chú thích và các ký hiệu đặc biệt	17
3.2. Thẻ định dạng văn bản	18
4 ĐỊA CHỈ TUYỆT ĐỐI, ĐỊA CHỈ TƯƠNG ĐỐI	26
5. SIÊU LIÊN KẾT – HYPERLINK.....	27
5.1. Liên kết trong.....	27
5.2. Liên kết ngoài	29
6. ÂM THANH – HÌNH ẢNH.....	30
7. BẢNG BIỂU.....	34
7.1. Tạo bảng	34
7.2. Các thuộc tính định dạng bảng	34
7.3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEB BẰNG <TABLE>.....	36
8. TẠO FORM	37
8.1. Ý nghĩa của form trong trang Web và cách khởi tạo.....	37
8.2. Các thành phần trong form	38
BÀI 3: THIẾT KẾ WEBSITE VỚI CÔNG CỤ DREAMWEAVER	48

1. GIỚI THIỆU DREAMWEAVER	48
2. TẠO VÀ QUẢN LÝ SITE.....	49
2.1 Thuộc tính của một trang web	51
2.2 Bảng màu (color palette)	52
3. NHẬP NỘI DUNG VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN.....	53
3.1 Định dạng văn bản	53
3.2 Tạo danh sách (list).....	54
4. SỬ DỤNG HÌNH ẢNH TRÊN TRANG WEB	55
4.1 Chèn hình ảnh vào trang web	55
4.2 Sửa kích cỡ hình	56
4.3 Chèn Rollover Image.....	56
4.4 Chèn Flash Button	56
4.5 Flash text.....	57
4.6 Navigation bar	58
5. THIẾT LẬP BẢNG BIỂU TRÊN TRANG.....	59
5.1 Giới thiệu	59
5.2 Chèn table vào trang.....	59
5.3 Chọn các đối tượng trong bảng	60
5.4 Định dạng bảng.....	61
5.5 Thay đổi kích cỡ của table và của ô.....	61
5.6 Thêm hoặc xóa dòng và cột.....	62
5.7 Gộp ô và tách ô.....	62
6 FORMS	63
6.1 Giới thiệu	63
6.2 Cấu trúc của một form	64
6.4 Form validation.....	65
6.5 Thêm multimedia elements vào trang web.....	65
7. SỬ DỤNG FRAME	66
7.1 Giới thiệu	66
7.2 Tạo frames	67
7.3 Chọn Frame	68
7.4 Lưu Frame	68
7.5 Thiết lập các thông số của Frame	68
7.6 Nội dung của frame	69
8. SIÊU LIÊN KẾT	69

8.1 Giới thiệu.....	69
8.2 Tạo siêu liên kết.....	69
8.3 Link Target	70
8.4 Định dạng link	71
8.5 Liên kết đến địa chỉ E-mail	71
BÀI 4: LẬP TRÌNH WEB VỚI PHP	73
1. TỔNG QUAN VỀ PHP	73
1.1 Giới thiệu PHP:.....	73
1.2 Cài đặt PHP	73
2. CÀI ĐẶT WEBSERVER.....	74
2.1 Cấu hình IIS	74
2.2 Cài đặt Apache Web Server	77
2.3 Thông dịch PHP.....	78
2.4 In kết quả trên trang PHP	78
3 Nền tảng của PHP.....	79
3.1 Cú pháp PHP	79
3.2. Biến, hằng, kiểu dữ liệu.....	80
3.3. Kiểu mảng, kiểu đối tượng	81
3.4 Toán tử.....	83
3.5 Cấu trúc điều khiển.....	86
4. SỬ DỤNG BIẾN FORM.....	88
4.1 Biến form.....	88
4.2 Phương thức Get.....	88
4.3 Phương thức Post.....	92
5. SỬ DỤNG MỘT SỐ ĐỐI TƯỢNG TRÊN PHP.....	94
5.1 Session	94
5.1.1 Nhận dạng Session	94
5.1.2 Khai báo Session	95
5.1.3 Lấy giá trị từ session.....	97
5.1.4 Hủy session.....	100
5.2 Cookie.....	102
6. SỬ DỤNG HÀM VÀ TẬP TIN	105
7. XỬ LÝ CHUỖI VÀ MẢNG	105
7.1 Định dạng chuỗi.....	105
7.2 Hàm chuỗi.....	105

7.3 Mảng 1 chiều và 2 chiều.....	105
8. TƯƠNG TÁC CƠ SỞ DỮ LIỆU SQL.....	105
8.1 Tạo và quản trị cơ sở dữ liệu SQL	105
8.2 Kết nối cơ sở dữ liệu.....	105
8.3 Thêm bản ghi	106
8.4 Cập nhật bản ghi	110
8.5 Xóa bản ghi.....	112
8.6 Truy vấn dữ liệu.....	113
8.7. Cập nhật dữ liệu dạng mảng.....	114
BÀI 5: XUẤT BẢN VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE	117
1. XUẤT BẢN WEBSITE.....	117
1.1. Chọn và đăng ký tên miền	117
2. QUẢN TRỊ WEBSITE	125
2.1. Chọn công cụ quản trị.....	125
2.2 Duy trì website.....	125
2.3. Cập nhật nội dung website	125
2.4 Quản lý người dùng.	126
2.5 Tạo báo cáo.....	126
2.6 Bảo mật website.....	126
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	127

GIÁO TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE

Mã mô đun: MD20

Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của mô đun:

- Vị trí: Là mô đun trong bài trình đào tạo Trung cấp nghề Công nghệ thông tin (Ứng dụng phần mềm). Mô đun được bố trí giảng dạy cho học sinh sau khi đã học xong các môn học, mô đun kỹ thuật cơ sở và mô đun Hệ quản trị cơ sở dữ liệu Access, mô đun Photoshop..

- Tính chất: Chương trình mô đun bao gồm một số nội dung cơ bản về tổng quan về thiết kế và quản trị Website và các khái niệm liên quan. Cung cấp các thao tác và kỹ thuật về ngôn ngữ HTML, thiết kế Website với công cụ DreamWeaver, lập trình web với PHP, quản trị Website...

- Ý nghĩa và vai trò của mô đun:

Mục tiêu của mô đun:

- Về kiến thức:

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về cấu trúc một hệ thống Website, nguyên tắc thiết kế được một Website tĩnh, động. Từ đó xuất bản lên internet và cách thức quản lý và bảo trì một hệ thống Website;

- Trình bày được chiến lược thiết kế, đăng ký và quản lý hosting, domain;

- Trình bày được các khái niệm cơ bản về ngôn ngữ HTML, CSS và cách tạo Website tĩnh.

- Trình bày được các đặc điểm và tính năng cơ bản của phần mềm thiết kế web DreamWeaver như: định dạng văn bản, âm thanh, hình ảnh, liên kết,.. ;

- Trình bày được các thao tác và lưu ý để thiết kế Website với công cụ DreamWeaver;

- Trình bày được các khái niệm, các kỹ thuật lập trình trên web với ngôn ngữ PHP và cách tạo Website động.

- Về kỹ năng:

- Thiết kế được một Website tĩnh hoàn chỉnh (HTML, CSS, Javascript);

- Thiết kế được một Website động (PHP) đơn giản;

- Thiết kế được Website với công cụ DreamWeaver;

- Xây dựng được các Website có thẩm mỹ, trong đó có các ứng dụng phục vụ các mục tiêu tương tác dữ liệu cụ thể, có khả năng liên kết đến các trang web hay tài nguyên khác;

- Xuất bản được Website lên internet và quản trị Website.

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Có khả năng tự nghiên cứu, tự học, tham khảo tài liệu liên quan đến mô đun để vận dụng vào hoạt động học tập;

- Nghiêm túc, có tinh thần phối hợp tham gia học, làm nhóm theo yêu cầu của

giáo viên;

- Rèn luyện tính tổ chức, tính tập thể, linh hoạt, khoa học, cẩn thận;
- Học sinh phải tích lũy đủ số giờ học theo quy định, tham gia đầy đủ các giờ thực hành;
- Học sinh phải có được tính cẩn thận và tư duy sáng tạo khi lập trình ứng dụng.

Nội dung của mô đun:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra*
1.	Bài 1: Tổng quan về dịch vụ WWW	2	2	0	
2.	Bài 2: Ngôn ngữ HTML	13	3	10	
3.	Bài 3: Thiết kế Website với công cụ DreamWeaver	17	3	12	2
4.	Bài 4: Lập trình web với PHP	33	5	28	
5.	Bài 5: Xuất bản và quản trị Website	10	2	6	2
Cộng		75	15	56	4

Bài 1: Tổng quan về dịch vụ WWW

Giới thiệu

Internet là một hệ thống thông tin toàn cầu có thể được truy nhập công cộng gồm các mạng máy tính được liên kết với nhau. Hệ thống này truyền thông tin theo kiểu nối chuyển gói dữ liệu (packet switching) dựa trên một giao thức liên mạng đã được chuẩn hóa (giao thức IP). Các cách thức thông thường để truy cập Internet là quay số, băng rộng, không dây, vệ tinh và qua điện thoại cầm tay. Trong chương này giới thiệu các dịch vụ Internet, cách tạo và sử dụng một số trình duyệt web.

Mục tiêu

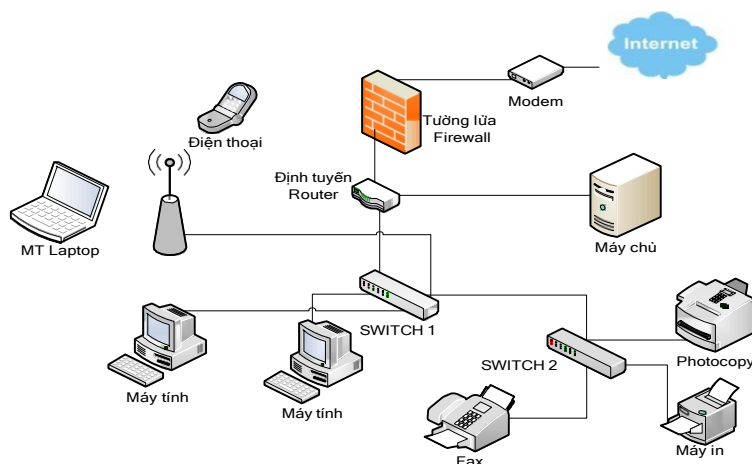
- Hiểu được công dụng, phương thức hoạt động của một số dịch vụ trên mạng Internet;
- Cài đặt và sử dụng các trình duyệt Internet thông dụng;
- Sử dụng được dịch vụ WWW để quản lý, truy cập, tìm kiếm và khai thác thông tin trên mạng internet;
- Sử dụng được một số dịch vụ truyền file FTP trên mạng;
- Sử dụng được một số dịch vụ thư điện tử;
- Có thái độ chủ động, tích cực.

Nội dung

1. Một số dịch vụ quan trọng trên Internet

Mạng Internet là hệ thống thông tin toàn cầu phổ biến nhất hiện nay, mạng này có thể được truy nhập công cộng với nhiều mạng máy tính được liên kết với nhau. Tuy đã có nhiều sự cải tiến, nhưng bản chất Internet vẫn sử dụng kiểu truyền thông tin theo dạng chuyển mạch gói dữ liệu (packet switching) dựa trên một giao thức liên mạng đã được chuẩn hóa (giao thức IP).

Lịch sử phát triển của Internet: Mạng Internet có lịch sử phát triển từ năm 1969 với tiền thân có tên gọi là Arpanet. Mạng Arpanet vận hành trên công nghệ packet switching. Chính xác là ngày 29-10-1969, lần đầu tiên các máy tính tại Đại học Stanford và Đại học UCLA (University of California, Los Angeles) được kết nối với nhau thông qua mạng Arpanet này.



Hình 6.1: Mạng Internet cơ bản

1.1. Dịch vụ FTP

Việc truyền file dùng giao thức FTP không phân biệt dạng tệp dù đó là ASCII hay nhị phân. Chỉ cần một máy cấu hình tốt thiểu và một máy FTP server, có thể phân lớp người sử dụng nào có quyền truy nhập phần nào trong kho dữ liệu, giới hạn số người sử dụng dịch vụ cùng một thời điểm v.v. FTP giúp cho người sử dụng truy cập File và thư mục một cách tương tác trên một máy chủ ở xa và thực hiện thao tác trên thư mục như sau:

- Liệt kê các File trong thư mục cục bộ hoặc ở xa.
- Đổi tên và xóa tập tin (nếu người dùng có quyền).
- Truyền File từ máy chủ ở xa về máy cục bộ (download: nạp về).
- Truyền File từ máy cục bộ đến máy ở xa (upload: truyền lên).

Điểm đáng nhớ rằng FTP chỉ chuyển những tập tin từ máy chủ ở xa về máy cục bộ, nếu đang dùng một kết nối quay số để kết nối với Internet thì có sự khác nhau giữa máy chủ và hệ thống đang dùng. Nếu nối trực tiếp với Internet thì máy chủ và hệ thống là một và như nhau. Bởi vì FTP cho phép truyền tập tin nên nó là một chương trình dùng thường xuyên nhất khi được nối mạng với Internet. Thật ra có hàng nghìn vùng FTP sẵn có trên Internet, tất cả những vùng này đều được truy cập một cách như nhau.

1.2. Dịch vụ thư điện tử Email

1.2.1. Mô hình hoạt động

Mỗi người sử dụng phải kết nối với một E- Mail Server gần nhất, người sử dụng sẽ gửi thư tới E- Mail server của mình. E- Mail Server này có nhiệm vụ chuyển thư đến đích hoặc đến một E- Mail Server trung tâm khác. Thư sẽ chuyển đến E- Mail Server người nhận và được lưu ở đó. Đến khi người nhận thiết lập một cuộc kết nối tới E- Mail Server đó thì thư sẽ được chuyển về máy của người nhận, nếu không thì thư vẫn cứ tiếp tục được giữ lại Server để bảo đảm không bị mất thư. Giao thức truyền thông sử dụng hệ thống thư của Internet là SMTP. Hệ thống địa chỉ thư điện tử trên Internet không chỉ định danh cho các Host của mạng mà còn phải xác định rõ người sử dụng trên các Host đó để trao đổi thư. Cấu trúc thư điện tử gồm hai phần.

1.2.2. Sử dụng WebMail

Phần đầu thư : Có chứa địa chỉ người nhận, người gửi và một số thông tin khác. Thư được chuyển đến đích được hay không là ở phần này.

Phần thân thư: có nội dung bức thư, tất cả đều ở dạng ASCII 7 bit.

Dựa trên E- Mail, người ta tạo ra các dịch vụ mở rộng của E-Mail, có hai dịch vụ phổ biến dựa trên E- Mail đó là:

- *Mailing lists:* phương thức cung cấp thông tin tới một nhóm người dùng điện thư cùng một lúc, khi có một bức thư được gửi cho nhóm thì cả nhóm đều nhận được, qua dịch vụ này người ta có thể tạo ra các nhóm thảo luận, khi người trong nhóm đưa ra ý kiến nào thì mọi người trong nhóm đều nhận được.

- *E- Mail information Server:* là một chương trình, nó nhận các yêu cầu về thông tin bằng E- Mail, sau đó tìm kiếm thông tin theo yêu cầu và trả lại các thông tin tìm kiếm được bằng E-Mail hoặc bằng đường truyền file như ftp mail, archive Server .

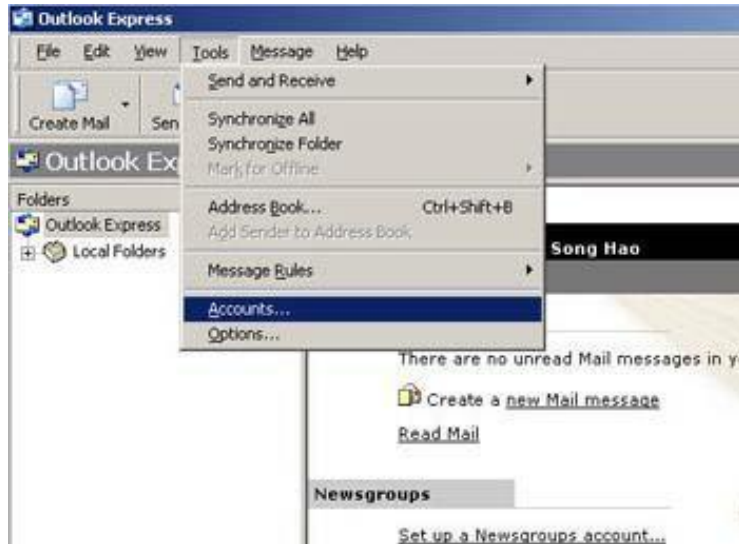
1.2.3. Sử dụng Outlook Express

Outlook Express là ứng dụng được tích hợp sẵn trong Microsoft Windows. Truy cập Outlook Express bằng cách vào menu Start > Program > Outlook Express Việc thiết

lập các thông số trên Outlook Express gần như giống hoàn toàn việc thiết lập với MS Outlook như trên.

1.2.4. Cài đặt, thiết lập Email, quản lý hộp thư trên Outlook Express

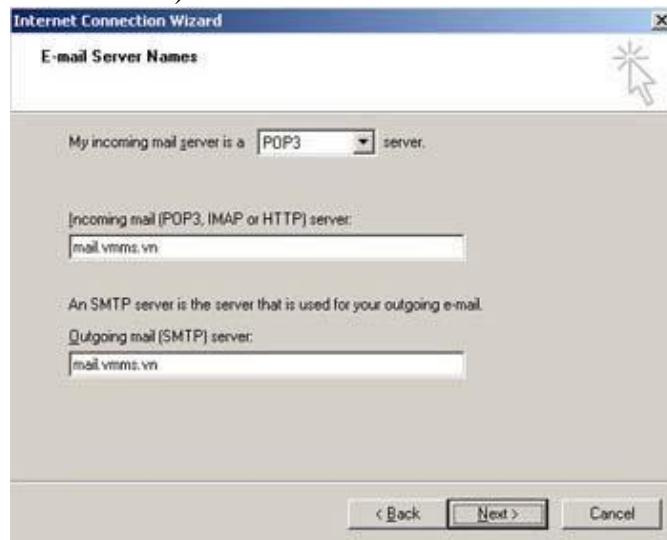
Khởi động OE5 bằng cách kích đúp vào biểu tượng hình bức thư trên màn hình. Khi vào chương trình kích vào menu Tools trên đầu màn hình và chọn Account.



Hình 5: Hộp thoại thiết lập quản lý hộp thư trên Outlook Express

Trong mục Accounts, chọn Tab Mail. Tiếp đó kích Add chọn Mail. Tiếp theo khai báo các thông tin như: Your Name.

Ở mục Incoming mail và Outgoing mail, điền "mail.domain" vào. (VD: domain là vmms.vn, nhập vào "mail.vmms.vn")



Hình 6.6: Hộp thoại đặt tên Email server

Chọn "Next " để tiếp tục nhập chính xác thông tin account name vào, rồi Next để tiếp tục:



Hình 6.7: Hộp thoại thiết lập tên và mật khẩu đăng nhập

Chọn "Finish" để hoàn tất việc Add mail.

Tại đây chắc hẳn nhận ra các thẻ giống như trong More Settings... của MS Outlook
Thẻ Server chọn Setting > chọn như trong hình và click OK

Thẻ Connection Nếu dùng mạng nội bộ thì để mặc định, không cần thay đổi gì.

Trừ khi dùng mạng Dial-up thì phải chọn loại Connection là Dial-up Connection từ menu thả xuống sau khi tick chọn Always connect to this account using:

Thẻ Security: Để mặc định

Thẻ Advance: Chọn như trong hình

1.3 Dịch vụ Telnet

Telnet là một từ viết tắt ghép từ "teletype network", "terminal network" hay "telecommunications network", nhìn chung thì chúng nói đến và liên quan đến mạng viễn thông.

Có thể gọi Telnet là một giao thức dòng lệnh được sử dụng để quản lý các thiết bị khác nhau như máy chủ, PC, router, switch, camera, tường lửa từ xa...Hoặc Telnet là một giao thức máy tính cung cấp khả năng giao tiếp tương tác hai chiều cho các máy tính trên internet và mạng cục bộ LAN

Telnet có nhiệm vụ là cung cấp kết nối từ xa, đảm nhiệm việc gửi các lệnh hoặc dữ liệu đến kết nối mạng từ xa nên chúng rất phổ biến trong hệ thống mạng. Giao thức này xuất hiện vào năm 1969 và nó đáp ứng mọi nhu cầu cơ bản về giao diện dòng lệnh trên internet. Sau khi SSH ra đời là người kế nhiệm của Telnet nên đã giải quyết những nhược điểm của Telnet.

1.3.1 Cấu trúc

Telnet có cấu trúc Client và Server phổ biến. Phía máy chủ (Server) sẽ cung cấp dịch vụ Telnet để kết nối từ các ứng dụng Telnet của máy khách (Client). Phía máy chủ Telnet thường lắng nghe cổng TCP 23 để chấp nhận kết nối Telnet. Nhưng cổng này có thể được thay đổi vì lý do bảo mật hoặc nguyên nhân khác. Vì vậy, máy khách Telnet cần xác định rõ cổng Telnet.

1.3.2 Tính năng của Telnet

Telnet là một giao thức đơn giản nên có rất ít tính năng. Giao thức Telnet cung cấp các tính năng sau để quản lý hệ thống từ xa.

- Đơn giản

- Hiện thị thông tin kết nối
- Nhanh
- Không bảo mật

1.3.3 Telnet thường dùng trong thiết bị nào

Vì là giao thức phổ biến trước đây nên Telnet được sử dụng ở nhiều loại thiết bị khác nhau để dễ dàng quản lý từ xa. Chẳng hạn các thiết bị như Linux, Router, Switch, camera, windows,

1.3.4 Mức độ bảo mật của Telnet

Vấn đề bảo mật của Telnet chính là thách thức lớn nhất của giao thức này. Giao thức Telnet không được mã hóa nên dễ trở thành mục tiêu cho các cuộc tấn công man-in-the-middle. Lưu lượng Telnet có thể bị lộ bất cứ lúc nào. Telnet cũng chỉ cung cấp xác thực dựa trên mật khẩu. Như đã nêu trước đây, mật khẩu được truyền qua mạng có thể bị những kẻ tấn công đánh cắp. Xác thực dựa trên mật khẩu kém an toàn hơn so với xác thực dựa trên chứng chỉ hoặc key.

1.3.5 Giải pháp thay thế Telnet

Có những lựa chọn thay thế khác nhau dành cho Telnet. SSH là giải pháp thay thế phổ biến và tốt hơn cho giao thức Telnet.

- SSH cung cấp bảo mật tốt hơn bằng cách mã hóa lưu lượng và cung cấp xác thực an toàn hơn. SSH cũng có rất nhiều tính năng bổ sung như chuyển tiếp desktop X, chuyển tiếp cổng (port forwarding), v.v...

- RDP không phải là một giao thức từ xa sử dụng dòng lệnh, mà dựa trên GUI. RDP cần nhiều băng thông mạng hơn nhưng cung cấp trải nghiệm desktop hoàn chỉnh.

- VNC là một lựa chọn thay thế mã nguồn mở tương tự như giao thức RDP. VNC cung cấp desktop từ xa nhưng chậm hơn RDP trong hầu hết các trường hợp.

- SNMP được thiết kế để quản lý từ xa đối với các lệnh không tương tác. Nhưng SNMP chủ yếu được sử dụng để giám sát các hệ thống từ xa và không hoàn toàn thay thế cho giao thức Telnet.

1.3.6 Giao thức Telnet không bao gồm đồ họa

Giao thức Telnet không bao gồm đồ họa là chúng chỉ có giao diện “thuần text”. Chúng không giống với các giao diện màn hình Firefox hoặc Google Chrome. Chỉ là một màn hình với các dòng text khiến người nhìn khó hiểu. Các lệnh Telnet có thể khá khó hiểu nên người dùng thấy nó khá thô sơ, màn hình Telnet hiển thị chậm chạp. Chính vì thế đến nay Telnet không còn được dùng nữa vì thiếu an toàn cho người dùng. Tuy nhiên trong các Windows 10, Windows 8, Windows 7, Windows Vista. bạn vẫn có thể sử dụng Telnet nếu muốn bằng cách bật nó lên.

1.4 Dịch vụ WWW

Ứng dụng Web đã rất thành công, giúp cho nhiều người có thể truy cập Internet đến nỗi Web được hiểu đồng nghĩa với Internet! Có thể hiểu Web như là một tập các client và server hợp tác với nhau và cùng nói chung một ngôn ngữ: HTTP (Hyper Text Transfer Protocol). Đa phần người dùng tiếp xúc với Web thông qua chương trình client có giao diện đồ họa, hay còn gọi là trình duyệt Web (Web browser). Các trình duyệt Web thường được sử dụng nhất là Netscape Navigator (của Netscape) và Internet Explorer (của

Microsoft).

1.5 Bộ định vị tài nguyên URL

Bất kỳ trình duyệt Web nào cũng có chức năng cho phép người dùng “mở một URL”. Các URL (Uniform Resource Locators) cung cấp thông tin về vị trí của các đối tượng trên Internet; chúng thường trông giống như sau:

http://www.cdndaklak.edu.vn/index.html

Nếu người dùng mở URL trên, trình duyệt Web sẽ thiết lập một kết nối TCP đến Web Server tại địa chỉ **www.cdndaklak.edu.vn** và ngay lập tức tải tập tin **index.html** về và thể hiện nó. Hầu hết các tập tin trên Web chứa văn bản và hình ảnh, một số còn chứa audio và video clips. Chúng còn có thể chứa các liên kết đến các tập tin khác – được gọi là các liên kết siêu văn bản (hypertext links). Khi người dùng yêu cầu trình duyệt Web mở ra một liên kết siêu văn bản (bằng cách trỏ chuột và click lên liên kết đó), trình duyệt sẽ mở một nối kết mới, tải về và hiển thị một tập tin mới. Vì thế, rất dễ để duyệt từ server này đến server khác trên khắp thế giới để có được hết những thông tin mà người dùng cần.



Hình 6.2: Website Trường Cao đẳng Kỹ thuật Đắk Lắk

Khi người dùng chọn xem một trang Web, trình duyệt Web sẽ nạp trang Web đó từ Web server về sử dụng giao thức HTTP chạy trên TCP.

2. Cấu trúc và hoạt động của dịch vụ WWW

2.1.1 Kiến trúc WWW

2.1.2 Web tĩnh và Web động

a. 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.

b. 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.

Tuỳ theo nhu cầu, ứng dụng có thể cung cấp khả năng truy cập dữ liệu, tìm kiếm thông tin, ...

2.1.3 WebServer- WebBrowser

a. 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.

b. 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.

2.2 Lịch sử phát triển các hệ thống WebServer-WebBrowser

2.2.1 WebServer

2.2.2 WebBrowser

Bài tập

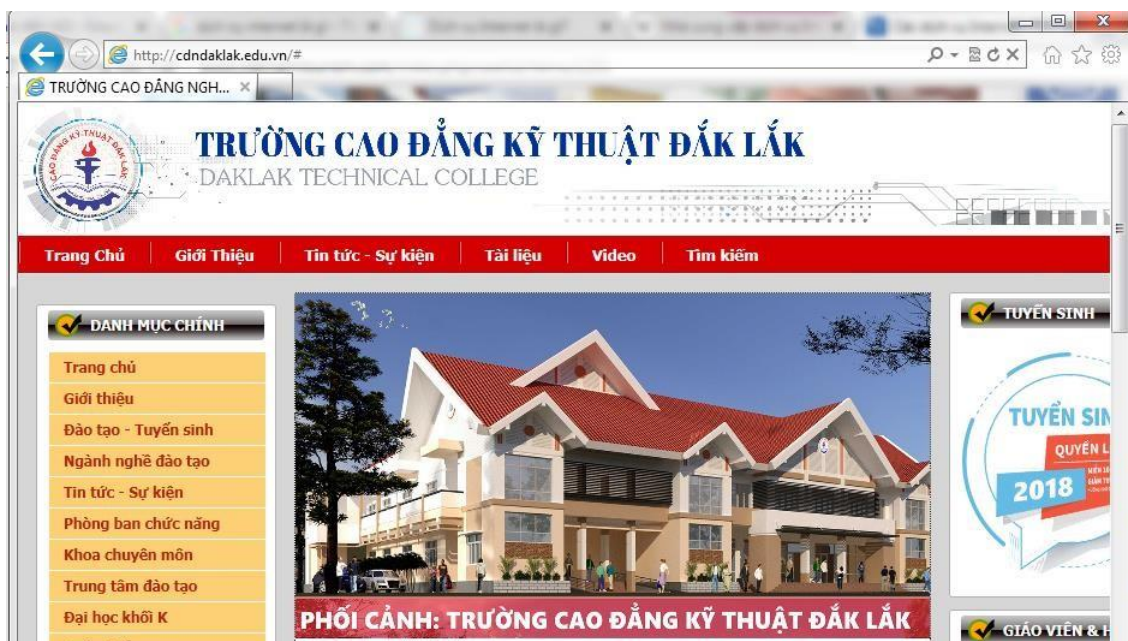
Bài 1: Sử dụng trình duyệt có sẵn Internet Explore tìm kiếm, lưu thông tin và duyệt các liên kết.

Bài 2: Thiết lập tài khoản Gmail. Sử dụng Outlook để gửi và nhận mail

Định hướng làm bài:

Bài 1:

Nhấp đúp chuột vào biểu tượng của IE trên màn hình nền; Trên màn hình xuất hiện cửa sổ làm việc của IE



Hình 6.8: Trang chính Website Trường Cao đẳng Kỹ thuật Đắk Lắk

Khi đã biết địa chỉ của một trang web, ví dụ <http://cdndaklak.edu.vn> là trang chủ Trường Cao đẳng Kỹ thuật Đắk Lắk, để truy cập trang web đó thực hiện theo các bước sau:

- Gõ vào dòng Address: <http://cdndaklak.edu.vn>
- Nhấn phím Enter
- Trang web được mở ra

Lưu thông tin

Nội dung trên trang web (đoạn văn bản hoặc ảnh hoặc cả ảnh và văn bản) có thể được in ra hoặc lưu vào đĩa.

Để lưu hình ảnh trên các trang web đang mở, ta thực hiện các thao tác:

1. Nhấp nút phải chuột vào hình ảnh cần lưu, một bảng chọn được mở ra.
2. Nhấp chuột vào Save Picture As..., khi đó Windows sẽ hiển thị hộp thoại để ta lựa chọn vị trí lưu ảnh;

3. Lựa chọn thư mục chứa ảnh và đặt tên cho tệp ảnh; Nhấp chuột vào Save để hoàn tất

Để lưu tất cả thông tin trên trang web hiện thời, ta thực hiện các thao tác:

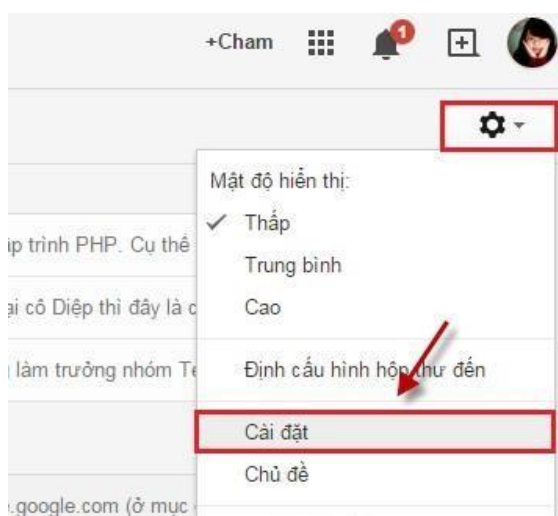
Chọn lệnh File ->Save As... Đặt tên tệp và chọn vị trí lưu tệp trong hộp thoại được mở ra; Nhấp chuột vào nút Save để hoàn tất việc lưu trữ.

Bài 2: Thiết lập tài khoản Gmail. Sử dụng Outlook để gửi và nhận mail

Bước 1: Cài đặt trên Webmail của Gmail.

Đầu tiên các đăng nhập vào Gmail của mình tại địa chỉ <https://mail.google.com>.

Chọn biểu tượng **Cài đặt** phía trên bên phải, sau đó chọn **Cài đặt**.



Hình 6.8: Cửa sổ cài đặt Webmail của Gmail

Tại tab **Chuyển tiếp và POP/IMAP**, ở phần **Tải xuống POP** chọn chuột vào **Bật chức năng tải POP cho tất cả thư (thậm chí cả thư đã được tải xuống)**.



Hình 6.8: Cửa sổ chuyển tiếp và POP/IMAP

Ở phần **Truy cập qua IMAP** chọn **Bật IMAP**

Nhấn nút **Lưu thay đổi** để lưu lại.

Bước 2: Cài đặt trên Microsoft Outlook.

Microsoft Outlook được tích hợp trong bản cài Microsoft Office đầy đủ có thể mở Microsoft Outlook bằng cách:

Chọn **Start -> All programs -> Microsoft Office -> Microsoft Outlook**.

- Nếu lần đầu tiên khởi động Microsoft Outlook, chọn **Next**.

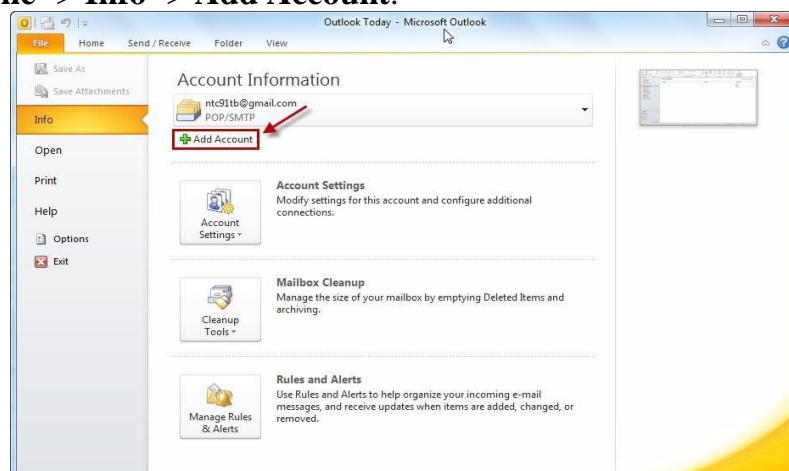


Hình 6.9: Cửa sổ Microsoft Outlook

Mặc định là **Yes**, các bạn để mặc định và chọn **Next**.

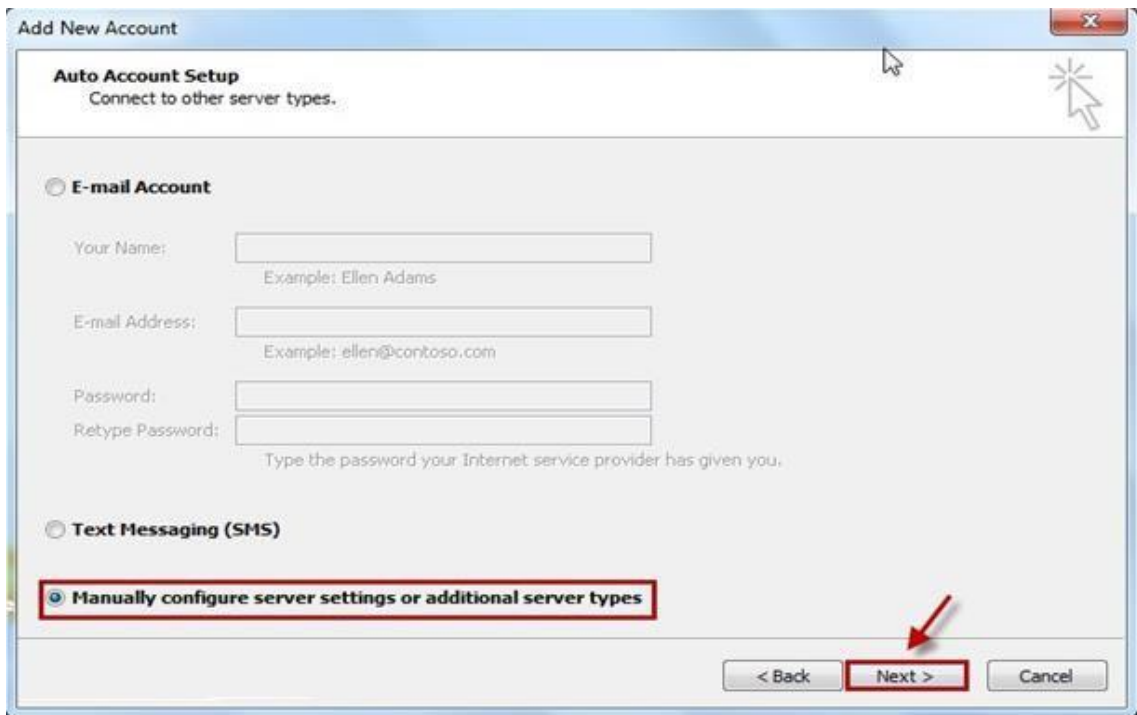
Sau đó sẽ xuất hiện hộp thoại **Add New Account**.

- Nếu các bạn đã khởi động Microsoft Outlook rồi, muốn thêm một tài khoản mới vào Outlook chọn **File -> Info -> Add Account**.



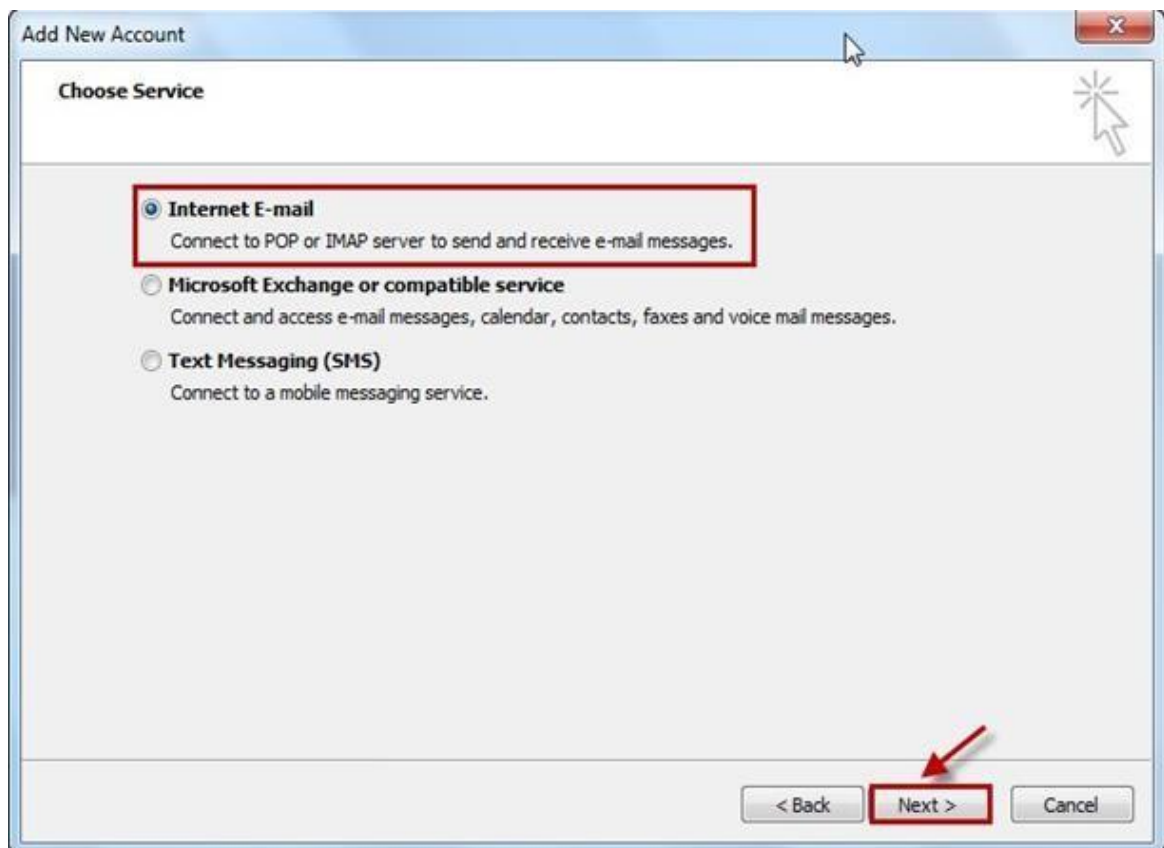
Hình 6.10: Hộp thoại Add Account

Sau đó cũng sẽ xuất hiện hộp thoại **Add New Account**, chọn **Manually configure server settings or additional sever types** để cài đặt cấu hình thủ công. Sau đó chọn **Next** để tiếp tục cài đặt.



Hình 6.11: Hộp thoại Add New Account

Tiếp theo, chọn **Internet E-mail** và chọn **Next**.



Hình 6.12: Hộp thoại Internet E-mail

Bước tiếp theo, cần điền một số thông tin về tài khoản Gmail. *Your Name*: Tên người sử dụng.

E-mail Address: Địa chỉ Gmail.

Account Type: POP3.

Incoming mail server: pop.gmail.com.

Outgoing mail server (SMTP): smtp.gmail.com.

Password: Mật khẩu Gmail.

Sau khi điền xong thông tin, chọn **More settings**.

Hình 6.13: Hộp thoại Internet E-mail Settings

Tại tab **Outgoing Server** tích vào **My outgoing server (SMTP) requires authentication**: Tại tab **Advanced**, các bạn tích vào **This sever requires an encrypted connection**. *Outgoing server (SMTP): 587. Use the following type of encrypted connection: TLS*. Sau đó nhấn **OK**.

Sau đó chọn **Next**, đợi hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập và gửi một email test. Chọn **Close**, Sau đó chọn **Finish**.

Từ đây có thể nhận email hay gửi email qua Outlook mà không cần vào webmail của Gmail nữa.

Group name : gcom

Description : bỏ trống

Members : chọn add để add members cho group gcom này.

Vậy là ta có hai users trong group gcom là gcom1 và gcom2.

Bài 2. Tổng quan về ngôn ngữ HTML

Giới thiệu

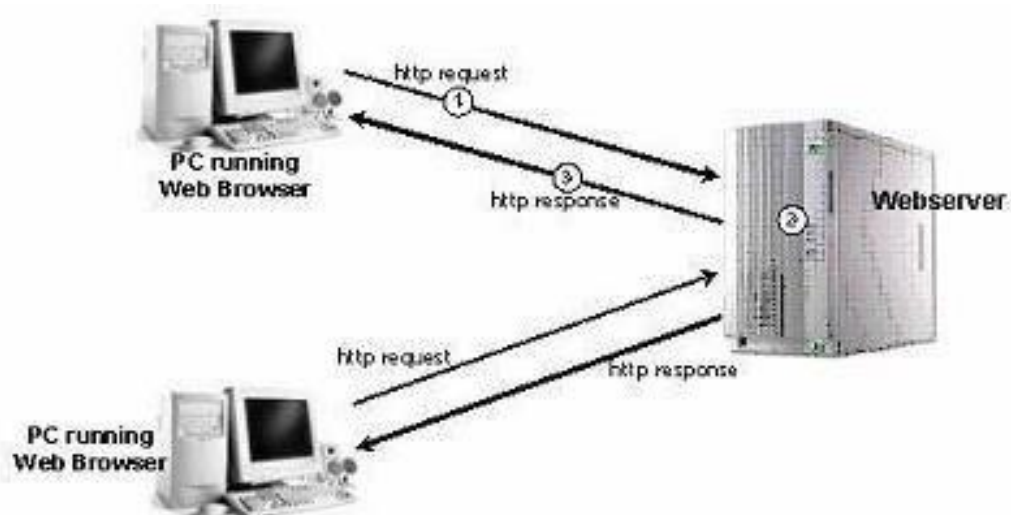
Mục tiêu

- Trình bày được cấu trúc cơ bản của một trang web HTML, cấu trúc thư mục của một Website;
- Trình bày được tác dụng và cú pháp của các thẻ HTML;
- Tạo được một website có chứa bảng thông tin có hình ảnh, âm thanh và liên kết đến một trang web khác
- Viết được một số trang web qui mô nhỏ với các thẻ HTML;
- Truy cập và chỉnh sửa được các đoạn mã HTML trong các trang web đã có;
- Có tính sáng tạo, tỉ mỉ, cẩn thận khi truy cập và chỉnh sửa được các đoạn mã HTML.

Nội dung

1 Tạo và thực thi trang web HTML

Cách hoạt động của một trang Web thông qua mô hình sau:



Hình 1-1-1: Mô hình hoạt động của dịch vụ Web

Giải thích mô hình: Khi người sử dụng Internet mở một trình duyệt (Web Browser) trên máy tính, gõ vào thanh địa chỉ của trình duyệt một địa chỉ của một trang Web và nhấn phím enter để xác nhận lệnh. Điều đó có nghĩa là một yêu cầu về dịch vụ HTTP đã phát sinh và được gửi đến trình phục vụ Web (1). Trình phục vụ Web khi nhận được yêu cầu sẽ tiến hành tìm kiếm trên hệ thống mà Web Server đang lưu trữ địa chỉ của trang đang được yêu cầu (2). Kết quả tìm kiếm sẽ được gửi về cho máy tính mà người sử dụng đã gửi yêu cầu (3). Nếu tìm thấy, trình duyệt Web trên máy tính của người sử dụng sẽ có nhiệm vụ hiển thị nội dung trang Web theo ý định của người thiết kế trang Web đó.

2. Cấu trúc trang HTML



Như đã trình bày ở trên, muốn trình bày và định dạng dữ liệu trên trình duyệt phải theo cấu trúc HTML. HTML là viết tắt HyperText Markup Language. Hypertext có nghĩa: Bất cứ khi nào nhấn chuột vào từ đó sẽ đưa đến một trang web mới, vừa mới nhấp vào siêu văn bản. Đây là một ngôn ngữ thông dụng dùng để thiết kế Web tĩnh. Một trang HTML sẽ được đánh dấu bắt đầu bằng thẻ `<HTML>` và kết thúc bởi thẻ `</HTML>`. Như vậy, các nội dung đặt ngoài cặp thẻ này đều không hợp lệ. Thẻ `<HTML>` được gọi là thẻ mở, thẻ `</HTML>` được gọi là thẻ đóng. Bên trong hai thẻ này, bạn có thể khai báo và sử dụng hầu hết các thẻ HTML. Tuy nhiên có một vài thẻ HTML không được hỗ trợ bởi trình duyệt này nhưng lại được hỗ trợ bởi trình duyệt khác. Những trường hợp đặc biệt đó, nhóm biên soạn tài liệu chúng tôi sẽ giới thiệu đến bạn khi chúng ta tìm hiểu từng thẻ HTML cụ thể.

Trang Web tĩnh sẽ có tên mở rộng là `.html` hoặc `.htm`. Có thể soạn thảo mã HTML bằng bất kỳ chương trình soạn thảo văn bản nào. Ví dụ, bạn có thể soạn bằng Microsoft Office Word, Notepad, WordPad, FrontPage, Dreamweaver, ...

Ngôn ngữ HTML không phân biệt ký tự HOA / thường khi khai báo tên thẻ. Ví dụ: khi bạn gõ `<html>` hay `<Html>` hay `<HTML>` đều mang ý nghĩa như nhau là khai báo bắt đầu trang HTML. Và khi bạn khai báo một thẻ đánh dấu phần đầu trang HTML là `<head>` thì các thẻ `</head>` hay `</Head>` hay `</HEAD>` đều là thẻ đóng của nó.

Các thẻ HTML đã được định nghĩa sẵn, bạn chỉ cần nhớ tên thẻ và ý nghĩa của nó để sử dụng mà không cần tự định nghĩa cho bất kỳ thẻ nào cả. Điều quan trọng là bạn cần nhớ các thuộc tính đi kèm bên trong thẻ để tùy chỉnh cho phần nội dung mà bạn muốn hiển thị lên trình duyệt sao cho linh hoạt và đúng ý định hiển thị của bạn. Một điều lưu ý nữa là bạn cần gõ chính xác tên thẻ và không có bất kỳ dấu cách nào trong tên các thẻ HTML đã được định nghĩa sẵn.

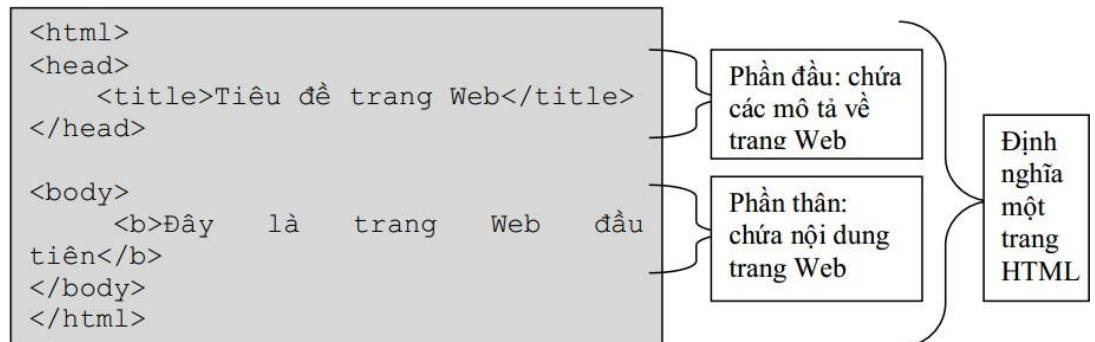
Ví dụ: các cách viết tên thẻ sau đây đều sai: `< head>`, `<h ead>`, `<he ad>`, `<hea d>`.

Nếu bạn muốn thêm thuộc tính cho thẻ thì sau tên thẻ, bạn nhấn phím khoảng cách sau đó xác định thuộc tính cho thẻ.

Thẻ HTML có hai loại: thẻ kép và thẻ đơn. Thẻ kép là loại thẻ có thẻ mở và thẻ đóng. Thẻ mở được viết như sau: `<tênthẻmở>`. Thẻ đóng phải được khai báo khi đã có thẻ

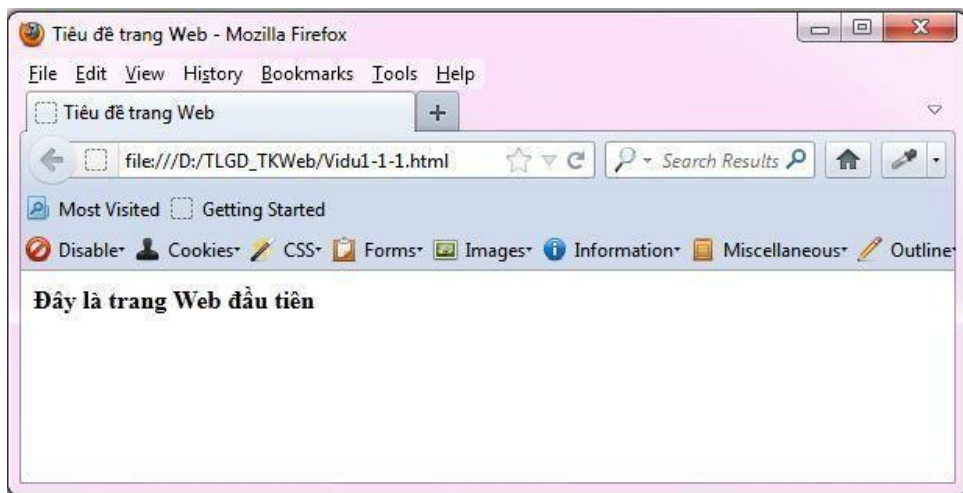
mở. Cách viết thẻ đóng như sau: `</tênthêmở>`. Nội dung cần hiển thị lên Web, bạn đặt giữa cặp thẻ mở và thẻ đóng để có được định dạng của thẻ đã khai báo. Thẻ đơn là loại thẻ chỉ có thẻ mở mà không có thẻ đóng.

Nếu sử dụng nhiều thẻ HTML để định dạng cho cùng một nội dung thì các thẻ đó phải lồng nhau. Tức là thẻ HTML tuân theo quy luật mở trước thì đóng sau



Hình 1-1-2: Cấu trúc trang HTML

Để soạn thảo mã HTML, ta Notepad gõ và lưu nội dung trang HTML trong **Hình 1-1-2** với tên **Vidu1-1-1.html**. Lưu ý: để hiển thị được tiếng Việt lên trình duyệt, trong quá trình lưu tập tin, bạn cần chọn **Encoding: Unicode** hoặc **Encoding: UTF-8**. Sau đó mở tập tin này bằng trình duyệt Web, ta sẽ thấy giao diện của trang như sau:



Hình 1-1-3: Trang Vidu1-1-1.html trên trình duyệt Firefox

Bạn có thể thêm thuộc tính định dạng cho thẻ HTML với cấu trúc:

`<tênthẻ thuộctính_1="giátrị_1" thuộctính_2="giátrị_2" ... thuộctính_n="giátrị_n" >`

3 Định dạng văn bản

3.1. Thẻ `<body>`, chú thích và các ký hiệu đặc biệt

Trong cặp thẻ `<body> ... </body>` chúng ta có thể dùng các thuộc tính định dạng cho toàn nội dung của trang như:

`Background="URL"` với URL là đường dẫn đến tập tin hình ảnh dùng làm ảnh nền cho phần nội dung của trang.

`Bgcolor="color"` với `color` là mã màu ở hệ thập lục phân hoặc các từ khóa tên màu bằng tiếng Anh như: red (màu đỏ), blue (màu xanh da trời), green (màu xanh lá),

white (màu trắng), để định dạng màu nền trang.

Text="color" với *color* là mã màu ở hệ thập lục phân hoặc các từ khóa tên màu bằng tiếng Anh như: red (màu đỏ), blue (màu xanh da trời), green (màu xanh lá), white (màu trắng), để định dạng màu chữ cho toàn trang.

Để ghi chú một đoạn mã HTML, ta đặt nội dung chú thích trong cặp thẻ `<!--` và `-->`. Khi dịch trang Web, trình duyệt sẽ bỏ qua phần nội dung nằm trong cặp thẻ này.

Trong ngôn ngữ HTML, một số ký tự đặc biệt bạn không thể gõ từ bàn phím. Ví dụ nếu chỉ gõ khoảng cách giữa các từ là một ký tự khoảng trắng hay nhiều ký tự khoảng trắng thì kết quả hiển thị lên trình duyệt là như nhau. Vì vậy, nếu bạn muốn có nhiều khoảng trắng liên tục thì phải thực hiện gọi mã HTML cho ký hiệu đặc biệt. Sau đây là bảng liệt kê một số ký hiệu đặc biệt thường dùng:

Mã HTML	Ý nghĩa	Mã HTML	Ý nghĩa
<code>&nbsp;</code>	Khoảng trắng	<code>&trade;</code>	TM
<code>&lt;</code>	<	<code>&copy;</code>	©
<code>&gt;</code>	>	<code>&reg;</code>	®
<code>&amp;</code>	&	<code>&yen;</code>	¥
<code>&quot;</code>	“	<code>&euro;</code>	€
<code>&sum;</code>	Σ	<code>&frac12;</code>	½

3.2. Thẻ định dạng văn bản

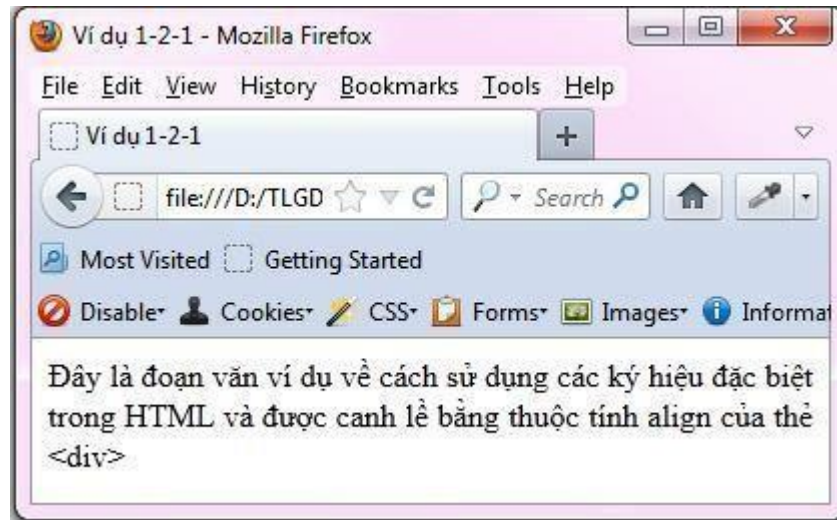
3.2.1. Thẻ `<div>..... </div>`

Cặp thẻ này cho phép bạn định dạng cho đoạn văn bằng các thuộc tính bên trong thẻ. Tuy nhiên, cặp thẻ này không kèm theo ký tự xuống dòng cho đoạn văn. Ví dụ, bạn muốn canh lề cho đoạn văn, bạn có thể sử dụng thuộc tính `align` của thẻ `<div>`. Giá trị của thuộc tính `align` có bốn giá trị: `center/justify/left/right`.

Ví dụ 1-2-1: Canh lề cho đoạn văn bằng thẻ `<div>`

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-1</title> </head>
<body>
<div align="justify">Đây là đoạn văn ví dụ về cách sử dụng các ký hiệu đặc biệt trong
HTML và được canh lề bằng thuộc tính align của thẻ <div></div>
</body>
</html>
```

Giải thích: Một cách khác để hiển thị được tiếng Việt lên trình duyệt, ta dùng thẻ `<meta>` với các thuộc tính như trong ví dụ 1-2-1. Lưu ví dụ trên với tên **Vidu1-2-1.html** và mở tập tin bằng trình duyệt, ta được:



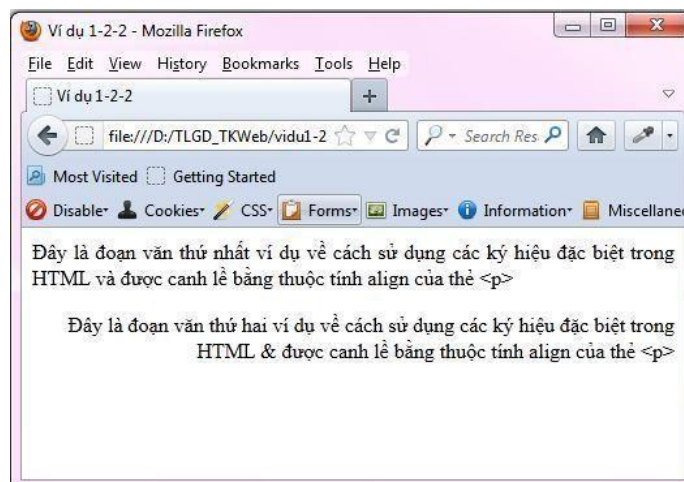
Hình 1-2-1: Ví dụ về canh lề đoạn văn bằng thẻ <div>

3.3.3. Thẻ <p> ... </p>

Tương tự thẻ <div>, thẻ <p> cũng được dùng để định dạng đoạn văn. Nhưng khác với thẻ <div>, thẻ <p> ngoài cho phép canh chỉnh lề cho đoạn văn, khi kết thúc đoạn được đánh dấu bằng thẻ </p> dữ liệu trình bày sẽ tự động xuống dòng. Thẻ đoạn <p> cũng có thuộc tính align với bốn giá trị *center/justify/left/right*.

Ví dụ 1-2-2: Thẻ định dạng đoạn <p>

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-2</title> </head>
<body>
<p align="justify">Đây là đoạn văn thứ nhất ví dụ về cách sử dụng các ký hiệu
đặc biệt trong HTML và được canh lề bằng thuộc tính align của thẻ
<p></p>
<p align="right">Đây là đoạn văn thứ hai ví dụ về cách sử dụng các ký hiệu đặc
biệt trong HTML &copy; và được canh lề bằng thuộc tính align của thẻ
<p></p>
</body>
</html>
```



Hình 1-2-2: Trang Vidu1-2-2.html định dạng đoạn bằng thẻ <p>

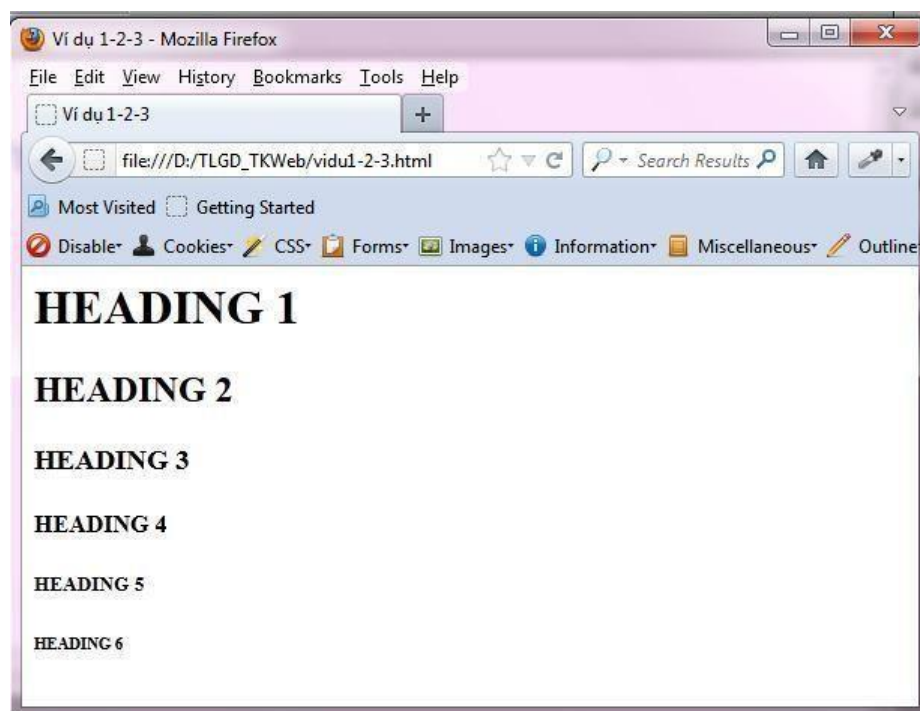
3.3.4 Các thẻ định dạng tiêu đề

HTML định nghĩa sẵn sáu cấp độ của tiêu đề: `<h1> ... </h1>`, `<h2> ... </h2>`, ..., `<h6> ... </h6>` với độ lớn giảm dần từ h1 đến h6. Kết thúc thẻ tiêu đề, nội dung trình bày cũng tự động xuống dòng. Chúng ta có thể tham khảo ví dụ 1-2-3 bên dưới để hiểu rõ hơn về các thẻ tiêu đề.

Ví dụ 1-2-3: Ví dụ về các thẻ Heading

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-3</title> </head>
<body>
  <H1> HEADING 1 </H1>
  <H2> HEADING 2 </H2>
  <H3> HEADING 3 </H3>
  <H4> HEADING 4 </H4>
  <H5> HEADING 5 </H5>
  <H6> HEADING 6 </H6>
</body>
</html>
```

Dùng Notepad soạn thảo ví dụ trên và mở tập tin bằng trình duyệt, ta sẽ được giao diện như sau:



Hình 1-2-3: Trang Vidu1-2-3.html định dạng tiêu đề bằng các thẻ Heading

3.3.5 Thẻ định dạng chữ

Có rất nhiều thẻ định dạng chữ tùy theo ý định của người thiết kế Web mà vận dụng các thẻ này một cách linh hoạt.

Khi hiển thị nội dung lên Web, phím enter sẽ không có tác dụng. Vì vậy bạn có thể

dùng thẻ `
` để xuống hàng. Đây là một thẻ đơn và không có thuộc tính bên trong.

Nếu bạn muốn kẻ một đường ngang trên giao diện Web, HTML hỗ trợ cho bạn thẻ `<hr>`. Đây cũng là một thẻ đơn. Bạn có thể trang trí cho đường kẻ này một số thuộc tính như: màu sắc (dùng thuộc tính *color*), độ rộng cho đường kẻ nếu trường hợp bạn không muốn kẻ đường ngang hết trang hãy sử dụng thuộc tính *width*, độ dày của đường kẻ được chỉ định trong thuộc tính *size* và cuối cùng là canh lề cho đường ngang với thuộc tính *align*.

Khi muốn hiển thị lên Web phần văn bản in đậm, bạn dùng cặp thẻ ` ... `.

Khi muốn hiển thị lên Web phần văn bản in nghiêng, bạn dùng cặp thẻ `<i> ... </i>`.

Khi muốn hiển thị lên Web phần văn bản có gạch chân, bạn dùng cặp thẻ `<u> ... </u>`.

Khi muốn nhấn mạnh một nội dung nào đó trên Web, bạn có thể dùng cặp thẻ ` ... `, nội dung được nhấn mạnh sẽ được in đậm như khi dùng thẻ ``.

Khi muốn làm nổi bật một nội dung nào đó trên Web, bạn có thể dùng cặp thẻ ` ... `, nội dung được làm nổi bật sẽ được in nghiêng như khi dùng thẻ `<i>`.

Khi muốn hiển thị chữ lớn mà không quan tâm đến kích cỡ chữ, bạn có thể dùng cặp thẻ `<big> ... </big>`.

Tương tự, nếu muốn hiển thị chữ nhỏ mà không quan tâm đến kích cỡ của chữ, bạn có thể dùng cặp thẻ `<small> ... </small>`.

Cặp thẻ ` ... ` sẽ cho phép bạn định dạng phong chữ với thuộc tính *face*, màu chữ với thuộc tính *color*, cỡ chữ với thuộc tính *size*. Trong đó, giá trị chỉ định cho thuộc tính *face* là các tên phong. Giá trị của thuộc tính *color* là mã màu ở hệ thập lục phân hoặc các từ khóa tên màu bằng tiếng Anh như: red (màu đỏ), blue (màu xanh da trời), green (màu xanh lá), white (màu trắng), Giá trị của thuộc tính *size* là tăng dần từ 1 đến 7.

Nếu nội dung được đặt trong cặp thẻ `<pre> ... </pre>` thì sẽ được giữ nguyên định dạng như lúc soạn thảo. Điều này có nghĩa các phím enter hay khoảng trắng sẽ được hiểu như đúng ý nghĩa của nó khi dùng trong thẻ `<pre>`.

Trường hợp bạn muốn viết chỉ số trên, ví dụ như x^2 ; hoặc chỉ số dưới, ví dụ như H_2 . Trong trường hợp này bạn dùng cặp thẻ `^{...}` đối với chỉ số trên và cặp thẻ `_{...}` cho chỉ số dưới.

Sau đây là một ví dụ tổng hợp kiến thức về các thẻ định dạng chữ.

Ví dụ 1-2-4: Các thẻ định dạng chữ

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<title>Ví dụ 1-2-4</title> </head>
<body>
  <font face="Time New Roman" size="6" color="#FF33CC"> thẻ &lt;font&gt;
```

Định dạng màu, kiểu, kích thước chữ.

<p align="center">Đoạn văn in đậm</p>

<p align="left"><i> Đoạn văn in nghiêng</i></p> <u> Dòng định dạng chữ gạch dưới</u>

<p align="right">Bạn có nhận ra sự khác biệt so với đoạn văn được in đậm? Đây là đoạn văn được nhấn mạnh bằng thẻ </p>

 Dòng này được làm nổi bật bằng thẻ

<big> Chữ lớn: <big> </big>
 <small> Chữ nhỏ: <small> </small>

<hr>

<hr color="#0033FF" width="200">

<hr color="#0033FF" width="200" size="10"> <pre>

Đây là phần

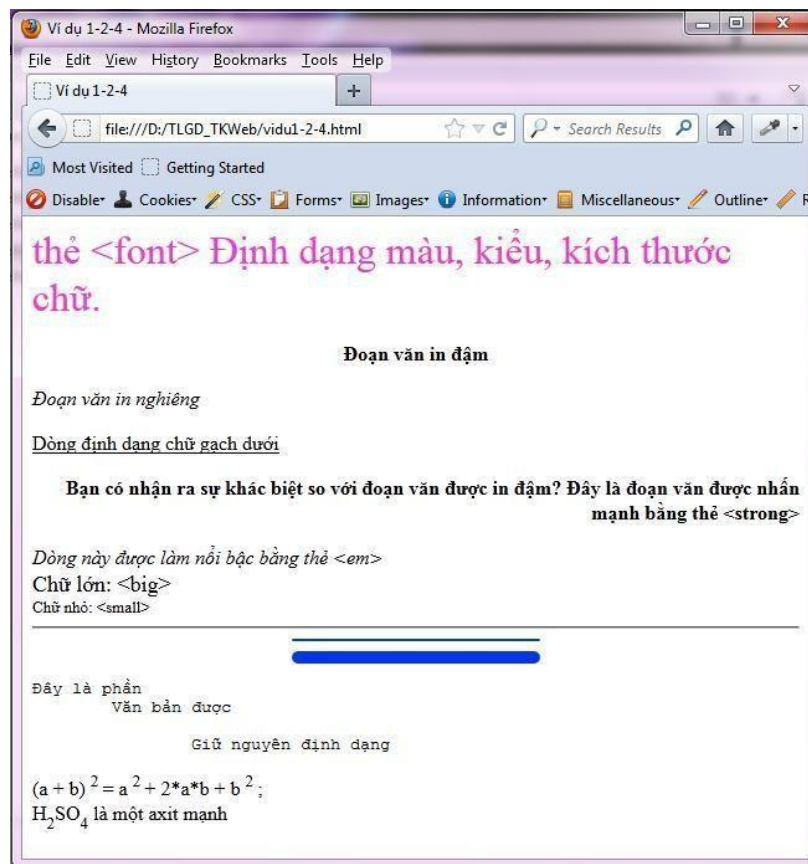
Văn bản được Giữ nguyên định dạng

</pre>

(a + b)² = a² + 2*a*b + b² ;

H₂SO₄ là một axit mạnh </body>

</html>



Hình 1-2-4: Trang Vidu1-2-4.html – tổng hợp các thẻ định dạng văn bản

3.3.6. Thẻ <marquee>

Nội dung đặt giữa cặp thẻ <marquee> và </marquee> sẽ chuyển động như kiểu quảng cáo trên các bảng điện tử. Các thuộc tính trong thẻ <marquee> gồm:

Bgcolor="color": tô màu nền cho vùng hiển thị lệnh marquee.

Direction="left/right/up/down": chỉ định hướng chuyển động cho chữ. Mặc định chữ sẽ chạy sang trái (direction="left").

Behavior="scroll/slide/alternate": thiết lập kiểu chạy chữ. Scroll: di chuyển tuần tự, đây là dạng mặc định. Slide: di chuyển cho đến khi gặp biên thì dừng lại. Alternate: di chuyển gặp biên thì đổi hướng.

Title="nội dung": một đoạn nội dung sẽ được hiển thị khi người dùng di chuyển chuột vào vùng được định dạng marquee.

Scrollmount="số": điều chỉnh tốc độ chạy, số càng lớn tốc độ chạy càng nhanh.

Scrolldelay="số": chỉ định thời gian chờ sau mỗi lần cuộn, số càng lớn tốc độ càng chậm. Tính bằng đơn vị là giây.

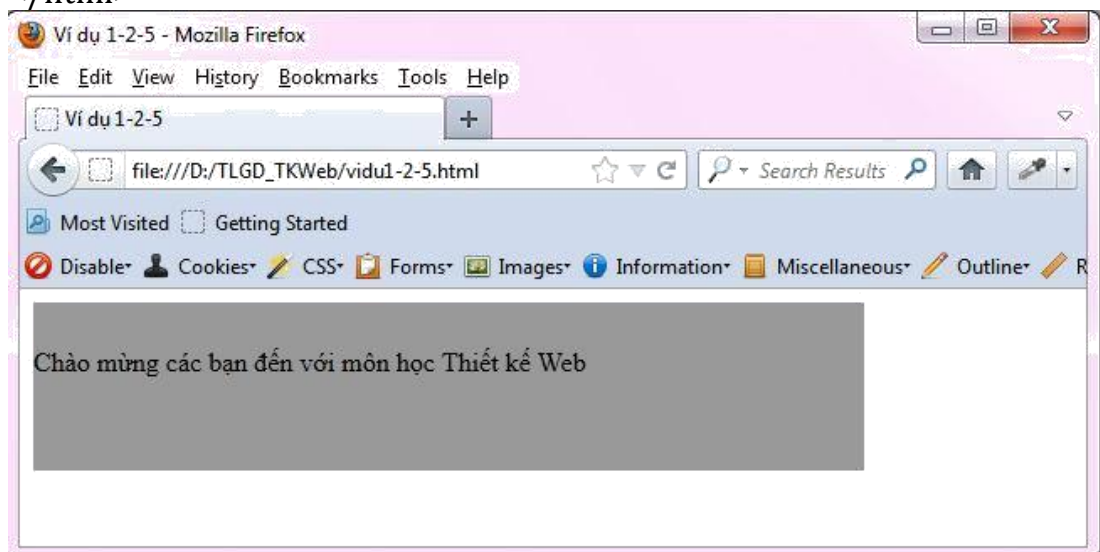
Loop="số": chỉ định số lần lặp lại của dòng marquee. Mặc định Loop="-1", tức là lặp đến khi nào bạn tắt trang Web đó.

Width="số": chỉ định độ rộng của vùng chữ chạy. Có thể dùng đơn vị pixel hoặc phần trăm.

Height="số": chỉ định chiều cao của vùng chữ chạy. Có thể dùng đơn vị pixel hoặc phần trăm.

Ví dụ 1-2-5: định dạng chữ chạy

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-5</title>
</head>
<body>
    <marquee bgcolor="#999999" scrollamount="5" scrolldelay="10"
direction="up" behavior="scroll" width="80%" height="100">Chào mừng các
bạn đến với môn học Thiết kế Web</marquee>
</body>
</html>
```



Hình 1-2-5: Trang Vidu1-2-5.html – Một số thử nghiệm với thẻ <marquee>

Trong Ví dụ 1-2-5, chúng tôi tùy chỉnh cho vùng chữ chạy có màu nền là màu #999999, tốc độ chạy là 5, thời gian chờ là 10, hướng chữ chạy từ dưới lên, chạy theo dạng cuộn, chiều rộng chiếm 80% giao diện trang và chiều cao là 100px.

1.3.2. Thẻ định dạng danh sách

Cũng như một chương trình soạn thảo văn bản bình thường, Web cũng có khả năng hiển thị văn bản dạng danh sách. Ngôn ngữ HTML hỗ trợ cả hai loại danh sách không thứ tự và có thứ tự.

1.3.2.1. Danh sách không thứ tự

Đối với dạng danh sách không thứ tự, HTML hỗ trợ các dạng như circle, disc, square

Cú pháp:

```
<ul type="circle/disc/square">
<li> Mục thứ 1 </li> <li> Mục thứ 2 </li>
...
<li> Mục thứ n </li>
</ul>
```

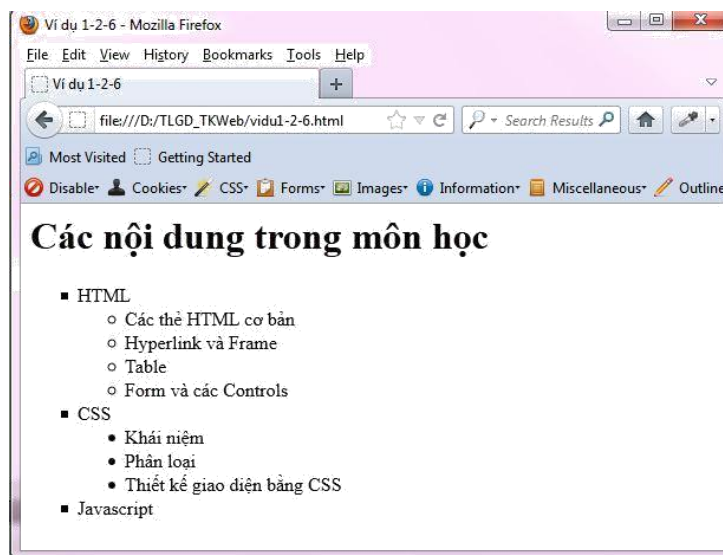
Ví dụ 1-2-6: Danh sách không thứ tự

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<title>Ví dụ 1-2-6</title> </head>
<body>
<h1>Các nội dung trong môn học</h1>
<ul type="square"> <li>HTML
<ul type="circle">
<li>Các thẻ HTML cơ bản</li>
<li>Hyperlink và Frame</li> <li>Table</li>
<li>Form và các Controls </li> </ul>
</li>
<li>CSS
<ul type="disc"> <li>Khái niệm</li> <li>Phân loại</li>
<li>Thiết kế giao diện bằng CSS</li>
</ul>
</li>
<li>Javascript</li>
</ul>
</body>
</html>
```

Thông thường, người ta sẽ kết hợp các danh sách lại với nhau để được một menu phân cấp như trong Ví dụ 1-2-6. Cấu trúc menu phân cấp cần xác định mở và đóng đúng thẻ, đúng vị trí. Trong chương sau, chúng ta sẽ tiếp tục dùng CSS để hỗ trợ tạo menu động

dạng DropDown và FlyOut dựa trên thẻ danh sách không thứ tự này.

Một danh sách được xác định là con của một phần tử trong danh sách khác khi và chỉ khi cặp thẻ khai báo ` ... ` của danh sách con phải được nằm trọn trong cặp thẻ ` ... ` của phần tử trong danh sách khác đóng vai trò là cha.



Hình 1-2-6: Trang Vidu1-2-6.html, một ví dụ về danh sách không thứ tự

2.3.2. Danh sách có thứ tự

Đối với dạng danh sách không thứ tự, HTML hỗ trợ các dạng như số (1, 2, 3, ...), ký tự chữ thường (a, b, c, ...), ký tự chữ hoa (A, B, C, ...), số La Mã thường (i, ii, iii, ...), số La Mã hoa (I, II, III, ...).

Cú pháp:

```
<ol type="1/a/A/i/I" start="n">
  <li> Mục thứ 1 </li>
  <li> Mục thứ 2 </li>
  ...
  <li> Mục thứ n </li>
</ol>
```

Khi muốn danh sách bắt đầu từ thứ tự lớn hơn thứ tự đầu tiên thì bạn nhập vào một số tự nhiên thể hiện thứ tự bắt đầu xuất hiện. Trường hợp không gọi thuộc tính *start* thì mặc định *start="1"*

Ví dụ 1-2-7: Danh sách có thứ tự

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-7</title>
</head>
<body>
  <h1>Các nội dung trong môn học</h1>
  <ol type="I" start="3"> <li>HTML
    <ol type="a" start="2">
```

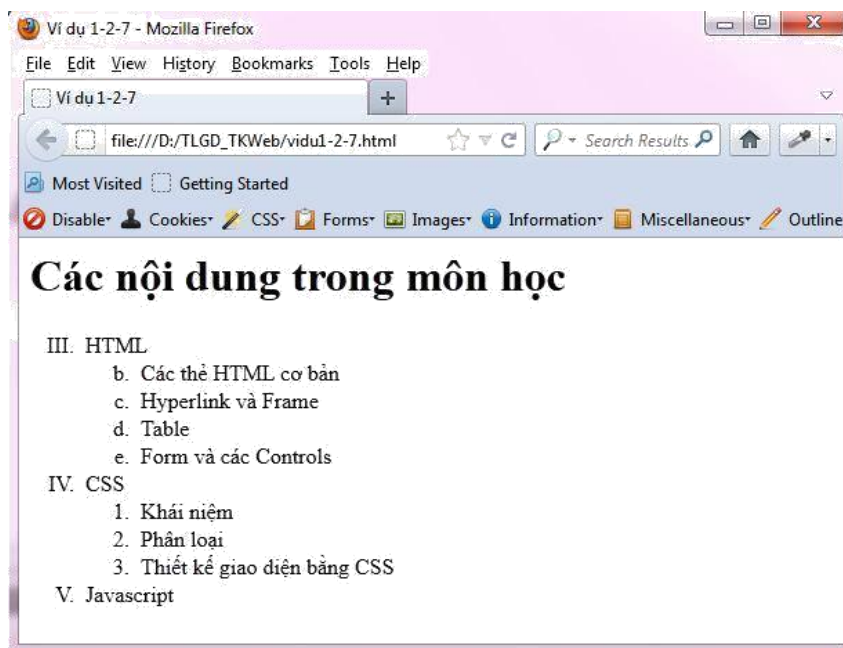


```

</li>
<li>Các thẻ HTML cơ bản</li>
  <li>Hyperlink và Frame</li> <li>Table</li>
  <li>Form và các Controls </li> </ol>
</li>
<li>CSS
  <ol type="1">
    <li>Khái niệm</li>
    <li>Phân loại</li>
    <li>Thiết kế giao diện bằng CSS</li>
  </ol>
</li>
<li>Javascript</li>
</ol>
</body>
</html>

```

Trong Ví dụ 1-2-7, phần tử đầu tiên trong danh sách cha có số thứ tự là 3 (tức là III trong danh sách dạng I); còn danh sách con của phần tử HTML lại bắt đầu từ thứ tự thứ 2 (tức là ký tự b trong danh sách dạng a); cuối cùng là danh sách con của phần tử CSS do không chỉ định thứ tự bắt đầu nên sẽ có thứ tự bắt đầu mặc định là 1 (tức là số 1 trong danh sách dạng 1).



Hình 1-2-7: Trang Vidu1-2-7.html, một ví dụ về danh sách có thứ tự

4 Địa chỉ tuyệt đối, địa chỉ tương 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:

- 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.

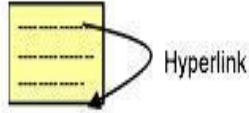
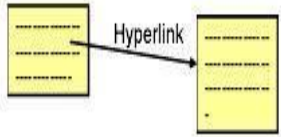
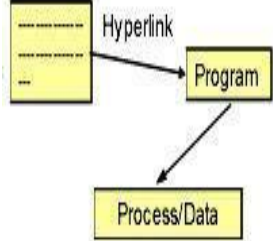
- URL tương đối: Chỉ cung cấp một số thông tin về địa chỉ tài liệu. Trình duyệt lấy các thông tin còn lại dựa vào sự khác biệt tương đối của trang hiện tại với trang được liên

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

5. Siêu liên kết – Hyperlink

Siêu liên kết – Hyperlink – là mối liên kết giữa hai phần tử thông tin trong một siêu văn bản. Có 3 loại siêu liên kết:

Liên kết trong (Internal link): liên kết các phần tử thông tin trong cùng một tài liệu.	 <p>Hình 1-3-1: Liên kết trong</p>
Liên kết ngoài (External link): liên kết đến một tài liệu khác, tài liệu được liên kết tới có thể nằm trong cùng một Website hoặc liên kết ra Website khác.	 <p>Hình 1-3-2: Liên kết ngoài</p>
Liên kết có thể thực thi được (Executable): liên kết gọi thực thi một chương trình hoặc một đoạn mã lệnh. Liên kết này cho phép truy xuất đến cơ sở dữ liệu.	 <p>Hình 1-3-3: Liên kết có thể thực thi được</p>

5.1. Liên kết trong

Đôi khi nội dung trang Web quá dài, chiếm nhiều trang màn hình, nhưng các phần nội dung lại có mối liên hệ chặt chẽ. Khi đó ta cần đặt các liên kết để khi cần người dùng có thể click chọn phần nội dung họ quan tâm mà không cần phải kéo thanh trượt để tìm kiếm đoạn đó.

Để thực hiện điều này, trước tiên cần định nghĩa vị trí đích – nơi sẽ được liên kết đến, ta sử dụng thẻ `<a> ... ` theo cú pháp:

```
<a name="TênViTri"> Chuỗi xác định vị trí đích </a>
```

Khi đã có các vị trí đích, bạn chỉ cần tạo liên kết để người dùng click vào theo cú pháp:

```
<a href="#TênViTri"> Từ hiển thị liên kết </a>
```

Để hiểu rõ hơn về cách hoạt động của liên kết trong, mời các bạn tham khảo ví dụ bên dưới



Hình 1-3-4: Trang Vidu1-3-1.html

Ví dụ 1-3-1: Liên kết trong

```

<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-3-1</title> </head>
<body>
    <p align="center"><font color="violet" size="6"><a name="dautrang">Tìm
    hiểu về siêu liên kết</a></font></p>
    <p align="justify">
        Siêu liên kết – Hyperlink – là mối liên kết giữa hai phần tử thông tin trong một
        siêu văn bản. Có 3 loại siêu liên kết:</p>
        <ol type="a">
            <li><a href="#IL">Liên kết trong (Internal link)</a></li>
            <li><a href="#EL">Liên kết ngoài (External link)</a></li>
            <li><a href="#EX">Liên kết có thể thực thi được (Executable)</a></li>
        </ol>
        Trong đó
        <p align="justify"><a name="IL">Liên kết trong (Internal link):</a> liên kết
        các phần tử thông tin trong cùng một tài liệu.</p>
        Hình ảnh minh họa liên kết trong: <br>
        
        <p align="justify"><a name="EL">Liên kết ngoài (External link):</a> liên
        kết đến một tài liệu khác, tài liệu được liên kết tới có thể nằm trong cùng một
        Website hoặc liên kết ra
        Website khác.</p>
        Hình ảnh minh họa liên kết ngoài: <br> 
        <p align="justify"><a name="EX">Liên kết có thể thực thi được (Executable):
        </a> liên kết gọi thực thi một chương trình hoặc một đoạn mã lệnh. Liên kết này
        cho phép truy xuất đến cơ sở dữ liệu.</p>
        Hình ảnh minh họa liên kết có thể thực thi được: <br>
         <a href="#dautrang">Về
        đầu trang</a>
    </body>
</html>

```

5.2. Liên kết ngoài

Đối với liên kết ngoài, chúng ta chỉ dùng một cú pháp duy nhất là:

```
<a href="URL" target="_blank/_new/_parent/_seft/_top/frame-name"> Từ hiển thị liên kết </a>
```

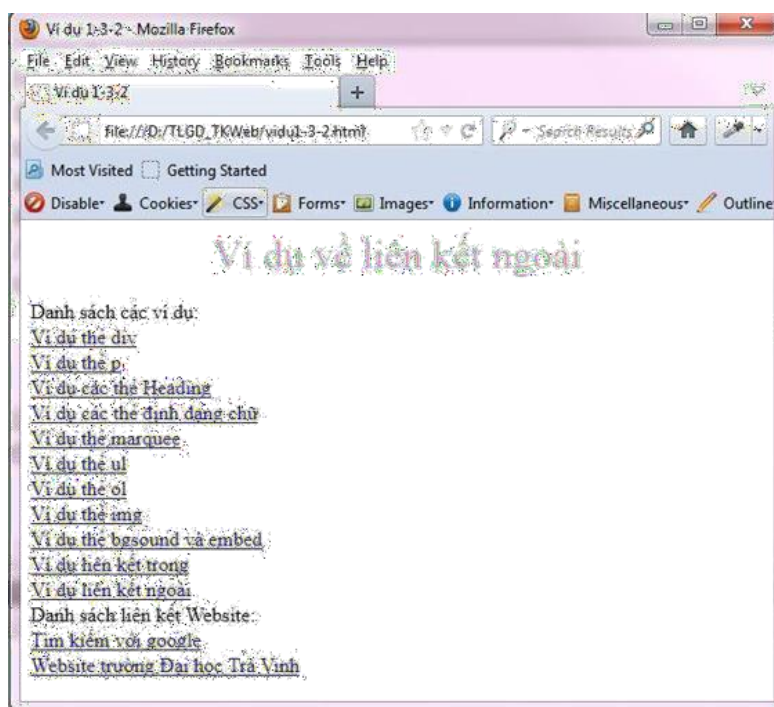
Trong đó:

URL có thể là địa chỉ tương đối hoặc tuyệt đối, có thể là đường dẫn đến một tập tin HTML khác trong cùng một Website hay địa chỉ của một Website khác.

Target là thuộc tính quy định cách mở liên kết. Mặc định là mở trên chính trang hiện hành *_parent* / *_seft*. Nếu bạn muốn hiển thị nội dung sắp được liên kết đến trong một khung nào đó (định nghĩa khung sẽ được nói rõ ở phần sau) thì hãy đặt *target* chính bằng tên khung.

Ví dụ 1-3-2: Liên kết ngoài

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-3-2</title> </head>
<body>
  <p align="center"><font color="violet" size="6">Ví dụ về liên kết ngoài
</font> </p>
  Danh sách các ví dụ:<br>
  <a href="Vidu1-2-1.html">Ví dụ thẻ div</a> <br> <a href="vidu1-2-2.html">Ví
  dụ thẻ p</a><br>
  <a href="vidu1-2-3.html">Ví dụ các thẻ Heading</a><br> <a href="vidu1-2-
  4.html"> Ví dụ các thẻ định dạng chữ</a><br>
  <a href="vidu1-2-5.html">Ví dụ thẻ marquee</a><br> <a href="vidu1-2-
  6.html">Ví dụ thẻ ul</a><br>
  <a href="vidu1-2-7.html">Ví dụ thẻ ol</a><br> <a href="vidu1-2-8.html">Ví
  dụ thẻ img</a><br> <a href="vidu1-2-9.html">Ví dụ thẻ bgsound và
  embed</a><br>
  <a href="vidu1-3-1.html">Ví dụ liên kết trong</a><br> <a href="vidu1-3-
  2.html">Ví dụ liên kết ngoài</a><br> Danh sách liên kết Website:<br>
  <a href="http://google.com">Tìm kiếm với google</a><br> <a
  href="http://tvu.edu.vn">Website trường Cao đẳng nghề CN Việt Hàm</a>
</body>
</html>
```



Hình 1-3-5: Trang Vidu1-3-2.html

6. Âm thanh – Hình ảnh

Trong HTML có một tag đặc biệt dùng để tạo danh sách định nghĩa dành riêng cho việc tra cứu, nhưng cũng thích hợp cho danh sách nào để nối một từ với một diễn giải dài.

Cú pháp:

```
<DL>
  <DT>Nhập từ muốn định nghĩa
  <DD>Nhập nội dung định nghĩa
  ...
</DL>
```

Ví dụ:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Learning HTML</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h2> Definition List</h2>
<DL>
  <DT>Pixel
  <DD> Short for picture element. A pixel refers to the small dots that make
up an image on the screen. Pixel depth refers to the number of colours which
may be displayed.
  <DT>Resolution
  <DD>The quality of the display on a monitor. The higher the resolution, the
sharper the image. The number of pixels that can be displayed on a screen
defines resolution.
  <DT>Scanner
  <DD> A hardware device that allows the user to make electronic copies of
graphics or text.
```

</DL>
</BODY>
</HTML>



Thẻ chèn hình ảnh, âm thanh

a) **Ảnh .Gif** (Graphics Interchange Format): được sử dụng phổ biến nhất trong các tài liệu HTML, dễ chuyển tải, ngay cả các kết nối sử dụng MODEM tốc độ chậm, hỗ trợ 256 màu GIF. Các file GIF được định dạng không phụ thuộc phần nền

b) **Ảnh JPEG** (Joint PhotoGraphic Expert Group) có phần mở rộng .JPG, là loại ảnh nén mất thông tin, nghĩa là ảnh sau khi bị nén không giống như ảnh gốc. Tuy nhiên, trong quá trình phát lại thì ảnh cũng tốt gần như ảnh gốc. JPEG hỗ trợ hơn 16 triệu màu và thường được sử dụng cho các ảnh có màu thực.

c) **Ảnh PNG** (Portable Network Graphics) nén không mất dữ liệu

Hình ảnh trên Web được phân làm hai dạng. Dạng thứ nhất là hình ảnh làm nền, tức là chúng ta có thể viết chữ lên hình. Ở dạng này, chúng ta có thể chèn hình trong thuộc tính *background* của một số thẻ hỗ trợ ảnh nền như `<body>`, `<table>`, `<td>`, Dạng thứ hai, hình ảnh được xem như một đối tượng trên Web, nó chiếm một vị trí trên Web như một nội dung của trang. Trong trường hợp này, chúng ta dùng thẻ ``, đây là một thẻ HTML đơn với cú pháp như sau:

```

```

Trong đó:

URL: là đường dẫn đến tập tin hình ảnh cần đưa lên Web.

Left/right/top/middle/bottom: canh lề cho ảnh; *absbottom/absmiddle/texttop*: canh lề cho văn bản xung quanh hình.

Chuỗi trong *title* sẽ hiển thị khi đưa con trỏ chuột vào hình.

Số/phần trăm trong *width* và *height* chỉ định độ lớn của ảnh tương ứng theo chiều rộng và chiều cao. Nếu bỏ qua hai thuộc tính này, trình duyệt sẽ hiển thị hình ảnh với kích thước thật của ảnh.

Chuỗi trong *alt* sẽ được hiển thị thay cho hình khi hình không được hỗ trợ hiển thị lên Web.

Nếu muốn hình ảnh có đường viền, bạn nhập *n* là một số nguyên dương. Mặc định *n* là 0, nghĩa là ảnh không có đường viền.

Ví dụ 1-2-8: Thẻ chèn hình ảnh

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-8</title> </head>
<body>
Website hoa viên cây cảnh

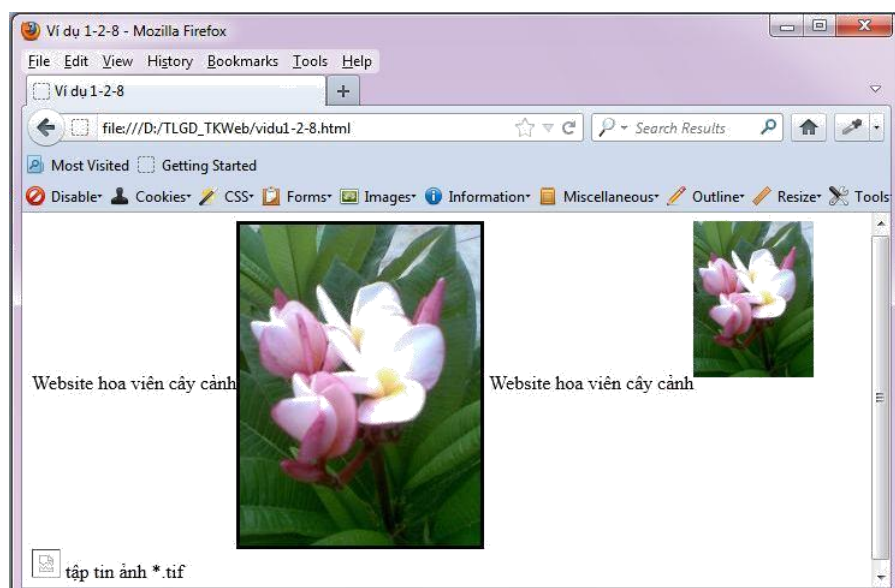
Website hoa viên cây cảnh
<br>

 </body>
</html>
```

Thẻ ** chèn được các tập tin ảnh dạng *.jpg, *.jpeg, *.gif, *.png.

Trong ví dụ 1-2-8, lần chèn ảnh thứ 3, ảnh có phần mở rộng là .tif không được hỗ trợ hiển thị nên dòng chữ trong thuộc tính *alt* sẽ được hiển thị thay thế ảnh được gọi trong *src*.

Trong trường hợp bạn gọi một hình ảnh không được hỗ trợ hiển thị bởi trình duyệt, nhưng không sử dụng thuộc tính *alt* thì tại vị trí gọi hình, sẽ hiển thị dạng file bị lỗi:



Hình 1-2-8: Trang Vidu1-2-8.html

Âm thanh trên Web cũng được phân làm hai loại: âm thanh nền cho Web và âm thanh được mở trên Web như một trình hát nhạc.

Đối với âm thanh nền hay còn gọi là nhạc nền, khi trang Web vừa được tải lên sẽ xuất hiện âm thanh chạy ngầm bên trong. Bạn cần khai báo thẻ này trong phần `<head>` của trang Web với tên thẻ là `<bgsound>`, đây là một thẻ đơn. Tuy nhiên không phải trình duyệt nào cũng hỗ trợ loại thẻ HTML này.

```
<bgsound src="URL" loop="n">
```

Trong đó:

URL là đường dẫn đến tập tin làm âm thanh nền cho Web, file âm thanh có đuôi: *.mepg, *.avi, *.mov, *.au, *.mid, *.mp3.

n là số lần lặp lại của file âm thanh, n = -1 nếu muốn lặp lại vô tận.

Trường hợp bạn muốn mở tập tin âm thanh trên Web với một trình hát nhạc, bạn có thể sử dụng cặp thẻ `<embed> ... </embed>`.

```
embed src="URL" autostart="true/false" loop="true/false" hidden="true/false" width="n" height="m"></embed>
```

Trong đó:

URL là đường dẫn đến tập tin âm thanh.

Autostart: tùy chỉnh chế độ phát tự động (*true*) hay chờ nhấn nút play (*false*).

Loop: thiết lập chế độ tự động phát lại (*true*) hay không phát lại (*false*).

Hidden: cho phép ẩn chương trình hát nhạc (*true*) hay hiển thị trình hát nhạc trên Web (*false*), mặc định *hidden* = "*false*". Đối với một số trình duyệt không hỗ trợ thẻ `<bgsound>` bạn có thể cho phát nhạc nền bằng cách cho chế độ *hidden* = "*true*".

Width và *height* là hai thuộc tính chỉ định độ rộng và chiều cao của chương trình hát nhạc trên Web.

Ngoài ra, nếu bạn muốn chèn các tập tin flash hoặc phim ảnh lên Web, thẻ `<embed>` vẫn có thể thực hiện tốt. Tuy nhiên, do các tập tin này có những thông số đặc biệt và tùy theo ý định hiển thị, bạn cần kết hợp thêm cặp thẻ `<object> ... </object>` để được hỗ trợ thêm nhiều thuộc tính hiển thị hơn.

Ví dụ 1-2-9: chèn âm thanh bằng `<bgsound>` và `<embed>`

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-2-9</title>
<bgsound src="AMTHANH/nhac1.mp3" loop="-1" > </head>
<body>
<embed src="AMTHANH/nhac2.mp3" autostart="false" loop="false" width="200"
height="100" ></embed> </body></html>
```

Trình duyệt Internet Explorer hỗ trợ tốt cả `<bgsound>` và `<embed>`. Mozilla

Firefox chỉ hỗ trợ `<embed>`.



Hình 1-2-9: Trang Vidu1-2-9.html

7. Bảng biểu

7.1. Tạo bảng

Bảng thường được sử dụng để tạo các văn bản nhiều cột hoặc phân chia trang thành nhiều vùng khác nhau rất tiện lợi trong thiết kế và trình bày trang web.

Khi bạn muốn thiết kế bảng dữ liệu trên trang Wrb, bạn cần phải khai báo thẻ `<table>`. Sau khi khai báo thẻ này, bạn phải khai báo các thẻ dòng `<tr>` và thẻ cột `<td>` hoặc `<th>`. Trong đó, `<th>` sẽ xác định nội dung bên trong nó là tiêu đề, tức là nội dung mặc định được in đậm và canh giữa.

Cấu trúc gọi bảng:

```
<table>
<caption> Tiêu đề bảng </caption>
  <tr>
    <th>tiêu đề 1</th>
    ...
    <th>tiêu đề n </th>
  </tr>
  <tr>
    <td>nội dung ô 11 </td>
    ...
    <td>nội dung ô 1n </td> </tr>
  ...
  <tr>
    <td>nội dung ô n1 </td>
    ...
    <td>nội dung ô nn </td>
  </tr>
</table>
```

7.2. Các thuộc tính định dạng bảng

7.2.1 Thuộc tính trong thẻ bảng `<table>`

Khi thiết lập một bảng biểu trên Web, bạn cần chú ý đến các thuộc tính sau đây:

Thuộc tính	Ý nghĩa
------------	---------

border	Khởi tạo bảng với đường viền (mặc định là không có đường viền, border="0").
cellpadding	Khoảng cách từ nội dung trong ô đến đường viền.
cellspacing	Khoảng cách giữa các ô trong bảng.
align	Canh lề cho bảng (center, left, right).
width	Xác định chiều rộng cho toàn bảng.
height	Xác định chiều cao cho bảng. Tuy nhiên khi thiết kế bảng, bạn chỉ cần quan tâm đến chiều rộng chứ không quan tâm đến chiều cao, bởi vì chiều cao của bảng phụ thuộc vào dữ liệu bạn có.
background	Chèn ảnh nền cho bảng.
bgcolor	Tô màu nền cho bảng.
bordercolor	Tô màu đường viền cho bảng. Lưu ý một số trình duyệt không hỗ trợ hiển thị màu viền.
id	id nhận dạng dùng để phân biệt các bảng dữ liệu trên cùng một trang.

7.2.2. Thuộc tính trong thẻ dòng <tr>

Sau đây là một số thuộc tính thường dùng cho dòng:

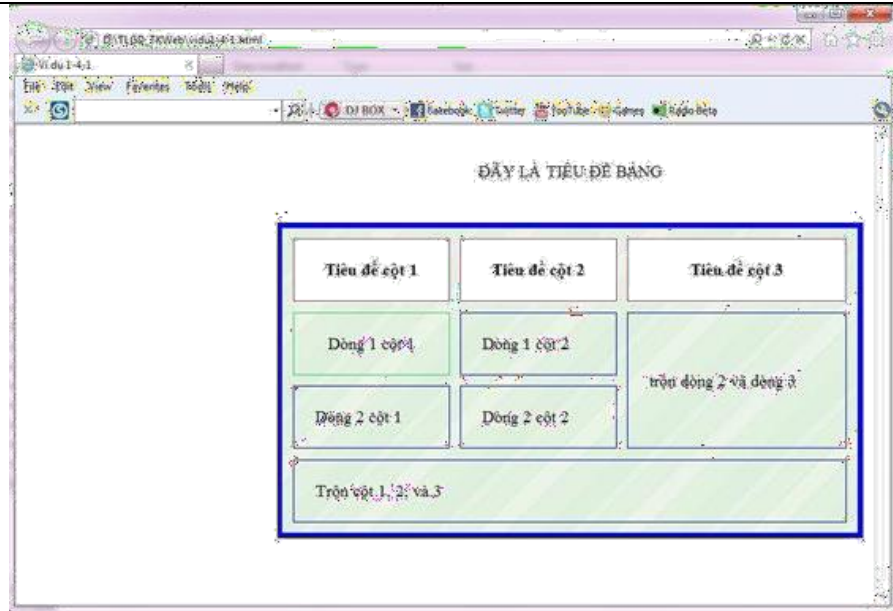
Thuộc tính	Ý nghĩa
align	Canh lề dữ liệu theo hướng ngang (align="left/center/justify/right").
valign	Canh lề dữ liệu theo hướng đứng (valign="top/middle/bottom").
height	Xác định chiều cao dòng. Lưu ý, đối với dòng chúng ta không quan tâm đến chiều rộng bởi vì chiều rộng của dòng phụ thuộc vào chiều rộng của bảng.
bgcolor	Tô màu nền cho dòng. Lưu ý, trong dòng chỉ có thể tô màu nền chứ không thể gọi ảnh nền cho dòng.
bordercolor	Tô màu đường viền dòng. Lưu ý một số trình duyệt không hỗ trợ hiển thị màu viền.
id	id nhận dạng để phân biệt giữa các dòng trong bảng

7.2.3. Thuộc tính trong các thẻ ô / cột <th>, <td>

Sau đây là một số thuộc tính thường dùng cho ô / cột:

Thuộc tính	Ý nghĩa
Align	Canh lề dữ liệu trong ô theo hướng ngang (align="left/center/justify/right").
valign	Canh lề dữ liệu trong ô theo hướng đứng (valign="top/middle/bottom").
background	Gọi ảnh nền cho ô.
bgcolor	Tô màu nền cho ô
bordercolor	Tô màu đường viền cho ô. Lưu ý một số trình duyệt không hỗ trợ hiển thị màu viền.
colspan	Gồm cột. Ta có colspan="n" với n là số cột muốn thành một ô.

rowspan	Gôm hàng. Ta có rowspan= “n” với n là số dòng muốn thành một ô.
id	id nhận dạng để phân biệt giữa các ô.
width	Xác định chiều rộng của ô.



Hình 1-4-1: Trang Vidu1-4-1.html

7.3. Thiết kế giao diện Web bằng <table>

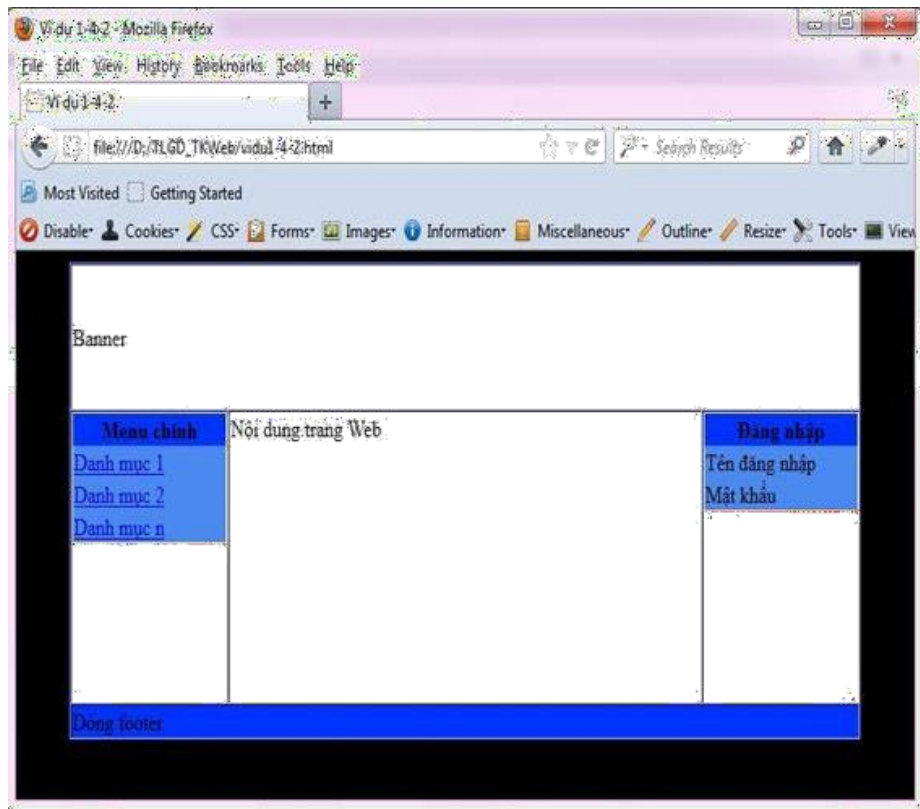
Ngoài được dùng để chứa thông tin trên bảng biểu. Thẻ <table> còn được vận dụng nhiều trong thiết kế giao diện. Khi giao diện trang có cấu trúc phức tạp, bạn thực hiện khai báo các thẻ <table> lồng nhau.

Ví dụ 1-4-2: Một giao diện bằng <table>

```

<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-4-2</title> </head>
<body bgcolor="#000000">
<table bgcolor="#FFFFFF" border="1" align="center" bordercolor="#0000CC" width="90%"
cellspacing="0">
  <tr height="100"><td colspan="3">Banner</td> </tr><tr>
    <td valign="top" width="20%">
<table bgcolor="#4A89F0" border="0" cellspacing="0" width="100%">
  <tr bgcolor="#0033FF"><th>Menu chính</th></tr> <tr><td><a
href="#">Danh mục 1</a></td></tr> <tr><td><a href="#">Danh mục
2</a></td></tr> <tr><td><a href="#">Danh mục n</a></td></tr>
</table></td>
    <td valign="top"> Nội dung trang Web</td>
    <td valign="top" height="200" width="20%">
<table bgcolor="#4A89F0" border="0" cellspacing="0" width="100%">
  <tr bgcolor="#0033FF"><th>Đăng nhập</th></tr> <tr><td>Tên đăng
nhập</td></tr>
  <tr><td>Mật khẩu</td></tr></table></td></tr><tr>
  <td colspan="3" bgcolor="#0033FF"> Dòng footer</td></tr>
</table>
</body>
</html>

```



Hình 1-4-2: Trang Vidu1-4-2.html

8. Tạo Form

8.1. Ý nghĩa của form trong trang Web và cách khởi tạo

Web không chỉ dừng lại ở việc hiển thị thông tin mà nó còn có thể cho phép người dùng tương tác trên nó. Ví dụ: người dùng có thể nhập thông tin lên biểu mẫu và gửi về máy chủ xử lý. Trong khuôn khổ của việc thiết kế Web tĩnh, chúng tôi xin giới thiệu thẻ `<form> ... </form>` là một thẻ HTML cung cấp các biểu mẫu nhập liệu và các thành phần bên trong nó.

Cấu trúc chung:

```
<form name= "ten_form" method= "POST/GET" action= "URL"> <!--Các thành phần điều khiển trong form --></form>
```

Trong đó:

Name: dùng để đặt tên cho form. Nếu form không được đặt tên, sẽ không thể can thiệp vào form bằng JavaScript để kiểm tra dữ liệu nhập có hợp lệ hay không.

Method: xác định phương thức gửi dữ liệu về máy chủ. Nếu phương thức là *POST*, các thông tin nhập liệu của người dùng sẽ không hiển thị trên thanh địa chỉ của trình duyệt. Ngược lại, nếu phương thức gửi là *GET* thì các thông tin mà người dùng gửi đi sẽ được nhìn thấy trên thanh địa chỉ của trình duyệt. Mặc định phương thức truyền dữ liệu là *GET*. Do đó, vì vấn đề bảo mật, nếu trường hợp biểu mẫu nhập liệu có những thông tin cá nhân, nhưng thông tin cần được giữ bí mật như mật khẩu, mã PIN, ... thì phải dùng phương thức *POST*.

Action: trong thuộc tính này có thể là địa chỉ của trang sẽ nhận thông tin người

dùng nhập để xử lý khi được gửi về máy chủ, hoặc cũng có thể để rỗng nếu bạn muốn thông tin khi gửi về máy chủ sẽ được xử lý tại chính trang biểu mẫu này.

Lưu ý: Nếu khai báo các thành phần điều khiển bên ngoài thẻ `<form> ... </form>` hoặc bỏ qua việc khai báo `<form> ... </form>` thì các thông tin mà người dùng nhập sẽ không thể gửi về Web Server. Điều này có nghĩa là các thông tin người dùng nhập sẽ không được xử lý.

8.2. Các thành phần trong form

8.2.1. Thẻ `<input>`

Đây là một thẻ đơn và tùy theo giá trị gọi trong thuộc tính type của thẻ này mà có thể tạo ra nhiều dạng khác nhau:

Text Field là một dạng khung nhập liệu chỉ cho phép người dùng nhập vào một dòng ngắn (`type= "text"`). . Nếu muốn xác định chiều dài tối đa của chuỗi nhập bạn dùng thuộc tính `maxlength`. Nếu muốn tùy chỉnh kích thước của khung nhập liệu trên Web, bạn dùng thuộc tính `size`. Nếu muốn truyền một giá trị mặc định khi tải trang Web lên sẽ xuất hiện ngay giá trị này, bạn có thể sử dụng thuộc tính `value`. Nếu bạn muốn các giá trị trong Text Field ở dạng chỉ cho phép đọc, bạn gọi thuộc tính `readonly`. Bạn cũng có thể đặt một `id` nhận dạng cho Text Field. Tuy nhiên, để bớt rườm rà và không mất nhiều thời gian, người ta thường quan trọng thuộc tính `name` hơn. Bạn chỉ cần đặt tên của các thành phần của form khác tên nhau thì không cần dùng đến `id` nữa.

Cú pháp:

```
<input type="text" name="ten_the" maxlength="n" size="m" value=" giá trị  
mặc định" readonly= "readonly" id="id_nhan_dang">
```

Password Field cũng là một dạng khung nhập liệu chỉ cho phép người dùng nhập vào một dòng ngắn nhưng đặc biệt hơn Text Field ở chỗ nó chuyển các ký tự mà người dùng nhập sang dạng dấu *. . Password Field được dùng cho trường hợp nhập các dữ liệu mật. Các thuộc tính trong nó tương tự như trong Text Field.

Cú pháp:

```
<input type="password" name="ten_the" maxlength="n" size="m" value=  
" giá trị mặc định" readonly= "readonly" id="id_nhan_dang">
```

Radio Button là một dạng cho phép chọn duy nhất 1 trong nhiều lựa chọn, dấu lựa chọn của Radio Button có dạng tròn . Nếu muốn một lựa chọn nào đó được chọn mặc định, bạn dùng thuộc tính `checked`. Bên trong thuộc tính `value` là giá trị tương ứng sẽ được gửi đi khi người dùng chọn một lựa chọn. Chú ý rằng nếu các lựa chọn mà bạn trình bày thuộc cùng một nhóm lựa chọn, bạn phải đặt các lựa chọn này cùng tên để có thể chọn duy nhất 1 lựa chọn.

Cú pháp:

```
<input type="radio" name="ten_the" checked="checked" value="giá trị"
id="id_nhan_dang">
```

Checkbox là dạng cho phép chọn nhiều hơn 1 lựa chọn, dấu lựa chọn của Checkbox có dạng vuông . Các thuộc tính bên trong Checkbox cũng tương tự như các thuộc tính của Radio Button. Chú ý rằng nếu các lựa chọn mà bạn trình bày thuộc cùng một nhóm lựa chọn, bạn cũng phải đặt các lựa chọn này cùng tên.

Cú pháp:

```
<input type="checkbox" name="ten_the" checked="checked" value="giá trị"
id="id_nhan_dang">
```

Hidden Text Field là một dạng cho phép văn bản ẩn. Điều này có nghĩa là người thiết kế Web muốn truyền ngầm một nội dung nào đó mà người dùng không cần biết có sự tồn tại của nội dung đó. Các thuộc tính bên trong thẻ này hoàn toàn giống các thuộc tính của Text Field. Tuy nhiên, do đây là một dạng thẻ ẩn nội dung nên người ta không quan tâm nhiều đến các thuộc tính định dạng mà chỉ quan tâm đến các thuộc tính *type* và *name*.

```
<input type="hidden" name="ten_the">
```

Cú pháp:

File Field là một khung cho phép chọn một hình ảnh từ máy người dùng để tải lên Web . Để sử dụng được loại thẻ này, bạn cần thêm thuộc tính *enctype="multipart/form-data"* vào phần khai báo thẻ `<form>` và để truyền được một tập tin từ máy người dùng lên máy chủ, bạn còn cần dùng thêm dạng Hidden Text Field để truyền ngầm dung lượng của tập tin.

Cú pháp:

```
<input type="file" name="ten_the">
```

Submit Button là một dạng nút nhấn, thường có trên form với vai trò đánh dấu kết thúc việc nhập liệu và tiến hành gửi dữ liệu về máy chủ.

Cú pháp:

```
<input type="submit" name="ten_the" value="Giá trị"
```

form. Reset Button là nút có chức năng hủy bỏ các dữ liệu mà người dùng vừa nhập vào

Cú pháp:

```
<input type="reset" name="ten_the" value="Giá trị"
```

Button là một dạng nút thường . Nút này sẽ thực hiện chức năng khác nhau tùy thuộc vào ý định của người thiết kế. Thông thường, nút này được dùng để gọi thực thi một lệnh / hàm trong JavaScript thông qua các thuộc tính sự kiện như

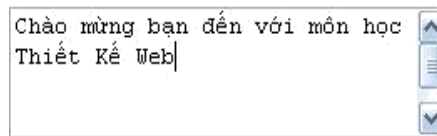
onClick/onChange/onBlur/... Chúng tôi sẽ nói rõ hơn về các thuộc tính sự kiện này ở chương JavaScript.

Cú pháp:

```
<input type="button" name="ten_the" value="Giá trị hiện
```

8.2.2 Thẻ <textarea> ... </textarea>

Khắc phục hạn chế của Text Field, <textarea> cho phép nhập nội dung trên nhiều dòng. Ví dụ:



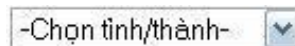
Bạn phải xác định độ lớn của khung Textarea bằng hai thuộc tính số dòng (*rows*) và số cột (*cols*). Nếu muốn hiển thị lên khung Textarea chuỗi văn bản mặc định, bạn nhập chuỗi giữa cặp thẻ <textarea> ... </textarea>. Nếu muốn chuỗi này chỉ được phép đọc, người dùng không thể chỉnh sửa thì bạn thêm thuộc tính *readonly* như trong Text Field.

Cú pháp:

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

8.2.3 Thẻ <select> ... </select>

Đây là một dạng lựa chọn dưới hình thức danh sách lựa chọn. Nếu bạn muốn người dùng chỉ chọn được 1 lựa chọn tại một thời điểm thì đó chính là Combobox. Ví dụ:



Nếu bạn muốn người dùng chọn được nhiều lựa chọn trong danh sách tại cùng một thời điểm thì đó chính là Listbox. Trường hợp là Listbox, bạn thêm thuộc tính *multiple* vào trong thẻ <select>. Ví dụ:



Mỗi một phần tử trong danh sách được định nghĩa trong cặp thẻ <option> ... </option>. Để trình duyệt cũng như Web Server hiểu được các phần tử này khác nhau như thế nào, bạn cần chỉ định giá trị của mỗi phần tử trong thuộc tính *value* của thẻ <option>. Nếu bạn muốn chỉ định phần tử được chọn mặc định, dùng thuộc tính *selected* = "*selected*". Trong Combobox, phần tử được chọn mặc định sẽ là phần tử duy nhất được nhìn thấy khi form được tải lên do bản thân Combobox là dạng ẩn các phần tử khi chưa được tương tác. Trong Listbox, các phần tử được chọn mặc định sẽ được tô màu nền.

Cú pháp Combobox:


```
<select name="ten_combobox">
  <option value="giá trị 1">Tiêu đề phần tử 1</option>
  <option value="giá trị 2">Tiêu đề phần tử 2</option>
  <option value="giá trị n">Tiêu đề phần tử n</option>
</select>
```

Cú pháp Listbox

```
<select name="ten_combobox" multiple>
<option value="giá trị 1">Tiêu đề phần tử 1</option>
  <option value="giá trị 2">Tiêu đề phần tử 2</option>
  <option value="giá trị n">Tiêu đề phần tử n</option>
</select>
```

8.2.4 Thẻ <fieldset> ... </fieldset>

Đây là thẻ dùng để nhóm các thành phần nhập liệu. Cặp thẻ này chỉ có tác dụng trang trí cho form.

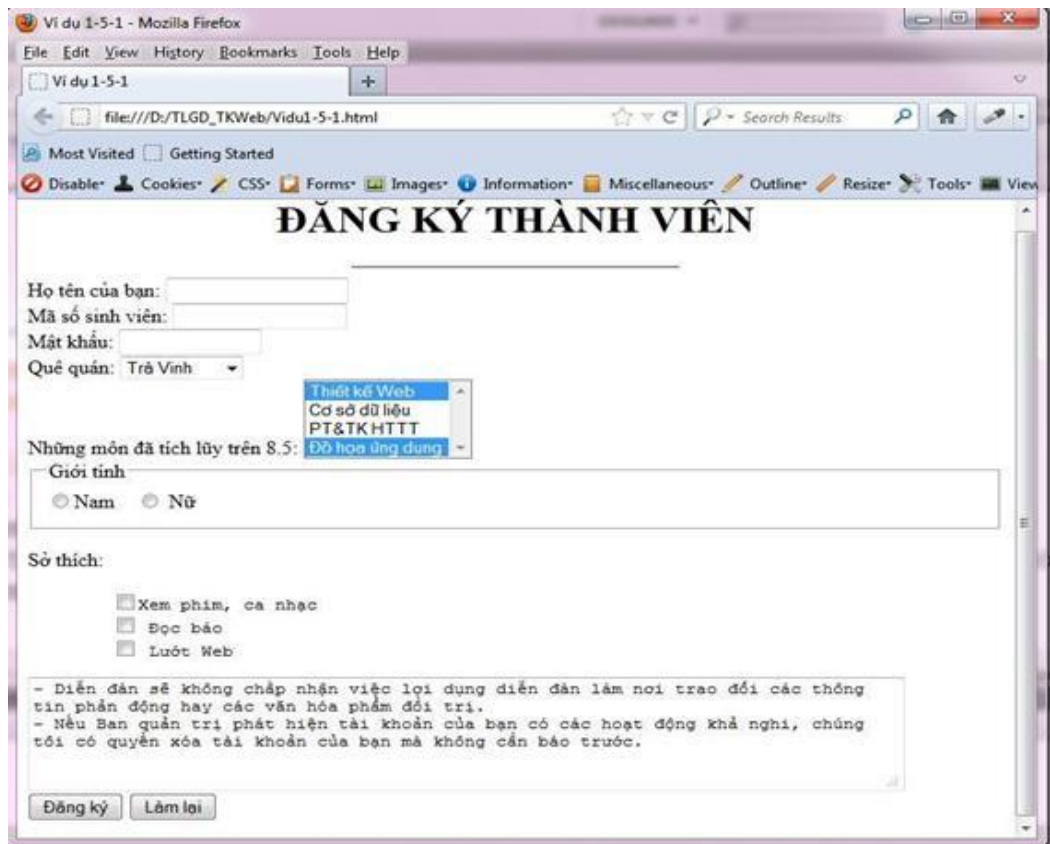
Khi xác định các thành phần nhập liệu thuộc cùng một nhóm, bạn gọi các thành phần đó bên trong cặp thẻ <fieldset> ... </fieldset>

Cú pháp:

```
<fieldset>
  <legend> Tiêu đề nhóm </legend>
  <input ...>
  ...
</fieldset>
```

Ví dụ 1-5-1: Tổng hợp các thành phần trong form

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ví dụ 1-5-1</title> </head>
<body>
<h1 align="center"> ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN </h1> <HR align="center"
width="250" />
<FORM action="" name="dangnhap" method="post">
Họ tên của bạn: <input type="text" name="txtHTen" size="20"/>
<br>
Mã số sinh viên: <input type="text" name="txtMSSV" size="19" maxlength="9"
/>
<br>
Mật khẩu: <input type="password" name="pswMKhau" size="15"
maxlength="10" />
```

Hình 1-5-1: Trang Vidu1-5-1.html

BÀI TẬP PHẦN 1

1. Trình bày sơ lược lịch sử phát triển của www.
2. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau và lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap1.html:



3. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau và lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap2.html:

NGÔN NGỮ HTML
(Hyper Text Markup Language)

- o Cấu trúc trang HTML:

```
<html>
<head>
<title> tiêu đề trang </title>
</head>
<body bgcolor="#445566" text="#aacc88">
Nội dung hiển thị
</body>
</html>
```
- o Các thẻ lệnh:

```
<b> chữ đậm </b>
<i> chữ nghiêng </i>
<u> chữ gạch chân </u>
```
- o Liên kết:

```
<a href=URI >  </a>
```

4. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau và lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap3.html:

VÍ DỤ VỀ CÁC THẺ DANH SÁCH

- Webpage: trang thông tin hiển thị dưới dạng siêu văn bản được tạo từ ngôn ngữ HTML
- Homepage: trang Web đầu tiên của một Website - cung cấp một cái nhìn tổng quan về Website
- Website: tập hợp những trang Web được liên kết với nhau theo một cấu trúc nào đó của một tổ chức hay cá nhân

CÁC GIAI ĐOẠN CHUẨN BỊ WEBSITE

- Giai đoạn thiết kế
- Giai đoạn phát triển

GIAI ĐOẠN THIẾT KẾ

- a. Tiêu đề mô tả tài liệu
- b. Tựa đề chính
- c. Đề mục phụ
- d. Mục đích của trang
- e. Mô tả nội dung
- f. Các ảnh được sử dụng
- g. Mô tả về các liên kết

GIAI ĐOẠN PHÁT TRIỂN

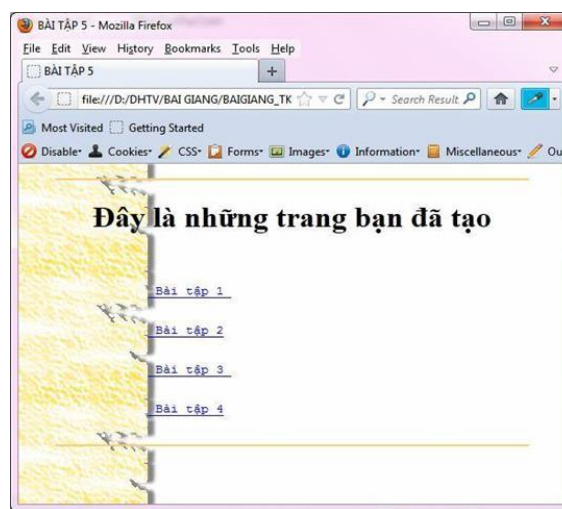
1. Hình thức và nội dung của trang Web
2. Sự điều hướng trong Website: lược đồ để dẫn đường người xem đi trong Website

5. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau và lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap4.html:

Thực phẩm và Vitamin

- I. Vitamin A
 1. Đu đủ
 2. Bí đỏ
 3. Gan động vật
- II. Vitamin C
 1. Cam
 2. Cà chua
 3. Chanh

6. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau và liên kết đến các bài tập đã làm ở bài CÁC THỂ HTML CƠ BẢN. Lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap5.html:



7. Dùng Frameset để tạo giao diện cho trang Web sau. Lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap6.html



8. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau. Lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap7.html:

BẢNG ĐƠN GIÁ

Loại hàng	Thương hàng	Đặc biệt	Trung bình
TEA	80.000 đ	60.000 đ	20.000 đ
COFFEE	120.000 đ	100.000 đ	40.000 đ

BẢNG THỐNG KÊ

Tên hàng	Tổng thành tiền	
	Xuất	Nhập
TEA	3.672.000 đ	1.245.120 đ
COFFEE	10.000.000 đ	7.050.000 đ

9. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau. Lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap8.html:



BẢNG KÊ TỔNG HỢP

STT	Mã hàng	Tên hàng	Ngày giao	Đơn giá	Số lượng	Thành tiền
1	TNNS01		05/9/2010			
2	TNNE05		07/9/2010			
3	CANB03		07/9/2010			
4	PNNE04		08/9/2010			
5	TINS02		12/9/2010			
6	CANS01		12/9/2010			
7	PNNE03		15/9/2010			
8	TTNE02		17/9/2010			

BẢNG PHỤ

2 ký tự đầu của Mã hàng	Tên Báo	Giá Báo	
		Nhật Báo	Nguyệt San
TT	Tuổi trẻ	1000	2500
TN	Thanh niên	1500	3500
PN	Phụ nữ	2000	5000
CA	Công an	1300	2800

10. Hãy thiết kế trang Web có nội dung như sau. Lưu bài tập vào D:/hotenSV/ với tên baitap9.html:

DANG KY THANH VIEN - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

file:///C:/Documents and Settings/Pham Thi Truc Mai/Desktop/BAIGIANG

Most Visited Getting Started Latest Headlines Customize Links Free Hotmail Windows Marketplace Windows Media

ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN

Bạn phải nhập đầy đủ thông tin vào những phần có dấu (*)

Tên đăng nhập: (*)

Mật khẩu: (*)

Nhập lại mật khẩu: (*)

Ngày sinh: năm

Giới tính: Nam Nữ

Email:

Tỉnh/Thành phố:

Câu châm ngôn của bạn:

Done

BÀI 3: THIẾT KẾ WEBSITE VỚI CÔNG CỤ DREAMWEAVER

Giới thiệu

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.

Mục tiêu

- Trình bày được cách thức tổ chức, cấu trúc site, cấu trúc thư mục cho site;
- Trình bày được các tính năng thông dụng của DreamWeaver: định dạng văn bản, làm việc với hình ảnh, âm thanh, liên kết, khung, form,...;
- Tạo được các Website có các trang web có tính thẩm mỹ có các thành phần văn bản, hình ảnh, âm thanh...;
- Sử dụng các tính năng của DreamWeaver để dàn trang, tạo phong cách chuẩn, đưa vào trang web một số các component nâng cao hiệu quả Website;
- Thành thạo các thao tác quản trị site cục bộ bằng Dreamweaver;
- Có tính sáng tạo, logic, tỉ mỉ, cẩn thận khi thiết kế Website với công cụ Dreamweaver

Nội dung

1. Giới thiệu Dreamweaver

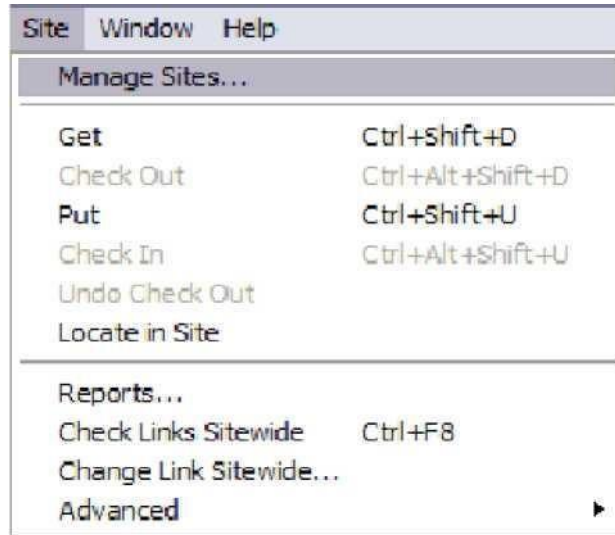
Bên cạnh những tính năng kéo và thả giúp xây dựng trang web của bạn, Dreamweaver còn cung cấp một môi trường viết mã đầy đủ chức năng bao gồm các công cụ viết mã (như tô màu mã, bổ sung thẻ tag, thanh công cụ mã và thu bớt mã) và nguyên liệu tham chiếu ngôn ngữ trong Cascading Style Sheets (CSS), Javascript, ColdFusion Markup Language (CFML) và các ngôn ngữ khác. Công nghệ Macromedia Roundtrip HTML nhập các văn bản HTML viết mã thủ công mà không định dạng lại mã, khi đó bạn có thể định dạng lại mã với phong cách định dạng của riêng bạn.

Dreamweaver cũng cho phép bạn xây dựng các ứng dụng web động dựa theo dữ liệu sử dụng công nghệ máy chủ như CFML, ASP.NET, ASP, JSP, và PHP. Nếu sở thích của bạn là làm việc với dữ liệu XML, Dreamweaver cung cấp những công cụ cho phép bạn dễ dàng tạo các trang XSLT, chèn file XML và hiển thị dữ liệu XML trên trang web của bạn.

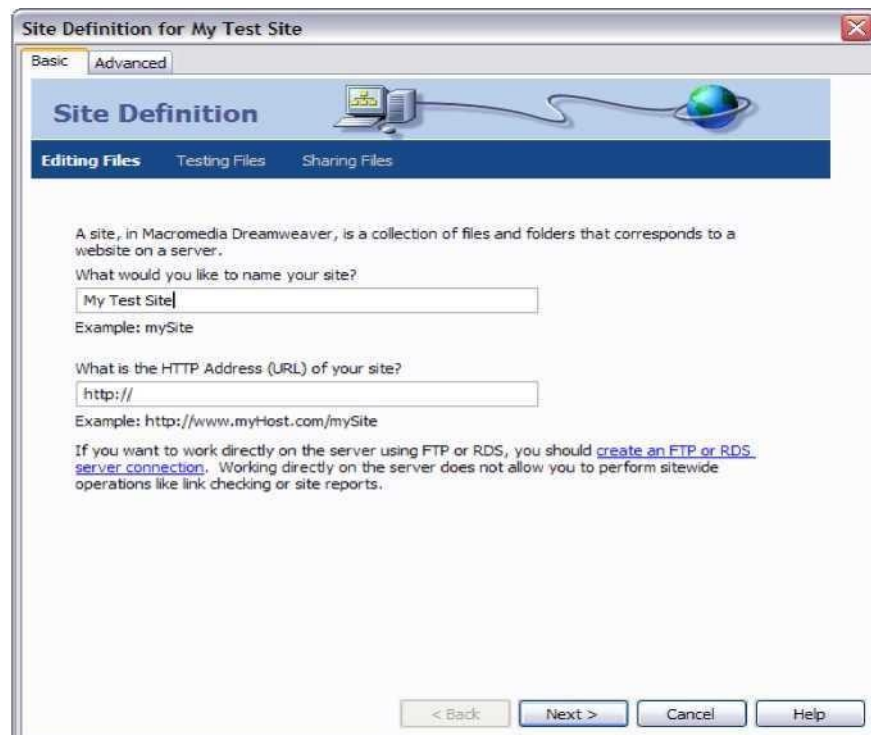
Dreamweaver có thể tùy biến hoàn toàn. Bạn có thể tạo cho riêng mình những đối tượng và yêu cầu, chỉnh sửa shortcut bàn phím và thậm chí viết mã Javascript để mở rộng những khả năng của Dreamweaver với những hành vi mới, những chuyên gia giám định Property mới và những báo cáo site mới.

2. Tạo và quản lý 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.

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

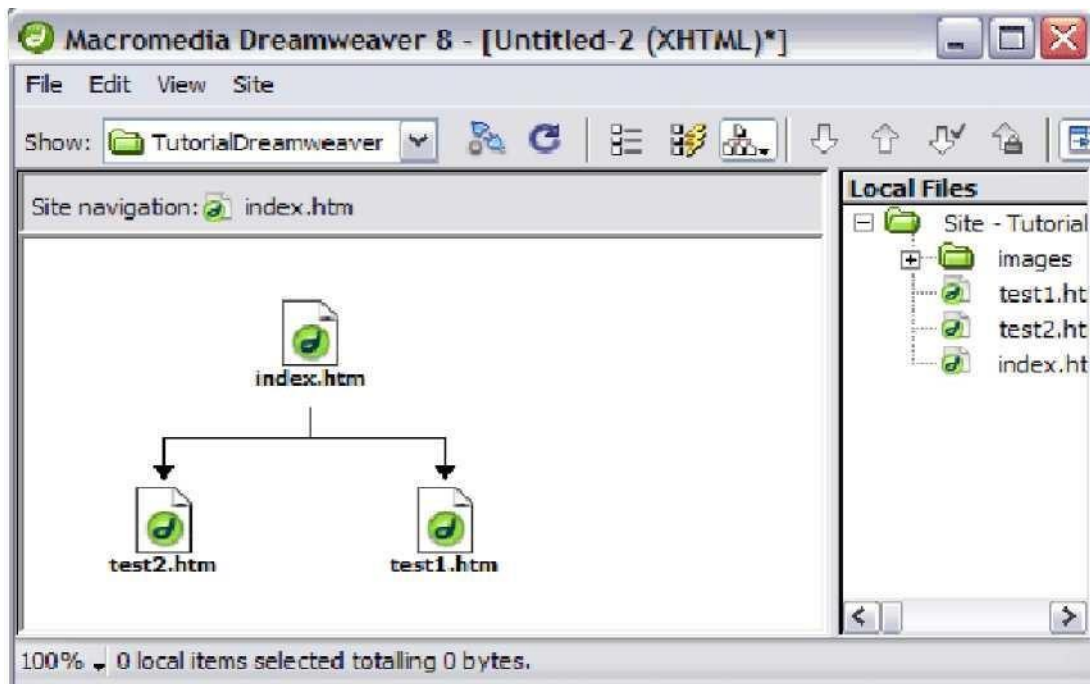
Có thể xem site thông qua file panel hoặc thông qua một cửa sổ



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 S3 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

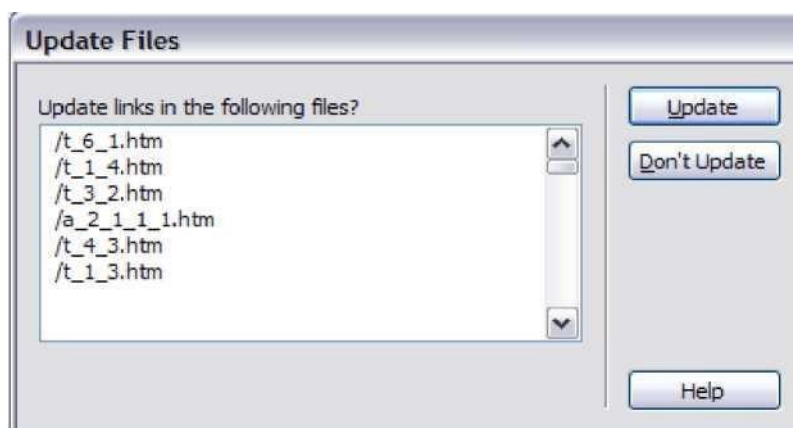


Khi thay đổi vị trí các file, đổi tên ...bên ngoài Dreamwaver thì các trang web sẽ được hiển thị không chính xác và không thấy được hình ảnh đồng thời các liên kết sẽ bị gãy ...

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

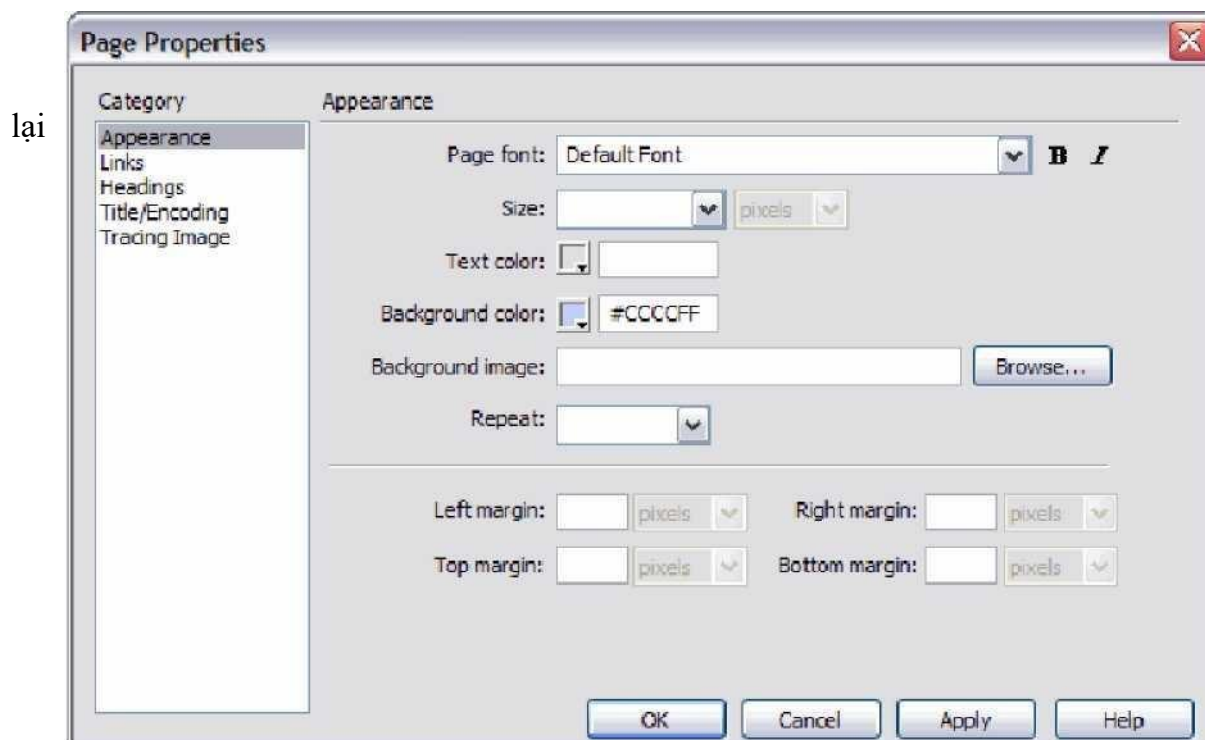


2.1 Thuộc tính của một trang web

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:

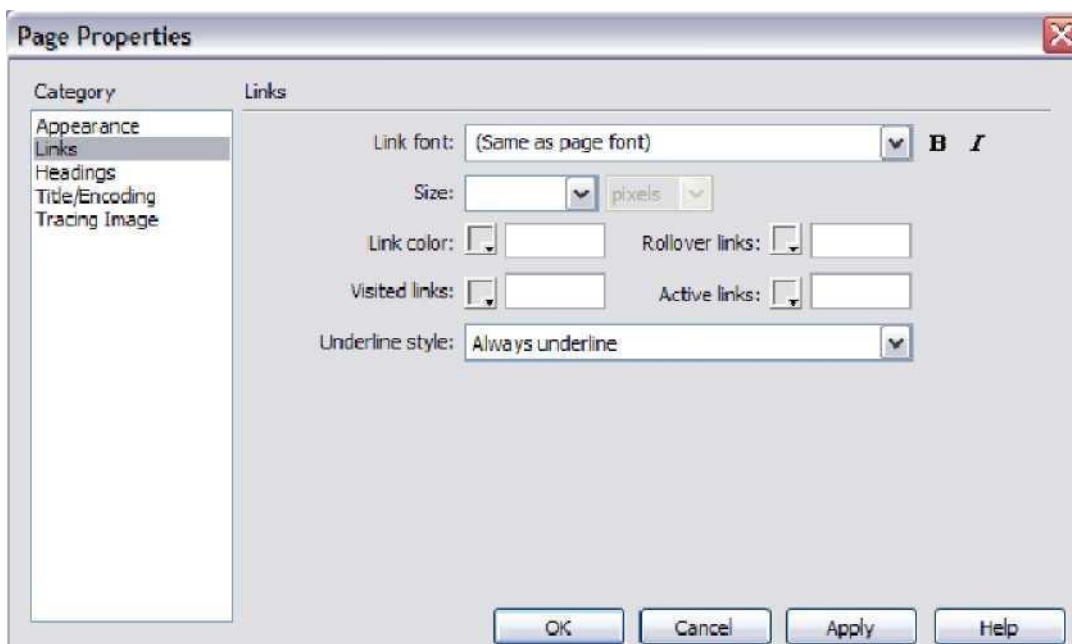
- Background image: cho phép chỉ định hình nền cho trang, hình này sẽ được lặp
- Background color: cho phép chỉ định màu nền cho trang lưu ý là chỉ thấy màu nền khi không có hình nền, về nguyên tắc thì hình nền che phủ màu nền

- 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.

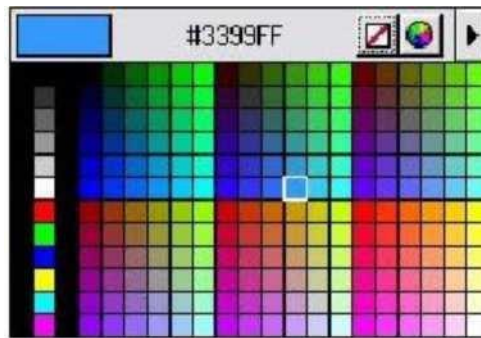
Trong Tracing image category có các thuộc tính sau:

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.

2.2 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 g) nằm ở góc trên phải của palette

3. Nhập nội dung và định dạng văn bản

3.1 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.

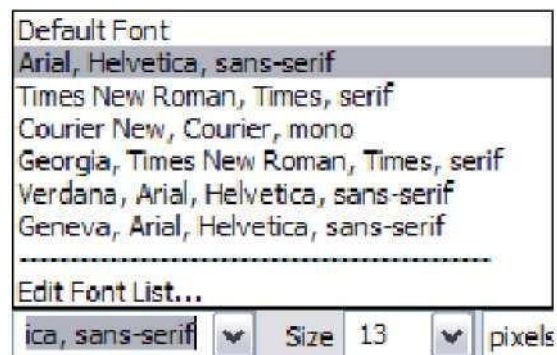


a. Format

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 dôi 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.

3.2 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).

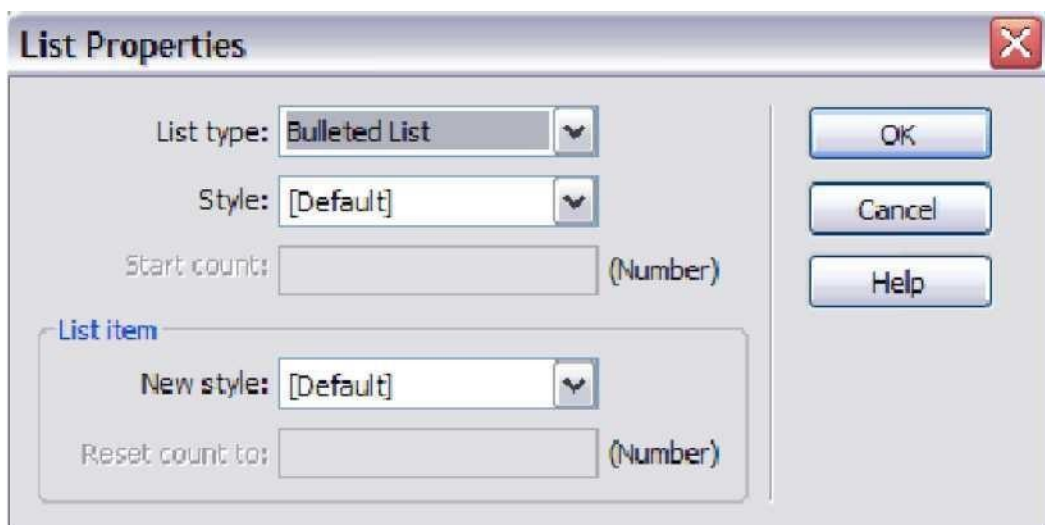
Để tạo danh sách từ những dòng văn bản đã được nhập vào cửa sổ soạn thảo, trước hết ta chọn những dòng đó sau đó click vào tùy chọn trên Properties inspector, hoặc trên Text menu.

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.

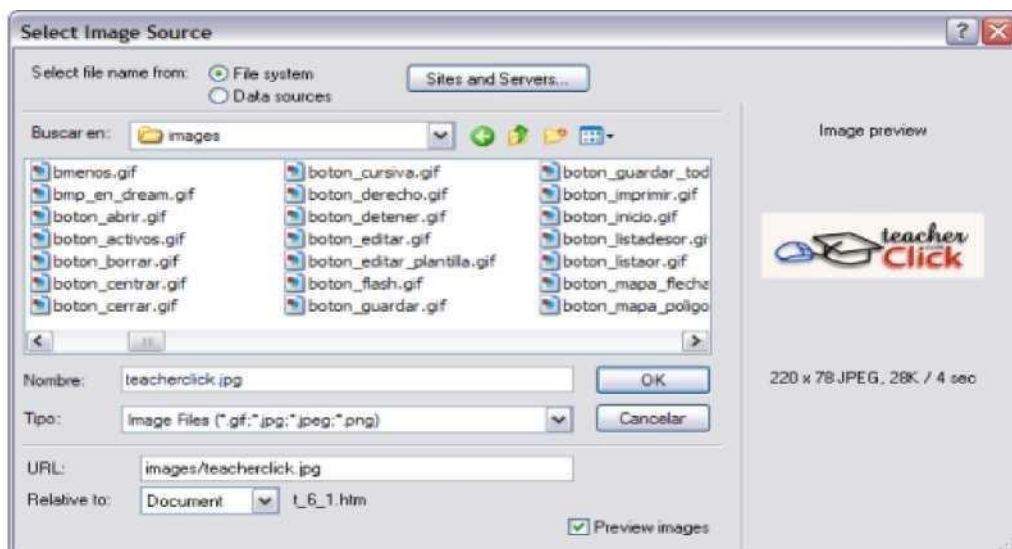


4. Sử dụng hình ảnh trên trang web

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.

4.1 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 I. 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 dấu này sẽ là tên của tập tin hình hoặc giá trị của thuộc tính Alt mà đã gán cho hình trong properties inspector.

4.2 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 ACDSec. 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.

4.3 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.

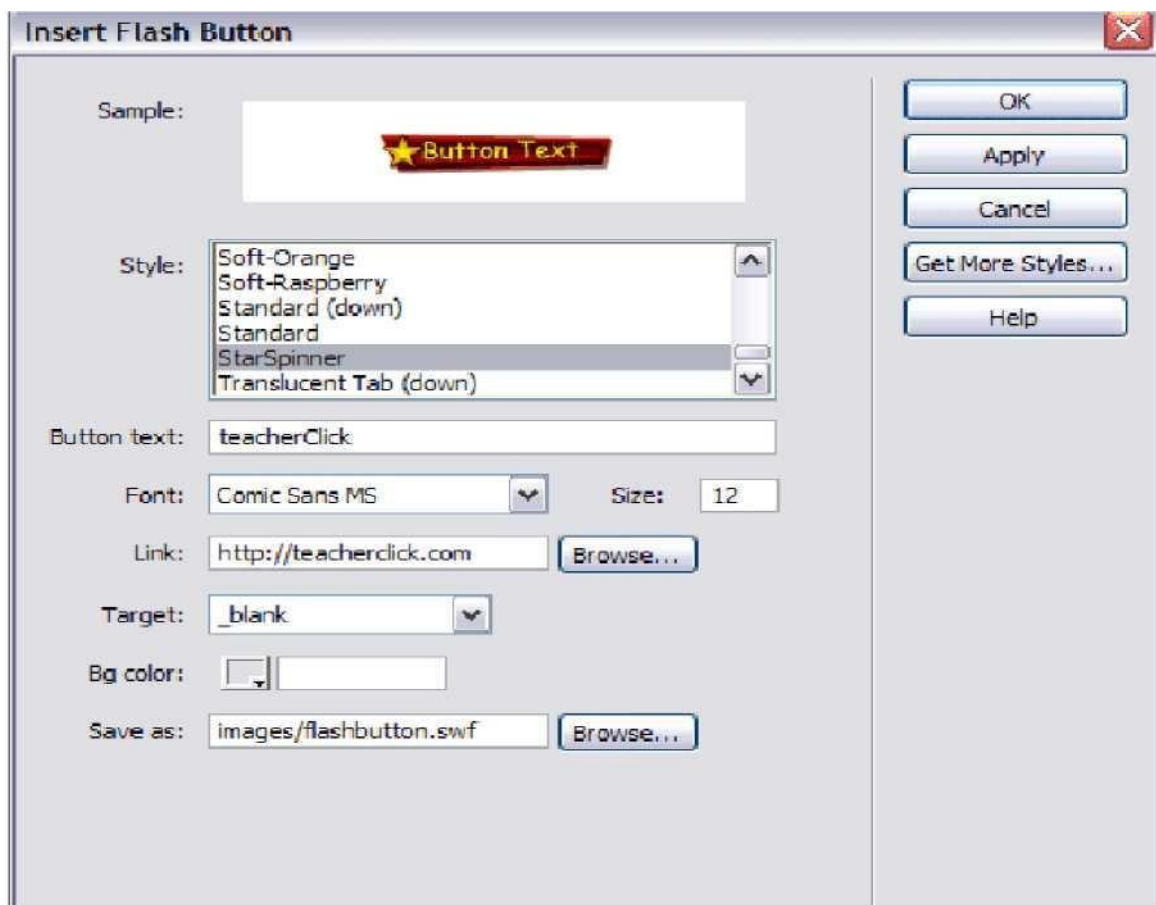
Cách thực hiện như sau: vào menu Insert > Image objects > Rollover Image. Trong cửa sổ hiện ra chỉ định hình nguyên gốc và hình sẽ thay thế cho hình nguyên thủy này.



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.

4.4 Chèn Flash Button

Để chèn một Flash Button vào trang web vào menu Insert / Media / Flash Button 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:



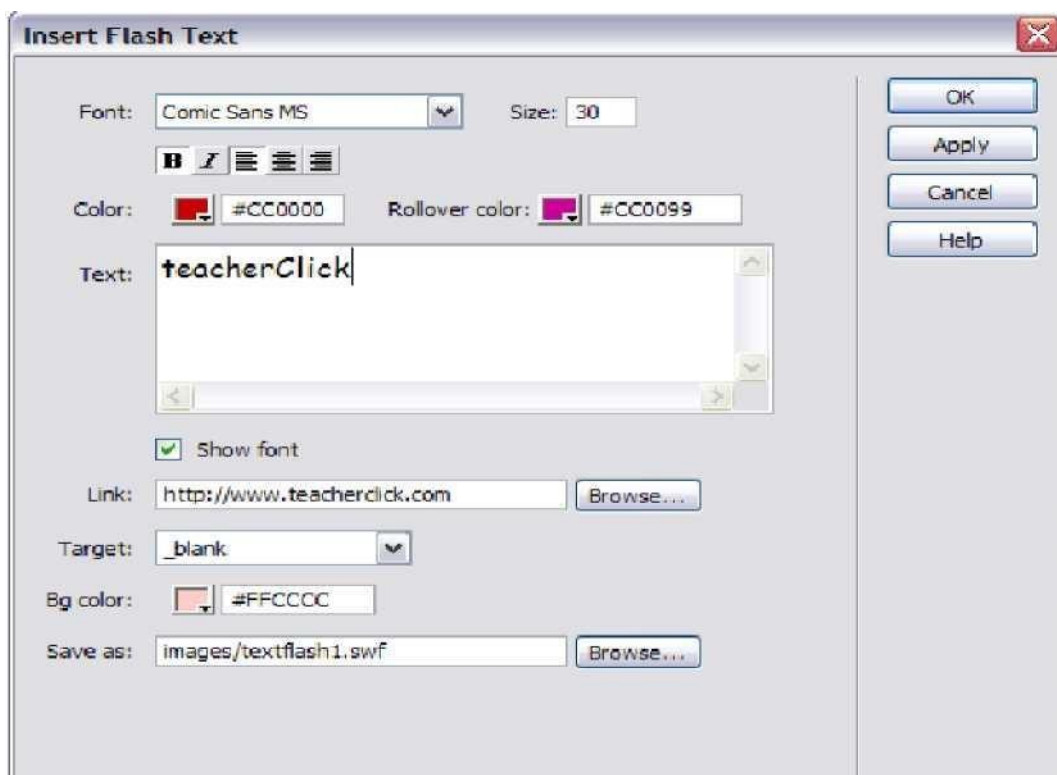
Hộp thoại Insert flash Button có thể được mở lại bằng cách click vào nút Edit và với nút Play có thể xem trước các trạng thái của nút ngay trong Dreamweaver mà không cần phải mở trang trên trình duyệt

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)

4.5 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.

4.6 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.



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

trang.

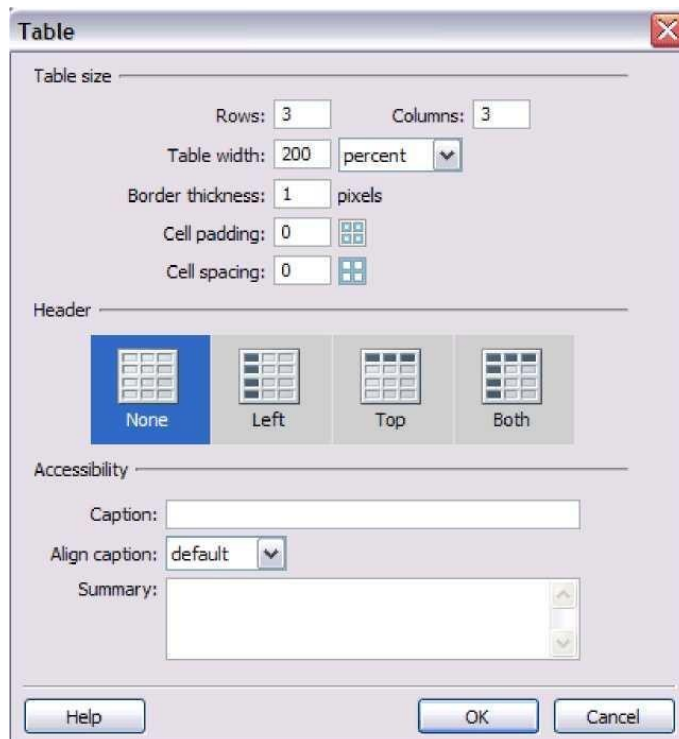
5. Thiết lập bảng biểu trên trang

5.1 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.

5.2 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

5.3 Chọn các đối tượng trong bảng

a. Chọn table

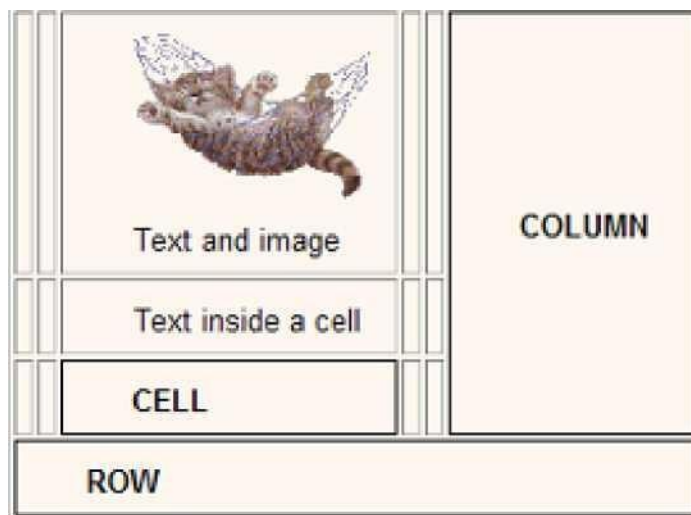
Có nhiều cách để chọn cả table:

- 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 table.



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

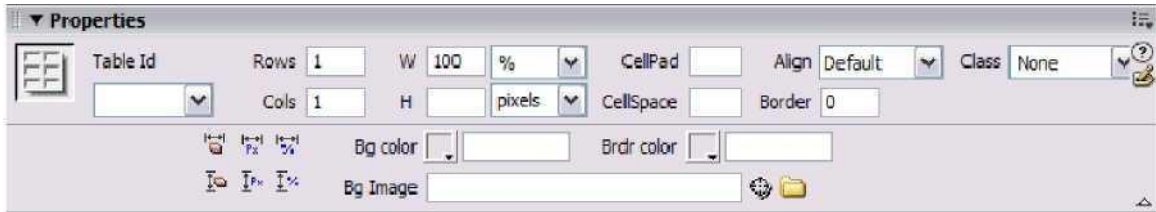
- Tùy chọn Select column trong heading menu của cột, cách này chỉ chọn được cột.
- Click-and-maintain, kéo chuột đến khi chọn được cả cột hoặc cả dòng
- Đặt con trỏ chuột lên phía trên hoặc bên trái của cột hay dòng muốn chọn, con trỏ chuột sẽ chuyển thành mũi tên màu đen, khi click chuột sẽ chọn nguyên 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

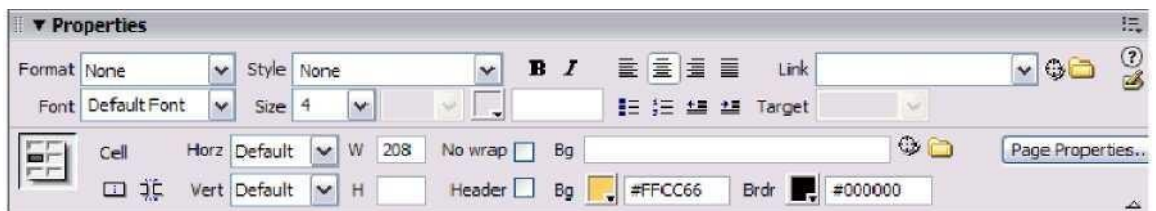
- Để chọn nhiều ô cạnh nhau, nhấn chuột, giữ chuột và kéo để chọn
- Để chọn nhiều ô không nằm cạnh nhau, phải giữ phím Ctrl trong khi click chọn các ô.

5.4 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

5.5 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.

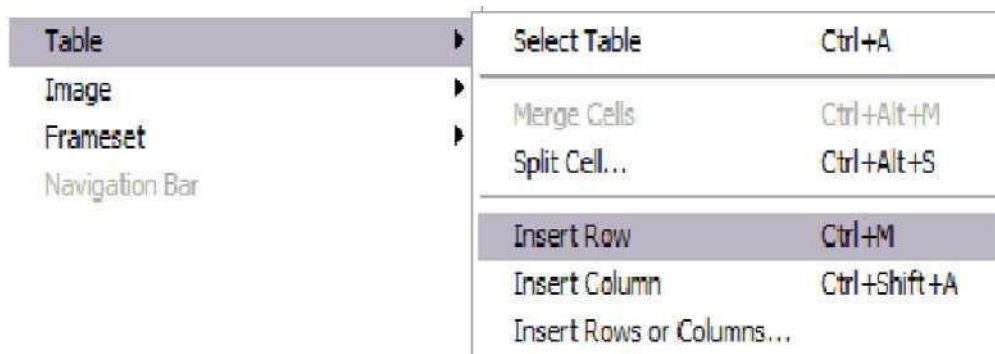
5.6 Thêm hoặc xóa dòng và cột

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.

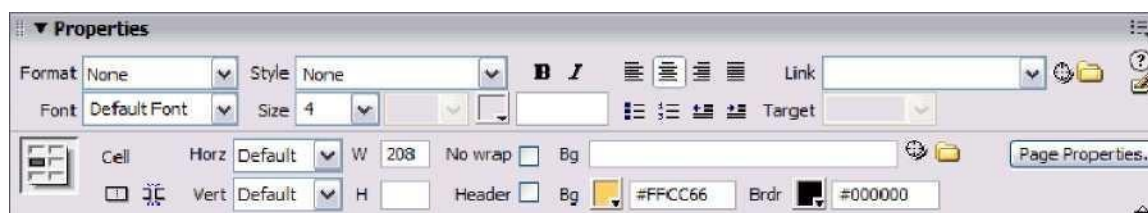
Để xóa một dòng hoặc cột, đặt con trỏ chuột trên dòng hay cột đó và chọn Delete row hoặc Delete column trên mục Table của menu phím phải hoặc menu modify.



5.7 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 ô với nhau và các ô được gộp thành một ô duy nhất.

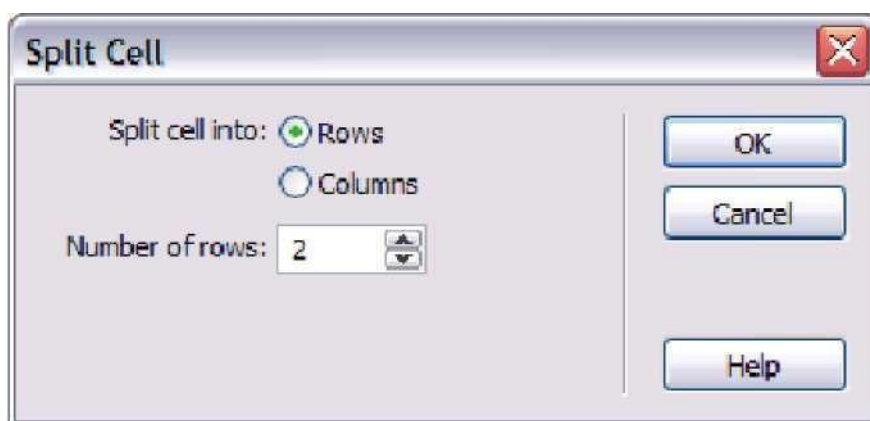


Nếu có nhiều ô lựa chọn những ô này có thể được gộp lại bằng nút trên properties inspector (nút này nằm ở góc dưới bên trái inspector) hoặc bằng các tùy chọn Merge cells trong mục table với mục table nằm trên menu ngữ cảnh và trên menu Modify, có thể gộp các ô ở cạnh nhau.

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

- 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.



5.8 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.

6 Forms

6.1 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..



6.2 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.

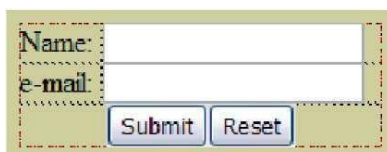
f. Label:

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

6.3 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.

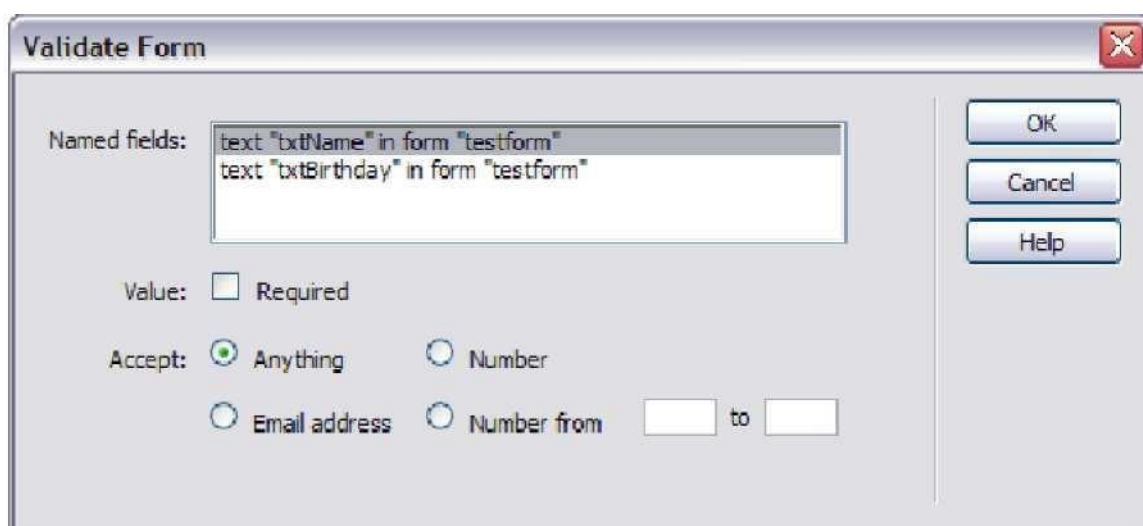
6.4 Form validation

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 -id 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 ^-1 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.



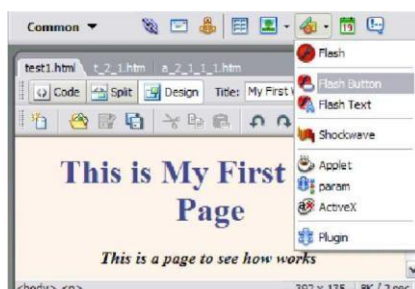
Có thể quy định việc nhập dữ liệu trên field là bắt buộc, hoặc dữ liệu phải là con số hoặc e-mail address, ...

6.5 Thêm multimedia elements vào trang web

6.5.1 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.

6.5.2 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.

6.5.3 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.



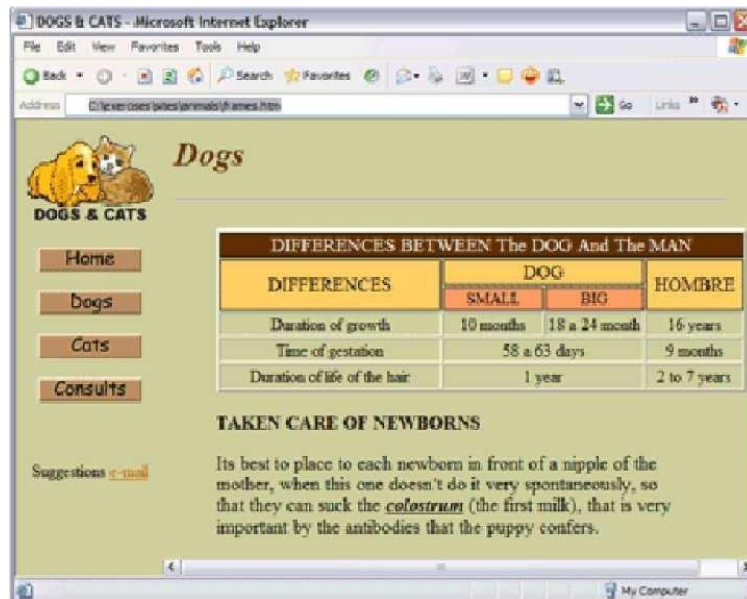
Video cũng tự động được mở khi load trang và chỉ mở một lần, mọi đối tượng được chèn vào dưới dạng Plug-in đều có chương trình cài sẵn trên máy tính của người duyệt web để có thể chơi được, mục Src của properties inspector chứa liên kết đến file multimedia gắn với control đang được chọn.

7. Sử dụng frame

7.1 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.

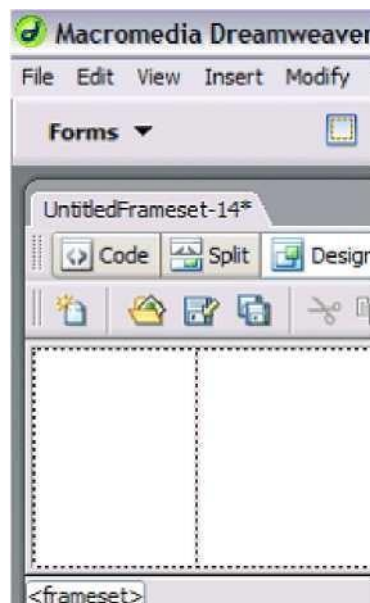


Để xem được trang trên cửa sổ trình duyệt mở trang frames.htm, đây là trang tổng hợp của hai trang trên.

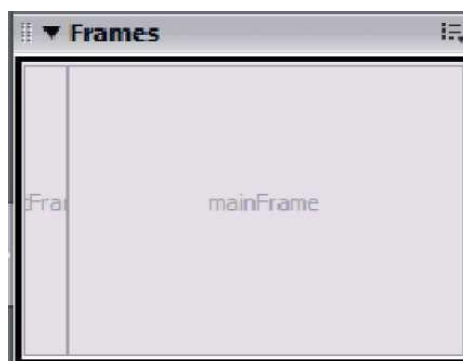
7.2 Tạo frames

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.

7.3 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.

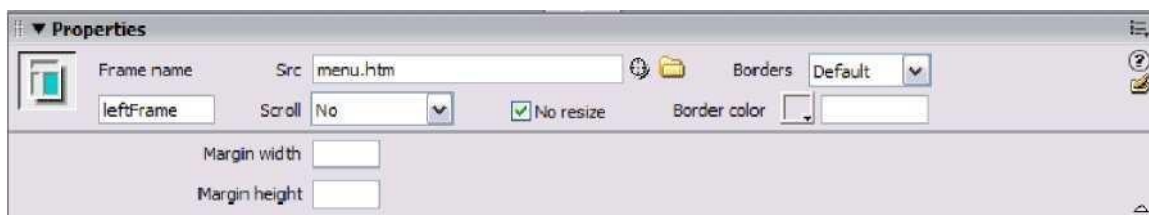
7.4 Lưu Frame

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.

7.5 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.



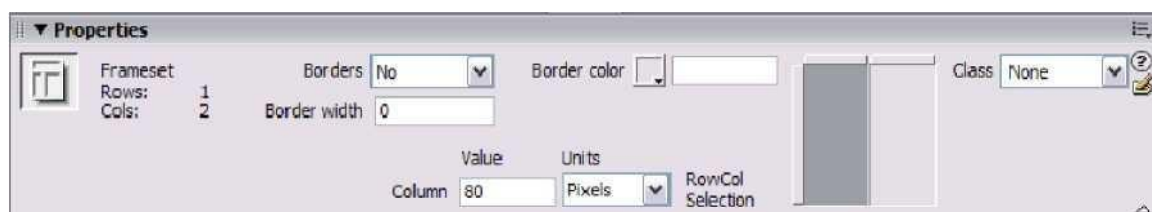
Mỗi frame đều có một tên và có thể sửa trong mục Frame name, lưu ý là tên không được có khoảng cách trắng.

- 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



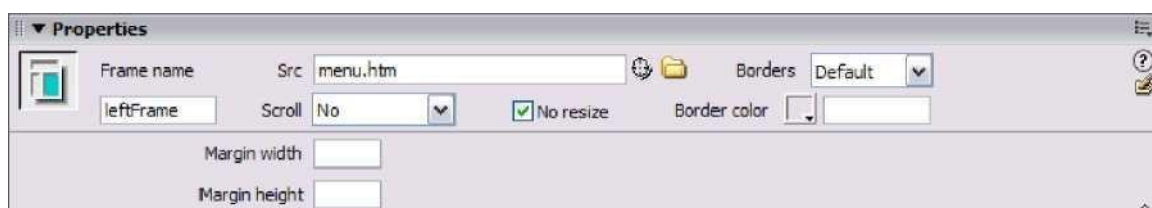
- Mục Border: Có thể chọn một đường phân chia frame khỏi những frame còn lại, trường hợp có border thì màu của đường này có thể chọn trong mục Border color, và độ rộng sẽ được chọn tại mục Border width.

- 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.

7.6 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.

8. Siêu liên kết

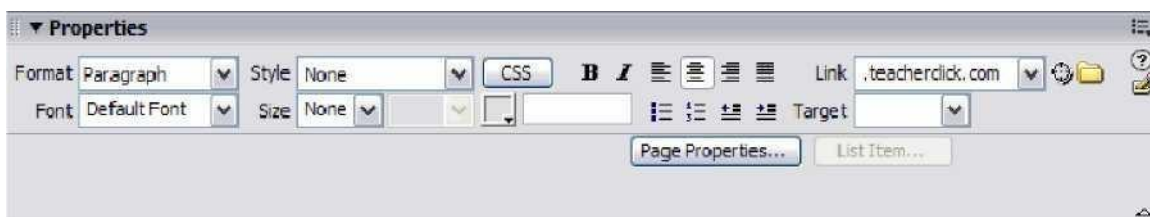
8.1 Giới thiệu

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.

8.2 Tạo siêu liên kết

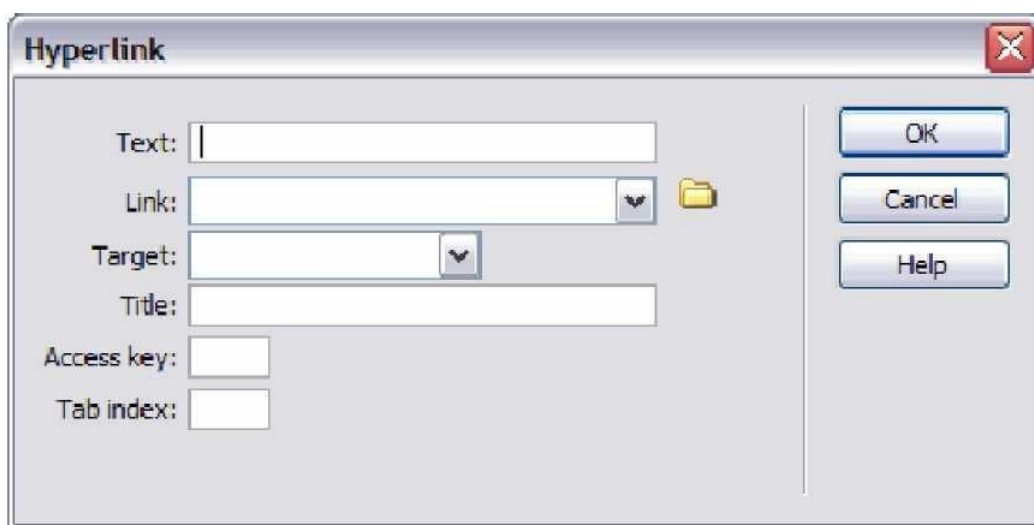
Để tạo siêu liên kết đơn giản nhất dùng properties inspector. Tiến hành chọn the text hoặc đối tượng sẽ được dùng làm đối tượng chứa link sau đó thiết lập thông số Link trong inspector.

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 khi ấn vào tổ hợp phím Alt + phím do chỉ định trong field này.
- Tab index : lưu trữ thứ tự các link trong trang web.

8.3 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

8.4 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).

8.5 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.



BÀI TẬP PHẦN 2

1. Sinh viên hãy làm quen với việc soạn thảo các bài tập bằng chế độ Code của Dreamweaver.
2. Hãy thử tiến hành chèn bảng, chèn form và các thành phần trong form bằng chế

độ Design của Dreamweaver.

3. Thực hiện lưu bài tập với Encoding: Unicode (UTF-8) và xuất bản kết quả lên trình duyệt.

Bài 4: Lập trình web với PHP

Giới thiệu

Mục tiêu

- Trình bày được rõ nguyên tắc hoạt động của web động và các trang web PHP nói riêng;
- Trình bày được các đặc trưng, nền tảng của ngôn ngữ PHP;
- Trình bày được các cách kết nối đến cơ sở dữ liệu SQL và tương tác trên cơ sở dữ liệu đó;
- Cài đặt thành công môi trường phát triển ứng dụng PHP;
- Tạo được một số cơ sở dữ liệu SQL Server;
- Kết nối thành công từ các site đến các cơ sở dữ liệu và viết được các đoạn chương trình PHP tương tác với các dữ liệu đó: thêm, sửa, xóa, truy vấn,... dữ liệu;
- Có tính sáng tạo, tỉ mỉ, cẩn thận khi lập trình web với PHP.

Nội dung

1. Tổng quan về PHP

1.1 Giới thiệu PHP:

PHP viết tắt của chữ Personal Home Page ra đời năm 1994 do phát minh của Rasmus 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 phía server (server side) như cách server script khác (asp, jsp, cold fusion).

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

1.2 Cài đặt PHP

Cài đặt PHP trên nền Windows thì sử dụng php-4.0.6-Win32.zip, sau khi cài đặt ứng dụng này trên đĩa cứng sẽ xuất hiện thư mục PHP, trong thư mục này sẽ có tập tin php4ts.dll và php.exe cùng với thư mục sessiondata.

Ngoài ra, trong thư mục WINDOW hoặc WINNT sẽ xuất hiện tập tin php.ini, tập tin này cho phép bạn cấu hình cho ứng dụng PHP. Chẳng hạn, khi sử dụng session, PHP cần một nơi để lưu trữ chúng, trong tập tin này mặc định là session.save_path = C:\PHP\sessiondata, nếu bạn cài đặt PHP với thư mục PHP trên đĩa D thì bạn cần thay đổi đường dẫn trong khai báo này.

Tương tự như vậy, khi có lỗi trong trang PHP thì lỗi thường xuất hiện khi triệu gọi chúng, để che giấu các lỗi này thì bạn cần khai báo display_errors = Off thay vì chúng ở trạng thái display_errors = On.

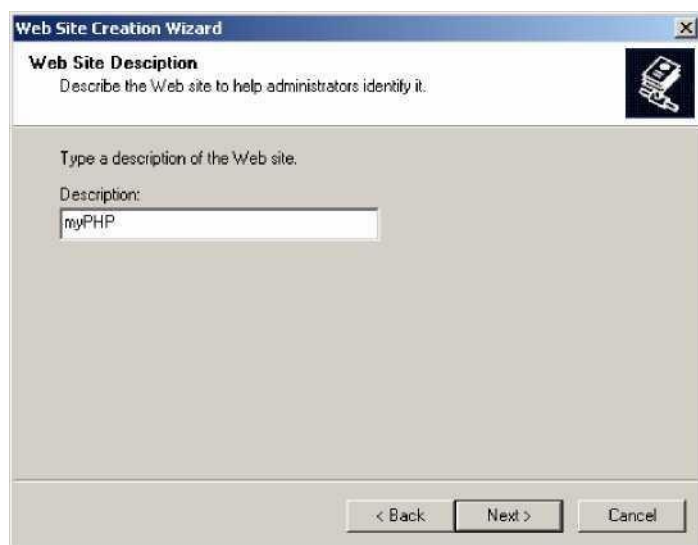
Ngoài ra, trang PHP cũng có thể trình bày một số warning khi chúng phát hiện cú pháp không hợp lý, chính vì vậy để che giấu các warning này thì bạn cũng cần khai báo trạng thái Off thay vì On như assert.warning = Off.

2. Cài đặt webserver

2.1 Cấu hình IIS

Sau khi cài đặt hệ điều hành Windows NT hay 2000 trở về sau, bằng cách khai báo mới một web site hay virtual site trong một site đang có theo các bước như sau:

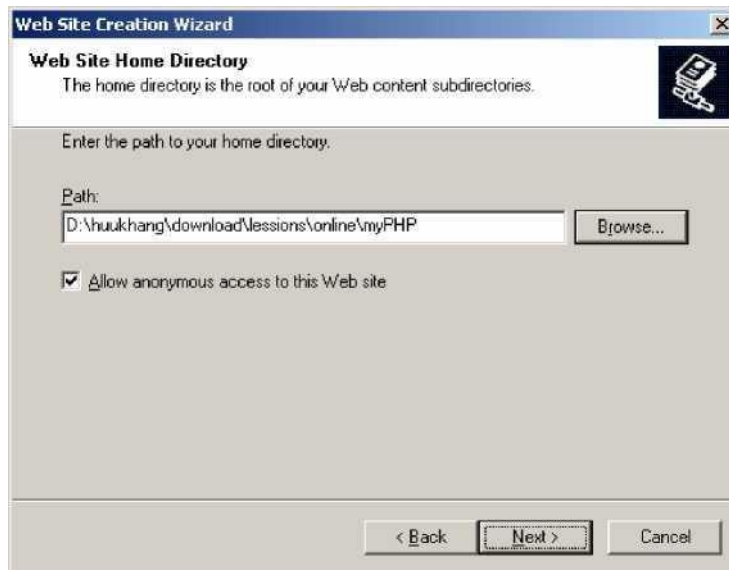
- Tạo một thư mục có tên myPHP để lưu trữ các tập tin PHP
- Khởi động IIS (tự động khởi động nếu Windows NT/2000)
- Chọn Start | Programs | Administrative Tools | Internet Information Serve
- Nếu tạo virtual site thì chọn Default Web Ste | R-Click | New | Virtual Site
- Trong trường hợp tạo mới Site thì Default Web Ste | R-Click | New | Site
- Nếu chọn trường hợp 4 thì bạn cung cấp diễn giải của site như hình 1-1



Chọn nút Next và khai báo IP và port, trong trường hợp bạn không sử dụng port 80 cho ứng site khác thì chọn giá trị mặc định. Tuy nhiên nếu có nhiều ứng dụng trước đó đã cấu hình trong IIS thì bạn có thể thay đổi port khác, ví dụ chọn port 85 như hình 1-2.

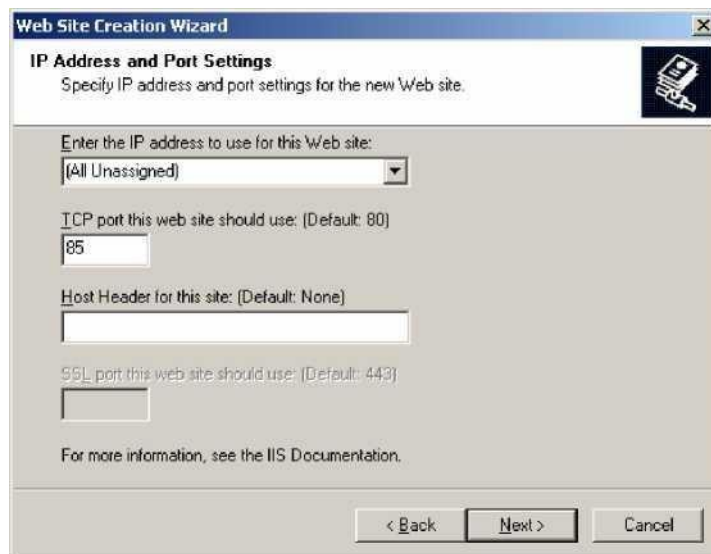
Lưu ý rằng, port 80 là port chuẩn điều này có nghĩa là khi triệu gọi trên trình duyệt bạn không cần gõ port, ví dụ `http://localhost/`. Đối với trường hợp port khác thì bạn phải gõ tương tự như `http://localhost:85/`

Chọn Next, bạn chọn thư mục của ứng dụng, đối với trường hợp này chúng ta chọn vào thư mục myPHP, chẳng hạn trong trường hợp này chúng ta chọn thư mục myPHP như hình 1-3.



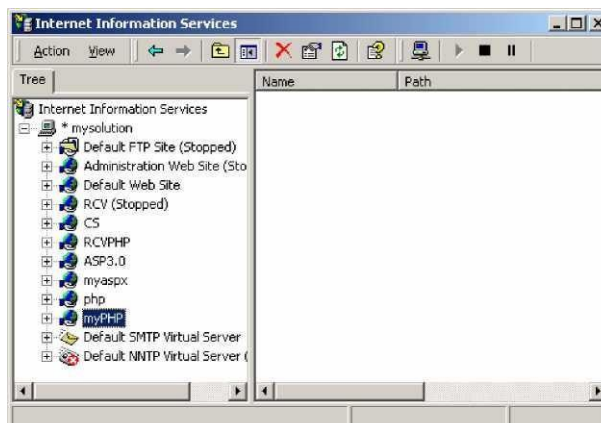
Hình 1-3: Chọn thư mục myPHP

Kế đến chọn quyền truy cập web site, trong trường hợp đang thiết kế thì bạn chọn vào Browse. Ngoài ra, nếu bạn cho phép người sử dụng internet có thể thực thi tập tin thực thi từ xa thì chọn vào tùy chọn execute.



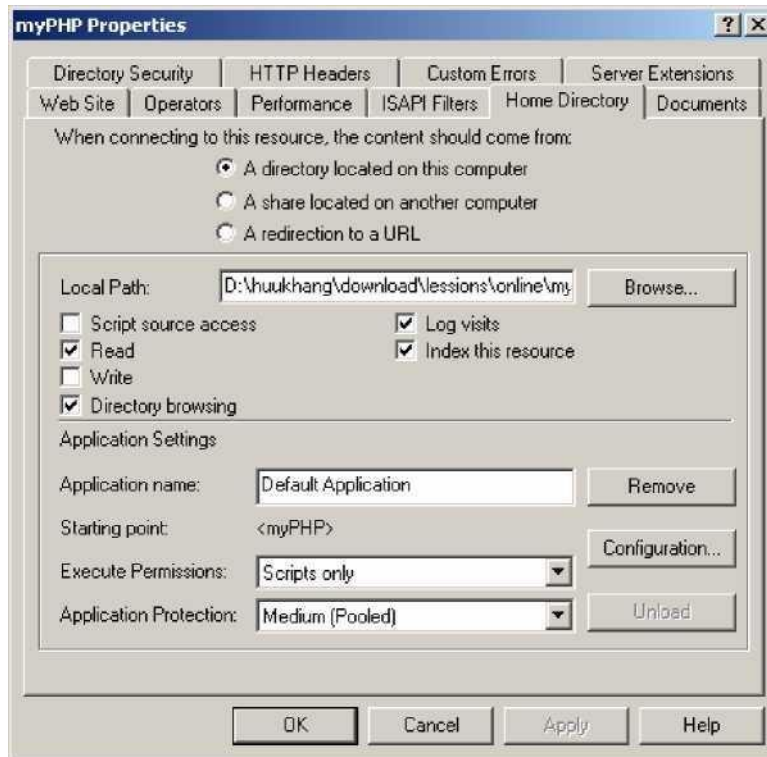
Hình 1-4: Quyền truy cập

Chọn Next và Finish, trong cửa sổ IIS xuất hiện ứng dụng cũ tn myPHP (khai báo trong phần diễn giải) như hình 1-5.



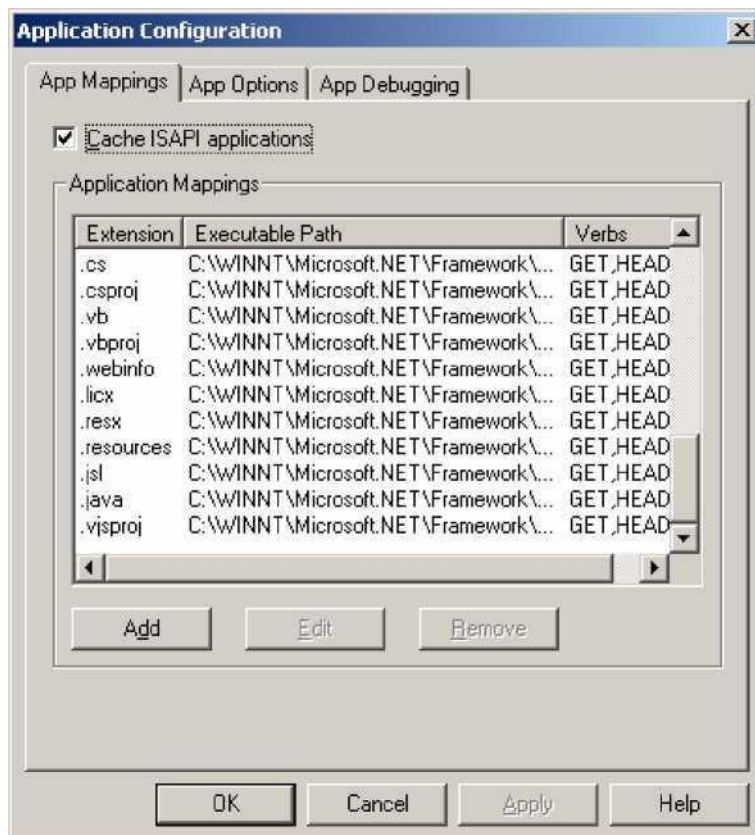
Hình 1-5: Tạo thành công ứng dụng PHP trong IIS

Sau khi tạo ứng dụng xong, bạn chọn tên ứng dụng myPHP | R-Click } Properties | cửa sổ xuất hiện như hình 1-5.

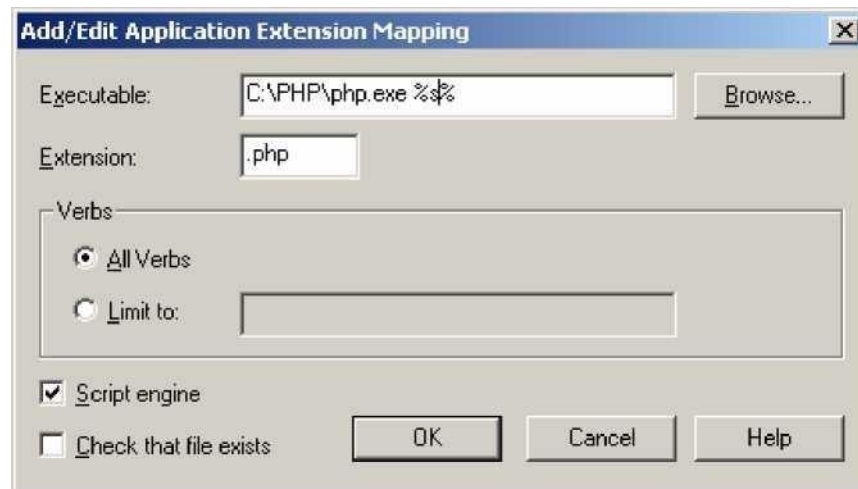


Hình 1-5: Cấu hình PHP trong IIS

Bằng cách chọn vào nút Configuration, cửa sổ sẽ xuất hiện như hình 1-6.

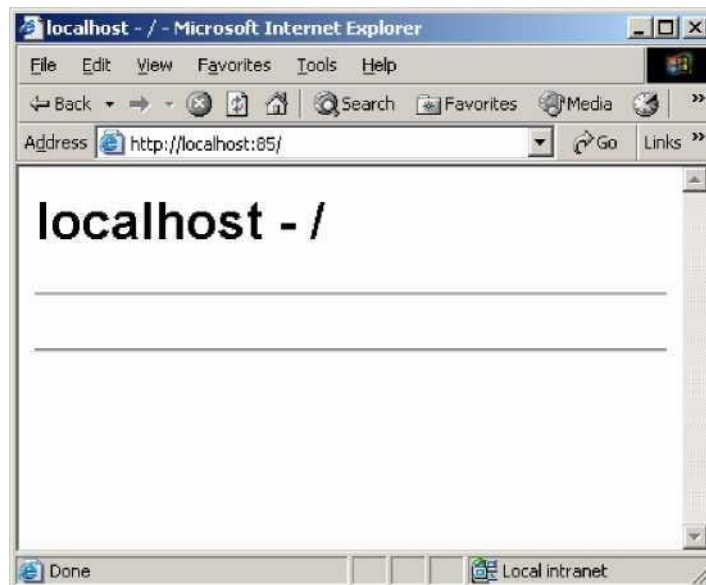


Chọn nút Add, và khai báo như hình 1-7



Hình 1-7: Khai báo PHP Engine

Để kiểm tra ứng dụng, bạn mở cửa sổ IE và gõ trên thanh địa chỉ chuỗi như sau: <http://localhost:85/>, kết quả xuất hiện như hình 1-8



Hình 1-8: ứng dụng PHP đã được khởi động

2.2 Cài đặt Apache Web Server

Để cài đặt Apache Web Server, bạn theo các bước sau:

Chép tập tin `apache_1.3.22-win32-x86.exe` xuống đĩa cứng. Chạy tập tin này và cài đặt lên đĩa `C:\Program Files\`, sau khi kết thúc thành công phân cài đặt Apache, bạn bắt đầu cấu hình ứng dụng PHP.

Chép ba dòng lệnh từ tập tin `install.txt` trong thư mục `C:\PHP`

```
ScriptAlias /php/ "c:/php/"
```

```
AddType application/x-httpd-php .php
```

```
Action application/x-httpd-php "/php/php.exe"
```

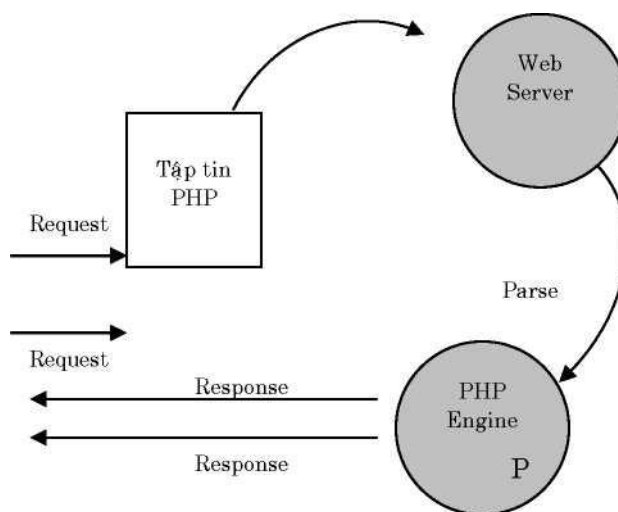
Paste vào tập tin httpd.conf trong thư mục C:\Program Files\Apache Group\Apache\Conf\

Chọn Start | Programs | Apache HTTP Server | Control Apache Server | Start
Viết trang test.php với nội dung <?echo "hello";?>

Chép tập tin test.php vào thư mục C:\Program Files\Apache\Group\Apache\htdocs\
Sau đó gõ trên trình duyệt http://localhost/test.php

2.3 Thông dịch PHP

Khi người sử dụng gọi trang *PHP*, *Web Server* triệu gọi PHP Engine để thông dịch (tương tự như ASP 3.0 chỉ thông dịch chứ không phải biên dịch) dịch trang *PHP* và trả về kết quả cho người sử dụng như hình 1-9.



Hình 1-9: Quá trình thông dịch trang PHP

2.4 In kết quả trên trang PHP

Khác với các kịch bản như ASP, JSP, Perl, đối với PHP để in ra giá trị từ biến, biểu thức, hàm, giá trị cụ thể thì bạn có thể sử dụng script như trên:

Giá trị của paging: <%= \$paging %>

Tuy nhiên, để sử dụng cú pháp của PHP khi in ra giá trị từ biến, biểu thức, hàm, giá trị cụ thể thì sử dụng khai báo echo như sau:

```
<?php
    $stSQLs="select * from Customers";
    echo $stSQLs;
?>
```

Chẳng hạn, khai báo echo như ví dụ 1-3.

Ví dụ 1-2: Trang echo.php

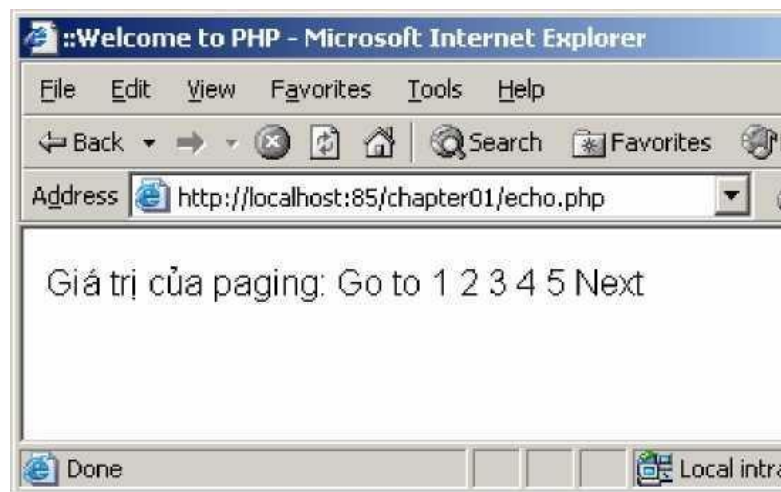
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<?php
```

```

$sotrang=$pagenumber;
$record=$rownumber;
$totalRows = 0;
$paging="Go to 1 2 3 4 5 Next";
/*dùng phát biểu echo */
echo "Giá trị của paging: ";
echo $paging;
?>
</BODY>
</HTML>

```

Kết quả trả về như hình 1-12 khi triệu gọi trang này trên trình duyệt



Hình 1-11: Kết quả trang hello.php

3 Nền tảng của PHP

3.1 Cú pháp PHP

Cú pháp PHP chính là cú pháp trong ngôn ngữ C, các bạn làm quen với ngôn ngữ C thì có lợi thế trong lập trình PHP.

Để lập trình bằng ngôn ngữ PHP cần chú ý những điểm sau:

Cuối câu lệnh có dấu ;

Biến trong PHP có tiền tố là \$

Mỗi phương thức đều bắt đầu { và đóng bằng dấu }

Khi khai báo biến thì không có kiểu dữ liệu

Nên có giá trị khởi đầu cho biến khai báo

Phải có chi chú (comment) cho mỗi feature mới

Sử dụng dấu // hoặc # để giải thích cho mỗi câu ghi chú

Sử dụng /* và */ cho mỗi đoạn ghi chú

Khai báo biến có phân biệt chữ hoa hay thường

3.2. Biến, hằng, kiểu dữ liệu

3.2.1 Biến:

Khi thực hiện khai báo biến trong C, bạn cần phải biết tuân thủ quy định như: kiểu dữ liệu trước tiên biến và có giá trị khởi đầu, tuy nhiên khi làm việc với PHP thì không cần khai báo kiểu dữ liệu những sử dụng tiền tố \$ trước biến.

Xuất phát từ những điều ở trên, khai báo biến trong PHP như sau:

❖ \$ variablename[=initial value];

```
$licount=0;
```

```
$lsSQL="Select * from tblusers where active=1";
```

```
$nameTypes = array("first", "last", "company");
```

```
$checkerror=false;
```

❖ **Chẳng hạn**, khai báo như ví dụ 2-1 (variables.php)

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<h4>Variable</h4>
```

```
<?php
```

```
$sotrang=10;
```

```
$record= 5;
```

```
$check = true;
```

```
$strSQL="select * from tblCustomers";
```

```
$myarr=array("first", "last", "company"); $myarrs[2];
```

```
$myarrs[0] = "Number 0 ";
```

```
$myarrs[1] = "Number 1";
```

```
$myarrs[2] = "Number 2 ";
```

```
echo $myarr[1] ; echo "<br>";
```

```
echo $myarrs [2];
```

```
?>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

3.2.2 Hằng:

Hằng là giá trị không thay đổi kể từ sau khi khai báo, bạn có thể sử dụng phát biểu

Define để khai báo hằng như sau: define("MAXSIZE", 100);

Để sử dụng hằng, bạn khai báo như ví dụ 2-11 (constant.php)

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Constant</h4>
<?php
define("pi",3.14);
function Test()
{
echo "<br>pi:=".pi;
echo "<br>pi:=".constant("pi");
}
Test();
echo "<br>pi:=".pi;
echo "<br>pi:=".constant("pi");
?>
</BODY>
</HTML>
```

3.2.3 Kiểu dữ liệu

Bảng các kiểu dữ liệu thông thường

Boolean True hay false

Integer giá trị lớn nhất xấp xỉ 2 tỷ

Float ~1.8e308 gồm 14 số lẻ

String Lưu chuỗi ký tự chiều dài vô hạn

Object Kiểu đối tượng

Array Mảng với nhiều kiểu dữ liệu

3.3. Kiểu mảng, kiểu đối tượng

3.3.1 Kiểu mảng: là một mảng số liệu do người dùng định nghĩa, chúng có cú pháp như sau:

```
$myarrs=array("first", "last", "company");
// mảng bao gồm các kiểu chuỗi, hay có thể khai báo như sau:
$myarr[]=array(3);
$myarr[0]="Number 0";
$myarr[1]="Number 1";
$myarr[2]="Number 2";
```

Thứ tự index trong mảng bắt đầu từ vị trí 0. Chẳng hạn, bạn khai báo mảng một chiều theo hai cách trên như ví dụ 2-6 (array.php).

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
```

```

</HEAD>
<BODY>
<h4>Array on demenssion</h4>
<?php
$myarr[]=array(3);
$myarr[0]="Number 0";
$myarr[1]="Number 1";
$myarr[2]="Number 2";
echo $myarr[0];
echo $myarr[1];
echo $myarr[2];
echo "<br>";
$myarrs=array("first", "last", "company");
echo $myarrs[2];
?>
</BODY>
</HTML>

```

Nếu như bạn khai báo mảng hai chiều, thì cú pháp như sau:

```
$myarrs[][]=array(2,3);
```

Chẳng hạn khai báo như ví dụ 2-7 (arrays.php):

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Array two demenssions</h4>
<?php
$myarrs[][]=array(2,3);
$myarrs[0][0]="Number 00";
$myarrs[1][0]="Number 10";
$myarrs[0][1]="Number 01";
$myarrs[1][1]="Number 11";
$myarrs[0][2]="Number 02";
$myarrs[1][2]="Number 13";
echo $myarrs[0][2];
echo "<br>";
?>
</BODY>
</

```

3.3.2 Kiểu đối tượng

Để khai báo đối tượng, bạn sử dụng khai niệm class như trong ngôn ngữ lập trình C hay java, ngoài ra phương thức trong PHP được biết đến như một hàm. Điều này có nghĩa là từ khoá là function.

Nếu hàm có tên trùng với tên của class thì hàm đó được gọi là constructor. Chẳng hạn, chúng ta khai báo class và khởi tạo chúng thì tự động constructor được gọi mỗi khi đối tượng khởi tạo, sau đó gọi hàm trong class đó như ví dụ 2-8 (object.php).

3.4 Toán tử

Khi nói đến toán tử, chúng ta luôn liên tưởng đến thứ tự xử lý, cũng như trong toán học, toán tử trong PHP cũng có độ ưu tiên add-subtract-multi-divide.

3.4.1 Toán tử AND

Khi thực hiện một việc tăng lên giá trị thì bạn sử dụng cú pháp như sau:

`$i=0; $j=0; j=i++;` // i tăng sau khi gán i vào j, chính vì vậy sau khi gán i vào j, j vẫn không thay đổi

`j=++i;` // i tăng trước khi gán i vào j, chính vì vậy sau khi gán i vào j, j thay đổi.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>AND Operator</h4>
<?php
    $i=10;
    $j=5;
    $j+=$i++;
    echo "j=$j";
    echo "<br>";
    echo "i=$i";
    echo "<br>";
    $j+=++$i;
    echo "j=$j";echo "<br>";
?>
</BODY>
</HTML>
```

3.4.2 Toán tử Not: ~ And !

Toán tử ~ đảo ngược tất cả các bit của tham số, còn toán tử ! đảo ngược giá trị của giá trị trước đó. Chẳng hạn trong trường hợp này chúng ta sử dụng cho biểu thức hay biến có giá trị boolean.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>~, ! Operator</h4>
<?php
    $i=10;
    $j=5;
```

```

$j+=~$i;
echo "j=$j";
echo "<br>";
$j+=~$i++;
echo "i=$i";
echo "<br>";
$j+=++$i;
echo "j=$j";
echo "<br>";
?>
</BODY>
</HTML>

```

3.4.3. Toán tử nhân và chia: * and /

Bạn có thể tham khảo ví dụ sau

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
    </HEAD>
<BODY>
<h4>Multi And Divide Operator</h4>
<?php
$i=10;
$j=5;
echo $i/$j;
echo "<br>";
echo $i*$j;
?>
</BODY>
</HTML>

```

3.4.4. Toán tử modulus: %

Khi chia một số cho một số, bạn cần kết quả là số dư của phép chia đó thì dùng toán tử modulus

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Mod Operator</h4>
<?php
$i=10;
$j=7;
echo $i%$j;
echo "<br>";
?>
</BODY>
</HTML>

```

3.4.5. Toán tử quan hệ: >=,>,<,<=,==,! =

Khi cần so sánh kết quả giữa hai toán hạng với nhau, thông thường bạn nghĩ đến phép toán so sánh như là bằng, lớn hơn, nhỏ hơn, ví dụ sau diễn giải cho bạn các toán tử trên:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Comparison Operators</h4>
<?php
    $i=10;
    $j=9;
    echo $i<$j;
    echo "<br>";
    echo $i!=$j;
?>
</BODY>
</HTML>
```

3.4.6. Toán tử && và ||

&& là toán tử and trong số học, || là toán tử or trong số học. Hai toán tử này rất thường dùng trong khi lập trình trên PHP, ví dụ dưới đây diễn giải cho bạn đầy đủ hai toán tử này. Chú ý rằng khi sử dụng toán tử đều có kèm phát biểu có điều kiện.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Logic Operators</h4>
<?php
$b=true;
$j=3;
if (($j>=3) && ($b!=true))
{
echo "result is true";
}
if (($j<3) || ($b==true))
echo "result is false";
?>
</BODY>
</HTML>
```

3.4.7. Toán tử ?:

Toán tử này thay thế cho phát biểu có điều kiện if...else, khi bạn cần lấy kết quả theo điều kiện nào đó, nếu có thể không cần phát biểu if-else, thì hãy thay thế bằng toán tử ?:, cú pháp của chúng như sau: str1=str2.equals("khang")?"Welcome to PHP":"Good bye PHP";

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<h4>Selection Operators</h4>

<?php

\$str1="Pham Huu Khang";

\$str2 ="Khang";

\$str1=(str1==str2)?"Welcome to PHP":"Good bye PHP";

echo "result is ".\$str1;

?>

</BODY>

</HTML>

3.5 Cấu trúc điều khiển

Cấu trúc điều khiển có điều kiện như :

IF (điều kiện) { câu lệnh; }

IF (điều kiện) { cu lệnh; }ELSE { câu lệnh; }

IF (điều kiện) { câu lệnh; }ELSEIF { câu lệnh; }

switch (điều kiện)

{

 case Value1

 câu lệnh1;

 break;

}

While (điều kiện)

Do - While (điều kiện)

Break

Continue

3.5.1. Phát biểu IF (điều kiện) { câu lệnh; }

Sử dụng phát biểu if để chọn lọc kết quả khi điều kiện đúng, ví dụ như sau:

<HTML>


```

<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>IF Statement</h4>
<?php
$b=true;
$j=3;
if(($j>=3) &&($b!=true))
echo "result is true";
if(($j<3) ||($b==true))
echo "result is false";
?>
</BODY>
</HTML>

```

3.5.2 Phát biểu IF (điều kiện) { câu lệnh; }ELSE { câu lệnh; }

Sử dụng phát biểu if để chọn lọc kết quả khi điều kiện đúng, và xuất ra kết quả khi điều kiện sai, ví dụ như sau:

```

<HTML>
<HEAD>
    <TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>IF ELSE Statement</h4>
<?php
$b=true;
$j=3;
if ($j>3)
echo "result is true";
else
{
$j++;
echo "result is $j";
}
?>
</BODY>
</HTML>

```

3.5.3. Phát biểu ELSEIF

Phát biểu elseif là phần của phát biểu if else nhiều nhánh, khi có nhiều điều kiện chọn lựa thì bạn sử dụng elseif, cú pháp của chúng như sau:

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>

```

```

</HEAD>
<BODY>
<h4>ELSEIF Statement</h4>
<?php
$b=true;
$j=3;
if ($j>3)
echo "result is true";
elseif ($j=0)
{
$j++;
echo "result is $j";
}
else
{
$j--;
echo "result is ". $j--;
}
?>
</BODY>
</HTML>

```

3.5.4 Phát biểu Switch (điều kiện)

Phát biểu switch là phần của phát biểu elseif nhiều nhánh, khi có nhiều điều kiện chọn lựa thì bạn sử dụng switch, cú pháp của chúng như sau:

4. Sử dụng biến Form

4.1 Biến form

Biến form trong PHP được biết đến như một loại biến, thay vì khai báo thì biến đó chính là tên của thẻ nhập liệu trong trang submit hay tham số trên querystring.

4.2 Phương thức Get

Nếu bạn sử dụng phương thức GET trong thẻ form, bạn có thể lấy giá trị của các tham số trên chuỗi QueryString bằng biến form. Ví dụ khai báo thẻ form có hai tùy chọn như ví dụ 4-2 với phương thức GET trong thẻ form.

Ví dụ 4-2: Khai báo thẻ form

```

- - -
<form action=ex2-1.php method=get>
<tr><td>Province</td>
<td>
:<select name=province>
<option value=HAN>Ha Noi</option>
<option value=HCM>Ho Chi Minh</option>
<option value=HUE>Hue</option>
</select>
</td></tr>
<tr><td>Industry</td>

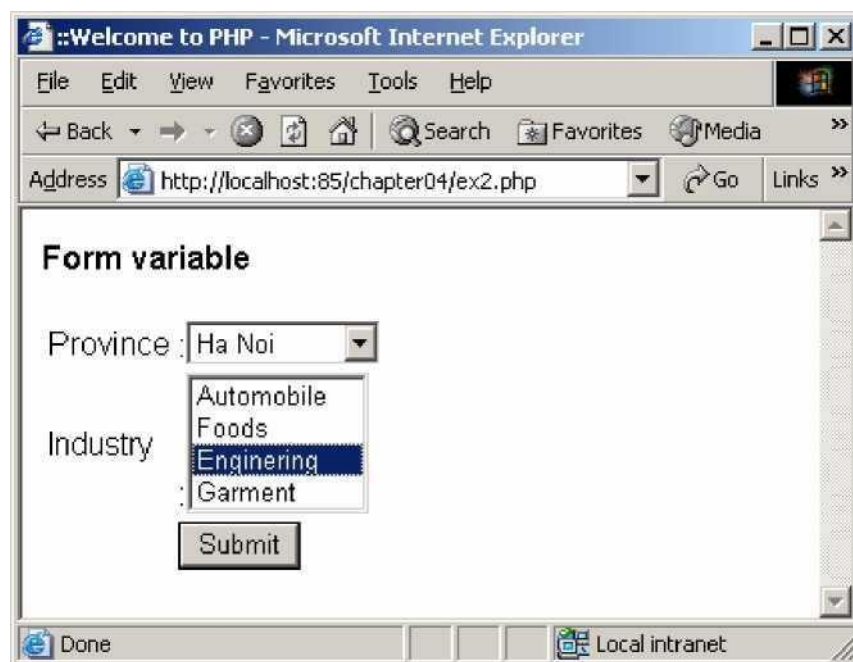
```

```

<td>
:<select name=industry multiple>
<option value=AUT>Automobile</option>
<option value=FOO>Foods</option>
<option value=ENG>Engineering</option>
<option value=GAR>Garment</option>
</select>
</td></tr>
<tr><td> </td>
<td><input type=submit value=Submit></td></tr>
</form>
...

```

Khi triệu gọi trang ex2.php trên trình duyệt, người sử dụng chọn giá trị trong hai tùy chọn Province và Industry như hình 4-2.



Nếu nhấn Submit thì hai giá trị chọn sẽ được truyền lên trên QueryString với hai tham số là tên của thẻ select.

Ví dụ trong trường hợp này kết quả trả về như hình 4-2-1.

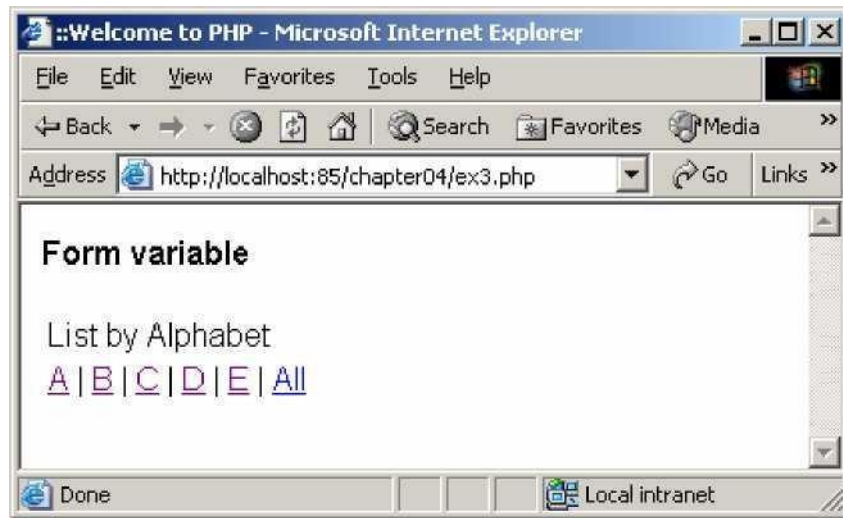


Trong đó, hai tham số và giá trị tương ứng là ex2-1.php?province=HAN&industry=FOO, bằng cách sử dụng biến form bạn có thể lấy được giá trị này như ví dụ 4-2-1.

Ví dụ 4-2-1: Khai báo thẻ form

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Form variable</h4>
<table>
<tr><td>Province</td>
<td>
:<?=$province?>
</td></tr>
<tr><td>Industry</td>
<td>
:<?=$industry?>
</td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>
```

Đối với trường hợp bạn không sử dụng thẻ form như hai trường hợp trên, chúng ta cũng có thể lấy giá trị từ chuỗi QueryString bằng biến form. Chẳng hạn, bạn khai báo trang chop phép người sử dụng chọn ký tự để liệt kê danh sách khách hàng theo ký tự đó như hình 4-3



Hình 4-3: Chọn ký tự Bằng cách khai báo các thẻ <a> bạn định nghĩa 24 ký tự như hình trên với tham số al có giá trị tương ứng:

```
<tr><td>
<a href="ex3.php?al=A">A</a> |
<a href="ex3.php?al=B">B</a> |
<a href="ex3.php?al=C">C</a> |
<a href="ex3.php?al=D">D</a> |
<a href="ex3.php?al=E">E</a> |
<a href="ex3.php?al=">All</a>
</td></tr>
```

Khi người sử dụng chọn một ký tự thì sử dụng biến form là tên của tham số (al), bạn

có thể lấy được giá trị của ký tự đang chọn:

```
<tr><td>Select:<?=$al?></td></tr>
```

Tuy nhiên, lần đầu tiên triệu gọi trang này mà không có tham số trên QueryString, khai báo biến form sẽ phun ra lỗi như hình 4-3-1. Để tránh trường hợp này, bạn sử dụng hàm isset để kiểm tra biến tồn tại hay không, nếu tồn tại thì bạn sử dụng biến form này. Ví dụ đối với trường hợp này chúng ta khai báo như ví dụ 4-3.

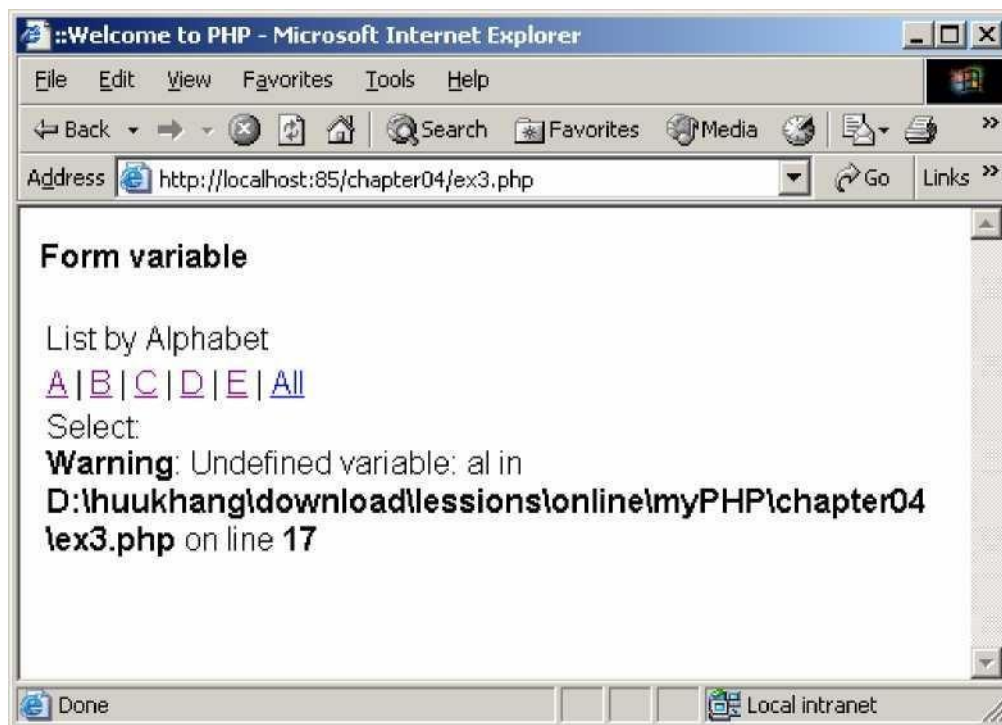
Ví dụ 4-3: Sử dụng biến form

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Form variable</h4>
<table>
<tr><td>List by Alphabet</td></tr>
<tr><td>
<a href="ex3.php?al=A">A</a> |
<a href="ex3.php?al=B">B</a> |
<a href="ex3.php?al=C">C</a> |
<a href="ex3.php?al=D">D</a> |
<a href="ex3.php?al=E">E</a> |
```

```

<a href="ex3.php?al=">All</a>
</td></tr>
<?php
if(isset($al))
{
?>
<tr><td>Select:<?=$al?></td></tr>
<?php
}
?>
</table>
</BODY>
</HTML>

```



Chú ý rằng, khi sử dụng biến form bạn không nên khai báo biến cùng tên với các tham số hay tên của thẻ nhập liệu trong trang triệu gọi trước đó. Nếu không thì giá trị trả về là giá trị của biến thường thay vì biến form.

4.3 Phương thức Post

Trong trang bạn submit đến, nếu khai báo tên của thẻ nằm trong thẻ form có tên là xyz thì biến form được định nghĩa là \$xyz. Chẳng hạn, bạn khai báo thẻ form trong trang submit.php như ví dụ 4-1.

Ví dụ 4-1: Khai báo thẻ form

```

...
<form action=ex1-1.php method=post>
<tr>
<td>Name</td><td>:<input type=text name=fullname></td>
</tr>
<tr><td>Gender</td>
<td>:<input type=radio value=M name=gender> Male

```

```

<input type=radio value=F name=gender> Female</td>
</tr>
<tr><td> </td>
<td><input type=submit value=Submit></td>
</tr>
</form>
- - -

```

Khi người sử dụng nhập giá trị vào phần Name và chọn giới tính Male hay Female như hình 4-1, nếu nhấn nút submit thì trang ex1-1.php sẽ triệu gọi, trong trang này bạn có thể lấy giá trị nhập từ trang ex1.php bằng cách sử dụng biến form như ví dụ 4-1-1.

Ví dụ 4-2: Dùng biến form

```

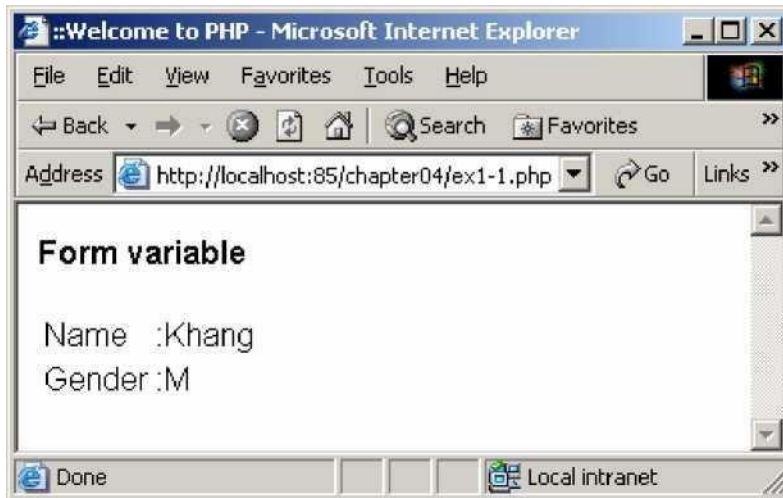
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Form variable</h4>
<table>
<tr><td>Name</td>
<td>
: <?=$fullname?>
</td></tr>
<tr><td>Gender</td>
<td>
: <?=$gender?>
</td></tr>
</table>
</BODY>
</HTML>

```

Trong đó, \$fullname và \$gender là tên của hai thẻ input trong trang ex1.php, trong trường hợp này chúng ta sử dụng phương thức POST cho form.



Kết quả trả về như hình 4-1-1.



Hình 4-1-1: Ket quả lấy từ trang submit bằng biến form

5. Sử dụng một số đối tượng trên PHP

5.1 Session

Trong PHP4.0 đối tượng Session được xem như một đối tượng cho phép bạn truyền giá trị từ trang PHP này sang PHP khác. Để sử dụng Session, bạn khai báo thư mục được lưu trữ dữ liệu do đối tượng này ghi ra.

Session được sinh ra và được biến mất khi người sử dụng hủy chúng, thời gian sống của chúng đã hết hoặc người sử dụng đóng trình duyệt.

Chẳng hạn, trong trường hợp này chúng ta sử dụng thư mục C:\PHP\sessiondata được khai báo trong tập tin php.ini.

```
session.save_path= C:\PHP\sessiondata
```

Ngoài ra, khi muốn sử dụng Session thì bạn phải khởi tạo chúng. Để khởi tạo Session bạn có thể tạo trong trang PHP mỗi khi truy cập hãy gán giá trị cho session

```
session_start();
```

Tuy nhiên, bạn có thể cấu hình trong trang php.ini (1 là start).

```
session.auto_start = 0
```

5.1.1 Nhận dạng Session

Mỗi phiên làm việc được tạo ra từ webserver thì sẽ có một nhận dạng duy nhất có giá trị là chuỗi do trình ãn duy nhất có giá trị là chuỗi do trình chủ web tạo ra. Điều này có nghĩa là mỗi khi người sử dụng triệu gọi trang web của Website lần đầu tiên thì phiên làm việc sẽ được ra, khi đó một nhận dạng được cấp cho phiên làm việc đó.

Để lấy giá trị nhận dạng của Session do trình chủ Web cấp phát bạn sử dụng cú pháp:

```
$x= session_id();
```

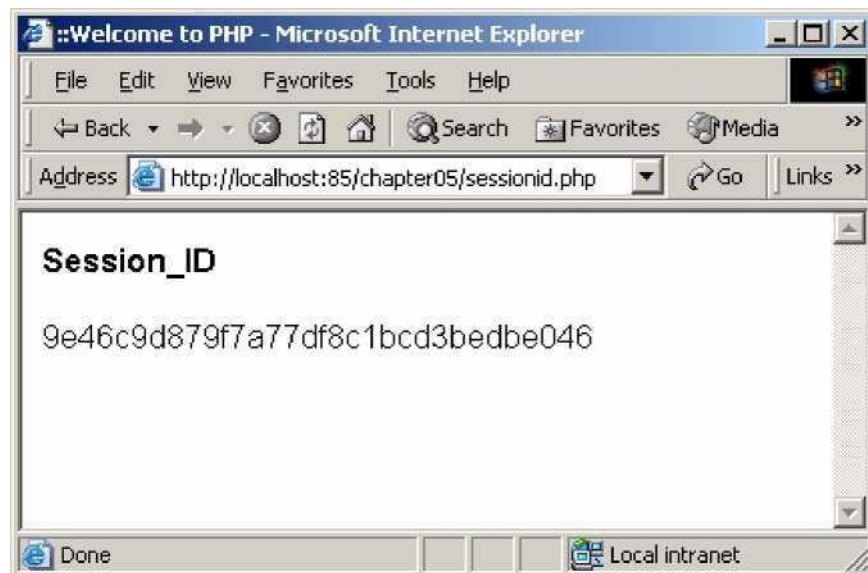
Chẳng hạn, bạn khai báo để lấy giá trị session_id trong trang sessionid.php như ví

du 5-1.'

Ví dụ 5-1: Nhận dạng session

```
< ?php session_start();  
?>  
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE> </HEAD>  
<BODY>  
<h4>Session_ID</h4>  
< ?php  
$sessionid=session_id(); echo $sessionid;  
?>  
</BODY>  
</HTML>
```

Moi người sử dụng truy cập đến Web Site sẽ có một nhận dạng khác như hình 51.



Hình 5-1: Nhận dạng duy nhất

5.1.2 Khai báo Session

Khi muốn khai báo biến session, bạn phải sử dụng hàm `session_register` có cú pháp như sau:

```
session_register("sessionname");
```

Khi muốn khởi tạo session, bạn có thể gán giá trị cho session này như gán giá trị cho biến trong PHP, sau đó sử dụng hàm trên để đăng ký.

```
$sessionname=value;
```

```
Session_register("sessionname");
```

Trong trường hợp có nhiều session, bạn có thể sử dụng hàm session_register để đăng ký cùng một lúc nhiều session như sau:

```
$sessioname1=value1;
```

```
$sessioname2=value2;
```

```
$sessioname3=value3;
```

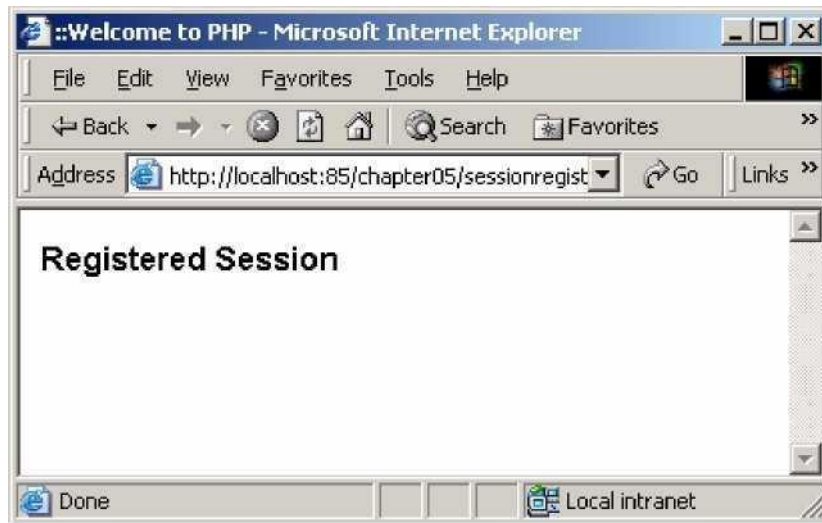
```
session_register("sessioname1","sessioname2","sessioname3");
```

Chẳng hạn, trong trường hợp này chúng ta khai báo trang session sessionregister.php và đăng ký 3 session có tên userid, email va fullname như ví dụ 5-2 sau:

Ví dụ 5-2: Đăng ký session

```
<?php
session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Registered Session</h4>
    <?php
    $userid="123";
    $email="test@yahoo.com";
    $fullname="Nguyen Van Ba"; session_register("userid");
session_register("email","fullname");
?>
</BODY>
</HTML>
```

Kết quả trả về như hình 5-2



Hình 5-2: Đăng ký Session

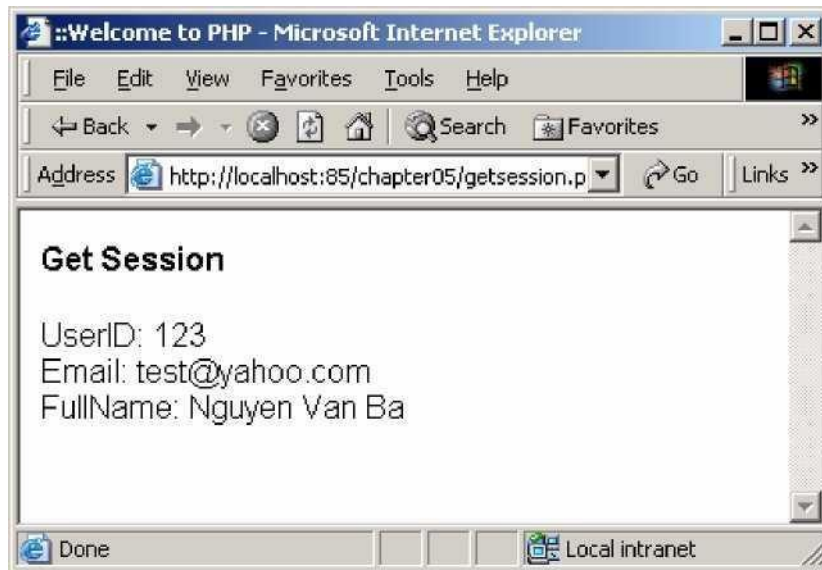
5.1.3 Lấy giá trị từ session

Sau khi khai báo khởi tạo một số session với giá trị tương ứng của session đó, bạn có thể truy cập các biến session này để lấy giá trị trong trang PHP khác. Chẳng hạn, chúng ta khai báo trang getsession.php. Chẳng hạn, chúng ta khai báo trang getsession.php để lấy các session của PHP vừa khai báo trong ví dụ trên, như ví dụ 5-3:

Ví dụ 5-3: Lấy giá trị từ session

```
<?php
session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Get Session</h4>
<?php
echo "UserID: ". $userid."<br>";
echo "Email: ".$email."<br>";
echo "FullName: ".$fullname;
?>
</BODY>
</HTML>
```

Khi triệu gọi trang getsession.php trên trình duyệt bạn trình bày giá trị của session userid, email và fullname như hình 5-3.



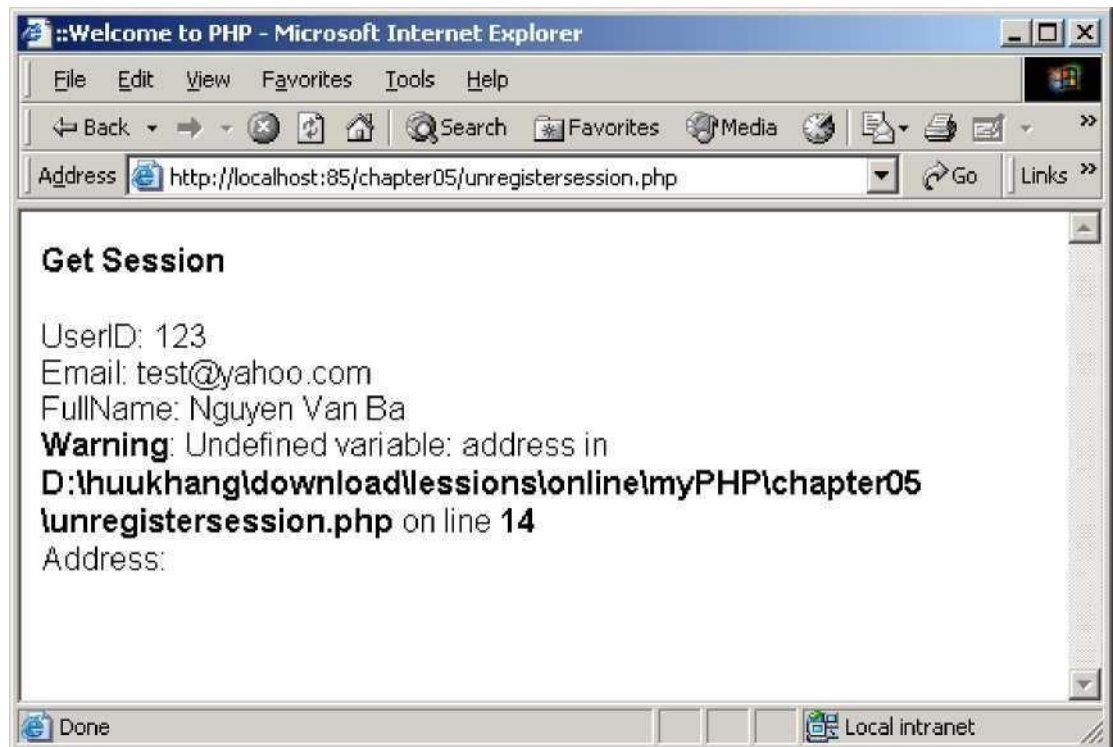
Hình 5-3: Lấy giá trị của session

Tuy nhiên, trong trường hợp bạn truy cập một biến session chưa khởi tạo trước đó thì lỗi sẽ phát sinh. Ví dụ trong trường hợp này chúng ta truy cập biến session có tên \$address như ví dụ 5-4.

Ví dụ 5-4: Truy cập session chưa tồn tại

```
< ?php session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE> </HEAD>
<BODY>
<h4>Get Session</h4>
< ?php
echo "UserID: ". $userid."<br>"; echo "Email:
".$email."<br>";
echo "FullName: ".$fullname;
echo "Address: ".$address;
?>
</BODY>
</HTML>
```

Khi triệu gọi trang unregistersession.php trên trình duyệt thì lỗi phát sinh như hình



Hình 5-4: Lỗi phát sinh

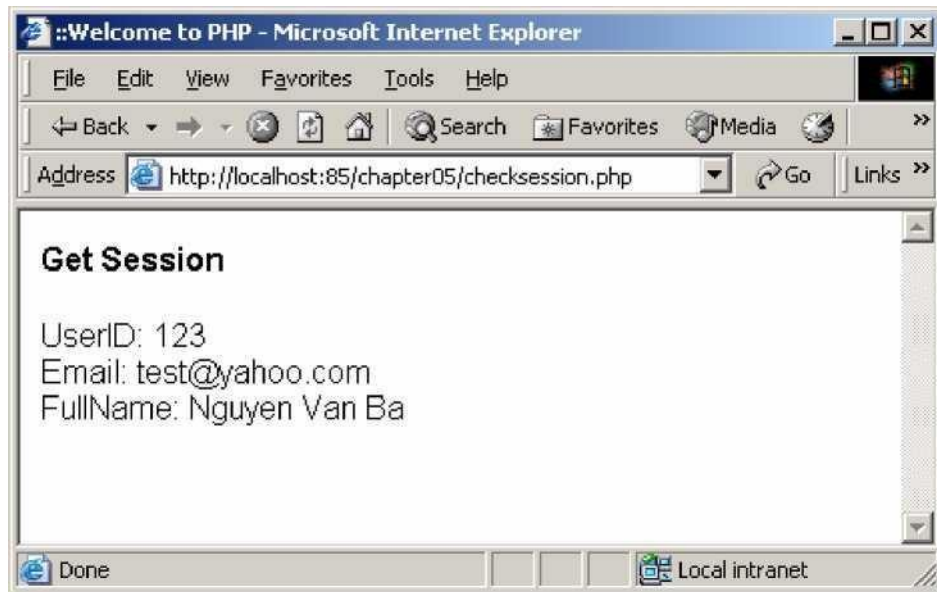
Để kiểm tra session đó có tồn tại hay chưa bạn sử dụng hàm `session_is_registered` trong trang `checksession.php`. Đối với trường hợp này chúng ta cần kiểm tra 4 session trước khi truy cập đến chúng như ví dụ 5-5.

Ví dụ 5-5: Kiểm tra session

```
< ?php session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE> </HEAD>
<BODY>
<h4>Get Session</h4>
< ?php
    if(session_is_registered("userid")) echo "UserID: ".
    $userid."<br>";
    if(session_is_registered("email")) echo "Email:
    ".$email."<br>";
    if(session_is_registered("fullname")) echo "FullName:
    ".$fullname;
    if(session_is_registered("address")) echo "Address:
    ".$address;
```

```
?>
</BODY>
</HTML>
```

Khi triệu gọi trang checksession.php thì kết quả sẽ trình bày như hình 5-5.



Hình 5-5: Không có lỗi phát sinh

Chú ý rằng, khi sử dụng đến session, bạn phải khởi động chung bản session_start() nếu không thì phải khai báo trong hàm php.ini

5.1.4 Hủy session

Khi không có nhu cầu sử dụng session nữa thì bạn sử dụng hàm session_unregister để loại session đó. Chẳng hạn, trong trường hợp này chúng ta muốn loại bỏ session có tên là fullname bạn khai báo trong trang sessionunregister.php như ví dụ 5-6.

Ví dụ 5-6: Loại bỏ một Session

```
< ?php session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: Welcome to PHP</TITLE> </HEAD>
<BODY>
<h4>UnRegister Session</h4>
< ?php
session_unregister("fullname");
if(session_is_registered("userid"))
```

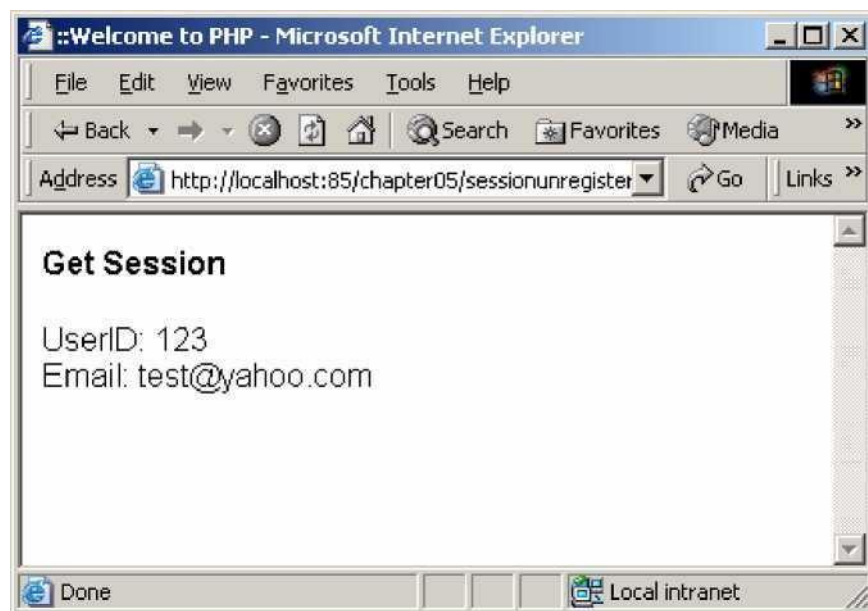


```

echo "UserID: ". $userid."<br>";
if(session_is_registered("email") )
echo "Email: ".$email."<br>";
if(session_is_registered("fullname"))
echo "FullName: ".$fullname;
if(session_is_registered("address"))
echo "Address: ".$address;
?>
</BODY>
</HTML>

```

56. Khi triệu gọi trang sessionunregister.php trên trình duyệt thì kết quả trả về như hình



Hình 5-6: Loại bỏ session

Trong trường hợp loại bỏ tất cả các session đang tồn tại thì sử dụng hàm `session_unset()`. Ví dụ dùng hàm này để loại bỏ session và dùng `session_destroy` để hủy tất cả session đó khai báo trong trang `unset.php` như ví dụ 5-7.

Ví dụ 5-7: Xóa tất cả session

```

< ?php
session_start();
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: Welcome to PHP</TITLE>

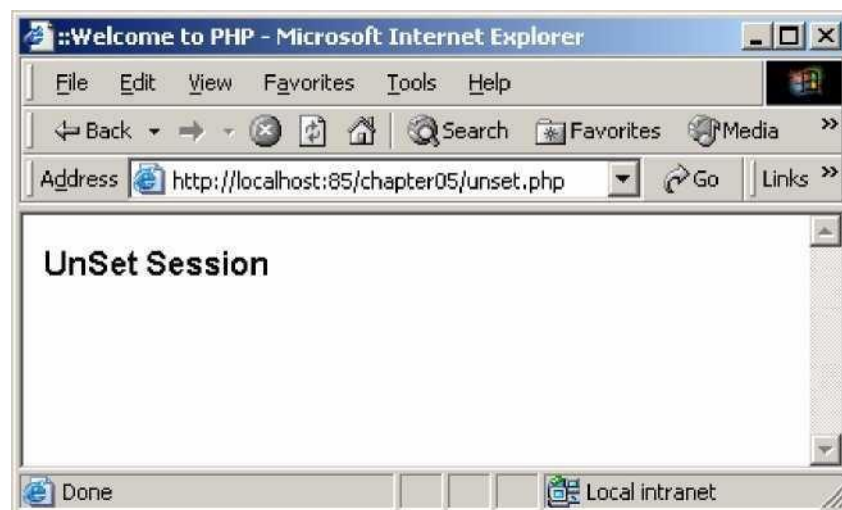
```

```

</HEAD>
<BODY>
<h4>UnSet Session</h4>
< ?php
    session_unset(); session_destroy(); if(session_is_registered("userid")) echo
"UserID: ". $userid."<br>";
    i f(session_is_registered("email")) echo "Email: ".$email."<br>";
    if(session_is_registered("fullname")) echo "FullName: ".$fullname;
    if(session_is_registered("address ") ) echo "Address: ".$address;
? >
</BODY>
</HTML>

```

Kết quả trả về như hình 5-7.



Hình 5-7: Hủy session

5.2 Cookie

Cookie được xem như session, tuy nhiên chúng lưu trữ thông tin trên trình khách. Để sử dụng Cookie, bạn sử dụng hàm setcookie để gán giá trị như ví dụ 5-8.

Ví dụ 5-8: Gán giá trị cho cookie

```

< ?php setcookie ( "huukhang", "Computer Learning Center" ) ;
? >
<HTML>
<HEAD>

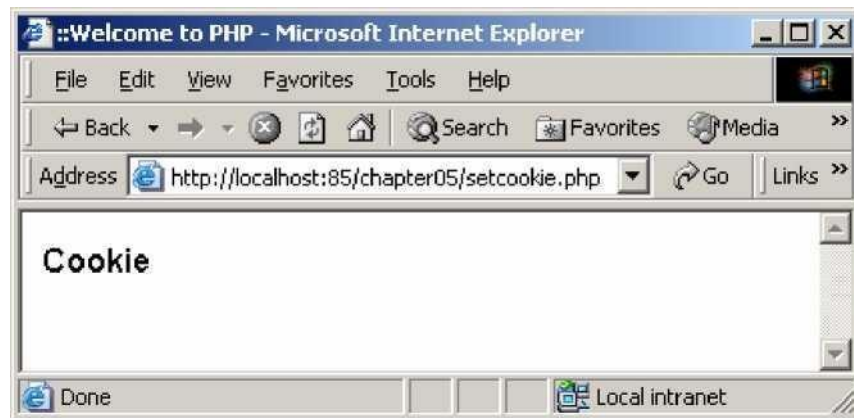
```

```

<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Cookie</h4>
</BODY>
</HTML>

```

Khi người sử dụng triệu gọi trang setcookie.php kết quả trả về như hình 5-8.



Hình 5-8: Đăng ký cookie

Ngoài ra, bạn có thể gán giá trị cookie bằng session. Chẳng hạn, chúng ta sử dụng hàm `session_set_cookie_params` để gán cookie như ví dụ 5-9.

Ví dụ 5-9: Gán cookie bằng session

```

< ?php
session_start();
$myvalue= "Online Recruitment"; session_set_cookie_params($myvalue);
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Session-Cookie</h4>
</BODY>
</HTML>

```

Bằng cách sử dụng `$HTTP_COOKIE_VARS` để lấy giá trị của cookie trước đó trong trang `httpcookievar.php` như ví dụ 5-10.

Ví dụ 5-10: Sử dụng \$HTTP_COOKIE_VARS

```

< ?php
echo $HTTP_COOKIE_VARS["huukhang"] ;
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h4>Get Cookie</h4>
</BODY>
</HTML>

```

Kết quả trình bày như hình 5-10.



Hình 5-10: Dùng \$HTTP_COOKIE_VARS

Bằng cách sử dụng hàm `session_get_cookie_params` để lấy giá trị của cookie trước đó trong trang `sessiongetcookie.php` như ví dụ 5-11.

Ví dụ 5-11: Sử dụng `session_get_cookie_params`

```

< ?php
session_start();
$myvalue= session_get_cookie_params(); echo $myvalue[1];
?>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

```

```
<h4>Get Cookie</h4>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

6. Sử dụng hàm và tập tin

6.1 Khai báo hàm

6.2 Xây dựng tập tin định dạng nội dung

6.3 Tập tin dùng chung

7. Xử lý chuỗi và mảng

7.1 Định dạng chuỗi

7.2 Hàm chuỗi

7.3 Mảng 1 chiều và 2 chiều

8. Tương tác cơ sở dữ liệu SQL

8.1 Tạo và quản trị cơ sở dữ liệu SQL

8.2 Kết nối cơ sở dữ liệu

Để kết nối cơ sở dữ liệu mySQL bạn sử dụng khai báo như sau:

```
<?php
$link = mysql_connect ("localhost", "root", "")
or die ("Could not connect to MySQL Database");
mysql_select_db("TestDB", $link);
?>
```

Trong đó khai báo sau là kết nối cơ sở dữ liệu mySQL với tên server/ip cùng với username và password:

```
mysql_connect ("localhost", "root", "")
```

Và `mysql_select_db("TestDB", $link);` để chọn tên cơ sở dữ liệu sau khi mở kết nối cơ sở dữ liệu, nếu

biến `$link` có giá trị là `false` thì kết nối cơ sở dữ liệu không thành công.

Sau khi mở kết nối cơ sở dữ liệu mà không sử dụng thì bạn có thể đóng kết nối cơ sở dữ liệu với cú pháp như sau:

```
mysql_close($link);
```

Chẳng hạn, bạn khai báo trang `connection.php` để kết nối cơ sở dữ liệu và đóng kết nối ngay sau khi mở thành công.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```

<TITLE>: :Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
Mo va dong ket noi CSDL MySQL
<?php
$link= mysql_connect ("localhost", "root", "")
or die ( "Could not connect to MySQL Database" ) ;
mysql_select_db("InterShop", $link); mysql_close($link);
?>
</BODY>
</HTML>

```

8.3 Thêm bản ghi

Để thêm mẫu tin, bạn sử dụng hàm `mysql_query`(chuoi Insert). Chẳng hạn, chúng ta khai báo trang `insert.php` để thêm mẫu tin vào bảng `tblships` có hai cột dữ liệu là `ShipID` và `ShipName` như ví dụ trong trang `insert.php`.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Them mau tin</h3>
< ?php
require("dbcon.php");
$sql="insert into tblships values('A01',' Testing')";
$result = mysql_query($ sql,$ link) ;
$affectrow=0;
if ( $result)
$affectrow=mysql_affected_rows(); mysql_close($link);
?>
So mau tin them vao<?= $affectrow?>
</BODY>
</HTML>

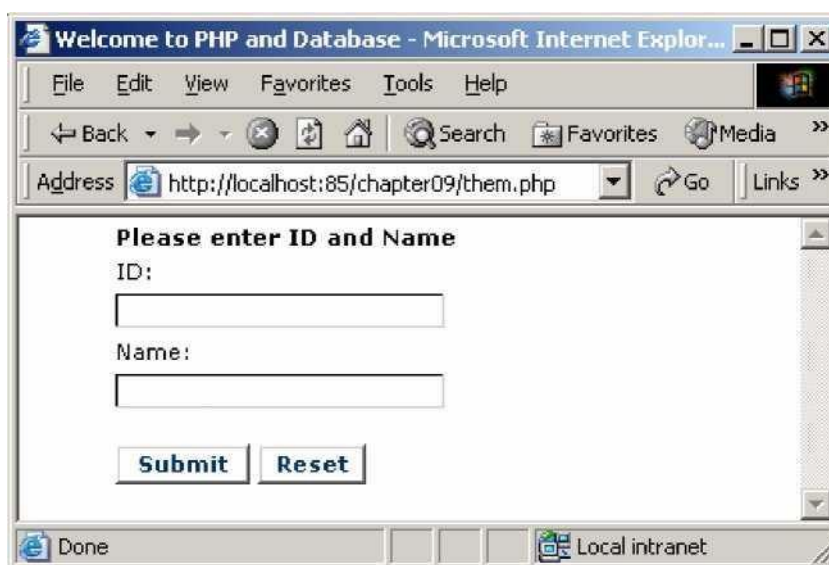
```

Trong đó, bạn sử dụng hàm `mysql_query` với hai tham số là `$sql` và `$link`. Kết quả trả về là số

mẫu tin thực thi. Ngoài ra, bạn có thể sử dụng đoạn kết nối cơ sở dữ liệu trong tập tin dbcon.php như ví dụ sau:

```
<?php
$link= mysql_connect ("localhost", "root", "") or die ( "Could not connect to
MySQL Database" ) ; mysql_select_db("Test", $link);
?>
```

Trong trường hợp cho phép người sử dụng thêm mẫu tin thì bạn thiết kế form yêu cầu người sử dụng nhập hai giá trị sau đó submit đến trang kế tiếp để thực thi việc thêm gt sau đó submit đến trang kế tiếp để thực thi việc thêm giá trị vừa nhập vào cơ sở dữ liệu như hình 9-1.



Hình 9-1: Thêm mẫu tin
Để làm điều này, trước tiên bạn khai báo trang them.php, trong đó khai báo đoạn javascript để kiểm tra dữ liệu nhập như sau:

```
<SCRIPT language=JavaScript>
function chec kInput ( )
{
if (document.frmPHP.txtID.value=="")
{
alert( "Invalid ID, Please enter ID");
document.frmPHP.txtID.focus() ;
return false;
}
```



```

}
if (document.frmPHP.txtName.value=="")
{
alert( "Please enter Name" );
document.frmPHP.txtName.focus();
return false;
}
return true;
}
</script>

```

Kế đến khai báo thẻ form và hai thẻ input lại text yêu cầu người sử dụng nhập ID và Name như sau:

```

<form name="frmPHP" method="post"
action="doinsert.php" onsubmit="return checkInput ();">
<tr>
<td align="left" class="content-sm"><b>
Please enter ID and Name
</b></td>
</tr>
<tr>
<td align="left" >ID:</td>
</tr>
<tr>
<td align="left">
<input type="text" name="txtID"
size="25"maxlength="3" class="textbox">
</td>
</tr>
<tr>
<td align="left" >Name:</td>
</tr>
<tr>
<td align="left" >
<input type="text" name ="txtName" size="25"maxlength="50" class="textbox">

```

```

</td>
</tr>
<tr>
<td align="left" valign="top" > <br>
<input type="submit"
value="Submit" class="button">
<input type="reset" value="Reset" class="button">
</td>
</tr>
</form>

```

Lưu ý rằng, bạn khai báo số ký tự lớn nhất cho phép nhập bằng với kích thước đã khai báo trong cơ sở dữ liệu ứng với thuộc tính maxlength.

Khi người sử dụng nhập hai giá trị và nhấn nút submit, trang kế tiếp được triệu gọi. Trang này lấy giá trị nhập bằng cách sử dụng biến form hay \$HTTP_POST_VARS. Đối với trường hợp này chúng ta sử dụng biến form như trang doinsert.php.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: :Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Them mau tin</h3>
<?php
$affectrow=0;
require("dbcon.php");
$sql="insert into tblships(ShipID,ShipName) ";
$sql . = " values('".$txtID."','".$txtName."')";
$result = mysql_query($ sql,$ link) ;
if($result)
$affectrow=mysql_affected_rows(); mysql_close($link);
?>
So mau tin them vao<?= $affectrow?>
</BODY>
</HTML>

```

8.4 Cập nhật bản ghi

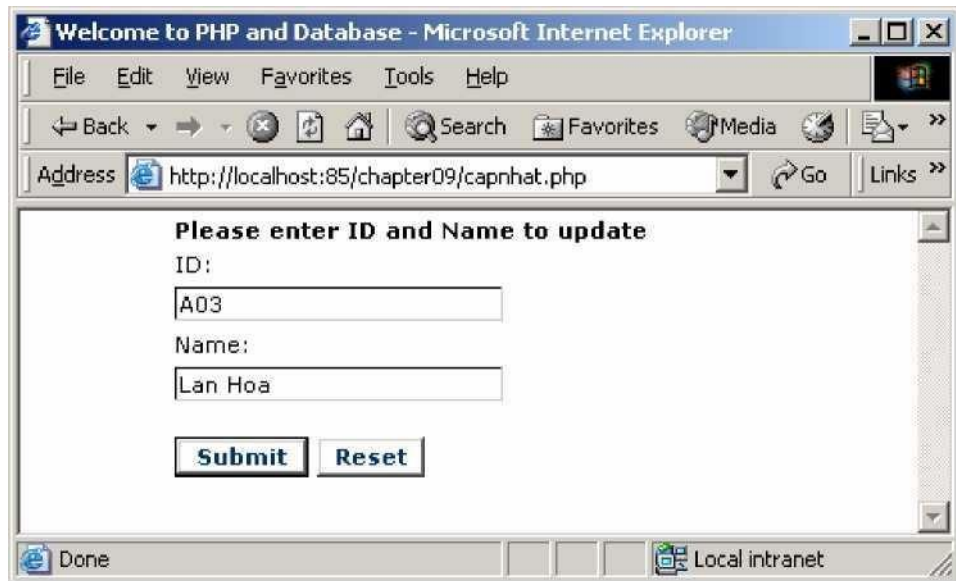
Đối với trường hợp cập nhật mẫu tin, bạn cũng sử dụng hàm `mysql_query` với phát biểu Update thay vì Insert như trên, ví dụ chúng ta khai báo trang `update.php` để cập nhật mẫu tin trong bảng `tblShips` với tên là `UpdateTesting` khi mã có giá trị là `A01`

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Cap nhat mau tin</h3>
<?php
require("dbcon.php");
$sql="Update tblships set ShipName= 'UpdateTesting' ";
$sql. = " where ShipID='A01' ";
$result = mysql_query($ sql,$ link) ;
$affectrow=0;
if ( $result)
$affectrow=mysql_affected_rows(); mysql_close($link);
?>
So mau tin cap nhat <?= $affectrow?> </BODY>
</HTML>
```

Lưu ý rằng, để biết số mẫu tin đã thực thi bởi phát biểu SQL bạn sử dụng hàm `mysql_affected_rows`.

```
if( $result)
$affectrow=mysql_affected_rows();
```

Tương tự như trên, bạn có thể thiết kế form cho phép người sử dụng cập nhật dữ liệu bằng cách thiết kế form yêu cầu người sử dụng nhập mã và tên cập nhật. Trước tiên thiết kế form cho phép nhập dữ liệu để cập nhật như ví dụ trang `capnhat.php`, sau khi học phần truy vấn xong, thay vì nhập mã bạn cho phép người sử dụng chọn trong danh sách đã có như hình 9-2.



Hình 9-2: Cập nhật dữ liệu

Sau khi người sử dụng nhấn nút submit, trang douupdate.php sẽ triệu gọi, kết quả trả về 1 hay 0 mẫu tin.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Cap nhat mau tin</h3>
< ?php
$affectrow=0;
require("dbcon.php");
$sql="update tblships set ShipName= ";
$sql .= $txtName." where ShipID=' ".$txtID." ..... ";
$result = mysql_query($ sql,$ link) ;
i f ( $result)
$affectrow=mysql_affected_rows();
mysql_close($link);
?>
So mau tin cap nhat <?= $affectrow? </BODY>
</HTML>

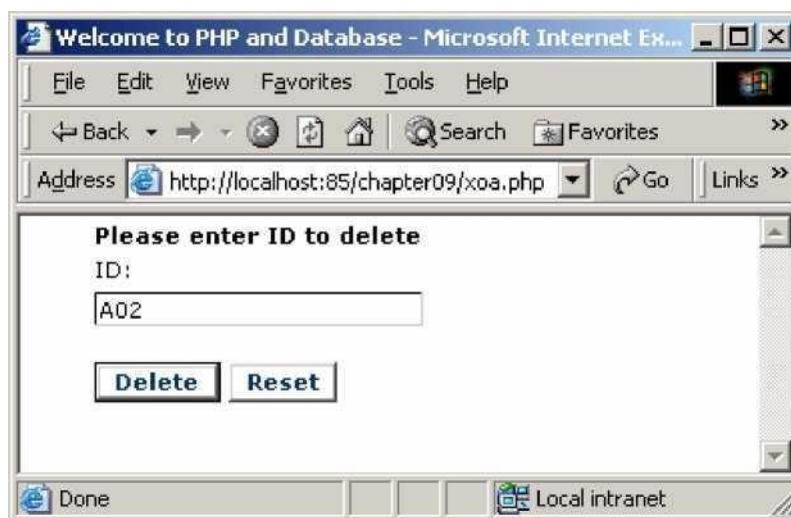
```

8.5 Xóa bản ghi

Tương tự như vậy khi xóa mẫu tin, bạn chỉ thay đổi phát biểu SQL dạng Delete như ví dụ trong tập tin delete.php.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Xoa mau tin</h3>
< ?php
require("dbcon.php");
$sql="Delete From tblships where ShipID='A01' ";
$result = mysql_query($ sql,$ link) ;
$affectrow=0;
i f ( $result)
$affectrow=mysql_affected_rows(); mysql_close($link);
?>
So mau tin da xoa <?= $affectrow?>
</BODY>
</HTML>
```

Đối với trường hợp xóa thì đơn giản hơn, bạn chỉ cần biết được mã cần xóa, chính vì vậy trường hợp này chúng ta chỉ cần thiết kế trang cho phép nhập mã như hình 9-3.



Hình 9-3: Xóa 1 mẫu tin

Sau khi nhập mã cần xóa, nếu người sử dụng nhấn nút Delete lập tức trang dodelete.php sẽ triệu gọi và xóa mẫu tin tương ứng

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>: Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Xoa mau tin</h3>
< ?php
$affectrow=0;
require("dbcon.php");
$sql="delete from tblships ";
$sql . = " where ShipID=' ".$txtID..... ;
$result = mysql_query($sql, $link) ;
if ( $result)
$affectrow=mysql_affected_rows(); mysql_close($link);
?>
So mau tin xoa <?= $affectrow?>
</BODY>
</HTML>

```

8.6 Truy vấn dữ liệu

Để truy vấn dữ liệu bạn sử dụng hàm `mysql_num_rows` để biết được số mẫu tin trả về và hàm `mysql_fetch_array` để đọc từng mẫu tin và mảng sau đó trình bày giá trị từ mảng này. Chẳng hạn, chúng ta tạo một tập tin `lietke.php` dùng để liệt kê danh sách mẫu tin trong bảng `tblShips` như hình 9-4.

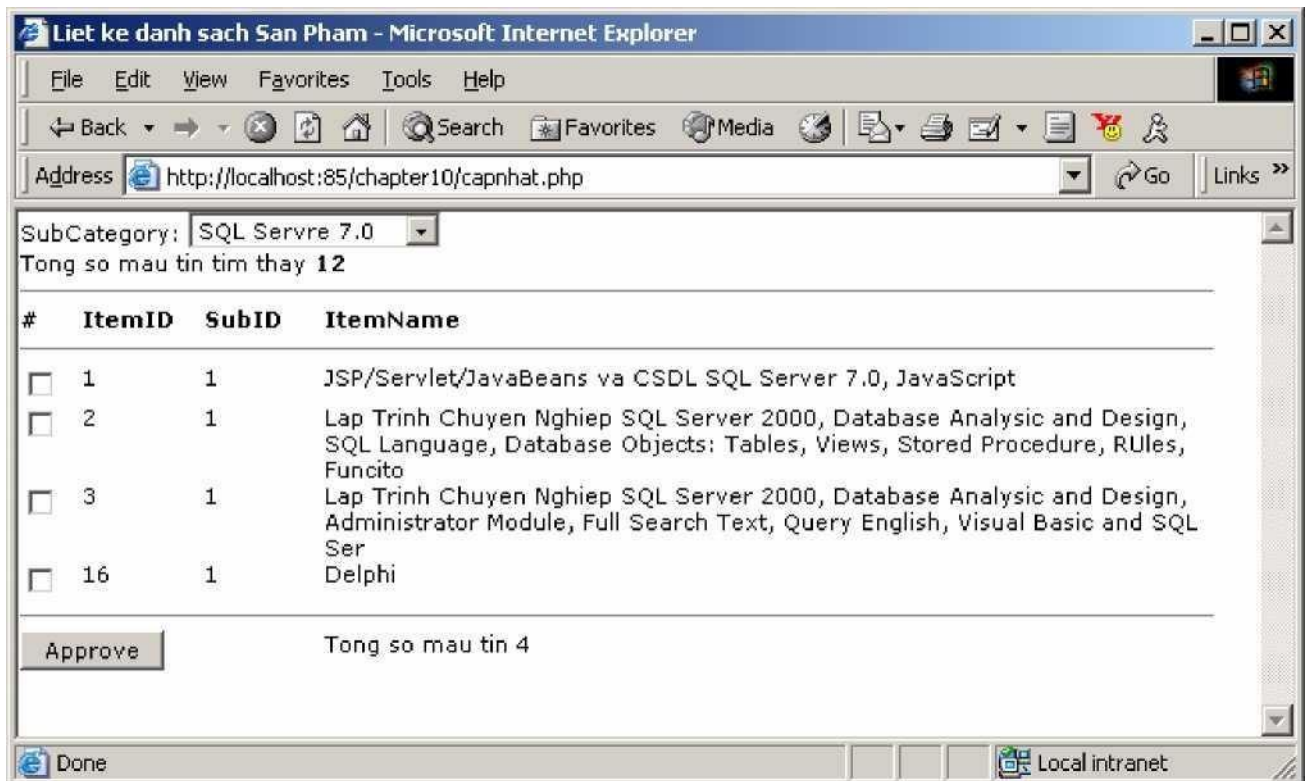


Hình 9-4: Liệt kê mẫu tin

Bạn khai báo đoạn chương trình đọc bảng dữ liệu tương tự như ví dụ sau:

phẩm đã quá sự đồng ý của nhà quản lý thì cột dữ liệu Activate của bảng tbltems có giá trị là 1.

Để làm được điều này, trước tiên bạn liệt kê danh sách sản phẩm như hình.



Hình 10-3: Liệt kê danh sách sản phẩm duyệt hay chưa

Tương tự như trong trường hợp delete, bạn khai báo trang doUpdate như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>::Welcome to PHP and mySQL</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h3>Cap nhat mau tin</h3>
<?php
require("dbcon.php");
$strid=$chon;
$strid=str_replace(",","'",$strid);
$strfrom="";
if(isset($from_))
{
$strfrom=$HTTP_POST_VARS{"from_"} ;
}
}
```

```

$strtype="";
if(isset($type))
{
$strtype=$HTTP_POST_VARS{"type"};
}
$stSQL="";
if($strfrom<> "")
{
switch($ strfrom)
{
case "items":
$stSQL ="update tblItems set Activate = 1 where ItemID in(".$strid.)";
break;
}
if ($stSQL!= "")
{
$result = mysql_query($stSQL, $link); if ($result)
$affectrow=mysql_affected_rows(); mysql_close($link);
}
}
?>
So mau tin cap nhat <?= $affectrow?>
</BODY>
</HTML>

```

BÀI 5: XUẤT BẢN VÀ QUẢN TRỊ WEBSITE

1. Mục tiêu

- Trình bày được các thao tác đăng ký tên miền, xuất bản site lên thư mục cục bộ và lên host;
- Trình bày được cách sử dụng tính năng của các công cụ quản trị Website như Joomla, Mambo,...;
- Đăng ký thành công một số host và xuất bản được site từ máy cục bộ lên host;
- Cài đặt thành công công cụ quản lý site và sử dụng được để thực hiện các thao tác quản trị site cơ bản;
- Có tính sáng tạo, tỉ mỉ, cẩn thận trong công việc xuất bản Website và quản trị Website.

2. Nội dung

1. 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.

1.1. 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 để 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.

1.1.1 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 - kĩ 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 kĩ thuật của Hosting đó. Qua email, live chat, phone, ticket..v.v
 - + 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) \times (số người truy cập website hàng ngày) \times (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.

1.1.2 Cài đặt tên miền và hosting

Sau khi bạn đăng kí 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 kí 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*.

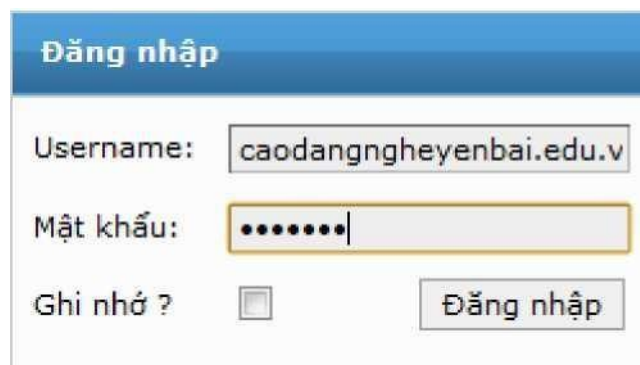
> Cài đặt tên miền:

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.

Thoá



Tên miền

caodangngheynnai.edu.wi

Chi tiết tên miền

Tên miền: caodangngheynbai.edu.vn Serial: Refresh: 26505 Retry: Expire: 2208600 TTL: NS1: ns1.vdconline.vn NS2: ns2.vdconline.vn

Địa chỉ máy chủ nơi đặt website

Host	Type	Destination	Valid
@	A	123.30.185.45	<input checked="" type="checkbox"/>
www	CNAME	@	<input checked="" type="checkbox"/>
	A		

Save

> 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



Log in to Parallels
Plesk Panel 9.5

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.

Enter the login name into "Login" and password into the "Password" fields respectively. Then click "Log In".

Login

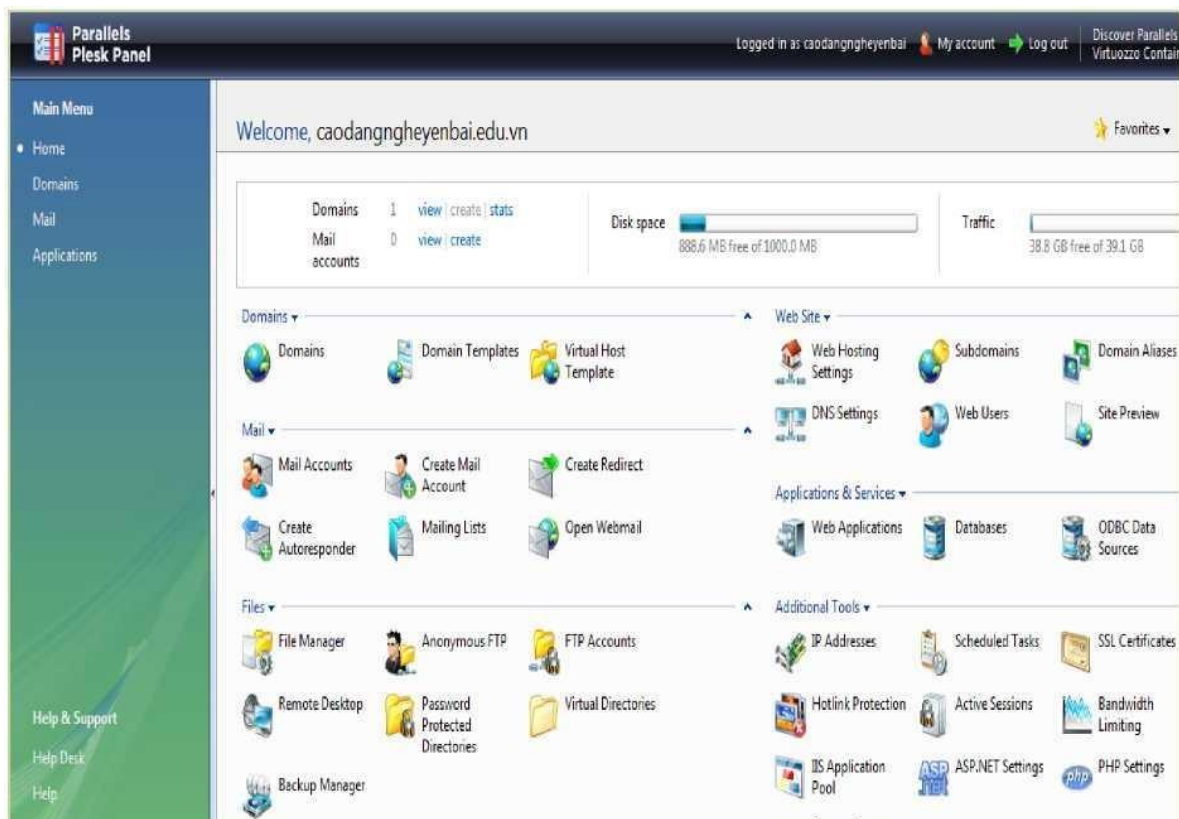
Log In

Password

Interface language

[Forgot your password?](#)

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:

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.

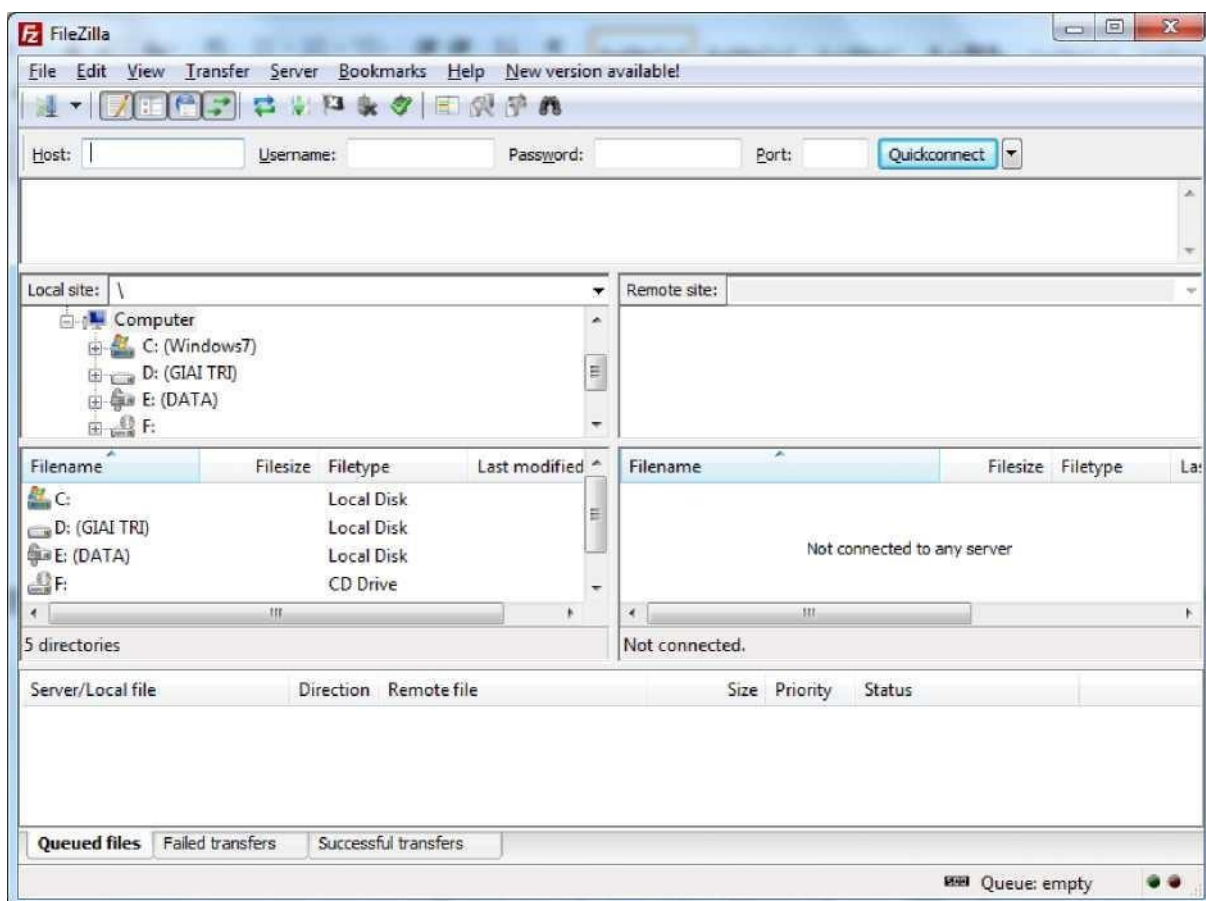
- File Manager: Quản lý các thư mục, tệp tin trong dự án website như thay đổi quyền truy cập, upload file, download file.

1.2 Xuất bản website:

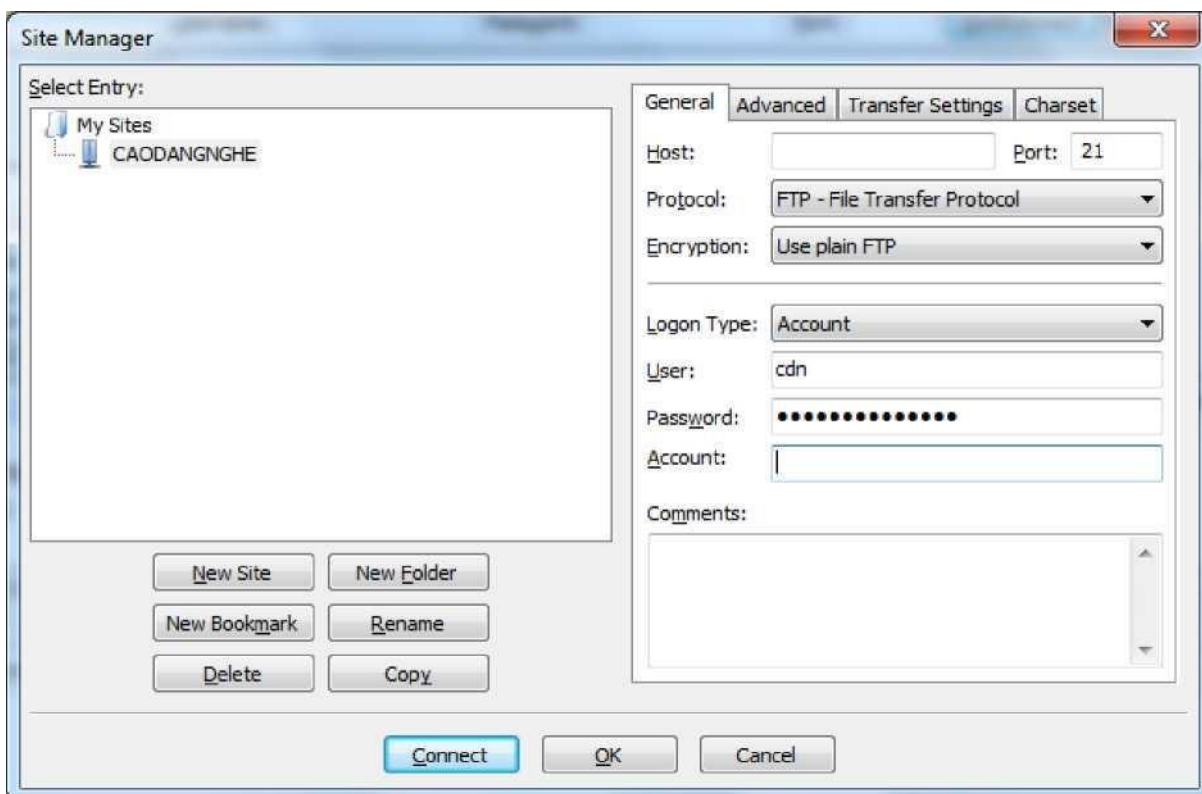
Sau khi cài đặt xong tên miền và hosting công việc tiếp theo bạn cần làm là sao chép toàn bộ các thư mục và tệp tin trong dự án website của bạn vào thư mục quy định trên hosting thông thường là thư mục *httpdocs*.

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.



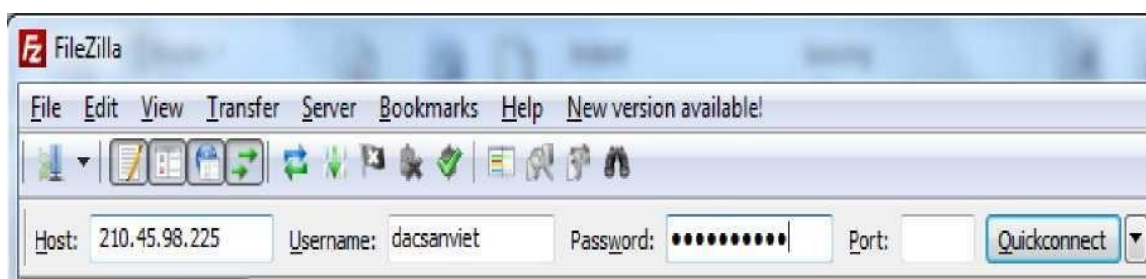
Để tạo kết nối mới (cho lần đầu tiên) ta click chọn **New Site** rồi đặt tên gọi nhớ cho dễ phân biệt, quản lý (nếu có nhiều tài khoản FTP). Như ví dụ ở trên có tên là FTP **CAODANGNGHE**.

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 gọi 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.

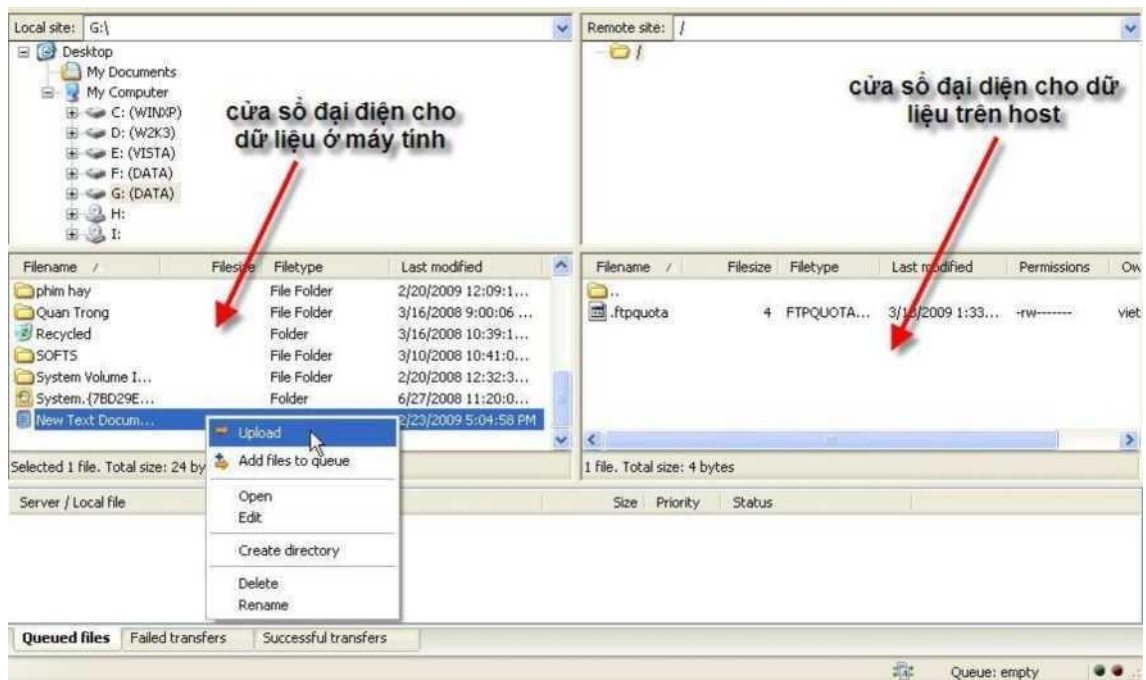
Ngoài ra bạn có thể sử dụng thao tác kết nối nhanh bằng cách nhập các thông tin kết nối ngay tại form chính của phần mềm. rồi click vào nút Quickconnect



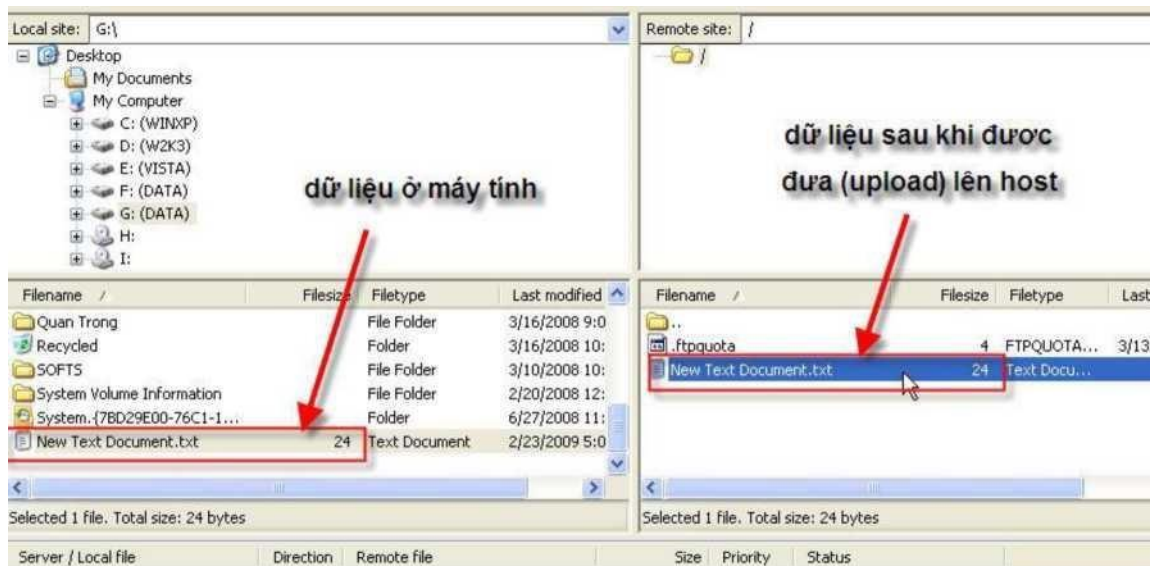
Nếu kết nối thành công sẽ có thông báo như hình bên dưới. Nếu không kiểm tra lại thông tin rồi thử lại.



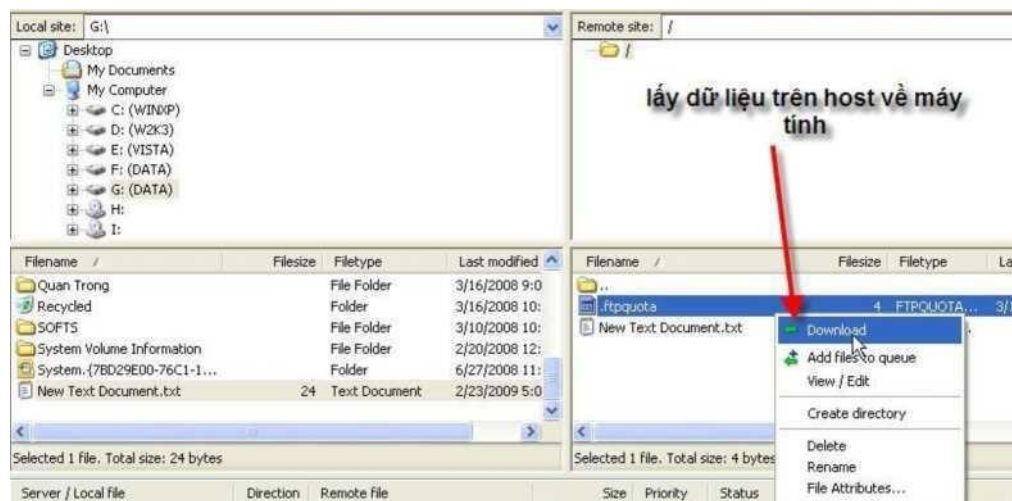
Khi kết nối thành công chương trình sẽ có 2 phần trái phải đại diện cho việc dữ liệu ở 2 nơi - máy tính (cửa sổ trái) và host (cửa sổ phải, trên internet).



Muốn đưa dữ liệu nào đó (file, folder) từ máy tính lên Host ta click phải chuột chọn vào dữ liệu đó trên máy tính rồi click chọn Upload (hoặc thực hiện thao tác kéo thả). Đợi 1 thời gian (tùy dữ liệu nhiều hay ít mà thời gian này chậm hoặc nhanh) sẽ thấy dữ liệu mình muốn đưa lên đã ở trên phần Host.



Trương tự để lấy dữ liệu trên Host về máy tính (download) thì ta chọn các dữ liệu trên phân Host, click chuột phải rồi chọn Download(hoặc thực hiện thao tác kéo thả vào vùng cần lưu).



2. 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

2.1. Chọn công cụ quản trị

2.2 Duy trì website

2.3. 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.

2.4 Quản lý người dùng.

2.5 Tạo báo cáo

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.

2.6 Bảo mật website

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.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Các thủ thuật trong HTML và thiết kế Web – Lê Minh Hoàng, Hoàng Đức Hải – Nhà xuất bản lao động và xã hội, 2006
- [2]. Tuyển tập thủ thuật JavaScript – Nguyễn Trường Sinh- Nhà xuất bản Phương Đông, 2006
- [3]. Học thiết kế Web bằng hình minh họa – Nguyễn Trường Sinh – Nhà xuất bản Phương Đông, 2006
- [4]. <http://www.w3schools.com/books/default.asp>.