

نوشتن اسناد Html

```
<html >
<head>
    <title>عنوان دلخواه</title>
</head>
<body >
    متن به که یفی خوت
</body>
</html>
```

قالب متن یک فایل نمونه که در notepad نوشته شده است:
 هر برچسب بصورت <برچسب> نوشته می شود و پایان
 بصورت </برچسب>
 <html > : برچسب اصلی سند
 <body> : بدنه اصلی صفحه
 <head> : اطلاعات کلی در مورد سند
 <title> : عنوان سند که داخل <head> نوشته میشود

توجه : خصوصیات هر برچسب بعد از نام آن بصورت زیر تعیین می شوند
 <"مقدار خصوصیت" = نام خصوصیت نام برچسب>
 مثال: تنظیم جهت صفحه بصورت راست به چپ → <html dir="rtl">

برخی خصوصیات برچسب <body> عبارتند از:

- Background: نام و مسیر فایل تصویری برای پس زمینه صفحه
- Bgcolor: رنگ پس زمینه صفحه مثل red, blue, black,... یا بصورت کد رنگ ترکیبی از سه رنگ قرمز(R)، سبز(G) و آبی(B) #RRGGBB که هریک از حروف میتواند با ۰ تا ۹ یا A تا F جایگزین شود : مثل #204Fc2
- Text: رنگ متن
- Link: رنگ پیوندها

```
<html dir="ltr" >
<head>
    <title>متن زرد در زمینه سیاه</title>
</head>
<body bgcolor="black" text="yellow">
    متن صفحه نمونه ۱
</body>
</html>
```

مثال ۱: متن زرد در زمینه سیاه

مثال ۲: تصویر با نام "test.jpg" واقع در پوشه images که در مسیر ذخیره برنامه موجود است به عنوان پس زمینه صفحه

```
<html dir="ltr" >
<head>
    <title>تصویر در پس زمینه</title>
</head>
<body background="images/test.jpg">
    متن صفحه نمونه ۲
</body>
</html>
```

تمرین: فایلی به نام home.htm بسازید که تصویر دلخواهی را به صورت پس زمینه نمایش دهد. رنگ متن نیز طوری انتخاب گردد که روی تصویر دیده شود. در متن صفحه یک پاراگراف تایپ نمایید.

برچسبهای قالب بندی

ایجاد پاراگراف با برچسب <p>
 خاصیت مهم آن Align برای ترازبندی است.

- Left: چپ
- Right: راست
- Center: وسط
- Justify: دو طرفه

برچسبهای دیگر:

متن پررنگتر </i> **متن کج**<u> **متن زیرخط دار** </u> $x^{sup> 2} \rightarrow x^2$ $x^{sub> 2} \rightarrow x_2$ <center> **متن وسط صفحه** </center>
 خط جدید

<hr color="red"/>

• : حالت ضخیم و پررنگ

• <i>: حالت کج

• <u>: زیرخط دار

• <sup>: حالت نمایی یا توان

• <sub>: حالت اندیس

• <center>: نمایش متن در وسط صفحه

•
: رفتن به خط جدید

• <hr/>: رسم خط افقی که توسط خصوصیت color رنگ

خط هم قابل تغییر است

برچسبهای عناوین <h1> تا <h6>

متن مورد نظر را به صورت تیترا با ضخامت خاص نشان می دهد. <h1> پررنگتر و بزرگترین است و <h6> کوچکترین

<h1> **متن پررنگتر** </h1><h2> **متن کوچکتر** </h2>

نمایش متن آنطور که تایپ می شود:

از برچسب <pre> استفاده می گردد.

<pre> متن را هرطور که می

خواهی تایپ

کن

</pre>

تعیین فونت متن

توسط برچسب که دارای خاصیت‌های زیراست:

• Face: نوع فونت

• Size: اندازه

• Color: رنگ

متن دلخواه

متن در حال حرکت

استفاده از برچسب <marquee> که دارای خصوصیات زیر است (جدول صفحه ۶۰-۶۱):

• Width: عرض محدوده

• Height: ارتفاع محدوده

• Bgcolor: رنگ پس زمینه

• Behavior: نوع رفتار با مقادیر زیر:

○ Scroll: ورود و خروج

○ Slide: ورود و توقف

○ Alternate: رفت و برگشت

• Loop: تعداد دفعات حرکت

• ScrollDelay: تأخیر زمانی برحسب میلی ثانیه

• Direction: جهت حرکت که می تواند در چهار جهت زیر باشد:

○ Up: بالا

○ Down: پایین

○ Right: راست

○ Left: چپ

• Hspace: فاصله افقی محدوده از عناصر اطراف

• Vspace: فاصله عمودی محدوده از عناصر اطراف

درج کارکترهای خاص

کد آنها طبق جدول صفحه ۶۴

ایجاد پیوند بین صفحات

برای اینکه با کلیک روی یک متن یا تصویر و ... به صفحه دیگری برویم، از برچسب <a> استفاده می‌گردد که قالب آن بصورت زیر است:

- href: آدرس صفحه دیگر (سایت، فایل و ...)
- title: عنوانی که با رفتن ماوس روی آن نمایش می‌یابد
- target: نحوه باز شدن صفحه:
 - _blank : صفحه جدید
 - _top : در قاب بالا
 - _self : در همان صفحه
 - _parent : در قاب والد

```
<a href="index1.htm" title="page 1" target="_blank">
متنی که روی آن کلیک می‌کنیم
</a>
```

ایجاد پیوند بین بخشهای یک صفحه

۱. نام گذاری محل مقصد در صفحه توسط برچسب زیر:

```
<a name="نام محل" />
```

۲. نوشتن پیوند در محل مبدأ با استفاده از برچسب زیر:

```
<a href="#نام محل" > متن پیوند </a>
```

تمرین (۱): دو صفحه جداگانه حاوی هر یک دو پاراگراف متن دلخواه ایجاد کنید. دو صفحه را با نامهای page1.htm, page2.htm ذخیره کرده و سپس آنها را به هم پیوند دهید. یعنی با کلیک روی متنی در اولی، صفحه دوم باز شود و برعکس.

تمرین (۲): صفحه ای با نام page3.htm با متن طولانی دلخواه ایجاد کرده و بین شروع و پایان متن پیوند ایجاد کنید. مثلاً با کلیک روی متن «برو به آخر» آخر صفحه را نشان دهد.

قرار دادن تصویر در صفحه

برای اینکار از برچسب استفاده می‌شود:

```

```

- src: نام و مسیر تصویر
- height: ارتفاع تصویر بر حسب پیکسل
- width: پهناي تصویر بر حسب پیکسل
- ...

```

```

ایجاد پیوند با تصاویر

فرض کنید می‌خواهیم با کلیک روی یک تصویر کوچک شده، اصل تصویر در صفحه جدید باز شود، برای اینکار تصویر را بین برچسب پیوند <a> قرار می‌دهیم.

```
<a href="images/2.jpg" >

</a>
```

تمرین : یک گالری عکس ماشین (۶ تصویر) ایجاد کنید که عکسها با اندازه ۲۰۰*۲۰۰ در دو سطر نمایش داده شوند و با **کلیک** روی هر عکس تصویر **اصلی** در صفحه **جدید** باز شود.

پیوند به پست الکترونیکی (Email)

از برچسب پیوند <a> استفاده می‌گردد و از قالب زیر کمک می‌گیریم.

```
<a href="mailto:آدرس پست الکترونیکی">
</a>
```

اجزای یک email عبارتند از:

- آدرس به شکل name@server.com
 - موضوع نامه (Subject)
 - گیرنده های دیگر (cc)
 - گیرنده های دیگر بصورت مخفی (bcc)
 - بدنه یا متن نامه (body)
- ساختار کلی ارسال نامه بصورت زیر است.

```
<a href="mailto:آدرس گیرنده اصلی? subject= موضوع & cc= گیرنده های دیگر & bcc= گیرنده
    متن نامه & body = های مخفی
    متن ایجاد پیوند">
</a>
```

نکات مهم:

- به علائم جدا کننده بخشها دقت کنید که بخش اول و دوم با ? و بقیه با & جدا می شوند
- بین بخشهای مختلف فاصله خالی قرار ندهید
- برای قرار دادن فاصله در متن نامه باید از کد %20 و برای خط جدید از کد %0A استفاده کرد.

به مثال زیر دقت کنید.

```
<a href="mailto:myname@yahoo.com?subject=myemail&cc=myfriend@yahoo.com&bcc=
friend1@gmail.com,friend2@gmail.com&body=sample%20text%0Ain%20my%20email">
Send me an email
</a>
```

To...	myname@yahoo.com
Cc...	myfriend@yahoo.com
Bcc...	friend1@gmail.com, friend2@gmail.com
Subject:	myemail

sample text

in my email

نتیجه اجرا و کلیک روی پیوند که به برنامه outlook express ارسال شده است.

ایجاد لیستها

دو نوع لیست داریم:

- لیست علامت دار: برای ایجاد لیستی از مطالب که از علامتهای °, °, ° و غیره استفاده می کند. عنصر **** این کار را انجام می دهد.
- لیست شماره دار: لیست مطالب با شماره عددی یا الفبایی مشخص می گردد. عنصر **** برای اینکار استفاده می شود.

مطالب هر مورد داخل عنصر **** نوشته می شود

صفات عناصر لیست ****:

- **Type**: نوع شماره ها را مشخص می کند: (۱: عدد)، (a: الفبای کوچک)، (A: الفبای بزرگ)، (i: الفبای یونانی)
- **start**: شماره شروع

<pre><OL type="I"> اسپانیا ایتالیا فرانسه آلمان </pre>	<p>خروجی برنامه:</p> <ol style="list-style-type: none"> اسپانیا ایتالیا فرانسه آلمان
---	--

صفات عناصر لیست ****:

- **Type**: نوع علامت را مشخص می کند: (disc: دایره توپر)، (circle: دایره خالی)، (Square: مربع توپر)

<pre><UL type="Square"> اسپانیا ایتالیا فرانسه آلمان </pre>	<p>خروجی برنامه:</p> <ul style="list-style-type: none"> اسپانیا ایتالیا فرانسه آلمان
--	--

تمرین: لیست اسامی بازیکنان یک تیم را بصورت شماره دار یونانی بنویسید. و در پایین لیست عناوین تیمی کسب شده را بصورت لیست علامتدار (با مربع توپر) بنویسید. هر بخش حداقل ۵ مورد داشته باشد.

نکته: عناصر **<menu>** و **<dir>** نیز مشابه عنصر **** عمل می کنند.

ایجاد لیستی از تعاریف

توسط عنصر **<DL>** می توان لیستی از تعاریف (فرهنگ لغات) ایجاد کرد. لغتها را داخل عنصر **<dt>** و معانی هر لغت را داخل عنصر **<dd>** می نویسیم.

<pre><dl> <dt>Operation</dt> <dd>عملیات نظامی</dd> <dd>عمل جراحی</dd> <dd>دستورالعملی که Cpu انجام می دهد</dd> <dt>Student</dt> <dd>دانش آموز</dd> <dd>دانشجو</dd> </dl></pre>	<p>خروجی برنامه:</p> <div> <div>Operation</div> <div>عملیات نظامی</div> <div>عمل جراحی</div> <div>دستورالعملی که Cpu انجام می دهد</div> </div> <div> <div>Student</div> <div>دانش آموز</div> <div>دانشجو</div> </div>
---	---

ایجاد جدول در HTML

- عنصر <Table> برای تعریف جدول
- عنصر <TR> برای هر سطر از جدول
- عنصر <TD> برای هر خانه جدول
- عنصر <Caption> برای عنوان جدول

<Table> دارای صفات زیر است:

- Border اندازه خط(ضخامت) دور جدول بر حسب پیکسل
- Background برای عکس پس زمینه
- Cellpadding برای فاصله بین خط جدول و نوشته داخل آن
- CellSpacing برای فاصله بین خانه های جدول

صفات <TR>:

- Bgcolor رنگ پس زمینه سطر

صفات <TD>:

- BorderColor برای رنگ خط دور خانه جدول
- Background برای عکس پس زمینه

*توجه: به جای <TD> می توان از <TH> نیز استفاده کرد. البته <TH> برای خانه هایی بکار می رود که حالت تیترو عنوان ستون دارد.

صفات <Caption>:

- Valign : که دو مقدار دارد:
 - Top: عنوان جدول در بالا نوشته شود
 - Bottom: عنوان جدول در پایین نوشته شود

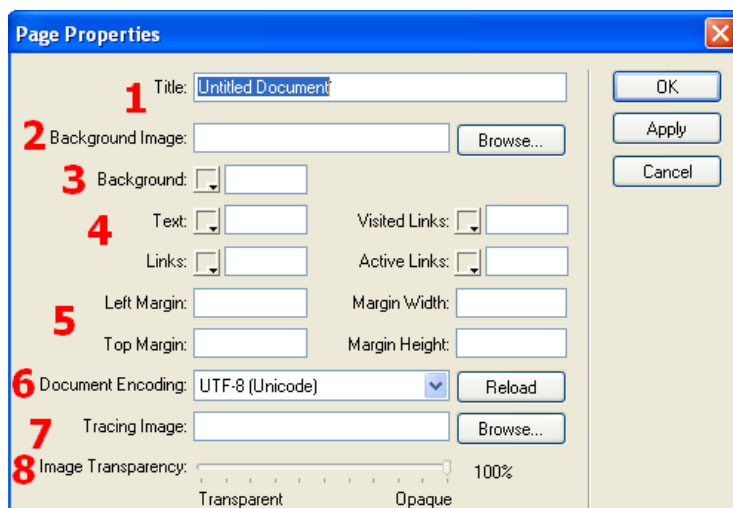
مثال :

جدول زیر را طراحی کنید:

```
<Table>
<caption>لیست قطعات کامپیوتر
<TR>
  <TH>نام قطعه </TH>
  <TH>مدل </TH>
  <TH>قیمت </TH>
</TR>
<TR>
  <TD>CPU </TD>
  <TD>P IV Full Cache </TD>
  <TD>150000 </TD>
</TR>
<TR>
  <TD>RAM </TD>
  <TD>DDR2 1GB </TD>
  <TD>45000 </TD>
</TR>
<TR>
  <TD>VGA </TD>
  <TD>ATI 7000 512MB </TD>
  <TD>32000 </TD>
</TR>
</Table>
```

لیست قطعات کامپیوتر

نام قطعه	مدل	قیمت
CPU	P IV full Cache	۱۵۰۰۰۰
RAM	DDR2 1GB	۴۵۰۰۰
VGA	ATI 7000 512 MB	۳۲۰۰۰



نرم افزار Dreamweaver

تنظیمات صفحه (modify → page properties)

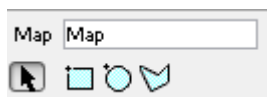
۱. عنوان صفحه
۲. تصویر پس زمینه
۳. رنگ پس زمینه
۴. رنگ متن و حالات پیوندها
۵. حاشیه ها
۶. کد گذاری متن صفحه (برای فارسی UTF-8)
۷. تصویر ردیابی که در صفحه نهایی دیده نمی شود
۸. درجه شفافیت تصویر ردیابی

مراحل ایجاد سایت

- ۱- ایجاد یک پوشه در مسیر دلخواه برای ذخیره سایت
- ۲- site → new site
- ۳- وارد کردن نام سایت در زبانه basic و زدن دکمه next
- ۴- انتخاب گزینه اول (no, I do not ...) و زدن دکمه next
- ۵- گزینه اول و تعیین پوشه محل ذخیره سایت که قبلاً ایجاد شده است و زدن دکمه next
- ۶- انتخاب گزینه None در قسمت how do you ... و زدن دکمه next
- ۷- زدن دکمه done

پیوند بخشهای مختلف تصویر به فایل های مقصد

می توان با کلیک روی هر بخش از تصویر، به محل خاصی پیوند ایجاد نمود. مثلاً با کلیک روی هر شهر در نقشه، فایلی حاوی اطلاعات آن شهر ظاهر شود. برای این کار،



۱. قرار دادن تصویر مورد نظر روی صفحه
۲. ایجاد نواحی حساس توسط دستورات HTML یا ابزارهای مربوطه در پایین صفحه
۳. تعریف مقصد و پیوند هر ناحیه (Link)

```
<map name="Map1">
  <area shape="circle" coords="61,89,28" href="home.htm">
</map>
```

- عنصر <map> برای تعریف ناحیه
- عنصر <area> برای مشخص کردن بخشهای تصویر با صفات زیر:
 - shape برای تعیین شکل (مثلاً circle برای دایره)
 - coords برای تعیین مختصات شکل
 - href برای تعیین مقصد پیوند

حرکت یک تصویر در صفحه

توسط عنصر <marquee> میتوان تصویری را در صفحه به حرکت در آورد:

```
<marquee behavior="scroll" direction="left">
  
</marquee>
```

تمرین:

یک نقشه جغرافیایی با رنگهای مختلف از روی تصویر صفحه ۸۷ به کمک paint طراحی کنید و در پوشه images از مسیر ذخیره سایت ذخیره نمایید. سپس صفحه ای به نام iran.htm ایجاد کرده و نقشه را در آن نمایش داده و با تعریف نواحی حساس، تصاویر دیگری را با کلیک روی آن باز کنید.

چند رسانه ای در وب

Insert → media

- Flash: تهیه شده توسط نرم افزار flash (مثل flv, swf)
- Shockwave: قالبهای فایل چند رسانه ای
- Applet: برنامه های کوچک، نوشته شده به زبان جاوا
- Param: کنترل بیشتر عناصر
- Plugin: درج عناصر بصورت توکار
- Activex: برنامه های کوچک طراحی شده

MIME : قالبی است برای تعریف انواع فایلها در وب تا بتوان آنها را باز کرد. (جدول صفحه ۱۰۲)

درج عناصر چند رسانه ای

۱- توسط عنصر <object> و <embed>

```
<object data="نام فایل" MIME = "نوع فایل در وب" align="تراز متن دور شیئی"
Border = "ضخامت حاشیه شیئی" height = "ارتفاع" width = "پهنای" name = "نام"
standby="متن انتظار" type = "نوع فایل MIME" >
    متن پیام عدم پخش
</object>
```

مثال: برای پخش یک فایل بدون نیاز به برنامه خاص

Insert → media → shockwave → zirak.MP3 انتخاب فایل

```
<embed src="Multimedia/zirak.MP3" width="32" height="32"> </embed>
```

توجه: فایل های چند رسانه ای خود را در پوشه multimedia در مسیر برنامه قرار دهید.
۲- توسط عنصر پیوند <a> تا با کلیک آن بتوان آنرا ذخیره و پخش کرد.

```
<a href="Multimedia/zirak.MP3" > برای شنیدن موسیقی کلیک کنید </a>
```

۳- درج در زمینه صفحه وب توسط عنصر <bgsound> تا با باز شدن صفحه، پخش شود:

```
<bgsound src="Multimedia/1.MP3" loop="1" volume="100"/>
```

- Loop: تعداد تکرار پخش
- Volume: بلندی صدا (۰ تا ۱۰۰)

تمرین: یک فایل موسیقی بی کلام، یک فایل موسیقی، یک فایل ویدئویی را در پوشه multimedia قرار داده و در صفحه ای به نام home.htm تنظیماتی انجام دهید که فایل موسیقی بی کلام را پس زمینه پخش نموده و فایل ویدئویی را آماده پخش نماید. همچنین پیوندی ایجاد کنید که بتوان فایل موسیقی را در کامپیوتر خود ذخیره کنیم.

طراحی یک صفحه و قالب بندی آن به کمک Frameset

هدف بخش بندی قسمتهای مختلف آن است که در هر بخش بتوان اطلاعات یک فایل جداگانه HTML را قرار داد. یعنی می توان همزمان چندین فایل را در یک صفحه نمایش داد.
معمولترین قالب یک سایت به شکل زیر است:

صفحه ای که حاوی لوگو یا آرم و نام شرکت یا سایت مورد نظر است.		
صفحه لیست مطالب سایت	محتویات اصلی سایت که با انتخاب از لیست مطالب نمایش می یابد	سایر پیوندها، تبلیغات، آمار سایت، زمان و ساعت
آدرس، تلفن و بعضی پیوندهای دیگر		

نحوه ایجاد قابها

از مجموعه قالبهای سمت راست انتخاب نمایید → Framesets → New → File

```
<Frameset Cols="اندازه هر ستون" noresize >
  <Frame src="فایل محتوا" name = "نام قاب" >
</Frameset>
```

توجه: مجموعه <frameset> نیازی به عنصر <body> ندارد
اندازه ستون: معمولاً به شکل درصدی از پهنای صفحه یا بر حسب پیکسل
 مثلاً "25%, 60%,*" Cols= به این معناست که شامل سه قاب با اندازه 25% و 60% صفحه و نیز قاب آخر باقیمانده پهنای صفحه

تنظیمات قابها

نخست برای انتخاب هر قاب روی محتوای قاب با نگه داشتن Alt کلیک کنید. برخی تنظیمات:

- Src: نام و مسیر فایلی را تعیین می کند که در آن قاب نمایش داده شود.
- Name: نام قاب که بعداً برای ارجاع به آن و نمایش فایلها مورد نظر لازم می شود
- No Resize: اگر انتخاب شود، اندازه قاب قابل تغییر نیست
- Scroll: دارای نوار پیمایش افقی یا عمودی باشد یا نه

نکته: در هنگام ایجاد پیوند به صفحات با تنظیم خصوصیت Target به نام یک قاب، می توان فایل مقصد را در قاب مورد نظر نمایش داد.

حالات مختلف تنظیم Target در پیوندهای HTML

- نام یک قاب: نمایش فایل در آن قاب
- Blank: باز کردن صفحه مقصد در پنجره جدید
- Top: باز کردن صفحه مقصد در کل صفحه مرورگر
- Parent: باز کردن صفحه مقصد در قاب سطح بالاتر(والد)
- Self: باز کردن صفحه مقصد در همان قابی که پیوند مبدأ تنظیم شده است.

ذخیره مجموعه قابها: File → SaveAll و انتخاب نام برای هر کدام
چگونه یک صفحه HTML ساخته شده را در یک قاب باز کنیم؟

با کلیک داخل قاب مورد نظر و انتخاب فایل HTML از منوی File → Open In Frame

تمرین ۱: نخست پوشه ای ایجاد کنید تا تمام فایلها در آن قرار گیرند
۱- فایل top.htm با استفاده از <marquee> عنوانی حرکت کند

۲- فایل right.htm شامل لیستی از مطالب سایت مثلاً:

- نام بازیکنان <--- ایجاد پیوند :
- جدول بازیها <--- ایجاد پیوند :
- جدول امتیازها <--- ایجاد پیوند :

۳- فایل Player.htm حاوی لیست نام بازیکنان

۴- فایل jadval.htm حاوی جدول بازیها

۵- فایل emtiiaz.htm حاوی جدول امتیازها

۶- فایل قالب اصلی سایت(home.htm) به کمک Frameset بصورت زیر:

```
<html dir="rtl">
<head>
  <title>قالب سایت</title>
</head>
<frameset rows="80,*" cols="*" >
  <frame src="top.htm" name="topFrame" scrolling="NO" >
    <frameset cols="*,200">
      <frame src="player.htm" name="mainFrame">
        <frame src="right.htm" name="rightFrame" scrolling="NO">
      </frameset>
    </frameset>
</frameset>
</html>
```

توجه مهم: در همه فایلها تنظیمات زیر را انجام دهید:

راست به چپ → <HTML dir="rtl">

و

.....

تیم فوتبال

جدول بازیها

محل بازی	تاریخ و زمان	بازی
آزادی	شنبه ساعت ۵	استقلال-پیروزی
اصفهان	چهارشنبه ساعت ۸	استقلال-سپاهان
کرج	جمعه ساعت ۸	پیروزی - سایپا

لیست مطالب سایت

- [نام بازیکنان](#)
- [برنامه بازیها](#)

```
<html dir="rtl">
<head>
<title> قالب سایت </title>
</head>
<frameset rows="80,*" cols="*" >
  <frame src="top.htm" name="topFrame" scrolling="NO" >
  <frameset cols="*,200">
    <frame src="player.htm" name="mainFrame">
    <frame src="right.htm" name="rightFrame" scrolling="NO">
  </frameset>
</frameset>
</html>
```

```
<html dir="rtl">
<head>
<title> جدول بازیها </title>
</head>
<body bgcolor="#66FFAA">
<font face="tahoma">
<h2> جدول بازیها </h2>
<table border="5" cellpadding="10" cellspacing="4">
<tr bgcolor="Orange">
  <th> محل بازی </th> <th> تاریخ و زمان </th> <th> بازی </th>
</tr>
<tr>
  <td> آزادی </td> <td> شنبه ساعت ۵ </td> <td> استقلال-پیروزی </td>
</tr>
<tr>
  <td> اصفهان </td> <td> چهارشنبه ساعت ۸ </td> <td> استقلال-سیاهان </td>
</tr>
<tr>
  <td> کرج </td> <td> جمعه ساعت ۸ </td> <td> پیروزی - سایپا </td>
</tr>
</table>
</font>
</body>
</html>
```

```
<html dir="rtl">
<head>
<title> مطالب سایت </title>
</head>
<body bgcolor="#66CCBB">
<font face="tahoma">
<h3> لیست مطالب سایت </h3>
<UL>
  <a href="player.htm" target="mainFrame">
  <li> نام بازیکنان </li>
  </a>
  <a href="jadval.htm" target="mainFrame">
  <li> برنامه بازیها </li>
  </a>
</UL>
</font>
</body>
</html>
```

```
<html>
<head>
<title> تیم فوتبال </title>
</head>
<body bgcolor="Orange">
<h1>
<font face="tahoma">
<marquee> تیم فوتبال </marquee>
</font>
</h1>
</body>
</html>
```

تمرین ۲: طراحی سایت زیر به کمک Frameset

آرم و لوگوی سایت تیم

صفحه اصلی نمایش
(main.htm)

لیست مطالب

- تاریخچه تیم (HISTORY.HTM)
- جامهای برنده شده (WINS.HTM)
- اسامی بازیکنان (Players.htm)
- مشخصات مربی (Coach.htm)
- باشگاه هواداران (supporters.htm)
- زمان بندی بازیها (games.htm)

طراحی جداگانه هر فایل همراه با تصاویر و توضیحات و اسامی بازیکنان و زمان بندی بازیها در جدولی قرار گیرد



باشگاه فوتبال

زمان بندی بازیها

تیمها	زمان	تاریخ
سروزی- استقلال	۱۵:۲۰	۱۵/۰۸/۱۳۹۱
سایا- سایاها	۱۸:۲۰	۱۵/۰۸/۱۳۹۱
پراکتور- دوب آهن	۱۸:۳۰	۱۵/۰۸/۱۳۹۱

- [لیست بازیکنان](#)
- [مشخصات مربی](#)
- [زمان بندی بازیها](#)
- [جدول امتیازها](#)

قاب داخلی (inline):

برای باز کردن یک صفحه html داخل یک قاب داخلی از عنصر <iframe> استفاده می گردد.

<iframe src="آدرس صفحه مورد نظر" width="پهنای" height="ارتفاع"/>

مثال: می خواهیم لیست بازیکنان در یک قاب داخلی در صفحه اصلی سایت نیز ظاهر شود:

```
<html dir = "rtl" >
<head>
    <title> main page </title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=utf-8">
</head>
<body>
    <h1> صفحه اصلی سایت باشگاه فوتبال </h1>
    
    <iframe src = "players.htm" width = "350" height = "250" />
</body>
</html>
```

صفحه اصلی سایت باشگاه فوتبال

لیست بازیکنان

نام و نام خانوادگی	پست بازی	سن
علی کریمی	هافبک	۲۸
مهدی مهدوی کیا	هافبک دفاعی	۲۲
مسعود شجاعی	هافبک	۲۲
مهدی رحمتی	دروازه بان	۳۵



فصل پنجم: فرمهای ورود اطلاعات

برای ارتباط کاربر سایت با محتویات سایت از فرم استفاده می گردد.

برای این کار لازم است از اجزاء زیر استفاده گردد

۱- Form: که همه اجزا در آن قرار می گیرند و خصوصیات آن عبارتند از:

- Name نام فرم
- Action: نام فایل اسکریپت که اطلاعات وارد شده در فرم ها را پردازش می کند. اغلب به زبان ASP و ... نوشته می شود.
- Method: دارای دو مقدار get یا post است. این دو مقدار تفاوت دارند که فعلاً به آن نمی پردازیم.

```
<form name="form1" method="post" action="">
</form>
```

۲- اجزای فرم که توسط عنصر <input> تعیین می شود و بر اساس مقدار صفت type موارد زیر را در بر می گیرد:

- Text: ورودی کادر متنی
- Password: کادر متنی برای ورود رمز(متن تایپ شده دیده نمی شود)
- Checkbox: کادر انتخاب چند حالت
- Radio: برای انتخاب فقط یک حالت از بین چند حالت
- Submit: دکمه ارسال مقادیر فرم
- Reset: دکمه شروع مجدد فرم

شرح اجزاء

۱. کادرهای متنی: برای دریافت متن که سه حالت دارد:

- ✓ Single line: متن یک خطی
- ✓ Multi line: متن چند خطی
- ✓ Password: متن رمز عبور

خصوصیات مشترک:

- textField: نام آن
- Char width: پهنای قابل نمایش کارکترها
- Max width: حداکثر کارکترهای قابل ورود
- Init val: مقدار پیش فرض

۲. دکمه ها: برای کاربردهای خاصی مثل تایید یا لغو

- ✓ Submit: برای تأیید و ارسال به سرور
- ✓ Reset: برای پاک کردن محتویات فرم و شروع از اول
- ✓ None: دکمه با کاربرد تعریف شده توسط کاربر

۳. کادرهای انتخاب (CheckBox): انتخاب حالات گوناگون بصورت همزمان

خصوصیات:

- ✓ Name نام
- ✓ Checked value: مقدار ارسالی به سرور برای تفسیر
- ✓ Initial state: حالت اولیه که انتخاب شود یا نه

۴. دکمه های رادیویی (Option button): انتخاب فقط یک حالت از بین حالات گوناگون

✓ خصوصیات مشترک با check box

✓ نکته مهم: برای گروه بندی چندین دکمه در یک فرم باید دکمه های همگروه را همانام انتخاب

کرد ولی با مقدار Checked value متفاوت

مثال ۱: فرم دریافت نام کاربری و رمز عبور

```
<html dir="rtl">
<head>
  <title>ورود کاربر</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
</head>
<body>
  <form name="form1" method="post" action="formprocess.php">
    نام کاربری: <input name="username" type="text" size="20" maxlength="30">
    <br>
    رمز عبور: <input name="password" type="password" size="20"
    maxlength="30">
    <hr/>
    <input name="Send" type="submit" value="ارسال"/>
    <input name="clear" type="reset" value="پاک کردن فرم"/>
  </form>
</body>
</html>
```

مثال ۲: دو سوال چهار گزینه ای
 راه حل: گزینه های سوال اول همه دارای
 نام (Name) Q1 و مقادیر (Value) آنها به ترتیب
 ۱ و ۲ و ۳ و ۴ و گزینه های سوال دوم همه دارای
 نام Q2 و مقادیر آنها به ترتیب ۱ و ۲ و ۳ و ۴

```
<html dir="rtl">
<head>
  <title>دو سوال</title>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
</head>
<body>
  <form name="form1" method="post" action="">
    <font face="tahoma" size="3">
      کدام کلمه در زبان انگلیسی به معنی شامل بودن نمی باشد؟ 1-
      <br/>
      <input name="Q1" type="radio" value="1"> Contain
      <input name="Q1" type="radio" value="2"> Include
      <input name="Q1" type="radio" value="3"> Consist
      <input name="Q1" type="radio" value="4"> Insist
    </font>
    چیست؟ compute معنی کلمه 2-
    <br/>
    شمارش کردن <input name="Q2" type="radio" value="1">
    محاسبه کردن <input name="Q2" type="radio" value="2">
    بدست آوردن <input name="Q2" type="radio" value="3">
    گزینه اول و دوم <input name="Q2" type="radio" value="4">
    <hr/>
    <input name="Send" type="submit" value="ارسال"/>
    <input name="clear" type="reset" value="پاک کردن فرم"/>
  </font>
</form>
</body>
</html>
```


لیستهای انتخاب(List/menu): برای انتخاب از بین گزینه های زیاد کاربرد دارد.

- خصوصیات مهم:
 - ✓ Type که

- ✓ List (چند انتخاب؛ شبیه ListBox) یا menu (یک انتخاب؛ شبیه Combo box) انتخاب می شود.
- ✓ Allow multiple: برای حالت list انتخاب چندتایی را اجازه می دهد
- ✓ Height: (در حالت list) تعداد مواردی که نمایش داده می شوند
- ✓ Listvalue با زدن این دکمه، می توان مقادیر مختلف را وارد کرد. برای افزودن مورد جدید دکمه + و برای حذف یک مورد دکمه - را بزنید.
- Label: عنوان هر مورد و Value: مقدار متناظر برای پردازش

توسط عنصر <Select> ایجاد شده و هر گزینه توسط

```
<form name="form1" method="post" action="">
```

```
<select name="city">
```

```
<option value="1"> بوکان </option>
```

```
<option value="2"> مهاباد </option>
```

```
<option value="3"> سقز </option>
```

```
<option value="4"> بانه </option>
```

```
<option value="5"> پاریس </option>
```

```
</select>
```

```
</form>
```

عنصر <option> تعیین می گردد

تمرینات عملی

۱- در یک فایل جدید به نام register.htm فرمی ثبت نام خود در مدرسه طراحی نمایید شامل

موارد زیر باشد

- نام و نام خانوادگی
- سال تولد
- شماره شناسنامه
- محل صدور: از لیستی از شهرها (۱۰ شهر) انتخاب شود
- آدرس: متن چند خطی
- رشته تحصیلی: انتخاب از بین چندین رشته (حد اقل ۴ رشته)
- علاقه به: چندین کادر انتخاب (۵ مورد)
- دکمه ثبت نام و شروع مجدد

۲- فایلی به نام login.htm حاوی دو کادر برای وارد کردن نام کاربری و رمز و دکمه های تأیید و لغو

۳- فایلی به نام test.htm حاوی یک آزمون تستی و تشریحی با ۳ سوال تشریحی و ۵ سوال

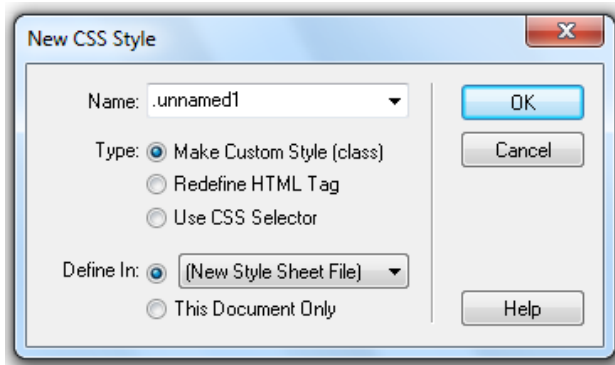
تستی چهار گزینه ای و ۳ سوال تستی با جواب بله و خیر با دکمه های تأیید و لغو

✓ توجه: برای نظم در فرمها و مرتب بودن محتوا حتماً از table استفاده نمایید.

۴- یک قالب بصورت زیر به کمک frameset بسازید (home.htm)

آرم و نام سایت	
فریم اصلی	<ul style="list-style-type: none"> • ورود به سیستم (login.htm) • ثبت نام (register.htm) • انجام آزمون (test.htm)

با کلیک روی هر عنوان فایل مرتبط در بخش فریم اصلی نمایش داده شود.



تعریف شیوه نامه (StyleSheet):

الگویی برای نحوه نمایش متون و صفحات وب. برای تعیین چارچوب صفحات از آن استفاده می شود (به جای استفاده از جدول یا فریم)

قالب بندی صفحه های وب به شیوه های زیر پذیر است:

- استفاده از حالت پیش فرض مرورگر
- استفاده از CSS به صورت فایل خارجی
- استفاده از CSS درون فایل XHTML
- استفاده از CSS درون کدها

نحوه تعریف:

new → کلیک راست → css style → Design

نامی برای آن تعریف کرده و در قسمت selector type گزینه اول (class) را انتخاب نموده و در قسمت define in حالت داریم:

۱. گزینه اول: تعریف شیوه نامه در فایل جداگانه و ذخیره آن تا بر هر فایلی قابل اعمال باشد
۲. گزینه دوم: شیوه نامه تعریف شده فقط در سند جاری قابل استفاده است و در دیگر فایلها قابل دسترسی نیست.

الف- نحوه اعمال شیوه نامه:

متن مورد نظر را انتخاب کرده و سپس روی شیوه تعریف شده کلیک راست نموده و گزینه apply را می زنیم.

ب- نحوه اعمال فایل شیوه نامه:

متن مورد نظر را انتخاب کرده و سپس روی بخش تعریف شیوه کلیک راست نموده و گزینه attach style sheet را می زنیم و فایل مورد نظر را انتخاب می کنیم تا مثل حالت الف اعمال کنیم. ویرایش شیوه نامه: کلیک راست و گزینه edit و ویرایش گزینه های شیوه نامه

توجه: در حالت انتخاب فایل شیوه نامه دو گزینه وجود دارد:

Import: فایل شیوه نامه به صفحه جاری اضافه شده و حجم برنامه صفحه افزایش می یابد
Link: فایل شیوه نامه به صفحه جاری پیوند زده می شود.

گزینه های تنظیمات یک شیوه نامه

- ۱- در قسمت category گزینه Type شامل فونت، رنگ، اندازه و دکوراسیون فونت مانند Blink برای چشمک زن
- ۲- گزینه Background: رنگ یا تصویر و تنظیمات پس زمینه
- ۳- List: تنظیمات لیستهای شماره دار یا علامتدار
- ۴- Border: تنظیمات حاشیه ها
- ۵-

تمرین: در سایت باشگاه فوتبال، سبک و شیوه نامه های زیر را تعریف و اعمال کنید:

- ۱- نام شیوه نامه : Style1 که فقط بر فایل لیست مطالب تأثیر بگذارد. (فونت Tahoma اندازه ۴۰، رنگ نارنجی)
- ۲- شیوه نامه Style2 که در فایلی به همین نام در مسیر سایت ذخیره شود. (فونت Times اندازه ۵۰، رنگ قهوه ای) این شیوه را نیز بر همه مطالبی که در قاب MainFrame نمایش داده می شوند، اعمال کنید.

روشهای پویا نمایی

۱- قاب به قاب: در این روش قاب به قاب حرکت شکل را تنظیم می کنیم. برای اینکار از میانبرهای صفحه کلید کمک می گیریم:

- **F5: قاب معمولی**
- **F6: قاب کلیدی به همراه کپی قاب قبلی**
- **F7: قاب کلیدی خالی**

مراحل کار:

۱. در قاب اول شکل دلخواهی را رسم می کنیم
۲. در قاب بعدی کلید F6 را زده تا شکل مورد نظر کپی شود
۳. مکان شکل جدید را تغییر می دهیم
۴. مراحل ۲ و ۳ را به تعداد دلخواه تکرار می کنیم
۵. در پایان ctrl + enter برای نمایش نتیجه

۲- روش tween برای پویانمایی

- **Motion Tween:** برای جابجایی اشیاء به نقطه دیگر

روش کار:

۱. رسم شکل در قاب مبدأ
۲. انتخاب و گروه بندی با Ctrl+G
۳. انتخاب ستون زمان مقصد با زدن F6
۴. انتقال شیء به مکان مقصد نهایی
۵. انتخاب قابهای مبدأ تا مقصد با ماوس
۶. کلیک راست روی مقصد و انتخاب گزینه Create motion tween که با این کار یک خط جهتدار در قابها ظاهر می شود.
۷. ctrl+enter برای نمایش نتیجه

چرخش اشکال:

همان موارد فوق را انجام داده سپس در قسمت properties تنظیمات لازم را انجام می دهیم:

- در قسمت rotate دو انتخاب داریم:
- CW در جهت عقربه ساعت
- CCW در جهت خلاف عقربه ساعت

ظهور و مخفی کردن تدریجی اشکال:

همان موارد فوق را انجام داده سپس در قسمت properties تنظیمات لازم را انجام می دهیم:

- در قسمت color چند انتخاب داریم:
- alpha : میزان ۱۰۰٪ ظهور کامل و ۰٪ مخفی است.
- توجه کنید که در مبدأ باید روی شکل کلیک کرده تا گزینه Color نمایان شود و در آن Alpha را تنظیم کنیم و همین کار را در مقصد هم تکرار کنیم و مقدار متفاوت بدهیم.

تغییر شکل اشیاء


- **Shape tween:** برای تغییر شکل اشیاء استفاده می شود

۱. رسم شکل ساده در قاب مبدأ
۲. انتخاب ستون زمان مقصد و زدن F7
۳. رسم شکل ساده دیگر در مکان مقصد نهایی
۴. انتخاب قابهای مبدأ تا مقصد با ماوس
۵. در قسمت properties تنظیمات زیر را انجام می دهیم که با این کار یک خط جهتدار در قابها با زمینه سبز ظاهر می شود.
- در قسمت tween گزینه Shape را انتخاب می کنیم
۶. ctrl+enter برای نمایش نتیجه

مثال: شمارش معکوس از ۹ تا ۱

۱. نوشتن عدد ۹ با اندازه دلخواه در قاب مبدأ
۲. انتخاب ستون زمان بعدی (۱۰ واحد) با زدن F6
۳. نوشتن عدد ۸ با اندازه دلخواه در مکان بعدی به جای ۹
۴. تکرار مرحله فوق برای همه اعداد تا رسیدن به عدد ۱
۵. کلیک روی قاب هر عدد و گزینه break apart → modify یا زدن Ctrl+B
۶. انتخاب قابهای مبدأ تا آخرین عدد با ماوس
۷. در قسمت properties در بخش tween گزینه Shape را انتخاب کنید.

حرکت شیء در مسیر منحنی

۱. رسم خط منحنی دلخواه در قاب مبدأ از لایه اول (به نام masir : تغییر نام با کلیک راست و properties)
۲. زدن F6 در قاب مقصد
۳. ایجاد لایه جدید (با کلیک راست روی لایه ها و Insert layer) و با نام shekl
۴. رسم شکل مورد نظر در قاب مبدأ لایه جدید
۵. انتخاب و گروه بندی با Ctrl+G
۶. گزینه {snap to object}  را انتخاب کنید تا شکل مورد نظر را به مبدأ وصل کنید.
۷. زدن F6 در قاب مقصد لایه جدید و سپس شکل را به انتهای مسیر بچسبانید
۸. انتخاب قابهای مبدأ تا مقصد لایه جدید
۹. کلیک راست و گزینه Create motion tween
۱۰. کلیک راست روی لایه مسیر (Masir) و گزینه Guide
۱۱. کلیک روی لایه جدید (shekl) و به کمک ماوس آنرا روی لایه مسیر بکشید.

**ایجاد نمادها**

سه نوع نماد داریم:

- Movie Clip: تصاویر متحرک
- Graphic: شکل ثابت یا عکس
- Button: دکمه

Insert → insert symbol { یا Ctrl + F8 }

در پنجره ظاهر شده نامی برای آن نوشته و در قسمت بعدی نوع آنرا مشخص می کنیم.
مثال: برای حرکت یک ماشین چرخ در حال گردش طراحی کنید.
 مراحل کار:

۱. در قاب مبدأ شکل ماشین را رسم کنید
 ۲. نماد جدیدی { Movie Clip } بسازید و با نام wheel (چرخ) ذخیره کنید
 ۳. در آن تصویر چرخ را رسم کرده و بعد گروه بندی نمایید Ctrl+G
 ۴. F6 در قاب مقصد و ایجاد Motion tween و سپس ایجاد چرخش در تنظیم CW → rotate
 ۵. روی Scene در صفحه کاری کلیک کرده تا به محیط طراحی ماشین برگردید
 ۶. از پانل سمت راست library آیکن چرخ را با ماوس به محل مورد نظر ماشین بکشید (به تعداد لازم چرخ)
 ۷. کل اجزا را بعد از انتخاب گروه بندی کرده و سپس حرکت ماشین را تنظیم کنید Motion tween
- تمرین (۱):** حرکت مارپیچی از پایین به بالا برای یک شکل دلخواه به کمک حرکت روی مسیر منحنی
- تمرین (۲):** طراحی یک هلیکوپتر همراه با دو چرخ کوچک در حال چرخش و نیز پروانه در حال چرخش

مثال ۲: ایجاد نماد دکمه که چهار حالت دارد:

- Up: بعد از فشار دادن ماوس آنرا رها می کنیم
- Down: فشار دادن ماوس
- Over: با ماوس از روی آن رد شویم
- Hit: معادل مورد اول و دوم یعنی کلیک

مراحل کار:

۱. در محیط کاری وارد ایجاد نماد می شویم Insert → insert symbol
 ۲. حالت button را انتخاب کرده و نام آنرا btn بگذارید
 ۳. در خط زمان روی حالت Up کلیک کرده و یک دایره قرمز با متن Play رسم کنید. برای نوشتن متن داخل آن از لایه جدید به نام Text استفاده کنید و ابزار A را بکار بگیرید
 ۴. روی حالت Down ، F6 را زده و متن را Stop و رنگ را به آبی تغییر دهید.
 ۵. روی حالت Over ، F6 را زده و متن را Stop و رنگ را به سبز تغییر دهید.
 ۶. روی حالت Hit ، F6 را زده و متن را Stop و رنگ را به زرد تغییر دهید.
 ۷. روی scene کلیک کرده و به محیط کاری برگردید.
 ۸. از پانل Library {اگر نبود ctrl+L را بزنید} دکمه طراحی شده را انتخاب و به محیط کاری بکشید
- نکته : برای استفاده از دکمه از پیش طراحی شده فلش از مسیر زیر آنها را پیدا کنید:
- Window→Other Panels → Common Library → buttons

درج فایل های صوتی

- ۱- افزودن فایل صوتی (Wav,mp3 ,...) به کتابخانه توسط گزینه زیر:

File→import→ import to library

- ۲- فایل صوتی با نمایش Library از منوی Window قابل رؤیت است
- ۳- برای درج فایل در کلیپ، لایه جدیدی ساخته و در یک قاب کلیدی، آنرا به ناحیه کاری بکشید

درج تصویر دلخواه در محیط فلش

- ۱- افزودن تصویر به کتابخانه

File→import→ import to library

- ۲- می توانید تصویر را از کتابخانه به محیط کاری بکشید
- مثال:** حرکت ماشین و برخورد به مانع و پخش صدای برخورد
- ۱- طراحی چرخهای ماشین در Symbol→Movie Clip
 - ۲- طراحی ماشین و افزودن چرخها به آن
 - ۳- تعیین حرکت ماشین
 - ۴- ایجاد لایه جدید برای فایل صوتی و نیز مانع
 - ۵- درج فایل صوتی به ناحیه کاری در قاب مربوطه (که با F7 ایجاد شده)

استفاده از فایل Flash داخل فایل های HTML

با فرض اینکه فایل خروجی Flash در مسیر برنامه با نام aa.swf موجود باشد

```
<html dir = "ltr" >
<head>
    <title> Falsh in HTML </title>
</head>
<body>
    <object width= "600" height = "600" >
        <param name= "test" value="aa.swf" />
        <embed src = "aa.swf" width= "600" height = "600" />
    </object>
</body>
</html>
```