

致理技術學院

資訊網路技術系 實務專題報告

狂放 BASS 購物網

指導教師：柯振根

學生：劉弘霆(29534516)

江顯昌(29534535)

莊淳元(29534536)

徐嘉隆(29534539)

中華民國 96 年 12 月

致理技術學院

資訊網路技術系 實務專題報告

狂放 BASS 購物網

學生：劉弘霆(29534516)

江顯昌(29534535)

莊淳元(29534536)

徐嘉隆(29534539)

本成果報告書經審查及口試合格特此證明。

指導教師：_____

中華民國 96 年 12 月

專題研究授權書

本授權書所授權之專題研究為 劉弘霆、江顯昌、莊淳元、徐嘉隆

共 4 人，在致理技術學院資訊網路技術系 九十六 學年度第 一 學期完成資網實務
專題。

專題名稱：狂放 BASS 購物網

同意 不同意

本組同學共 4 人，皆同意著作財產權之論文全文資料，授予教育部指定送繳
之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上
述目的再授權他人以各種方法重製，

不限地域與時間，惟每人以一份為限。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行
權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與
不同意之欄位若未勾選，該組同學皆同意視同授權。

指導教師姓名：

專題學生簽名：

學號：

中華民國 年 月 日

誌 謝

在致理兩年時間內，我們必須去面對跟以往二專甚至於五專沒有學過的技能，在短時間內去完成一個專題，無疑是一項不可能的任務。在開始籌劃時我們遲遲無法定下題目，經過不斷的小組會議以後總算在專題開始的一個月內裡，找出了我們共同擁有的興趣。但是找出興趣並不困難，困難點是在於不知道從哪開始下手，一個購物網站看似簡單，但內裡暗藏著許多的網頁技術以及架設概念，我們就像初出社會的少年要使用最原始的矛和盾去迎擊這頭程式猛獸，這也使我們的專題進度十分的緩慢。還好在漫無頭緒的摸索中尚有指導老師不辭辛苦的指引、提點。我們也漸漸的找到遵循的方向，在這期間從書上、網路所獲取的資訊以及技巧、經驗，絕對是讓我們彌足珍惜的。

想起一開始交給指導老師那漏洞百出的網頁以及在我們眼內是所謂的「正式的論文」都無法讓指導老師的眉頭如鮮花盛開般舒放，還好在指導老師不斷的督促與召集我們討論講解下，以及友人的專業書本支援中，總算有了現在的成績。

在此，非常感謝我們的指導老師柯振根，在公務繁忙時仍抽身為我們指導專題，並且給我們充分的時間去討論與理解，順利去完成這份畢業專題。

摘 要

網際網路發展迅速，貨物的寄送也越來越方便，以至於網路購物成為越來越受歡迎的消費模式，加上線上購物不限時間與空間限制，也可採取不同的付款方式，並且幫使用者直接把貨物既送到家非常方便，和傳統拍賣方式不同的是，拍賣網站的參與者沒必要共處一室即可透過拍賣網站進行買賣行為，讓電子商務的運作更為靈活，所以網路購物已成為時下不可或缺的購物方式。

技術方面我們自行研究如何架設網站，在技術的使用上用到了，「Dreamweaver」來設計網頁和展示商品；「Asp.net」制定管理本系統的購物流程；「Access」讓不同的系統與資料庫有機會可以透過標準系統介面溝通。；內容方面我們主打的是樂器相關產品與音樂以及影片的欣賞，使得網站多元化不單調。

本專題主要銷售的是樂器用品，除了提供了網路購物的便利性，也提供了音樂教學與音樂欣賞，使得本網站不只是單純的購物網站，也讓使用者吸收到更多的專業知識。

關鍵詞：Dreamweaver、Asp.net、Access

目錄

第一章 緒論.....	1
第一節 狂放 bass 拍賣網重要性與發展演進.....	1
第二節 研究動機與目的.....	5
第三節 研究範圍與報告書架構.....	6
第二章狂放 bass 拍賣網理論與技術探討.....	8
第一節 dreamweaver 理論探討.....	8
第二節 asp.net 理論探討.....	15
第三節 access 理論探討.....	24
第三章 狂放 BASS 購物網系統.....	38
第一節 系統架構.....	38
第二節 系統功能簡介.....	40
第三節 系統操作流程.....	42
第四章 系統呈現.....	63
第一節 預期效能.....	63
第二節 系統畫面.....	64

第五章 結論.....	78
參考文獻.....	79

圖目錄

圖 2-1 資料庫物件.....	26
圖 2-2 Access 物件相依性.....	29
圖 2-3 Access 操作 1.....	31
圖 2-4 Access 操作 2.....	32
圖 2-5 Access 安全性警告.....	34
圖 2-6 Access 排序操作.....	36
圖 3-1 系統基本架構.....	38
圖 3-2 網站系統架構.....	39
圖 3-3 狂放 BASS 購物網首頁.....	42
圖 3-4 音樂播放器.....	43
圖 3-5 版主音樂雜記.....	43
圖 3-6 進站時間.....	44
圖 3-7 佈告欄.....	44
圖 3-8 功能按鈕.....	45
圖 3-9 購物按鈕.....	46
圖 3-10 購物首頁.....	46
圖 3-11 購物的流程 1.....	47
圖 3-12 購物的流程 2.....	48

圖 3-13 購物的流程 3.....	49
圖 3-14 購物的流程 4.....	50
圖 3-15 購物的流程 5.....	51
圖 3-16 購物的流程 6.....	52
圖 3-17 購物的流程 7.....	53
圖 3-18 購物的流程 8.....	54
圖 3-19 購物的流程 9.....	55
圖 3-20 影音教學按鈕.....	56
圖 3-21 影音播放 1.....	57
圖 3-22 影音播放 2.....	58
圖 3-23 影音播放 3.....	59
圖 3-24 影音播放 4.....	60
圖 3-25 留言板按鈕.....	61
圖 3-26 留言版版面.....	61
圖 3-27 輸入留言者姓名與留言.....	62
圖 3-28 留言成功.....	62
圖 4-1 狂放 bass 購物首頁.....	65
圖 4-2 音樂播放器.....	66
圖 4-3 站長音樂雜記.....	66

圖 4-4 進站時間	67
圖 4-5 佈告欄	67
圖 4-6 功能按鈕.....	68
圖 4-7 購物首頁	69
圖 4-8 購物畫面 1.....	70
圖 4-9 購物畫面 2.....	71
圖 4-10 購物畫面 3.....	72
圖 4-11 購物畫面 4.....	73
圖 4-12 購物畫面 5.....	74
圖 4-13 教學影片	75
圖 4-14 YOUTUBE 影片	76
圖 4-15 留言版	77

第一章 緒論

第一節 狂放 bass 拍賣網重要性與發展演進

近年來網際網路興起，逐漸將企業導向一個虛擬的世界，沒有國界沒有時空限制，企業電子化是一個潮流，也是今天不做，明日就面臨存亡的關鍵。台灣傳統產業所面對的卻是不得不 e 化，否則會失去競爭力的威脅，這是未來經濟自由化和即將加入世界貿易組織，台灣大大小小的商業和服務業都面臨國外商家大舉進入的威脅。

網路產業這種能促使一個社會進入資訊經濟 (information economy) 的資訊傳播技術 (information and communication technology, 簡稱 ICTs)，更被認為是決定各國未來經濟成長的重要創新活動。這種技術是 1990 年代以來決定各國在國際市場競爭力的一種強力競爭武器 (competitive weapons)，若一國不能及時研發、應用這種技術，將失去其在國際市場上的競爭力。資訊社會乃指一個社會所有的經濟活動與資訊的產生、消費、及分配息息相關，其有以下兩個特點。首先，資訊時代使得生產體系由勞動密集轉至資本密集，再至資訊密集 (Willinger 與 Zuscorivch, 1988)。Jonscher (1983)

曾將經濟活動分成生產偏向與資訊偏向，而當一國經濟活動的附加價值主要來自於資訊偏向時，即進入資訊社會。其次，在資訊社會中重要的特點就是服務業所佔比重快速增加，知識與資訊將成為決定廠商競爭與區域比較利益最重要的因素，故資訊網路產業的發展，是政府在面對產業升級及社會變遷所必須正視的。

目前台灣的傳統產業已經是辛苦的經營，加上深植於台灣的商界和服務業無法外移。加上目前高的管理成本，留在台灣辛苦的經營者，除了苦思如何降低成本之外還要在技術品質上加強，傳統產業的企業們除了向政府大聲疾呼救救傳統產業外，何不思索如何利用網際網路提昇自己的競爭力，創造優勢。

一般而言，電子商務（EC，Electronic Commerce）最常的解釋是「藉由電腦網路將購買與銷售、產品與服務等商業活動結合在一起，進而調整交易的基礎和型態」，但是電子商務並不是只有在網路放上企業的網頁而已，他是代表商業和企業的另種型態。電子商務主要是建構在電子交易系統上，即是將傳統的金流和物流數位化，並且發展「資訊流」，這正是電子商務的精髓，而目前的就交易的方式劃分，一般而言，有企業對

企業的商務（B 2 B）和企業對消費者的商業（B 2 C）二種模式。

電子商務講求是速度、便捷和縮短時空的隔閡，經由電腦和網際網路聯結的方式可以縮短交易時間和交易成本，進而滿足組織、商品與消費者的需要，改善產品、服務與增加傳送速度服務的品質，並達成提高各地的商業速度，降低訊息傳送的成本。並利用其網路搜尋與取得資訊，可以幫助個人與公司進行決策之制定，不論是哪一種產業，未來會涉入其中，而這也將是未來的商業模式，進一步達到整體企業e化的境界

對於企業電子化所面臨的衝擊有多大？各國企業和消費的網際網路上，包含企業對企業和企業對消費者的貿易量和商機（不單是在企業電子化方面），這幾年來都是超倍速的成長，即使在今年網路發展出現泡沫化的現象，但美國 Forrester Research 仍預計在 2005 年，在全球固網、衛星和光纖的架設，全球商業連網的部份至少達 80%，即使開在偏遠山區的商家，都能結合網路，達到遠距的銷售商務，使得全世界的商業不再有國界之分。

拍賣又稱為「競賣」，它是指通過了中介組織，在公開的環境中公開競標，經特定的物品出售給最高應價者的一種交易方式。在拍賣的法律關係中不存在其中一方出價者法律地位高

於另一方出價者的狀況，只要買方合法自願的競買，就有機會買到自己所想要的物品，當出最高價者將標的拍定成交，就依法獲得領受拍賣物的權利，同意有按照最高出價支付款項的義務。

網路拍賣是緣起於，E-BAY 創辦人皮耶. 歐米迪亞一日的突發奇想所命名的，起出歐米迪亞向親朋好友間去宣傳自己的網站，希望可以製造些進站瀏覽的流量，但是反應卻不如預期，直到一無心插柳柳成蔭的隨意測試中，居然使得他的拍賣品獲得比預期還高的出售價格，也讓他更加確信網路拍賣的發展潛力，並於 1998 年的三月在電子商務的低迷期拉出了長紅的業績。

網路拍賣有著不受時間以及地點限制的特性，透過電腦的強大處理能力，提供許多個人商家的拍賣服務，降低賣家的成本也使得買家可以用較一般市場便宜的價格買到物品。

第二節 研究動機與目的

網際網路在近幾年內，因全球資訊網(WWW)的加入與爪哇應用程式介面(Java API) 的搭配使用，使得原有的即時、低成本、高效率及無遠弗屆的特性，進入可線上交談互動、語音視訊共同展現的超媒體網路時代。網路技術的不斷精進與各項網路應用軟體的普及，使得網際網路成為許多人日常生活溝通與獲取資訊的主要媒介。由於個人電腦的價格不斷滑落，也使經濟因素不再是進入網路世界的障礙。中小企業更期待藉由網際網路與商務的結合，而有踏上國際市場舞台的機會，於是乎網路商店在近幾年內增長迅速，各大型電腦公司(如IBM, Microsoft, HP …)也多覬覦此塊大餅，紛紛推出各項電子商務解決方案，誘導商家上網營業。

本組以音樂性質網站作為主要研究對象，利用線上拍賣網站來進行商品的販售，要如何吸引或者留住網路消費族群來我們網站進行交易的行為，讓網友經由線上口耳相傳的方式向其同學、好友、親人、PTT或者各大論壇討論區發散正面消息，加深網友重複拜訪或購買的意願，與消費過的網友建立良好的顧客關係，而別於其他拍賣網站的差異就是我們結合了線上的影音教學功能，提高網友逗留本站的意願，讓我們的拍賣商品可以快速的販售成功，也讓喜愛音樂的同好有一個學習與購得好樂器的落腳地，造就買賣雙贏的局面。

第三節 研究範圍與報告書架構

本次專題的研究範圍包含了網路架站軟體(asp.net)，用以制定及管理整個商城的購物流程；以及版模設計家(dream weaver)，用以協助網頁設計及商品展示，包括多媒體的效果。在資料庫方面採用(access)資料庫工具，可使得不同的系統與資料庫有可能透過標準介面溝通。

網路行銷又別名為線上購物，是藉由網際網路來傳送自我商品的廣告訊息，在網頁或者郵件中刊登、發送各種促銷活動廣告來吸引消費者，到完成一筆交易為止。

本專題報告書架構有五個部份，第一章主要是探討電子商務的重要性與發展，和研究電子商務的動機與目的，說明電子商務系統功能在今日已趨成熟以及拍賣的特性，就像各大拍賣網站，例如：EBAY、YAHOO自從架設出拍賣網站以後，在市場的佔有率逐年攀升，因此網路拍賣已成為一種交易的趨勢，因此成為我們研究的動機與目的

第二章是在討論本狂放BASS拍賣網理論所用的技術探討，我們在技術上，所使用有 Dreamweaver、Asp.net、Access 三項技術，Dreamweaver是用於前台使用者操作系統，Asp.net來寫網頁功能的程式，Access是用來本拍賣網的資料庫系統管理。

第三章為整個狂放bass購物網系統，包括系統架構:首頁(音樂播放器、板主音樂雜記、進佔時間、佈告欄)、線上購物區(商品展示、購物車功能)、線上影音教學(自錄影片、網路連結)、連絡板主留言板(留言連絡)並討論出本系統功能簡介與操作流程。

第四章是將整個系統呈現介紹說明，以Dreamweaver、Access和Asp.net來建構一個屬於音樂的購物網站，而本章節將介紹系統整體的實作成效，相關系統畫面的呈現。

第五章結論，是回顧本專題所用的程式技術Dreamweaver、Access和Asp.net與功能，所學到的心得。

第二章狂放 bass 拍賣網理論與技術探討

第一節 DreamWeaver 理論探討

DreamWeaver 是目前世界上受到相當推崇的專業級「網頁排版」的軟體。在網頁設計的領域中，有幾個較知名的軟體，例如：FrontPage、Fusions、DreamWeaver....等，各有其喜愛者，但它們所展現的能力、各不相同。

Dreamweaver 推出後造成轟動，Dreamweaver 可以說是目前設計網頁最強的工具軟體，因為它可以設計出互動式的網頁，也具有圖層和樣版功能，都是非常重要有用的功能，想要設計夠炫的網頁，試試 Dreamweaver，Dreamweaver 以所見及所得及專業快速的網頁設計能力，能讓不懂網頁設計的人，也可以在短其間內，設計出專業的網站。

首先，Fusion 和 FrontPage 這兩項產品較重視網頁的開發效率，易學易用；而 DreamWeaver 強調的是更強大的網頁控制、設計能力以及創意的發揮。並不是說使用 DreamWeaver 的人就顯得比較高竿，這只是產品的定位問題而已。

網頁編輯軟體是幫我們開發網站用的，可惜的是，軟體的功能永遠無法涵蓋瀏覽器所能顯示的效果，也因此，我們所是必需學習其他的技能，例如：HTML、VBScript、JavaScript、ASP....等知識。但可喜的是 DreamWeaver 提供了軟體的擴充功能 (Extension)，利用 Extension 我們可以為 DreamWeaver 加上更多的新功能。

我們用 Dreamweaver 和 Frontpage 做一個簡單比較，在目前的網頁編輯軟件中，最知名和最常用的兩套熱門軟件應該是微軟公司的 FrontPage 以及 Macromedia 公司的 Dreamweaver。

雖然很多人都聽說和使用過這兩套軟件，但還是有人仍然不清楚這兩套軟件的差別和優缺點。

一、與 Word 軟件的兼容性

很多人都是使用 Word 來輸入和編輯網頁文字內容，如果要將這些文檔內容剪貼到 FrontPage 或 Dreamweaver 軟件中時，你會發現 FrontPage 在這方面略勝一籌。因為你隻要在 Word 中選取(反白)所要的內文部份(包含圖片)，然後貼到 FrontPage 的文字編輯區，不僅文字和圖片都能正常

顯示，而且樣式也幾乎一致。隻是其中不太一致的是，原本是居中的圖，會變成靠左的圖。

但是，如果你選取 Word 中的一塊內文部份，然後想要貼到 Dreamweaver 中，你會發現圖片不見了，而且文字的樣式也沒有了，因為文字全部擠在一起，連段落無法區分。因此你如果想調整這些文字和圖片的話，就必須再花費不少時間。

二、圖片的使用

在使用圖片時，如果想要在 Dreamweaver 中放上圖片，必須使用“插入圖片”的方法來產生，而無法使用“剪貼板”的“粘貼”(Ctrl+V)功能。因此你的圖片必須要先存放在硬盤中，並且已經取好名字。

而 FrontPage 就輕鬆多了。你可以從任何軟件復制或剪貼圖片到 FrontPage 中，這些圖片並不需要先儲存成文件。因為當你要儲存網頁的時候，FrontPage 會一並將這些圖片以預設的文件名儲存在“與網頁的相同文件夾”中，當然圖片的文件名和儲存路徑都是可以修改的。

三、所見即所得

在這項功能上，仍然是 FrontPage 比 Dreamweaver 強。由於這一點對初學者相當重要，因此包括學生在內的網頁設計初學者，都相當偏好 FrontPage。

所謂“所見即所得”，就是你在軟件中設計的樣式應該和最后在網頁中呈現的樣式“完全一樣”。遺憾的是，在我們使用 FrontPage 或 Dreamweaver 時，都無法達到真正的“所見即所得”。也就是說，我們在網頁編輯時的樣式，跟最后在 IE 等瀏覽器中所看到的樣子往往都有極大的差距。

其中又以 Dreamweaver 的差距更大。因此我們常常需要配合瀏覽器來觀看結果，然后再到網頁編輯軟件中做修改。尤其在處理文字時更是常常有令人不太愉快的經驗(說不太愉快還算客氣)。如果你常常需要設定文字的“樣式”，建議你使用 FrontPage。

四、文字樣式

在使用文字時，FrontPage 提供較多的設定功能，能讓文字做更多的樣式變化。而且文字在經過設定樣式后，文字也會作即時的變更。例如設計者可以對文字設定“字體”、“大小”、“顏色”，也可以設定文字“內縮”、“行距”、“段落距離”、“字距”。而后面這四項在 Dreamweaver 都是無法更改的。

雖然 FrontPage 在文字樣式方面提供較多的功能，同時在“所見即所得”上也較令人滿意，但卻並不是說 FrontPage 在這方面就沒有缺點。有時我們在設定鏈接文字的色彩或粗細體上，也往往碰到一大堆問題，這些都是軟件廠商以后應該注意修正的事項。

五、設計動態和互動式網頁

Dreamweaver 的使用者和支持者，從現在開始，你們可以抬頭挺胸了。因為接連這兩大項的功能都是 Dreamweaver 的長處，而且是極其重要的兩項。

首先介紹的這項功能，就是 Dreamweaver 具有“設計互動式網頁”

的功能。你可以利用 Dreamweaver 的“圖層”(Layer)和“時間軸”(Time Line)功能，來讓圖片或文字隨意地在網頁中自由移動。移動的方式可以是繞著你所設定的路徑(path)移動，也可以是左右或直線的移動。

另外，你可以設計讓文字或圖片配合鼠標的點選有更多的變化。也就是說，當鼠標經過文字或圖片，文字或圖片會產生變化的動態效果。

Dreamweaver 還可以插入 Flash 的 .swf 動畫文件和 Firework 設計的 HTML 文件，讓網頁更加活潑。雖然 FrontPage 也可以插入 Flash 文件，但操作方面比 Dreamweaver 麻煩。因為 Dreamweaver、Flash、Firework 都是 Macromedia 公司的產品。

六、模板功能

現在的網站內容，大都會在每一個網頁中提供“目錄”(主功能鏈接)。而這些目錄式的項目通常在未來會有所改變，但是你的網頁可能也有數百個或甚至數千個，難道你的每個網頁都要做一一修改嗎？這顯然是不可能的。

於是 Dreamweaver 提供“模板”功能(模板后綴名為 .dwt)，你隻要設計一份模板或二、三份模板(份數當然可以根據你的需要產生)，然後

將你的網頁“套用”這些模板，之后你隻要修改相關的模板(可能隻改變一個)，那麼所有套用模板的網頁，就可以“一次全部”跟著修改。這項功能對於設計大型網站或多網頁的網站有“容易修改和維護”的作用。

至於FrontPage，雖然它有提供“主題”(Theme)，也能夠讓多網頁套用到某些“主題”的樣式，但是FrontPage的這項功能彈性比較差。也就是說，你在許多地方無法按照你個人的想法來設計，隻能使用FrontPage的幾種固定樣式。因此，如果你希望設計出富有變化的套用模板，那麼建議你使用Dreamweaver。

第二節 ASP.NET 理論探討

ASP.NET 是更勝於 Active Server Pages (ASP) 的下一版本；它是統一的 Web 開發平台，為開發人員提供建置企業級 Web 應用程式所需要的服務。雖然 ASP.NET 在語法大致與 ASP 上相容，它也針對更安全的、更可調整的和更穩定的應用程式，提供新的程式設計模型和基礎結構。您可以將 ASP.NET 功能累加地加入您現有的 ASP 應用程式，自在地擴大它們。

ASP.NET 為編譯的 .NET 架構環境；您可以使用任何 .NET 相容語言（包括 Visual Basic .NET、C# 和 JScript .NET）來撰寫應用程式。此外，整個 .NET Framework 都可供任何 ASP.NET 應用程式使用。開發人員可以輕易地獲得這些技術的好處，包括 Managed Common Language Runtime 環境、型別安全、繼承，等等。

ASP.NET 已設計成能不著痕跡地與 WYSIWYG HTML 編輯器以及其他程式設計工具（包括 Microsoft Visual Studio .NET）一起搭配工作。這不僅使得 Web 開發更為容易，而且它也提供這些工具必須供給的所有益處，包括開發人員可用來置放伺服器控制項至 Web 網頁上的 GUI 和完全整合的偵錯支援。

ASP.NET 優於 ASP 之處，不是 ASP 版本的更新，而是一個全新的統一 Web 開發平臺。ASP 的直譯式語言架構，每次讀取網頁皆需逐行編譯程式碼，影響執行效率，而 ASP.NET 則是編譯式語言，執行編譯過的原生機器碼使效能大幅提升。ASP.NET 和 ASP 一樣可以在記事本撰寫程式，更重要的是，ASP.NET 不限於 VBScript 或 JScript 語言，可搭配 Visual Studio .NET 工具，使用任何 .NET 相容語言開發 ASP.NET，包括 Visual Basic .NET、Visual C# 及 JScript .NET。

ASP 的副檔名為「.asp」，ASP.NET 的副檔名為「.aspx」，具備 ASP 開發技術的人，會發現 ASP.NET 的撰寫模式並不陌生，但是，ASP.NET 物件模型作了大幅修改，更加結構化和物件導向，並非完全回溯相容 (Backward Compatible)，大部分的 ASP 網頁必須稍加修改才能在 ASP.NET 下執行。

安裝 ASP.NET 並不會毀損 ASP 應用程式，開發人員不用擔心必須一次把所有 ASP 網頁轉換成 ASP.NET 網頁，IIS Web 伺服器容許 ASP 和 ASP.NET 網頁並存，不會互相干擾，但要特別注意 ASP 和 ASP.NET 不能共用 session 和應用程式狀態。

開發人員可於 ASP.NET 的應用程式檔 Global.asax，撰寫應用程式層級的程式碼，回應 ASP.NET 或 HTTP 模組引發的應用程式層級的事件。Global.asax 存放於 ASP.NET 應用程式的根目錄，並設定拒絕任何個別網頁呼叫使用，外部使用者也無法下載或檢視內容。ASP.NET 的 Global.asax 與 ASP 的 Global.asa 可以共同存在，且是選擇性的檔案，沒有應用程式層級的判斷和 session 事件處理程式，則不需要定義。

.NET Framework 是新的運算平臺，簡化了在網際網路高度分散式的環境中，開發應用程式的困難度。.NET 不是全新的作業系統，開發端只要安裝 .NET Framework Component Update，即可將 Windows 升級成支援 .NET Framework 的工作平臺，伺服器則必須是 Windows 2000 Server 或 Windows XP Professional。

.NET Framework 有兩個主要的元件：Common Language Runtime 和 .NET Framework 類別庫。Common Language Runtime 則是 .NET Framework 的基礎，可視為程式執行期間管理程式碼的代理程式，提供記憶體的管理、執行緒的執行、程式碼的執行、程式碼安全驗證及編譯等服務。

Microsoft .NET Framework 類別庫是作業系統層級的物件導向類別庫，與 Common Language Runtime 緊密整合，可供程式語言呼叫。所有支援 .NET 的程式語言都可以使用 .NET Framework 類別庫，減少學習新語言的時間。

建立 ASP.NET 應用程式可視企業需求選擇開發 Web Form 或 XML Web Services，或者組合應用，因為兩者都建立在 Common Language Runtime 之上，所以都能享有相關技術的優點：安全性、繼承性、效能的提昇、執行環境的管理等。Web Form 就是 ASP.NET 網頁，它與所有的瀏覽器及用戶端裝置例如 WAP 手機、PDA 等相容，所以 aspx 程式可以在任何用戶端裝置中執行，並自動轉譯成任何可使用 HTTP 的語言，包括 HTML、XML、WML 和 ECMAScript。

Web Form 網頁的使用者介面包含兩個部分：視覺化元件和程式邏輯。視覺化元件就是 Web Form 網頁，包含靜態 HTML 和 ASP.NET 伺服器控制項。程式邏輯就是與表單互動的程式碼，可以選擇直接撰寫在 ASP.NET 網頁裏面，若用 Visual Studio .NET 開發 ASP.NET 網頁，會自動將程式碼建置在不同的檔案中，稱作「程式碼後置」（Code-Behind）檔，可使用 Visual Basic .NET 或 Visual C# 撰寫程式碼後置檔，副檔名分別會是「.aspx.vb」和「.aspx.cs」。

Web 專案中所有的程式碼後置類別檔，會被編譯成一個動態連結資料庫.dll。 .ASPX 檔也會被編譯，但略有不同，使用者首次瀏覽網頁時，ASP.NET 會自動把它編譯成繼承自程式碼後置檔的.dll 檔，當使用者連結網頁時，.dll 檔會在伺服器執行，並動態產生網頁輸出。

XML Web Services 是提供遠端伺服器服務的方法，主要服務的對象不是人，而是網路上的應用程式，透過 XML 文字格式和 SOAP 傳輸協定，資料可以穿越防火牆，進行企業對企業或者企業對個人的資料交換。

ASP.NET 是編譯式語言，所以執行效率大幅提升，編譯方法是使用 JIT(Just-in-Time Compilation；即時編譯)，當使用者首次存取某 ASPX 網頁時，JIT Compiler 便會即時將程式碼編譯成原生機器碼 (Native Code)，並以機器碼執行並暫存於快取，再有人存取同一個網頁時，系統便直接執行機器碼，不需再耗費系統資源和編譯時間。

快取功能可將指定的網頁和物件暫存起來，避免重複建立要求過的資訊，以節省時間和資源。ASP.NET 提供兩種快取模式：輸出快取和應用程式資料快取。輸出快取使用@OutputCache，將經常存取的整分或部分網頁暫存一段時間，以提升 Web 伺服器的效能。應用程式資料快取則是

以程式設計的方式將物件（如：資料集），暫存在伺服器的記憶體中一段時間，節省重複建立物件的時間與資源。

ASP.NET 是可以輕易拆解的，開發人員可移除與開發的應用程式無關的模組。此外，ASP.NET 支援兩個效能計數器群組：系統和應用程式。使用者可在 Windows 系統的效能計數器記錄檔中，新增有關 ASP.NET 的記錄檔，加入 ASP.NET 系統及 ASP.NET 應用程式的效能物件，開發人員及系統管理人員便能監視應用程式的效能。

依程式需求選擇狀態管理方法，擴充式且可繼承的組態設定，可啟動追蹤功能偵錯 HTTP 是無狀態（stateless）的通訊協定，它不會自動識別各個要求是否來自相同的使用者，也無法知道使用者目前是否仍在檢視網頁。每一次要求的往返，網頁都會重新建立，所以除非設定快取，否則 Web 伺服器並不會保留網頁的變數值和控制項。藉著釋放伺服器的資源，Web 應用程式才能同時支援成千上萬的使用者連線使用。為了克服 Web 程式設計的限制，ASP.NET 內含檢視狀態的功能，會儲存網頁和控制項的屬性，並提供狀態管理機制，可儲存變數和特定應用程式或 session 的資訊，也可偵測第一次要求及張貼表單的時間。

應用程式的狀態可儲存全域性的資料，存取應用程式狀態最常用的方法是透過 Page 物件的 Application 屬性。開發人員應考量使用全域性變數的影響，儲存為應用程式狀態的資料，在被移除或取代之之前，所佔用的記憶體不會被釋放，若要保留大型暫時性資料區塊，使用 ASP.NET 快取是較佳的方案。由於 Common Language Runtime 所設計是自訂物件沒有執行緒的限制，如果沒有撰寫同步處理程式，可能造成死結、競爭和存取違規的問題。此外，存取全域變數可能會影響延展性及安全性，而且如果系統當機或處理序重新啟動，資料將會遺失，所以若要避免重要資料遺失，應儲存在資料庫或其他持久性儲存設備。

工作階段 (session) 狀態管理功能，能自動識別單一用戶端的要求，在伺服器上儲存 session 資料，可供跨網頁的要求使用。當使用者在設定時間內未再度使用應用程式，便自動釋放資料。ASP.NET 支援數個 ASP 尚未提供的功能，例如能自應用程式毀損中復原、跨多個背景工作處理分割應用程式，大幅改善應用程式的可用性和延展性，跨多個 Web Form 電腦分割應用程式。

在網頁之間傳遞訊息是經常需要的，可使用 Server 物件的 Transfer 方法傳遞資料，若無全性考量，使用 cookie 或隱藏欄位等方法，將資料儲存在用戶端，可享有較快速的伺服器效能。ASP.NET 組態是擴充式基礎

架構，可在首次部署應用程式時定義組態設定，也可隨時加入或修改設定，ASP.NET 會自動偵測並套用新的設定，不需要重新啟動 IIS 或重新開機，使運作中的 Web 應用程式及伺服器的衝擊降到最低。

組態資訊儲存在 XML 架構的文字檔，可使用任何文字編輯器編輯組態檔，多個組態檔的檔名都命名為 Web.config，存放在應用程式伺服器的多個目錄下，子目錄的組態檔會繼承父目錄的所有組態設定。`\WINNT\Microsoft.NET\Framework\version\CONFIG\Machine.config` 是整個 Web 伺服器適用的組態設定。

開發人員常需要在程式中撰寫變數或判斷提示 (Assert) 來偵錯，程式部署時又必須移除偵錯陳述式，避免程式執行時，顯示奇怪的訊息。ASP.NET 引進新功能，允許在網頁或應用程式中啟用追蹤功能—@Page 指示詞的 Trace 屬性，可直接在程式碼中撰寫偵錯陳述式，程式完成時不用移除他們，只要把 Trace 屬性設定改為 False，即停用網頁追蹤功能。

多數的網站資源是開放給所有使用者存取，但是像信用卡資料、股票交易資料、付費資訊等不能公開的資料，則需要安全的防護機制，才能確保資料的安全性和使用者權益。ASP.NET 結合 Microsoft .NET

Framework 和 IIS 提供的 Web 應用程式驗證、授權及模擬三種主要的安全性機制。

驗證可透過帳號密碼、數位簽章、智慧卡等憑證資料，確認使用者身分。當登入者通過驗證，便可依據使用者權限，授權能否進行讀取、寫入、新增、修改、刪除等作業。模擬主要的目的是判斷使用者的要求，在他們自己的帳戶之下執行，或在本機系統帳戶之下執行。模擬功能預設是停用的，開發者必須在組態檔加入模擬設定：。當要求從 IIS 傳送到應用程式時，ASP.NET 會檢查組態檔，是否啟用使用者帳號模擬，或透過匿名帳號存取本機資料。

部署 ASP 元件十分麻煩，因為 IIS 會鎖定 (lock) 線上服務的元件，所以更新元件必須先停掉 IIS 服務，再執行 `regsvr32.exe` 註冊新的元件，最後再啟動 IIS 服務。

ASP.NET 在這方面有了很大的進步，IIS 不再鎖定 dll 檔，所以可在服務不中斷的情況之下，將新版的元件複製到指定的目錄下。相較於 ASP，ASP.NET 在安全性、效能、相容性、延展性各方面都大幅改善許多，雖然 ASP 和 ASP.NET 可以並存，但是以 ASP.NET 的優異性來看，逐步將 ASP 程式移轉到 ASP.NET 才是長遠的做法。

第三節 Access 理論探討

資料庫軟體有 Visual Foxpro 資料庫、Delphi 資料庫、SQL 資料庫、Access 資料庫等等。我們選擇了每台電腦都有的一套 Microsoft Access 來作為本組的資料庫系統。

Access 是一套『管理資料庫』的軟體，也就是一般常說的『資料庫管理系統』(DataBase Management System, DBMS)至於『資料庫』則是指一群『有組織』的資料集合。

Access 是一套操作簡易，卻功能完整的資料庫。它可將垂手可得，但零亂無序的資料如公司網頁資料、銷售數字、傳票或是客戶姓名與地址加以有效的組織及管理，而且不管資料是在個人 PC、公司網路或 Internet 上，只須花少量的學習時間，即可在數個動作中，建立可隨時上線使用之資料庫。同時，為了提昇使用者工作效率，提供許多的輔助工具，達到「以最少的時間，建立最實用的資料庫」的目標。即使不熟悉資料庫的生手，也可輕鬆使用 Microsoft Access，在短時間內快速提供資訊、建立資料庫。Access 的資料庫精靈，提供超過 20 個以上的範例資料庫，在幾個對話方塊間即可完成資料庫的基礎建設。資料庫工作效率的關鍵在資料表，Access 的資料表分析精靈，可幫助使用者分析資

料表結構是否正確，並提供最佳化建議。即使您不是資料庫專家或不了解 Access 關聯式資料庫，也可輕易完成分析及最佳化處理。

Access 是微軟公司的 Office 97 套裝軟體內所提供的資料庫軟體，因此只要有安裝 Office 97 以上版本就可以使用 Access 軟體。

資料庫軟體的發展，是朝易學易用的目標往前發展，回想在 DOS 環境下的資料庫軟體，要首推 dbase、Clipper 與 FoxPro，這些軟體在當時紅極一時，但它們皆有共同的特性，就是在資料庫系統中，包含了像資料檔、索引檔、格式檔...等許多不同特性的檔案，不同的索引方式又會需要不同的索引檔，而這些檔案再由自行撰寫的程式檔控管。如此龐雜的設計，要初學者立刻上手絕非易事。

還好因為 Windows 作業環境的問世，微軟公司因應辦公室環境而發展出的資料庫管理軟體 Access，打破以往使用者必須具備資料庫規劃能力，程式撰寫能力的成規，能夠做到即使初學者也能容易下手的地步。

資料庫是 [記錄] 的集合，[庫] 的意思是多數，大於一筆以上就是資料庫，如客戶、訂單、員工等，而資料量會不斷累積，皆可使用資料庫進行管理。

一、資料庫七大物件



圖 2-1 資料庫物件

1. 資料表

欄位→記錄→資料表

2. 查詢

查詢就是一個擷取資料的方式，它可以將我們想要的資料，由一個或多個資料表中選取出來，必要時作一些排序、計算、或統計等等。然後將結果存放在一個虛擬的資料表供我們使用

3. 表單

表單可以用來輸入資料及查詢或修改資料的地方，而且最好是只用來輸入資料就好

4. 報表

資料除了可以從螢幕輸出成資料表或列印表單等，我們也可以設計成美觀的報表輸出

5. 資料頁

是 Office 2000 新增的資料庫物件，主要是讓使用者可以透過網頁，來存取資料

6. 巨集

為一連串固定動作的集合，完全的設計導向，目的不在操作，而在加強資料庫的功能，不適初學者

7. 模組

程式設計師使用

二、Microsoft® Office Access 2003 內容

Microsoft® Office Access 2003 是一個資料庫管理程式，可以帶給您更完善的使用者經驗，以及匯入、匯出和使用 XML 資料檔案的增強能力。在 Access 2003 中作業將會變得更輕鬆，因為它會識別以及標示出一般錯誤，並提供您修正錯誤的選項。此外，Access 2003 還有一項新功能，可幫助資料庫開發人員檢視資料庫物件之間的依存資訊。

1. 延伸資料庫

檢視物件依存資訊 檢視資料庫物件之間的依存資訊。檢視使用特定物件的物件清單將有助於維護隨時間改變的資料庫，並避免發生與遺失的記錄來源相關的錯誤。例如，若您已不再需要 Sales 資料庫中的 Quarterly Orders 查詢，在刪除該查詢之前，您最好先瞭解資料庫中有哪些其他物件使用該查詢；然後，您可以在刪除 Quarterly Orders 查詢之前，選擇變更依存物件的記錄來源或是加以刪除。檢視依存物件的完整清單可幫助您節省時間並減少錯誤，除了檢視與已選取物件繫結的物件清單外，您也可以檢視由已選取物件使用的物件。



圖 2-2 Access 物件相依性

表單及報表的錯誤檢查 針對表單及報表中的錯誤啟用自動錯誤檢查。錯誤檢查會指出所發生的錯誤，例如有兩個控制項使用同一個快速鍵，或是表單寬度超出要列印的頁面。啟用錯誤檢查可幫助您識別並修正錯誤。

欄位屬性的更新 在舊版 Access 中，每當您修改欄位的繼承屬性時，也必須在每個表單及報表中手動修改對應控制項的屬性。現在，當您在 [資料表] 設計檢視中修改特定的繼承欄位屬性（例如 Format 及 InputMask）時，Access 會顯示一個選項，讓您更新與欄位繫結的所有或部份控制項之屬性。

智慧標籤 使用 SmartTags 屬性可將智慧標籤新增到資料庫的資料表、查詢、表單、報表或資料頁中的任何欄位。



圖 2-3 Access 操作 1

備份資料庫或專案 在進行重大變更之前，先備份目前的資料庫或專案。備份會儲存在預設的備份位置或目前的資料夾中。



圖 2-4 Access 操作 2

XML 支援 從 XML 匯入資料或匯出資料至 XML 時，請指定一個轉換檔案，稍後就會自動套用轉換檔案。當您匯入 XML 資料時，在資料匯入後（而且是在建立任何新的資料表或新增至現存資料表之前）會立即將轉換檔案套用至資料。當您匯出資料至 XML 時，會在匯出作業完成後套用轉換檔案。

資料庫中通常會包含儲存在另一資料庫中的查詢值，現在您可以在匯出時加入這些相關的資料表，也可以在匯出物件時為物件加入預先定義的篩選或排序順序。

2. 匯入、匯出及連結資料

從 Access 匯入、匯出及連結至 Microsoft Windows SharePoint™ Services 清單 將資料表或查詢的內容匯出至 Windows SharePoint Services 清單、將 Windows SharePoint Services 清單的內容匯入資料表，以及將資料表連結至 Windows SharePoint Services 清單。

從 Windows SharePoint Services 從 Windows SharePoint Services 將資料工作表檢視的清單匯出至 Access 中的靜態資料表或連結資料表。當您匯出至靜態資料表時，會在 Access 中建立一個資料表，您可以檢視並變更該資料表，且不會影響 Windows SharePoint Services 中的原始清單。同樣地，您也可以變更 Windows SharePoint Services 中的清單，且不會影響 Access 中的資料表。當您匯出至連結的資料表時，會在 Access 中建立一個資料表，並建立資料表與清單之間的連結，如此一來，對資料表所做的變更會反映在清單中，對清單所做的變更也會反映在資料表中。

從連結的資料表製作本機資料表 製作連結資料表中所含結構的本機複本，或所含資料與結構的本機複本。

3. 保護資訊

巨集安全性設定巨集安全性層級以防止遭受具有潛在危險性的 Visual Basic® for Applications (VBA) 程式碼的攻擊。您可以設定安全性層級，才能在每次開啟包含 VBA 程式碼的資料庫時取得提示，或是自動攔阻來源不明的資料庫。此外，Access 還使用 Microsoft Authenticode® 技術，讓您使用數位憑證對 VBA 專案進行數位簽章。用來建立該簽章的憑證可確認巨集確實來自簽章者，且該簽章可確認巨集並未遭到修改。在設定巨集安全性層級之後，您可以根據巨集是否經由信任來源清單上的開發人員進行數位簽章來執行巨集。

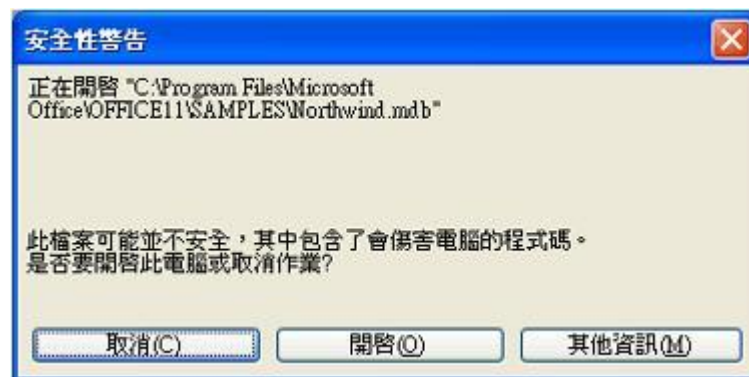


圖 2-5 Access 安全性警告

攔阻具有潛在危險性的函數 使用 Microsoft Jet Expression Service 增強沙箱模式封鎖具有潛在危險性的函數，使其無法用於運算式。在沙箱模式中，Access 只會在安全的以及沒有包含潛在惡性碼的控制項和欄位內容中評估運算式。如果運算式未以任何形式使用可能傷害資料的函數或內容，就可以被視為安全的。舉例來說，Kill 與 Shell 函數有可能會傷害到電腦中的資料和檔案，所以不被視為安全。

4. 加強使用者經驗

Microsoft Windows® XP 佈景主題支援 Windows XP 作業系統提供您多種佈景主題，如果您選擇了預設以外的佈景主題，Access 會將所選的佈景主題套用至檢視、對話方塊及控制項。您可以設定資料庫或專案中的選項，以避免控制項從作業系統繼承佈景主題。

支援筆跡裝置 讓您使用畫筆或列印資料，將手寫筆跡新增至 Tablet PC 上的 Office 文件中，以快速提供輸入。此外，也能以水平方式檢視工作窗格，以方便您在 Tablet PC 上工作。

控制項中的增強排序 在表單及報表中的「清單方塊精靈」和「下拉式方塊精靈」中，以及 Access 資料庫中的「查閱精靈」中，指定最多四個欄位的遞增或遞減排序順序。



圖 2-6 Access 排序操作

自動校正選項 對「自動校正」的行為取得更多控制。[自動校正選項] 按鈕會顯示在自動校正過的文字旁邊，如果有時候您不希望自動校正文字，您可以復原校正，或是按下按鈕選擇開啟或關閉 [自動校正選項]。

SQL 檢視中的增強字型功能 使用新增的 [查詢設計字型] 選項變更文字的字型及字型大小，該選項可依序在 Access 資料庫及 Access 專案中、查詢的 SQL 及查詢設計檢視中的 [工具] 功能表底下、[選項] 對話方塊中的 [資料表/查詢] 索引標籤上找到。這些設定會套用至所有資料庫，且可以和您電腦中的高對比設定及其它協助工具設定搭配使用。

SQL 檢視中的即時說明 在 Microsoft Access 資料庫內某個查詢的 SQL 檢視中，取得 Jet SQL 關鍵字、VBA 函數及 Access 函數的特定說明。只要按下 F1，便可得到靠近游標的文字之相關說明。您也可以搜尋 Jet SQL 及 VBA 函數參考主題。

第三章 狂放 bass 拍賣網系統

第一節 系統架構

一、系統基本架構

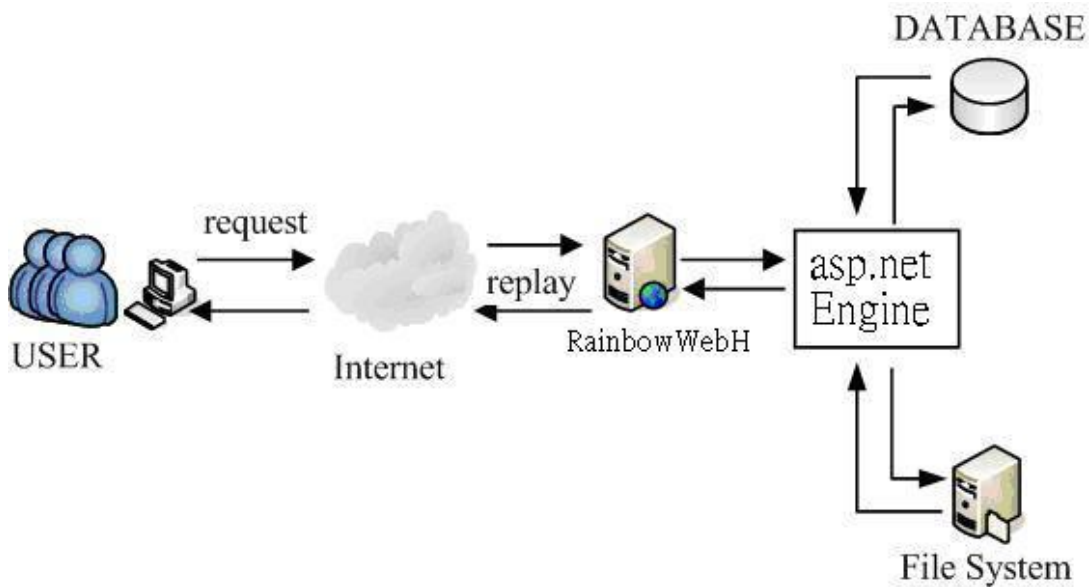


圖 3-1 基本系統架構

本專題是架設在 WINDOWS 上，WEB 伺服器為 RainbowWebH，所使用的資料庫為 ACCESS 資料庫，而架站所使用的開發工具為 Macromedia Dreamweaver 8、ASP.NET 以及 JAVA Script 程式語言，即完成我們的系統架構，詳見圖 3-1。

本系統是讓使用者藉由一般瀏覽網站進入，進而使用我們所提供的各種服務，首頁為 index.asp，然後使用者根據自己所需求連結至各種不同的服務區，例如：NewBuyPage.asp、MediaPage.asp、easy_guestbook 資料夾內的 index.asp 頁面。

二、網站系統架構

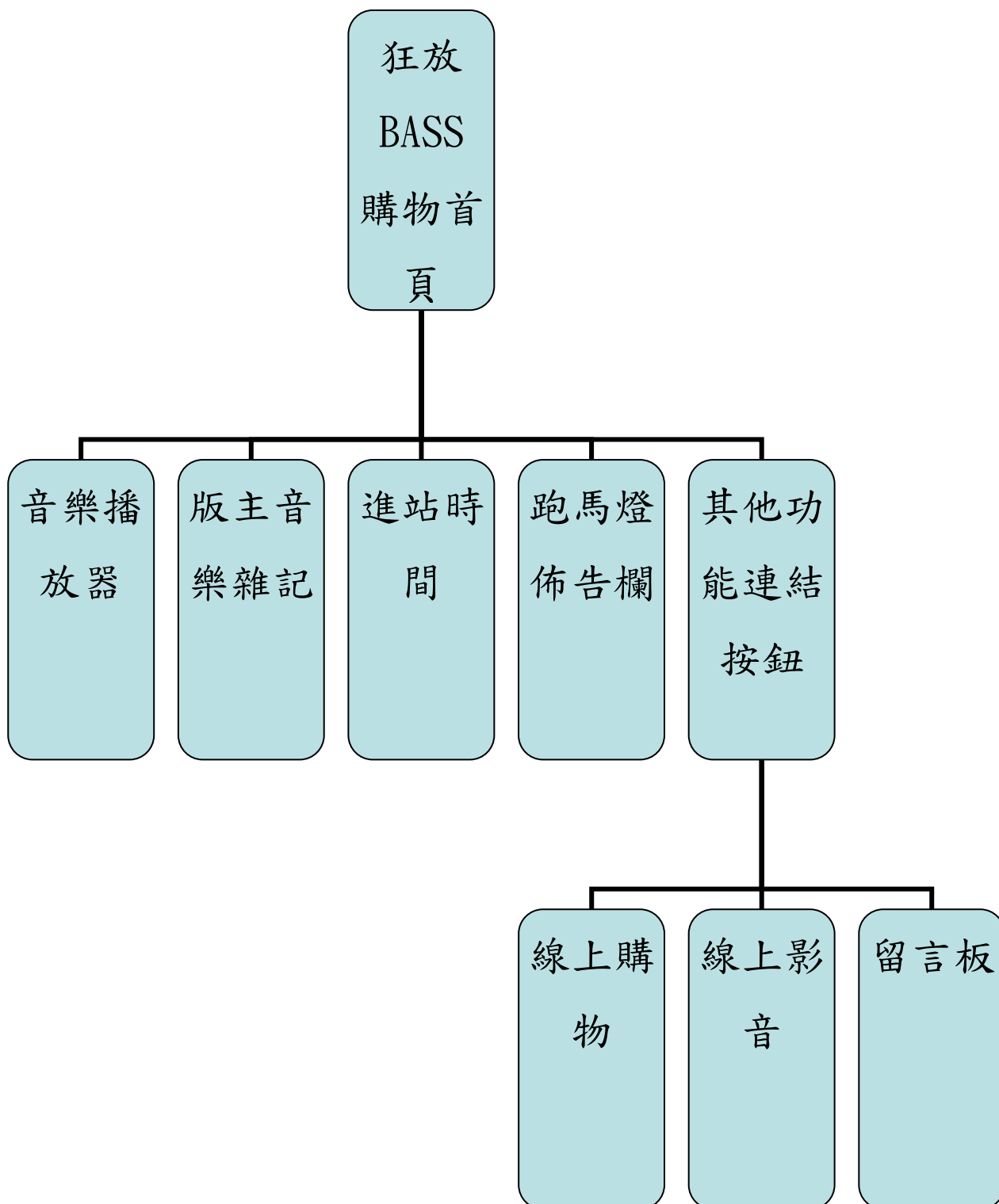


圖 3-2 網站系統架構

第二節 系統功能簡介

一、 狂放 BASS 購物首頁：

內有站內各區域之聯結，如下列介紹：

(一)音樂撥放器：

讓來到站內的網友，可以聽到版主為各位網友精心挑選的音樂。

(二)版主音樂雜記：

定期新版主長年練習 B A S S 的心情隨筆與練習心得。

(三)進站時間：

顯示使用者進入本站的時間。

(四)跑馬燈佈告欄：

此功能主要是管理者公佈最新即時消息，新增產品、新增影音、新增教學、活動、等等相關訊息，都會在首頁顯示出。

(五)其他功能連結按鈕：

可以連結到本站其他主要的功能。如以下介紹：

1. 線上購物：

本系統有設立線上購物車，客戶可以到產品目錄，選擇自己所需的產品，放置購物車，系統也會把訂單項目、各產品金額、各產品總加的金額，顯示給客戶，當確認無誤以後，即可把訂單送出，當管理者收到

客戶訂單，會回傳信件給予客戶在經確認，產品就會立即送出。

2. 線上影音：

提供給客戶欣賞有關音樂領域的相關影音，不定期的更換，讓客戶能再加欣賞到大師級樂手的精湛演出與高超技巧。

3. 留言板：

主要是提供管理者和客戶與客戶之間互動討論，任何使用者，都可以在留言板發表屬於個人的意見與問題，可以達到與管理人和其他客戶之間互動交流討論，快速的給予意見和解決問題。

第三節 系統操作流程

一、狂放 BASS 購物網首頁

使用者進入狂放 BASS 購物網首頁(如圖 3-3 所示),可以在網站的左邊點選自己需要進入的選單以及首頁的一些小功能的展示,我們將一一說明:

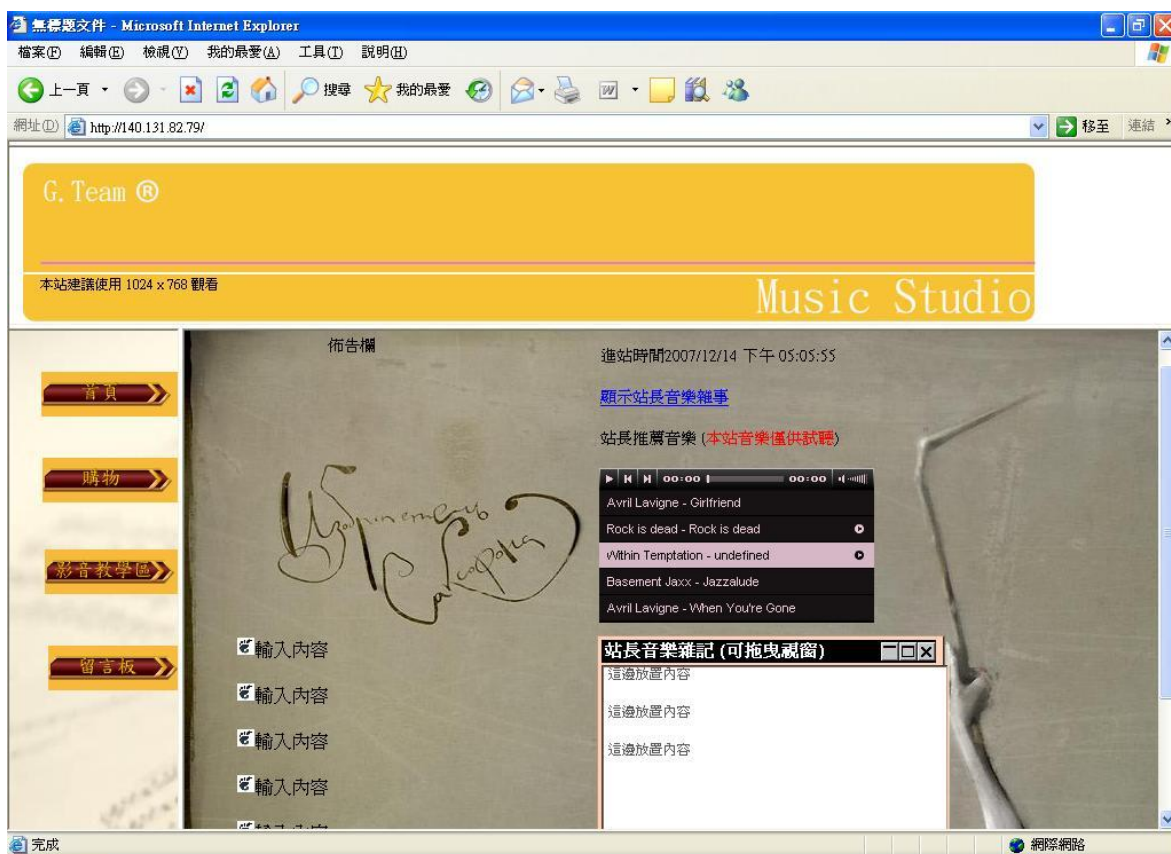


圖 3-3 狂放 BASS 購物網首頁

(一)音樂播放器

選擇歌單中自己想聽的音樂，按下 PLAY 就開始播放。



圖 3-4 音樂播放器

(二)版主音樂雜記

版主會定期在此發表自己關於音樂的心情讓關心此網站的使用者知道。

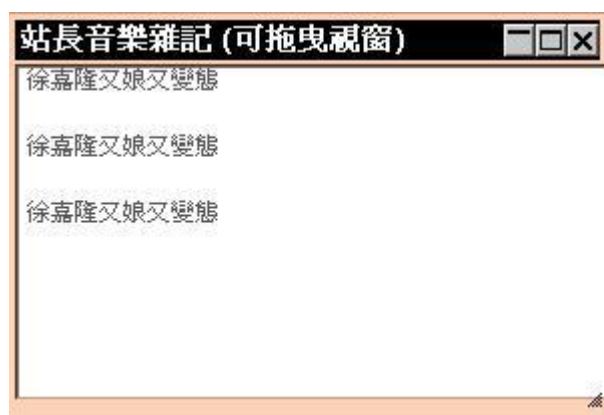


圖 3-5 版主音樂雜記

(三)進站時間

顯示使用者進來此網站的時間

進站時間2007/12/3 下午 06:52:31

圖 3-6 進站時間

(四)跑馬燈佈告欄

以跑馬燈形式，秀出版主所要發表的最新訊息

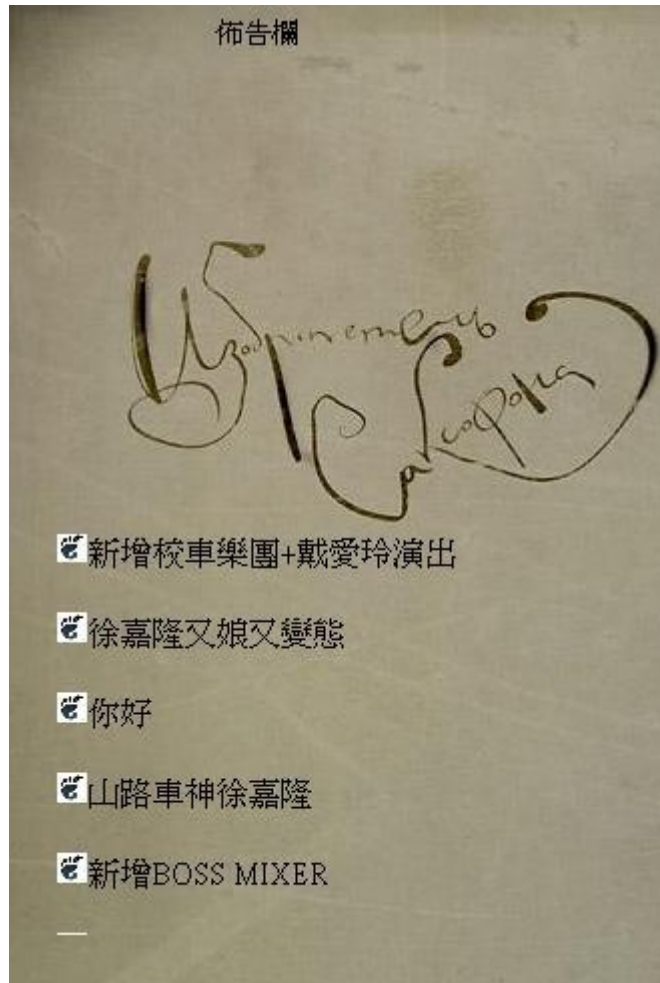


圖 3-7 佈告欄

(五)其他功能連結按鈕

連結網站所有功能的按鈕，是由 FLASH 繪製的動態圖鈕



圖 3-8 功能按鈕

二、購物

點選首頁的購物鈕(如圖 4-7 所示)。即會進入購物頁面(如圖 X_X 所示)



圖 3-9 購物按鈕

關於購物流程我們將於下列一一展示：

(一) 購物頁面

點選完購物按鈕後，會進入此購物頁面。

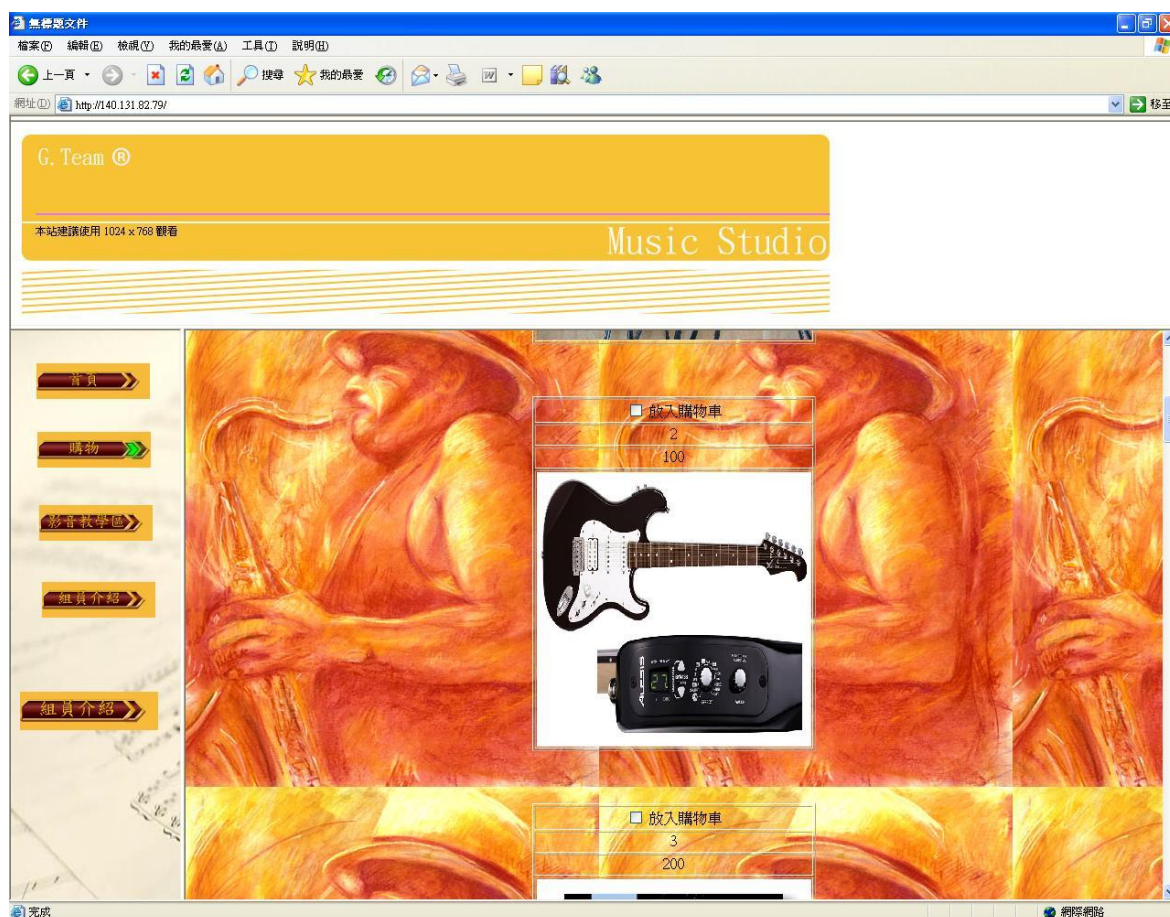


圖 3-10 購物首頁

(二) 勾選

勾選所要的商品。勾選完後將捲軸拉至下方, 如下一步所示



圖 3-11 購物的流程 1

(二) 點選檢查購物清單

點選了檢查購物清單後，會進入下一畫面確定或重選。



圖 3-12 購物的流程 2

(三)確定或重選

1. 選擇確定或是改變購買意願可以重選(如圖 3-13 所示)。

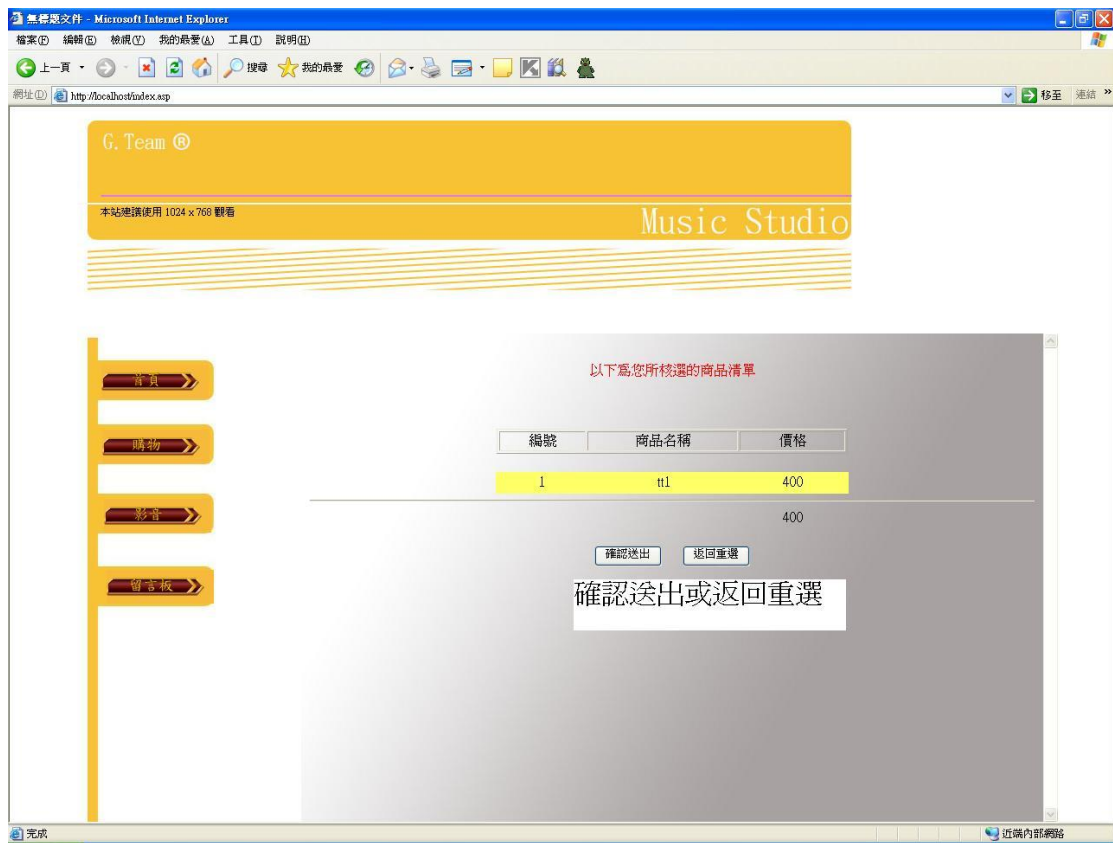


圖 3-13 購物的流程 3

2. 若選擇重選會回到勾選商品的畫面（如圖 3-14 所示）。

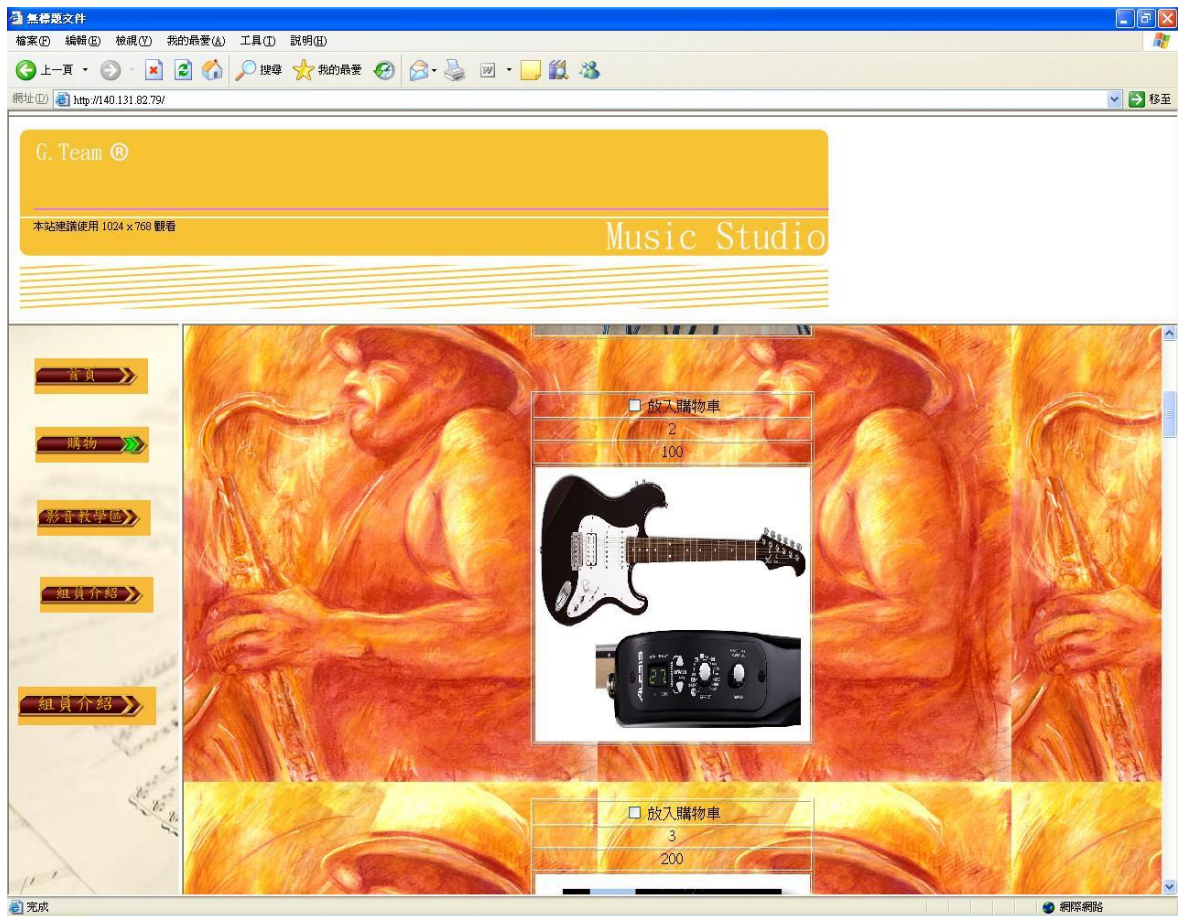


圖 3-14 購物的流程 4

3. 如果選擇的商品沒有問題，按下確認鍵後便進入填寫個人資料畫面。

如下步驟所示。

(四)填寫個人聯絡資料

1. 使用者輸入自己的聯絡資料(如圖 3-15 所示)。



圖 3-15 購物的流程 5

2. 若在此時改變主意，還可以取消訂單。點選後會回到購物頁面。(如圖 3-16 所示)



圖 3-16 購物的流程 6

3. 取消訂單後將回到購物首頁，(如圖 3-17 所示)

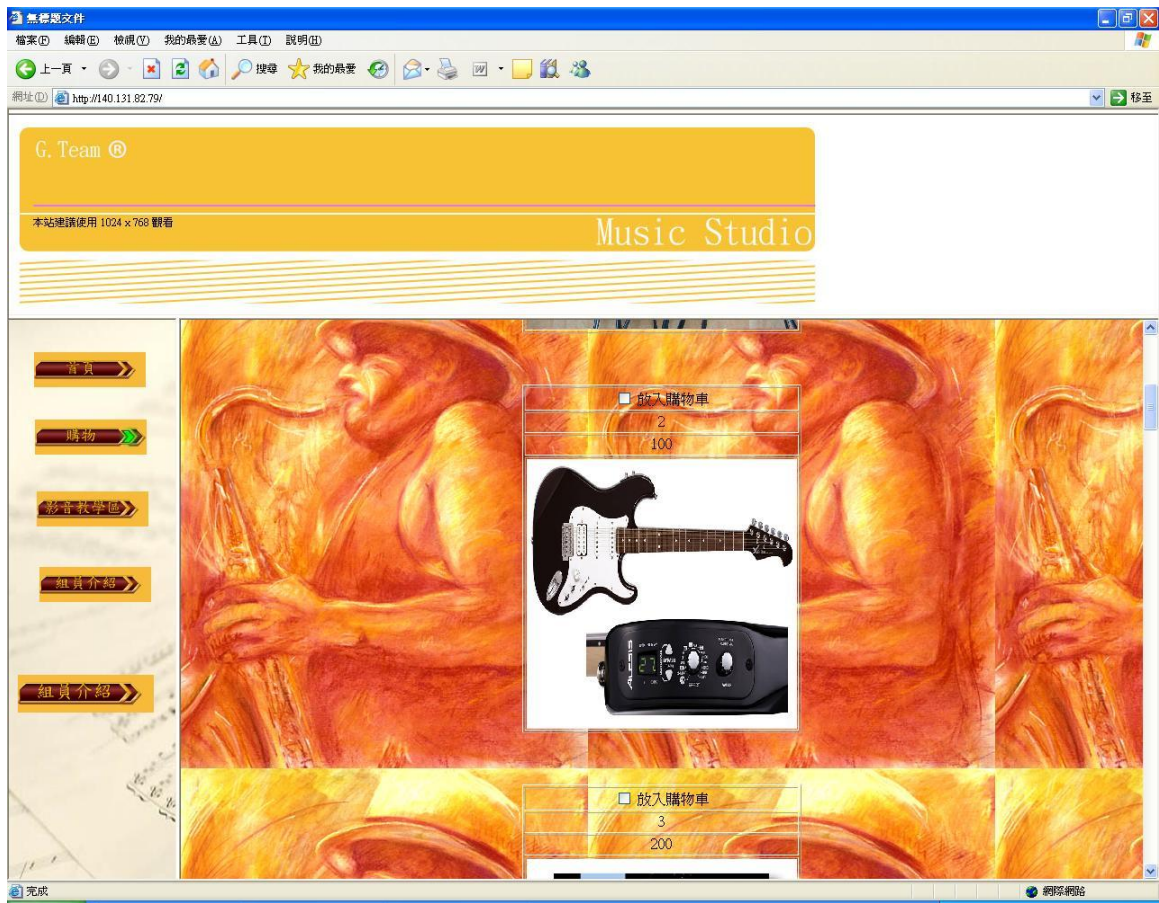


圖 3-17 購物的流程 7

4. 如果是點選確認送出訂單，會進入下一步驟

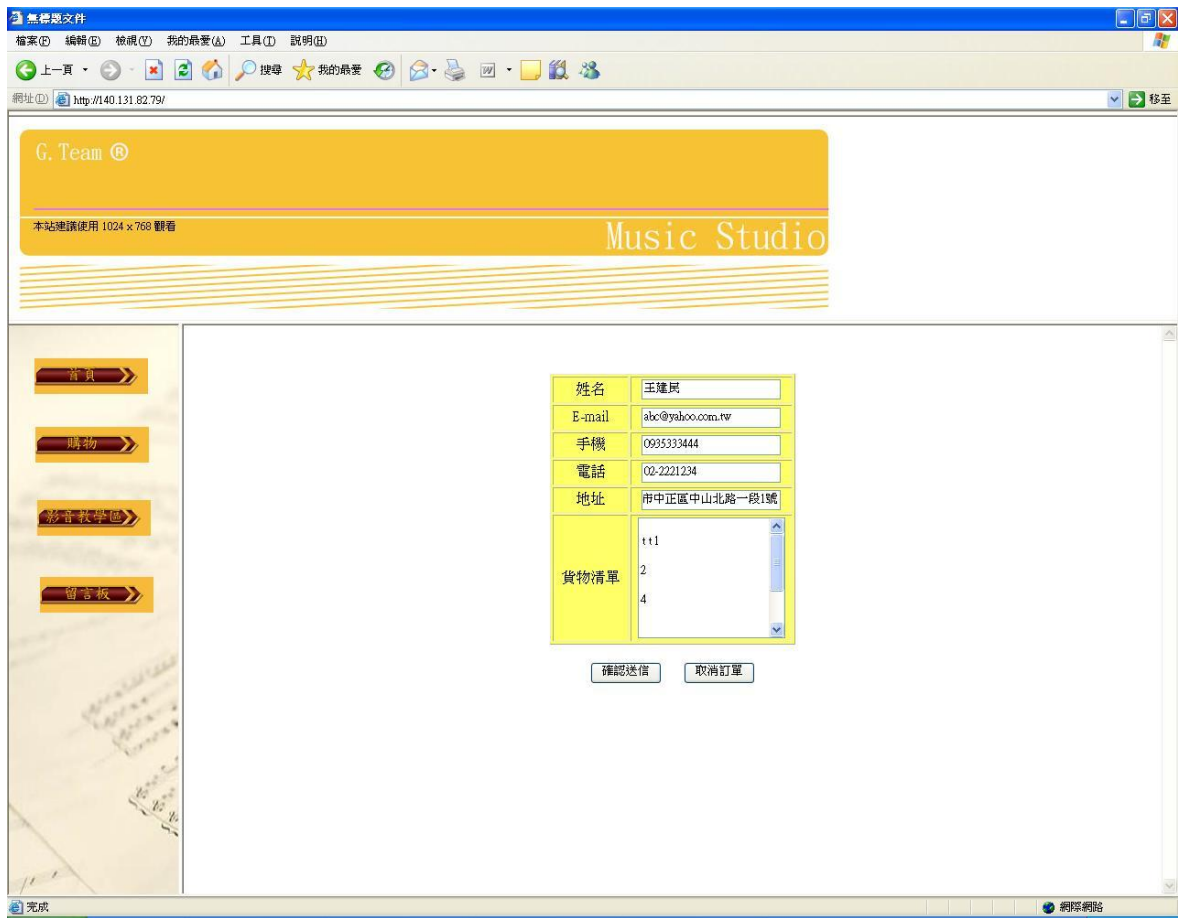


圖 3-18 購物的流程 8

(五)購物完成

完成所有步驟之後就購物完成了。

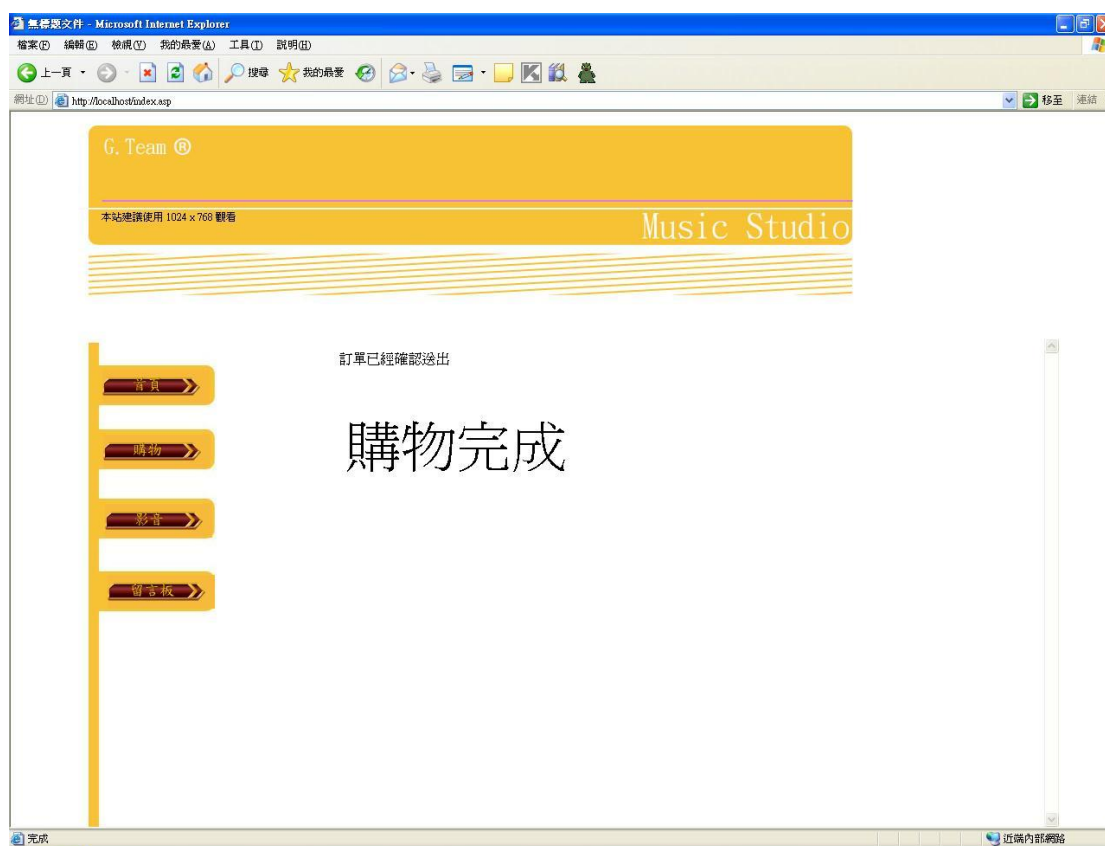


圖 3-19 購物的流程 9

三、影音教學區

點選首頁的影音教學區(如圖 3-20 所示)，將進入到我們的影音教學區。



圖 3-20 影音教學按鈕

影音部份是讓使用者可以觀賞到精采的影片，我們可以放上自己錄的影片，也可以放上現在非常流行的網路分享連結，例如 YOUTUBE 我們將方成「自錄影片」和「網路連結」來介紹：

(一)自錄影片

自錄影片可以放上各種格式影片，且支援多種格式。

1. 選擇想學的片斷(如圖 3-21 所示)。

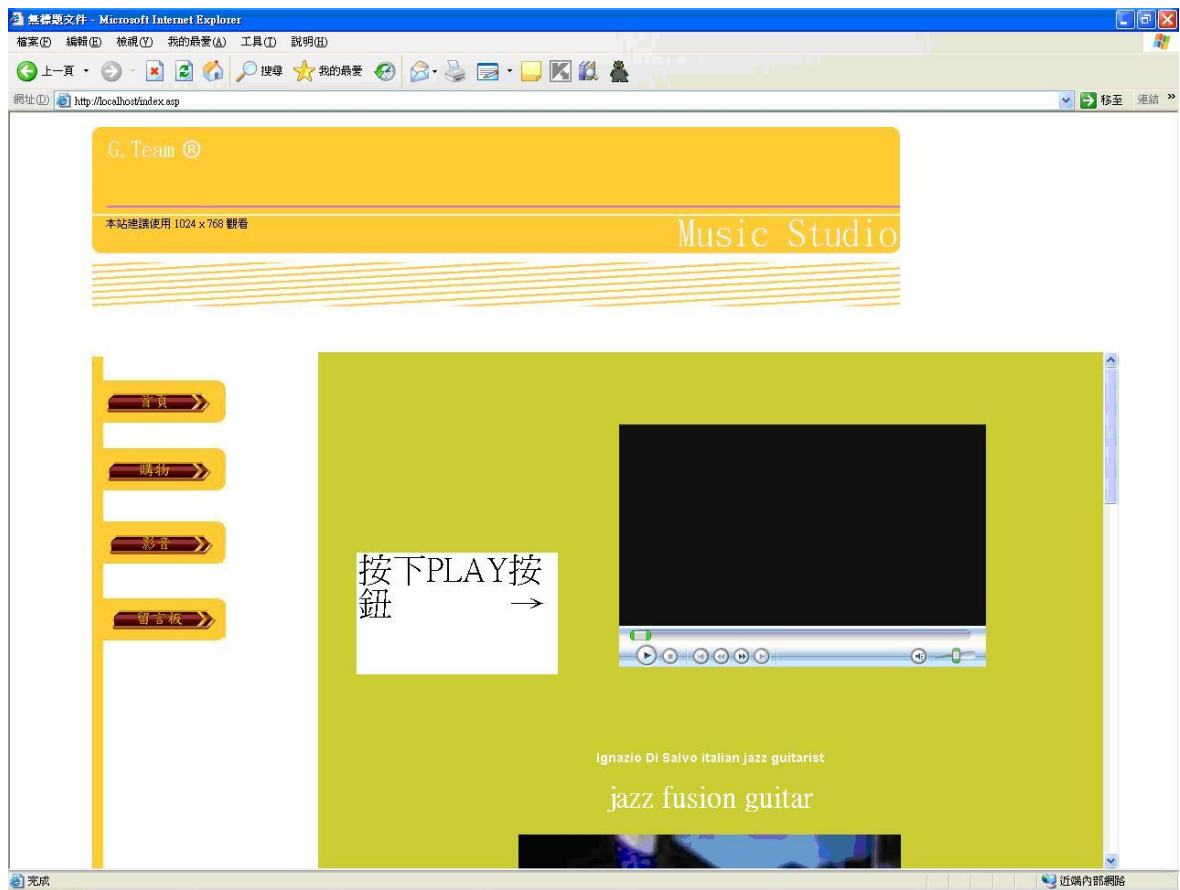


圖 3-21 影音播放 1

2. 選擇完後，點選PLAY即開始播放(如圖 3-22 所示)。

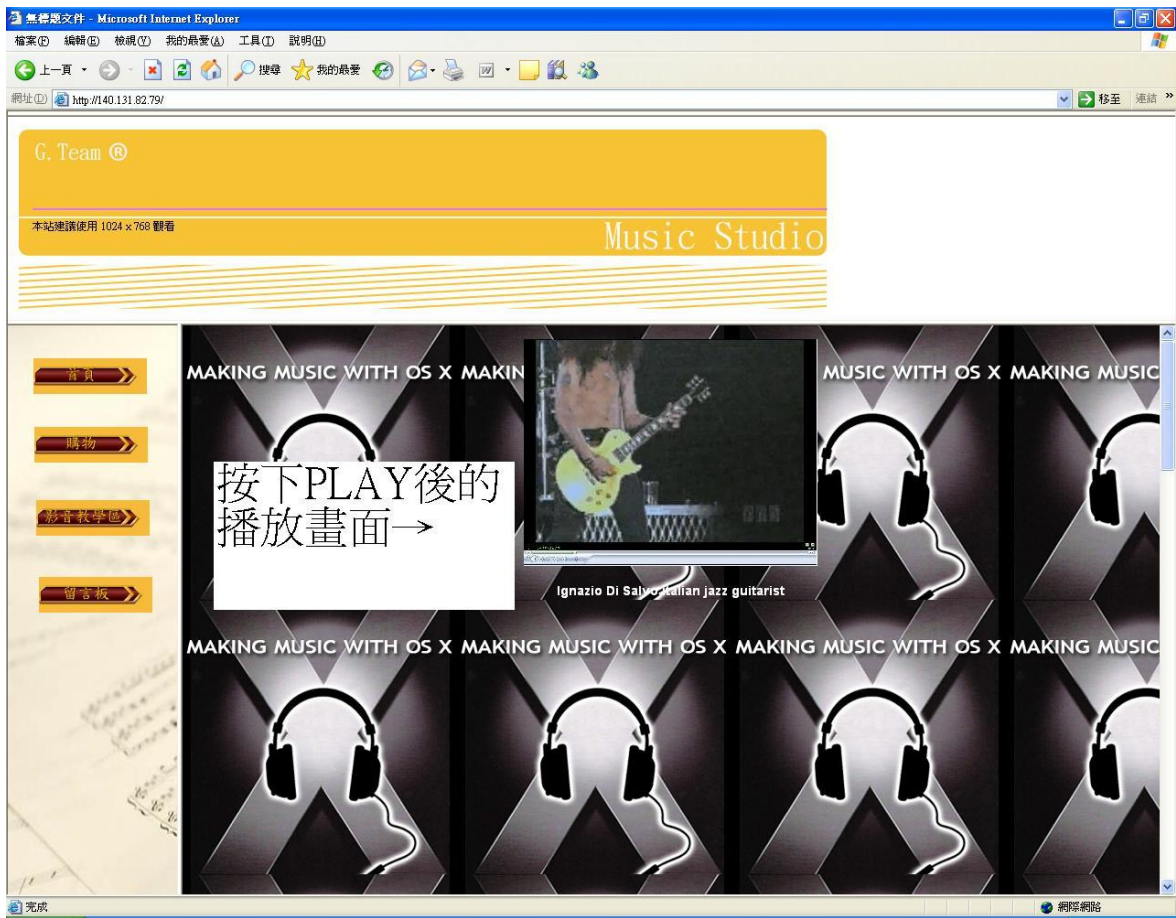


圖 3-22 影音播放 2

(二) 網路上連結(如 YOUTUBE)

現今網路上很多俗稱部落格的網站，裡面都有分享非常多的影片、音樂，所以我們也可以把這些分享的資源連結到我們的網站。同樣的只要按下 PLAY 就能觀賞到網路上所分享的影片(如圖 3-23 所示)。

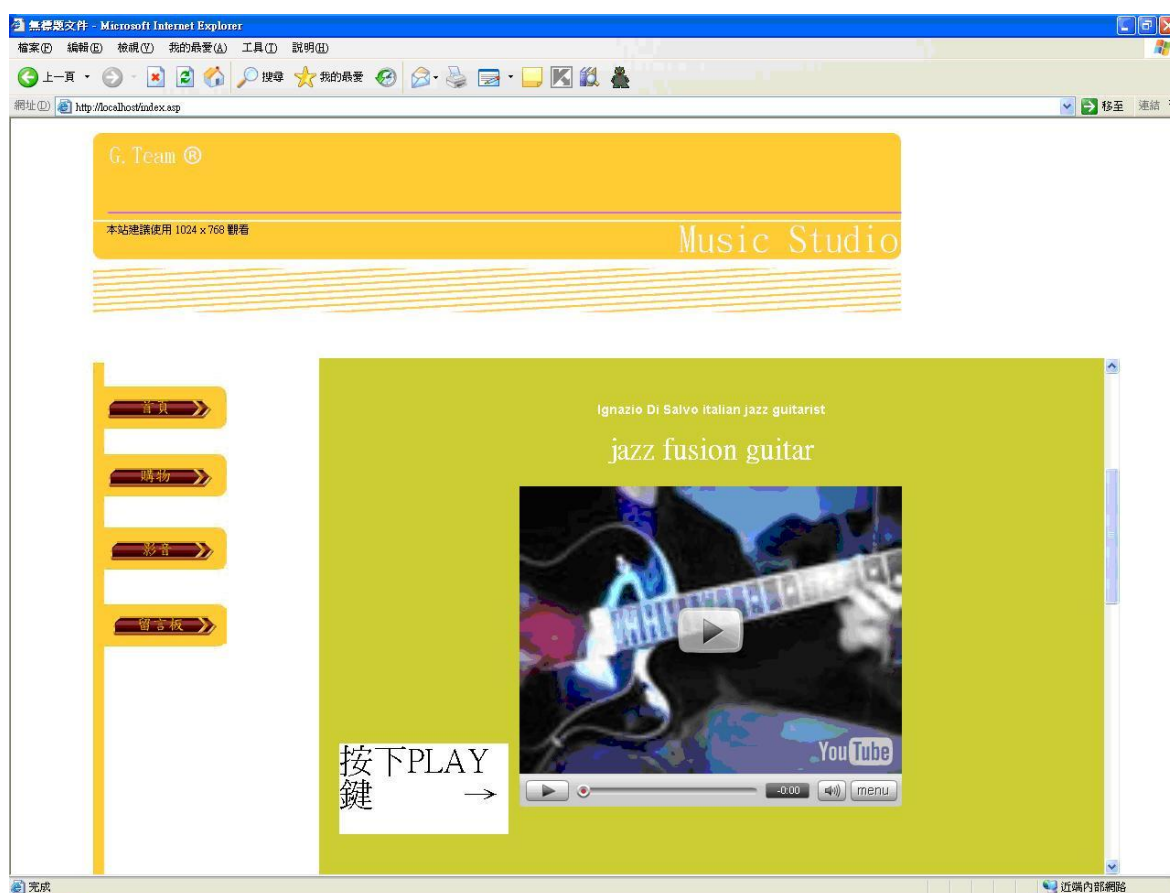


圖 3-23 影音播放 3

按下 PLAY 後稍待片刻，畫面就會出現(如圖 3-24 所示)。

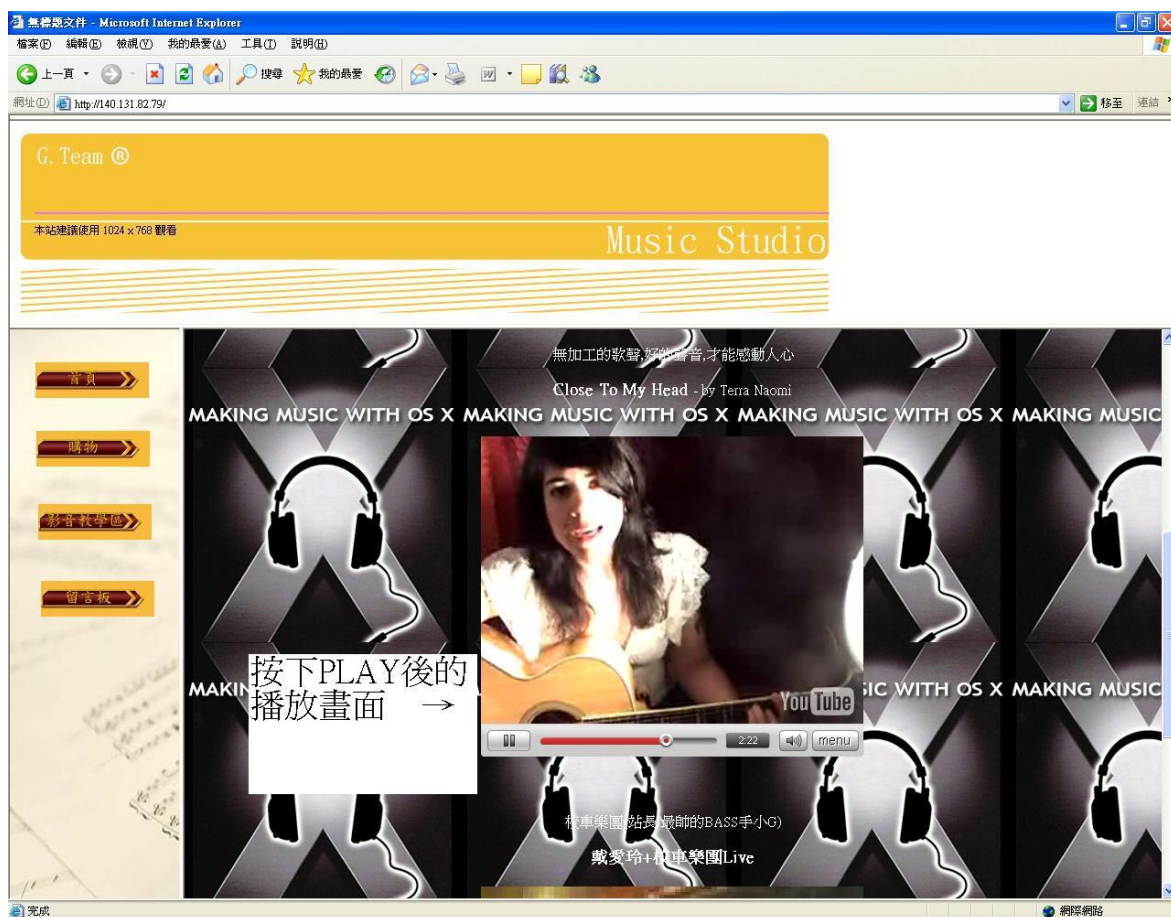


圖 3-24 影音播放 4

四、留言板

(一)留言板展示

點選首頁下的留言版功能按鈕後(如圖 3-25 所示)，將可以看到留言板的畫面。(如圖 3-26 所示)。



圖 3-25 留言板按鈕

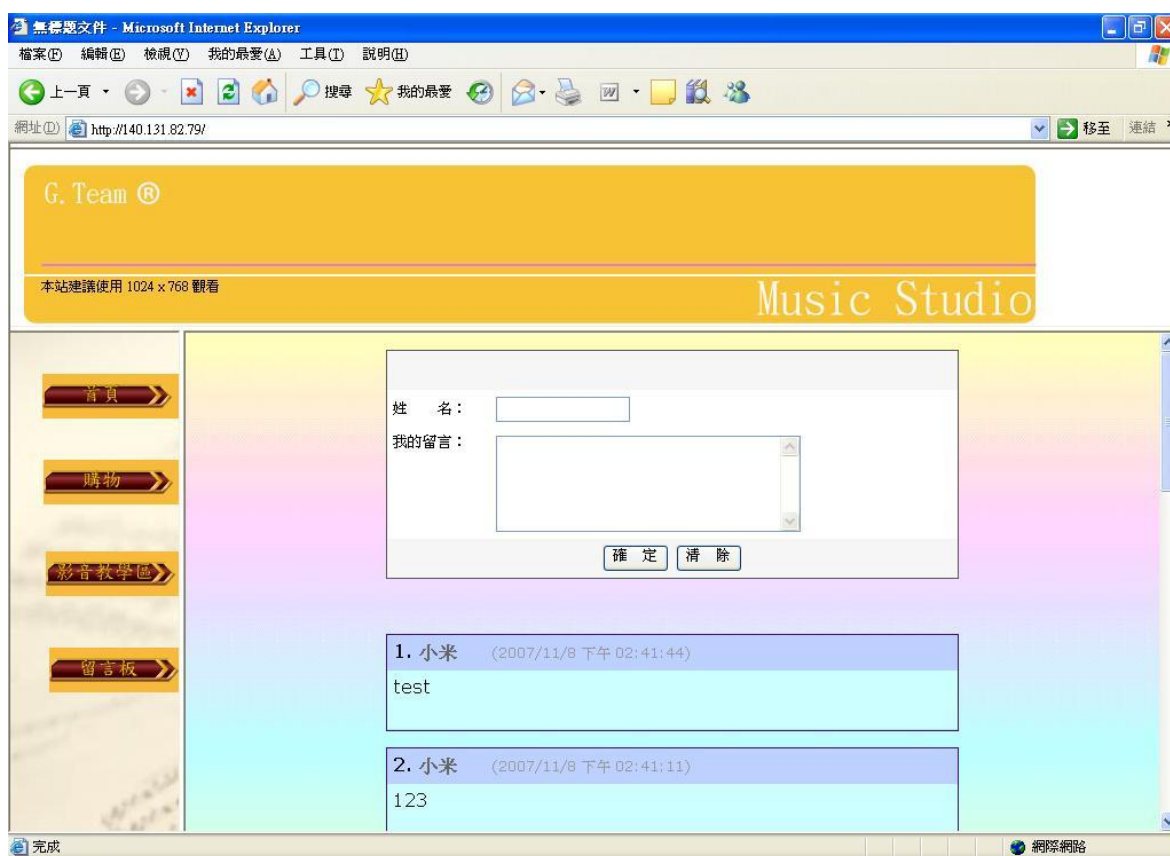
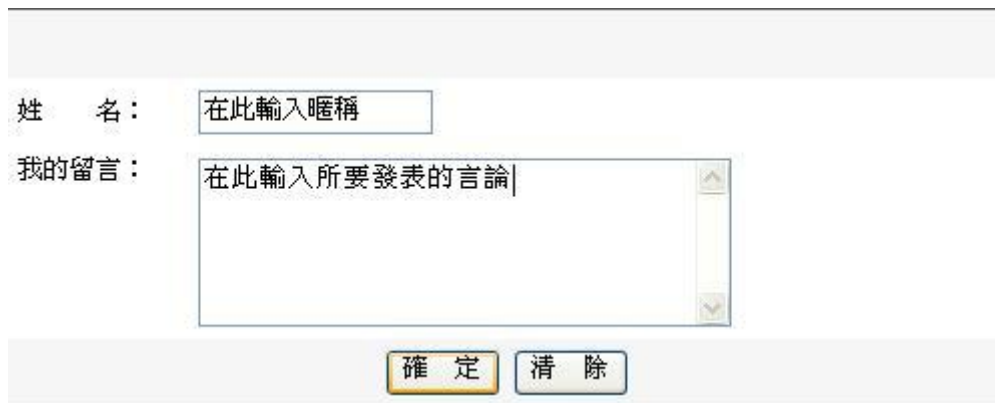


圖 3-26 留言板版面

(二)輸入留言者姓名與留言：

關於留言的步驟我們將於以下做簡單的示範：

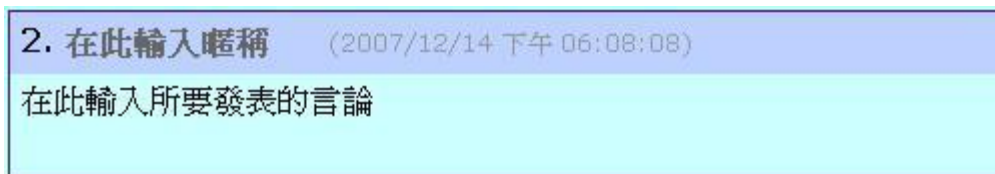
1. 填入暱稱與所要發表的言論之後按確定(如圖 3-27 所示)



A screenshot of a web form for posting a comment. It features a light gray header bar. Below the header, there are two input fields: a text box labeled '姓名：' with the placeholder text '在此輸入暱稱', and a larger text area labeled '我的留言：' with the placeholder text '在此輸入所要發表的言論'. At the bottom of the form, there are two buttons: '確定' (Confirm) and '清除' (Clear).

圖 3-27 輸入留言者姓名與留言

2. 完成之後即會顯示剛剛的留言在下圖中(如圖 3-28 所示)



A screenshot of a comment that has been successfully posted. The comment is displayed in a light blue box with a white background. The text of the comment is '2. 在此輸入暱稱' followed by the timestamp '(2007/12/14 下午 06:08:08)'. Below the text, there is a light green horizontal bar with the placeholder text '在此輸入所要發表的言論'.

圖 3-28 留言成功

第四章 系統呈現

第一節 預期效能

本專題研究之初，希望呈現的是一個屬於音樂相關的購物網站，架設出有別於一般購物網站產品種類不固定，能夠專屬喜歡音樂的人的網站。樂團在現今的流行音樂市場已經佔有非常重要的地位，因為現代人聽音樂已經不能接受歌星以對嘴的方式演出，都是希望能以現場 LIVE 的方式來表演，例如 2007 年中視頻道紅極一時的歌唱比賽節目星光大道，就是以樂團方式來伴奏，並不是以伴唱帶的方式來呈現，可見樂器的重要性。所以我們的目的就是架設出一個專屬於音樂的購物網站。

我們架設的網站希望的是能夠有各式各樣的樂器產品的呈現，以及教學示範影片，還有給使用者發表問題以及意見的留言版，還有最重要的當然就是購物網站不可或缺的購物功能。

第二節 系統畫面

狂放 BASS 購物網希望提供一個人性化且專屬音樂的園地，這個園地整合了各項功能，讓使用者能夠覺得這是一個很豐富的音樂園地。

本章節將詳細介紹「G. Team」整體系統呈現的畫面，主要可以分成「首頁」、「購物」、「影音」以及「留言版」幾個方面來說明。

一、狂放 BASS 購物網首頁

使用者進入狂放 BASS 購物網首頁(如圖 4-1 所示),可以看到製作畫面精美的網站有著佈告欄、音樂撥放器、版主音樂雜記、進站時間以及左邊的連結按鈕,以下我們將一一介紹:



圖 4-1 狂放 BASS 購物網首頁

(一)音樂播放器

讓網友能夠聽到版主所提供的音樂(如圖 4-2 所示)。



圖 4-2 音樂播放器

(二)版主音樂雜記

可以在此看到版主所發表關於音樂的心情隨筆或練習心得讓關心此站的網友了解(如圖 4-3 所示)。

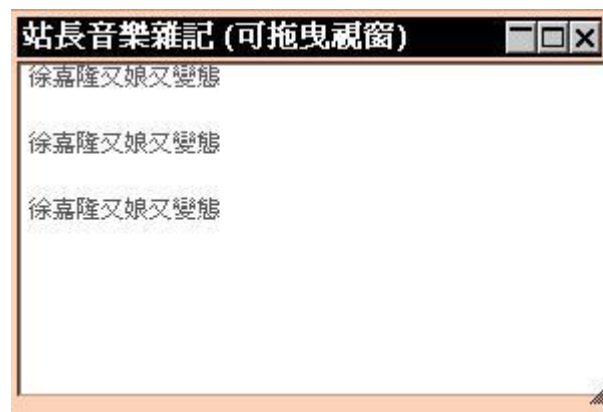


圖 4-3 站長音樂雜記

(三)進站時間

在畫面的右上方有顯示進站時間，讓網友知道入站時間(如圖 4-4 所示)。

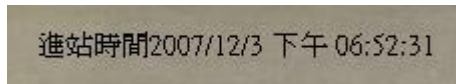


圖 4-4 進站時間

(四)佈告欄

以跑馬燈形式，秀出版主所要發表的最新訊息(如圖 4-5 所示)。

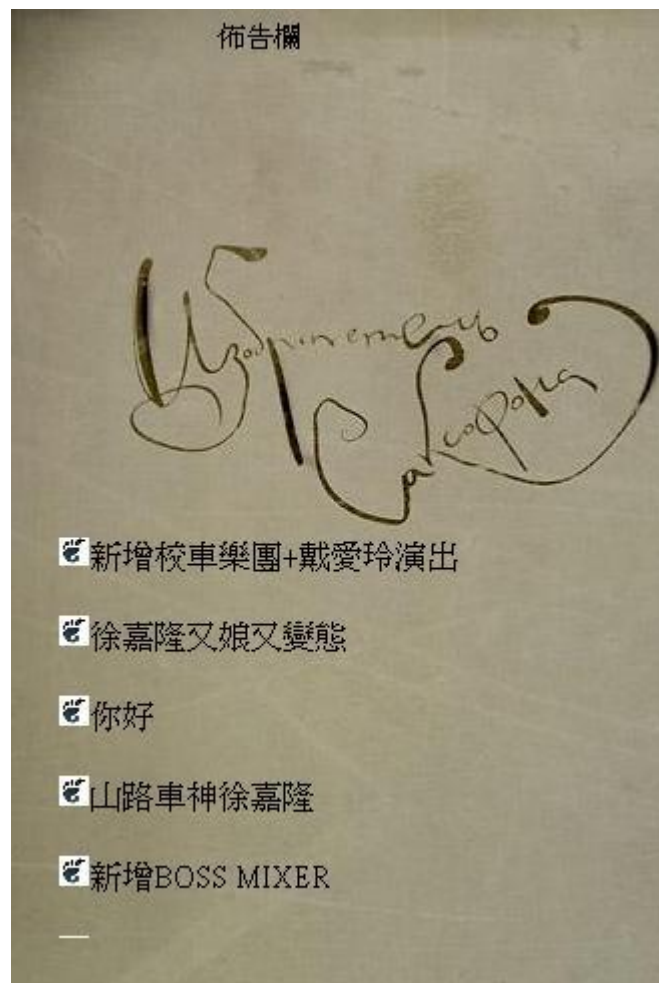


圖 4-5 佈告欄

(五)功能選項按鈕

以下是我們網站的功能連結按鈕，是由 FLASH 繪製的動態圖鈕(如圖 4-6 所示)。



圖 4-6 功能按鈕

二、 購物首頁

進入購物首頁以後(如圖 4-7 所示)，可以看到許多把樂器給予選擇。選擇好所需要的商品後將之勾取選擇然後檢查完購物清單確認無誤，就可以選擇確定或者返回重選，確定完訂單後即可輸入個人聯絡資料方便寄送商品，將確認信件送出後，會出現購物完成畫面，就表示這次的購物行為已經完成。

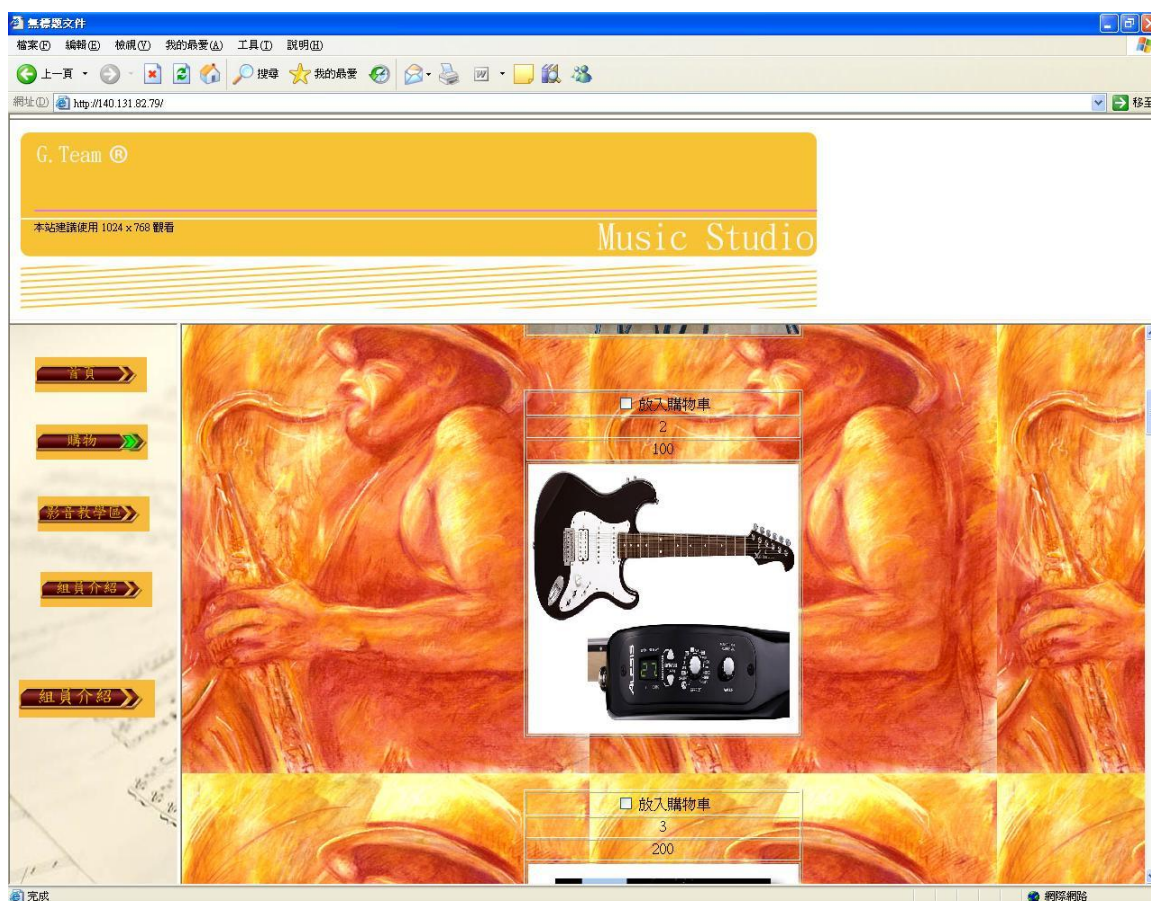


圖 4-7 購物首頁

(一) 勾選所要的商品

選擇好想要的商品後，在商品圖片上方的方框中打勾做上標記(如圖 4-8 所示)。

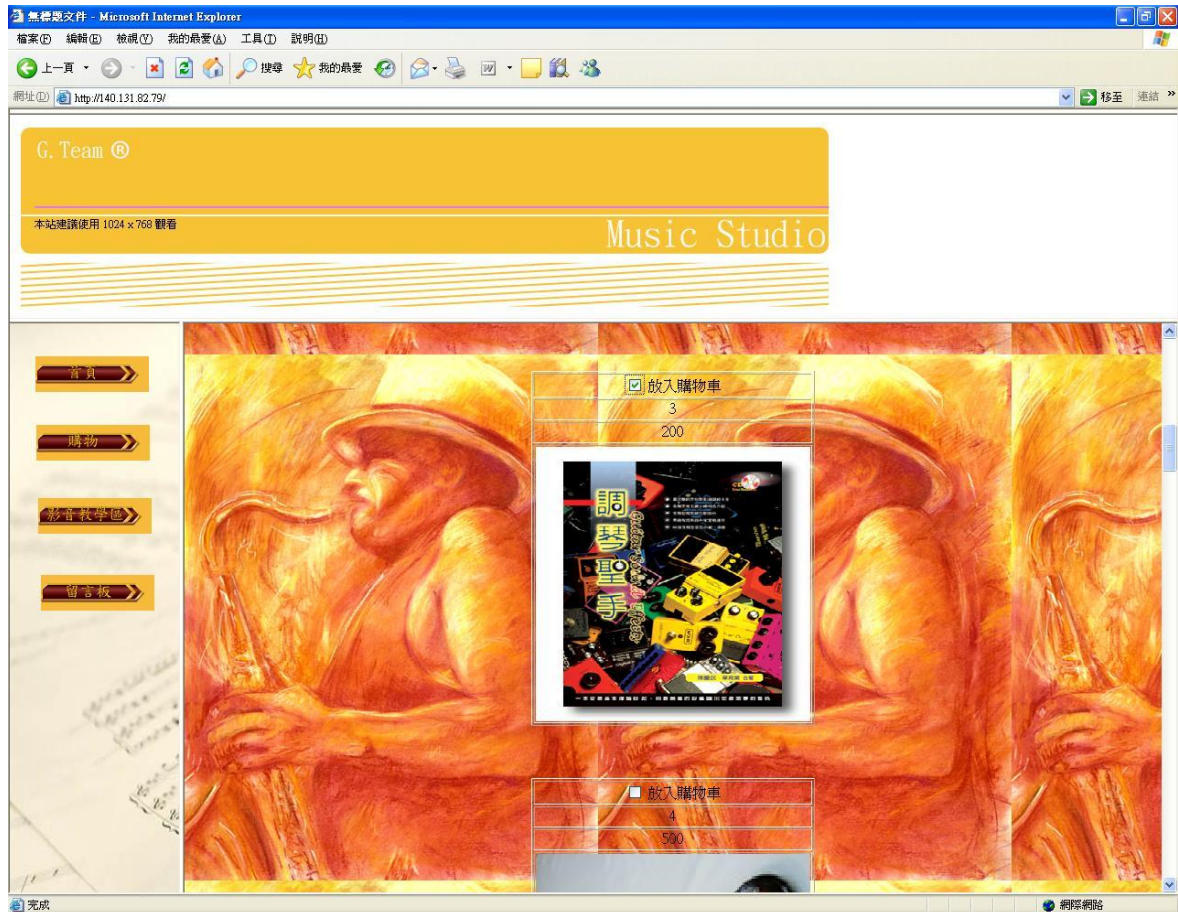


圖 4-8 購物畫面 1

(三) 確認訂單畫面

勾選完畢以後將原畫面拉到底，可以找到確認訂單的按鈕，按下後就可以進入下一個購物步驟(如圖 4-9 所示)。

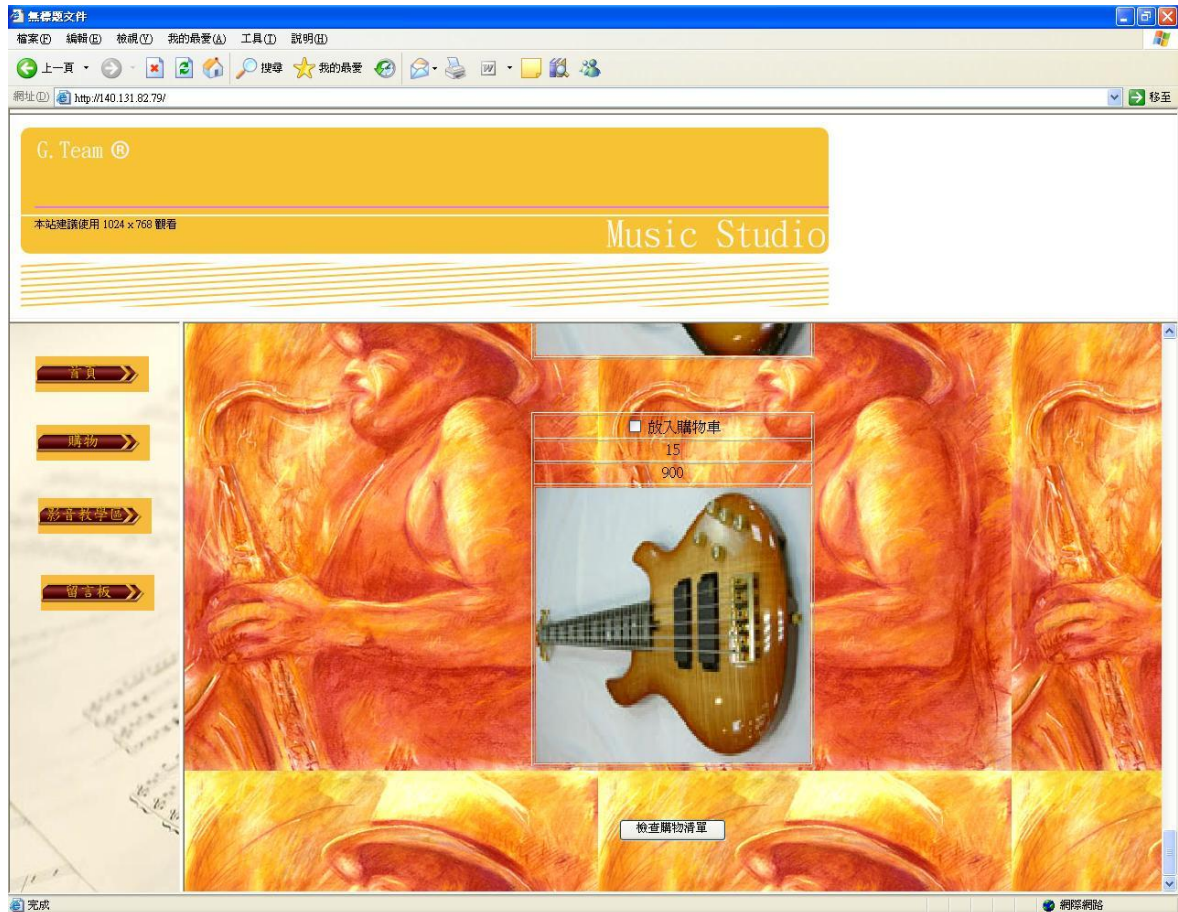


圖 4-9 購物畫面 2

(四) 確認或者取消訂單

當網友購物到這裡時，如果已打消掉買這件商品的念頭就可以取消掉這個訂單或者發現有沒有要買的商品卻手誤勾選到了就可以按下取消訂單，回到原本購物首頁再次選擇想要的商品，若是沒有問題就按下確認鍵(如圖 4-10 所示)。

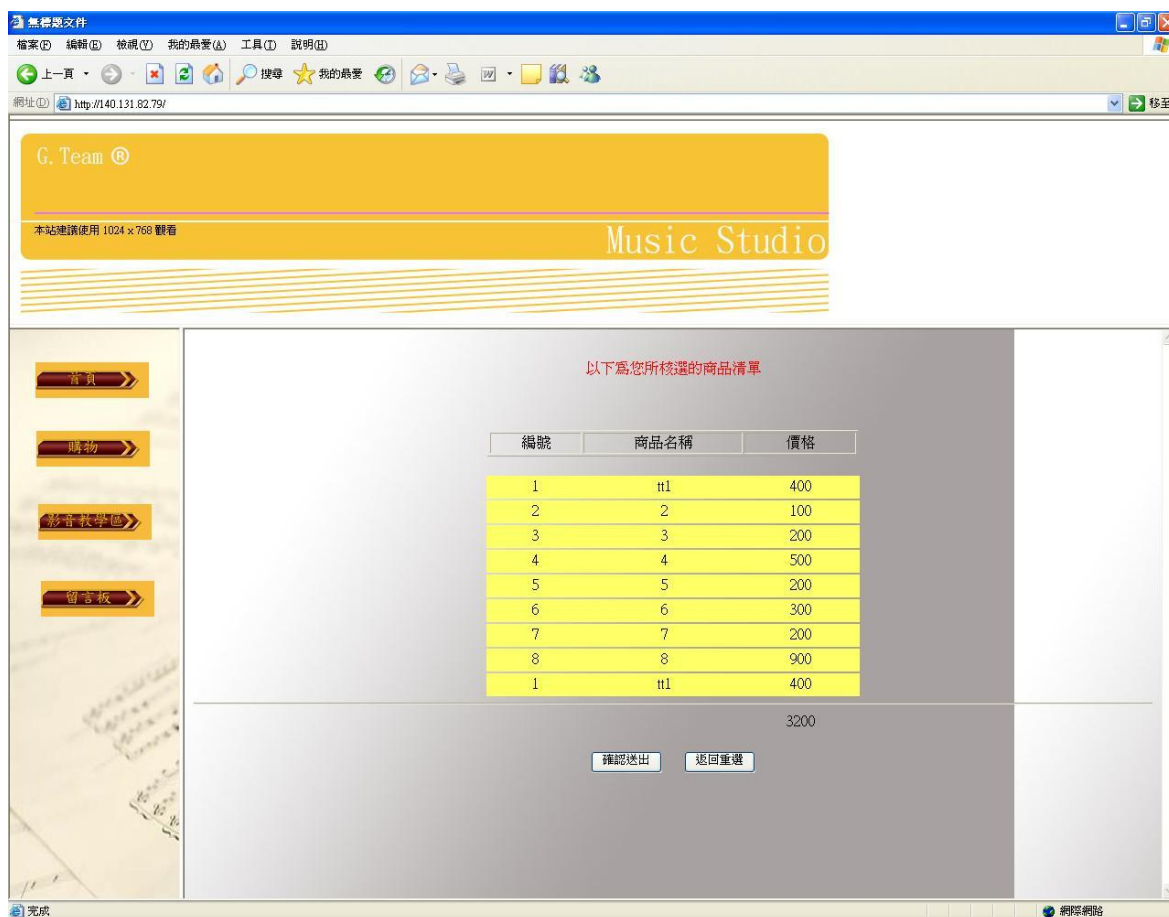


圖 4-10 購物畫面 3

(四)填寫個人聯絡資料

給網友填入姓名、E-MAIL、手機號碼、住家電話、地址、還有顯示上一步所選擇的購物清單列表，在此處如果有發現問題可以按下取消訂單重新再次選擇商品(如圖 4-11 所示)。

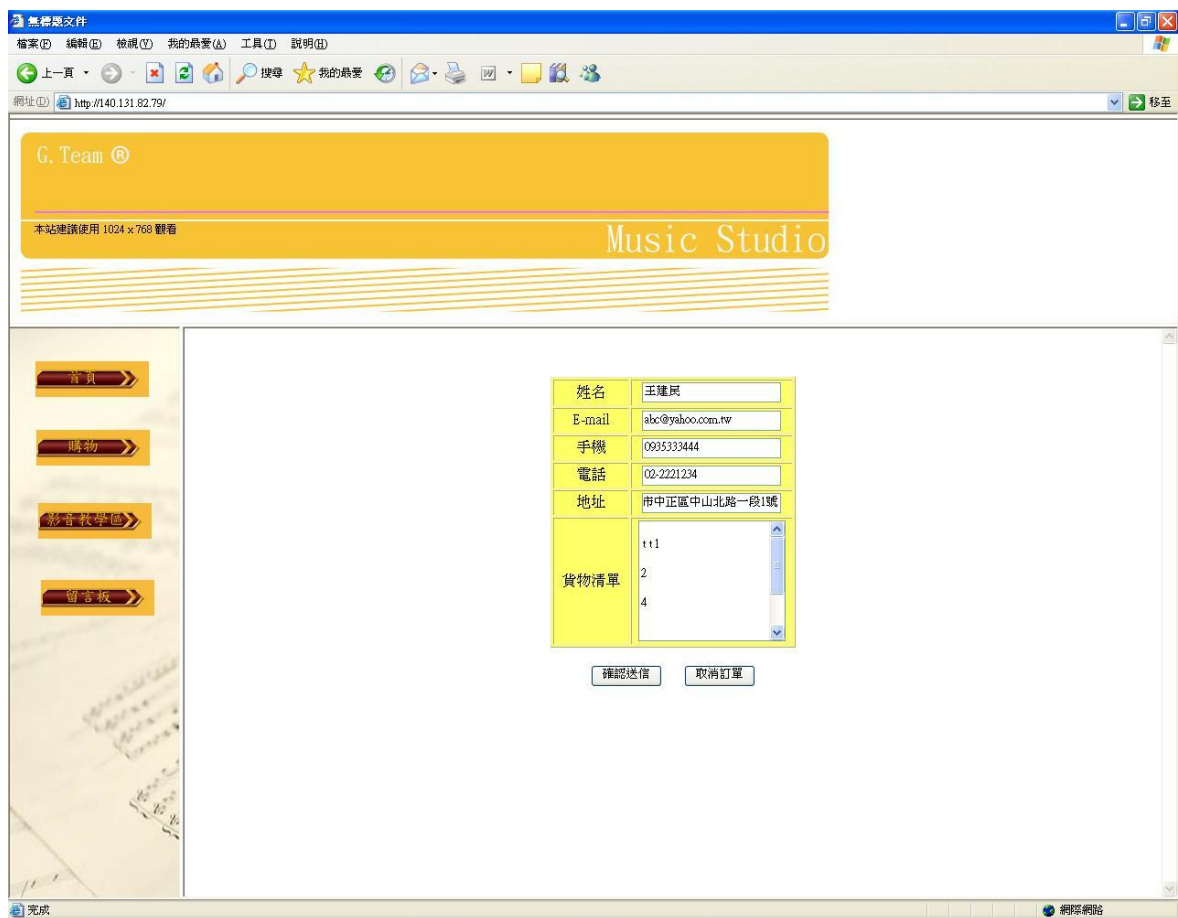


圖 4-11 購物畫面 4

(五)購物完成

完成購物的重重步驟後，就可以看到這個畫面(如圖 4-12 所示)，看到這個畫面就恭喜網友已經完成一筆交易囉!!

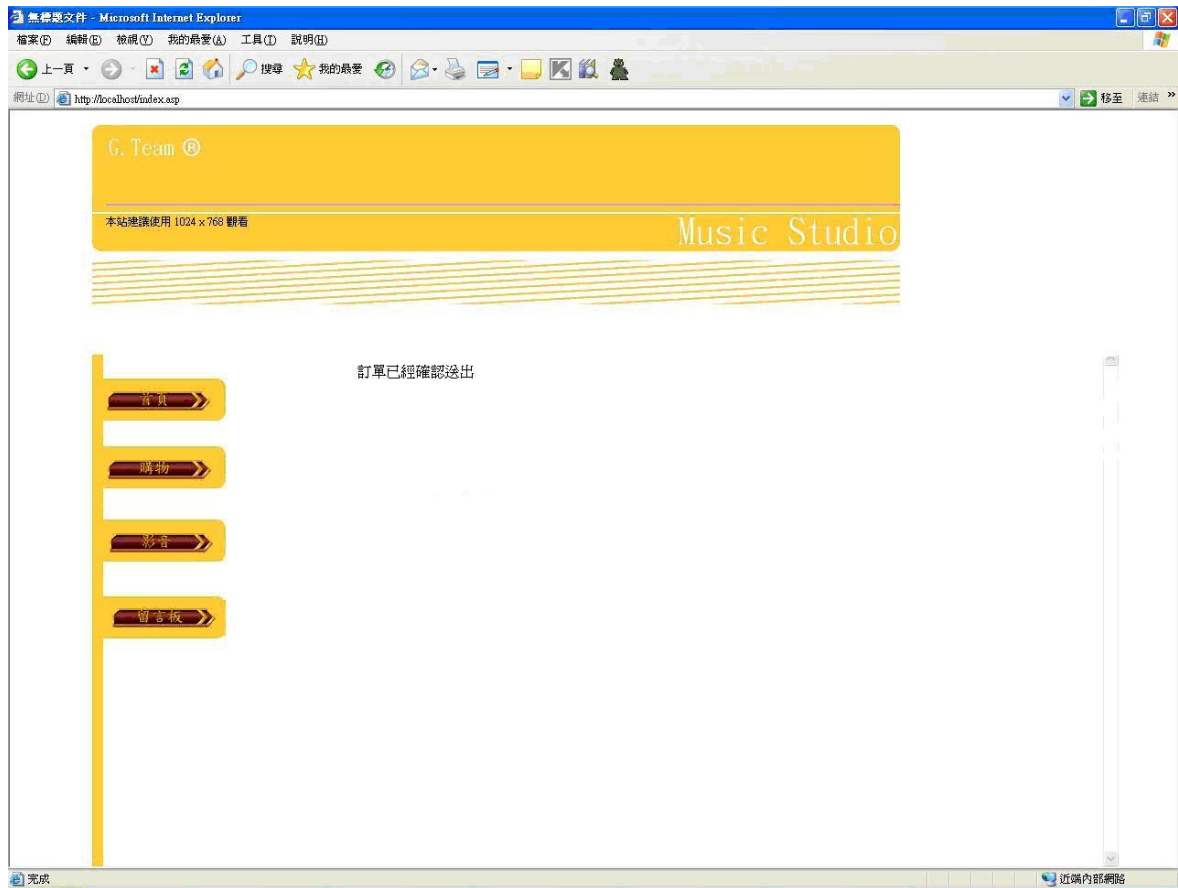


圖 4-12 購物畫面 5

三、影音教學區

在這影音交學區內，我們有自己錄製的教學影片也有連結至 YOUTUBE 網站上，一些世界上有名的大師級作品給網友學習、欣賞。

(一)自錄影片

由我們版主親自錄製的教學影片，從最基礎的選購 BASS 開始到指法運用，還有樂理教學應有盡有讓網友可以不花大把鈔票去外面找老師，就可以在家輕鬆學習(如圖 4-13 所示)。

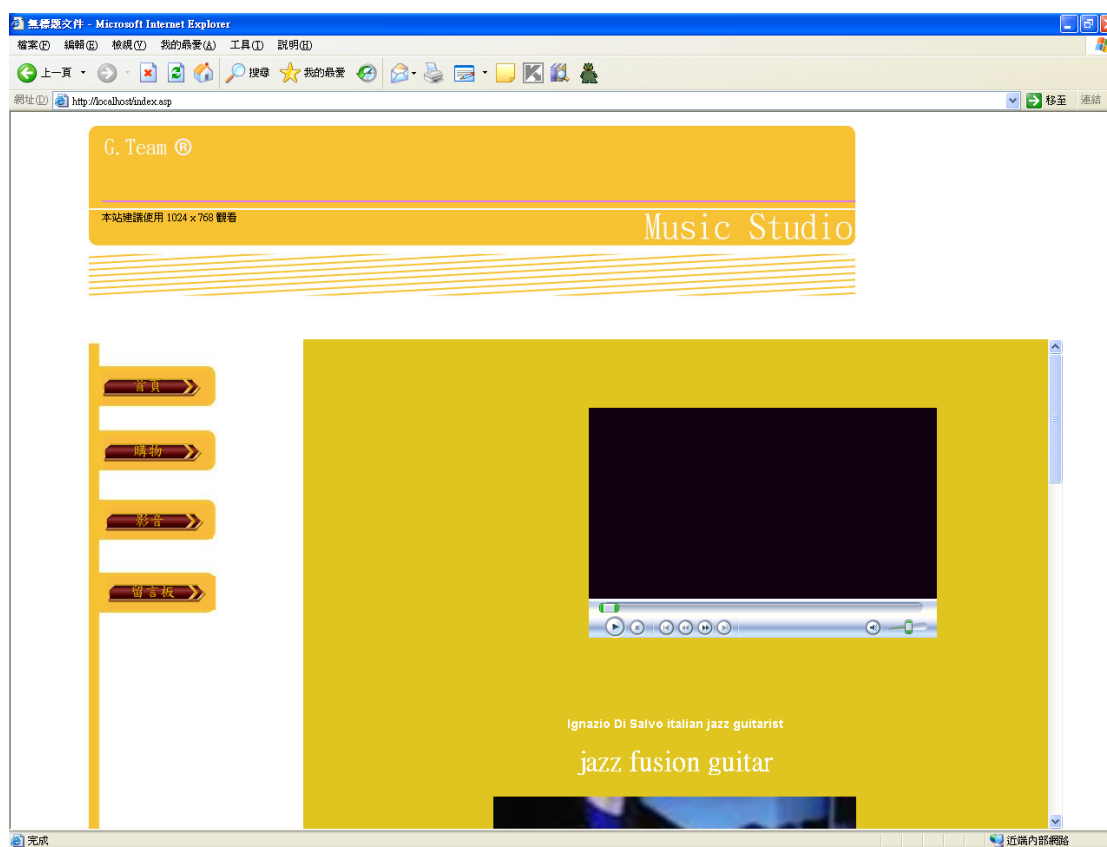


圖 4-13 教學影片

(二) 網路上連結(如 YOUTUBE)

現今網路上很多俗稱部落格的網站，裡面都有分享非常多的影片、音樂，所以我們把這些分享的資源連結到我們的網站，而且是我們版主精心挑選過，讓網友不必浪費時間苦苦搜尋就可以快速欣賞到各國大師的精采表演(如圖 4-14 所示)。

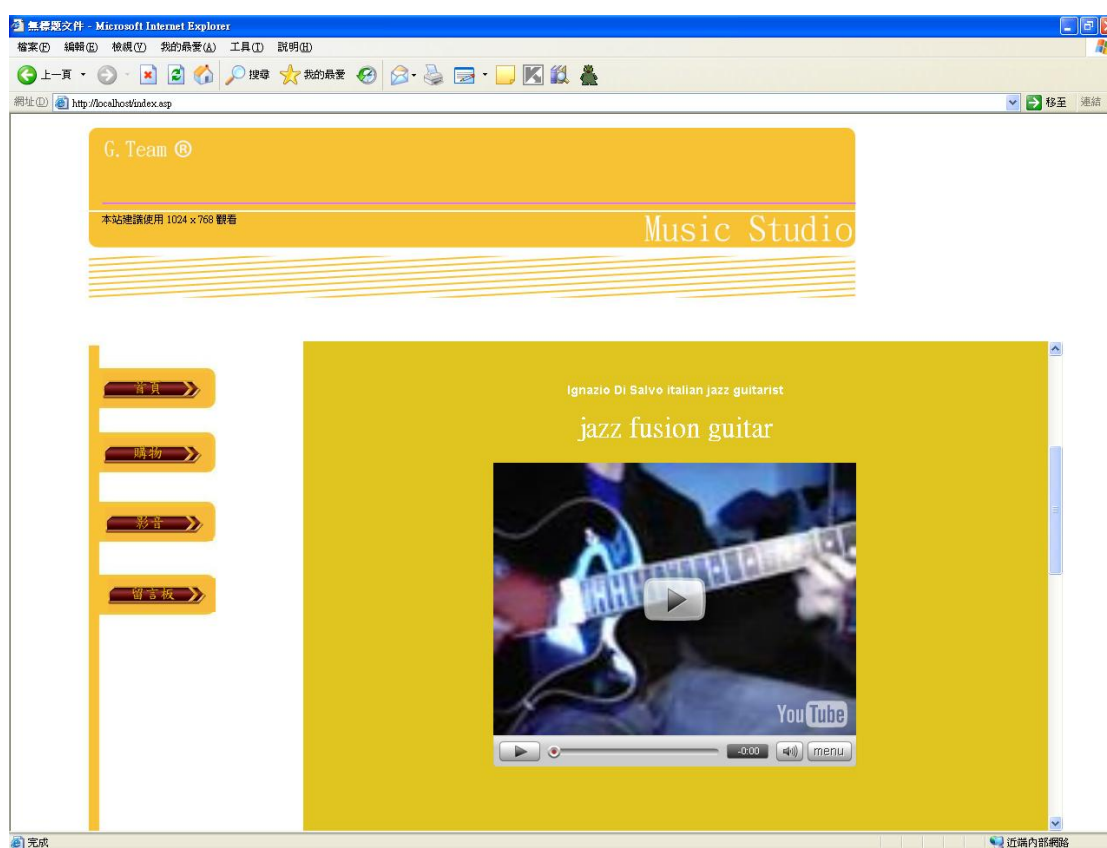


圖 4-14 YOUTUBE 影片

四、留言板：

提供網友對我們「狂放 BASS 購物網」有意見指教，像是確認訂單無法送出、對版主的教學有疑問，都可以利用這個留言板來做出批評與指教(如圖 4-15 所示)。

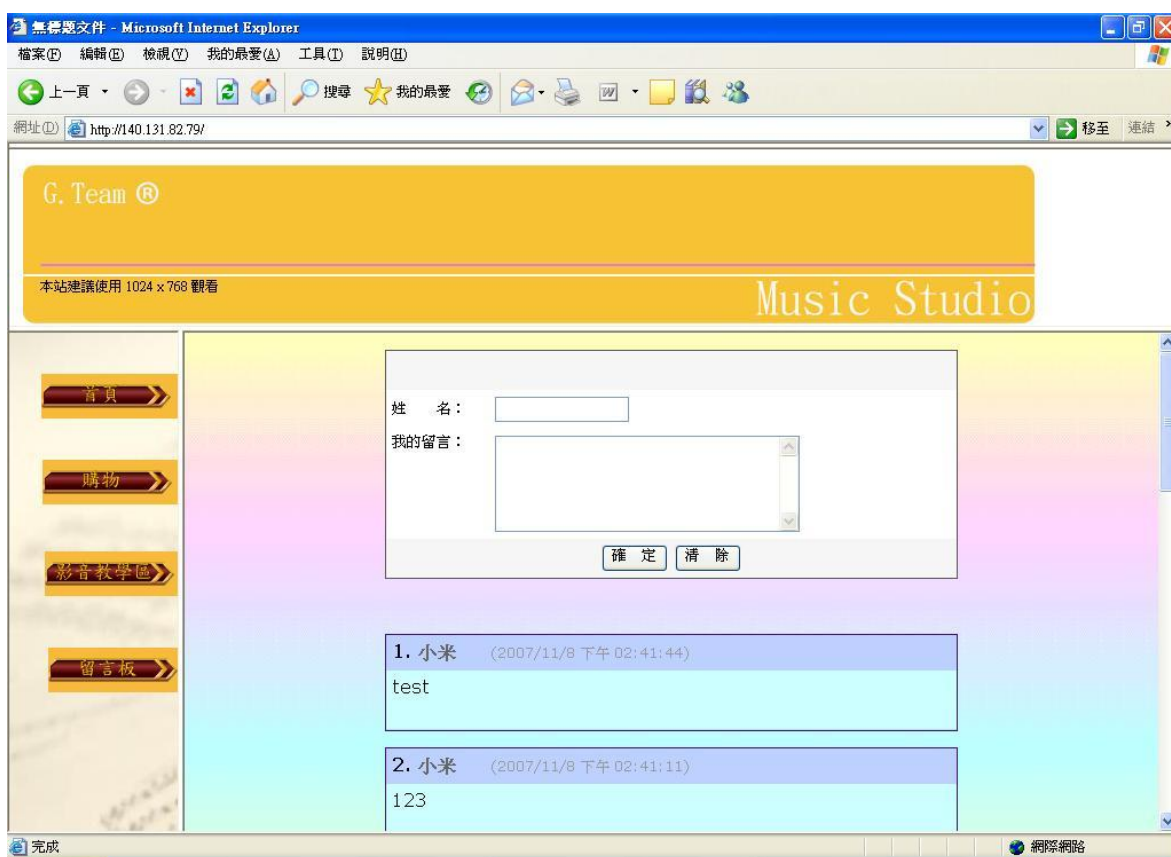


圖 4-15 留言板

第五章 結論

本次研究以 dreamweaver 以及 access、asp.net 的設計與製作，去呈現一個可以在開放式網路中給予各使用者簡易上手的販售網站，由 asp.net 的語言設計與 access 建立穩定的可攜平台。運用 access 之資料庫設計連結 dreamweaver 顯示販賣的產品。

而在這次研究中，我們從中去學會使用 dreamweaver 以及 access、asp.net 這三種軟體，以人性化、客制化、社群化為我們最主要的發展要素，讓所有使用者能夠在最短的時間內，熟悉系統的操作以及運作，並且在我們的網站中學習到最專業的音樂相關知識。

此外我們還有線上教學區，錄製許多教學影片，提供初學者可以線上學習，類似致理的數位學院。讓初學者們可以達到，不出門便可在家輕鬆學習 bass 的技巧及相關知識，能夠讓音樂人可以在一個網站內，學習到 bass 的技法又可以提供 bass 相關的資訊以及 bass 的選購方法與小技巧，並且在本網頁上就有 bass 販售專區，讓初學者不花冤枉錢就可以買到好 bass，又可再家學習省下費用，真是一舉兩得呢！

參考文獻

冰戀物語部落格 <http://newmodel.ims.tw/?p=118>

2007. 11. 03

http://content.edu.tw/junior/computer/ks_mc/chapter/ch09/access/access_induction.htm

2007. 11. 03

<http://www.cctc.com.tw/b7-access.asp>

2007. 11. 11

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/?qid=1406012303952>

2007. 11. 12

<http://www.asctec.com.tw/>

2007. 11. 29

<http://office.microsoft.com/zh-tw/access/HA010714971028.aspx>

2007. 11. 29

http://mail.tku.edu.tw/webcast/U_Engineering/U4Yeh2000Dreamweaver%5Cindex.htm

2007. 11. 29

<http://elearning.stut.edu.tw/media/dreamweaver/>

2007. 12. 03

http://ihouse.hkedcity.net/~dw2001/index_tc.htm

2007. 12. 03

<http://www.bonny.idv.tw/www/exaccess/index.htm>

2007. 12. 03

<http://web.thu.edu.tw/s924007/www/w1.htm>

2007. 12. 04

<http://www.512dsl.hinet.net/HiNet/ecommerce-in5.htm>

2007. 12. 04

<http://www.moea.gov.tw/~ecobook/season/8912/q6-3-a4.htm> 引述黃

仁德(政治大學經濟學系教授) 姜樹翰(政治大學經濟學系博士候選人)

2007. 12. 03

<http://einstein.npic.edu.tw:9212/sources/ASP.NET/Programs/week>

1y/F6476/ASP.NET2-17.ppt#267, 11, 17-3%20 拍賣網站的系統架構

2007. 12. 10

<http://www.ctm.ltu.edu.tw/ctm/link11/94/n-4/94-n-4-005.pdf>

2007. 12. 10

台灣商會聯合資訊網 <http://www.tcoc.com.tw/b%20new/ec.asp>

2007.12.13

<http://www.bonny.idv.tw/www/internet/0620.htm>

2007.12.14