

ΑΝΩΤΑΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ  
Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ  
Τίτλος Εργασίας

**Μελέτη, σχεδιασμός και ανάπτυξη  
δυναμικών διαδραστικών εφαρμογών  
Κινηματογραφικής Διαδικτυακής Πύλης**

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

---

Μαρκάκης Ευάγγελος

ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ

---

Μαρκάκη Ελένη  
Α.Μ. 1190

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ : 2008 - 2009

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

### Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

1.1 Σκοπός της πτυχιακής εργασίας.....σελ.6	σελ.6
---	-------

### Κεφάλαιο 2. Διαδίκτυο

2.1.1 Τι είναι το Διαδίκτυο (Internet).....σελ.6	σελ.6
2.1.2 Μερικοί ορισμοί .....σελ.7	σελ.7
2.1.3 Δύο βασικά χαρακτηριστικά του Internet.....σελ.9	σελ.9
2.1.4 Τι μας προσφέρει το Internet.....σελ.9	σελ.9
2.1.5 Η ιστορία του Internet.....σελ.10	σελ.10
2.1.6 Ο παγκόσμιος ιστός.....σελ.12	σελ.12
2.1.6.α Τα βασικά μέρη του παγκόσμιου ιστού.....σελ.12	σελ.12
2.1.6.β Προγράμματα περιήγησης ιστοσελίδων (Browsers).....σελ.13	σελ.13
2.1.7 ΤΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ TCP/IP.....σελ.16	σελ.16
2.1.7.α Τι κάνει το TCP/IP.....σελ.16	σελ.16

### Κεφάλαιο 3. Σχεδιασμός Ιστοσελίδων

3.1 Εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τον σχεδιασμό ιστοσελίδων.....σελ.17	σελ.17
3.1.1 Η HTML.....σελ.17	σελ.17
3.1.1.α Τι είναι η γλώσσα HTML.....σελ.17	σελ.17
3.1.1.β Σχέση της HTML με άλλες γλώσσες επισήμανσης .....σελ.17	σελ.17
3.1.1.γ Ετοιμάζοντας μια απλή σελίδα.....σελ.18	σελ.18
3.1.2 Η PHP.....σελ.19	σελ.19
3.1.2.α Τι είναι η PHP .....σελ.19	σελ.19
3.1.2.β Πως λειτουργεί η PHP.....σελ.20	σελ.20
3.1.2.γ Τι μπορεί να κάνει η PHP; .....σελ.20	σελ.20
3.1.2.δ Πλεονεκτήματα της PHP .....σελ.21	σελ.21
3.1.2.ε Χρήση της PHP στις δυναμικές εφαρμογές .....σελ.21	σελ.21
3.1.3 Η MySQL.....σελ.23	σελ.23
3.1.3.α Πλεονεκτήματα της MySQL.....σελ.23	σελ.23
3.1.4 Apache.....σελ.24	σελ.24
3.1.4.α Τι είναι ο Apache ;.....σελ.24	σελ.24
3.1.4.β Οι εντολές του Apache.....σελ.24	σελ.24
3.1.4.γ Αρχεία Καταγραφής του Apache .....σελ.25	σελ.25
3.1.5 CMS.....σελ.26	σελ.26
3.1.5.α Τι είναι C.M.S.....σελ.26	σελ.26
3.1.5.β Πλεονεκτήματα C.M.S.....σελ.27	σελ.27
3.1.5.γ Η ανατομία ενός CMS.....σελ.28	σελ.28
3.1.5.δ Δημιουργία περιεχομένου.....σελ.28	σελ.28
3.1.5.d Διαχείριση Περιεχομένου.....σελ.29	σελ.29
3.1.5.e Δημοσίευση.....σελ.29	σελ.29
3.1.5.f Παρουσίαση.....σελ.30	σελ.30
3.1.6 Το Joomla.....σελ.30	σελ.30

## Κεφάλαιο 4. Ανάπτυξη ιστοσελίδας

4.1 Απαιτήσεις για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας.....σελ.32	σελ.32
4.2 Εγκατάσταση του XAMPP.....σελ.32	σελ.32
4.3 Εγκατάσταση του Joomla.....σελ.37	σελ.37
4.4 Περιβάλλον διαχείρισης Joomla.....σελ.44	σελ.44
4.4.1 Ο πίνακας ελέγχου.....σελ.44	σελ.44
4.4.2 Δημιουργία ενός Section.....σελ.45	σελ.45
4.4.3 Δημιουργία ενός Category.....σελ.48	σελ.48
4.4.4 Δημιουργία ενός Article.....σελ.50	σελ.50
4.4.5 Δημιουργία ενός Menu.....σελ.62	σελ.62
4.4.6 Ορισμός Template.....σελ.66	σελ.66
4.4.7 Διαχείριση των Modules.....σελ.78	σελ.78
4.4.8 Διαχείριση των Plugins.....σελ.82	σελ.82
4.4.9 Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής.....σελ.84	σελ.84
4.4.10 Ο Front Page Manager.....σελ.87	σελ.87
4.4.11 Διαχείριση Χρηστών.....σελ.88	σελ.88
4.5 Πλοήγηση στην ιστοσελίδα.....σελ.89	σελ.89
4.5.1 Η αρχική σελίδα.....σελ.89	σελ.89
4.5.2 Το μενού «Ταινίες» .....σελ.92	σελ.92
4.5.3 Το μενού «Νέα» .....σελ.93	σελ.93
4.5.4 Το μενού «Box Office» .....σελ.94	σελ.94
4.5.5 Το μενού «Wallpapers» .....σελ.94	σελ.94
4.5.6 Το μενού «Soundtracks» .....σελ.97	σελ.97
4.5.7 Το μενού «20 Καλύτερες Ταινίες» .....σελ.98	σελ.98
4.5.8 Το μενού «Σύνδεσμοι» .....σελ.99	σελ.99
4.5.9 Είσοδος μέλους.....σελ.99	σελ.99
4.5.10 Δημιουργία νέου λογαριασμού.....σελ.101	σελ.101
4.5.11 Μεταφορά Joomla από τον τοπικό server σε απομακρυσμένο server.....σελ.102	σελ.102
Κεφάλαιο 5. Συμπεράσματα.....σελ.108	σελ.108
Βιβλιογραφία & Αναφορές στο Internet.....σελ.109	σελ.109

## ΕΙΚΟΝΕΣ

Εικόνα 1. Οι κυριότερες τοπολογίες δικτύων.....σελ.8	σελ.8
Εικόνα 2. Ένα δίκτυο δικτύων.....σελ.8	σελ.8
Εικόνα 3. Η κατάσταση σύνδεσης ανά χώρα, όπως είχε στις 15/6/1997.....σελ.11	σελ.11
Εικόνα 4. Οι δύο τελικοί υπολογιστές και το “σύννεφο” του Internet.....σελ.16	σελ.16
Εικόνα 5. Παράδειγμα PHP.....σελ.22	σελ.22
Εικόνα 6. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 1.....σελ.33	σελ.33
Εικόνα 7. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 2.....σελ.33	σελ.33
Εικόνα 8. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 3.....σελ.33	σελ.33
Εικόνα 9. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 4.....σελ.34	σελ.34
Εικόνα 10. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 5.....σελ.34	σελ.34
Εικόνα 11. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 6.....σελ.35	σελ.35
Εικόνα 12. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 7.....σελ.35	σελ.35

Εικόνα 13. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 8.....σελ.36	σελ.36
Εικόνα 14. Ενεργές διαδικασίες του XAMPP .....	σελ.36
Εικόνα 15. Σωστή εγκατάσταση XAMPP.....σελ.37	σελ.37
Εικόνα 16. Εγκατάσταση Joomla βήμα 1.....σελ.37	σελ.37
Εικόνα 17. Εγκατάσταση Joomla βήμα 2.....σελ.38	σελ.38
Εικόνα 18. Εγκατάσταση Joomla βήμα 3.....σελ.38	σελ.38
Εικόνα 19. Εγκατάσταση Joomla βήμα 5.....σελ.39	σελ.39
Εικόνα 20. Εγκατάσταση Joomla βήμα 6.....σελ.39	σελ.39
Εικόνα 21. Εγκατάσταση Joomla βήμα 7.....σελ.40	σελ.40
Εικόνα 22. Εγκατάσταση Joomla βήμα 8.....σελ.40	σελ.40
Εικόνα 23. Εγκατάσταση Joomla βήμα 9.....σελ.41	σελ.41
Εικόνα 24. Εγκατάσταση Joomla βήμα 10.....σελ.41	σελ.41
Εικόνα 25. Εγκατάσταση Joomla βήμα 11.....σελ.42	σελ.42
Εικόνα 26. Είσοδος στο περιβάλλον διαχείρισης του Joomla.....σελ.42	σελ.42
Εικόνα 27. Περιβάλλον διαχείρισης του Joomla.....σελ.43	σελ.43
Εικόνα 28. Κεντρική σελίδα του site.....σελ.43	σελ.43
Εικόνα 29. Είσοδος στο περιβάλλον διαχείρισης.....σελ.44	σελ.44
Εικόνα 30. Ο πίνακας ελέγχου του Joomla.....σελ.44	σελ.44
Εικόνα 31.1. Δημιουργία ενός Section.....σελ.45	σελ.45
Εικόνα 31.2. Δημιουργία ενός Section.....σελ.46	σελ.46
Εικόνα 31.3. Δημιουργία ενός Section.....σελ.46	σελ.46
Εικόνα 31.4. Δημιουργία ενός Section.....σελ.47	σελ.47
Εικόνα 31.5. Δημιουργία ενός Section.....σελ.47	σελ.47
Εικόνα 32.1. Δημιουργία ενός Category.....σελ.48	σελ.48
Εικόνα 32.2. Δημιουργία ενός Category.....σελ.48	σελ.48
Εικόνα 32.3. Δημιουργία ενός Category.....σελ.49	σελ.49
Εικόνα 32.4. Δημιουργία ενός Category.....σελ.50	σελ.50
Εικόνα 33.1. Δημιουργία ενός Article.....σελ.50	σελ.50
Εικόνα 33.2. Δημιουργία ενός Article.....σελ.51	σελ.51
Εικόνα 33.3. Δημιουργία ενός Article.....σελ.51	σελ.51
Εικόνα 33.4. Δημιουργία ενός Article.....σελ.52	σελ.52
Εικόνα 33.5. Δημιουργία ενός Article.....σελ.52	σελ.52
Εικόνα 33.6. Δημιουργία ενός Article.....σελ.53	σελ.53
Εικόνα 33.7. Δημιουργία ενός Article.....σελ.53	σελ.53
Εικόνα 33.8. Δημιουργία ενός Article.....σελ.54	σελ.54
Εικόνα 33.9. Δημιουργία ενός Article.....σελ.55	σελ.55
Εικόνα 33.10. Δημιουργία ενός Article.....σελ.55	σελ.55
Εικόνα 34.1. Εισαγωγή εικόνας σε άρθρο.....σελ.56	σελ.56
Εικόνα 34.2. Εισαγωγή εικόνας σε άρθρο.....σελ.56	σελ.56
Εικόνα 34.3. Upload εικόνας σε άρθρο.....σελ.57	σελ.57
Εικόνα 34.4. Upload εικόνας σε άρθρο.....σελ.57	σελ.57
Εικόνα 35.1. Εισαγωγή video σε άρθρο.....σελ.58	σελ.58
Εικόνα 35.2. Εισαγωγή video σε άρθρο.....σελ.58	σελ.58
Εικόνα 35.3. Upload video σε άρθρο.....σελ.59	σελ.59
Εικόνα 35.4. Upload video σε άρθρο.....σελ.59	σελ.59
Εικόνα 36. Άρθρο.....σελ.60	σελ.60
Εικόνα 36.1. Δημιουργία ενός Menu.....σελ.63	σελ.63
Εικόνα 36.2. Δημιουργία ενός Menu.....σελ.63	σελ.63
Εικόνα 36.3. Δημιουργία ενός Menu.....σελ.64	σελ.64
Εικόνα 36.4. Επεξεργασία ενός Menu.....σελ.64	σελ.64
Εικόνα 36.5. Επεξεργασία ενός Menu.....σελ.65	σελ.65
Εικόνα 36.6. Επεξεργασία ενός Menu.....σελ.65	σελ.65
Εικόνα 36.7. Επεξεργασία ενός Menu.....σελ.66	σελ.66

Εικόνα 37.1. Ορισμός Template.....σελ.67	σελ.67
Εικόνα 37.2. Ορισμός Template.....σελ.67	σελ.67
Εικόνα 37.3. Επεξεργασία Template.....σελ.68	σελ.68
Εικόνα 37.4. Επεξεργασία Template.....σελ.76	σελ.76
Εικόνα 37.5. Εγκατάσταση Template.....σελ.77	σελ.77
Εικόνα 37.6. Εγκατάσταση Template.....σελ.77	σελ.77
Εικόνα 37.7. Απεγκατάσταση Template.....σελ.78	σελ.78
Εικόνα 37.1. Διαχείριση των Modules.....σελ.79	σελ.79
Εικόνα 37.2. Διαχείριση των Modules.....σελ.79	σελ.79
Εικόνα 37.3. Διαχείριση των Modules.....σελ.80	σελ.80
Εικόνα 37.4. Εγκατάσταση ενός Module.....σελ.80	σελ.80
Εικόνα 37.5. Εγκατάσταση ενός Module.....σελ.81	σελ.81
Εικόνα 37.6. Απεγκατάσταση ενός Module.....σελ.81	σελ.81
Εικόνα 38.1. Διαχείριση των Plugins.....σελ.82	σελ.82
Εικόνα 38.2. Διαχείριση των Plugins.....σελ.82	σελ.82
Εικόνα 38.3. Εγκατάσταση ενός Plugin.....σελ.83	σελ.83
Εικόνα 38.4. Εγκατάσταση ενός Plugin.....σελ.83	σελ.83
Εικόνα 38.5. Απεγκατάσταση ενός Plugin.....σελ.84	σελ.84
Εικόνα 39.1. Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής.....σελ.84	σελ.84
Εικόνα 39.2. Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής.....σελ.85	σελ.85
Εικόνα 39.3. Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής.....σελ.85	σελ.85
Εικόνα 40.1. Εγκατάσταση ενός Language Pack.....σελ.86	σελ.86
Εικόνα 40.2. Απεγκατάσταση ενός Language Pack.....σελ.86	σελ.86
Εικόνα 41.1. Ο Front Page Manager.....σελ.87	σελ.87
Εικόνα 41.2. Ο Front Page Manager.....σελ.87	σελ.87
Εικόνα 42.1. Διαχείριση Χρηστών.....σελ.88	σελ.88
Εικόνα 42.2. Διαχείριση Χρηστών.....σελ.88	σελ.88
Εικόνα 42.3. Διαχείριση Χρηστών.....σελ.89	σελ.89
Εικόνα 43.1 Η αρχική σελίδα .....σελ.90	σελ.90
Εικόνα 43.2 Χαρακτηριστικά μιας ταινίας.....σελ.91	σελ.91
Εικόνα 43.3 Το μενού «Ταινίες» .....σελ.92	σελ.92
Εικόνα 43.4 Το μενού «Νέα» .....σελ.93	σελ.93
Εικόνα 43.5 Το μενού «Box Office» .....σελ.94	σελ.94
Εικόνα 43.6 Το μενού «Wallpapers» .....σελ.95	σελ.95
Εικόνα 43.7 Wallpapers ταινιών με αρχικό γράμμα «D» .....σελ.96	σελ.96
Εικόνα 43.8 Wallpaper που επέλεξε ο χρήστης σε ανάλυση 1024x768 pixels.....σελ.96	σελ.96
Εικόνα 43.9 Το μενού «Soundtracks» .....σελ.97	σελ.97
Εικόνα 43.10 Επιλογή ενός Soundtrack.....σελ.98	σελ.98
Εικόνα 43.11 Οι 20 Καλύτερες Ταινίες.....σελ.98	σελ.98
Εικόνα 43.12 Το μενού «Σύνδεσμοι» .....σελ.99	σελ.99
Εικόνα 43.13 Είσοδος μέλους.....σελ.99	σελ.99
Εικόνα 43.14 Νέος κωδικός.....σελ.100	σελ.100
Εικόνα 43.15 Ανάκτηση του ονόματος χρήστη.....σελ.100	σελ.100
Εικόνα 43.16 Δημιουργία νέου λογαριασμού.....σελ.101	σελ.101
Εικόνα 44. Μεταφορά αρχείων στον απομακρυσμένο server.....σελ.102	σελ.102
Εικόνα 45. Εξαγωγή Βάσης Δεδομένων.....σελ.103	σελ.103
Εικόνα 46.1 Δημιουργία Βάσης Δεδομένων στον απομακρυσμένο server.....σελ.103	σελ.103
Εικόνα 46.2 Δημιουργία Βάσης Δεδομένων στον απομακρυσμένο server.....σελ.104	σελ.104
Εικόνα 47.1 Εισαγωγή Βάσης Δεδομένων.....σελ.104	σελ.104
Εικόνα 47.2 Εισαγωγή Βάσης Δεδομένων.....σελ.105	σελ.105

## **Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή**

### **1.1 Σκοπός της πτυχιακής εργασίας**

Ο βασικός σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι να μελετηθούν και να υλοποιηθούν όλες οι κατάλληλες διεπαφές, τα εργαλεία υλικού και λογισμικού καθώς επίσης και τα δυναμικά στοιχεία για τη δημιουργία μιας Διαδικτυακής Πύλης. Η διαδικτυακή πύλη θα έχει θέμα τον κινηματογράφο όποτε θα υπάρχουν συγκεκριμένες δυνατότητες όπως η πλοκή της ταινίας, ο σκηνοθέτης, ο συγγραφέας, σε ποια κατηγορία ανήκει, η ημερομηνία παραγωγής της και οι ηθοποιοί που συμμετέχουν. Επίσης ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να γίνει μέλος, να βαθμολογήσει την ταινία, να δει το trailer της αλλά και να ακούσει το soundtrack της .

Σε αυτό το πλαίσιο θα μελετηθεί η συνολική και εσωτερική διαμόρφωση των υποσέλιδων και ο τρόπος διασύνδεσης μεταξύ τους, ενώ παράλληλα θα σχεδιαστεί η κατάλληλη διεπαφή για φιλική πρόσβαση στον χρήστη και εύκολη πλοήγηση. Επιπλέον θα αναπτυχθεί όλο το υλικό και το λογισμικό που απαιτείται για την εγκατάσταση του δικτυακού εξυπηρετητή (Web-server) που θα φιλοξενεί τη συγκεκριμένη Διαδικτυακή Πύλη και θα παρέχει πρόσβαση των χρηστών στις δυναμικές υπηρεσίες και στο διαθέσιμο περιεχόμενο.

## **Κεφάλαιο 2. Διαδίκτυο**

### **2.1.1 Τι είναι το Διαδίκτυο (Internet)**

Το διαδίκτυο, Internet στα αγγλικά, είναι το μεγαλύτερο δίκτυο υπολογιστών στον κόσμο. Οι υπολογιστές συνδέονται μεταξύ τους με τηλεφωνικές και άλλες γραμμές. Είναι δηλαδή ένα πλέγμα από εκατομμύρια διασυνδεδεμένους υπολογιστές, το οποίο εκτείνεται σχεδόν σε κάθε σημείο του πλανήτη και παρέχει τις υπηρεσίες του σε εκατομμύρια χρήστες, ανεξάρτητα από το χώρο και το χρόνο.

Το διαδίκτυο μάς δίνει τη δυνατότητα πρόσβασης σε νέα, πληροφορίες και βάσεις δεδομένων σε παγκόσμια κλίμακα. Επίσης, επιτρέπει τη χρήση πολλών και διαφορετικών εφαρμογών, που έχουν ως στόχο την επικοινωνία, όπως είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail), οι ηλεκτρονικές ομάδες συζητήσεων (newsgroups), οι ηλεκτρονικές λίστες ανακοινώσεων ( mailing lists), η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο (chat), οι τηλεδιασκέψεις (net-meeting) κ.α. Όσον αφορά σε επιχειρησιακές εφαρμογές το διαδίκτυο δίνει τη δυνατότητα για ηλεκτρονικό εμπόριο (e-commerce), εκπαίδευση και επιμόρφωση από απόσταση (e-learning & e-training), καθώς και εργασία από απόσταση, δηλαδή τηλε-εργασία (teleworking).

Το Διαδίκτυο είναι ένα προϊόν του Ψυχρού Πολέμου. Ο πρόδρομος του σημερινού εμπορικού Internet δημιουργήθηκε στη δεκαετία του '60 και αρχικά λειτουργούσε ως ένα στρατιωτικό πρόγραμμα των Ηνωμένων Πολιτειών. Οι Αμερικανοί ήθελαν να δημιουργήσουν ένα σύστημα επικοινωνίας το οποίο δε θα μπορούσαν να πλήξουν οι Σοβιετικοί.

Η Rand Corporation επινόησε το σχέδιο της αποκέντρωσης δικτύου. Σε σχέση με το παλιό επικοινωνιακό σύστημα, οι επικοινωνιακές γραμμές διασταυρώνονταν και τα μηνύματα

κατευθύνονταν- από σημείο σε σημείο σε πολλές κατευθύνσεις. Εάν μέρος του "δικτύου" καταστρέφονταν, το "Δίκτυο" (που αρχικά ονομαζόταν ARPANET) μπορεί να κατευθύνει τα μηνύματα σε διαφορετικές κατευθύνσεις. Το Internet διευρυνόταν σταδιακά ώστε να υπηρετεί μη στρατιωτική έρευνα, και τελικά κατέληξε να χρησιμοποιείται για εμπορική χρήση.

Το διαδίκτυο είναι ένα πλέγμα από εκατομμύρια διασυνδεδεμένους υπολογιστές που εκτείνεται σχεδόν σε κάθε γωνιά του πλανήτη και παρέχει τις υπηρεσίες του σε εκατομμύρια χρήστες.

Αποτελεί ένα "Παγκόσμιο Ηλεκτρονικό Χωριό", οι "κάτοικοι" του οποίου, ανεξάρτητα από υπηκοότητα, ηλικία, θρήσκευμα και χρώμα, μοιράζονται πληροφορίες και ανταλλάσσουν ελεύθερα απόψεις πέρα από γεωγραφικά και κοινωνικά σύνορα. Σύμφωνα με τις σχετικές εκτιμήσεις, αυτός ο παγκόσμιος ιστός υπολογιστών και χρηστών αριθμεί σήμερα πάνω από δέκα εκατομμύρια υπολογιστές και εκατό εκατομμύρια χρήστες, ενώ επεκτείνεται διαρκώς με εκθετικούς ρυθμούς. Αναμένεται ότι το 2000 το Internet θα εξυπηρετεί περισσότερους από ένα δισεκατομμύριο χρήστες.

### **2.1.2 Μερικοί ορισμοί**

Το Internet είναι ένα **διαδίκτυο**, δηλαδή ένα δίκτυο αποτελούμενο από δίκτυα υπολογιστών. Ας δούμε λοιπόν πρώτα τι είναι **δίκτυο** υπολογιστών:

Δύο ή περισσότεροι υπολογιστές που συνδέονται μεταξύ τους σχηματίζουν ένα δίκτυο. Οι κυριότεροι λόγοι ύπαρξης ενός δικτύου είναι να μπορούν οι χρήστες των υπολογιστών να επικοινωνούν μεταξύ τους και να χρησιμοποιούν από απόσταση τις υπηρεσίες που προσφέρει κάποιος υπολογιστής του δικτύου.

Ένα σύνολο από κανόνες που ονομάζεται **πρωτόκολλο δικτύωσης**, καθορίζει το πώς επικοινωνούν μεταξύ τους οι υπολογιστές του δικτύου. Η φυσική διάταξη των συνδέσεων του δικτύου ονομάζεται **τοπολογία**. Οι τρεις πιο συνηθισμένες τοπολογίες είναι:

#### **Αστέρας (star)**

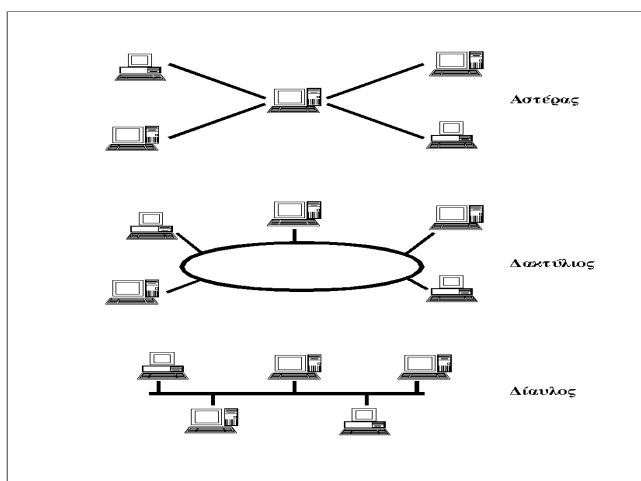
Υπάρχει ένας κεντρικός υπολογιστής στον οποίον συνδέονται οι υπόλοιποι υπολογιστές του δικτύου.

#### **Δακτύλιος (ring)**

Όλοι οι υπολογιστές είναι συνδεδεμένοι σε έναν πλήρη κλειστό δακτύλιο.

#### **Δίαυλος (bus)**

Όλοι οι υπολογιστές συνδέονται κατά μήκος ενός κεντρικού αγωγού.



**Εικόνα 1.** Οι κυριότερες τοπολογίες δικτύων

Τα δίκτυα, ανάλογα με το εύρος της περιοχής που καλύπτουν, χωρίζονται σε 3 κατηγορίες:

**Τοπικά Δίκτυα (Local Area Network - LAN)**

Συνδέουν υπολογιστές που απέχουν μεταξύ τους μικρές αποστάσεις, π.χ. υπολογιστές που βρίσκονται στο ίδιο ή σε γειτονικά κτίρια.

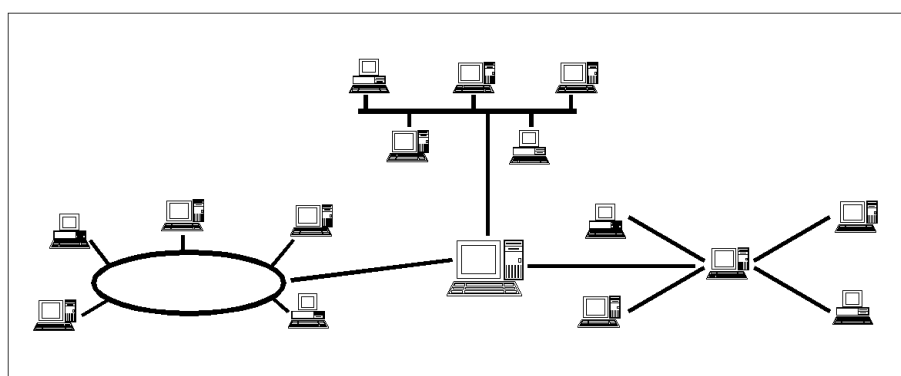
**Δίκτυα Μητροπολιτικής Περιοχής (Metropolitan Area Network - MAN)**

Συνδέουν υπολογιστές που απέχουν μεταξύ τους μεσαίες αποστάσεις, π.χ. υπολογιστές που βρίσκονται σε διαφορετικά σημεία της ίδιας πόλης.

**Δίκτυα Ευρείας Περιοχής (Wide Area Network - WAN)**

Συνδέουν υπολογιστές που απέχουν μεταξύ τους μεγάλες αποστάσεις, π.χ. υπολογιστές που βρίσκονται σε διαφορετικές πόλεις.

**Διαδίκτυο** είναι ένα δίκτυο από δίκτυα. Π.χ. τρία διαφορετικά τοπικά δίκτυα μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους σχηματίζοντας ένα διαδίκτυο, όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί:



**Εικόνα 2.** Ένα δίκτυο δικτύων

Με τον όρο “Internet” δεν εννοούμε οποιοδήποτε διαδίκτυο, αλλά **το Παγκόσμιο Διαδίκτυο**, δηλαδή η συνένωση των χιλιάδων δικτύων διαφόρων μεγεθών που καλύπτει σχεδόν ολόκληρη την υδρόγειο.



Πώς συνδέονται όλοι αυτοί οι υπολογιστές μεταξύ τους; Είναι εύκολο να φανταστούμε τη σύνδεση δύο υπολογιστών που βρίσκονται στον ίδιο χώρο: μπορούμε να τους ενώσουμε με ένα καλώδιο. Όταν η απόσταση μεταξύ των υπολογιστών μεγαλώνει, χρησιμοποιούνται διάφοροι τρόποι σύνδεσης: κοινές τηλεφωνικές γραμμές, μισθωμένες τηλεπικοινωνιακές γραμμές διαφόρων τεχνολογιών, ασύρματες ζεύξεις και ακόμη, συνδέσεις μέσω τηλεπικοινωνιακών δορυφόρων όταν απαιτείται η μετάδοση δεδομένων πάνω από πολύ μεγάλες αποστάσεις.

### **2.1.3 Δύο βασικά χαρακτηριστικά του Internet**

Ένα βασικό χαρακτηριστικό του Internet είναι ότι μπορεί να **συνδέει υπολογιστές διαφορετικού τύπου**, δηλ. υπολογιστές που μπορεί να διαφέρουν όσον αφορά την αρχιτεκτονική του υλικού (hardware), το λειτουργικό σύστημα που χρησιμοποιούν και το πρωτόκολλο δικτύωσης που εφαρμόζεται στο τοπικό τους δίκτυο. Ακριβώς εξαιτίας αυτής της ευελιξίας του, εξαπλώθηκε σε ολόκληρο τον πλανήτη κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών.

Ένα άλλο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του Internet είναι ότι είναι **αποκεντρωμένο και αυτοδιαχειριζόμενο**. Δεν υπάρχει δηλαδή κάποιος κεντρικός οργανισμός που να το διευθύνει και να παίρνει συνολικά αποφάσεις σχετικά με το είδος των πληροφοριών που διακινούνται, τις υπηρεσίες που παρέχονται από τους διάφορους υπολογιστές του ή τη διαχείρισή του. Καθένα από τα μικρότερα δίκτυα που το αποτελούν διατηρεί την αυτονομία του και είναι το ίδιο υπεύθυνο για το είδος των πληροφοριών που διακινεί, τις υπηρεσίες που προσφέρουν οι υπολογιστές του και τη διαχείρισή του.

### **2.1.4 Τι μας προσφέρει το Internet**

Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν το Internet βασικά για δύο πράγματα: α) για να **αντλήσουν πληροφορίες** και β) για να **επικοινωνήσουν** με άλλους ανθρώπους που είναι κι αυτοί χρήστες του.

Μπορούμε να θεωρήσουμε το Internet σαν μια τεράστια αποθήκη πληροφορίας, μια παγκόσμια βιβλιοθήκη. Στους υπολογιστές του, βρίσκονται αποθηκευμένα χιλιάδες Gigabytes πληροφορίας, αρκετά από τα οποία διατίθενται ελεύθερα στους χρήστες του. Έτσι λοιπόν έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιούμε απομακρυσμένες βάσεις δεδομένων, να ανακτάμε αρχεία με προγράμματα, εικόνες, κείμενα, κλπ., να έχουμε πρόσβαση σε βιβλιοθήκες, να διαβάζουμε ηλεκτρονικές εφημερίδες και περιοδικά, ακόμη και να παρακολουθούμε ραδιοφωνικά προγράμματα.

Το Internet είναι επίσης ένα μέσο που μας επιτρέπει να ερχόμαστε σε επαφή με άλλους ανθρώπους γρήγορα και εύκολα. Μπορούμε λοιπόν να ανταλλάξουμε ηλεκτρονικά μηνύματα ή να μιλήσουμε “ζωντανά” με έναν φίλο μας που βρίσκεται π.χ. στις ΗΠΑ, στην Κίνα ή σε κάποιο άλλο μέρος του κόσμου, να γνωρίσουμε καινούργιους ανθρώπους, να εγγραφούμε σε λίστες συζητήσεων εάν μας ενδιαφέρουν οι απόψεις των άλλων γύρω από κάποιο θέμα ή ακόμη να παίζουμε μια σειρά από παιχνίδια με πολλούς αντιπάλους ταυτόχρονα που μπορεί να βρίσκονται διασκορπισμένοι σε διάφορα μέρη της γης.

Με το Internet λοιπόν μπορούμε να κάνουμε το γύρο του κόσμου χωρίς να χρειαστεί να μετακινηθούμε από τον υπολογιστή μας.

### 2.1.5 Η ιστορία του Internet

Το σημερινό Internet αποτελεί εξέλιξη του **ARPANET**, ενός δικτύου που άρχισε να αναπτύσσεται πειραματικά στα τέλη της δεκαετίας του 60 στις ΗΠΑ.

#### **Δεκαετία '60: ένα ενδιαφέρον πείραμα ξεκινά**

Στα πανεπιστήμια των ΗΠΑ οι ερευνητές ξεκινούν να πειραματίζονται με τη διασύνδεση απομακρυσμένων υπολογιστών μεταξύ τους. Το δίκτυο **ARPANET** γεννιέται το 1969 με πόρους του προγράμματος ARPA (Advanced Research Project Agency) του Υπουργείου Άμυνας, με σκοπό να συνδέσει το Υπουργείο με στρατιωτικούς ερευνητικούς οργανισμούς και να αποτελέσει ένα πείραμα για τη μελέτη της αξιόπιστης λειτουργίας των δικτύων. Στην αρχική του μορφή, το πρόγραμμα απέβλεπε στον πειραματισμό με μια νέα τεχνολογία γνωστή σαν μεταγωγή πακέτων (packet switching), σύμφωνα με την οποία τα προς μετάδοση δεδομένα κόβονται σε πακέτα και πολλοί χρήστες μπορούν να μοιραστούν την ίδια επικοινωνιακή γραμμή.

Στόχος ήταν η δημιουργία ενός διαδικτύου που θα εξασφάλιζε την επικοινωνία μεταξύ απομακρυσμένων δικτύων, έστω και αν κάποια από τα ενδιάμεσα συστήματα βρίσκονταν προσωρινά εκτός λειτουργίας. Κάθε πακέτο θα είχε την πληροφορία που χρειάζονταν για να φτάσει στον προορισμό του, όπου και θα γινόταν η επανασύνθεσή του σε δεδομένα τα οποία μπορούσε να χρησιμοποιήσει ο τελικός χρήστης.

Το παραπάνω σύστημα θα επέτρεπε σε υπολογιστές να μοιράζονται δεδομένα και σε ερευνητές να υλοποιήσουν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

#### **Δεκαετία '70: οι πρώτες συνδέσεις**

Το 1973, ξεκινά ένα νέο ερευνητικό πρόγραμμα που ονομάζεται Interneting Project (Πρόγραμμα Διαδικτύωσης) προκειμένου να ξεπεραστούν οι διαφορετικοί τρόποι που χρησιμοποιεί κάθε δίκτυο για να διακινεί τα δεδομένα του. Στόχος είναι η διασύνδεση πιθανώς ανόμοιων δικτύων και η ομοιόμορφη διακίνηση δεδομένων από το ένα δίκτυο στο άλλο. Από την έρευνα γεννιέται μια νέα τεχνική, το **Internet Protocol (IP)** (Πρωτόκολλο Διαδικτύωσης), από την οποία θα πάρει αργότερα το όνομά του το Internet. Διαφορετικά δίκτυα που χρησιμοποιούν το κοινό πρωτόκολλο IP μπορούν να συνδέονται και να αποτελούν ένα διαδίκτυο. Σε ένα δίκτυο IP όλοι οι υπολογιστές είναι ισοδύναμοι, οπότε τελικά οποιοσδήποτε υπολογιστής του διαδικτύου μπορεί να επικοινωνεί με οποιονδήποτε άλλον.

Επίσης, σχεδιάζεται μια άλλη τεχνική για τον έλεγχο της μετάδοσης των δεδομένων, το **Transmission Control Protocol (TCP)** (Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης). Ορίζονται προδιαγραφές για τη μεταφορά αρχείων μεταξύ υπολογιστών (FTP) και για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (E-mail). Σταδιακά συνδέονται με το ARPANET ιδρύματα από άλλες χώρες, με πρώτα το University College of London (Αγγλία) και το Royal Radar Establishment (Νορβηγία).

### Δεκαετία '80: ένα παγκόσμιο δίκτυο για την ακαδημαϊκή κοινότητα

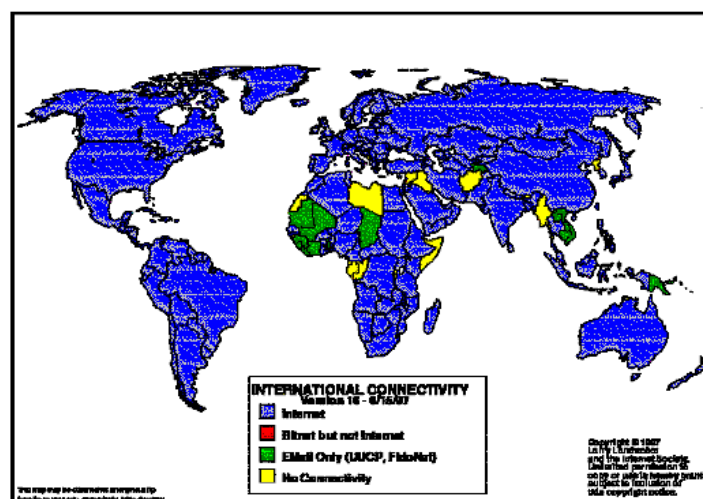
Το 1983, το πρωτόκολλο **TCP/IP** (δηλ. ο συνδυασμός των TCP και IP) αναγνωρίζεται ως πρότυπο από το Υπουργείο Άμυνας των ΗΠΑ. Η έκδοση του λειτουργικού συστήματος Berkeley UNIX το οποίο περιλαμβάνει το TCP/IP συντελεί στη γρήγορη εξάπλωση της διαδικτύωσης των υπολογιστών. Εκατοντάδες Πανεπιστήμια συνδέουν τους υπολογιστές τους στο ARPANET, το οποίο επιβαρύνεται πολύ και το 1983, χωρίζεται σε δύο τμήματα: στο MILNET (για στρατιωτικές επικοινωνίες) και στο νέο ARPANET (για χρήση αποκλειστικά από την πανεπιστημιακή κοινότητα και συνέχιση της έρευνας στη δικτύωση).

Το 1985, το National Science Foundation (NSF) δημιουργεί ένα δικό του γρήγορο δίκτυο, το **NSFNET** χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο TCP/IP, προκειμένου να συνδέσει πέντε κέντρα υπερ-υπολογιστών μεταξύ τους και με την υπόλοιπη επιστημονική κοινότητα. Στα τέλη της δεκαετίας του '80, όλο και περισσότερες χώρες συνδέονται στο NSFNET (Καναδάς, Γαλλία, Σουηδία, Αυστραλία, Γερμανία, Ιταλία, κ.α.). Χιλιάδες πανεπιστήμια και οργανισμοί δημιουργούν τα δικά τους δίκτυα και τα συνδέουν πάνω στο παγκόσμιο αυτό δίκτυο το οποίο αρχίζει να γίνεται γνωστό σαν **INTERNET** και να εξαπλώνεται με τρομερούς ρυθμούς σε ολόκληρο τον κόσμο. Το 1990, το ARPANET πλέον καταργείται.

### Δεκαετία '90: ένα παγκόσμιο δίκτυο για όλους

Όλο και περισσότερες χώρες συνδέονται στο NSFNET, μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα το 1990.

Το 1993, το εργαστήριο CERN στην Ελβετία παρουσιάζει το **World Wide Web (WWW)** (Παγκόσμιο Ιστό) που αναπτύχθηκε από τον Tim Berners-Lee. Πρόκειται για ένα σύστημα διασύνδεσης πληροφοριών σε μορφή πολυμέσων (multimedia) που βρίσκονται αποθηκευμένες σε χιλιάδες υπολογιστές του Internet σε ολόκληρο τον κόσμο και παρουσιάσής τους σε ηλεκτρονικές σελίδες, στις οποίες μπορεί να περιηγηθεί κανείς χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Το γραφικό αυτό περιβάλλον έκανε την εξερεύνηση του Internet προσιτή στον απλό χρήστη. Παράλληλα, εμφανίζονται στο Internet διάφορα εμπορικά δίκτυα που ανήκουν σε εταιρίες παροχής υπηρεσιών Internet (Internet Service Providers - ISP) και προσφέρουν πρόσβαση στο Internet για όλους. Οποιοσδήποτε διαθέτει PC και modem μπορεί να συνδεθεί με το Internet σε τιμές που μειώνονται διαρκώς. Το 1995, το NSFNET καταργείται πλέον επίσημα και το φορτίο του μεταφέρεται σε εμπορικά δίκτυα.



**Εικόνα 3.** Η κατάσταση σύνδεσης ανά χώρα, όπως είχε στις 15/6/1997. Με μωβ εμφανίζονται οι χώρες με πλήρη σύνδεση στο Internet, με πράσινο οι χώρες που διαθέτουν πρόσβαση μόνον στην υπηρεσία E-mail και με κίτρινο οι χώρες που δεν διαθέτουν κανένα είδος σύνδεσης.

Η ανακάλυψη του WWW σε συνδυασμό με την ευκολία απόκτησης πρόσβασης στο Internet προσέλκυσε έναν μεγάλο αριθμό καινούργιων χρηστών και έφερε την “έκρηξη” που παρακολουθήσαμε τα τελευταία χρόνια.

Σήμερα, όπως φαίνεται και από την παραπάνω εικόνα, το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού της Γης ζει σε χώρες που είναι συνδεδεμένες στο Internet. Παρατηρούμε ότι καθημερινά περιοδικά και εφημερίδες εκδίδονται “on-line” και μας παραπέμπουν στις διευθύνσεις τους, επιχειρήσεις και ιδιώτες φτιάχνουν τις δικές τους σελίδες στο WWW, κλπ. Είναι προφανές ότι το Internet δεν αποτελεί πλέον ένα δίκτυο των φοιτητών και των ερευνητών, αλλά ότι επεκτείνεται και επιδρά στις καθημερινές πρακτικές όλων μας. Ήδη μιλάμε για ηλεκτρονικό εμπόριο, τηλεεργασία, τηλεκπαίδευση, τηλεϊατρική, κλπ. μέσα από το Internet.

## **2.1.6 Ο παγκόσμιος ιστός**

### **2.1.6.a Τα βασικά μέρη του παγκόσμιου ιστού**

#### **WEB Servers (διακομιστές του Web)**

Είναι υπολογιστές που αποθηκεύουν και διακινούν πληροφορίες, δεδομένα, και έγγραφα χρησιμοποιώντας το Internet. Τα έγγραφα αυτά είναι στη πλειοψηφία τους ιστοσελίδες, αλλά μπορεί να είναι και άλλα αρχεία όπως π.χ λογιστικά φύλλα, παρουσιάσεις, αρχεία κειμένου, συμπιεσμένα αρχεία γενικώς. Οι ιστοσελίδες του site φυλάσσονται στο directory, το οποίο βρίσκεται στο σκληρό δίσκο του Web server της εταιρίας που φιλοξενεί τις ιστοσελίδες. Οι servers πρέπει να λειτουργούν όλο το 24ωρο ώστε οι χρήστες να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες και τα έγγραφα που φυλάσσονται σε αυτούς.

#### **Οι χρήστες του WEB (Clients)**

Είναι υπολογιστές συνδεδεμένοι στο Internet που μπορούν να κατεβάσουν δεδομένα από τους Web servers.

#### **Το πρωτόκολλο HTTP (Hypertext Transfer Protocol)**

Γενικά, πρωτόκολλο εννοούμε κανόνες επικοινωνίας μεταξύ υπολογιστών. Κάθε υπηρεσία στο Internet έχει το δικό της πρωτόκολλο. Το πρωτόκολλο του Web λέγεται http (Hypertext Transfer Protocol) και είναι ένα σύνολο από κανόνες που ελέγχουν και καθορίζουν την διακίνηση των ιστοσελίδων από τους Web servers στους υπολογιστές των χρηστών. Όταν πληκτρολογούμε την ηλεκτρονική διεύθυνση μίας ιστοσελίδας, ξεκινάμε πάντα με http και έτσι, καθορίζεται ο τρόπος με τον οποίο θα πραγματοποιηθεί η συνδιαλλαγή μεταξύ του υπολογιστή και του server στον οποίο φυλάσσετε η ιστοσελίδα που σκοπεύουμε να κατεβάσουμε.

### **2.1.6.β Προγράμματα περιήγησης ιστοσελίδων (Browsers)**

Browsers είναι ένα λογισμικό που χρησιμοποιούν οι χρήστες για να παρουσιάσουν κείμενο, γραφικά, ήχο, multimedia, που έχουν κατεβάσει από το Internet. Η πρόσβαση στο web είναι εφικτή με την χρήση ειδικών προγραμμάτων πλοήγησης (Web Browsers), είναι δηλαδή ένα λογισμικό πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιεί ο χρήστης, για να ζητήσει μια ιστοσελίδα από τον διακομιστή ιστού που την περιέχει. Ο διακομιστής ιστού λαμβάνει το αίτημα και εμφανίζει την ιστοσελίδα στο παράθυρο του προγράμματος περιήγησης του χρήστη (Wikipedia, 2008, Vassen&Hagemann, 2007). Παρακάτω παρατίθενται οι σημαντικότεροι web browsers.

#### **LYNX**

Η ιστορία των web browsers αρχίζει με το LYNX. Ο LYNX είναι ένας απλός browser κειμένου που χρησιμοποιείται σχεδόν αποκλειστικά από λογαριασμούς UNIX και έχει τη δυνατότητα εμφάνισης μορφοποιημένων HTML κειμένων αλλά χωρίς εικόνες. Όταν πρωτοεμφανίστηκε ήταν επαναστατικός αλλά τώρα πια το interface του μοιάζει δύσχρηστο. Ωστόσο εξακολουθεί να είναι ο ταχύτερος καθώς είναι απαλλαγμένος από ότι αφορά τα γραφικά και την εμφάνιση ή μορφοποίησή τους. Για τον ίδιο λόγο εξάλλου εμφανίζει και τις σελίδες λιτές και χωρίς κάποια από τη λειτουργικότητά τους. Καθώς όμως η έννοια του “surfing” ωριμάζε οι προγραμματιστές επένδυναν όλο και περισσότερο στην εμφάνιση και τη λειτουργικότητα με αποτέλεσμα να γίνει η στροφή στους γραφικούς browsers (Εθνικό Ύψιστο Έρευνας & Τεχνολογίας, 2002).

#### **MOSAIC**

Σύμφωνα με τον Andreesses (1993), την επίσημη αναφορά της ιστοσελίδας της εταιρίας ανάπτυξης του περιηγητή (2008) ο Mosaic ήταν ο πρώτος δημοφιλής, αξιόπιστος και εύκολος στην εγκατάσταση Web browser που άνοιξε το Web στο ευρύ κοινό, ο οποίος αναπτύχθηκε το 1992. Ο Mosaic ήταν το πρώτο πρόγραμμα περιήγησης που έδωσε τη δυνατότητα να υλοποιηθούν εικόνες που θα ήταν ενσωματωμένες στο κείμενο, αντί να εμφανίζονται σε ξεχωριστό παράθυρο όπως συνέβαινε μέχρι τότε.

#### **NETSCAPE NAVIGATOR**

Ο Netscape Navigator, γνωστός και ως Netscape, είναι ιδιόκτητος web browser που έγινε δημοφιλής κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1990. Μέσα από τα τέλη της δεκαετίας του 1990, ο Netscape Navigator έκανε βέβαιο ότι παρέμεινε ο τεχνικός ηγέτης των web browsers. Μετά την έκδοση του Internet explorer, ο Netscape Navigator αποδυναμώθηκε και ο βασικός λόγος ήταν ότι ο internet explorer ήταν ενσωματωμένος με τα windows ενώ το Netscape έπρεπε να τον κατεβάσεις και σε κάποιες περιπτώσεις να τον αγοράσεις. Παρά τις συνεχώς ανανεωμένες εκδόσεις που έβγαζε στην αγορά η εταιρεία (Netscape Communications Corporation), επίσημα σταμάτησε την ανάπτυξη του στις 28 Δεκεμβρίου 2007 (Wikipedia, 2008).

## **MOZILLA FIREFOX**

Ο Firefox έχει υποστεί αρκετές αλλαγές επωνυμίας. Αρχικά κυκλοφόρησε με τίτλο Phoenix, η αντικατάσταση του ονόματος αυτού σε Firebird, προκάλεσε μια έντονη αντίδραση από την Firebird (ελεύθερο λογισμικό βάσεων δεδομένων έργου). Σε απάντηση, το Ίδρυμα Mozilla αναφέρει ότι ο browser θα πρέπει πάντα να φέρει το όνομα του Mozilla Firebird, έτσι ώστε να αποφεύγεται η σύγχυση με τη βάση δεδομένων λογισμικού. Συνεχιζόμενες πιέσεις από τη βάση δεδομένων Firebird, όμως τους ανάγκασαν να αλλάξουν ξανά το όνομά του και στις 9 Φεβρουαρίου 2004, ο Mozilla Firebird έγινε Mozilla Firefox, που συχνά αναφέρεται ως απλά Firefox (Wikipedia, 2008). Ο νέος Mozilla Firefox 3 σημείωσε ρεκόρ Guinness ως το λογισμικό με τα περισσότερα downloads σε μια μέρα, σύμφωνα με το eexi-Association of Hellenic Internet Users (2008).

Η νέα έκδοση του Firefox περιλαμβάνει μεταξύ άλλων ενισχυμένη προστασία, βελτιώσεις στην οργάνωση των σελίδων που επισκέπτονται συχνότερα οι χρήστες, καθώς και δυνατότητα προβολής ιστοσελίδων εκτός σύνδεσης.

Οι προγραμματιστές του Firefox στόχευαν στην ανάπτυξη ενός φυλλομετρητή μόνο για την πλοήγηση στο Web και αντί αυτού παρέδωσαν την καλύτερη δυνατή εμπειρία περιήγησης του Web στο μέγιστο πιθανό εύρος πλήθους. Ο Firefox παρέχει, σε web developers, την δυνατότητα χρήσης ενσωματωμένων εργαλείων, όπως το τερματικό Error και το DOM Inspector, αλλά και επεκτάσεων όπως το Firebug.(Wikipedia, 2008)

## **INTERNET EXPLORER**

Ο Windows Internet Explorer (πρώην Microsoft Internet Explorer MSIE συντομογραφία), είναι μια σειρά από web Browsers γραφικών που αναπτύχθηκε από τη Microsoft και συμπεριλαμβάνεται ως μέρος των Microsoft Windows, αρχής γενομένης από το 1995. Ήταν ο πιο ευρέως χρησιμοποιούμενος web browser από το 1999, επιτυγχάνοντας τη μέγιστη τιμή περίπου το 95% του μεριδίου κατά τη διάρκεια της χρήσης 2002 και 2003 με IE5 και IE6. Ο Internet Explorer εκδόθηκε για πρώτη φορά ως μέρος του add-on package Plus για Windows 95. Η πιο πρόσφατη ελεύθερη έκδοση είναι 7.0. το οποίο είναι διαθέσιμο ως δωρεάν ενημέρωση για τα Windows XP Service Pack 2, Windows Server 2003 με Service Pack 1 ή νεότερη έκδοση, τα Windows Vista και Windows Server 2008 (Wikipedia, 2008).

## **OPERA**

Ο Opera Browser είναι Φυλλομετρητής που αναπτύχθηκε από την νορβηγική Opera Software ASA. Ο Opera Browser κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις, την Desktop, την Mobile και την Mini. Ο Opera Desktop είναι η βασική έκδοση του φυλλομετρητή, είναι ο πρώτος browser που απέκτησε καρτέλες (tabs) ενώ αρκετές άλλες λειτουργίες του δεν υπάρχουν σε άλλους browsers ή υπάρχουν μόνο ως επεκτάσεις (Addons). Ο Opera Mobile είναι ειδική, ελαφρότερη έκδοση του Opera Desktop σχεδιασμένος για να λειτουργεί σε Υπολογιστές Παλάμης και κινητά τηλέφωνα. Έχει λιγότερες απαιτήσεις σε πόρους συστήματος, όπως επεξεργαστική ισχύ και μνήμη. Δεν διαθέτει όλες τις λειτουργίες του Opera Desktop και είναι η μόνο έκδοση του Opera Browser που δεν διανέμεται δωρεάν. Ο Opera Mini προορίζεται για κινητά τηλέφωνα που δεν έχουν ως λειτουργικό σύστημα το Symbian ή δεν έχουν την απαραίτητη ισχύ για να τρέξουν την έκδοση Mobile. Είναι ένας από τους πληρέστερους φυλλομετρητές για κινητά τηλέφωνα. Μερικές από τις καινοτομίες του είναι το Enhanced Small Screen Rendering που προσαρμόζει τις ιστοσελίδες στο μέγεθος της

οθόνης του κινητού αλλά και η πολύ καλή υποστήριξη CSS. Μεγαλύτερη αποδοχή σημειώνει ο Opera Mini αφού είναι εγκατεστημένος σε περισσότερο από 40 χιλιάδες κινητά τηλέφωνα. Η ανάπτυξη του Opera Browser ξεκίνησε το 1994 στα εργαστήρια της Telenor. Το 1995 ιδρύεται η Opera Software ASA στο Όσλο (Wikipedia, 2008).

## **APPLE SAFARI**

Μπορεί το σύνολο των χρηστών του διαδικτύου να χρησιμοποιούν τα Windows, αλλά και η Apple έχει δυναμικά εισβάλει στον μέσο χρήστη. Το iTunes με το Quicktime, μας έβαζε στο χώρο των Apple χωρίς να αλλάξουμε λειτουργικό και συνήθειες. Η τελευταία κίνηση είναι ο κατεξοχήν πλοηγός των Apple Safari, να μεταφερθεί στα Windows. Ο Safari, σύμφωνα με την Apple είναι γρηγορότερος ακόμα και από τον Firefox 2, έχει πάρα πολύ όμορφο περιβάλλον υποστηρίζει όλα τα δημοφιλή plugins του Firefox. Ο πιο γρήγορος web browser σε οποιαδήποτε πλατφόρμα, το Safari φορτώνει τις σελίδες έως και 1,9 φορές ταχύτερα από τον Internet Explorer 7 και έως και 1,7 φορές γρηγορότερα από το Firefox 2 και εκτελεί JavaScript έως και 6 φορές ταχύτερα από τον Internet Explorer 7 και έως και 4 φορές ταχύτερα από τον Firefox 2. Ο Safari υποστηρίζει SSL εκδόσεις 2 και 3, καθώς και Transport Layer Security (TLS), την επόμενη γενιά της ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Ο Safari χρησιμοποιεί αυτές τις τεχνολογίες για να παρέχει ένα ασφαλές, κωδικοποιημένο κανάλι που προστατεύει όλες τις πληροφορίες και επιτρέπει να χρησιμοποιείτε Safari έλεγχο ταυτότητας που βασίζεται σε πρότυπα, όπως το Kerberos. Ο Safari υποστηρίζει επίσης μια ποικιλία από πληρεξούσιο πρωτόκολλα - υπηρεσίες που βοηθούν τον έλεγχο των firewall, τις ροές προς και από το δίκτυο - συμπεριλαμβανομένης της αυτόματης ρύθμισης παραμέτρων διακομιστή μεσολάβησης (Megablogsite, 2008, Apple, 2008).

## **GOOGLE CHROME**

Το Google Chrome είναι ένα πρόγραμμα περιήγησης ανοιχτού λογισμικού που έχει σχεδιαστεί για πιο εύκολη, γρήγορη και ασφαλή χρήση του ιστού, με λιτή σχεδίαση. Όπως και η κλασική σελίδα της Google, το Google Chrome είναι απλό και γρήγορο. Πρόκειται για ένα προγράμματος περιήγησης που μπορεί να τρέξει πιο εύκολα τις σύγχρονες περίπλοκες διαδικτυακές εφαρμογές. Έχοντας κάθε καρτέλα απομονωμένη, μπορεί να αποτρέψει μία προβληματική καρτέλα να προκαλέσει βλάβη σε κάποια άλλη. Παράλληλα, προσφέρει βελτιωμένη προστασία από κακόβουλους ιστοτόπους. Επίσης, δημιουργώντας τη V8, μία ιδιαίτερα ισχυρή μηχανή Javascript μπορεί να υποστηρίξει την επόμενη γενιά διαδικτυακών εφαρμογών, που δεν θα μπορέσουν να γίνουν εφικτές με τα σημερινά προγράμματα περιήγησης. Το Google Chrome δεν είναι ακόμα έτοιμο 100%, κυκλοφορεί αυτήν την έκδοση Beta για Windows για να ξεκινήσει μία ευρύτερη συζήτηση και οι σχεδιαστές του επιβεβαιώνουν ότι έπονται εκδόσεις για Mac και για Linux, καθώς και βελτίωση της ταχύτητας και την ανθεκτικότητα του Google Chrome (Google, 2008).

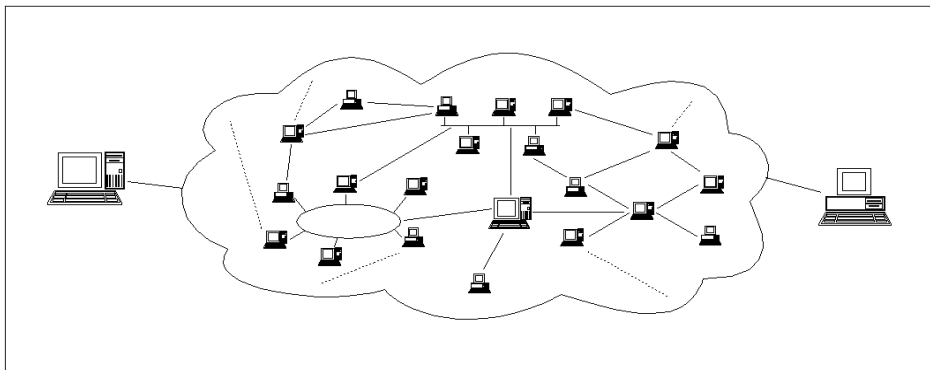
## 2.1.7 ΤΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ TCP/IP

Στην καθημερινή μας ζωή, πρωτόκολλο είναι ένα σύνολο από συμβάσεις που καθορίζουν το πώς πρέπει να πραγματοποιηθεί κάποια διαδικασία. Στον κόσμο των δικτύων, **πρωτόκολλο** είναι ένα σύνολο από συμβάσεις που καθορίζουν το πώς ανταλλάσσουν μεταξύ τους δεδομένα οι υπολογιστές του δικτύου. Το πρωτόκολλο είναι αυτό που καθορίζει το πώς διακινούνται τα δεδομένα, το πώς γίνεται ο έλεγχος και ο χειρισμός των λαθών, κλπ. Το Internet δεν είναι ένα απλό δίκτυο, αλλά ένα διαδίκτυο. Χρειάζεται επομένως ένα σύνολο από συμβάσεις που να καθορίζουν το πώς ανταλλάσσουν μεταξύ τους δεδομένα υπολογιστές που μπορεί να είναι **διαφορετικού τύπου** και να ανήκουν σε **διαφορετικά δίκτυα**.

Ακριβώς αυτό το σύνολο συμβάσεων προσφέρει το TCP/IP. Όλοι οι υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι στα χιλιάδες μικρότερα δίκτυα του Internet τρέχουν το πρωτόκολλο TCP/IP κι έτσι **μιλούν μια κοινή γλώσσα** που τους επιτρέπει να συνεννοούνται παρά τις διαφορές τους.

### 2.1.7.a Τι κάνει το TCP/IP

Ας υποθέσουμε ότι θέλουμε να μεταφέρουμε δεδομένα από έναν υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος στο Internet και βρίσκεται π.χ. στην Αμερική, στο MIT, σε έναν άλλον που είναι επίσης συνδεδεμένος στο Internet και βρίσκεται π.χ. στην Ελλάδα, στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Μεταξύ των δύο υπολογιστών παρεμβάλλεται το “σύννεφο” του Internet, δηλ. ένα πλέγμα από συνδέσεις και ενδιαμέσους υπολογιστές.



Εικόνα 4. Οι δύο τελικοί υπολογιστές και το “σύννεφο” του Internet

Το Internet χρησιμοποιεί την **τεχνολογία μεταγωγής πακέτων** για τη μεταφορά των δεδομένων: τα δεδομένα κόβονται σε κομμάτια που ονομάζονται πακέτα και σε κάθε πακέτο μπαίνει μια “επικεφαλίδα” με τις διευθύνσεις του υπολογιστή - αποστολέα και του υπολογιστή - παραλήπτη. Σημειώνουμε ότι σε κάθε υπολογιστή του Internet αντιστοιχίζεται μία διεύθυνση που ονομάζεται **διεύθυνση IP** (περισσότερα γι αυτές τις διευθύνσεις στην επόμενη παράγραφο).

Το πρωτόκολλο **IP** είναι υπεύθυνο για το πέρασμα του πακέτου **από υπολογιστή σε υπολογιστή** μέσα από το “σύννεφο” των συνδέσεων. Καθώς το IP δρομολογεί το κάθε πακέτο μέσα στο δίκτυο, προσπαθεί να το παραδώσει, αλλά δεν μπορεί να εγγυηθεί ούτε ότι το πακέτο θα φτάσει στον προορισμό του ούτε ότι τα διάφορα πακέτα που αποτελούν τα



αρχικά δεδομένα θα φτάσουν με τη σειρά με την οποία στάλθηκαν ούτε ότι το περιεχόμενο των πακέτων θα φτάσει αναλλοίωτο.

Το **TCP** προσφέρει ένα αξιόπιστο πρωτόκολλο πάνω από το IP. Εγγυάται ότι τα πακέτα θα παραδοθούν στον προορισμό τους, ότι θα φτάσουν με τη σειρά με την οποία στάλθηκαν και ότι τα περιεχόμενα των πακέτων θα φτάσουν αναλλοίωτα (δηλ. όπως στάλθηκαν). Το TCP δουλεύει ως εξής: το κάθε πακέτο δεδομένων αριθμείται. Ο υπολογιστής - **παραλήπτης** και ο υπολογιστής - **αποστολέας**, **αλλά όχι οι ενδιάμεσοι υπολογιστές**, παρακολουθούν τους αριθμούς των πακέτων και ανταλλάσσουν μεταξύ τους πληροφορίες. Ο παραλήπτης λαμβάνει το πρώτο πακέτο, το δεύτερο, κλπ. Σε περίπτωση που παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα στο δίκτυο είτε χαθεί κάποιο πακέτο κατά τη διάρκεια της μετάδοσης, το ξαναζητάει και ο αποστολέας είναι υπεύθυνος για την αναμετάδοση του. Ο παραλήπτης ελέγχει επίσης αν το περιεχόμενο των πακέτων φτάνει σωστά.

Η μέθοδος αυτή εξασφαλίζει **αξιοπιστία** και **ταχύτητα** διότι οι ενδιάμεσοι υπολογιστές δεν εκτελούν ελέγχους.

Τώρα λοιπόν που γνωρίσαμε το TCP/IP μπορούμε να δώσουμε έναν πιο “επίσημο” ορισμό του Internet: ένα δίκτυο αποτελούμενο από δίκτυα υπολογιστών **που επικοινωνούν χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο TCP/IP**. Όπως θα δούμε παρακάτω, η διαδρομή που ακολουθεί ένα πακέτο μέσα από το “σύννεφο” των συνδέσεων δεν είναι προκαθορισμένη.

## **Κεφάλαιο 3. Σχεδιασμός Ιστοσελίδων**

### **3.1 Εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τον σχεδιασμό ιστοσελίδων**

#### **3.1.1 Η HTML**

##### **3.1.1.a Τι είναι η γλώσσα HTML**

Τα αρχικά HTML προέρχονται από τις λέξεις HyperText Markup Language. Η HTML δεν είναι μια γλώσσα προγραμματισμού (αν και ονομάζουμε όσους την χρησιμοποιούν HTML programmers). Είναι μια περιγραφική γλώσσα, δηλαδή ένας ειδικός τρόπος γραφής κειμένου και κλήσης άλλων αρχείων ή εφαρμογών βασισμένος σε οδηγίες (tags). Ο Web client αναγνωρίζει αυτόν τον ειδικό τρόπο γραφής και εκτελεί τις εντολές που περιέχονται σε αυτόν.

##### **3.1.1.β Σχέση της HTML με άλλες γλώσσες επισήμανσης**

Η έκδοση 4.1 της HTML αποτελεί εφαρμογή της SGML (της γενικευμένης γλώσσας επισήμανσης) και είναι σύμφωνη με το διεθνές πρότυπο Standard Generalized Markup Language (ISO 8879). Παράλληλα, η XHTML, η τελευταία έκδοση της HTML, είναι μια εφαρμογή της XML. Η δε Extensible Markup Language (XML) αποτελεί μια απλή και εύχρηστη μορφή αρχείου κειμένου η οποία έχει της ρίζες της στην SGML. Η XML σχεδιάστηκε αρχικά για να ικανοποιήσει τις

προκλήσεις της ηλεκτρονικής έκδοσης κειμένου μεγάλου εύρους. Στην παρουσίαση που ακολουθεί θα αναφερθούμε στην έκδοση 4.01 της HTML.

### 3.1.1.γ Ετοιμάζοντας μια απλή σελίδα

Ένα αρχείο HTML αποτελείται από το προοίμιο, την επικεφαλίδα και το σώμα. Στο κώδικα που ακολουθεί δίνουμε ένα απλό παράδειγμα μιας ολοκληρωμένης σελίδας στην γλώσσα HTML:

```
1
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>My first HTML document</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P><TT>Hello</TT> <B>world!</B>
</BODY>
</HTML>
```

Κάθε αρχείο HTML θα πρέπει να μπορεί να ελεγχθεί ως προς τη συντακτική ορθότητά του. Οι πρώτες δύο γραμμές αποτελούν το προοίμιο του αρχείου στο οποίο αναφέρουμε σύμφωνα με ποιο πρότυπο έχει δομηθεί το αρχείο μας. Το προοίμιο που χρησιμοποιούμε δεν είναι μοναδικό, αλλά είναι αρκετό για τις ανάγκες μας. Κάθε εντολή σημειώνεται με μία *ετικέτα*. Επειδή η δράση πολλών εντολών μπορεί να αφορά μεγάλο μέρος ενός αρχείου, πολλές εντολές σημειώνονται με μία ετικέτα αρχής και μία ετικέτα τέλους. Οι εντολές που σημειώνονται με απλές ετικέτες γράφονται με τον παρακάτω τρόπο:

```
<Entolā /> ή απλά <Entolā >
```

Ενώ οι εντολές που σημειώνονται με δύο ετικέτες γράφονται ως εξής:

```
<Entolā > keDmeno ā/kai entolec </Entolā >
```

Οι διάφορες εντολές που σημειώνονται με δύο ετικέτες πρέπει να εγκιβωτίζονται ορθά, δηλαδή πρέπει πρώτα να τερματίζει η πιο εσωτερική και μετά η αμέσως επόμενη κ.ο.κ. Τέλος, να πούμε ότι συνήθως γράφουμε τις εντολές με κεφαλαία γράμματα, αλλά δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα αν τις γράψουμε με πεζά ή και με μεικτά.

Ας δούμε τώρα τις βασικές εντολές της HTML, ενώ παρακάτω θα δούμε όλες εκείνες τις ετικέτες που μπορεί να μας φανούν χρήσιμες. Η εντολή <HTML> είναι αυτή που ξεκινάει και τελειώνει τον κώδικα ενός αρχείου HTML. Ο κώδικας αυτός χωρίζεται σε δύο μέρη: την κεφαλή (<HEAD>) και το σώμα (<BODY>). Στην κεφαλή σημειώνουμε τον τίτλο του αρχείου με την εντολή <TITLE>. Επίσης καλό είναι να σημειώνουμε και την κωδικοποίηση στην οποία είναι γραμμένο το κείμενο. Αν, για παράδειγμα, έχουμε ελληνική κωδικοποίηση, τότε με την παρακάτω εντολή σημειώνουμε την κωδικοποίηση αυτή:

```
<META http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=ISO-8859-7">
```

Αν θέλουμε άλλη κωδικοποίηση, τότε απλά αλλάζουμε το ISO-8859-7 με το όνομα της αντίστοιχης κωδικοποίησης (βλ. <http://www.iana.org/assignments/charactersets>).

Σε πολλές ετικέτες μπορούμε να σημειώνουμε και τις ιδιότητες που μπορούν να έχουν κάποια τμήματα του εγγράφου. Για παράδειγμα, στην ετικέτα <BODY> μπορούμε να

σημειώσουμε μία εικόνα που θα μπει στο υπόβαθρο ή το χρώμα του υποβάθρου. Αυτό μπορεί να γίνει με τις εξής εντολές:

```
<BODY BACKGROUND="arqeDo-grafikyn ">
```

```
<BODY BGCOLOR="qrυμα ">
```

Το arqeDo-grafikyn μπορεί να είναι ένα χαρτογραφικό αρχείο τύπου JPEG ή GIF, ενώ το qrυμα πρέπει να έχει τη μορφή #RRGGBB όπου τα RR, GG και BB εκφράζουν το ποσό του ερυθρού, πράσινου και γαλάζιου και μπορεί να είναι ένας αριθμός από 0 ως το 255 στο δεκαεξαδικό σύστημα. Έτσι, για παράδειγμα, το πορφυρό χρώμα σημειώνεται ως #FF00FF.

### 3.1.2 Η PHP

#### 3.1.2.a Τι είναι η PHP

Η php είναι μίας ανοιχτού κώδικα (opensource scripting language) και ο λόγος που υπάρχει είναι για να μπορούμε να αναπτύσουμε διαδικτυακές εφαρμογές. Εκτελείται μόνο σε web server και το αποτέλεσμα της εκτέλεσης του κώδικα είναι html.

Ένα παράδειγμα είναι παρακάτω:

```
<html>
  <head>
    <title>Ένα απλό παράδειγμα</title>
  </head>
  <body>
    <?php
      print("Hello World");
    ?>
  </body>
</html>
```

Το αποτέλεσμα του παραπάνω κώδικα είναι το εξής:

```
<html>
  <head>
    <title>Ένα απλό παράδειγμα</title>
  </head>
  <body>
    Hello World
  </body>
</html>
```

### 3.1.2.β Πως λειτουργεί η PHP

Η php όπως αναφέραμε παραπάνω αποτελεί μία γλώσσα προγραμματισμού. Με τις γλώσσες προγραμματισμού αναπτύσσουμε εφαρμογές. Παράδειγμα μίας εφαρμογής είναι ένας τηλεφωνικός κατάλογος. Σε έναν τηλεφωνικό κατάλογο μπορούμε να έχουμε πλήθος εγγραφών, στοιχείων κ.λ.π. Μέχρι τώρα η εφαρμογή αυτή χρειάζεται να τρέχει στο δικό μας υπολογιστή. Μία διαδικτυακή εφαρμογή τρέχει στον server και από τον δικό μας υπολογιστή χρησιμοποιώντας ένα web browser μπορούμε να κάνουμε χρήση του προγράμματος αυτού.

Όπως προαναφέραμε η php είναι μία γλώσσα προγραμματισμού που τρέχει στον server, για αυτό και λέγεται server-side scripting. Μπορούμε όμως να εκτελέσουμε την php και στο δικό μας υπολογιστή. Όταν εκτελούμε τον κώδικα στον δικό μας υπολογιστή τότε λέμε ότι τρέχουμε σε Command line scripting. Η δυναμική της php είναι τόσο μεγάλη που μπορούμε να γράψουμε και εφαρμογές με γραφικό περιβάλλον (π.χ. gtk). Τότε η php αναφέρεται ως desktop client-side applications.

Η php μπορεί να «μιλήσει» με πάρα πολλές πλατφόρμες βάσεων δεδομένων, αλλά ακόμα και εάν δεν μπορεί να «μιλήσει» απευθείας τότε μπορεί να επικοινωνήσει με την πλατφόρμα βάσεων που επιθυμούμε κάνοντας χρήση του Open Database Connection standard (ODBC).

Τέλος η php μπορεί να «επικοινωνήσει» με πάρα πολλά πρωτόκολλα όπως LDAP, IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, COM ώστε να μπορούμε να αναπτύσσουμε εφαρμογές οι οποίες «επικοινωνούνε» με άλλες εφαρμογές που τρέχουνε στον server μας (π.χ. mail server).

### 3.1.2.γ Τι μπορεί να κάνει η PHP;

Η PHP επικεντρώνεται κυρίως στο server-side scripting, έτσι μπορεί να γίνει οτιδήποτε που ένα άλλο CGI πρόγραμμα μπορεί να κάνει, όπως να μαζέψει δεδομένα, να παράγει δυναμικό περιεχόμενο σελίδων, ή να στείλει και να πάρει cookies. Αλλά η PHP μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα.

Υπάρχουν τρεις κύριοι τομείς που χρησιμοποιείται ένα PHP script.

- **Server-side scripting.** Αυτό είναι το πιο παραδοσιακό και το κύριο πεδίο για την PHP. Χρειάζονται τρία πράγματα για να δουλέψει αυτό. Τον PHP μεταγλωττιστή (parser) (CGI ή server module), ένα webserver (εξυπηρετητή σελίδων) και ένα web browser ("φυλλομετρητή"). Πρέπει να τρέξει ο webserver, με μια συνδεδεμένη εγκατάσταση της PHP. Μπορούν να προσπελαστούν τα αποτελέσματα του PHP προγράμματος με ένα web browser, βλέποντας την σελίδα PHP μέσα από τον server.
- **Command line scripting.** Μπορεί να δημιουργηθεί ένα PHP script για να τρέχει χωρίς server ή browser. Χρειάζεται μόνο τον PHP μεταγλωττιστή για να χρησιμοποιηθεί με αυτόν τον τρόπο. Αυτός ο τύπος είναι ιδανικός για script που εκτελούνται συχνά με

τη χρήση της cron (σε \*nix ή Linux) ή με τον Task Scheduler (στα Windows). Αυτά τα script μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για απλές εργασίες επεξεργασίας κειμένου.

- **Εγγραφή client-side GUI εφαρμογών** (Γραφικά περιβάλλοντα χρηστών). Η PHP ίσως να μην είναι η πιο καλή γλώσσα για να γράψει κανείς παραθυρικές εφαρμογές, αλλά αν γνωρίζει κάποιος PHP πολύ καλά και θέλει να χρησιμοποιήσει κάποια προχωρημένα χαρακτηριστικά της PHP στις client-side εφαρμογές, μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το PHP-GTK για αυτού του είδους τα προγράμματα. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα εγγραφής cross-platform εφαρμογών με αυτόν τον τρόπο. Το PHP-GTK είναι μια επέκταση της PHP και δεν συμπεριλαμβάνεται στην κύρια διανομή.

### **3.1.2.δ Πλεονεκτήματα της PHP**

Η PHP μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα κύρια λειτουργικά συστήματα, συμπεριλαμβανομένου του Linux, πολλών εκδοχών του SCO-Unix (HP-UX, Solaris και OpenBSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS και πιθανώς σε άλλα. Η PHP υποστηρίζει επίσης τους Apache, Microsoft Internet Information Server, Personal Web Server, Netscape και iPlanet servers, O'Reilly Website Pro server, Caudium, Xitami, OmniHTTPd, και πολλούς άλλους webserver. Για την πλειοψηφία των server η PHP έχει ένα module, για τους υπόλοιπους η PHP μπορεί να λειτουργήσει ως ένας CGI επεξεργαστής.

Έτσι με την PHP υπάρχει η ελευθερία επιλογής ενός λειτουργικού συστήματος και ενός web server. Επιπλέον, υπάρχει επίσης η δυνατότητα χρήσης συναρτησιακού (procedural) ή αντικειμενοστραφή (object oriented) προγραμματισμού ή μια ανάμειξη τους. Αν και η παρούσα έκδοση δεν υποστηρίζει όλα τα πρότυπα χαρακτηριστικά, μεγάλες βιβλιοθήκες κώδικα και μεγάλες εφαρμογές (συμπεριλαμβανομένης και της βιβλιοθήκης PEAR) είναι γραμμένες μόνο με αντικειμενοστραφή κώδικα.

Με την PHP δεν είναι κάποιος περιορισμένος να εξάγει HTML. Οι δυνατότητες της PHP συμπεριλαμβάνουν την εξαγωγή εικόνων, αρχείων PDF, ακόμη και ταινίες Flash (χρησιμοποιώντας τα libswf και Ming) παράγονται αμέσως. Μπορεί επίσης να εξαχθεί εύκολα οποιοδήποτε κείμενο όπως XHTML και οποιοδήποτε άλλο XML αρχείο. Η PHP μπορεί να δημιουργεί αυτόματα αυτά τα αρχεία και να τα αποθηκεύει στο σύστημα αρχείων, αντί να τα εκτυπώνει, αποτελώντας έτσι μια server-side cache για το δυναμικό σας περιεχόμενο.

### **3.1.2.ε Χρήση της PHP στις δυναμικές εφαρμογές**

Η PHP, της οποίας τα αρχικά αντιπροσωπεύουν το "PHP: Hypertext Preprocessor" είναι μια ευρέως χρησιμοποιούμενη, ανοιχτού κώδικα, γενικού σκοπού scripting γλώσσα προγραμματισμού, η οποία είναι ειδικά κατάλληλη για ανάπτυξη εφαρμογών για το Web και μπορεί να ενσωματωθεί στην HTML.

## Ένα εισαγωγικό παράδειγμα

```
<html>
  <head>
    <title>Example</title>
  </head>
  <body>

    <?php
      echo "Hi, I'm a PHP script!";
    ?>

  </body>
</html>
```

Εικόνα 5. Παράδειγμα PHP

Παρατηρούμε πως αυτό είναι διαφορετικό από ένα script γραμμένο σε άλλες γλώσσες προγραμματισμού όπως η Perl ή η C : Αντί να γράφουμε ένα πρόγραμμα με πολλές εντολές για να εξάγουμε HTML, γράφουμε ένα HTML script με κάποιο ενσωματωμένο κώδικα για να κάνει κάτι (σε αυτή την περίπτωση, να εμφανίζει κάποιο κείμενο). Ο κώδικας PHP είναι εσώκλειστος σε ειδικά tags (ετικέτες) αρχής και τέλους που σας επιτρέπουν να μεταφέρεστε μέσα και έξω από το "PHP mode" (PHP τρόπο λειτουργίας). Αυτό που διαχωρίζει την PHP από κάτι σαν client-side Javascript είναι ότι ο κώδικας εκτελείται στον server (εξυπηρετητή). Αν έχουμε ένα script σαν το παραπάνω στον server σας, ο client θα έπαιρνε τα αποτελέσματα της εκτέλεσης αυτού του script, χωρίς να υπάρχει κανένας τρόπος να καταλάβει τι κώδικας υπάρχει από κάτω.

Όταν η PHP μεταγλωττίζει (parses) ένα αρχείο, απλά κάνει ένα πέρασμα στο κείμενο του αρχείου μέχρι να συναντήσει ένα από τα ειδικά tags που της λένε να αρχίσει να μεταφράζει το κείμενο ως κώδικα PHP. Ο parser (μεταγλωττιστής) τότε εκτελεί ολόκληρο τον κώδικα που βρίσκει, μέχρι να συναντήσει το επόμενο PHP tag κλεισίματος, το οποίο λέει στον parser να αρχίσει να κάνει ξανά, απλά ένα πέρασμα στο κείμενο. Αυτός είναι ο μηχανισμός που μας επιτρέπει να προσθέσουμε PHP κώδικα μέσα σε HTML: οτιδήποτε βρίσκεται έξω από τα tags της PHP μένει τελείως μόνο, ενώ οτιδήποτε μέσα μεταγλωττίζεται ως κώδικας.

Υπάρχουν τέσσερα σύνολα από tags που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δηλώσουμε τα κομμάτια που έχουν κώδικα σε PHP. Από αυτά, μόνο δύο (<?php. . .?> and <script language="php">. . .</script>) είναι πάντα διαθέσιμα. Τα άλλα μπορούν να ενεργοποιηθούν και να απενεργοποιηθούν από το php.ini αρχείο ρυθμίσεων. Ενώ τα short-form tags και τα tags που μοιάζουν με αυτά της ASP μπορεί να είναι βολικά, δεν είναι τόσο portable όσο οι μακρύτερες εκδόσεις. Επίσης, αν σκοπεύετε να προσθέσετε PHP κώδικα σε XML ή XHTML, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε την <?php. . .?> φόρμα για να προσαρμοστεί στην XML.

1. <?php echo("if you want to serve XHTML or XML documents, do like this\n");?>

<?php. . .?>, είναι και ο προτιμότερος, καθώς επιτρέπει τη χρήση της PHP σε κώδικα συμβατό με την XML όπως η XHTML.

2. <? echo ("this is the simplest, an SGML processing instruction\n"); ?> <?= expression ?> This is a shortcut for "<? echo expression ?>"

Δεν είναι πάντα διαθέσιμος. Τα σύντομα tags είναι διαθέσιμα μόνο όταν έχουν ενεργοποιηθεί. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω της συνάρτησης **short\_tags()** (μόνο στην PHP

3), ενεργοποιώντας την επιλογή ρύθμισης `short_open_tag` στο αρχείο ρυθμίσεων της PHP, ή κάνοντας `compile` την PHP με την επιλογή `--enable-short-tags` στο **configure**. Ακόμη και αν είναι ενεργοποιημένο ως προεπιλογή στο `php.ini-dist`, η χρήση των `short tags` δεν προτιμάται.

3. `<script language="php"> echo ("some editors (like FrontPage) don't like processing instructions"); </script>`

4. `<% echo ("You may optionally use ASP-style tags"); %> <%= $variable; # This is a shortcut for "<% echo . . ." %>`

Είναι διαθέσιμος μόνο αν τα ASP-style tags έχουν ενεργοποιηθεί χρησιμοποιώντας την `asp_tags` επιλογή ρυθμίσεων.

Με την ετικέτα `echo` ” ”;, έχουμε ένα απλό αποτέλεσμα, τυπώνει την συμβολοσειρά που έχει περάσει σε αυτήν, στον browser. Το ερωτηματικό χρησιμοποιείται για να ξεχωρίζει τις εντολές της PHP, όπως μια τελεία χρησιμοποιείται για να ξεχωρίζει τις προτάσεις της γλώσσας. [7]

Τα ονόματα των μεταβλητών στην PHP ξεκινούν με \$, όπως `$name` και αντιπροσωπεύει τα δεδομένα που πληκτρολογεί ο χρήστης.

### 3.1.3 Η MySQL

Η MySQL είναι το πιο διαδεδομένο , σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων. Μια βάση δεδομένων μας επιτρέπει να αποθηκεύσουμε , να αναζητήσουμε , να ταξινομήσουμε και να ανακαλέσουμε τα δεδομένα αποτελεσματικά . Είναι ένα σύστημα. Open source, που σημαίνει ότι διατίθεται δωρεάν.

Ο MySQL διακομιστής ελέγχει την πρόσβαση στα δεδομένα μας , για να μπορούν να δουλεύουν πολλοί χρήστες ταυτόχρονα , για να παρέχει γρήγορη πρόσβαση και να διασφαλίζει ότι μόνο πιστοποιημένοι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση. Συνεπώς η MySQL είναι ένας πολυνηματικός διακομιστής πολλαπλών χρηστών. Χρησιμοποιεί την SQL ( Structured Query Language ) την τυπική γλώσσα ερωτημάτων για βάσεις δεδομένων, παγκόσμια . Η MySQL είναι διαθέσιμη από το 1996 αλλά η ιστορία της ξεκινά από το 1979 .

#### 3.1.3.a Πλεονεκτήματα της MySQL

Μερικοί από τους κύριους ανταγωνιστές της MySQL είναι οι PostgreSQL , MicrosoftSQL και Oracle.

Η MySQL έχει πολλά πλεονεκτήματα , τα σπουδαιότερα εκ των οποίων περιγράφονται παρακάτω :

- *Απόδοση*  
Η MySQL είναι χωρίς αμφιβολία γρήγορη.
- *Χαμηλό κόστος*  
Η MySQL είναι διαθέσιμη δωρεάν , με άδεια ανοικτού κώδικα (Open Source) ή με χαμηλό κόστος , αν πάρετε εμπορική άδεια, αν απαιτείται από την εφαρμογή σας.
- *Ευκολία Χρήσης*  
Οι περισσότερες μοντέρνες βάσεις δεδομένων χρησιμοποιούν SQL. Αν έχουμε χρησιμοποιήσει ένα άλλο σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων δεν θα έχουμε πρόβλημα να προσαρμοστούμε σε αυτό.
- *Μεταφερσιμότητα*  
Η MySQL μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλά διαφορετικά συστήματα Unix όπως επίσης και στα Microsoft Windows .
- *Κώδικας Προέλευσης*  
Όπως και με την PHP , μπορούμε να πάρουμε και να τροποποιήσουμε τον κώδικα προέλευσης της MySQL..

### 3.1.4 Apache

#### 3.1.4.α Τι είναι ο Apache ;

APACHE αναγνωρίζεται γενικά ως ο πιο δημοφιλής Web Server. Αρχικά σχεδιάστηκε για τους κεντρικούς υπολογιστές Unix. Αργότερα χρησιμοποιήθηκε για τα Windows και άλλα λειτουργικά συστήματα δικτύων (NOS = network operating systems). Ο APACHE Web Server παρέχει μια πλήρη σειρά χαρακτηριστικών γνωρισμάτων των Web Server, συμπεριλαμβανομένου του CGI, SSL, και των εικονικών περιοχών. Υποστηρίζει επίσης plug in ενότητες και είναι αξιόπιστο, ελεύθερο και σχετικά εύκολο να διαμορφωθεί. Το APACHE είναι ελεύθερο λογισμικό όπου διανέμεται από το Apache Software Foundation που προωθεί τις διάφορες ελεύθερες και προηγμένες ανοικτές πηγές τεχνολογίας Ιστού (Web technologies).

#### 3.1.4.β Οι εντολές του Apache

Το Apache στο λειτουργικό σύστημα Windows έρχεται με ένα εργαλείο το Apache Service Monitor που κάνει πλήρη έλεγχο του Web Server όπως:

**start** – δίνει την εντολή στον Apache για να κάνει εκκίνηση.

**stop** -- δίνει την εντολή στον Apache για να σταματήσει.

**restart** – δίνει την εντολή στον Apache να κάνει επανεκκίνηση.

**Services** – Εκκινεί το εργαλείο services των Windows (Control Panel – Administrative Tools – Services) που μας δίνει την δυνατότητα να διαχειριζόμαστε τις διάφορες υπηρεσίες του συστήματος συμπεριλαμβανομένης και της υπηρεσίας του Apache.

**Connect** – Επιτρέπει την εξ αποστάσεως σύνδεσης και έλεγχο άλλου Apache Web Server.



**Disconnect** – Κάνει αποσύνδεση από τον απομακρυσμένο web server.

Το Apache Service Monitor εμφανίζεται στο Taskbar κατά την εκκίνηση των Windows... :



### 3.1.4.γ Αρχεία Καταγραφής του Apache

Για να έχουμε μια αποτελεσματική διαχείριση του web server είναι αναγκαίο να γνωρίζουμε την δραστηριότητα και την απόδοση του καθώς και τα διάφορα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν κατά την λειτουργία του. Ο Apache HTTP Server διασφαλίζει σε πολύ μεγάλο βαθμό και ευέλικτα την κατάσταση λειτουργίας του σε δύο βασικά αρχεία το access.log και το error.log.

**Access Log** – Στο αρχείο access.log καταγράφονται όλες οι αιτήσεις που επεξεργάζονται από τον server. Όταν ένας χρήστης ζητά ένα αρχείο από τον server τότε ο Apache καταγράφει διάφορες παραμέτρους που σχετίζονται με αυτή την αίτηση όπως την IP διεύθυνση του, το αρχείο που ζήτησε, τον κωδικό κατάστασης (HTTP status code) καθώς και την τρέχουσα ημερομηνία και ώρα.

Παράδειγμα:

```
127.0.0.1 - - [14/Nov/2006:12:30:40 +0200] "GET /Linux_Corner/dancing-tux.gif
HTTP/1.1" 200 54658
127.0.0.1 - - [14/Nov/2006:12:30:44 +0200] "GET /Linux_Corner/register.php HTTP/1.1"
200 4355
```

**Error Log** -- Στο αρχείο error.log ο Apache στέλνει διαγνωστική πληροφορία και καταγράφει οποιοδήποτε λάθος προκύψει κατά την διάρκεια μιας αίτησης, περιλαμβάνονται τα μηνύματα λάθους και άλλα σημαντικά γεγονότα. Αυτό είναι το πρώτο αρχείο που θα συμβουλευτούμε σε περίπτωση που μας παρουσιάσει πρόβλημα ο Apache.

Παράδειγμα:

```
[Tue Nov 21 15:45:15 2006] [notice] Child 2112: Child process is running
[Tue Nov 21 15:45:16 2006] [notice] Child 2112: Acquired the start mutex.
[Tue Nov 21 15:45:16 2006] [notice] Child 2112: Starting 250 worker threads.
[Tue Nov 21 15:45:17 2006] [notice] Child 2112: Starting thread to listen on port 443.
[Tue Nov 21 15:45:17 2006] [notice] Child 2112: Starting thread to listen on port 80.
```

### 3.1.5 CMS

#### 3.1.5.a Τι είναι C.M.S.

Μέχρι πριν από λίγα χρόνια, ο μόνος τρόπος για να διατηρήσει μια εταιρία το site της ενημερωμένο ήταν να συνάψει συμβόλαιο με μια εταιρία παροχής υπηρεσιών συντήρησης. Τα τελευταία χρόνια, όμως, οι ίδιες οι εταιρίες παροχής τέτοιων υπηρεσιών προσφέρουν μια πολλά υποσχόμενη εναλλακτική λύση. Πολλές από αυτές έχουν αναπτύξει ειδικά συστήματα, τα οποία μειώνουν το χρόνο και το κόστος λειτουργίας ενός δικτυακού τύπου.

Ο όρος **Content Management Systems** (CMS, Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου) αναφέρεται στις εφαρμογές που επιτρέπουν στον πελάτη να διαχειρίζεται το δικτυακό του περιεχόμενο, όπως κείμενα, εικόνες, πίνακες κ.λπ., με εύκολο τρόπο, συνήθως παρόμοιο με αυτόν της χρήσης ενός κειμενογράφου. Οι εφαρμογές διαχείρισης περιεχομένου επιτρέπουν την αλλαγή του περιεχομένου χωρίς να είναι απαραίτητες ειδικές γνώσεις σχετικές με τη δημιουργία ιστοσελίδων ή γραφικών, καθώς συνήθως τα κείμενα γράφονται μέσω κάποιων online WYSIWYG ("What You See Is What You Get") html editors, ειδικών δηλαδή κειμενογράφων, παρόμοιων με το MS Word, που επιτρέπουν τη μορφοποίηση των κειμένων όποτε υπάρχει ανάγκη.

Οι αλλαγές του site μπορούν να γίνουν από οποιονδήποτε υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος στο Διαδίκτυο, χωρίς να χρειάζεται να έχει εγκατεστημένα ειδικά προγράμματα επεξεργασίας ιστοσελίδων, γραφικών κ.λπ. Μέσω ενός απλού φυλλομετρητή ιστοσελίδων (browser), ο χρήστης μπορεί να συντάξει ένα κείμενο και να ενημερώσει άμεσα το δικτυακό του τύπο.

Αυτό που αποκαλούμε πολλές φορές "δυναμικό περιεχόμενο" σε ένα website δεν είναι άλλο παρά οι πληροφορίες που παρουσιάζονται στο site και μπορούν να αλλάξουν από τους ίδιους τους διαχειριστές του μέσω κάποιας εφαρμογής, η οποία ουσιαστικά μπορεί να εισάγει (προσθέτει), διορθώνει και να διαγράφει εγγραφές σε πίνακες βάσεων δεδομένων, όπου τις περισσότερες φορές καταχωρούνται όλες αυτές οι πληροφορίες.

Αυτό σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να δημιουργηθούν πολλές ξεχωριστές ιστοσελίδες για την παρουσίαση των πληροφοριών στο site, αλλά αρκεί ένας ενιαίος σχεδιασμός στα σημεία όπου θέλουμε να εμφανίζεται το περιεχόμενό μας, καθώς και να υπάρχει ο ειδικός σε κάποια συγκεκριμένη γλώσσα προγραμματισμού (ASP, PHP, Coldfusion, Perl, CGI κ.λπ.), ο οποίος αναλαμβάνει να εμφανίσει τις σωστές πληροφορίες στις σωστές θέσεις.

Αν ο δικτυακός τύπος λειτουργεί με χρήση κάποιου συστήματος CMS, το μόνο που έχει να κάνει ο διαχειριστής του είναι να ανοίξει τη σχετική φόρμα εισαγωγής νέου άρθρου στη διαχειριστική εφαρμογή του website και να γράψει ή να επικολλήσει (copy-paste) τα στοιχεία που επιθυμεί. Αυτόματα, μετά την καταχώριση γίνονται από το ίδιο το σύστημα διαχείρισης περιεχομένου όλες οι απαραίτητες ενέργειες, ώστε το άρθρο να είναι άμεσα διαθέσιμο στους επισκέπτες και όλοι οι σύνδεσμοι προς αυτό ενημερωμένοι.

Με την αυξητική τάση χρήσης των CMS στην Ελλάδα και το εξωτερικό, γίνεται εμφανές ότι το μέλλον του Διαδικτύου σε ό,τι αφορά περιεχόμενο και πληροφορίες που πρέπει να ανανεώνονται τακτικά, ανήκει στα προγράμματα διαχείρισης περιεχομένου, αφού προσφέρουν πολλά πλεονεκτήματα, ταχύτητα και ευκολίες στη χρήση τους.

Τα Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να

αντικαταστήσουν ένα συμβόλαιο συντήρησης επάξια. Τα CMS μπορούν να χρησιμοποιηθούν για:

- Ειδήσεις (εφημερίδες, περιοδικά, πρακτορεία ειδήσεων κ.λπ.)
- Παρουσιάσεις εταιριών και προσωπικού
- Καταλόγους προϊόντων
- Παρουσιάσεις προϊόντων
- Online υποστήριξη
- Αγγελίες και ανακοινώσεις
- Παρουσιάσεις και προβολή γεωγραφικών περιοχών
- Διαφημίσεις
- Δελτία Τύπου
- Όρους και συμβόλαια
- Χάρτες, κατευθύνσεις, οδηγίες

Ένα ολοκληρωμένο CMS πρέπει να μπορεί να διαχειρίζεται όλες τις δυναμικές πληροφορίες του site και να προσφέρει υπηρεσίες που εξυπηρετούν πλήρως τις ανάγκες των διαχειριστών του.

### **3.1.5.β Πλεονεκτήματα C.M.S**

Επιγραμματικά, μερικά από τα πλεονεκτήματα και τα χαρακτηριστικά ενός ολοκληρωμένου CMS είναι:

- Γρήγορη ενημέρωση, διαχείριση και αρχειοθέτηση του περιεχομένου του δικτυακού τόπου
- Ενημέρωση του περιεχομένου από οπουδήποτε
- Ταυτόχρονη ενημέρωση από πολλούς χρήστες και διαφορετικούς υπολογιστές
- Να μην απαιτούνται ειδικές τεχνικές γνώσεις από τους διαχειριστές του
- Εύκολη χρήση και άμεση γνώση του τελικού αποτελέσματος, όπως γίνεται με τους γνωστούς κειμενογράφους
- Δυνατότητα αναζήτησης του περιεχομένου που καταχωρείται και αυτόματη δημιουργία αρχείου
- Ασφάλεια και προστασία του σχεδιασμού του site από λανθασμένες ενέργειες, που θα μπορούσαν να δημιουργήσουν προβλήματα στην εμφάνισή του
- Διαχωρισμός του περιεχομένου από το σχεδιασμό και την πλοήγηση (navigation) του δικτυακού τόπου
- Αλλαγή σχεδιασμού ή τρόπου πλοήγησης χωρίς να είναι απαραίτητη η ενημέρωση όλων των σελίδων από τον ίδιο το χρήστη
- Αυτόματη δημιουργία των συνδέσμων μεταξύ των σελίδων και αποφυγή προβλημάτων ανύπαρκτων σελίδων (404 error pages)
- Μικρότερος φόρτος στον εξυπηρετητή (server) και χρήση λιγότερου χώρου, αφού δεν υπάρχουν πολλές επαναλαμβανόμενες στατικές σελίδες, από τη στιγμή που η ανάπτυξη των σελίδων γίνεται δυναμικά
- Όλο το περιεχόμενο καταχωρείται στην/στις βάσεις δεδομένων, τις οποίες μπορούμε πιο εύκολα και γρήγορα να τις προστατεύσουμε τηρώντας αντίγραφα ασφαλείας

Ασφαλώς υπάρχουν και άλλα χαρακτηριστικά και πρόσθετες υπηρεσίες, ανάλογα με το CMS, που άλλοτε χρεώνονται επιπλέον και άλλοτε ενσωματώνονται και προσφέρονται δωρεάν προς χρήση, όπως:

- Εφαρμογή διαχείρισης και προβολής διαφημιστικών banners, δημοσκοπήσεων και παραμετροποίησης (personalisation)
- Δυνατότητα παρουσίασης του περιεχομένου σε συνεργαζόμενα sites (syndication)
- Στατιστικά
- Διαχείριση μελών
- Newsletters
- Forum

### **3.1.5.γ Η ανατομία ενός CMS**

Η λειτουργικότητα ενός συστήματος διαχείρισης περιεχομένου, μπορεί να αναλυθεί στις εξής βασικές κατηγορίες:

- δημιουργία περιεχομένου
- διαχείριση περιεχομένου
- δημοσίευση
- παρουσίαση

Οι κατηγορίες αυτές θα εξετασθούν παρακάτω.

### **3.1.5.δ Δημιουργία περιεχομένου**

Το πρώτο τμήμα ενός Συστήματος Διαχείρισης Περιεχομένου, είναι ένα εύχρηστο περιβάλλον συγγραφής, σχεδιασμένο να λειτουργεί όπως οι βασικές λειτουργίες του Word. Έτσι, ακόμη και οι χρήστες χωρίς ιδιαίτερη τεχνική γνώση, μπορούν να δημιουργούν νέες σελίδες ή να ενημερώνουν το περιεχόμενο παλαιών, χωρίς να χρειάζεται να γνωρίζουν HTML ή κάποια άλλη γλώσσα δημιουργίας ιστοσελίδων. Επίσης, το CMS, επιτρέπει τη διαχείριση της δομής του site. Δηλαδή που θα τοποθετηθούν οι νέες σελίδες και τον τρόπο αλληλοσύνδεσης τους. Κάποια συστήματα επιτρέπουν την εύκολη αναδιάρθρωση του site χωρίς να δημιουργούνται "σπασμένοι" σύνδεσμοι.

Σχεδόν όλα τα συστήματα CMS, προσφέρουν ένα εύχρηστο περιβάλλον επεξεργασίας κειμένου μέσα από τον browser σας, γεγονός που απλοποιεί ακόμη περισσότερο την υλοποίηση του συστήματος και επιτρέπει την απομακρυσμένη ενημέρωση του περιεχομένου και του site.

Αυτή ακριβώς η δυνατότητα αποτελεί ένα από τα κλειδιά της επιτυχίας του CMS. Παρέχοντας έναν απλό και εύχρηστο μηχανισμό συντήρησης του site, η δημιουργία του περιεχομένου και των σελίδων μπορεί να ενσωματωθεί στη διαδικασία της καθημερινής λειτουργίας της επιχείρησης. Για παράδειγμα, ο υπεύθυνος προώθησης συντηρεί και ενημερώνει το τμήμα των δελτίων τύπου, ενώ ο υπεύθυνος των προϊόντων ενημερώνει τον προϊόντικό κατάλογο σας.

### **3.1.5.ε Διαχείριση Περιεχομένου**

Αυτή η κεντρική αποθήκευση, προσφέρει μία πλειάδα χρήσιμων χαρακτηριστικών όπως:

- Παρακολούθηση όλων των εκδόσεων μιας σελίδας καθώς και ποιος έκανε τις αλλαγές και πότε.
- Διασφάλιση ότι οι αλλαγές σε κάθε τμήμα του site, μπορούν να γίνουν μόνο από τα άτομα στα οποία έχει δοθεί το δικαίωμα αλλαγών στο συγκεκριμένο τμήμα.
- Ολοκλήρωση με άλλα υπάρχοντα συστήματα πληροφορικής υποστήριξης

Ακόμη πιο σημαντικό είναι το γεγονός ότι, ένα CMS παρέχει μια σειρά από δυνατότητες ελέγχου της ροής της εργασίας. Για την καλύτερη κατανόηση τους, ακολουθεί ένα παράδειγμα:

Όταν μια σελίδα δημιουργείτε από τον συντάκτη, αποστέλλεται αυτόματα στον προϊστάμενο του για έγκριση και στη συνέχεια στην ομάδα του site για την επιμέλεια του περιεχομένου. Τέλος στέλνεται και στο νομικό τμήμα για την έγκριση του πριν δημοσιευθεί αυτόματα στο site.

Σε κάθε βήμα, το CMS, παρακολουθεί την κατάσταση της σελίδας και ενημερώνει τα αρμόδια τμήματα και ανθρώπους για την πρόοδο της.

Με αυτό τον τρόπο, μπορούν να απασχοληθούν περισσότερα άτομα στη διαχείριση του site, διατηρώντας ταυτόχρονα τον αυστηρό έλεγχο της ποιότητας, ακρίβειας και συνέπειας της πληροφορίας.

### **3.1.5.ζ Δημοσίευση**

Όταν ολοκληρωθεί η δημιουργία του τελικού κειμένου, αυτό μπορεί να δημοσιευθεί στο site μας.

Τα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου διαθέτουν ισχυρούς μηχανισμούς δημοσίευσης, οι οποίοι επιτρέπουν την αυτόματη μορφοποίηση της σελίδας κατά τη δημοσίευση της. Μπορούν επίσης να επιτρέψουν την ταυτόχρονη δημοσίευση του ίδιου περιεχομένου σε πολλαπλά site.

Φυσικά, κάθε site έχει διαφορετική εμφάνιση. Έτσι το CMS επιτρέπει στους γραφίστες και web designers να καθορίσουν την εμφάνιση που θα χρησιμοποιηθεί από το σύστημα.

Οι δυνατότητες δημοσίευσης διασφαλίζουν τη σταθερή και ομοιόμορφη εμφάνιση των σελίδων σε όλο το site, διαθέτοντας υψηλά επίπεδα εμφάνισης.

Τέλος, επιτρέπει στους συντάκτες - δημιουργούς του περιεχομένου, να επικεντρωθούν στην συγγραφή της πληροφορίας, αφήνοντας στο σύστημα τη φροντίδα της παρουσίασης της.

### **3.1.5.η Παρουσίαση**

Το σύστημα διαχείρισης περιεχομένου, μπορεί επίσης να παρέχει διάφορα χαρακτηριστικά και δυνατότητες, εξασφαλίζοντας την υψηλή ποιότητα και αποτελεσματικότητα του site.

Για παράδειγμα, το CMS θα φροντίσει για την πλοήγηση στο site, δημιουργώντας τα απαραίτητα links ανάλογα με το υπάρχον περιεχόμενο.

Επίσης, διευκολύνει την υποστήριξη διαφορετικών browsers ή και χρήστες με δυσκολίες. Το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κάνει το site σας δυναμικό και διαδραστικό, αυξάνοντας κατακόρυφα την αποτελεσματικότητά του.

### **3.1.6 Το Joomla**

#### ***Joomla - ένα πλήρες σύστημα διαχείρισης περιεχομένου***

Γεμάτο δυνατότητες αλλά και ταυτόχρονα εξαιρετικά ευέλικτο και φιλικό, το Joomla είναι η εφαρμογή που χρειάζεται για την δημοσίευση στο διαδίκτυο μιας προσωπικής ιστοσελίδας, αλλά και ενός ολόκληρου εταιρικού δικτυακού τόπου. Είναι προσαρμόσιμο σε περιβάλλοντα επιχειρηματικής κλίμακας όπως τα intranets μεγάλων επιχειρήσεων ή οργανισμών. Οι δυνατότητες επέκτασής του είναι πρακτικά απεριόριστες.

#### ***Το Joomla είναι εφαρμογή ανοικτού κώδικα.***

Η χρήση του Joomla! είναι απολύτως δωρεάν. Οποιοσδήποτε είναι ελεύθερος να το χρησιμοποιήσει, να το τροποποιήσει και να διερευνήσει τις δυνατότητές του χωρίς να πρέπει να πληρώσει κάποια άδεια χρήσης σε κανέναν.

#### ***Πώς λειτουργεί;***

Το Joomla! εγκαθίσταται σε έναν κεντρικό υπολογιστή, τον web server. Ο χρήστης, έχει πρόσβαση στο περιβάλλον διαχείρισης μέσω ενός browser, όπως είναι ο Internet Explorer ή ο Firefox.

Ο διαχειριστής, μπορεί να προσθέσει οποιοδήποτε κείμενο ή γραφικό, και έτσι να δημιουργήσει την ιστοσελίδα που επιθυμεί.

#### ***Τι επίπεδο γνώσεων απαιτούνται;***

Απαραίτητη είναι απλά η χρήση ενός επεξεργαστή κειμένου.

#### ***Ποιες είναι οι δυνατότητες του Joomla;***

Οι δυνατότητες χρήσης του Joomla περιορίζονται μόνον από τη δημιουργικότητά του χρήστη. Κάποιοι χρησιμοποιούν το Joomla για διασκέδαση, για τη κατασκευή μιας προσωπικής ή οικογενειακής ιστοσελίδας. Ενσωματώνοντας διάφορα, διαθέσιμα δωρεάν, πρόσθετα εργαλεία / επεκτάσεις, διευρύνονται οι δυνατότητες και λειτουργίες του Joomla,

κάνοντάς το μια εφαρμογή αξιόπιστη για την ανάπτυξη σοβαρών εταιρικών δικτυακών τόπων.

### ***Πώς μπορεί να διαφοροποιηθεί η εικόνα του Joomla ;***

Το Joomla χρησιμοποιεί μια ισχυρή templating engine που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να χρησιμοποιήσει το δικό του, εξατομικευμένο, template. Για το σκοπό αυτό μπορεί ο χρήστης είτε να δημιουργήσει δικό του template, είτε να κατεβάσει από το διαδίκτυο ένα από τα εκατοντάδες (περίπου 500) που διατίθενται δωρεάν, είτε να αγοράσει κάποιο από αυτά που πωλούνται, είτε να παραγγείλει την κατασκευή ενός σε έναν επαγγελματία. Από τη στιγμή που θα δημιουργηθεί το template, δεν χρειάζονται παρά τρία κλικ, ώστε το περιεχόμενο του δικτυακού τόπου να προσαρμοστεί στη μορφή του.

Τι γίνεται με το περιεχόμενο; Πρέπει να δημιουργηθεί από την αρχή, όταν αλλάξει ένα template; Η απάντηση είναι όχι. Όταν επιλέγεται το νέο template, το περιεχόμενο παρουσιάζεται αυτόματα σύμφωνα με το νέο εικαστικό. Μπορεί ο χρήστης ακόμη και να επιλέξει τα διαφορετικά templates για τα διαφορετικά μέρη του δικτυακού του τόπου.

Δεν είναι απαραίτητη η γνώση Dreamweaver ή Microsoft Frontpage. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένας browser.

Σε προχωρημένο επίπεδο, για τροποποιήσεις ή δημιουργία templates, ή για επεξεργασία φωτογραφιών, χρειάζεται ο χρήστης να διαθέτει ένα text editor ή ένα photo editor αντίστοιχα.

### ***Ποιες είναι οι δυνατότητες του Joomla που ξεχωρίζουν;***

Το Joomla έχει τόσα πολλά χαρακτηριστικά γνωρίσματα που είναι δύσκολο να αναφερθούν όλα. Επιγραμματικά, αναφέρονται οι πιο δημοφιλείς δυνατότητες:

- Είναι δυνατή η προσθήκη περιεχομένου στον ιστότοπό από οποιονδήποτε υπολογιστή διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο.
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος το Joomla για να συνεργαστεί με όσους μπορούν να συμβάλλουν στην επεξεργασία του περιεχομένου. Μπορεί να δώσει τη δυνατότητα σε συνεργάτες του να δημοσιεύσουν περιεχόμενο, στο πλαίσιο ασφαλώς των αρμοδιοτήτων τους. Αυτό μπορούν να το κάνουν από κάθε υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο.
- Είναι δυνατή η δημοσίευση απεριόριστων σελίδων, χωρίς να περιορισμό από το Joomla. Χωρίς κανένα πρόβλημα, ο χρήστης μπορεί να κάνει αναζητήσεις περιοχόμενου και να τις αρχειοθετήσει.
- Η εφαρμογή υποστηρίζει τα διαφημιστικά banners.
- Είναι εφικτή η προσθήκη forum, photo galleries, βιβλιοθηκών αρχείων, βιβλίων επισκεπτών και φορμών επικοινωνίας.

## **Κεφάλαιο 4. Ανάπτυξη ιστοσελίδας**

### **4.1 Απαιτήσεις για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας**

Για την δημιουργία της ιστοσελίδας χρησιμοποιήθηκε το open source λογισμικό Joomla. Απαραίτητη ήταν η εγκατάσταση ενός εικονικού server και μιας βάσης δεδομένων. Ως εικονικός server χρησιμοποιήθηκε ο apache και ως βάση δεδομένων η MySQL.

Για να εγκατασταθούν ο apache και η MySQL, πρέπει να εγκατασταθεί ο apache, στη συνέχεια να εγκατασταθεί η MySQL και να συνδεθεί με τον apache και έπειτα να κατασκευαστούν οι βάσεις δεδομένων με την χρήση της PHP MySQL.

Για την διευκόλυνση της παραπάνω διεργασίας χρησιμοποιήθηκε το open source πρόγραμμα XAMPP. Το XAMPP είναι ένα χρήσιμο βοήθημα που μας δίνει την δυνατότητα να κάνουμε τον υπολογιστή μας ένα web server και όχι μόνο.

Το XAMPP για Windows περιέχει:

1. Apache 2.2.2
2. MySQL 5.0.21
3. PHP 5.1.4 + PHP 4.4.2-pl1 + PEAR
4. PHP-Switch win32 1.0
5. XAMPP Control Version 2.3
6. XAMPP Security 1.0
7. SQLite 2.8.15
8. OpenSSL 0.9.8b
9. phpMyAdmin 2.8.1
10. ADOdb 4.80
11. Mercury Mail Transport System v4.01b
12. FileZilla FTP Server 0.9.16c
13. Webalizer 2.01-10
14. Zend Optimizer 3.0.0.

### **4.2 Εγκατάσταση του XAMPP**

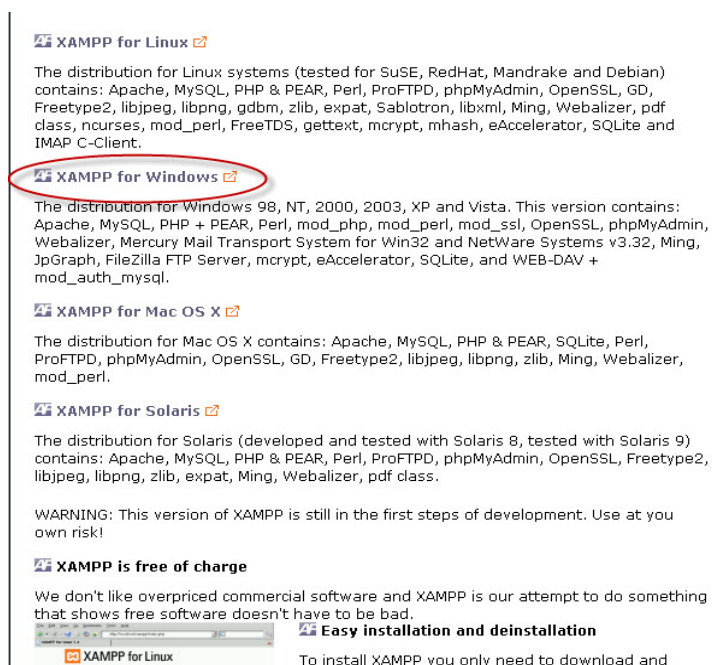
Για να κατεβάσουμε το XAMPP πηγαίνουμε στην ιστοσελίδα [www.apachefriends.org/en/index.html](http://www.apachefriends.org/en/index.html) και πατάμε στο εικονίδιο του XAMPP όπως φαίνεται στην εικόνα :





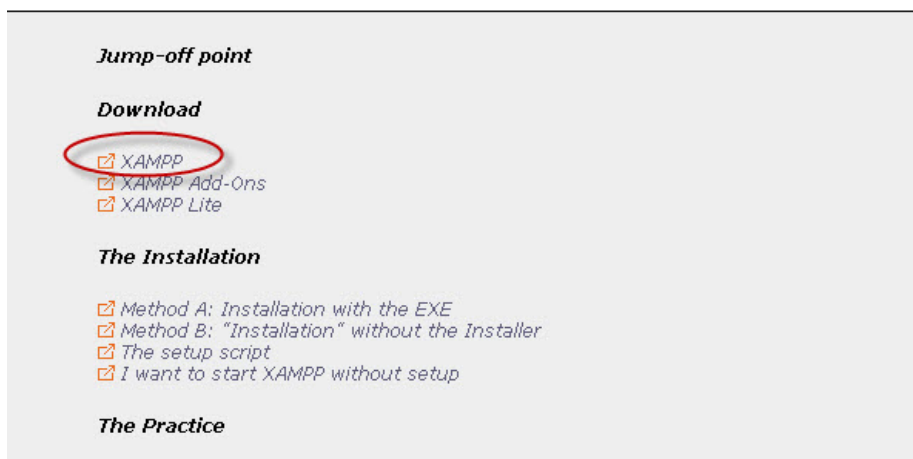
Εικόνα 6. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 1

Στην επόμενη σελίδα επιλέγουμε το XAMPP for Windows όπως φαίνεται παρακάτω :



Εικόνα 7. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 2

Στη συνέχεια επιλέγουμε τον σύνδεσμο XAMPP όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα :



Εικόνα 8. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 3

Έπειτα επιλέγουμε το αρχείο Installer από το Basic Package και επιλέγουμε αποθήκευση :

xampp-win32-1.7.1-installer.exe



Το εικονίδιο της εφαρμογής φαίνεται στην εικόνα :

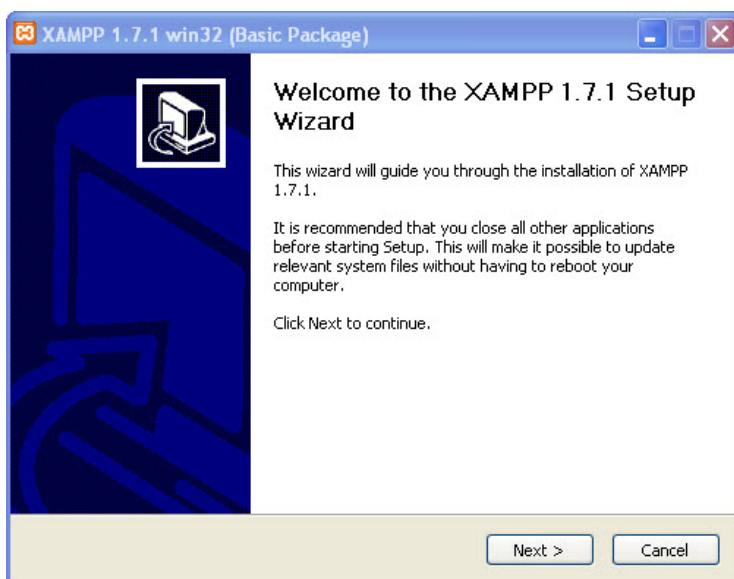
Στη συνέχεια ξεκινάμε την εγκατάσταση του XAMPP ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα στον οδηγό εγκατάστασης :

1. Επιλέγουμε ως γλώσσα εφαρμογής τα Αγγλικά :



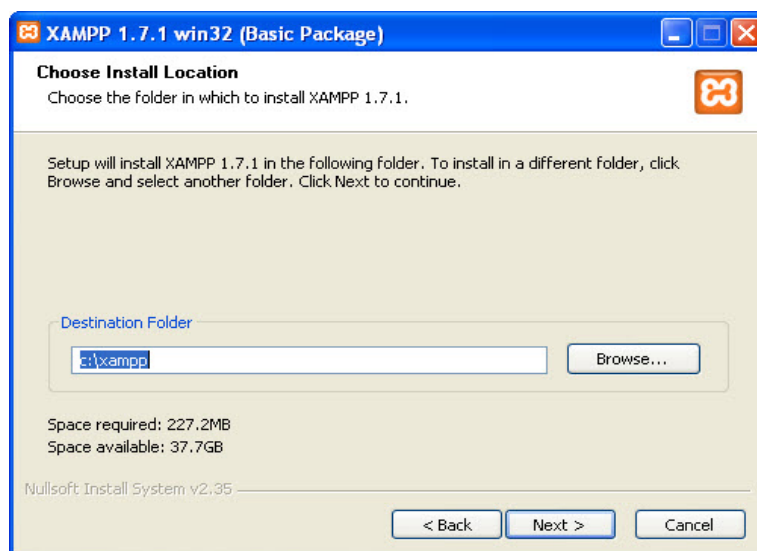
Εικόνα 9. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 4

2. Πατάμε στο κουμπί “next” για να πάμε στο επόμενο βήμα :



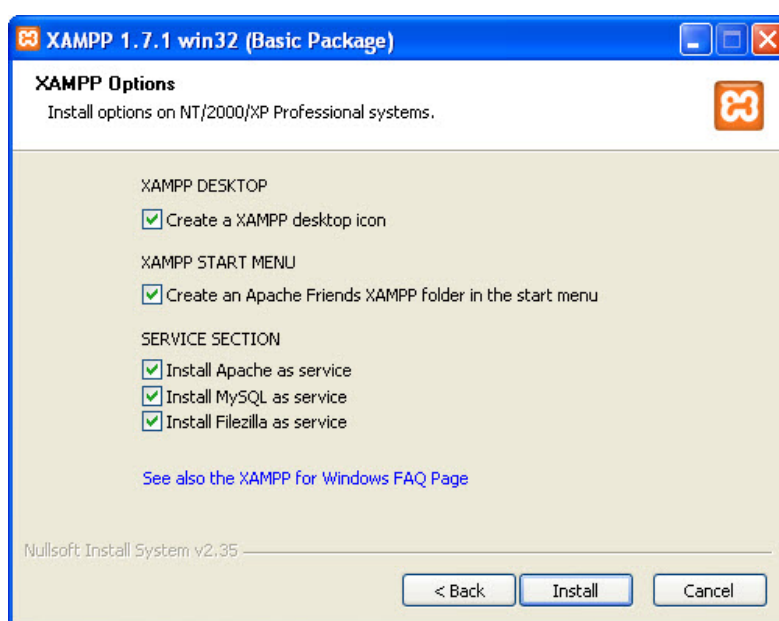
Εικόνα 10. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 5

3. Επιλέγουμε ως φάκελο προορισμού το c:\xampp :



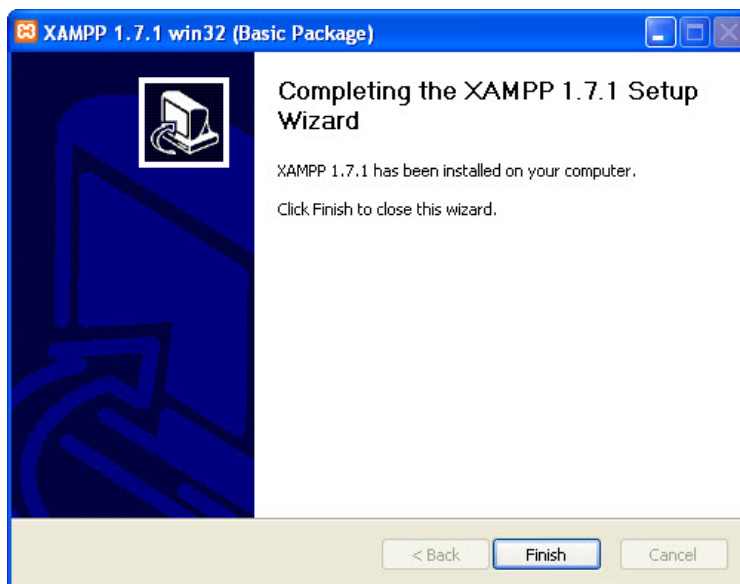
Εικόνα 11. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 6

4. Επιλέγουμε τις εφαρμογές που επιθυμούμε να εγκατασταθούν και πατάμε install :



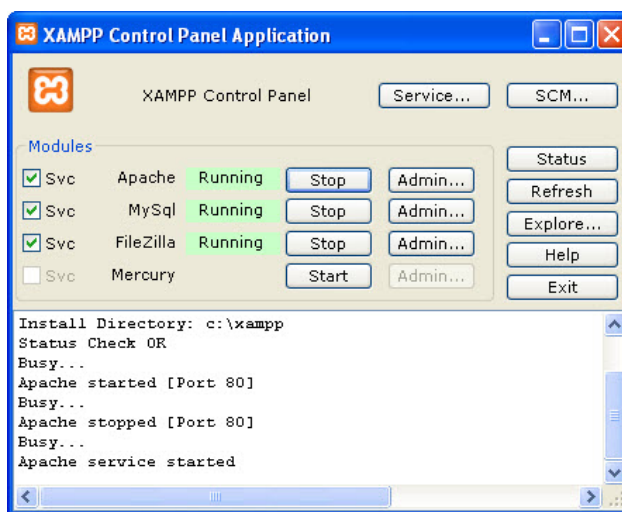
Εικόνα 12. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 7

5. Η εγκατάσταση του XAMPP έχει ολοκληρωθεί :



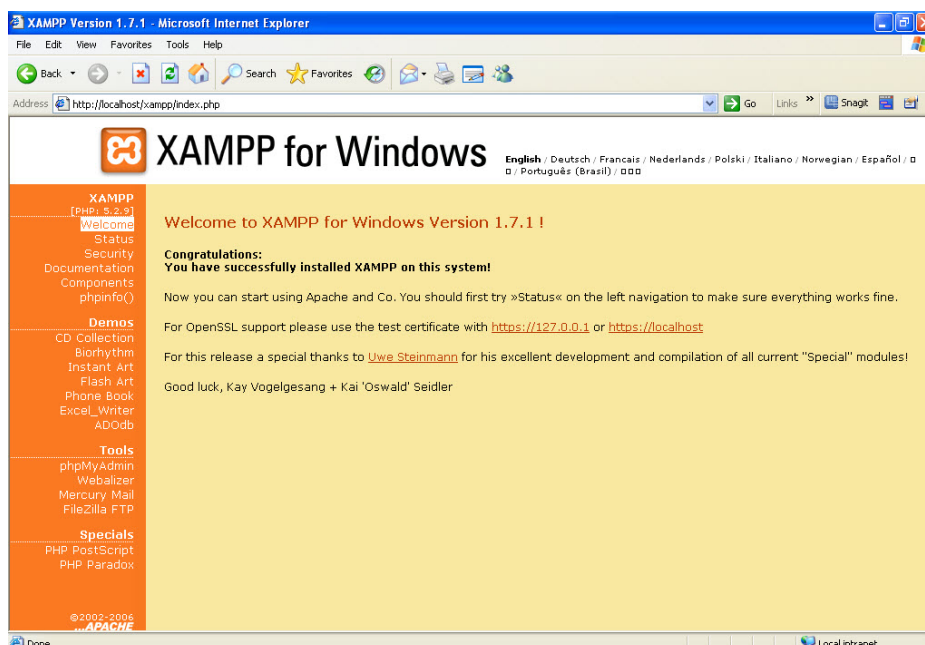
Εικόνα 13. Εγκατάσταση του XAMPP βήμα 8

Ανοίγοντας την εφαρμογή μπορούμε να δούμε ποιες διαδικασίες είναι ενεργές :



Εικόνα 14. Ενεργές διαδικασίες του XAMPP

Για να βεβαιωθούμε ότι η εγκατάσταση του XAMPP έχει γίνει σωστά πρέπει πληκτρολογώντας στον Internet Explorer ή τον Mozilla την διεύθυνση [http:// localhost](http://localhost) να εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη :



Εικόνα 15. Σωστή εγκατάσταση XAMPP

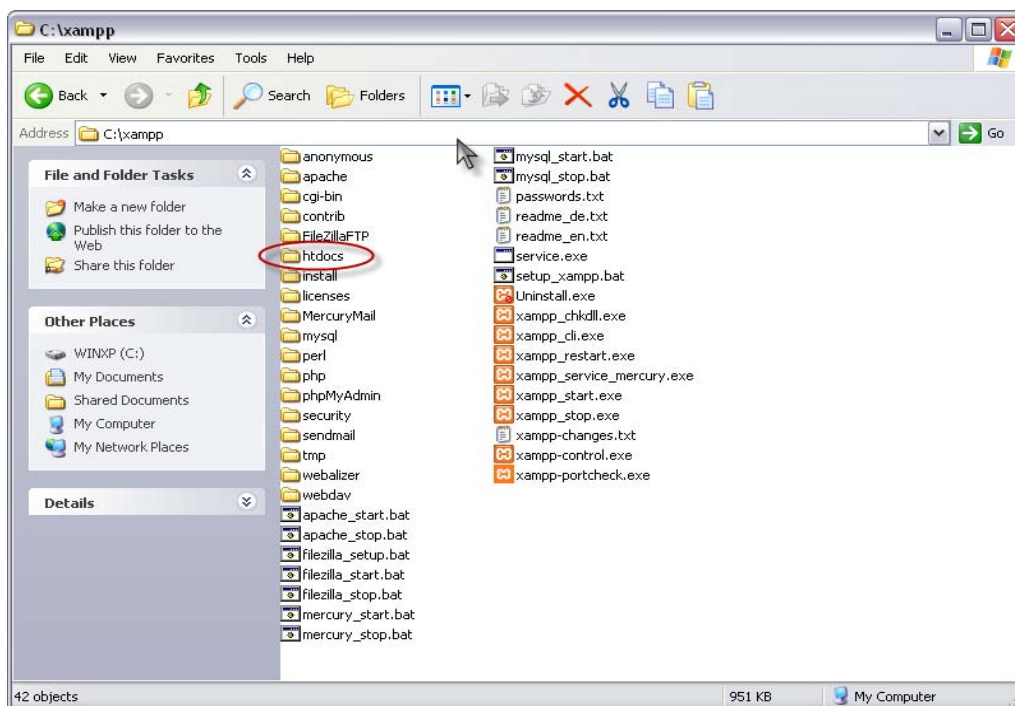
### 4.3 Εγκατάσταση του Joomla

1. Από την ιστοσελίδα <http://www.joomla.org> κατεβάζουμε την τελευταία έκδοση του Joomla :



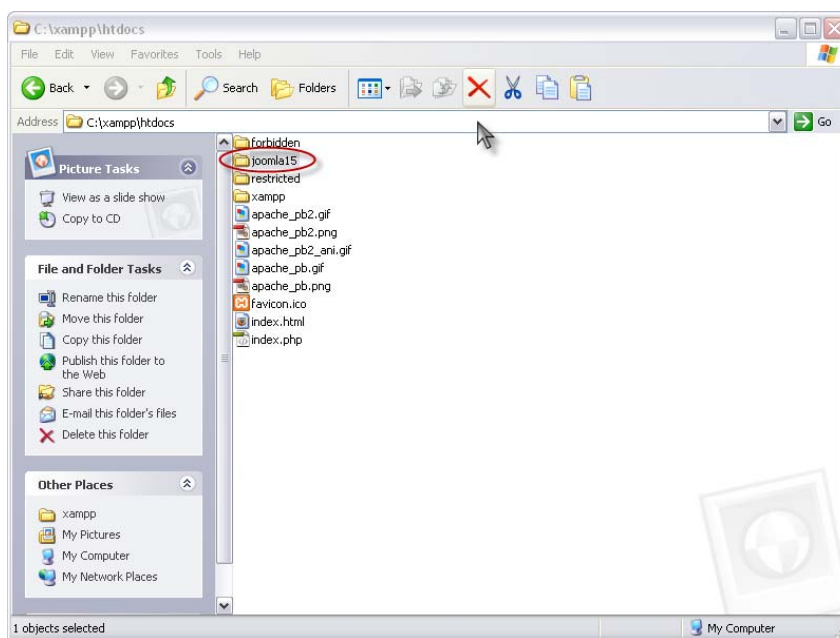
Εικόνα 16. Εγκατάσταση Joomla βήμα 1

2. Από τον φάκελο του XAMPP που δημιουργήσαμε στον τοπικό μας δίσκο ανοίγουμε τον φάκελο htdocs :



Εικόνα 17. Εγκατάσταση joomla βήμα 2

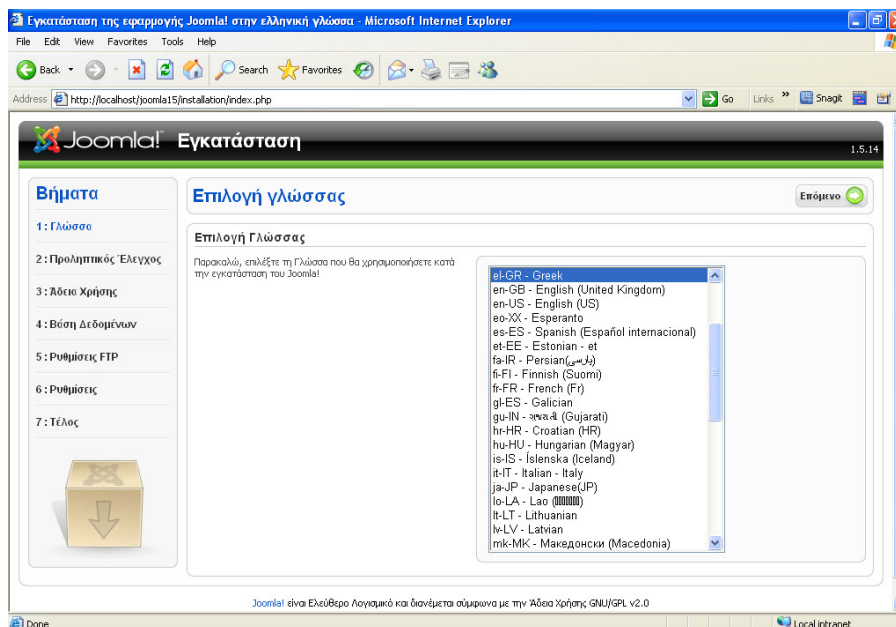
3. Έπειτα δημιουργούμε έναν νέο φάκελο με το όνομα που επιθυμούμε π.χ.joomla15, μέσα στον οποίο θα αποσυμπιέσουμε τα αρχεία του joomla που κατεβάσαμε :



Εικόνα 18. Εγκατάσταση joomla βήμα 3

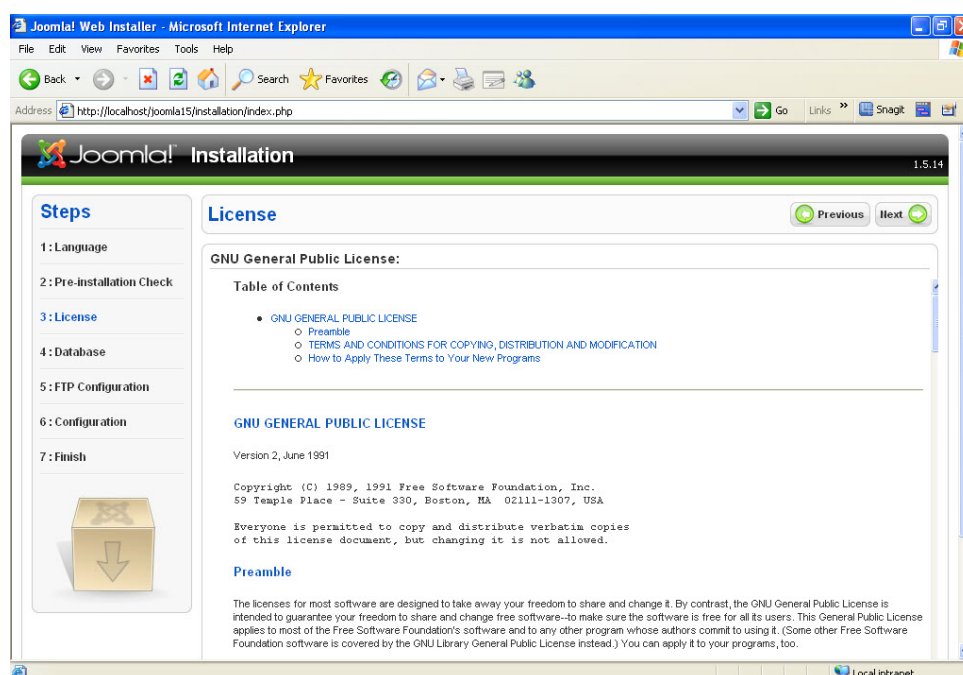
4. Αποσυμπιέζουμε στον φάκελο που δημιουργήσαμε το συμπιεσμένο αρχείο του joomla.

5. Για να θέσουμε τις αρχικές ρυθμίσεις στο Joomla! πληκτρολογούμε στον browser μας την διεύθυνση <http://localhost/joomla15>. Αυτό θα είναι το path της σελίδας μας. Ο browser αυτόματα προσθέτει στο path την κατάληξη `installation/index.php`. Στην οθόνη που εμφανίζεται επιλέγουμε την γλώσσα που θα χρησιμοποιήσουμε κατά την εγκατάσταση του Joomla! και πατάμε στο πλήκτρο “επόμενο” :



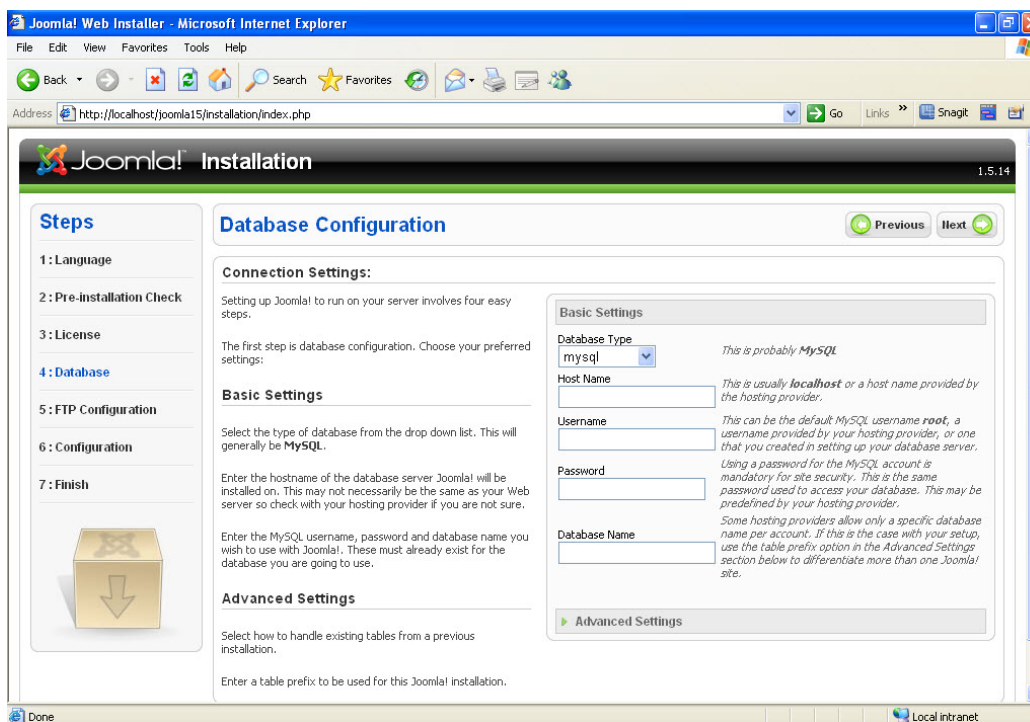
Εικόνα 19. Εγκατάσταση Joomla! βήμα 5

6. Στην επόμενη οθόνη φαίνεται η άδεια χρήσης του Joomla!. Πατάμε στο πλήκτρο “next” για να μεταβούμε στο επόμενο βήμα :



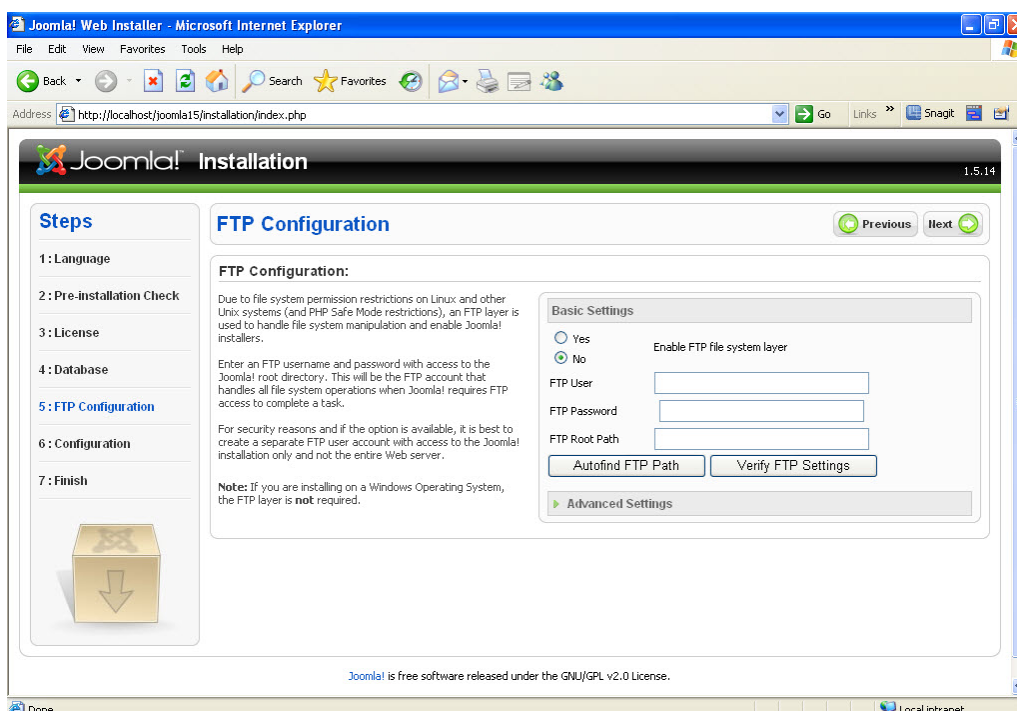
Εικόνα 20. Εγκατάσταση Joomla! βήμα 6

7. Στη συνέχεια φαίνονται οι ρυθμίσεις της βάσης δεδομένων μας. Δεν αλλάζουμε καμία ρύθμιση και πατάμε στο πλήκτρο “next” :



Εικόνα 21. Εγκατάσταση joomla βήμα 7

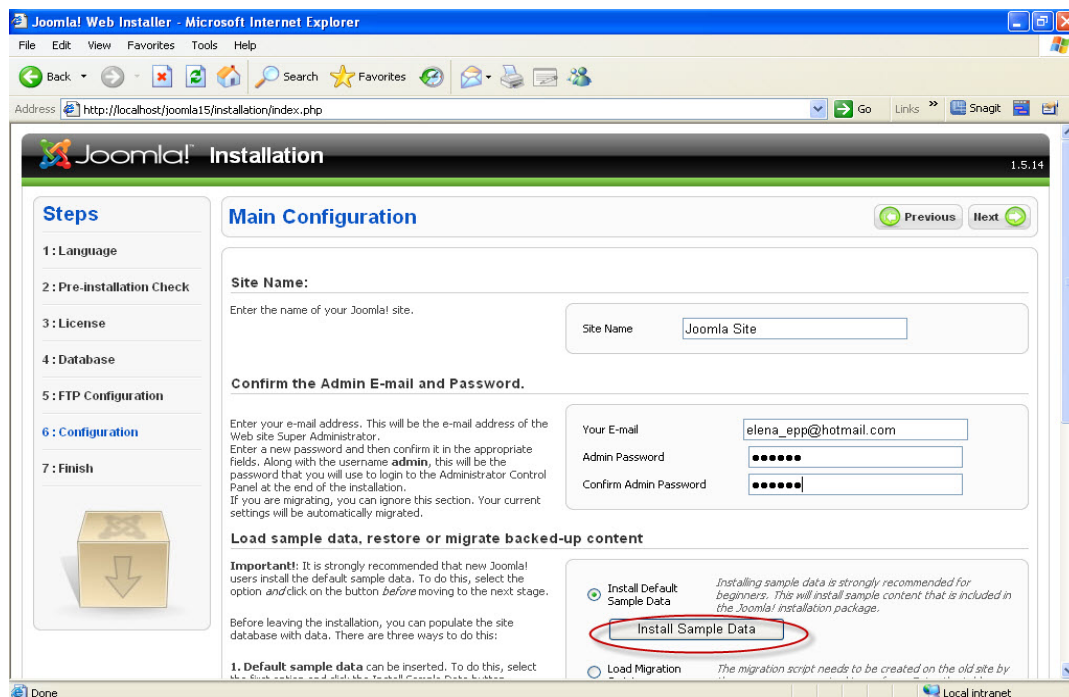
8. Στην επόμενη οθόνη φαίνεται η διαμόρφωση του FTP. Δεν αλλάζουμε κάποια ρύθμιση και πατάμε στο πλήκτρο “next” :



Εικόνα 22. Εγκατάσταση joomla βήμα 8

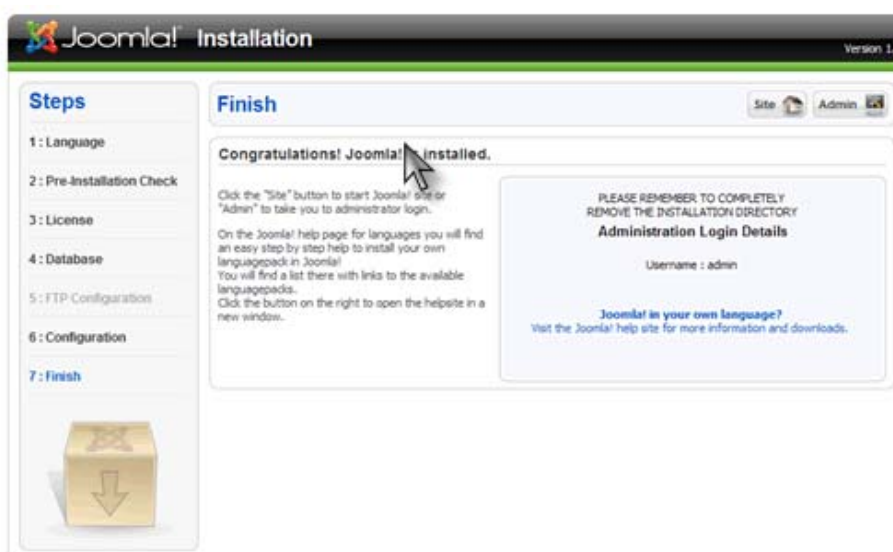


9. Στην επόμενη οθόνη ορίζουμε το όνομα της ιστοσελίδας μας (εδώ Joomla Site), εισάγουμε το e-mail μας και ορίζουμε το password του administrator. Εάν θέλουμε πατάμε στο Install Sample Data. Αυτό θα δημιουργήσει μια σελίδα οδηγό για διευκόλυνση της δημιουργίας της ιστοσελίδας μας. Πατάμε στο πλήκτρο “next” για να μεταβούμε στο επόμενο βήμα :



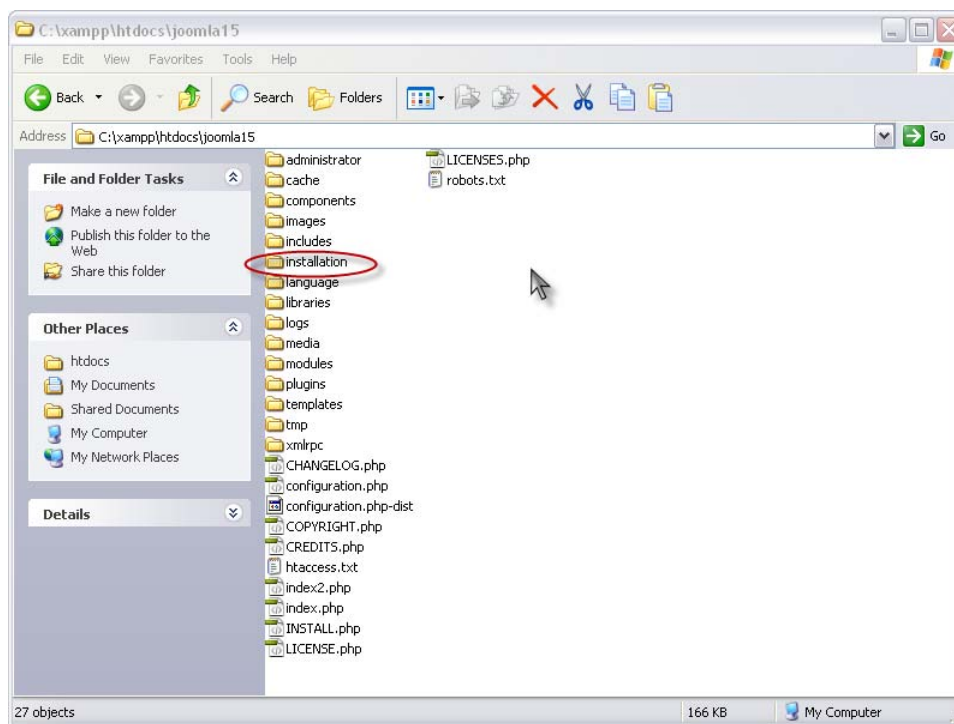
Εικόνα 23. Εγκατάσταση joomla βήμα 9

10. Η εγκατάσταση του joomla τοπικά στον υπολογιστή μας έχει ολοκληρωθεί όπως φαίνεται στην παρακάτω οθόνη :



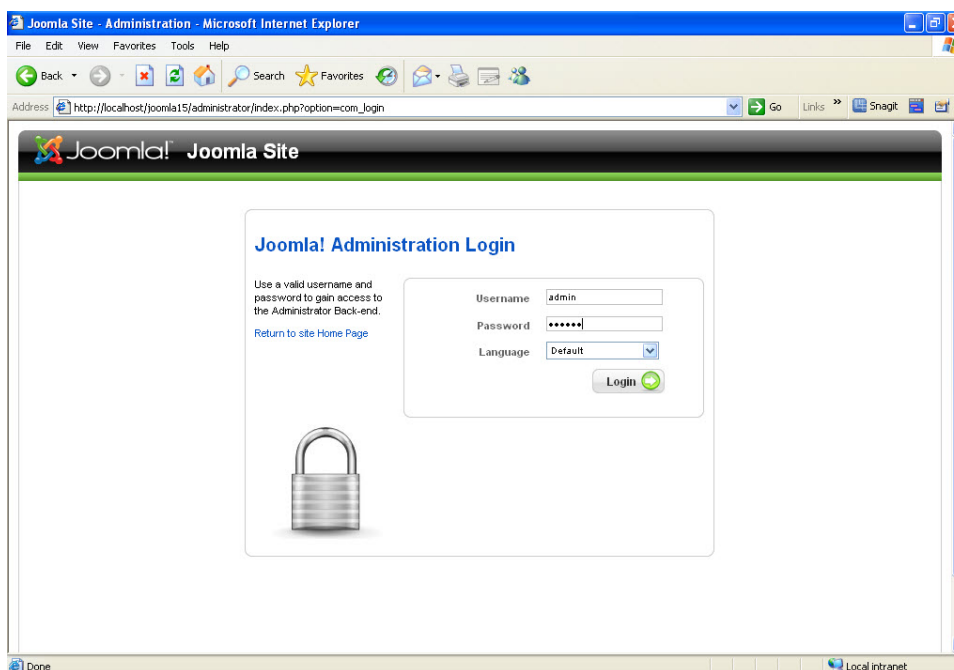
Εικόνα 24. Εγκατάσταση joomla βήμα 10

Για να μπορέσουμε να διαχειριστούμε την ιστοσελίδα μας με το Joomla θα πρέπει να διαγράψουμε τον φάκελο installation από τα εγκατεστημένα αρχεία του Joomla ( c:\xampp\htdocs\joomla15\installation) :



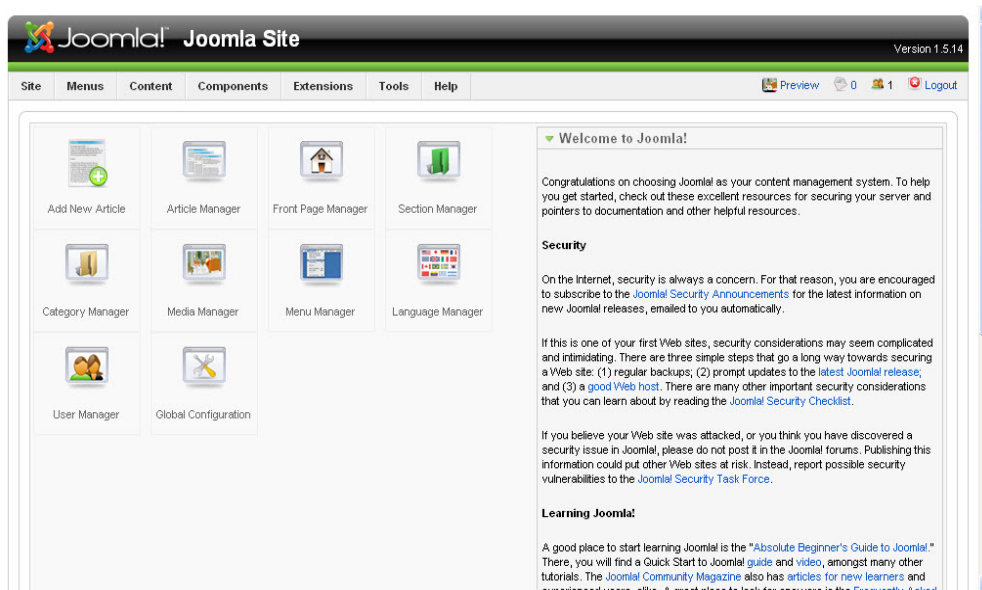
Εικόνα 25. Εγκατάσταση Joomla βήμα 11

Για να μπούμε στο περιβάλλον διαχείρισης του Joomla πληκτρολογούμε στον browser μας την διεύθυνση <http://localhost/joomla15/administrator> όπου εισάγουμε το username και το password του admin :



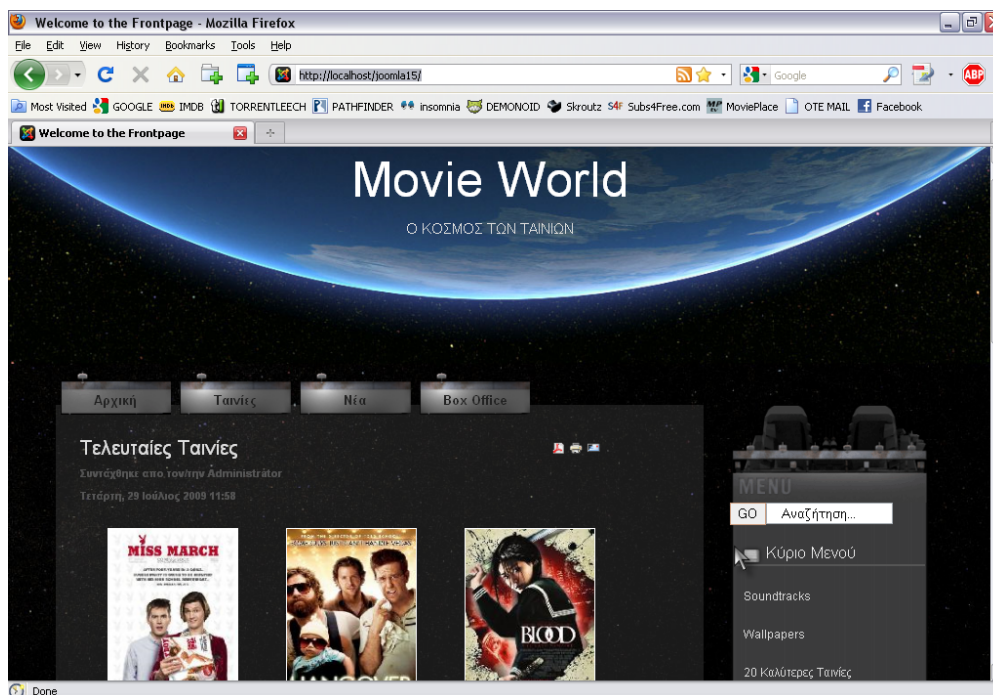
Εικόνα 26. Είσοδος στο περιβάλλον διαχείρισης του Joomla

Το περιβάλλον διαχείρισης του Joomla φαίνεται στην παρακάτω εικόνα :



Εικόνα 27. Περιβάλλον διαχείρισης του Joomla

Πληκτρολογώντας στον browser μας την διεύθυνση <http://localhost/joomla15/> μπορούμε να δούμε την ιστοσελίδα μας :

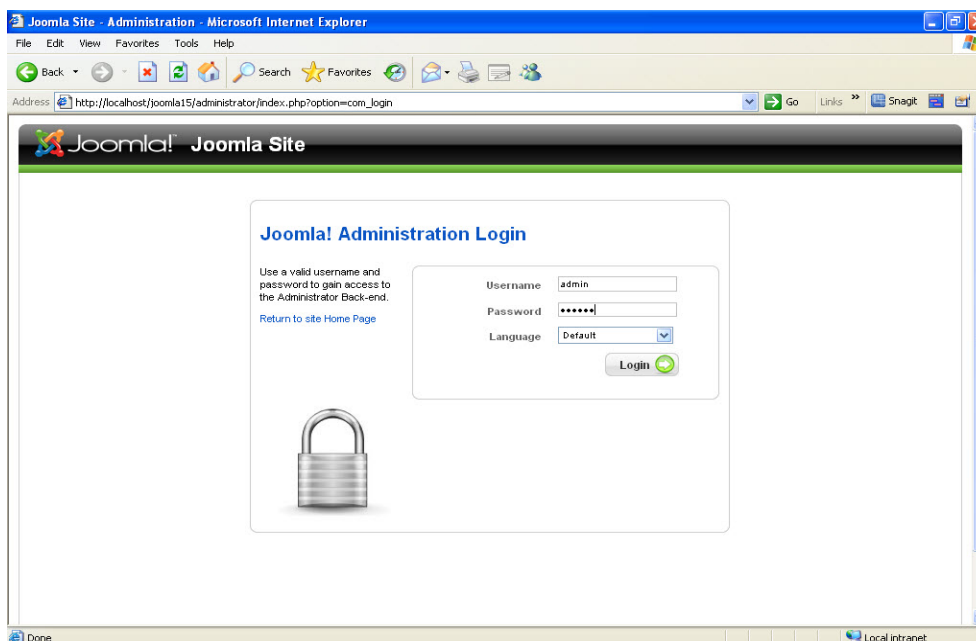


Εικόνα 28. Κεντρική σελίδα του site

## 4.4 Περιβάλλον διαχείρισης Joomla

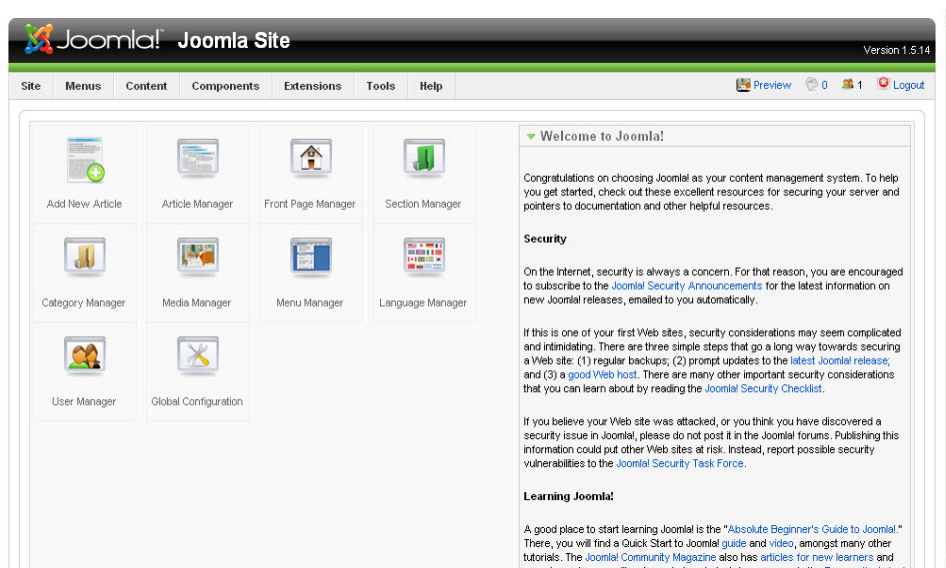
### 4.4.1 Ο πίνακας ελέγχου

Όπως είδαμε παραπάνω για να μπούμε στο περιβάλλον διαχείρισης του Joomla μέσω του διαχειριστή πληκτρολογούμε στον browser μας την διεύθυνση <http://localhost/joomla15/administrator> όπου εισάγουμε το username και το password του admin :



Εικόνα 29. Είσοδος στο περιβάλλον διαχείρισης

Ο πίνακας ελέγχου φαίνεται στην εικόνα :



Εικόνα 30. Ο πίνακας ελέγχου του Joomla

Μέσα από τον πίνακα ελέγχου του Joomla! μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα άρθρο, να διαχειριστούμε τα άρθρα που έχουμε δημιουργήσει, να καθορίσουμε τι θα φαίνεται στην αρχική σελίδα μας, να δημιουργήσουμε τομείς και κατηγορίες στις οποίες μπορούμε να υπάγουμε άρθρα. Επίσης μπορούμε να κάνουμε upload φωτογραφίες, βίντεο και αρχεία ήχου. Μπορούμε να δημιουργήσουμε μενού για την ιστοσελίδα μας.

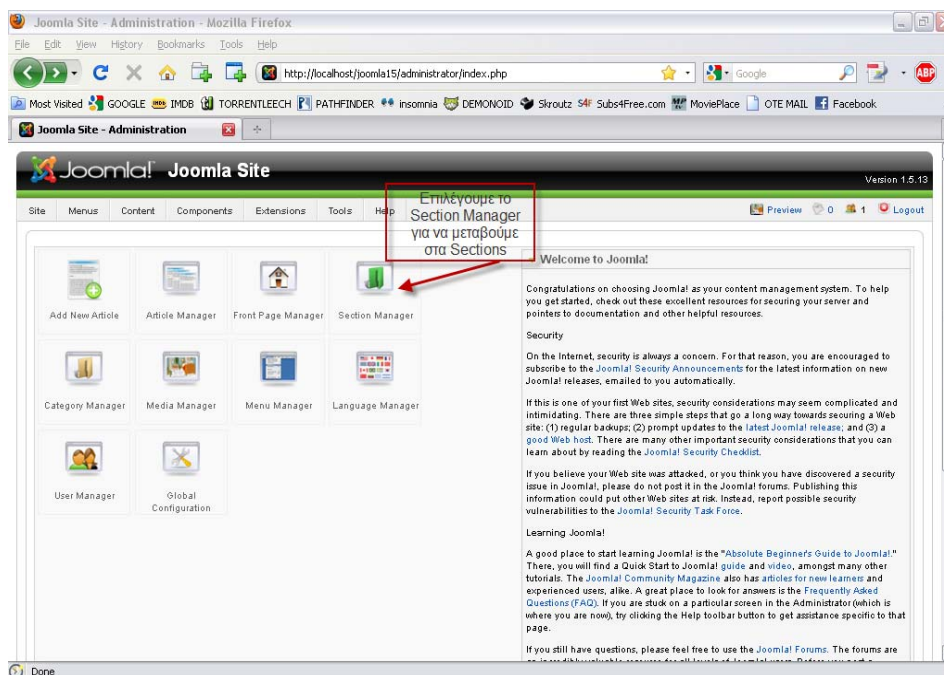
Το Joomla! μας δίνει επίσης τη δυνατότητα να αλλάξουμε την γλώσσα στο περιβάλλον διαχείρισης αλλά και την γλώσσα που εφαρμόζεται στην ιστοσελίδα μας.

Μας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξουμε template αλλά και μια πληθώρα άλλων επιλογών.

#### 4.4.2 Δημιουργία ενός Section

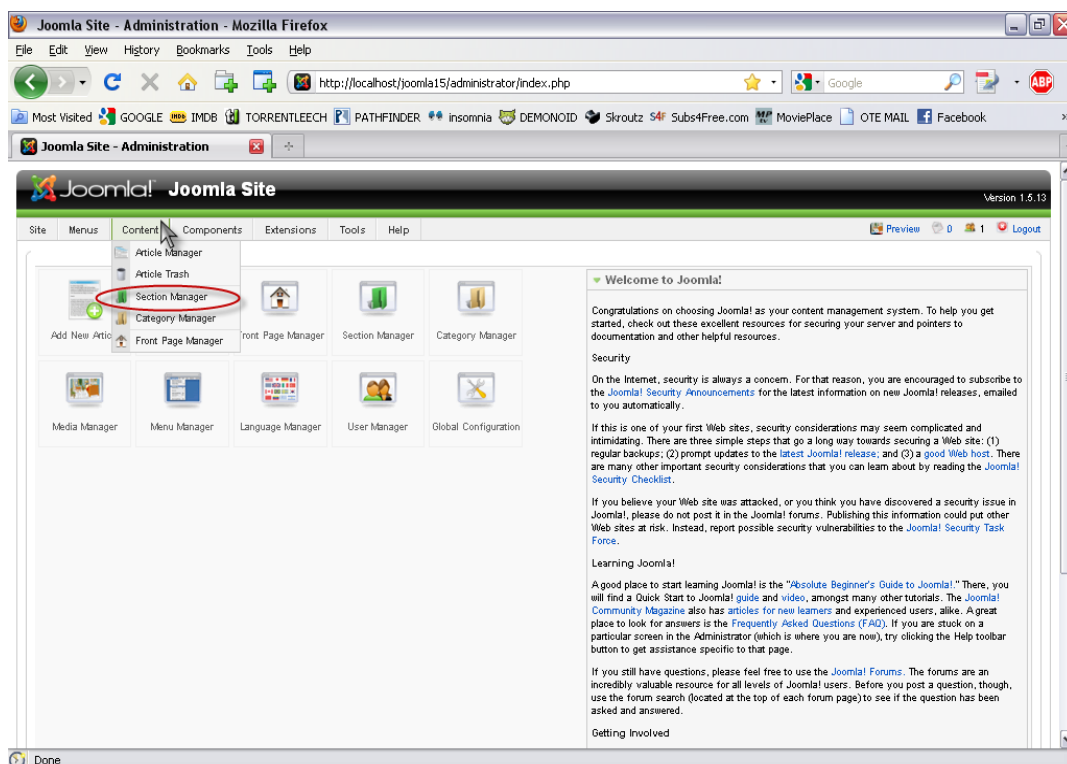
Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνουμε για να αναπτύξουμε την ιστοσελίδα είναι να δημιουργήσουμε Sections (τομείς), τα οποία υποδιαιρούνται σε Categories (κατηγορίες), στις οποίες θα υπάγονται τα άρθρα μας. Για να δημιουργήσουμε ένα Section αρκεί να επιλέξουμε το Section Manager από το Control Panel ή από το menu Content. Παρακάτω φαίνεται ο τρόπος δημιουργίας ενός Section :

1. Επιλέγουμε από το Control Panel το Section Manager :



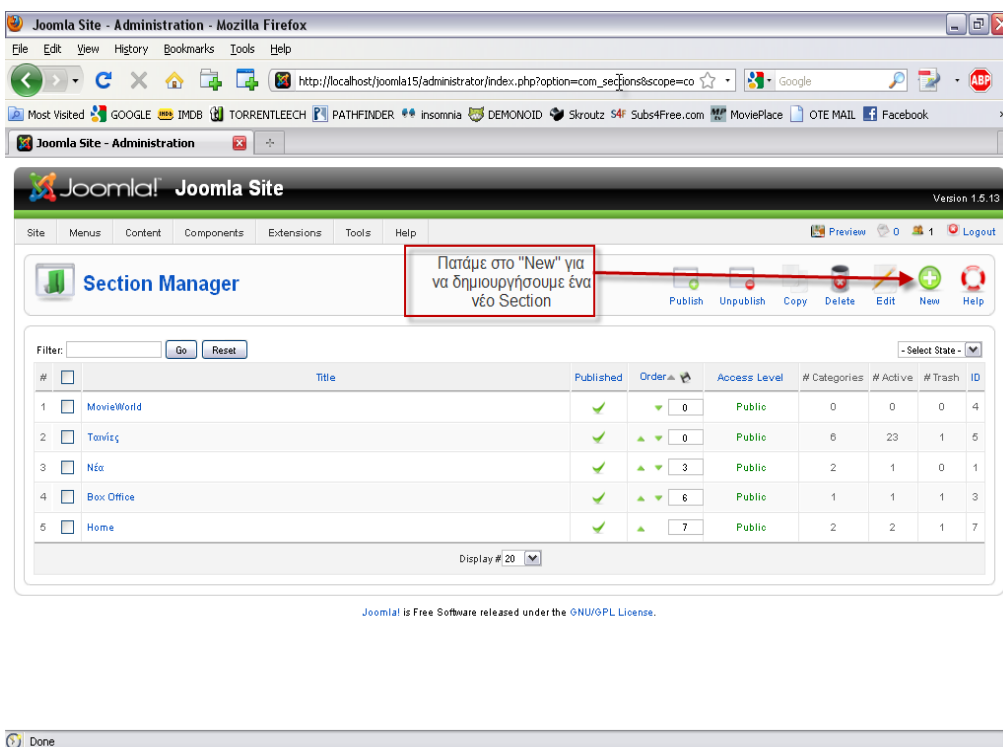
Εικόνα 31.1. Δημιουργία ενός Section

Μπορούμε επίσης να πάμε μέσω του menu : Content -> Section Manager :



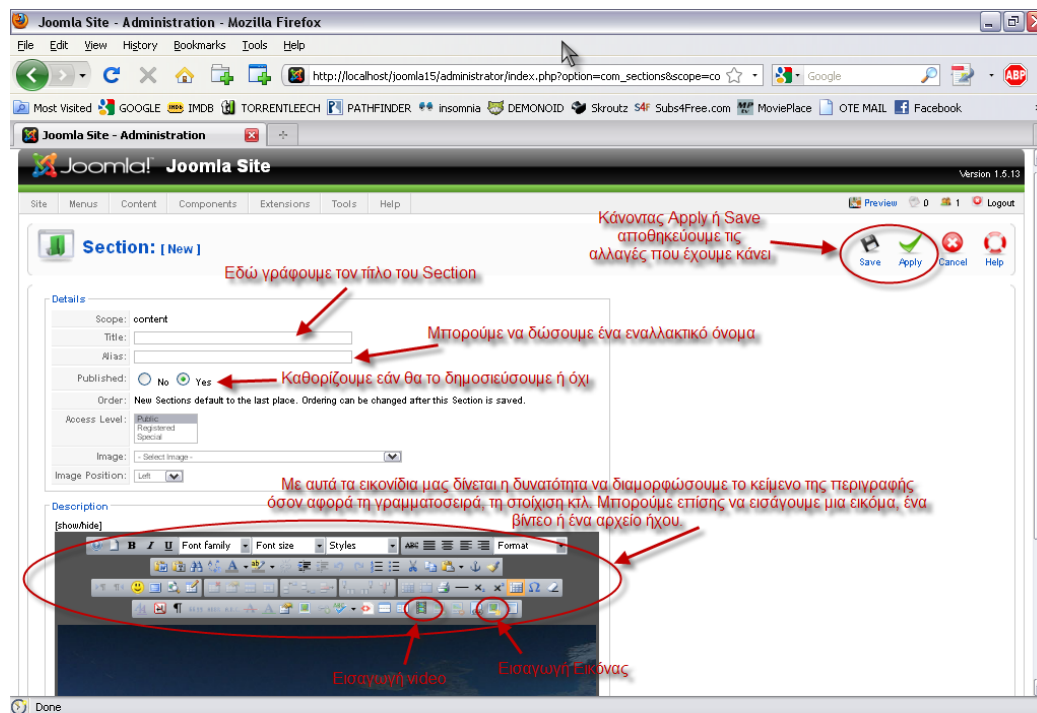
Εικόνα 31.2. Δημιουργία ενός Section

2. Πατάμε πάνω στο πλήκτρο “New” για να δημιουργήσουμε ένα Section :



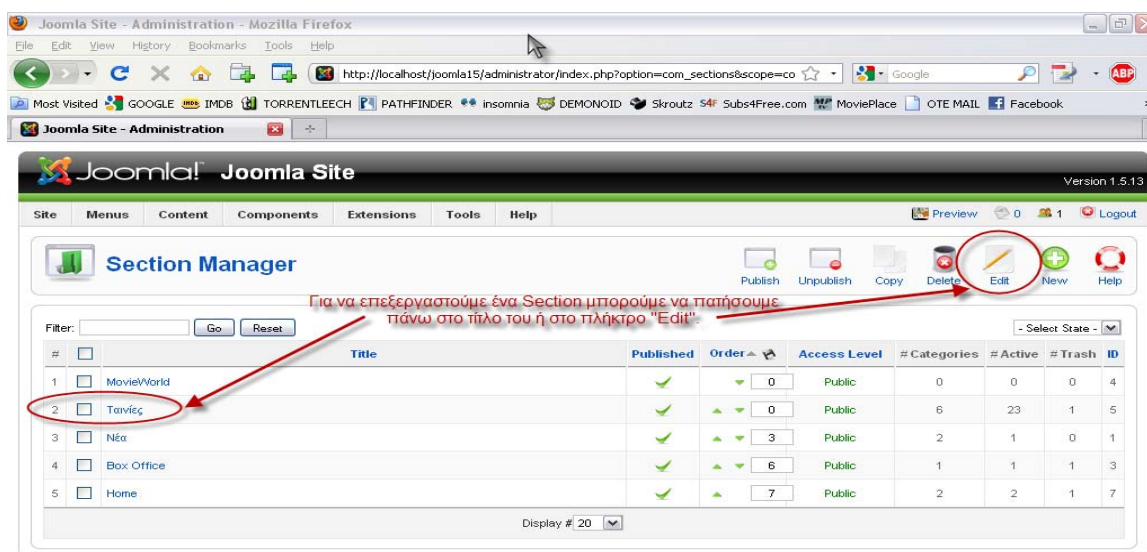
Εικόνα 31.3. Δημιουργία ενός Section

- Μπορούμε να δώσουμε έναν τίτλο στο Section που δημιουργήσαμε, να γράψουμε την περιγραφή του και να το δημοσιεύσουμε. Μέσα από τα εργαλεία του editor μας δίνεται η δυνατότητα να διαμορφώσουμε το κείμενο της περιγραφής του Section ακόμα και να προσθέσουμε στοιχεία πολυμέσων :



Εικόνα 31.4. Δημιουργία ενός Section

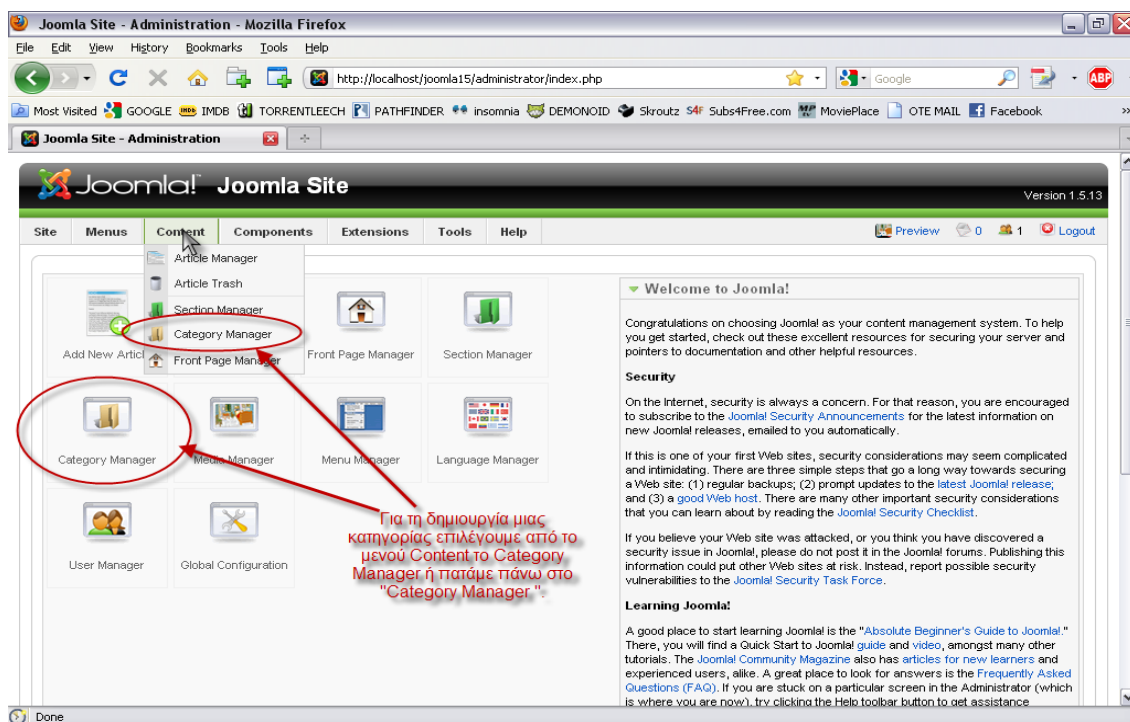
- Μπορούμε να επεξεργαστούμε τα Section που έχουμε δημιουργήσει πατώντας πάνω στον τίτλο του Section ή επιλέγοντας το όνομα του Section που επιθυμούμε και πατώντας πάνω στο πλήκτρο "Edit" :



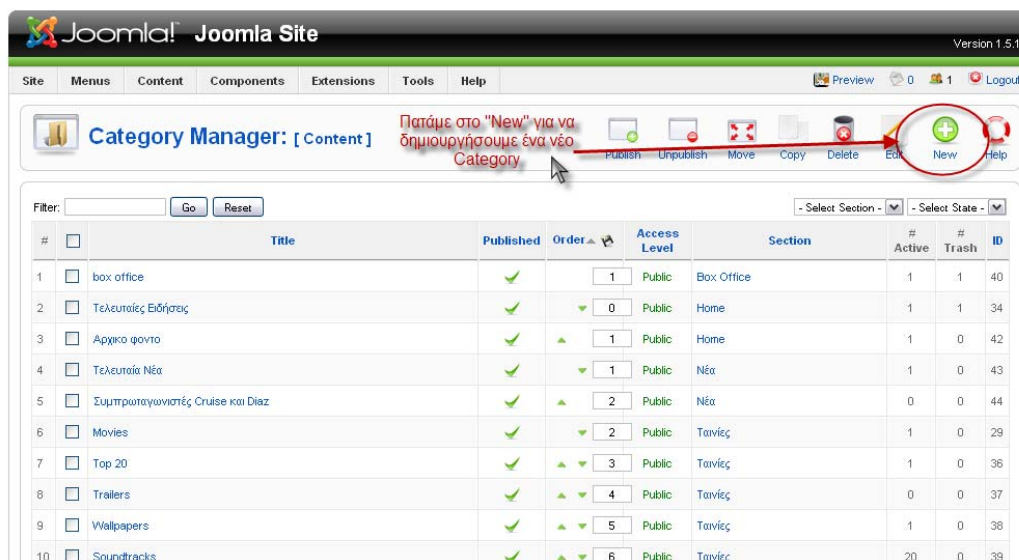
Εικόνα 31.5. Δημιουργία ενός Section

#### 4.4.3 Δημιουργία ενός Category

1. Με παρόμοιο τρόπο δημιουργούμε κατηγορίες στις οποίες θα ανήκουν τα άρθρα μας. Επιλέγουμε το Category Manager από το Control Panel ή από το μενού Content για να ανοίξει ο Category Manager. Από εκεί μπορούμε να δημιουργήσουμε μια κατηγορία πατώντας πάνω στο πλήκτρο "New" :



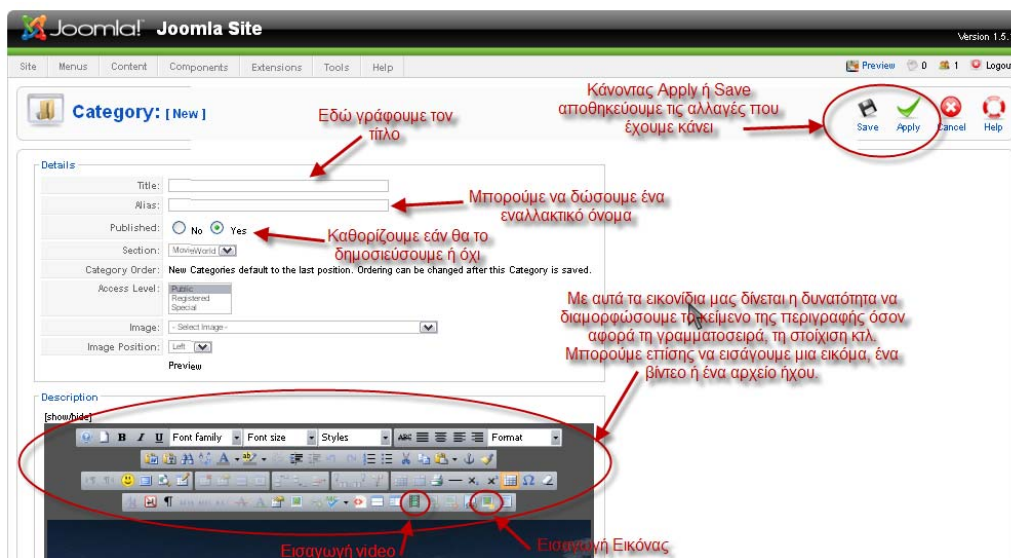
Εικόνα 32.1. Δημιουργία ενός Category



Εικόνα 32.2. Δημιουργία ενός Category

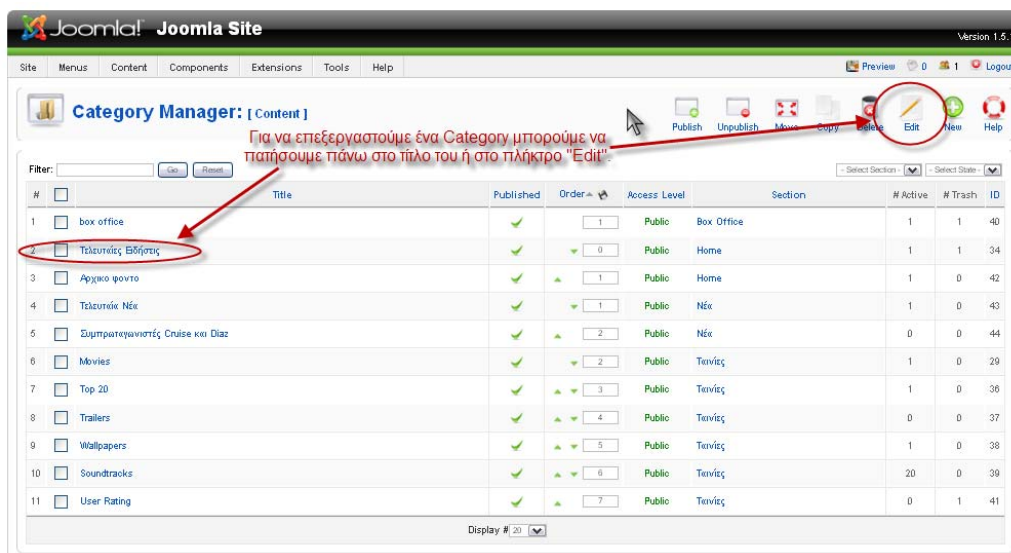


Από τη στιγμή που μπαίνουμε στον editor, οι επιλογές στο Κύριο Μενού είναι απενεργοποιημένες. Αυτό συμβαίνει γιατί πολύ απλά το σύστημα περιμένει να επεξεργαστούμε το αντικείμενο, στο οποίο βρισκόμαστε και αφού ολοκληρωθεί η επεξεργασία περιμένει να πατήσουμε ένα από τα κουμπιά: Save, Cancel για να “ξεκλειδώσει” το αντικείμενο. Το Σύστημα λειτουργεί κατ’ αυτόν τον τρόπο, για να αποφευχθούν προβλήματα όπως την ταυτόχρονη διόρθωση του ίδιου αντικείμενου από δύο διαφορετικά άτομα που έχουν δικαιώματα πρόσβασης στο αντικείμενο. Έτσι εάν μπορούσαμε να μεταφερθούμε μέσω του Κύριου Μενού σε άλλα αντικείμενα θα έμενε “κλειδωμένο” το αντικείμενο στο οποίο βρισκόμασταν και δε θα μπορούσε να το διορθώσει/επεξεργαστεί κανένας άλλος Διαχειριστής.



Εικόνα 32.3. Δημιουργία ενός Category

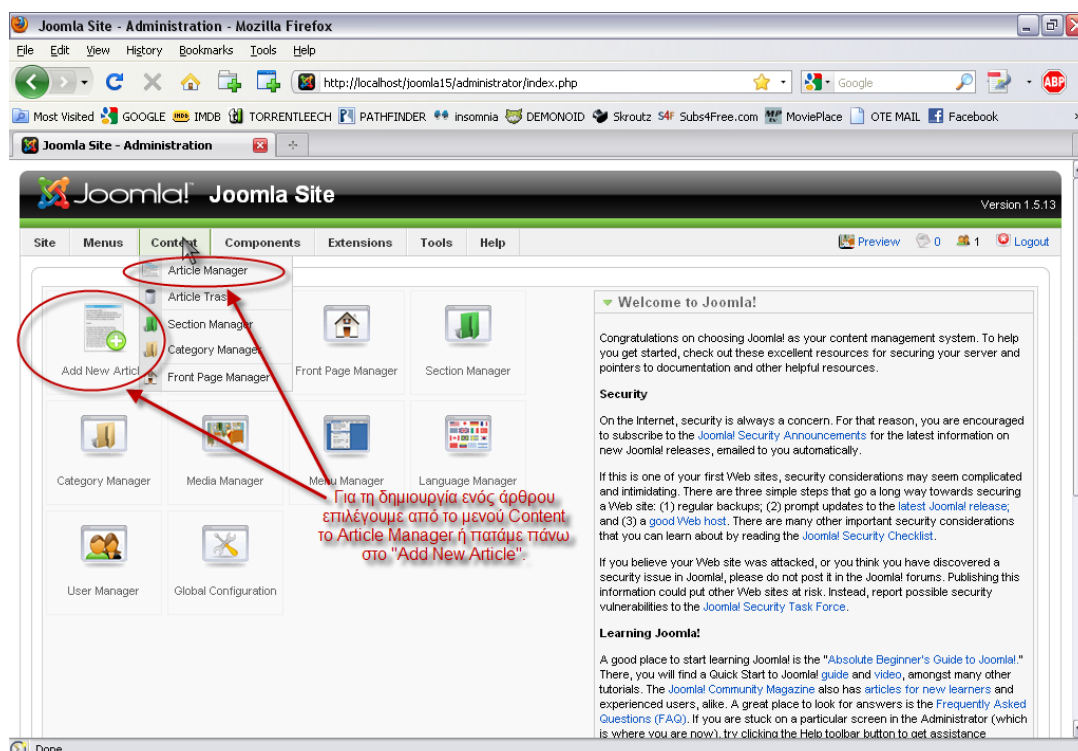
2. Μπορούμε να δώσουμε έναν τίτλο στο Category που δημιουργήσαμε, να γράψουμε την περιγραφή του και να το δημοσιεύσουμε. Μέσα από τα εργαλεία του editor μας δίνεται η δυνατότητα να διαμορφώσουμε το κείμενο της περιγραφής του Category ακόμα και να προσθέσουμε στοιχεία πολυμέσων.
3. Όπως και στα Sections μπορούμε να επεξεργαστούμε όπως επιθυμούμε το κείμενο της περιγραφής ενός Category. Μπορούμε να επεξεργαστούμε τα Categories που έχουμε δημιουργήσει πατώντας πάνω στον τίτλο του Category ή επιλέγοντας το όνομα του Category που επιθυμούμε και πατώντας πάνω στο πλήκτρο “Edit”. Από “dropdown” μενού μπορούμε να ορίσουμε την Κατηγορία να ανήκει σε ένα από τα υπάρχοντα sections, ενώ από τη δεξιά επάνω εργαλειοθήκη το κουμπί “Move” μεταφέρει μια κατηγορία σε άλλο section. :



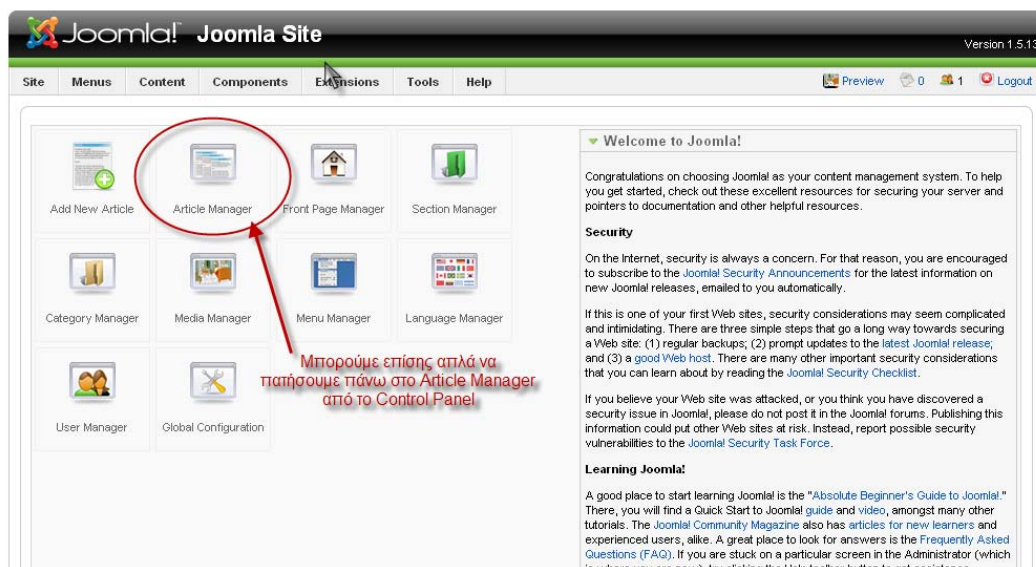
Εικόνα 32.4. Δημιουργία ενός Category

#### 4.4.4 Δημιουργία ενός Article

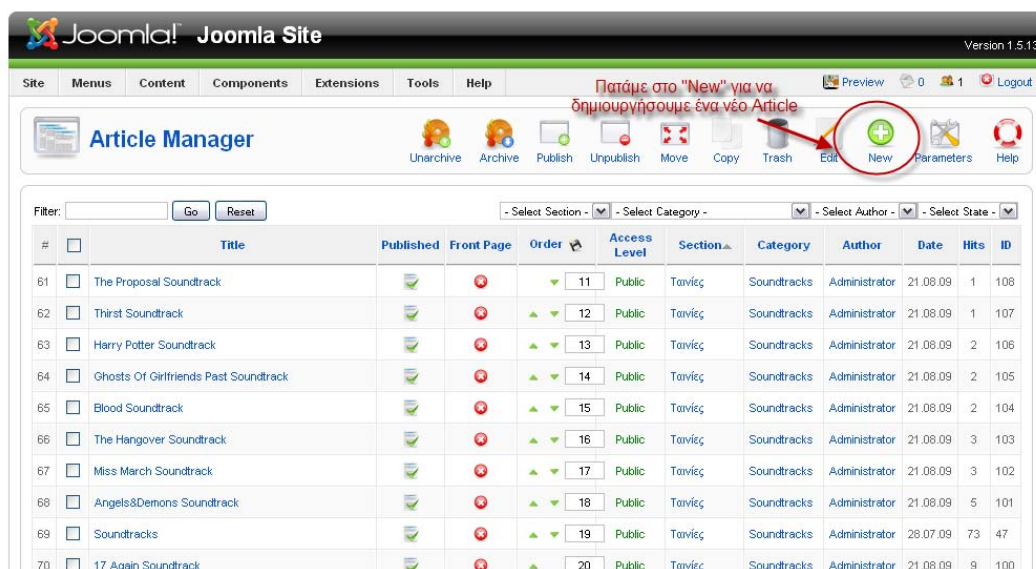
1. Τώρα που έχουμε δημιουργήσει τομείς και κατηγορίες στις οποίες θα χωρίσουμε τα άρθρα μας, μπορούμε να προχωρήσουμε στην δημιουργία των άρθρων, τα οποία θα αποτελέσουν το κύριο κομμάτι της ιστοσελίδας. Η επεξεργασία των άρθρων μπορεί να γίνει είτε με την χρήση κώδικα είτε μέσω των έτοιμων buttons που παρέχει το περιβάλλον διαχείρισης του Joomla. Για να δημιουργήσουμε ένα άρθρο επιλέγουμε το Article Manager από το Control Panel ή από το μενού Content για να ανοίξει ο Article Manager. Από εκεί μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα άρθρο πατώντας πάνω στο πλήκτρο "New" Παρακάτω φαίνονται τα βήματα δημιουργίας και επεξεργασίας των άρθρων :



Εικόνα 33.1. Δημιουργία ενός Article

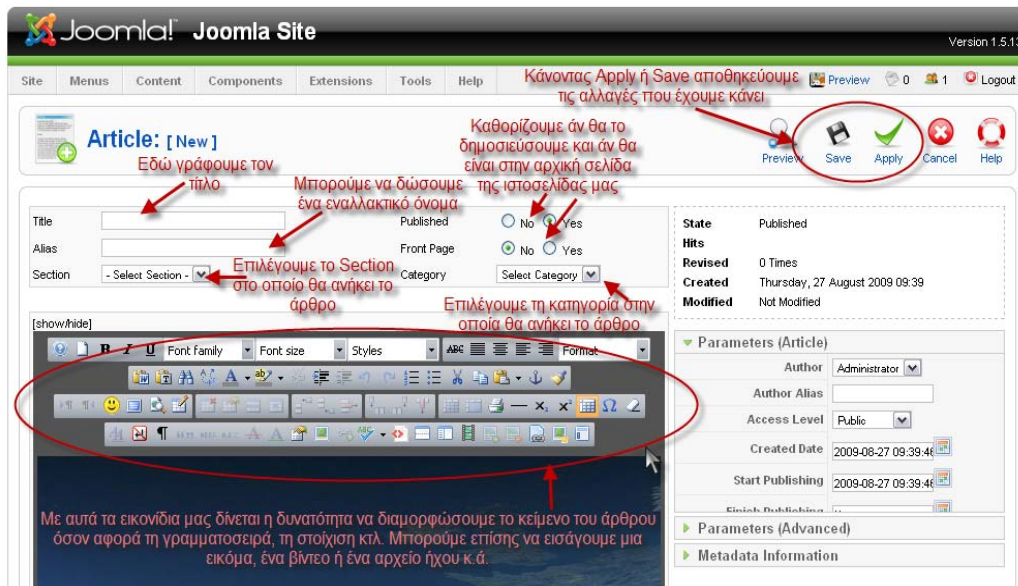


Εικόνα 33.2. Δημιουργία ενός Article



Εικόνα 33.3. Δημιουργία ενός Article

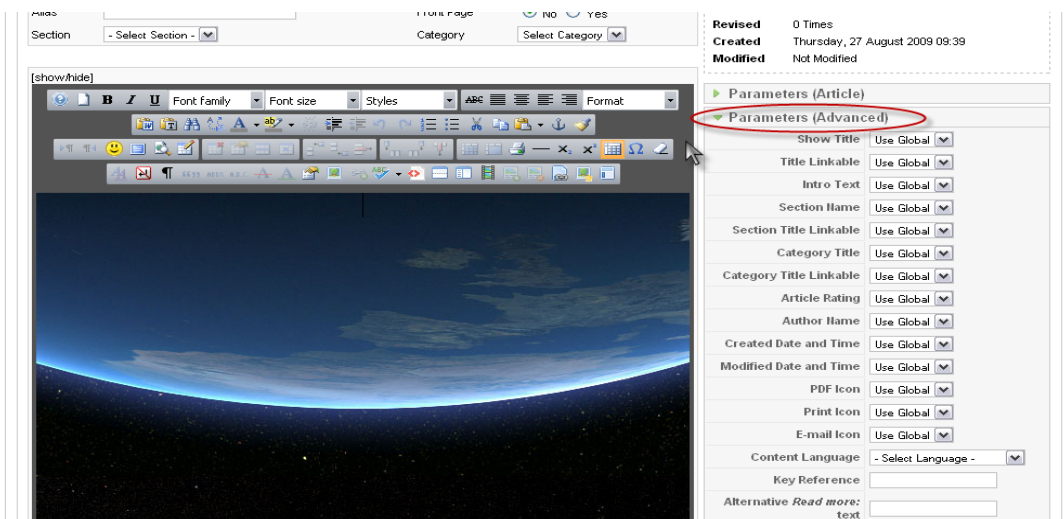
Στα άρθρα που δημιουργούμε πρέπει να δώσουμε ένα τίτλο και να το εντάξουμε σε ένα Section και ένα Category. Έχουμε την δυνατότητα να το δημοσιεύσουμε ή όχι και να καθορίσουμε αν θα είναι στην αρχική σελίδα του site (Front Page). Επίσης μπορούμε να του δώσουμε ένα εναλλακτικό όνομα (Alias). Όταν μέσα σε ένα άλλο άρθρο ή σε οποιοδήποτε αντικείμενο της ιστοσελίδας θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε έναν υπερσύνδεσμο που να παραπέμπει σε αυτό το άρθρο χρησιμοποιούμε μέσα στον υπερσύνδεσμο το ID του άρθρου και το Alias. ID του άρθρου είναι ένας μοναδικός αριθμός ταυτοποίησης κάθε άρθρου που δημιουργείται αυτόματα από το Joomla. Ένα παράδειγμα τέτοιου εσωτερικού υπερσυνδέσμου είναι : [index.php?option=com\\_content&view=article&id=65:hangover](index.php?option=com_content&view=article&id=65:hangover) όπου με κόκκινο είναι το ID του άρθρου και το Alias. Επιπλέον ανάλογα με τον Editor που χρησιμοποιούμε έχουμε στην διάθεσή μας πολλά εργαλεία μορφοποίησης του κειμένου και του άρθρου.



Εικόνα 33.4. Δημιουργία ενός Article

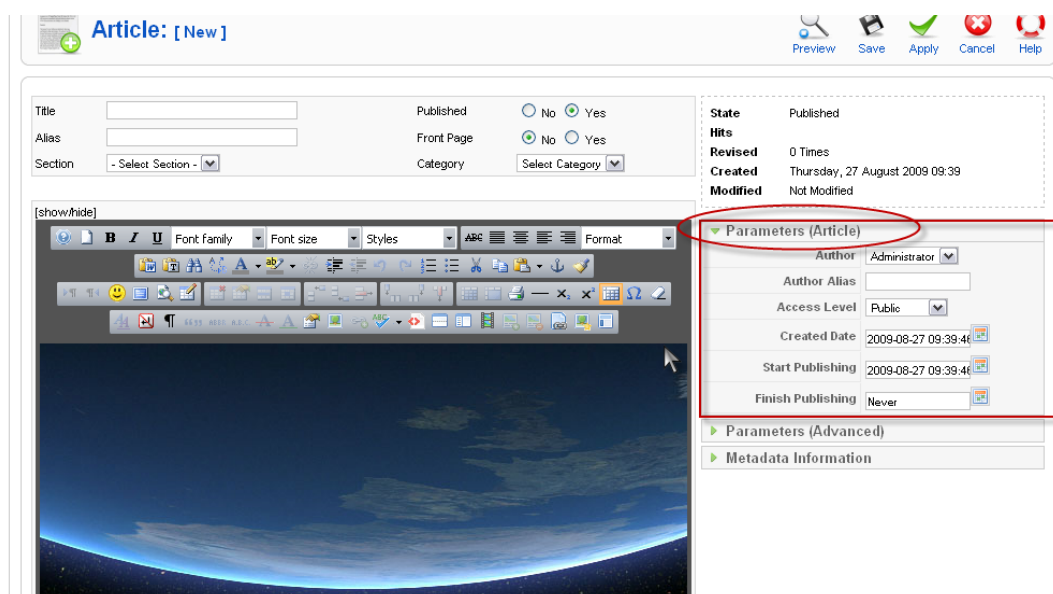
Παρακάτω αναφέρονται οι παράμετροι που μπορούμε να ορίσουμε για το άρθρο μας. Αυτές είναι :

- Μπορούμε να καθορίσουμε αν θα φαίνεται ο τίτλος του άρθρου.
- Μπορούμε να καθορίσουμε αν θα μπορεί να μπει σύνδεσμος στον τίτλο.
- Μπορούμε να καθορίσουμε αν θα φαίνεται το κείμενο της εισαγωγής.
- Μπορούμε να καθορίσουμε αν θα φαίνονται τα ονόματα του Section και του Category στα οποία ανήκει και αν θα μπορούν να αντιστοιχούν σε κάποιο σύνδεσμο.
- Μπορούμε να δώσουμε τη δυνατότητα στους χρήστες να βαθμολογήσουν το άρθρο.
- Μπορούμε να καθορίσουμε αν θα φαίνεται το όνομα του συγγραφέα.
- Μπορούμε να καθορίσουμε αν θα φαίνεται η ημερομηνία δημιουργίας και τροποποίησης του άρθρου.
- Μπορούμε να προσθέσουμε εικονίδια που δίνουν στον χρήστη τη δυνατότητα να μετατρέψει το άρθρο σε PDF αρχείο, να εκτυπώσει το άρθρο και να στείλει με e-mail το άρθρο σε κάποιον φίλο.
- Μπορούμε να ορίσουμε την γλώσσα σύνταξης του άρθρου.



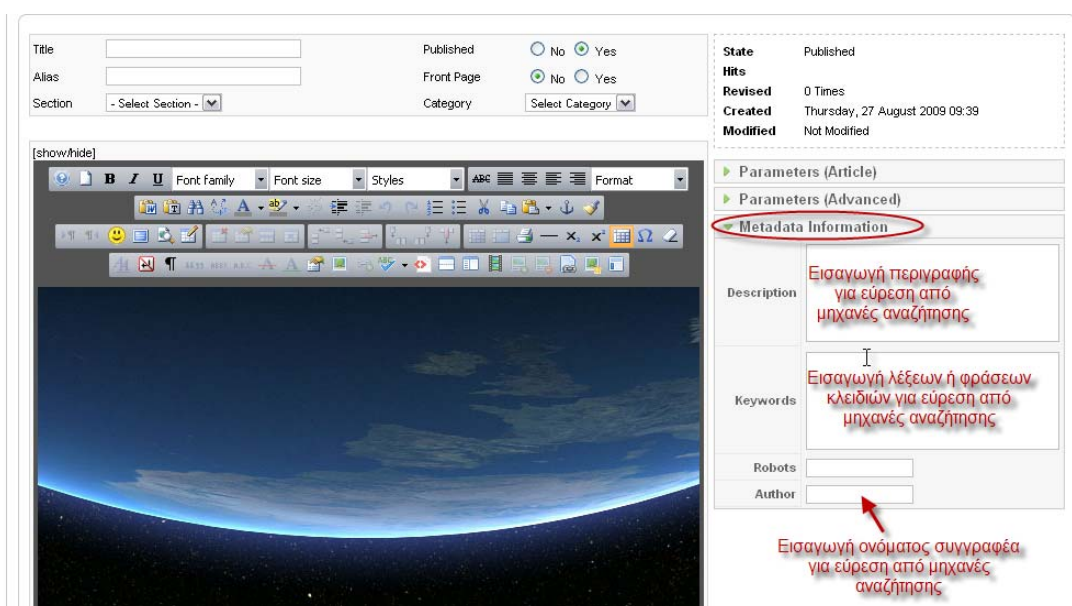
Εικόνα 33.5. Δημιουργία ενός Article

Μια άλλη δυνατότητα που δίνεται από το Joomla είναι ο καθορισμός της ημερομηνίας που δημιουργήθηκε το άρθρο. Επίσης ο διαχειριστής μπορεί να ορίσει μέχρι πότε θα είναι δημοσιευμένο το άρθρο :



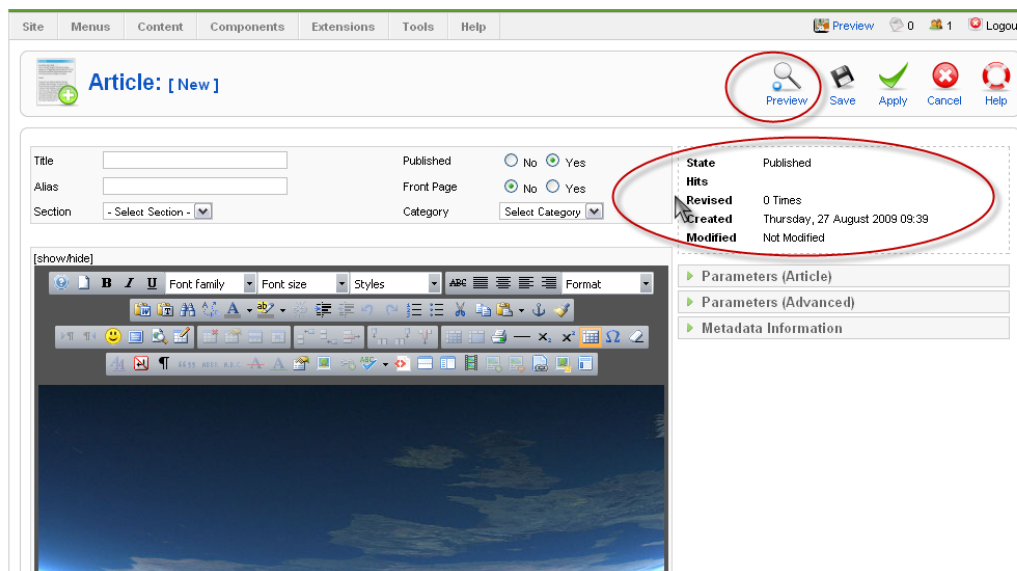
Εικόνα 33.6. Δημιουργία ενός Article

Σε ένα άρθρο μπορούμε επίσης να προσθέσουμε μια σύντομη περιγραφή για διευκόλυνση της εύρεσης από τις μηχανές αναζήτησης και να εισάγουμε λέξεις κλειδιά ή φράσεις για τις οποίες μπορούν να ψάξουν οι χρήστες μέσω μιας μηχανής αναζήτησης. Μπορούμε επιπλέον να εισάγουμε το όνομα του συγγραφέα για εύρεση μέσω μιας μηχανής αναζήτησης :



Εικόνα 33.7. Δημιουργία ενός Article

Τέλος μπορούμε να δούμε σε τι κατάσταση βρίσκεται το άρθρο ( αν είναι δημοσιευμένο ή όχι) , πόσες φορές έχει διαβαστεί, αν διορθώθηκε, τότε δημιουργήθηκε και πότε τροποποιήθηκε. Επιπλέον με το πλήκτρο “Preview” μπορούμε να δούμε μια επισκόπηση του άρθρου :

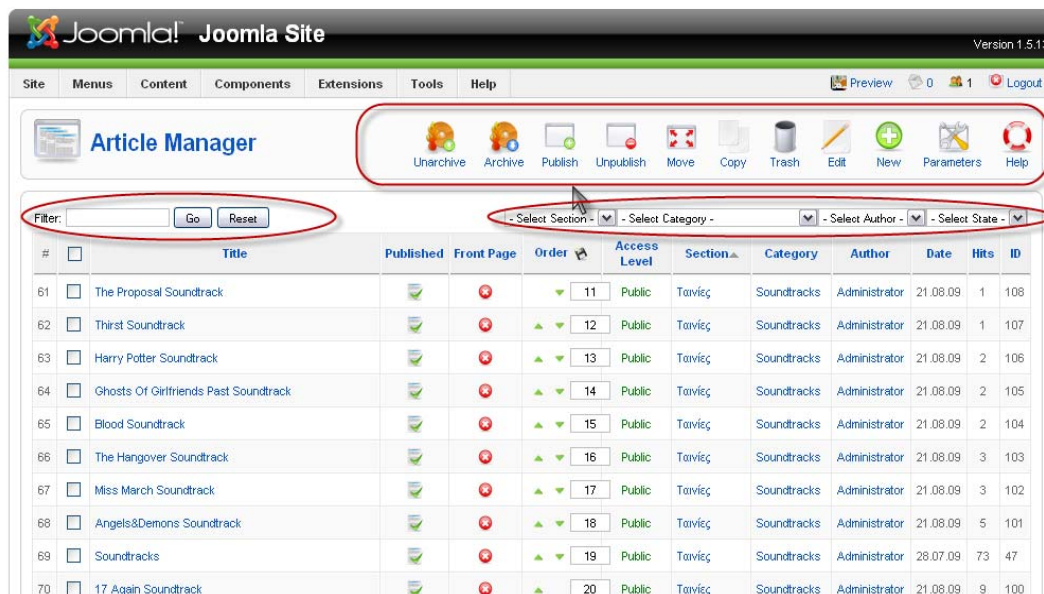


Εικόνα 33.8. Δημιουργία ενός Article

Μέσα από το Article Manager μας δίνονται διάφορες επιλογές όσον αφορά τα άρθρα. Αυτές όπως φαίνονται παρακάτω είναι οι εξής:

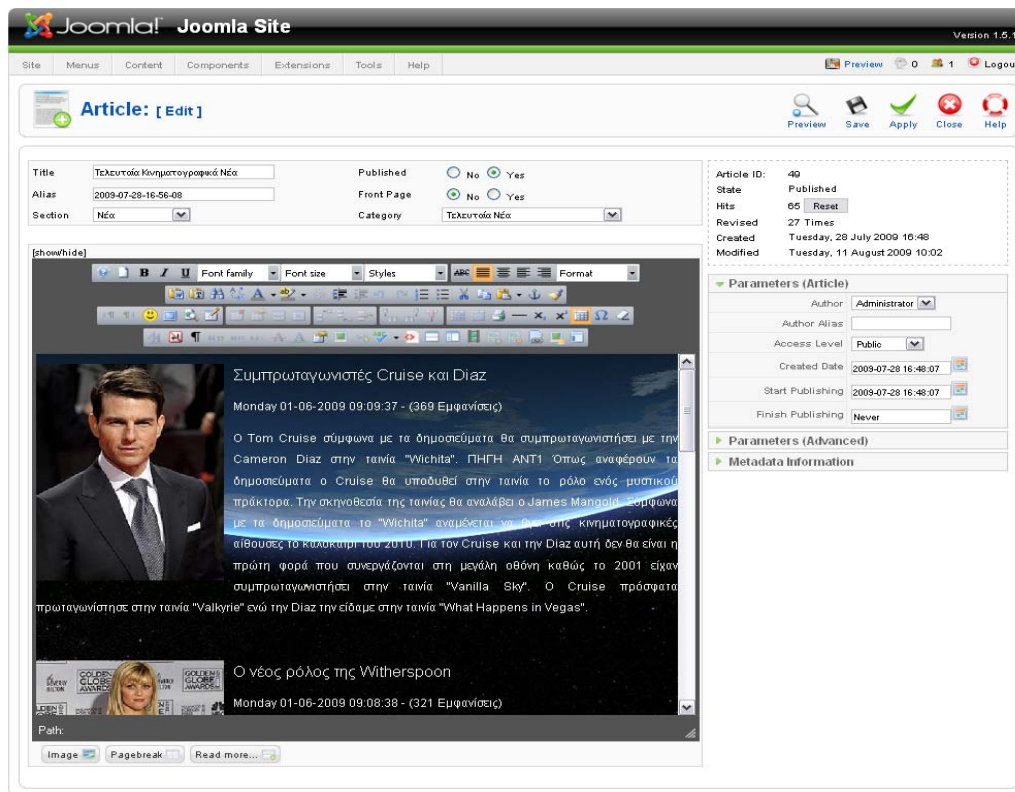
Επιλέγοντας ένα άρθρο:

- Μπορούμε να το αρχειοθετήσουμε ή να αναιρέσουμε την εφαρμογή της αρχειοθέτησης.
- Μπορούμε να το δημοσιεύσουμε ή να αναιρέσουμε την δημοσίευσή του.
- Μπορούμε να το μετακινήσουμε.
- Μπορούμε να το αντιγράψουμε.
- Μπορούμε να το μεταφέρουμε στον κάδο ανακύκλωσης.
- Μπορούμε να το επεξεργαστούμε.
- Επίσης μπορούμε να ορίσουμε κάποιες παραμέτρους γενικά για όλα τα άρθρα.
- Μπορούμε να διαβάσουμε οδηγίες σχετικά με την δημιουργία και την τροποποίηση των άρθρων μέσω του πλήκτρου “Help”.
- Μπορούμε με τη χρήση φίλτρων να εμφανίσουμε τα άρθρα που επιθυμούμε βάση του Section ή του Category στο οποίο ανήκουν, βάση του συγγραφέα ή της κατάστασης που είναι (Published ή Unpublished) ή απλά αναζητώντας το όνομα του άρθρου που επιθυμούμε.



Εικόνα 33.9. Δημιουργία ενός Article

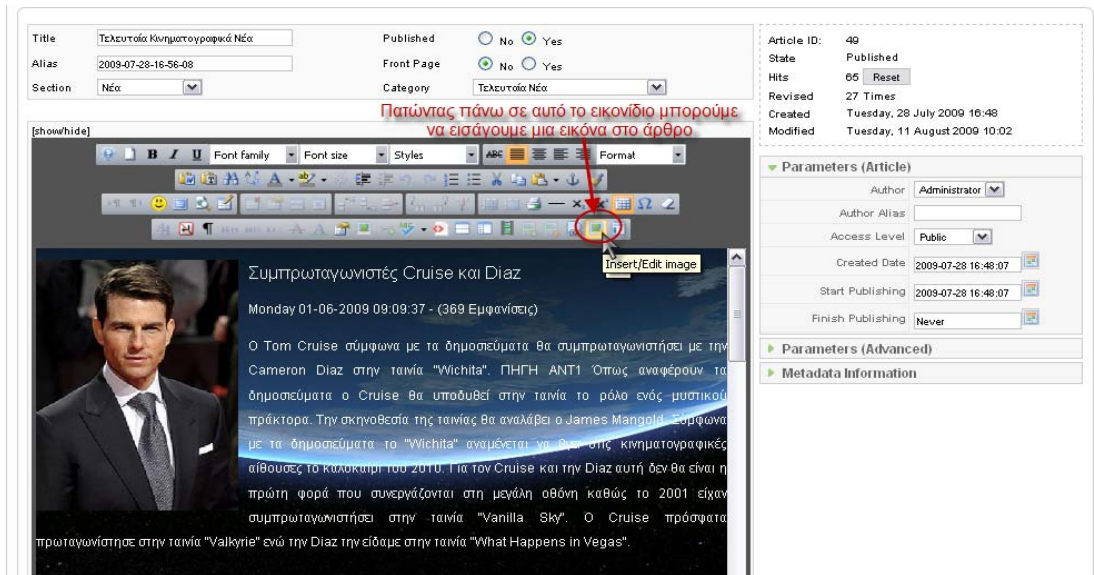
Στην παρακάτω εικόνα φαίνεται ένα άρθρο που δημιουργήσαμε για την ιστοσελίδα :



Εικόνα 33.10. Δημιουργία ενός Article

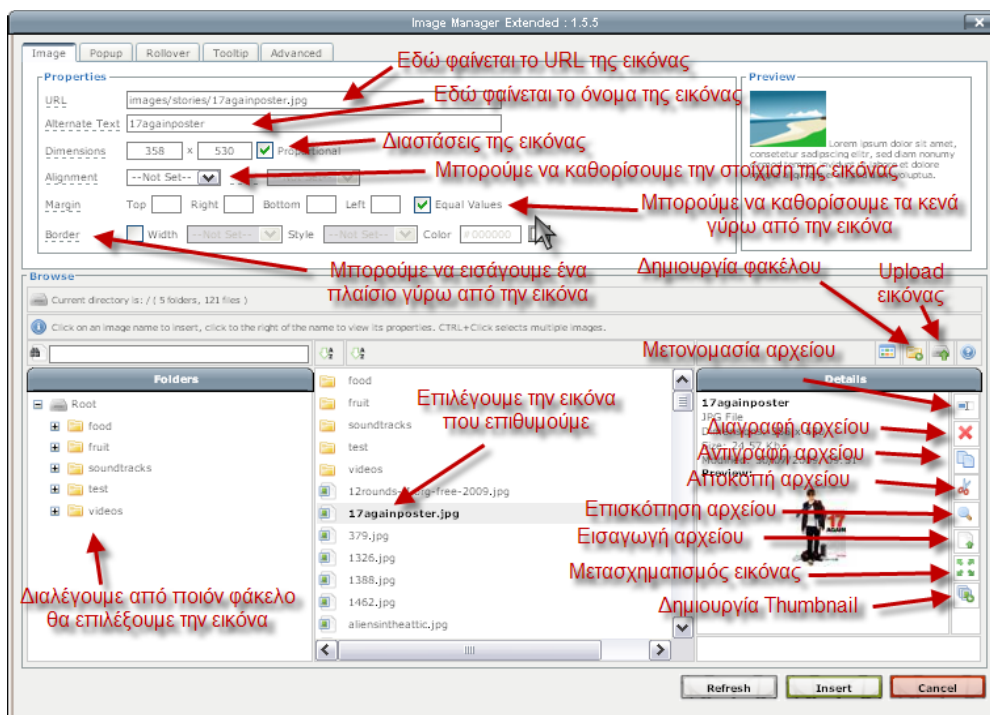
### Εισαγωγή εικόνας σε άρθρο

Σε ένα άρθρο μπορούμε εκτός από κείμενο να εισάγουμε και εικόνες, αρχεία βίντεο και ήχου. Παρακάτω φαίνεται η διαδικασία εισαγωγής εικόνας :



Εικόνα 34.1. Εισαγωγή εικόνας σε άρθρο

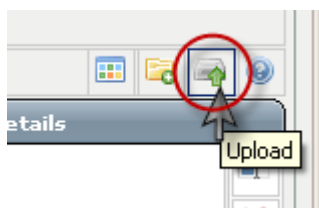
Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη. Μπορούμε να επιλέξουμε μια εικόνα από τους φακέλους αριστερά ή να την κάνουμε Upload από τον τοπικό μας δίσκο στον server. Επίσης από τις καρτέλες πάνω αριστερά μπορούμε να ορίσουμε επιπλέον παραμέτρους :



Εικόνα 34.2. Εισαγωγή εικόνας σε άρθρο

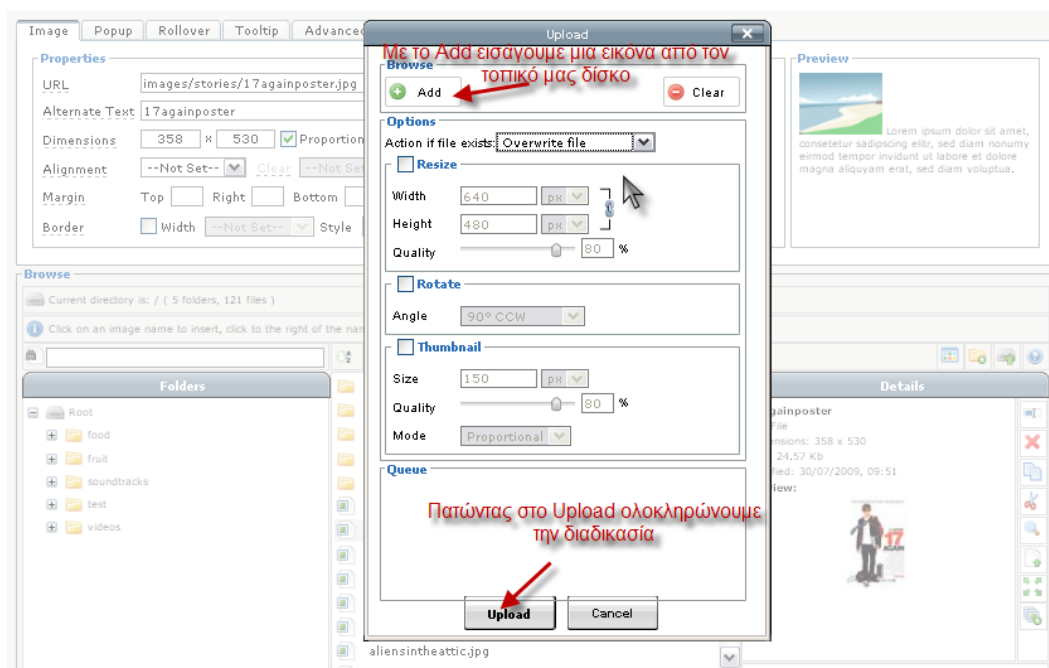


Πατάμε σε αυτό το εικονίδιο για να κάνουμε Upload μια εικόνα από τον τοπικό μας δίσκο :



Εικόνα 34.3. Upload εικόνας σε άρθρο

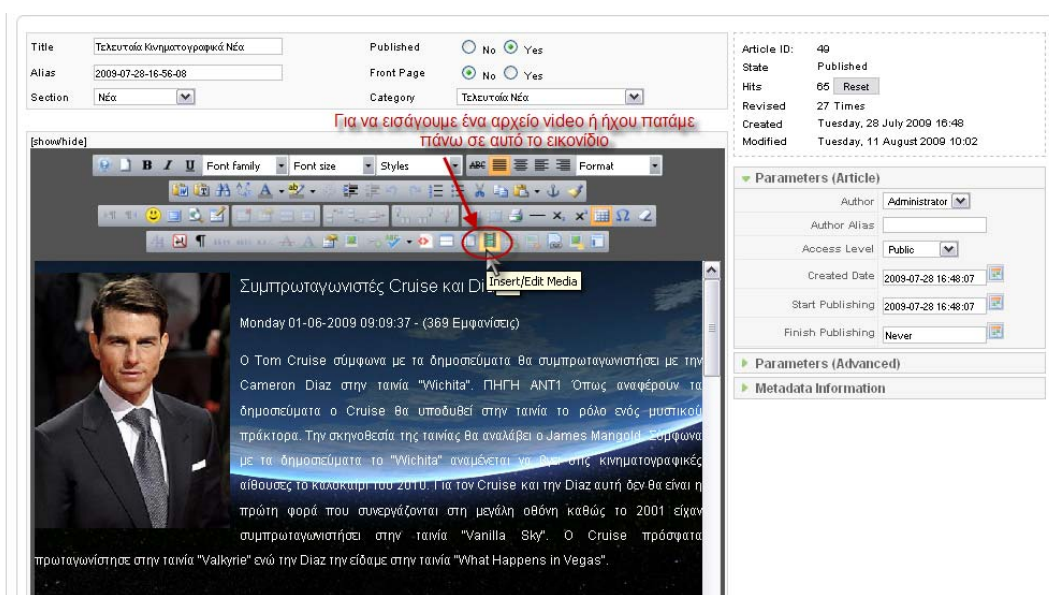
Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη. Από εκεί με το πλήκτρο “Add” μπορούμε να κάνουμε αναζήτηση στον τοπικό δίσκο του υπολογιστή μας και να «ανεβάσουμε » την εικόνα που θέλουμε :



Εικόνα 34.4. Upload εικόνας σε άρθρο

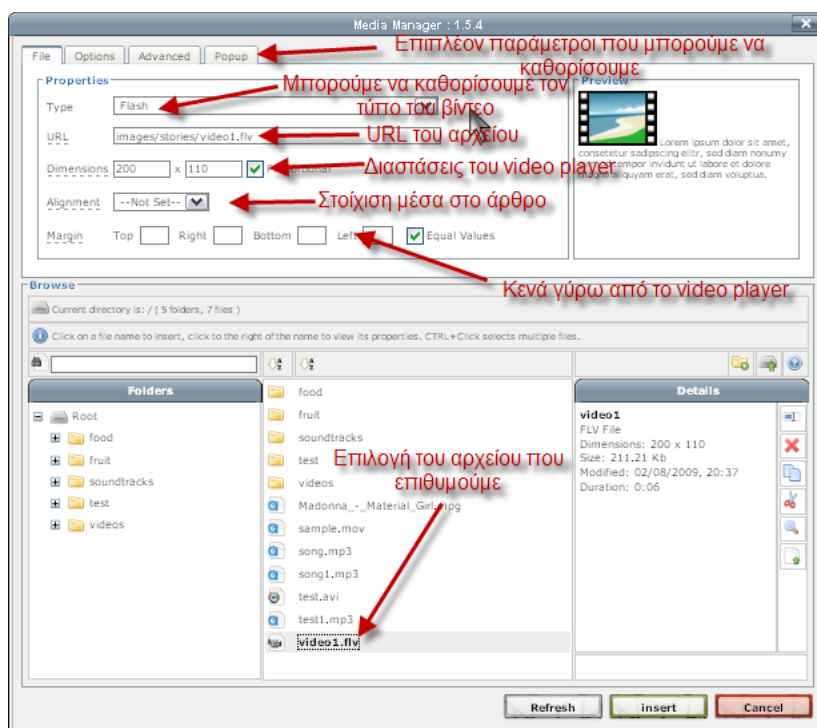
*Εισαγωγή video σε άρθρο*

Με παρόμοιο τρόπο μπορούμε να προσθέσουμε ένα αρχείο βίντεο στο άρθρο μας :



Εικόνα 35.1. Εισαγωγή video σε άρθρο

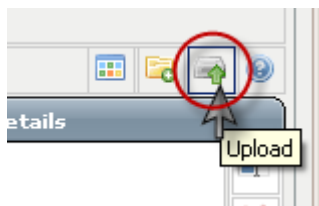
Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη όπου μπορούμε να καθορίσουμε τα χαρακτηριστικά του αρχείου video :



Εικόνα 35.2. Εισαγωγή video σε άρθρο

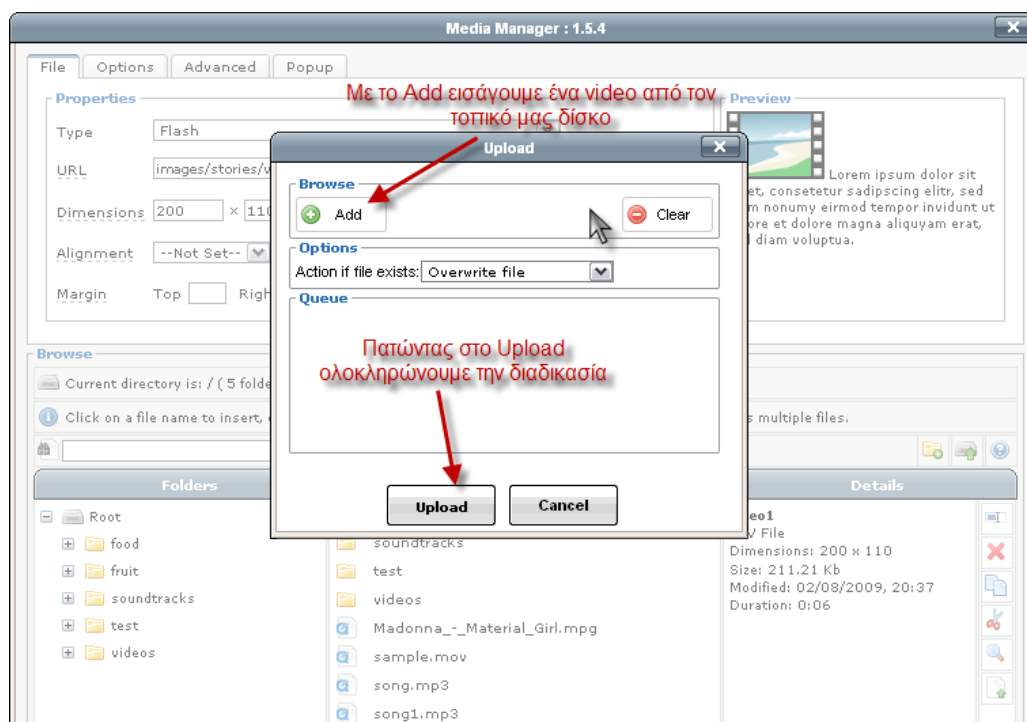
Με τον ίδιο τρόπο που κάνουμε Upload μιας εικόνας μπορούμε να κάνουμε Upload ένα video.

Πατάμε σε αυτό το εικονίδιο για να κάνουμε Upload ένα video από τον τοπικό μας δίσκο :



Εικόνα 35.3. Upload video σε άρθρο

Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη :



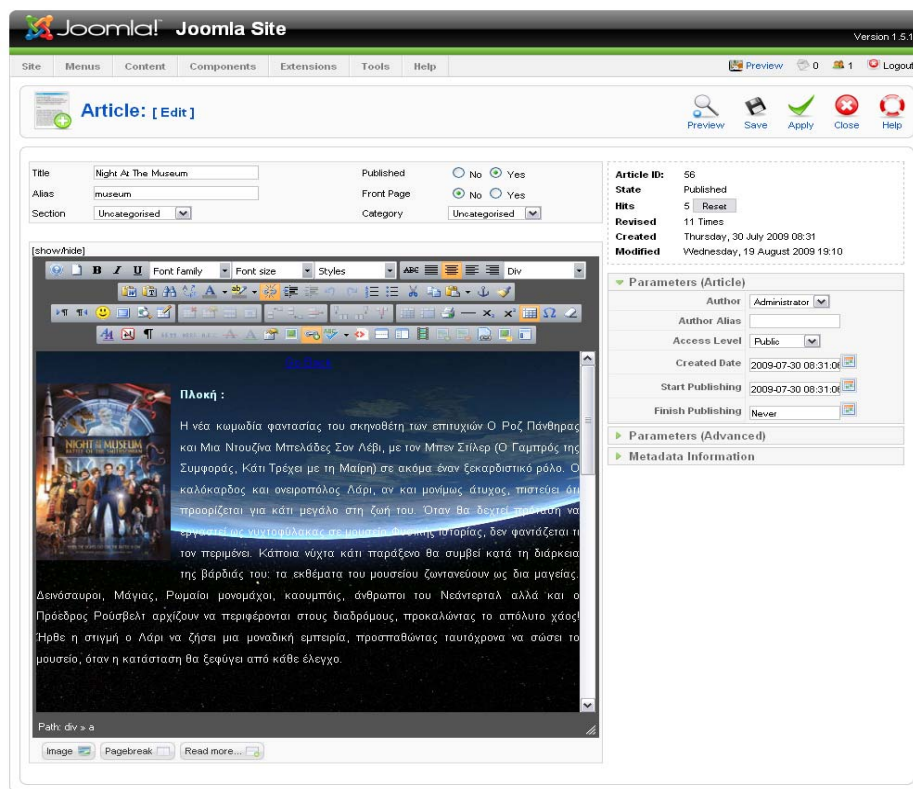
Εικόνα 35.4. Upload video σε άρθρο

### Εισαγωγή αρχείου ήχου σε άρθρο

Μπορούμε να προσθέσουμε στο άρθρο μας ένα αρχείο ήχου ακριβώς με την ίδια διαδικασία που έγινε η προσθήκη video.

### Δημιουργία άρθρου με κώδικα HTML

Όπως αναφέραμε παραπάνω είναι δυνατή η δημιουργία και επεξεργασία των άρθρων μέσω κώδικα. Παρακάτω φαίνεται ένα άρθρο στην τελική του μορφή όπως δημιουργήθηκε μέσω των σχεδιαστικών εργαλείων του editor του Joomla και μέσω συγγραφής κώδικα HTML :



Εικόνα 36. Άρθρο

Με χρήση κώδικα HTML :

```
<div style="text-align: center;"><a tooltip="linkalert-tip" href="javascript:history.go(-1)">
Go Back</a></div>
<div style="text-align: justify;"></div>
<p style="text-align: justify;"><span style="font-size: 10pt;"><span style="color:
#ffffff;"></span></span></p>
<div style="text-align: justify;"></div>
<p style="text-align: justify;"><span style="color: #cfffff;"><strong><span style="font-size:
10pt;">Πλοκή :</span></strong></span></p>
<div style="text-align: justify;"></div>
<p style="text-align: justify;"><span style="font-size: 10pt;"><span style="color: #ffffff;">Η
νέα κωμωδία φαντασίας του σκηνοθέτη των επιτυχιών Ο Ροζ Πάνθηρας και Μια Ντουζίνα
Μπελάδες Σον Λέβι, με τον Μπεν Στίλερ (Ο Γαμπρός της Συμφοράς, Κάτι Τρέχει με τη
Μαίρη) σε ακόμα έναν ξεκαρδιστικό ρόλο. Ο καλόκαρδος και ανεπιπόλεος Λάρι, αν και
μονίμως άτυχος, πιστεύει ότι προορίζεται για κάτι μεγάλο στη ζωή του. Όταν θα
δεχτεί συνταγή να ερμηνεύσει τον ήρωα της ιστορίας, δεν φανιάζεται π
τον περιμένα. Κάποια νύχτα κάτι παράξενο θα συμβεί κατά τη διάρκεια
της βάρδιάς του: τα εκθέματα του μουσείου ζωντανεύουν ως δια μαγείας.
Δενόστωροι, Μάνιες, Ρωμαίοι μοναρχοί, καουμπόις, άνθρωποι του Νεάντερταλ αλλά και ο
Πρόεδρος Ρούσβελτ αρχίζουν να περιφέρονται στους διαδρόμους, προκαλώντας το απόλυτο χάος.
Τώρα η στιγμή ο Λάρι να ζήσει μια μοναδική εμπειρία, προσπαθώντας ταυτόχρονα να σώσει το
μουσείο, όταν η κατάσταση θα ξεφύγει από κάθε έλεγχο.
```

Μαίρη) σε ακόμα έναν ξεκαρδιστικό ρόλο. Ο καλόκαρδος και ονειροπόλος Λάρι, αν και μονίμως άτυχος, πιστεύει ότι προορίζεται για κάτι μεγάλο στη ζωή του. Όταν θα δεχτεί πρόταση να εργαστεί ως νυχτοφύλακας σε μουσείο Φυσικής Ιστορίας, δεν φαντάζεται τι τον περιμένει. Κάποια νύχτα κάτι παράξενο θα συμβεί κατά τη διάρκεια της βάρδιάς του: τα εκθέματα του μουσείου ζωντανεύουν ως δια μαγείας. Δεινόσαυροι, Μάγιας, Ρωμαίοι μονομάχοι, καουμπόις, άνθρωποι του Νεάντερταλ αλλά και ο Πρόεδρος Ρούσβελτ αρχίζουν να περιφέρονται στους διαδρόμους, προκαλώντας το απόλυτο χάος! Ήρθε η στιγμή ο Λάρι να ζήσει μια μοναδική εμπειρία, προσπαθώντας ταυτόχρονα να σώσει το μουσείο, όταν η κατάσταση θα ξεφύγει από κάθε έλεγχο.

**Ηθοποιοί :**

**Οοσεν Γουίλσον, Ρομπιν Γουίλιαμς, Ντικ Βαν Νταικ, Μπεν Στιλερ**

**Σκηνοθεσία :** Σον Λεβι

**Σενάριο :** Lara Kramer

**Χώρα :** USA

**Κατηγορία :** Κωμωδία

**Διάρκεια :** 103

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

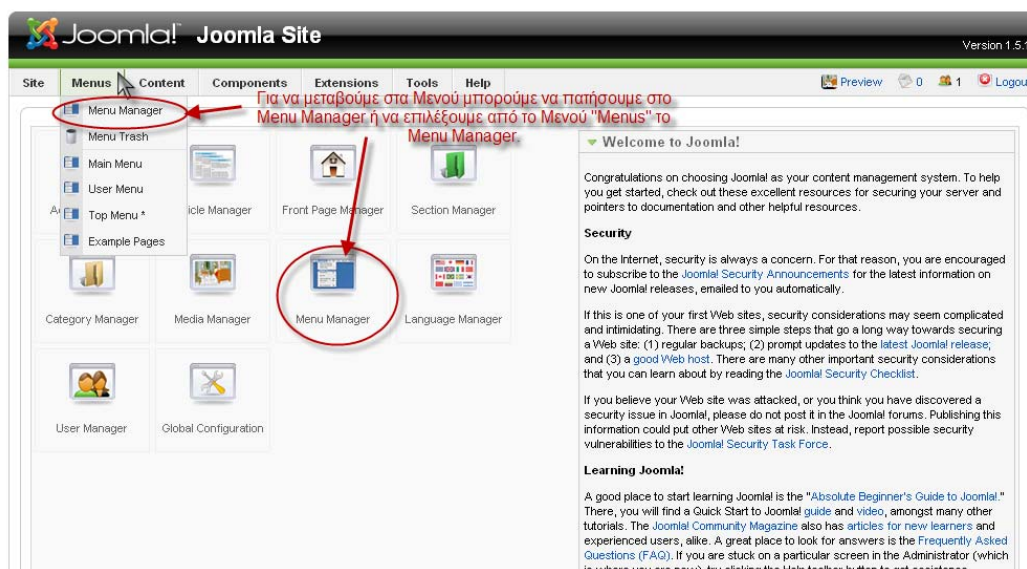
**Κατηγορία :** Night At The Museum Trailer

```
<script type="text/javascript">
// <![CDATA[
writeFlash( {'src':'plugins/editors/jce/tiny_mce/plugins/mediamanager/swf/flvplayer.swf','men
u':false,'allowfullscreen':true,'wmode':'opaque','base':'joomla15/','flashvars':'file=images/stori
es/videos/YouTube_-_Night_at_the_Museum_2_Trailer.flv','name':'YouTube_
_Night_at_the_Museum_2_Trailer.flv','width':'365','height':'225'});
// ]>
</script>
<br /></strong></span></p>
<div style="text-align: justify;"></div>
<p style="text-align: justify;"><span style="font-size: 10pt;"><span style="color:
#ffffff;"><br /></span></span></p>
<div style="text-align: justify;"></div>
<div style="text-align: justify;"></div>
<p style="text-align: center;"><strong><span style="color: #ccffff;"><span style="font-size:
10pt;">Night At The Museum Wallpaper</span></span></strong></p>
<div style="text-align: center;"></div>
<p style="text-align: center;"><span style="color: #003366;"><a target="_blank"
href="images/stories/Night_at_the_Museum_Wallpaper_3_800.jpg"><span
tooltip="linkalert-tip" style="font-size: 10pt;">800 X 600</span></a></span></p>
<div style="text-align: center;"></div>
<p style="text-align: center;"><span style="color: #003366;"><a target="_blank"
href="images/stories/Night_at_the_Museum_Wallpaper_3_800.jpg"><span
tooltip="linkalert-tip" style="font-size: 10pt;">1024 X 768</span></a></span></p>
<div style="text-align: center;"></div>
<p style="text-align: center;"><span style="color: #ccffff;"><span style="font-size:
10pt;"><a
tooltip="linkalert-tip" target="_blank"
href="images/stories/Night_at_the_Museum_Wallpaper_3_800.jpg">1280 X 1024</a><br
/></span></span></p>
<div style="text-align: center;"></div>
<div style="text-align: center;"></div>
<p style="text-align: justify;"><span style="font-size: 10pt;"><span style="color:
#ffffff;"><span class="simplelink"><br /></span></span></span></p>
```

#### 4.4.5 Δημιουργία ενός Menu

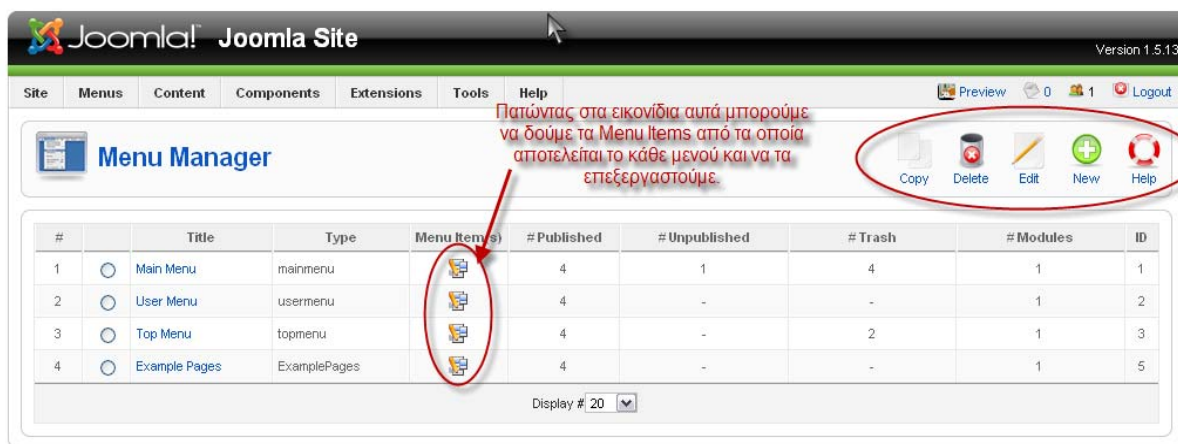
Μέχρι τώρα είδαμε πώς μπορούμε να οργανώσουμε και να διαχειριστούμε το περιεχόμενο της ιστοσελίδας μας. Το επόμενο απαραίτητο βήμα είναι η δημιουργία μενού για την εύκολη πλοήγηση στην ιστοσελίδα από τον χρήστη. Το κάθε μενού μπορεί οδηγεί σε ένα Content Item. Όπως έχουμε δει τα Content Items αποτελούνται από τα άρθρα, τις κατηγορίες και τους τομείς.

Το Joomla! δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας περισσότερων του ενός μενού, των οποίων η θέση εξαρτάται από το template που έχουμε ορίσει. Σε κάθε μενού μπορούμε να προσθέσουμε “Menu Items”. Παρακάτω φαίνονται τα βήματα δημιουργίας και μορφοποίησης ενός “Menu” :



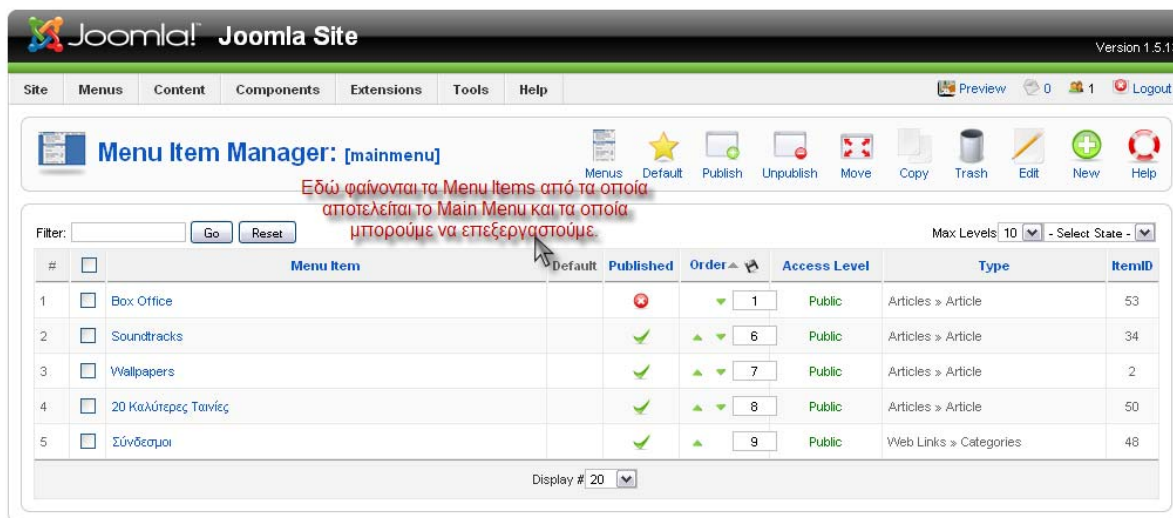
Εικόνα 36.1. Δημιουργία ενός Menu

Το Joomla παρέχει έτοιμα κάποια μενού τα οποία μπορούμε να επεξεργαστούμε. Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα νέο μενού με το πλήκτρο “New”, να αντιγράψουμε και να διαγράψουμε ένα μενού κ.τ.λ. Κάθε μενού αποτελείται από τα Menu Items τα οποία είναι τα υπομενού που χρησιμοποιώντας links μεταφέρουν τον χρήστη στο επιθυμητό σημείο του site:



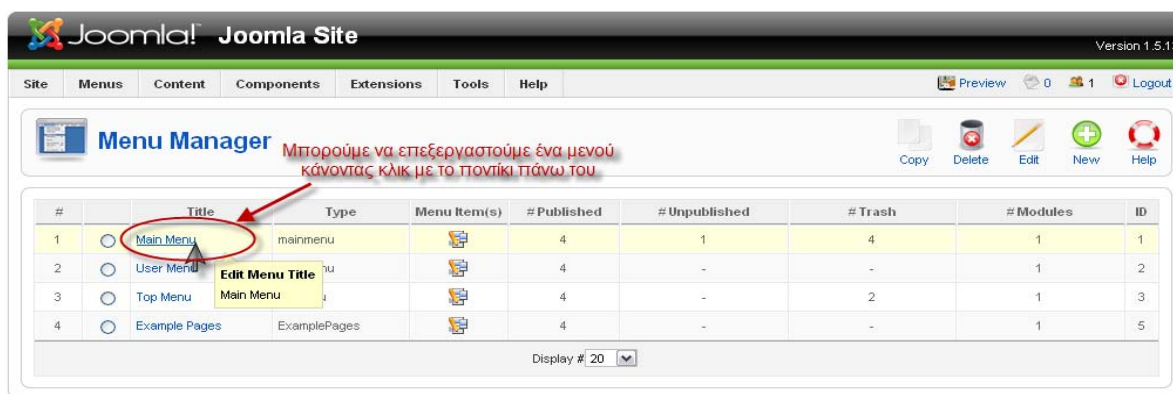
Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 36.2. Δημιουργία ενός Menu



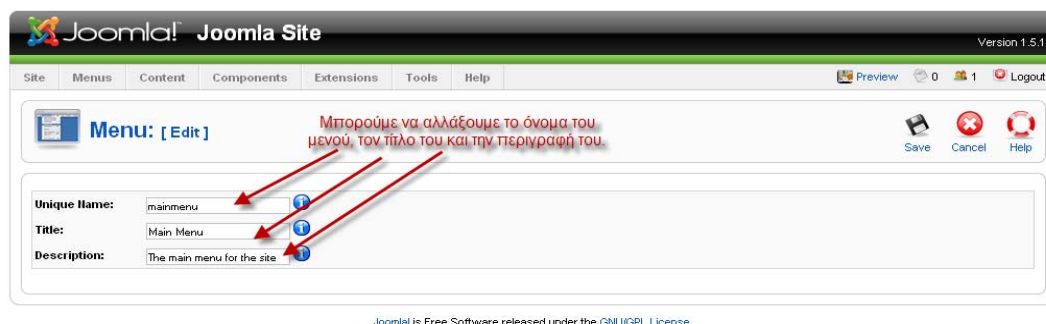
Εικόνα 36.3. Δημιουργία ενός Menu

Πατώντας πάνω στο μενού που επιθυμούμε μπορούμε να το επεξεργαστούμε :



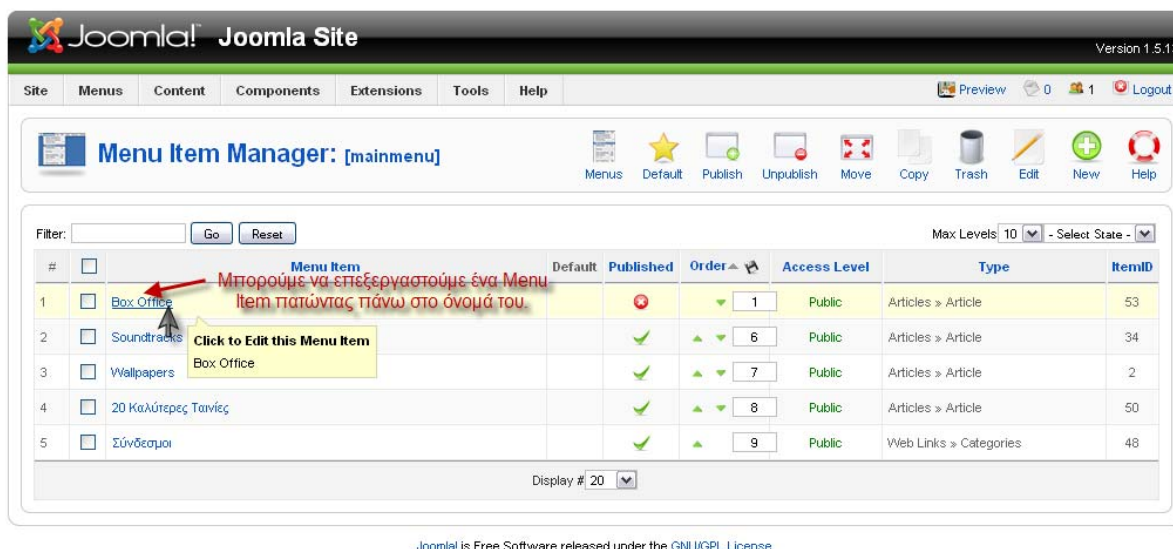
Εικόνα 36.4. Επεξεργασία ενός Menu



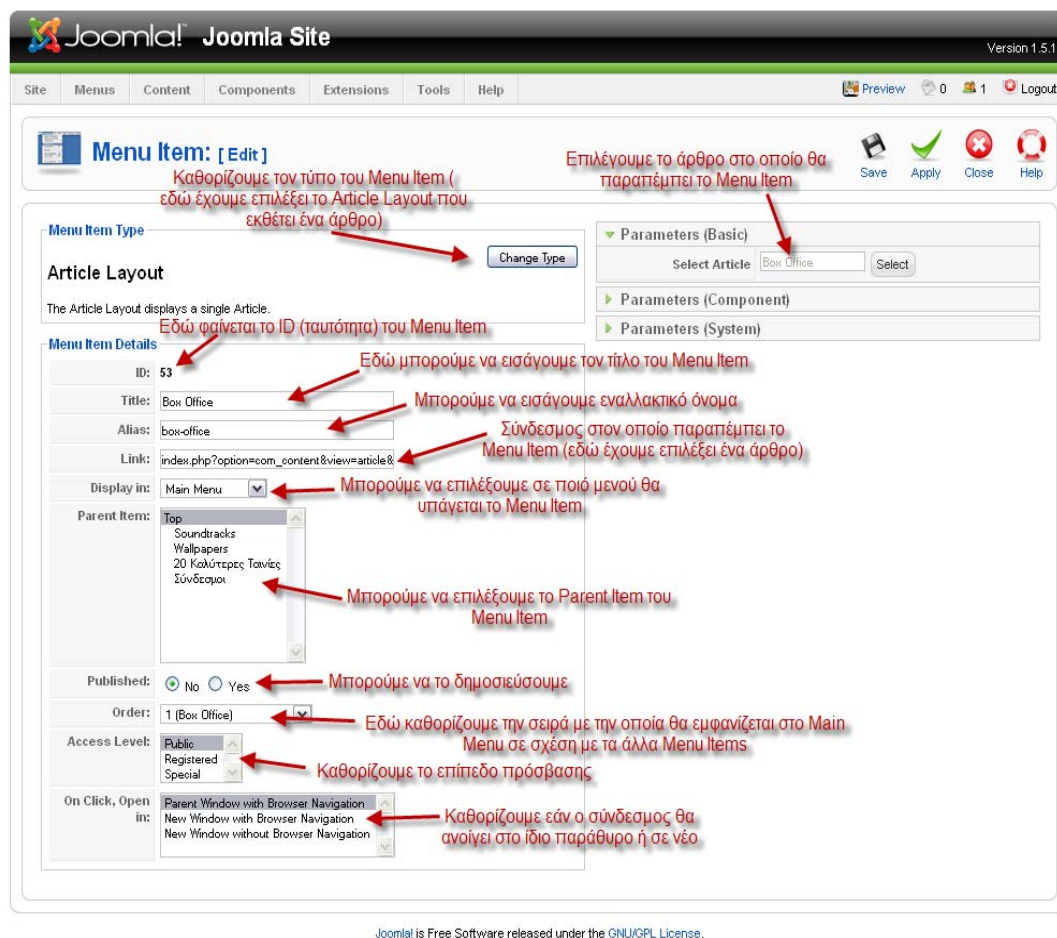


Εικόνα 36.5. Επεξεργασία ενός Menu

Πατώντας πάνω σε ένα Menu Item μπορούμε να το επεξεργαστούμε. Μπορούμε να καθορίσουμε τον τύπο του, δηλαδή πού θα μεταφέρει τον χρήστη όταν αυτός το πατάει, όπως παραδείγματος χάρη σε ένα άρθρο. Μπορούμε να δώσουμε ένα τίτλο στο Menu Item, ένα εναλλακτικό όνομα και το link στο οποίο θα παραπέμπει. Επίσης μπορούμε να το εντάξουμε σε ένα από τα Menu που έχουμε δημιουργήσει, να καθορίσουμε με ποια σειρά θα φαίνεται στην ιστοσελίδα σε σχέση με τα άλλα Menu Items, να καθορίσουμε τα δικαιώματα πρόσβασης από τους χρήστες, να ορίσουμε αν θα ανοίγει στο ίδιο παράθυρο ή σε ένα νέο κτλ. :



Εικόνα 36.6. Επεξεργασία ενός Menu

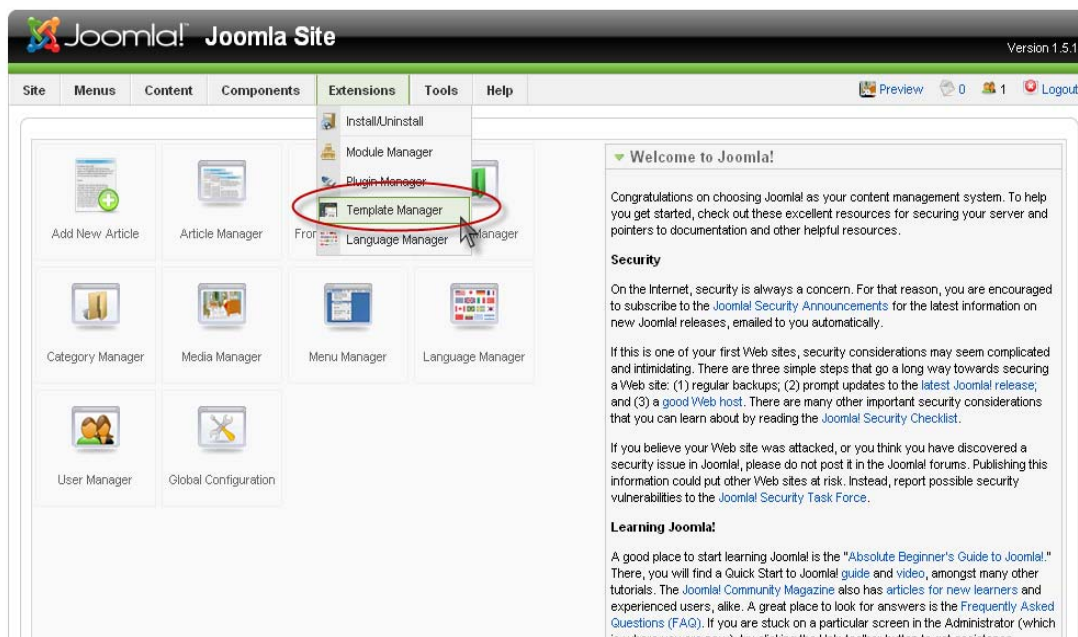


Εικόνα 36.7. Επεξεργασία ενός Menu

#### 4.4.6 Ορισμός Template

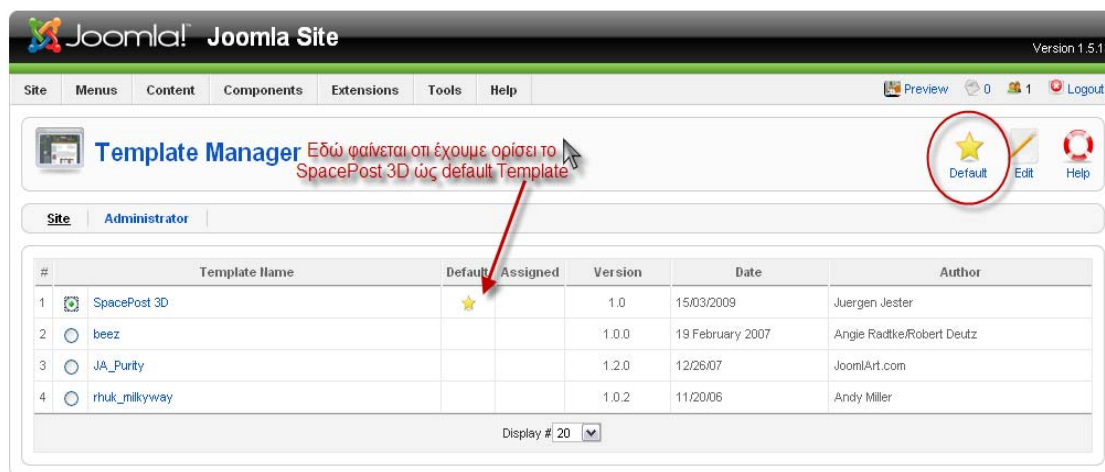
Μπορούμε να καθορίσουμε την εμφάνιση που θα έχει η ιστοσελίδα μας ορίζοντας ένα συγκεκριμένο Template (πρότυπο). Υπάρχουν ορισμένα διαθέσιμα Templates από το Joomla και πολλά άλλα στο διαδίκτυο που μπορούμε να τα κατεβάσουμε δωρεάν. Τα πρότυπα του Joomla παρέχονται σε συμπιεσμένη μορφή (.zip ή .tar.gz). Αφού αποθηκεύσουμε το ή τα πρότυπα σε σημείο του υπολογιστή μας, μεταφερόμαστε στον Joomla installer από το μενού Extensions -> Install/Uninstall. Στη συνέχεια επιλέγουμε το συμπιεσμένο φάκελο, που περιέχει τα αρχεία του προτύπου και πατάμε το “Upload File & Install” για να εγκαταστήσουμε το πρότυπο. Η διαδικασία επιλογής του προτύπου βέβαια δεν έχει τελειώσει. Από το μενού “Extensions” επιλέγουμε το υπομενού “Template Manager” που θα μας μεταφέρει στη σελίδα διαχείρισης των Προτύπων. Εκεί θα ορίσουμε το πρότυπο που επιθυμούμε όπως φαίνεται παρακάτω η διαδικασία ορισμού ενός Template ως default :

1. Από το Control Panel επιλέγουμε από το μενού Extensions το Template Manager:



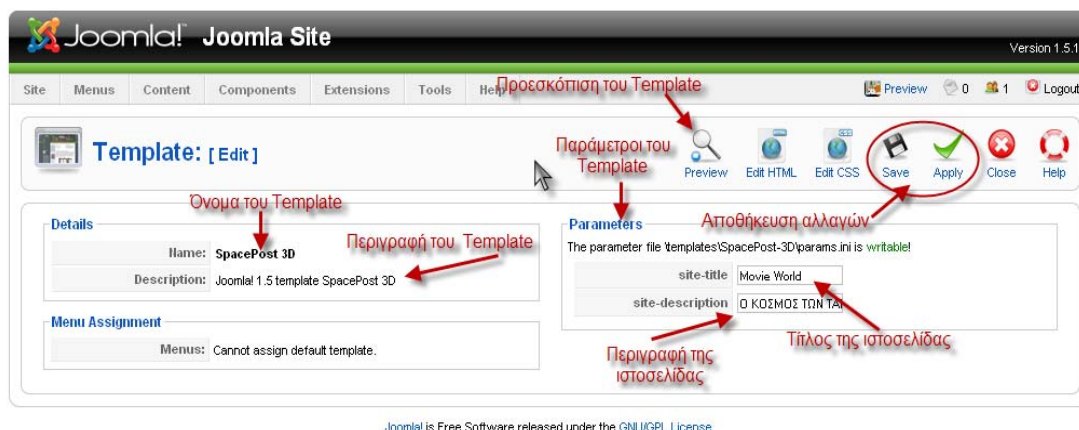
Εικόνα 37.1. Ορισμός Template

2. Ανοίγει η παρακάτω οθόνη. Επιλέγοντας ένα Template μπορούμε να το ορίσουμε ως default πατώντας πάνω στο αστερί πάνω δεξιά. Εμείς έχουμε ορίσει ως default Template το SpacePost 3D. Η τοποθεσία των Templates στον τοπικό μας δίσκο είναι C:\xampp\htdocs\joomla15\templates. Το path του SpacePost 3D είναι C:\xampp\htdocs\joomla15\templates\SpacePost-3D\index.php.



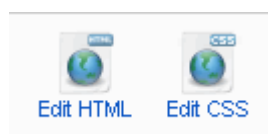
Εικόνα 37.2. Ορισμός Template

3. Πατώντας πάνω στο όνομα ενός Template ή επιλέγοντας το και πατώντας στο πλήκτρο "Edit" μπορούμε να επεξεργαστούμε τις παραμέτρους του:



Εικόνα 37.3. Επεξεργασία Template

Με τα παρακάτω εικονίδια μπορούμε να επεξεργαστούμε το Template με κώδικα HTML και να εισάγουμε CSS αντίστοιχα :



Παρακάτω φαίνεται το Template SpacePost 3D σε HTML κώδικα:

```
<!--  
Design by ActiView.de  
http://www.actiview.de  
This template is released under Creative Commons ShareAlike 3.0 licence.  
If you are interested in a licence free version without any template design link, please visit:  
http://www.actiview.de/index.php/free-joomla-templates.html  
You are allowed to remove the 3d design-link, if you pay a fee of 10 US Dollar.  
Thank you  
-->  
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="<?php echo $this->language; ?>"  
lang="<?php echo $this->language; ?>" >  
<head>  
<jdoc:include type="head" />  
<link rel="stylesheet" href="templates/_system/css/general.css" type="text/css" />  
<link rel="stylesheet" href="templates/<?php echo $this->template ?>/css/template.css"  
type="text/css" />  
</head>
```

```
<body>

<div id="stage">
  <div id="wrapper">
    <div id="top">
      <div id="top-titel"><?php echo $this->params->get('Site-Title');
?></div>
      <div id="top-titel2"><?php echo $this->params->get('Site-
Description'); ?></div>
      <div id="top-right"></div>
      <div id="menu"><jdoc:include type="modules" name="user3"
style="xhtml" /></div>
    </div>
    <div id="content">
      <div id="content-left">
        <div id="content-left-inside"><jdoc:include type="component"
/></div>
      </div>
      <div class="sidebar">
        <div class="sidebar-header"></div>
        <div class="sidebar-content"><jdoc:include type="modules" name="left"
style="xhtml" /></div>
        <div class="sidebar-footer"></div><!-- You're not allowed to delete, modify
or replace the following link for Actiview.de ! (for details to buy this template free check the
license at the top of this file or visit actiview.de --><div style="text-
align:right;color:#555;"><small>3D Graphics and Design by <span style="font-weight:bold;
color:grey"><a href="http://www.actiview.de/index.php/free-joomla-templates.html"
target="_blank">Actiview.de</a></span></small></div>
      </div>
    </div>
    <div id="content-closer"></div>
  </div>
</div>
<div id="footer">
<div id="footerimg">
  <div style="position:relative;width:1000px;height:378px;">
    <div id="star-anim"></div>
    <div id="last-post">
      <?php if ( $this->countModules( 'user1' ) ) { ?><jdoc:include
type="modules" name="user1" style="xhtml" /><?php } ?>
    </div>
    <div id="last-comment">
      <?php if ( $this->countModules( 'user2' ) ) { ?><jdoc:include
type="modules" name="user2" style="xhtml" /><?php } ?>
    </div>
  </div>
</div></div>

</body>
</html>
```

Παρακάτω φαίνεται η CSS του Template SpacePost 3D :

```
body {  
background : #000000 url('../images/bg.jpg') repeat-x center top;  
text-align : center;  
margin : 0 auto;  
font-family: Futura, sans-serif;  
font-size: 0.8em;  
line-height: 2em;  
padding: 0px;  
}
```

```
#copy { display:none;  
}
```

```
#stage {  
margin : 0 auto 0 auto;  
width : 1000px;  
text-align : left;  
}
```

```
#wrapper {  
width:1000px;  
margin:0 auto;  
}
```

```
#top {  
width:980px;  
height:176px;  
position:relative;  
}
```

```
#top-right {  
width:481px;  
height:71px;  
background-repeat:no-repeat;  
background-position:top left;  
position:absolute;  
top:56px;  
right:0px;  
}
```

```
#top-titel {  
position:relative;  
margin-top:70px;
```

```
padding-top:10px;  
width:980px;  
height:55px;  
text-align : center;  
font-size : 55px;  
font-family : Futura, sans-serif;  
color : #fff;  
}
```

```
#top-titel2 {  
width:980px;  
height:30px;  
text-align : center;  
font-size : 17px;  
font-family : Futura, sans-serif;  
color : #ddd;  
}
```

```
#menu {  
position:absolute;  
top:155px;  
left:0px;  
width : 100%;  
margin : 0;  
padding-top : 50px;  
height : 70px;  
font : 1.1em Futura, sans-serif;  
}
```

```
#menu a {  
color : #421;  
text-decoration : none;  
}  
#menu a:hover {  
color : #370c42;  
}
```

```
#pathway {  
width:1000px;  
height:15px;  
line-height:15px;  
padding-left:0px;  
}
```

```
#content {  
width:1000px;  
padding-top:100px;  
margin:0 auto;  
}
```

```
#content-left {  
background:transparent url(../images/contentbg.png) repeat scroll 0 0;  
float:left;
```

```
font-size:1.2em;  
line-height:1.4em;  
margin-left:0;  
padding:25px;  
width:680px;  
color:#ddd;  
}
```

```
#content-left-inside{  
padding:10px 40px 10px 0px;  
}
```

```
.sidebar{  
font-size : 1.2em;  
width : 242px;  
float : left;  
margin-right : 0;  
margin-left : 15px;
```

```
color : #666;  
}
```

```
.sidebar-header {  
font-size : 1.2em;  
width : 242px;  
height : 110px;  
float : left;  
margin-right : 0;  
background : url('../images/sidebar-top.gif');  
color : #5ea0fe;  
}
```

```
.sidebar-content {  
font-size : 1.2em;  
width : 242px;  
float : left;  
margin-right : 0;  
background : url('../images/sidebar-center.gif');  
color : #5ea0fe;  
}
```

```
.sidebar-footer {  
font-size : 1.2em;  
width : 242px;  
height : 86px;  
float : left;  
margin-right : 0;  
background : url('../images/sidebar-footer.gif');  
color : #5ea0fe;  
}
```

```
.sidebar-content h3 {
```



```
background:transparent url(../images/box.png) no-repeat scroll 0 0;
border-bottom:3px solid #555;
color : #eee;
font-weight:150;
margin-left:21px;
margin-right:7px;
padding:0 0 0 35px;
}

.sidebar h2 {
padding : 0 0 0 5px;
margin : 5px;
color : #421;
font-weight : 200;
border-bottom : 3px solid #555;
background : transparent url('../images/box.png') no-repeat scroll 0 0;
padding-left : 35px;
}

.sidebar ul {
margin : 0;
padding : 2px;
list-style-type : none;
}

.contentpaneopen{
color:#ccc;
}

.sidebar ul li {
background : none;
padding : 2px 1px 0 1px;
margin : 15px;
}

.sidebar ul li li {
border-bottom : 1px solid #555;
padding : 0 0 0 15px;
}

.sidebar a {
text-decoration : none;
color : #ddd;
}

.sidebar ul li li:hover {
background : url('../images/sidebarbg.png');
border-bottom : 1px solid #555;
}

#content-right{
width:234px;
float:left;
background-image:url(../images/bk_right_green.jpg);
background-repeat: no-repeat;
background-position:top left;
voice-family: "\"}\"";
voice-family: inherit;
```

```
width:224px;  
}
```

```
#content-right h3 {  
color:#8CB511;  
}
```

```
#content-right-inside {  
width:190px;  
padding-right:0px;  
voice-family: "\"}\"\"";  
voice-family: inherit;  
padding-left:0px;  
margin:20px;  
}
```

```
#content-closer {  
clear:both;}
```

```
#footer {  
height : 378px;  
width : 100%;  
background-image : url('../images/footer-repeat.jpg');  
background-repeat: repeat-x;  
background-position:center;  
margin-bottom : 0;  
color : #ffffff;  
}
```

```
#footerimg {  
width : 1000px;  
height : 378px;  
margin-left : auto;  
margin-right : auto;  
}
```

```
#star-anim {  
height : 257px;  
width : 261px;  
left : 025px;  
top : 0px;  
position : absolute;  
background-image : url('../images/anim1.gif');  
}
```

```
#last-post {  
height : 70px;  
width : 270px;  
left : 350px;  
top : 50px;
```

```
position : absolute;
visibility : visible;
text-align : left;
}
```

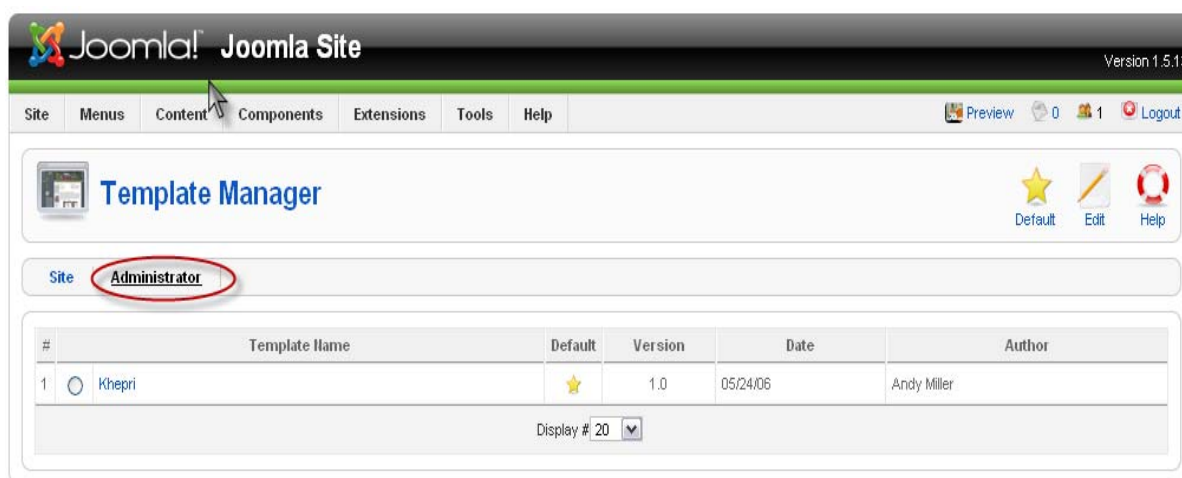
```
#last-comment {
height : 70px;
width : 280px;
left : 730px;
top : 50px;
position : absolute;
visibility : visible;
text-align : left;
}
```

```
#footer h4 {
font-family : Arial, Helvetica, sans-serif;
font-size : 146%;
font-style : normal;
font-weight : bold;
line-height : 100%;
margin : 10px 0 0 0;
}
#last-comment {
float : left;
margin-left : 10px;
width : 240px;
}
#last-comment ul {
font-size : 15px;
line-height : 110%;
list-style : none;
margin : 0;
padding : 0;
color:#05577f;
}
#last-comment ul li {
background : url('../images/minibox.png') no-repeat;
padding : 0 0 4px 20px;
}
#last-post {
float : left;
margin-left : 10px;
width : 240px;
}
#last-post strong {
font-size : 12px;
font-weight : bold;
line-height : 146%;
}
#last-post ul {
font-size : 15px;
```

```
line-height : 110%;  
list-style : none;  
margin : 0;  
padding : 0;  
}  
#last-post ul li {  
background : url('../images/minibox.png') no-repeat;  
padding : 0 0 4px 20px;  
}
```

```
#pathway a:link {color:#000;}  
#pathway a:visited {color:#000;}  
#pathway a:hover {color:#000;}
```

Μέσα από το Template Manager μπορούμε να επεξεργαστούμε το Template του περιβάλλοντος διαχείρισης πατώντας στο Administrator :

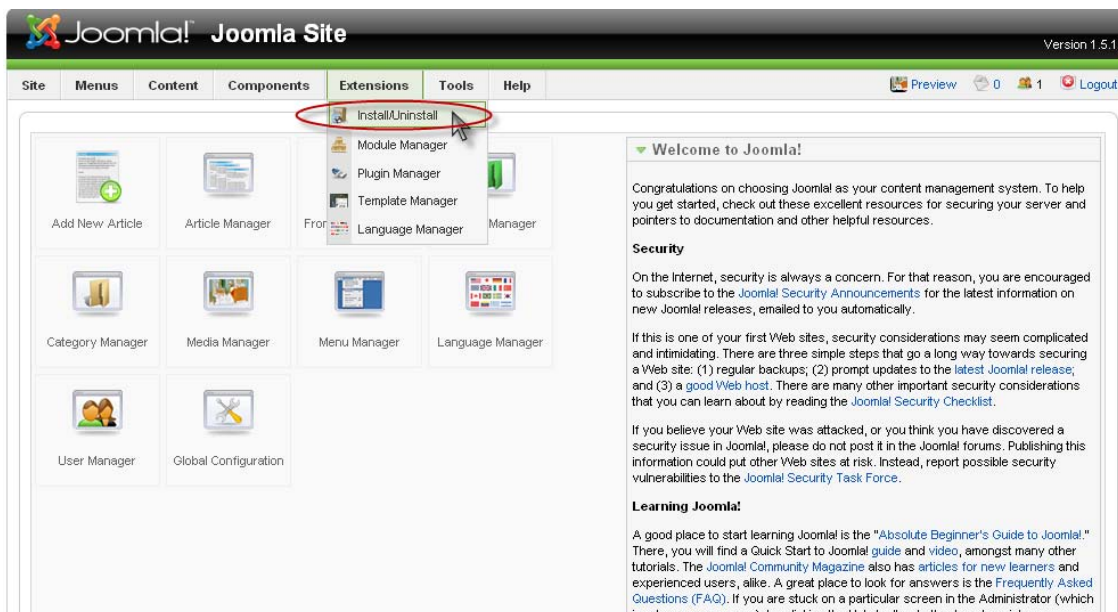


Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 37.4. Επεξεργασία Template

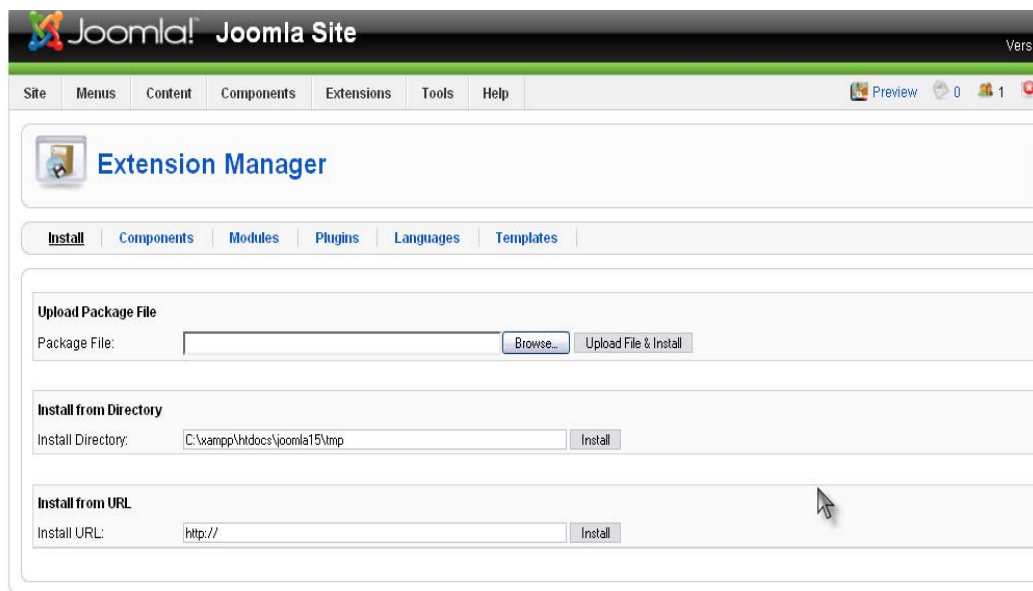
### Εγκατάσταση ενός Template

Για να εγκαταστήσουμε ένα Template πηγαίνουμε στο μενού Extensions -> Install/Uninstall :



Εικόνα 37.5. Εγκατάσταση Template

Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη. Πατώντας στο Browse μπορούμε να αναζητήσουμε στον τοπικό μας δίσκο ένα Template που έχουμε κατεβάσει. Εναλλακτικά μπορούμε να εγκαταστήσουμε ένα Template από τον φάκελο εγκατάστασης του Joomla ή δίνοντας την διεύθυνση web από την οποία μπορείς να κατεβάσεις το Template :

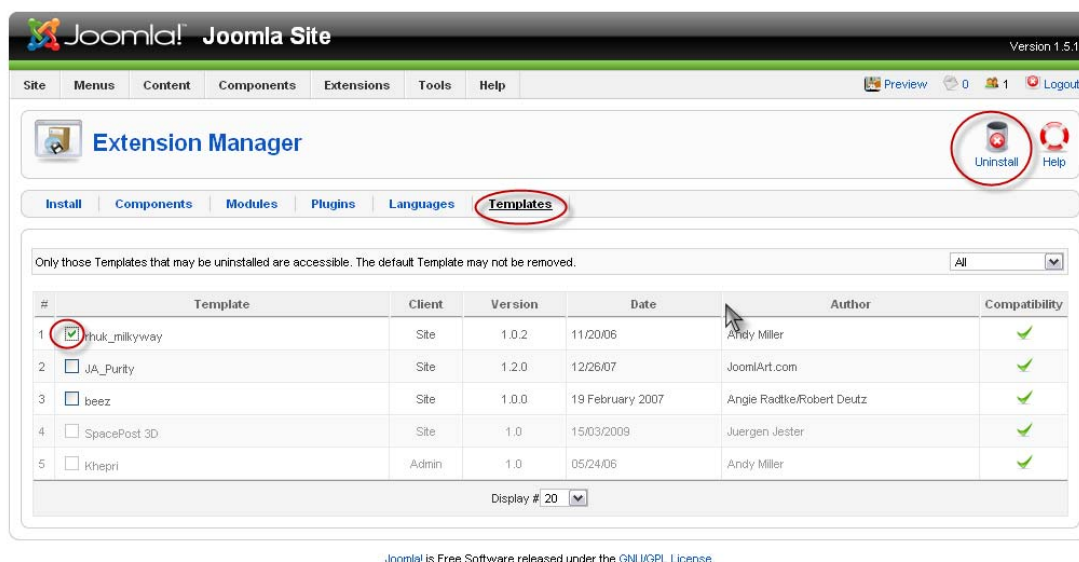


Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 37.6. Εγκατάσταση Template

### Απεγκατάσταση ενός Template

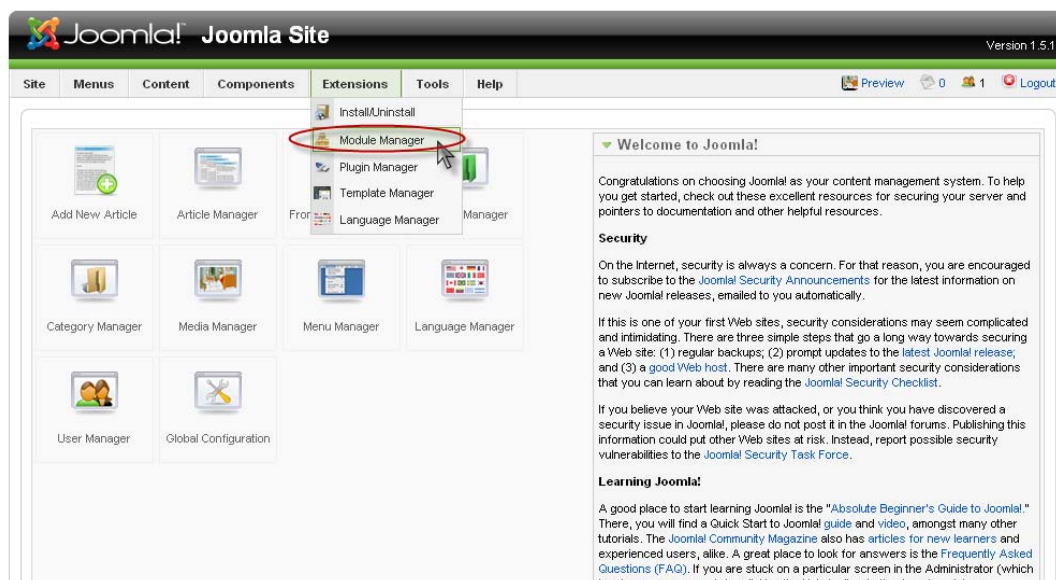
Για να απεγκαταστήσουμε ένα Template παραμένουμε στην ίδια οθόνη και πατάμε στο Templates. Από την οθόνη που εμφανίζεται επιλέγουμε το Template που επιθυμούμε να απεγκαταστήσουμε και πατάμε το πλήκτρο Uninstall πάνω δεξιά :



Εικόνα 37.7. Απεγκατάσταση Template

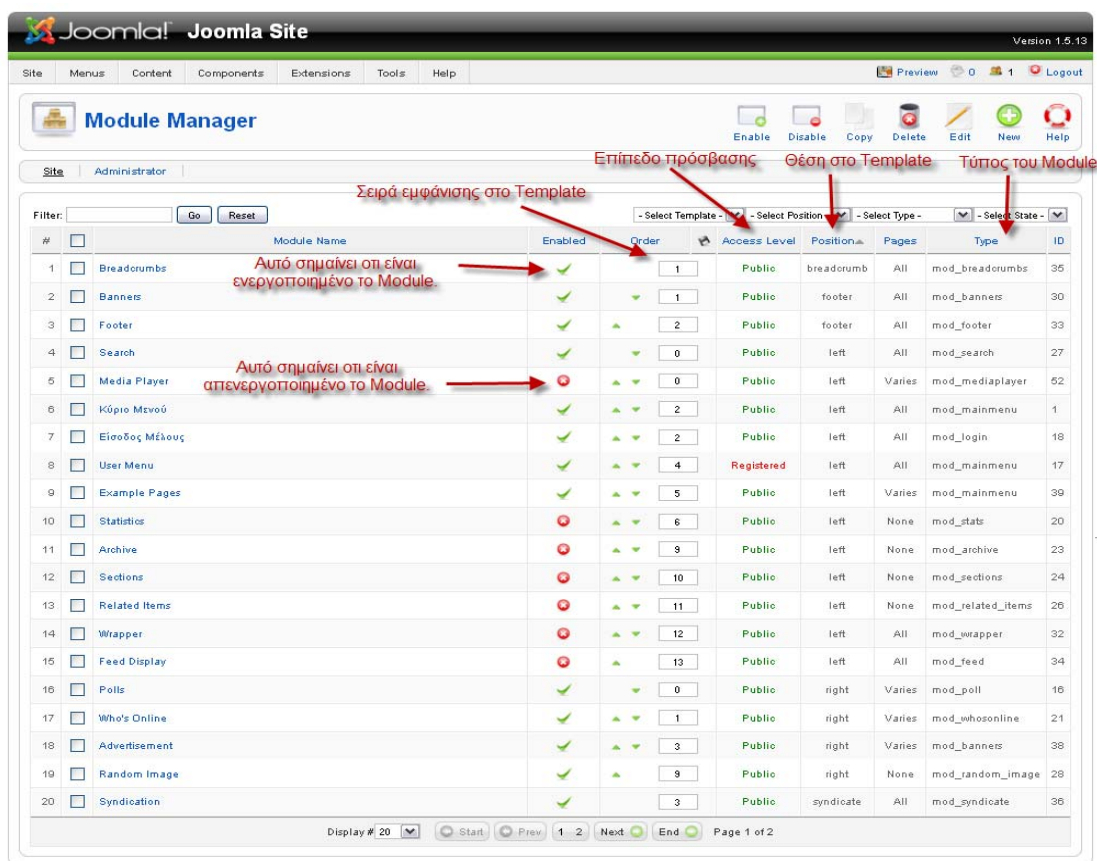
#### 4.4.7 Διαχείριση των Modules

Τα Modules είναι τα επιμέρους τμήματα που αποτελούν το Template. Για παράδειγμα καθένα μενού ξεχωριστά αποτελεί ένα Module, η επικεφαλίδα του site αποτελεί άλλο ένα κ.ο.κ. Κάθε Module έχει τη δική του θέση μέσα στο Template την οποία μπορούμε να αλλάξουμε. Μπορούμε επίσης να απενεργοποιήσουμε ένα Module ή ακόμα και να το διαγράψουμε αν θέλουμε. Μπορούμε τέλος να εγκαταστήσουμε νέα Modules. Τα Modules τα διαχειριζόμαστε από το μενού Extensions -> Module Manager :



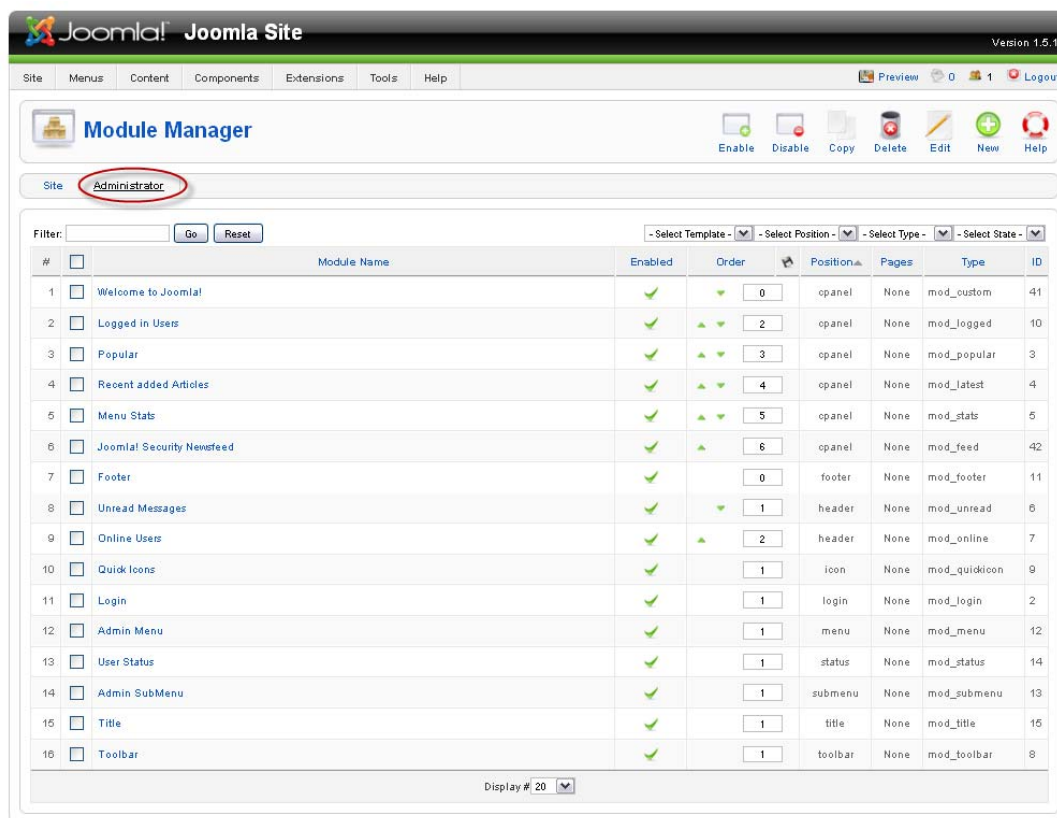
Εικόνα 37.1. Διαχείριση των Modules

Στις παρακάτω εικόνες φαίνονται τα Modules που έχουν χρησιμοποιηθεί για το site :



Εικόνα 37.2. Διαχείριση των Modules

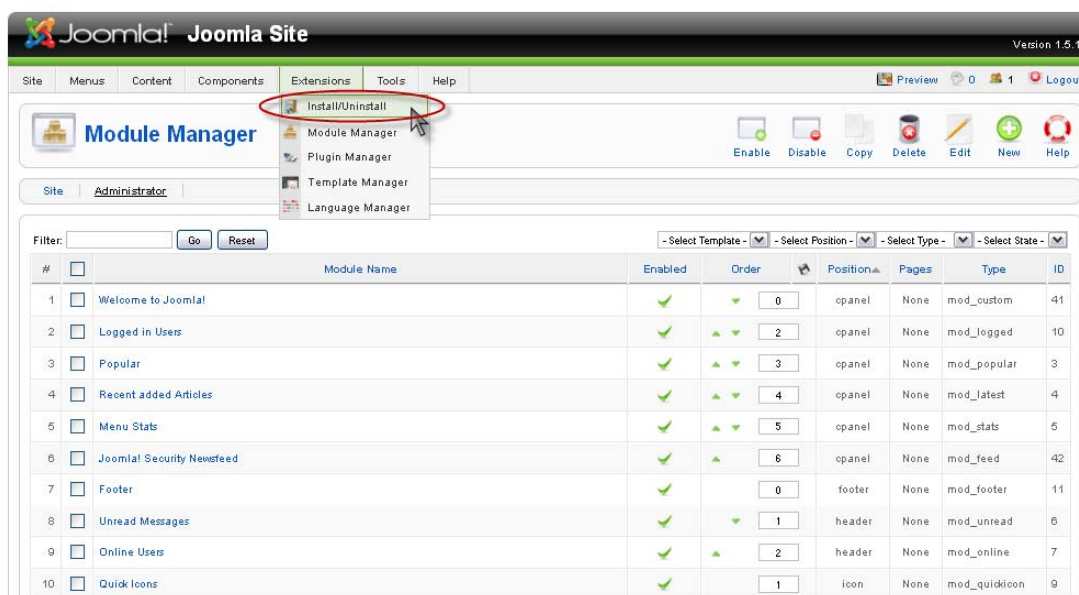
Παρακάτω φαίνονται τα Modules που μπορεί να διαχειριστεί μόνο ο Administrator :



Εικόνα 37.3. Διαχείριση των Modules

### Εγκατάσταση ενός Module

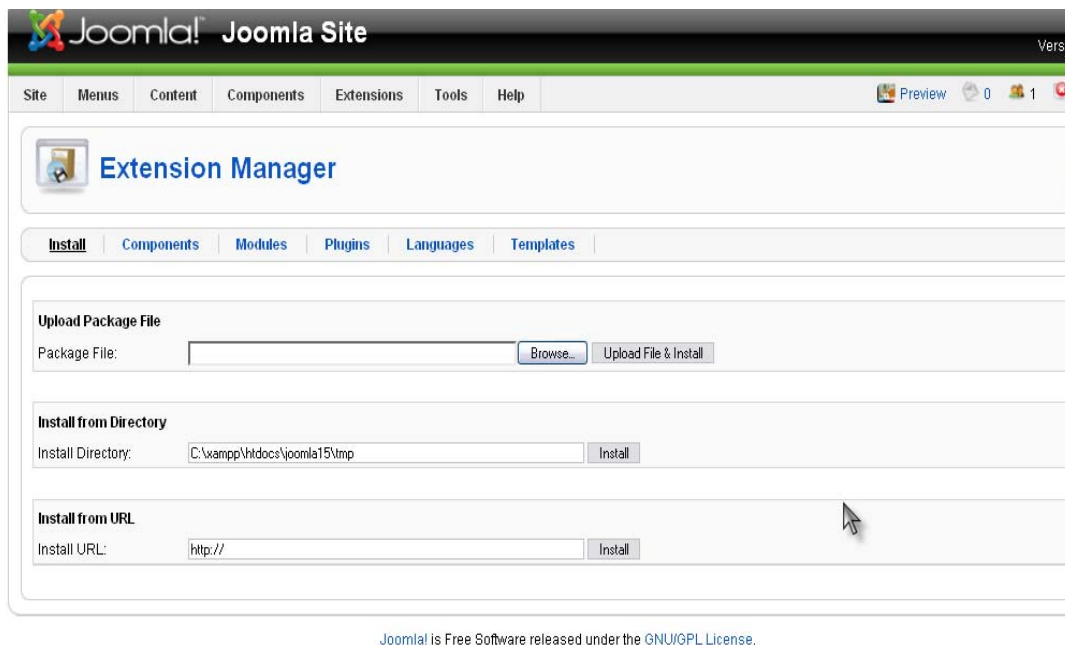
Για να εγκαταστήσουμε ένα Module πηγαίνουμε στο μενού Extensions -> Install/Uninstall :



Εικόνα 37.4. Εγκατάσταση ενός Module



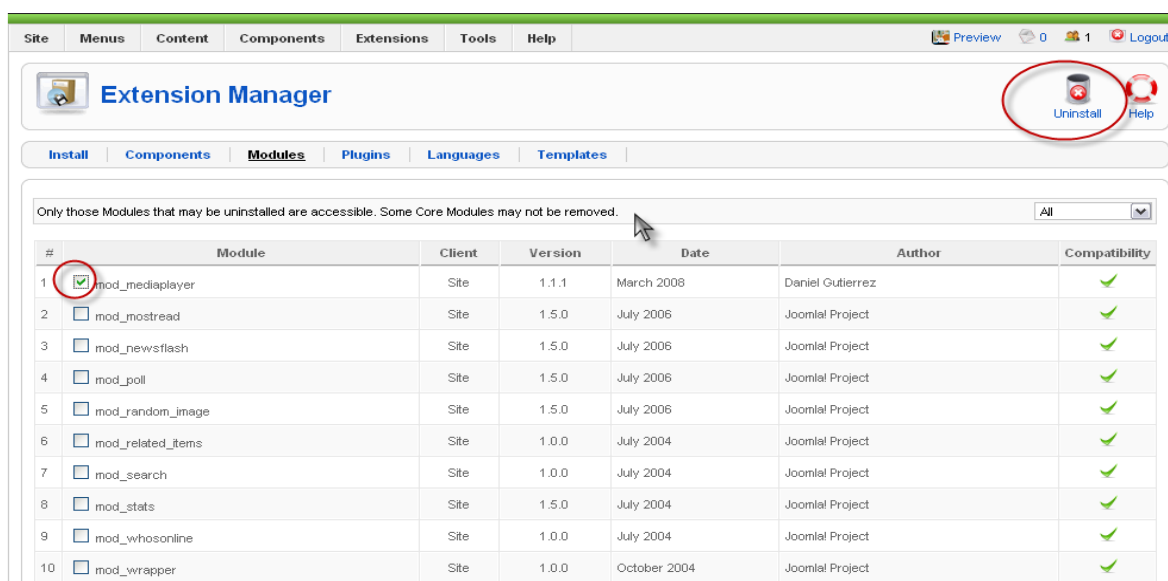
Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη. Πατώντας στο Browse μπορούμε να αναζητήσουμε στον τοπικό μας δίσκο ένα Module που έχουμε κατεβάσει. Εναλλακτικά μπορούμε να εγκαταστήσουμε ένα Module από τον φάκελο εγκατάστασης του Joomla ή δίνοντας την διεύθυνση web από την οποία μπορείτε να κατεβάσετε το Module :



Εικόνα 37.5. Εγκατάσταση ενός Module

### Απεγκατάσταση ενός Module

Για να απεγκαταστήσουμε ένα Module παραμένουμε στην ίδια οθόνη και πατάμε στο Modules. Από την οθόνη που εμφανίζεται επιλέγουμε το Module που επιθυμούμε να απεγκαταστήσουμε και πατάμε το πλήκτρο Uninstall πάνω δεξιά :



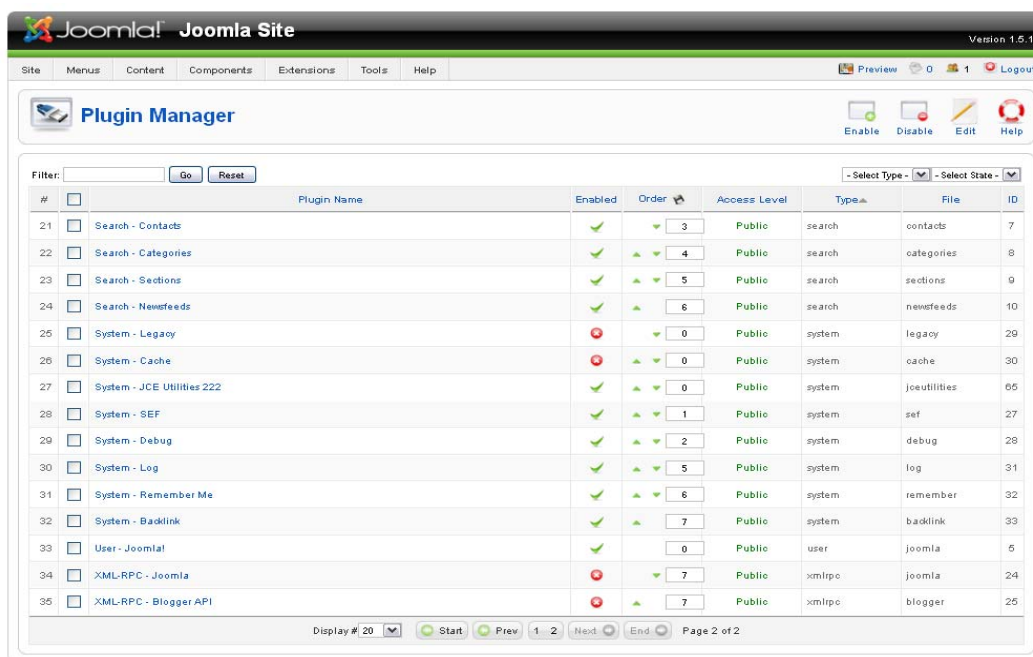
Εικόνα 37.6. Απεγκατάσταση ενός Module

#### 4.4.8 Διαχείριση των Plugins

Τα Plugins είναι σημαντικό κομμάτι του Joomla. Τα Plugins ελέγχουν και επιτρέπουν τις περισσότερες λειτουργίες στην ιστοσελίδα όπως είναι η πλοήγηση μέσα στο site, το Back Button, η πιστοποίηση της ταυτότητας ενός μέλους, η λειτουργία της αναζήτησης μέσα στο site, η λειτουργία της σύνδεσης και της εγγραφής ενός μέλους κτλ. Παρακάτω φαίνονται ορισμένα από τα Plugins που χρησιμοποιούνται στο site μας. Για να διαχειριστούμε τα Plugins πηγαίνουμε στο μενού Extensions -> Plugin Manager :



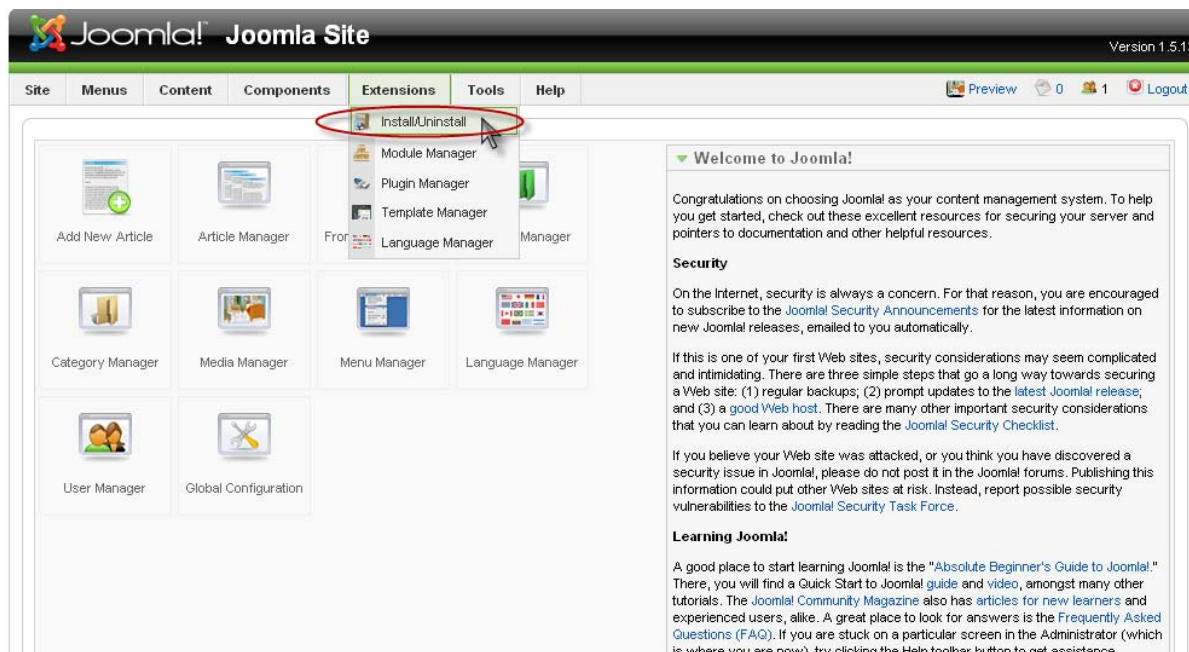
Εικόνα 38.1. Διαχείριση των Plugins



Εικόνα 38.2. Διαχείριση των Plugins

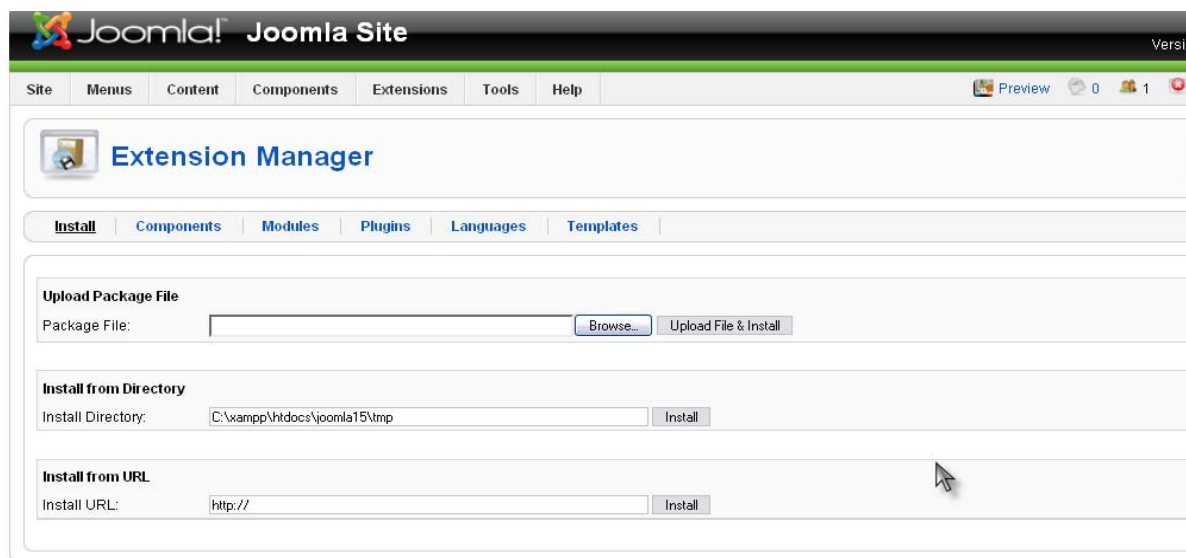
## Εγκατάσταση ενός Plugin

Για να εγκαταστήσουμε ένα Plugin πηγαίνουμε στο μενού Extensions -> Install/Uninstall :



Εικόνα 38.3. Εγκατάσταση ενός Plugin

Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη. Πατώντας στο Browse μπορούμε να αναζητήσουμε στον τοπικό μας δίσκο ένα Plugin που έχουμε κατεβάσει. Εναλλακτικά μπορούμε να εγκαταστήσουμε ένα Plugin από τον φάκελο εγκατάστασης του Joomla ή δίνοντας την διεύθυνση web από την οποία μπορείς να κατεβάσεις το Plugin :

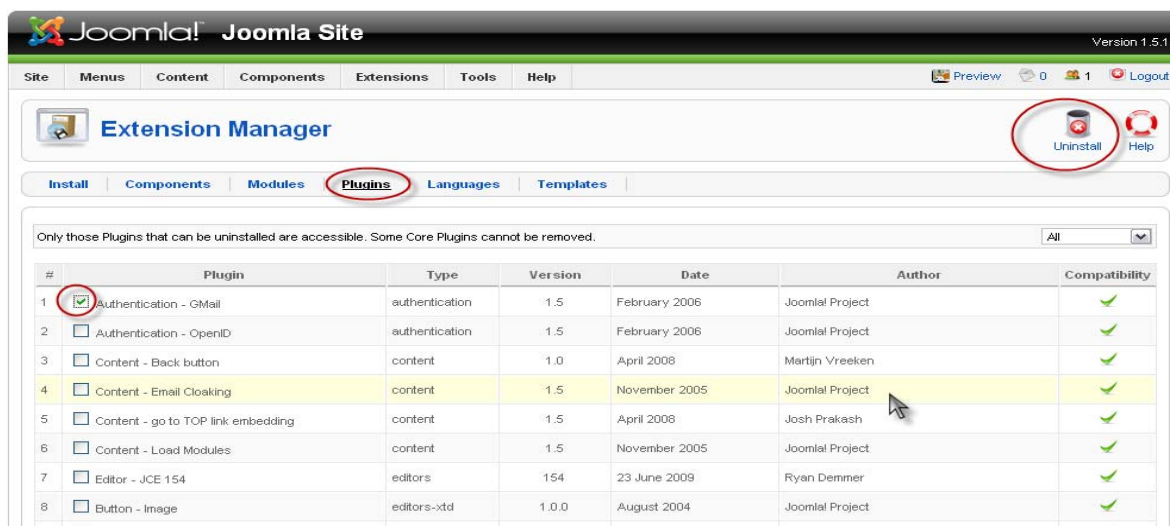


Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 38.4. Εγκατάσταση ενός Plugin

## Απεγκατάσταση ενός Plugin

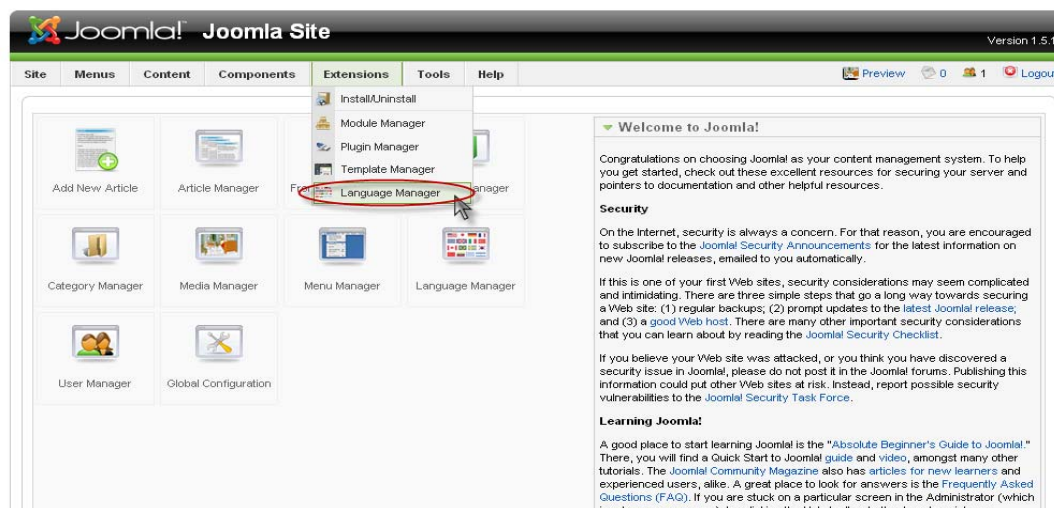
Για να απεγκαταστήσουμε ένα Plugin παραμένουμε στην ίδια οθόνη και πατάμε στο Plugins. Από την οθόνη που εμφανίζεται επιλέγουμε το Plugin που επιθυμούμε να απεγκαταστήσουμε και πατάμε το πλήκτρο Uninstall πάνω δεξιά :



Εικόνα 38.5. Απεγκατάσταση ενός Plugin

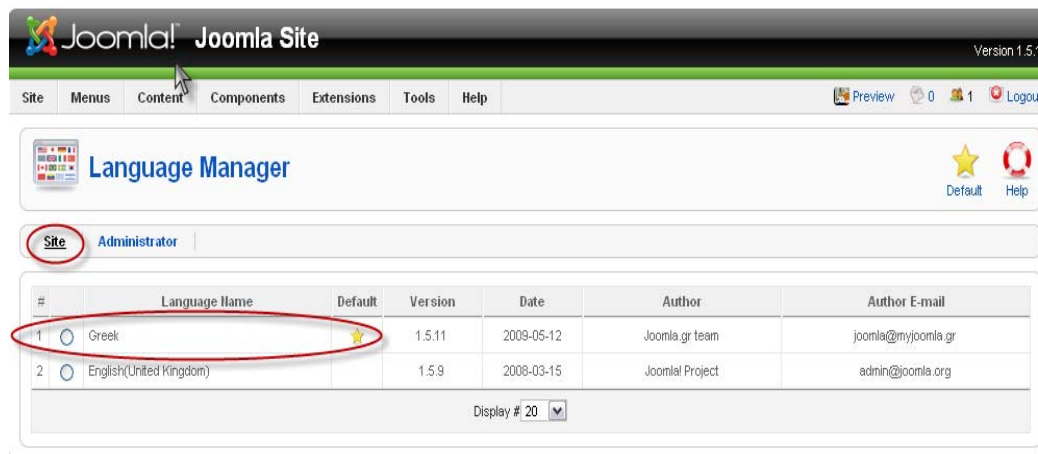
### 4.4.9 Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής

Το Joomla μας δίνει την δυνατότητα να αλλάξουμε την γλώσσα του περιβάλλοντος διαχείρισης αλλά και την γλώσσα που θα φαίνεται στην ιστοσελίδα μας. Υπάρχουν διάφορα πολυγλωσσικά πακέτα στο διαδίκτυο τα οποία μπορούμε εύκολα να κατεβάσουμε και να εγκαταστήσουμε. Στην δική μας περίπτωση έχουμε αφήσει ως γλώσσα εφαρμογής του περιβάλλοντος διαχείρισης τα αγγλικά που ήταν και η default επιλογή ενώ έχουμε αλλάξει την γλώσσα εφαρμογής του site σε ελληνικά. Για να μεταβούμε στις ρυθμίσεις της γλώσσας πηγαίνουμε στο μενού Extensions -> Language Manager :



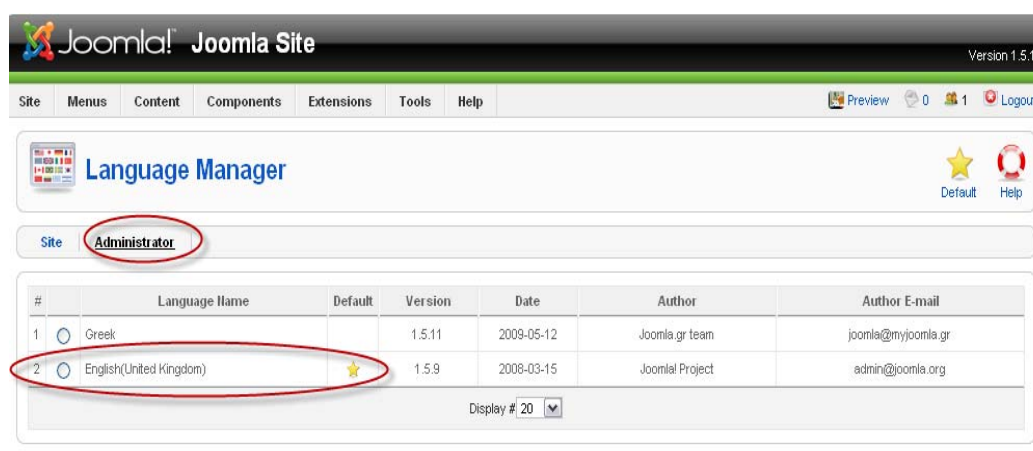
Εικόνα 39.1. Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής

Εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη όπου φαίνονται τα ελληνικά ως default γλώσσα για το site. Πατώντας πάνω στο Administrator πάνω αριστερά βλέπουμε στην επόμενη οθόνη τα αγγλικά ως default γλώσσα για το περιβάλλον διαχείρισης :



Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 39.2. Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής

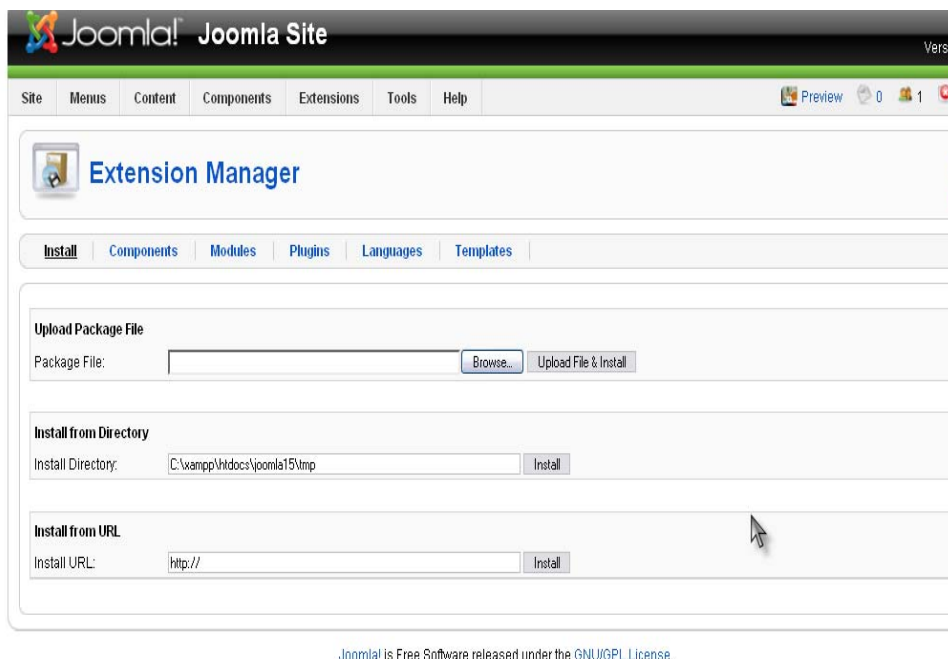


Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 39.3. Αλλάζοντας την γλώσσα εφαρμογής

### Εγκατάσταση ενός Language Pack

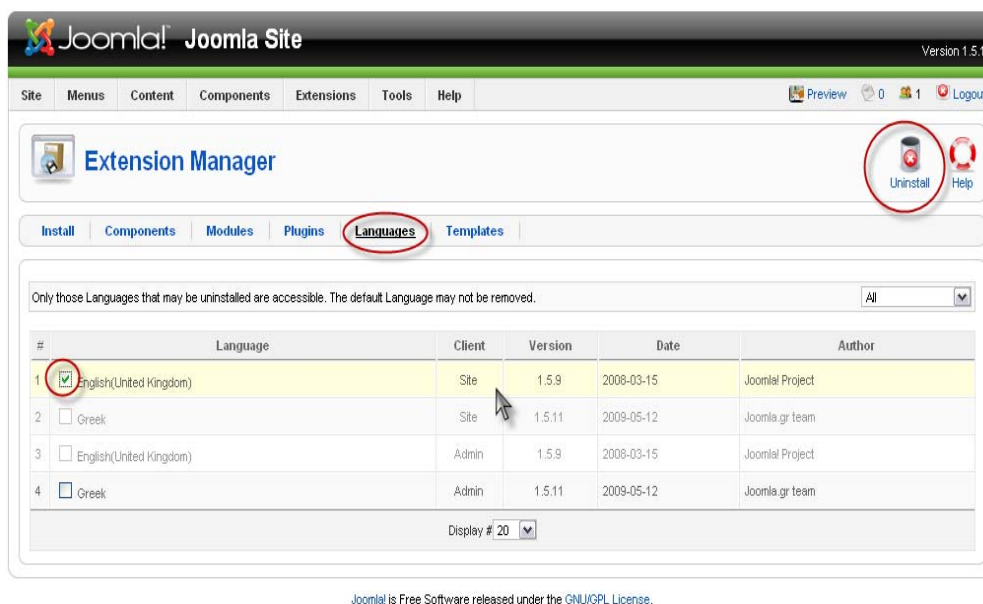
Η διαδικασία εγκατάστασης ενός γλωσσικού πακέτου είναι παρόμοια με αυτήν των Modules και των Plugins. Πηγαίνουμε στο μενού Extensions -> Install/Uninstall. Από την οθόνη που εμφανίζεται πατώντας στο Browse μπορούμε να αναζητήσουμε στον τοπικό μας δίσκο ένα γλωσσικό πακέτο που έχουμε κατεβάσει. Εναλλακτικά μπορούμε να εγκαταστήσουμε ένα γλωσσικό πακέτο από τον φάκελο εγκατάστασης του Joomla ή δίνοντας την διεύθυνση web από την οποία μπορείς να κατεβάσεις το γλωσσικό πακέτο :



Εικόνα 40.1. Εγκατάσταση ενός Language Pack

### Απεγκατάσταση ενός Language Pack

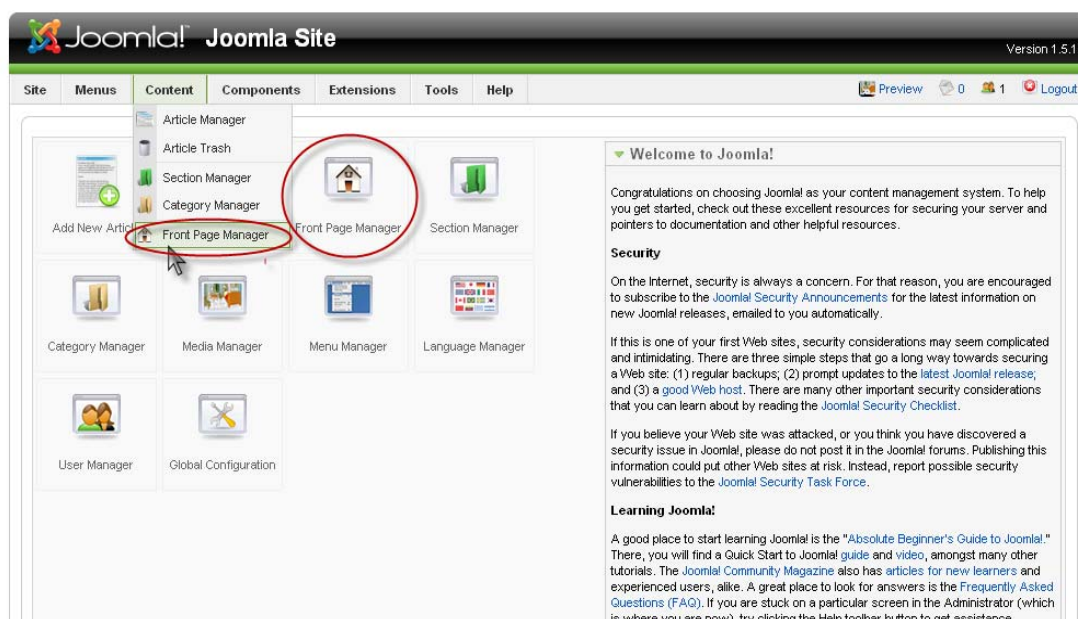
Για να απεγκαταστήσουμε ένα Language Pack παραμένουμε στην ίδια οθόνη και πατάμε στο Languages. Από την οθόνη που εμφανίζεται επιλέγουμε το Language Pack που επιθυμούμε να απεγκαταστήσουμε και πατάμε το πλήκτρο Uninstall πάνω δεξιά :



Εικόνα 40.2. Απεγκατάσταση ενός Language Pack

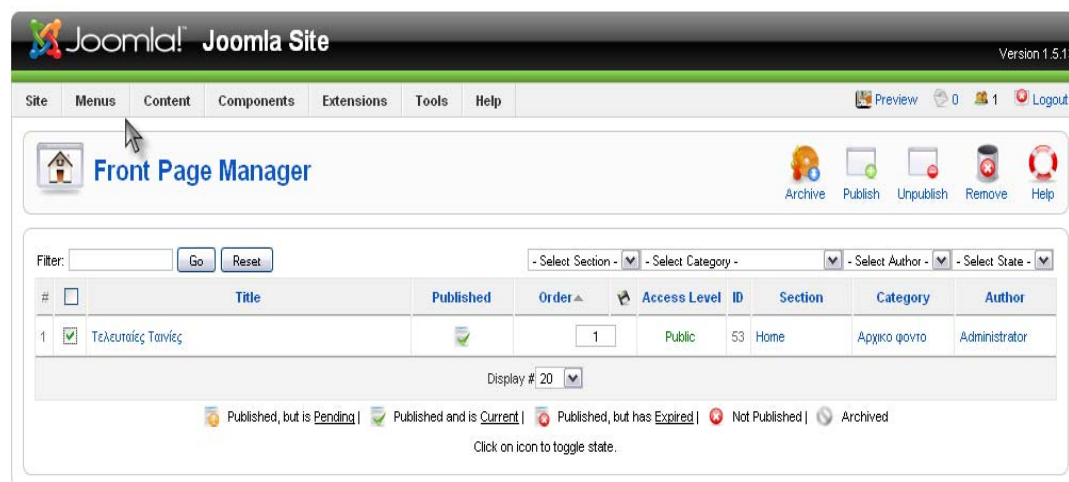
#### 4.4.10 Ο Front Page Manager

Ο Front Page Manager καθορίζει ποια άρθρα θα φαίνονται στην κεντρική σελίδα του site μας. Για να μεταβούμε στη διαχείριση του Front Page είτε πηγαίνουμε στο Control Panel και πατάμε στο Front Page Manager είτε πηγαίνουμε στο μενού Content -> Front Page Manager :



Εικόνα 41.1. Ο Front Page Manager

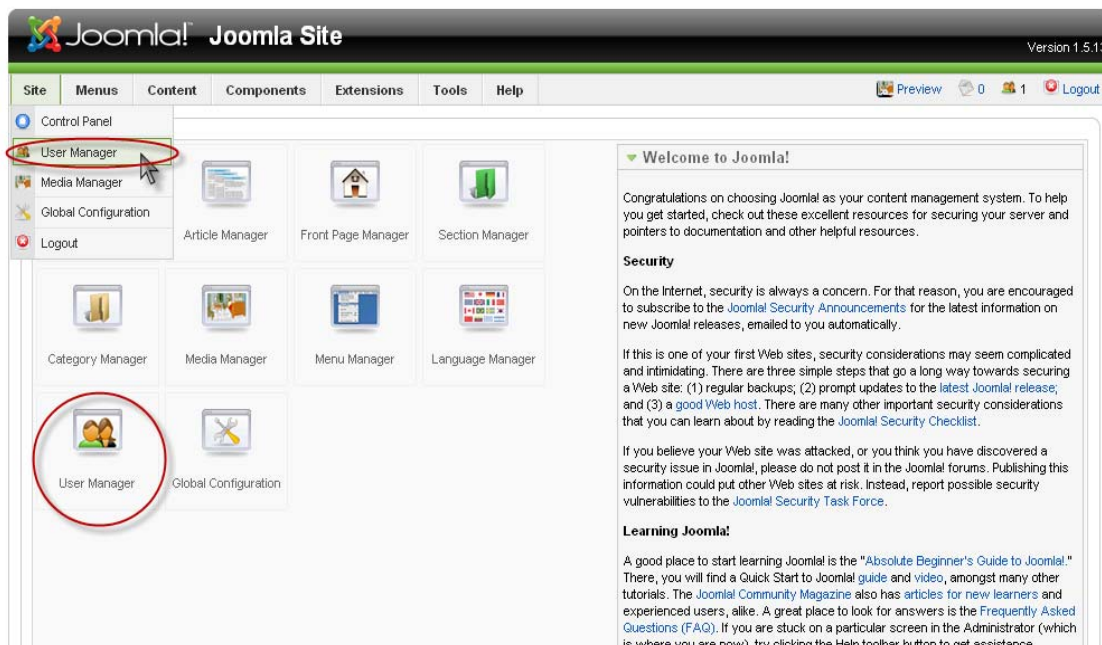
Παρακάτω φαίνονται τα άρθρα που έχουμε επιλέξει να εμφανίζονται στην κεντρική σελίδα της ιστοσελίδας μας. Μπορούμε επιλέγοντας το άρθρο να το κάνουμε Publish ή Unpublish, Archive ή Remove για να το αφαιρέσουμε από την κεντρική σελίδα της ιστοσελίδας μας :



Εικόνα 41.2. Ο Front Page Manager

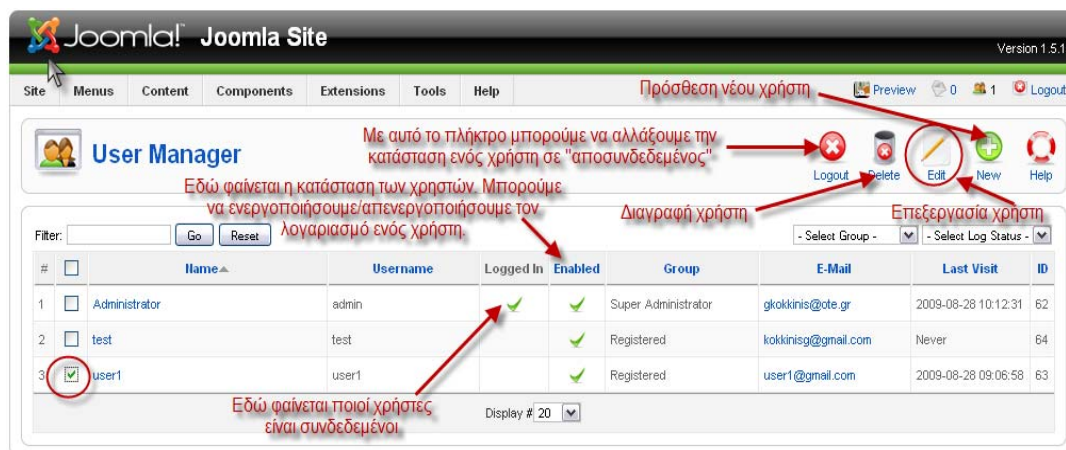
#### 4.4.11 Διαχείριση Χρηστών

Μέσα από το περιβάλλον διαχείρισης του Joomla μπορούμε να διαχειριστούμε τους χρήστες του συστήματος και τα δικαιώματά τους. Για να διαχειριστούμε τους χρήστες πηγαίνουμε στο μενού Site -> User Manager ή απλά πατώντας στο εικονίδιο του User Manager στο Control Panel :



Εικόνα 42.1. Διαχείριση Χρηστών

Θα ανοίξει η παρακάτω οθόνη στην οποία βλέπουμε τους εγγεγραμμένους χρήστες. Για να διαχειριστούμε τα δικαιώματα ενός χρήστη είτε πατάμε πάνω στο όνομά του είτε τον επιλέγουμε και πατάμε στο πλήκτρο "Edit". Έναν χρήστη μπορούμε επίσης να τον διαγράψουμε, να του κάνουμε αποσύνδεση και φυσικά μπορούμε να προσθέσουμε νέους χρήστες. Αλλάζοντας την κατάσταση "Enabled" μπορούμε να ενεργοποιήσουμε/απενεργοποιήσουμε τον λογαριασμό ενός χρήστη :

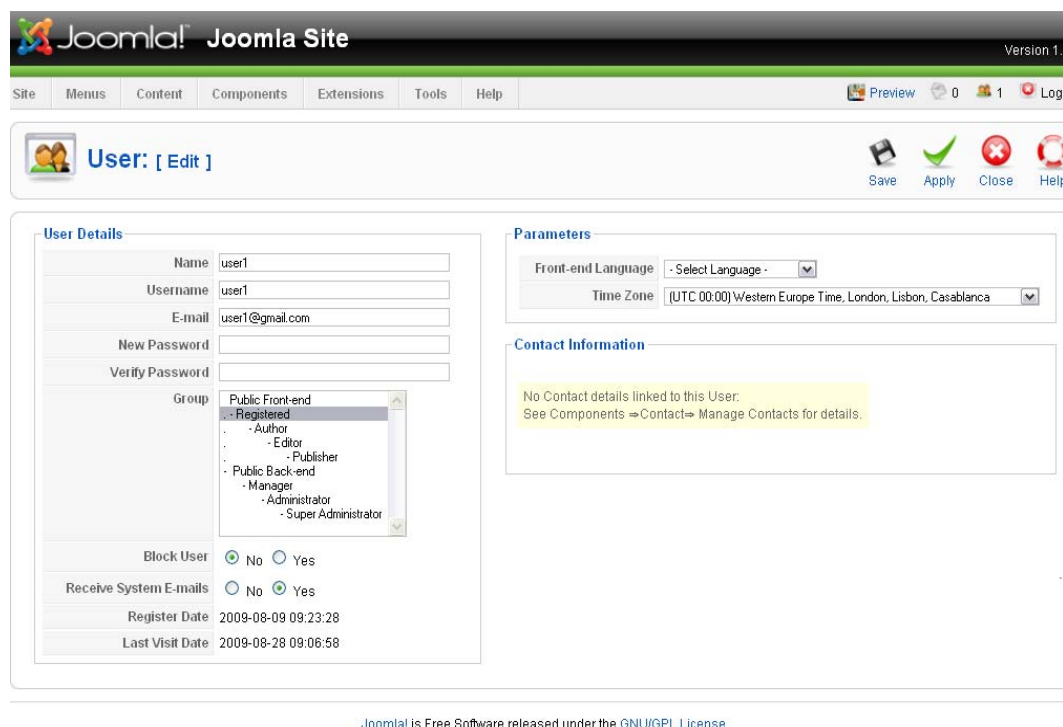


Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License.

Εικόνα 42.2. Διαχείριση Χρηστών



Παρακάτω φαίνονται οι παράμετροι που μπορούμε να ορίσουμε για έναν χρήστη. Όπως φαίνεται στην εικόνα έχουμε την δυνατότητα να του αλλάξουμε το όνομα, το username, το e-mail, το password και να τον εντάξουμε σε μια από τις δοθείσες ομάδες. Μπορούμε επίσης να του κάνουμε Block ώστε να μην μπορεί να συνδεθεί, να ορίσουμε αν θα λαμβάνει e-mail από το σύστημα, να ορίσουμε την γλώσσα και την ζώνη της ώρας που θα βλέπει όταν εισέρχεται στο site. Επίσης μπορούμε να δούμε πληροφορίες για τον χρήστη, την ημερομηνία εγγραφής του και την τελευταία του επίσκεψη στο site :



Εικόνα 42.3. Διαχείριση Χρηστών

## 4.5 Πλοήγηση στην ιστοσελίδα

### 4.5.1 Η αρχική σελίδα

Παρακάτω φαίνεται η αρχική σελίδα του site. Αυτή αποτελείται από το Top Menu πάνω αριστερά που περιέχει τα μενού «Αρχική», «Ταινίες», «Νέα» και «Box Office» όπου ο χρήστης πατώντας με το ποντίκι του σε ένα από αυτά τα μενού μπορεί να μεταφερθεί αντίστοιχα πίσω στην κεντρική σελίδα εάν δεν βρίσκεται ήδη σε αυτήν, μπορεί να δει τις ταινίες που είναι διαθέσιμες, μπορεί να διαβάσει τα τελευταία κινηματογραφικά νέα και τέλος να δει το Box Office της τελευταίας εβδομάδας. Στα δεξιά της ιστοσελίδας έχει δημιουργηθεί το Main Menu όπου ο χρήστης μπορεί να κάνει αναζήτηση μέσα στο site δίνοντας μια λέξη-κλειδί ή να μεταβεί μέσω των μενού «Wallpapers», «Soundtracks», «20 Καλύτερες Ταινίες», «Σύνδεσμοι», όπου μπορεί να δει αντίστοιχα τα Wallpapers των αγαπημένων του ταινιών και να ακούσει τα soundtracks τους, μπορεί να δει τις 20 ταινίες που έχουν ψηφιστεί ως οι καλύτερες ταινίες της χρονιάς από το κινηματογραφικό κοινό και τέλος μπορεί να δει κι άλλα links με θέμα τον κινηματογράφο. Επίσης δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να συνδεθεί ως μέλος (με δυνατότητα δημιουργίας νέου password ή ανάκτησης

του username σε περίπτωση που τα έχει ξεχάσει) ή να δημιουργήσει ένα νέο λογαριασμό. Εκτός από τα μενού στη κεντρική σελίδα ο χρήστης μπορεί να δει τις πιο πρόσφατες ταινίες που βγήκαν τον τελευταίο μήνα.



Εικόνα 43.1 Η αρχική σελίδα

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα πατώντας σε μια από τις ταινίες που φαίνονται στην αρχική σελίδα να δει την πλοκή της, τους ηθοποιούς που παίζουν σε αυτήν, τον σκηνοθέτη, τον σεναριογράφο, την χώρα στην οποία έγινε η παραγωγή, την χρονιά που δημιουργήθηκε, την διάρκεια της ταινίας και σε ποια κατηγορία ανήκει. Επίσης μπορεί να παρακολουθήσει το trailer της και να δει το wallpaper της όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα :

**Movie World**  
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ

Αρχική Ταινίες Νέα Box Office

### The Hangover

[Go Back](#)

**Πλοκή :**  
Ο σκηνοθέτης του "Old School", υπογράφει μια ακόμα κωμωδία, αυτή τη φορά για ένα εργένικο πάρτι που θα πάει κατά διαόλου. Δύο ημέρες πριν τον γάμο του, ο Νταγκ και οι τρεις κολλητοί του πηγαίνουν στο Λας Βέγκας για μια νύχτα ξεφάνωματος που θα τους μείνει αξέχαστη. Όταν όμως, οι τρεις κολλητοί του γαμπρού ξυπνούν την επομένη με φρικτό πονοκέφαλο, δεν μπορούν να θυμηθούν τίποτα από την προηγούμενη νύχτα. Η πολυτελής σουίτα τους θυμίζει βομβαρδισμένο τοπίο και ο γαμπρός είναι άφαντος. Μην έχοντας ιδέα για το τι μπορεί να έχει συμβεί και με τον χρόνο να λιγοστεύει, οι τρεις φίλοι πρέπει να προσπαθήσουν να θυμηθούν όλες τις εσφαλμένες αποφάσεις που πήραν το προηγούμενο βράδυ, να τις ακολουθήσουν και να προλάβουν να επιστρέψουν έγκαιρα στο Λας Άντζελες με τον Νταγκ. Όσα περισσότερα όμως θυμούνται, τόσο περισσότερο συνειδητοποιούν πόσο άσχημα έχουν μπλέξει.

**Ηθοποιοί :** Bradley Cooper, Ed Helms, Zach Galifianakis  
Justin Bartha, Heather Graham, Sasha Barrese, Jeffrey Tambor

**Σκηνοθεσία :** Todd Phillips

**Σενάριο :** Jon Lucas, Scott Moore

**Χώρα :** USA

**Copyright :** 2009

**Διάρκεια :** 94

**Κατηγορία :** Κωμωδία

**The Hangover Trailer :**

**The Hangover Wallpaper**

- [800 X 600](#)
- [1024 X 768](#)
- [1280 X 1024](#)

**MENU**

GO Αναζήτηση...

Κύριο Μενού

Wallpapers

Soundtracks

20 Καλύτερες Ταινίες

Σύνδεσμοι

Είσοδος Μέλους

Όνομα Χρήστη  
gkokkinis@ote.gr

Κωδικός  
.....

Να με θυμάσαι

Σύνδεση

Εσχάσατε τον κωδικό σας;

Εσχάσατε το όνομα χρήστη;

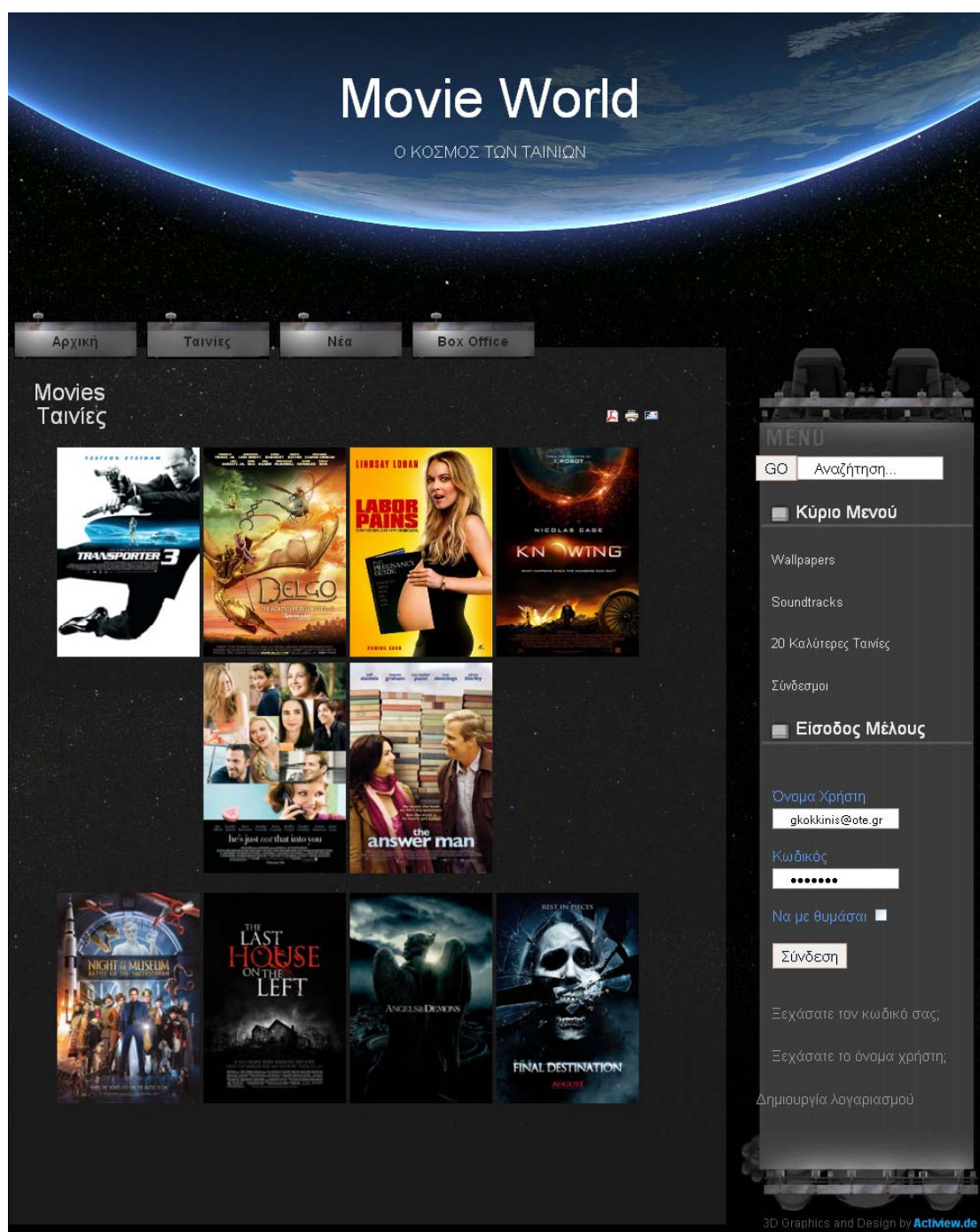
Δημιουργία λογαριασμού

3D Graphics and Design by [Actiview.de](#)

Εικόνα 43.2 Χαρακτηριστικά μιας ταινίας

#### 4.5.2 Το μενού «Ταινίες»

Ο χρήστης μπορεί να μεταβεί στις ταινίες που είναι διαθέσιμες από το site πατώντας στο menu «Ταινίες» :

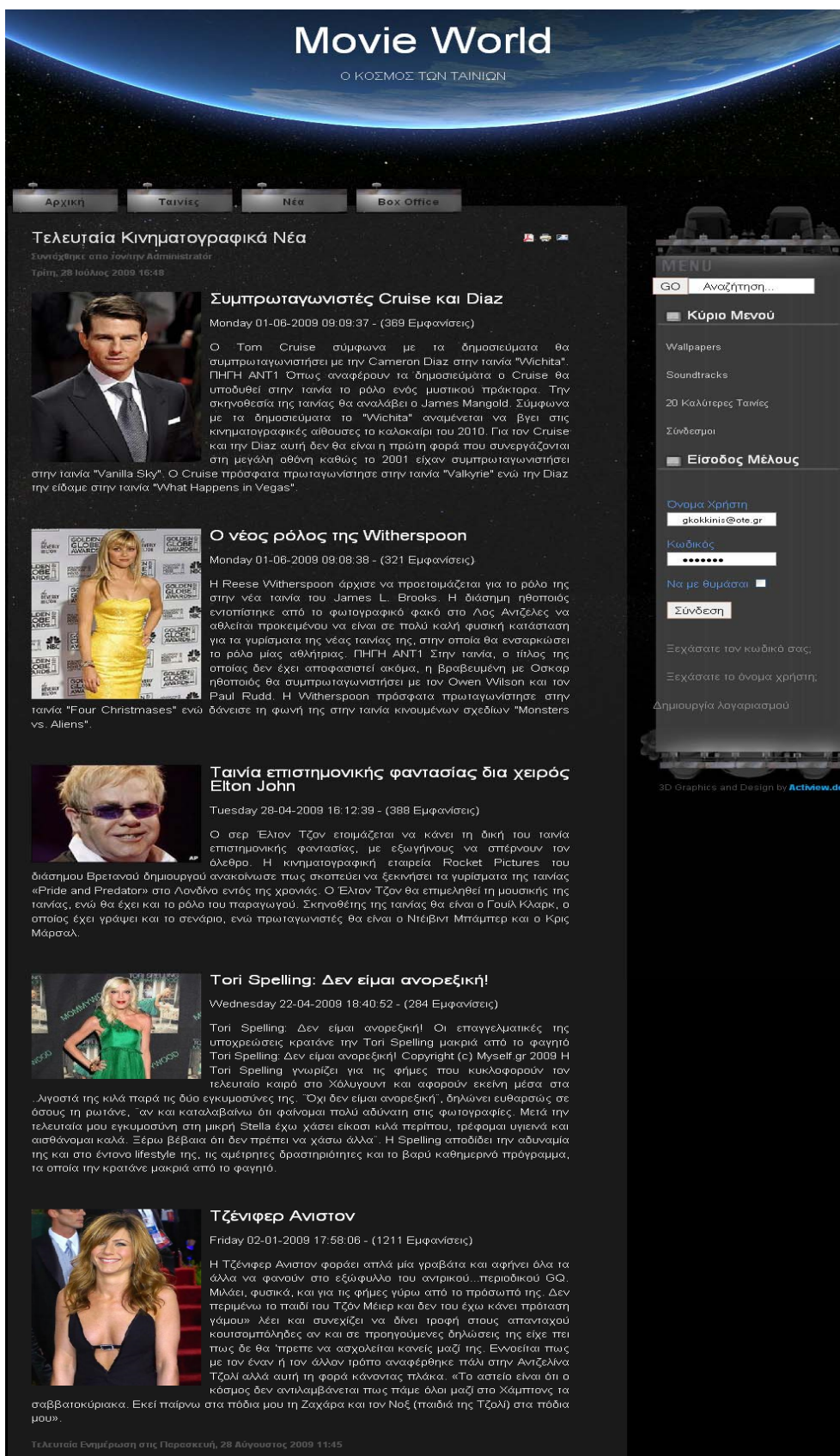


Εικόνα 43.3 Το μενού «Ταινίες»

Εδώ πατώντας στην ταινία που επιθυμεί μπορεί να δει την πλοκή της, τους ηθοποιούς που παίζουν σε αυτήν, τον σκηνοθέτη της, τον σεναριογράφο, την χώρα στην οποία έγινε η παραγωγή, την χρονιά που δημιουργήθηκε η ταινία, την διάρκεια της ταινίας και σε ποια κατηγορία ανήκει. Επίσης μπορεί να παρακολουθήσει το trailer της και να δει το wallpaper της όπως φαίνεται στην εικόνα 43.2.

### 4.5.3 Το μενού «Νέα»

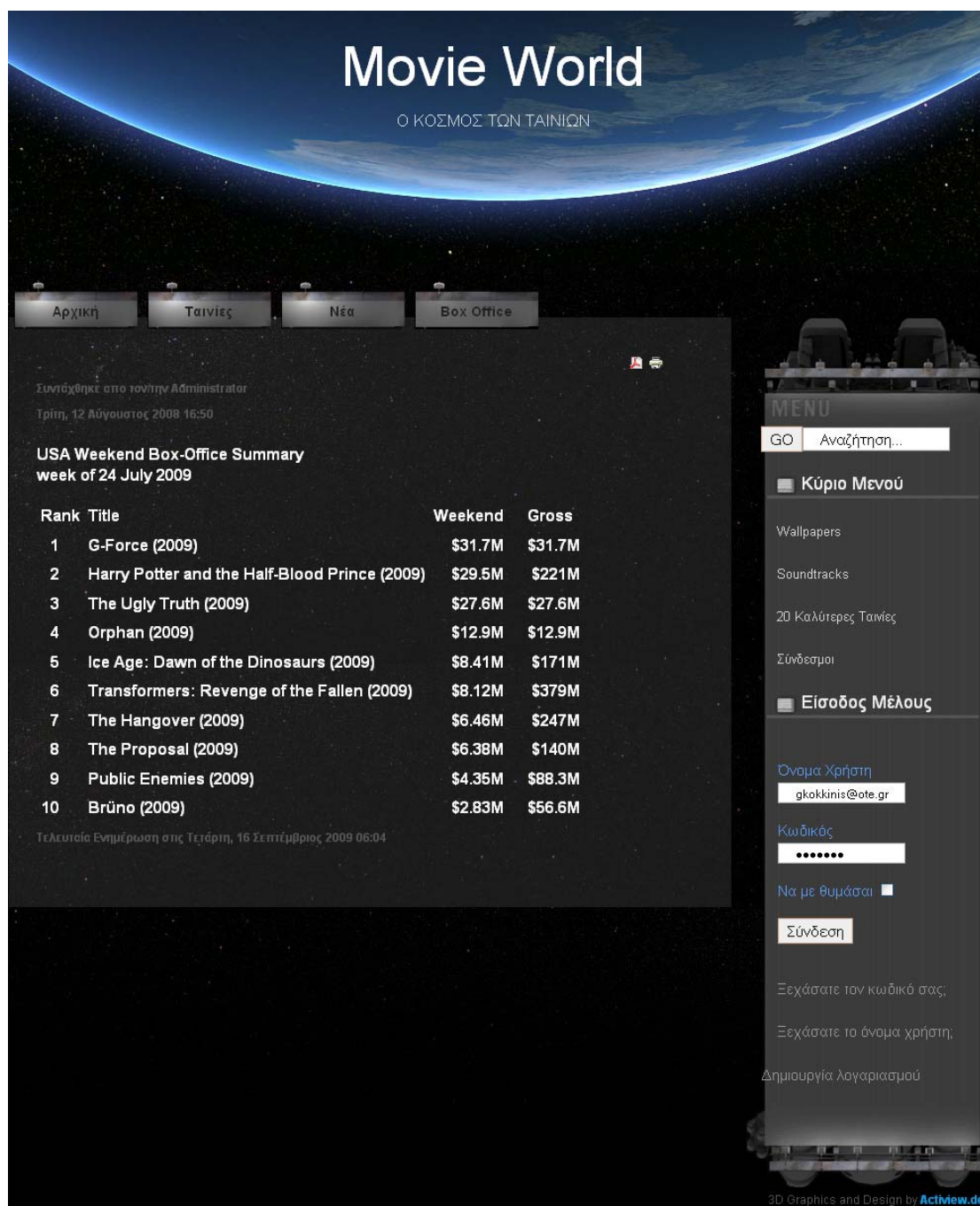
Ο χρήστης πατώντας στο μενού «Νέα» μπορεί να διαβάσει τα τελευταία κινηματογραφικά νέα όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα :



Εικόνα 43.4 Το μενού «Νέα»

#### 4.5.4 Το μενού «Box Office»

Ο χρήστης μπορεί να δει το Box Office της τελευταίας εβδομάδας πατώντας πάνω στο μενού «Box Office» όπως φαίνεται στην εικόνα :

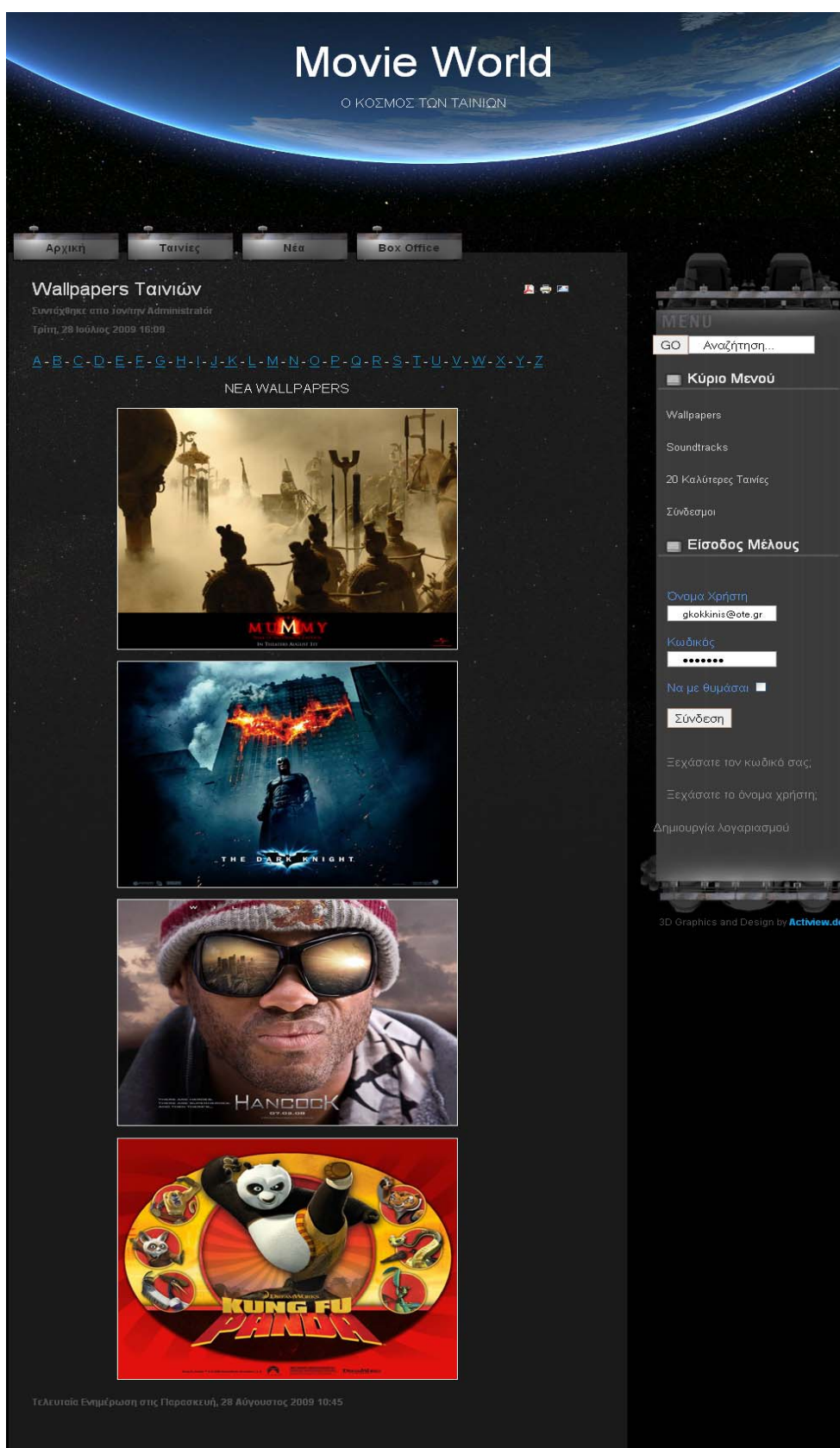


Εικόνα 43.5 Το μενού «Box Office»

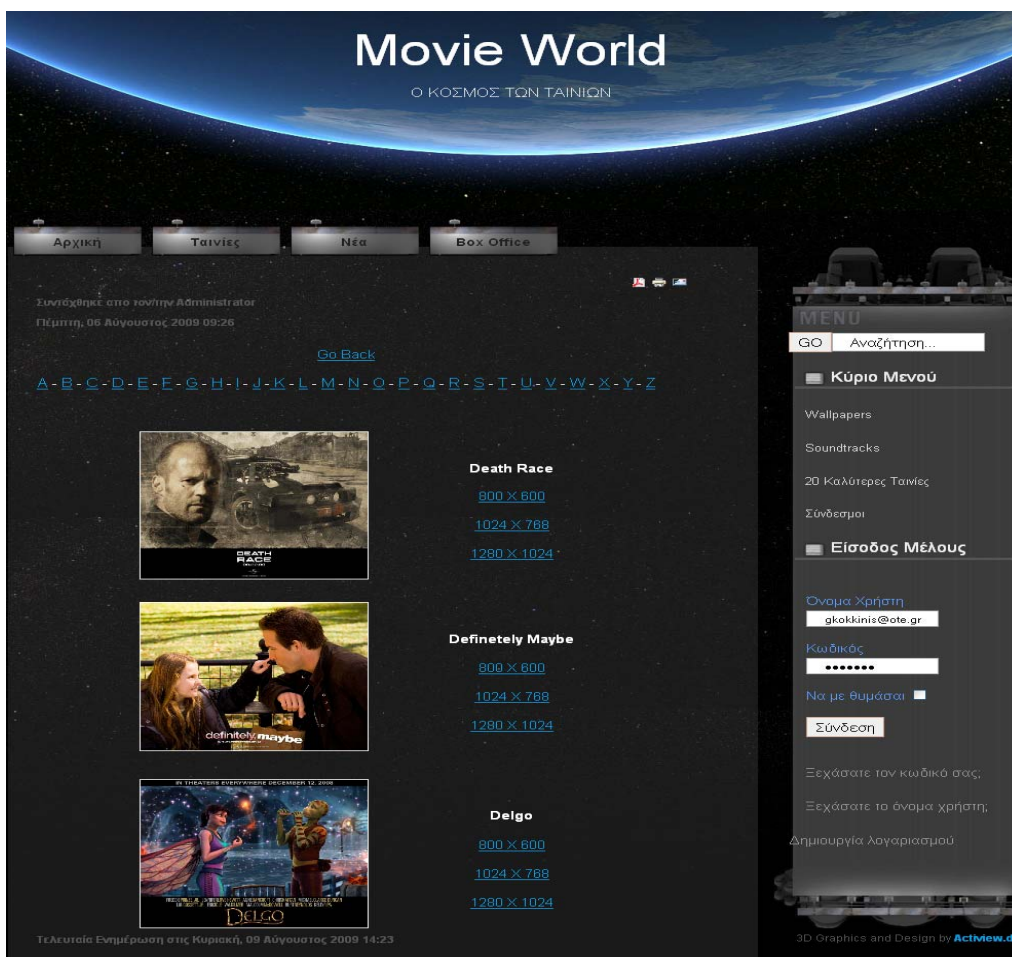
#### 4.5.5 Το μενού «Wallpapers»

Στην εικόνα 43.6 βλέπουμε που μεταφέρεται ο χρήστης όταν πατήσει πάνω στο μενού «Wallpapers». Εδώ βλέπει τα τελευταία Wallpapers και μπορεί να αναζητήσει αλφαβητικά τα Wallpapers των αγαπημένων του ταινιών. Στην εικόνα 43.7 φαίνεται το αποτέλεσμα της αναζήτησης όταν ο χρήστης πατήσει το γράμμα « D». Όταν ο χρήστης πατήσει σε ένα

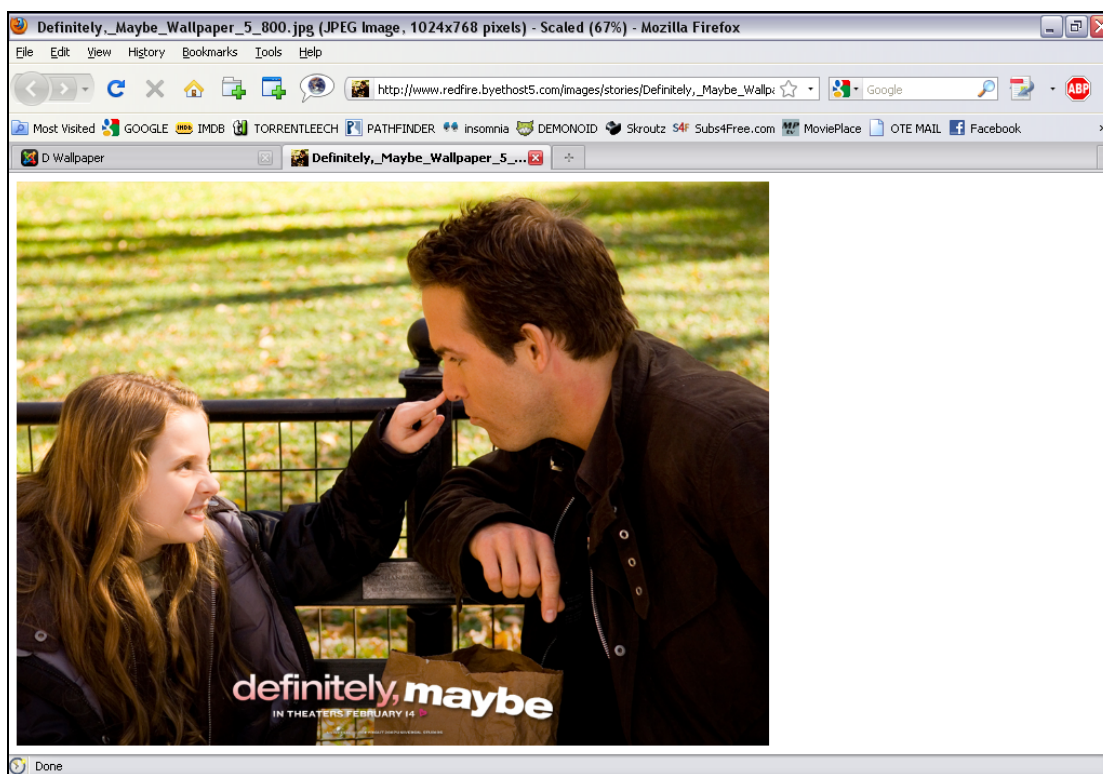
Wallpaperer ανοίγει ένα νέο παράθυρο με το Wallpaperer στην αντίστοιχη ανάλυση που επέλεξε ο χρήστης όπως φαίνεται στην εικόνα 43.8.



Εικόνα 43.6 Το μενού «Wallpapers»



Εικόνα 43.7 Wallpapers ταινιών με αρχικό γράμμα «D»

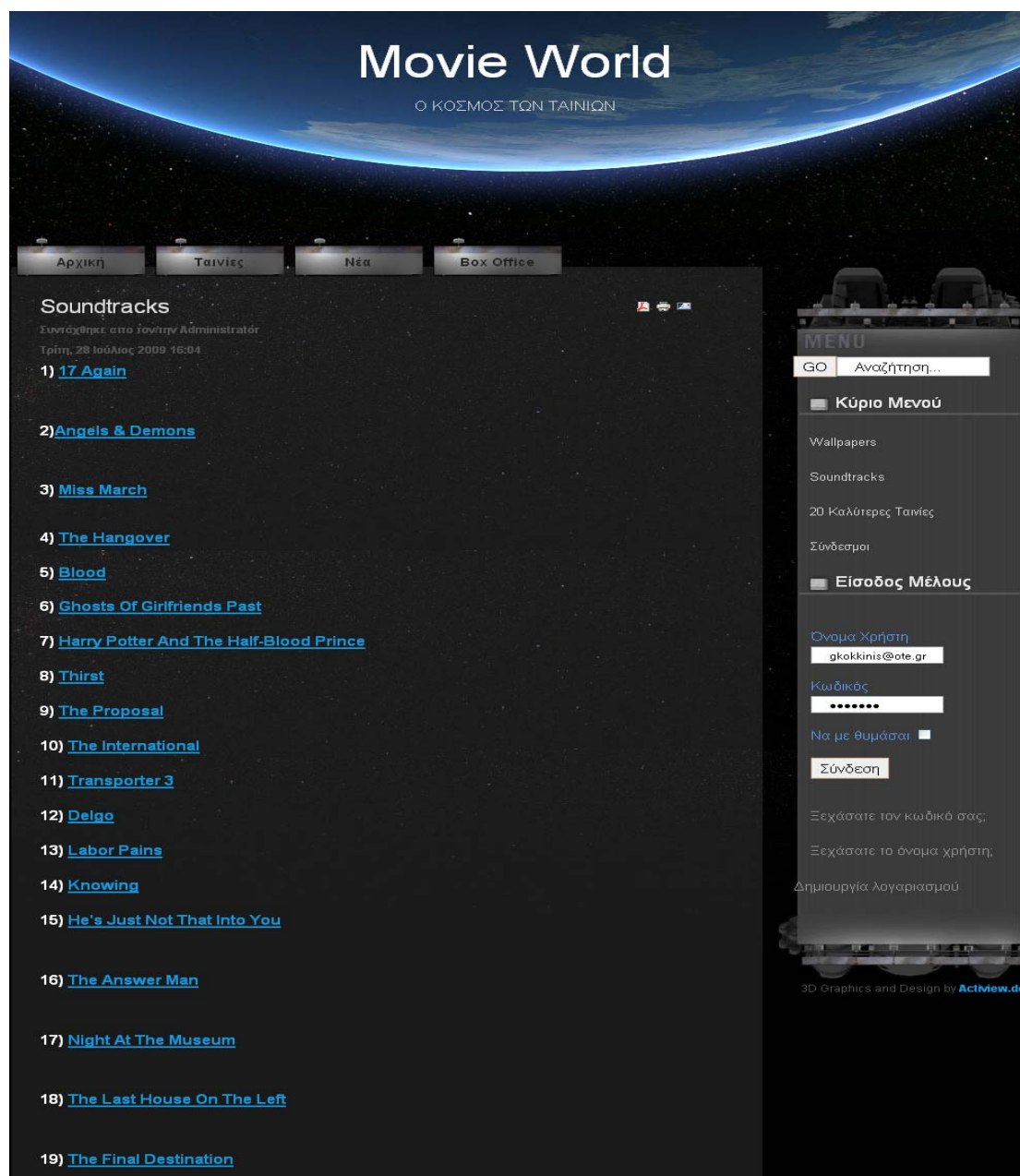


Εικόνα 43.8 Wallpaper που επέλεξε ο χρήστης σε ανάλυση 1024x768 pixels

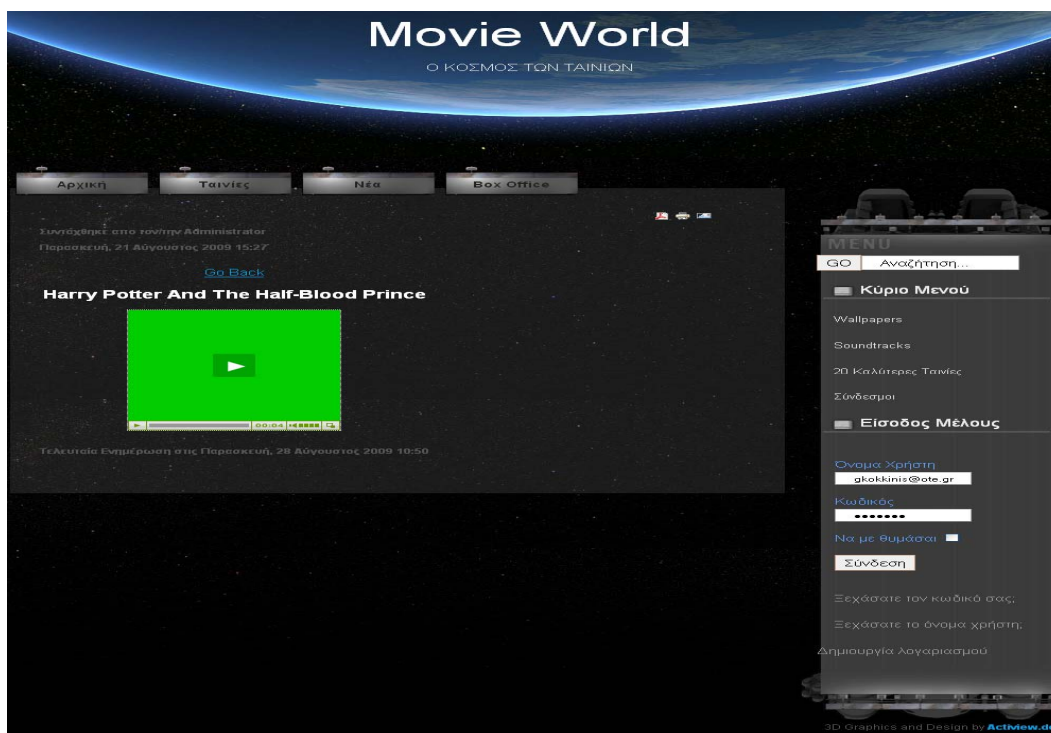


#### 4.5.6 Το μενού «Soundtracks»

Στην εικόνα 43.9 βλέπουμε τη μετάβαση του χρήστη στα διαθέσιμα Soundtracks. Φαίνονται οι τίτλοι των ταινιών που διαθέτουν Soundtrack, όπου όταν ο χρήστης πατήσει σε ένα τίτλο ανοίγει ένα νέο παράθυρο με ένα media player που παίζει το επιλεγμένο Soundtrack όπως φαίνεται στην εικόνα 43.10.



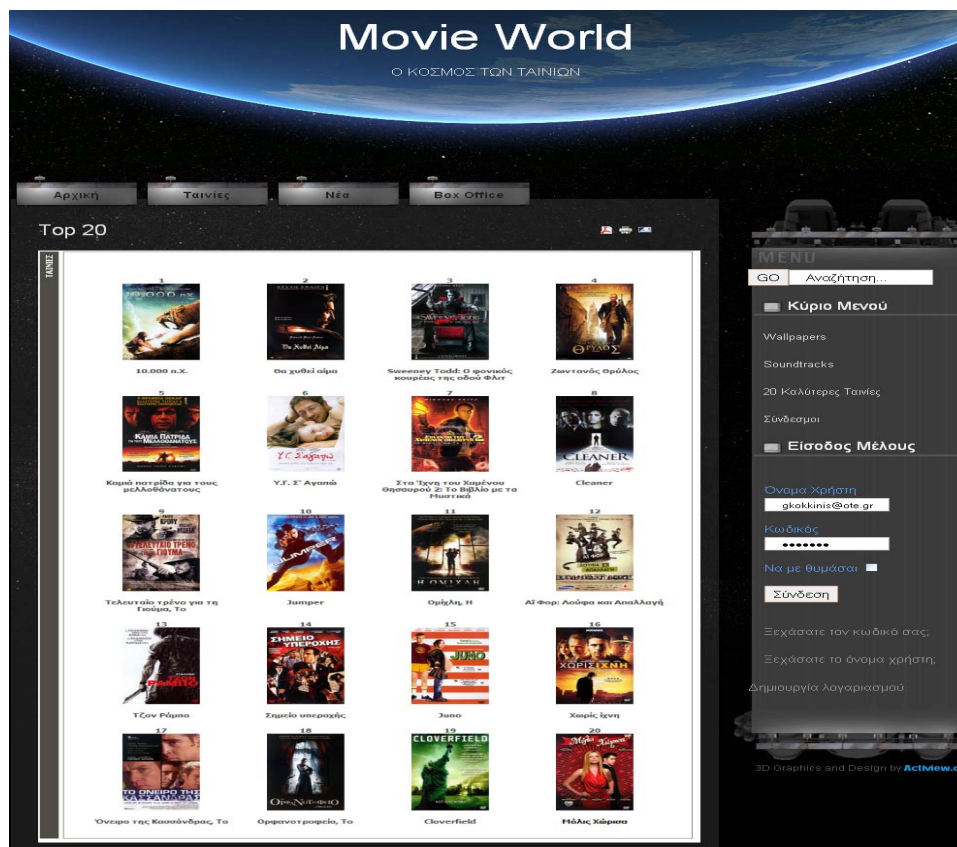
Εικόνα 43.9 Το μενού «Soundtracks»



Εικόνα 43.10 Επιλογή ενός Soundtrack

#### 4.5.7 Το μενού «20 Καλύτερες Ταινίες»

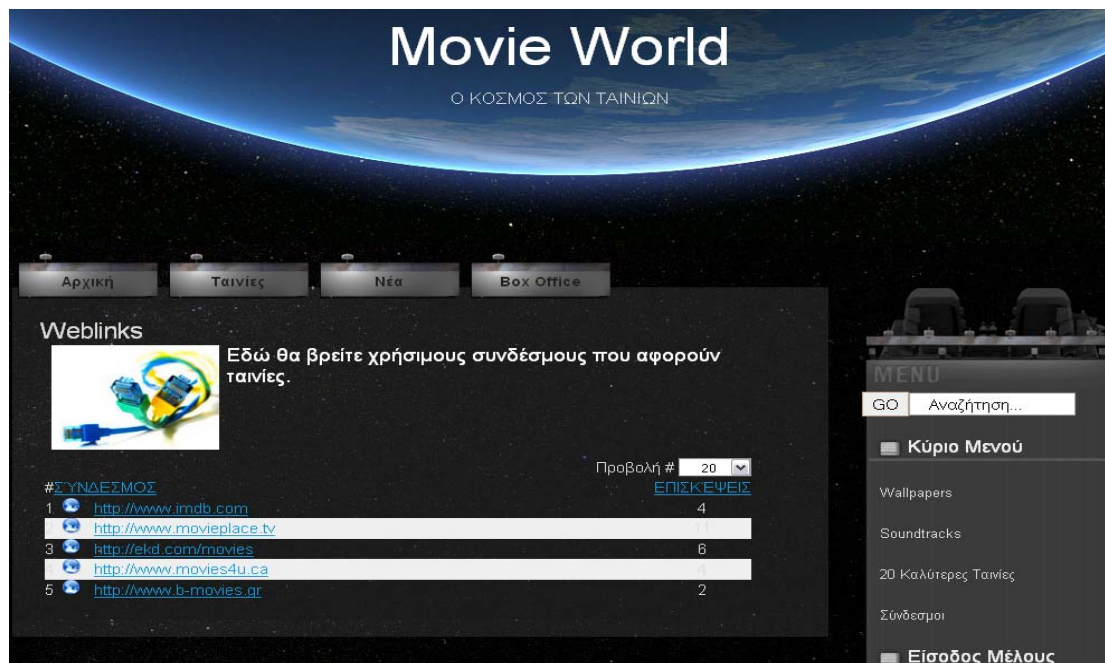
Όπως φαίνεται στην εικόνα 43.11 ο χρήστης μπορεί να δει τις 20 ταινίες που ψηφίστηκαν ως οι καλύτερες της τελευταίας χρονιάς.



Εικόνα 43.11 Οι 20 Καλύτερες Ταινίες

#### 4.5.8 Το μενού «Σύνδεσμοι»

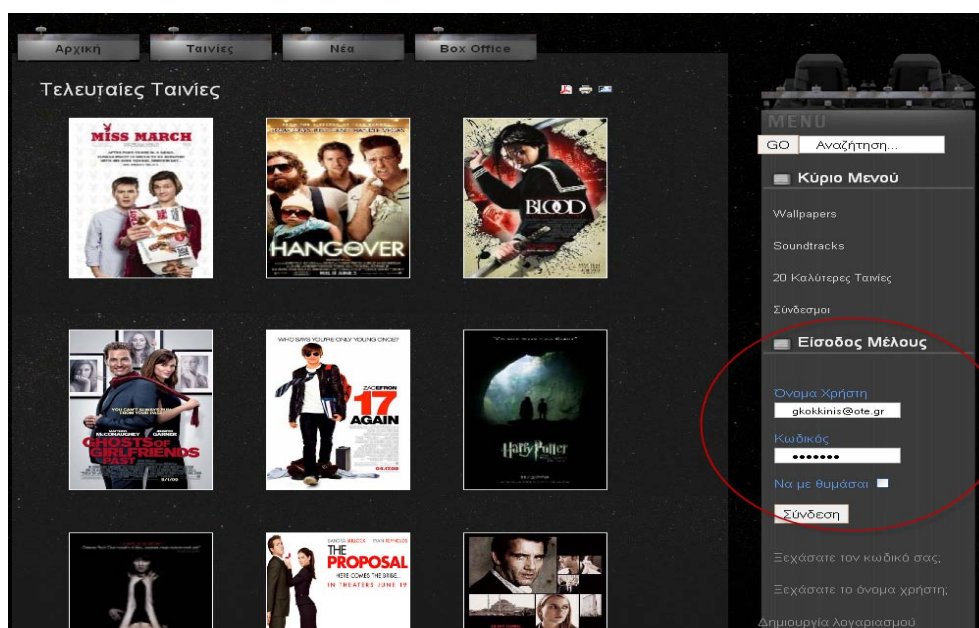
Ο χρήστης μπορεί να δει χρήσιμους συνδέσμους που αφορούν τον κινηματογράφο μέσα από το μενού «Σύνδεσμοι» όπως φαίνεται στην εικόνα 43.12. Επίσης μπορεί να μεταβεί στο αντίστοιχο site πατώντας στον σύνδεσμο που επιθυμεί.



Εικόνα 43.12 Το μενού «Σύνδεσμοι»

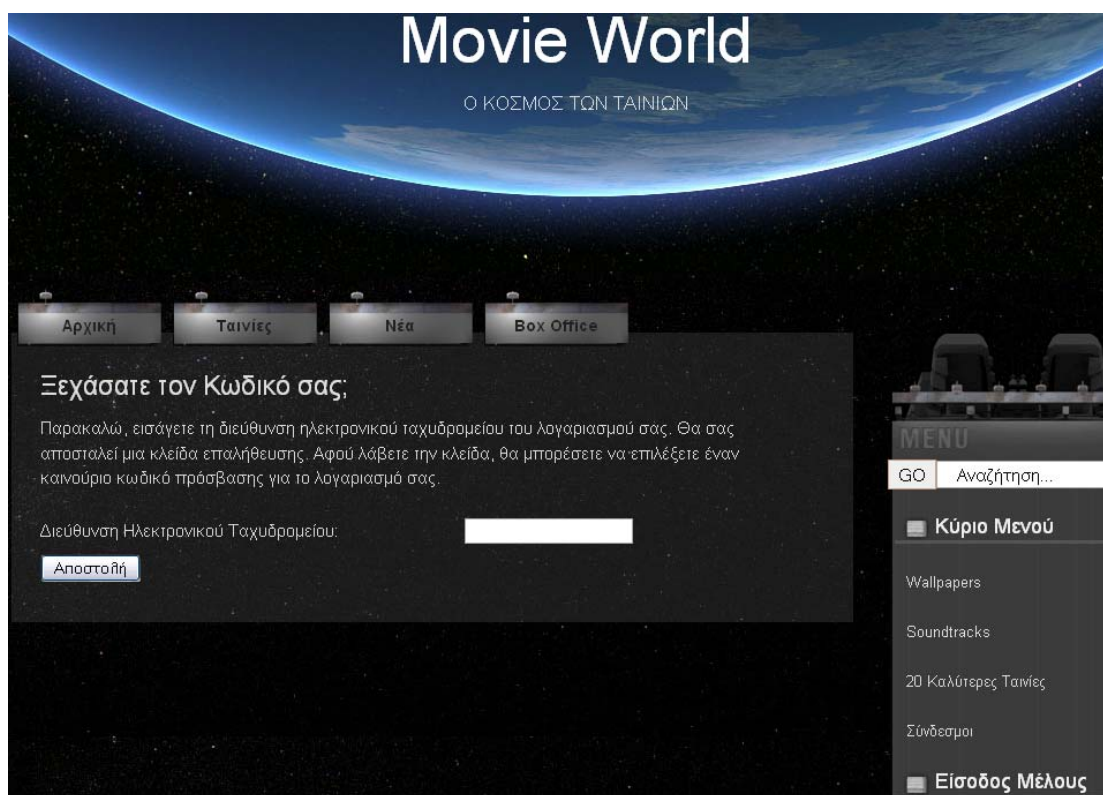
#### 4.5.9 Είσοδος μέλους

Ο χρήστης μπορεί να συνδεθεί ως μέλος αν έχει κάνει εγγραφή δίνοντας το όνομα χρήστη και τον κωδικό και πατώντας σύνδεση :

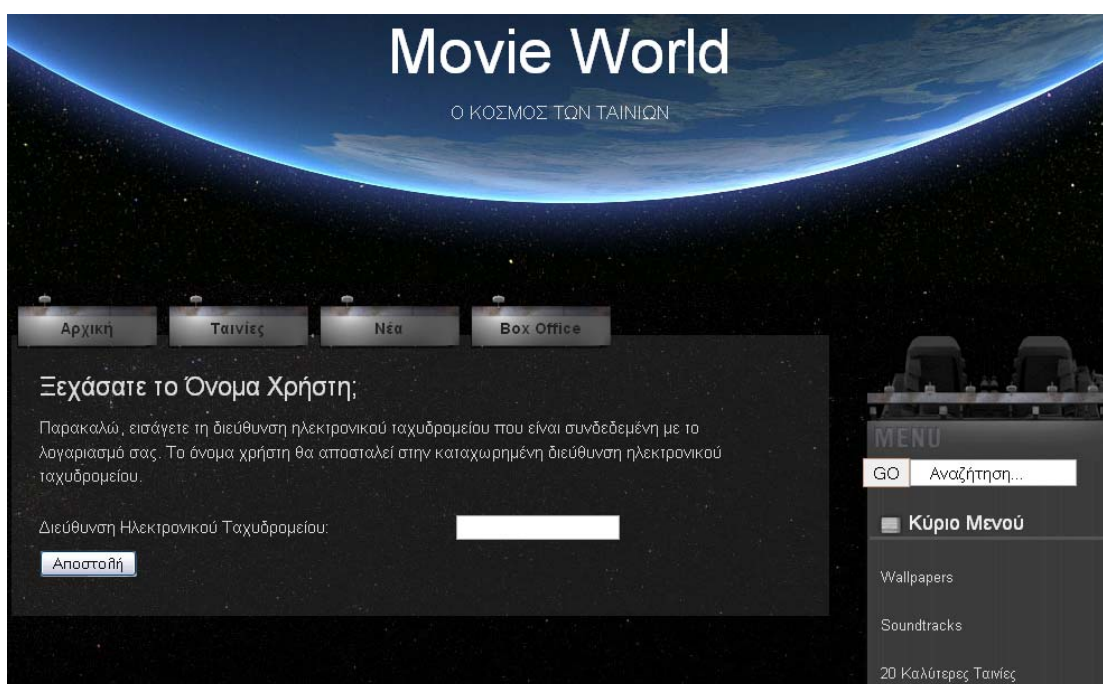


Εικόνα 43.13 Είσοδος μέλους

Ο χρήστης μπορεί να αποκτήσει νέο κωδικό σε περίπτωση που δεν θυμάται τον παλιό μέσω αποστολής μιας κλειδας επαλήθευσης στο e-mail του από τον διαχειριστή όπως φαίνεται στην εικόνα 43.14. Επίσης μπορεί να ανακτήσει το όνομα χρήστη δίνοντας απλά το e-mail του όπως φαίνεται στην εικόνα 43.15:



Εικόνα 43.14 Νέος κωδικός



Εικόνα 43.15 Ανάκτηση του ονόματος χρήστη

#### 4.5.10 Δημιουργία νέου λογαριασμού

Ο χρήστης μπορεί να γραφτεί ως μέλος στην ιστοσελίδα πατώντας στην «Δημιουργία λογαριασμού». Εκεί πρέπει να εισάγει το όνομά του, το όνομα χρήστη που επιθυμεί την ηλεκτρονική του διεύθυνση, και τον κωδικό πρόσβασης που επιθυμεί (Εικόνα 43.16).

Movie World  
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ

Αρχική Ταινίες Νέα Box Office

**Εγγραφή**

Όνομα:  \*

Όνομα Χρήστη:  \*

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο:  \*

Κωδικός πρόσβασης:  \*

Επιβεβαίωση Κωδικού Πρόσβασης:  \*

Τα Πεδία που επισημαίνονται με αστερίσκο (\*) είναι υποχρεωτικά.

**MENU**

GO

Κύριο Μενού

Wallpapers

Soundtracks

20 Καλύτερες Ταινίες

Σύνδεσμοι

**Είσοδος Μέλους**

Όνομα Χρήστη

Κωδικός

Να με θυμάσαι

Ξεχάσατε τον κωδικό σας;

Ξεχάσατε το όνομα χρήστη;

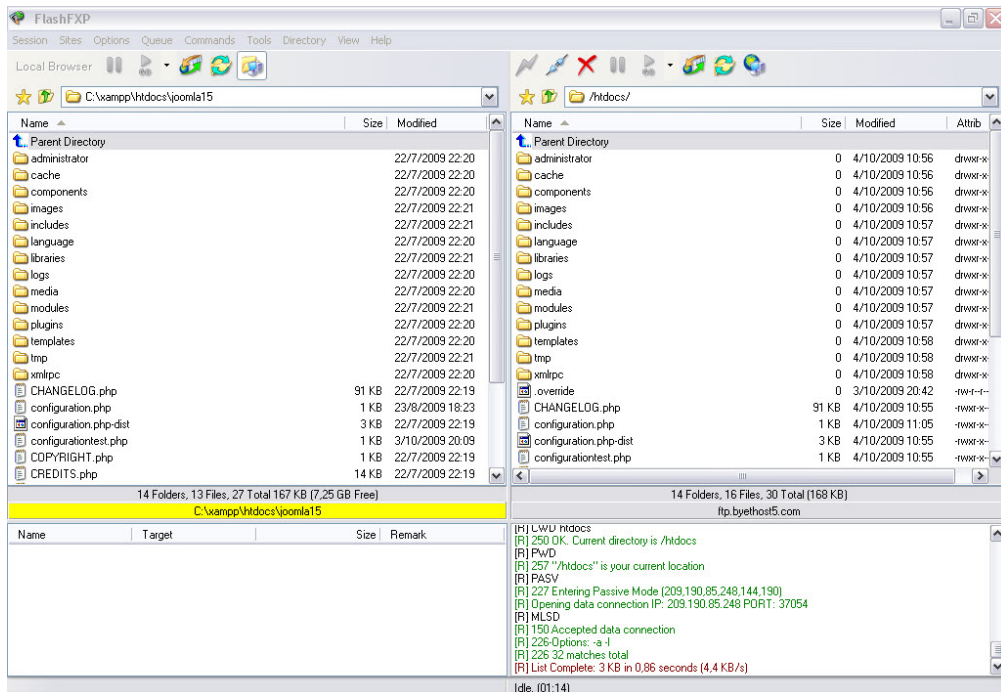
3D Graphics and Design by [Actiview.de](#)

Εικόνα 43.16 Δημιουργία νέου λογαριασμού

#### 4.5.11 Μεταφορά joomla από τον τοπικό server σε απομακρυσμένο server.

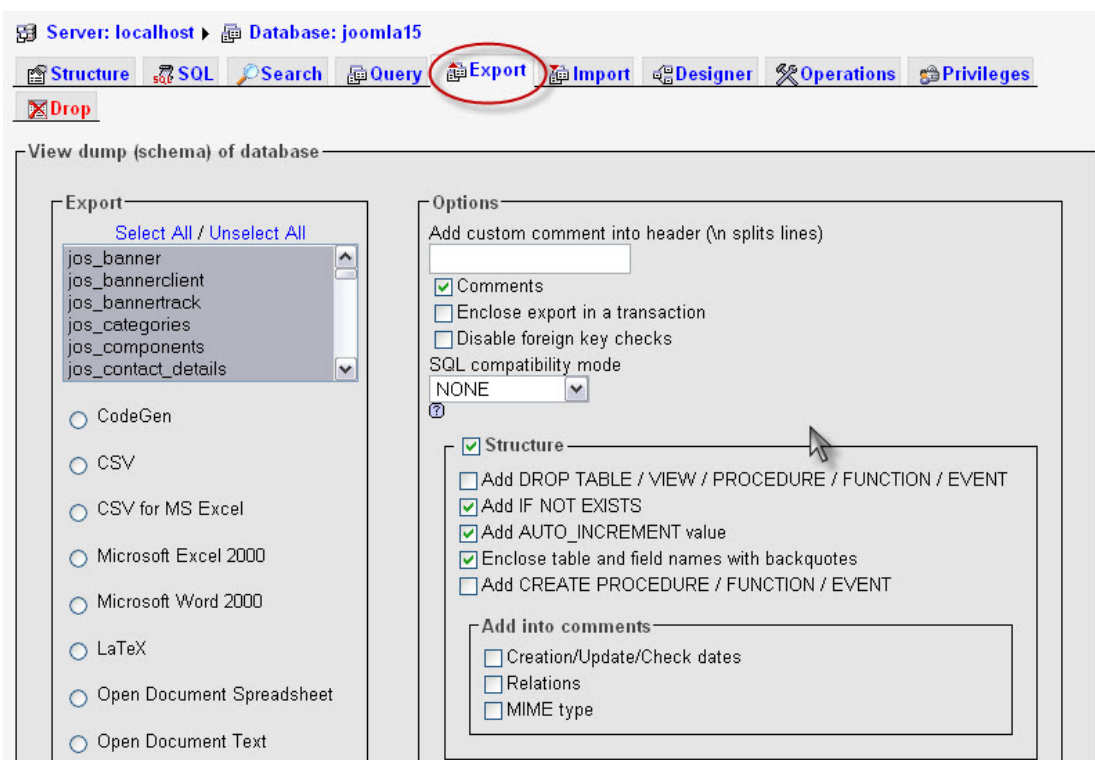
Αφού έχουμε σχεδιάσει και αναπτύξει την ιστοσελίδα στον τοπικό server, το επόμενο βήμα είναι να ανεβάσουμε την ιστοσελίδα μας σε ένα web server παραμετροποιώντας την έτσι ώστε να λειτουργήσει στον παγκόσμιο ιστό. Παρακάτω αναλύουμε τα βήματα που απαιτούνται για την μεταφορά της ιστοσελίδας από τον τοπικό δίσκο στον server.

Το πρώτο βήμα που χρειάζεται να κάνουμε είναι να μεταφέρουμε όλα τα αρχεία που αποτελούν μέρος της ιστοσελίδας στον σκληρό δίσκο του απομακρυσμένου server που πρόκειται να την φιλοξενήσει. Για αυτό το σκοπό θα χρειαστούμε ένα πρόγραμμα FTP το οποίο θα συνδεθεί με τον απομακρυσμένο server συμφωνά με τους κωδικούς πρόσβασης που μας έχουν δοθεί μετά από αίτηση μας. Έχοντας εγκαταστήσει πλέον το πρόγραμμα FTP συνδεόμαστε στον server και μεταφέρουμε σε αυτόν όλα τα αρχεία της ιστοσελίδας όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.



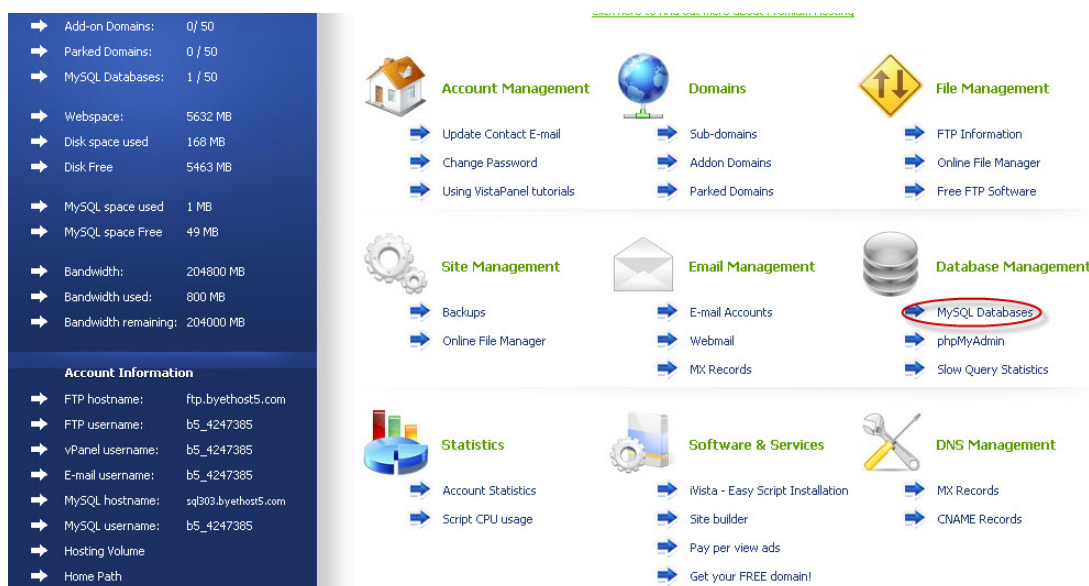
Εικόνα 44. Μεταφορά αρχείων στον απομακρυσμένο server

Το δεύτερο βήμα που απαιτείται είναι να μεταφέρουμε τη βάση δεδομένων του Joomla από την τοπική MySQL στη βάση δεδομένων του απομακρυσμένου server. Για την μεταφορά της βάσης δεδομένων θα πρέπει πρώτα να την εξαγάγουμε από τον τοπικό δίσκο και κατόπιν να την εισάγουμε στο server φιλοξενίας. Για την εξαγωγή της βάσης δεδομένων θα χρειαστούμε το εργαλείο phpMyAdmin που είναι εγκατεστημένο στον τοπικό μας δίσκο βρίσκοντας το στην σελίδα <http://localhost/phpmyadmin/> από την οποία βρίσκουμε την βάση δεδομένων μας και πατώντας στο κουμπί «export» δημιουργούμε ένα αρχείο με όνομα export.sql το οποίο περιέχει όλα τα πεδία και τις πληροφορίες της βάσης όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.

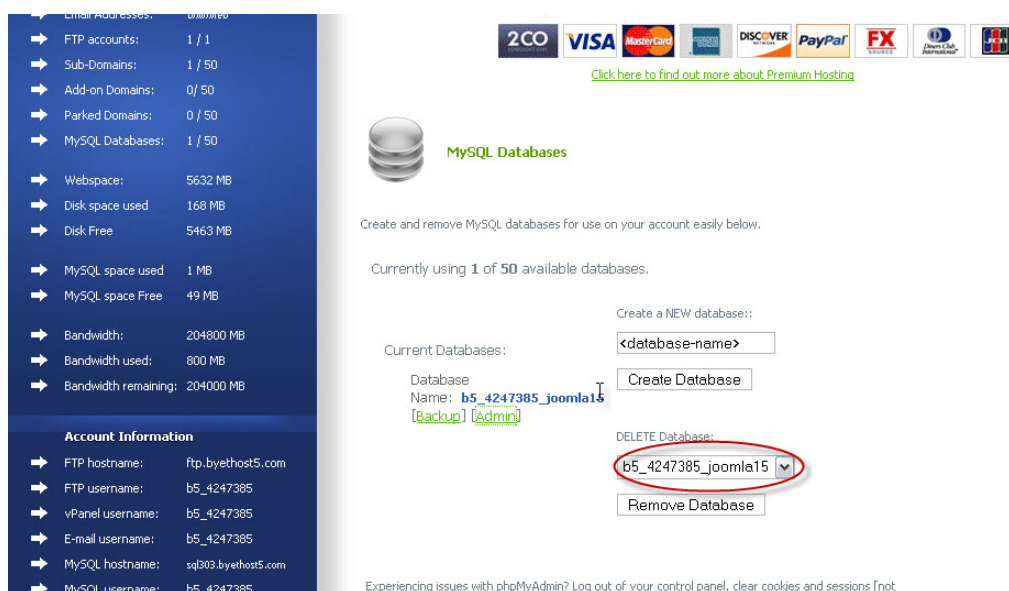


Εικόνα 45. Εξαγωγή Βάσης Δεδομένων

Η εισαγωγή της βάσης δεδομένων γίνεται με τη πρόσβαση που μας δίνει η εταιρεία φιλοξενίας ιστοσελίδων στο εργαλείο δημιουργίας βάσεων δεδομένων MySQL δημιουργώντας μια νέα βάση στην οποία αργότερα θα εισάγουμε τους απαραίτητους πίνακες και στοιχεία. Στις παρακάτω εικόνες βλέπουμε με ποιόν τρόπο δημιουργούμε την βάση δεδομένων με όνομα **b5\_4247385\_joomla15**.

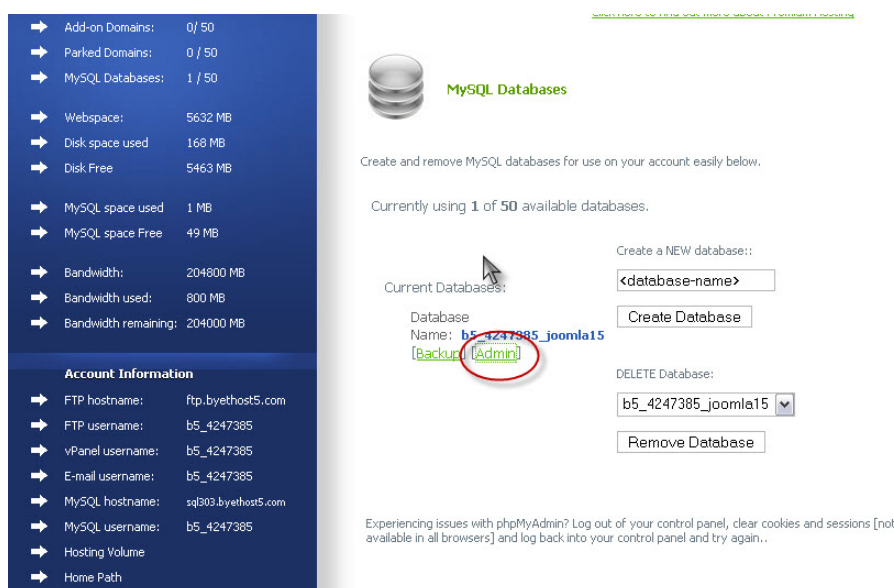


Εικόνα 46.1 Δημιουργία Βάσης Δεδομένων στον απομακρυσμένο server



**Εικόνα 46.2 Δημιουργία Βάσης Δεδομένων στον απομακρυσμένο server**

Έπειτα για την εισαγωγή της βάσης δεδομένων θα χρειαστούμε το εργαλείο phpMyAdmin που είναι εγκατεστημένο στον server που μας φιλοξενεί πατώντας στο link “Admin” όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.



**Εικόνα 47.1 Εισαγωγή Βάσης Δεδομένων**

Έχοντας μεταφερθεί στη σελίδα που διαχειριζόμαστε το εργαλείο phpMyAdmin βρίσκουμε την βάση δεδομένων μας και πατώντας στο κουμπί «import» επιλέγουμε το αρχείο με όνομα export.sql το οποίο περιέχει όλα τα πεδία και τις πληροφορίες της βάσης όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα.. Έτσι έχουμε δημιουργήσει στο server μια πανομοιότυπη βάση δεδομένων όπως αυτή που είχαμε στο τοπικό μας δίσκο.



Διακομιστής: sql303.byetcluster.com ▶ Βάση: b5\_4247385\_joomla15

Δομή SQL Αναζήτηση Επερώτημα κατά παράδειγμα Εξαγωγή **Import**

Λειτουργίες

**File to import**

Τοποθεσία του αρχείου καμένου   (Maximum size: 92,160 KB)

Σετ χαρακτήρων του αρχείου: utf8

Imported file compression will be automatically detected from: Κανένα, gzip, bzip2, zip

**Partial import**

Allow interrupt of import in case script detects it is close to time limit. This might be good way to import large files, however it can break transactions.

Number of records(queries) to skip from start

**Format of imported file**

SQL

**Options**

SQL compatibility mode

Εικόνα 47.2 Εισαγωγή Βάσης Δεδομένων

Το τελευταίο βήμα που απαιτείται είναι η παραμετροποίηση του αρχείου configuration.php έτσι ώστε να περιέχει πληροφορίες της βάσης δεδομένων που αφορούν το όνομα της, το όνομα χρήστη και τον κωδικό στο οποίο ανήκει η βάση και την διεύθυνση του server φιλοξενίας. Παρακάτω παραθέτουμε το αρχείο configuration.php πριν και μετά την παραμετροποίηση του.

### **configuration.php πριν την παραμετροποίηση του**

```
?php
class JConfig {
    var $offline = '0';
    var $editor = 'jce';
    var $list_limit = '20';
    var $helpurl = 'http://help.joomla.org';
    var $debug = '0';
    var $debug_lang = '0';
    var $sef = '0';
    var $sef_rewrite = '0';
    var $sef_suffix = '0';
    var $feed_limit = '10';
    var $feed_email = 'author';
    var $secret = 'WAPM6GU00eZeedg';
    var $gzip = '0';
    var $error_reporting = '-1';
    var $xmlrpc_server = '0';
    var $log_path = 'C:\\xampp\\htdocs\\joomla15\\logs';
    var $tmp_path = 'C:\\xampp\\htdocs\\joomla15\\tmp';
    var $live_site = '';
    var $force_ssl = '0';
```

```
var $offset = '0';
var $caching = '0';
var $cachetime = '15';
var $cache_handler = 'file';
var $memcache_settings = array();
var $ftp_enable = '0';
var $ftp_host = '127.0.0.1';
var $ftp_port = '21';
var $ftp_user = "";
var $ftp_pass = "";
var $ftp_root = "";
var $dbtype = 'mysql';
var $host = 'localhost';
var $user = 'root';
var $db = 'joomla15';
var $dbprefix = 'jos_';
var $mailer = 'mail';
var $mailfrom = 'gkokkinis@ote.gr';
var $fromname = 'Joomla Site';
var $sendmail = '/usr/sbin/sendmail';
var $smtpauth = '0';
var $smtpsecure = 'none';
var $smtpport = '25';
var $smtpuser = "";
var $smtppass = "";
var $smtp host = 'localhost';
var $MetaAuthor = '1';
var $MetaTitle = '1';
var $lifetime = '15';
var $session_handler = 'database';
var $password = "";
var $sitename = 'Joomla Site';
var $MetaDesc = 'Joomla! - the dynamic portal engine and content
management system';
var $MetaKeys = 'joomla, Joomla!';
var $offline_message = 'This site is down for maintenance. Please check back
again soon.';
}
?>
```

### **configuration.php μετά την παραμετροποίηση του**

```
?php
class JConfig {
    var $offline = '0';
    var $editor = 'jce';
    var $list_limit = '20';
    var $helpurl = 'http://help.joomla.org';
    var $debug = '0';
    var $debug_lang = '0';
```

```
var $sef = '0';
var $sef_rewrite = '0';
var $sef_suffix = '0';
var $feed_limit = '10';
var $feed_email = 'author';
var $secret = 'WAPM6GU00eZeeedg';
var $gzip = '0';
var $error_reporting = '-1';
var $xmlrpc_server = '0';
var $log_path = 'C:\\xampp\\htdocs\\joomla15\\logs';
var $tmp_path = 'C:\\xampp\\htdocs\\joomla15\\tmp';
var $live_site = "";
var $force_ssl = '0';
var $offset = '0';
var $caching = '0';
var $cachetime = '15';
var $cache_handler = 'file';
var $memcache_settings = array();
var $ftp_enable = '0';
var $ftp_host = '127.0.0.1';
var $ftp_port = '21';
var $ftp_user = "";
var $ftp_pass = "";
var $ftp_root = "";
var $dbtype = 'mysql';
var $host = 'sql303.byethost5.com';
var $user = 'b5\_4247385';
var $db = 'b5\_4247385\_joomla15';
var $dbprefix = 'jos_';
var $mailer = 'mail';
var $mailfrom = 'gkokkinis@ote.gr';
var $fromname = 'Joomla Site';
var $sendmail = '/usr/sbin/sendmail';
var $smtpauth = '0';
var $smtpsecure = 'none';
var $smtpport = '25';
var $smtpuser = "";
var $smtppass = "";
var $smtp host = 'localhost';
var $MetaAuthor = '1';
var $MetaTitle = '1';
var $lifetime = '15';
var $session_handler = 'database';
var $password = 'hpy8399';
var $sitename = 'Joomla Site';
var $MetaDesc = 'Joomla! - the dynamic portal engine and content
management system';
var $MetaKeys = 'joomla, Joomla!';
var $offline_message = "This site is down for maintenance. Please check back
again soon.";
}
```

```
?>
```

## **Κεφάλαιο 5. Συμπεράσματα**

Το διαδίκτυο πλέον έχει καταστεί απαραίτητα εργαλείο από πάρα πολλούς οργανισμούς, όπως εκπαιδευτικά ιδρύματα, κυβερνήσεις, επιχειρήσεις αλλά και απλούς χρήστες, για όλη σχεδόν την παγκόσμια κοινότητα. Η παρουσία τους στο διαδίκτυο ως επί το πλείστον επιτυγχάνεται με την δημιουργία μιας ιστοσελίδας. Για το λόγο αυτό ο σχεδιασμός ιστοσελίδων είναι από τα πιο σημαντικά βήματα μιας παρουσίας στο διαδίκτυο, καθώς πρέπει να πληρεί κάποιους κανόνες όσον αφορά τους χρήστες, τις επιχειρήσεις αλλά και του διαδικτύου. Ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες που πρέπει να λαμβάνουν υπόψη οι σχεδιαστές είναι αυτός της εξέλιξης του web, εφόσον η εξέλιξή του είναι ραγδαία και οι τάσεις στην σχεδίαση αλλάζουν σε πολύ τακτά χρονικά διαστήματα.

Με την έναρξη του διαδικτύου η σχεδίαση ξεκίνησε χρησιμοποιώντας την γλώσσα μορφοποίησης HTML, η οποία έδινε την δυνατότητα χρήσης μόνο κειμένου. Αργότερα προστέθηκαν και άλλες γλώσσες προγραμματισμού οι οποίες αποτελούσαν τα κύρια εργαλεία σχεδιασμού, με την βοήθεια ειδικών προγραμμάτων σχεδίασης όπως είναι το Joomla, το Dreamweaver, το Photoshop κ.α. Σήμερα το διαδίκτυο βρισκόμενο στην εξαρσή του, παρέχει στους σχεδιαστές αλλά και στους χρήστες on line υπηρεσίες για την σχεδίαση ιστοσελίδων εύκολα και γρήγορα με την χρήση on line εργαλείων (generators).

Με την διεύρυνση του διαδικτύου και τον εμπλουτισμό του με νέες τεχνολογίες, δίνεται και η δυνατότητα στους σχεδιαστές να δημιουργήσουν ιστοσελίδες ανάλογες των δυνατοτήτων του. Τα πρώτα στάδια σχεδιασμού δεν ήταν παρά μόνο κείμενο με την βοήθεια υπεσυνδέσμων οι οποίοι χρησιμοποιούνταν -όπως και σήμερα- για την πλοήγηση. Ενώ στην συνέχεια χρησιμοποιώντας όλες τις δυνατότητες του από σχεδιαστικής άποψης αλλά και τεχνολογικής βλέπουμε ιστοσελίδες με πλούσιο πολυμεσικό περιεχόμενο και θεματολογικό, αλλά και την χρήση έντονων γραφικών.

Η παρούσα πτυχιακή εστίασε στον σχεδιασμό και την υλοποίηση όλων των κατάλληλων διεπαφών καθώς και στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη δυναμικών διαδραστικών εφαρμογών για τη δημιουργία μιας κινηματογραφικής Διαδικτυακής Πύλης. Επιπλέον μελετήθηκε η συνολική και εσωτερική διαμόρφωση των υποσελίδων και ο τρόπος διασύνδεσης μεταξύ τους, ενώ σχεδιάστηκε η κατάλληλη διεπαφή για φιλική πρόσβαση στον χρήστη και εύκολη πλοήγηση. Τέλος σε αυτήν την πτυχιακή εργασία αναπτύχθηκε όλο το υλικό και το λογισμικό που απαιτείται για την εγκατάσταση του δικτυακού εξυπηρετητή (Web-server) που θα φιλοξενεί τη συγκεκριμένη Διαδικτυακή Πύλη και θα παρέχει πρόσβαση των χρηστών στις δυναμικές υπηρεσίες και στο διαθέσιμο περιεχόμενο.

### ***Βιβλιογραφία & Αναφορές στο Internet***

- [1] Ανάπτυξη Web εφαρμογών με PHP & MySQL  
Luke Welling και Laura Thomson. Εκδότης :Μ. Γκιούρδας
- [2] PHP, Οδηγός Προγραμματισμού, Sterling Hughes
- [3] <http://www.freewebmasterhelp.com/tutorials/phpmysql>
- [4]<http://eos.uom.gr/~kaklaman/book/Chapters/C6/How%20Web%20servers%20work%2003.htm>
- [5] <http://eos.uom.gr/~kaklaman/book/Chapters/C7/C7Header.htm>
- [6] <http://news.netcraft.com/archives/2006/09/index.html>
- [7] <http://www.php.net>
- [8] Εγχειρίδιο της HTML, Laura Lemay, Εκδότης Μ. Γκιούρδας
- [9] Tessa Blakeley Sivler, Joomla! Template Design, 2007
- [10] Dan Rahmel ,Beginning Joomla, 2007
- [11] Dan Rahmel , Proffesional joomla, 2007