

Оглавление

Введение.....	10
Соглашения, принятые в книге	11
Шрифты	12
Нумерованные и маркированные списки.....	12
Врезки	12
Листинги.....	13
От издательства	13
Глава 1. HTML и CSS	14
Структура языка HTML.....	15
Тег.....	15
Атрибут.....	16
Структура HTML-документа	16
Тег <!DOCTYPE>	16
Тег <HTML>.....	17
Тег <HEAD>.....	18
Тег <TITLE>	19
Тег <META>.....	21
Тег <STYLE>	27
Тег <LINK>	32
Тег <SCRIPT>	33
Тег <BASE>.....	34
Тег <BODY>	36
Комментарии	39
Ввод и оформление текста	39
Заголовки	40
Абзацы	42
Обрывы строк	43
Списки	46
Ссылки.....	55
Внешние ссылки.....	55
Внутренние ссылки.....	56
Общие моменты при создании внешних и внутренних ссылок	58
Форматирование текста	60
Теги логического форматирования	60
Теги физического форматирования.....	65

Теги форматирования больших блоков текста	69
Вложение тегов	73
Работа с таблицами	73
Что такое таблица?	74
Создание тела таблицы	74
Ячейки таблицы	75
Границы таблицы	76
Ширина и высота таблицы и ячеек	79
Группировка строк и столбцов	82
Выравнивание таблицы и содержимого ячеек	83
Объединение ячеек таблицы	84
Установка фона или рисунка	86
Создание вложенных таблиц	87
Изображения	88
Встраивание изображений	88
Размер изображения	89
Выравнивание изображения	90
Рамка вокруг изображения	93
Альтернативный текст	94
Формы	96
Тег «FORM»	97
Создание полей формы	99
Общие принципы CSS	109
Селекторы	110
Псевдоклассы и псевдоэлементы	115
Форматирование текста средствами CSS	120
Выделение текста цветом	120
Шрифты	122
Форматирование текста	125
Оформление документа CSS	128
Фон	128
Поля и отступы	130
Границы	131
Работа с блоками	133
Резюме	141
Глава 2. Работа с JavaScript	142
Область применения JavaScript	143
Создание сценариев	144
Встраивание сценариев	145
Ваш первый сценарий	149

Синтаксис и основные средства языка JavaScript	151
Работа с информацией	151
Переменные и типы данных	154
Выражения	163
Условия и циклы	169
Функции	179
Встроенные объекты JavaScript	185
Объектная модель	192
Веб-браузер и HTML-документ	192
Родительские и дочерние объекты	193
Объекты веб-браузера	195
Объектная модель документа	210
Работа с формами	221
Форма как объект	221
Свойства, методы и события формы	227
Примеры сценариев	233
Динамический HTML	239
Управление текстом	239
Графика на веб-страницах	248
Слои	254
Доступ к стилям с помощью JavaScript	257
Пример создания динамической игры	259
Резюме	263
Глава 3. Apache, Perl и MySQL	264
Сервер Apache	265
Для чего нужен Apache	265
Установка Apache	266
Основные настройки Apache	269
Язык Perl	272
Установка Perl и подключение его к Apache	272
Основы языка и синтаксис	276
Примеры использования Perl для взаимодействия с пользователем	280
Механизм поиска	284
Получение информации о посетителях	286
СУБД MySQL	288
Введение в СУБД MySQL	288
Установка и настройка программы. Инструменты графического интерфейса. Командная строка	292
SQL-команды: синтаксис команд, примеры запросов из командной строки, создание базы данных	300

Работа с таблицами: добавление и удаление записей, выбор с условиями	304
Операторы языка SQL	307
Настройка взаимодействия MySQL и Perl	309
Установка проекта «Денвер» и работа с ним	309
Обращение к базе SQL из программы Perl	313
Резюме	315

Глава 4. Знакомство с основными системами управления содержимым сайта (CMS) — Joomla! и Drupal.....

CMS Joomla!	318
Установка	320
Администрирование	328
Русификация	329
Пользователи и группы	331
Компоненты	334
Модули	337
Шаблоны	342
Плагины	344
CMS Drupal	346
Установка	347
Возможные проблемы при установке	351
Администрирование	352
Резюме	364

Глава 5. Графика и дизайн

Графика для веб-страниц	367
Цифровые изображения и их параметры	367
Форматы графики для Интернета	369
Возможности оптимизации	371
Создание баннера в Adobe Photoshop CS3	373
Создание нового документа	373
Создание области выделения и выполнение заливки	376
Выбор цвета и обводка	378
Создание прямоугольной области с заданными размерами	380
Выбор цвета заливки	381
Рисунок эллиптического кольца	384
Создание рамки вокруг баннера	386
Сохранение промежуточных результатов работы	386
Добавление текста в баннер	387

Создание текстовых слоев для последующей анимации.	391
Применение эффектов к текстовому слою	394
Сохранение логотипа	399
Знакомство с палитрой Animation (Анимация)	400
Выбор слоев для анимации	402
Назначение времени задержки кадров	403
Автоматическая генерация кадров	404
Оптимизация и сохранение анимации	406
Создание баннера в Adobe Flash CS3	409
Знакомство с интерфейсом программы	410
Работа со слоями	414
Работа со сценами	415
Выделение объектов	416
Работа с группами	418
Работа с символами	420
Выравнивание и распределение объектов.	423
Создание и редактирование текста	425
Трансформирование объектов	427
Импортирование графики	429
Публикация фильмов Flash в Интернете	431
Создание баннера	433
Резюме	443
Глава 6. Проверка работоспособности сайта	444
Проверка актуальности ссылок на сайте	445
Рабочее окно программы Web Link Validator	446
Проверка отдельных ссылок и закладок	447
Проверка ссылок всего веб-сайта	451
Оптимизация кода веб-страниц	456
Резюме	462
Глава 7. Размещение сайта и выбор хостинга	463
Выбор хостинга	464
Обзор популярных хостингов	465
Сервис «Джино»	468
Загрузка данных на сайт	473
Резюме	474
Глава 8. Раскрутка сайта	475
Поисковые машины	477
Каталоги	484
Рейтинги	489

Баннеры	494
Элементы привлечения посетителей	499
Гостевые книги	500
Форумы	500
Чаты	501
Почтовые рассылки	502
Ссылки	503
Резюме	506