

Chương 01

TỔNG QUAN VỀ MACROMEDIA DREAMWEAVER

- ✓ *Sơ lược về Macro Media Dreamweaver*
- ✓ *Màn hình làm việc*
- ✓ *Định nghĩa Site*
- ✓ *Sử dụng bảng điều khiển Site*

I. Sơ Lược Về Dreamweaver

Là một chương trình dùng để tạo ra và quản lý các trang web. Phần cốt lõi của nó là HTML (HyperText Markup Language - Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản)

Là một công cụ mạnh, dễ dùng, một công cụ trực quan: Có thể bổ sung Javascript, biểu mẫu, bảng biểu và nhiều loại đối tượng khác mà không cần phải viết 1 dòng mã nào.

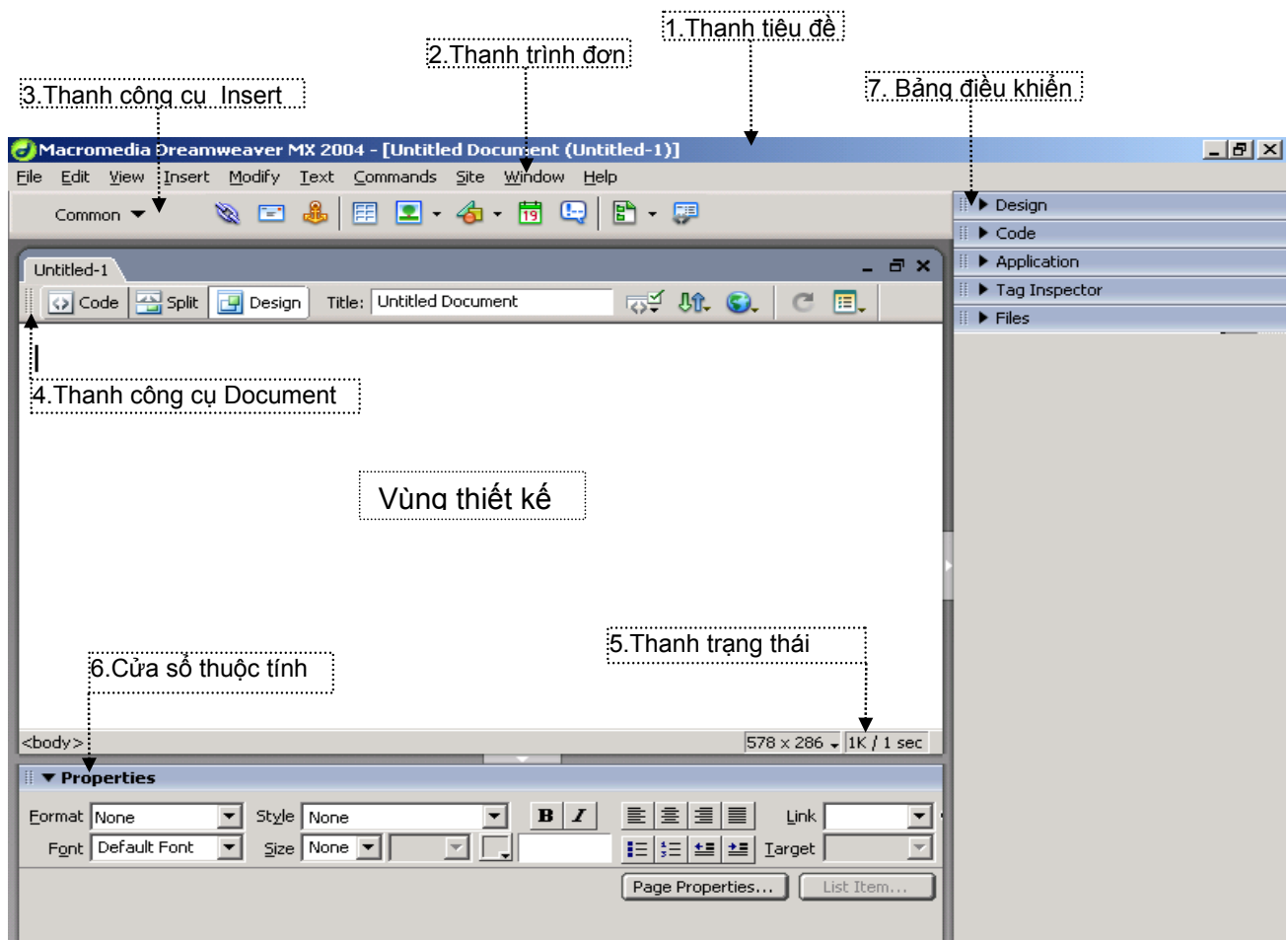
Cung cấp chế độ làm việc Design WYSIWYG (những gì thấy là những gì có được). và chế độ làm việc mã –Code.

II. Màn Hình Làm Việc

1. Khởi động:

Start → Programs → MacroMedia → MacroMedia DreamWeaver MX 2004
→ Create New → HTML

2. Màn hình làm việc



1. Thanh tiêu đề: Chứa tên tập tin đang thiết kế

2. Thanh trình đơn: Chứa các tập lệnh thực hiện các chức năng
3. Thanh công cụ Insert: Chứa nhóm các công cụ tạo và định dạng các đối tượng.
4. Thanh công cụ Document: Các hình thức trình bày trang đang thiết kế
5. Thanh trạng thái: Báo khu vực trên trang đang chọn làm việc và kích thước trang.
6. Cửa sổ thuộc tính(Properties): Các thuộc tính của đối tượng đang được chọn.
7. Bảng điều khiển: Trình bày các bảng điều khiển

III. Định Nghĩa Site

1. Khái quát

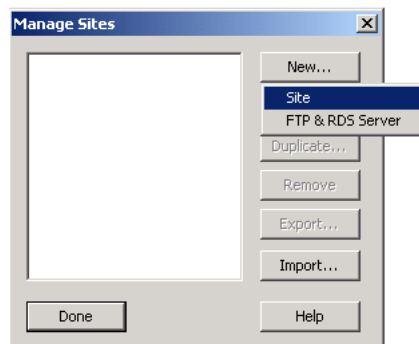
Site là vùng lưu trữ cục bộ trên máy tính chứa các tập tin của 1 website bao gồm các thư mục con chứa các tập tin âm thanh, hình ảnh . . .

2. Thiết Lập Cấu Trúc Site

Việc tổ chức site cẩn thận ngay từ lúc đầu sẽ tiết kiệm thời gian về sau. Thông thường để xác lập 1 site là tạo 1 thư mục gốc trong đĩa cục bộ chứa tất cả các file trong web site, sau đó sao chép các file này đến web server

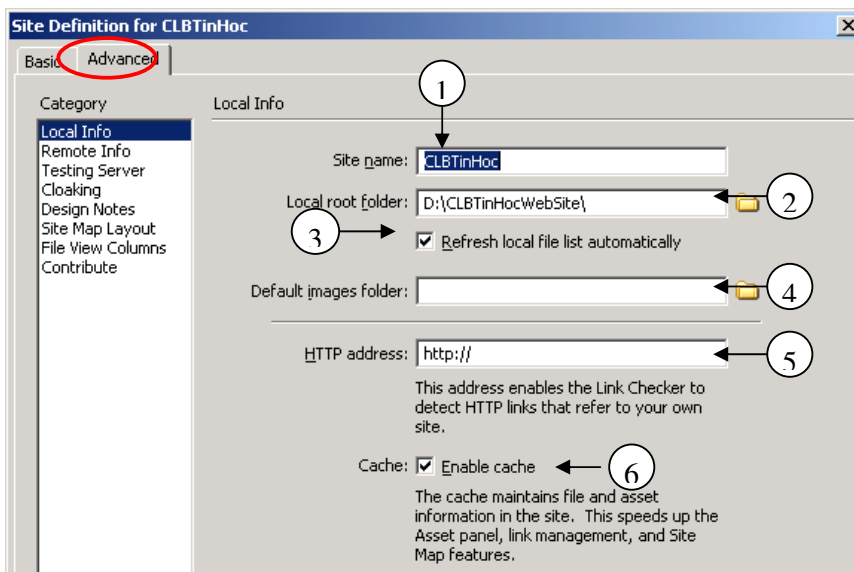
3. Tạo Mới Site

Chọn menu **Site / Manage Sites → New / Site**



Hộp thoại **Site Definition for Unnamed Site 1** hiển thị, có hai lớp (Basic và Advanced). Lớp **Advanced** trình bày tổng quát, còn lớp **Basic** trình bày dạng từng bước (sẽ không có sự khác biệt nhau giữa hai lớp này.)

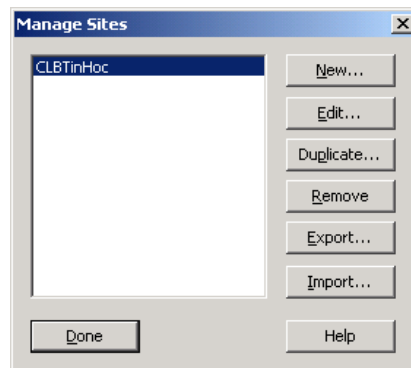
Xét lớp Advanced



Xác định các mục trong hộp thoại:

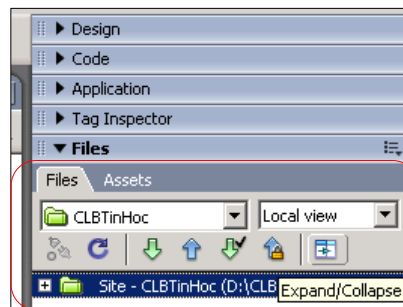
- [1] **Site name:** nhập tên cho site (VD: CLBTinHoc)
- [2] **Local Root Folder:** Xác định thư mục trên ổ đĩa cục bộ nơi lưu trữ các tập tin.
- [3] **Refresh Local File List Automatically:** Tự động tinh chỉnh mỗi khi thay đổi các tập tin có liên quan trong local site hay không.
- [4] **Default Images Folder:** Chỉ định thư mục mặc định lưu trữ các tập tin ảnh trong site.
- [5] **Cache:** Chỉ định Cache cục bộ có được tạo hay không để cải thiện tốc độ liên kết và quản lý tài nguyên của site. Khuyến nên chọn mục này, tuy nhiên nếu máy không đủ bộ nhớ RAM có thể bỏ qua tùy chọn này.

Xác định xong các mục trong hộp thoại, click **OK** để tạo site → Trở về cửa sổ Manage Sites click **Done**

**IV. Sử Dụng Bảng Điều Khiển Site****1. Bảng điều khiển Site**

Sử dụng cửa sổ Site cho các thao tác quản lý tập tin trong Site như: tạo trang HTML, xem, mở và di chuyển; tạo các thư mục và xóa các thư mục.

Để mở bảng điều khiển Site trong nhóm các bảng điều khiển chọn **Files**

**2. Các thao tác quản lý Local Site**

Các thao tác quản lý thư mục và tập tin tại cửa sổ Local Site được ánh xạ trực tiếp đến cây thư mục trong đĩa cứng.

a. Tạo thư mục trong Site

Click phải tên site (Hoặc thư mục) muốn tạo thư mục con

→ New Folder → nhập tên

b. Tạo tập tin HTML trong Site

Click phải tên site (Hoặc thư mục) chứa trang HTML

→ New File → nhập tên.

c. Đổi tên Thư mục hoặc tập tin

Click phải tên thư mục(Hoặc tập tin) → Edit → Rename

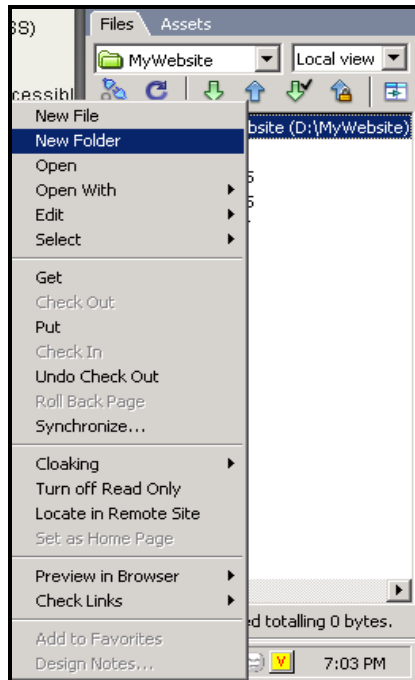
→ nhập tên khác.

d. Nhân đôi tập tin

Click phải tên tập tin → Edit → Duplicate → nhập tên khác.

e. Xóa thư mục tập tin HTML

Click phải tên tập tin(hoặc thư mục) → Edit → Delete



Chương 02

THIẾT KẾ TRANG WEB

- ✓ Các thao tác quản lý trang Web
- ✓ Thiết lập các thuộc tính trang
- ✓ Tạo và định dạng văn bản
- ✓ Tập tin hình ảnh
- ✓ Tập tin Media
- ✓ Tập tin Flash

I. Các Thao tác Quản Lý Trang Web

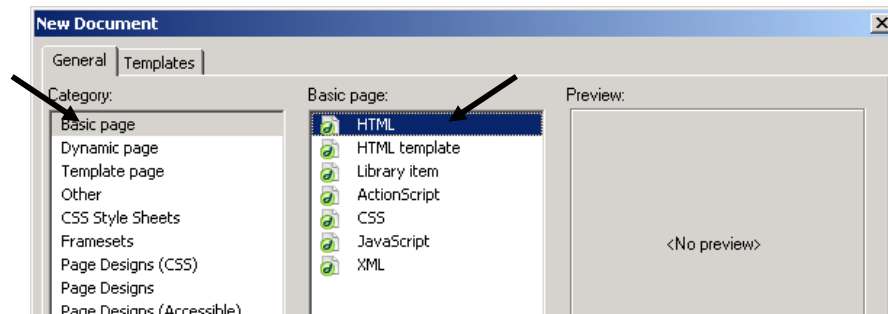
Khi đã tạo 1 site cục bộ, ta có thể tạo các trang web để đưa vào site. Khi tạo và làm việc với các trang web, Dreamweaver sẽ tự động phát sinh mã nguồn HTML.

Có các cách khác nhau để tạo: Tạo mới trang web trống hay tạo mới dựa vào các trang web mẫu (template)

1. Tạo mới trang tài liệu:

Chọn menu **File / New** ➔ Hộp thoại **New Document** hiển thị,

Chọn lớp **General**, chọn Basic page chọn kiểu dạng **HTML**. ấ hấn vào nút **Create**,

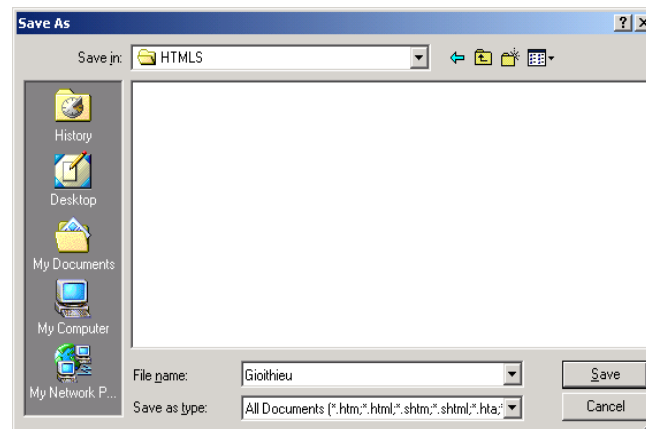


2. Lưu một trang tài liệu:

- Chọn menu lệnh **File / Save**
- ấ hập tên cho tập tin và chọn thư mục chứa tập tin cần lưu.
- Click nút **Save** để lưu .

ấ ếu muốn lưu tập tin với tên khác,

chọn menu lệnh **File / Save as . .**



3. Mở một tập tin HTML đang tồn tại:

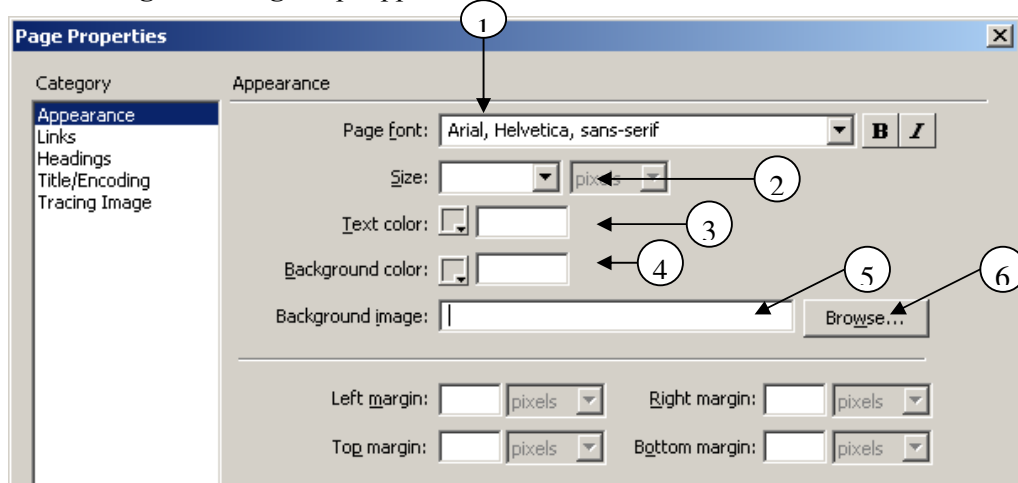
Chọn menu **File / Open**, chọn file cần mở và nhấn **Open** để mở.

II. Thiết Lập Thuộc Tính Trang

Tiêu đề trang, ảnh và màu nền, màu văn bản và liên kết, các lề và các thuộc tính cơ bản của trang web.

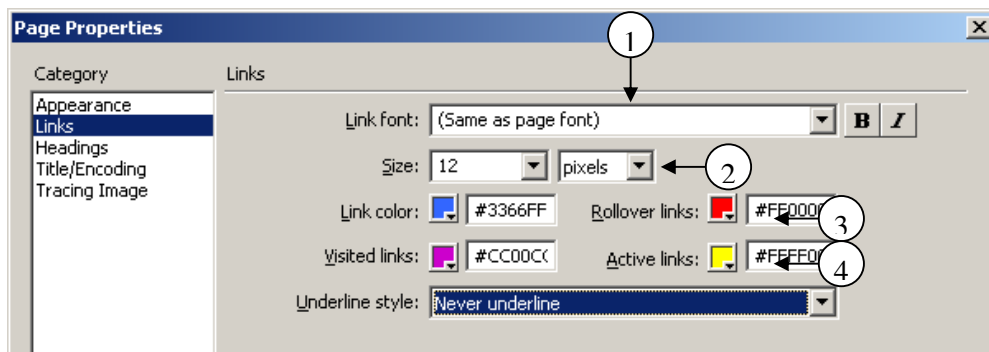
- Chọn menu **Modify/Page Properties . . .** hoặc click chuột phải trên trang đang thiết kế → chọn **Page Properties . . .**
- Hộp thoại **Page Properties** hiển thị:

1. Thuộc tính chung cho trang: Lớp Appearance



- (1)-**Page Font:** Font chữ mặc định cho trang
- (2)-**Size:** Cỡ chữ mặc định cho trang
- (3)-**Text color:** Màu chữ mặc định cho trang
- (4)-**Background color:** Màu nền trang
- (5)-**BackGround Image:** Ảnh nền cho trang (Ảnh phải nằm trong thư mục của Site)
- (6)-**Left/Right/Top/Bottom Margin:** Lề trang

2. Các thuộc tính chung cho liên kết : Lớp Link

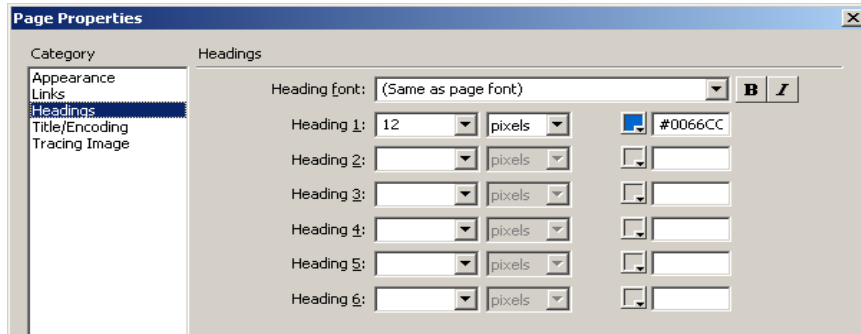


- (1)-**Link Font:** Font chữ cho văn bản liên kết
- (2)-**Size:** Cỡ chữ cho văn bản liên kết
- (3)-**Link color:** Màu chữ cho văn bản liên kết
 - Visited links:** Màu chữ cho văn bản liên kết khi đã viếng thăm
 - Rollover links:** Màu chữ cho văn bản liên kết khi rê chuột qua
 - Active links:** Màu chữ cho văn bản liên kết khi Click chuột
- (4)-**Underline style:** Kiểu gạch chân cho văn bản liên kết
 - + **Never:** Không bao giờ có gạch chân

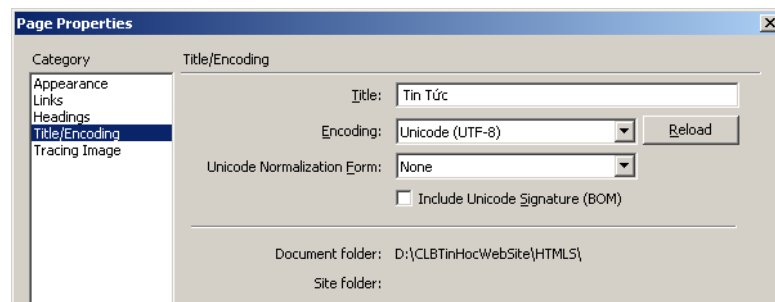
- + Always . . . : Luôn có gạch chân
- + Show . . . : Hiện thị đường kẻ ngang khi rê chuột vào
- + Hide. . . . : Ẩn gạch chân khi rê chuột vào

3. Tạo mẫu văn bản đề mục : Lớp Headings

Tạo các mẫu văn bản đề mục (Heading1, . . .) để dùng khi định dạng.



4. Tiêu đề trang: Chọn mục Title/Encoding



Title: ả hập tiêu đề cho trang vào mục.

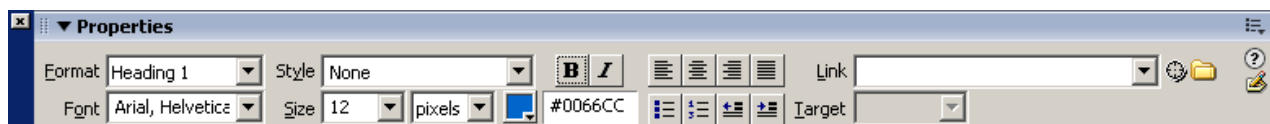
Encoding: Chọn UTF-8 (nếu trên trang có sử dụng văn bản Uniode)

III. Tạo Và Định Dạng Văn Bản

Việc nhập và định dạng văn bản trong Dreamweaver MX hoàn toàn giống như trình soạn thảo văn bản thông thường.

1. Tạo và định dạng văn bản

- ả hập văn bản trực tiếp trong cửa sổ Document.
- Để thay đổi Font, kích thước, màu sắc và sự canh lề cho các văn bản được chọn có thể sử dụng trình đơn **Text** hoặc truy cập các thuộc tính trên **Properties**.



Để nhập văn bản tiếng Việt, nên sử dụng các font và bảng mã tương ứng. Thông thường nên sử dụng font theo mã Unicode để có thể xem trên mọi máy.

2. Thiết lập và thay đổi các Font và Style:

- Chọn văn bản.
- Thiết lập các tùy chọn sau:
 - o **Để thay đổi Font:** Chọn tổ hợp font từ **Properties** (Hay từ menu **Text/Font**)
 - o **Để thay đổi kiểu Font:** Click **Bold/Italic** trên **Properties** (Hay chọn kiểu Font trên menu **Text/Style**)

- o **Để thay đổi cỡ chữ:** Chọn 1 kích cỡ từ **Properties** (Hay từ menu **Text / Size**) các kích cỡ từ 1 đến 7 l (Mặc định là 3)
- o **Để tăng giảm kích cỡ của văn bản được chọn:** Chọn kích cỡ tương đối (+1 hay -1 cho đến +7 hay -7) từ **Properties** (Hay từ menu **Text / Size**)

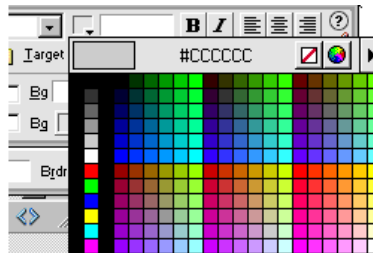
Sử dụng các Paragraph và các Heading:

Đặt điểm chèn vào trong đoạn văn bản.

Dùng **Format** trên **Properties** (Hay menu **Text/Paragraph Format**) để áp dụng đoạn văn bản chuẩn và các thẻ **Heading**.

3. Đổi màu văn bản:

- Chọn văn bản muốn đổi màu.
- Thực hiện: Click ô **Text Color** trên **Properties** (Hay chọn Menu **Text/Color**) để mở bảng màu, chọn 1 màu trong bảng.



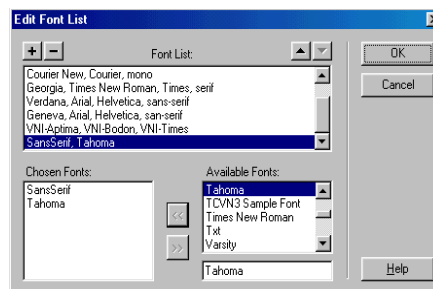
4. Canh chỉnh văn bản:

- Chọn văn bản muốn canh chỉnh hay đặt điểm chèn vào trong đoạn văn bản.
- Click chọn một dạng canh lề trên **Properties** (Hay chọn menu **Text/Align**)

5. Thay đổi tổ hợp Font:

Sử dụng lệnh **Edit Font List** để thiết lập các tổ hợp font được hiển thị trên **Properties** và menu **Text / Font**.

Chọn tổ hợp font từ danh sách ở phía trên của hộp thoại **Edit Font List**. Các font trong tổ hợp được liệt kê trong danh sách **Chosen Fonts**. Danh sách **Available** chứa các font cho phép cài đặt. Nếu không có Font nào trong tổ hợp được cài đặt thì sẽ hiển thị Font mặc định của trình duyệt.

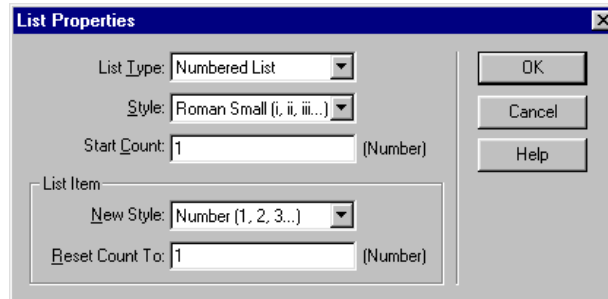


6. Tạo một danh sách mới:

- Đặt điểm chèn ở vị trí muốn tạo danh sách (Hoặc 1 nhóm các dòng)
- Click nút **Unordered List** hay **Ordered List** trên **Properties** (Hay Menu **Text/List** và chọn kiểu của danh sách)
 - ➔ ấn **Enter** để chuyển sang.
 - ➔ Để hoàn thành danh sách, ấn **Enter** hai lần.

Các thuộc tính của danh sách: Để xem hay hiệu chỉnh các thuộc tính của danh sách.

- Chọn một hạng mục trong danh sách và chọn **Text / List / Properties** (Hay click **List Item** trên **Properties**) → Trong hộp thoại **List Properties** có các thuộc tính.
 - o **List Type:** Kiểu đánh dấu của danh sách.
 - o **Style:** Kiểu của ký tự dùng đánh dấu danh sách.
 - o **Start Count:** Đặt biến bắt đầu đánh dấu cho hạng mục đầu tiên trong danh sách.
 - o **New Style:** Cho phép chọn một kiểu ký tự mới đánh dấu bắt đầu từ hạng mục được chọn.
 - o **Reset Count To:** Đặt giá trị bắt đầu đánh dấu từ hạng mục được chọn



7. Tạo danh sách kết tổ:

- o Chọn danh sách các hạng mục muốn kết tổ.
- o Click nút **Text Indent / Text Out** trên **Properties** (Hay chọn **Text/Indent** Hoặc **Text/Outdent**)

8. Sử dụng đường kẻ ngang:

Các đường kẻ ngang rất hữu ích cho việc tổ chức thông tin. Trên 1 trang, có thể tách rời các văn bản và các đối tượng với một hay nhiều đường kẻ ngang.

- Đặt điểm chèn tại vị trí muốn tạo đường kẻ ngang.
- Chọn **Insert / Horizontal Rule** (Hay Click nút **Insert Horizontal Rule** trong **Panel Objects/HTML**)

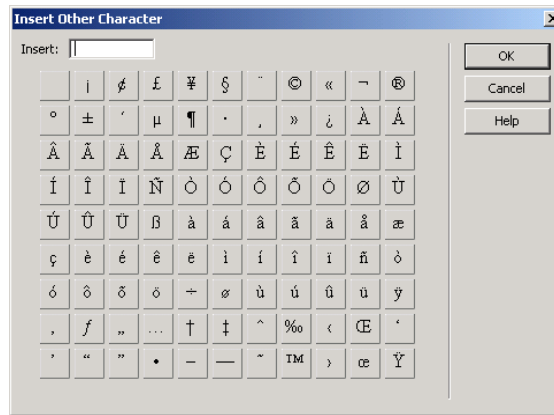
Chỉnh sửa đường kẻ ngang:

- Chọn đường kẻ ngang.
- Chọn và điều chỉnh các thuộc tính của đường kẻ ngang trên **Properties**:
 - o **W và H:** định chiều cao và bề dày.
 - o **Align:** chọn chế độ canh.
 - o **Shading:** chọn kiểu bóng đổ.



9. Chèn các ký hiệu đặc biệt

- Đặt điểm chèn tại vị trí muốn chèn kí hiệu đặc biệt
- Chọn **Insert/HTML/Special Charcters/ Orter** (Hay Click nút **Character** trong **Panel Objects / Text**)



Chọn ký hiệu → Ok

IV. Tập Tin Hình Ảnh

1. Khái quát về hình ảnh

Hình ảnh là thành phần quan trọng góp phần trang trí trang web thêm hấp dẫn và linh động. Tuy nhiên lại là nhân tố gây cản trở tốc độ hiển thị trang web. Vì vậy cần cân nhắc theo các nguyên tắc sau:

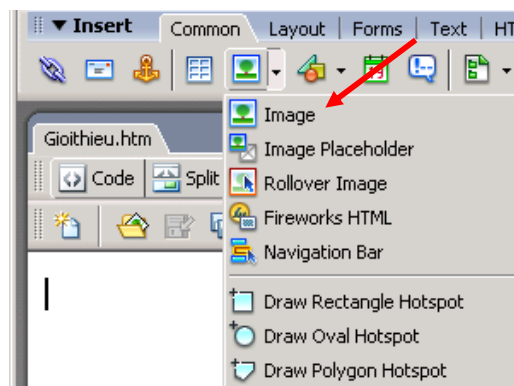
- ❖ Màu sắc phải phù hợp với Tone màu chung của trang web
- ❖ Đừng lạm dụng quá nhiều hình ảnh trên cùng 1 trang.
- ❖ Không sử dụng ảnh có kích thước quá lớn (nếu cần nên tạo liên kết phóng to)
- ❖ Độ phân giải ảnh thông thường 72dpi
- ❖ Chọn định dạng ảnh phù hợp theo dạng thức của từng loại ảnh:
 - Jpeg – Jpg : Ảnh tĩnh, hỗ trợ 16 triệu màu, phù hợp với các ảnh
 - Gif : Ảnh tĩnh hoặc động hỗ trợ 256 màu
 - Swf (Macromedi Flash): Ảnh động vectơ, hỗ trợ 16 triệu màu tuy nhiên để xem máy tính phải cài Flash Plug in.

Ghi chú: Các hình ảnh phải được lưu trữ vào 1 thư mục trong Site.

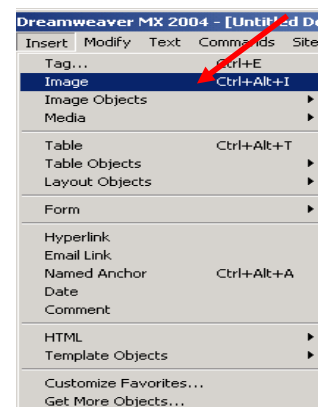
2. Chèn Ảnh Vào Trang Web

a. Chèn hình ảnh vào trang

- ❖ Đặt điểm chèn ở vị trí muốn chèn → Click biểu tượng Image → Image trên thanh công cụ Common. (Hoặc trình đơn Insert/ Image)

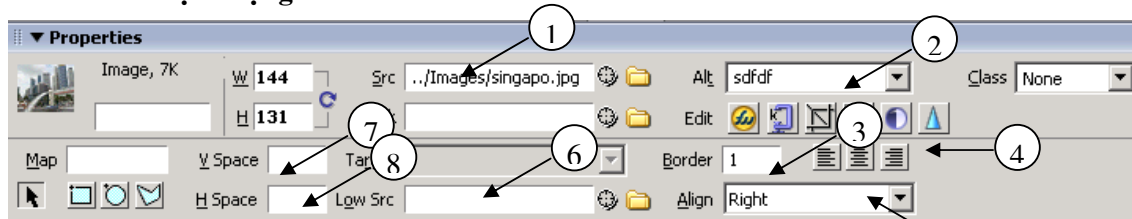


Hoặc



Tìm chọn ảnh → Click Ok

b. Các thao tác định dạng



[1]-Src: Đường dẫn tập tin ảnh.

[2]-Alt: Câu chú thích khi rê chuột vào ảnh.

[3]-Border: Độ dày Khung viền quanh ảnh.

[4]-Các hình thức canh lề ảnh so với trang.

[5]-Align: Các hình thức canh lề ảnh so với văn bản trên trang.

[6]-Low Src: Đường dẫn tập tin ảnh chất lượng thấp(tải trước ảnh thật)

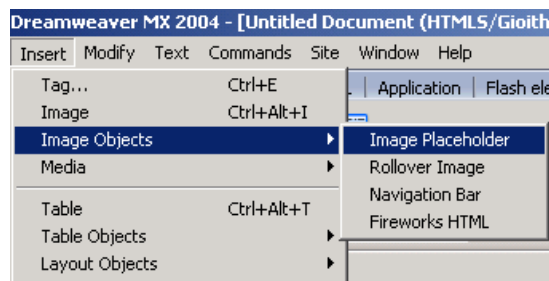
[7]-Vspace : Khoảng trống (Pixel) bên trái/phải ảnh

[8]- Hspace : Khoảng trống (Pixel) phía trên/dưới ảnh.

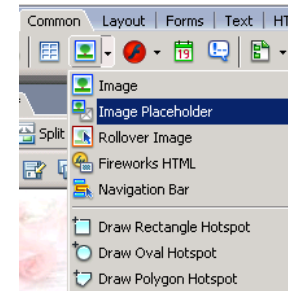
c. Giữ tọa độ vị trí cho ảnh

Giúp cho người thiết kế định vị trước vị trí của các ảnh sẽ chèn bổ sung sau này:

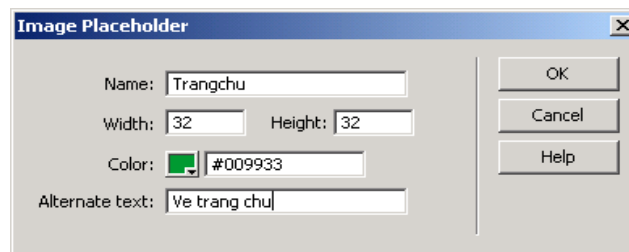
- ❖ Đặt điểm chèn ở vị trí muốn định vị → Click biểu tượng Image → Image Placeholder trên thanh công cụ Common. (Hoặc trình đơn Insert/ Image Object/ Images Placeholder)



Hoặc



Xuất hiện



ame: Đặt tên

Width/Height: Độ rộng/ Height: Độ cao

Color: Màu nền

AlternateText: Câu chú thích

- ❖ Bổ sung hình ảnh và định dạng tại vị trí đã giữ chỗ

Chọn vị trí đã giữ chỗ → Tại cửa sổ thuộc tính Properties thực hiện bổ sung ảnh và khai báo các thuộc tính định dạng

V. Tập tin Media (Audio, Video)

1. Khái quát về các dạng tập tin Multi Media:

- Dạng .midi (hay .mid) được cung cấp bởi nhiều trình duyệt và không yêu cầu Plug-in.
- Dạng .wav có chất lượng âm thanh tốt, được cung cấp bởi nhiều trình duyệt, không yêu cầu Plug-in. Tuy nhiên kích thước tập tin lớn.
- Dạng .aif tương tự dạng wav, cho chất lượng âm thanh tốt, có thể chạy hầu hết các trình duyệt mà không yêu cầu Plug-in, Tuy nhiên kích thước tập tin lớn
- Dạng .mp3, .avi, wma, wmv . . . là dạng nén làm tập tin âm thanh nhỏ hơn nhiều. Chất lượng âm thanh tốt. Công nghệ mới cho phép "phân luồng" tập tin nên không phải đợi toàn bộ tập tin được tải trước khi nghe nó. Để chạy các tập tin này, người sử dụng phải cài đặt trình ứng dụng như Windows Media.
- Dạng .ra, .ram, .rpm, . . có độ nén rất cao, kích thước tập tin nhỏ hơn. Công nghệ phân luồng tập tin. Chất lượng âm thanh kém hơn các tập tin MP3 Phải cài đặt trình ứng dụng như RealPlayer.

2. Liên kết đến tập tin Media

Liên kết đến tập tin Media là cách đơn giản và hiệu quả để thêm âm thanh cho trang Web.

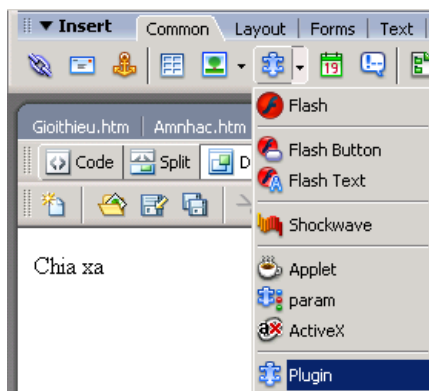
- Chọn văn bản hay hình ảnh muốn sử dụng để liên kết với tập tin Media.

Trên thanh properties, ở trường **Link** click vào biểu tượng thư mục để tìm tập tin âm thanh muốn liên kết → Ok (hoặc gõ vào đường dẫn và tên tập tin).

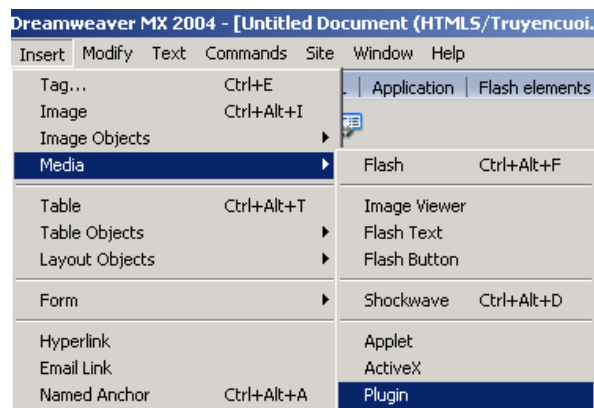
3. Nhúng tập tin Media vào trang:

ả húng Media kết hợp với trình chạy âm thanh trực tiếp vào trang.

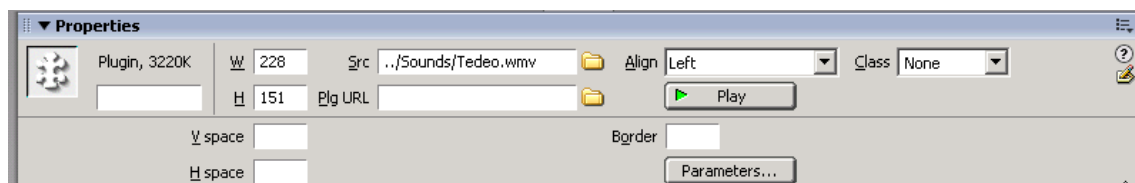
- Đặt trỏ chèn tại vị trí muốn nhúng tập tin.
- Click vào nút **Plug-in**  trên **Common**, hay chọn lệnh **Insert / Media / Plugin**



Hay



- Hộp thoại **Select File** hiển thị, click chọn tìm tập tin Media. → Ok
- Trên thanh **Properties**, xác định độ rộng, chiều cao và canh lề cho Media control.

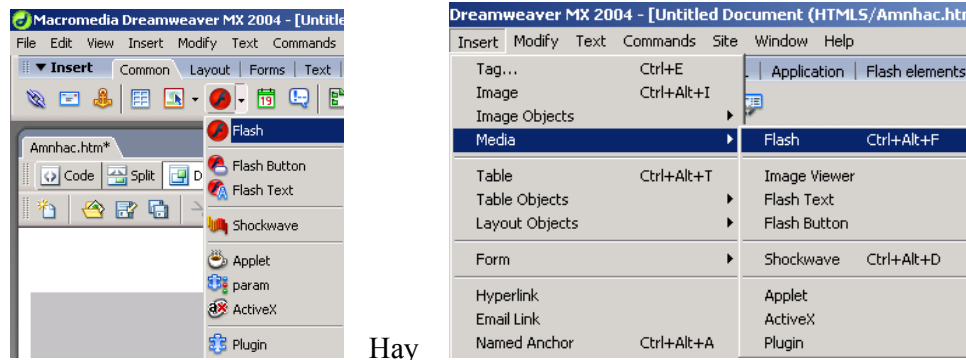


Ghi chú : Tập tin Media nhúng vào trang phải nằm cùng thư mục với trang đang thiết kế.

VI. Các Tập Tin Flash

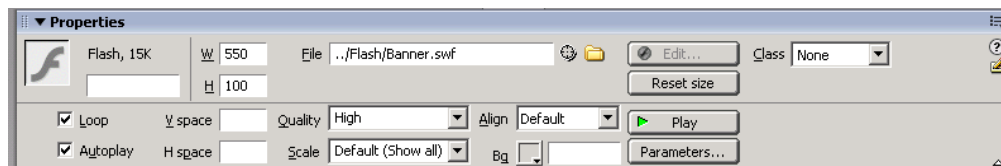
1 Thêm các tập tin Flash vào trang

- Đặt trỏ chèn tại vị trí muốn nhúng tập tin.
- Click vào nút **Flash** trên **Common**, hay chọn lệnh **Insert / Media / Flash**



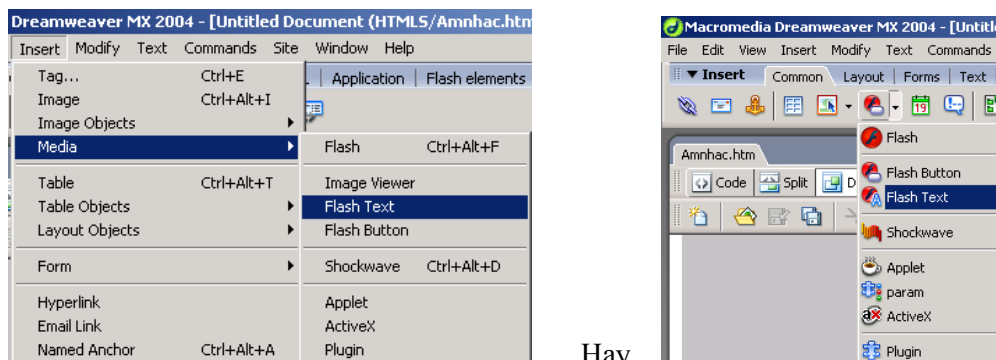
Hay

- Hộp thoại **Select File** hiển thị, click chọn tìm tập tin Flash, ➔ Ok
- Trên thanh **Properties**, xác định độ rộng, chiều cao và canh lề, cho khung hiển thị hay xem thử kết quả(Play)



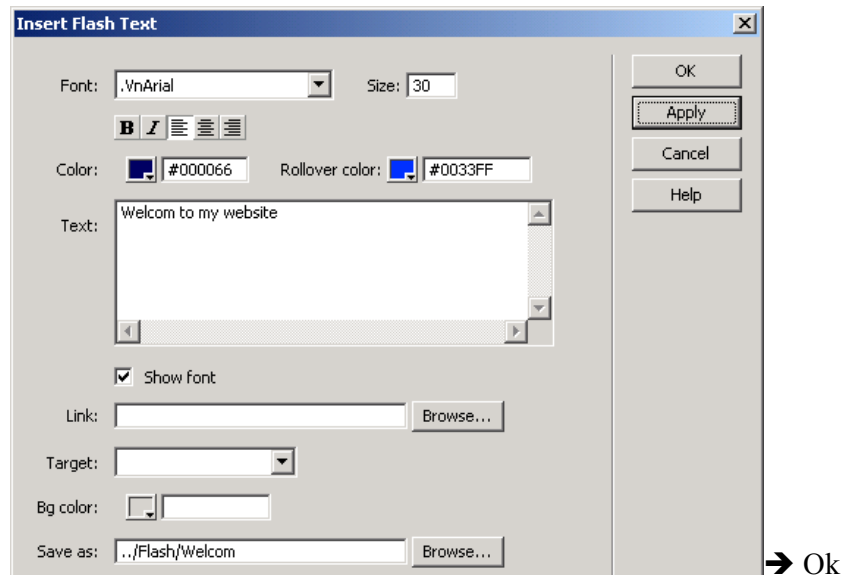
2. Thiết kế các chuỗi kí tự có hiệu ứng Flash

- Đặt trỏ chèn tại vị trí muốn tạo chuỗi hiệu ứng Flash.
- Click vào nút **Flash Text** trên **Common**, hay chọn lệnh **Insert / Media / FlashText**

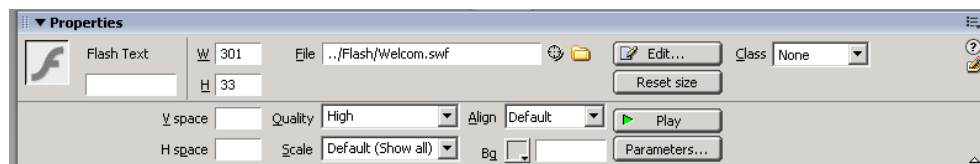


Hay

- Hộp thoại **Select File** hiển thị, click chọn tìm tập tin Flash,
 - Font:** Font chữ
 - Size:** Cỡ chữ
 - Color:** Màu
 - RolloverColor:** Màu khi rê chuột vào
 - Text:** ả nội dung
 - Link:** URL của tập tin liên kết
 - Target:** Hình thức hiển thị cho trang liên kết
 - BgColor:** Màu nền
 - Save as:** Vị trí lưu trữ tập tin ảnh của nút



- Trên thanh **Properties**, xác định độ rộng, chiều cao và canh lề cho chuỗi Flash.



Chương 03

LIÊN KẾT VÀ ĐỊNH HƯỚNG TRANG

- ✓ Các loại liên kết và định hướng
- ✓ Tạo liên kết
- ✓ Bổ sung Navigation Bar
- ✓ Bổ sung Rollover
- ✓ Tạo bản đồ ảnh
- ✓ Tạo nút Flash

I. Các Loại Liên Kết Và Định Hướng

1. Khái quát về các đường dẫn và vị trí của tài liệu:

Mỗi trang Web có duy nhất một địa chỉ, được gọi là URL (Uniform Resource Locator). Tuy nhiên khi tạo một mối liên kết cục bộ, thông thường không xác định toàn bộ URL, Thay vào đó xác định đường dẫn liên quan từ thư mục gốc của site. Sau đây là 3 giai đoạn đường dẫn liên kết:

2. Đường dẫn tuyệt đối (Absolute paths):

Loại đường dẫn này cung cấp một URL hoàn chỉnh đến tài liệu được liên kết.

Ví dụ: <http://www.macromedia.com/support/dreamweavermx/contents.html/>

- Sử dụng đường dẫn tuyệt đối để kết nối đến tài liệu đặt trên một server khác.

3. Đường dẫn tương đối (Document relative paths):

- Loại đường dẫn này thích hợp cho các liên kết cục bộ trong hầu hết các Web site. Để kết nối với 1 trang bằng cách chỉ định đường dẫn qua hệ phân cấp thư mục từ tài liệu hiện hành đến tài liệu muốn liên kết.

Để tạo đường dẫn này trước khi lưu tài liệu thì Dreamweaver MX sẽ sử dụng tạm thời đường dẫn tuyệt đối bắt đầu với "**file:///**" cho đến khi lưu tập tin, Dreamweaver MX chuyển "**file:///**" thành đường dẫn tương đối.

4. Các đường dẫn tương đối so với gốc (Root - relative paths)

Loại đường dẫn này cung cấp đường dẫn từ thư mục gốc của site đến tài liệu. có thể sử dụng loại đường dẫn này nếu đang làm việc trên Web site lớn sử dụng vài server hoặc một server mà giữ nhiều site khác nhau.

- Loại đường dẫn này bắt đầu bằng dấu "/" ám chỉ thư mục gốc của site.

Ví dụ: </support/tips.html>: là đường dẫn đến tập tin trong thư mục con support trong thư mục gốc của site.

5. Liên kết rỗng: Là liên kết không được chỉ định. Trong trường **Link** nhập vào dấu "#".

II. Tạo Liên Kết

Thực chất việc bổ sung các liên kết rất dễ dàng. Một liên kết là một behavior báo cho trình duyệt rằng "khi người dùng nhấp vào đây, hãy mở trang Web này hoặc đi đến phần này của trang".

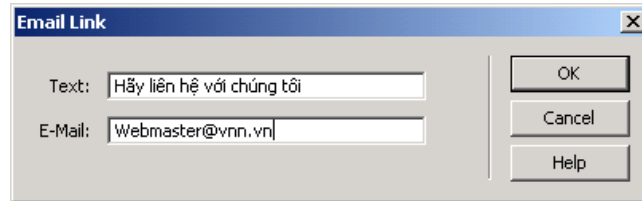
1. Tạo một liên kết:

- Chọn dòng văn bản cần tạo liên kết:
- Click chuột phải và chọn **Make Link** hay vào trình đơn **Modify / Make Link** hay khai báo tại trường Link trên Properties
- Hộp thoại **Select file** hiển thị, click chọn tên file cần liên kết hay nhập một địa chỉ Web Site mà định liên kết vào hộp thoại **URL**.

2. Tạo liên kết thư điện tử:

Với liên kết thư điện tử, khi người dùng nhấp vào liên kết này, trình quản lý thư điện tử mặc định của người sử dụng sẽ được mở ra.

- Đặt vị trí con trỏ chuột tại nơi muốn đặt dòng liên kết. Click chọn vào biểu tượng Mail link trên thanh công cụ Common hay (Hay vào trình đơn Insert / Email Link)
- Hộp thoại Email Link hiển thị : ả hộp nhấn hiển thị vào ô Text và địa chỉ thư điện tử vào ô E-mail. click OK,



III. Bổ Sung Navigation Bar

1. Khái quát

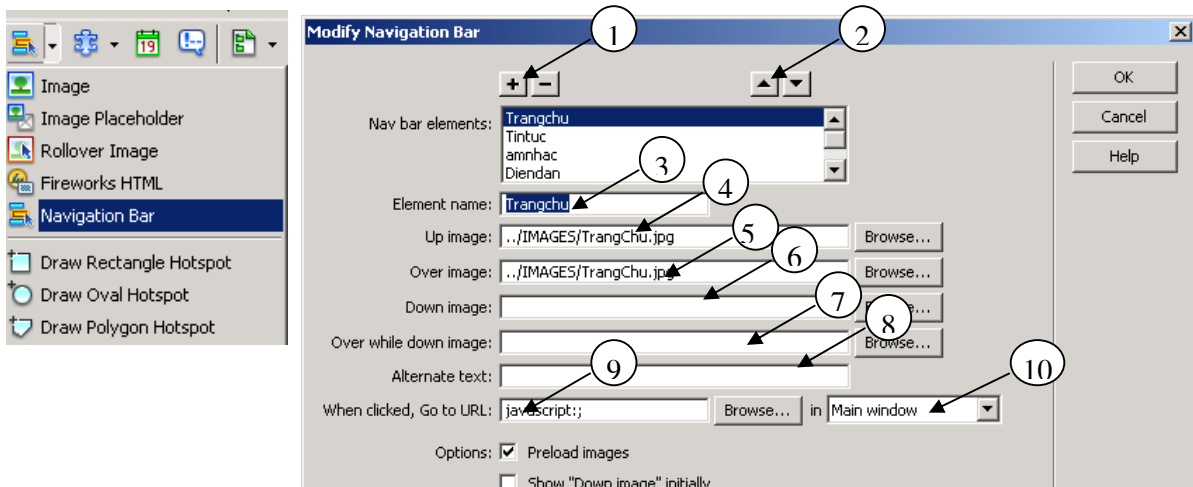
ả avigation Bar bao gồm một ảnh (hoặc một tập ảnh) hiển thị những thay đổi theo thao tác của người sử dụng.

Trước khi sử dụng lệnh Insert ả avigation Bar, phải tạo một tập các ảnh để hiển thị các trạng thái của mỗi phần tử trong thanh ả avigation. gồm có 4 trạng thái:

- **Up:** Ảnh xuất hiện khi người sử dụng chưa click hoặc đã tác động vào nó.
 - **Over:** ảnh xuất hiện khi trỏ chuột di chuyển lên nó.
 - **Down:** ảnh xuất hiện khi click chuột.
 - **Over While Down:** ảnh xuất hiện khi trỏ chuột di chuyển ra ngoài sau khi click chọn.
- không nhất thiết phải có ảnh cho 4 trạng thái, có thể chỉ tạo trạng thái **Up** và **Down**.

2. Chèn thanh Navigation Bar

- ❖ Đặt điểm chèn ở vị trí muốn chèn → Click biểu tượng Image → Image ả avigation Bar trên thanh công cụ Common. (Hoặc trình đơn Insert/ Image Object / ả avigation Bar)



[1]-: Thêm mới/ loại bỏ 1 mục

[2]-: Thay đổi trật tự các mục.

[3]-: Element name: Đặt tên cho mỗi mục.

[4]-: Up Image: Hình hiển thị ban đầu.

[5]-: Over Image: Hình sẽ hiển thị khi rê chuột vào

[6]-: Down Image: Hình hiển thị khi Click vào.

[7]-: Over while down Image: Ảnh sẽ hiển thị khi Click vào hình và rê chuột qua hình

[8]-: Alternate text : Câu chú thích khi rê chuột vào ảnh trang.

[9]-: When Click, Go to URL: Tập tin liên kết

[10]-: In: Hình thức hiện thị cho trang liên kết

3. Hiệu chỉnh thanh Navigation Bar

Khi đã tạo một thanh điều hướng, có thể bổ sung hoặc xóa các ảnh ở các trạng thái.

- Chọn **Modify / Navigation Bar**.
- Trên danh sách **Nav Bar Elements**, chọn phần tử mà muốn chỉnh sửa.
- Thao tác hiệu chỉnh xong, click chọn **OK**.

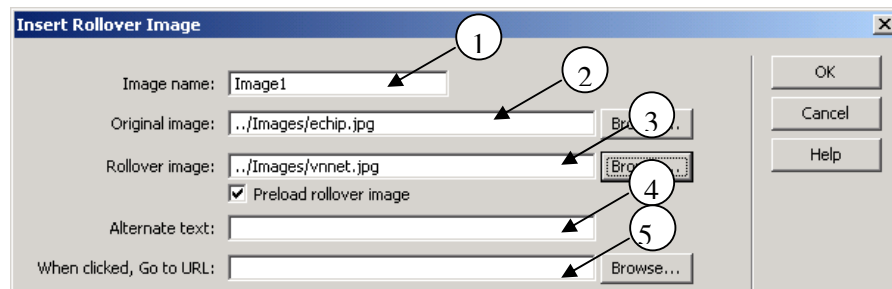
IV. Bổ sung Rollover

1. Khái quát

Rollover là một behavior làm cho hình ảnh bị thay đổi bởi một hình ảnh khác khi con trỏ chuột di chuyển lên phía trên nó. Thông thường người sử dụng sẽ nhận biết được rằng một hình ảnh thay đổi chính là một liên kết đến một trang web khác.

2. Tạo ảnh Rollover

- ❖ Đặt điểm chèn ở vị trí muốn chèn → Click biểu tượng Image → Image Rollover trên thanh công cụ Common. (Hoặc trình đơn Insert/ Image Object / Rollover Image)



[1]-Image name: Đặt tên.

[2]-Original Image: Ảnh gốc.

[3]-Rollover Image: Ảnh sẽ hiển thị khi rê chuột vào

[4]-Alternate text : Câu chú thích khi rê chuột vào ảnh trang.

[5]-URL: Tập tin liên kết

V. Tạo Bản Đồ Ảnh

1. Khái quát

Một hình ảnh với nhiều liên kết với nó sẽ tạo ra một bản đồ ảnh. Các liên kết được gắn với các vùng khác nhau của cùng một hình ảnh bằng cách sử dụng các điểm nóng (hotspot). Việc nhấp vào các điểm nóng sẽ đưa người sử dụng đến các liên kết tương ứng.

2. Tạo bản đồ ảnh

- Việc trước tiên là phải chèn một ảnh cần tạo Hotspot vào trang đang thiết kế.
- Trên thanh **Insert**, chọn lớp **Common**. Lúc này thanh **Properties** trên trang thiết kế sẽ hiển thị công cụ **Hotspot**.

- **Rectangular Hotspot:** tạo vùng nóng hình chữ nhật.
- **Oval Hotspot:** tạo vùng nóng hình tròn hoặc Elip.
- **Polygon Hotspot:** tạo vùng nóng theo cách vẽ tự do của.



Chọn một trong các công cụ vẽ này sao cho tương ứng với hình của và dùng chuột rê, vẽ lên bức ảnh. Có thể vẽ tạo ra nhiều vùng điểm nóng trên bức ảnh.



Khai báo các thông số sau



Link: Địa chỉ của trang cần liên kết tới

Target: Hình thức hiển thị

Alt: Câu chú thích khi rê vào liên kết.

Ghi chú: Để hủy bỏ phân vùng đã tạo: Click chọn vùng đó → Delete

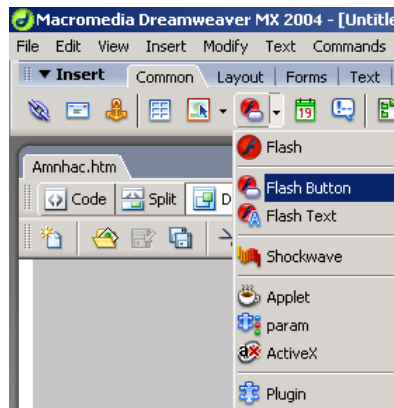
VI. Bổ Sung Nút Flash

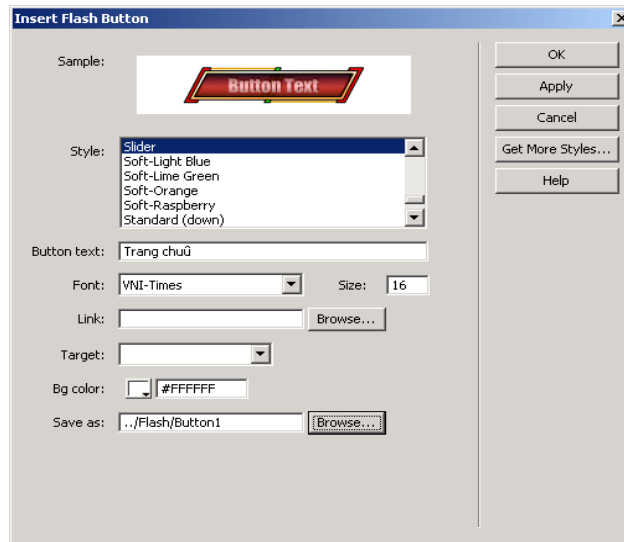
1. Khái quát

Đối tượng nút Flash cho phép thay đổi tùy ý và chèn một tập các nút Flash đã được định nghĩa trước.

2. Tạo nút Flash

- Đặt trỏ chèn tại vị trí muốn tạo nút nhấn.
- Click vào nút **Flash Button** trên **Common**, hay chọn lệnh **Insert / Media / FlashButton**
- Hộp thoại **Select File** hiển thị, click chọn tìm tập tin Flash,





Style: Chọn mẫu nút

ButtonText: Nhấp nhận cho nút

Font: Font chữ cho nhãn

Size: Cỡ chữ nhãn

Link: URL của tập tin liên kết

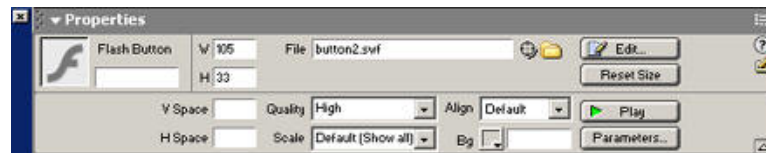
Target: Hình thức hiển thị cho trang liên kết

BgColor: Màu nền

Save as: Vị trí lưu trữ tập tin Flash của nút

3. Chỉnh sửa các đối tượng nút Flash:

- Chọn đối tượng nút Flash.
- Trên **Properties**, hiển thị các thuộc tính của nút Flash.



- Để thay đổi nội dung, mở hộp thoại **Insert Flash Button** bằng các phương pháp sau:
 - Click đôi vào đối tượng nút **Flash**
 - Click vào nút **Edit** trên **Properties inspector**.
 - Click phải lên đối tượng và chọn **Edit** từ trình đơn Pop-up.
- Trên hộp thoại **Insert Flash Button**, tạo những chỉnh sửa cho đối tượng.

Chương 04

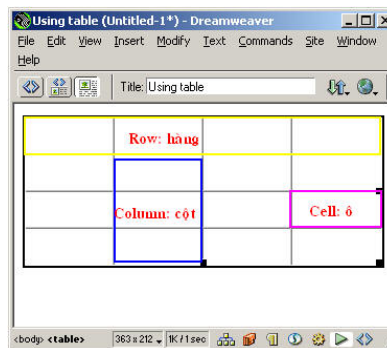
THIẾT KẾ BỘ CỤC TRANG TABLE & LAYER

- ✓ Thiết kế bảng biểu - Table
- ✓ Thiết kế lớp - Layer
- ✓ Thiết kế bố cục trang – Page Layout

I. THIẾT KẾ BẢNG BIỂU - TABLE

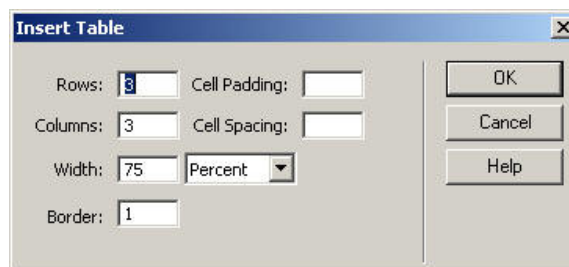
Bảng là một công cụ rất tiện lợi để sắp đặt các ảnh và các dữ liệu trên trang. Bảng bao gồm 3 thành phần cơ bản:

- ✓ **Row:** hàng
- ✓ **Column:** cột
- ✓ **Cell:** ô



1. Chèn bảng:

- Chuyển sang chế độ **Standard mode**
- Chọn biểu tượng **Insert Table** trên thanh công cụ **Common** hay **Layout** (hoặc chọn menu **Insert / Table**) để tạo một bảng mới
- Hộp thoại **Insert Table** hiển thị, nhập các giá trị vào trong hộp thoại.
 - **Rows:** Chọn số hàng cho bảng cần chèn.
 - **Columns:** Chọn số cột cho bảng cần chèn.
 - **Width:** Chọn độ rộng của cột. phần trăm (**Percent**) hay pixel.
 - **Border:** Chọn độ dày đường viền.
 - **Cell Padding** và **Cell Spacing:** Định khoảng cách đệm giữa các ô và khoảng cách nội dung trong ô so với viền ô. Mặc định là 1 pixel và 2 pixel.
- Sau khi chọn xong các giá trị thích hợp, click **OK** để tạo một bảng.



2. Thêm nội dung vào ô trong bảng:

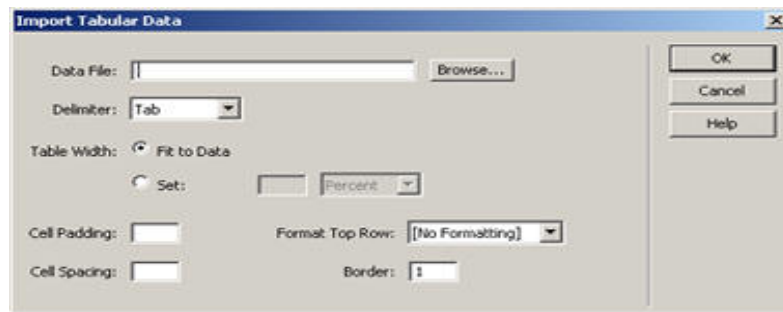
Có thể chèn văn bản hay hình ảnh vào các ô trong bảng.

- **Chèn văn bản vào ô:** Đặt điểm chèn vào trong ô để gõ văn bản hay có thể dán văn bản từ một tài liệu khác.
- **Chèn hình ảnh vào ô:** Click vào trong ô muốn chèn hình ảnh, sau đó chọn lệnh **Insert / Image** hay click nút **Insert Image** trên **Panel Objects**. Chọn một file ảnh để chèn trong hộp thoại **Select Image Source**.

3. Nhập dữ liệu cho bảng từ một file ngoài:

Dữ liệu được tạo từ một trình ứng dụng khác (ví dụ: Excel) và được lưu dưới định dạng có ranh giới, có thể import vào trong Dreamweaver MX. Để nhập dữ liệu cho bảng từ một file ngoài, thực hiện:

- Chọn menu **Insert / Table Object / Import Tabular Data**
- Hộp thoại **Import Tabular Data** hiển thị



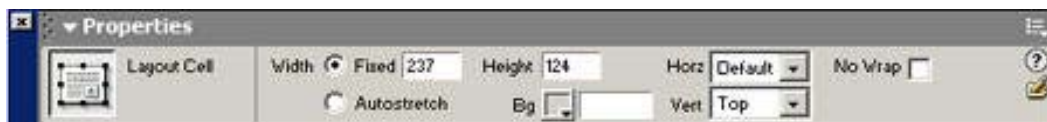
- **Data File:** Chọn tập tin dữ liệu cần chèn thành bảng vào tài liệu.
- **Delimiter:** Chọn kiểu định dạng của dữ liệu phân cách được nhập vào.
- **Format Top Row:** Chọn định dạng cho hàng trên cùng.

4. Định Dạng Các Phần Tử Trong Bảng

a. Định dạng cell:

Có thể canh chỉnh nội dung, thiết lập chiều cao, rộng, màu nền . . . cho **cell** bằng sử dụng **Properties**

- Click vào biên của **cell** hay giữ phím **Ctrl** và click vào bên trong **cell** để chọn **cell**.



- Các thuộc tính của **cell** hiện trên **Properties**, có thể chọn và thay đổi các thuộc tính:
 - Thay đổi chiều rộng của **cell**: nhập số pixel vào **Width** hay chọn **Autostretch**.
 - Thay đổi chiều cao của **cell**: nhập số pixel vào ô **Height**.
 - Chọn màu nền cho **cell**: click Vào ô **Bg** và chọn 1 màu trong bảng chọn màu.
 - Canh chỉnh nội dung của **cell**: Click chọn trong menu **Horz** và **Vert**.
 - ầu bật tùy chọn **No Wrap**, **cell** sẽ tự động nói rộng để chứa tạo nội dung.

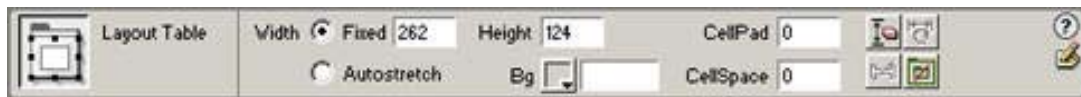
b. Điều chỉnh kích thước:

- Điều chỉnh bằng tay: Click lên biên để chọn **cell**, khi đường biên **cell** xuất hiện các **handle**, rê các **handle** để định lại kích thước của **cell**.

c. Định dạng table:

Có thể thay đổi kích thước, khoảng cách giữa các **cell** . . . của table.

- Click tab table hay click lên biên của table để chọn nó.
- Chọn **Window / Properties** để mở **Properties** nếu nó chưa hiển thị.



- Điều chỉnh kích thước **table**: nhập số pixel vào **Width, Height, Autostretch**.
- Điều chỉnh khoảng trống ở viền trong của **cell**: nhập số pixel vào ô **CellPad**.
- Điều chỉnh khoảng trống ở viền quanh **cell**: nhập số pixel vào ô **CellSpace**

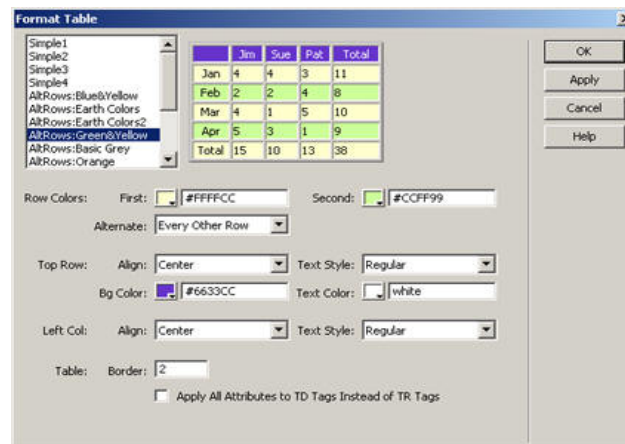
d. Sử Dụng Mẫu Để Định Dạng Bảng

Sử dụng lệnh **Format Table** từ trình đơn **Table** cho phép định dạng bảng một cách nhanh chóng bằng việc áp dụng các khuôn mẫu có sẵn.

- Click chọn bảng và chọn menu **Commands / Format table . . .**
- Hộp thoại **Format Table** hiển thị

Chọn một mẫu trong khung danh sách bên trái và mẫu sẽ hiển thị cho xem bên phải

- Nhấn **Apply** để xem trước hiển thị trên trang thiết kế, nếu chấp nhận click **OK**.

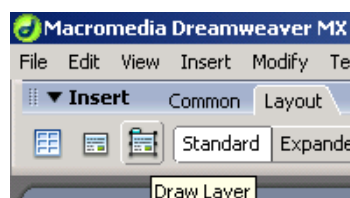


II THIẾT KẾ LỚP - LAYER

1. Khái quát

Lớp là một phần tử rất linh động trên các trang web, có thể: di chuyển, Làm cho chúng trở nên không thấy được, Được đặt bất kỳ nơi nào: Đặt phía trên một bảng. . . .

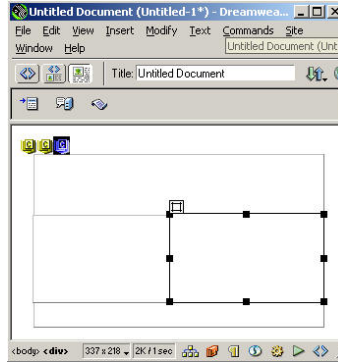
Dreamweaver MX cho phép tạo các layer trên trang một cách dễ dàng và chính xác. Có thể vẽ **layer** trên trang, chèn **layer** bằng trình đơn, hay rê nó vào trang.



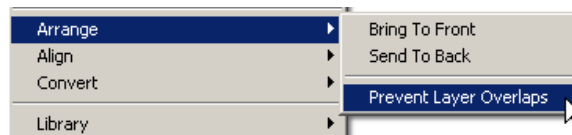
2. Tạo mới Layer

Để tạo **layer**, có thể thực hiện các thao tác sau:

- Click chọn nút **Draw Layer** trên **panel Object**
Rê chuột và vẽ **layer** trên trang. Để vẽ một lúc nhiều layer thì giữ **Ctrl** trong lúc vẽ
- Đặt điểm chèn tại vị trí muốn tạo **layer**, chọn menu **Insert / Layout Object/ Layer**.



- Để tránh các **layer** chồng lên nhau thì khi tạo chúng chọn menu **Modify / Arrange / Prevent Layer Overlaps**



3. Sử dụng Panel Layer:

Panel layer là công cụ để quản lý các layer trong tài liệu.

- Để mở **panel Layer**, chọn menu **Window / Layer** hoặc nhấn phím **F2**.

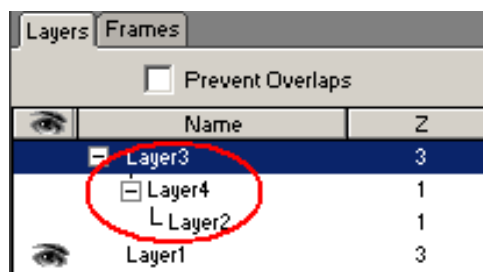
Tất cả các **Layer** trong **panel layer** được hiển thị theo thứ tự. Click vào biểu tượng  để ẩn hoặc hiện các **layer**.

4. Tạo các layer lồng nhau:

- Layer** lồng nhau là **layer** được tạo bên trong một **layer** khác. Việc lồng ghép các **layer** thường được sử dụng để gộp nhóm các **layer** lại với nhau. **Layer** con di chuyển cùng với **layer** cha, thuộc tính hiển thị có thể được kế thừa từ **layer** cha.
- Để tránh các **layer** tự động lồng ghép nhau, khi vẽ chúng trên trang chọn menu **Edit / Preferences**, chọn **Layer** và đánh dấu chọn hộp kiểm **Nesting**.

Để tạo **layer** lồng nhau:

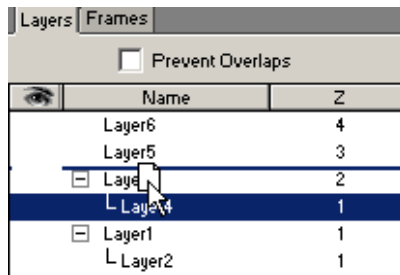
- Đặt điểm chèn vào trong 1 **layer** và chọn menu **Insert / Layer** (Hay rê nút **Draw Layer** từ **panel Object** và thả vào một **layer** đang tồn tại.)
- Để tránh mục **Nesting** không được chọn trong các tham chiếu **layer**, thì phải nhấn **Alt** trong khi vẽ để tạo các **layer** lồng vào nhau.



5. Thuộc Tính Hiển Thị Layer

Thay đổi thứ tự sắp xếp của các **layer** dùng **panel layer**.

- Chọn menu **Windows / Layer** hoặc nhấn phím **F2**
- Hộp **panel Layer** hiển thị, kéo tên **layer** lên hay xuống theo thứ tự sắp xếp.
- Trên cột **Z**, click số chỉ thứ tự sắp xếp của **layer** đang thay đổi. ấ nhập số mới để thay đổi thứ tự sắp xếp tương ứng cho **layer**.



Sử dụng **Properties** để thay đổi thứ tự sắp xếp layer:

- Click chọn layer trong **panel Layer** hoặc trong cửa sổ tài liệu.
- Trên **Properties**, nhập 1 số vào trường **Z-index** để xác định thứ tự sắp xếp.



Thay đổi thuộc tính hiển thị cho các layer:

- Mở **panel Layer**
- Click vào biểu tượng  con mắt để trước tên layer muốn ẩn hay hiển thị.
 - o Biểu tượng mắt mở : Layer đang được hiển thị.
 - o Biểu tượng mắt nhắm : layer được ẩn.
- Không có biểu tượng trước tên layer: **Layer** kế thừa thuộc tính này từ layer cha
- Để thay đổi tính hiển thị của tất cả các layer cùng một lúc click vào biểu tượng con mắt  trên thanh **header** ở trên cùng.

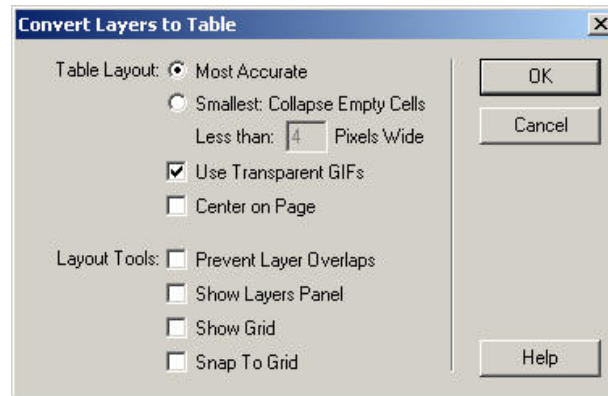


6. Thay Đổi Table Và Layer

Thay vì sử dụng các cell (ô) và table (bảng) trong chế độ layout để tạo bố cục cho trang, một vài người thích làm việc với các layer hơn. Dreamweaver MX cho phép tạo layer sau đó cho phép chuyển chúng thành các table. Có thể chuyển đổi qua lại giữa các layer và table.

a. Chuyển đổi giữa các layer và table:

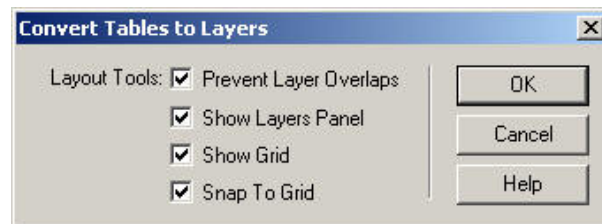
- Chọn **Modify / Convert / Layer to Tables**
- Hộp thoại **Convert Layers to Table** hiển thị



- o **Most Accurate:** Tạo 1 cell cho mọi layer, bổ sung bất kỳ ô nào cảm thấy cần thiết để giữ khoảng trống giữa các layer.
- o **Smallest: Collapse Empty Cells:** Chỉ định lề của các layer được sắp xếp với số pixel được chỉ định.
- o **Use Transparent GIFs:** Điền đầy hàng cuối cùng của bảng bằng các ảnh GIF trong suốt. Mục này đảm bảo table được hiển thị với cùng độ rộng cột trên mọi trình duyệt. Khi mục này được chọn, không thể chỉnh sửa bảng nhận được bằng cách rê các cột của nó.
- o **Center on Page:** Canh table vào giữa trang. ầu mục này không được chọn, table sẽ được giống hàng bên trái.
- o **Prevent Layer Overlaps:** Click chọn mục này để chống sự chồng lấp của các layer.
- o **Show Layers Panel:** Hiển thị layer panel.
- o **Show Grid:** Hiển thị lưới.
- o **Snap To Grid:** Bật/Tắt chức năng bắt dính với lưới.

b. Chuyển đổi table thành layer:

- Chọn **Modify / Convert / Table to Layers**
- Hộp thoại **Convert Tables to Layers** hiển thị
- Xác định các tùy chọn trong hộp thoại:
 - **Prevent Layer Overlaps:** Không chế vị trí của các layer khi chúng được tạo, di chuyển và định lại vị trí, kích thước để chúng không bị phủ lấp lên nhau
 - Các tính năng còn lại tương tự như trong phần chuyển từ layer thành table.



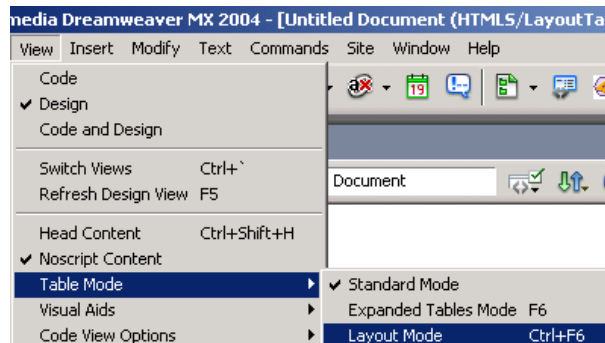
III. THIẾT KẾ BỐ CỤC TRANG - PAGE LAYOUT

1. Khái quát

Page Layout là 1 phần quan trọng trong thiết kế trang web. Chỉ cách thức trình bày nội dung trên trang web.

Dreamweaver MX có nhiều cách khác nhau để tạo page layout. Một phương pháp chung là sử dụng các table..

- Trong chế độ Layout Mode có thể thiết kế các Layout Cell, Layout table, sau đó tùy biến hay di chuyển đến bất cứ vị trí bất kỳ. Trong chế độ Standard có thể thiết kế các table, các layer sau đó chuyển thành các table.
- Tuy nhiên chế độ thiết kế layout mode là cách dễ nhất để thiết kế các Page layout.
- Để sử dụng chế độ thiết kế layout: Chọn menu **View/Table Mode/Layout Mode**



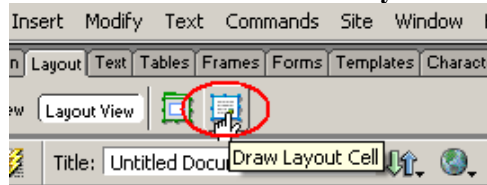
(Hay trên Panel Objects **Layout** chọn **Layout**)

2. Tạo Layout Table & Layout Cell

Khi tạo 1 Layout **cell** thì Dreamweaver MX sẽ tự động tạo 1 bảng chứa nó. Một layout **cell** không thể nằm ngoài một **Layout table**.

a. Tạo các Layout cell

- Chuyển sang **Layout mode** → Click nút **Draw Layout Cell** trên **Panel Object**,

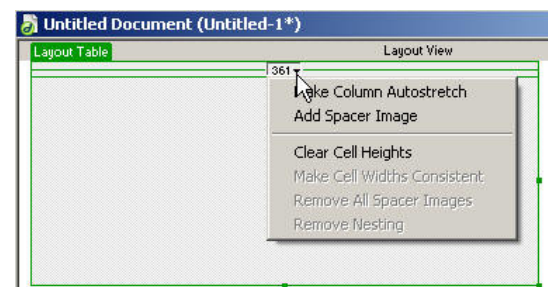
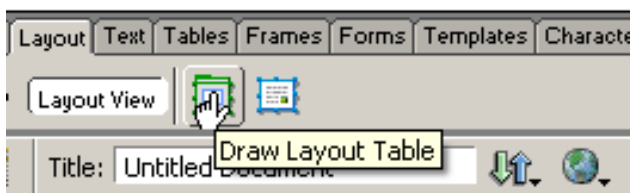


- Đặt con trỏ chuột trên trang → rê chuột để định kích thước của **cell**. (nếu muốn tạo nhiều **cell** cùng lúc hãy giữ **Ctrl** trong lúc rê vẽ)

b. Tạo các Layout table

- Chọn chế độ Layout Mode
- Click nút Draw Layout Table trên **Panel Object**.
- Đưa trỏ chuột vào cửa sổ thiết kế rê và vẽ một table. ầu là layout table đầu tiên trên trang thiết kế thì nó sẽ tự động nằm ở góc trên bên trái.

Có thể tạo 1 layout table trên vùng trống dưới của trang hay ở bên trong 1 layout table khác



c. Tạo các layout table lồng nhau

- Click chuột vào Draw Layout Table, đưa trỏ chuột vào vùng màu xám của 1 table và rê để vẽ 1 table kết tổ (layout table kết tổ không thể lớn hơn layout chứa nó).

d. Nhập nội dung vào các cell

- Có thể chèn văn bản, hình ảnh vào trong **cell** ở chế độ **Layout mode** hay **Standard**.
- Click vào trong **cell**, gõ văn bản hay chèn các file.
- ội dung chỉ có thể đặt trong các **cell**. ầu hững vùng màu xám trên **Page Layout** không cho phép chèn nội dung.

3. Định Dạng Layout Table Và Layout Cell

a. Định dạng Layout cell:

Có thể canh chỉnh nội dung, thiết lập chiều cao, rộng, màu nền . . . cho **cell** bằng sử dụng **Properties**.

- Click vào biên của **cell** hay giữ **Ctrl** và click vào bên trong **cell** để chọn **cell**.



- Các thuộc tính của **cell** hiện trên **Properties**:
 - Thay đổi chiều rộng của **cell**: ập số pixel vào ô **Width** hay chọn **Autostretch**.
 - Thay đổi chiều cao của **cell**: ập số pixel vào ô **Height**.
 - Chọn màu nền cho **cell**: Click vào ô **Bg** và chọn một màu trong bảng chọn màu.
 - Canh chỉnh nội dung của **cell**: Click chọn trong menu **Horz** và **Vert**.
 - ầu ếu bật tùy chọn **No Wrap**, **cell** sẽ tự động nới rộng để chứa tạo nội dung.

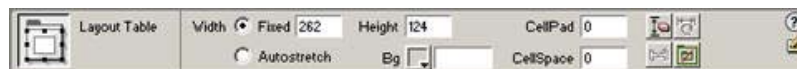
b. Điều chỉnh kích thước và di chuyển cell:

- Điều chỉnh bằng tay:
Click lên biên để chọn **cell**, khi đường biên **cell** xuất hiện các **handle**, rê các **handle** để định lại kích thước của **cell**.
- Di chuyển các **cell**: đặt trỏ chuột lên biên của **cell**, click và rê để định vị trí của **cell**.

c. Định dạng layout table:

Có thể thay đổi kích thước, khoảng cách giữa các **cell** . . . Để định dạng layout table:

- Click tab table hay click lên biên của table để chọn nó.
- Thiết đặt lại các tùy chọn trên **Properties**.



- Điều chỉnh kích thước **table**: ập số pixel vào ô **Width**, **Height** hay **Autostretch**.
- Để điều chỉnh khoảng trống ở viền trong của **cell**: ập số pixel vào ô **CellPad**.

Điều chỉnh khoảng trống ở viền xung quanh **cell**: ập số pixel vào ô **CellSpace**

Chương 05

THIẾT KẾ BIỂU MẪU – FORM

- ✓ Giới thiệu
- ✓ Thiết kế Form và các Control
- ✓ Sử dụng Behavior kiểm tra dữ liệu trên Form

I. GIỚI THIỆU

Form – Biểu mẫu là một kỹ thuật cho phép chủ trang web giao tiếp với người truy cập. Trên trang web người dùng có thể được yêu cầu trả lời một câu hỏi, cho 1 ý kiến, chọn một mục trong danh sách định trước . . . chủ trang web sẽ tiếp nhận và xử lý thông tin ấy)

1. Tạo Trang Form mới

- Tạo mới trang web
- Đặt trỏ tại nơi cần chèn Form
- Insert / Form
- Đường khung viền màu đỏ đại diện giới hạn của form mọi thành phần trên form phải nằm trong khung viền này
- Trong form cần thiết phải có 2 nút đặc biệt
 - Submit: Chấp nhận nội dung của form và cho phép người truy cập gửi thông tin về cho chủ nhân website
 - Reset: Xóa dữ liệu trên form trở về trạng thái mặc định và nhập lại.

2 Chèn các Đối tượng trên form

Để chèn các đối tượng nằm trong form

Cách 1: Chọn Tab Form trên thanh Inert



Cách 2: chọn từ Menu Insert/Form

Form
Text Field
Textarea
Button
Check Box
Radio Button
List/Menu
File Field
Image Field
Hidden Field
Radio Group
Jump Menu
Fieldset
Label

3. Cách Gửi Biểu Mẫu

- Chọn đường viền của Form
- Trong cửa sổ Properties:
 - Form Name: Tên của Form

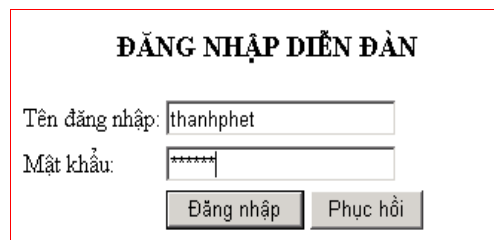
- o Actiton: Đường dẫn chứa trang xử lý form nếu không bạn có thể gửi thông qua Mail (MailTo: WebmasterPhetite@gmail.com)
- o Method: Phương thức truyền dạng Post hay Get

II. THIẾT KẾ CÁC CONTROL

1. Ô nhập liệu 1 dòng

Ô nhập liệu một dòng (Text Field) dùng nhập các dòng thông tin ngắn gọn nằm trong cùng một dòng

- Định con trỏ trong đường viền của form
- Chọn Menu Insert / Form/ Text Field
- Chọn Text Field vừa tạo: Chỉ định các thuộc tính
 - o Text Field: Định tên cho ô nhập liệu
 - o Char Width: Số ký tự cho chiều dài ô
 - o Max Chars: Số ký tự nhiều nhất có thể nhập
 - o SingleLine: Ô nhập liệu 1 dòng
 - o MultiLine: Ô nhập liệu nhiều dòng
 - o Password: Ô nhập loại mật mã (Ký tự nhập được mã thành *)



2. Nút Chọn Lựa Radio Button

a. Nút chọn lựa Radio Button

Trong nhóm các nút chọn, bắt buộc chọn 1 và chỉ 1 mà thôi. Các Radio cùng nhóm phải cùng tên chỉ khác nhau về giá trị.

- Định con trỏ trong form
- Insert/ Form/ Radio Button Hoặc Click (Hình)
- Chọn Radio Button đã tạo chỉ định các thuộc tính từ cửa sổ properties
 - o Radio Button: Tên nút (Các Radio button cùng nhóm đặt cùng tên)
 - o Checked value: Giá trị của nút khi được chọn.
 - o Initial State:
 - Checked: Mặc định được chọn
 - UnChecked: Mặc định không được chọn

b. Nhóm nút chọn lựa Radio Button Group

Ấu ếu không muốn tạo từng Radio Button riêng biệt đặt cùng tên để thành Radion Button Group bạn có thể chèn cả nhóm Radio Button như sau:

- Đặt trỏ trong Form
- Chọn Menu Insert / Form/ Radio Button Group hoặc nhấn vào hình

- Hộp thoại Radio Group xuất hiện
 - o ả hần dấu + thêm nút, ả hần dấu _ xóa bớt nút
 - o Label: Khai báo nhãn nút
 - o Value: Giá trị khi nút được chọn gửi về cho Webserver
 - o Layout Using: Cách hiển thị
 - LineBreak: Mỗi nút xuống dòng
 - Table: Các nút nằm trong bảng

3. Hộp Kiểm Tra CheckBox

Tương tự như Radio Button nhưng cho phép tùy chọn: 1, 1 số, tất cả hoặc không chọn gì hết

- Đặt trở trong Form
- Chọn Menu Insert / Form/ CheckBox hoặc nhấn vào hình
- Chọn CheckBox đã tạo chỉ định các thuộc tính trong cửa sổ Properties
 - o CheckBox: Tên nhóm các Checkbox
 - o Checked Value: Giá trị trả về cho từng CheckBox
 - o Initial State: Trạng thái mặc định ban đầu
 - Checked: ả út được chọn
 - UnChecked: ả út chưa được chọn

4. Hộp Liệt Kê (List/Menu)

Dùng chứa danh sách các nội dung theo từng dòng. Tương tự như Radio Button nhưng và được cuộn lại thành một dòng. Khi cần xem danh sách nhấn nút mũi tên xuống bên phải hộp chọn để mở danh sách xuống.

- Đặt trở trong Form
- Chọn Menu Insert / Form/ List Menu
- Chọn hộp liệt kê mới được chèn chỉ định các thuộc tính trong cửa sổ Properties
 - o List/Menu: Đặt tên cho hộp liệt kê
 - o Type: Chọn kiểu
 - Menu: Dạng hộp chọn
 - List: Dạng danh sách chọn (Khung chọn)
 - Chọn nút List Value xuất hiện hộp thoại ListValue
 - ả hần dấu + để thêm mục chọn, nhấn dấu _ để xóa mục chọn
 - ItemLabel: ả hập nhãn cho từng mục chọn

- Value: Chỉ định giá trị trả về cho mỗi mục chọn
- ả hân Ok để hoàn thành



5. Ô Nhập Liệu Nhiều Dòng

Ô nhập Liệu nhiều dòng (TextArea) dùng nhập các thông tin, dữ liệu dài nhiều dòng, các ghi chú, ý kiến đóng góp . . .

- Đặt trỏ trong Form
- Chọn Menu Insert / Form/ TextArea hoặc chọn hình
- Chọn TextArea đã tạo chỉ định các thuộc tính trong cửa sổ Properties
 - o TextField: Đặt tên cho TextArea
 - o CharWidth: Số ký tự cho chiều dài ô
 - o ả umLines: Số dòng cần hiển thị
 - o Wrap: Văn bản tự xuống dòng
 - o Init Value: Giá trị mặc định ban đầu
 - o Type: Chọn kiểu
 - Single Line: Dạng TextField 1 dòng
 - MultiLine: Dạng TextAea nhiều dòng
 - Password: Dạng mật mã



6. Gửi kèm tập tin

ả gòai các thông tin ngắn gọn có thể nhập hoặc chọn trực tiếp, nếu khách truy cập muốn gửi nội dung văn bản nhiều dòng hơn hoặc 1 tập tin văn bản thì bạn cần tạo 1 File Field. Đây là thành phần trên Form giúp gửi kèm tập tin

- Đặt trỏ trong Form
- Chọn Menu Insert / Form/ File Field hoặc chọn hình
- Chọn TextArea đã tạo chỉ định các thuộc tính trong cửa sổ Properties

- o File Field: Đặt tên cho File Field

Khi khách truy cập thì nhấn vào nút Browse rồi tìm chọn tập tin cần gửi (Hoặc nhập đường dẫn tập tin cần gửi)

7. Nút Submit & Reset

Trong Form cần thiết phải có 2 nút đặc biệt là Submit & Reset:

- Ấn nút Submit: Để gửi thông tin về webserver cho chủ nhân Website
- Ấn nút Reset: Để xóa dữ liệu trên form về trạng thái mặc định ban đầu.
- Đặt trở trong Form
- Chọn Menu Insert / Form/ Button hoặc chọn hình
- Chọn Button đã tạo chỉ định các thuộc tính trong cửa sổ Properties
 - o Button Name: Đặt tên cho Button
 - o Label: Ấn hiển thị trên nút
 - o Action
 - Submit Form: Đóng gói dữ liệu và gửi đi
 - Reset Form: Xóa dữ liệu trả về trạng thái mặc định ban đầu.
 - Ấn nút bình thường cho các hành động khác như thông báo, kiểm tra

8. Nút Hình ảnh

Bạn có thể chèn vào Form các hình ảnh minh họa (Insert/Image) tuy nhiên bạn có thể chèn ảnh vào form cách này giúp bạn biến những tấm ảnh thành các nút như submit, reset . .

- Định con trở trong form
- Insert/Form/Images Fields (Hoặc chọn nút Hình)
- Chọn nút ảnh vừa tạo chỉ định các thuộc tính trong cửa sổ Properties
 - o ImageField:
 - “Submit” : Chọn ảnh làm nút gửi dữ liệu
 - “Reset”: Chọn ảnh làm nút xóa dữ liệu trên form về trạng thái ban đầu
 - o W (Width): Chiều rộng ảnh làm nút
 - o H (Height): Chiều cao ảnh làm nút
 - o Src: Tên tập tin ảnh làm nút
 - o Alt: Câu ghi chú khi rê chuột ngang qua ảnh
 - o Align: Canh vị trí ảnh so với các đối tượng khác
 - o Edit Image: Gọi chương trình FireWorks xử lý ảnh

9. Jump Menu

Liên kết trong Menu/List của Form được gọi là Jump menu. Đó là cách xếp gọn danh sách liên kết thành hộp chọn, người sử dụng khi cần thì nhấn vào nút sổ danh sách xuống để chọn liên kết đó

Mặc định loại liên kết này sẽ nhảy nhanh đến trang liên kết ngoài ra bạn có thể tạo thêm nút Go, để sau khi chọn liên kết rồi Click nút Go thì sẽ chuyển đến trang liên kết.

- Định con trở trong Form

- Chọn Menu Insert/Form/Jump Menu (Hoặc chọn nút Hình)
- Hộp thoại JumpMenu xuất hiện hãy khái báo các thuộc tính sau:
 - o ả hần dấu “+” hay “-” để thêm hay bớt một Menu Item
 - o ả hần nút (Hình) Hay (Hình) để thay đổi trật tự các Menu item
 - o MenuItem: Danh sách các Menu Item được tạo
 - o Text: ả hập nhãn Menu Item
 - o When Selected Goto URL: Địa chỉ tập tin liên kết đến hay Mailto
 - o Open URL in: Target của khung hay cửa sổ trang hiển thị
 - o Select First Item After URL Change: Chọn Item đầu sau khi liên kết
 - o Insert Go Button After Menu: Chèn thêm nút Go
 - o Lặp lại quá trình tạo cho các Menu Item khác
- Hiệu chỉnh Jump Menu: Khác với các thành phần khác, khi cần hiệu chỉnh jump menu bạn cần mở cửa sổ Behavior
 - o Chọn Jump Menu đã tạo
 - o Chọn Menu Window/Behavior
 - o Tại cửa sổ Behavior Double click vào Tên Action của JumpMenu
 - o Hộp thoại Jump Menu sẽ xuất hiện cho bạn hiệu chỉnh

III. Sử Dụng Behavior kiểm tra dữ liệu nhập trên Form

TextField là ô nhập liệu cho người truy cập tuy nhiên có trường hợp họ không nhập hay nhập không đúng kiểu giá trị bạn có thể sử dụng Behavior để kiểm tra các giá trị nhập.

Vd: Bạn cần thiết kế form Trong đó

- Phải nhập liệu cho ô họ và tên
- Ô Email phải đúng là địa chỉ Mail (Có ký hiệu @ . .)
- Ô ngày phải nhập từ 1 đến 31
- Ô Tháng phải nhập từ 1 đến 12
- Ô năm phải nhập từ 1900 đến 2048
- Số người phải nhập dữ liệu số
- Ô ghi là thông tin có thể bỏ qua

Để thực hiện việc kiểm tra này:

- Chọn Form đã tạo
- Mở cửa sổ Behavior
- ả hần dấu “+” và chọn Validate Form
- Hộp thoại Validate Form hiển thị:
 - o ả ame Field: Danh sách các TextFields trên form, muốn đặt điều kiện kiểm tra TextField nào thì chọn TextField đó
 - o Value required: Yêu cầu TextField đó phải được nhập liệu
 - o Anything: Dữ liệu loại nào cũng được
 - o Email Address: Dữ liệu nhập phải là dạng địa chỉ Mail

- o Number: Dữ liệu nhập phải là dạng số
- o Number From . . To. . .: Dữ liệu số trong khoảng xác định

Lần lượt thực hiện điều kiện cho các Field theo yêu cầu

Validate Form

Named fields: text "textfield" in form "form1"

Value: ☐ Required

Accept: ☒ Anything ☐ Number ☐ Email address ☐ Number from to

OK Cancel Help

Chương 06

THIẾT KẾ LIBRARY, TEMPLATE & FRAME

- ✓ Library
- ✓ Template
- ✓ Frame

I. Library

1. Khái quát

Library là cách để lưu trữ các phần tử hình ảnh, văn bản và các đối tượng khác mà muốn sử dụng lại hay cập nhật thường xuyên thông qua web site của mình. Ắ hững phần tử này được gọi là các hạng mục library.

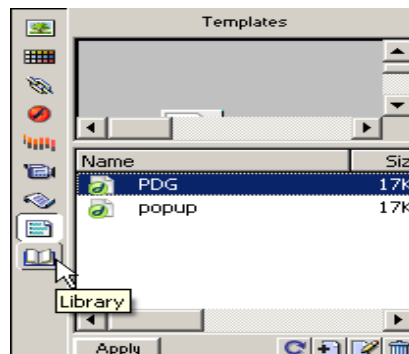
Dreamweaver lưu trữ các hạng mục library trong thư mục Library bên trong thư mục gốc cục bộ của site.

2. Tạo một hạng mục library:

Có thể tạo hạng mục trong library từ bất cứ phần tử nào ở trong phần Body của tài liệu, bao gồm văn bản, các table, các thanh định hướng và hình ảnh. . .

Tạo một hạng mục library.

- Chọn một phần của tài liệu để lưu như một hạng mục library.
- Thực hiện một trong các cách sau:
 - o Click chọn biểu tượng **Library** trong **Assets panel**
 - o Click vào biểu tượng  (New Library item)
 - o Hoặc chọn menu **Modify / Library / Add Object to Library**.
- ắ hập tên cho hạng mục library. Mỗi library được lưu thành một tên riêng biệt.



3. Chèn một hạng mục Library vào tài liệu:

- Đặt điểm chèn vào trong cửa sổ tài liệu.
- Rê một hạng mục **library** từ **Assets panel** vào cửa sổ tài liệu, hay chọn một hạng mục và click vào nút  **Insert**.

4. Thay đổi các hạng mục library:

Khi thay đổi một hạng mục library, có thể cập nhật tất cả các tài liệu sử dụng hạng mục đó.

Hiệu chỉnh một hạng mục library:

- Trong Assets panel, click chọn một hạng mục library.
- Click vào nút  Edit ở phía dưới Assets panel.

Dreamweaver MX sẽ mở một cửa sổ tài liệu mới để hiệu chỉnh hạng mục library.

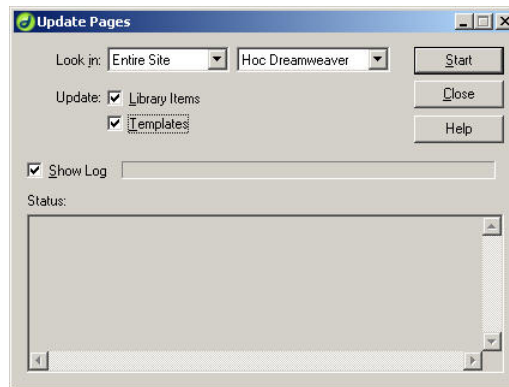
- Hiệu chỉnh hạng mục và lưu các thay đổi.

Cập nhật cho tài liệu hiện tại sử dụng hạng mục library:

- Chọn menu **Modify / Library / Update Current Page**

Cập nhật toàn bộ site hay tất cả các tài liệu sử dụng hạng mục library.

- Chọn menu **Modify / Library / Update Pages**
- Hộp thoại **Update Pages** hiển thị:
 - o Trong menu pop-up **Look in:**
 - Chọn **Entire Site**, và chọn một tên site từ menu pop-up bên cạnh. Điều này sẽ cập nhật tất cả các trang trong site.
 - Chọn **Files That Use**, và chọn tên một hạng mục library.
 - o Click hộp kiểm **Library Items** ở tùy chọn **Update**.
 - o Click **Start**.



Dreamweaver MX sẽ cập nhật tất cả các tập tin như chỉ định. Nếu chọn tùy chọn **Show Log**, Dreamweaver MX sẽ cung cấp thông tin về các tập tin mà nó cập nhật đến.

5. Đổi tên một hạng mục Library:

- Chọn một hạng mục trong **Assets panel**.
- Click chuột phải và chọn **Rename**.
- Nhập vào tên mới cho hạng mục **Library**.

6. Để xóa một hạng mục library:

- Chọn một hạng mục trong **Assets panel**.
- Click nút **Delete** và xác nhận muốn xóa hạng mục đó.

Khi xóa một hạng mục library thì nó được tháo ra khỏi thư mục library nhưng không thay đổi nội dung của bất cứ tài liệu nào sử dụng nó.

II. Template

1. Khái quát

Một template là một tài liệu mẫu có thể sử dụng để tạo nhiều trang có cùng bố cục tương tự nhau, một thiết kế đồng nhất. Sử dụng Template cũng giúp dễ dàng quản lý web site của mình, khi đó có thể thiết kế lại hay thay đổi hàng trăm trang một lúc.

Khi tạo một template, có thể chỉ ra những phần tử nào không thể thay đổi trong tài liệu được tạo dựa trên template đó, và những phần tử nào có thể thay đổi được.

Có thể chỉnh sửa một template thậm chí sau khi dùng nó để tạo các tài liệu, Khi hiệu chỉnh một template, vùng bị khóa trong các tài liệu sử dụng template này đều được cập nhật để phù hợp với các thay đổi cho template.

Sử dụng các template tốt nhất khi muốn thiết kế các trang có bố cục nhất định..

2. Tạo Template

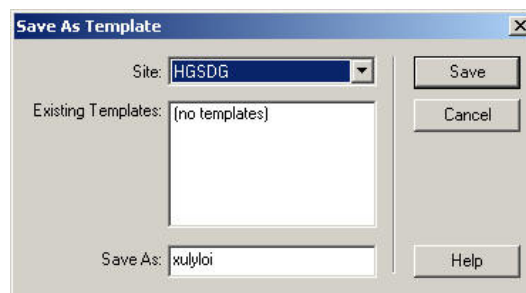
Dreamweaver MX lưu các template với tên có phần mở rộng là .dwt trong thư mục Template. không thể di chuyển các thư mục template ra khỏi thư mục gốc của site, vì như vậy nó sẽ bị lỗi đường dẫn trong các template.

Để lưu một tài liệu đã có như một template:

- Chọn **File / Open** và chọn mở một tài liệu.
- Khi tài liệu đã được mở, chọn **File / Save as Template**.

Chú ý: ầu tài liệu được tạo dựa trên template, thì phải tách nó ra khỏi template trước khi lưu tài liệu như một template.

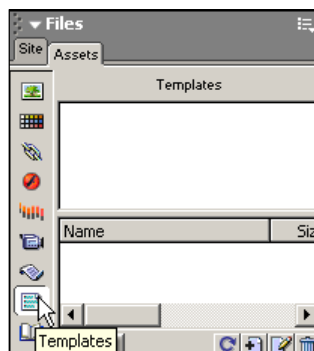
- Trong hộp thoại **Save as template**, chọn một site trong menu, sau đó nhập tên cho template vào trường **Save as**.



Click **Save** để lưu lại.

Để tạo một template mới:

- Chọn **Window/Assets**, panel **Assets** → chọn icon **Template**.
- Click biểu tượng **dấu cộng** (+) ở góc dưới của **panel Assets**.
- Trong khi **template** vẫn được chọn, hãy gõ tên cho template.



2. Để hiệu chỉnh một tập tin template:

- Trong **panel Assets**, chọn icon **template**. Chọn một **template** cần hiệu chỉnh và click vào biểu tượng **Edit** (pencil icon).

- Thực hiện hiệu chỉnh template trong cửa sổ tài liệu, tạo các vùng có thể biên tập trong template.
- Lưu template đã hiệu chỉnh bằng cách chọn **File / Save**.

3. Để đổi tên một template trong panel Assets:

- Click vào tên của một **template** trong **panel Assets** để chọn.
- Click chuột phải lên trên tên của template, một trình đơn hiển thị chọn **Rename**.
- Nhập tên mới cho template và nhấn **Enter**.

4. Để xóa một template:

- Chọn một **template** trong **panel Assets**.
- Click nút **Delete**  để xóa.

Tập tin template được xóa khỏi site, các tài liệu sử dụng template không tách khỏi template, chúng giữ lại cấu trúc các vùng có biên tập trên template đã xóa. Để tách tài liệu ra khỏi template, chọn menu **Modify / Templates / Detach from Template**.

5. Áp dụng template cho một tài liệu đang có:

- Mở một tài liệu.
- Chọn một **template** trong **panel Assets**.
- Click nút **Apply** .

Chú ý: Lúc áp dụng một template vào một tài liệu đang có, nội dung trong template được bổ sung vào tài liệu. Các tài liệu được tạo dựa trên template sẽ kế thừa các thuộc tính của trang template trừ tiêu đề trang.

Để áp dụng một template cho một tài liệu và sau đó muốn thay đổi các thuộc tính trang của tài liệu, phải hiệu chỉnh các thuộc tính trang của template rồi cập nhật các trang đã sử dụng template.

6. Các liên kết trong template:

Để tạo một liên kết trong tập tin template, sử dụng biểu tượng thư mục  để duyệt file hay biểu tượng Point-to-File  trên Properties. không thể gõ tên của tập tin để liên kết.

Khi tạo một tập tin template bằng một trang đã có, Dreamweaver MX đảm bảo các mối liên kết trong trang vẫn chỉ đến các tập tin đã liên kết trước đó.

Khi template được lưu trong một thư mục riêng biệt, điều này có nghĩa là đường dẫn biểu hiện mối liên kết tương đối được thay đổi khi lưu trang như một template.

Khi tạo một tài liệu dựa trên template đó và lưu thành một tài liệu mới.

7. Vùng có thể biên tập

Trong template những vùng có thể biên tập (deditable regions) là những phần có thể thay đổi trong các tài liệu sử dụng template, những vùng bị khóa (loked regions) là những phần của page layout không thay đổi trên mỗi trang sử dụng template.

Tất cả các vùng trong một template tạo mới đều được khóa. Vì vậy để tạo một template có thể sử dụng, phải tạo các vùng có thể biên tập.

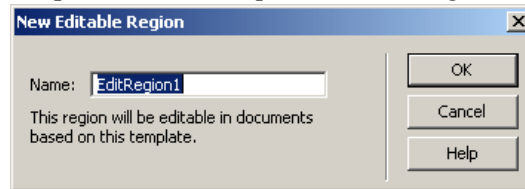
Định nghĩa vùng nội dung của template trở thành vùng có thể biên tập:

- Trong tập tin template, chọn văn bản hay nội dung mà muốn chuyển thành vùng có thể biên tập.
- Thực hiện một trong các cách sau:

- o Chọn menu lệnh **Editable Region** trên thanh **Templates**.



- o Hoặc click chuột phải lên vùng chọn trong trang và chọn **Templates / New Editable Region**.
- Hộp thoại **New Editable Region** hiển thị, nhập tên cho vùng trong mục **Name**.
Vùng có thể biên tập trong template được viền quanh một đường màu sáng.



Chèn một vùng có thể biên tập rộng vào template:

- Trong template, đặt điểm chèn ở nơi muốn chèn một vùng có thể biên tập.
- Chọn **Editable Region** trên thanh **Templates**
- Hộp thoại **New Editable Region** hiển thị, nhập tên cho vùng.

Tên vùng đặt giữa hai dấu {}, được đặt vào template như một vùng giữ chỗ.

III. FRAME

1. Khái quát

Frame được sử dụng trong một trang web để chia nó thành nhiều trang HTML.

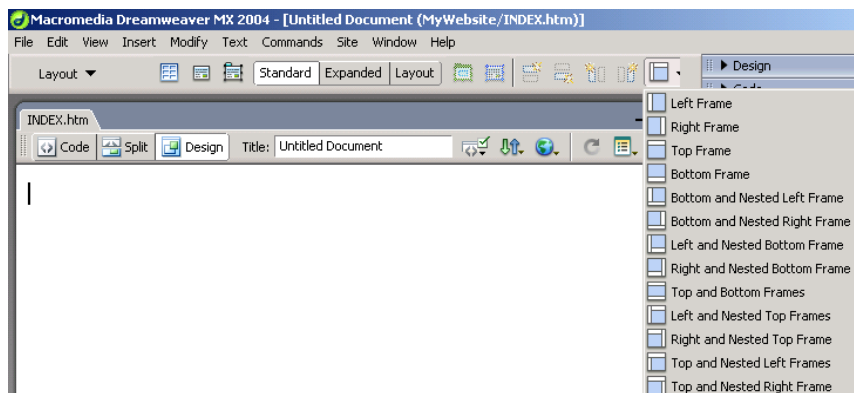
Frame bao gồm hai thành phần chính - Một frameset và các frame cá nhân:

Ví dụ: ả ếu một trang web chứa 3 frame nội dung sẽ gồm có 4 trang HTML riêng biệt: tập tin frameset và 3 tập tin nội dung. Khi thiết kế một trang sử dụng các frameset, phải lưu tất cả các tập tin trên để có thể xem được trên trình duyệt.

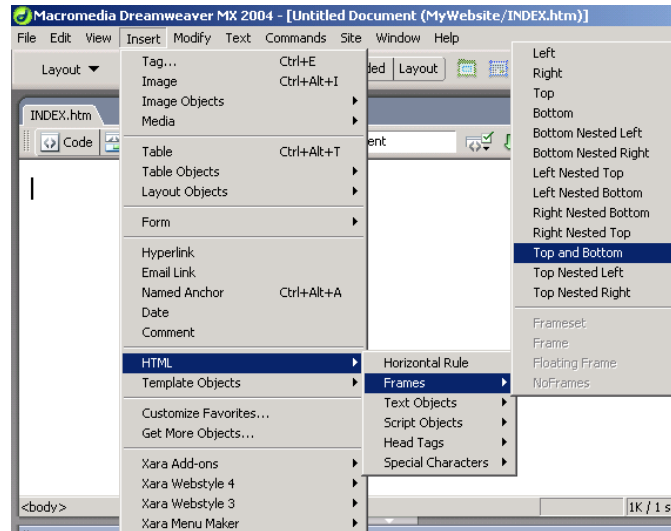
2. Tạo Frame

Chèn một frameset đã được định nghĩa:

- Đặt điểm chèn trong cửa sổ tài liệu.
- Thực hiện một trong các cách sau:
 - o Trong mục **Layout** của **panel Objects**, Hoặc chọn menu **Insert /HTML/ Frame** và chọn tên một kiểu frame đã được định nghĩa.



Hay



Trước khi làm việc với các frame, hãy bật chế độ hiển thị đường viền của frame.

- Chọn menu View / Visual Aids / Frame Borders.
- Chọn **Modify / Frameset**, chọn **Split Frame Left, Right, Up** hay **Down**.
- Lúc này frame sẽ được tạo thành 2 trong trang theo đúng như chọn, rê chuột theo đường biên của frame để thay đổi kích thước cho frame theo ý.

3. Sử Dụng Panel Frame

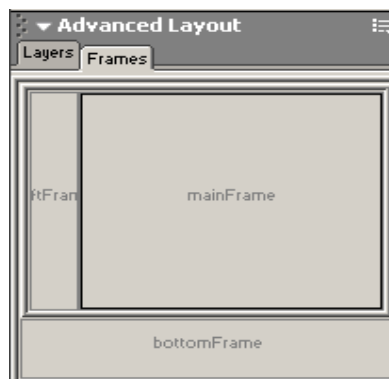
Panel Frames cung cấp một hình ảnh trực quan của các frame có trong tài liệu. có thể click chọn một frame hay frameset trong **panel Frames**.

- Chọn **Window / Other / Frames** hay nhấn tổ hợp phím **Shift + F12**; cửa sổ **panel Frames** sẽ hiển thị:

Khi chọn một **frame** hay **frameset**, đường viền chọn xuất hiện trong cửa sổ tài liệu và trong **panel Frames**.

- Để chọn một frame: Click chọn **frame** đó trong panel Frames
- Để chọn một frameset: Click **đường viền xung quanh** các frame trong panel Frames.

Hoặc click chọn một **frame** hay **frameset** trong cửa sổ tài liệu.



4. Lưu Frame

Các tập tin của **frameset** và các **frame** thành phần của nó phải được lưu trước khi xem trên trình duyệt. có thể lưu riêng biệt một trang **frame** hay một trang **frameset**, hay lưu tất cả các tập tin **frame** và trang **frameset** đang được mở.

- Để lưu một tập tin frameset:**

- Chọn **frameset** trong **panel Frames** hay trong cửa sổ tài liệu, chọn **File / Save / Frameset** hay **Save Frameset As**.
- Để lưu một tài liệu ở trong một **frame**: Click trong 1 **frame** để chọn nó, chọn **File / Save Frame** hay **Save Frame As**.
- b. Để lưu tất cả tập tin trong một frameset**
 - Chọn **File / Save All Frames**.

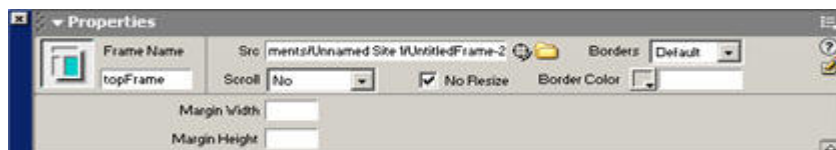
5. Thuộc Tính Của Frame

Các frame và frameset đều hiển thị các thuộc tính trên **Properties**.

Các thuộc tính của frame xác định tên, tập tin nguồn, lề, thanh cuộn và đường viền của frame riêng biệt bên trong một frameset. Các thuộc tính frameset điều khiển các kích thước và màu và độ rộng của đường viền giữa các frame.

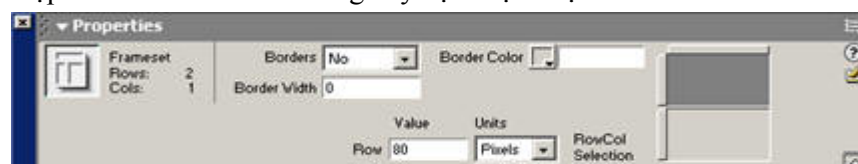
Thiết đặt các thuộc tính frame:

- Chọn một frame và trong panel Frames, hộp Properties sẽ hiển thị như sau:
 - o **Frame Name:** nhập tên cho frame. Frame name xác định tên của frame hiện có để sử dụng cho mục đích siêu liên kết (hyperlink target) và tham chiếu ngôn ngữ (scripting references)
 - o **Src:** xác định tài liệu nguồn cho frame.
 - o **Scroll Bar:** Hiện thanh cuộn hay không khi không đủ không gian để hiển thị nội dung trong frame.
 - o **No Resize:** Cố kích thước của frame.
 - o **Borders:** Điều khiển sự hiển thị của đường viền frame. Các giá trị có thể chọn: Yes, No, Default.
 - o **Border Color:** thiết đặt màu viền cho frame.
 - o **Margin Width:** chọn độ rộng của lề trái và lề phải.
 - o **Margin Height:** chọn độ rộng của lề trên và lề dưới.



Thiết đặt các thuộc tính frameset

- Chọn frameset trong cửa sổ tài liệu hay trong **panel Frames**.
- Hộp thoại **Properties** sẽ hiển thị như sau:
 - o **Borders:** chỉ định chế độ hiển thị đường viền.
 - o **Border Width:** Độ rộng của đường viền frameset.
 - o **Border Color:** Chọn màu cho đường viền.
 - o Để chọn các tùy chọn kích thước frame, click lên nhãn **RowCol Selection**, sau đó nhập vào kích thước của hàng hay cột được chọn.



6. Liên Kết Trong Frame

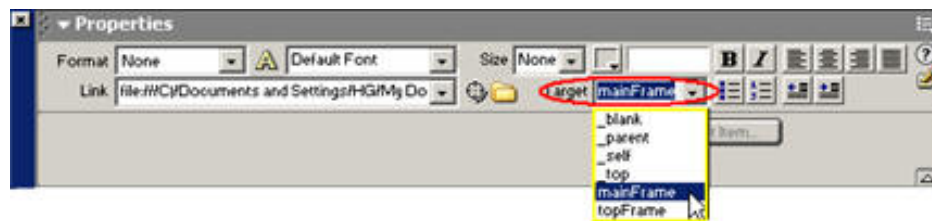
Sử dụng các liên kết trong frame, phải chọn một target cho liên kết. Target là frame mà nội dung liên kết sẽ được mở ở đó.

Ví dụ: ở menu định hướng ở frame bên trái, và muốn tài liệu được liên kết xuất hiện trong frame nội dung, phải sử dụng các target cho tất cả các mối liên kết ở menu định hướng. Target đó là tên của frame nội dung chính. Khi người sử dụng click một liên kết định hướng, nội dung sẽ mở trong frame chính.

Để tạo đích cho một frame:

- Chọn văn bản hay đối tượng cần tạo liên kết.
- Ở trường **Link** trên **Properties** chọn tài liệu được liên kết.
- Trong menu **Target**, chọn vị trí mà ở đó mỗi liên kết sẽ được mở. ở đây đã đặt tên cho các frame thì tên các frame sẽ xuất hiện trong menu này.

Chọn một frame được đặt tên để mở tài liệu được liên kết trong frame đó.



- o **_blank:** Mở tài liệu được liên kết trong một cửa sổ trình duyệt mới.
- o **_parent:** Mở tài liệu được liên kết trong frameset.
- o **_self:** Mở tài liệu được liên kết ở trong frame hiện thời, thay thế nội dung trong frame đó.
- o **_top:** Mở mỗi liên kết ở trong frameset ở bên ngoài tài liệu hiện hành, thay thế tất cả các frame.

Chương 07

SỬ DỤNG CASCADING STYLE SHEETS – CSS VÀ BEHAVIOR

- ✓ *Thiết kế dựa trên CSS*
- ✓ *Tạo CSS Style*
- ✓ *Các thao tác về CSS*
- ✓ *Tổng quan về Behavior*
- ✓ *Cửa sổ điều khiển Behavior*
- ✓ *Các Behavior thường dùng*
- ✓ *Các Behavior khác*

I. Thiết Kế Dựa Trên CSS

1. Khái niệm

Cascading Style Sheets-CSS là tập hợp các khai báo định dạng như: font, size, và các chế độ canh hàng, vị trí, các hiệu ứng đặc biệt và rollover chuột.

Có thể sử dụng để điều khiển nhiều tài liệu cùng một lúc. khi một CSS style cập nhật hay thay đổi thì thuộc tính định dạng của tất cả các tài liệu đã sử dụng các style đó đều tự động cập nhật.

2. Ba kiểu CSS sau có sẵn trong Dreamweaver MX:

- **Custom CSS Style:** Áp dụng các CSS Custom style cho các khối văn bản.
- **HTML tag style:** Định nghĩa lại thuộc tính định dạng của 1 thẻ HTML, chẳng hạn như H1. Khi tạo hoặc thay đổi 1 CSS style cho thẻ H1, tất cả văn bản được định dạng với thẻ H1 được cập nhật ngay lập tức.
- **CSS Selector Styles:** Định nghĩa lại thuộc tính định dạng dành cho một tổ hợp các thẻ đặc biệt (ví dụ: các trạng thái chuột cho liên kết Link, Visited, hover, active).

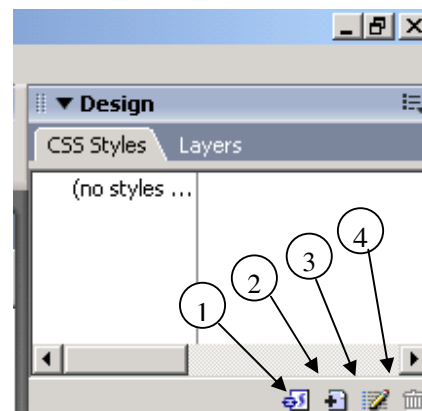
II. Tạo CSS Style

Có 2 cách để tạo và sử dụng css

- ❖ Internal CSS: Tạo CSS lưu trữ trực tiếp trong trang hiện tại, hạn chế tốc độ truy cập
- ❖ External CSS: Tạo CSS lưu vào tập tin .css, cho phép dùng chung tất cả các trang.

Để hiển thị CSS Style panel

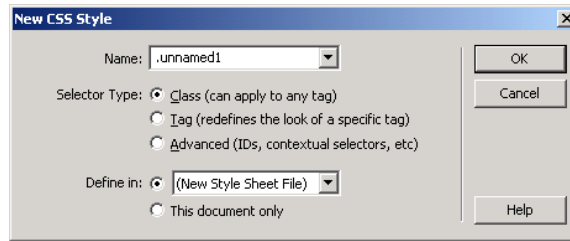
Chọn **Window/CSS Styles**, hay chọn biểu tượng CSS Styles trên bảng điều khiển Design



- [1]: **Attach Style sheet**-Ghép style sheet từ tập tin CSS
- [2]: **New Style sheet**-Tạo mới CSS
- [3]: **Edit Style sheet**-Điều chỉnh CSS
- [4]: **Delete Style sheet**- Xoá CSS

1. Tạo mới CSS style sheet:

Tại cửa sổ CSS Style chọn biểu tượng **New Style sheet** (Hoặc Click phải chọn New)



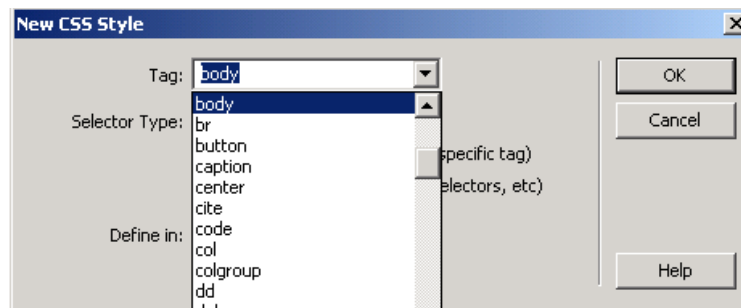
Selector Type: Chọn kiểu CSS

- o **Class(Can apply to any tag):** Định nghĩa kiểu mới áp dụng như một lớp thuộc tính định dạng văn bản.

Name: Nhập tên cho CSS

- o **Tag(Redefines the look of a specific tag):** Định nghĩa lại các thuộc tính của một thẻ HTML đã có.

Tag: Chọn thẻ HTML



- o **Advanced:** Định nghĩa thuộc tính cho của các thẻ đặc biệt hay tất cả các thẻ chứa trong một thuộc tính id riêng biệt.

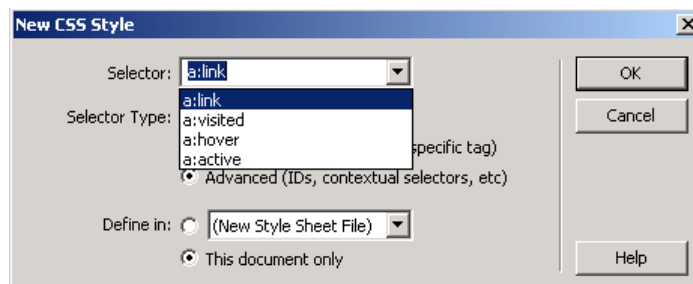
Selecttor: Chọn thuộc tính áp dụng các trạng thái liên kết

A: Link: Ảnh hưởng đến văn bản có tạo liên kết

A: Active: Ảnh hưởng đến các liên kết khi Click chuột vào

A:Hover: Ảnh hưởng đến các liên kết khi di chuyển chuột vào

A: Visisted: Ảnh hưởng đến các liên kết khi đã Click



Define in: Vị trí lưu trữ CSS

- o New Style sheet file: Tạo mới tập tin lưu css (*.css)
- o This document only: Lưu CSS trên trang hiện tại

Click **OK**

Để chọn **New Style sheet file** thì → Chỉ định vị trí lưu trữ và đặt tên(phần mở rộng .css)

2. Thiết lập các thuộc tính cho thẻ

Sau khi tạo mới 1 CSS, hộp thoại **Style Definition** hiển thị, yêu cầu thiết lập các thuộc tính của hộp thoại và click **OK** để có một CSS mới.

Lớp Type: Các thuộc tính định dạng văn bản

Font: Chọn phông chữ (ở hóm Font được định nghĩa trong (Text/Font/Edit Font List)

Size: Cỡ chữ chữ

Weight: Độ đậm của văn bản

Style: họn dạng thể hiện (Bình thường, ở nghiêng, đậm)

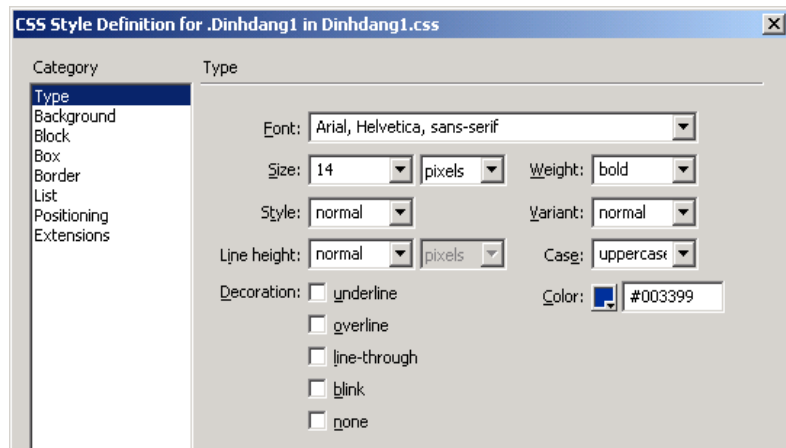
Variant: Biến thể của văn bản (Bình thường hay in hoa nhỏ)

Line Height: Chiều cao dòng văn bản

Case: Đổi dạng chữ (In, thường, hoa nhỏ)

Decoration: Xác định kiểu gạch dưới, trên, ... chữ

Color: Màu chữ



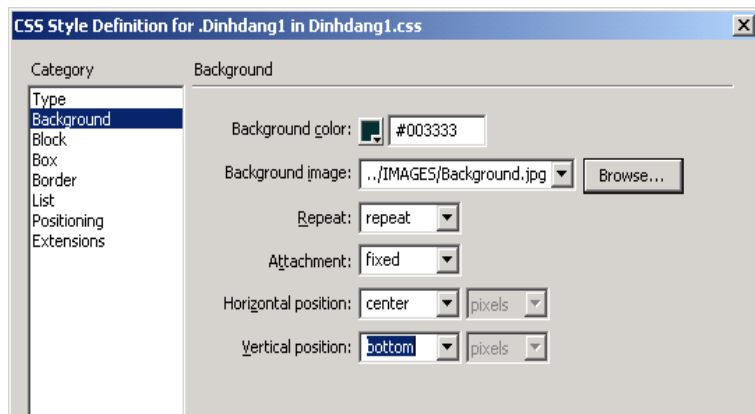
Lớp Background: Các thuộc tính định dạng nền

Background color: Màu nền

Background image: Ảnh nền

Repeat : Cách thức lặp ảnh nền (Chỉ hiện 1 lần, theo phương ngang , đứng . .)

Attachment, Horizantal, Vertical: Chưa được hỗ trợ.



Lớp Block: Các thuộc tính định dạng khối văn bản

Word spacing: Khoảng cách từ

Letter spacing: Khoảng cách các ký tự

Vertical Align: Lề theo phương thẳng đứng(hình ảnh) hoặc chỉ số trên dưới

Text Align: Canh lề

Text Indent: Độ thụt dòng

Lớp Box: Các thuộc tính kiểm soát vị trí phần tử

Lớp Border: Các thuộc tính đường biên phần tử

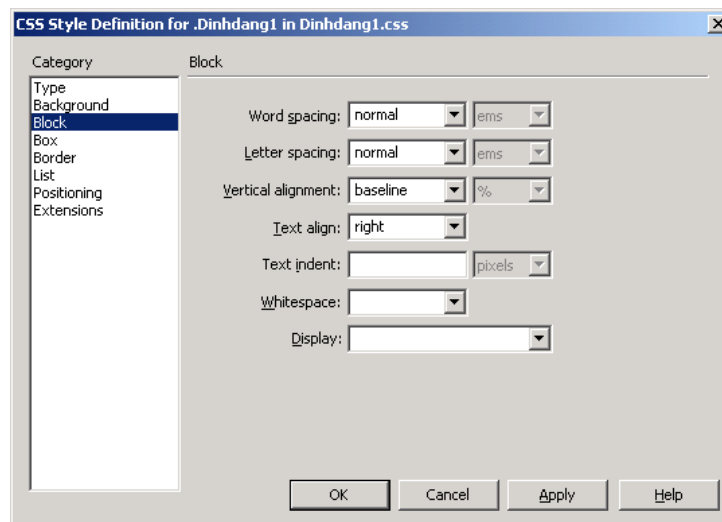
Lớp List: Các thuộc văn bản danh sách

Lớp Positioning: Các về layer

Lớp Extensions: Các thuộc tính mở rộng ngắt trang hay con trỏ chuột

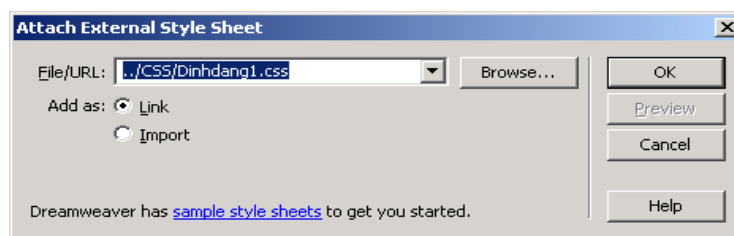
VD minh họa: Loại bỏ gạch dưới các liên kết

Trong lớp Type tại khung Decoration đánh chọn ☒ **None**



3. Gắn 1 CSS được lưu từ tập tin bên ngoài.

Trong khung **CSS style**, chọn **Attach Style Sheet** (Hoặc Click phải /**Attach Style Sheet**



Link: Liên kết đến File

Import: ả hập file vào trang

Trong hộp thoại **Link External Style Sheet**, click Browse để chọn file **.css**

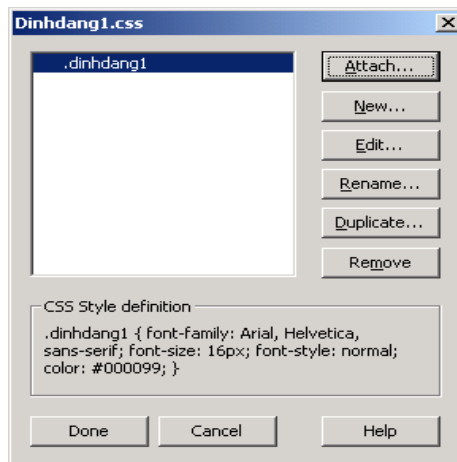
4. Điều chỉnh 1 CSS đã tạo

Mở bất kỳ một tài liệu được liên kết với các CSS muốn hiệu chỉnh

Trong khung CSS Styles chọn CSS cần điều chỉnh , chọn **Edit Style Sheet** (Hoặc Click phải chọn Edit)

- **Attach:** Gắn lại 1 file css.
- **Edit:** Điều chỉnh thuộc tính của css.
- **New:** Tạo mới CSS

- **Rename:** Đổi tên CSS
- **Duplicate:** ả hân đôi CSS
- **Remove:** Loại bỏ CSS khỏi tài liệu
- **Done:** Đồng ý những chọn lựa

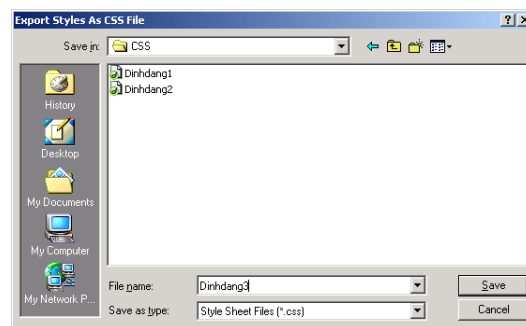


III. Các thao tác

1. Xuất các Style để tạo một CSS Style Sheet:

Có thể xuất các CSS đã tạo để tạo 1 File CSS Style Sheet mới. Sau đó có thể liên kết đến các tài liệu khác để áp dụng nó.

- Trong khung CSS Style Click phải CSS đã tạo trong tài liệu → **Export** (hay chọn menu **Text / Export Styles Sheet**)
- ả hập vào một tên cho CSS và click **Save**.



2. Các Style đối lập nhau:

Khi áp dụng hai hay nhiều CSS cho cùng một văn bản, các style có thể xung khắc nhau và cho kết quả ngoài ý muốn.

- ả ếu 2 CSS được áp dụng cho một văn bản thì trình duyệt sẽ hiển thị các thuộc tính của cả hai CSS trừ các thuộc tính đặc biệt xung khắc
- ả ếu các thuộc tính từ 2 CSS được áp dụng lên một văn bản xung khắc nhau, thì trình duyệt sẽ hiển thị thuộc tính của style ở bên trong cùng.
- ả ếu có sự xung khắc trực tiếp, thì các thuộc tính từ CSS sẽ loại bỏ các thuộc tính từ các HTML tag CSS.

IV. TỔNG QUAN VỀ BEHAVIOR

Behavior là các đoạn kịch bản (Script) được thiết kế sẵn bởi chương trình Dreamweaver. nó giúp thêm các điều khiển, các hàm kiểm tra trình duyệt, Shockware, thêm hệ thống liên kết popup menu, chèn âm thanh, kiểm tra Form... điều đó giúp làm phong phú hơn trang web của bạn.

Mỗi Behavior gồm 3 yếu tố:

- **Đối tượng** (Object) chứa Behavior
- **Biến cố** (Event) xảy ra trên đối tượng
- **Hành động** (Action) xảy ra đi kèm với biến cố.

Đối tượng chứa biến cố rất đa dạng, có thể là cả trang, 1 form, 1 hình ảnh, một nút, một dòng, một chữ . . . phải chọn đối tượng phù hợp với biến cố và hành động.

Biến cố là các sự việc xảy ra trên đối tượng chọn. ví dụ biến cố OnMouseOver. Là việc người xem đưa con trỏ chuột ngang qua đối tượng. Biến cố Onload là sự kiện xảy ra khi người xem mở trang web mới. vậy là bạn có rất nhiều loại biến cố. các biến cố khác nhau đối với các đối tượng khác nhau trong cùng một trang web.

Hành động là một đoạn mã lệnh giúp thực hiện một nhiệm vụ cho đối tượng. hành động chỉ được gọi thực hiện khi có biến cố tương ứng. điều đó một lần nữa khẳng định thêm mối quan hệ chặt chẽ giữa đối tượng, biến cố, hành động. Hành động đơn giản thì tạo liên kết, mở cửa sổ, . . . hành động phức tạp thì tạo popup menu, kiểm tra nhập liệu của form . . .

Một đối tượng trong trang thường đi kèm với 1 Behavior (Một biến cố và một hành động tương ứng) ả hưng cũng có trường hợp một đối tượng có nhiều hơn một biến cố, . . . tùy thuộc vào trình tự các Behavior mà chương trình lần lượt kiểm tra từng biến cố 1, nếu biến cố nào thỏa thì gọi ngay hành động tương ứng của biến cố đó.

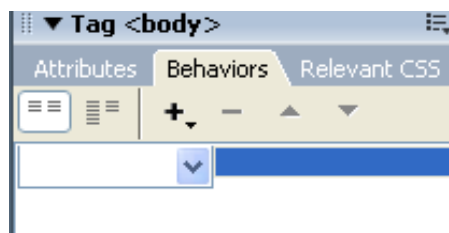
ả ếu một đối tượng có cùng lúc nhiều Behavior mà các Behavior này lại có cùng một biến cố (nhưng khác hành động). khi biến cố xảy ra, thì tuần tự từng hành động sẽ thực hiện. Ví dụ như trường hợp 1 nút liên kết có 2 Behavior

- Behavior 1: Biến cố OnClick hành động xuất hiện hộp thoại (alert)
- Behavior 2: Cũng biến cố OnClick nhưng hành động là liên kết đến một trang web khác.

Khi người tham quan ấn chuột vào nút này (Click) thỏa mãn biến cố Onclick thì hành động 1 sẽ mở ra hộp thoại thông báo, chờ người xem nhấn Ok, hành động 2 mới thực hiện tạo liên kết đến trang web khác.

II. CỬA SỔ ĐIỀU KHIỂN BEHAVIOR PANEL

Cần phải mở Behavior panel trong quá trình tạo Behavior : Chọn Menu Window/Behavior



1. Chọn đối Tượng trước Khi Gắn Behavior

Tùy thuộc vào việc chọn các đối tượng khác nhau trang web mà Behavior tự chọn loại biến cố phù hợp và cho phép thực hiện 1 số hành động tương ứng trên đối tượng đó. ả ếu không vừa ý bạn có thể tự hiệu chỉnh lại.

2 Thêm / Xóa Một Behavior

Khi cần thêm, xóa Behavior, bạn chỉ việc ấn vào nút (+) hoặc nút (-).

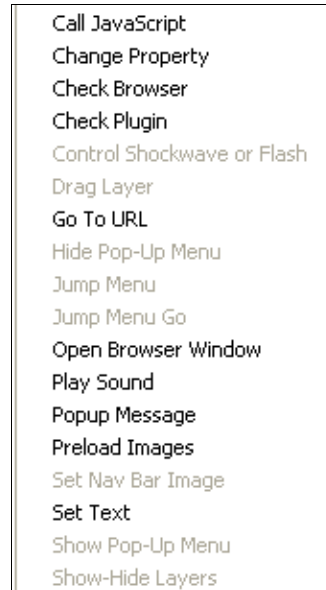
Xóa Behavior:

- Chọn dòng Behavior cần xóa trong danh sách

- Ẩn nút (-), xóa một Behavior

Thêm Behavior:

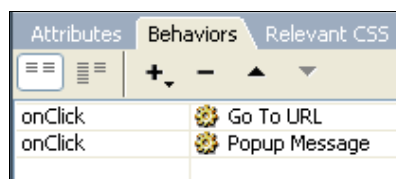
- Ấn giữ nút (+)
- Chọn hành động trong danh sách
- Chọn biến cố tương ứng xuất hiện, có thể hiệu chỉnh lại biến cố khác



3. Thay Đổi Trình Tự Các behavior

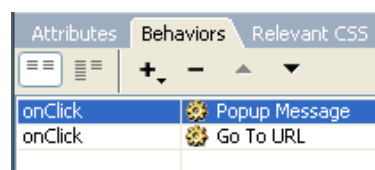
Tuỳ thuộc vào trình tự các Behavior mà các hành động theo trình tự thực hiện. Có những Behavior ngang cấp, hành động xảy ra trước hay sau không quan trọng hay các biến cố khác có hành động không xảy ra đồng thời. trong những trường hợp này, bạn không cần quan tâm đến trình tự biến cố. Ví dụ Ảnh có 2 biến cố khác nhau OnMouseOver và onMouseOut nên không cần quan tâm để Behavior nào trước.

Trong trường hợp Các Behavior cùng biến cố nếu không khéo xử lý có thể không đạt được kết quả như mong muốn. Theo behavior panel này thì khi ấn chuột (onClick) ảnh thì sẽ liên kết qua trang khác, rồi thông báo sau



Điều này là không nên, mà phải xếp lại thứ tự, khi ấn chuột vào ảnh thì sẽ có một hộp thoại thông báo trước rồi hãy liên kết qua trang đích.

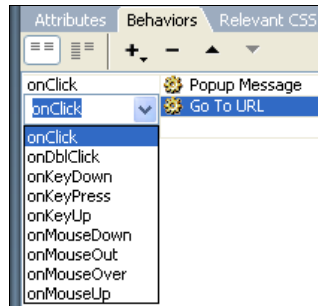
- Chọn behavior cần sắp xếp lại trật tự
- Ấn các nút điều khiển lên/xuống



4. Thay Đổi Biến Cố

Khi một hành động được chọn thì một biến cố tương ứng cũng được gán cho behavior. Đôi khi biến cố không phù hợp với yêu cầu bạn có thể thay đổi biến cố khác. Cần lưu ý phải chọn biến cố mà khi hành động xảy ra đó có ý nghĩa. Ví dụ như hành động thay đổi hình dáng màu sắc nút liên kết thì bắt buộc đi kèm với các biến cố về chuột : OnMouseOut, OnMouseOver, OnClick...chứ không phải là OnLoad, OnFocus. . .Muốn thay đổi biến cố thì:

- Chọn dòng behavior chứa biến cố cần đổi.
- ấn nút vào ▼Trên dòng Behavior đó
- Một danh sách các biến cố xuất hiện, Chọn biến cố phù hợp



5. Tên Và Ý Nghĩa Của Biến Cố

OnAbort	Khi ngưng tải một trang hay ấn nút Stop trong trình duyệt
OnAfterUpdate	Khi trang thực hiện xong việc cập nhật nguồn dữ liệu
OnBeforeUpdate	Trước khi trang thực hiện việc cập nhật nguồn dữ liệu
OnBlur	Khi đối tượng được chọn không còn ở trạng thái hiện hành
OnBounce	Khi nội dung trong Marquee đến biên Marquee
OnChange	Khi có sự thay đổi trong TextField hay List/Menu của form
OnClick	Khi ấn chuột vào đối tượng
OnDbClick	Khi nhấn Double chuột vào đối tượng
OnError	Khi xảy ra lỗi hiện trang, ảnh của trình duyệt
OnFinish	Khi nội dung Marquee đi hết một dòng
OnFocus	Khi nhập nội dung vào textField
OnHelp	Khi ấn nút Help của trình duyệt
OnKeyDown	Khi ấn phím xuống
OnKeyPress	Khi ấn phím xuống rồi thả ra
OnKeyUp	Khi thả phím ra
OnLoad	Khi hoàn tất việc tải trang mới
OnMouseDown	Khi nhấn nút chuột xuống
OnMouseMove	Khi di chuyển chuột
OnMouseOut	Khi di chuyển chuột ra ngoài nút
OnMouseOver	Khi di chuyển ngang qua nút
OnMouseUp	Khi thả chuột
OnMove	Khi cửa sổ, khung di chuyển

Onreadystatechange	Trạng thái thành phần thay đổi
OnReset	Khi form trả về các giá trị mặc định
Onresize	Khi cửa sổ, khung thay đổi kích thước
OnRowEnter	Khi nguồn dữ liệu có thêm dòng mới
OnRowExit	Khi dòng dữ liệu đã tồn tại
OnScroll	Khi cuộn thanh cuộn
OnSelect	Khi chọn Text, MenuItem của List/Menu
OnStart	Ảnh động Marquee bắt đầu một vòng
OnSubmit	Khi gửi Form
OnUnload	Khi rời trang

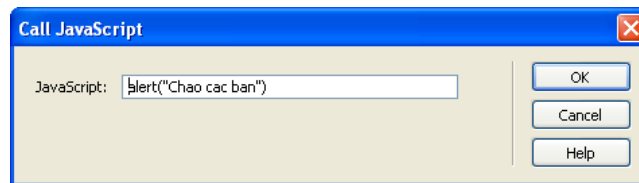
III. CÁC BEHAVIOR

1. Call JaVaScript

Dùng để gọi lệnh hay hàm được viết bằng JavaScript

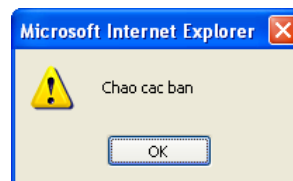
a. Gọi Hộp Thoại Thông Báo

- Chọn đối tượng trong trang web cần gọi hàm JavaScript
- Ấn hân (+) Chọn Call javaScript
- Ấn hộp lệnh : alert("Chao cac ban")
- Ok



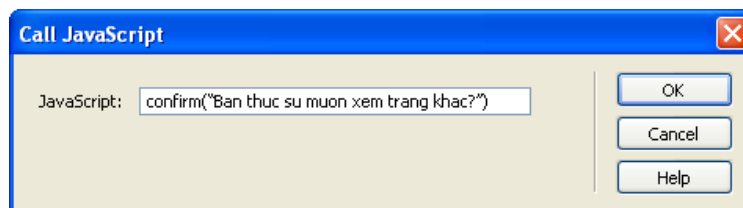
Hiệu chỉnh biến cố Behavior thành onClick

- Lưu tập tin và xem trang
- Ấn hân chuột vào đối tượng, hộp chọn sẽ xuất hiện

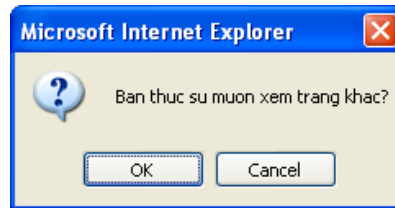


b. Hộp Thoại Kiểm Tra

- Chọn nút mới, thêm hành động CallJavaScript. Ấn hộp lệnh confirm("Ban thuc su muon xem trang khac?")



- Lưu và xem trang



Hộp thoại thông báo kèm theo 2 nút Ok và Cancel

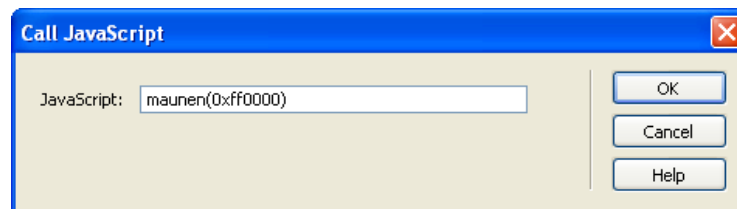
2. Thay Đổi màu nền cho trang

Thông thường màu nền cho trang web được thiết kế trước, người tham quan chỉ có việc xem, không được hiệu chỉnh. Trong trường hợp bạn muốn thiết kế trang với 3 nút nhấn, khi cần thay màu nền bạn chỉ cần ấn vào nút tương ứng red(đỏ), Green (lục), Blue (Lam)

- Tạo trang mới
- Chèn vào 3 nút: Red, Green, Blue
- ả hân show Code View: Chuyển qua dạng mã HTML
- ả hập đoạn mã JavaScript sau, (mã JavaScript phân biệt in thường)

```
<script language="JavaScript">
    function Maunen(mau){
        document.bgColor=mau
    }
</script>
```

- ả hân Show Design View, về dạng thiết kế
- Chọn nút Red
- Behavior Panel, (+) thêm hành động Call javaScript
- ả hập lời gọi hàm với tham số màu đỏ (0xff0000)



Một Behavior mới được tạo cho nút nút Red, với biến cố onclick thì gọi lệnh đổi nền trang web sang màu đỏ.

Tương tự cho nút Green có tham số màu là (0x00ff00) và nút Blue có tham số màu là (0x000ff). Sau khi thực hiện xong 3 nút lưu trang và kiểm tra xem kết quả.

3. Change Properties

Thay đổi thuộc tính của các đối tượng trong khi đang xem trang là một việc làm thú vị. thao tác thật đơn giản nhưng có thể tạo ra các hiệu ứng rất lạ, rất đặc biệt như: ẩn/hiện, chuyển động . . của một đối tượng.

Trong ví dụ khi có một số lớp ảnh xếp chồng lên nhau, bạn có thể rê chuột vào ra nút điều khiển để tạo sự ẩn hiện của hình hoa tuyết bên dưới.

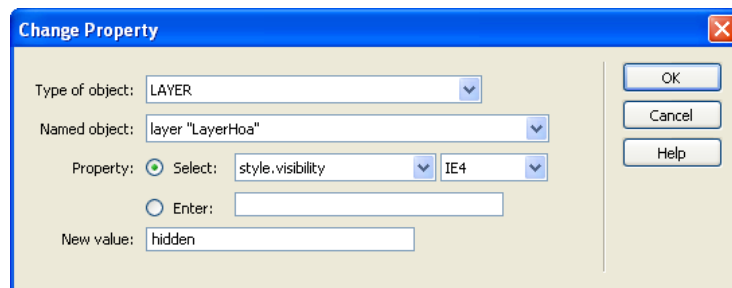
- Khi đưa chuột vào nút hình hoa tuyết biến mất
- Khi lấy chuột ra khỏi nút, hình hoa tuyết xuất hiện lại

Tạo layer xếp chồng lên nhau

- Tạo trang mới và chèn nút góc trên màn hình
- Chèn layer1 → Chèn ảnh hoa tuyết vào Layer1 → Đặt tên Layer (Layer Id=layerHoa)
- Tiếp tục chèn Layer2 → Đặt tên Layer (Layer Id=layerTren) → Hiệu chỉnh tọa độ trùng với LayerHoa

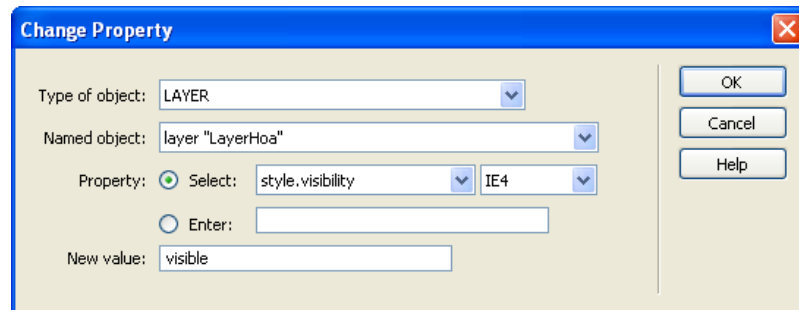
Tạo Behavior điều khiển

- Chọn nút điều khiển đã tạo ở trên
- Tạo Behavior, Change Properties
 - o Type Of Object chọn layer
 - o Name Object chọn: LayerHoa
 - o Properties, select chọn: style.visibility
 - o New Value: Hidden
 - o Ok



- Trong Behavior panel thay tên biến cố là onMouseOver

Tạo thêm Behavior nữa cho nút này Với



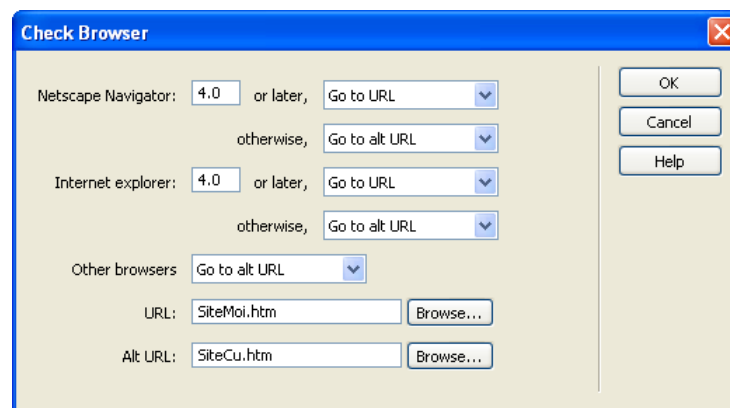
- o Type Of Object chọn layer
 - o Name Object chọn: LayerHoa
 - o Properties, select chọn: style.visibility
 - o New Value: visible
 - o Ok
 - Thay tên biến cố là onMouseOut
- Lưu và kiểm tra kết quả sự ẩn hiện của hoa tuyết (Đưa chuột vào nút và ra khỏi nút)

4. Check Browse

Trong site của mình có thể chèn một số hiệu ứng đặc biệt, mà không phải trình duyệt nào cũng có thể xem được. Vậy bạn có thể xây dựng 2 Website, một site mới có các hiệu ứng đặc biệt và một site cũ giả sử site mới có trang chủ là Sitemoi.htm (Dùng cho trình duyệt xem Version 4.0 trở lên) và site cũ có trang chủ là Sitecu.htm (Dùng cho các trình duyệt cũ)

Dùng Behavior này để kiểm tra trình duyệt của người xem, nếu có trình duyệt mới thì xem site mới ngược lại thì xem site cũ.

- Tạo trang mới chọn thẻ <body>
- Trong Behavior Panel chọn (+) → Chọn Check Browser
- Nhập URL: Sitemoi.htm
- Nhập Alt URL: sitecu.htm
- Chọn Ok → điều chỉnh biến cố là onLoad

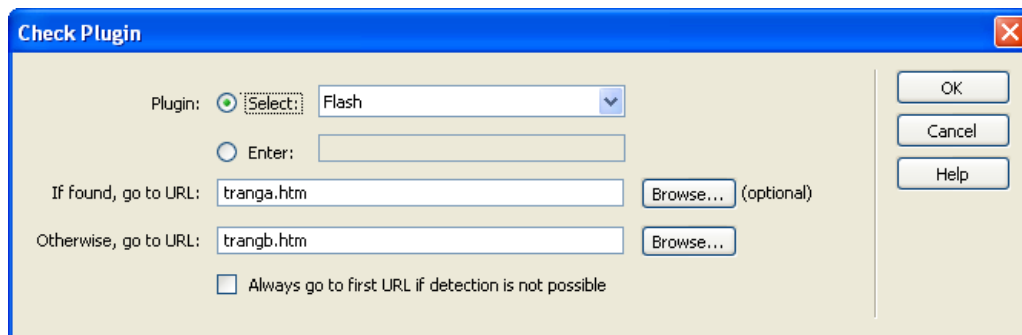


5. Check Plugin

Khi một trang có thành phần Flash, ShockWare thì người xem phải có cài Plugin để xem được trang. Khi đó bạn có thể dự phòng thêm một trang không có sử dụng Flash, ShockWare.

Nếu người xem có cài Plugin thì xem trang : Tranga.htm ngược lại thì xem trang: Trangb.htm

- Tạo trang mới chọn thẻ <body>
- Trong Behavior Panel chọn (+) → Chọn Check Plugin
- Nhập If found, go to URL: tranga.htm
- Nhập Otherwise, goto URL: trangb.htm
- Chọn Ok → điều chỉnh biến cố là onLoad



IV. MỘT SỐ BEHAVIOR KHÁC

Sau khi quen với cách sử dụng một số Behavior bạn có thể tự tìm hiểu một số Behavior còn lại. quan trọng là tìm đúng đối tượng, hành động và biến cố phù hợp.

1. **Drag Layer:**

Khả năng kéo một layer di chuyển trên màn hình

2. **Goto URL:**

Một cách khác để tạo liên kết

3. **Popup Menu:**

Tạo một menu xổ xuống, với 2 chức năng Show Popup Menu và Hide Popup menu

4. **Jump Menu:**

Tạo nhóm liên kết trong Form

5. **Swap Image:**

Thay đổi ảnh (Tương tự chức năng RollOver Image)

6. **Validate Form:**

Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu trên form

7. **Control ShockWare or Flash:**

Giúp điều khiển đầu đọc hát, ngưng hay đến 1 khung hình của 1 đoạn phim Flash

Chương 8

QUẢN TRỊ WEB

- ✓ Giới thiệu
- ✓ Tải site lên Webserver

I. GIỚI THIỆU

Site của bạn sẽ được tải lên một máy chủ web bằng cách sử dụng FTP (File Transfer Protocol - Giao thức truyền tập tin). Đây là cách đưa site của mình từ trên máy tính cá nhân của bạn lên internet. Trước khi chép các tập tin, cần phải có một tên miền nếu muốn và một dịch vụ cho thuê không gian ISP (Internet Service Provider - nhà cung cấp dịch vụ Internet).

Một vài điều mà nên suy nghĩ khi đăng ký Domain & Hosting.

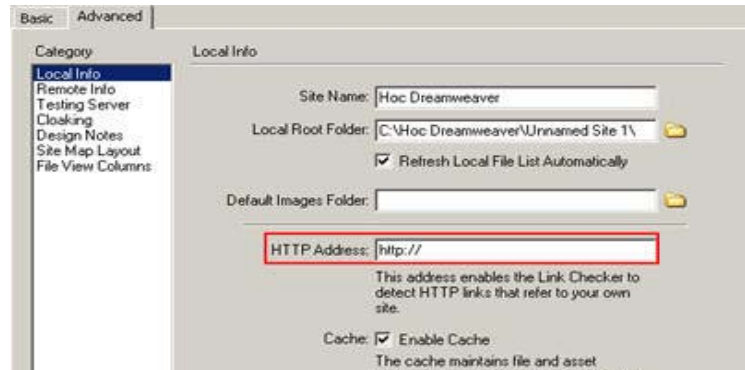
- Có cần một tên miền không ?, Có muốn có một địa chỉ web riêng không ?. Ắt ắt có, cần phải đăng ký một tên miền.
- Có cần cơ sở dữ liệu không ? Ắt ắt có, thì đó là loại gì ?. Ắt ắt sử dụng ASP, PHP, ASP.NET hoặc một công nghệ nào khác, cần đảm bảo rằng dịch vụ thuê không gian mà đang xem xét có hỗ trợ công nghệ đó.
- Có các dạng hỗ trợ nào ?. Ắt ắt là người kinh nghiệm, các trợ giúp trực tuyến có thể là đủ. Ắt ắt là người mới, tốt nhất là có người nào đó thiết lập site của bạn trước, đặc biệt là khi site của bạn có sử dụng cơ sở dữ liệu.
- Hỗ trợ có miễn phí không ?
- Bảng thông của dịch vụ cho thuê này là bao nhiêu? Một số máy chủ không có giới hạn về băng thông (lượng dữ liệu giao dịch). Thường là sẽ bị giới hạn về băng thông và phải trả thêm phí để có băng thông rộng hơn.
- Không gian có được trên máy chủ là bao nhiêu ? 10, 20 hay 50 MB ? Thường thì đây là một yếu tố đóng vai trò quan trọng trong việc chọn lựa dịch vụ cho thuê không gian. Ắt ắt ích có nhu cầu về không gian, khi đó các tùy chọn của bạn sẽ được ưu tiên cho giá cả. Ắt ắt có nhu cầu cần nhiều không gian, thì giá cả dịch vụ cho thuê không gian thường tăng lên rất cao.
- Hãy so sánh cẩn thận các dịch vụ cho thuê không gian khác nhau.
- Các thống kê về web có được kèm theo dịch vụ cho thuê không gian không? Đôi khi các số liệu thống kê về site sẽ được kèm theo dịch vụ mà không phải trả thêm phí và đôi khi dịch vụ này phải chi thêm một khoản phí phụ. Các số liệu thống kê có thể giúp xác định được trình duyệt nào người sử dụng dùng để xem site của bạn, trang web nào thường được xem nhất và nhiều thông tin thống kê khác.
- Dịch vụ này kèm theo bao nhiêu địa chỉ thư điện tử ?
- Quản lý site của mình như thế nào ? có thể chép dữ liệu lên site của mình dễ dàng không ? Thay đổi có dễ dàng không ? Làm thế nào để thiết lập thư điện tử, tự động trả lời và chuyển tiếp.

II. TẢI SITE LÊN WEBSEVER – UPLOAD SITE

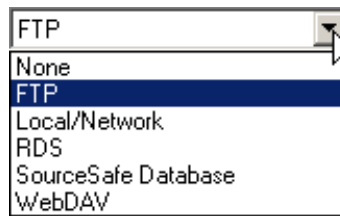
1. Thiết lập các thông số FTP:

Trong môi trường Dreamweaver MX, thực hiện như sau:

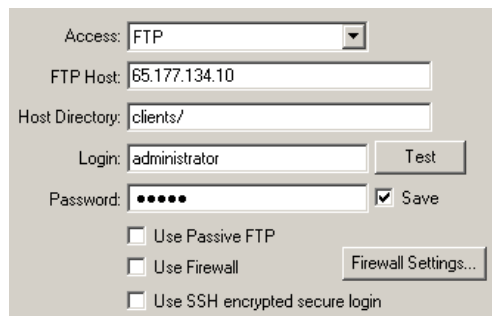
- Nhấp vào bảng điều khiển **Site** để kích hoạt bảng điều khiển này.
- Nhấp vào **Site / Edit Sites**
- Nhấp vào **Site** đã định nghĩa và nhấp vào nút **Edit**.
- Nhấp vào mục **Local Info**



- nhấp tên miền hoặc địa chỉ web trong trường **HTTP Address**.
- nhấp vào mục **Remote Info**.



- nhấp vào mũi tên xuống trong trường **Access** và chọn **FTP** nếu đang sử dụng một kết nối qua điện thoại. Nếu sử dụng kết nối qua cáp trong mạng cục bộ, hãy chọn mục **Local / Network Server Access**.
- nhấp thông tin cho trường **FTP Host**



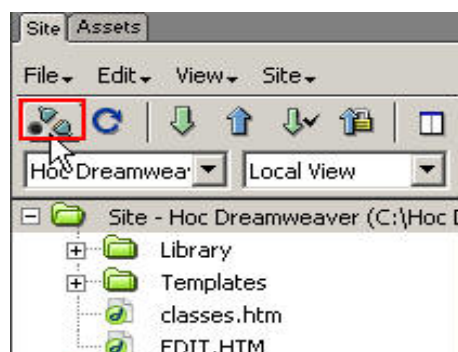
Thông tin này có thể là địa chỉ **IP** hoặc địa chỉ theo tên. Hãy hỏi nhà quản trị mạng để có được thông tin này.

- Nếu chép dữ liệu lên một thư mục cụ thể, hãy nhập thư mục đó vào trường **Host Directory**. Nhà cung cấp dịch vụ cho thuê không gian sẽ cung cấp thông tin này.
- nhấp tên đăng nhập của trong trường **Login**. Đây là tên đăng nhập mà nhà cung cấp dịch vụ đã cấp cho.
- nhấp vào mật khẩu đăng nhập trong trường **Password**.
- Các tùy chọn còn lại tùy thuộc vào máy chủ và các thông số an toàn cho các nhân của. Mặc định, các tùy chọn này không được chọn.
- nhấp vào **Test** để xem có thể kết nối với máy chủ được không?
- nhấp **OK** và sau đó nhấp **Done** để đóng hộp thoại **Edit Site**.

2. Chép các tập tin lên máy chủ:

- Trong bảng điều khiển site, hãy đảm bảo rằng đã chọn site mà muốn chép lên máy chủ. Đồng thời, cũng cần đảm bảo rằng có một kết nối Internet.
- Click vào nút **Connects to Remote Host**

- nhấp vào thư mục gốc, nhấp vào biểu tượng  (**Put File/s**)
- nhấp **OK** trong hộp thoại hỏi rằng có muốn chép toàn bộ site của mình hay không. sẽ chờ quá trình chép toàn bộ site kết thúc.
- nhấp vào biểu tượng **Expand/Collapse**  để xem site cục bộ và site trên máy chủ.



-----Hết-----