

Вэбдизайн гэж юу вэ?

Вэбдизайны талаар хүмүүс олон ондоо бодолтой байдаг. Бараг хүн бүрт ямар нэг энэ талаар ойлголт байвч яг ийм тийм гээд тодорхойлоход төвөгтэй сэдэв бол вэбдизайн. Гэхдээ ихэнх вэбмастерууд Мэдээлэл, Технологи, Үзэмж, Зорилго гэсэн 4 гол хэсгүүд вэбийн үндэс болдог гэж үздэг. Тэгэхээр нэг бүрээр нь задлаад үзье.

1. Мэдээлэл - хэрэглэгчдийг еертөө татах, тэдний хэрэгцээг хангах.
2. Технологи - вэбийн дотоод вйл ажиллагааг хурдан шуурхай, найдвартай байлгах.
3. Үзэмж - вэбийн гадаад дүр төрх
4. Зорилго - ашиг олох

гэсэн хэсгүүдээс бүтнэ. Гэхдээ тухайн вэб хуудасны зорилгоос хамаараад эдгээр хэсгүүдийн тухайн вэб хуудсанд эзлэх байр суурь нь харилцан адилгүй байдаг.

Доорх зурагнаас хэдвүлээ харъя:



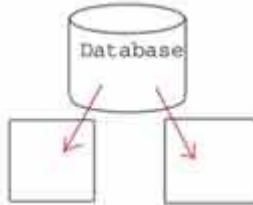
Хэрэглэгчдийн вэб-г ашиглахын цаад зорилго нь вэбмастертай ижил ашиг олох байдаг. Иймээс тэд вэбийн мэдээллийг ашиглан амжилтанд хүрдэг. Вэбмастерын хувьд бол мэдээллийг цаг алдалгүй хуудаст оруулж байх нь гол үүрэг. Товчхондоо бол мэдээллийн солилцоо гэсэн гол асуудал байдаг. Гэтэл яагаад вэбдизайнд Технологи ба Үзэмж хэрэгтэй вэ гэсэн асуулт гарч ирнэ. Сайн технологийн тусламжтайгаар вэбмастер мэдээллээ хуудаст цаг алдалгүй оруулах боломжтой болдог. Харин үзэмж бол цэвэр хэрэглэгчдийн нүдийг хуурах, сэтгэлийг татах зорилготой байдаг. Энэ 4 гол хэсгүүдийг хэрхэн зөв тохируулж чадсанаараа вэб хуудас амжилтанд хүрдэг. Хэрвээ аль нэгийг нь орхигдуулвал тэгээд тэр хуудаст мөхөхөөс ондоо зам байдаггүй. Вэбдизайны хөдөлмөр дөрвөн ондоо чиглэлийн зүйлийг нэгтгэж байдаг тул хялбар зүйл биш гэдэгтэй та санаа нийлэх бизээ.

Зохион байгуулалт

Вэбийг барьж эхлэхээсээ өмнө зарим зүйлүүдийг урьдчилан хийх буюу шийдвэрлэх шаардлагатай байдаг. Юуны тврүүнд ямар технологи хэрэглэх асуудал байдаг. Ямар ч байсан одоогоор твгээмэл байгаа 2 ондоо төрлийн вэб бүтцийг харъя:



▣ Static буюу "идэвхгвй"



▣ Dynamic буюу "идэвхтэй"

Эдгээрийн хооронд асар их ялгаа бий. Анх вэб 1990-ээд онд үүсэж байхад "Static" вэбүүд их элбэг байсан нь хийхэд цаг авдагвй, хялбар энгийн бүтэцтэй байв. Яваандаа вэбмастерууд мэдээллийг тусгай кодын тусламжтайгаар агшин зуурт шинэчилж болох технологийг ашиглах болсоноор вэбийн амьдралд "Dynamic" гэгдэх ойлгоход арай төвөгтэй ч үр дүн сайтай шинэ арга барил хэрэглэгдэх боллоо. "Dynamic" вэб хийхэд тохиолдох саад бэрхшээл элбэг, зам нь бартаатай. Хамгийн гол проблем нь таны вэбсэрвер технологийн дээд төвшинд, орчин үеийн вэбийн шаардлагыг хангасан байх ёстой. Хэрвээ энэ асуудал шийдэгдсэн нөхцөлд таны HTML хэлний мэдлэг бас л гологдох болно. Иймээс бас л нэг вэб програмчлалын хэл сурах хэрэгтэй болно. Цоо шинэ ёртенц, ажиллах арга барил шаардагдана. Ёр нь үнэтэй тусна гэдгийг л ойлгоход хангалттай.

Static вэбийг хийхэд голчлон хямд тусдаг. Учир нь тусгай технологи болон техникын зардал бараг шаарддагвй. Нэг интернэттэй жирийн PC тэгээд нэг юм бичдэг програм (word, notepad гэх мэт) бас жоохон HTML хэл мэддэг байхад л гвйцээ. Энэ төрлийн вэб нь ихэвчлэн эхлэн сонирхогчдоор (над шиг) хийгдсэн байдаг. Хамрах цар хүрээ нь бага бөгөөд мэдээллийн шинэчлэл сайндаа л 2 юмуу 3 долоо хоногт нэг удаа хийгдэж байдаг. Та одоо "Static" хуудас үзэж байна.

"Dynamic" хуудасны гол зарчим нь мэдээллээ хэрэглэгчийн хвсэлтийг харгалзан хвснэгтээс татаж вэб хуудсаа агшин зуур бүтээдэгт оршино. Хэрвээ хэрэглэгч вйлдэл хийхгүй бол "Dynamic" вэб хуудас бий болдоггүй. Хэрэглэгчийг ондоо хуудаст шилжихэд уг хуудас тэр дороо устаж үгүй болдог. Тиймээс хэрэглэгчийн өсрийнх нь вйлдлээс хамаарч вэб бүтээгдэж байдгаараа "Static" хуудаснаас ялгардаг. Үүнээс та "Static" хуудас нь урьдчилан бүтээгдчихээд зөвхөн зочидоо хвлээгээд хэвтэж байдаг гэж таамаглаж байгаа тань яг зөв. Тэгэхээр та вэб барихаасаа өмнө "Static" вэб эсвэл "Dynamic" вэб барих уу гэсэн маш чухал сонголттой учирна. Надаас аль нь дээр вэ гэж бvv асуу. Энэ бол таны асуудал.

Хуудасны бүтэц

Вэб нь холбоосоор (link) дамжин хоорондоо шилжиж байдаг 2 болон тvvнээс дээш голчлон HTML хэл дээр бичигдсэн бүлэг цахим хуудсуудаас бүтдэг бөгөөд хуудас бүр нь тэксст буюу мэдээлэл, зураг ба дуу авиа, кино зэргийг агуулсан байдаг бөгөөд нэг хуудаснаас нөгөө рvv шилжих замаар эцэс төгсгөлгүй үргэлжилж магадгүй тийм бүтэц юм. Гэхдээ мэдээж вэб хуудас бүрт тодорхой хэрэглэгчдэд хvргэх гэсэн мэдээлэл байх бөгөөд эдгээрийн байрлах байршлыг ямарч хvн орж ирээд шууд олж байхад хялбар байхаар төлөвлөж хийдэг. Хамгийн тvгээмэл арга бол меню. Хvмvvс меню-гээс уг хуудсанд юу байгааг мэдээд vзэх vзэхгүйгээ шийддэг. Тэдний цаг бага тул хамгийн их сонирхсон хэдхэн хуудсыг сонирхдог. Тэгэхээр жирийн вэб хуудас 2 vндсэн хэсгээс бүтнэ.

1. Меню
2. Мэдээллийн дэлгэц

Жишээ (Меню):

[[About](#)] [[Products](#)] [[Contact](#)] [[News](#)] гэх мэт.

Меню ба мэдээллийн дэлгэцийн харьцаа нь гол төлөв 30:70 эсвэл 20:80 -р хийгддэг. Нэг үгээр хэлбэр меню нь жижгэвтэр, мэдээллийн дэлгэц нь монитор дээр арай илvv зай эзлэхээр хийвэл сайн.

Тэгээд зочин тухайн холбоос дээр дарахад шинэ хуудас гарч ирнэ. Гэхдээ мэдээж утга агуулга нь хоорондоо хамааралтай байх ёстой. Жишээлбэл: хэрвээ хэн гуай [[About](#)] холбоос дээр дарахад тухайн компани хэдэн онд vvссэн, хэдэн ажилчинтай болон ямар вйл ажиллагаа явуулдаг зэрэг товчхон мэдээлэл гарч ирдэг байх ёстой.

Тvvнээс биш баахан сурталчилгаа, ийм тийм бараа, vнэ хямдрал мэтийн цэвэр бизнесийн мэдээллийг [[Products](#)] хуудсанд хийхээс [[About](#)] хуудаст оруулж болохгүй. Том хэмжээний мэдээллийг хэдэн хэсэгт задалж тохирох нэр өгж тусад нь хуудас хийж, хэрэглэгчдэд

хэрэгтэй мэдээллээ хурдан олоход нь туслах хэрэгтэй. Тэгэхээр вэб хуудасны хамгийн үндсэн хэсгүүд нь меню ба гол мэдээллийн дэлгэц юм.

Дизайн ба технологи

Меню ба мэдээллийн дэлгэцэнд шаардагдах материалаа цуглуулсны дараа жинхэнэ вэбдизайны ажил эхэлдэг. Мэдээлэл буюу дата байхгүйгээр вэбийг эхэлж болдоггүй. Зарим хvн мэдээлэл яваандаа олдох биз гэсэн байдлаар вэбдизайны ажлийг эхлээд ихэвчлэн дуусгалгүй сvйрдэг. Энэ нь ч гарцаагүй юм. Учир нь мэдээллээсээ шалтгаалж дизайнаа зохиохоос, дизайнаасаа болж мэдээллээ еерчилнэ гэж байхгүйгээс тэр. Мэдээлэл (дата) бол вэбийн амин сvнс эсвэл тулгуур багана гэж болох чухал хэсэг. Анхны HTML код бичих хvртэл асар их телевлөгөө, загвар толгой дотор эргэлдэж байвал сайн гэсэн vг. Сэтгэлийн хеерлээр, эсвэл дутуу цуглуулсан мэдээлэлтэйгээр эхэлсэн вэбүүд ихэвчлэн "**Under Construction**" буюу "**Хийгдэж байна**" гэсээр vхмэл хуудас болон хувирдаг. Тэгэхээр таныг би "**Static**" хуудас хийхээр шийдлээ гэж бодъё. Одоо тэгээд яах вэ. Мэдээлэл байна, ямар бvтэцтэй вэб хийхээ шийдсэн, дараа нь яг юу хийх ёстой вэ? Одоо шууд эхлэх vв? Мэдээж vгvй! Хэрвээ та вэб барих үндсэн HTML хэл мэдэхгүй бол танд хоёр зам байна.

1-рт WYSIWYG терлийн вэбдизайны програм олж ав. Маш олон програм байгаагаас дурдвал:

[DREAMWEAVER](#)
[ADOBE GOLIVE](#)
[MS FRONTPAGE](#)

Эдгээр программуудыг ашигласнаар вэбмастер HTML хэлтэй ажиллах шаардлагагүй болдог. Зvгээр л маусаараа тэмдэглээд л дараад л бичээд л энд тэнд байгаа товчлууруудыг дарах мэтээр гараар код бичих ажлыг хенгөвчилдэг. Ингэж хийсэн вэбүүдийн ажиллагаа удаан, енгө vзэмж муутай болдог муу тал бий. Мэдээж дээрх программууд vнэгvй (Орос, Монгол, Хятадаас бусад оронд) олдохгүй мэдээж.

2-рт HTML хэлийг сурах. Харамсалтай сонсогдож байна уу, тийм бишээ. Хэрвээ та 2-р замыг сонговол таны вэбдизайны чанар ба амжилт илvv өндөр байх болно. Учир нь та анхан шатны компьютер програмчлалыг шууд бусаар сурж байна гэсэн vг. Дан ганц HTML хэл одоо вед сайн вэб барихад хангалтгүй учир яваандаа та JavaScript суръя гэж бодоход HTML хэлний мэдлэг танд дэвсгэр болж өгнө.

Хэрвээ та эхнээсээ "**Dynamic**" вэб хийхээр шийдсэн бол ASP, CFML, PHP, JSP, PERL, PYTHON гэх мэтийн зөндөө олон хэлvvд байж байна. Эдгээр нь бvгдээрээ HTML-тэй хавсарж ажилладаг тул та HTML -ээс эрт орой хэзээ нэгэн цагт зайлж чадахгүй. Ямар хэл ч байсан

хоорондоо тэсгээтэй зүйлс байдаг тул нэг хэлийг нь зовж байгаад ч хамаагүй сурчихвал бусдыг нь бараг зенгээрээ ойлгоод байж болдог тул HTML хэл танд ирээдүйд ашгаа өгөх болно. Вэбээр хол явья гэж төлөвлөж байгаа хvхдvүдэд HTML-гvйгээр хэд алхаж ч чадахгvй гэдгийг шууд анхааруулъя. Хэрвээ та "яхавдээ л" вэб хийе гэж шийдвэл эхнийх нь танд тохирно.

HTML ын тухай

HTML бол "HyperText MarkupLanguage" гэсэн vгийн товчлол юм. "HyperText" гэдгээс нь харахад л тогтворгvй, тайван бус гэсэн утга нь шууд санаанд орж ирнэ. "Markup Language" гэдэг нь < ба > гэсэн 2 тэмдгийн (их багын тэмдэг) хооронд бvх код нь бичигддэг хэл гэдэг нь харагдаж байна. Тэгэхээр дvгнээд хэлэхэд HTML гэдэг маань "Их багын тэмдгийн хоорондох тогтворгvй тэкстээс бvтсэн хэл" гэсэн утгатай юм. Яагаад тогтворгvй тэкст вэ. Учир нь эдгээр тэкстvүд нь холбоосоор дамжин бусад хуудас руу шилжих чадвартайгаас юм. Өөрөөр хэлбэл таныг меню дээр дарахад ондоо хуудас гарж ирдэг. Үүний ид шид нь өрдөө л энэ. Маш энгийн бvтэцтэй эд. Харин энэ хэлний бусад кодууд нь бол vүнээсээ ч хялбар, өрдөө л хуудасны vзэмж засах, өнгө өөрчлөх, vгийг баруун тийш болгох зvүн тийш болгох мэтийн хурууний vзvүрээр бvтчихээр амархан байдаг. Ганцхан проблем бол та код бичиж байхдаа тухайн вэб хуудас яг ямар харагдах вэ гэдгийг харж чадахгvй, сvүлд нь браузерээр шалгаж харна гэсэн vг. Гэхдээ та кодоо сайн мэддэг болчихсон хойноо браузерээр шалгах ч шаардлагагvй учир нь та кодоо бичиж байхдаа л ямар харагдахийг нь урьдчилаад дvрслэн бодож чаддаг болчихдог. Энэ хэлийг сурахад хялбар ба цаашдаа иймэрхvү терлийн гvнзгийрvүлсэн хэл сурахад суурь мэдлэг болж болох юм. Та тэгэхээр одоо кодоо бичихээр яарж байна уу. Арай л болоогvй байна. Бид вэб хуудас хийж эхлэхээсээ урьдаар вэбсервэр болон зарим нэг туслах чанарын юмнуудын тухай мэддэг болсон байх ёстой.

Вэбсервэр гэж юу вэ. Ямар өнгөтэй, хэлбэртэй, vнэртэй юм бэ. Аз болоход та вэбсервэрын талаар хэдхэн юм мэдэхэд хангалттай. Тэр vнэр, өнгө эд нар нь бидэнд хамаагvй, ганцхан ямар vүрэгтэй нь л чухал. Вэбсервэр бол жирийн компьютер биш юм. Тэр байтугай мониторгvй гээд л бодчих. Энэ бол таны вэб хуудсыг хэдэн саяа бусад хуудастай хамтад нь хадгалдаг өдөр шөнгөгvй асаалттай, интернэтэд тогтмол холбогдсон супер компьютер юм. Хэдэн зуун хард дисктэй байх ба дунджаар 10-20МБ -ыг хувь хvмvүс, компаниудад тvрээслvүлж ашиглуулдаг. Та вэб хуудсаа хийж дуусмагц өөрийн вэбсервэр дэх хард диск рvүгээ хуулах ба вэбсервэр таны вэб хуудсыг хадгалаад хэрэглэгч vзэхэд нь бэлэн байлгах vүрэгтэй. Тэгэхээр вэбсервэр бол өөрөө тvрээслvүлдэг байрны эзэн гэсэн vг. Вэбсервергvй вэб хуудас гэж

байх боломжгүй юм. Вэбсэрвэрийн талаар үүнээс илүү юм мэдэх шаардлага одоохондоо бидэнд байхгүй.

Дүгнэлт

Эхлээд бид вэбдизайны үндсэн дөрвөн чиглэлийг Мэдээлэл, Технологи, Үзэмж ба Зорилго гэж тодорхойлсон. Технологийн ачаар вэбмастер мэдээллийн сангаа цаг алдалгүй арвижуулж, үзэмж буюу вэбийн гадаад байдлаар хэрэглэгчдийн анхаарлыг татдаг. Харин хэрэглэгч ба вэбмастер хоёулаа жинхэндээ бол ашиг олох гэсэн ганц зорилготой байдаг. Вэбмастерын хамгийн чухал анхаарах юм бол мэдээлэл ба энэ нь вэбийн гол цөм, амин сүнс болж байдаг. Энэ 4 хэсгүүдийг зөв тохируулж чадвал вэб хуудас олон хэрэглэгчтэй болох ба вэбдизайн бол мэдээллийн чухал эх сурвалж болдог гэдгийг тайлбарласан.

Дараа нь бид вэбийн 2 ондоо урсгал болох "Static" ба "Dynamic" вэб хуудасны ялгааг ярилцаж тус бүрийн сайн муу талыг тодорхойлсон. "Static" вэб нь хийхэд хялбар ба хямд зардлаар босдог боловч түргэн хугацаанд хэрэглэгчийн хвссэн шаардлагын дагуу мэдээллийг хүргэхдээ тааруу байхад "Dynamic" хуудас тусгай кодын тусламжтайгаар хэрэглэгчийн үйлдлээс хамаарч өөрийгөө бүтээхээс гадна мэдээллийг Датабэйс ашиглаж олдог сайн талтай боловч орчин үеийн технологийн өндөр түвшний вэбсэрвэр шаарддагаараа жижиг болон дунд бизнесынхэн, хувь хүмүүст үнэтэй тусдаг. Мөн вэбмастер шинэ програмчлалын хэл сурах шаардлагатай болж болзошгүй талтай. Гэхдээ вэб сонирхож эхэлж буй хүмүүс эхэндээ "Static" вэбтэй ганц хоёр жил ноцолдвол вэбийн үндсийг эзэмшсэнээрээ цаашдаа "Dynamic" хуудастай ажиллахад дөхөмтэй гэдэг нь мэдээж.

Дараа нь бид хуудасны гол бүтцийг меню ба мэдээллийн дэлгэц гэсэн 2 хэсэг бүрдүүлдэг тухай уншсан. Меню нь жижгэвтэр байхаас гадна хүн шууд хараад цаадах учрийг нь ойлгохоор ямар нэг ойлгомжтой нэртэй байх шаардлагатай. Үүний дараа бид мэдээллийн дэлгэц ба менюд хийх мэдээлэл бүрдүүлэхийн чухлыг ярилцсан. Мөн HTML код бичих 2 аргын тухай дурдсан. Эцэст нь бид HTML ба вэбсэрвэрын тухай ойлголт авсан. HTML гэдгийг "Их багын тэмдгийн хоорондох тогтворгүй тэксээс бүтсэн хэл" гэж тайлбарласан. Тогтворгүй тэкс гэдгийн учир нь нэг хуудаснаас нөгөө хуудас руу холбоосоор дамжин шилжиж болдог юм. Нөгөө нэг чухал зүйл нь таны вэб хуудсыг байнга бэлэн байлгаж байдаг вэбсэрвэрийн тухай. Эдгээр асар том багтаамжтай компьютерууд хувь хүмүүс, компаниудад 10-20МБ зайг түрээслүүлж, эдгээр компьютерүүдээ өдөр шөнөгүй интернэтэд холбоотой байлгадаг. Вэбийн үндсэн суурь мэдлэг бол ийм л энгийн байдаг.

HTML хичээл

Ямар ч вэб хуудсанд дараах үндсэн хэдэн команд нь заавал байх ёстой байдаг:

<HTML> -- HTML файлын эхлэлийг нь зааж байна.
<HEAD> -- Вэб хуудасны толгойн хэсэгний эхлэлийг нь зааж байна.
<TITLE> -- Вэб хуудасны гарчигийг энд зааж өгнө.
<BODY> -- Энэ хэсэг бол үндсэн хэсэг буюу вэбийн бусад бүхий л хэсэг нь энэ "бие" хэсэгт нь багтдаг.

Ямар ч вэб хуудасны төгсгөлд дараах төгсгөх командууд байна:

</BODY>
</HTML>

HTML Tag буюу HTML команд нь таны текстийг хэрхэн харагдуулахыг тань вэб браузерт хэлдэг программын код юм. HTML-н команд болгон нь их багын хос тэмдэгийн хооронд байдгаараа бусад хэлнээс онцлогтой юм.

Жишээ нь: <center>, <body>

Эдгээр командуудаа дуусах газрыг нь вэб браузертаа хуваах ташуу зураас тэмдэглэгээг нэмж өгнө:

Жишээ нь: </center>, </body>

Ихэнх командууд нь дээрх загвараар буюу эхлэлийг нь заасан, төгсгөлийг нь заасан 2 хэсэгээс бүрддэг боловч зарим команд нь ийм биш гэдгийг бас мэдвэл зохино.

Эх кодыг үзэх нь -- Ихэнх компьютер програмуудын зохиогчдын бичсэн эх кодыг харах боломжгүй байдаг билээ. Харин вэб хуудасны эх кодыг харах нь туйлын амархан бөгөөд жишээ нь яг одоо миний энэ хуудасны аль ч хэсэгт хулганыхаа баруун талын товчыг дараад гарч ирэх цэснээс "View Source" гэсэн сонголтыг хийвэл шинэ цонх гарч ирж та эх кодыг бүхлээр нь харах болно. Арзайж иржийсэн аймаар юм харагдах болно гэдгийг мэдэж байна. Гэхдээ үүнийг хэцүү эд байна гэж ойлгож болохгүй шүү, би ч гэсэн тэгэж харахаасаа айдаг юм. Ямар ч гэсэн та тэр хуудаснаасаа энэ вэб хуудасыг таны дэлгэцэн дээр гаргахад ямар ямар HTML командуудыг хэрэглэсэн байгааг ерөнхийд нь харах бүрэн боломжтой юм. Та энэ маягаар интернэтэд байгаа бараг бүх вэб хуудасны эх кодыг харах боломжтой юм. Ингэснээрээ танд интернэтээр хэсэж явахад тань ямар нэгэн гоё дизайнтай вэб

хуудас дайралдах аваас уг хуудасных нь эх кодыг үзэж хэрхэн ийм хуудас хийхийг сурч авч байх өргөн боломжтой юм.

Хамгийн Энгийн Вэб Хуудасыг Хийх нь

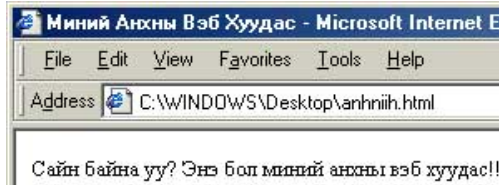
Вэб хуудсыг хийх ажлыг хялбар болгосон хэдэн зуун программ хангамжууд байдаг бөгөөд энд бид вэб хийх хамгийн энгийн бөгөөд яг одоо ч гэсэн таны компьютерт суулгаастай байгаа программыг хэрэглэе. Текст файл үүсгэж чадах бүх төрлийн программыг вэб хуудас хийхэд ашиглаж болох бөгөөд та Windows-н Notepad, Macintosh-н бол SimpleText программыг энэ удаад ашиглах боломжтой юм. Ингээд дараах кодыг текст цонхон дээрээ хуулж тавина уу. (та хуулаад бичсэн ч болно, эсвэл copy-paste хийсэн ч болно шүү дээ.)

```
<html>
<head>
  <title>Миний анхны вэб</title>
</head>
  Сайн байна уу?
  Энэ бол миний анхны вэб хуудас!!
</body>
</html>
```

Энд дурдаж хэлэхэд та HTML командуудыг том жижиг үсгээр бичих, командуудыг мөр мөрөөр бичих, эгнээ үүсгэх - энэ бүхэн бол ерөөсөө хамаагүй шүү. Та яаж ч бичсэн болно. Харин ингэж цэгцтэй бичвэл танд өөрт чинь амар байх болно.

Одоо бид энэ файлаа нэг газар хадгалах хэрэгтэй. Аль болох өөрт чинь олоход л амар байвал сайн шүү. За та Desktop дээрээ хадгаллаа гэж бодоё, харин нэр өгөхдөө **anhnih.html** гэж нэр өгч хадгалаарай.

Дараагийн алхам бол вэб браузерээ онгойлгох (Microsoft IE ч юмуу, Netscape). "File" цэснээс "Open.." сонголтыг хий. Тэгээд гарч ирэх цонхноос "Browse"-г сонгоод денгөж сая бичиж хадгалсан **anhnih.html** -г онгойлгоно уу. Та энэ үйлдлийг хийсний дараа иймэрхүү байдал харах болно:



Эндээс та гурван зүйлийг харж байна:

Та энэ хуудасныхаа гарчиг нь "Миний Анхны Вэб Хуудас" гэдэгийг харж байна. Мөн хуудасныхаа "бие" буюу гол хэсэгт нь "Сайн байна уу? Энэ бол миний анхны вэб хуудас!!" гэсэн текстийг харж байна. Браузэрын "Address" гэсэн вэб хуудасны байрлаж байгаа хаягны цонхонд C:\WINDOWS\DESKTOP\anhniih.html гэсэн URL-г харж байна. Хэрвээ энэ вэб хуудас интернэтэд байсан бол URL нь http://... иймэрхүү маягтай эхэлдэг билээ. За, ингээд та анхныхаа вэб хуудасыг хийлээ. Танд баяр хүргээд цаашдаа улам сайн вэбчин болоорой гэж хүсэн ерөөж вэб хийх талаарх дараагийн алхамдаа хамтдаа орцгооё.

■ URL -- (Uniform Resource Locator- ихэвчлэн вэб хуудасны хаягийг ингэж нэрлэнэ)

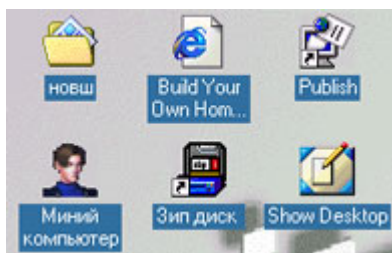


■ Браузер -- HTML командыг хувирган хүн ойлгох хэлбэр дүрсэнд шилжүүлдэг таны компьютерт байрлах програм. Үүний тусламжтайгаар та вэбээс мэдээлэл авах боломжтой болдог. Браузерууд Internet Explorer, Netscape



гэсэн 2 янз байдаг.

■ Desktop -- Таны компьютерын хамгийн гол дэлгэц. Жишээ нь:

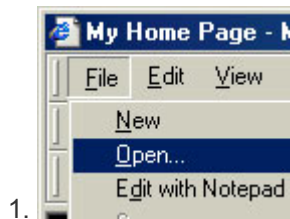


■ Notepad -- Хамгийн элбэг тэкс програм



❑ Хадгалах -- вэб хуудсыг вйлдсэнийхээ дараа хадгалахдаа ".html" ергетгел егж хадгалах ёстой. Тэгэхгвй бол браузер хервнвлж чадахгвй.

❑ Файл онгойлгох -- Есрийн компьютерт байгаа вэб хуудсыг взэхдээ FILE > OPEN гэнэ.



Тэкт дизайн

Хэрвээ бид бичиж байгаа тэктээ яг адилхан бичдэг байсан бол уншихад маш залхуутай байхсан. Тиймээс ч вэбмастерууд юм бичихдээ олон терлийн код ашиглаж тэктээ гоё хэлбэр дврст юмуу еер еер байрлалд оруулж хийдэг. Одоо тэгэхээр эдгээрээс заримыг нь харъя. Текстынхээ тодотгох хэсэгийн эхлэлд нь `` тегсгелд нь `` командыг тавьж егөөд л болоо.

`Би бол бvдvн` = > **Би бол бvдvн**

маш энгийн байгаа биз. Бусад код нь яг ийм бvтэцтэй. Тэктээ налуу болгож харагдуулах бол ёрдөө л ``-г `<i>`-р солиод л болоо.

<i>Би бол налуу</i> => *Би бол налуу*

Сураад байх тийм хэцүү юм бол бараг байхгүй байгаа биз. Гол бүтэцийг нь та мэдсэн хойно шинэ HTML TAG сураад л ашиглаад байх боломжтой юм. Ондoo нэг жишээ:

<u>Би доогуураа зураастай</u> => Би доогуураа зураастай

<u> HTML TAG нь тэxтийг доогуураа зураастай харагдуулдаг нь илт байна. Яг одоо нэг чухал юм сануулъя. Бvх HTML кодууд тегсгелдее / буюу ташуу зураасаар дуусдаг. Хэрвээ та тегсгелийн ташуу зураасаа мартвал таны бичсэн хамаг тэxт эхнээсээ дуустлаа яг адилхан харагдах болно. Бид нар юм бичиж байхдаа шинэ мөрнөөс эхлэхийг хvсвэл "ENTER" товчлуурыг дардаг. Харин HTML хэлд энэ нь vйлчилдэгvй. Тиймээс
 TAG-ийг ашиглаж шинэ мөрнөөс эхлvvлдэг.

Би
 шинэ
 мөр =>

Би
шинэ
мөр

гэх мэтээр шинэ мөрнөөс эхлvvлдэг.

Яаж бvдvн бас доогуураа зураастай тэxт бичих вэ. Маш хялбар. 2 кодоо холиод л болоо. Доорх жишээ:

<u>Газар</u> => Газар

Анхаарах юм бол

<u>Газар</u>

гэж болдогvй. Эхлэл тегсгелийг анхааралтай бичих хэрэгтэй. Ондoo нэг жишээ:

<i>Ус</i> => Ус

гэх мэт. Энэ дvрмээс гаждаг цеен хэдэн TAG-ийн нэг нь та бидний мэдэх
 юм. </br> гэх шаардлагагvй юм.
 TAG-тай тэxтэй гэхдээ бага зэргийн ялгаатай нэг TAG бол <p> юм. <p> TAG-аар шинээр бvлэг өгvvлбэр оруулахад ашигладаг бол
 TAG-аар зөвхөн шинэ мөр оруулахад ашигладаг. Yвний ялгаа нь их хэмжээний тэxт бичихэд хэрэглэгддэг тул энд жишээ болгон оруулах дэмий юм. Эсвэл ингэж хэлж болох юм. Хоёр
 TAG нь нэг <p> TAG -тай ижил vр дvн харуулдаг.

2
 = 1 <p>

Монгол хэл дээрх бусад HTML-ын тухай вэбvvд

asuult.net
mongoliansky.com

зэрэг болно. Хэрвээ еерт чин энэ сэдвээр материал байвал над руу бичнэ vv. Хамтран ажиллахад таатай байх болно.

Тэxт дизайн №2 **Текстийн Фонт, Өнгө, Хэмжээ.**

Тэxт => **Тэxт**
Тэxт => Тэxт

эдгээр бол хамгийн ергөн ашиглагддаг фонт кодууд. Хэрвээ та хуудсан дах бvх тэxтийг адилхан фонтоор хийхээр шийдвэл

<body text="Таны өнгө">

гэх мэтээр. Фонтны хэмжээ ихэнх browser-н хувьд стандарт нь 3 байдаг. Мөн та фонтны хэмжээг солихдоо дээрхээс гадна дараах байдлуудаар өөрчилж болно.

 эсвэл

Энэ нь фонтны хэмжээг байгаа хэмжээнээс нь заасан хэмжээгээр өөрчилнө. Бас нэг чухал юм бол гарчиг тавих:

	гарчиг
	h2 гарчиг.
	h3 гарчиг.

H1-ээс H6 хүртэлх байдаг. H1 нь хамгийн том, H6 нь хамгийн жижиг юм.

Хуудасны Дэвсгэр Өнгийг Өөрчил

Дараах байдлаар та хуудасныхаа дэвсгэр өнгийг солих боломжтой юм:

<body bgcolor="black">

"black" гэдгийг л өөрийн дүрийн өнгөөр солиод гүйцээ. Энэ кодыг хуудасны эхэндэх </head> TAG-ын араас нь бичээд өгөх хэрэгтэй.

Хэрвээ олон юм бичих болбол 2 аргаар бичдэг.

1. Дугаарлах. жишээ:

```
<ol>  
<li>Ном  
<li>Дэвтэр  
<li>Харандаа  
</ol>
```

1. Ном
2. Дэвтэр
3. Харандаа

гэж харагдана.

2. Тоочих. Жишээ:

```
<ul>  
<li>Ном  
<li>Дэвтэр  
<li>Харандаа  
</ul>
```

- Ном
- Дэвтэр
- Харандаа

гэж харагдана.

Вэб хуудасны хамгийн их ашигтай давуу талуудын нэг нь өөр хуудас руу заасан линк оруулах боломжтой байдаг юм. Өөр хуудас руу заасан командыг "anchor tag" гэж нэрлээд дараах байдлаар хэрэглэнэ:

```
<a href="URL"> .. </a>
```

Жишээ нь:

```
<a href="http://www.asuult.net">Асуулт Вэб</a>
```

[Асуулт Вэб](http://www.asuult.net)

гэж холбоос үүсгэдэг.

Тэкс т дизайн №3

Тэкс тийн толгойг зүүн, дунд, баруун талд байрлуулж болно жишээлбэл.:

```
<div align="left">Тэкст</div>
Тэкст
<div align="center">Тэкст</div>
Тэкст
<div align="right">Тэкст</div>
Тэкст
```

Тэкстийг гоё харагдуулах ондоо арга бол **CSS** (Cascading Style Sheet) хэрэглэх. Жишээ нь

```
BODY {font: 10pt;
font-family: Serif;
color: black;
background: white; }
```

```
P {text-indent: 0.5in;
margin-left: 50px;
margin-right: 50px;}
```

энэ файлаа TEST.CSS гэх мэт хадгална. Дараа нь

```
<html><head>
<title>STYLE SHEET хэрэглэх нь</title>
<link rel="stylesheet" href="test.css" type="text/css"
</head>
<body>
.....
</body>
</html>
```

гэх мэтээр. 

CSS одоогоор 3-дах хувилбар дээрээ байгаа бөгөөд 100-аас илүү вйлдэл хийж чадна. Анхаарах 2 зүйл бий.

1. Netscape браузерүүд CSS-ыг таньдаггүй. Гэхдээ нийт хэрэглэгчдийн дийлэнх нь Internet Explorer браузер хэрэглэдэг.



болохгүй болно

2. Хувилбарын зөрүүгээс вэб хуудас сонин харагдаж болох юм. Иймээс 2-р хувилбар хамгийн тохиромжтой. 3 бол арай шинэ тул ихэнх хувьдсийн браузер ойлгохгүй байж болно.

Дээрх CSS файл хэрэглэх аргыг гадаад сурвалжаас оруулдаг тул (href="test.css") зарим хувьдс бүдэлж магадгүй, хэрвээ тийм бол

дотоод сурвалжаас оруулж болдог. Ингэхдээ шууд HTML код дотроо бичээд өгчихдөг. Жишээ нь

```
<STYLE TYPE="text/css">
```

```
<-- .....
```

```
.....
```

```
-->
```

```
</STYLE>
```

```
</HEAD>
```

Зургийн тухай

Вэб хуудас анх кино, дуу байтугай зураг ч харуулах чадваргүй байв. Гэтэл MOSAIC хэмээгч браузер анх зургийн файлийг харуулснаар олон нийтийн сонирхлыг ихэд татсанаараа вэбийг одоогийн хэмжээнд хүрэхэд нь нөлөөлсөн нь мэдээж. Тэгэхээр одоо хэдвүлээ зургийн файлийг хэрхэн вэб хуудаст оруулхыг харъя.

```
<IMG SRC=ZURAG>
```

Одоо вэд зургийн 2 гол файл хэрэглэгдэж байна.

1. JPEG буюу JPG
2. PNG .

GIF зургийн файл яваандаа хэрэглээнээс гарах болов уу гэж таамаглаж байна, гэхдээ одоогоор нилээд ергөн тархсан. Хүмүүсийн зурагтай ажиллахад гаргадаг алдаа элбэг байдаг. Доор хэдэн жишээ үзүүлье.

1. Сурвалжаа буруу оруулах.
2. Буруу нэрлэх. (GIF гэхийг gif гэх)
3. Зургийн хэмжээг хэт томдуулах. Ингэснээрээ хэрэглэгчийн хуулж авах хугацааг нэмдэг.
4. BITMAP терлийн зургийн (JPG гэх мэт) файлын нягтралыг буруу тооцож хэмжээг еөрчлөх, ингэвэл хэрэглэгч тухайн зургийн юу вэ гэдгийг ч танихгүй байж болно. (VECTOR терлийн зурагт энэ хамаагүй шvv.)
5. Хуудасны арын өнгийг бодолгвй хамаагвй зураг оруулах, ингэвэл хэрэглэгч зураг харж байгаа эсэх нь тодорхойгвй байх болно.
6. Зайлшгвй шалтгаангвйгээр хэтэрхий олон эрээн мяраан олон анивчсан хөдөлгөсөнт зураг (animation) оруулах, энэ нь хэрэглэгчийн анхаарал төвлөрөхөд хэцvv болгодог.
7. Царайлаг хvvхнvvдийн зураг оруулахгвй бол бас залуучууд дахиж орж ирэхээ больж магадгвй.



5.75 KB (5,897 bytes)

 гэх мэт. ❌



Ийм том зургийг ингэж оруулах бол буруу юм. Яагаад гэхээр энэ зургийн тухай бага зэрэг мэдээлэл үзье.

Хэмжээ: **20.5 KB (21,013 bytes)**

Энэ юу гэсэн үг вэ. Та энэ хуудсыг эхэлж байхад анзаарсан байх их удаж онгойж байсныг. **20.5 KB** гэдэг бол асар том файл. Бараг **6-7**

секунд авж болзошгүй юм. Удаан модемтэй хэрэглэгч бол бараг **30 секунд** хвлээх хэрэг болж болзошгүй. Жирийн хvн **5 секундээс** илvv вэб хуудас онгойхыг хвлээх тэвчээргvй байдаг. Ямар нэг хуудас бvх зураг, HTML кодоо агуулаад 10 KB-аас бага байж 5 секундын дотор бvрэн онгойдог. Иймээс зураг оруулахаасаа өмнө "Энэ зураг тийм чухал ач холбогдолтой юу" гэж бодож байх хэрэгтэй. Зарим вэбмастерууд вэб хуудсаа бараг **100% зургаар** бүтээдэг. Энэ нь хурдан интернэт холболттой **баячуудад** зориулсан вэб хуудас гэж би ойлгодог. Зургийн хэмжээг багасгах дараах аргууд байна.

1. Compression хийж зай хэмнэх
2. Нягтралыг бууруулж, хэмжээг хасах.
3. Жижиг зургаас том зураг руу холбоос гаргах, ингэснээр хэрэглэгч өөрийн сонирхсон том хэмжээний файлаа вээх боломжтой.
4. Нэг зургийг олон дахин ашиглах, ингэснээр хэрэглэгчийн компьютер тvр санах ойгоос урьд нь вэсэн зургаа шууд сэргээдэг тул дахин зургийн файлийг татах шаардлагагvй болно.

Зургийн талаар дахин

Зарим хvмvvс одоог хvртэл зураг гаргадаггvй браузер хэрэглэсээр байдаг. Эдгээр хэрэглэгчдэд зориулж зургийн файлдаа нэр өгөх хэрэгтэй.

```
<IMG SRC=ямар_нэг_юм.JPG ALT="Тайлбар">
```

Энэ нь зайлшгvй зvйл биш. Ондоо нэг өргөн хэрэглэгддэг зургийн төрөл бол ICON юм. Эдгээр файлууд нь .ICO өргөтгөлтэй байна. Хэмжээний хувьд бага зай эзэлдэг сайн талтай. Эдгээрийг хийж болох програмууд олон бий гэхдээ MICROANGELO миний бодлоор дажгvй. Жишээ нь:



< -- 976 Байт буюу 1KB / 1 сек зарцуулна.

Зургийн файлыг олон янзаар олж авж болно. Хамгийн тvгээмэл арга бол бусад вэб хуудаснаас хулгайлах буюу хуулах. Ингэхийн тухайн зурган дээрээ маусаа аваачаад баруун талын товчлуурыг дараад "SAVE PICTURE AS" гэдгийг сонгодог.



ийм амархан.

Ондоо арга бол сканнераар байгаа зургаасаа татах.

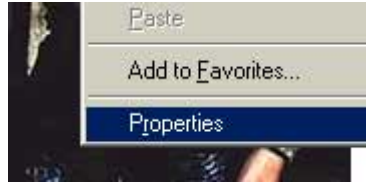
Хэрвээ өөрөө авъяастай бол [Adobe Photoshop](#)-оор зураг хийх буюу засварлаж болно. Би хувьдаа [Adobe ImageReady](#) ашигладаг учир нь энэ програм вэб зураг хийхэд тохиромжтой.

Хэрвээ бусад вэбээс зураг татаж авмааргүй бол шууд URL хаягийг нь оруулчиж болно. Ингэснээрээ өөрийн сервер дээр зай хэмнэж болно.

```
<img src=http://www.yourdomain.com/image.jpg>
```

гэх мэтээр.

Зургийн мэдээллийг үзэхийн тулд маусныхаа баруун талыг дараад "Properties" гэдгийг сонгоно.



Protocol:	File Protocol
Type:	JPEG Image
Address: (URL)	file:///C:/www/ne
Size:	21013 bytes
Dimensions:	250 x 424 pixels

энэ мэтээр.

Зургийн 2 гол урсгал байдгийг мэдэхэд илүүдэхгүй.

1. **BITMAP** - цэг буюу **PIXEL** ашиглаж зургаа бүтээдэг. 100 100-ын харьцаатай зураг байлаа гэж бодоход 10000 цэгээс тухайн зураг бүтдэг гэсэн үг. Цэг бүр нь тусдаа өөрийн мэдээллээ (байршил, өнгөний код) агуулдаг. 256-аас 16 сая хүртэлх өнгө ялгах чадвартай. Засвар хийх явцад ямар нэгэн цэг устгагдахад сэргээгдэх боломжгүй үүрд алга болдог. Фото зураг ийм хэлбэрийн зурагт багтана. Олон дахин **compress** ба **decompress** хийхээс зайлсхийх хэрэгтэй. Ялангуяа цэсэн цэгтэй зургийг хэт томруулбал баахан утгагүй дөрвөлжин цэгүүд дүрслэгдэж болох талтай.



IEXPLORE

энэ бол жижиг зургийг хэт томруулсны жишээ. Бүдэг бөгөөд муухай харагдаж байна.



Энэ бол зөв, зургийн харьцаа нь таарсан бол хангалттай.

2. VECTOR - дүрсийн нэр ба харьцаа ашигладаг. Иймээс яаж ч томруулж, жижигрүүлсэн зургийн утгийг алддаггүй. Тойрог зурахад, (нэр = тойрог, радиус = 4, төв цэг = 300, 200) гэх мэтээр ажилладаг тул байрлах төв цэг ба радиусын өгөгдлийг солихоос бусад өгөгдлийг еерчилдэггүй. Ийм зураг хэмжээний хувьд маш жижиг тул вэбмастерууд ийм зургуудад "хайртай". Муу тал нь тойрог, тэгш өнцөгт, гурвалжин мэтийн дүрс гаргахаас фото зургийн адил нарийвчлалтай байдаггүй. VECTOR зургийг ашиглаж FLASH кинонуудыг (вэб хуудас ч гэсэн) хийдэг. Иймээс FLASH кинонууд хурдан хугацаанд хэрэглэгчдэд очдог. Жишээ нь:

[Цэнгэлийн хуудас](#)

[Төгсгөлийн хуудас](#)

Холбоосын тухай

Текст дизайн №2 хуудасны төгсгөл дээр хэрхэн линк буюу холбоос гаргахыг мэдсэн билээ. Одоо тэгвэл бага зэрэг нарийвчилж үзье. Холбоос дээр дарангуут шинэ цонх үүсгэхийн тулд TARGET=_BLANK> кодыг <a href=www.blah.com -ын араас бичнэ. Бусад TARGET болгож болох TAG-ууд гэвэл

_PARENT = гол цонх солигдоно. (main)

_SELF = тухайн цонх солигдоно.

_TOP = бүх цонх солигдоно.

эдгээр бөгөөд хоорондоо бага зэргийн ялгаатай. Таны вэб хуудсанд байгаа линкэн дээр дараад имайл явуулах боломжийг хэрэглэгчиддээ олгоё гэвэл дараах байдлаар линк үүсгэнэ:

Хундара

гэвэл [Хундара](#) гэж харагдана.

Зарим хуудас их хэмжээний зай эзэлдэг тул холбоос үүсгэн мэдээллийг олоход хялбар болгодог. Энэ нь холбоос гаргаж ондоо хуудас руу шилжих биш тухайн хуудас дотроо шилжих бөгөөд хийхэд маш хялбар.

Хамгийн энгийн нь

Дээшээ [дээшээ](#)

Энэ холбоос хуудсыг дээш нь шилжүүлдэг. Эсвэл ямар нэг онцлог хэсгээ нэрлээд

гэцээд ондоо хаана ч хамаагүй

Мэдээ

гэсэн холбоос үүсгээд л хуудас дотроо наашаа цаашаа зорчиж болно. Энэ нь хэрэглэгчдэд дээшээ доошоо юм хайж олоход их хэрэг болдог хэрвээ зөв ашиглаж чадвал.

Гайгүй жишээ харъя гэвэл энд [дар](#). Нэг хуудсан дотроо хичнээн ч хамаагүй хийж болдог. Өөр хуудсанд тодорхой хэсгийг нь зааж өгье гэвэл ингэж бичнэ:

FAQ-ын 1-р хэсэг

Ингэснээрээ хэрэглэгчийг ондоо хуудас руу оруулчаад тэднийг юм хайлгаж зовоохгүй гэсэн үг.

Бас нэг юм бол ихэнх, бараг 90% холбооснууд хоорондоо тестэй байдаг. Юу гэхээр холбоосууд цэнхэр өнгөтэй байх ба доогуураа зураастай байдаг.

[mongoliatown.com](#)

Тиймээс цэнхэр бөгөөд доогуураа зураастай үг болгон холбоос байж болох магадлал өндөртэй юм.

Гэхдээ заавал ийм байх албагүй. Хэрвээ анхнаасаа холбоосын өнгийг нь оруулаад өгчвөл ондоо өнгөтэй байж болно.

Жишээ нь:

<body link="green" vlink="yellow">.

Холбоосууд дотроо 3 янз байдаг.

link = жирийн холбоос

vlink = хэрэглэгдсэн холбоос

alink = идэвхтэй холбоос

Холбоос үүсгэх ондоо түгээмэл арга бол зургийн файлаас холбоо гаргах юм. Энэ аргын сайн тал нь 1-рт хуудсыг үзэмжтэй харагдуулж болно. 2-рт Хэрэглэж байгаа зургийн файл нь цаад хуудасныхаа гол санааг ч илтгэж болно.

Хүснэгт хийх

Одоогоор нэлээн урлагтайхан шиг вэб хуудас хийхэд хамгийн ергэн хэрэглэгддэг HTML зэвсэг болох Table буюу хүснэгтийг сурья. Хүснэгтийг хэрэглэхгүйгээр та вэб хуудасыг зөвхөн "хийдэг" байсан бол, хүснэгтийг хэрэглэснээрээ та вэб хуудасыг "дизайнчлах" боломжтой болдог юм. Юуны өмнө дахин хэлэхэд таны хүснэгттэй холбоотой доор үзэх командууд нь <body>.. </body> хэсэгийн хооронд байх ёстой гэдгийг сануулъя. Ингээд хүснэгт бүтээх ажлаа дараах командаар эхэлнэ:

```
<table>
```

Хүснэгтийнхээ мөр болгоныг дараах командаар зарлана:

```
<tr>
```

Харин мөр доторхи мэдээлэл бүхий нүднүүд энэхүү командаар эхэлнэ:

```
<td>
```

Дараах 3 мөр, 2 баганатай хүснэгтийг хэрхэн нээхийг жишээ болгон авч үзье:

A1	A2
B1	B2
C1	C2

Энэ хүснэгтийг гаргаж байгаа код нь дараах бүтэцтэй байна:

```
<table> хүснэгтийг эхлүүлнэ
```

```
<tr> эхний мөрийг эхлүүлнэ
```

```
<td> (A1) өгөгдлийн эхний нүдийг эхлүүлнэ
```

```
</td> A1 нүдийг хаана
```

```
<td> (A2) өгөгдлийн хоёр дахь нүдийг эхлүүлнэ
```

```
</td> A2 нүдийг хаана
```

```
</tr> эхний мөрийг хаана
```

```
<tr> 2 дахь мөрийг эхлүүлнэ
```

```
<td> 2 дахь мөрийн эхний нүдийг B1 эхлүүлнэ
```

```
</td> B1 нүдийг хаана
```

```
<td> B2 нүдийг эхлүүлнэ
```

```
</td> B2 нүдийг хаана
```

```
</tr> хоёр дахь мөрийг хаана
```

```

<tr> гурав дахь мөрийг эхлүүлнэ
<td> 3 дахь мөрийн эхний нүдийг C1эхлүүлнэ
</td> C1 нүдийг хаана
<td> C2 нүдийг эхлүүлнэ
</td> C2 нүдийг хаана
</tr> гурав дахь мөрийг хаана
</table> хvснэгтийг хаана

```

Одоо энэхvв хvснэгтний ерөнхий загвартаа өгөгдөл оруулж хvрээ (border) хийе. Гадуур хvрээлсэн зураас буюу хvрээ хийхэд эхний <table> команд дотроо border ="утга" гэсэн хэсгийг нэмж өгөх хэрэгтэй. Энэ "утга" нь хvрээний ергений хэмжээг заах утга бөгөөд хэрвээ та хvрээг нь харагдахгvй байхыг хvсвэл border = 0 гэх хэрэгтэй. Хэрвээ хvрээг border=5 гээд vзвэл:

A1	A2
B1	B2
C1	C2

гэж харагдана.

Дэвсгэрийн Өнгө

Хvснэгтийнхээ дэвсгэрийн өнгийг бүхлээр нь өөрчлөх бол bgcolor командыг <table> командаа багтааж өгнө. Жишээ нь: <table bgcolor="green">

A1	A2
B1	B2
C1	C2

Хvснэгтийн Хэмжээ

Хvснэгтийнхээ хэмжээг зааж өгөөгvй тохиолдолд хэмжээ нь доторхи өгөгдлийн хэмжээ эсвэл браузерын цонхны хэмжээнээс хамаарч автоматаар тохируулагддаг. Харин та өөрийн хэмжээгээ зааж өгөхийг (цэгийн тоо эсвэл процент ашиглан) хvсвэл эхний <table> командын дотор нь vvнийгээ дараах байдлаар зааж өгнө:

Жишээ нь: <table width=300 height=400>
(Yvний "width" нь ергенийг, "height" нь өндөрийг заана)

Cellpadding

Энэхvв "cellpadding" командаар нvднvвдэд байгаа өгөгдөл болон нvдний ирмэгийн хоорондох хэмжээг (цэгийн тоогоор) зааж өгдөг юм.

Жишээ нь:
<table border=1 cellpadding=5>

A1	A2
B1	B2
C	C2

<table border=1 cellpadding=15>

A1	A2
B1	B2
C1	C2

Cellspacing

"Cellspacing" командаар нүднүүдийн хоорондын зайг нь (цэгийн тоогоор) зааж өгдөг юм. Мөн л <table> командын дотор хэрэглэнэ. <table border=1 cellspacing=5>

A1	A2
B1	B2
C1	C2

<table border=1 cellspacing=15>

A1	A2
B1	B2
C1	C2

Хүснэгтийн Гарчиг

Тодотгосон голлуулсан гарчигийг мөр багананд оруулахдаа эхний мөрнийхөө <td> командын оронд <th> командыг оруулж хэрэглэнэ.

Жишээ нь:

```
<table border=1>
  <tr>
    <th>
      1-р багана
    </th>
    <th>
      2-р багана
    </th>
  </tr>
  <tr>
    <td>
      A </td>
    <td>
      B </td>
  </tr>
  <tr>
    <td>
      C </td>
    <td>
      D </td>
  </tr>
</table>
```

Энэ нь дараах байдлаар харагдна:

1-р багана	2-р багана
A	B
C	D

Толгой Налуулах, Өгөгдлийн Нүдэн Доторхи Байрлал
Хэрвээ та үүнийг нь еерчилж зааж өгөөгүй бол хүснэгт доторхи бүх (гарчигнаас бусад) өгөгдлүүд автоматаар зүүн талруугаа толгой налсан байдаг. Харин та еерчилж зааж өгөх бол харгалзах `<td>`, `<th>`, `<tr>` командуудын дотор нь дараах байдлаар зааж өгдөг: Хөндлөнгөөрөө аль талруугаа (зүүн, төвд, баруун) толгой налахыг заахдаа `align` команд хэрэглэнэ: (left, center, right)

Жишээ нь: `<tr align="center">`

Босоо чиглэлдээ аль талруугаа (дээд тал, голлох, доод тал) шахаж бичихийг `valign` команд хэрэглэн зааж өгнө: (top, center, bottom)

Жишээ нь: `<td valign="top">`

Та хүснэгтнийхээ толгой налах чиглэлийг нь бүхлээр нь зааж өгөх бол өнөөх `<table>` командын дотор `<table align="right">`, `<table align="left">` гэх мэтээр зааж өгч бас болох юм.

Cell Spanning

Хоёр баганын хэмжээнд эсвэл хоёр мөрний хэмжээнд нэг нүд байхыг `cell spanning` гэж нэрлэнэ. Үүний жишээ нь:
Энэ нүд хоёр баганын хэмжээтэй.

A	
B	C

`<td>` командын дотор `<colspan=утга>`, `<rowspan=утга>` гэж зааж өгч үүнийг хийнэ. Дараах жишээг харна уу:

```
<table border=1>
<tr>
<td colspan=2>Энэ нүд 2 баганын хэмжээтэй
</td>
<td>Энэ нүд 1 баганын хэмжээтэй
</td>
</tr>
<tr align="center">
<td>A
</td>
<td>B
</td>
<td>C
</td>
</tr>
</table>
```

font size="2">Энэ нүд 2 баганын хэмжээтэй	Энэ нүд 1 баганын хэмжээтэй	
A	B	C

Энэ нүд 2 мөрний хэмжээтэй

```
<table border=1>
<tr>
<td rowspan=2>Энэ нүд 2 мөрний хэмжээтэй </td>
<td> A </td>
<td> B </td></tr>
<tr><td> C </td>
<td> D </td></tr>
```

</table>

Ene nud 2	A	b
mQrnii hemjeetei	c	d

Мөн та хвснэгтэн дотороо өмнө бидний үзсэн фонтын хэмжээ өнгө өөрчилөх, зураг график оруулах, жагсаалт үүсгэх, линк оруулах гэх мэт зүйлсийг багтааж болох бөгөөд үүнийгээ зөвхөн харгалзах <td> командны хооронд л тавих хэрэгтэй юм.

Цонхтой ажиллах

Зарим вэбмастерууд өөрсдийн хуудсандаа "Цонх" буюу "Frame"-г өргөнөөр хэрэглэж ингэснээрээ хэрэглэгчдийг хуудасаараа аялахад нь нэлээд хялбар болгож өгдөг. Таныг зарим вэб хуудсанд аялж явахад тань уг хуудасны зарим хэсгийн мэдээлэл нь өөрчлөгдөж байхад үлдсэн хэсгийг нь мэдээлэл өөрчлөгдөлгүй байнга хэвээрээ байж байдгийг анзаарсан бизээ. Ер нь Цонх хэрэглэж байгаа вэб хуудасны цонх болгонд нь өөр өөр HTML хуудсыг гаргаж байдаг юм. Нэг цонх нь меню агуулж байхад нөгөө цонхонд нь мэдээллийн дэлгэц байдаг хэлбэрийн вэб хуудас бол хамгийн өргөн хэрэглэгддэг. Хамгийн эхэнд гол нь та хуудасныхаа бүтэцийг нь сайтар төлөвлөх нь нэн чухал байдаг. Эдгээр цонхнууд чинь дэлгэцийг хэрхэн хувааж эзлэж байх, хэдэн багана мөрийн хэмжээтэй байх вэ гэдэгийг тооцоолно.

20% - МЕНЮ
80% - МЭДЭЭЛЛИЙН ДЭЛГЭЦ

Энэхүү HTML кодоор бид браузерт вэб хуудсыг хэрхэн цонх болгон дүрслэхээ зааварлаж өгдөг. Харин <body> командынхаа оронд <frameset> командыг хэрэглэнэ. Дээрх жишээний HTML код дараах байдлаар харагдана:

```
<frameset rows="20%,80%">
```

Энэ нь уг хуудас дээд доод талынх гэсэн 2 цонхонд 20% - 80% гэсэн хэмжээтэй хуваагдахыг зааж байна. Хэрвээ гурван цонхонд хуваах бол дараах байдалтай байна:

```
<frameset rows="10%, 50%, 40%">
```

10%
50%
40%

Энэ процент нь браузерын цонхны хэмжээний хэдэн хувийг нь аль цонх хэрэглэхийг заана. Мөн та үүнийг цэгийн тоогоор зааж өгч болох бөгөөд харин " * " тэмдэг хэрэглэж цонхны үлдсэн хэсгийг нь эзэлнэ гэсэн санааг гаргаж өгдөг.

```
<frameset rows="100,*,50">
```

Энэ код нь вэб хуудсыг дээд, дунд, доод талынх гэсэн гурван цонхтой байх бөгөөд эхний хамгийн дээд талын цонх нь 100 цэгийн өндөртэй, ёроолын цонх нь 50 цэгийн өргөнтэй харин голын цонх нь үлдсэн зайг нь эзэлнэ гэсэн үг юм. Харин багана болгож хуваахад:

```
<frameset cols="150, * ">
```

150	цэг	Үлдсэн	бvх	зай
МЕНЮ		МЭДЭЭЛЛИЙН ДЭЛГЭЦ		

Та мөн мөр баганыг хослуулан хэрэглэж болох бөгөөд энэ талаар доор

дурдан ярих болно. Цонхонд гарч ирэх хуудасыг нь зааж өгөх
Одоо та "frame src" командыг хэрэглэн цонх тус бүрд ямар HTML
хуудасыг үзүүлж байхыг зааж өгнө. Жишээ нь:

```
<html><head>
<title>Цонх хэрэглэх туршилт</title>
</head>
<frameset cols="200, *">
<frame src="links.htm">
<frame src="information.htm">
</frameset>
</html>
```

Энд **дарж** жишээг үз. Дээрхи кодонд браузерын цонхыг 2 баганан цонх
болгон хувааж 150 цэгийн ергентэй эхний цонхонд "menu.htm"-г гаргаж,
дараагийн цонхонд "main1.htm"-г үзүүлж байна.

Цонхнууддаа нэр өгөх

Цонхнуудынхаа хооронд мэдээлэл дамжуулж байхын тулд танд
эдгээрийг нэр өгч нэрлэх шаардлага гарна. Үүний тулд ердөө л "name"
командыг "frame src" командын дотор байрлуулж өгөх хэрэгтэй.

```
<frame src="menu.htm" name="цэс">
<frame src="main1.htm" name="мэдээлэл">
```

Ингэснээрээ та аль нэг цонхонд өөр нэгэн хуудасыг гаргахыг хэсвэл уг
цонхоо нэрээр нь дуудаж дараах байдлаар хэрэглэнэ:

Жишээ нь:

```
<a href="company.htm" target="mainFrame">Компанийн Мэдээлэл</a>
```

Энэ нь браузерт линкийн мэдээллийг "мэдээлэл" гэсэн нэртэй цонхонд
гаргана гэдгийг зааж өгч байна.

Файлаа Хадгалах, Үзэх

Жирийн HTML файлуудтай ижилээр та "frameset" файлыг .htm эсвэл
.html гэсэн ергэтгэлтэйгээр хадгалж болно. Харин цонхнуудад нь гарах
HTML файлуудыг нь frameset файльтай нэг директорт хадгалахаа
мартуузай.

Scroll bar, Border

Цонхондоо багтахгүй байгаа хуудасыг гүйлгэж харахад зориулсан
"scrollbar"-г хэрэв та гаргахгүй байхыг хэсвэл (энэ нь нэлээн цэвэрхэн
харагдана) та "frame src" командынхаа дотор "scrolling=no" гэсэн
кодыг нэмж өгөх хэрэгтэй болно.

Жишээ нь: <frame src="menu.htm" scrolling=no>

Харин цонхны хврээг гаргахгүй байхыг хэсвэл "frameborder=0" гэж зааж өгөх хэрэгтэй.

```
<frame src="menu.htm" frameborder=0>
```

Мөн marginwidth="утра", marginheight="утра" гэсэн командуудыг хэрэглэн цонхон доторхи мэдээлэл цонхны ирмэг хоёрын хоорондох зайг еерчилж болно. Харин эдгээр кодоо "frame src" командын дотор хийж өгөх хэрэгтэй.

Олон цонхтой хуудас

Хэд хэдэн янзын хэмжээний мөр баганыг дараах байдлаар хэрэглэх шаардлага гарвал кодоо хэрхэн бичих вэ?

Жишээ нь:

[энд дар](#)

Дээрхи хууудасыг нээхэд хэрэглэгдсэн код:

```
<html>
<head>
<title>Frame Test</title>
</head>
<frameset rows="40%, 60%"> <frameset cols="45%, 55%">
<frame src="logo.htm">
<frame src="address.htm">
</frameset>
<frameset cols="60%, 40%">
<frame src="info.htm">
<frame src="links.htm">
</frameset>
</html>
```

Та бүхний харж байгаагаар эхэлж мөрөө (<frameset rows="40%, 60%">) үүний дараа өөр өөр хэмжээтэй 4 баганы үүсгэхдээ эхний <frameset cols="45%, 55%"> гэсэн хэсэгт нь дээд талын хос баганын хэмжээг, <frameset cols="60%, 40%"> гэсэн хэсэгт доод талын хос баганын хэмжээг зааж өгөөд тус бүрийг нь </frameset> команд хэрэглэн төгссөсөн байна.