網頁特效應用 開發手冊

JAVA Script

曹育誠 編著
http://www.tkcna.tku.edu.tw/~jack

CD-ROM

知城數位

JavaScript
網頁特效應用與開發手冊

曹育誠　編著

知城數位科技股份有限公司

智慧財產權聲明

本書所提到的商標 均屬於其合法註冊知公司所有

Trademarks

All brand names and product names used in this book are trademarks, registered trademarks, or the names of their respective holders. Acore is not associated with any product or vendor mentioned in this book.

國家圖書館出版品預行編目資料

JavaScript 網頁特效應用與開發手冊 / 曹育誠編著. -- 臺北市 : 知城數位科技，2000【民89】

面 ； 公分

ISBN 957-0435-13-5(平裝附光碟)

1. Java Script（電腦程式語言）

312.932J36 89013743

知城數位科技股份有限公司

Acore Digital Technology Inc.

http://www.acore.com.tw

地址：台北市106大安區忠孝東路三段96號五樓之一

電話：02-8773-6686

傳真：02-8773-6586

出版者：知城數位科技股份有限公司

出版日期：二〇〇〇年九月

Acore-傳遞知識的城市

『哇！資訊那麼多，那裡看得完？』
這或許是e時代，許多人共同的恐慌。Acore成立的目的，就是期許自己成為資訊的萃取者，或是知識的行銷人。以e時代的語言來說，知城的定位是Content Router。

現行的傳遞模式中，一個想法、一件產品要傳遞給消費者，通常須要有原生創造者、生產者、代理商、配銷商、零售商，才能到達消費者手中。

知城無意也無力打破這樣的運作模式，但是，知城希望重組不一樣的思考模式。
例如：
會寫書的人，都應該可以當自己出版社老闆？
有研發創意的人，不一定得走入體制內的公司？
聰明消費者，有權力決定量身定做的產品內容？

以上的想法，應該獲得肯定的答案，而知城提供一個好的運作平台。只要是你想要，我們都可以。

Acore希望為作者與讀者，提供最快的傳遞模式。
Acore自許為消費者與生產者，建立最好的加值服務。

一切都已開始，請大家一起來Play！

圖書 製作群

總 監 製/吳權昌　企劃美編/蔡雅芬　執行美編/羅淑芬
行銷企劃/郭達穎　企劃文編/梁國珍　執行文編/林妙璘
執行企劃/梁順和　版型設計/李英杰　封面設計/沈志豪
輸出製版/印藝輸出　印　刷/長　倫　裝　訂/晨　捷

序

已經不記得什麼時候開始接觸電腦了，記憶中好像依稀是小學為了玩電腦遊戲，而努力去學 DOS&PcTools 來讓遊戲能玩，還不時跑去電腦公司求教。比較可惜的是國中和高中時都沒有碰到同好，所以考大學時，把志願都填上資訊系，因此就陰錯陽差地進入淡江資工系。而學寫網頁也是個意外，本來是很隨興地學 JavaScript，後來才發覺它的好玩之處，因此開始學習網頁的設計。

比較正式接觸網頁設計，是大二網路社的活動，那時候也是因為想打發時間，就跟著幾個網路社的同學一起去上網路社的進階課。原本以為一張網頁，只是幾個簡單的 HTML 標籤就可以寫好的，可是再更進一步地去學習時，才發現其實網頁製作並不是想像中那麼地單純。因此，開始努力學習網頁設計。

而除了興趣外，最主要的還是在學習時，能夠碰到同好，彼此互相討論、學習網頁製作的技巧，讓我在學習網頁設計時，能夠有新的動力。

寫 Jack JavaScript Studio 網站的主要原因，是希望能夠把所學習及蒐集到的網頁製作資料，分享給想要學習網頁製作的網友們。更希望能在網路上，成立一個網頁製作技巧的討論園地，讓有需要這方面資料的網友，能夠輕鬆地找到自己想要的資料。而另一個目的，是希望把如何製作跨瀏覽器的網頁技巧，讓更多有興趣的網友能夠更方便取得這類的資料。

寫書時，在很多地方都碰到了困難，很感謝很多朋友們的幫助，才能克服所碰到的難題。也很感謝幾個朋友願意幫助我寫稿，才有機會能夠將書完成。也很高興網路社能夠提供一個很棒網頁空間，來讓我盡情地使用。

完成這本書的最主要目的，是希望閱讀完本書的人，能夠對網頁設計裡最通用的程式語言 JavaScript 有更進一步的了解，在網頁設計的學習上能夠有所收穫。

曹育誠

jack@tkcna.tku.edu.tw

http://www.tkcna.tku.edu.tw/~jack

本書特色

☆ 同時支援 IE 5 和 Netscape 4.7 兩大瀏覽器的特效。

☆ 擁有四十個隨貼即用的超炫網頁特效。

☆ JavaScript 寫作教學區，有三十多個實作範例可提供參考。

☆ 教您如何寫出跨瀏覽器的網頁特效。

☆ 製作全新的互動式網站，讓訪客覺得網站更加人性化。

☆ 光碟將本書的範例程式全部搜羅，不需要慢慢地打字，就可以看見執行的過程，及網頁原始碼。

目 錄

第一部份 認識 JavaScript

第 1 章 JavaScript 淺談

1-1 什麼是 JavaScript ？ 1-2
1-2 如何使用 JavaScript ？ 1-2
1-3 JavaScript 和 HTML 的搭配 1-3
1-4 JavaScript 和一般程式語言的差異 1-4
1-5 JavaScript 的限制 1-4

第 2 章 撰寫 JavaScript

2-1 JavaScript 要寫在網頁原始碼的哪裡？ 2-2
2-2 JavaScript 的版本 2-2
2-3 JavaScript 的寫作格式 2-4
2-4 引用一個 *.js 檔 2-7
2-5 網頁編輯軟體 EditPlus2 2-11

第二部份 JavaScript 特效集錦

第 3 章 JavaScript 特效集錦

3-1 網頁動畫 3-2
3-2 時間 3-38
3-3 訊息列 3-57
3-4 跑馬燈 3-69
3-5 表單 3-77

3-6 Cookie 3-88
3-7 視窗控制 3-93
3-8 游標的特效 3-101
3-9 導覽列 3-143
3-10 特殊特效 3-159

第三部份 程式設計淺談

第 4 章 程式寫作淺談

4-1 JavaScript 寫作概念 4-2
4-2 JavaScript 寫作格式 4-2
4-3 JavaScript 敘述格式 4-3
4-4 隱藏 JavaScript 程式碼 4-3
4-5 JavaScript 最好寫在原始碼的哪裡？ 4-4
4-6 註解的寫法 4-5

第四部份 設計基礎概念

第 5 章 變數

5-1 什麼是變數 5-2
5-2 變數的組成 5-2
5-3 宣告變數 5-2
5-4 變數的類型 5-4
5-5 數字變數 5-4
5-6 字串變數 5-4
5-7 不同類型變數轉換方式 5-5

第 6 章　陣列

6-1　什麼是陣列？ 6-2
6-2　建立與使用陣列 6-2

第 7 章　基本運算

7-1　基本運算概念 7-2
7-2　數學運算子 7-3
7-3　數學運算子的優先順序 7-3
7-4　進階的運算式寫法 7-4
7-5　遞增及遞減的運算子 7-5

第 8 章　邏輯判斷

8-1　邏輯概念 8-2
8-2　關係運算子 8-3
8-3　邏輯運算子 8-3
8-4　關係運算式 8-4

第 9 章　迴圈

9-1　什麼是迴圈？ 9-2
9-2　while 迴圈 9-2
9-3　do 迴圈 9-3
9-4　for 迴圈 9-4

第 10 章　函數

10-1 什麼是函數？ 10-2
10-2 建立函數 10-2
10-3 使用函數 10-3
10-4 傳入參數與回傳值 10-3

c o n t e n t

第五部份　動態網頁

第 11 章　HTML 與 JavaScript 的關係

11-1 JavaScript 的物件概念 11-2
11-2 兩大瀏覽器物件概念的差異 11-4
11-3 JavaScript 對繁體中文的問題 11-6
11-4 事件 11-9
11-5 利用事件來觸發 JavaScript 11-12

第 12 章　JavaScript 的對話視窗

12-1 alert () 12-2
12-2 confirm () 12-3
12-3 prompt () 12-6

第 13 章　文件物件

13-1 屬性及方法 13-2
13-2 應用技巧改變背景顏色 13-3

第 14 章　瀏覽器的資訊

14-1 屬性及方法 14-2
14-2 判斷瀏覽器類型 14-3
14-3 判斷瀏覽器的應用 14-5

第 15 章　視窗屬性

15-1 屬性及方法 15-2
15-2 開啟一個指定屬性的視窗 15-4
15-3 跨越框頁 15-7

第 16 章　時間物件

16-1 方法 16-2
16-2 時間特效的應用 16-3
16-3 距離指定的日期 16-4

第 17 章　表單元件

17-1 屬性及方法 17-2
17-2 表單元件的應用 17-7

第 18 章　影像的置換

18-1 屬性 18-2
18-2 變化按鈕原理 18-2
18-3 變化按鈕延伸 18-5

第 19 章　Cookie

19-1 Cookie 存取的函數 19-2
19-2 記錄訪客喜愛的背景顏色 19-6
19-3 記錄來訪次數 19-11

第 20 章　圖層屬性控制

20-1 屬性 20-2
20-2 可見度 20-3
20-3 位置 20-6
20-4 進階應用 I 預載效果 20-9
20-5 進階應用 II 動畫效果 20-11

第 21 章　滑鼠事件

21-1 抓取事件的方法 21-2
21-2 IE 與 Netscape 的差異 21-3
21-3 判斷滑鼠的所在位置 21-6

c o n t e n t

第六部份　附錄

附錄A　物件模型

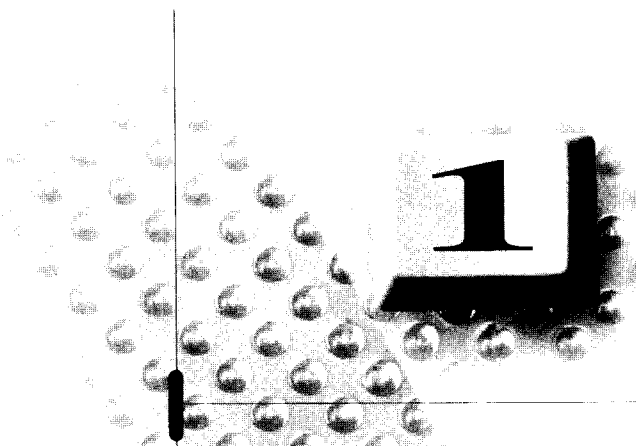
附錄B　滑鼠右鍵的迷思

附錄C　好站推薦

附錄D　光碟說明

第一部份
認識JavaScript

第1章　JavaScript淺談
第2章　撰寫JavaScript



1 JavaScript 淺談

1-1 什麼是 JavaScript ？

1-2 如何使用 JavaScript ？

1-3 JavaScript 和 HTML 的搭配

1-4 JavaScript 和一般程式語言的差異

1-5 JavaScript 的限制

1-1 什麼是 JavaScript ?

在學習 JavaScript 之前，我們先來了解一下它的起源。

JavaScript 是由 Netscape（網景）所研發出來的一種在 Netscape 瀏覽器上執行的程式。最早期的動機是想要減輕網路主機在資料處理的負荷，像是顯示在網頁上的時間、動態廣告看版、處理表單傳送資料等。不過，後來所支援的功能愈來愈多，因此漸漸有了許多在瀏覽器上執行的特效。

而 Microsoft 所研發的網路瀏覽器 IE 在第四版之後，除了本身支持的 VB Script ，也開始完全支援 JavaScript 。這使得 JavaScript 成為兩大瀏覽器通用的語言。

1-2 如何使用 JavaScript

JavaScript 的函數，主要分為兩大類。第一類是負責數學計算或是字串處理；第二類則是將處理過的程式內容顯示在網頁上。這兩類函數要能夠相互地結合，才能讓 JavaScript 發揮最大的功率。 這樣說比較難讓人了解，這兩類到底要怎麼運作。讓我們看一下範例。

◆ 範例

【程式原始碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
var now = new Date();
var year = now.getYear();
var show = now.getFullYear()+"年 "+(now.getMonth()+1)+"月
"+now.getDate()+"日";
document.write(show)
</ SCRIPT>
```

【執行結果】

2000年6月6日

【程式解說】

```
var now = new Date();
var year = now.getYear();
var show = now.getFullYear()+"年"+(now.getMonth()+1)+"月"+now.get
Date()+"日";
```

這段程式碼就是在做取得日期的運算，也就是第一類的函數。

```
document.write(show);
```

這段程式碼則是把執行後的內容寫在網頁上，也就是第二類的函數。

1-3 JavaScript和HTML的搭配

JavaScript可以讓靜態的HTML網頁，變成動態的網頁。動態的網頁是指網頁能夠依用戶端的不同需要，來改變它的顯示內容。

JavaScript最重要的地方是能『掌握』網頁的事件，當某事件發生時，就啟動某一個函數。像是當訪客『按下滑鼠右鍵』時，就『出現歡迎視窗』。

『按下滑鼠右鍵』就是一個事件，當這個事件發生時，『出現歡迎視窗』這個函數就會被執行，讓網頁會變得更動態。

當然JavaScript的功能不是只有這樣，像是『跟著滑鼠跑』、『變化按鈕』、『浮水印』等。這些常見的網頁特效，都是JavaScript利用『事件』來產生的效果。

1-4 JavaScript 和一般程式語言的差異

JavaScript 最常被人誤會和 Java 是相同或是相似的語言，事實上這兩者的差異非常大。JavaScript 屬於敘述性的語言，Java 類似一般傳統的程式語言。

- JavaScript 屬於直譯式語言，只要用瀏覽器就可以直接看到程式執行的結果。Java 則是需要經過編譯、連結後所產生的檔案，才能看見程式執行的結果。
- JavaScript 屬於鬆散式的程式語言，對於程式寫作的結構，沒有很嚴格的定義。而傳統的程式語言，對於不好的程式結構或是寫法，則會出現警告。
- JavaScript 不能控制檔案的存取，這一點很重要，因為可以避免不正常的程式入侵用戶端的電腦。

1-5 JavaScript 的限制

由於 JavaScript 是誰瀏覽器上執行的程式，所以在設計上有一些限制。像是不能修改使用者電腦內的檔案。

筆者曾經在網路上看過一種 JavaScript 特效，標題是關於網路安全性的，內容是“給我 30 秒，我將下載你電腦的 autoexec.bat”。倒數結束後，出現下載 autoexec.bat 檔的對話窗。其實這是假的網頁特效，實際上只是把連結移到 C:\autoexec.bat 而已。JavaScript 是無法自行修改你電腦中的資料。

2

撰寫 JavaScript

2-1 JavaScript 要寫在網頁原始碼的哪裡？

2-2 JavaScript 的版本

2-3 JavaScript 的寫作格式

2-4 引用一個 *.js 檔

2-5 網頁編輯軟體 EditPlus2

2-1 JavaScript 要寫在網頁原始碼的哪裡？

在製作 JavaScript 特效前，我們必須了解 JavaScript 程式碼到底要寫在網頁原始碼的哪裡。

在前一章有介紹過，JavaScript 的函數主要可以分成兩類。第一類主要負責數學計算或是字串的處理；第二類則是將處理過的程式內容顯示在網頁上。

JavaScript 的數學函數部份，通常要寫在網頁原始碼的 <HEAD> 和 </HEAD> 標記之間，或是 <BODY> 標記的最上方。這樣可以讓瀏覽器先讀取網頁裡 JavaScript 的部份，以避免訪客觀看網頁時，產生不必要的錯誤。

當要把 JavaScript 的執行結果，像是文字部份，輸出到網頁頁面上時，就必須把程式碼的部份寫在 <BODY> 和 </BODY> 之間了。

2-2 JavaScript 的版本

JavaScript 仍然在進化中，而新的版本擁有更多新的支援。最早期的版本是 JavaScript1.0。下一個版本是 JavaScript1.1，這一版對陣列有更多的支援。目前各瀏覽器所支援的版本是 JavaScript1.2 版，支援了更多西的東西，像是一些新的屬性控制或是命令等。

目前瀏覽器所支援的JavaScript版本如下：

版本	Netscape	IE
2	JavaScript1.0	
3	JavaScript1.1	JavaScript1.0
4	JavaScript1.2	JavaScript1.2

我們在寫JavaScript時，最好能夠使用目前最通用的版本，避免造成舊版在處理指令上時，可能會發生錯誤。目前通用的版本為1.2版，在宣告時的寫法如下：

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
        程式碼.....
</SCRIPT>
```

只需要在宣告JavaScript時，再加上版本的編號即可。

2-3 JavaScript 的寫作格式

一個包含 JavaScript 程式碼網頁，它的原始碼看起來會像這個樣子。

◆ 範例

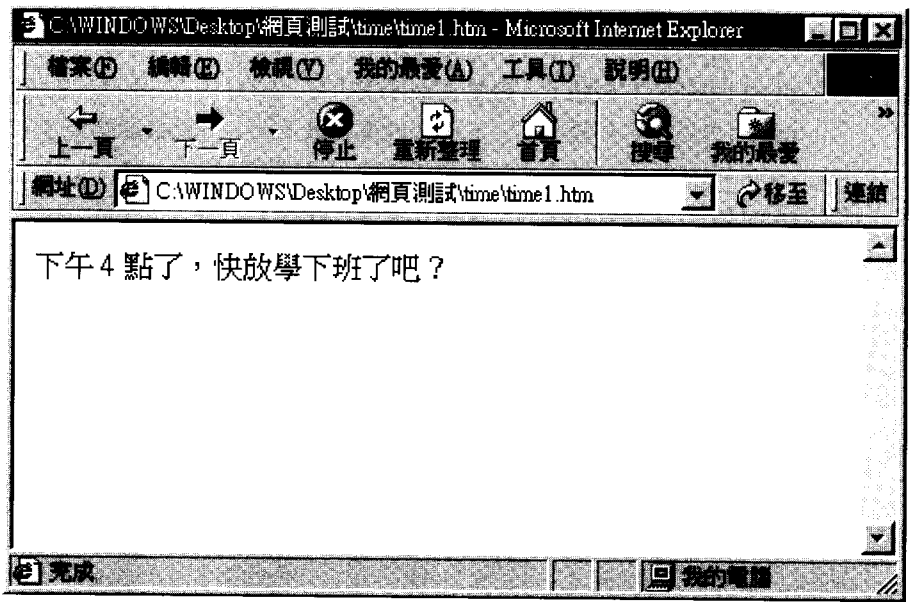
【網頁原始碼】

```
<HTML>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
<!--
function initArray() {
   this.length = initArray.arguments.length;
   for (var i = 0; i < this.length; i++) this[i] = initArray.arguments[i];
}

mes = new initArray(24);

mes[0]="午夜 12 點多了，新的一天開始囉，為今天保留活力吧！";
mes[1]="午夜 1 點多了，這麼晚了，是有事情在做嗎？";
mes[2]="午夜 2 點多了，現在上網正是好時機，因為不會塞車！";
mes[3]="午夜 3 點多了，還有數小時便天亮了，不用睡嗎？";
mes[4]="午夜 4 點多了，你是剛起床呢？還是還沒睡呢？";
mes[5]="凌晨 5 點多了，聽到凌晨的鳥鳴聲了嗎？早起的蟲兒被鳥吃哦！";
mes[6]="凌晨 6 點多了，該去吃早餐啦！";
mes[7]="凌晨 7 點多了，上班上學要遲到囉！";
mes[8]="上午 8 點多了，哇～～ 遲到啦～！";
mes[9]="上午 9 點多了，該做什麼事呢？";
mes[10]="上午 10 點了，加油加油！";
mes[11]="上午 11 點多了，有點餓餓的...";
```

```
mes[12]="中午 12 點了，吃飯飯囉！";
mes[13]="下午 1 點了，剛吃過飯，睡過午覺吧～";
mes[14]="下午 2 點了，睡完午覺了，精神應該不錯喔！";
mes[15]="下午 3 點了，喝喝下午茶囉。";
mes[16]="下午 4 點了，快放學下班了吧？";
mes[17]="下午 5 點了，晚餐要吃飽哦！";
mes[18]="下午 6 點多了，天慢慢地黑起來了，一天就快要結束了！";
mes[19]="晚上 7 點多了，看看新聞囉，希望好消息多一點。";
mes[20]="晚上 8 點了，陪陪家人看看電視囉！";
mes[21]="晚上 9 點了，該休息休息囉！";
mes[22]="晚上 10 點了，該準備去吃宵夜啊！不過小心會變胖";
mes[23]="晚上 11 點了，收拾包包準備明天的功課囉。";

var now = new Date();
document.write(mes[now.getHours()]);
//-->
</SCRIPT>

</BODY>

</HTML>
```

【執行結果】

這段原始碼所產生的特效，就像是這樣子。



再看一下原始碼，要注意的是 JavaScript 程式碼部份必須寫在 <SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT"> 和 </SCRIPT> 之間。不然瀏覽器會把 <SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT"> 和 </SCRIPT> 之外的文字，當做一般的網頁內容來處理。

在程式碼的開始通常會加入 <!- -這個符號，在程式碼結尾則會加上//-->，這能夠讓不支援 JavaScript 的瀏覽器，在處理 JavaScript 程式碼時，能夠略過去。因為這些瀏覽器可能會誤判程式碼是網頁內容，而把程式碼輸出到網頁上去，影響網頁排版。

2-4 引入一個 *.js 檔

什麼叫引入一個 *.js 檔？簡單的說，我們可以把網頁裡 JavaScript 程式碼的部份，統一寫成一個 *.js 檔案。 *.js 檔可以被很多張不同的 HTML 網頁引入，而有引入 *.js 檔的網頁，都可以使用這個特效。

假設 waterword.js 裡面包括了一個水花文字的特效，而你想要自己的網站裡每一張網頁上，都擁有一個水花文字的特效，只要在每一張網頁裡加上一個把 waterword.js 的連結，這樣子每一張網頁就都能夠有水花文字的特效了。

如果日後想要改變網頁中水花文字的內容，那麼也只需要修改 waterword.js 的原始碼即可，不必一張一張地修改網頁原始碼，對於網站的維護或內容的修改十分方便。

這段就是 waterword.js 的原始碼內容，和一般的 JavaScript 碼沒有什麼兩樣。

◆ 範例

【程式 waterword.js】

```
var x, y;
var step = 12;
var flag = 0;

var message = "歡 迎 光 臨 我 的 HomePage.";

message = message.split("");

var xpos = new Array();

for (i = 0; i <= message.length; i++) {
```

```
    xpos[i] = -50;
}

var ypos = new Array();

for (i = 0; i <= message.length; i++) {
    ypos[i]= -50;
}

function handlerMM(e) {
    x = (document.layers) ? e.pageX : document.body.scrollLeft +
event.clientX;
    y = (document.layers) ? e.pageY : document.body.scrollTop +
event.clientY;
    flag = 1;
}

function makesnake() {
    if (flag == 1 && document.all) {
            for (i = message.length; i >= 1; i--) {
                    xpos[i] = xpos[i - 1] + step;
                    ypos[i] = ypos[i - 1];
            }
            xpos[0] = x + step;
            ypos[0] = y;
            for (i = 0; i < message.length; i++) {
                    var thisspan = eval("span" + (i) + ".style");
                    thisspan.posLeft = xpos[i];
                    thisspan.posTop = ypos[i];
            }
    }
    else if (flag==1 && document.layers) {
            for (i = message.length; i >= 1; i--) {
                    xpos[i] = xpos[i - 1] + step;
                    ypos[i] = ypos[i - 1];
            }
```

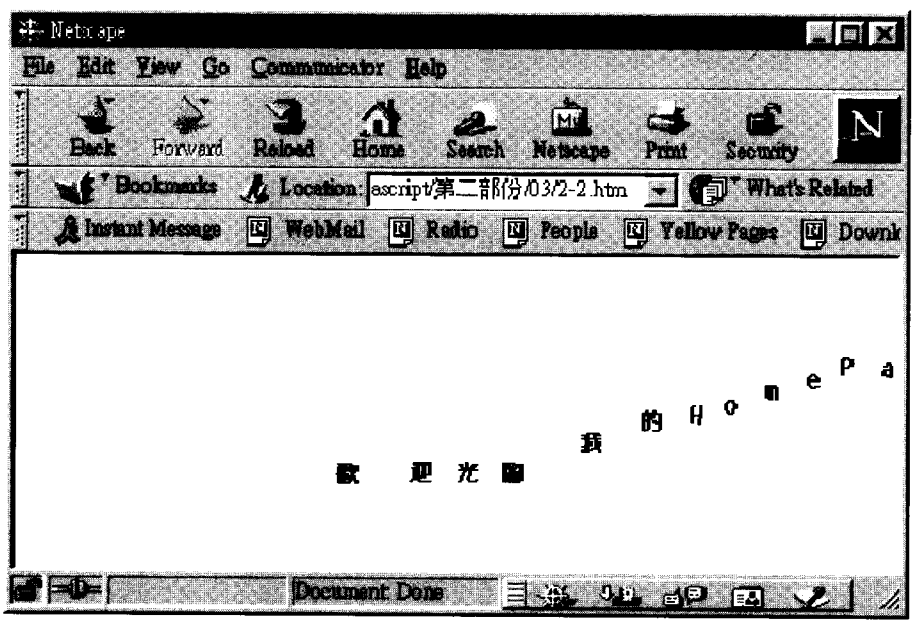
```
            xpos[0] = x + step;
            ypos[0] = y;
            for (i = 0; i < message.length; i++) {
                var thisspan = eval("document.span" + i);
                thisspan.left = xpos[i];
                thisspan.top = ypos[i];
            }
    }
    setTimeout("makesnake()",1);
}


for (i = 0; i <= message.length-1; i++) {
document.write("<div id='span"+i+"' class='spanstyle'>");

document.write(message[i]);

document.write("</div>");
}
if (document.layers) {
document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
}
document.onmousemove = handlerMM;
```

【網頁原始碼】

```
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=
big5">
<style type="text/css">
<!--
p     {font-size: 9pt;}

.spanstyle { COLOR: #000000; FONT-FAMILY: Verdana; FONT-SIZE: 9pt;
```

```
FONT-WEIGHT: bold; POSITION: absolute; TOP: -50px; VISIBILITY: visible}
//-->
</style>
<HEAD>
<BODY onload="makesnake();">

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="waterword.js"></SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

【效果展示】



【程式解說】

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="waterword.js"></SCRIPT>這行就是引用waterword.js的指令，而SRC=""可以使用絕對位置來指定*.js的檔案位置。

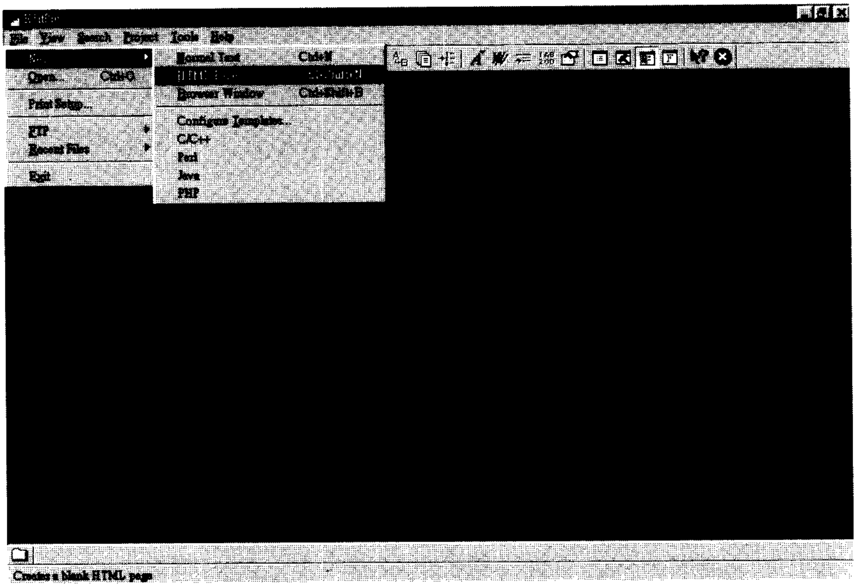
2-5 網頁編輯軟體 EditPlus 2

EditPlus 2是一套功能強大的文字編輯軟體，適合用來編輯網頁與撰寫程式。它的檔案不大，大約910 K左右。在各大軟體下載網站的搜尋引擎，輸入關鍵字EditPlus都能夠找得到它。

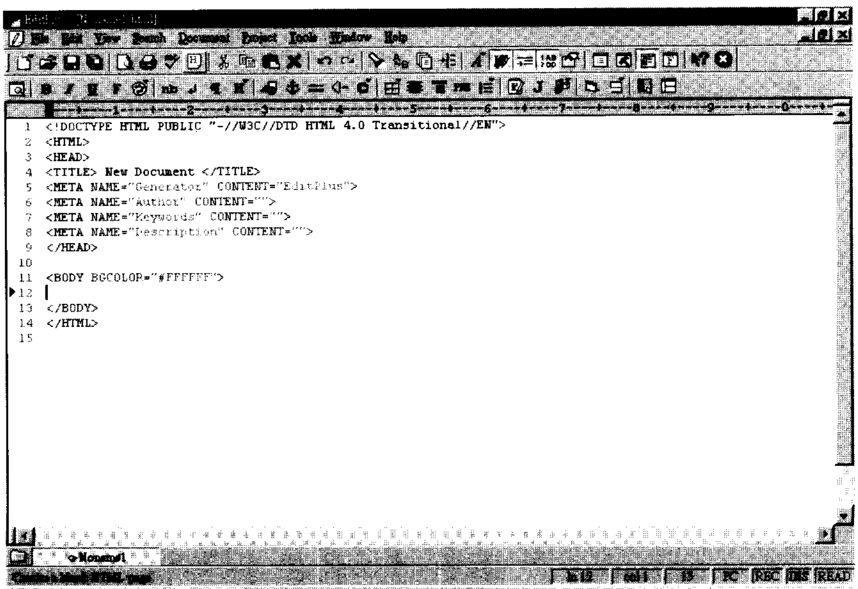
為什麼選擇EditPlus 2做為編輯的軟體，主要的原因有：

1. 在撰寫網頁或程式時，EditPlus會把常用HTML標籤及語法，以鮮明色彩強調顯示的方式。這樣在編寫網頁時，會比較容易分辨哪些是HTML、哪些是網頁內容。
2. EditPlus 2具有內建瀏覽器，可以在編寫網頁時，按下瀏覽器預覽，隨時都可以看編寫的結果。
3. EditPlus 2具有FTP遠端編輯文件的功能。通常寫好一張網頁後，我們想放到自己的網站上，還必須使用FTP軟體來做上傳的工作。在這裡EditPlus能夠幫你執行FTP上傳的工作，也可以直接讀取網站上的文件，直接做網頁的修改。

在安裝完EditPlus 2後，開啟EditPlus。我們開啟一個新的文件檔，並以HTML為預設的編輯格式。

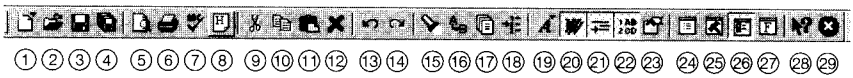


在開啟新的 HTML 文件後，會出現一張有完整 HTML 格式的新文件，還會出現一列有 HTML 標籤的工具列。



【基本功能表】

再來看一下 EditPlus 基本的操作工具有哪一些？



①開啟新的檔案，有一般文字、HTML 格式和瀏覽器視窗。

②開啟舊檔案。

③儲存目前編輯的檔案。

④儲存所有的檔案。

⑤預覽列印。

⑥列印。

⑦拼字檢查，只有英文有拼字檢查的功能。

⑧開啟一個新的 HTML 檔。

⑨剪下選擇的文字。

⑩複製選擇的文字。

⑪貼上複製或剪下的文字。

⑫刪除選擇的文字。

⑬復原前一個動作。

⑭重作下一動作。

⑮尋找。

⑯取代。

⑰尋找所有檔案。

⑱跳到指定的行數。

⑲選擇視窗內的文字屬性。（像是大小、字體等。）

⑳自動換行。

㉑自動縮排。

㉒顯示文件的行數。

㉓功能設定。

㉔顯示常用文字的視窗。

㉕顯示輸出結束的視窗。

㉖顯示選擇文件的訊息列。

㉗顯示成全螢幕。

㉘說明。

㉙離開 EditPlus 。

【HTML 編寫功能表】

EditPlus 在撰寫 HTML 文件時，提供各種 HTML 標籤的快速鍵。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗

①用瀏覽器觀看正在編輯的 HTML 檔。

②插入粗體的標籤 <B></B> 。

③插入斜體的標籤 <I></I> 。

④插入底線 <U></U> 。

⑤插入基本文字屬性標籤。

⑥插入指定顏色的 RGB 碼。

⑦插入空白特效標籤 。

⑧插入換行標籤
 。

⑨插入一個段落標籤 <P> 。

⑩插入標題文字的標籤，有 <H1>~<H6> 六種不同大小的標題標籤。

⑪插入圖片。

⑫插入錨的標籤 <A HREF=""></A> 。

⑬插入水平線的標籤 <HR> 。

⑭插入註解的標籤 <!-- --> 。

⑮插入各種特殊符號的 HTML 代碼。

⑯插入表格的標籤。

⑰插入置中標籤。

⑱插入 <blockquote></blockquote> ，標籤內的文字顯示時，兩側內縮。

⑲插入 <blockquote></blockquote> ，標籤內的文字顯示時，依原始碼寫法排列。

⑳插入清單標籤，有 <UL></UL> 、 <OL></OL> 、 <DL></DL> 三種可選擇。

㉑插入使用 JavaScript 標籤的頭尾。

㉒插入使用 Java 標籤的頭尾。

㉓插入使用 ActiveX Object 標籤的頭尾。

㉔插入表單標籤 <FORM METHOD=POST ACTION=""></FORM> 。

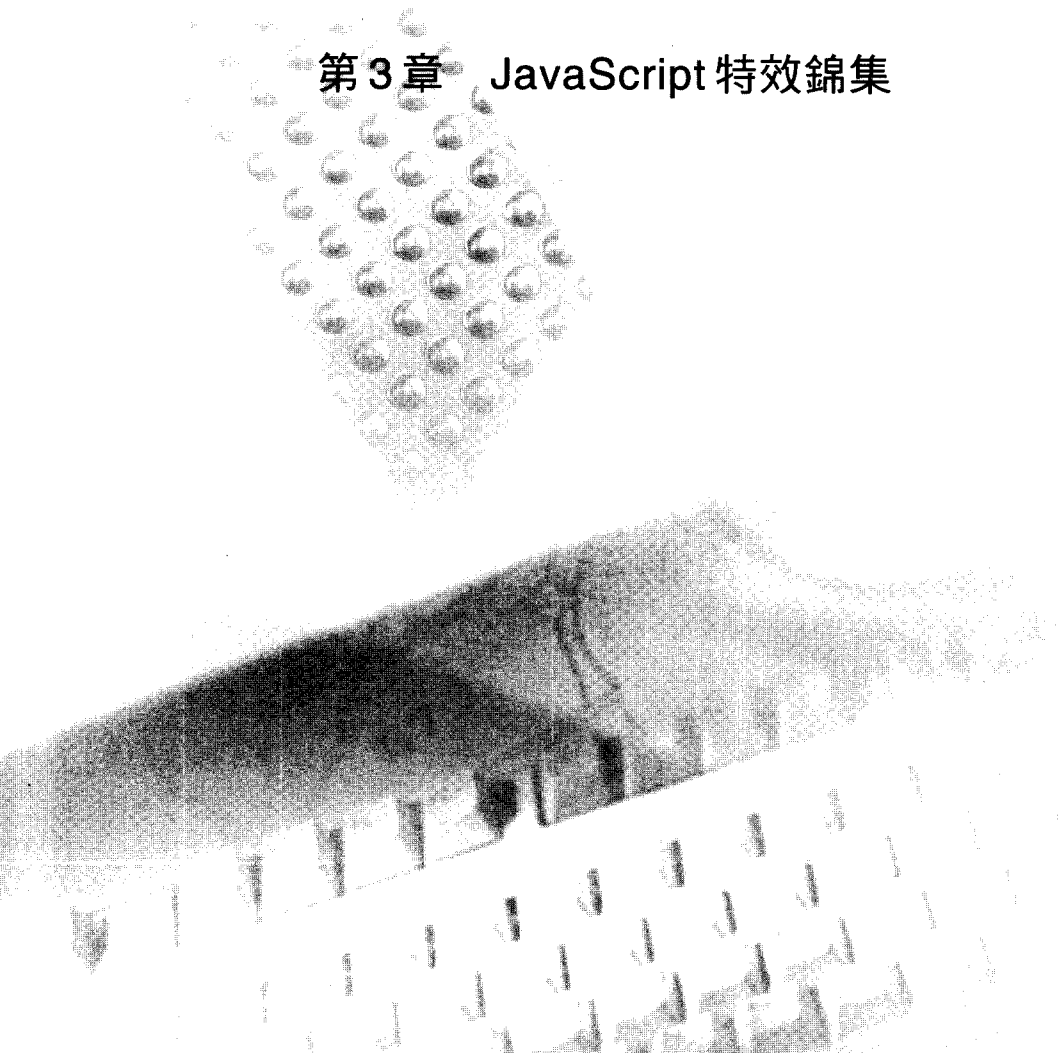
㉕插入表單元件的標籤。

㉖插入影像地圖的標籤。

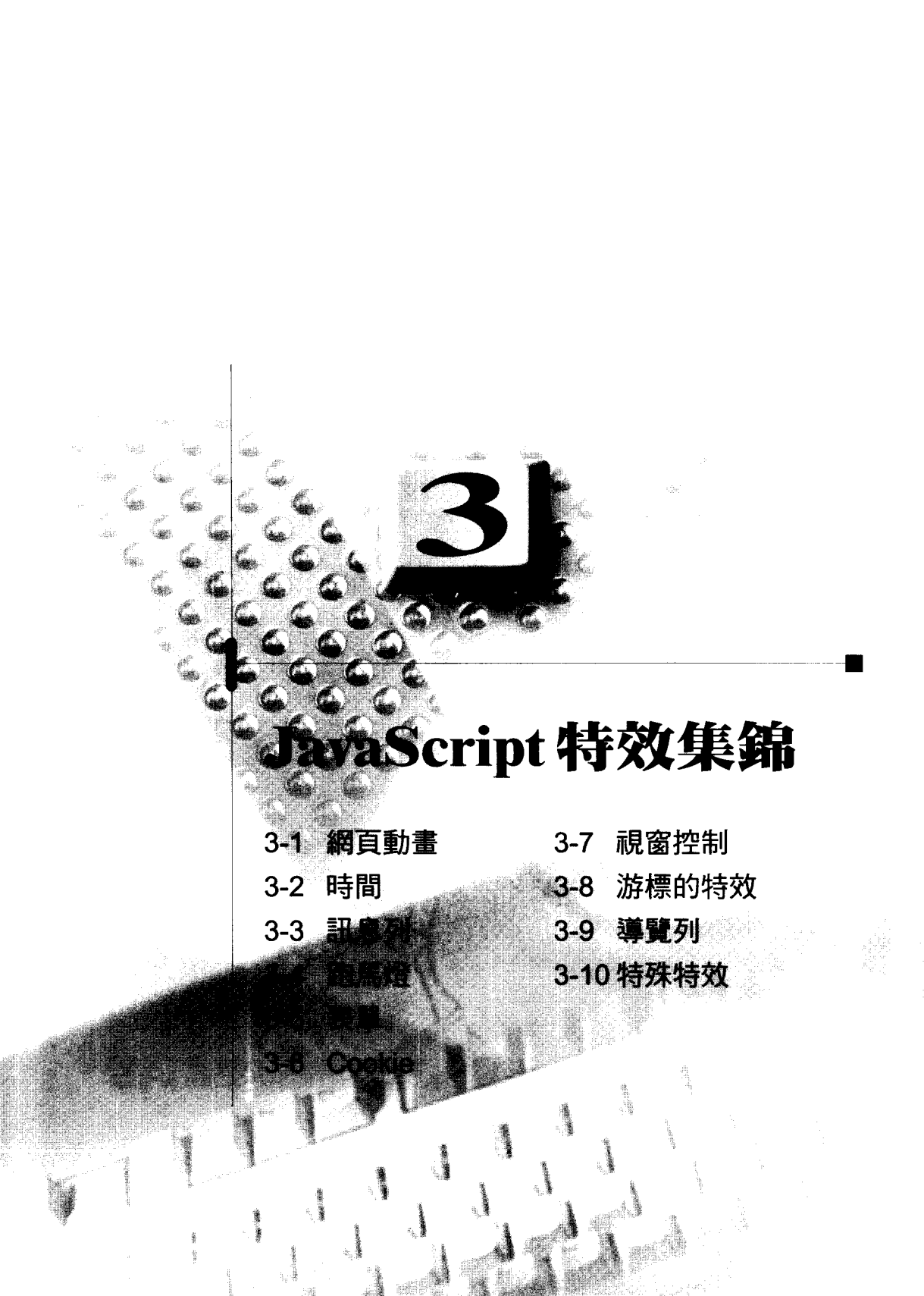
㉗插入頁框的標籤。

學習心得

第二部份
JavaScript 特效錦集



第 3 章　JavaScript 特效錦集



3 JavaScript 特效集錦

3-1 網頁動畫
3-2 時間
3-3 訊息列
跑馬燈
3-6 Cookie
3-7 視窗控制
3-8 游標的特效
3-9 導覽列
3-10 特殊特效

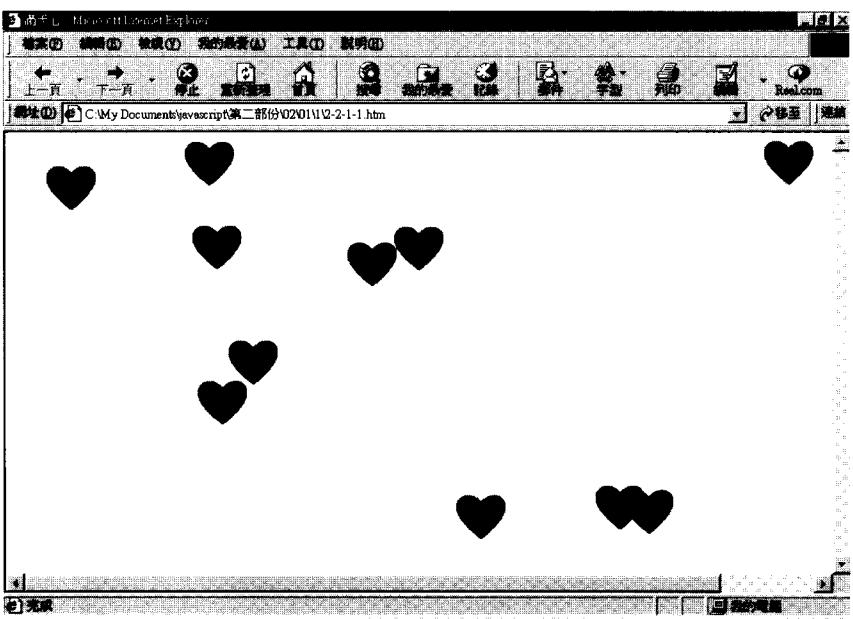
3-1 網頁動畫

網頁動畫，在網站中是最吸引人的一項，像飄落的雪花等，都能夠給訪客很深刻的印象。

3-1-1 滿天心

不曉得各位在瀏覽網站時，是否曾經看過網頁上飄落著一片片的雪花？或是一顆一顆的心散落下來？如果再搭配假日或是季節，來改變飄落的圖片。那一定會令訪客印象更加深刻。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 滿天心 </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
<!--
var no = 12;
var speed = 10;
var heart = "heart.gif";
var flag;
var ns4up = (document.layers) ? 1 : 0;
var ie4up = (document.all) ? 1 : 0;

var dx, xp, yp;
var am, stx, sty;
var i, doc_width = 800, doc_height = 600;

if (ns4up) {
      doc_width = self.innerWidth;
      doc_height = self.innerHeight;
} else if (ie4up) {
      doc_width = document.body.clientWidth;
      doc_height = document.body.clientHeight;
}

dx = new Array();
xp = new Array();
```

```
yp = new Array();
amx = new Array();
amy = new Array();
stx = new Array();
sty = new Array();
flag = new Array();

for (i = 0; i < no; ++ i) {
        dx[i] = 0;
        xp[i] = Math.random()*(doc_width-30)+10;
        yp[i] = Math.random()*doc_height;
        amy[i] = 12+ Math.random()*20;
        amx[i] = 10+ Math.random()*40;
        stx[i] = 0.02 + Math.random()/10;
        sty[i] = 0.7 + Math.random();
        flag[i] = (Math.random()>0.5)?1:0;

        if (ns4up) {
              if (i == 0) {
                        document.write("<layer name=\"dot"+ i +"\" left=\"15\"
                        ");
                        document.write("top=\"15\" visibility=\"show\"> <img
                        src=\"");
                        document.write(heart+ "\" border=\"0\"> </layer>");
                  } else {
                        document.write("<layer name=\"dot"+ i +"\" left=\"15\"
                        ");
                        document.write("top=\"15\" visibility=\"show\"><img
                        src=\"");
                        document.write(heart+ "\" border=\"0\"></layer>");
                  }
              }
```

```
        else if (ie4up) {
            if (i == 0) {
                document.write("<div id=\"dot"+ i +"\" style=\"POSITION: ");
                document.write("absolute; Z-INDEX: "+ i +"; VISIBILITY: ");
                document.write("visible; TOP: 15px; LEFT: 15px;\"><img
src=\"");
                document.write(heart+ "\" border=\"0\"></div>");
            } else {
                document.write("<div id=\"dot"+ i +"\" style=\"POSITION: ");
                document.write("absolute; Z-INDEX: "+ i +"; VISIBILITY: ");
                document.write("visible; TOP: 15px; LEFT: 15px;\"><img
src=\"");
                document.write(heart+ "\" border=\"0\"></div>");
            }
        }
}

function snowNS() {
        for (i = 0; i < no; ++ i) {
            if (yp[i] > doc_height-50) {
                xp[i] = 10+ Math.random()*(doc_width-amx[i]-30);
                yp[i] = 0;
                flag[i]=(Math.random()<0.5)?1:0;
                stx[i] = 0.02 + Math.random()/10;
                sty[i] = 0.7 + Math.random();
                doc_width = self.innerWidth;
                doc_height = self.innerHeight;
            }
            if (flag[i])
                dx[i] += stx[i];
            else
                dx[i] -= stx[i];
```

```
            if (Math.abs(dx[i]) > Math.PI) {
                yp[i]+=Math.abs(amy[i]*dx[i]);
                xp[i]+=amx[i]*dx[i];
                dx[i]=0;
                flag[i]=!flag[i];
            }

            document.layers["dot"+i].top = yp[i] + amy[i]*(Math.abs(Math.sin
            (dx[i])+dx[i]));
            document.layers["dot"+i].left = xp[i] + amx[i]*dx[i];
        }
        setTimeout("snowNS()", speed);
}

function snowIE() {
        for (i = 0; i < no; ++ i) {
            if (yp[i] > doc_height-50) {
                xp[i] = 10+ Math.random()*(doc_width-amx[i]-30);
                yp[i] = 0;
                stx[i] = 0.02 + Math.random()/10;
                sty[i] = 0.7 + Math.random();
                flag[i]=(Math.random()<0.5)?1:0;
                doc_width = document.body.clientWidth;
                doc_height = document.body.clientHeight;
            }
            if (flag[i])
                dx[i] += stx[i];
            else
                dx[i] -= stx[i];

            if (Math.abs(dx[i]) > Math.PI) {
```

```
                yp[i]+=Math.abs(amy[i]*dx[i]);
                xp[i]+=amx[i]*dx[i];
                dx[i]=0;
                flag[i]=!flag[i];
            }

            document.all["dot"+i].style.pixelTop = yp[i] + amy[i]*(Math.abs
            (Math.sin(dx[i])+dx[i]));
            document.all["dot"+i].style.pixelLeft = xp[i] + amx[i]*dx[i];
        }
        setTimeout("snowIE()", speed);
    }

    if (ns4up) {
        snowNS();
    } else if (ie4up) {
        snowIE();
    }
    //-->
    </SCRIPT>
    </BODY>
    </HTML>
```

2. 只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間原始碼複製下來，再貼到想要有這個特效的網頁原始碼 <BODY></BODY> 之間就可以了。

3. 這個特效，還有程式碼的部份可以提供你修改。

   (1) var no = 12;

   這裡指的是飄落圖片的數量，可以修改成想要的數量。不過如果數量太多的話，會讓網頁瀏覽時，變得非常不順暢。

(2) var speed = 10;

speed 指的要在多少時間內，就移動圖片一次，簡單地說就是圖片移動的速度，要注意的是數字愈小，圖片移動的愈快。

(3) var heart = "heart.gif";

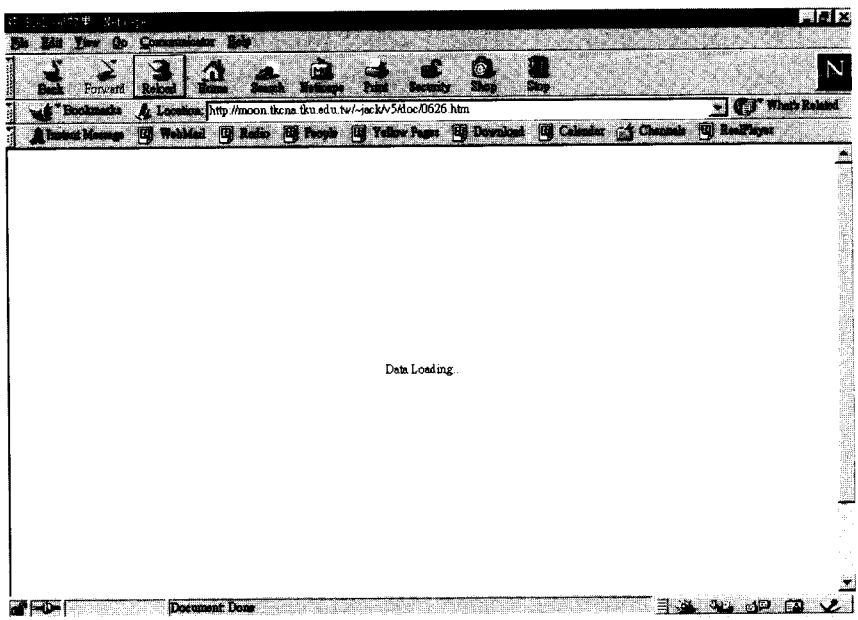
heart 指的是特效所用的圖片，這裡可以使用相對位置或絕對位置，來指定想要使用的圖片檔案位置。

例如：var heart = http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/doc/dot1.gif 指的就是使用 http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/doc/dot1.gif 這張圖片。

☞ 3-1-2 預載畫面基本型

預載畫面就是指在網頁還沒有讀取完時所出現的畫面。它的功用主要是避免訪客觀看到未讀取完的網頁，或是啟動了還沒有讀取完的網頁特效，而引發網頁的錯誤。這裡列出最基本的預載畫面特效。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> PreLoad 基本型 </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

function abc() {
    if(document.layers)      eval('document.layers["load"].visibility="hidden"')
    else     eval('document.all["load"].style.visibility="hidden"');
```

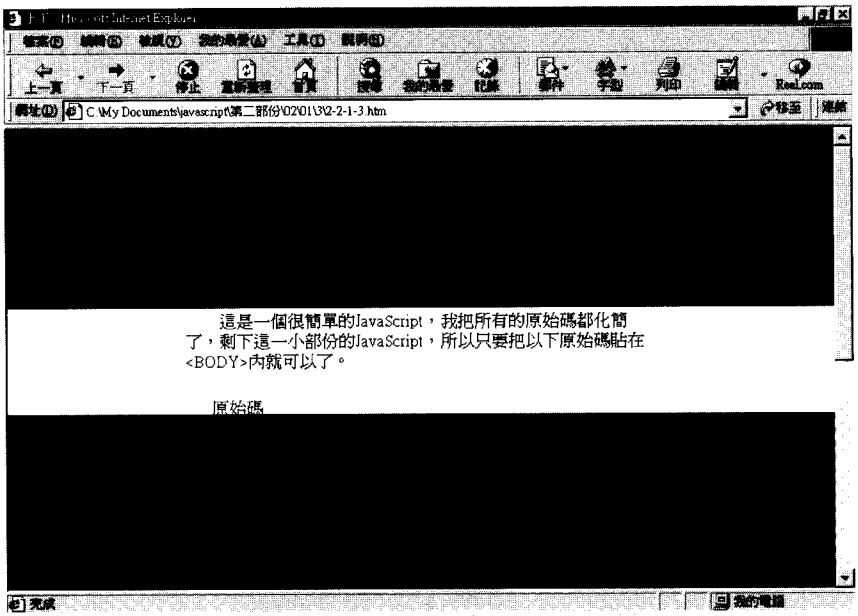
```
}

if(document.layers)  document.write('<layer id="load" z-index=1000>');
else                 document.write('<div id="load" style="position:
absolute;width: 100% ; height: 110% ; top: 0px;   left: 0px;z-index:1000px;">');

document.write('<table border=0 width=100% height=100%
bgcolor=#FFFFFF>');
document.write('<tr><td align=center>');
document.write('<p style="font-size:9pt;">Data Loading..</p>');
document.write('</td></tr></table>');
if(document.layers)  document.write('</layer>');
else                 document.write('</div>');

window.onLoad=setTimeout("abc()",1000);

</SCRIPT>


</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間原始碼複製下來，再貼到想要有這個特效的網頁上就可以了。

☞ 3-1-3 預載畫面 上下開幕

這個預載畫面是上下分開的特效，等網頁讀取完後，才會出現的網頁的內容。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 上下 </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#c00000;background-color:#c00000;"></div>
<div id="DIV2" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#c00000;background-color:#c00000;"></div>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">


var speed=10
var temp=new Array()
var temp2=new Array()

if (document.layers){
    for (i=1;i<=2;i++){
        temp[i]=eval("document.layers.DIV"+i+".clip")
        temp2[i]=eval("document.layers.DIV"+i)
        temp[i].width=window.innerWidth
        temp[i].height=window.innerHeight/2
        temp2[i].top=(i-1)*temp[i].height
    }
}

else if (document.all){
    var clipbottom=document.body.offsetHeight/2,cliptop=0

    for (i=1;i<=2;i++){
        temp[i]=eval("document.all.DIV"+i+".style")
        temp[i].width=document.body.clientWidth
        temp[i].height=document.body.offsetHeight/2
        temp[i].top=(i-1)*parseInt(temp[i].height)
    }
}

function openit(){
    window.scrollTo(0,0)
```

```
        if (document.layers){
                temp[1].bottom-=speed
                temp[2].top+=speed

                if (temp[1].bottom<=0)   clearInterval(stopmove);
        }

        else if (document.all){
                clipbottom-=speed
                temp[1].clip="rect(0 auto+"+clipbottom+" 0)"
                cliptop+=speed
                temp[2].clip="rect("+cliptop+" auto auto)"

                if (clipbottom<=0)          clearInterval(stopmove);
        }
}

function layerMove(){
     stopmove=setInterval("openit()",100)
}
window.onLoad=layerMove()

</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

2.

首先先把 PerLoad 特效所使用的圖層複製下來，建議最好把這段貼在 <BODY> 的開端。

3. 接下來只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間原始碼複製下來，再貼到 <BODY> 內就可以了。

4. 這個特效可以修改它的顏色。

   layer-background-color:#c00000;

   指的是瀏覽器 Netscape 所見到的特效顏色。

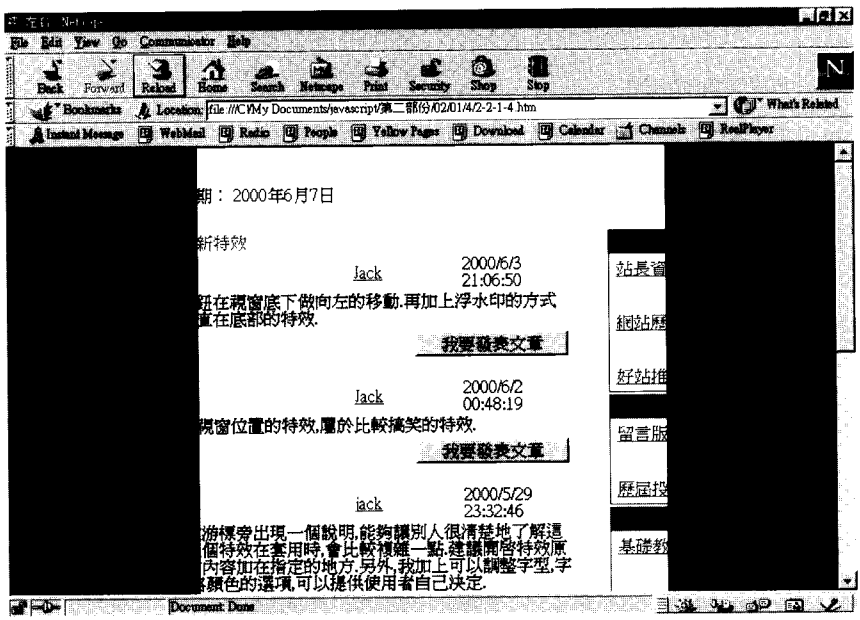
   background-color:#c00000;

   指的是瀏覽器 IE 所見到的特效顏色。

☞ 3-1-4 預載畫面左右開幕

這個預載畫面是左右分開的特效，和之前介紹的特效有點類似，等網頁讀取完後，最上層的圖層會左右分開，然後才顯示網頁的內容。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 左右 </TITLE>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=big5">
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#0000c0;background-color:#0000c0;"></div>
<div id="DIV2" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#0000c0;background-color:#0000c0;"></div>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

var speed=20
var temp=new Array()
var temp2=new Array()

if (document.layers){
    for (i=1;i<=2;i++){
        temp[i]=eval("document.layers.DIV"+i+".clip")
        temp2[i]=eval("document.layers.DIV"+i)
        temp[i].width=window.innerWidth/2
        temp[i].height=window.innerHeight
        temp2[i].left=(i-1)*temp[i].width
    }
}
else if (document.all){
    var clipright=document.body.clientWidth/2,clipleft=0
    for (i=1;i<=2;i++){
        temp[i]=eval("document.all.DIV"+i+".style")
        temp[i].width=document.body.clientWidth/2
        temp[i].height=document.body.offsetHeight
        temp[i].left=(i-1)*parseInt(temp[i].width)
    }
}


function openit(){
    window.scrollTo(0,0)
    if (document.layers){
        temp[1].right-=speed
        temp[2].left+=speed
```

```
            if (temp[2].left>window.innerWidth/2)
                clearInterval(stopmove)
        }
        else if (document.all){
            clipright-=speed
            temp[1].clip="rect(0 "+clipright+" auto 0)"
            clipleft+=speed
            temp[2].clip="rect(0 auto auto "+clipleft+")"

            if (clipright<=0)
                clearInterval(stopmove)
        }
    }

    function layerMove(){
        stopmove=setInterval("openit()",100)
    }

    window.onLoad=layerMove()

    </SCRIPT>

    </BODY>
    </HTML>
```

2.

首先先把 PerLoad 特效所使用的圖層複製下來，建議最好把這段貼在 <BODY> 的開端。

3. 接下來只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間原始碼複製下來，再貼到 <BODY> 內就可以了。

4. 這個特效可以修改它的顏色。

```
<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#0000c0;background-color:#0000c0;"></div>
```

① layer-background-color:#0000c0;

指的是瀏覽器 Netscape 所見到的特效顏色。

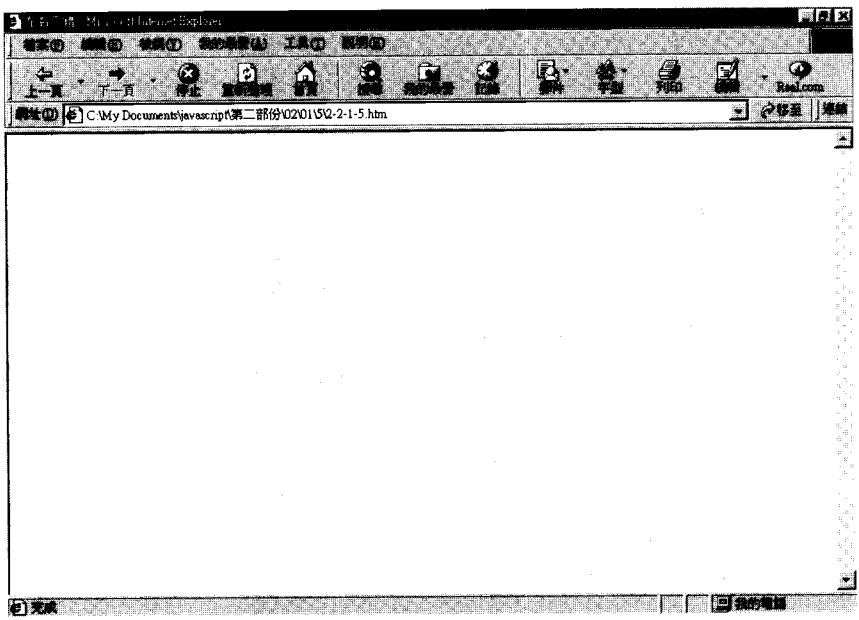
② background-color:#0000c0;

指的是瀏覽器 IE 所見到的特效顏色。

☞ 3-1-5 預載畫面左右交錯開幕

這個預載畫面是左右分開特效的變形，在網頁讀取完後，最上層的圖層會左右分開，然後才顯示網頁的內容。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 左右交錯 </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV2" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV3" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
```

```
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV4" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV5" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV6" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV7" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV8" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

var speed=20
var temp=new Array()
var temp2=new Array()

if (document.layers){
    for (i=1;i<=8;i++){
        temp[i]=eval("document.layers.DIV"+i+".clip")
        temp2[i]=eval("document.layers.DIV"+i)
        temp[i].width=window.innerWidth
        temp[i].height=window.innerHeight/8
        temp2[i].top=(i-1)*temp[i].height
    }
}
else if (document.all){
    var clipright=document.body.clientWidth,clipleft=0
    for (i=1;i<=8;i++){
        temp[i]=eval("document.all.DIV"+i+".style")
        temp[i].width=document.body.clientWidth
```

```
            temp[i].height=document.body.offsetHeight/8
            temp[i].top=(i-1)*parseInt(temp[i].height)
        }
    }

    function openit(){
        window.scrollTo(0,0)

        if (document.layers){
        for (i=1;i<=8;i=i+2)        temp[i].right-=speed
        for (i=2;i<=8;i=i+2)        temp[i].left+=speed

        if (temp[2].left>window.innerWidth)
                clearInterval(stopmove)
        }

        else if (document.all){
                clipright-=speed
                for (i=1;i<=8;i=i+2){
                        temp[i].clip="rect(0 "+clipright+" auto 0)"
                }

        clipleft+=speed

        for (i=2;i<=8;i=i+2){
                temp[i].clip="rect(0 auto auto "+clipleft+")"
        }

        if (clipright<=0)
                clearInterval(stopmove)
        }
    }
```

```
function layerMove(){
    stopmove=setInterval("openit()",100)
}

window.onLoad=layerMove();
</SCRIPT>


</BODY>
</HTML>
```

2.
```
<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV2" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV3" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV4" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV5" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV6" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV7" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
<div id="DIV8" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
```

首先先把特效所使用的圖層複製下來，建議最好把這段貼在 <BODY> 的開端。

3. 接下來只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間原始碼複製下來，再貼到 <BODY> 內就可以了。

4. 這個特效可以修改它的顏色。

```
<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#e0f000;background-color:#e0f000;"></div>
```

① layer-background-color:#e0f000;

指的是瀏覽器 Netscape 所見到的特效顏色。

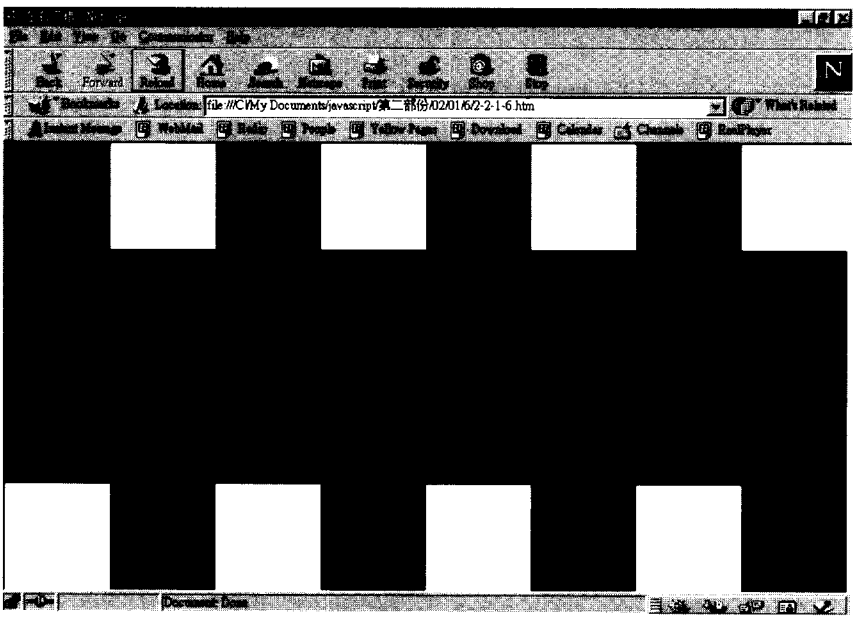
② background-color:#e0f000;

指的是瀏覽器 IE 所見到的特效顏色。

☞ 3-1-6 預載畫面上下交錯開幕

這個預載畫面是上下分開特效的變形，在網頁讀取完後，最上層的圖層會左右分開，然後才顯示網頁的內容。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 上下交錯 </TITLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV2" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
```

```
<div id="DIV3" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV4" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV5" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV6" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV7" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV8" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-
color:#007000;background-color:#007000;"></div>

<script language="JavaScript1.2">

var speed=20
var temp=new Array()
var temp2=new Array()
if (document.layers){
for (i=1;i<=8;i++){
temp[i]=eval("document.layers.DIV"+i+".clip")
temp2[i]=eval("document.layers.DIV"+i)
temp[i].width=window.innerWidth/8-0.3
temp[i].height=window.innerHeight
temp2[i].left=(i-1)*temp[i].width
}
}
else if (document.all){
var clipbottom=document.body.offsetHeight,cliptop=0
for (i=1;i<=8;i++){
temp[i]=eval("document.all.DIV"+i+".style")
temp[i].width=document.body.clientWidth/8
```

```
temp[i].height=document.body.offsetHeight
temp[i].left=(i-1)*parseInt(temp[i].width)
}
}
function openit(){
window.scrollTo(0,0)
if (document.layers){
for (i=1;i<=8;i=i+2)
temp[i].bottom-=speed
for (i=2;i<=8;i=i+2)
temp[i].top+=speed
if (temp[2].top>window.innerHeight)
clearInterval(stopmove)
}
else if (document.all){
clipbottom-=speed
for (i=1;i<=8;i=i+2){
temp[i].clip="rect(0 auto+"+clipbottom+" 0)"
}
cliptop+=speed
for (i=2;i<=8;i=i+2){
temp[i].clip="rect("+cliptop+" auto auto)"
}
if (clipbottom<=0)
clearInterval(stopmove)
}
}
function layerMove(){
stopmove=setInterval("openit()",100)
}
window.onLoad=layerMove();
</SCRIPT>
```

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

2.
```
<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV2" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV3" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV4" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV5" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV6" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV7" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
<div id="DIV8" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
```

   首先先把特效所使用的圖層複製下來，建議最好把這段貼在<BODY>的開端。

3. 接下來只要把<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">和</SCRIPT>之間原始碼複製下來，再貼到<BODY>內就可以了。
4. 你可以自行改變這個特效的顏色。

```
<div id="DIV1" style="position:absolute;left:0;top:0;layer-background-color:#007000;background-color:#007000;"></div>
```

① layer-background-color:#0000c0;

指的是瀏覽器 Netscape 所見到的特效顏色。

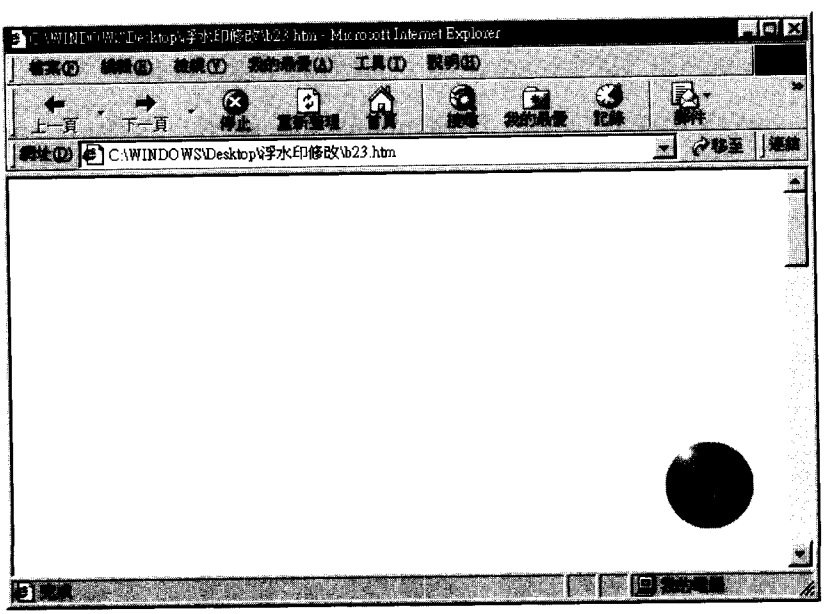
② background-color:#0000c0;

指的是瀏覽器 IE 所見到的特效顏色。

☞ 3-1-7 浮水印

浮水印特效十分常見，最早看見的是 GeoCities 的 ICON ，會浮在 HomePage 的右下角。這個特效，除了能將圖片固定在網頁的某一個位置外，還可以選擇你想要固定的位置哦。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=big5">
</HEAD>

<BODY>

<!-- 從這裡開始 COPY -->

<div id="mark" style="POSITION: absolute; VISIBILITY: visible  ; Z-INDEX:
2000; top: -500px; left:0px;">
<img src="0.gif" border=0>
</div>



<script language="javascript1.2">

var dx=110,dy=110;
var choose=4;

var bWidth,bHeight,offsetX,offsetY;
var layerRef="null",layerStyleRef="null",styleSwitch="null";

if (document.layers) {
     layerStyleRef="layer.";
     layerRef="document.layers";
     styleSwitch="";
     pxSwitch="";

     bHeight=window.innerHeight;
```

```
        bWidth= window.innerWidth;
        offsetX= "window.pageXOffset";
        offsetY=" window.pageYOffset";
    }
    else{
        layerStyleRef="layer.style.";
        layerRef="document.all";
        styleSwitch=".style";

        bHeight=document.body.clientHeight;
        bWidth= document.body.clientWidth;
        offsetX= "document.body.scrollLeft";
        offsetY= "document.body.scrollTop";
    }

    function moveLayerto(layerName,top,left){
        eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.top=top');
        eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.left=left');
    }

    function alwaysONup(){
        var newY;
        if(choose == 1) {
                layer_y = 0;
                layer_x = bWidth;
                layer_x += -dx;
        }
        else if(choose == 2) {
                layer_y = 0;
                layer_x = 0;
        }
        else if(choose == 3) {
```

```
                layer_y = bHeight;
                layer_y += -dy;
                layer_x = 0;
        }
        else if(choose == 4) {
                layer_y = bHeight;
                layer_y += -dy;
                layer_x = bWidth;
                layer_x += -dx;
        }
        else {
                alert("所輸入象現不正確!")
        }
        eval('layer_y+='+offsetY);
        moveLayerto("mark",layer_y,layer_x);
        setInterval('alwaysONup()');
}

window.onLoad=alwaysONup();

</script>

<!-- 到這裡結束 -->


</body>
</html>
```

2. 只需要把 <!-- 從這裡開始 COPY --> 和 <!-- 到這裡結束 --> 之間的內容，複製下來，並且貼到想要有這個浮水印網頁內，原始碼中的 <BODY> 內即可。

3. 原始碼中可以修改的部份。

(1)

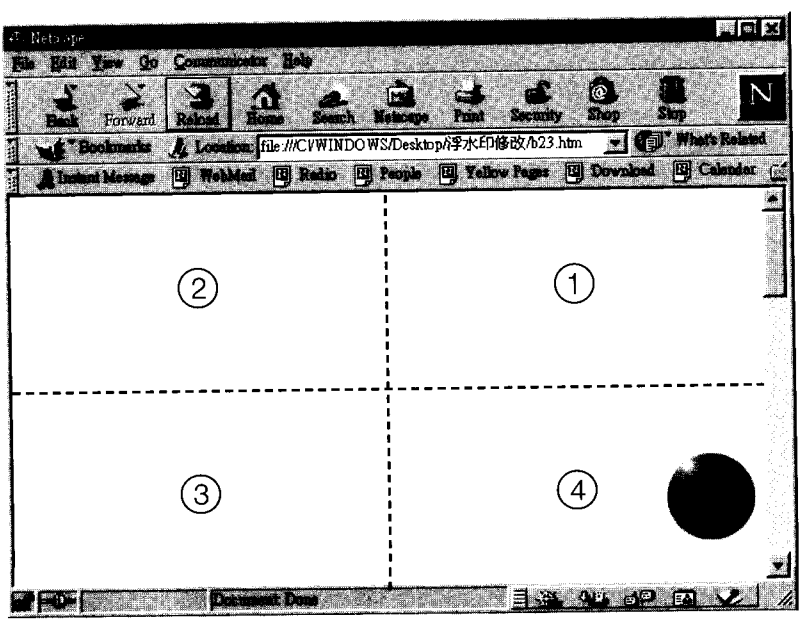
```
<div id="mark" style="POSITION: absolute; VISIBILITY: visible ; Z-
INDEX: 2000; top: -500px; left:0px;">
<img src="a23/0.gif" border=0>
</div>
```

以上這一段是 HTML 中，宣告一個可浮動的圖層，內容部份是可以修改的。浮水印不是限制一定必須是一張圖，也可以是一段文字，完全讓你可以自行發揮。

(2)

```
var dx=110,dy=110;
var choose=4;
```

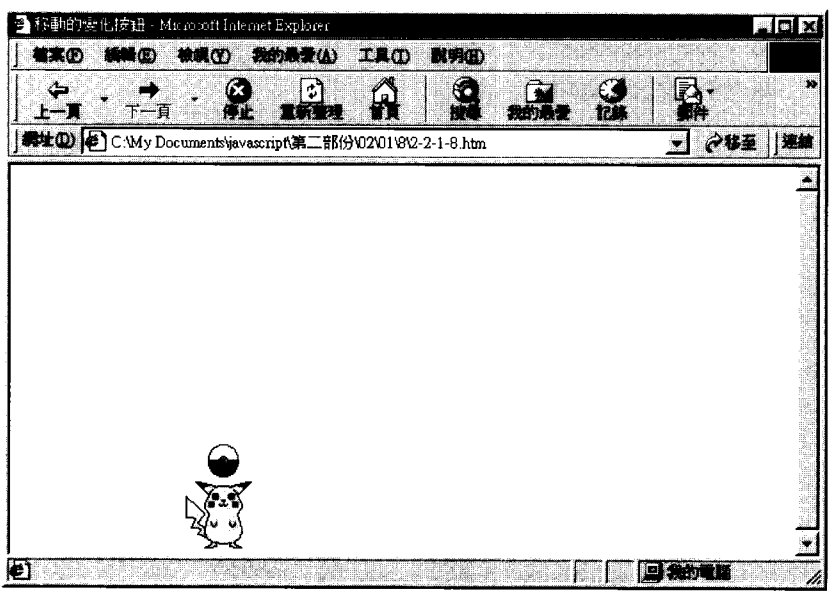
這幾個變數是調整浮水印在網頁中的位置， dx 指的圖片的寬度， dy 指的是圖片的高度， choose 指的是圖片在網頁中的區域位置。詳細見下圖。



☞ 3-1-8 浮水印特效變形

這個特效是利用浮水印的效果，再加上移動圖片的方式來做到的，移到皮卡丘時，還會停止移動哦。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<title> 移動的變化按鈕 </title>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">


var images_dx=100,images_dy=100,dx=2;
```

```
var width,heigth;
var ScreenHeight = window.screen.availHeight;
var ScreenWidth = window.screen.availWidth;

var width=ScreenWidth-96;
var height=ScreenHeight-256;

var offsetY,active=1;
var bWidth,bHeight;

var left=bWidth;

function init() {
    if(document.layers) {
            bHeight=window.innerHeight;
            bWidth= window.innerWidth;
            offsetX= "window.pageXOffset";
            offsetY=" window.pageYOffset";

            width=bWidth-images_dx;
            height=bHeight-images_dy;

            document.layers['icon2'].left=width
            document.layers['icon2'].top=height
    }
    else {
            bHeight=document.body.clientHeight;
            bWidth= document.body.clientWidth;
            offsetX= "document.body.scrollLeft";
            offsetY= "document.body.scrollTop";
```

```
                width=bWidth-images_dx;
                height=bHeight-images_dy;

                document.all['icon2'].style.left=width
                document.all['icon2'].style.top=height
        }
}

function checkhide() {
        if(document.layers)     document.layers['icon2'].visibility='hidden'
        else                    document.all['icon2'].style.visibility='hidden'
}


function movelayer() {
        var newY;
        eval('newY='+offsetY);

        if(left>=-images_dx) {
                if(document.layers) {
                        document.layers['icon2'].left=left
                        document.layers['icon2'].top=(newY+height)
                }
                else {
                        document.all['icon2'].style.left=left
                        document.all['icon2'].style.top=(newY+height)
                }
                left-=dx;
        }
        else {
                left=width;
        }
```

```
        setTimeout('movelayer()',100)
}

function test() {
        window.location.reload();
}

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY onLoad="init();movelayer()" onResize="test()">

<div id="icon2" style="position: absolute; VISIBILITY: visible  ; Z-INDEX:  10;
top: 50px; left:  50px;">
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
function changeimg(c) {
        if(c==0) {
                document.images[0].src='p2.gif'
                dx=0
        }
        else if(c==1) {
                document.images[0].src='g2.gif'
                dx=2;
        }
}

</SCRIPT>

<a href="javascript://"
        onmouseover="changeimg(0)"
        onmouseout="changeimg(1)"
```

```
    onclick="checkhide();"
>
<img src="g2.gif" border=0>
</a>
</div>
<!- - 網頁的原始內容由此加入. -->

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效在修改上比較難一點，建議把你原來的網頁內容加到指定的位置 <!-網頁的原始內容由此加入. --> ，這個樣子會比較容易套用。

3. 原始碼中可以修改的部份。

(1)

```
<div id="mark" style="POSITION: absolute; VISIBILITY: visible  ; Z-
INDEX: 2000; top: -500px; left:0px;">
<img src="a23/0.gif" border=0>
</div>
```

以上這一段是 HTML 中，宣告一個可浮動的圖層，紅色部份是可以修改的地方。浮水印不是限制一定必須是一張圖，也可以是一段文字，完全讓你可以自行發揮。

(2)

```
var images_dx=100,images_dy=100,dx=2;
```

這幾個變數是調整浮水印在網頁中的位置， images_dx 指的圖片的寬度， images_dy 指的是圖片的高度， dx 則是指每次皮卡丘移動的距離，這個值如果愈大的話，移動速度會愈快。

3-2 時間

在 JavaScript 所使用的時間，是由訪客的電腦上擷取下來的，因此在節省網站主機在處理資料的負擔。JavaScript 也可以利用時間，來達到各種目眩神迷的網頁特效。

3-2-1 依時間不同而顯示的問候語

這個特效會依訪客到訪時間的不同，來顯示不同的問候語句，問候語的部份你可以改成自己想要的樣子囉。可以看得到這種特效的網站有很多哦。

特效展示

特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>

</HEAD>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

function initArray() {
      this.length = initArray.arguments.length;
      for (var i = 0; i < this.length; i++) this[i] = initArray.arguments[i];
}

mes = new initArray(24);

mes[0]="午夜 12 點多了，新的一天開始囉，為今天保留活力吧！";
mes[1]="午夜 1 點多了，這麼晚了，是有事情在做嗎？";
mes[2]="午夜 2 點多了，現在上網正是好時機，因為不會塞車！";
mes[3]="午夜 3 點多了，還有數小時便天亮了，不用睡嗎？";
mes[4]="午夜 4 點多了，你是剛起床呢？還是還沒睡呢？";
mes[5]="淩晨 5 點多了，聽到淩晨的鳥鳴聲了嗎？早起的蟲兒被鳥吃哦！";
mes[6]="淩晨 6 點多了，該去吃早餐啦！";
mes[7]="淩晨 7 點多了，上班上學要遲到囉！";
mes[8]="上午 8 點多了，哇～～ 遲到啦～！";
mes[9]="上午 9 點多了，該做什麼事呢？";
mes[10]="上午 10 點了，加油加油！";
mes[11]="上午 11 點多了，有點餓餓的...";
mes[12]="中午 12 點了，吃飯飯囉！";
```

```
mes[13]="下午 1 點了，剛吃過飯，睡過午覺吧～";
mes[14]="下午 2 點了，睡完午覺了，精神應該不錯喔！";
mes[15]="下午 3 點了，喝喝下午茶囉。";
mes[16]="下午 4 點了，快放學下班了吧？";
mes[17]="下午 5 點了，晚餐要吃飽哦！";
mes[18]="下午 6 點多了，天慢慢地黑起來了，一天就快要結束了！";
mes[19]="晚上 7 點多了，看看新聞囉，希望好消息多一點。";
mes[20]="晚上 8 點了，陪陪家人看看電視囉！";
mes[21]="晚上 9 點了，該休息休息囉！";
mes[22]="晚上 10 點了，該準備去吃宵夜啊！不過小心會變胖";
mes[23]="晚上 11 點了，收拾包包準備明天的功課囉。";

var now = new Date();
document.write(mes[now.getHours()]);

</SCRIPT>
</BODY>

</HTML>
```

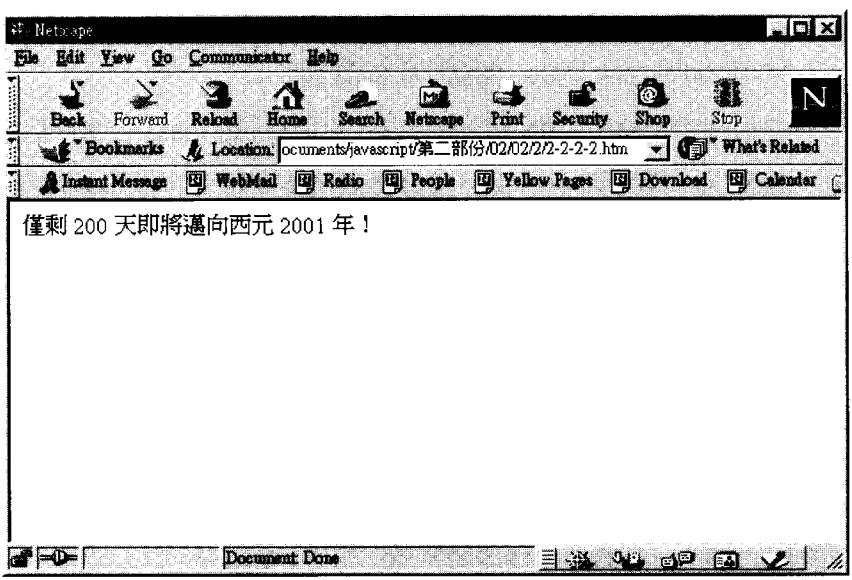
2. 只要把＜ SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2"＞到＜/SCRIPT ＞的部份 COPY 下來，再貼到想要顯示的部份就可以囉。
3. 你可以修改原始碼的內容，讓訪客看見你想說的話。

mes 是一個陣列的，它的每一項都可以改成某一個時段想要的說的話，時間排序是從 0 點到 23 點。也就是 mes[0]代表午夜 0 點， mes[1]代表午夜 1 點， mes[8]表示早上 8 點。其它的以此類推囉。

☞ 3-2-2 2001年倒數計時

時間倒數的效果很實用，可以以某一個特定日期來做倒數，像是以聖誕節做時間的倒數，也是不錯的效果哦。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
var now = new Date();
var then = new Date("January 1, 2001");
var gap = then.getTime() - now.getTime();
gap = Math.floor(gap / (1000*60*60*24));
```

```
document.write ("<p> 僅剩 "+gap+" 天即將邁向西元 2001 年！ </p>")
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把＜ SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2"＞到＜/SCRIPT ＞的範圍 COPY 下來，再貼到想要顯示的部份就可以囉。

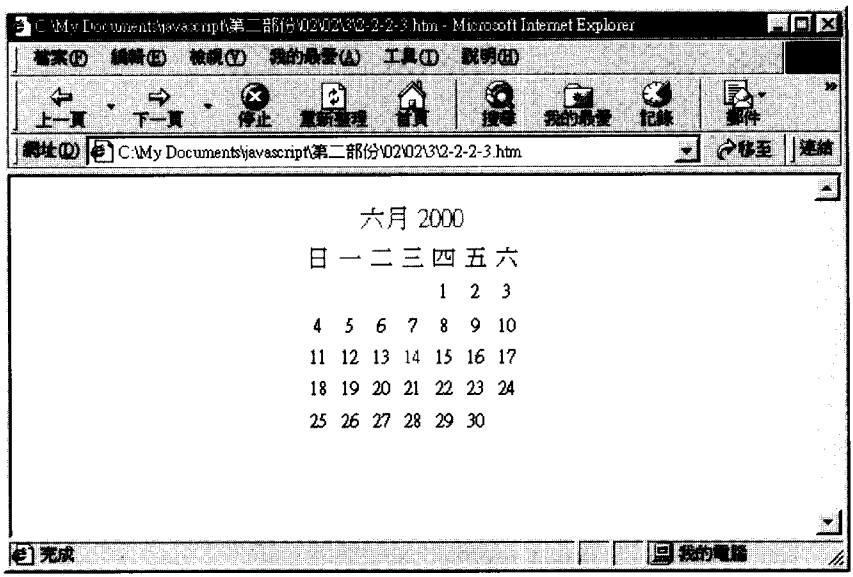
3. var then = new Date(" January 1, 2001 ");

   這個裡可以修改倒數的目標日期，只要以 January 1, 2001 這個日期格式來輸入，就可以了。切記月份要使用英文拼音，而日期和年份可以使用數字。如果想要以西元 2000 年的耶誕節（December 25, 2000）為倒數日期，把程式碼改寫成 var then = new Date("December 25, 2000");就可以了。

☞ 3-2-3 月曆

這是一個 JavaScript 所做成的月曆。這個月曆你可以自己決定表格與文字的顏色，屬於可以修改的特效。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>


<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Begin
var bordercolor = "#FFFFFF",bgcolor = "#E0E0E0",tableborder="2";

var titlesize = "4",titlecolor = "#E00000";
var subtitlesize = "3",subtitlecolor = "#0000e0";
var fsize = "2",fcolor = "#000000",todaycolor = "#E000E0";

monthnames = new Array(
```

```
"一月",
"二月",
"三月",
"四月",
"五月",
"六月",
"七月",
"八月",
"九月",
"十月",
"十一月",
"十二月");

var linkcount=0;
function addlink(month, day, href) {
      var entry = new Array(3);
      entry[0] = month;
      entry[1] = day;
      entry[2] = href;
      this[linkcount++] = entry;
}

Array.prototype.addlink = addlink;
linkdays = new Array();
monthdays = new Array(12);
monthdays[0]=31;
monthdays[1]=28;
monthdays[2]=31;
monthdays[3]=30;
monthdays[4]=31;
monthdays[5]=30;
monthdays[6]=31;
```

```
monthdays[7]=31;
monthdays[8]=30;
monthdays[9]=31;
monthdays[10]=30;
monthdays[11]=31;

todayDate=new Date();
thisday=todayDate.getDay();
thismonth=todayDate.getMonth();
thisdate=todayDate.getDate();
thisyear=todayDate.getYear();
thisyear = thisyear % 100;
thisyear = ((thisyear < 50) ? (2000 + thisyear) : (1900 + thisyear));

if (((thisyear % 4 == 0)
&& !(thisyear % 100 == 0))
||(thisyear % 400 == 0)) monthdays[1]++;

startspaces=thisdate;

while (startspaces > 7) startspaces-=7;

startspaces = thisday - startspaces + 1;

if (startspaces < 0) startspaces+=7;
document.write("<table border=");
document.write(tableborder);
document.write(" bgcolor=");
document.write(bgcolor);
document.write(" align=center ");
document.write("bordercolor=");
document.write(bordercolor)
```

```
document.write(">");
document.write("<tr><td colspan=7><center><font color=");
document.write(titlecolor);
document.write(" size=");
document.write(titlesize);
document.write(">"
+ monthnames[thismonth] + " " + thisyear
+ "</font></center></td></tr>");
document.write("<tr>");
document.write("<td align=center>");
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
document.write(">");
document.write("");
document.write("日 </font>");
document.write("</td>");
document.write("<td align=center>");
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
document.write(">");
document.write("");
document.write("一 </font>");
document.write("</td>");
document.write("<td align=center>");
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
```

```
document.write(">");
document.write("");
document.write("二 </font>");
document.write("</td>");
document.write("<td align=center>");
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
document.write(">");
document.write("");
document.write("三 </font>");
document.write("</td>");
document.write("<td align=center>");
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
document.write(">");
document.write("");
document.write("四 </font>");
document.write("</td>");
document.write("<td align=center>");
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
document.write(">");
document.write("");
document.write("五 </font>");
document.write("</td>");
document.write("<td align=center>");
```

```
document.write("<font color=");
document.write(subtitlecolor);
document.write(" size=");
document.write(subtitlesize);
document.write(">");
document.write("");
document.write("六 </font>");
document.write("</td>");
document.write("</tr>");
document.write("<tr>");
for (s=0;s<startspaces;s++) {
document.write("<td> </td>");
}
count=1;
while (count <= monthdays[thismonth]) {
for (b = startspaces;b<7;b++) {
linktrue=false;
document.write("<td align=center>");
for (c=0;c<linkdays.length;c++) {
if (linkdays[c] != null) {
if ((linkdays[c][0]==thismonth + 1) && (linkdays[c][1]==count)) {
document.write("<a href=\"" + linkdays[c][2] + "\">");
linktrue=true;
}
}
}
if (count==thisdate) {
      document.write("<font color='");
      document.write(todaycolor);
      document.write("'>");
}
if (count <= monthdays[thismonth]) {
```

```
    if (count==thisdate) {
            document.write("<font size=");
            document.write(fsize);
            document.write(">");
            document.write(count);
            document.write("</font>");
    }
    else {
            document.write("<font color=");
            document.write(fcolor);
            document.write(" size=");
            document.write(fsize);
            document.write(">");
            document.write(count);
            document.write("</font>");
    }
}
else {
    document.write(" ");
}
if (count==thisdate) {
    document.write("</font>");
}
if (linktrue)
    document.write("</a>");
    document.write("</td>");
    count++;
}
document.write("</tr>");
document.write("<tr>");
startspaces=0;
}
```

```
document.write("</table></p>");
// End -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把＜ SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2"＞到＜/SCRIPT ＞的範圍 COPY 下來，再貼到想要顯示的部份就可以囉。
3. 以下是月曆中可以修改的部份，可以修改成自己想要的顏色或是文字大小。

```
var bordercolor = "#FFFFFF",bgcolor = "#E0E0E0",tableborder="2";
var titlesize = "4",titlecolor = "#E00000";
var subtitlesize = "3",subtitlecolor = "#0000e0";
var fsize = "2",fcolor = "#000000",todaycolor = "#E000E0";
```

bordercolor 表格邊緣的顏色。

bgcolor 整個表格的背景顏色。

tableborder 整個表格的框線大小。

titlesize 月份和年份的文字大小。

titlecolor 月份和年份的文字顏色。

subtitlesize 顯示星期的文字大小。

subtitlecolor 顯示星期的文字顏色。

fsize 日期的文字大小。

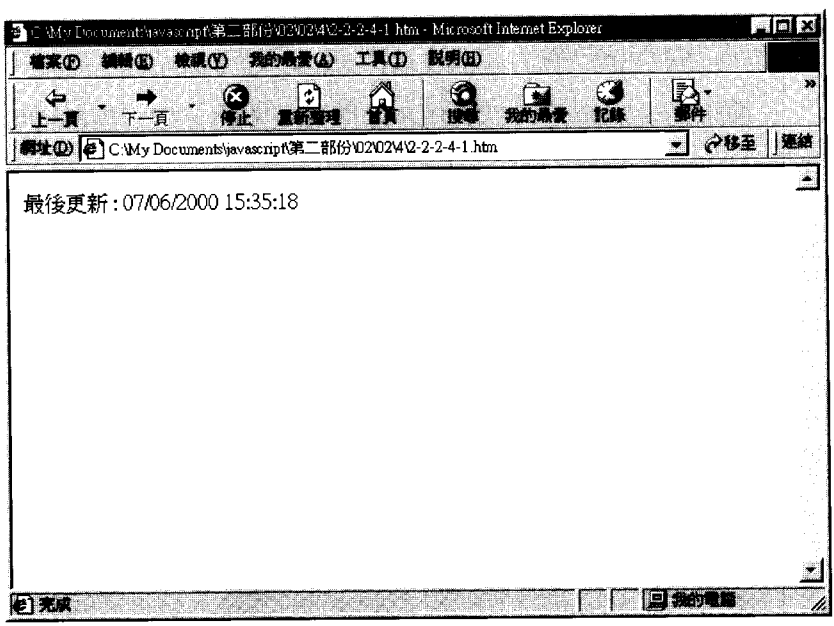
fcolor 日期的文字顏色。

todaycolor 今天日期的文字顏色。

☞ 3-2-4 最後更新時間

最後更新時間屬於一種網頁的小技巧，可以顯示這張網頁最後一次修改的時間，能讓訪客很清楚網頁更新的時間。不過，IE和Netscape所顯示更新時間的格式不一樣哦。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
```

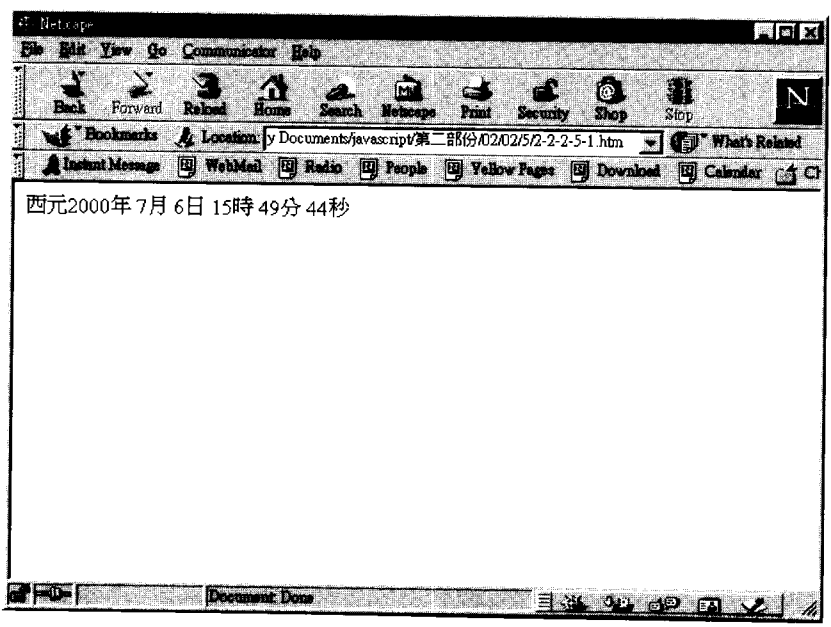
```
document.write("最後更新：" + document.lastModified);
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把＜ SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT"＞到＜/SCRIPT ＞的範圍 COPY 下來，再貼到想要顯示的部份就可以囉。

☞ 3-2-5 目前時間

顯示目前的時間可以讓訪客很清楚今天的日期，這個特效屬於比較實用的，可以節省伺服器在處理網頁時的工作量。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
 var usechinese = 0;

var now = new Date();

var year = "西元" + now.getFullYear() + "年 ";
var cyear =  "民國" + (now.getFullYear() - 1911) + "年 ";

var month = (now.getMonth()+1) + "月 ";
var date = now.getDate() + "日 ";

var hour = now.getHours() + "時 ";
var minute = now.getMinutes() + "分 ";
var second = now.getSeconds() + "秒 ";

if(usechinese)          var show = cyear+month+date+hour+minute+second;
else                    var show = year+month+date+hour+minute+second;
document.write(show);
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

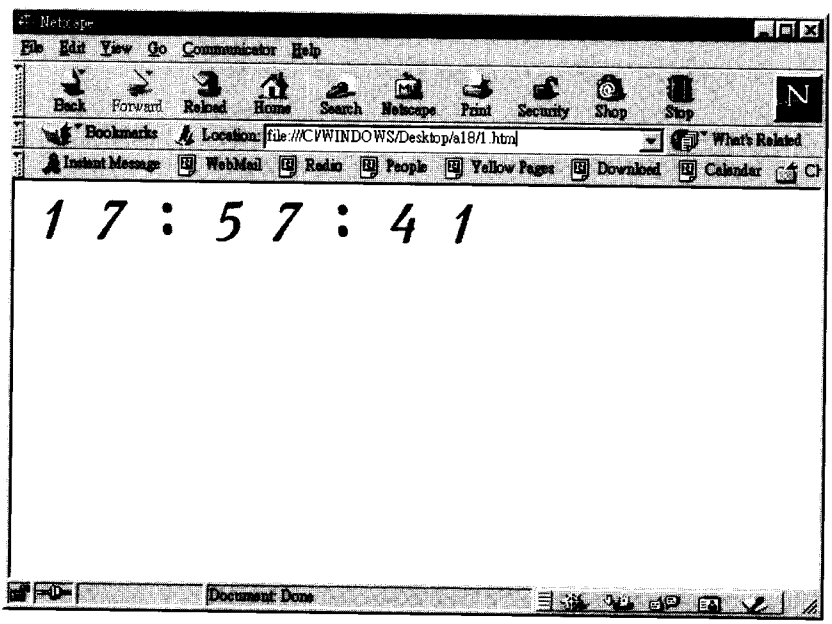
2. 只要把＜SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT"＞到＜/SCRIPT＞的範圍COPY下來，再貼到想要顯示的部份就可以囉。

3. 這個特效可以讓你選擇，要用西元還是民國為顯示的年份。在程式碼裡， var usechinese = 0;代表使用西元為顯示的年份， var usechinese = 1;的話，則是使用民國為顯示的年份。

3-2-6 圖形時鐘

圖形時鐘是把目前的時間轉成以圖片來表示，要用的圖除了時間的分隔點外，還需要數字 0 ～ 9 ，總共要十一張圖片。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY>

<!-- 從這裡開始複製 -->

<DIV ID="clock">

<IMG SRC='0.gif' NAME='h10'>
<IMG SRC='0.gif' NAME='h1'>
<IMG SRC='i.gif'>
<IMG SRC='0.gif' NAME='m10'>
<IMG SRC='0.gif' NAME='m1'>
<IMG SRC='i.gif'>
<IMG SRC='0.gif' NAME='s10'>
<IMG SRC='0.gif' NAME='s1'>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

image0 = new Image();image0.src = "0.gif";
image1 = new Image();image1.src = "1.gif";
image2 = new Image();image2.src = "2.gif";
image3 = new Image();image3.src = "3.gif";
image4 = new Image();image4.src = "4.gif";
image5 = new Image();image5.src = "5.gif";
image6 = new Image();image6.src = "6.gif";
image7 = new Image();image7.src = "7.gif";
image8 = new Image();image8.src = "8.gif";
image9 = new Image();image9.src = "9.gif";
```

```
updateClockImage();

function updateClockImage() {
    var time = new Date();

    document.images['s1'].src = eval("image" + (time.getSeconds() % 10)
    +".src");
    document.images['s10'].src = eval("image" + (Math.floor(time.getSeconds
    () / 10)) +".src");
    document.images['m1'].src = eval("image" + (time.getMinutes() % 10)
    +".src");
    document.images['m10'].src = eval("image" + (Math.floor(time.getMinutes
    () / 10)) +".src");
    document.images['h1'].src = eval("image" + (time.getHours() % 10)
    +".src");
    document.images['h10'].src = eval("image" + (Math.floor(time.getHours() /
    10)) +".src");

    setTimeout("updateClockImage()",1000);
}

</SCRIPT>

</DIV>

<!-- 到這裡結束複製 -->

</BODY>

</HTML>
```

2. 只要把 <!-- 從這裡開始複製 --> 到 <!-- 到這裡結束複製 --> 之間的內容，複製下來，再貼到想要顯示的部份就可以囉。

3. 有一點需要注意，每張的圖片要放置在和網頁相同的目錄下，不然會出現圖片找不到的錯誤。

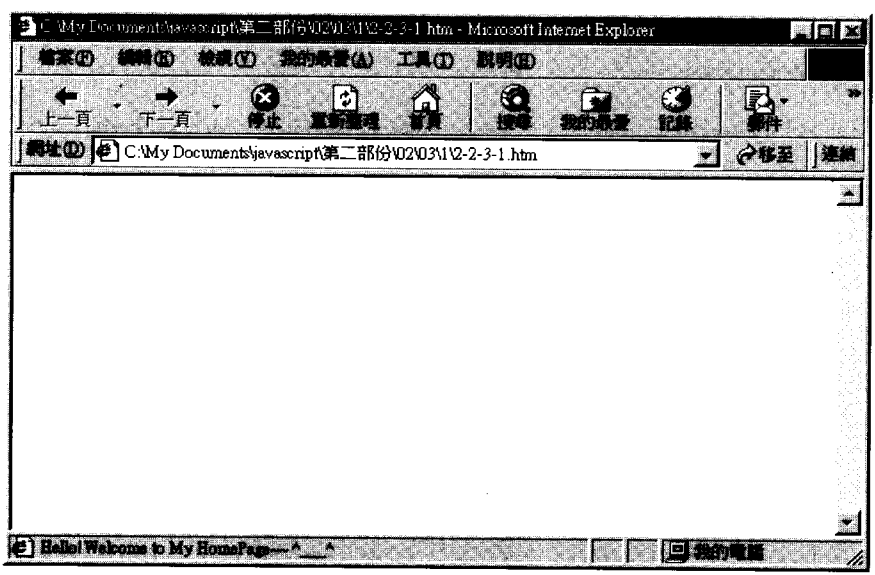
3-3 訊息列

訊息列的主要功能，大多都是用來顯示跑馬燈。而跑馬燈可以很快速地把你要想表達的主題傳達給訪客。

☞ 3-3-1 預設訊息

預設訊息就是指在看網頁時，訊息列若是沒有被其它函數使用時，會顯示固定的內容。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>
</HEAD>

<BODY OnLoad="window.defaultStatus='Hello!Welcome to My HomePage~~
^___^';">

</HTML>
```

2. 只要把原始網頁裡，<BODY> 標籤換成 <BODY OnLoad="window.defaultStatus='Hello!Welcome to My HomePage~~ ^___^';"> ，這樣子就可以了。

3. <BODY OnLoad="window.defaultStatus='Hello!Welcome to My HomePage~~ ^___^';">

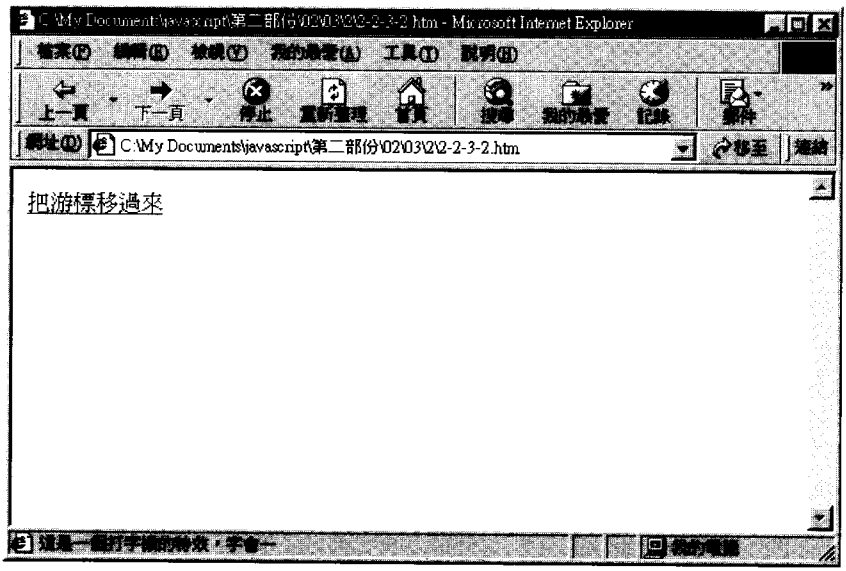
   window.defaultStatus='Hello!Welcome to My HomePage~~ ^___^';

   window.defaultStatus= 之後，可以接著自己想要顯示的文字，不過要注意是用單引號哦。

☞ 3-3-2 打字機特效

這段玩了一些小特效，訊息列的文字會以打字的方式出現，而且在每一個連結你都可以改變訊息列內的文字。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>
<SCRIPT Language="JavaScript">

var def="這是一個打字機的特效，字會一個接著一個出現。";
var msg=def;
var interval = 100;
seq = 0;

function Scroll() {
    len = msg.length;
    window.status = msg.substring(0, seq+1);
```

```
    seq++;
    if ( seq >= len ) { seq = 0 };
    window.setTimeout("Scroll();", interval );
}

window.onLoad=Scroll();

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>

<a href="javascript://"
            onmouseover="msg='Hello,test test.'"
            onmouseout="msg=def">
            把游標移過來
</a>

</BODY>

</HTML>
```

2. var def="這是一個打字機的特效，字會一個接著一個出現。";

   這段可以改成自己想要顯示的預設文字，不過要注意是文字要用雙引號括起來哦。不然會出現錯誤。

3. <a href="javascript://"
   onmouseover="msg='Hello,test test.'"
   onmouseout="msg=def">
   Hello,test test.

在每一個連結，你都可以改變訊息列要顯示的內容，範例寫法如上。

onmouseover="msg='Hello,test test.'"

這段是當游標移到連結上時，訊息列會改變顯示的文字。 Hello,test test 可以改成你想要顯示的文字。

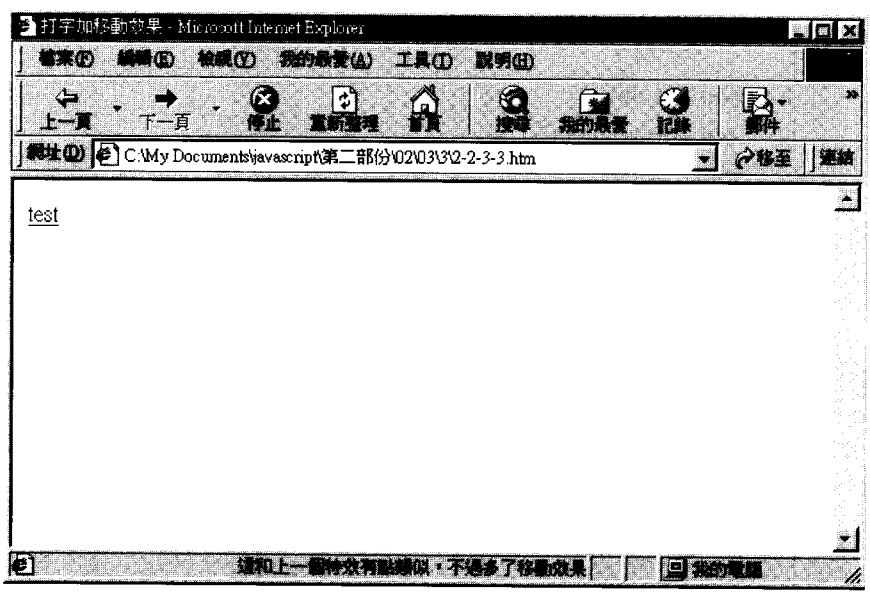
onmouseout="msg=def"

這段是當游標連結上移開時，訊息列會恢復回預設的文字。

☞ 3-3-3 打字加移動特效

這個特效和之前的有點類似，訊息列的文字會以打字的方式出現，並且會再不斷地由右向左移動。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先先看一下範例的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> 打字加移動效果 </TITLE>

<SCRIPT Language="JavaScript">
<!--

var msg="這和上一個特效有點類似，不過多了移動效果。";
var def=msg;
var interval = 100;
var spacelen = 120;
var space10="  ";
var seq=0;

function Scroll() {
      len = msg.length;
      window.status = msg.substring(0, seq+1);
      seq++;
      if ( seq >= len ) {
            seq = spacelen;
            window.setTimeout("Scroll2();", interval );
      }
      else
            window.setTimeout("Scroll();", interval );
}

function Scroll2() {
      var out="";
```

```
        for (i=1; i<=spacelen/space10.length; i++) out += space10;
        out = out + msg;
        len=out.length;
        window.status=out.substring(seq, len);
        seq++;
        if ( seq >= len ) { seq = 0; };
        window.setTimeout("Scroll2();", interval );
}

window.onLoad=Scroll();

//-->
</SCRIPT>

</HEAD>



<BODY>

<a href="javascript://" onmouseover="msg='Hello,test test'"
onmouseout="msg=def">test</a>

</BODY>

</HTML>
```

2. 修改的方式和之前的特效一樣，可以改變預設的文字和游標移到連接時所出現的訊息。

var def="這是一個打字機的特效，字會一個接著一個出現。";

這段可以改成自己想要顯示的預設文字，不過要注意是文字要用雙引號括起來哦。不然會出現錯誤。

3. <a href="javascript://"

```
onmouseover="msg='Hello,test test.'"
onmouseout="msg=def">
Hello,test test.
</a>
```

在每一個連結，你都可以改變訊息列要顯示的內容，範例寫法如上。

onmouseover="msg='Hello,test test.'"

這段是當游標移到連結上時，訊息列會改變顯示的文字。Hello,test test 可以改成你想要顯示的文字。

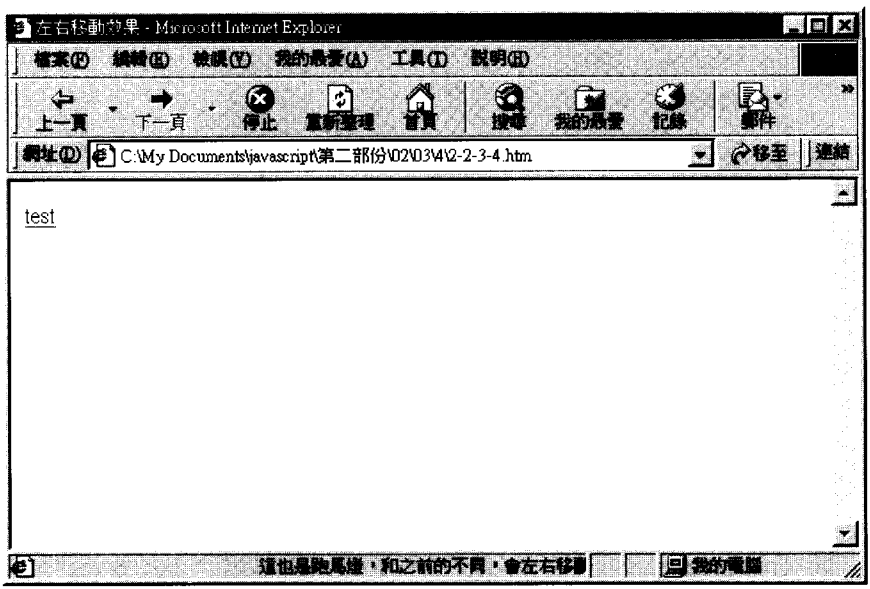
onmouseout="msg=def"

這段是當游標連結上移開時，訊息列會恢復回預設的文字。

☞ 3-3-4 左右移動特效

這個特效和之前的有點類似，訊息列的文字會以打字的方式出現，並且會再不斷地由右向左移動。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先先看一下範例的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> 左右移動效果 </TITLE>

</HEAD>

<SCRIPT Language="JavaScript">
<!--

/*
可以左右移動的跑馬燈
*/
```

```
var msg="這也是跑馬燈，和之前的不同，會左右移動哦。";
var def=msg;
var interval = 100;
var spacelen = 120;
var space10=" ";
var seq=0;

function Scroll() {
    len = msg.length;
    window.status = msg.substring(0, seq+1);
    seq++;
    if ( seq >= len ) {
        seq = spacelen;
        window.setTimeout("Scroll2();", interval );
    }
    else
        window.setTimeout("Scroll();", interval );
}

function Scroll2() {
    var out="";

    for (i=1; i<=spacelen/space10.length; i++) out += space10;
    out = out + msg;
    len=out.length;
    //len-=;
    window.status=out.substring(seq, len);
    if (seq < (len-6)) {
        seq+=2;
        setTimeout("Scroll2();", interval );
    }
    else {
        setTimeout("Scroll3();", interval );
```

```
        }
    }

    function Scroll3() {
        var out="";

        for (i=1; i<=spacelen/space10.length; i++) out += space10;
        out = out + msg;
        len=out.length;
        window.status=out.substring(seq, len);
        if (seq > 0) {
                seq-=2;
                setTimeout("Scroll3();", interval );
        }
        else {
                setTimeout("Scroll2();", interval );
        }
    }

    window.onLoad=Scroll2();

    //-->
    </SCRIPT>

    <BODY>

    <a href="javascript://" onmouseover="msg='Hello,test test'"
    onmouseout="msg=def">test</a>

    </BODY>

    </HTML>
```

2. 修改的方式和之前的特效一樣，可以改變預設的文字，和游標移到連接時，所出現的訊息。

   var def="這是一個打字機的特效，字會一個接著一個出現。";

   這段可以改成自己想要顯示的預設文字，不過要注意是文字要用雙引號括起來哦。不然會出現錯誤。

3. <a href="javascript://"

   onmouseover="msg='Hello,test test.'"

   onmouseout="msg=def">

   Hello,test test.

   在每一個連結，你都可以改變訊息列要顯示的內容，範例寫法如上。

   onmouseover="msg='Hello,test test.'"

   這段是當游標移到連結上時，訊息列會改變顯示的文字。Hello,test test 可以改成你想要顯示的文字。

   onmouseout="msg=def"

   這段是當游標連結上移開時，訊息列會恢復回預設的文字。

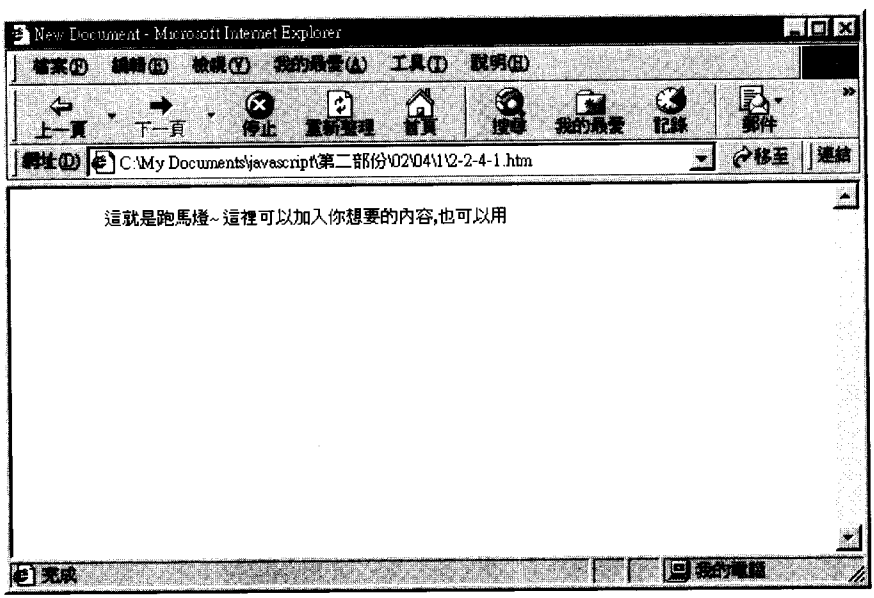
3-4 跑馬燈

在很多網站都有跑馬燈來顯示最新的訊息，不過我們也常常看到有些網站的跑馬燈並不支援 Netscape ，使得網站看起來有點美中不足。在這裡，提供了兩種最常用的跑馬燈，並且也能夠讓 Netscape 看到相同的效果。

☞ 3-4-1 由左到右的跑馬燈

一個到處都看得到的特效，由左到右的跑馬燈，重點是 IE 和 Netscape 都相容。還能夠自由調整跑馬燈的各種屬性哦。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">


    <!-- 從這裡 COPY -->

    <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

    // 跑馬燈的寬度
    var marquee_width=330

    // 跑馬燈的高度
    var marquee_height=20

    // 跑馬燈的移動速度
    var speed=10

    // 跑馬燈的內容
    var contents="<span style='font-size:9pt;'> 這就是跑馬燈 ~ 這裡可以加入
    你想要的內容,也可以用 HTML 語法來寫哦.</span>"


    // 如果是 IE 就直接使用 marquee 來做
    if (document.all)
    document.write('<marquee scrollAmount='+speed+' style="width:'+
    marquee_width+'">'+contents+'</marquee>')

    // 僅 Netscape 可以用 regenerate();regenerate2();initalizemarquee();
    scrollit();
```

```
// 重新讀取網頁
function regenerate(){
        window.location.reload()
}

// 剛網頁大小改變了,就執行重新讀取網頁
function regenerate2(){
        if (document.layers){
                setTimeout("window.onresize=regenerate",1000)
                intializemarquee()
        }
}

 function intializemarquee(){

document.cmarquee01.document.cmarquee02.document.write('<nobr>'+cont
ents+'</nobr>')
        document.cmarquee01.document.cmarquee02.document.close()

thelength=document.cmarquee01.document.cmarquee02.document.width
        scrollit()
}

 function scrollit(){
        if
(document.cmarquee01.document.cmarquee02.left>=thelength*(-1)){
                document.cmarquee01.document.cmarquee02.left-
                =speed
                setTimeout("scrollit()",100)
        }
        else{
```

```
document.cmarquee01.document.cmarquee02.left=marquee_width
                    scrollit()
                }
    }

    window.onload=regenerate2

    </SCRIPT>

    <ilayer width=&{marquee_width}; height=&{marquee_height};
name="cmarquee01">
    <layer name="cmarquee02"></layer>
    </ilayer>


    <!-- 到這裡 -->

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效屬於隨貼即用的，只要複製註解 <!-- 從這裡 COPY --> 和 <!-- 到這裡 --> 之間的 HTML 原始碼後，再貼到網頁想要顯示的地方即可。

3. 原始碼內有四個可以修改的地方。分別是跑馬燈的寬度、跑馬燈的高度、跑馬燈的移動速度、跑馬燈的內容。

```
var marquee_width=330
var marquee_height=20
var speed=10
var contents="<span style='font-size:9pt;'> 這就是跑馬燈 ~ 這裡可以加入你想要的內容,也可以用 HTML 語法來寫哦.</span>"
```

marquee_width 是跑馬燈的寬度。

marquee_height 跑馬燈的高度。

speed 跑馬燈的移動速度，數值愈大，移動的速度愈快。

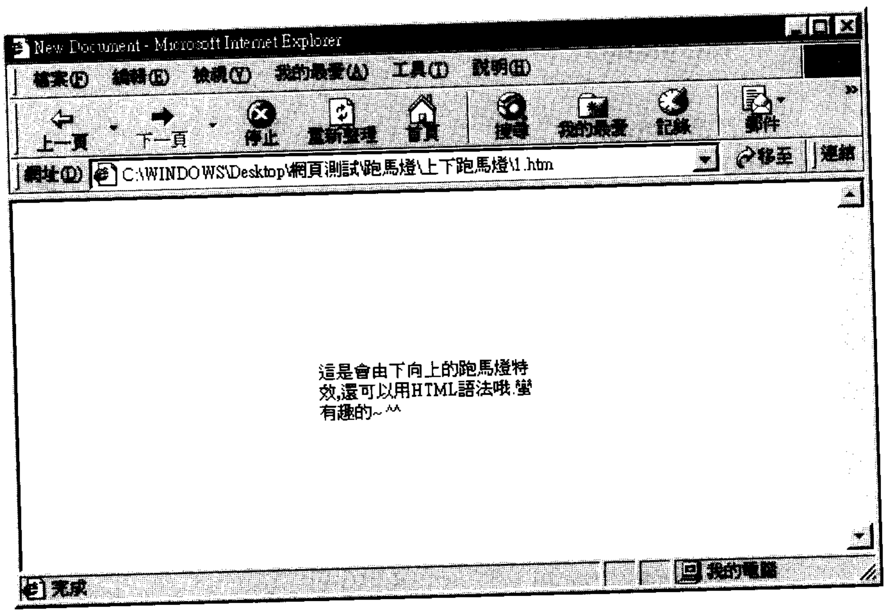
contents 這裡則是可以指定跑馬燈的內容。

3. 如果 Netscape 上看跑馬燈的內容會有亂碼的話，請把 <HEAD> 內的 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=big5">,這一段去掉。

3-4-2 由下到上的跑馬燈

和之前的跑馬燈很類似，不過變成由下到上，而且 IE 和 Netscape 都相容。

特效展示



特效套用步驟

1. 首先觀看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>


<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

    <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

    // 跑馬燈的寬度
    var marquee_width=150

    // 跑馬燈的高度
    var marquee_height=150

    // 跑馬燈的移動速度
    var speed=2

    // 跑馬燈的內容
    var contents="<span style='font-size:9pt'> 這是會由下向上的跑馬燈特效,
    還可以用 HTML 語法哦.蠻有趣的 ~ ^^</span>"

    if (document.all)
    document.write('<marquee direction="up" scrollAmount='+speed+'
    style="width:'+marquee_width+';height:'+marquee_height+'">'+contents+'
    </marquee>')


    // 僅 Netscape 可以用 regenerate();regenerate2();initalizemarquee
    ();scrollit();

    // 重新讀取網頁
```

```
function regenerate(){
        window.location.reload()
}

// 剛網頁大小改變了,就執行重新讀取網頁
function regenerate2(){
        if (document.layers){
                setTimeout("window.onresize=regenerate",1000)
                intializemarquee()
        }
}

function intializemarquee(){

document.cmarquee01.document.cmarquee02.document.write(contents)
        document.cmarquee01.document.cmarquee02.document.close()

thelength=document.cmarquee01.document.cmarquee02.document.height
        scrollit()
}

function scrollit(){
        if
(document.cmarquee01.document.cmarquee02.top>=thelength*(-1)){
                document.cmarquee01.document.cmarquee02.top-
=speed
                setTimeout("scrollit()",100)
        }
        else{

document.cmarquee01.document.cmarquee02.top=marquee_height
                scrollit()
```

```
        }
    }

    window.onload=regenerate2
    </SCRIPT>

    <ilayer width=&{marquee_width}; height=&{marquee_height};
    name="cmarquee01">
    <layer name="cmarquee02" width=&{marquee_width}; height=
    &{marquee_height};></layer>
    </ilayer>

    <!-- 到這裡 -->

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效屬於隨貼即用的，只要複製註解 <!-- 從這裡 COPY --> 和 <!-- 到這裡 --> 之間的 HTML 原始碼後，再貼到網頁想要顯示的地方即可。

3. 可以修改的地方和由左到右的跑馬燈一樣，原始碼內有四個可以修改的地方。分別是跑馬燈的寬度、跑馬燈的高度、跑馬燈的移動速度、跑馬燈的內容。

```
var marquee_width=150

var marquee_height=150

var speed=2

var contents="<span style='font-size:9pt'> 這是會由下向上的跑馬燈特效,還可以用 HTML 語法哦.蠻有趣的 ~ ^^</span>"
```

marquee_width 是跑馬燈的寬度。

marquee_height 跑馬燈的高度。

speed 跑馬燈的移動速度，數值愈大，移動的速度愈快。

contents 這裡則是可以指定跑馬燈的內容。

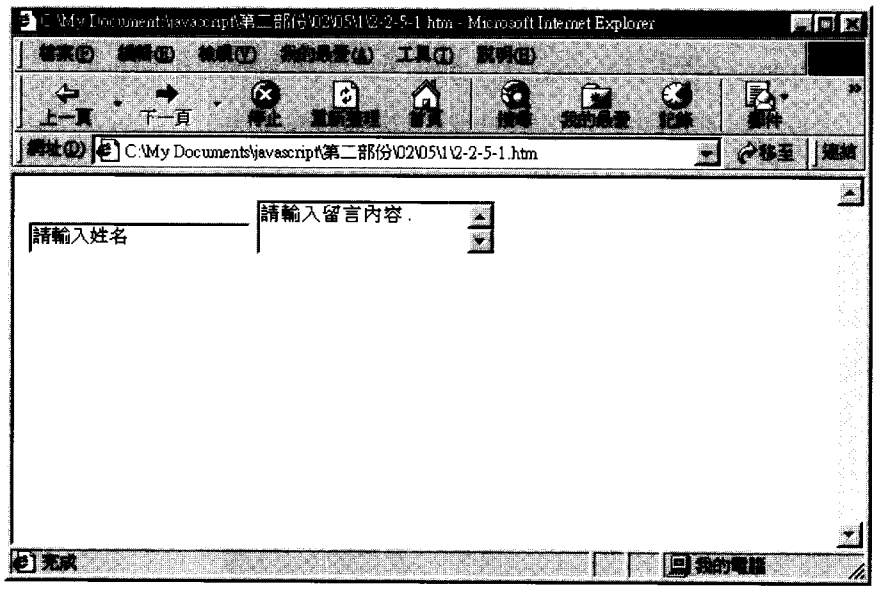
3. 如果 Netscape 上看跑馬燈的內容會有亂碼的話，請把 <HEAD> 內的 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=big5"> 這一段去掉。

3-5 表單

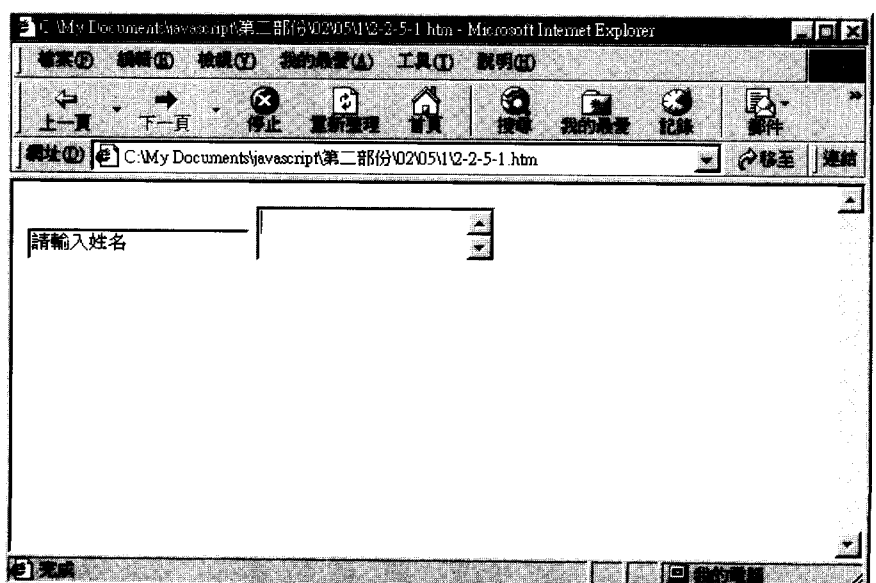
☞ 3-5-1 自動清除表單內容

有一種表單的特效，表單的欄位本來是有預設內容，可是當游標移到欄位按下時，欄位內的預設內容就消失了。這算是一種小小的網頁技巧，在這裡說明一下這種特效的使用方式。

特效展示



當網頁讀取完時，表單的欄位有預設的內容。



當游標對表單欄位按下時，預設內容就消失了。

特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY>

<FORM>
<INPUT TYPE="TEXT" VALUE="請輸入姓名" onFocus="this.value="">
<TEXTAREA onFocus="this.value=""> 請輸入留言內容.</TEXTAREA>
</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

2. 仔細看就可以看得出來了，原本表單的單行欄位寫法只要寫 <INPUT TYPE="TEXT" VALUE="請輸入姓名"> 就可以了。

   但是這裡卻改成 <INPUT TYPE="TEXT" VALUE="請輸入姓名" **onFocus ="this.value="" >**

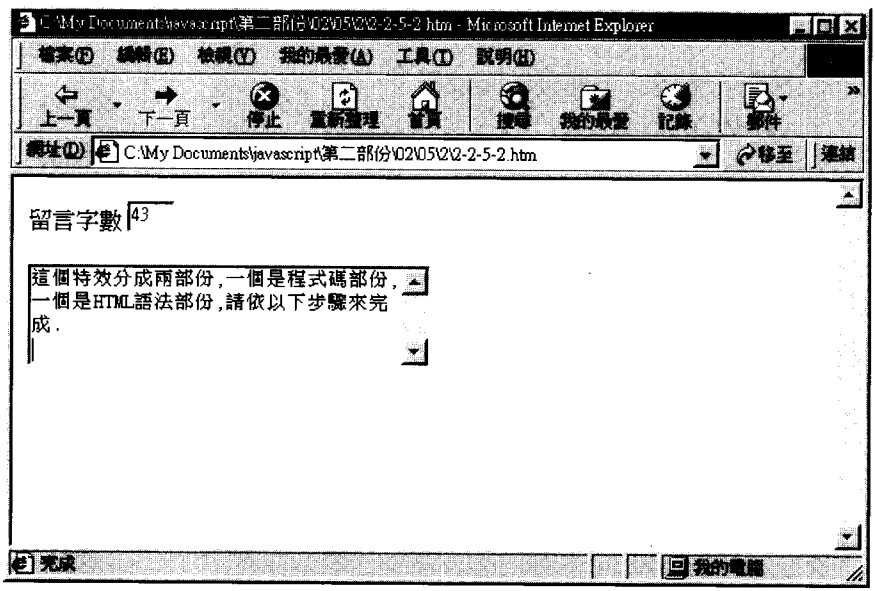
   多了一個 onFocus="this.value=""，這個指令的意思指，當游標對這個欄位定焦時，就清除這個欄位的內容。

3. 這個方式也可以運用在 <TEXTAREA>，也有同樣的效果。

☞ 3-5-2 自動計數的文字框

這種表單特效，表單有一個欄位可以計算另一個欄位的文字字數，並且顯示出來。這種特效通常是用在留言版。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

function textCounter() {
document.forms.talk_add.text_num.value =
document.forms.talk_add.message.value.length
}

</SCRIPT>
```

```
</HEAD>

<BODY>

<FORM NAME="talk_add">

<p> 留言字數 <INPUT TYPE="TEXT" SIZE="3" NAME="text_num"
VALUE="0"></p>
<TEXTAREA NAME="message" COLS="36" ROWS="4"
onKeyUp="textCounter();" onKeyDown="textCounter();"></TEXTAREA>

</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效分成兩部份，一個是程式碼部份，用來計算欄位字數；一個是HTML語法部份，請依以下步驟來完成。

   (1) 複製以下 JavaScript 程式部份，並貼到 <HEAD> 及 </HEAD> 之間。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

function textCounter() {
document.forms.talk_add.text_num.value=document.forms.talk_add.
message.value.length
 }

</SCRIPT>
```

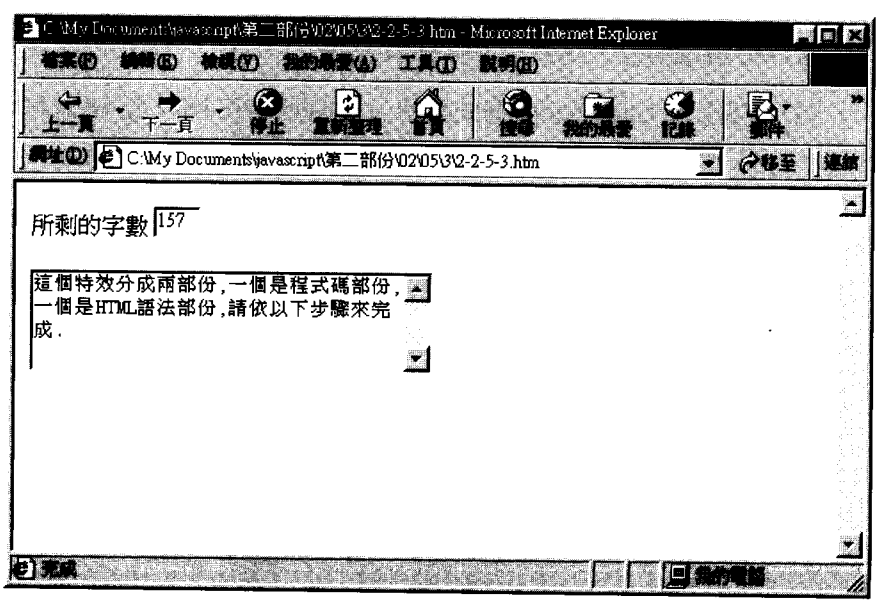
   (2) 複製 HTML 語法的部份，並貼到 <BODY> 及 </BODY> 之間，這部份可以自行選擇要貼在想要顯示在網頁的適當位置。

```
<FORM NAME="talk_add">

<p>留言字數 <INPUT TYPE="TEXT" SIZE="3" NAME="text_num"
CLASS="login" VALUE="0"></p>
<TEXTAREA NAME="message" CLASS="login" onKeyUp="textCounter();"
onKeyDown="textCounter();"></TEXTAREA>

</FORM>
```

3-5-3 限制字數的文字框

這個表單特效和之前的有點像，但是功能相反，這裡能夠給文字框字數的上限。一個欄位統計另一個欄位的文字字數，並且顯示出來，如果有多的文字會自動刪除。這種特效通常是用在留言版，可以控制留言的字數。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

function textCounter(limit) {
    if (document.forms.talk_add.message.value.length > limit) {
        document.forms.talk_add.message.value = document.forms.talk_
        add.message.value.substring(0,limit);
    }
    else {
        document.forms.talk_add.text_num.value = (limit - document.
        forms.talk_add.message.value.length);
    }
}

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>


<FORM NAME="talk_add">

<p> 所剩的字數 <INPUT TYPE="TEXT" SIZE="3" NAME="text_num"
CLASS="login" ></p>

<TEXTAREA NAME="message" COLS="36" ROWS="4" onKeyUp=
```

```
"textCounter(200);" onKeyDown="textCounter(200);"></TEXTAREA>

</FORM>


</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效分成兩部份，一個是程式碼部份，用來計算欄位字數；一個是HTML語法部份，請依以下步驟來完成。

(1) 複製以下JavaScript程式部份，並貼到<HEAD>及</HEAD>之間。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

function textCounter(limit) {
  if (document.forms.talk_add.message.value.length > limit) {
          document.forms.talk_add.message.value =
document.forms.talk_add.message.value.substring(0,limit);
  }
  else {
          document.forms.talk_add.text_num.value = (limit -
document.forms.talk_add.message.value.length);
  }
}

</SCRIPT>
```

(2) 再複製HTML語法的部份，並貼到<BODY>及</BODY>之間，這部份可以自行選擇要貼在想要顯示在網頁的適當位置。

```
<FORM NAME="talk_add">

<p> 所剩的字數 <INPUT TYPE="TEXT" SIZE="3" NAME="text_num"
CLASS="login" ></p>
```

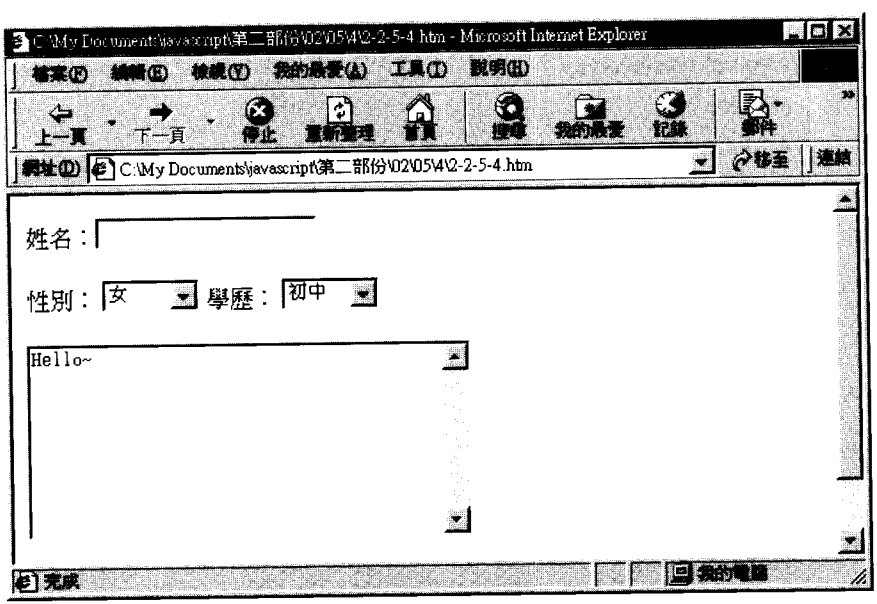
```
<TEXTAREA NAME="message" COLS="36" ROWS="4" onKeyUp="
textCounter(200); " onKeyDown=" textCounter(200); "></TEXTAREA>

</FORM>
```

(3) textCounter(200);指的是這個文字框的上限為 200 ，這部份可以修改成自己想要的預設字數。

☞ 3-5-4 寄信的表單

這是一個能夠寄信的表單，並不需要用到 CGI 或是伺服器的程式，不過訪客在寄信時，必須要設定自己的郵件軟體。其實這並不是 JavaScript ，但是常常被用在網頁特效裡，所以我也把它收集進來囉。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<FORM
METHOD="POST"
ACTION="mailto:jack@moon.tkcna.tku.edu.tw?SUBJECT=Jack JavaScript
Studio V6"
enctype="text/plain" name="mail"
>

<p> 姓名： <INPUT type=text NAME="username" size="20" value=""></p>
<p>
性別：
<select name=sex>
<option> 女
<option> 男
<option> 外星人
</select>

學歷：

<select name=edu>
<option> 初中
<option> 高中
<option> 高職
<option> 專科
<option> 大學
<option> 研究所
</select>
```

```
</p>

<TEXTAREA NAME="comment" ROWS=8 COLS=40 wrap=physical>Hello~
</TEXTAREA>

<P><INPUT TYPE=submit VALUE="寄 出"><INPUT TYPE=reset VALUE="重
寫"></p>


</FORM>

</BODY>
</HTML>
```

2. 以上是我的網站中的寄信格式，你可以依自己想要訪客輸入的內容來修改表單。以下說明要怎麼修改收件者的郵件位置以及郵件標題。

```
<FORM
METHOD="POST"
ACTION="mailto:jack@moon.tkcna.tku.edu.tw?SUBJECT=Jack JavaScript
Studio V6"
enctype="text/plain" name="mail"
>
```

這個表單在按下送出的按鈕時，它的動作為

```
ACTION="mailto:jack@moon.tkcna.tku.edu.tw?SUBJECT=Jack JavaScript
Studio V6"
```

這個指令就是指利用郵件軟體來寄信的功能，按下送出後郵件位置jack@moon.tkcna.tku.edu.tw的人就會收到一封標題為Jack JavaScript Studio V6的信件了。

mailto:jack@moon.tkcna.tku.edu.tw 指的是收件者的郵件位置，這部份你可以改成自己的電子郵件。

SUBJECT=Jack JavaScript Studio V6 指的是郵件的標題，這也可以修改成自己想要的標題。

3-6 什麼是 Cookie ？

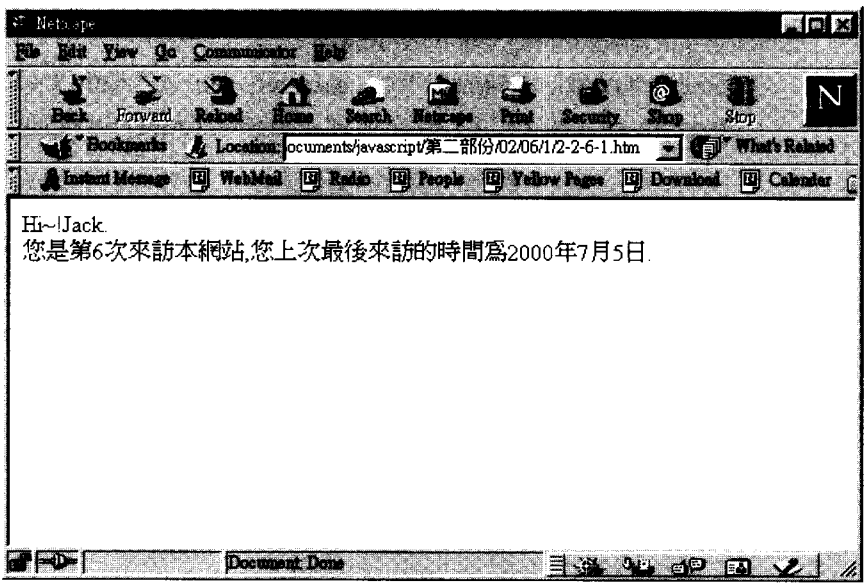
Cookie 指當訪客在瀏覽網頁時，網站也能夠儲存一些簡短的訊息在訪者的電腦裡，像是訪客來訪次數、時間、名稱等。

最早期 Cookie 是用在 JavaScript 裡，不過一些伺服器的語言，像 PHP 或是 ASP 等也能夠存取 Cookie ，使它的功能也可以和伺服器結合，所以愈來愈多的網站都有用到 Cookie 囉。

3-6-1 記錄訪客姓名及來訪時間

Cookie 的功能雖然有限制，不過使用 Cookie ，會令訪客瀏覽網站時，更覺得和網站有互動的感覺。這個 Cookie 的特效，會顯示訪客的姓名、來訪次數、前次到訪的時間，若是訪客第一次到訪時，沒有輸入姓名，程式會在他下一次進站時再一次詢問姓名。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() + (1000 * 60 * 60 * 24 * 31));
var iCount=0;
var now = new Date();
var year = now.getFullYear();
var month = now.getMonth();
```

```
var day = now.getDate();


function setCookie(name,value,expires) {
    document.cookie = name + "=" + escape(value) + "; path=/" +
    ((expires == null) ? " " : "; expires =" + expires.toGMTString());
}

function getCookie(name) {
    var cname = name + "=";
    var dc = document.cookie;

    if(dc.length > 0) {
        begin = dc.indexOf(cname);

        if(begin != -1) {
            begin += cname.length;
            end = dc.indexOf(";",begin);

            if(end == -1) end = dc.length;
            return unescape(dc.substring(begin,end));
        }
    }
    return null;
}

function delCookie(name) {
    document.cookie = name + "=; expires=Thu,01-Jan-70 00:00:01 GMT" +
"; path=/";
}

var VisitorName;
```

```
function who() {
    VisitorName = getCookie('VisitorName');
    if(VisitorName == '' || VisitorName == 'null' || VisitorName == null) {
        VisitorName = prompt('請問芳名？','');
        setCookie('VisitorName',VisitorName,exp);
        VisitorName = getCookie('VisitorName');

        if(VisitorName == '' || VisitorName == 'null' || VisitorName == null)
{
            VisitorName = '堅持不透露姓名的神祕客';
        }
    }
    else {
    }
}

function Count() {
    var i = getCookie('iCount');

    if (i == 0) {
        i = 1;
    }
    else {
        i++;
        setCookie ('iCount',i,exp);
    }
    iCount = i;
    setCookie('lyear',year,exp);
    setCookie('lmonth',month,exp);
    setCookie('lday',day,exp);
}
```

```
who();
var nmonth=getCookie('lmonth');
var nyear=getCookie('lyear');
nmonth++;
var nday=getCookie('day');
Count();
document.write('Hi~!'+VisitorName+'.<br>');
if(iCount==1) {
document.write('您是第'+iCount+'次來訪本網站.');
}
else {

 document.write('您是第'+iCount+'次來訪本網站,您上次最後來訪的時間為
'+nyear+'年'+nmonth+'月'+nday+'日.');
}

</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間的內容複製下來，再貼到網頁裡想要顯示的地方就可以了。這個特效輸出的內容只有文字而已，並不包括 HTML 的標籤，如果你想要改變文字的顏色，只要在 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 前和 </SCRIPT> 後，加上 HTML 標籤就可以了。

   如：

   <FONT COLOR="#FF0000"><SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
   ...</SCRIPT></FONT>

   這樣子在網頁上，輸出的文字就會變成紅色了。

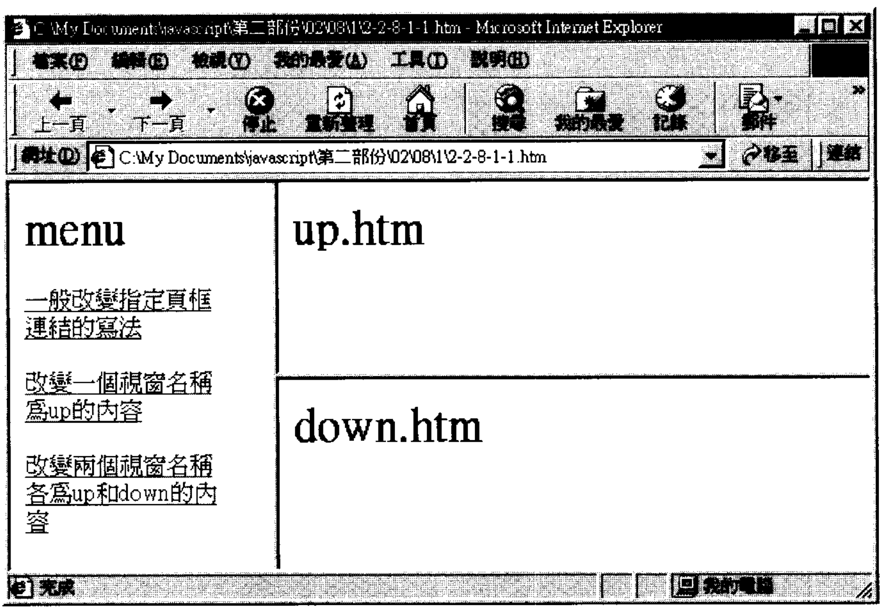
3-7 視窗控制

在網站特效裡，視窗控制是很常使用的技巧，譬如要怎麼讓訪客按一次連結，就能夠改變兩個視窗的連結呢？這裡有詳細的說明哦！

☞ 3-7-1 改變多個視窗的連結

按一次連結，就改變多個視窗的連結，屬於一種很常見的網頁技巧。要怎麼讓訪客按下一個連結，就改變兩個以上的頁框？這是很多人常常在問的問題，其實最簡單的方式就是使用 JavaScript ，很容易就可以做到你要的效果了。

使用說明



1. 我們先來看一下這張網頁的原始碼，這個 Frame 把視窗分成三個部份，左、右上和右下三個部份，而網頁的內容分別是 menu.htm 、 up.htm 和 down.htm 。這裡也指定了右上和右下頁框的名稱，分別是 up 和 down 。

```
<HTML>

<FRAMESET COLS = "180,*">

        <FRAME SRC = "menu.htm">

        <FRAMESET ROWS = "50%,50%">
            <FRAME SRC = "up.htm"  NAME="up" >
            <FRAME SRC = "down.htm" NAME = "down" >
        </FRAMESET>

</FRAMESET>

</HTML>
```

2. 在了解了 Frame 是如何分割視窗之後，接下來我們看一下 menu.htm 的網頁原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> menu </TITLE>
</HEAD>

<BODY>

<H1>
menu
</H1>
```

```
<A HREF="http://www.kimo.com.tw" TARGET="up">
一般改變指定頁框連結的寫法
</A>
<BR><BR>
<A HREF="javascript://" onClick="window.open('http://www.kimo.com.
tw','up');">
改變一個視窗名稱為 up 的內容
</A>
<BR><BR>
<A HREF="javascript://" onClick="window.open('http://www.kimo.com.tw','up');
window.open('http://www.sina.com','down');">
改變兩個視窗名稱各為 up 和 down 的內容
</A>

</BODY>
</HTML>
```

3. 我們先看看一般在指定連結頁框的連結寫法。

```
<A HREF="http://www.kimo.com.tw" TARGET="up">
一般改變指定頁框連結的寫法
</A>
```

這段 HTML 說明，按下連結後，和在名稱 up 的頁框，開啟網址 http://www.kimo.com.tw 。

4. 再看看用 JavaScript 來改變頁框的連結寫法。

```
<A HREF="javascript://" onClick="window.open('http://www.kimo.com.tw','up'
);" >
```

改變一個視窗名稱為 up 的內容

</A>

這段 HTML 包含了一些 JavaScript 的程式碼，當按下連結時，會啟動 JavaScript 將名稱為 up 的頁框，連結到 http://www.kimo.com.tw ，這個和傳統的 HTML 連結效果是一模一樣的。

window.open('http://www.kimo.com.tw','up');

就是指把名稱為 up 的頁框，連結到 http://www.kimo.com.tw 。

window.open('連結網址','頁框名');

5. 要讓訪客按下一次連結，就改變兩個頁框的連結，寫法也是相同的。

<A HREF="javascript://" onClick="

window.open('http://www.kimo.com.tw','up');

window.open('http://www.sina.com','down');

" >

改變兩個視窗名稱各為 up 和 down 的內容

</A>

這段 HTML 包含了一些 JavaScript 的程式碼，當按下連結時會啟動 JavaScript ，將名稱為 up 和 down 的頁框，分別連結到 http://www.kimo.com.tw 和 http://www.sina.com ，這個是一般 HTML 連結寫法所無法做到的。

想要改變三個頁框或是三個以上頁框，寫法也是相同的。

<A HREF="javascript://" onClick="

window.open('連結網址 1','指定頁框 1');

window.open('連結網址 2','指定頁框 2');

window.open('連結網址 3','指定頁框 3');

window.open('連結網址 4','指定頁框 4');

">

連結說明

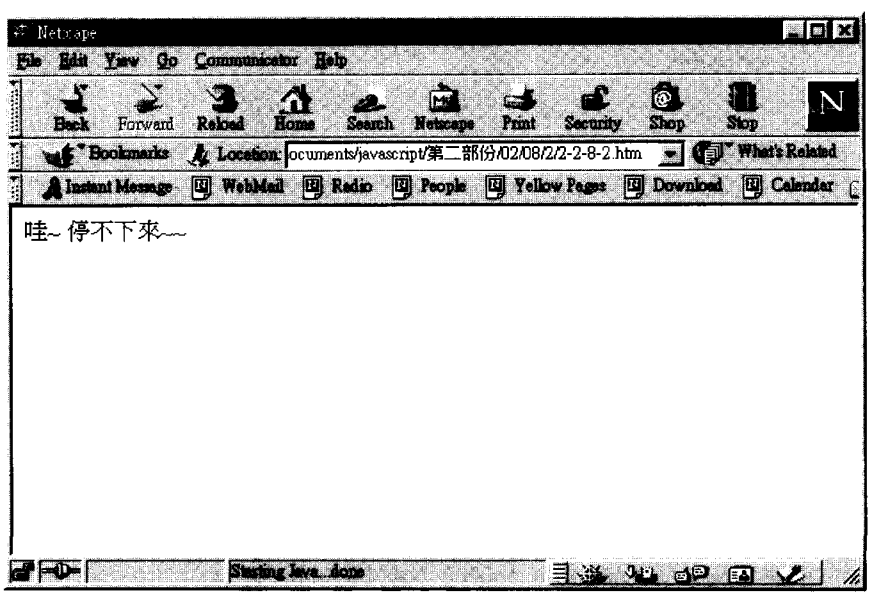
</A>

只要把 window.open('連結網址','指定頁框');寫在 onClick=""裡面就可以了。

☞ 3-7-2 瘋狂視窗

這個 JavaScript 特效會令視窗不斷地移動，讓它到處亂跑。這個特效的娛樂性大於實用性，要怎麼使用就看你囉。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

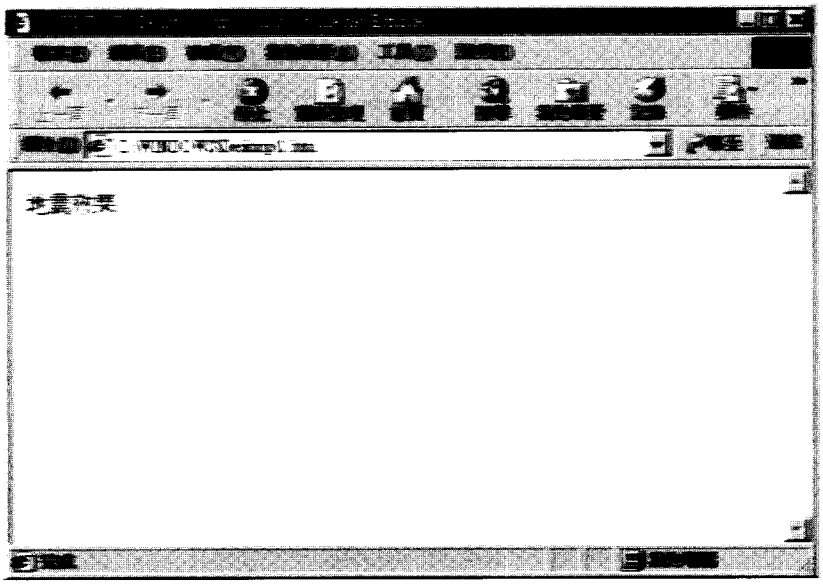
```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
if(document.layers || document.all) {
a = 1;
setInterval("Jump()", 10);
}

function Jump() {
a++;
self.moveBy((Math.random() * a * 2 - a), (Math.random() * a * 2) - a);
}

window.onLoad=self.moveTo(0,0);
</SCRIPT>

<P>哇~停不下來~~</P>

</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間的內容複製下來，再貼到網頁原始碼裡 <BODY> 和 </BODY> 之間就可以了。

☞ 3-7-3 地震

這個 JavaScript 特效會令視窗在指定的次數內，做小間距的移動，讓它看起來像是在搖晃一樣。這個特效也是娛樂性大於實用性，在適當的時候使用，可以令訪客有深刻的印象。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
<!-- Begin
```

```
netscape = (navigator.appName == "Netscape");
n4 = netscape && (parseInt(navigator.appVersion) >= 4);
explorer = (navigator.appName == "Microsoft Internet Explorer");
ie4 = explorer && (parseInt(navigator.appVersion) >= 4);

var time=0,max_time=10;
function shake(n) {
    if (n4 || ie4) {
        for (i = 10; i > 0; i--) {
            for (j = n; j > 0; j--) {
                self.moveBy(0,i);
                self.moveBy(i,0);
                self.moveBy(0,-i);
                self.moveBy(-i,0);
            }
        }
    }
}

function shake2() {
    if(max_time==0) {
        shake(2);
        setTimeout('shake2()',400);
    }
    else if(time<max_time) {
        time++;
        shake(2);
        setTimeout('shake2()',400);
    }
}
shake2();

</SCRIPT>
```

```
<P> 地震效果 </P>

</BODY>
</HTML>
```

2. 只要把 <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2"> 和 </SCRIPT> 之間的內容複製下來，再貼到網頁原始碼裡 <BODY> 和 </BODY> 之間就可以了。

3. 程式碼裡的 max_time=10;，這是指要讓這個特效執行多少次，max_time=10;的話，就是指做十次地震特效。另外，如果 max_time=0; 的話，地震效果就不會停止。

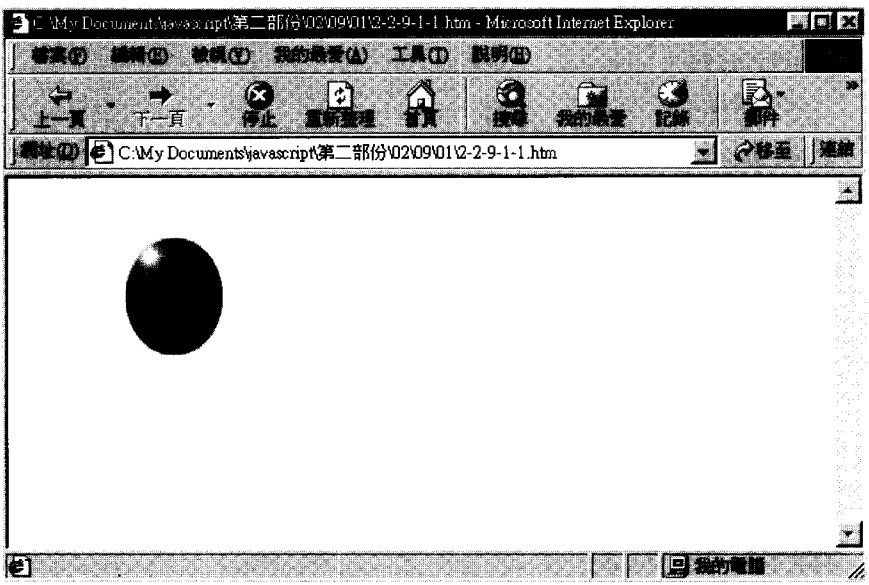
3-8 游標的特效

在網頁裡，滑鼠與游標的特效是最吸引人的效果。合適的游標特效，能夠讓訪客覺得你的網站更吸引人。

☞ 3-8-1 跟著游標跑

在一系列游標特效裡，跟著游標跑是最早出現的游標特效，而其他游標特效的原理都是和這個特效是相同的。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var layerRef="null",layerStyleRef="null",styleSwitch="null";
var downStatus=false;
var pointerX=0,pointerY=0;
var ns=0,ie=0,offsetY,active=1;
var dy=10,dx=10;

if (navigator.appName == "Netscape") {
```

```
        layerStyleRef="layer.";
        layerRef="document.layers";
        styleSwitch="";
        ns=1;
}
else{
        layerStyleRef="layer.style.";
        layerRef="document.all";
        styleSwitch=".style";
        ie=1;
}

function moveLayerto(layerName,top,left){
        eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.top=top');
        eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.left=left');
}

function mouse_init() {
        if (ns) {
                document.onmousemove=mouseMove;
                document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
        }
        else {
                document.onmousemove=mouseMove;
                offsetY= "document.body.scrollTop";
        }
}

function mouseMove(e) {
        x=(ns)?e.pageX:event.x;
        y=(ns)?e.pageY:event.y;
        pointerX=parseInt(x)+dx;
```

```
    pointerY=parseInt(y)+dy;

    if(ie) {
        var newY;
        eval('newY='+offsetY);
        pointerY+=newY;
    }

    moveLayerto('mark',pointerY,pointerX);
}

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY onLoad="mouse_init();">

<DIV ID="mark"
    STYLE="POSITION: absolute; VISIBILITY: visible  ; Z-INDEX: 200; top:
0px; left:0px;">
<IMG SRC="good.gif" BORDER="0">
</DIV>

</BODY>

</HTML>
```

2. 這個特效在套用上，需要修改三個步驟。只要依步驟修改，很快就能夠在網頁上使用這個特效了。

   (1) 把範例網頁裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間的 JavaScript 程式碼複製下來，再貼到你的網頁原始碼裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間就可以了。這部份是特效程式運算。

(2) 修改網頁原始碼的 <BODY> 標籤，改成 <BODY onLoad="mouse_init();">，讓網頁讀取完後，啟動這個特效。

(3) 修改網頁原始碼，加上一段圖層的宣告。特效程式能夠讓這張圖層跟在游標後面。圖層裡的內容可以依自己的想法修改。

```
<DIV ID="mark"
  STYLE="POSITION: absolute; VISIBILITY: visible ; Z-INDEX: 200; top: 0px; left:0px;">
<IMG SRC="good.gif" BORDER="0">
</DIV>
```

3. 這個特效可以調整圖層距離游標的位置。

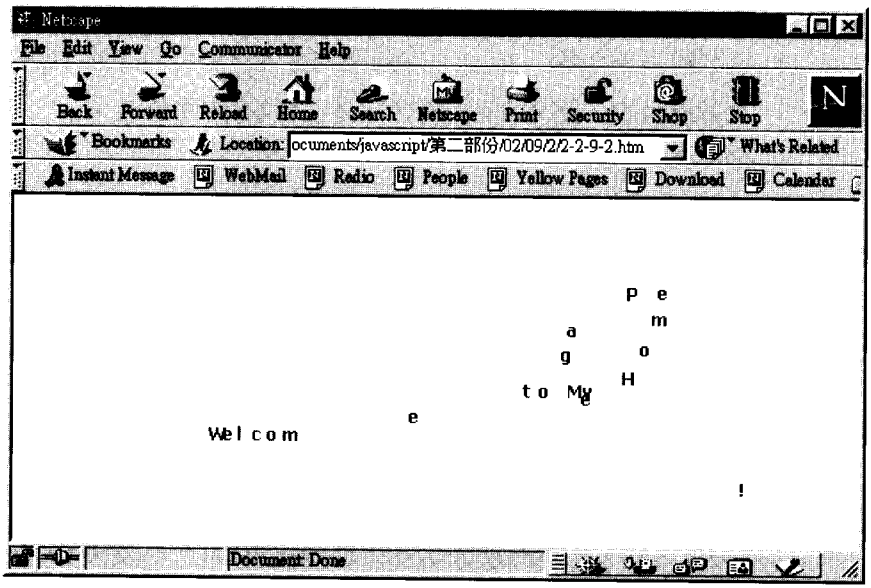
```
var dy=10,dx=10;
```

dy 指的是圖層距游標的 Y 軸位置； dx 指的是圖層距游標的 X 軸位置。上面這個程式碼，指讓圖層固定在游標右方 10px 、下方 10px 的位置。

☞ 2-8-2 水花文字

水花文字是這一系列中最顯眼的特效，一連串的文字會隨著游標的移動。而且特效在使用上十分容易。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>

<STYLE TYPE="text/css">
.spanstyle    { COLOR: #2010D0; FONT-FAMILY: Verdana; FONT-SIZE: 9pt;
FONT-WEIGHT: bold; POSITION: absolute; TOP: -50px; VISIBILITY: visible}
</STYLE>

</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF" onLoad="makesnake();">
```

```
<!-- 特效執行程式開始 -->

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var x, y;
var step = 10;
var flag = 0;

var message = "Welcome to My HomePage !";
message = message.split("");
var xpos = new Array();

for (i = 0; i <= message.length; i++) {
      xpos[i] = -50;
}

var ypos = new Array();

for (i = 0; i <= message.length; i++) {
      ypos[i]= -50;
}

function handlerMM(e) {
      x = (document.layers) ? e.pageX : document.body.scrollLeft +
event.clientX;
      y = (document.layers) ? e.pageY : document.body.scrollTop +
event.clientY;
      flag = 1;
}

function makesnake() {
      if (flag == 1 && document.all) {
            for (i = message.length; i >= 1; i--) {
```

```
                xpos[i] = xpos[i - 1] + step;
                ypos[i] = ypos[i - 1];
            }
            xpos[0] = x + step;
            ypos[0] = y;
            for (i = 0; i < message.length; i++) {
                var thisspan = eval("span" + (i) + ".style");
                thisspan.posLeft = xpos[i];
                thisspan.posTop = ypos[i];
            }
        }
        else if (flag==1 && document.layers) {
            for (i = message.length; i >= 1; i--) {
                xpos[i] = xpos[i - 1] + step;
                ypos[i] = ypos[i - 1];
            }
            xpos[0] = x + step;
            ypos[0] = y;
            for (i = 0; i < message.length; i++) {
                var thisspan = eval("document.span" + i);
                thisspan.left = xpos[i];
                thisspan.top = ypos[i];
            }
        }
        var timer = setTimeout("makesnake()",1);
}

for (i = 0; i <= message.length-1; i++) {
        document.write("<span id='span"+i+"' class='spanstyle'>");
        document.write(message[i]);
        document.write("</span>");
}
```

```
if (document.layers) {
    document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
}
    document.onmousemove = handlerMM;
</SCRIPT>
<!-- 特效執行程式結束 -->

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效在套用上，需要修改三個步驟。只要依步驟修改，很快就能夠在網頁上使用這個特效了。

   (1) 把範例網頁裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間的 CSS 宣告部份複製下來，再貼到你的網頁原始碼裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間就可以了。CSS 部份可以改變文字的顏色、大小、字形等。

   (2) 修改網頁原始碼的 <BODY> 標籤，改成 <BODY onLoad="makesnake();">，讓網頁讀取完後，啟動這個特效。

   (3) 修改網頁原始碼，加上這一段 JavaScript 的程式碼。因為這個特效需要把文字寫到網頁裡，所以需要把程式碼寫在 <BODY> 內。

3. 這個特效可以修改文字的顏色、大小、字體、文字字距、文字內容等。

   (1) 文字的顏色、大小、字體可以在 CSS 宣告的部份修改，文字的屬性請參考 CSS 教學的部份。

   (2) 文字的字距可以在 JavaScript 的部份修改，由於每個跟在游標之後的文字，都是一張圖層，所以在調整字距的部份，要由 JavaScript 來調整每張圖層的距離。

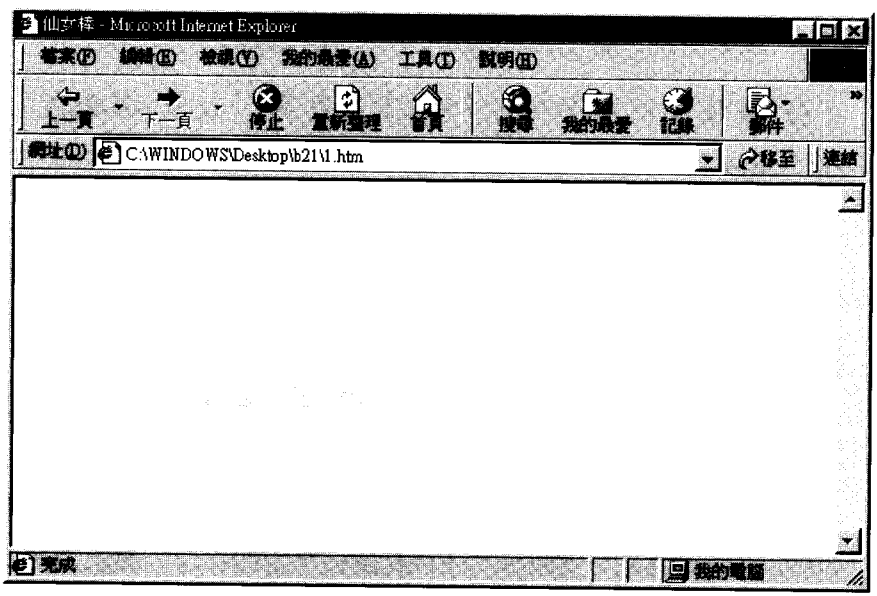
   在 JavaScript 程式碼的部份，var step = 10;可以調整每個字的字距，var step = 10;代表每個字的字距為 10px。

文字的內容，也必須在JavaScript程式碼的部份修改，var message = "Welcome to My HomePage !"; ，這行代表跟在游標後方的文字為Welcome to My HomePage ！。這部份可以修改成自己想要的文字內容。

☞ 3-8-3 仙女棒

仙女棒特效不但運用了火花文字的效果，還加上了變化按鈕的效果。移動時，還會不斷改變圖層上的圖片，看起來像是閃爍著火花的仙女棒。而這個特效你還可以改變它的圖片，做成只有你才有的效果。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 仙女棒 </TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

var isNS = (navigator.appName == "Netscape");
layerRef = (isNS) ? "document" : "document.all";
styleRef = (isNS) ? "" : ".style";
var queue = new Array();
var NUM_OF_TRAIL_PARTS = 5;

for (x=1; x < 6; x++) {
    eval("trailSpriteFrame" + x + " = new Image(28,36);");
    eval("trailSpriteFrame" + x + ".src = 'sled" + x + ".gif';");
}

function trailSpriteObj(anID) {
    this.trailSpriteID = "trailSprite" + anID;
    this.imgRef = "trailSprite" + anID + "img";
    this.currentFrame = 1;
    this.animateTrailSprite = animateTrailSprite;
}

function animateTrailSprite() {
    if (this.currentFrame <6 ) {
        if (isNS)eval("document." + this.trailSpriteID +".document['"+
this.imgRef + "'].src  =  trailSpriteFrame" + this.currentFrame + ".src");
        else            eval("document['" + this.imgRef + "'].src  =
trailSpriteFrame" + this.currentFrame + ".src");
```

```
                this.currentFrame ++;
        }
        else    eval(layerRef + '.' + this.trailSpriteID +  styleRef + '.visibility =
"hidden"');
}

function processAnim() {
        for(x=0; x < NUM_OF_TRAIL_PARTS; x++)
        queue[x].animateTrailSprite();
}

function processMouse(e) {
        currentObj = shuffleQueue();
        if (isNS) {
                eval("document." + currentObj + ".left = e.pageX - 10;");
                eval("document." + currentObj + ".top = e.pageY + 10;");
        }
        else {
                eval("document.all." + currentObj + ".style.pixelLeft =
event.clientX + document.body.scrollLeft - 10 ;");
                eval("document.all." + currentObj + ".style.pixelTop =
event.clientY + document.body.scrollTop + 20;");
        }
}

function shuffleQueue() {
        lastItemPos = queue.length - 1;
        lastItem = queue[lastItemPos];
        for (i = lastItemPos; i>0; i--)       queue[i] = queue[i-1];
        queue[0] = lastItem;
        queue[0].currentFrame = 1;
```

```
    eval(layerRef + '.' + queue[0].trailSpriteID +  styleRef + '.visibility =
"visible"');
    return   queue[0].trailSpriteID;
}

function MM_init() {
    for(x=0; x<NUM_OF_TRAIL_PARTS; x++)        queue[x] = new
trailSpriteObj(x+1) ;
    if (isNS)document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
    document.onmousemove = processMouse;
    setInterval("processAnim();",5);
}

</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY onLoad="MM_init();">

<DIV id="trailSprite1" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 100">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0
name="trailSprite1img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite2" style="position: absolute; height:28px; width:26px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0
name="trailSprite2img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite3" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0
name="trailSprite3img">
```

```
</DIV>
<DIV id="trailSprite4" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0
name="trailSprite4img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite5" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0
name="trailSprite5img">
</DIV>


</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效在套用上，需要修改三個步驟。只要依步驟修改，很快就能夠在網頁上使用這個特效了。

   (1) 把範例網頁裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間的 JavaScript 程式碼的部份複製下來，再貼到你的網頁原始碼裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間就可以了。這些程式碼負責計算和移動圖層。

   (2) 修改網頁原始碼的 <BODY> 標籤，改成 <BODY onLoad="MM_init();">，讓網頁讀取完後，啟動這個特效執行程式。

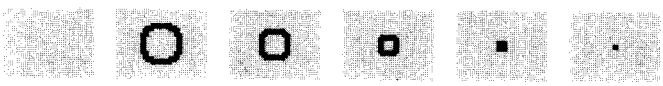
   (3) 修改網頁原始碼，加上這一段 HTML 語法。這些 HTML 語法是用來宣告圖層的。

```
<DIV id="trailSprite1" style="position: absolute; height:28px; width:36px; z-
index: 100">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0 name="
trailSprite1img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite2" style="position: absolute; height:28px; width:26px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0 name="
trailSprite2img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite3" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0 name="
trailSprite3img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite4" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0 name="
trailSprite4img">
</DIV>
<DIV id="trailSprite5" style="position: absolute; height:28px; width:36px;z-
index: 10">
<img src="blanktrail.gif" height=28 width=36 border=0 name="
trailSprite5img">
</DIV>
```

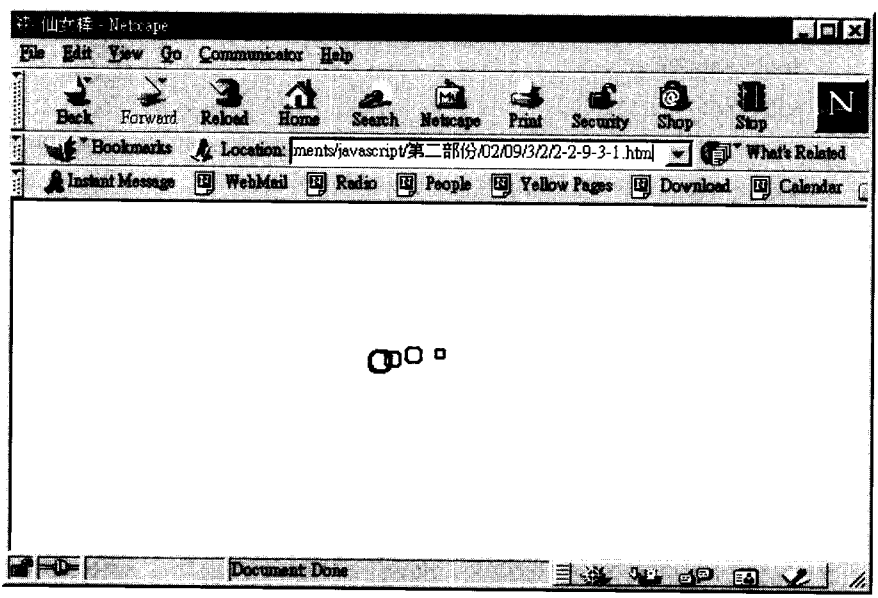
3. 你可以把圖片置換的特效，換成自己製作的圖片。這個特效是由六張大小相同的圖片所構成的，長寬格式分別為 28*36 ，一張透明的圖和五張有火花的圖片。依順序是：

另外，還有一個需要注意的地方，每張圖片必須和原始網頁放置在同一個子目錄下哦，不然會出現網頁找不到網頁的情況。

再做一個範例，如果把圖片換成以下的圖：



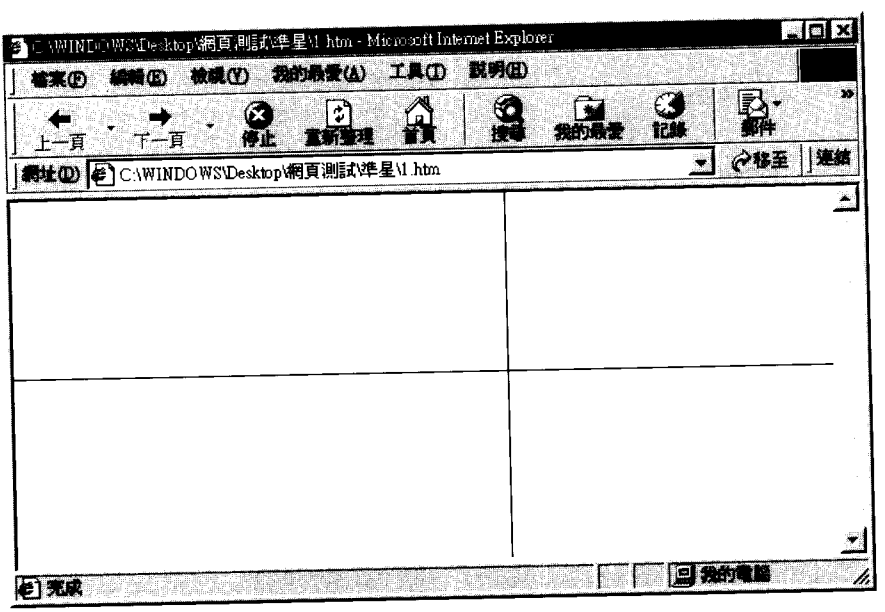
所產生的結果，會像是下圖一樣。



3-8-4 十字準星

十字準星特效只有利用圖層的顏色所構成的特效。游標在移動時，十字準星也會隨著游標在移動。相當實用，而且特效所佔的空間很小，訪客在讀取時，也不會成太大的負擔。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE TYPE="text/css">
#leftright, #topdown{
    POSITION: absolute;
    LEFT: 0;
```

```
        TOP: 0;
        WIDTH: 1px;
        HEIGHT: 1px;
        LAYER-BACKGROUND-COLOR: blue;
        BACKGROUND-COLOR: blue;
        Z-INDEX: 100;
        FONT-SIZE: 1px;
}
</STYLE>

</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<!-- 從這裡開始複製 -->

<DIV ID="leftright" STYLE="width:expression(document.body.clientWidth-
2)"></DIV>
<DIV ID="topdown" STYLE="height:expression(document.body.clientHeight-
2)"></DIV>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">

if (document.all&&!window.print) {
        leftright.style.width=document.body.clientWidth-2;
        topdown.style.height=document.body.clientHeight-2;
}
else if (document.layers) {
        document.leftright.clip.width=window.innerWidth;
        document.leftright.clip.height=1;
        document.topdown.clip.width=1;
        document.topdown.clip.height=window.innerHeight;
```

```
}


function followmouse1(){
      leftright.style.pixelTop=document.body.scrollTop+event.clientY+1;
      topdown.style.pixelTop=document.body.scrollTop;
      if (event.clientX<document.body.clientWidth-2)

topdown.style.pixelLeft=document.body.scrollLeft+event.clientX+1;
      else
            topdown.style.pixelLeft=document.body.clientWidth-2;
}

function followmouse2(e){
      document.leftright.top=e.y+1;
      document.topdown.top=pageYOffset;
      document.topdown.left=e.x+1;
}

if (document.all)
      document.onmousemove=followmouse1;
else if (document.layers){
      window.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
      window.onmousemove=followmouse2;
}

function regenerate(){
      window.location.reload();
}
function regenerate2(){
      setTimeout("window.onresize=regenerate",400);
}
```

```
if ((document.all&&!window.print)||document.layers)
    window.onload=regenerate2;

</SCRIPT>

<!-- 到這裡結束 -->


</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效在套用上，需要二個步驟。

   (1) 把範例網頁裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間的 CSS 宣告部份複製下來，這裡可以修改準星的顏色，在後面會有提到。

   (2) 修改網頁原始碼，把範例網頁 <BODY> 內，<!-- 從這裡開始複製 --> 和 <!-- 到這裡結束 --> 之間的內容複製下來，然後貼到你的網頁原始碼的 <BODY> 裡。這部份包括了，圖層的宣告和 JavaScript 程式碼的部份。

3. 原始碼可以修改的部份，主要是十字準星的顏色，在 CSS 宣告的部份有這兩行。

   LAYER-BACKGROUND-COLOR: blue;

   BACKGROUND-COLOR: blue;

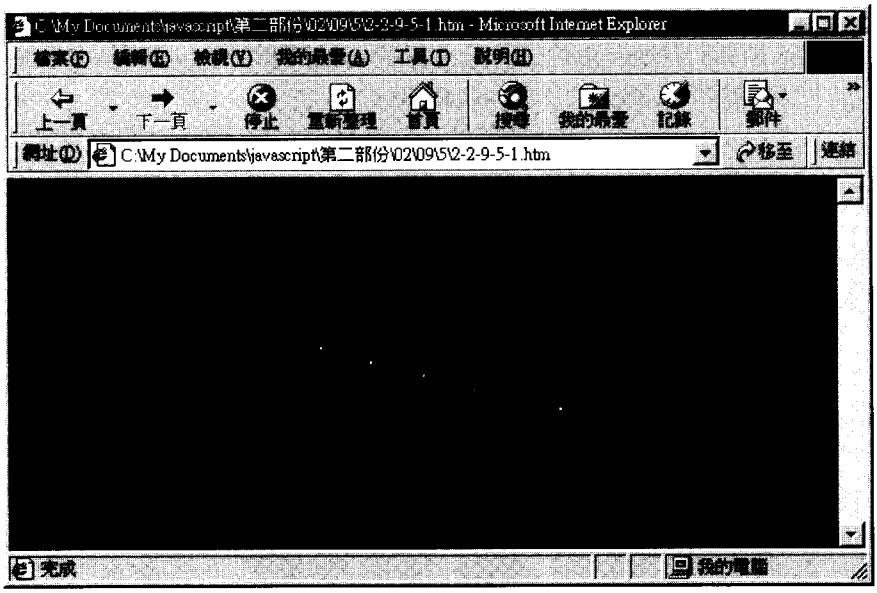
   LAYER-BACKGROUND-COLOR: blue;指的是 Netscape 下所看到的十字準星顏色，像這裡就是把十字準星的顏色設定成藍色。

   BACKGROUND-COLOR: blue;指的是 IE 下所看到的十字準星顏色，像這裡就是把十字準星的顏色設定成藍色。這兩個 CSS 所宣告的屬性，都是可以修改的。

☞ 3-8-5 神奇的煙火 I

神奇的煙火 I 特效，也是只有利用圖層的顏色所構成的特效。游標在移動時，煙火除了和游標移動外，還會以游標為中心旋轉。感覺像是在三度空間裡移動一樣。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#000000">

<!-- 從這裡開始複製 -->
```

```
<LAYER NAME="a0" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffffff" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a1" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#fff000" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a2" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffa000" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a3" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ff00ff" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a4" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#00ff00" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a5" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#FF00FF" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a6" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#FF0000" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a7" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffffff" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a8" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#fff000" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a9" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffa000" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a10" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ff00ff" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a11" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#00ff00" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a12" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#0000ff" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a13" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#FF0000" CLIP="0,0,3,3"></LAYER>


<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
```

```
if (document.all){
    document.write('<div id="starsDiv" style="position:absolute;top:0px;left:
    0px">')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#ffffff;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#fff000;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#ffa000;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#ff00ff;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#00ff00;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#0000ff;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
    background:#FF0000;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
    background:#ffffff;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
    background:#fff000;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
    background:#ffa000;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
    background:#ff00ff;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
    background:#00ff00;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
    background:#0000ff;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
    document.write('<div style="position:relative;width:3px;height:3px;
    background:#FF0000;font-size:3px;visibility:visible"></div>')
```

```
    document.write('</div>')
}


var Clrs=new Array(6)
Clrs[0]='ff0000';
Clrs[1]='00ff00';
Clrs[2]='000aff';
Clrs[3]='ff00ff';
Clrs[4]='fff000';
Clrs[5]='fffff0';



if (document.layers)
    {window.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);}

var yBase = 200;
var xBase = 200;
var step;
var currStep = 0;
var Xpos = 1;
var Ypos = 1;

if (document.all) {
    function MoveHandler() {
      Xpos = document.body.scrollLeft+event.x;
      Ypos = document.body.scrollTop+event.y;
    }
    document.onmousemove = MoveHandler;
}
```

```
else if (document.layers) {
  function xMoveHandler(evnt){
        Xpos = evnt.pageX;
        Ypos = evnt.pageY;
  }
  window.onMouseMove = xMoveHandler;
}

function animateLogo() {
      if (document.all) {
               yBase = window.document.body.offsetHeight/4;
               xBase = window.document.body.offsetWidth/4;
      }
      else if (document.layers) {
               yBase = window.innerHeight/4;
               xBase = window.innerWidth/4;
      }

      if (document.all) {
               for ( i = 0 ; i < starsDiv.all.length ; i++ ) {
                        step=3;
                        starsDiv.all[i].style.top = Ypos + yBase*Math.cos
                        ((currStep + i*4)/12)*Math.cos(0.7+currStep/200);
                        starsDiv.all[i].style.left = Xpos + xBase*Math.sin
                        ((currStep + i*3)/10)*Math.sin(8.2+currStep/400);
                        for (ai=0; ai < Clrs.length; ai++)
                                 var c=Math.round(Math.random()*[ai]);

                        starsDiv.all[i].style.background=Clrs[c];
               }
      }
```

```
    else if (document.layers) {
        for ( j = 0 ; j < 14 ; j++ ) {
            step = 4;
            var templayer="a"+j
            document.layers[templayer].top = Ypos + yBase*
            Math.sin((currStep +
            j*4)/12)*Math.cos(0.7+currStep/200);
            document.layers[templayer].left = Xpos + xBase*
            Math.sin((currStep +
            j*3)/10)*Math.sin(8.2+currStep/400);
            for (aj=0; aj < Clrs.length; aj++)
                var c=Math.round(Math.random()*[aj]);

            document.layers[templayer].bgColor=Clrs[c];
        }
    }
    currStep+= step;
    setTimeout("animateLogo()", 10);
}
animateLogo();

</SCRIPT>

<!-- 到這裡結束 -->

</BODY>
</HTML>
```

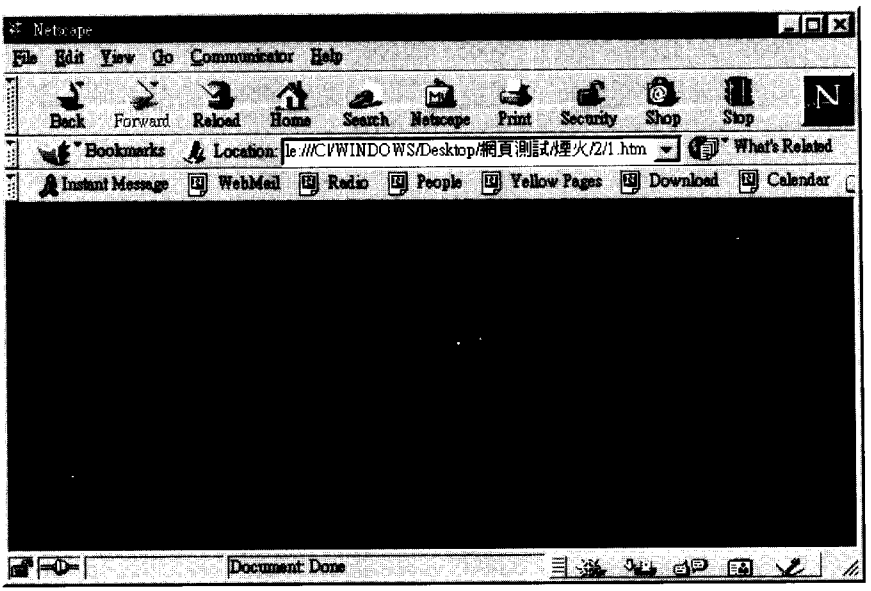
2. 這個特效在套用上，需要一個步驟。

(1) 把範例網頁裡 <BODY> 和 </BODY> ， <!-- 從這裡開始複製 --> 和 <!-- 到這裡結束 --> 複製下來後，貼到網頁的原始碼 <BODY> 標籤的部份就可以了。

☞ 3-8-6 神奇的煙火II

神奇的煙火II特效和之前的蠻相似的，不過在圖層移動上有做了一些修改。像是圖層的顆粒比較小、移動的密度比較大、移動比較細膩等。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY BGCOLOR="#000000">

<!-- 從這裡開始複製 -->


<LAYER NAME="a0" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
```

```
"#ffffff" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a1" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#fff000" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a2" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffa000" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a3" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ff00ff" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a4" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#00ff00" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a5" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#FF00FF" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a6" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#FF0000" CLIP="0,0,1,1"></LAYER>
<LAYER NAME="a7" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffffff" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a8" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#fff000" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a9" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ffa000" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a10" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#ff00ff" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a11" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#00ff00" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a12" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#0000ff" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>
<LAYER NAME="a13" LEFT=10 TOP=10 VISIBILITY=SHOW BGCOLOR=
"#FF0000" CLIP="0,0,2,2"></LAYER>


<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">


if (document.all){
    document.write('<div id="starsDiv" style="position:absolute;top:0px
```

```
;left:0px">')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#ffffff;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#fff000;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#ffa000;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#ff00ff;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#00ff00;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#0000ff;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:1px;height:1px;
background:#FF0000;font-size:1px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
background:#ffffff;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
background:#fff000;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
background:#ffa000;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
background:#ff00ff;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
background:#00ff00;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:2px;height:2px;
background:#0000ff;font-size:2px;visibility:visible"></div>')
document.write('<div style="position:relative;width:3px;height:3px;
background:#FF0000;font-size:3px;visibility:visible"></div>')
document.write('</div>')
}

if (document.layers) {window.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);}
```

```
var yBase = 200;
var xBase = 200;
var step = 1;
var currStep = 0;
var Xpos = 1;
var Ypos = 1;

if (document.all) {
    function MoveHandler(){
        Xpos = document.body.scrollLeft+event.x;
        Ypos = document.body.scrollTop+event.y;
    }
    document.onmousemove = MoveHandler;
}

else if (document.layers) {
    function xMoveHandler(evnt){
        Xpos = evnt.pageX;
        Ypos = evnt.pageY;
    }
    window.onMouseMove = xMoveHandler;
}

function animateLogo() {
    if (document.all) {
        yBase = window.document.body.offsetHeight/6;
        xBase = window.document.body.offsetWidth/6;
    }
    else if (document.layers) {
        yBase = window.innerHeight/8;
        xBase = window.innerWidth/8;
    }
```

```
    if (document.all) {
            for ( i = 0 ; i < starsDiv.all.length ; i++ ) {
                    starsDiv.all[i].style.top = Ypos + yBase*Math.sin
                    ((currStep + i*4)/12)*Math.cos(400+currStep/200);
                    starsDiv.all[i].style.left = Xpos + xBase*Math.sin
                    ((currStep + i*3)/10)*Math.sin(currStep/200);
            }
    }

    else if (document.layers) {
            for ( j = 0 ; j < 14 ; j++ ) {
                    var templayer="a"+j
                    document.layers[templayer].top = Ypos + yBase*
                    Math.sin((currStep + j*4)/12)*Math.cos(400+curr
                    Step/200);
                    document.layers[templayer].left = Xpos + xBase*
                    Math.sin((currStep + j*3)/10)*Math.sin(currStep/200);
            }
    }
    currStep+= step;
    setTimeout("animateLogo()", 10);
}
animateLogo();
</SCRIPT>

<!-- 到這裡結束 -->

</BODY>

</HTML>
```

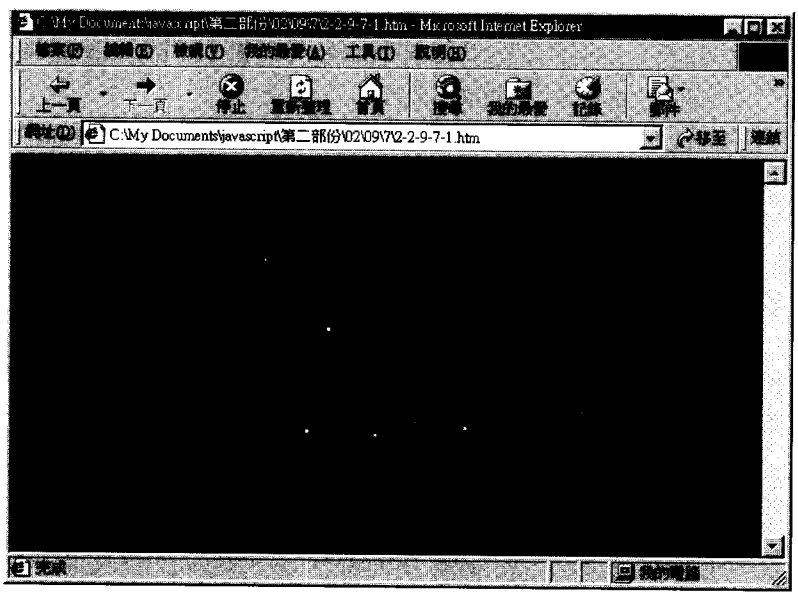
2. 這個特效在套用上，和之前第一版的相同，只需要一個步驟。

(1) 把範例網頁裡 <BODY> 和 </BODY> ， <!-- 從這裡開始複製 --> 和 <!-- 到這裡結束 --> 複製下來後，貼到網頁的原始碼， <BODY> 標籤的部份就可以了。

☞ 3-8-7 神奇的煙火 III

神奇的煙火 III 特效和之前的不同，變成是由按鍵盤或滑鼠鍵的方式來啟動的。按下去之後，會以游標為中心彈射出火花哦。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<BODY bgcolor="#000000" onLoad="initMouseEvents();">

<!-- 由這裡開始複製 -->

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var ver  = navigator.appVersion;
var dom  = document.getElementById ? 1 : 0;
var ie5  = (ver.indexOf("MSIE 5") > -1 && dom) ? 1 : 0;
var ns  = (document.layers);
var ie = (document.all);

var sparksAflyin = 0;
var totalSparks = 0;
var sparksOn = 1;

function initMouseEvents() {
      document.onmousedown = mouseDown;
      document.onkeydown = mouseDown;
      if (ns) document.captureEvents(Event.MOUSEDOWN | Event.
      MOUSEMOVE);
}

function mouseDown(e) {
      if (sparksOn) {
            var mousex = (ns) ? e.pageX : event.x+document.body.scrollLeft;
            var mousey = (ns) ? e.pageY : event.y+document.body.scrollTop;

      if (!sparksAflyin) {
                  for (var k = 0; k <= 9; k++)
                        eval('SHOW("sDiv'+k+'")');
                  sparksAflyin = 1;
```

```
                totalSparks = 0;
                for(i = 0;i <= 9; i++)
                        eval('moveTo('+i+',0,'+mousex+','+mousey+')');
            }
        }
}

function moveTo(i,j, mousex, mousey){
    if (j < eval('anim_'+i+'_x.length') ){
            var tempx = eval('anim_'+i+'_x[j]+mousex');
            var tempy = eval('anim_'+i+'_y[j]+mousey');
            if (ie) {
                    if(tempy+30 > (document.body.offsetHeight+document.
                    body.scrollTop))
                    tempy = document.body.offsetHeight+document.
                    body.scrollTop-30;
                    if(tempx+30 > (document.body.offsetWidth+document.
                    body.scrollLeft))
                            tempx = document.body.offsetWidth+document.
                            body.scrollLeft-30;

                    eval('document.all.sDiv'+i+'.style.left = tempx;');
                    eval('document.all.sDiv'+i+'.style.top  = tempy;');
            }
            if (ns) {
                    eval('document.layers.sDiv'+i+'.left = tempx;');
                    eval('document.layers.sDiv'+i+'.top  = tempy;');
            }
            j++;
            setTimeout("moveTo("+i+","+j+","+mousex+","+mousey+")",50)
    }
```

```
    else {
            eval('HIDE("sDiv'+i+'")');
            totalSparks++;
    }

    if (totalSparks == 10) {
            sparksAflyin = 0;
            totalSparks  = 0;
    }
}

function SHOW(divName){
    if (document.all)
            eval('document.all.'+divName+'.style.visibility = "visible";');
    else if (document.layers)
            eval('document.layers["'+divName+'"].visibility = "visible";');
}
function HIDE(divName){
    if (document.all)
            eval('document.all.'+divName+'.style.visibility = "hidden";');
    else if (document.layers)
            eval('document.layers["'+divName+'"].visibility = "hide";');
}

anim_0_x=new Array(20,20,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0);
anim_0_y=new Array(-20,-40,-60,-80,-60,-40,-20,0,20,40,60,80);
anim_1_x=new Array(20,20,17,36,60,78,90,92,93,98,108,120,133,152,181);
anim_1_y=new Array(-20,-20,-33,-38,-38,-27,-2,25,51,84,113,141,162,212,
253);
anim_2_x=new Array(20,20,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,15,18);
anim_2_y=new Array(-20,-20,-33,-38,-38,-27,-2,25,51,84,113,141,162,212,
253);
```

```
anim_3_x=new Array(-20,-20,-2,-1,7,10,18,35,60,102,94,94,93,97,108,111,
117,127);
anim_3_y=new Array(-20,-25,-64,-89,-104,-150,-173,-197,-213,-199,-151,-101
,-66,-17,27,87,140,189);
anim_4_x=new Array(-20,-20,-10,-39,-30,-69,-64,-138,-154,-200,-181,-209,-
191,-207,-203,-213,-202,-221,-211);
anim_4_y=new Array(-20,-20,-28,-51,-79,-100,-135,-154,-193,-183,-149,-134,-
89,-60,8,51,107,157,201);
anim_5_x=new Array(-20,-29,-51,-72,-105,-133,-164,-189,-209,-229,-247,-
270,-279,-282,-283,-283,-285,-286,-288);
anim_5_y=new Array(-20,-55,-86,-116,-154,-183,-205,-217,-217,-198,-169,-
120,-44,-8,40,87,144,190,248);
anim_6_x=new Array(-20,-20,-7,14,44,79,143,186,217,226,234,244,250,259,
265,274);
anim_6_y=new Array(-20,-21,-72,-113,-139,-166,-188,-181,-126,-68,-
3,54,134,187,215,257);
anim_7_x=new Array(20,20,-3,-9,-13,-27,-33,-44,-54,-66,-77,-95,-107,-136,-
150,-160,-164,-168,-171,-172,-172,-176,-175);
anim_7_y=new Array(-20,-26,-43,-63,-89,-116,-145,-169,-201,-222,-240,-253,-
254,-245,-220,-195,-160,-124,-81,-53,-26,19,68);
anim_8_x=new Array(-20,20,-35,39,0,45,-1,24,-15,14,-20,35,-18,38,-
11,16,49,64,81,93,100,103,109);
anim_8_y=new Array(-20,-20,-32,-42,-62,-76,-89,-107,-132,-147,-173,-180,-
192,-209,-236,-193,-119,-73,-24,51,95,130,188);
anim_9_x=new Array(-20,-51,-89,-110,-165,-191,-228,-240,-259,-271,-277,-
281,-287);
anim_9_y=new Array(-20,-20,-35,-37,-34,-16,10,47,105,150,189,227,273);
</SCRIPT>


<DIV ID="sparks">
<DIV ID="sDiv0" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
```

```
face="arial black" color="red">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv1" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="yellow">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv2" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="blue">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv3" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="red">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv4" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="orange">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv5" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="white">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv6" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="green">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv7" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="skyblue">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv8" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="yellow">.</font></DIV>
<DIV ID="sDiv9" STYLE="position:absolute; visibility: hidden;"><font
face="arial black" color="white">.</font></DIV>
</DIV>

<!-- 到這裡結束複製 -->

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效在套用上，需要兩個步驟。

   (1) 把範例網頁裡 <BODY> 和 </BODY> ， <!-- 從這裡開始複製 --> 和 <!-- 到這裡結束複製 --> 複製下來後，貼到網頁的原始碼， <BODY> 標籤的部份就可以了。這部份包含了 JavaScript 的程式碼，和圖層的 HTML 語法。

(2) 把你網頁原始碼的 <BODY> 標籤要做一點修改，加上 onLoad= "initMouseEvents();"，這是指當網頁讀取完時，才啟動這個特效。

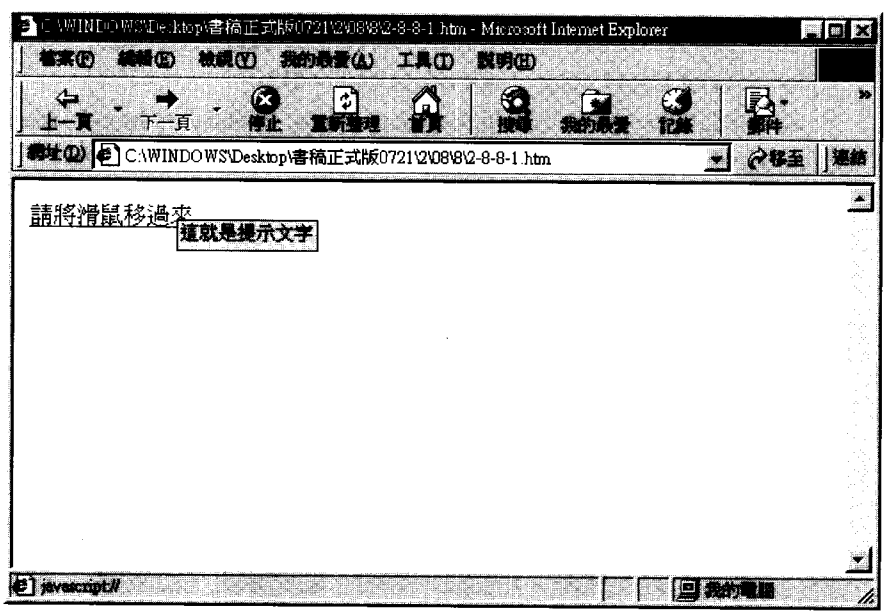
修改的結果會像這個樣子， BODY 的其它屬性還是可以繼續加上去。

<BODY onLoad="initMouseEvents();">

☞ 3-8-8 提示文字

當移到連結上時，會在游標旁出現一個說明，能夠讓別人很清楚地了解這個連結的內容。這個特效還可以調整提示文字的字型、字體、表格邊緣顏色、表格顏色等，可以提供設計者自行搭配。

特效展示



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>
<HEAD>
<script language='JavaScript1.2'>
<!--

var layerRef="null",layerStyleRef="null",styleSwitch="null";
var downStatus=false;
var pointerX=0,pointerY=0;
var ns=0,ie=0,dy=0,dx=10,offsetY,active=1;

var width=200,backcolor="#333399",fcolor="#CCCCFF",
textcolor="#000000",border=1,capcolor = "#FFFFFF",fsize=-1;

function temp_init() {
    if (navigator.appName == "Netscape") {
            layerStyleRef="layer.";
            layerRef="document.layers";
            styleSwitch="";
            ns=1;
    }
    else {
            layerStyleRef="layer.style.";
            layerRef="document.all";
            styleSwitch=".style";
            ie=1;
    }
}

function mouse_init() {
    if(ns) {
```

```
            document.onmousemove=mouseMove;
            document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE)
        }
        else {
            offsetY= "document.body.scrollTop";
            document.onmousemove=mouseMove;
        }
}

function moveLayerto(layerName,top,left){
    eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.top=top');
    eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.left=left');
}

function showLayer(layerName) {
    eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.visibility="visible"');
}

function hideLayer(layerName){
    eval(layerRef+'["'+layerName+'"]'+styleSwitch+'.visibility="hidden"');
}

function layerwrite(layer,text){
    if (navigator.appName == "Netscape") {
            document.layers[layer].document.write(text);
            document.layers[layer].document.close();
    }
    else {
            document.all[layer].innerHTML=text;
    }
}
```

```
function mouseMove(e) {
    x=(ns)?e.pageX:event.x;          y=(ns)?e.pageY:event.y;
    pointerX=parseInt(x)+dx;
    pointerY=parseInt(y)+dy;
    if(navigator.userAgent.indexOf('MSIE 5')>0) {
            var newY;
            eval('newY='+offsetY);
            pointerY+=newY;
    }
    if(active) {
            moveLayerto('test',pointerY,pointerX);
    }
    else {
            moveLayerto('test',pointerY,pointerX);
    }
}

function dts(text) {
    txt = "<TABLE BORDER=0 CELLPADDING="+border+" CELLSPACING=
    0 BGCOLOR=\""+backcolor+"\"><TR><TD><TABLE WIDTH=100%
    BORDER=0 CELLPADDING=2 CELLSPACING=0 BGCOLOR=\""
    +fcolor+"\"><TR><TD><FONT FACE=\"Arial,Helvetica\" COLOR=\""+
    textcolor+"\" SIZE=\" "+ fsize + "\">"+text+"</FONT> </TD></TR>
    </TABLE></TD></TR></TABLE>"
    layerwrite("test",txt);
}

function dls() {
    txt = "";
    layerwrite("test",txt);
}
//-->
```

```
</script>
</HEAD>

<BODY onLoad="temp_init();mouse_init();">
<DIV ID="test" STYLE="position: absolute;  visibility:  visible; z-index: 900;
top: -50px;   left: -50px;"></DIV>

<a href="javascript://"
onmouseover="dts('這就是提示文字')"
onmouseout="dls()">
請將滑鼠移過來
</a>

</BODY>
</HTML>
```

2. 這個特效在套用上，需要三個步驟。

   (1) 把範例網頁裡 <HEAD> 和 </HEAD> 之間的內容複製下來後，貼到網頁的原始碼 <BODY> 標籤的部份就可以了。這部份包含了 JavaScript 的程式碼。

   (2) 把你網頁原始碼的 <BODY> 標籤要做一點修改，加上 onLoad="temp_init();mouse_init();"，這是指當網頁讀取完時，才啟動這個特效。

   修改的結果會像這個樣子，而 BODY 的其它屬性還是可以繼續加上去。

   <BODY onLoad="temp_init();mouse_init();">

   (3) 把圖層的宣告和內容寫到 BODY 裡去，在 BODY 裡加入這一行宣告。

   <DIV ID="test" STYLE="position: absolute; visibility: visible; z-index: 900; top: -50px;   left: -50px;"></DIV>

3. 使用方式，必須使用在有支援 onmouseover 和 onmouseout 事件的標籤裡，像是 <A> 標籤。使用範例如下：

```
<a href="javascript://"
onmouseover="dts('這就是提示文字')"
onmouseout="dls()">
請將滑鼠移過來
</a>
```

4. 提示文字可修改的屬性：

在 JavaScript 的部份，以下可以給使用者修改的部份。

backcolor="#333399"	指的是表格邊緣的顏色。
fcolor="#CCCCFF"	指的是表格內部的顏色。
textcolor="#000000"	指的是文字顏色。
fsize=-1	指的是文字大小。

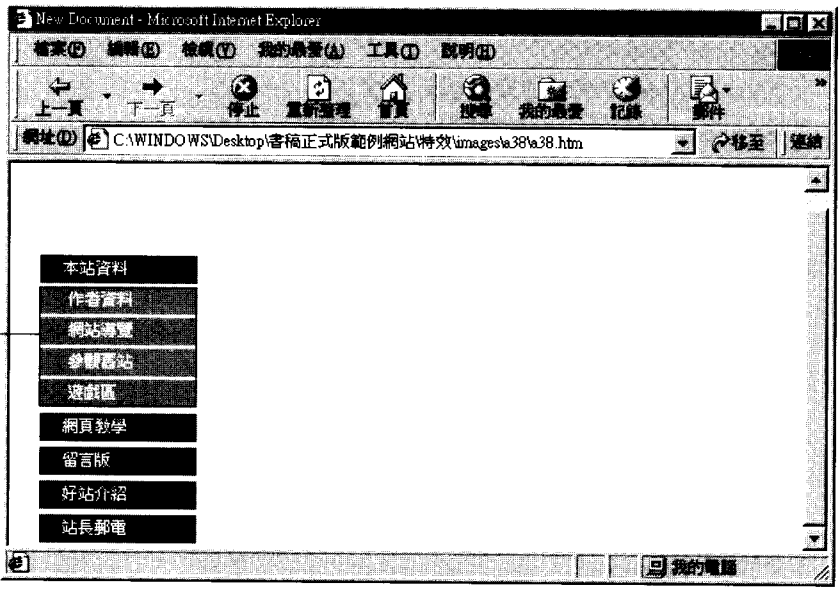
3-9 導覽列

一個網站好壞與否，最重要的就是取決於它的導覽列，是不是能夠令訪客覺得很親切、很快就找到自己想要的資訊。在這裡列出兩種相同實用、美觀的導覽列，讓你的網站也能很容易就有自己的導覽列。

☞ 3-9-1 多層選單

這是我的網站前一版所使用的多層選單，而也是最多之前網友詢問的特效。這個特效最主要可以決定要開啟連結的視窗或是 Frame ，適合用在有使用 Frame 的網站。

特效展示



選單

這個就是多層選單的效果。

特效套用步驟

1. 多層選單是可以自訂選項的，而 JavaScript 原始碼分成兩個，必須要和你的網頁原始碼搭配才能使用得出來。一共必須修改三張網頁。

   網頁原始碼包括程式原始碼 fun.js ，內容是這個特效所使用的函數。自訂選單的原始碼 make.js ，內容是讓你自行修改或是新增多層選單的選項。

2. 修改想要加入特效的網頁原始碼。

   (1) 首先先開啟光碟裡多層選單的範例網頁[2-2-10-1.htm]，檢視它的原始碼，可以看到以下內容。

```
<HTML>
<HEAD>

<STYLE type="text/css">

a.multimenu:link {text-decoration:none; font-size: 9pt; color: #FFFFFF;}
a.multimenu:visited          {text-decoration:none; font-size: 9pt; color:
#FFFFFF;}
a.multimenu:active {text-decoration:none; font-size: 9pt; color: #FF0000;}
a.multimenu:hover {text-decoration:none; font-size: 9pt; color: #FF0000;}

#menu0          {POSITION: absolute; VISIBILITY: visible ; Z-INDEX:
210; top:  -200px; left: 200px;}
#menu1          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
250; top:  -200px; left: 200px;}
#menu2          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
260; top:  -200px; left: 200px;}
#menu3          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
270; top:  -200px; left: 200px;}
#menu4          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
280; top:  -200px; left: 200px;}
#menu5          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
290; top:  -200px; left: 200px;}
#menu6          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
300; top:  -200px; left: 200px;}
#menu7          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
310; top:  -200px; left: 200px;}
#menu8          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
320; top:  -200px; left: 200px;}
#menu9          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
330; top:  -200px; left: 200px;}
#menu10         {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
```

```
340; top:  -200px; left: 200px;}
#menu11          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
350; top:  -200px; left: 200px;}
#menu12          {POSITION: absolute; VISIBILITY: hidden  ; Z-INDEX:
360; top:  -200px; left: 200px;}
</STYLE>
</HEAD>

<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="fun.js"></SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="make.js"></SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">window.onLoad=startmove
();</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

(2) 首先，先解說 <HEAD> 和 </HEAD> 之間的 CSS 宣告部份。

a.multimenu:link 是當連結未按下或是未連接的狀況。

a.multimenu:visited 是當連結曾被看連接過後的狀況。

a.multimenu:hover 是當按下連結或是游標移到連結上的狀況。

(3) 接下來，會看到引用 JavaScript 的函數部份，請將這三行複製到 <BODY> 內。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="fun.js"> </SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="make.js"> </SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">window.onLoad=startmove()
;</SCRIPT>
```

3. 修改 make.js 的內容。

(1) 開啟範例 make.js 後，會看到以下的程式碼。

```
makemenu();

addMainItem("本站資料",null);
addMainItem("網頁教學",null);
addMainItem("留言版","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/guestbook.
html");
addMainItem("好站介紹",null);
addMainItem("站長郵電",null);

makeFirst();

addSubItem(0,"作者資料","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/into.
htm");
addSubItem(0,"網站導覽","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/ds.htm");
addSubItem(0,"參觀舊站","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/
news/index. htm");
addSubItem(0,"遊戲區","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/game/
index.htm");

addSubItem(1,"基礎教學","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/tech/
index.htm");
addSubItem(1,"進階技巧","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/more/
index.htm");
addSubItem(1,"好書推薦","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/book
.htm");

addSubItem(3,"一般網站連結","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/link.
htm");
addSubItem(3,"教學網站推薦","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/good
_ link.htm");

addSubItem(4,"寄信模式","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/game/
index. htm");

makeSecond();
```

(2) 首先，在原始碼最前面的 makemenu();這一行不要刪除掉。

(3) 接下來是宣告主選項的內容，宣告方式如下。

addMainItem("選項名稱","連結網址");

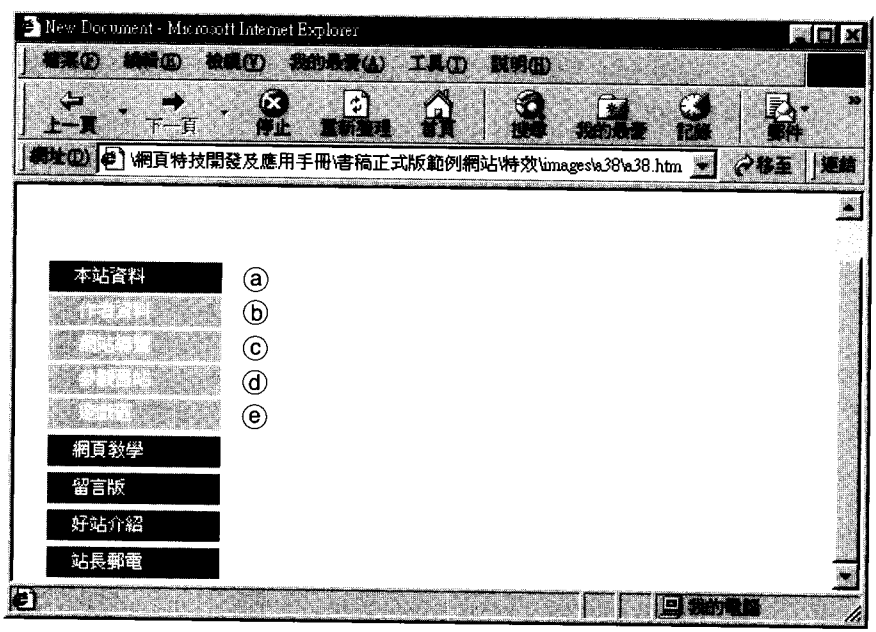
“選項名稱” 指的是這個主選單選項的名稱。

“連結網址” 如果你想要這個選項具有連結功能的話，可以在此輸入網頁的網址。如果不希望有連結功能的話，請輸入 null 。

例如：

addMainItem("本站資料",null); ⓐ

這行在網頁中，所展示的內容就如下圖。



(4) 在輸入完主選單的內容後，請加上這個指令 makeFirst();。這行代表建立主選單，並開始宣告次選單的內容。

(5) 再來是宣告次選單的部份了，接著在程式碼中會看到類似的東西。

addSubItem(0,"作者資料","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/intohtm"); ⓑ

addSubItem(0,"網站導覽","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/ds.htm"); ⓒ

addSubItem(0,"參觀舊站","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/news/index.htm"); ⓓ

addSubItem(0,"遊戲區","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/game/index.htm"); ⓔ

這幾行在網頁中所展現的內容，就和上圖一樣。

而 addSubItem 函數的詳細使用內容。

addSubItem("跟隨主選單的順序","選單內容","連結網址");

<i> “跟隨主選單的順序” 也就是次選項屬於哪一個主選單，第一個宣告的主選單就是 0 ，第二個就是 1 ，其它就以此類推。

例如：

addSubItem(0,"作者資料","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/into.htm");

這行的宣告，就代表作者資料是跟在第一個宣告的主選項，所以它的跟隨順序為 0 。

<ii> “選單名稱” 指的是次選單選單所顯示的連接名稱。

<iii> “連結網址” 指的是按下連結的網址。

(6) 在次選單宣告完之後，請加上

makeSecond();

這一行的函數宣告，表示次選項宣告完畢，並建立所有的選單內容。

4. fun.js 的內容修改。

(1) fun.js 包含建立這個選單所有用到的函數，這裡可以讓使用者修改的部份，有按下連結的目標窗框、主選單的的背景顏色、次選單的背景顏色、選單的寬度，以及選單出現的位置等。

(2) 開啟 fun.js 後，在檔案的開端會看見以下內容。

```
var target="_blank";
var MAIN_bgcolor = "#d0e0e0";
var SUB_bgcolor = "#f0f0e0";
var width = "120";
var newx=20,newy=80;
```

這部份是可以讓你自由修改的地方，而其它的部份，建議不要修改。

“target” 這個就是一般連結用的 target ，可以指定開啟網頁在哪一個視窗或是窗格。

“MAIN_bgcolor” 主選單的的背景顏色。

“SUB_bgcolor” 次選單的背景顏色。

“width” 所有選單的寬度。

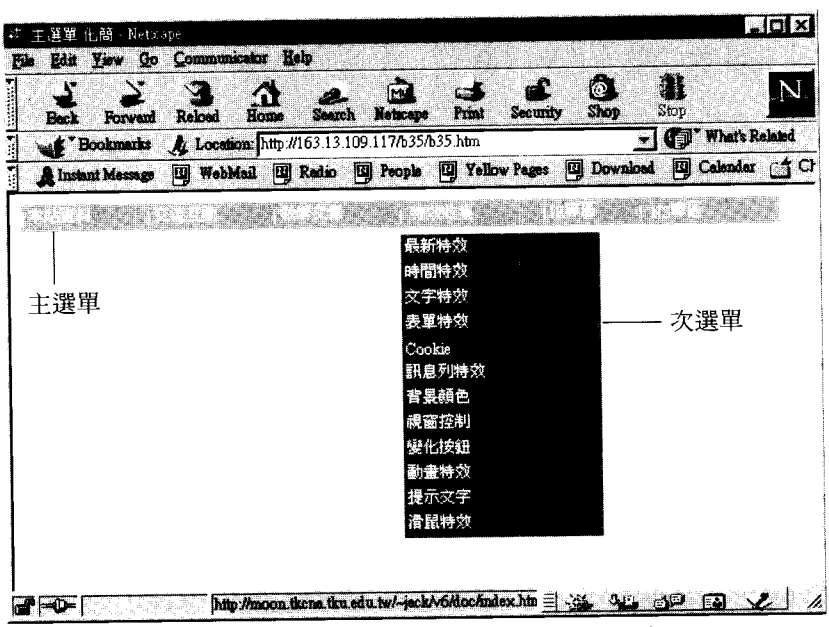
“newx” 所有選單出現在網頁的位置，距左緣有多遠。

“newy” 所有選單出現在網頁的位置，距上緣有多遠。

☞ 3-9-2 Microsoft網站的導覽列

有看過Microsoft公司的網頁嗎？會不會覺得它的導覽列很神奇呢？不過這個特效無法在有使用Frame的網站使用，而這個導覽列在修改後，IE和Netscape都相容，並且看到相同的效果。

特效展示



特效套用步驟

1. 要使用這個特效要修改的網頁有三張，一是你的網頁原始碼，二是function.js，三是make.js。請依以下步驟修改。
2. function.js和make.js這兩個檔案，並和要用特效的網頁放置在同一個目錄下。這兩個檔案可以在附錄光碟內的Microsoft導覽列時效中找到。

第一部份 要用特效的網頁原始碼修改。

2. 複製以下 CSS 宣告的部份，並貼到要用這個特效網頁的原始碼，<HEAD> 及 </HEAD> 之間，不要貼錯地方了哦，不然會出錯。

```
<STYLE TYPE="TEXT/CSS">
a.menuns:link {font-size: 9pt; color:#FFFFFF; text-decoration: none;}
a.menuns:visited {font-size: 9pt; color:#FFFFFF; text-decoration: none;}
a.menuns:hover {font-size: 9pt; color:#FF0000; text-decoration: none;}
</STYLE>
```

先解說 CSS 宣告的部份，

a.menuns.link

是當連結最初的狀況；

a.menuns.visited

是當連結曾被看連接過後的狀況；

a.menuns.link

是當按下連結或是游標移到連結上的狀況；

以下是文字連結可控制的屬性：

font-family

是文字的字體。

color

是文字的顏色。

text-decoration

是文字修飾的樣式。

font-size

是文字的大小。

3. 複製以下JavaScript程式部份，並貼到<BODY>及</BODY>之間。這裡最好要避免讓JavaScript的程式包含在HTML標籤之間，因為JavaScript所產生的內容夾雜在其它HTML標籤，可能會令JavaScrpt失效或是出現錯誤。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="funy.js"></SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2" SRC="make.js"></SCRIPT>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">showToolbar();</SCRIPT>
```

第二部份 make.js的內容修改

4. 這部份才是重點，要怎麼修改選單？讓它顯示你所想要的內容呢？開啟make.js，在檔案的開始你會看到以下的程式碼。

```
function makeToolBar() {

    menu = new makemenu();

    menu.addMainItem("webdata", "本站資料", null,null);
    menu.addMainItem("getogether", "交流互動", null,null);
    menu.addMainItem("tech", "教學文章", null,"yes");
    menu.addMainItem("jshow", "特效收集", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/index.htm",null);
    menu.addMainItem("ieshow", "IE 專區", null,null);
    menu.addMainItem("nsshow", "NS 專區", "test","test");

    menu.addSubItem("webdata", "站長資料", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/into.htm");
    menu.addSubItem("webdata", "網站導覽", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/ds.htm");
    menu.addSubItem("webdata", "網站歷史", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/history.htm");
```

```
menu.addSubItem("webdata", "舊聞搜尋", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/news/index.htm");
menu.addSubItem("webdata", "好站推薦", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/link.htm");
menu.addSubItem("webdata", "教學網站推薦", "http://moon.tkcna.tku.
edu.tw/~jack/v6/good_link.htm");

menu.addSubItem("getogether", "留言版", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/guestbook.html");
menu.addSubItem("getogether", "討論區", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/bbs/index.htm");
menu.addSubItem("getogether", "歷屆投票", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/vote/index.htm");
menu.addSubItem("getogether", "遊戲娛樂", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/game/index.htm");


menu.addSubItem("tech", "基礎教學", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/tech/index.htm");
menu.addSubItem("tech", "進階技巧", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/more/index.htm");
menu.addSubItem("tech", "好書推薦", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/book.htm");

menu.addSubItem("jshow", "最新特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/doc/0/index.htm");
menu.addSubItem("jshow", "時間特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/doc/1/index.htm");
menu.addSubItem("jshow", "文字特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/doc/2/index.htm");
menu.addSubItem("jshow", "表單特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
tw/~jack/v6/doc/3/index.htm");
```

```
    menu.addSubItem("jshow", "Cookie", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/4/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "訊息列特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/5/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "背景顏色", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/6/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "視窗控制", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/7/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "變化按鈕", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/8/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "動畫特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/9/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "提示文字", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/10/index.htm");
    menu.addSubItem("jshow", "滑鼠特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/doc/11/index.htm");

    menu.addSubItem("ieshow", "最新文章", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/ie/news.htm");
    menu.addSubItem("ieshow", "最新特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/ie/show.htm");

    menu.addSubItem("nsshow", "最新文章", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/ns/news.htm");
    menu.addSubItem("nsshow", "最新特效", "http://moon.tkcna.tku.edu.
    tw/~jack/v6/ns/show.htm");

    menu.write2page();
}
```

這部份就是能調整，顯示在網頁上的主選單內容及次選單內容了。

5. 這裡開始說明如何修改 make.js ，讓你也能創造出自己想要的導覽列。首先，在原始碼最前面的 menu = new makemenu();這一行不要刪除掉。

6. menu.addItem("webdata", "本站資料","本站資料", null, null);這是主選單選項內容。

   menu.addItem("類形名稱", "選項名稱","主選單本身的連接","次選單失效的功能");

   "類形名稱" 指的是這個選單在 JavaScript 內，所代表的變數名稱。次選單的選單要靠這個來尋找它所屬的次選單在哪。

   "選項名稱" 指的是主選單選項在網頁中顯示的名稱。

   "加入連結功能" 這個你看了也許會覺得很奇怪，這裡做一些說明，有些最上層的選單也是可以連結到其它網頁去的，這裡的內容就是能連結到其他網頁的網址。不過，如果這段內容有輸入網址的話，當游標移到主選項時，次選單就不會出現了。

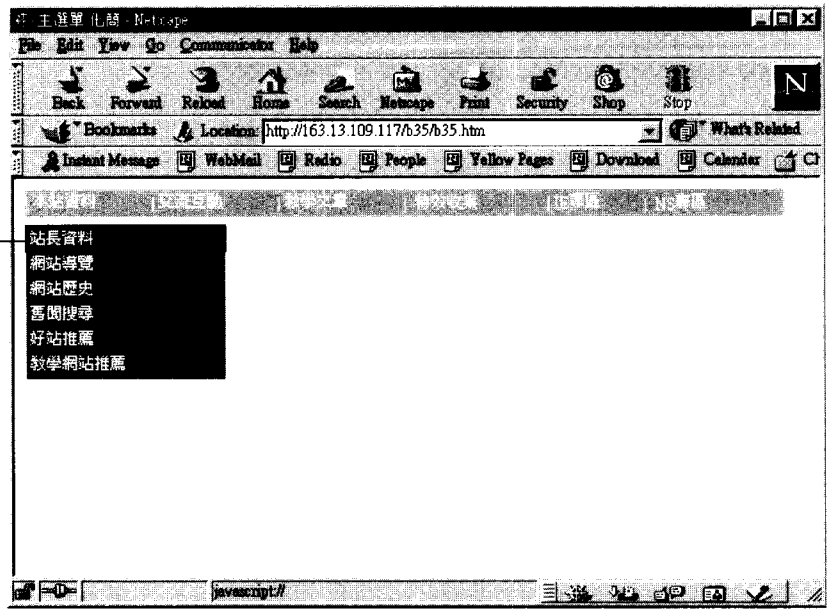
   "次選單失效的功能" 只要這個主選單本身具有連結的功能，只要寫入 “yes” 就可以令次選單不能出現。記得要加上雙引號 “” 哦。

7. 再來是次選單的部份了，接著在程式碼中會看到類似的東西。

   這部份就是顯示在網頁上，主選單的次選單內容了。

8. 我們抽出一段來看看， menu.addSubItem("webdata","站長資料","站長資料","http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/into.htm");

   這段的內容即是下圖顯示的部份。



menu.addSubItem("跟隨主選單的類型名稱","選單名稱""連結網址");

"跟隨主選單的類型名稱" 也就是次選項屬於哪一個主選單，如果內容和宣告過的都不合的話，會出現錯誤。

"選單名稱" 指的是次選單選單所顯示的內容。

"連結網址" 就是按下連結的網址囉。

第三部份 funy.js 的內容修改

9. 這部份我把能修改的部份，全部改成廣域變數，應該會更好修改。我們先看一下 funy.js 的原始碼，在檔案開頭部份可以看到以下的內容，在這裡你可以修改導覽列的各種屬性，像是主選單或次選單的顏色、邊框、次選單的寬度等。

var bgcolor = "#60b0b0",border = "0";

var subborder = "0",subbgcolor = "#f030b0";

var sub_width = 150;

var menu_dy = 25;

"bgcolor" 主選單的背景顏色。

"border" 主選單的有沒有邊框。(就是像表格的邊框)

"subbgcolor" 次選單的背景顏色。

"subborder" 次選單的有沒有邊框。（就是像表格的邊框）

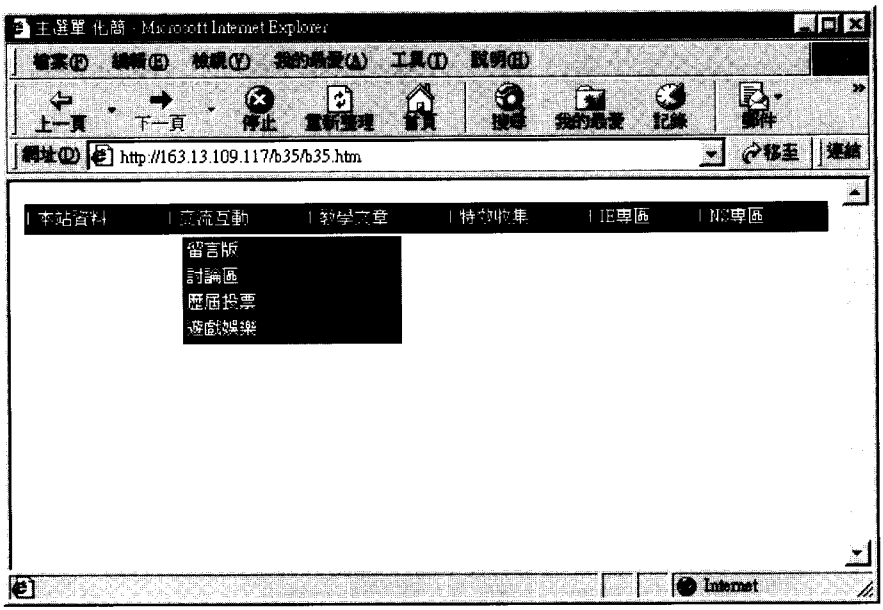
"subwidth" 次選單的寬度。（建議不要太大)

"menu_dy" 次選單距主選單的距離。

假設你把 function.js 的變數內容，修改成像以下：

```
var bgcolor = "#000000",border = "0";
var subborder = "0",subbgcolor = "#C00000";
var sub_width = 150;
var menu_dy = 25;
```

導覽列所產生的結果，會像是這個樣子。



3-10 特殊特效

這裡選出一個很炫的特效：“看不見的密碼輸入”，讓你的網站，除了一般的連結外，還有別人看不見的連結，可以運用在一些只想讓好友參觀或是留言的網頁。

☞ 3-10-1 看不見的密碼輸入

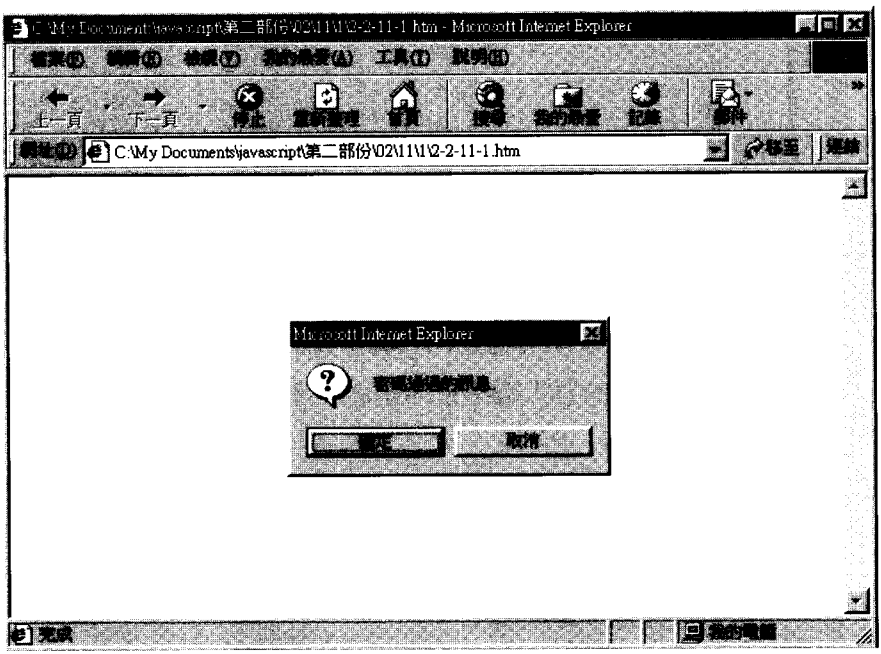
有沒有看過以下新聞呢？

微軟公司證實網站有後門密碼，鍵入“網景工程師是肉腳”密語，就可以進入該網站任意修改。微軟公司證實軟體工程師設定了一個後門密碼，只要在 FrontPage98 軟體編寫的網站中鍵入「Netscape engineers are weenies!」(網景工程師是肉腳)的密語，就可以進入該網站任意修改，這將使得全球數十萬個網站受到駭客入侵的威脅。

你也可以在你的網站中使用類似的特效哦，這個特效沒有辦法讓別人修改網頁內容，不過只要打入正確的密碼，就可以自動連結到另一張網頁去。

特效展示

在範例網頁中，打入0129就會出現這樣子的訊息，只要密碼輸入正確，就可以開啟另一張網頁。如果密碼按錯了，只要按下“ESC”就可以重新輸入囉。



特效套用步驟

1. 我們先來看一下網頁的原始碼。

```
<HTML>

<HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
var msg = "密碼通過的訊息.";
var url = "http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/sec.htm"; //通過後的網址

function initArray() {
    this.length = initArray.arguments.length;
    for (var i = 0; i < this.length; i++) {
        this[i] = initArray.arguments[i];
    }
}

var password = new initArray(
48,49,50,57
);

var pass_count=0;

var cancel_key=27;
if (document.layers)  document.captureEvents(Event.KEYPRESS)
function backhome(e){
    if (document.layers){
    //if (navigator.appName == "Netscape"){
        if (e.which==password[pass_count]) {
            checkpassword();
            //return false;
        }
        else {
```

```
                pass_count=0;
                //return false;
            }
        }
        else if (document.all){
            if (event.keyCode==password[pass_count]){
                checkpassword();
                //return false;
            }
            else {
                pass_count=0;
                //return false;
            }

        }
}

document.onkeypress=backhome

function checkpassword() {
    pass_count++;
    if(pass_count>=password.length)          {
        if(confirm(msg)) window.location=url;
    }
}

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>
</BODY>

</HTML>
```

1. 只要把＜ SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2"＞到＜/SCRIPT ＞的部份 COPY 下來，再貼到＜ HEAD ＞和＜/HEAD ＞之間就可以囉。
2. 原始碼可修改的地方，你可以修改輸入的密碼、密碼正確後的歡迎語、和開啟的網址。

   (1) var msg = "密碼通過的訊息.";

   這裡可以指定訊息方塊上的訊息要顯示什麼。

   (2) var url = "http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/sec.htm";

   http://moon.tkcna.tku.edu.tw/~jack/v6/sec.htm 這部份是指密碼通過後，開啟連結的網址。

   (3) var password = new initArray(

   48,49,50,57

   );

   這裡可修改成自己想要的密碼，{48,49,50,57｝就代表鍵盤上的{0,1,2,9}。你一定會覺得有點奇怪，為什麼鍵盤上的{0,1,2,9}在這裡要寫成這樣。因為在 JavaScript 裡，鍵盤字元的輸入是以 ASCII 碼來表示的。

   什麼是 ASCII 碼呢？電腦內部是以數值碼記錄字元，在美國， ASCII 碼是最常使用的，而 JavaScript 也延用了這部份。

   簡單的說，你按下鍵盤上的"0"，電腦內部所接受到的數值是"48"。按下鍵盤上的"9"，電腦內部所接受到的數值是"57"。以下列出可以 JavaScript 可以使用的 ASCII 碼。空白部份代表無法使用的值。

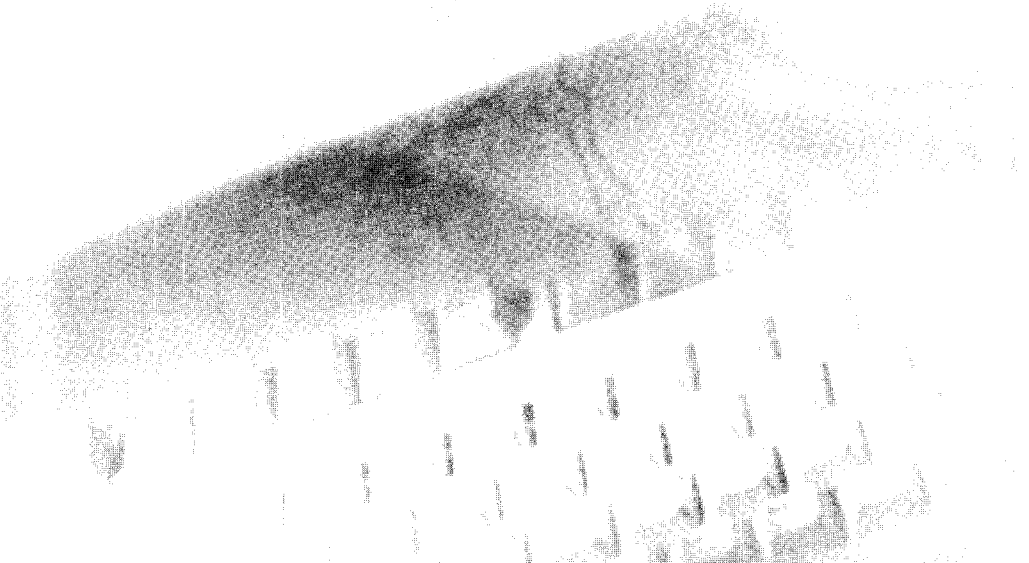
HTML ASCII 對應表

20		30		40	(	50	2	60	<	70	F
21		31		41	)	51	3	61	=	71	G
22		32	SPACE	42	*	52	4	62	>	72	H
23		33	!	43	+	53	5	63	?	73	I
24		34	“	44	‘	54	6	64	@	74	J
25		35	#	45	-	55	7	65	A	75	K
26		36	$	46	.	56	8	66	B	76	L
27	ESC	37	%	47	/	57	9	67	C	77	M
28		38	&	48	0	58	:	68	D	78	N
29		39	‘	49	1	59	;	69	E	79	O

80	P	90	Z	100	d	110	n	120	x
81	Q	91	[	101	e	111	o	121	y
82	R	92	\	102	f	112	p	122	z
83	S	93	]	103	g	113	q	123	{
84	T	94	^	104	h	114	r	124	|
85	U	95	_	105	i	115	s	125	}
86	V	96	`	106	j	116	t	126	~
87	W	97	a	107	k	117	u	127	
88	X	98	b	108	l	118	v	128	
89	Y	99	c	109	m	119	w	129	

第三部份
程式設計淺談

第4章　程式寫作淺談



4

程式寫作淺談

4-1 JavaScript 寫作概念

4-2 JavaScript 寫作格式

4-3 JavaScript 敘述格式

4-4 隱藏 JavaScript 程式碼

4-5 JavaScript 最好寫在原始碼的哪裡？

4-6 註解的寫法

4-1 JavaScript 寫作概念

JavaScript是一種很簡單的程式語言，不過它最引人注目的功能是能夠在HTML網頁做結合，掌握網頁裡的事件，來達到動態的效果。當這些視覺效果呈現在訪客面前時，最大的功臣就是在後方辛苦運算的JavaScript。

對一個剛學會HTML製作的初學者，可能會感覺寫一個JavaScript程式，有很多困難的地方。不過，並不需要擔心，JavaScript是十分簡單、易學的。只要了解和電腦溝通的方式，很快就能夠知道要怎麼把指定的工作交給電腦做，怎麼讓電腦做出你所希望的效果。

4-2 JavaScript 寫作格式

在網頁中加入JavaScript的程式碼，需要在程式碼的前後加入JavaScript的標籤，<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT"> 和 </SCRIPT>。

◆ 範例

【網頁程式碼】

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
alert("Welcome to My HomePage! ^___^")
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

4-3 JavaScript敘述格式

每一種語言都有自己的敘述格式，也就是所謂的“文法”，但是在程式寫作的領域，通稱“文法”為“語法”。像是“Hello，你好。”

“Hello，你好”指的是“敘述句”，也代表這句的意義。
“。”指的是這句話的“結束”，也代表這句話的完結。

而程式語言也有它的敘述格式，舉個例子來說。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
document.write("Welcome to My HomePage! ^___^");
</SCRIPT>
```

document.write("Welcome to My HomePage! ^___^");這句話所代表的意義為：

①把 Welcome to My HomePage! ^___^ 這個句子，顯示在瀏覽器上。

②document.write("Welcome to My HomePage! ^___^") 代表敘述句。

③；代表一個敘述句的結束。

最後，在寫作JavaScript時，要注意每個敘述句的最後要加上“;”。如果不加上“;”，JavaScript在判斷時並不會出錯。不過，保持程式碼完整的敘述性，這是一個寫程式時，非常重要的概念。

4-4 隱藏JavaScript程式碼

有些瀏覽器並不支援JavaScript，在處理網頁時，會把JavaScript程式碼也當做一般的HTML來處理而影響版面。為了避免這種情況，寫JavaScript程式時，會加入以下文字，來預防JavaScript程式碼被視為一般的文件而影響版面。<NOSCRIPT>和</NOSCRIPT>之間的文字，會代替

JavaScript 程式碼的部份，並顯示在網頁上，讓訪客知道你的網頁需要用支援 JavaScript 的瀏覽器才能正常瀏覽。

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUGAE="JAVASCRIPT">
<!--
//javascript"程式碼...
// -->
</SCRIPT>
<NOSCRIPT>
您的瀏覽器不支援 JavaScript.
</NOSCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

4-5 JavaScript 最好寫在原始碼的哪裡？

JavaScript 程式碼所達成的效果，通常有兩種。一種是計算或是控制 HTML 的物件及屬性，另一種就是把指定的文字顯示在網頁上。

第一種 JavaScript 程式碼最好要寫在網頁原始碼的 <HEAD> 標籤內，因為可以讓 JavaScript 的程式碼最先被瀏覽器讀入，以避免錯誤。

第二種 JavaScript 程式碼最好要寫在網頁原始碼的 <BODY> 標籤內，因為要把 JavaScript 所處理後的內容，寫到指定的網頁裡，就必須指定輸出在網頁內的位置。JavaScript 所輸出的內容是以文字或是數字為主，因此，可以包含在 HTML 標籤裡面。

```
<HTML>
<BODY>
<P>Welcome to My HomePage</P>
<P>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
document.write("今天的天氣很棒哦，出去走走吧。");
</SCRIPT>
</P>
</BODY>
</HTML>
```

4-6 註解的寫法

為什麼要寫註解呢？註解在被電腦解讀時，會略過不予以處理。註解主要的功能，可以幫助你在以後再回來看程式碼時，能更容易修改。良好的註解可以節省很多解讀程式的時間，也增加了程式的可讀性。JavaScript的註解寫法有兩種，第一種是用在單行的註解（//），第二種是適合用在多行的註解（/**/）。

第一種的註解，適合於單行的註解。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
// 這個是註解,電腦在處理時,會直接略過.
</SCRIPT>
```

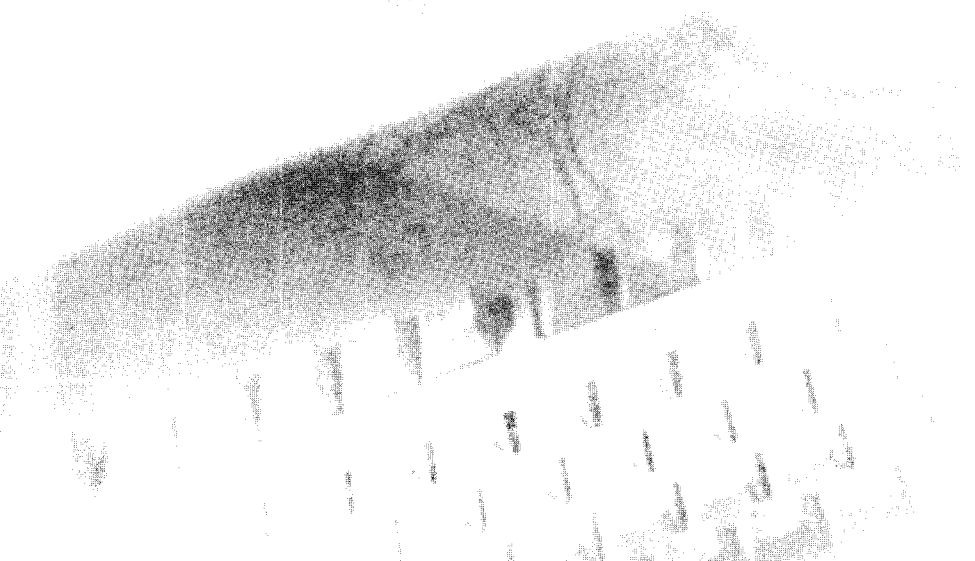
第二種的註解，適合於多行的註解。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
/*
   這個是註解,
   可以用在多行的哦~
                                  */

</SCRIPT>
```

學習心得

第四部份
設計基礎概念

第5章　變數
第6章　陣列
第7章　基本運算
第8章　邏輯判斷
第9章　迴圈
第10章 函數



5 變數

5-1 什麼是變數

5-2 變數的組成

5-3 宣告變數

5-4 變數的類型

5-5 數字變數

5-6 字串變數

5-7 不同類型變數轉換方式

5-1 什麼是變數

我們在撰寫程式時，常常會需要儲存一些資料，這個時候就需要一個儲存計算結果的空間。我們可以告訴電腦，需要一段記憶體空間來儲存指定的資料，而電腦也會依你的要求，分配一段記憶體空間給你。簡單地說，變數就是指“一塊被命名的記憶體空間”。

5-2 變數的組成

變數的組成可分為兩個部份，變數名稱和變數內容。變數名稱也就是被命名的記憶體空間它的名稱。變數內容就是指所指定的記憶體空間它所儲存的內容。

像是：

```
var a = 100;
```

就是向電腦要求一段記憶體空間，並把它命名為 a ，而記憶體空間所儲存的內容為 100 。

5-3 宣告變數

在 JavaScript 中不論變數的種類，都是用 var 敘述來宣告變數，用設定符號"="來指定變數內容。譬如：

```
var a;
a = 0;
```

var a;宣告有一個變數a ； a = 0;，表示令變數a的內容等於0。而兩個可以合併寫成var a = 0;，也就是在宣告變數的同時，也指定變數的內容。

也可以在同一行做多變數的宣告，用逗號隔開各變數。例如：

```
var a,b,c;
var a,b,c=0,d="web";
```

在宣告變數時，有一點很重要的就是JavaScript的變數必須以字母開頭或是底線，後面可以是數字或字母。

var _abc = 1;	是合法的宣告。
var temp_a = 123;	是合法的宣告。
var 12_a = 123;	是不合法的宣告，網頁在處理這個變數時，會出現錯誤。

JavaScript變數名稱是有區分大小寫的，變數Abc和abc，兩個代表的是不同的變數。

```
var   Abc;
var   abc;
```

變數命名時的限制

在命名變數時，不能使用JavaScript的保留字。因為保留字在JavaScript已經有它的意義了，所以不能使用它來做為變數的名稱。像是你不能使用var來當作一個變數的名稱，因為var在JavaScritp已經有指定它的意義了。

以下列出JavaScript的保留字。

break case catch class const continue default do else extends false for function if import in instanceof new null return super switch this true try var void while with

5-4 變數的類型

這對於沒有接觸過電腦語言的人可能會搞不清楚，在此說明一下。電腦在讀一個變數的資料，會將它區別成數值或是字元，所謂的數值就是數字 0 ~ 9 。而字元就是指一般的文字。

數值變數和字串變數兩者最大的差異在於，數值變數是可以做數學的加減運算，而字串變數不能做數學運算。

JavaScript 宣告變數時，有很大彈性， JavaScript 是一種鬆散型態 (loosely typed)的語言，這表示變數不需要很明確去定義變數的型態，而是每一個變數可以用來放置各式不同型態的數值，在必要時會能夠進行變數型態之間的轉換。而不同變數類型轉換的方式，在本章最後一節會有提到。

5-5 數字變數

數值變數是儲存數字的變數，主要是為了要做數學運算的功能。

例如：

```
var x   =   123;      //x 宣告為數值 123
```

就是宣告一個名稱為 x 的變數，而它所儲存的內容為數值 123 。

5-6 字串變數

單引號和雙引號是一樣的，都是將字串宣告給變數。例如：

```
var a = '123';
```

此時a的內容為字串123。

```
var a = "Hi";
```

此時a的內容為字串Hi。

有一些特別字是需要用其它的符號去代表，就如同HTML網頁裡，無法顯示原始碼<和>，必須要用<和>去代替。相同的，JavaScript也有相同的問題。像是要怎麼讓字串變數內也有"這個字元呢？

寫法如下：

```
var abc = "我是\"Jack\"!";
```

這樣子變數abc的內容就是 我是"Jack"!了。

以下列出JavaScript的特別字元。

\b 表示退位
\" 表示顯示雙引號
\n 表示換行
\r 表示要將游標移至本行之首
\f 表示換頁
\t 表示水平定位

5-7 不同類型變數轉換方式

在這將字串變數轉成數字變數和數字變數換成字串變數的方法提一下。假設有一個變數名為a，它的內容為文串"543"。那把它轉成純數字的方式為a = a - 0;。

仔細看一下範例：

```
var a="543",b=765;
document.write(a+b);
```

在這裡它在網頁的執行結果會為 543765 。（也就是兩個字串變數合在一起）那如果先執行 a-0 的動作，就可以把文字變數變成數字變數了，寫法如下：

```
var a="543",b=765;
a = a - 0;
document.write(a+b);
```

那它在網頁的執行結果會為 1308 。

相反的，如果要把數字變數改成文字變數，只要在變數後再加一個""就可以了。

```
如 a = a + "";
   var a=543,b=765;
   document.write(a+b);
```

那它在網頁的執行結果會為 1308 。

那如果先執行 a=a+""的動作，就可以把數字變成文字了，寫法如下：

```
var a=543,b=765;
   a = a + "";
   b = b + "";
   document.write(a+b);
```

那它網頁的執行結果會為 543765 。（也就是兩個字串變數合在一起）

6 陣列

6-1 什麼是陣列？

6-2 建立與使用陣列

6-1 什麼是陣列？

簡單的說，陣列是由許多變數的值所構成的，一個陣列裡可能包括五十個變數。陣列的主要功能是提供一連串具連續性的儲存空間。

6-2 建立與使用陣列

在 JavaScript 中，建立陣列的方式很簡單，寫法如下：

```
var a = new Array(3);
```

而 a[0]代表這個陣列裡，第 0 個陣列元素； a[1] 代表，陣列裡第 1 個陣列元素。

這行的意義，宣告一陣列空間，並且命名為 a ，而這個陣列擁有四個陣列元素。（因為宣告的陣列元素範圍是從 0 到 3 ，所以一共有 4 個。）

我們可以把指定的值傳給某一個陣列元素，寫法如下：

```
var a = new Array(3);
a[0] = 0;
a[1] = 10;
a[2] = 20;
```

7

基本運算

7-1 基本運算概念

7-2 數學運算子

7-3 數學運算子的優先順序

7-4 進階的運算式寫法

7-5 遞增及遞減的運算子

7-1 基本運算概念

這個部份，對於一個沒有寫過程式的人而言，是一個新的觀念。“基本運算”簡單的說，就是指在程式裡執行數學運算，基本敘述的寫法和一般的數學很類似。

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a,b;
b = 7;
a = 10 + b;
document.write(a);
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

我們觀看這個範例，依序可以看到以下敘述：

1. 宣告變數a和b。
2. 指定變數b的內容為7。
3. 執行數學運算，把10+b的計算結果，傳送給a。
4. 把變數a的內容寫到網頁。

7-2 數學運算子

又是一個新的名詞囉，不過不要擔心，因為你一定學過什麼是數學運算子，只是你不知道它在程式語言裡，名稱叫做“數學運算子”。JavaScript執行數學運算，有五種基本的“數學運算子”：加（+）、減（-）、乘（*）、除（/）和模數（%）。

這裡你可能會對什麼是模數有點陌生，所謂的模數也就是取餘數。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a,b;
b = 7;
a = 10 % b;
document.write(a);
</SCRIPT>
```

這段JavaScript所輸出的結果，會是3。因為10除以7的餘數為3。

7-3 數學運算子的優先順序

和一般的數學運算一樣，JavaScript對於運算的順序也有優先次序，以一般的數學概念來說就是“先乘除後加減”。

JavaScript會先執行運算子（*）、（/）、（%），再做（+）和（-）。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a = 10 / 2 *5 + 6;
document.write(a);
</SCRIPT>
```

輸出的結果會是31，計算的順序為，“10除以2，再乘以5，最後再加上6。”

7-4 進階的運算式寫法

這裡開始介紹一些進階的程式寫作語法了。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10,b=4;
a = a + b;
document.write(a);
</SCRIPT>
```

這個範例的指令敘述，依順序的解釋。

1. 宣告變數 a ，指定變數 a 的內容為 10 ；宣告變數 b ，指定它的內容為 4 。
2. 把變數 a 的內容和變數 b 的內容相加，再將結果指定給 a 。
3. 把變數 a 的內容寫到網頁。

關於第二步， a = a+b;的敘述可以簡寫成像這個樣子：

```
a += b;
```

這個寫法所代表的意義和 a = a+b;所代表的意義相同。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10;
a += 40;
document.write(a);
</SCRIPT>
```

輸出的結果會是 50 。

而其他的運算子也可以照這個方式來表示。

a += 4; 計算的結果，變數a的新內容，為變數a原來的內容，再加上4。

a -= 4; 計算的結果，變數a的新內容，為變數a原來的內容，再減去4。

a *= 4; 計算的結果，變數a的新內容，為變數a原來的內容乘以4。

a /= 4; 計算的結果，變數a的新內容，為變數a原來的內容除以4的商數。

a %= 4; 計算的結果，變數a的新內容，為變數a原來的內容除以4的餘數。

7-5 遞增及遞減的運算子

JavaScript也有提供遞增和遞減的運算子，遞增運算子（++）和遞減運算子（--）。這兩種運算子的主要功能，是將指定的變數內容加1或是減1。而遞增和遞減運算子各有兩種的用法，分別是加在變數前，及加在變數後。兩種寫法所達到的結果是一樣的，但是發生點不同。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10;
a++;
document.write(a);
</SCRIPT>
```

所輸出的結果為11。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10;
++a;
```

```
document.write(a);
</SCRIPT>
```

所輸出的結果為 11 。

你可能會覺得很奇怪，兩種寫法的結果是 11 ，這樣子有什麼不同嗎？我們再看看遞增運算子的應用。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10;
document.write(a++);
document.write("<BR>");
document.write(a);
</SCRIPT>
```

先看把遞增運算子寫在變數後，程式的執行結果。

```
10
11
```

程式處理 document.write(a++);，是先完成這行指令後，再對變數 a 做遞增的工作。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10;
document.write(++a);
document.write("<BR>");
document.write(a);
</SCRIPT>
11
11
```

程式處理 document.write(++a);，是先對變數 a 做遞增後，再執行這行指令。

8

邏輯判斷

8-1 邏輯概念

8-2 關係運算子

8-3 邏輯運算子

8-4 關係運算式

8-1 邏輯概念

電腦能夠比較數值，來決定要執行的指令。舉個例來說，“如果輸入的數字比 15 小，就回傳數字小於 15 ；反之，就回傳數字大於 15 。”

這句話，就是一種關係判斷式，程式會先對條件做判斷，再決定要執行哪些程式碼。關係運算式，就是指判斷環境是不是符合限定的條件，這種用來判斷和比較的關係，通常稱為“邏輯判斷”。

【程式原始碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">
var a=10;
if(a < 15)
   document.write("a 小於 15");
else
   document.write("a 大於 15");

</SCRIPT>
```

【執行的結果】

a 小於 15

8-2 關係運算子

關係運算子可以用來判斷和比較的用途，以下是各種關係運算子，和它所代表的意義。關係運算子要搭配關係運算式，才能發揮它的功能，這個在下一節會有詳細的說明。

關係運算子	意　義
<	小於
<=	小於或等於
==	等於
>	大於
>=	大於或等於
!=	不等於

8-3 邏輯運算子

在很多狀況下程式的測試條件可能不只一項，為了讓程式設計者能夠很輕鬆訂定出條件的範圍。JavaScript有提供三種邏輯運算子來組成測試條件。

邏輯運算子	意　　義
&&	AND，相當於口語中的“和”。
||	OR，相當於口語的“或”。
!	NOT，會把條件原本執行的結果，顛倒過來。

【程式原始碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">
var a=10;
if(a > 15 && a < 20)
   document.write("a 在 15 和 20 之間");
else
   document.write("a 不在 15 和 20 之間");
</SCRIPT>
```

【執行的結果】

a 不在 15 和 20 之間

a > 15 && a < 20 代表的意思就是“當 a 大於 15 和 a 小於 20 時，才回傳真值（true）。”

8-4 關係運算式

JavaScript 提供了幾種判斷的函式，給程式設計師使用。

【if 和 else 敘述】

當程式要判斷條件，來決定是不是真的要執行某項工作時，可以使用 if 敘述。

```
if 的使用方式很簡單，使用方式如下。
if(條件是否成立) {
   條件成立，要執行的指令。
}
```

如果在條件不成立時，執行另一項敘述，就需要用 else 了。 else 必須要和 if 搭配使用。

```
if(條件是否成立) {
   條件成立時，要執行的指令。
}
else {
   條件不成立時，要執行的指令。
}
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var a=10;
if(a>10) {
   document.write("a 大於 10");
}
else {
   document.write("a 小於 10");
}
</SCRIPT>
```

【else if 多層分歧敘述】

一般來說程式可能不只有兩種選擇。用 else if 可以做到讓程式在執行時，有更多種選擇。else if 必須要和 if 搭配使用才行，else if 的使用方式大致像這個樣子。

```
if(條件一是否成立) {
   條件一成立時，要執行的指令。
}
else if(條件二是否成立) {
   條件二成立時，要執行的指令。
}
else if(條件三是否成立) {
   條件三成立時，要執行的指令。
}
else {
   條件都不成立時，要執行的指令。
}
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var a=9;
if(a>10) {
   document.write("a 大於 10");
}
else if(a<10) {
   document.write("a 小於 10");
}
else {
   document.write("a 等於 10");
}
</SCRIPT>
```

因為 a=9 ，所這個程式執行後，會輸出 “a 小於 10”。

變數 a 的值　　輸出結果

當 a 大於 10 時，輸出結果會是 “a 大於 10”。

當 a 小於 10 時，輸出結果會是 “a 小於 10”。

當 a 等於 10 時，輸出結果會是 “a 等於 10”。

【?: 條件運算子】

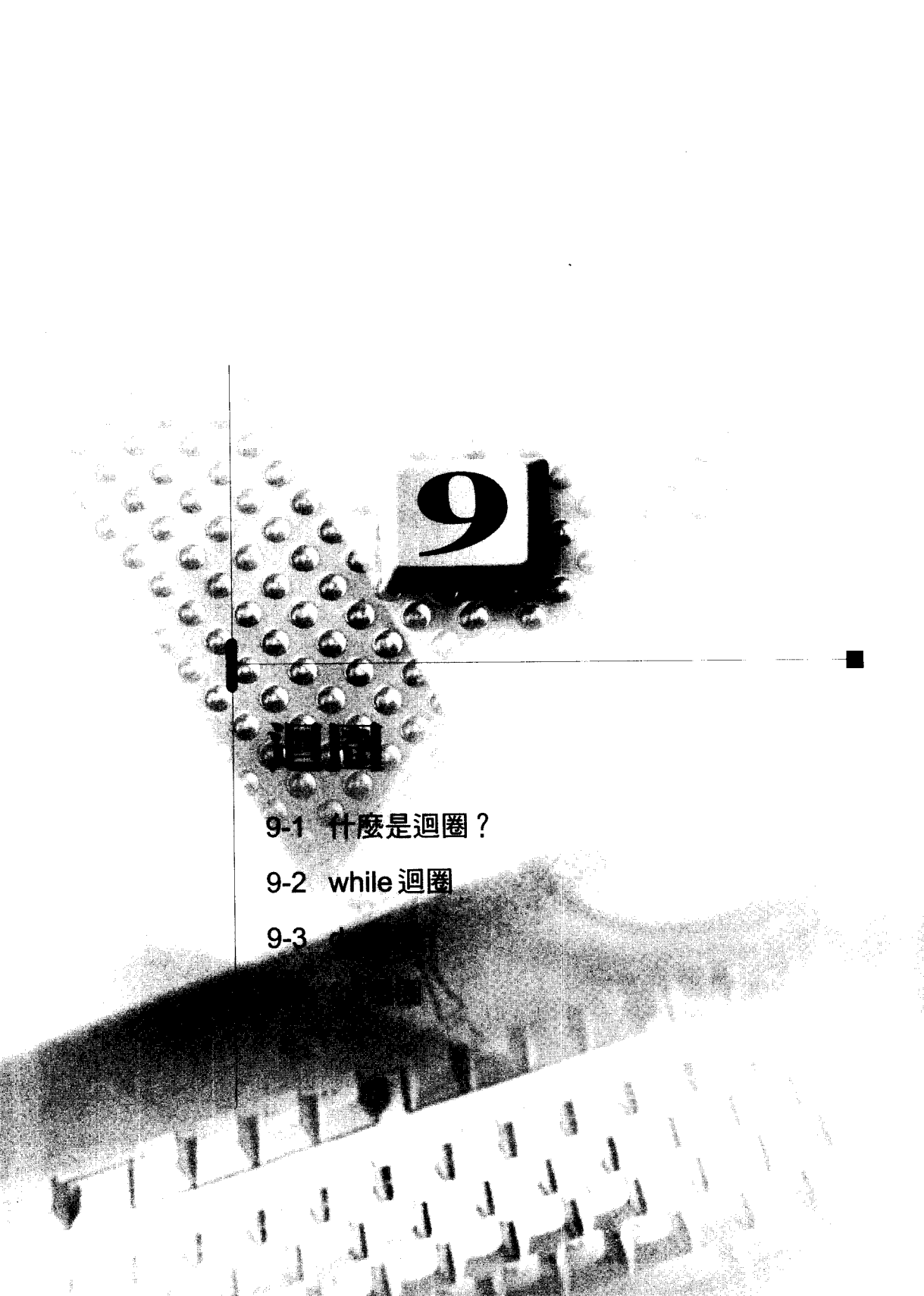
?:運算子是一種將敘述判斷和關係運算子結合的運算子，通常稱之為 “條件運算子”。條件運算子的語法為：

條件式 ？（成立時，要執行的敘述。）：（不成立時，要執行的敘述。）

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var a = 10;
a > 5 ? (document.write("a 大於 5")) : (document.write("a 小於 5"));
</SCRIPT>
```

【執行結果】

a 大於 5



9 迴圈

9-1 什麼是迴圈？

9-2 while 迴圈

9-3

9-1 什麼是迴圈？

在很多情況下，程式需要不斷地去執行某一些工作。例如，重覆執行20次遞增的工作，或是把九九乘法表計算出來。遇到需要做大量重覆的指令時，通常會把工作交給迴圈來做。

9-2 while 迴圈

while 是最基本的迴圈，它會不斷執行所指定的內容，一直到不符合條件時，才會停止。 while 基本的語法：

◆ 範例

【程式碼】

```
while(條件式) {
    條件式成立時，執行的內容。
}

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var a=10;

while(a<15) {
    document.write(a);
    document.write("<BR>");
    a++;
}
</SCRIPT>
```

【執行結果】

以下是執行的結果：

```
10
11
12
13
14
```

我們可以看見當a小於15時，迴圈會不斷地執行，一直到a比15大時，迴圈才會停止。這裡要注意的是，初學者在用while時，常常會寫成無窮迴圈，讓程式一直永無止境地執行。使用迴圈時，要注意條件式的定義，以避免瀏覽器當掉。

9-3 do迴圈

do迴圈只是while的延伸，不管條件為何，do迴圈一定會做一次指定的內容。do迴圈的語法：

```
do {
   條件式繼續成立時，執行的內容。
}
while(條件式)
```

◆ 範例

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var a=10;
do {
   document.write(a);
```

```
    a++;
}
while(a<5)
</SCRIPT>
```

【執行結果】

以下是執行的結果：

```
10
```

這裡可以很清楚地看到當條件不成立時，do 迴圈還是會做一次所指定的內容。

9-4 for 迴圈

在程式寫作時，for 迴圈可以說是最常使用的迴圈了。因為它本身還具有設定起始值、條件式的判斷等功能。對於程式設計者十分方便。以下是 for 迴圈的語法：

```
for(初始值設定;條件式判斷;更新初始值) {
    條件式成立時，所要執行的內容。
}
```

舉個例子來說。

```
for(var i=0;i<10;i++)
```

這個 for 迴圈就會執行 10 次。（i=0~9）

◆ 範例 1

【程式碼】

我們再看一個計算階層的程式。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var a=10,temp=1;
for(var i=1;i<=a;i++) {
   temp *= i;
  document.write(i+"! = ");
  document.write(temp);
  document.write("<BR>");
}
</SCRIPT>
```

【執行結果】

執行結果如下：

```
1! = 1
2! = 2
3! = 6
4! = 24
5! = 120
6! = 720
7! = 5040
8! = 40320
9! = 362880
10! = 3628800
```

【程式解說】

for 迴圈會在 i 小於或是等於 a 的情況下，把 temp 乘以 i，再把 temp 的內容輸出在網頁上。

我們再看一個九九乘法表的例子，也是利用for迴圈來做的。

◆ 範例2

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
for(var i=1;i<10;i++) {
   for(var j=1;j<10;j++) {
            document.write(i*j+" ");
            }
   document.write("<BR>");
   }
</SCRIPT>
```

【執行的結果】

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9
2 4 6 8 10 12 14 16 18
3 6 9 12 15 18 21 24 27
4 8 12 16 20 24 28 32 36
5 10 15 20 25 30 35 40 45
6 12 18 24 30 36 42 48 54
7 14 21 28 35 42 49 56 63
8 16 24 32 40 48 56 64 72
9 18 27 36 45 54 63 72 81
```

輸出的結果，在網頁上看起來好像不是很整齊，不過確實是把九九乘法表的內容寫在網頁上。這個九九乘法表，顯示出一個小技巧，就是迴圈裡，還可以包含另一個迴圈，兩者可以一起協同作業。

10 函數

10-1 什麼是函數？

10-2 建立函數

10-3 使用函數

10-4 傳入參數與回傳值

10-1 什麼是函數？

函數的基本定義，指程式碼中的一個被命名過的區塊，其中包含著一行以上的程式碼。而在程式碼裡的任何地方，只要呼叫這個函數的名稱，就能夠使用這個函數的內容。

10-2 建立函數

函數可以說是一段指令集，程式設計者可以依自己的想法來撰寫函數，並且在適當的時機使用自訂的函數。定義函數的格式如下：

```
function 函數名稱(參數 1,參數 2,...) {
    程式碼...
    回傳值;
}
```

在使用函數時，可以傳送參數給函數使用，如果不需要使用參數的話，在定義函數時可以不用加上參數。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function sayhello() {
    document.write("Hi~ 你好");
}
</SCRIPT>
```

以上這段的程式碼就是定義一個名稱為 sayhello 的函數。

10-3 使用函數

定義函數只是把指令做一個集合而已，要怎麼使用定義的函數才是最重要的一項技巧。

我們在之前已經定義過了，一個名稱為sayhello的函數，當我們要使用它的時候，只要呼叫它就可以了，呼叫的方式為：

```
sayhello();
```

這樣子就可以在程式碼的某一段，呼叫定義過的函數了。

10-4 傳入參數與回傳值

在使用一個函數時，有時候需要把一些指定的數值傳遞到函數裡，這個動作稱之為“傳入參數”。我們看一下實際的範例。

◆ 範例

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function makeadd(a,b) {
   a = a + b;
   document.write(a);
}

makeadd(15,20);
</SCRIPT>
```

【執行結果】

35

【程式碼解說】

首先，可以看到程式裡定義了一個函數，名稱為 makeadd 。而它有兩個參數可以提供引入，函數 makeadd 的內容是把 a+b 的計算結果寫到網頁上。

在使用函數時，我們把 15 和 20 傳給 makeadd()裡，所以執行的結果為 35 。

一個函數執行完時，有時候會需要把執行的結果傳回給程式碼，這個動作稱之為“傳回值”，在某一些情況下，使用傳回值能夠節省許多多餘的指令。

◆ 範例

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function makeadd(a,b) {
   a = a + b;
   return a;
}

b=makeadd(15,20);
document.write(b);
</SCRIPT>
```

【執行結果】

35

【程式碼解說】

把 makeadd 函數做了一點修改，讓它能夠把執行的結果傳回來。b=makeadd(15,20);指，把 makeadd(15,20)的執行結果傳給變數 b ，而變數 b 的內容為 35 。

學習心得

第五部份
動態網頁設計

第11章 HTML與JavaScript的關係
第12章 JavaScript的對話視窗
第13章 文件物件
第14章 瀏覽器的資訊
第15章 視窗屬性
第16章 時間物件
第17章 表單元件
第18章 影像的置換
第19章 應用Cookie
第20章 圖層屬性控制
第21章 滑鼠事件

11

HTML 與 JavaScript 的關係

11-1 JavaScript 的物件概念

11-2 兩大瀏覽器物件概念的差異

11-3 JavaScript 對繁體中文的問題

11-4 事件

11-5 利用事件來觸發 JavaScript

網頁設計者在學習 JavaScript 的主要目的，是為了能夠讓所設計的網頁達到動態的效果。舉一個簡單的例子，網站可以利用 Cookie 來記錄訪客的稱呼、到訪時間、次數、甚至於停留的時間等，令訪客覺得到了這個網站，能有互動的感覺。

11-1 JavaScript 的物件概念

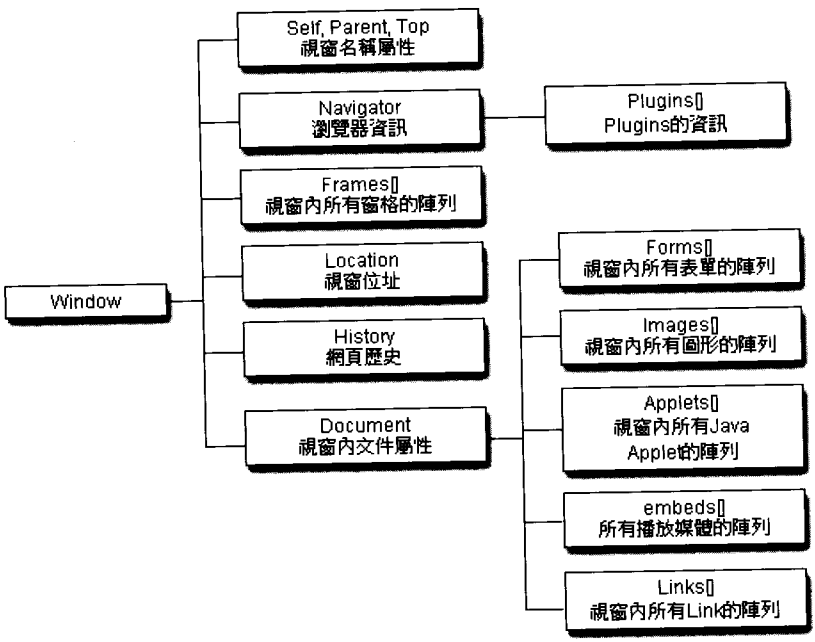
JavaScript 最大的功能，在於能夠控制、使用 HTML 裡的物件屬性或是方法。讓網頁設計者能夠利用 JavaScript 所提供的物件和方法，來控制整個網頁。

什麼是物件屬性及方法呢？在此筆者必須做一些關於物件概念的說明。

簡單的說，物件就是指一件東西。我們以用“物件”的觀點來看“一間房子”，房子這個物件會包括它的外觀、顏色、材質等屬性；另外，我們對“房子”這個物件，能夠有“進入”、“離開”等幾種的動作可以讓我們選擇。以“物件”的觀點，能夠執行的動作，通常稱為“方法”。

再進一步說明，一個物件裡面可能還會包含一些屬於它的物件，這種隸屬在大物件下的物件，通常稱為“子物件”。像是父物件“房子”，裡面還會包括子物件“房間”、“客廳”、“浴室”等。而每一個子物件也都有它自己的屬性，和能夠使用的方法。像是到了“房間”後，可以有“進入”、“離開”、“看書”、“睡眠”等方法可以執行。

下圖顯示了 JavaScript 對 HTML 物件的基本模型表。



JavaScript 物件模型

我們可以看到最上層的父物件就是指 Window，也就是指瀏覽器的視窗。父物件下就有很多子物件，像是 History 代表瀏覽過的網頁歷史；Location 指目前這個視窗所開啟的網址； Document 包含了所有網頁裡的 HTML 物件，像是表單、圖形、圖層等子物件。而在每個物件或是子物件，都有提供一些方法可以讓 JavaScript 使用，像是列印一張網頁、改變連接位址等。

在熟悉了物件之後，就能夠利用每個物件所提供的方法了，更能輕鬆地利用 JavaScript 來控制這些物件。但是 IE 和 Netscape 對物件的解釋並不完全相同，有些 IE 能控制的物件， Netscape 卻不能控制？有些 Netscape 提供的方法， IE 並不支援？要怎麼讓兩個瀏覽器在瀏覽網頁裡，都能夠看見相同的效果呢？讓我們進入下一節，關於兩大瀏覽器對物件概念的差異。

11-2 兩大瀏覽器物件概念的差異

為什麼 Netscape 和 IE 在 JavaScript 的物件概念上，會有很多不同的地方？主要的原因，在於兩大瀏覽器都有自行定義一些特殊的 HTML 標籤，像是 Netscape 的 Layer 。而 IE 自訂的標籤就更多了，有很多都是不合 W3C 規定的屬性。目前最新的 Netscape 6 宣稱完全遵守 W3C 所定立的規格，這對網頁設計者又增加了一項負擔，因為 Netscape 6 有可能放棄一些自訂的標籤，因此 Netscape 6 對舊的 JavaScript 語法或是 HTML 標籤會不支援。

一個好的網站會讓 IE 和 Netscae 都能夠看見相同的視覺效果，因此網頁設計者必須對兩大瀏覽器的物件要很清楚。

有時候，對於單一瀏覽器才能看見的特效，必須要做一些取捨。舉例來說，像是 Title 跑馬燈，這個特效十分的炫，但是 Netscape 4 卻不能修改 document.title 這個屬性，在這種情況下就會面臨到到底要不要使用這個特效。

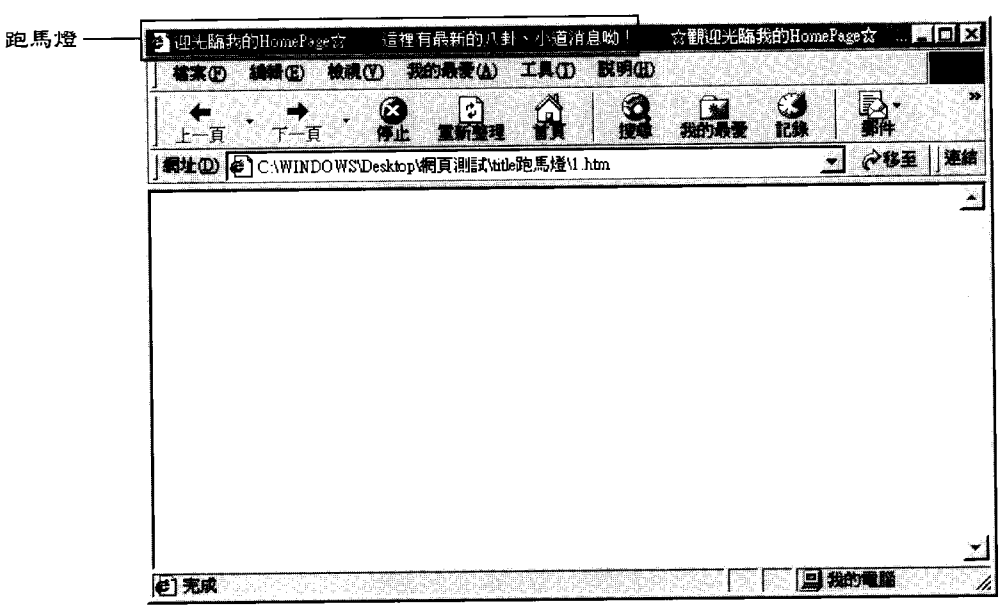
◆ 範例

【網頁原始碼】

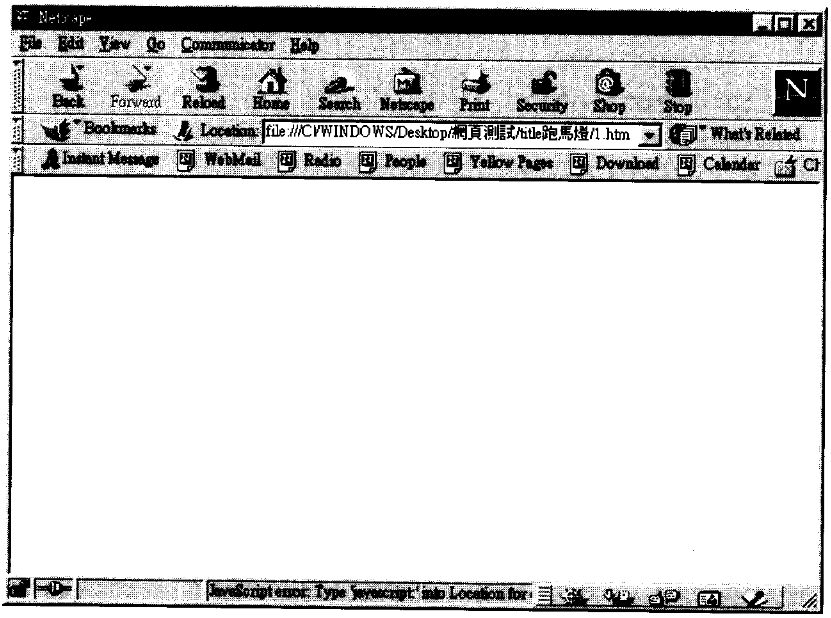
```
<HTML>

<BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

ie4 = (navigator.appVersion.charAt(0)>=4 &&
(navigator.appVersion).indexOf ("MSIE") != -1);

var m1= "☆觀迎光臨我的 HomePage ☆";
```

```
var m2= "      這裡有最新的八卦、小道消息呦！      ";
var msg=m1+m2;
var msg=msg+msg;
var a=1;
function titnimation() {
   eval("msg=msg.substring(a,msg.length)+msg.substring(0,a);");
   eval("window.document.title = msg;");
}

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

【執行結果】



這個跑馬燈是顯示在視窗名稱上的，效果十分地神奇。



相同的程式碼，但是Netscape不能夠支援。

11-3 JavaScript 對繁體中文的問題

JavaScript 在處理繁體中文為變數內容時，常常會出現一些亂碼。對中文內容的變數處理上，IE 比 Netscape 還要強大。主要的原因在於 IE 的中文化層度比較深入。

◆ 範例

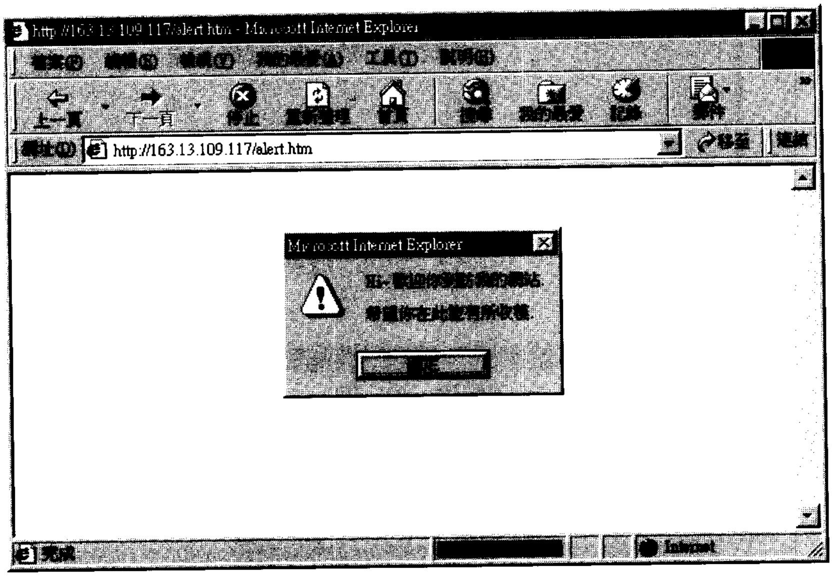
【網頁原始碼】

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
var txt = "Hi~ 歡迎你到訪我的網站.\n\n 希望你在此能有所收穫.";
```

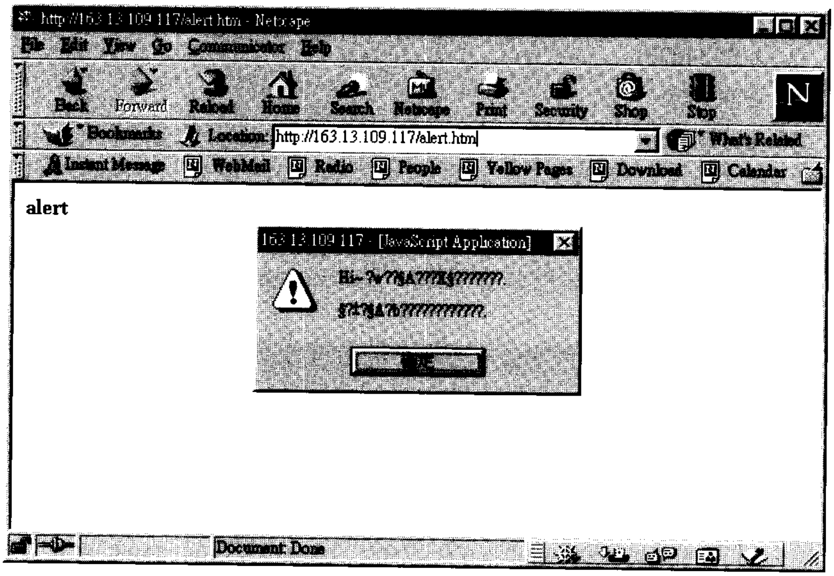
```
alert(txt);
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

【執行結果】

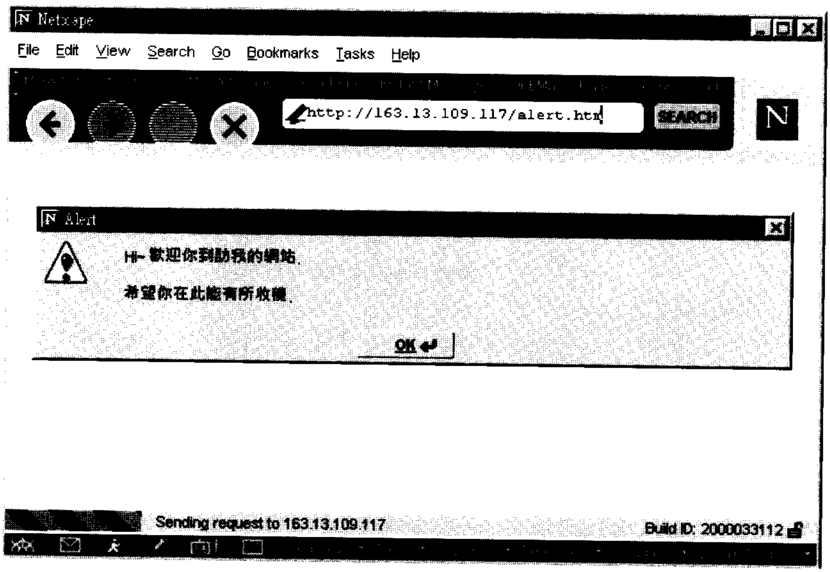
我們看一下這個程式在 IE5 、 Netscape 4 、 Netscape 6 的執行結果。



alert()在 IE5 的展示情況



alert()在 Netscape 4 的展示情況



alert()在 Netscape 6 PR1 的展示情況

從執行的結果我們可以發現，Netscape 4對於中文仍有一些問題存在，alert()只是其中的一個小問題，還有一些像是改變圖層內容時，Netscape在處理中文時會出現亂碼等。這個問題主要的原因是在瀏覽器對中文的相容性，是比較困難去克服。

11-4 事件

事件到底是指什麼呢？簡單的說，事件就是指一件事情的發生。當指定的事件發生時，我們可以趁機執行某一個動作。事件發生時，觸發JavaScript指令。這個概念，構成了動態網頁裡，訪客和網站互動的關係。舉例來說，一個變化按鈕的特效，就是指當游標移到圖片時，就把圖片換成另一張圖。

雖然事件的定義是在HTML標籤中訂定的，但是實際上事件是JavaScript的定義，在HTML中並沒有制定相關的標籤。這就表示了每種瀏覽器，對每個標籤能使用的事件有不一樣的解釋。以下列出JavaScript1.2版之後，HTML標籤能使用的事件：

☆ 代表在 Netscape 不能夠使用

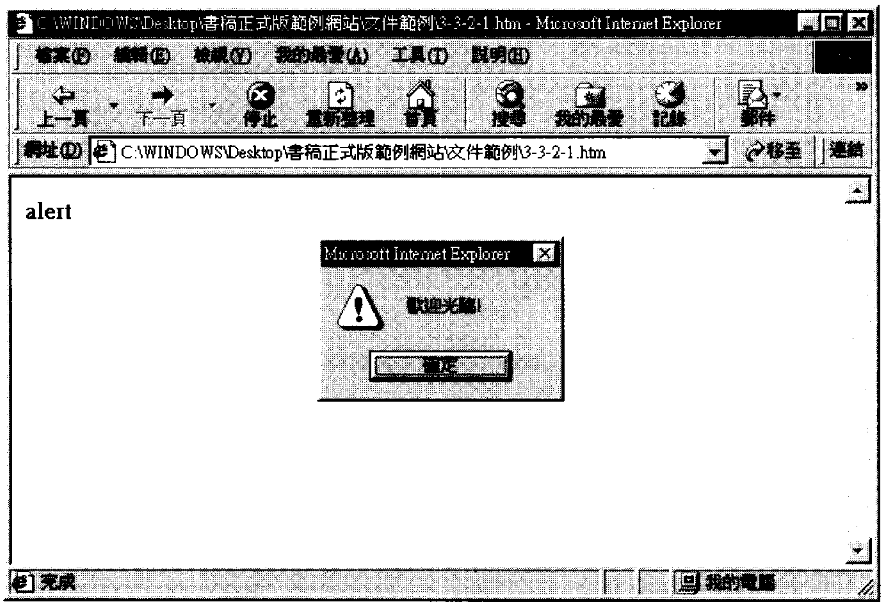
屬性名稱	事件解釋	可用的 HTML 標籤
OnAbort	當一個下載的動作被中斷時	<IMG>
OnBlur	當一個視窗變成模糊時	<BODY>
OnChange	當一個表單元件的內容被改變時	<SELECT> <INPUT TYPE=TEXT> <INPUT TYPE=TEXTAREA>
OnClick	當按下滑鼠鍵時	<A HREF=""> 表單按鈕元單
OnDblClick ☆	當連續按下滑鼠鍵時	<A HREF=""> <IMG> 表單按鈕元單
OnError	當 JavaScript 發生錯誤時	<IMG>
OnFocus	當一個視窗變成聚焦時	<A HREF=""> <BODY> 表單標籤
OnKeyDown	當按下鍵盤的按鍵時	<A HREF=""> ☆ <IMG> ☆ 表單文字元件
OnKeyPress	當鍵盤的鍵按下去	<A HREF=""> ☆ <IMG> ☆ 表單文字元件

屬性名稱	事件解釋	可用的HTML 標籤
OnKeyUp	當放開鍵盤的按鍵時	<A HREF=""> ☆ <IMG> ☆ 表單文字元件
OnLoad	下載動作完成時	<BODY> <FRAMESET> <IMG>
OnMouseDown	當按下滑鼠鍵時	<A HREF=""> <IMG> 表單按鈕元單☆
OnMouseOut <IMG> ☆	當滑鼠從某個元件移開時	<A HREF="">
OnMouseOver <IMG> ☆	當滑鼠移到某個元件時	<A HREF="">
OnMouseUp	當放開所按下的滑鼠鍵時	<A HREF=""> <IMG> 表單按鈕元單☆
OnReset	當一個表單被重整時	表單標籤
OnResize	當視窗大小被改變時	<BODY>
OnSubmit	當一個表單被送出時	表單標籤
OnUnload	關閉視窗或是文件時	<BODY> <FRAMESET>

11-5 利用事件來觸發 JavaScript

利用事件來觸發 JavaScript 是很簡單的，直接看一個例子會比較簡單，假設我們想在訪客進入網頁後，在網頁讀取完後，秀出一個歡迎視窗。寫法如下：

```
<BODY OnLoad="alert('歡迎光臨!')">
```



當文件下載完時，出現警告視窗。

只要在 <BODY> 標籤內，加上 OnLoad="事件發生後，要執行的 JavaScript 程式碼"。這樣子就可以囉，不過要注意有些標籤啟動的事件，只有單一瀏覽器能夠使用。

12

JavaScript 的對話視窗

12-1 alert ()

12-2 confirm ()

12-3 prompt ()

JavaScript提供了三種對話視窗給網頁設計者來使用，這三種對話窗都有它特定的功能，和適合使用的情況。

12-1 alert()

alert()主要是用來顯示很重要的訊息，由於alert()只具有單方向的對話功能，所以訪客無法回傳任何的數值給JavaScript。alert()會把括號內的文字或是變數內容，顯示在警告視窗內。

◆ 範例

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
alert("Hi,歡迎參觀我的網站.\n\n 希望你能夠有所收穫. ^__^");
</SCRIPT>
```

【網頁執行的結果】

要注意的是，\n 代表換行字元，在字串裡的每個 \n 都代表換行。

12-2 confirm()

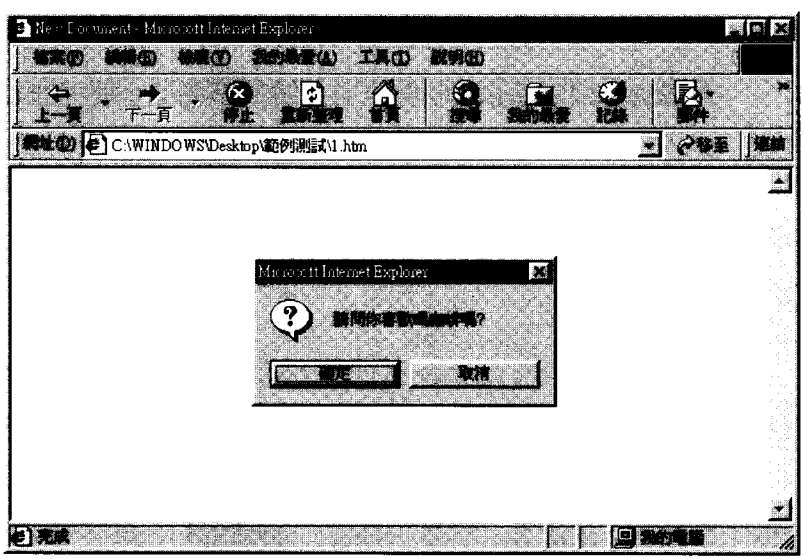
confirm()使用的方式和 alert()是一樣的，會把括號內的文字或是變數內容顯示在視窗裡，不過它提供了讓訪客能決定“是”或“否”的選擇，讓網頁能和訪客做基本的互動。當訪客選擇按下“確定”時，confirm 會回傳 true；反之，若是按下“取消”的話，則會回傳 false。Confirm 通常可以用在邏輯判斷裡，我們看一下以下範例。

◆ 範例

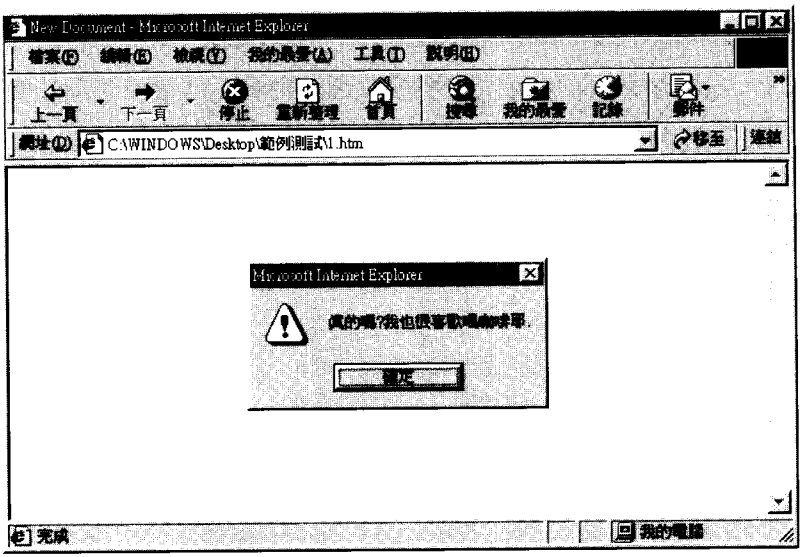
【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
var temp = confirm("請問你喜歡喝咖啡嗎?");

if(temp == true)     alert("真的嗎?我也很喜歡喝咖啡耶.");
else                                    alert("是嗎?那真的太可惜了.. @@");
</SCRIPT>
```

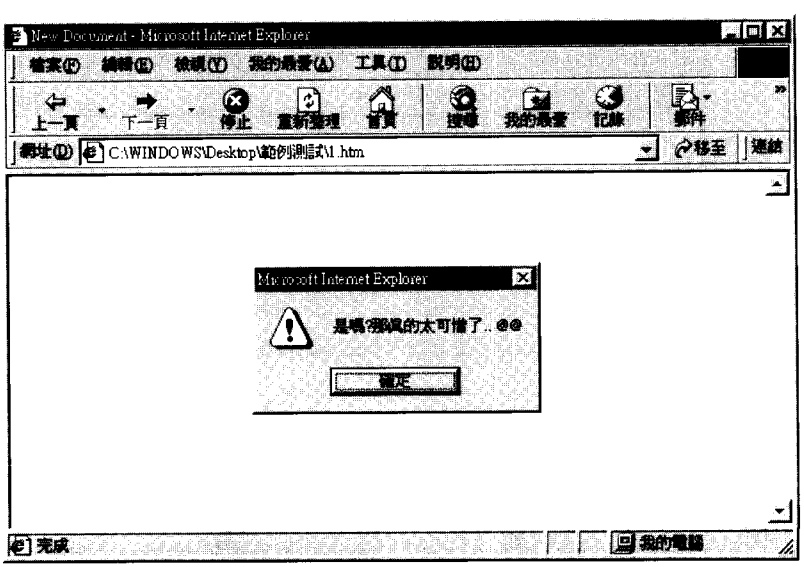
【網頁執行結果】



如果按下“確定”，執行的結果會是：



如果按下“取消”，執行的結果會是：



12-3 prompt()

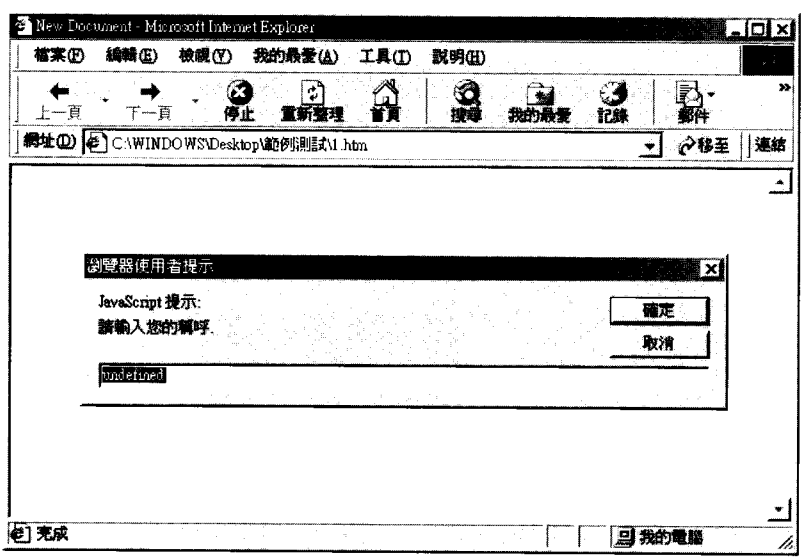
prompt()除了顯示詢問視窗名，也能讓訪客輸入回答的內容，像是一句話、名稱等等。prompt()會把接收到的內容，回傳給使用的變數。我們看一下以下範例。

◆ 範例

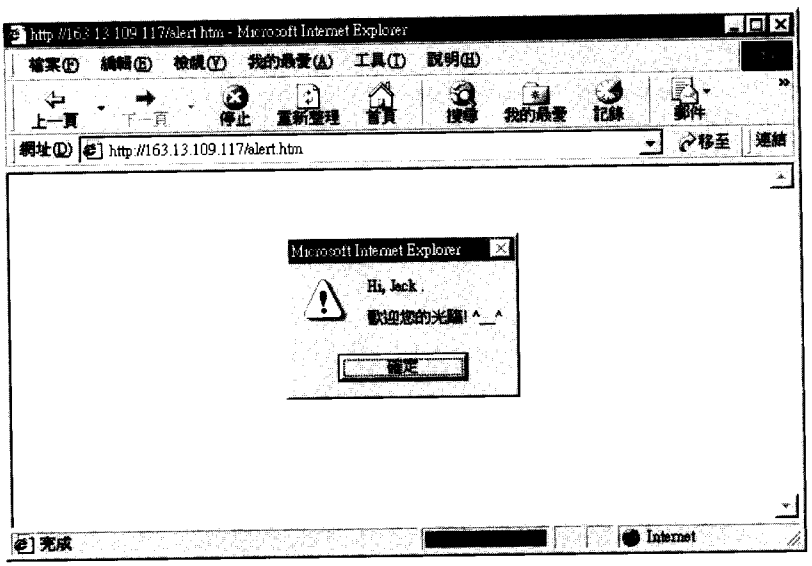
【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
var temp = prompt("請輸入您的稱呼.");
if(temp!=null)        alert("Hi, "+temp+" .\n\n 觀迎您的光臨! ^__^");
</SCRIPT>
```

【執行結果】



if(temp!=null)　　alert("Hi, "+temp+" .\n\n 觀迎您的光臨! ^__^");指的是當訪客填完回答的內容，並且按下“確定”後，才會執行後續的指定。假設輸入“Jack”，接下來的程式會顯示的內容如下：



學習心得

13

文件物件

13-1 屬性及方法

13-2 應用技巧改變背景顏色

把一段文字寫到文件指定的位置、改變連結的顏色、網頁背景顏色等屬性和方式，都包含在 document 這個物件裡。而 document 物件也包含著很多子物件，像是表單、影像圖片等。在這章，我們將介紹常使用的文件屬性及方式。

13-1 屬性及方法

以下列出常用的屬性：

.title	文件標題，也就是 Title 標籤的內容。
.alinkColor	連結按下時的顏色。
.bgColor	網頁背景的顏色。
.fgColor	網頁文字的顏色。
.linkColor	連結未按下時的顏色。
.vlinkColor	已按過連結的顏色。
.lastModified	網頁最後修改的日期。

以下列出能用的方法：

.write()	將指定的文字寫入網頁。
.close()	關閉網頁寫入的資料流。

假設要把一張網頁的標題寫到文件裡，寫法如下：

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
document.write(document.title);
</SCRIPT>
```

這樣 document.write()會把括號內的文字或是變數內容寫到文件裡。

13-2 應用技巧改變背景顏色

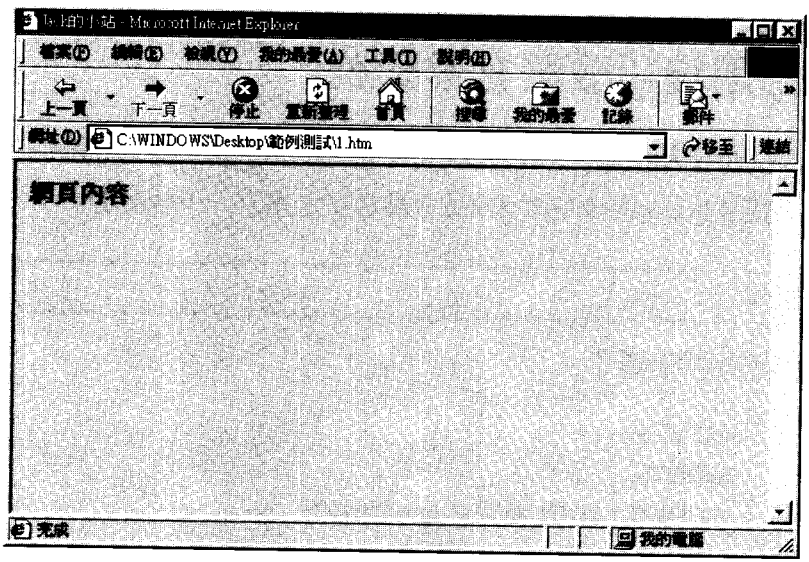
在某些情況下，我們會希望能夠改變網頁的背景顏色，這個時候就可以利用 document.bgColor 這個屬性了。來看一下這個範例。

◆ 範例

【網頁原始碼】

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
document.bgColor="#c0c0c0";
</SCRIPT>

<h3> 網頁內容 </h3>
</BODY>
</HTML>
```

【執行結果】



變換背景顏色的效果

可以發現 <BODY> 標籤並沒有指定網頁的背景顏色，可是 JavaScript 修改了 document.bgColor 這個文件屬性，讓網頁的背景顏色變成了灰色。

14

瀏覽器的資訊

14-1 屬性及方法

14-2 判斷瀏覽器類型

14-3 判斷瀏覽器的應用

在製作網頁特效時，最常使用到的判斷，就是去判斷訪客使用哪一種瀏覽器觀看你所製做的網頁。而 JavaScript 也能讀取瀏覽器的各種屬性，讓程式碼能夠去判斷。

14-1 屬性及方法

Navigator 指瀏覽器的資訊， JavaScript 提供了以下幾種可以判別的屬性及方法。

屬性

.appCodeName	製造瀏覽器的原始程式名
.appName	瀏覽器名稱
.appVersion	瀏覽器的版本
.platform	電腦平台的格式
.userAgent	瀏覽器使用者代理的標題

以下是 IE4 以上的版本才能夠使用的

.userLanguage	傳回訪客使用的語系
.systemLanguage	傳回作業系統的語系

以下是 Netscape4 以上的版本才能夠使用的

.language	傳回瀏覽的語系

方法

navigator.javaEnabled()	傳回瀏覽器是否支援 Java

14-2 判斷瀏覽器類型

JavaScript 提供了很多瀏覽器屬性讓程式設計者利用，最基本的方式就是利用邏輯判斷了，也就是利用 if else 來判斷訪客的瀏覽器種類。我們在瀏覽器執行以下範例。

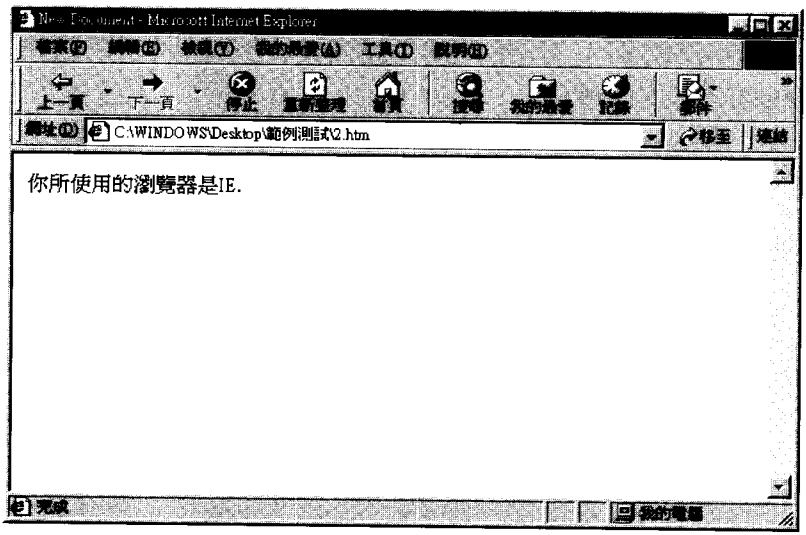
◆ 範例

【程式碼】

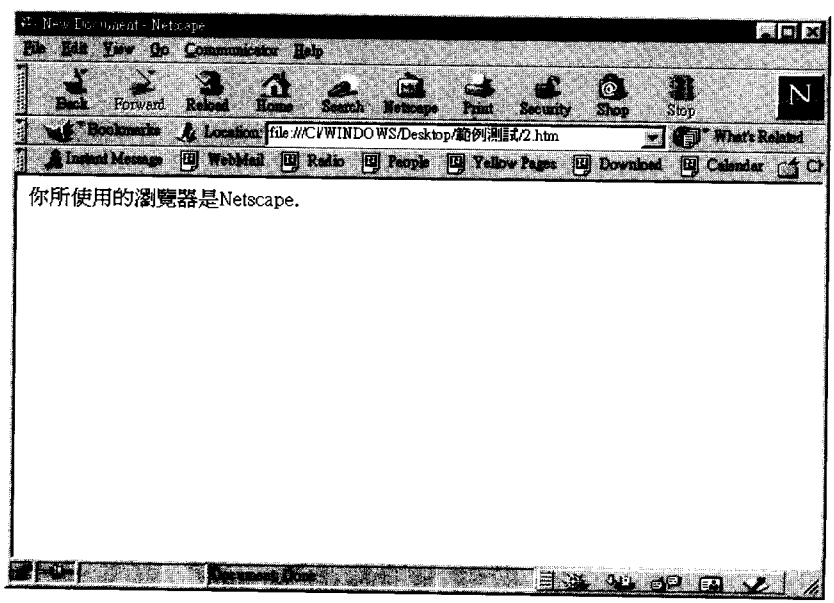
```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

if(navigator.appName == "Netscape") {
   document.write("你所使用的瀏覽器是 Netscape.");
}
else {
   document.write("你所使用的瀏覽器是 IE.");
}
</SCRIPT>
```

【執行結果】

如果是使用 IE 瀏覽網頁的話，執行的結果：



如果是用 Netscape 的話，執行的結果：



14-3 判斷瀏覽器的應用

判斷瀏覽器的類型是很重要的一步，像是有一些網頁特效只能在單一瀏覽器使用時，為了避免瀏覽器出現錯誤，程式碼在執行特效時，會判斷這個瀏覽器是不是能夠使用這個特效。就像是前一章有一個視窗名稱跑馬燈的範例，這個特效是只能在IE使用的，那我們就可以在特效的函數執行前做一個瀏覽器的判斷。

◆ 範例

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT1.2">

var m1= "☆觀迎光臨我的HomePage☆";
var m2= "      這裡有最新的八卦、小道消息呦！      ";

var msg=m1+m2;
var msg=msg+msg;
var a=1;

function titnimation() {
   eval("msg=msg.substring(a,msg.length)+msg.substring(0,a);");
   eval("window.document.title = msg;");
}


if(navigator.appName == "Microsoft Internet Explorer") {
   setInterval("titnimation()",300);
}

</SCRIPT>
```

學習心得

15

視窗屬性

15-1 屬性及方法

15-2 開啟一個指定屬性的視窗

15-3 跨躍框頁

要怎麼控制一個視窗的屬性，或是使用 JavaScript 可以用的方法。在網路上最常看見的控制視窗屬性特效，有開啟一個沒有工具列或是訊息列的視窗、改變目前視窗的位置、大小、關閉一個視窗等，還有一些小技巧，像是利用要怎麼在一張網頁執行另一張網頁的 JavaScript？這些都和視窗屬性有很大的關係。

15-1 屬性及方法

JavaScript 提供了許多屬性和方法給程式設計者使用，不過要注意的是有一些屬性或是方式，只有單一的瀏覽器有支援，列表會有註明。

屬性

.name	視窗名稱
.top	指最上層的視窗
.parent	指目前這個頁框的父頁框
.self	指目前這個視窗或是頁框
.frames[]	指在這個視窗內所有的頁框
.status	這個視窗訊息列的目前內容
.defaultStatus	這個視窗訊息列的預設內容
.opener	指開啟這個視窗的視窗

以下屬性只有 Netscape 能夠使用。

屬性

innerHeight	視窗內文件的高度大小
innerWidth	視窗內文件的寬度大小

outerHeight	視窗的高度大小
outerWidth	視窗的寬度大小
pageXOffset	目前視窗內捲軸的X軸位置
pageYOffset	目前視窗內捲軸的Y軸位置

方法

.alert()	顯示警告的對話窗
.blur()	讓這個視窗變模擬
.clearInterval()	取消 setInterval()
.clearTimeout()	取消 setTimeout()
.close()	關閉目前的視窗
.confirm()	顯示確認的對話窗
.focuse()	讓視窗聚焦
.moveBy(x,y)	依傳入的值正向或負向移動視窗
.moveTo(x,y)	把視窗位值移動到傳入位置
.open(網址,視窗名稱,屬性)	以指定的屬性開啟一個視窗
.prompt()	顯示查詢的對話窗
.print()	列印目前視窗的網頁
.resizeBy(x,y)	依傳入的值增加或是減少視窗長寬
.resizeTo(x,y)	依傳入的值重設視窗長寬
.scrollBy(x,y)	捲動捲軸到和目前相對的位置
.scrollTo(x,y)	捲動捲軸到指定的位置
.setInterval(指令,毫秒)	每隔毫秒就執行指定的指令

.setTimeout(指令,毫秒)　在毫秒後，執行指定的指令一次

以下是 Netscape 才能夠使用的方法。

方式

.back()	相當於“上一頁”的功能
.find(value)	在網頁裡尋找指定的文字
.forward()	相當於“下一頁”的功能
.home()	相當於回到首頁的功能
.stop()	停止目前這個視窗下載的動作

15-2 開啟一個指定屬性的視窗

常見的視窗控制特效，就是開啟一個能夠指定屬性的視窗了，像是指定開啟的網址、指定視窗的名稱、有沒有工具列、快速鍵、網址欄、訊息列等。這些都是可以利用 JavaScript 的視窗方式來做到，這個方法就是 window.open()。

window.open()的使用方式像是這個樣子。

window.open("網址","指定名稱","視窗屬性");

視窗屬性

top	數字	視窗距上方像素
left	數字	視窗距左像素
width	數字	視窗寬度
height	數字	視窗高度

toolbar	yes/no	是否顯示 ToolBar
location	yes/no	是否顯示 LocationlBar
menubar	yes/no	視窗是否有應用選項
status	yes/no	視窗是否有訊息的狀態列
scrollbars	yes/no	視窗是否有捲軸
resizable	yes/no	視窗的大小是否能夠改變

以下視窗屬性只有 IE 能夠使用。

fullscreen	yes/no	視窗顯示時是否以全螢幕顯示

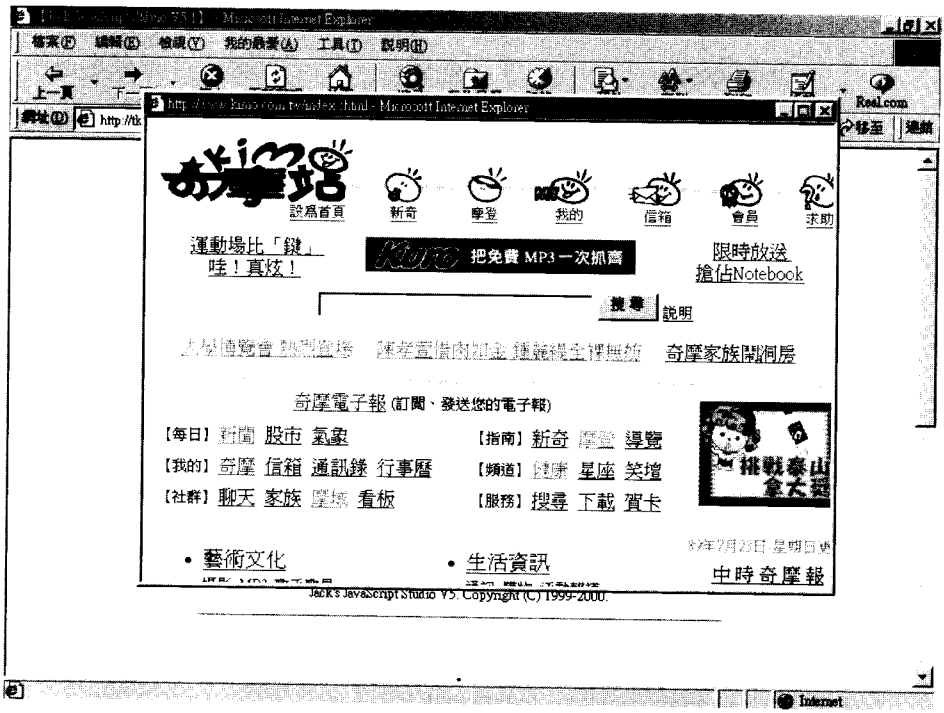
◆ 範例

如果我們在網頁裡加上以下程式碼：

【程式碼】

```
<script Language= "JavaScript 1.2">
window.open("http://www.kimo.com.tw","kimo","widht=400,height=400,resizable=no");
</Script
```

【執行結果】



開啟一個新視窗，並且控制它的屬性。

【程式碼解說】

我們可以看到一個連結的網址為 http://www.kimo.com.tw ，視窗名稱被指定成 kimo ，寬高為 400 、可以改變視窗大小、可是沒有 Toolbar 、MenuBar 、Status 、Location 、捲抽的視窗出現。也許你會覺得很奇怪，為什麼沒有填寫屬性的選項反而不會出現呢？因為 JavaScript 把沒有填寫內容的屬性都當做是 false 。

15-3 跨越框頁

我們知道一個視窗內，可能會包含了一張以上的網頁，像是可以用 Frame 來分割視窗，讓它一次顯示兩張以上的網頁。這樣子出現了一個問題，如果想從左邊頁框的網頁執行 JavaScript，讓它去列印右邊頁框的網頁，到底要怎麼做呢？我們先來看一下以下範例。

一個 Frame 把視窗分割成兩部份，左邊的頁框名稱叫 menu，預設開啟的網頁為 menu.htm；右邊的頁框名稱叫 context，預設開啟的網頁為 context.htm。

◆ 範例

【Frame.htm 原始碼】

```
<HTML>
<FRAMESET COLS="160,*">
<FRAME SRC = "menu.htm" name="menu">
<FRAME SRC = "context.htm" name="context">
</FRAMESET>
</HTML>
```

再看看左邊頁框的網頁原始碼。

【menu.htm 原始碼】

```
<A HREF="javascript://" onClick="window.top.frames[1].print();">
列印右邊的頁框內容
</A>
```

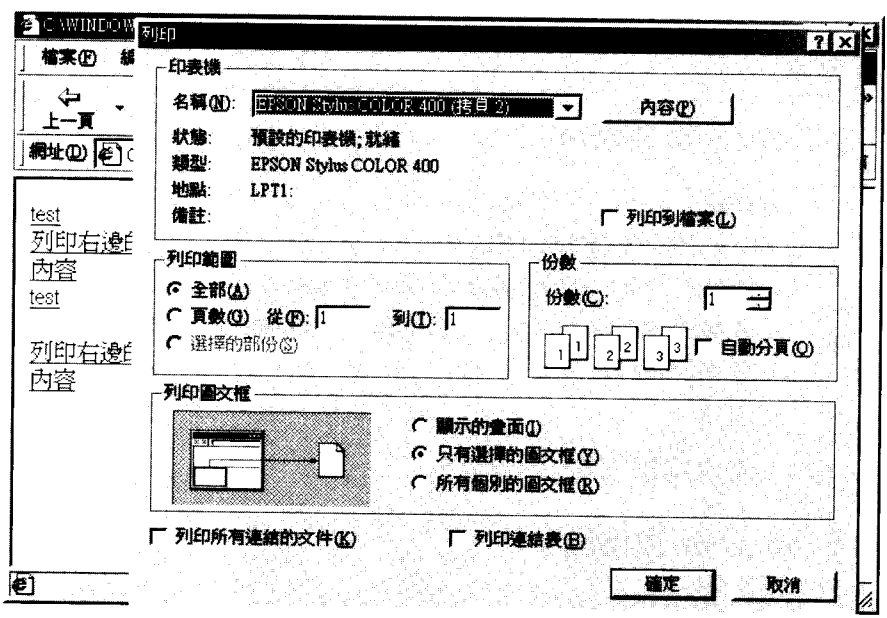
【程式碼解說】

onClick代表當按下滑鼠鍵時，會啟動“”內的JavaScript程式碼。

window.top.frames[1].print();

這行指令表示在右邊頁的網頁，啟動JavaScript列印網頁的功能。因為這個視窗包含了兩個頁框，所以以視窗最上層來看，左邊頁框的網頁是frames[0]，右邊頁框的網頁是frames[1]。

【執行結果】



跨越框頁去執行另一個網頁的Script

除了用frame[]來指定外，還可以用已知的視窗名稱來啟動另一張網頁的JavaScript，再看下面的範例，程式碼也具有列印右邊頁框的功能。

```
<A HREF="javascript://" onClick="window.top.context.print();">
列印右邊的頁框內容
</A>
```

之前的 Frame 有定義過頁框的名稱，這裡再做一點說明，頁框的名稱等於視窗的名稱。

左邊頁框的名稱叫做 menu ，右邊的名稱為 context 。因此，啟動右邊頁框的 JavaScript 程式碼，也可以寫成 window.top.context.print();。

另外，再看一個例子，如果想用 JavaScript 關閉一個包含 Frame 的視窗，寫法會像這個樣子。

```
<A HREF="javascript://" onClick="window.top.close();">
列印右邊的頁框內容
</A>
```

因為要關閉整個視窗，所以在指定視窗名稱時，使用 window.top ，這代表了整個視窗。

最後提一下跨越框頁的「限制」。

由於 JavaScript 是可以跨越框頁的，所以也有它的限制，像是**不同網域** 的頁框是不能互相呼叫的。這樣子可以避免一些安全機制的危險，如果訪客在你的網站，可以利用框頁，來改變奇摩站的背景顏色，或是看到另一種背景顏色的奇摩站，這是一件蠻可怕的事情。

學習心得

16

時間物件

16-1 方法

16-2 時間特效的應用

16-3 [illegible]的日期

網頁特效裡，有很多特效都必須要用到時間，像是顯示目前的時間、依進站的時間而開啟不一樣的網頁等，所以要怎麼讀取時間是門很重要的技巧。

16-1 方法

JavaScript 在時間物件裡，提供了許多函數給程式設計者使用，以下是常用方法的列表。

.getDate()	回傳月份的日期（1～31）。
.getDay()	回傳目前是星期幾，星期日到六（0～6）。
.getFullYear()	回傳四位數的西元年份。
.getHours()	回傳目前幾點，清晨零點到晚上十一點（0～23）。
.getMinutes()	回傳目前幾分，零分到五十九分（0～59）。
.getMonth()	回傳目前月份，星期日到六（0～6）。
.getSeconds()	回傳目前幾秒，一月到到十二月（0～11）。
.getTime()	回傳指定日期物件的毫秒。
.getYear()	回傳目前的年份。

使用時間函數的方法，就像是使用一般的函數一樣。不過，通常在使用時間，會需要記錄回傳的值。所以，寫法像是這個樣子。

```
var time = new Date();
var year = time.getFullYear();
```

先宣告一個變數 time ，並使用日期物件。

再宣告一個變數 year ，接收日期物件所使用函數的回傳值。

在 IE 和 Netscape 瀏覽器上，時間函數的回傳值都是相同的。只有 getYear()有點不太一樣， IE 在西元 2000 後， getYear()會回傳四位數的年份； Netscape 比較奇怪，傳回的值會是目前的年份減去 1900 。建議在讀取年份時，最好使用 getFullYear()來取得 4 位數的有效數字。

16-2 時間特效應用 I 顯示目前時間

在前一節有提到使用時間物件的方法，這裡我們來看一下詳細接收函數回傳值的寫法。

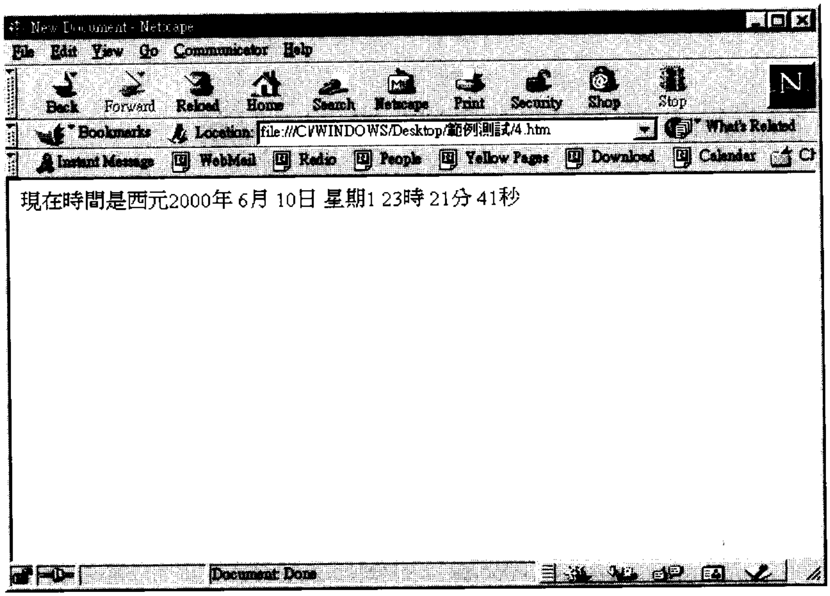
【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var time = new Date();
var year = time.getFullYear();
var month = time.getMonth()+1;
var date = time.getDate();
var day = time.getDay();
var hour = time.getHours();
var minute = time.getMinutes();
var second = time.getSeconds();

document.write("現在時間是西元"+year+"年 ");
document.write(month+"月 ");
document.write(date+"日 ");
if(day==0) document.write("星期日 ");
else                    document.write("星期"+day+" ");
document.write(hour+"時 ")
document.write(minute+"分 ")
```

```
document.write(second+"秒 ")
</SCRIPT>
```

【執行結果】

這段程式碼在網頁上的執行結果：



顯示目前的時間

這段 JavaScript 程式碼列出如何取得常用的時間，在應用相當實用。

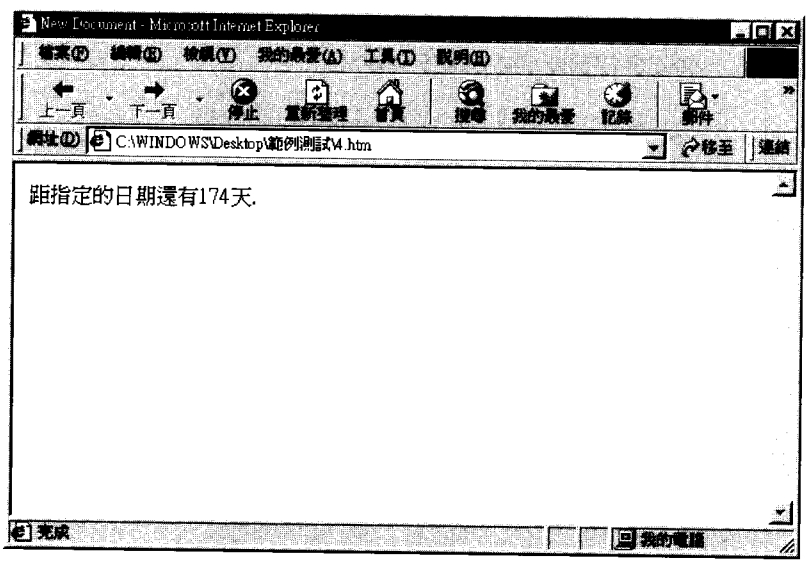
16-3 距離指定的日期

另外，第二種常見的時間特效，就是計算目前的時間和指定的時間，兩者之間差距多久。這種計算時間差的特效，會使用到 getTime()，用它來計算指定時間的毫秒後，再相減，取得時間差的毫秒。最後，再換算成指定的時間格式，例如 72000 毫秒，轉換成實際分秒數就是 1 分 12 秒。我們再看一個例子：

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var time = new Date();
var order = new Date("January 1,2001");

var gap = order.getTime() - time.getTime();
document.write("距指定的日期還有"+Math.floor(gap /(1000*60*60*24))+"
天.");
</SCRIPT>
```

【執行結果】



顯示距離指定的日期還有多久

【程式碼解說】

解釋一下程式的內容。

1. var time = new Date();

   首先，宣告一個變數 time ，並令它接收現在的時間。

2. var order = new Date("January 1,2001");

   首先，宣告一個變數 order ，並令它接收指定的時間。

   這裡可以發現傳入指定時間格式的寫法：

   new Date(月份 日期,年份);

   還有更仔細的時間格式寫法：

   new Date(月份 日期,年份 時:分:秒);

3. var gap = order.getTime() - time.getTime();

   把變數 order 和 time 所取得的時間，轉換成毫數後，兩者相減。最後，把計算的結果存到變數 gap 裡。

4. document.write("距指定的日期還有"+Math.floor(gap /(1000*60*60*24))+"天.");

把計算的結果輸出到網頁裡。毫秒要轉換成天數的話，需要除以（1000*60*60*24）。在轉換毫秒成天數時，會產生很多小數點。因此，需要用到一個能夠做捨去小數點的函數 Math.fllor()。 Math.floor()會把傳入的數字做整數位以下，無條件捨去的工作。所以，輸出在網頁的結果就會是“距指定的日期還有 174 天”。

17

表單元件

17-1 屬性及方法

17-2 表單元件的應用

表單是訪客和網站之間最主要的互動關鍵，像是留言版、討論區、聊天室等，都需要利用到表單去傳送資料。而表單元件在 JavaScript 裡，也是蠻複雜的，像是很多網頁設計者在對 <OPTION> 標籤能不能夠使用 VALUE 感到困惑，因為 IE 和 Netscape 對 OPTION 的定義又不相同了，這方面的問題在下一節會做說明。

17-1 屬性及方法

屬性

.action	表單的動作
.method	傳送資料的方式
.name	這個表單的名稱

方法

.reset()	重整理一個表單
.submit()	傳送指定的表單

表單元件能夠使用的屬性

★代表可以使用

\特性\ \元件\	checked	default Checked	Default Value	form	length	name	options	selected Index	type	Value
Button				★		★			★	★
Checkbox	★	★		★		★			★	★
Radio	★	★		★		★			★	★
Reset				★		★			★	★
Submit				★		★			★	★
Text			★	★		★			★	★
Textarea			★	★		★			★	★
Password			★	★		★			★	★
FileUpload			★	★		★			★	★
Select				★	★	★	★	★	★	★
Hidden				★		★			★	★

事件

★代表可以使用

\特性\ \元件\	blur()	click()	focus()	select()	onblur	onchange	onclick	onfocus
Button	★	★	★		★		★	★
Checkbox	★	★	★		★		★	★
Radio	★	★	★		★		★	★
Reset	★	★	★		★		★	★
Submit	★	★	★		★		★	★
Text	★		★	★	★	★		★
Textarea	★		★	★	★	★		★
Password	★		★	★	★	★		★
FileUpload	★		★	★	★	★		★
Select	★	★	★		★	★		★
Hidden								

我們繼續討論表單元件的使用方式，和在使用上會碰到的問題。首先，看一下網頁原始碼裡，表單和 JavaScript 搭配的寫作。

假設有一個表單，名稱定義為 testform 。裡面包含著一個 TEXT 元件，名稱為 name 。

```
<FORM NAME="testform">
<INPUT TYPE="TEXT" NAME="name">
</FORM>
```

我們再看看表單元件的屬性， JavaScript 能掌握 TEXT 元件的屬性有內容、內容長度、預設的內容等。

如果要令 JavaScript 顯示表單元件 TEXT 的內容，寫法如下：

```
alert(document.forms.testform.name.value);
```

這行指令的執行結果，就會出現 JavaScript 的警告視窗，上面顯示表單元件名 name 的內容。

在之前有提到過，表單仍存著瀏覽器支援度不一樣的問題，接下來看一下更複雜的例子。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function tform() {
   alert(document.forms.testform.test2.value);
}
</SCRIPT>

<FORM METHOD=POST NAME="testform" ACTION="testform.php3">
   <SELECT NAME="test2">
         <OPTION VALUE="10">10</OPTION>
         <OPTION VALUE="20">20</OPTION>
   </SELECT>
   <INPUT TYPE="SUBMIT" OnClick="tform();" VALUE="測試 2">
</FORM>
```

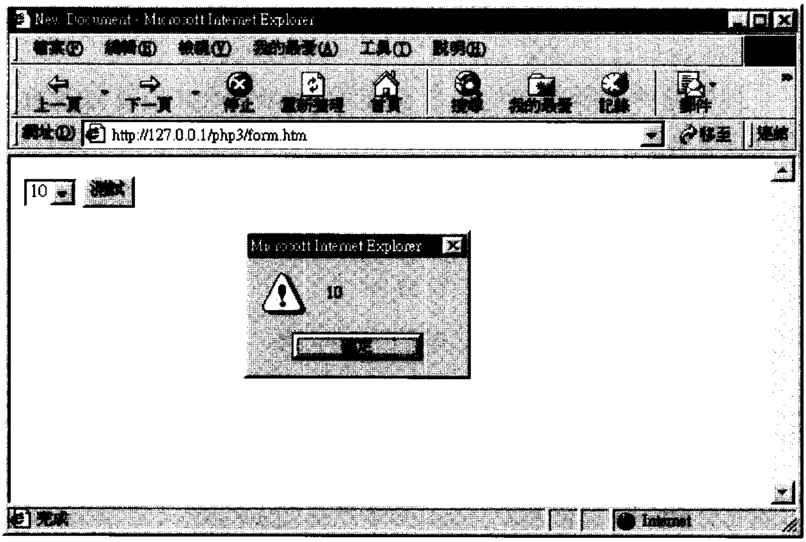
網頁定義一個 JavaScript 的函數，函數名稱為 tform ，執行的指令是把表單名 testform ，元件名稱 test2 的內容顯示在警告視窗內。

再觀看表單的 HTML 原始碼。

```
<INPUT TYPE="SUBMIT" OnClick="tform();" VALUE="測試 2">
```

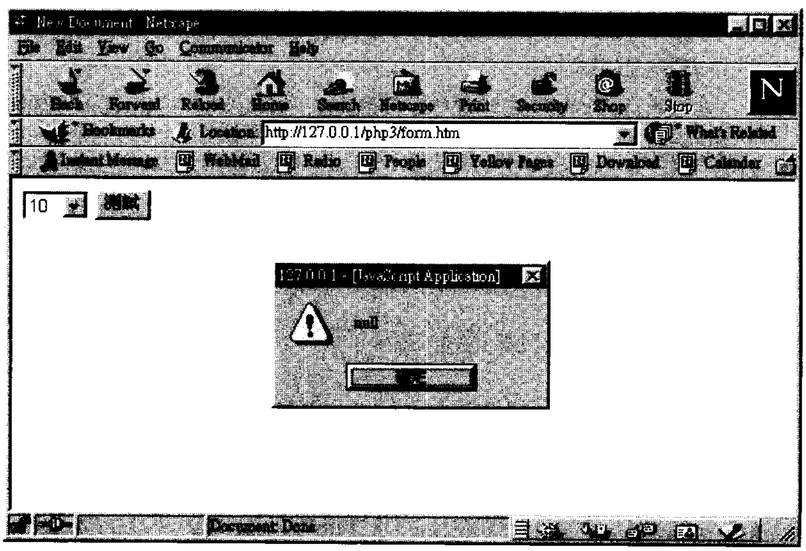
除了一般 SUBMIT 的功能外，當訪客按下按鈕時，還會執行 JavaScript 的函數 tform()。

我們看一下用 IE 瀏覽器，網頁執行的結果：



IE 抓取 OPTION 的值

再看一下用 Netscape 瀏覽器，網頁執行的結果：



Netscape 抓取 OPTION 的值

很明顯IE能使用JavaScript去讀取表單元件option的value，但是Netscape卻不能讀取option的value。因此，在設計JavaScript的時候，需要十分注意瀏覽器的差異。

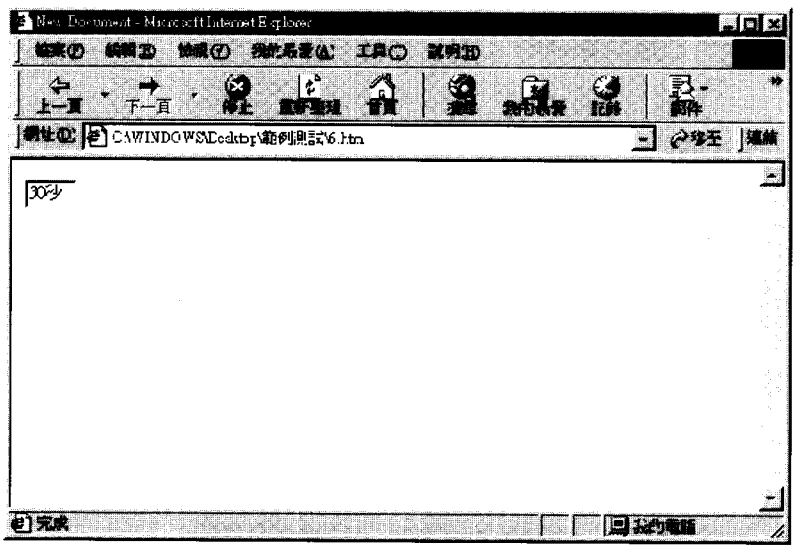
17-2 表單元件的應用

先來看一個範例，這範例能夠把訪客停留的秒數，顯示在指定的表單元件內容裡。這個特效結合了時間函數與改變表單元件內容的功能。

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var time = new Date();
time_second = Math.floor(time.getTime()/1000);

document.write('<FORM NAME=timerform><INPUT TYPE=TEXT
NAME=timer SIZE=4></FORM>');

function doform() {
   var time = new Date();
   stay_second = Math.floor(time.getTime()/1000);
   stay_second -= time_second;
   document.forms.timerform.timer.value = stay_second + "秒";
   setTimeout("doform()",1000)
}

doform();
</SCRIPT>
```

【執行結果】



記錄訪客停留在網頁的時間

【程式解說】

這裡對特效的程式碼做一些解讀。

1. var time = new Date();

   time_second = Math.floor(time.getTime()/1000);

   會先把目前的時間記錄傳給變數 time 。接下來，把 time 的時間記錄用 getTime()轉換成毫秒，並且除以 1000 ，再將計算後的結果傳給變數 time_second 。

2. document.write('<FORM NAME=timerform><INPUT TYPE=TEXT NAME=timer SIZE=4></FORM>');

把一段表單的 HTML 原始碼，寫到 HTML 文件裡。表單名稱為 timerform，裡面包含著一個元件 TEXT，名稱為 timer。

3. 接著定義了一個函數，名稱為 doform。

```
function doform() {
 var time = new Date();
 stay_second = Math.floor(time.getTime()/1000);
 stay_second -= time_second;
document.forms.timerform.timer.value = stay_second + "秒";
 setTimeout("doform()",1000)
}
```

(1)

```
var time = new Date();
stay_second = Math.floor(time.getTime()/1000);
```

這個函數首先會把目前的時間記錄傳給變數 time。接下來，把 time 的時間記錄用 getTime()轉換成毫秒，並且除以 1000，再將計算後的結果傳給變數 stay_second。

(2) stay_second -= time_second;

將新取得的停留秒數和開啟網頁時所記錄的起始時間兩者相減，所得到的差，就是瀏覽器開啟這張網頁有多久了。

(3) document.forms.timerform.timer.value = stay_second + "秒";

再把停留的秒數傳送到表單元件 timer 去，這樣子表單裡就能夠顯示網頁開啟多久。

(4) setTimeout("doform()",1000)

指在 1000 毫秒後，再執行一次 doform()這個函數。這個動作會不斷地更新表單內的停留時間，也讓表單看起來有計時的功能。

4. doform();

在一切都設計好了之後，啟動記錄停留時間的函數。

18

影像的置換

18-1 屬性

18-2 變化按鈕原理

18-3 變化按鈕延伸

在動態 HTML ，最引人注意的選單，通常少不了變化按鈕。變化按鈕的原理，主要是運用改變一個 <IMG> 標籤圖片連結的技巧。原理很簡單，但是特效十分地炫。除了變化按鈕外，一些動態的廣告看版也能夠運用切換圖片的方式，來達到切換廣告輪流播放的效果。

18-1 屬性

images 子物件屬於 document 的父物件下，以下是它的屬性：

屬性

.border	圖片邊框大小
.complete	圖片是否讀取完成
.height	圖片高度
.name	圖片的名稱
.src	圖片檔案位置
.width	圖片寬度

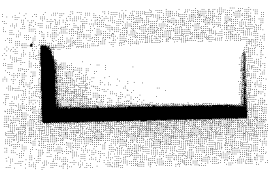
18-2 變化按鈕原理

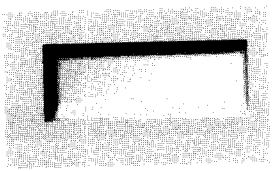
我們先來看一個簡單的變化按鈕範例。

【原始碼】

```
<A HREF="javascript://"
   onmouseover="document.images.s1.src='g3.gif';"
   onmouseout="document.images.s1.src='a3.gif';"
>
<IMG SRC="a3.gif" BORDER="0" NAME="s1">
</A>
```

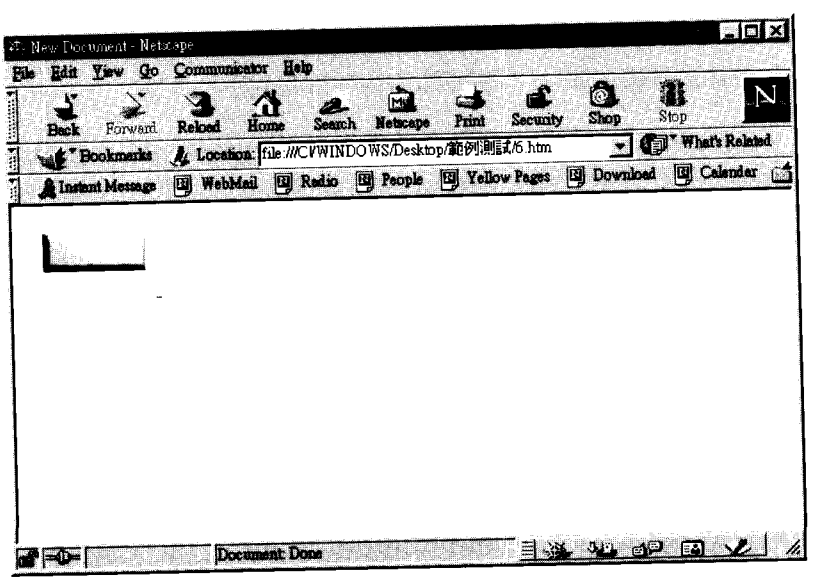
這個特效需要使用到兩張按鈕的圖片，一張是a3.gif，另一張是g3.gif。



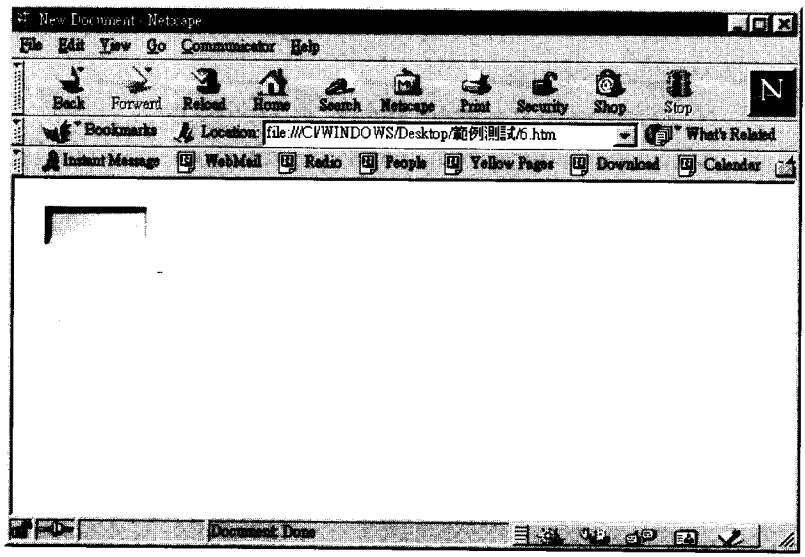


【執行結果】

網頁執行的特效結果：



當游標還沒有移動到連結上前，圖片的情況。



當游標移動到連結後，圖片置換的情況。

【程式碼解說】

解讀特效的原始碼：

1. <IMG SRC="a3.gif" BORDER="0" NAME="s1">

   這個 <IMG> 標籤，定義了它的預設圖片為 a3.gif ，名稱為 s1 ，邊框為 0 。

2. onmouseover="document.images.s1.src='g3.gif';"

   這個程式碼的意思是，當游標移動到這個連結時，替換名稱為 s1 的 <IMG> 標籤，把它的圖片檔案改成 g3.gif 。

3. onmouseout="document.images.s1.src='a3.gif';"

   這個程式碼的意思是，當游標從這個連結移開時，替換名稱為 s1 的 <IMG> 標籤，把它的圖片檔案改成 a3.gif 。也就是還原被替換的圖片。

如果想要增加按鈕數為兩個，寫法如下：

```
<A HREF="javascript://"
   onmouseover="document.images.s.src='g3.gif';"
   onmouseout="document.images.s1.src='a3.gif';"
>
<IMG SRC="a3.gif" BORDER="0" NAME="s1">
</A>
<A HREF="javascript://"
   onmouseover="document.images.s2.src='g3.gif';"
   onmouseout="document.images.s2.src='a3.gif';"
>
<IMG SRC="a3.gif" BORDER="0" NAME="s2">
</A>
```

很重要的一點，每一個 <IMG> 標籤的名稱都必須不一樣，不然JavaScript在處理時會出現錯誤。

18-3 變化按鈕延伸

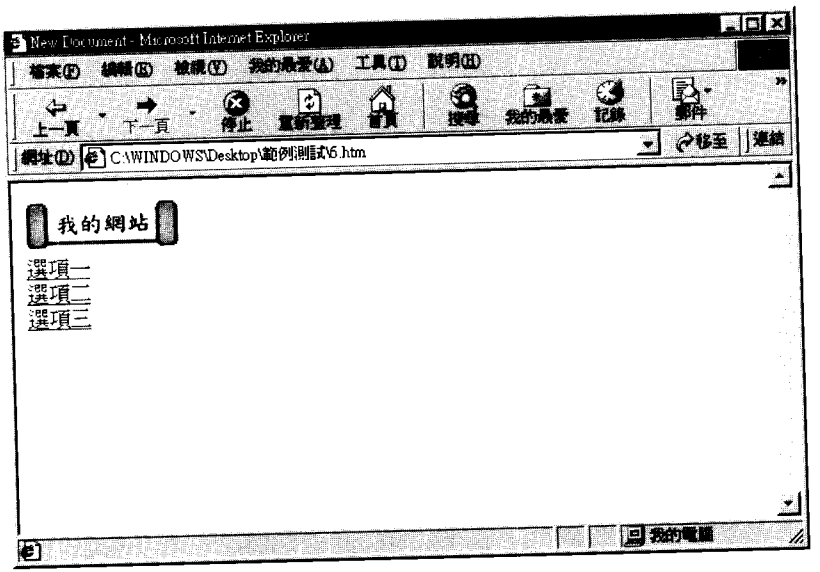
再看一個變化按鈕的延伸範例。

【網頁原始碼】

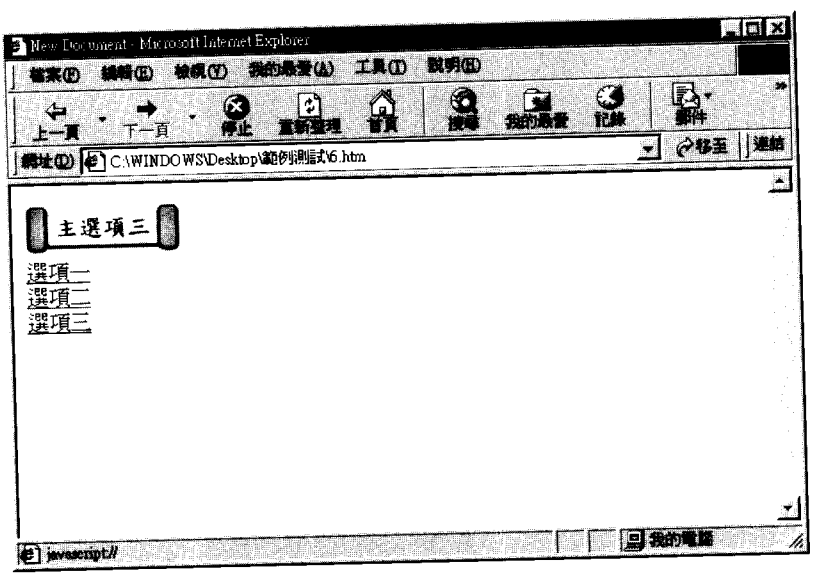
```
<HTML>
<BODY>
<IMG SRC="c0.gif" BORDER="0" NAME="c0">
<BR>
<A HREF="javascript://"
   onmouseover="document.images.c0.src='c1.gif';"
   onmouseout="document.images.c0.src='c0.gif';"
>
```

```
選項一
</A>
<BR>
<A HREF="javascript://"
   onmouseover="document.images.c0.src='c2.gif';"
   onmouseout="document.images.c0.src='c0.gif';"
>
選項二
</A>
<BR>
<A HREF="javascript://"
   onmouseover="document.images.c0.src='c3.gif';"
   onmouseout="document.images.c0.src='c0.gif';"
>
選項三
</A>
</BODY>
</HTML>
```

【執行結果】

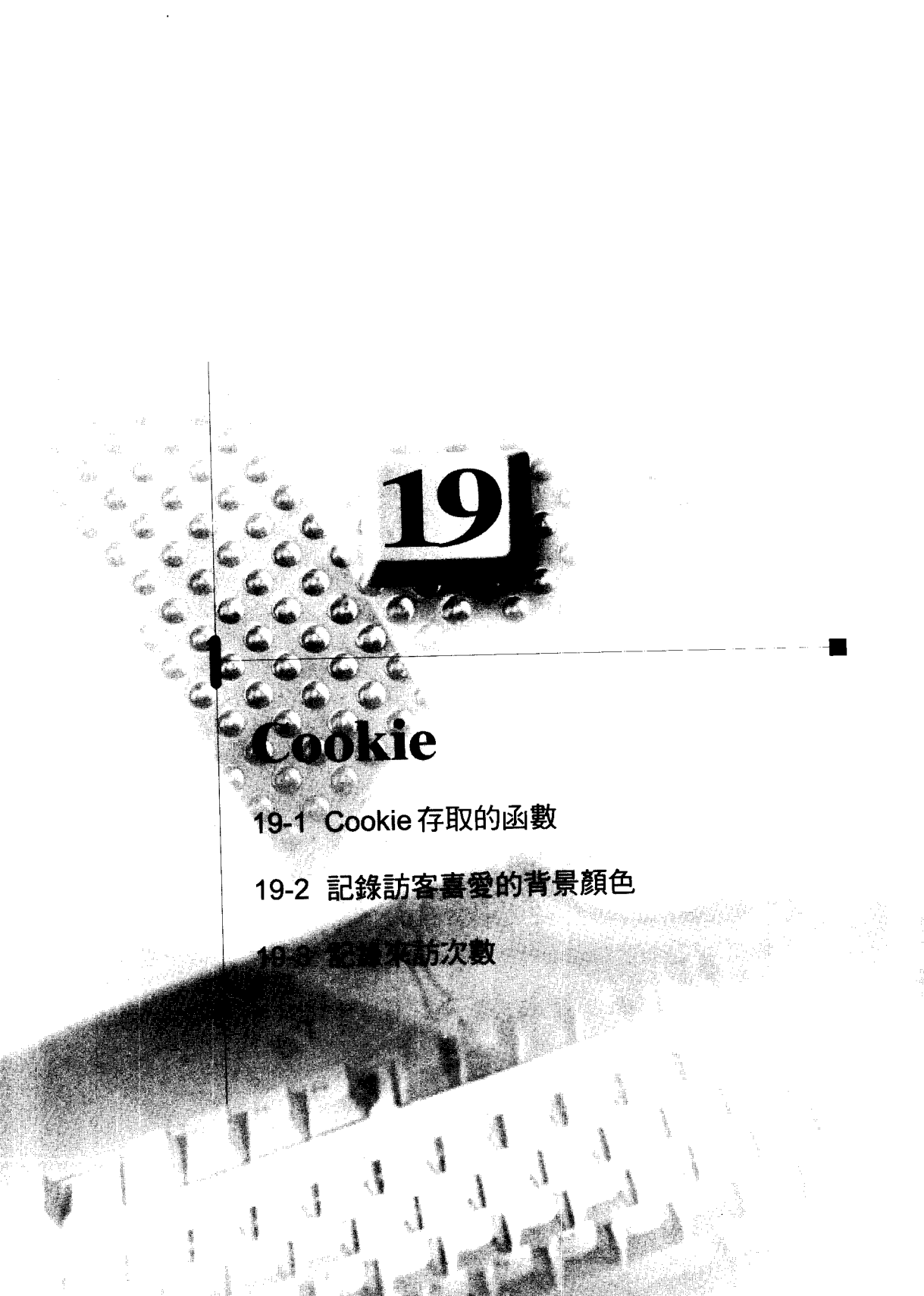


游標未移動到任何選項時



游標移動到選項三時

從這個範例可以了解，變化按鈕特效也可以有這樣子的效果。其實圖片置換的原理，還能夠有很多種效果，完全要看網頁設計者要怎麼發揮囉。



19 Cookie

19-1 Cookie 存取的函數

19-2 記錄訪客喜愛的背景顏色

19-3 記錄來訪次數

在很多網站會需要做帳號登入，所以可以看到一種自動記錄訪客名稱和密碼的功能，這個功能就是使用 Cookie 做的。 Cookie 雖然在使用上有一些限制，像是使用者的電腦最多可以同時擁有 300 個 Cookie 檔案，一個網域只能擁有 20 個 Cookie 檔案，每個 Cookie 的檔案大小不能超過 4KB 。

19-1 Cookie 存取的函數

Cookie 有指定的儲存格式，一個 Cookie 檔案內的變數，必須包含變數名稱、變數內容，以及有效時間。 JavaScript 存取 Cookie ，會使用到 document.cookie 來加入或是讀取檔案內的變數。而 Cookie 存取的函數有很多種寫法，在國內外的 DHTML 教學都有提供這類的函數。這裡對網路上常用的 Cookie 存取函數，做使用上的說明。

儲存

之前有提到過 Cookie 儲存變數的格式，在這裡做詳細的解說。儲存一個指定的 Cookie 變數，必須指定它的變數名稱、變數內容，以及有效時間這三個部份。就像是在 JavaScript 宣告變數一樣，需要指定變數名稱和變數內容。有效時間的主要目的，是要去刪除一些舊的 Cookie ，因為 Cookie 的容量有上限，為了避免舊的 Cookie 占了太多的使用空間，所以會需要用有效時間去判定這個 Cookie 的變數是不是太舊了。

在了解 Cookie 儲存的格式後，再來看一下怎麼使用儲存 Cookie 變數的函數，以下是程式碼的內容。

【 Cookie 儲存的原始碼 】

```
var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() + (1000 * 60 * 60 * 24 * 30));
```

```
function setCookie(name,value,expires) {
   document.cookie = name + "=" + escape(value) + "; path=/" +
   ((expires == null) ? " " : "; expires =" + expires.toGMTString());
}
```

【程式碼解說】

由於會需要計算 Cookie 的有效時間，所以需要用到時間的函數，來換算新的有效時間，新的有效時間是用毫秒計算的，所以如果以 30 天後為限，要把新加入的時間期限寫成(1000 * 60 * 60 * 24 * 30)。

```
var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() + (1000 * 60 * 60 * 24 * 30));
```

使用 setCookie()函數的方法如下：

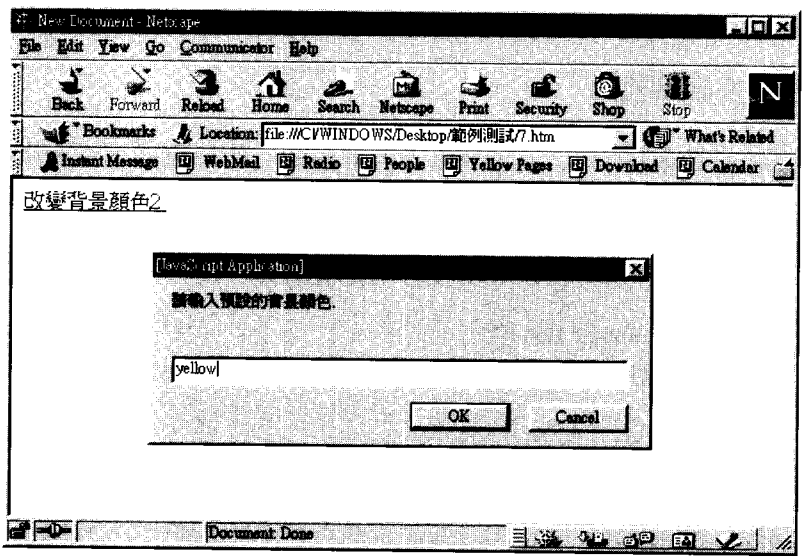
```
setCookie("變數名稱","變數內容","有效時間");
```

假設在程式碼加上這一行，就會把一個變數名稱 bgColor ，指定內容 white 、有效時間為 30 天之後，把這些內容儲存到 Cookie 裡去。

setCookie()通常會和 prompt 對話視窗合併使用，像是這個範例一樣。

```
<A HREF="javascript://"
onClick="
if((temp=prompt('請輸入預設的背景顏色.'))!=null)
setCookie('bgColor',temp,exp);
">
改變背景顏色
</A>
```

當訪客按下連結時，會出現一個對話視窗，詢問訪客想要的背景顏色。如果有輸入內容的話，就把輸入的內容儲存到 Cookie 裡去，並且指定變數名稱和內容。



輸入背景顏色，並利用 Cookie 來記錄。

讀取

儲存內容到變數去後，當然會希望把變數的內容讀取出來，getCookie()函數提供了很簡單就能夠把 Cookie 變數找出來的方法；如果在 Cookie 檔案裡找不到這個變數的話，就會回傳 null。以下是程式碼的內容。

【Cookie 讀取的原始碼】

```
function getCookie(name) {
   var cookie = name + "=";
   var dc = eval("document.cookie");
```

```
    if(dc.length > 0) {
        begin = dc.indexOf(cookie);

        if(begin != -1) {
            begin += cookie.length;
            end = dc.indexOf(";",begin);
            if(end == -1) end = dc.length;
            return unescape(dc.substring(begin,end));
        }
    }
    return null;
}
```

【程式碼解說】

使用 setCookie()函數的方法如下：

```
getCookie("變數名稱");
```

getCookie()會去尋找指定的變數名稱，並且回傳這個變數的內容。比較常用來接收回傳值的寫法，是用一個變數來接收 getCookie()的回傳值，寫法如下：

```
var bgColor = getCookie("bgColor");
```

這行程式碼就是把 getCookie()，回傳的 Cookie 變數內容傳送給 JavaScript 變數 bgColor 。再看一下使用的範例。

首先會把 getCookie("bgColor")傳回的值傳送到變數 bgColor ，再判斷變數 bgColor 內容是不是空的字元，如果變數 bgColor 有內容的話，把文件的背景顏色轉換成 bgColor 所指定的內容。

```
var bgColor = getCookie("bgColor");
if(bgColor!=null)    document.bgColor = bgColor;
```

刪除

刪除一個 Cookie 的動作很簡單，只要把 Cookie 的有效時間改成一個舊的時間就可以了，瀏覽器會在讀取 Cookie 時，自動把過期的 Cookie 變數刪除。

【Cookie 刪除的原始碼】

```
function delCookie(name) {
    document.cookie = name + "=; expires=Thu,01-Jan-70 00:00:01 GMT" +
"; path=/";
}
```

【程式碼解說】

使用 delCookie()函數的方法如下：

```
delCookie("變數名稱");
```

19-2 記錄訪客喜愛的背景顏色

在熟悉了 Cookie 存取的方式之後，我們來實際了解一下 Cookie 在網頁上的應用，利用 Cookie 來記錄背景顏色。以下是特效的程式碼和 HTML 的語法。

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() + (1000 * 60 * 60 * 24 * 31));

function setCookie(name,value,expires) {
    document.cookie = name + "=" + escape(value) + "; path=/" +
    ((expires == null) ? " " : "; expires =" + expires.toGMTString());
}

function getCookie(name) {
    var cookie = name + "=";
    var dc = eval("document.cookie");

    if(dc.length > 0) {
            begin = dc.indexOf(cookie);

            if(begin != -1) {
                    begin += cookie.length;
                    end = dc.indexOf(";",begin);
                    if(end == -1) end = dc.length;
                    return unescape(dc.substring(begin,end));
            }
    }
    return null;
}

function delCookie(name) {
    document.cookie = name + "=; expires=Thu,01-Jan-70 00:00:01 GMT" +
"; path=/";
}
```

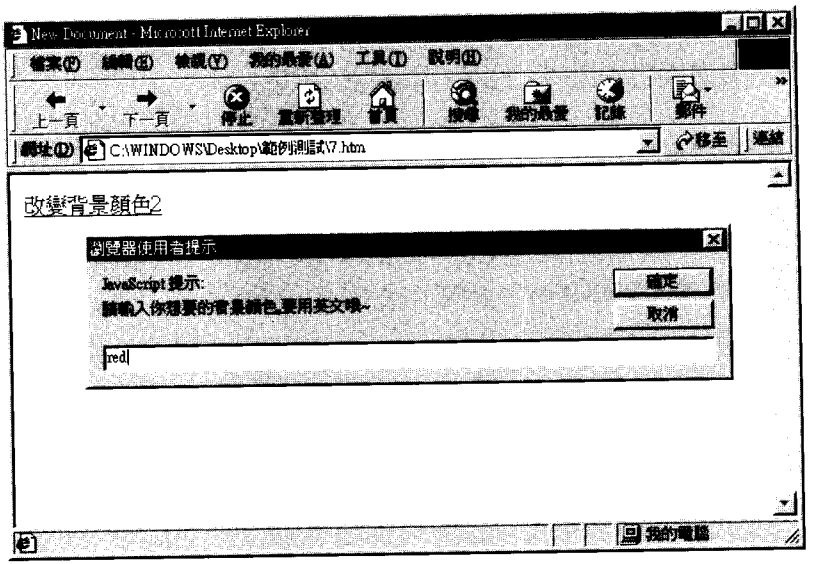
```
document.bgColor = getCookie("bgColor");

var bgColor;
function changeBG() {
   var temp = prompt("請輸入你想要的背景顏色,要用英文哦~");
   if(temp!=null)    setCookie("bgColor",temp,exp);
   document.bgColor = getCookie("bgColor");
}

</SCRIPT>
```

【HTML 原始碼】

```
<A HREF="javascript://"    onClick="changeBG();">
改變背景顏色
</A>
```

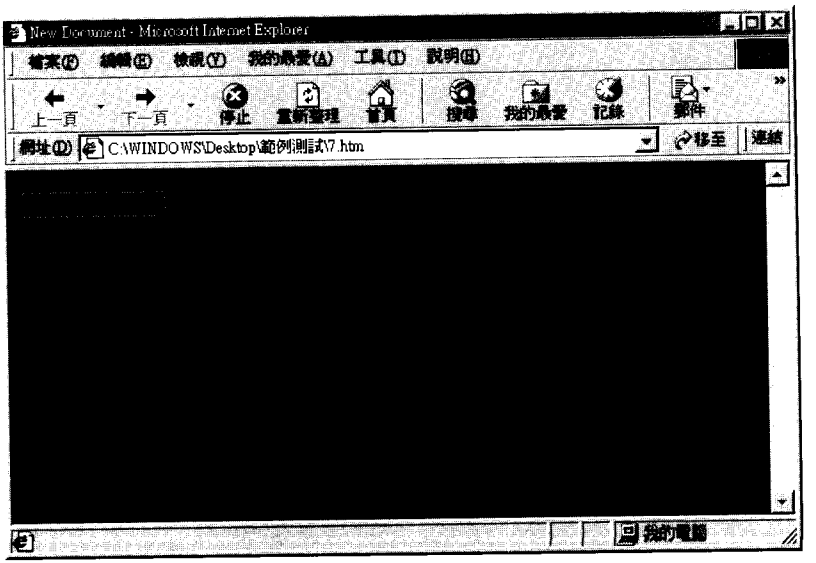
【執行結果】

當訪客按下“改變背景顏色”這個連結時，會出現詢問的對話窗。這時候，可以輸入想要切換的顏色。



讓訪客輸入想要的背景顏色

按下確定後，背景顏色會轉換成指定的顏色。



利用Cookie去讀取訪客設定的顏色

而之後，只要進到這張網頁，程式就會自動去讀取 Cookie 的記錄，並且把背景顏色切換成 Cookie 所記錄的顏色。

【程式碼解說】

在這裡新加入的函數部份，做程式指令的說明。

1. document.bgColor = getCookie("bgColor");

   把網頁的背景顏色改變成 Cookie 所指定的顏色， getCookie("bgColor"); 會回傳 Cookie 檔案裡變數 bgColor 的內容。這行指令的主要功能是讓每次讀取網頁時，都能夠從 Cookie 中取得顏色的記錄，並改變目前網頁的背景顏色。

2. var bgColor;

   宣告一個變數 bgColor ，這個變數主要的用途是在於接收 Cookie 傳回儲存在 Cookie 裡變數 bgColor 的內容。這裡有一點要注意， JavaScript 變數 bgColor 和 Cookie 檔案裡的變數 bgColor 是兩個不同的變數，使用時要注意。

3.

```
function changeBG() {
   var temp = prompt("請輸入你想要的背景顏色,要用英文哦~");
   if(temp!=null)    setCookie("bgColor",temp,exp);
   document.bgColor = getCookie("bgColor");
}
```

   定義一個函數 changeBG()。

   (1) var temp = prompt("請輸入你想要的背景顏色,要用英文哦~");

   把詢問窗接收到的值，再傳給變數 temp 。

(2) if(temp!=null) setCookie("bgColor",temp,exp);

如果變數 temp 的內容不是空的，就把 temp 的內容傳到 Cookie 去。這個動作是為了避免訪客按下取消時， setCookie()仍然把 temp 的值傳到 Cookie 去。

(3) document.bgColor = getCookie("bgColor");

最後，把網頁的背景顏色改成 Cookie 所指定的顏色。

19-3 記錄來訪次數

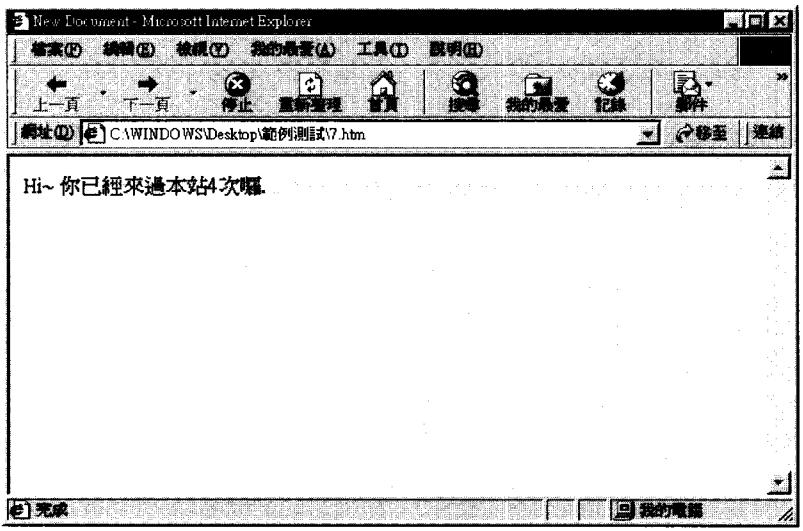
記錄訪客來訪的次數是很簡單的，只要利用一些 Cookie 存取上的技巧，就能夠把來訪的次數給記錄下來囉。

【程式碼】

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() + (1000 * 60 * 60 * 24 * 31));

function setCookie(name,value,expires) {
   document.cookie = name + "=" + escape(value) + "; path=/" +
   ((expires == null) ? " " : "; expires =" + expires.toGMTString());
}

function getCookie(name) {
   var cookie = name + "=";
   var dc = eval("document.cookie");

   if(dc.length > 0) {
         begin = dc.indexOf(cookie);
```

```
            if(begin != -1) {
                begin += cookie.length;
                end = dc.indexOf(";",begin);
                if(end == -1) end = dc.length;
                return unescape(dc.substring(begin,end));
            }
    }
    return null;
}

function delCookie(name) {
    document.cookie = name + "=; expires=Thu,01-Jan-70 00:00:01 GMT" +
"; path=/";
}

var count = getCookie("count");
if(count != null) {
    count++;
    setCookie("count",count,exp);
}
else {
    count = 1;
    setCookie("count",count,exp);
}
document.write(count);
</SCRIPT>
```

【執行結果】



顯示訪客到訪的次數

【程式碼解說】

1. var count = getCookie("count");

   在 JavaScript 裡，宣告一個變數 count ，並且讀入 Cookie 裡的變數 count 內容。如果訪客之前都沒有來過的話， Cookie 會傳回 null 值給 count 。如果 Cookie 有記錄的話，就會傳累積的到訪次數給 count 。

2.

```
if(count != null) {
    count++;
    setCookie("count",count,exp);
}
else {
    count = 1;
    setCookie("count",count,exp);
}
```

這段程式碼會先判斷變數 count 的內容。如果 count 不是 null ，就做遞增的指令，並且將遞增後的 count 再傳入 Cookie 檔案裡。如果 count 是 null ，就把 count 設定成 1 ，並且變數 count 的值傳入 Cookie 檔案裡。

3. document.write("Hi~ 你已經來過本站"+count+"次囉.");

   最後，這行程式碼會把處理過的變數 count ，寫入網頁裡。

20

圖層屬性控制

20-1 屬性

20-2 可見度

20-3 [illegible]

[illegible] 進階應用 I 預載效果

[illegible] 進階應用 II 動畫效果

在製作網頁時，可以在 HTML 文件中定義一個或是數個獨立的區塊，這些區塊又可以包括 HTML 語法或是 Script 的程式碼，而又可以互相重疊。而這些區塊稱之為圖層。很多網頁特效，都是利用 JavaScript 來控制圖層，藉此達到動畫的效果。

20-1 屬性

由於 IE 和 Netscape 對圖層定義的解釋不同，所以在這裡分別列出 IE 和 Netscape 對圖層屬性的物件格式。

IE 圖層屬性（document.all['name'].style）

.name	圖層名稱，想控制一個圖層內的屬性，必須先指定名稱。
.top	目前圖層的上緣位置。
.left	目前圖層的左距位置。
.visibility	指目前這個圖層是顯示還是隱藏的狀態。
.zIndex	目前圖層的 Z 軸位置。

Netscape 圖層屬性（document.layers['name']）

.name	圖層名稱，想控制一個圖層內的屬性，必須先指定它的名稱。
.top	目前圖層的上緣位置。
.left	目前圖層的左距位置。
.visibility	指目前這個圖層是顯示還是隱藏的狀態。
.zIndex	目前圖層的 Z 軸位置。

比較常用到的圖層屬性有可見度與位置。以下先介紹如何用 JavaScript 控制這兩大類的屬性。

20-2 可見度

可以指定這個圖層隱藏或是出現，常用在像是 Loading 的特效。

IE 的寫法如：

document.all['圖層名稱'].style.visibility='visible';

把圖層的可見度打開。

document.all['圖層名稱'].style.visibility='hidden';

把圖層的可見度關閉。

NS 的寫法如：

document.layers['圖層名稱'].visibility='visible'

把圖層的可見度打開。

document.layers['圖層名稱'].visibility='hidden'

把圖層的可見度關閉。

接下來看一個控制可見度的範例。

首先，先定義一個 JavaScript 的函數，可以依瀏覽器的類型來執行不同的程式碼，讓 IE 和 Netscape 都能夠隱藏圖層 load 。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function hideLayer() {
   if(navigator.appName=="Netscape") {
            document.layers.load.visibility = "hidden";
```

```
    }
    else {
            document.all.load.style.visibility = "hidden";
    }
}
</SCRIPT>
```

接下來在 HTML 原始碼裡，定義一個圖層。

```
<DIV ID="load" STYLE="POSITION: ABSOLUTE;TOP: 80PX; LEFT:
350PX;Z-INDEX:100PX;">
    <TABLE BORDER="0" WIDTH="200" HEIGTH="200"
BGCOLOR="#B00000" ALIGN="CENTER">
    <TR HEIGTH="200">
            <TD HEIGTH="200">
                    <P>
                    <BR>
                    <FONT COLOR="#FFFFFF">這是圖層 load 初始位置為
TOP:80;LEFT:350.</FONT>
                    </P><BR><BR><BR><BR>
            </TD>
    </TR>
    </TABLE>
</DIV>
```

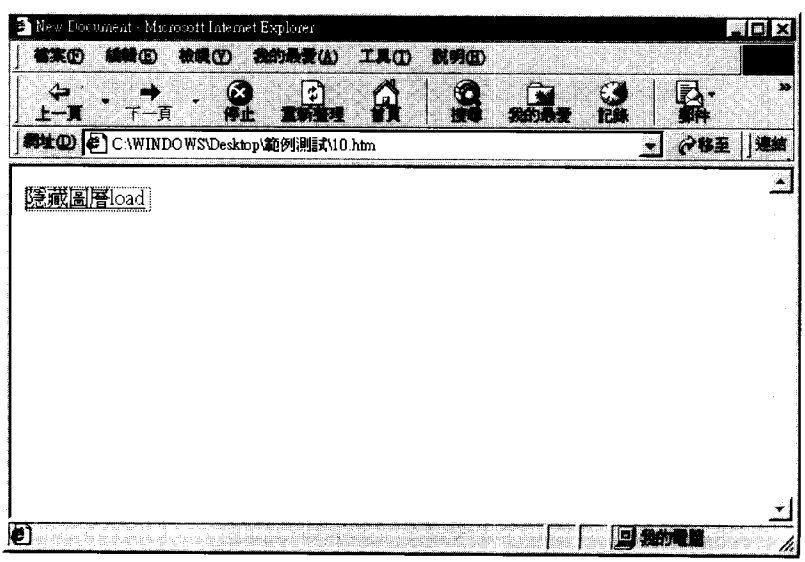
再利用連結的 OnClick 事件，去啟動 JavaScript 隱藏 load 圖層的函數。

```
<A HREF="javascript://" onClick="hideLayer('load');">隱藏圖層 load</A>
```

當連結還沒按下時，網頁的狀態：

圖層的可見度為顯示時

當按下連結時，網頁的狀態：



圖層的可見度為隱藏時

可以發現到圖層 load 消失了，這表示讓圖層消失的函數執行成功。

相反的，如果想要讓圖層出現的話，只要把程式碼的部份做一些修改。 showLayer()就能讓圖層 load 從隱藏狀態出現的函數。

```
function showLayer() {
   if(navigator.appName=="Netscape") {
            document.layers.load.visibility = "visible";
   }
   else {
            document.all.load.style.visibility = " visible";
   }
}
```

20-3 位置

控制圖層在網頁中的位置，幾乎動畫的特效都會用到這些屬性。

IE 的寫法如：

```
document.all['圖層名稱'].style.top= 距上緣位置;
document.all['圖層名稱'].style.left= 距左緣位置;
document.all['圖層名稱'].style.zIndex=Z 軸的位置;
```

NS 的寫法如：

```
document.layers['圖層名稱'].top= 距上緣位置;
document.layers['圖層名稱'].left= 距左緣位置;
document.layers['圖層名稱']. zIndex =Z 軸的位置;
```

實際操作一個控制圖層座標的範例。

首先，先定義一個 JavaScript 的函數，可以依瀏覽器的類型來執行不同的程式碼，讓 IE 和 Netscape 都能夠執行移動圖層效果。

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function moveLayer() {
   if(navigator.appName=="Netscape") {
            document.layers.load.top = 50;
            document.layers.load.left = 100;
   }
   else {
            document.all.load.style.top = 50;
            document.all.load.style.left = 100;
   }
}</SCRIPT>
```

圖層 load 的原始碼，依照可見度的圖層定義。

```
<DIV ID="load" STYLE="POSITION: ABSOLUTE;TOP: 80PX; LEFT:
350PX;Z-INDEX:100PX;">
   <TABLE BORDER="0" WIDTH="200" HEIGTH="200" BGCOLOR=
   "#B00000" ALIGN="CENTER">
   <TR HEIGTH="200">
            <TD HEIGTH="200">
                     <P>
                     <BR>
                     <FONT COLOR="#FFFFFF">這是圖層 load 位置為
                     TOP:80;LEFT:350.</FONT>
                     </P><BR><BR><BR><BR>
            </TD>
   </TR>
   </TABLE>
</DIV>
```

再利用連結的 OnClick 事件，去啟動 JavaScript 移動 load 圖層的函數。

```
<A HREF="javascript://" onClick="moveLayer();"> 移動圖層 load 到座標
(50,100)</A>
```

當連結還沒按下時，網頁的狀態：

圖層的位置在 80,100

當按下連結時，網頁的狀態：

圖層的位置在50,100

20-4 進階應用I 預載效果

通常在網頁未讀取完時，為了網頁美觀，或是避免訪客啟動了一個尚未準備好的網頁特效，會在網頁的最上層放上一個圖層，上面顯示Loading..。這種特效，通常稱為預載。

預載特效的原理很簡單，當網頁讀取完成時，就把放在最上層的圖層隱藏起來。網頁原始碼如下：

【網頁原始碼】

```
<HTML>

<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
function hideLoad() {
   if(navigator.appName=="Netscape") {
            document.layers.load.visibility = "hidden";
   }
   else {
            document.all.load.style.visibility = "hidden";
   }
}
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY onLoad="hideLoad();">

<DIV ID="load" STYLE="POSITION: ABSOLUTE;TOP: 0PX; LEFT: 0PX; Z-
INDEX: 100PX; WIDTH: 100% ; HEIGHT: 110% ;">
   <TABLE BORDER="0" WIDTH="100%" HEIGHT="100%"
BGCOLOR="#B00000" ALIGN="CENTER">
   <TR HEIGHT="100%">
            <TD HEIGHT="100%" ALIGN="CENTER">
                     <P>
                     <BR>
                     <FONT COLOR="#FFFFFF"> 資料讀取中..</FONT>
                     </P><BR><BR><BR><BR>
            </TD>
   </TR>
   </TABLE>
</DIV>

</BODY>
</HTML>
```

【執行結果】

PreLoad 的效果

當網頁讀取完時，會啟動函數 hideLoad()，把圖層 load 隱藏起來。

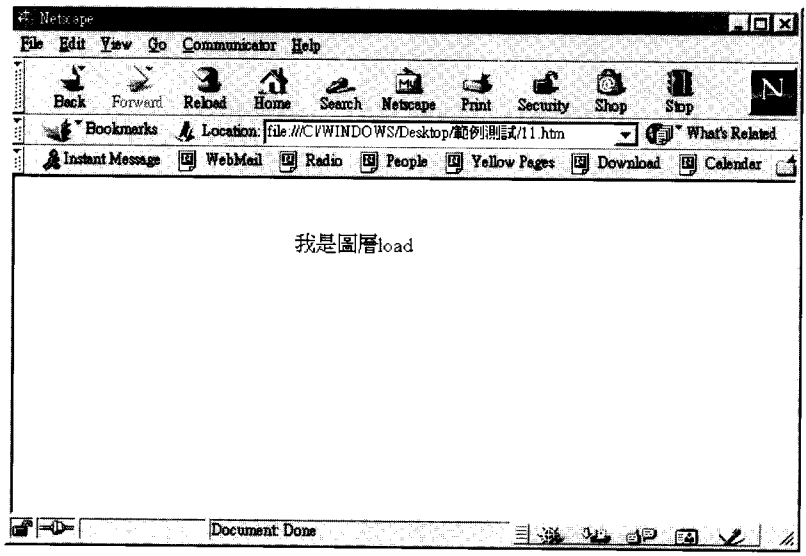
20-5 進階應用 II 動畫效果

要讓圖層在網頁上有移動的感覺，必須不斷地小幅移動圖層的位置，這裡舉一個很簡單的例子。會不斷向右移動圖層 load ，直到移動超過水平軸 400 ，就會把圖層的水平坐標歸零。

【網頁原始碼】

```
<HTML>

<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
var layer_x = 0;

function moveLayer(x) {
   if(x < 400)        x += 5;
   else                                  x = 0;

   if(navigator.appName=="Netscape") {
            document.layers.load.left = x;
   }
   else {
            document.all.load.style.left = x;
   }
   setTimeout("moveLayer("+x+");",50);
}
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY onLoad="moveLayer();">

<DIV ID="load" STYLE="POSITION: ABSOLUTE;TOP: 40PX; LEFT: 0PX;
Z-INDEX: 100PX;">
我是圖層 load
</DIV>


</BODY>
</HTML>
```

【執行結果】



一個不斷向左移動的圖層

學習心得

21

滑鼠事件

21-1 抓取事件的方法

21-2 IE 與 Netscape 的差異

21-3 判斷滑鼠的所在位置

最後一章，將介紹的是如何利用 JavaScript 來抓取滑鼠所發生的事件，最常見的有判斷訪客按下右鍵後，就出現警告視窗、以及跟著滑鼠移動的圖等。只要了解了原理，再加上前面幾章所介紹的技巧，很容易就能夠創造出新的滑鼠特效了。另外，本章還有對 IE 和 Netscape 兩種不同瀏覽器，程式寫作上不同之處加以說明。

21-1 抓取事件的方法

之前有介紹過利用事件來觸發 JavaScript 的概念，也介紹了幾個範例。但是之前所介紹觸發事件的方式，都是要透過 HTML 標籤的輔助來達到事件觸發的方式。像是 <BODY onLoad="welcome();"> 就是指當網頁下載動作完成後，就啟動一個 JavaScript 的函數 welcome()。

上面所提到觸發事件的方法都必須透過 HTML 標籤來達成，而這些方式都不是用到 JavaScript 的事件物件（event），舉一個例子來說明。

假設我們想要讓滑鼠在整個視窗的範圍內，按下按鈕時就出現一個警告視窗，就要讓滑鼠每次按下鈕時，都會觸發 alert() 函數，但是 HTML 標籤卻不能放置這樣的事件處理器，因此就必須利用事件物件（event）來做觸發函數的動作。

了解了滑鼠事件觸發的原理後，我們再繼續了解 IE 和 Netscape 使用事件物件（event）的方式。

21-2 IE和Netscape的差異

IE和Netscape在處理事件物件（event）的寫法有些不太相同，在這裡先介紹Netsacpe的寫法。

在Netscape所制定的JavaScript中使用

document.captureEvents(Event.事件類型);

來抓取任何對於瀏覽有影響的動作。

而事件類型也就是指發生哪一種的事件，像是

document.captureEvents(Event.ONMOUSEDOWN); // 注意大小寫

在這個例子裡所抓取的動作就是mousedown事件，也就是當訪客按下滑鼠鍵時所產生的事件。請注意，當你指示物件去抓取事件時，回傳值會以大寫表示，所以onmousedown會變成 ONMOUSEDOWN ； onmousemove對變成ONMOUSEMOVE 。

而當事件發生時，就要用JavaScript傳回一個指定的函數，如

當按下滑鼠鍵這個動作發生時，啟動函數nosource();。

document.onmousedown=nosource;

我們再看一個會被事件觸發的函數，它宣告方式的寫法。

當一個的事件函數被宣告時，這時要傳入一個參數 e ，這個參數是事件發生時系統自動產生的一個物件，代表目前事件的狀態。

```
function nosource (e) {
   alert("歡迎光臨");
}
```

而 IE 對事件物件來啟動函數的方法和 Netscpae 十分相似，但是 IE 沒有 document.captureEvents(Event.事件類型);這個指令。

只需要指定事件發生時，要用 JavaScript 傳回指定的函數就可以了，寫法如下：

```
document.onmousedown=nosource;
```

我們仔細看一個判斷在瀏覽網頁時，訪客是否按下滑鼠鍵的程式碼。

【網頁原始碼】

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
<!--
function nosource(e) {
   alert("你好歡迎光臨~");
}

if (document.layers)
document.captureEvents(Event.ONMOUSEDOWN);
document.onmousedown=nosource;

//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

【程式碼解說】

1.

```
function nosource(e) {
   alert("你好歡迎光臨~");
}
```

就是宣告一個事件函數，當指定的事件發生時，就會被啟動。

2.

```
if (document.layers)
document.captureEvents(Event.ONMOUSEDOWN);
```

這是指 Netscape 來抓取指定事件的動作，在這指的是抓取 onmousedown 的事件。也許你會覺得很奇怪，為什麼要用 if(document.layers)？因為 document.layers 是 Netscape 才有的 JavaScript 屬性，所以在判斷時，會傳回 true 。這是一種判斷訪客瀏覽器的方法之一。

3.

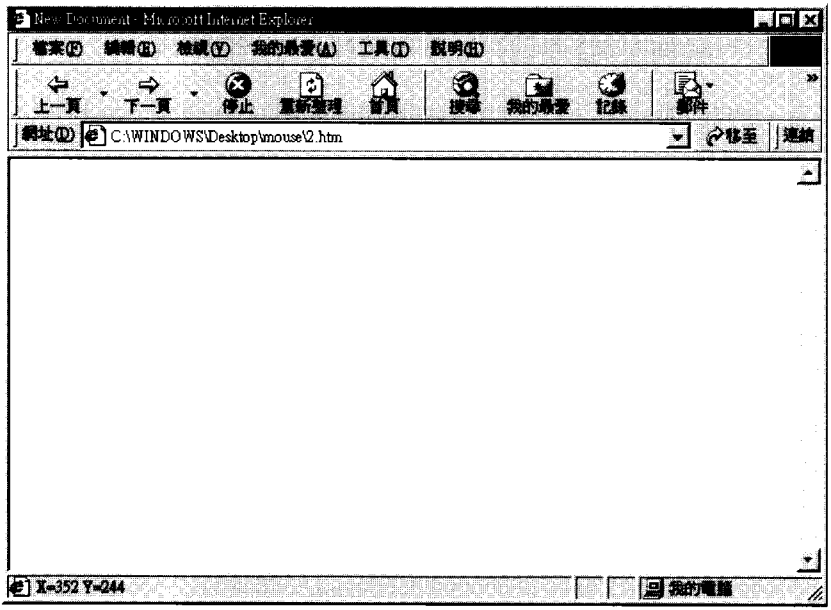
```
document.onmousedown=nosource;
```

把 nosource 事件函數指定給 document.onmousedown 這個事件，也就是指當按下滑鼠鍵時，就啟動 nosource 這個事件函數。

21-3 判斷滑鼠的所在位置

這個效果顧名思義，就是用 JavaScript 去抓取游標在視窗的什麼位置上，在這裡我把游標的位置顯示在訊息列裡。而這個應用還能夠擁有很多種變形，像是可以再指定一個圖層在游標的旁邊，讓它跟著游標在視窗內移動等。

【執行結果】



將游標的位置顯示在訊息列裡

【網頁原始碼】

請看下面程式碼：

```
<HTML>
<HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF">

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript1.2">
<!--

function mousemoveshow(e) {
   if(document.layers) {
            x = e.pageX;
            y = e.pageY;
   }
   else {
            x = event.clientX;
            y = event.clientY;
   }
   window.status = "X="+x+" Y="+y;
}

if (document.layers)        document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
document.onmousemove=mousemoveshow;

//-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

【程式碼解說】

1.

```
function mousemoveshow(e) {
   if(document.layers) {
            x = e.pageX;
            y = e.pageY;
   }
   else {
            x = event.clientX;
            y = event.clientY;
   }
   window.status = "X="+x+" Y="+y;
}
```

也就是宣告一個事件函數 mousemoveshow，主要的功能在顯示傳入的事件現況的位置。這裡 IE 和 Netscpae 又有不同的地方了，在 Netscape 裡指定游標位置必須用 e.pageX 和 e.pageY，而 IE 是用 event.clientX 和 event.clientY 來取得游標在視窗內的位置。

2.

```
if (document.layers)        document.captureEvents(Event.MOUSEMOVE);
document.onmousemove=mousemoveshow;
```

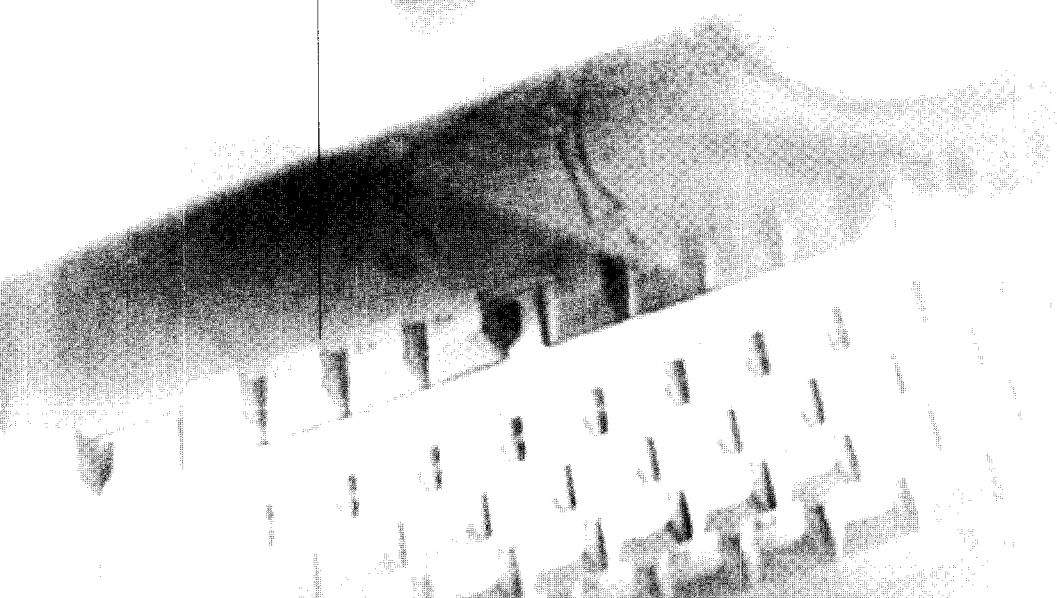
這兩行也就是將游標移動的事件發生時，就啟動 mousemoveshow 這個函數。

第 A 部份
附　錄

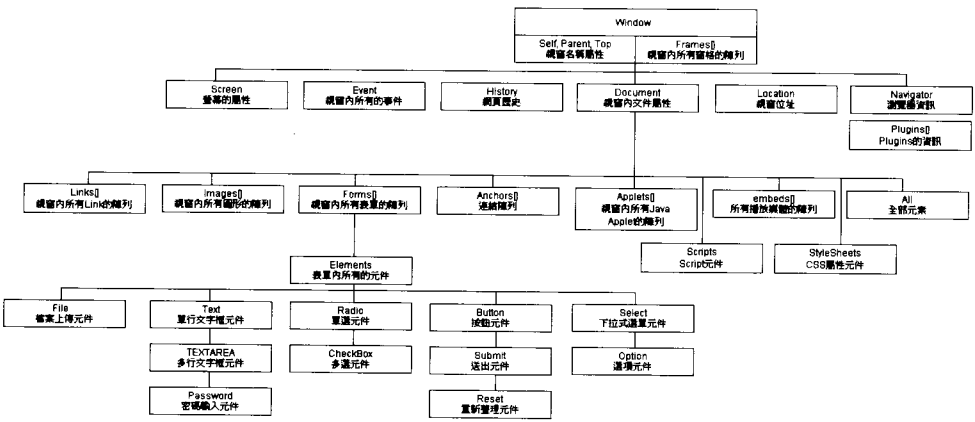
附錄 A　物件模型
附錄 B　滑鼠右鍵的迷思
附錄 C　好站推薦
附錄 D　光碟說明

4

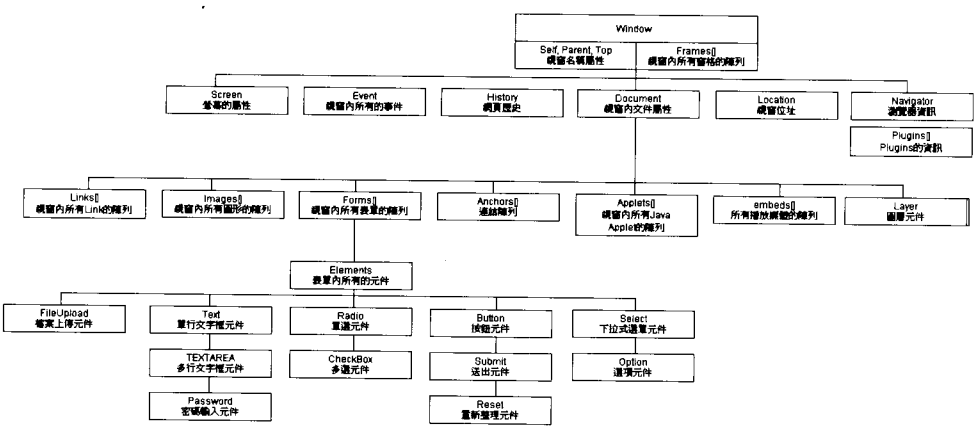
物件模型



在這裡列出JavaScript1.2版裡，IE和Netscape的物件模型圖。



IE的物件模型



Netscape的物件模型

IE 物件模型的特點

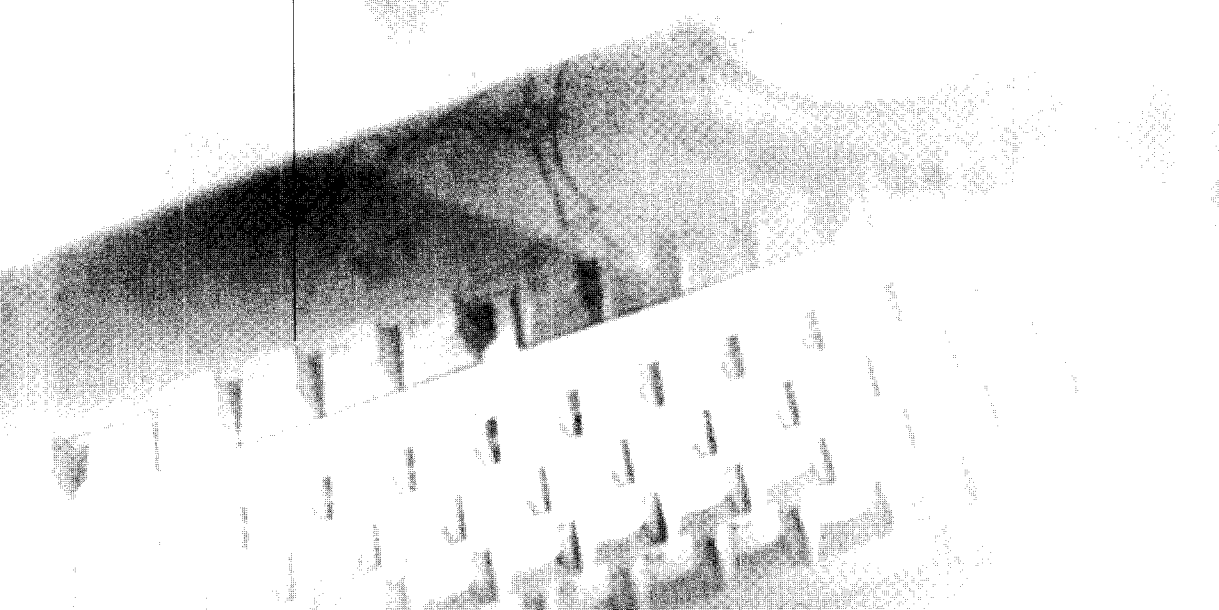
在 HTML 文件中，所有的元件都有 ID 這個屬性，而在 IE 裡，提供了一個 all 的集合物件，讓設計者能夠依元件的 ID 來使用它，像是控制一個圖層的屬性時，我們就會透過 document.all 這個集合物件，來調整或控制圖層屬性。

Netscape 物件模型的特點

Netscape 第四版時，自定了一個 Layer 的標籤，因此在 JavaScript 的物件表中，多了一項 Layer 的物件來讓設計者控制圖層。

學習心得

01 滑鼠右鍵的迷思



在逛各種大大小小的網站時，常常會碰到很多網站設定了鎖定滑鼠右鍵的Script，甚至於鎖定鍵盤的Script，很容易會造成瀏覽上的困擾。也時常在BBS上，看見網友們在問這個問題。不過，很可惜的是封鎖右鍵或是鍵盤的Script，是沒有什麼用的。只要了解封鎖按鍵的Script原理，很輕易就能找到它的破解方法。以下提供幾個方法給大家參考。

方法

1.用上方工具列的檢視來看原始碼。

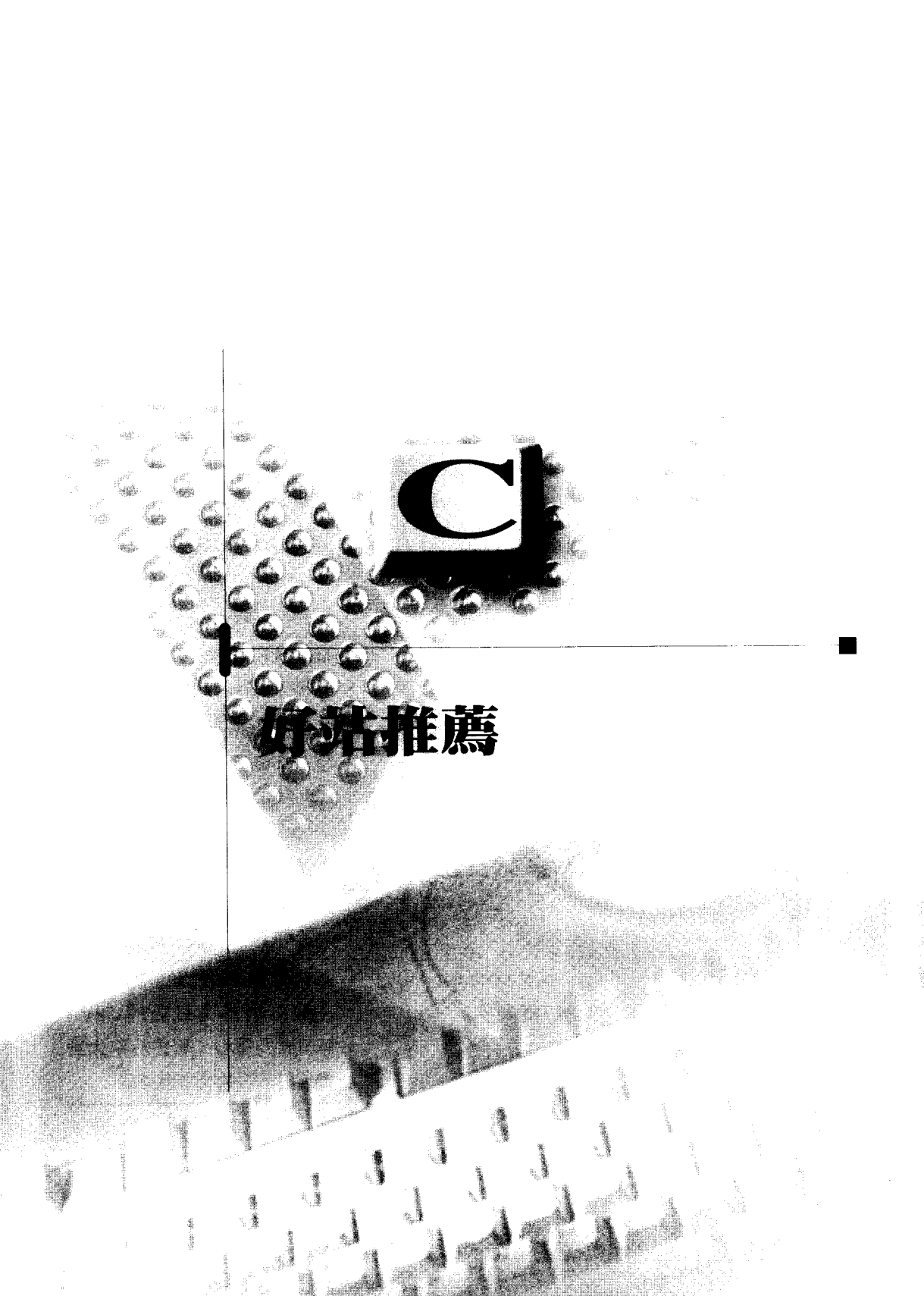
2. 按下鍵盤的功能表,就會出現選單，沒有功能表的鍵盤請參考【方法3】。

3. 按下鍵盤的“Shift”和“F10”，就會出現選單.

4. 如果是想要針對某張圖的話，先按下右鍵，不要放開，等警告視窗出現後，再用“空白鍵”或是“左鍵”，把確定按下。把游標移到想要的圖上，再放開右鍵。

5. 對於按鈕全面封鎖的，請用【方法4】即可。

為什麼會想要寫這篇文章呢？因為筆者常常逛國外的網站，發現不論是大站或是小站，都沒有這種不想讓別人看原始碼的動作，有些網站反而更進一步公開原始碼，歡迎到訪的人一起討論。我想這應該是一種基於互相尊重的想法吧！



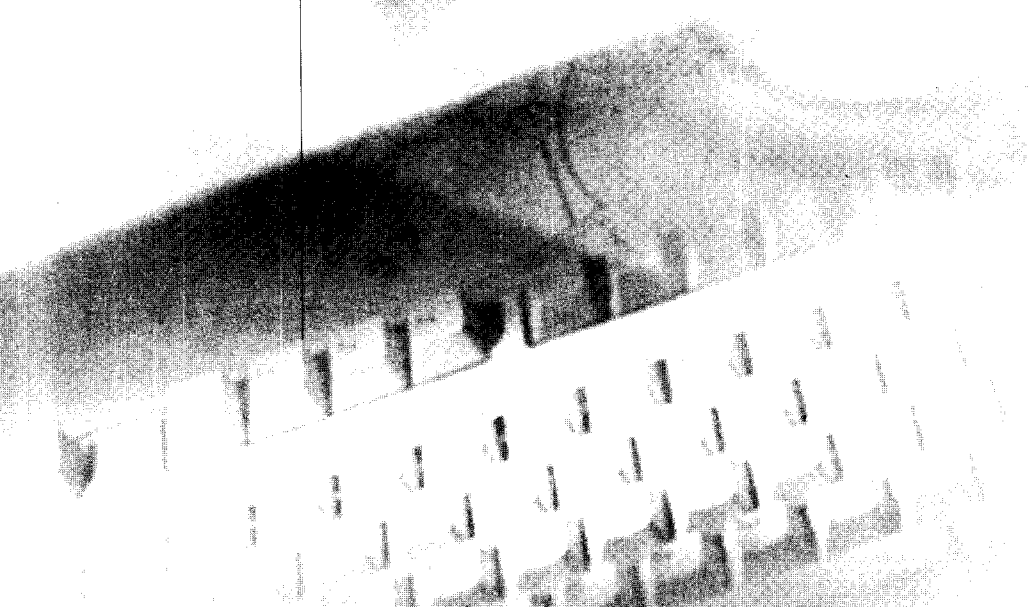
1 好站推薦

網站名稱	網址	簡介
國內		
卡羅素．渥客	http://www.carousel.com.tw/	一個蠻早就出現的DHTML教學網站，擁有不少的網頁特效及教學，是筆者學習網頁製作的起點之一。
Rondo網頁教學	http://tacocity.com.tw/redsnow/index.htm	一個專門針對網頁設計討論的網站，有很多不錯的文章和教學都在這裡。
紅雪網頁	http://tacocity.com.tw/redsnow/index.htm	一個很豐富的教學網站，除了JavaScript外，還有很多程式設計的資料。
首頁製作百寶箱	http://www.dob.com.tw	很適合初學者的教學網站，擁有很多網頁特效及教學文件。
真實人生	http://nii.org/	提供很多Java及Javascript的程式範例，對想製作Homepage的朋友，相當實用。
鴕鳥實驗室	http://members.tripod.com/hjw999	目前在網際NO.1的最佳JavaScript網站，在使用界面的設計上十分精細。
Jack Java Script Studio V6	http://www.tkcna.tku.edu.tw/~jack	以PHP為架構的動態網站，主要針對網頁技巧的Java Script為重心，著重於兩大瀏覽器對網頁的相容度。

國外		
The JavaScript Source	http://javascript.internet.com/	一個有接近六百個大大小小的 JavaScript 特效範例的網站，很多高手都在這裡發表自己的作品。
Dynamic Drive	http://www.dynamicdrive.com/	雖然特效範例沒有像上面這個那麼多，可是每個特效都是精品，是個值個一看的網站。
DevEdge Online	http://developer.netscape .com	Netscape 的總站，從首頁點選 /Documentation -> Java Script 可以找到很多和 JavaScript 相關的文件。
MSDN Online Web	http://msdn.microsoft.com/ Workshopwork/	微軟的大本營，點選〔DHTML,HTML & CSS〕後，在左邊的選單選擇[DHTML References]，裡面有很多網頁製作的相關文件。
www.bratta.com	http://www.bratta.com/dhtml/	很獨特的教學網站，內容相當豐富。
WebReference	http://www.webref.com/.com	擁有各種教學的文件，而對 JavaScript 的教學相當不錯。
Focus on JavaScript	http://javascript.about.com/	一個針對 JavaScript 做教學的網站，擁有很多教學文件。

學習心得

1 光碟說明



☆ DreamWeaver3 試用版

內附 DreamWeaver3 的 30 試用版， DreamWeaver3 是一套很好用的網頁編輯軟體。除了具有各種工具讓網頁設計師能夠輕鬆運用外，最重要的是它不用擅自修改網頁的原始碼，這對 ASP 和 PHP 程式設計師是一個很重要的關鍵。

☆ EditPlus201a

EditPlus 2.01a 是一套十分好用的文字編輯軟體，除了操作簡單外，還具有 FTP 上下傳的能力，能夠輕鬆地修改網站上的任何一份文件，令修改網頁的工作變得十分輕鬆，不必修改完了之後，再用 FTP 上傳回去。而 EditPlus 也具有網頁編輯的能力，在寫完 HTML 原始碼後，可以開啟 EditPlus 的預設瀏覽器來觀看寫作的成果。

☆ 書稿正式版範例網站

這裡擁有本書所有的網頁範例，約略有七十多個。

☆ 特效

這部份包括了本書第二部份隨貼即用的特效，能夠讓您很輕鬆地將本書的特效直接套用到您的網站裡。請開啟檔案 bone.htm ，就可以依上方的選單來選擇想要開啟的特效。

☆ 文件範例

這部份包含了本書第三部份 JavaScript 深入實作的範例內容，主要加強書中無法表現出來動態部份做說明。請開啟這個資料匣下的 index.htm ，就可以看到選單和網頁範例內容了。

英文版 Linux 6.2

簡易安裝手冊 + 快速備查秘笈

Linux6.1+CLE 0.9

中文版

書號:25001 建議售價:NT$249元

本書特色

學習最實務：本書內容是作者多年來教學、規劃、建置與管理大型網路的實務經驗整理而成的菁華，完全以實作為導向，絕非一般傳統Linux的教學書。

安裝最輕鬆：圖形化與文字化安裝介面，任您選擇；多國語言的世界共通標準架構（I18n），搭配上全新架構的Xcin2.0（XIM Server/Client），讓您在安裝、使用中文環境，或是輸入中文時完全無障礙。

管理最簡單：大量的中文管理介面，加上作者精心開發的「自動建立/刪除帳號」以及「WEB介面線上更改帳號密碼」，讓您管理伺服器超方便。（程式位於網站上）

功能最強大：「以PC + Linux當Router」，讓您幾分鐘內快速架設「NAT Router」，以最低的成本來實機操作Router。

讀者最期待：針對讀者的熱烈回應，特別增加利用RH Dialer作工具，來介紹「如何在Linux的環境下使用Modem撥接上網」的方法。

知城數位科技股份有限公司

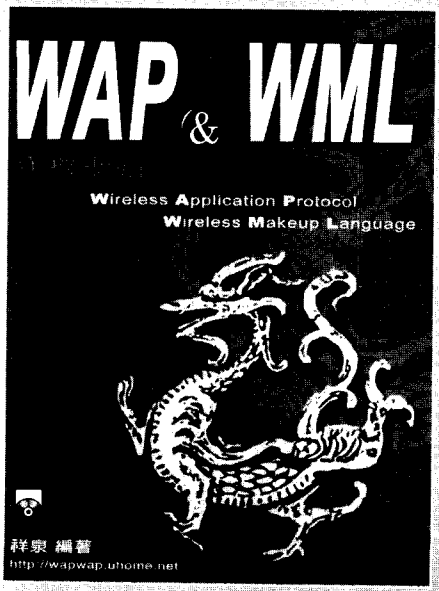
台北:(02)8773-6686 台中:(04)301-3172 高雄:(07)282-1870

acore Acore Digital Technology Inc.

WAP

http://www....internet...

手機網站開發手冊



本書特色

這是一個網路革命新世紀，全世界數億大哥大使用者，可透過支援WAP協定的手機，將會無國界的在INTERNET上存取所需的資訊。面對這場巨變，網頁資訊提供者只須要了解簡單的WML語法，即可爲這群廣大的用戶，提供各類加值性服務，讓數位生活因爲WAP與WML的加入而更便利。

內容簡介

- 免費WML網頁空間的資源介紹
- WAP架構與實作
- WML實作與動態WML文件的製作
- 實例演練：成績查詢、股票查詢、飛航時刻查詢...

書號:27001 建議售價:NT$290元

知城數位科技股份有限公司

台北:(02)8773-6686 台中:(04)301-3172 高雄:(07)282-1870

acore®
Acore Digital Technology Inc.

知城數位

閱讀

書號：JavaScript網頁特效應用開發手冊

書名：27002

~歡迎您的填妥回函！~

讀者意見回函

讀者基本資料

姓名：　　性別：□男 □女　生日：民國___年___月___日

E-Mail：

聯絡電話：(O)　　(H)

聯絡地址：

學歷：□國小 □國中 □高中 □專科 □大學 □研究所

您使用電腦的資歷：□一年以下 □1~3年 □3~5年 □5~7年 □7年以上

您的家用電腦設備等級：□Pentiumu以下 □Pentiumu II□Pentiumu III以上
□MAC. □其他_____

您上班(課)的電腦設備等級：□Pentiumu以下 □Pentiumu II□Pentiumu III以上
□MAC. □其他_____

您電腦使用在何種用途：(可複選)
□打打文件 □上網 □專案簡報 □資料處理分析
□程式設計 □美術繪圖 □工業製圖 □測試維修

您常接觸的媒體有哪些？
□雜誌_____ □報紙_____ □網站___ _____
□電子報_____ □電視_____

您在哪裡買這本書的呢？
□連鎖書店 □一般書店 □資訊賣場 □網路書店 □集體團購
□展覽活動 □其他_____

您購買這本書的理由：□別無選擇 □工作需要 □有人推薦 □老師指定 □寫得不錯

您對本書的意見？
內容：□很好□好□普通□差□很差　排版：□很好□好□普通□差□很差
封面：□很好□好□普通□差□很差　價格：□很好□好□普通□差□很差

您最想看到知城acore出版哪一類的書？

~知城感謝您的意見回函，知城將給您最新的書訊~
~您就有機會獲得小贈品喔！~

acore

真不好意思，好好一本書你們剪下這頁寄回來或傳真給我們，別忘了填妥資料喔！

廣　告　回　郵
台灣北區郵政管理局登記証
北台字第１４０６０號
免　貼　郵　票

知城數位科技股份有限公司 收

台北市106大安區忠孝東路三段96號5樓之一

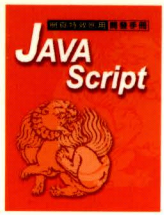
請　沿　此　線　折　疊

Acore Digital...

acore

Acore Digital Technology Inc.

...Content Router



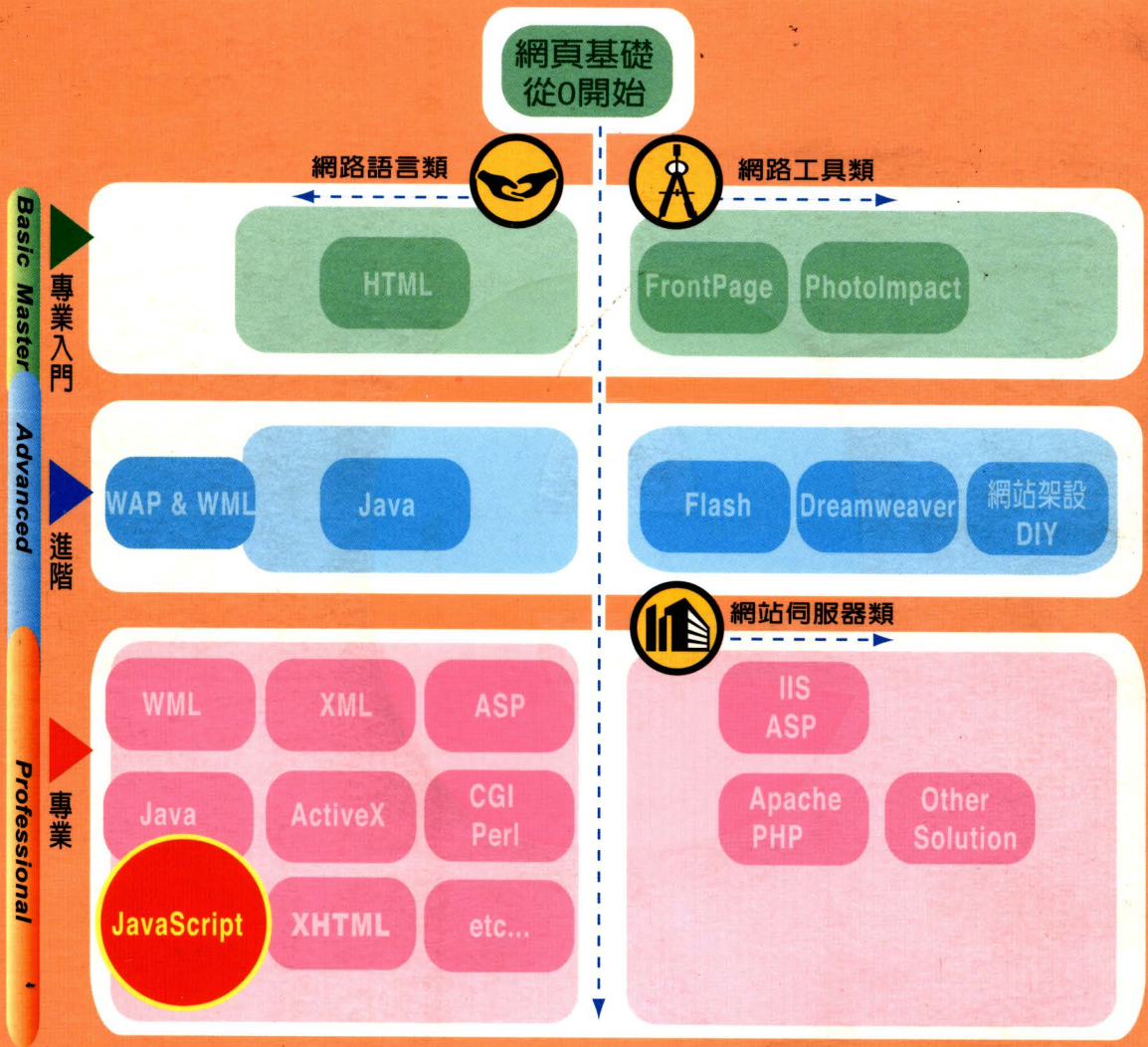
本書特色

●特效實練區

直接套用書中的特效到網頁中的部份，讓您實際感受製作網頁的快感。

●JavaScript語言入門區

針對JavaScript原理和寫作基礎的介紹、讓您熟悉JavaScript的結構與應用。



打造e世界，網頁e起來...

acore
知城數位科技股份有限公司
http://www.acore.com.tw
TEL:台北02-8773-6686 FAX:台北02-8773-6586
TEL:台中04-3013-172 FAX:台中04-3013-173
TEL:高雄07-2821-870-1 FAX:高雄07-2821-842

ISBN 957-0435-13-5
00360
9 789570 435139

acore 建議售價 360 元