

**ΑΤΕΙ**  
**ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ**



**Πτυχιακή Εργασία**  
**Ανάπτυξη Διαδικτυακού Παραθυρικού Περιβάλλοντος**

**Επιμέλεια: Διαλεκτού Χαρίκλεια**  
**Εισηγητής: Μαλάμος Αθανάσιος**

**Ηράκλειο 2006**

## Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	2
Εισαγωγή .....	3
1. Γενικά - Σκοπός.....	4
1.1 Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν.....	4
1.1.1 Macromedia Dreamweaver MX 2004 .....	4
1.1.2 Apache.....	5
1.1.3 Adobe Photoshop 7.0 .....	5
1.2 Τεχνολογίες .....	6
1.2.1 Html.....	6
1.2.2 JavaScript 1.2 .....	6
1.2.2.1 Σε τι ωφελεί η JavaScript .....	7
1.2.2.2 Τι δυνατότητες έχει η JavaScript.....	7
1.2.3 Php 4.3.4.....	8
1.2.3.1 Τι πρέπει να είναι γνωστό για τα php αρχεία .....	8
1.2.3.2 Που χρησιμοποιείται ένα PHP script .....	8
1.2.3.3 Χαρακτηριστικά της PHP .....	9
1.2.3.4 Server-side scripting και Client-side scripting.....	10
1.3 Δυσκολία εισαγωγής Javascript μέσα σε Php αρχεία.....	11
2. Αρχιτεκτονική Εφαρμογής.....	12
3. Χρησιμότητα – Λειτουργικότητα Εφαρμογής.....	24
3.1 Χρησιμότητα του παραθύρου .....	28
3.2 Πως εμφανίζεται το παράθυρο μέσα στο site .....	31
3.3 Περιγραφή του παραθύρου .....	32
3.4 Ιδιότητες Παραθύρου .....	54

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή της πτυχιακής μου κ. Μαλάμο για τη βοήθεια και καθοδήγηση του καθώς και τα παιδιά από το αιολικό πάρκο για τη συνεργασία και συμπαράσταση τους προκειμένου να υλοποιήσω την εργασία αυτή. Επίσης ευχαριστώ την οικογένεια μου για την υπομονή που υπέδειξε μέχρι την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου.

# Εισαγωγή

## 1. Γενικά - Σκοπός

Η εργασία που υλοποιήθηκε έχει να κάνει με την ανάπτυξη ενός διαδικτυακού παραθυρικού περιβάλλοντος, το οποίο χρησιμοποιείται μέσα σε ένα site και συμβάλλει στη δημιουργία ενός πιο φιλικού και χρηστικού περιβάλλοντος. Με τον τρόπο αυτό φτιάχνουμε ένα διαδικτυακό περιβάλλον που έχει λειτουργικά στοιχεία δανεισμένα από τα MS Windows με αποτέλεσμα να είναι πλήρως αναγνωρίσιμα από το χρήστη, τόσο ως προς την αισθητική τους, όσο και ως προς τη λειτουργικότητά τους. Τα παράθυρα που δημιουργούνται εμφανίζονται μετά από αλληλεπίδραση του χρήστη στο site. Η εφαρμογή είναι ευέλικτη, αφού το παράθυρο που δημιουργείται μπορεί να μετακινείται και να αυξομειώνεται το μέγεθος του πάνω στη σελίδα, αλλά επίσης υπάρχει και η δυνατότητα εύκολης τροποποίησης του περιεχομένου του μια και αυτό αντλείται από μια βάση δεδομένων.

Σκοπός της εργασίας αυτής είναι η κατασκευή ενός περιβάλλοντος, το οποίο να αποκρίνεται σε όλες τις κινήσεις του χρήστη, αλλά και παράλληλα να ανταποκρίνεται σε όλες τις απαιτήσεις της εφαρμογής. Στην πραγματικότητα χρησιμοποιούνται Layers του HTML τα οποία καθορίζουν μια τυχαία ενότητα του Html εγγράφου με δυνατότητα ανεξάρτητης μορφοποίησης και καθίστανται ιδανική επιλογή για την υλοποίηση ανάλογων εφαρμογών. Συνεπώς βασική επιδίωξη είναι να δημιουργηθούν στρώματα ( layers ) τα οποία να μπορούν να ελέγχονται μέσω του HTML και της Javascript, έτσι ώστε να ελέγχεται το περιεχόμενο του παραθύρου και να καθορίζονται οι ιδιότητες του δυναμικά.

### 1.1 Προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν

#### 1.1.1 Macromedia Dreamweaver MX 2004

Το Dreamweaver είναι ένα ισχυρό, δημοφιλές και εύχρηστο πρόγραμμα ανάπτυξης ιστοσελίδων που γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ του σχεδιαστή και του υπεύθυνου για την ανάπτυξη. Είναι επίσης το κύριο εργαλείο λογισμικού για τη δημιουργία HTML διεπαφών. Είναι εντυπωσιακά ικανό να ασχοληθεί έξυπνα με φόντα και εικόνες σε JavaScript για επικύρωση δεδομένων από την πλευρά του client καθώς και για ενσωματωμένα applets της Java. Αν και περιλαμβάνει προηγμένα χαρακτηριστικά για την ανάπτυξη σύνθετων εφαρμογών βασισμένες στο Web η εννοιακή διεπαφή του Dreamweaver και οι εκτενείς βιβλιοθήκες του επιτρέπουν ακόμα και σε αρχάριο σχεδιαστή Ιστού να αναπτύξει μια επαγγελματική ιστοσελίδα γρήγορα και εύκολα. Η πιο πρόσφατη έκδοση Dreamweaver MX 2004 είναι μια βελτιωμένη διεπαφή με κατηγορίες στις οποίες ομαδοποιούνται εντολές (υπόσχοντας λιγότερη αταξία των πραγμάτων χωρίς να θυσιάζεται η ευκολία στη χρήση )και με αυξημένη υποστήριξη του Cascading Style Sheet (CSS).

Η Macromedia έχει βελτιώσει κατά πολύ τα χαρακτηριστικά πρόσβασης του Dreamweaver MX 2004 από τις προηγούμενες εκδόσεις.

#### **Χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Dreamweaver:**

- Οι υπεύθυνοι για την ανάπτυξη μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Dreamweaver με τη τεχνολογία κεντρικών υπολογιστών(servers) της επιλογής τους για να χτίσουν ισχυρές εφαρμογές Διαδικτύου.
- Περιλαμβάνει την κύρια υποστήριξη για Css σχέδιο βασισμένο σε χαρακτηριστικά κωδικοποιημένα με το χέρι.
- Επαγγελματική επιλογή για την οικοδόμηση ιστοσελίδων και εφαρμογών.
- Ένας ισχυρός συνδυασμός από οπτικά εργαλεία σχεδιαγράμματος, χαρακτηριστικά ανάπτυξης εφαρμογής και υποστήριξη έκδοσης κώδικα.
- Οι υπεύθυνοι για την ανάπτυξη και οι σχεδιαστές μπορούν να απευθυνθούν σε βασισμένα πρότυπα, sites

και εφαρμογές γρήγορα.

Συγκεκριμένα για την υλοποίηση της διαδικτυακής εφαρμογής χρησιμοποιήθηκε αυτό το πρόγραμμα προκειμένου να δημιουργηθούν HTML και Javascript έγγραφα ( όπως τα html και εξωτερικά js αρχεία ). Αυτό βοήθησε στο να φτιαχτεί μια ιστοσελίδα με αλληλεπίδραση από τους χρήστες με διάφορους τρόπους. Ουσιαστικά επιτεύχθηκε ο συνδυασμός του scripting με την HTML για μια καλύτερη και πιο εξελίξιμη εφαρμογή.

### 1.1.2 Apache

Ο πιο επιτυχημένος web server που υπάρχει αυτή τη στιγμή στο internet είναι ο Apache αφού το μεγαλύτερο ποσοστό σελίδων παγκοσμίως 'τρέχουν' κάτω από αυτόν. Ο Apache Web Server είναι ένα Open Source (Ανοικτού Κώδικα) προϊόν, το οποίο έχει κάποια βασικά πλεονεκτήματα όπως:

1. Έχει διάφορα χρήσιμα χαρακτηριστικά γνωρίσματα, συμπεριλαμβανομένου την εφαρμογή των πιο πρόσφατων πρωτοκόλλων.
2. Η αρχιτεκτονική του επιτρέπει τη δημιουργία ενός server που είναι στα μέτρα του κάθε χρήστη.
3. Τα αρχεία διαμόρφωσης Apache είναι σε μορφή ASCII, έχουν ένα απλό σχήμα και μπορούν να εκδοθούν χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε συντάκτη κειμένων. Είναι μεταβιβάσιμα έτσι ώστε κάποιος να μπορεί αποτελεσματικά να κλωνοποιήσει έναν server. Κάποιος μπορεί να ελέγξει τον server από τη γραμμή εντολής, η οποία καθιστά την από απόσταση διοίκηση κατάλληλη.
4. Ο Apache server και ο κώδικας πηγής API είναι ανοικτοί στο κοινό. Οποιοδήποτε χαρακτηριστικό γνώρισμα απαιτείται αλλά δεν υπάρχει στον Apache, μπορεί να γραφτεί και να εφαρμοστεί το επιθυμητό server module από τον χρήστη.
5. Τρέχει σε μεγάλη ποικιλία λειτουργικών συστημάτων συμπεριλαμβανομένων όλων των παραλλαγών του Unix, Windows 9x/NT, MacOS (on PowerPC) και διάφορα άλλα.
6. Αξιοπίστος, απλός στην εγκατάσταση, παρέχει δυνατότητα για updates και ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις για τη δημιουργία ιστοχώρου.

Συγκεκριμένα η χρήση του Web Server ήταν απαραίτητη για την υλοποίηση της εφαρμογής και αυτό γιατί συνέβαλλε στο να φορτωθούν γρήγορα και εύκολα οι php σελίδες που φτιάχτηκαν. Όπως είναι γνωστό η php είναι scripting γλώσσα από την πλευρά του server και κάτι τέτοιο συνεπάγεται την υποστήριξη ενός Web Server προκειμένου να φορτωθούν και να εμφανιστούν οι php σελίδες. Με αυτό τον τρόπο επιτεύχθηκε και η χρήση του Php κώδικα στο πρόγραμμα Dreamweaver

### 1.1.3 Adobe Photoshop 7.0

Το Adobe Photoshop 7.0 είναι πιθανώς η πιο ευρεία χρησιμοποιούμενη συσκευασία χειρισμού φωτογραφιών στον ψηφιακό κόσμο φωτογραφίας. Αποτελεί μια σημαντική βελτίωση στα πρότυπα έκδοσης παγκόσμιας επαγγελματικά εικόνας. Η Photoshop 7.0 καυχιέται για ένα εκτενές σύνολο νέων χαρακτηριστικών γνωρισμάτων που επιτρέπει στους φωτογράφους, Web και γραφικούς σχεδιαστές να εργαστούν αποτελεσματικότερα, να ερευνήσουν νέες δημιουργικές επιλογές και να παράγουν υψηλά ποιοτικές εικόνες για την εκτύπωση, τον Ιστό και άλλα μέσα . Το Photoshop 7.0 δημιουργεί εικόνες με την ευκολότερη πρόσβαση στα αρχεία δεδομένων, βελτιωμένο σχέδιο Ιστού, επαγγελματικής ποιότητας φωτογραφίες σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα και άλλα πολλά. Η Adobe έχει κάνει μεγάλα βήματα προς τη βελτίωση της Photoshop 7.0, έτσι ώστε να είναι πιο έτοιμη από ποτέ για το Web. Η ετοιμότητα της Photoshop για το Web

οφείλεται στα χαρακτηριστικά της γνωρίσματα τα οποία προϋποθέτουν ενισχυμένες λειτουργίες στο Web και επιτρέπουν στους σχεδιαστές να προβλέπουν εικόνες σχεδιασμένες για PDA και κινητά τηλέφωνα σε WBMP format. Οι χρήστες μπορούν εύκολα να δημιουργήσουν μια επίδειξη φωτογραφικών διαφανειών των εικόνων τους και να τις παραστήσουν ζωντανά χρησιμοποιώντας τη καινούρια Γκαλερί Ιστού. Όμως πριν μοιράσουν τις εικόνες τους ζωντανά φροντίζουν να εξασφαλίσουν το νέο χαρακτηριστικό πρόσβασης κωδικού προστασίας. Η Photoshop 7.0 παρέχει νέες εξελιγμένες δυνατότητες για να μπορούν οι σχεδιαστές Ιστού να εφαρμόσουν πρόσθετη συμπίεση στις εικόνες διατηρώντας την ποιότητα του κειμένου αλλά και ασκώντας μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στο πώς η διαφάνεια διατηρείται ζωντανά.

Παρότι ο λόγος για τον οποίο χρησιμοποιήθηκε η Photoshop στην εφαρμογή δεν απαιτεί πολλές και εξειδικευμένες δυνατότητες του προγράμματος, ήταν σημαντικό να γίνει έστω και μια μικρή αναφορά στα νέα και εξελιγμένα χαρακτηριστικά του. Έτσι λοιπόν η Photoshop 7.0 παραδίδει ένα περιεκτικό σύνολο εργαλείων που βοηθά τους χρήστες να συναντήσουν δημιουργικές και παραγωγικές προκλήσεις. Κάποια βασικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στην εφαρμογή ήταν τα Εργαλεία Πλαισίων Επιλογής για την επιλογή περιοχών εικόνων προς επεξεργασία, Εργαλείο Κοπής για το κόψιμο ενός τμήματος μιας εικόνας, Εργαλείο Πινέλο για τη δημιουργία πινελιών με οποιοδήποτε χρώμα όμοια με ένα κανονικό πινέλο, Εργαλείο Διαγραφής για τη διαγραφή των pixels και επαναφορά τμήματος της εικόνας σε μια προηγούμενη κατάσταση της, Εργαλείο Γραμμής για τη δημιουργία γραμμών, Εργαλείο Ζουμ για την αλλαγή του συντελεστή απεικόνισης μιας εικόνας στην οθόνη και το Εργαλείο Σταγονόμετρο για να αποσπαστεί δείγμα από ένα χρώμα της εικόνας. Συγκεκριμένα το Εργαλείο Σταγονόμετρο χρησίμευσε ειδικά για να παρθεί δείγμα από το χρώμα του λογότυπου του site και να τοποθετηθεί στον τίτλο μπάρας. Όλα αυτά τα εργαλεία είχαν σκοπό να βοηθήσουν στην επεξεργασία κάποιων τμημάτων του site που περιείχαν τα παράθυρα και έτσι να προκύψουν οι τελικές αντιπροσωπευτικές εικόνες που φαίνονται παρακάτω. Επίσης τα διαγράμματα για την αρχιτεκτονική περιγραφή της εφαρμογής φτιάχτηκαν στο Photoshop διευκολύνοντας τη δημιουργία και επεξεργασία των εικόνων.

## 1.2 Τεχνολογίες

### 1.2.1 *Html*

Η HTML (Hypertext Markup Language) είναι η γλώσσα η οποία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία Web εγγράφων. Τα έγγραφα που βλέπουμε στο World Wide Web, είναι γραμμένα σε HTML. Αυτή προϋποθέτει ένα web browser προκειμένου να προβάλλει τα χαρακτηριστικά και τις ενέργειες της. Κατά συνέπεια διαφορετικοί browsers μπορεί να την εμφανίζουν με διαφορετικό τρόπο. Όσον αφορά το συνδυασμό των Javascript προτάσεων μέσα σε ένα HTML έγγραφο, το σενάριο εκτελείται με την προβολή της ιστοσελίδας μέσα από έναν web browser που στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι ο Microsoft Internet Explorer.

### 1.2.2 *JavaScript 1.2*

Η JavaScript μοιάζει κατά κάποιο τρόπο με τη Java αλλά είναι πολύ πιο απλή στη χρήση. Δεν υπάρχει περιβάλλον ανάπτυξης λογισμικού για την JavaScript και δεν θα χρειαστεί ποτέ να μεταγλωττιστούν τα σενάρια. Αυτό που θα χρειαστεί είναι ένας συμβατός με την JavaScript browser. Δηλαδή ένας World Wide Web browser που μπορεί να διαβάσει, να μεταφράσει και να τρέξει τα σενάρια που δημιουργούνται. Αυτό ισχύει για Netscape Navigator 4.0 ή Internet Explorer 4.0 ή νεώτερες εκδόσεις.

### 1.2.2.1 Σε τι ωφελεί η JavaScript

Με τη JavaScript μπορούν να φτιαχτούν σενάρια που να εκτελούν αυτόματες εργασίες, π.χ όταν μια σελίδα του Web ανοίγει ή κλείνει. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα η JavaScript να εκτελεί ενέργειες ανταποκρινόμενη σε ένα συγκεκριμένο γεγονός. Για παράδειγμα όταν ο χρήστης επιλέγει ένα κουμπί ή ένα σύνδεσμο, όταν εστιάζει από ένα στοιχείο μιας φόρμας σε ένα άλλο στοιχείο κ.τ.λ..

Οι ενέργειες αυτές μπορεί να είναι απλές. Τα σενάρια μπορεί να ανοίγουν νέα παράθυρα στον browser και να εμφανίζουν συγκεκριμένα HTML έγγραφα ή να παρουσιάζουν μια σελίδα επιλεγμένη από τον κατάλογο ιστορικού του browser. Μπορεί επίσης να είναι και περίπλοκες δηλαδή ένα σενάριο μπορεί να ελέγχει τα περιεχόμενα μιας φόρμας που θέλει να υποβάλει ένας χρήστης και στη συνέχεια να προειδοποιεί τον χρήστη αν τα δεδομένα είναι λάθος. Το σενάριο μπορεί να ψάξει για πληροφορίες σε μια μικρή βάση δεδομένων ή να κάνει πολύπλοκους υπολογισμούς οικονομικών στοιχείων.

### 1.2.2.2 Τι δυνατότητες έχει η JavaScript

- Δημιουργία πολυμερών εγγράφων με πλαίσια (φτιάχνονται έγγραφα που διαιρούν το παράθυρο του φυλλομετρητή σε επιμέρους κομμάτια).
- Επαναφόρτωση μέρους του παραθύρου (ενημέρωση ενός πλαισίου φορτώνοντας το με ένα νέο έγγραφο, ενώ τα άλλα πλαίσια παραμένουν σταθερά).
- Δημιουργία εγγράφων με αλληλεπίδραση (μη εφικτή η τροποποίηση των περιεχομένων ενός πλαισίου, αλλά επιτεύξιμη η επανεγγραφή από την αρχή).
- Περισσότερος έλεγχος στην αλληλεπίδραση με το χρήστη (δημιουργία κώδικα JavaScript που θα αντιδρά σε γεγονότα, παρέχοντας αλληλεπίδραση με το χρήστη).
- Έγγραφα με μνήμη (εγγραφή κώδικα JavaScript για τη δημιουργία, τροποποίηση και διαγραφή των cookies). Τα cookies είναι μικρά αντικείμενα δεδομένων που ανήκουν στο σύστημα του χρήστη. Η δύναμή τους είναι ότι παραμένουν στη μνήμη.
- Ζωντανά έγγραφα (τα ζωντανά έγγραφα είναι ιστοσελίδες που αλλάζουν καθώς περνά ο χρόνος).
- Μηνύματα που ολισθαίνουν (μικρά έξυπνα μηνύματα που ολισθαίνουν κατά μήκος της μπάρας κατάστασης του φυλλομετρητή).
- Ρολόγια (είναι σταθερά προσηλωμένα- εγκατεστημένα και λένε την ώρα όπως το ρολόι στην οθόνη του υπολογιστή).
- Χρονικός μηχανισμός αντίστροφης μέτρησης (χρήση ενός τέτοιου μετρητή ώστε να αφήνει τον χρήστη να γνωρίζει ότι κάτι πρόκειται να συμβεί και τότε).
- Έγγραφα με αυτόματη ενημέρωση (ένα έγγραφο μπορεί να αυτοενημερωθεί).

*Υπάρχουν 2 σημαντικοί λόγοι για να μη χρησιμοποιηθεί η javascript αποκλειστικά στην εφαρμογή:*

- ❑ Ασυμβίβαστη υποστήριξη browser.

□ Καμία δυνατότητα πρόσβασης σε βάση δεδομένων.

### **1.2.3 Php 4.3.4**

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 κατάλληλη για ανάπτυξη πολλών εφαρμογών για το Web και μπορεί να ενσωματωθεί στην HTML. Η σύνταξη της παίρνει στοιχεία των C, Java, και Perl και είναι εύκολη στην μάθηση. Για να βλέπει κάποιος επισκέπτης τα αποτελέσματα που εξάγει κάποιο script της php δεν χρειάζεται να έχει κάποιο πρόγραμμα στο computer του όπως άλλες web εφαρμογές (javascripts, java applets κλπ) . Το πρόγραμμα αυτό βρίσκεται στον server του site το οποίο αναγνωρίζει την οποιαδήποτε εντολή υπάρχει στον κώδικα της σελίδας σε php και αυτόματα επιστρέφει το αποτέλεσμα σε HTML κώδικα ,έτσι ώστε να τον αναγνωρίσει ο browser και να "τρέξει" την εφαρμογή. Στην ουσία αυτό που κάνει η php είναι να εκμεταλλεύεται τις διάφορες εντολές που υπάρχουν στο πρόγραμμα της με αποτέλεσμα να δίνει δυναμικότητα στις σελίδες και όχι την στατικότητα που παρέχει η απλή HTML. Έτσι επιτρέπεται σε υπεύθυνους ανάπτυξης Ιστού να γράφουν δυναμικά παραγόμενες σελίδες γρήγορα. Η έκδοση που χρησιμοποιείται στην εφαρμογή είναι η php 4.3.4

#### **1.2.3.1 Τι πρέπει να είναι γνωστό για τα php αρχεία**

Υποθέτουμε πως ο εγκατεστημένος server υποστηρίζει PHP και πως όλα τα αρχεία που έχουν κατάληξη .php τα χειρίζεται η PHP. Στους περισσότερους server αυτή είναι η προκαθορισμένη επέκταση για τα PHP αρχεία. Σε αυτή την περίπτωση δε χρειάζεται να γίνει τίποτα από τους χρήστες, απλά δημιουργούνται τα .php αρχεία και τοποθετούνται στον κατάλογο Ιστού, έπειτα ο server τα μεταγλωττίζει μαγικά για τους χρήστες. Δεν χρειάζεται compile ούτε εγκατάσταση επιπλέον εργαλείων. Αυτές οι PHP ικανές σελίδες αντιμετωπίζονται ως απλά HTML αρχεία που με την χρήση των μαγικών tags επιτρέπουν την υλοποίηση σε όλα τα είδη των πραγμάτων.

#### **1.2.3.2 Που χρησιμοποιείται ένα PHP script**

Η PHP επικεντρώνεται κυρίως στη πλευρά του πελάτη (server-side scripting), έτσι μπορεί να κάνει διάφορα όπως να μαζέψει δεδομένα, να παράγει δυναμικό περιεχόμενο σελίδων, ή να στείλει και να πάρει cookies. Επίσης με εγκατεστημένη την PHP, ο Web server θα είναι σε θέση να διαβάζει ένα νέο είδος αρχείων, το αποκαλούμενο PHP script, το οποίο μπορεί να κάνει εργασίες όπως ανάκτηση πληροφοριών της τελευταίας στιγμής (retrieve up-to-the-minute information) από μια βάση δεδομένων και καταχώρησή τους σε μια Web page πριν αυτή αποσταλεί στον φυλλομετρητή που τη ζήτησε. Για να ανακτηθούν πληροφορίες από μια βάση δεδομένων, θα πρέπει πρώτα φυσικά να υπάρχει μια βάση δεδομένων (database) και αυτός είναι ο λόγος της χρήση της MySQL. Η MySQL είναι ένα σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων (relational database management system) ή RDBMS. Σε γενικές γραμμές είναι ένα πακέτο λογισμικού που είναι πολύ καλό στην οργάνωση και τη διαχείριση μεγάλων ποσοτήτων πληροφοριών. Με τη χρήση της MySQL είναι εύκολη η πρόσβαση σ' αυτές τις πληροφορίες χρησιμοποιώντας μια γλώσσα συγγραφής σεναρίων στην πλευρά του διακομιστή (server-side scripting languages), όπως είναι η PHP.



Υπάρχουν τρεις κύριοι τομείς που χρησιμοποιείται ένα PHP script.

1. **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 (CGI ή server module), ένα webserver (εξηγηρητή σελίδων) και ένα web browser ("φυλλομετρητή"). Απαραίτητη προϋπόθεση για να τρέξει ένα PHP αρχείο είναι να υπάρχει εγκατεστημένος ο απαιτούμενος webserver. Επίσης επιτυγχάνεται προσπέλαση στα αποτελέσματα του PHP προγράμματος με ένα web browser βλέποντας την σελίδα PHP μέσα από τον server.
2. **Command line scripting.** Δημιουργείται ένα PHP script το οποίο τρέχει χωρίς server ή browser. Χρειάζεται μόνο τον PHP μεταγλωττιστή. Αυτά τα script μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για απλές εργασίες επεξεργασίας κειμένου.
3. **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 κάποιος είναι πολύ καλός γνώστης της και είναι επιθυμητά κάποια προχωρημένα χαρακτηριστικά της PHP στη πλευρά του πελάτη (client-side) εφαρμογές, τότε επίσης επιτρέπεται η χρήση του PHP-GTK για τέτοιου είδους προγράμματα. Το PHP-GTK είναι μια επέκταση της PHP και δεν συμπεριλαμβάνεται στην κύρια διανομή.

Επιπλέον η PHP μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα κύρια λειτουργικά συστήματα, συμπεριλαμβανομένου του Linux, πολλών εκδοχών του 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(IIS), Personal Web Server, Netscape και iPlanet servers, Oreilly Website Pro server, Caudium, Xitami, OmniHTTPd, και πολλούς άλλους webserver. Για την πλειοψηφία των server η PHP έχει ένα module(μια ενότητα), για τους υπόλοιπους η PHP μπορεί να λειτουργήσει ως ένας CGI επεξεργαστής.

### 1.2.3.3 Χαρακτηριστικά της PHP

Με την PHP παρέχεται ελευθερία για τα εξής:

- Επιλογή ενός λειτουργικού συστήματος και ενός web server.
- Χρήση συναρτησιακού ή αντικειμενοστρεφή προγραμματισμού ή μια ανάμειξη τους. Μεγάλες βιβλιοθήκες κώδικα και μεγάλες εφαρμογές είναι γραμμένες μόνο με αντικειμενοστρεφή κώδικα.
- Εξαγωγή HTML.
- Εξαγωγή εικόνων, αρχείων PDF, ακόμη και ταινίες Flash (χρησιμοποιώντας τα libswf και Ming) παράγονται αμέσως.
- Εύκολη εξαγωγή οποιουδήποτε κειμένου όπως XHTML αλλά και οποιουδήποτε άλλου XML αρχείου. Η PHP μπορεί να δημιουργεί αυτόματα αυτά τα αρχεία και να τα αποθηκεύει στο σύστημα αρχείων, αντί να τα εκτυπώνει, αποτελώντας έτσι μια προσωρινή αποθηκευτική μνήμη από τη πλευρά του server για το δυναμικό περιεχόμενο.
- Υποστήριξη για ένα μεγάλο σύνολο βάσεων δεδομένων (ένα από τα πιο δυνατά και σημαντικά χαρακτηριστικά της PHP).

Υποστηρίζονται οι εξής βάσεις δεδομένων:

Adabas D	Ingres	Oracle (OCI7 and OCI8)
dBase	InterBase	Ovrimos
Empress	FrontBase	PostgreSQL
FilePro (read-only)	mSQL	Solid
Hyperwave	Direct MS-SQL	Sybase
IBM DB2	MySQL	Velocis
Informix	ODBC	Unix dbm

Επιπλέον η PHP υποστηρίζει και το ODBC, το Open Database Connection standard (Ανοιχτό πρότυπο Σύνδεσης Βάσεων δεδομένων) και έτσι επιτρέπεται η σύνδεση με οποιαδήποτε βάση δεδομένων υποστηρίζει αυτό το παγκόσμιο πρότυπο.

#### 1.2.3.4 Server-side scripting και Client-side scripting

Μια γλώσσα συγγραφής σεναρίων στην πλευρά του διακομιστή η PHP (server-side scripting language) είναι παρόμοια με την JavaScript καθώς και οι δύο δίνουν τη δυνατότητα να ενσωματωθούν μικρά προγράμματα (scripts) μέσα στον κώδικα HTML μιας ιστοσελίδας (Web page). Κατά την εκτέλεση, αυτά τα scripts δίνουν τη δυνατότητα ελέγχου του τι θα εμφανίζεται στο παράθυρο του φυλλομετρητή μ' έναν πολύ πιο ευέλικτο τρόπο απ' ό,τι με την απλή HTML. Η ειδοποιός διαφορά ανάμεσα στην JavaScript και την PHP είναι ότι ο Web browser διερμηνεύει την JavaScript μόλις έχει φορτωθεί η ιστοσελίδα που περιέχει το script, ενώ οι server-side scripting languages, όπως η PHP, διερμηνεύονται από τον Web server πριν ακόμα σταλεί η σελίδα στον browser. Αφού διερμηνευθεί ο κώδικας της PHP αντικαθίσταται στην ιστοσελίδα με τα αποτελέσματα του script κι έτσι αυτό που βλέπει ο φυλλομετρητής είναι ένα κανονικό HTML αρχείο. Το script επεξεργάζεται εξ ολοκλήρου από τον server, εξού και ο χαρακτηρισμός server-side scripting language.

#### Πλεονεκτήματα του server-side scripting:

- ❑ Δεν υπάρχει θέμα συμβατότητας με τους φυλλομετρητές. Τα scripts της PHP διερμηνεύονται από τον Web server και τίποτα άλλο, έτσι δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας για το αν η γλώσσα που χρησιμοποιείται θα υποστηρίζεται από τον φυλλομετρητή του χρήστη-επισκέπτη της σελίδας μας.
- ❑ Πρόσβαση σε πόρους στην πλευρά του server. Υπάρχουν πληροφορίες που είναι διαθέσιμες μόνο σ' ένα script που εκτελείται στον Web server, όπως για παράδειγμα οι πληροφορίες που είναι αποθηκευμένες σε μια βάση δεδομένων της MySQL η οποία εκτελείται στον υπολογιστή του Web server.
- ❑ Μειωμένος φόρτος στην πλευρά του πελάτη. Η JavaScript μπορεί να επιβραδύνει πολύ την εμφάνιση μιας ιστοσελίδας σε πιο αργούς υπολογιστές καθώς ο φυλλομετρητής θα πρέπει να εκτελέσει το script πριν μπορέσει να εμφανίσει την ιστοσελίδα. Με το server-side scripting αυτό το φορτίο μεταφέρεται στο μηχάνημα του Web server.

Ένα script της PHP αποτελείται από μια σειρά εντολών (commands ή statements), η καθεμία από τις οποίες είναι μια οδηγία που πρέπει να ακολουθήσει ο Web server πριν προχωρήσει στην επόμενη. Για πολλές από τις ενδιαφέρουσες εφαρμογές της PHP, η δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τον χρήστη που βλέπει την

ιστοσελίδα μας είναι κάτι πολύ βασικό. Οι χρήστες της JavaScript είναι συνηθισμένοι να αναφέρονται στα χειριστήρια συμβάντων, τα οποία παρέχουν τη δυνατότητα απευθείας αντίδρασης σε πολλές ενέργειες του χρήστη, όπως η μετακίνηση του ποντικιού πάνω από έναν σύνδεσμο (link) της σελίδας. Οι server-side scripting languages - PHP, έχουν μια πιο περιορισμένη εμβέλεια όσον αφορά την αλληλεπίδραση με τον χρήστη. Εφόσον λοιπόν η μόνη περίπτωση που εκτελείται ο κώδικας της PHP είναι όταν ζητείται μια σελίδα από τον server, η αλληλεπίδραση με τον χρήστη μπορεί να λάβει χώρα μ' έναν τρόπο πίσω-και-εμπρός, με τον χρήστη να στέλνει αιτήσεις στον server και τον server να απαντάει με δυναμικά παραγόμενες ιστοσελίδες. Το κλειδί στην αλληλεπίδραση με τον χρήστη στην PHP είναι η κατανόηση των τεχνικών που υπάρχουν για την αποστολή πληροφοριών μαζί με την αίτηση του χρήστη για μια νέα ιστοσελίδα .

### 1.3 Δυσκολία εισαγωγής Javascript μέσα σε Php αρχεία

Σχετικά εύκολη θεωρείτε η χρήση Php κώδικα μέσα σε Javascript, ενώ το αντίθετο είναι αρκετά δύσκολο να επιτευχθεί. Αυτό ήταν ένα πρόβλημα που εμφανίστηκε στη προσπάθεια να περαστούν τα περιεχόμενα του παραθύρου. Προκειμένου λοιπόν να εισαχθούν τα στοιχεία από μία Βάση Δεδομένων έπρεπε να ακολουθηθεί ο δύσκολος δρόμος και να χρησιμοποιηθεί Javascript μέσα σε Php αρχεία. Αξίζει να σημειωθεί ότι μπορούν να σταλούν μηνύματα στον MySQL server με διάφορους τρόπους, αλλά ένας από τους ευκολότερους είναι να σταλούν με τη χρήση της PHP. Το λογισμικό της PHP έχει συγκεκριμένες δηλώσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να σταλούν οδηγίες στον MySQL server. Από την πλευρά του ο MySQL server πρέπει να είναι σε θέση να καταλαβαίνει τις οδηγίες που του στέλνονται, γι' αυτό το λόγο ο χρήστης επικοινωνεί μέσω της SQL (*Structured Query Language- Δομημένη γλώσσα διατύπωσης ερωτήσεων*), η οποία είναι μια τυποποιημένη γλώσσα που γίνεται κατανοητή από πολλά RDBMSs. Ο MySQL server καταλαβαίνει SQL, ενώ η PHP όχι, γεγονός που δεν είναι απαραίτητο αφού η PHP εγκαθιστά μια σύνδεση με τον MySQL server και στέλνει μηνύματα SQL μέσω αυτής της σύνδεσης. Έπειτα ο server ερμηνεύει τα μηνύματα SQL και ακολουθεί τις οδηγίες. Σε αντίθεση με την Php που ανταποκρίνεται από την πλευρά του server (παροχέας των υπηρεσιών), η Javascript ενεργεί από την πλευρά του client (ο αιτών των υπηρεσιών). Ο web server που εξυπηρετεί υπηρεσίες του διαδικτύου απαντά στον client κατόπιν αίτησης, στέλνοντας μια νέα σελίδα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι εφαρμογές να τρέχουν πιο αργά από το συνηθισμένο, αφού ο server υποβάλλει κάθε φορά μια καινούργια σελίδα για κάθε ενέργεια του client. Στην εφαρμογή φτιάχτηκαν κάποια php αρχεία ,τα οποία περιείχαν php κώδικα μέσα σε javascript. Ένα από αυτά ονομαζόμενο «windowsmenu.php» όριζε έντεκα συναρτήσεις τις test1(), test2() έως test11() , οι οποίες καλούνται μέσα από την κύρια σελίδα του site, έτσι ώστε όταν πατηθεί το υπομενού των παραθύρων να γίνει σύνδεση με την Β.Δ και να φορτωθούν τα περιεχόμενα τους.

## 2. Αρχιτεκτονική Εφαρμογής

Για την υλοποίηση της εφαρμογής χρειάστηκε να φτιαχτούν συναρτήσεις. Αυτές οι συναρτήσεις παίρνουν κάποια ορίσματα και παράγουν τα επιθυμητά ενδιάμεσα και τελικά αποτελέσματα. Για την καλύτερη κατανόηση αυτών γίνεται περιγραφή τους με τη χρήση διαγραμμάτων. Τα παρακάτω επεξηγηματικά διαγράμματα έχουν ως σκοπό να αναλύσουν την κάθε συνάρτηση ξεχωριστά, προβάλλοντας έτσι τα χαρακτηριστικά, αλλά και τη χρησιμότητα τους στην εφαρμογή.



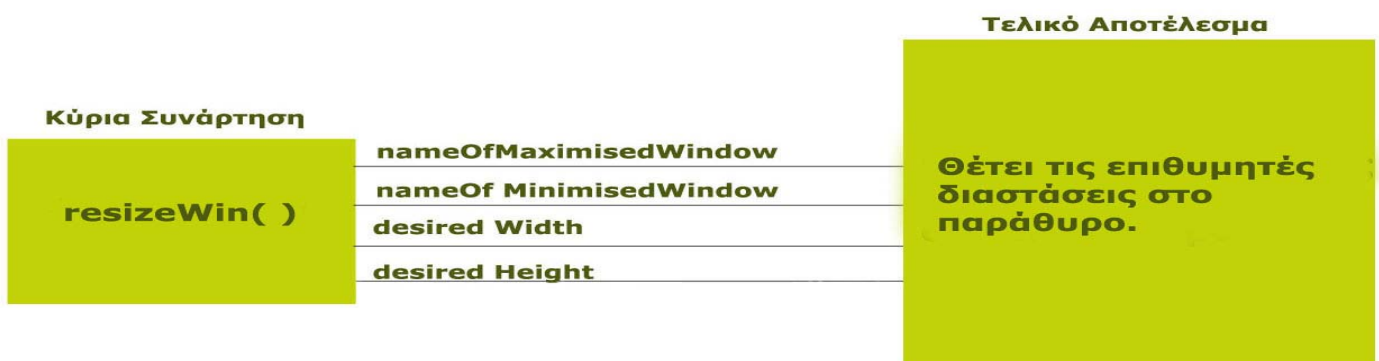
### Σημείωση

Η συνάρτηση `createMiniWinLayer` είναι η βασική συνάρτηση που χρησιμοποιείται προκειμένου να δημιουργηθεί ένα παράθυρο. Συγκεκριμένα με τη συνάρτηση αυτή φτιάχνονται δύο layers για κάθε παράθυρο, το ένα είναι για το maximised και το άλλο για το minimised παράθυρο και έπειτα τους δίνει αντίστοιχο id. Τα ορίσματα που παίρνει η συνάρτηση αντιπροσωπεύουν τα χαρακτηριστικά του μικρού παραθύρου και αποθηκεύονται σε ένα αντικείμενο, το οποίο έχει όνομα `nameObject`. Από το `nameObject1` μέχρι και το `nameObject11` είναι τα αντίστοιχα παράθυρα που προκύπτουν.



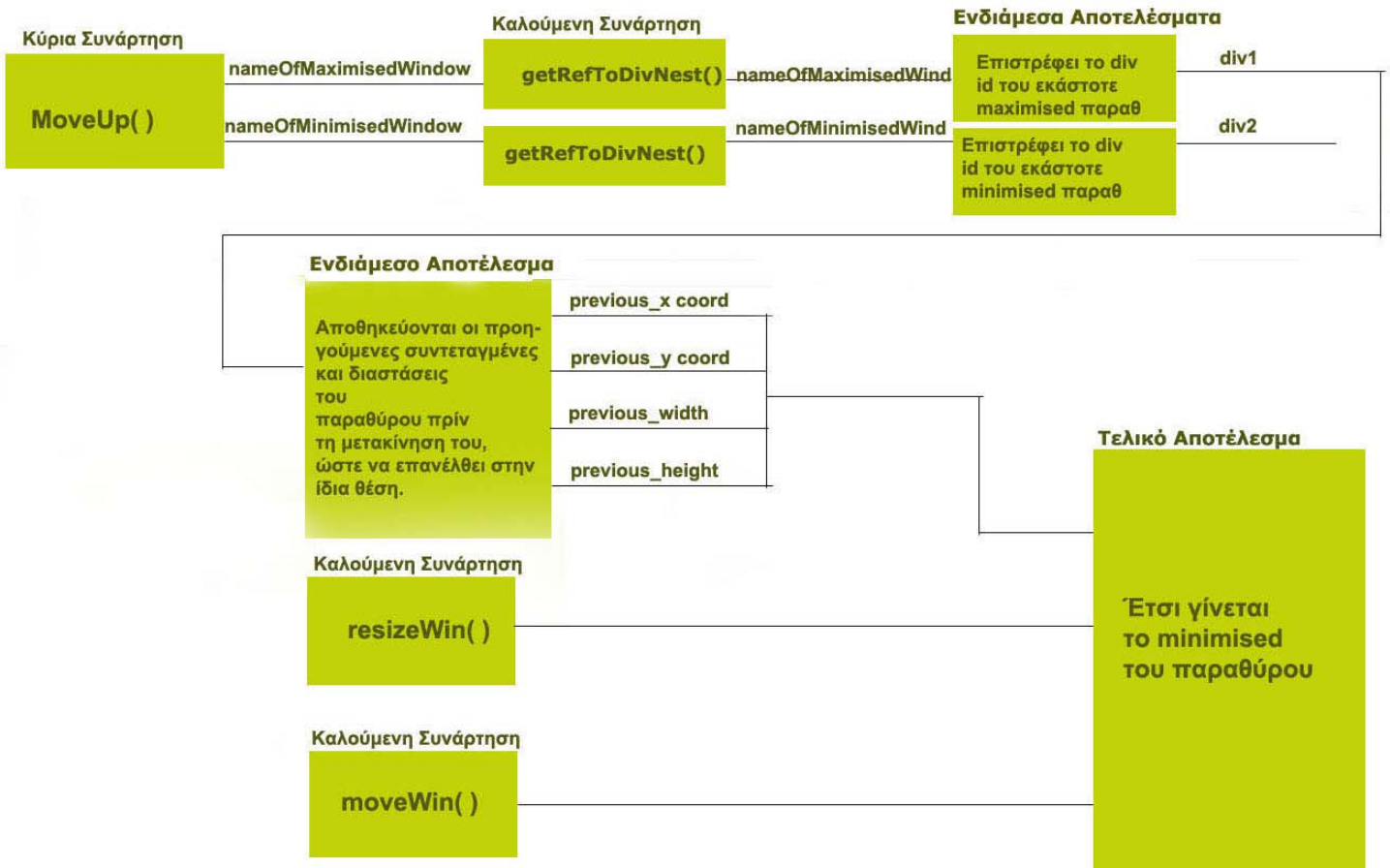
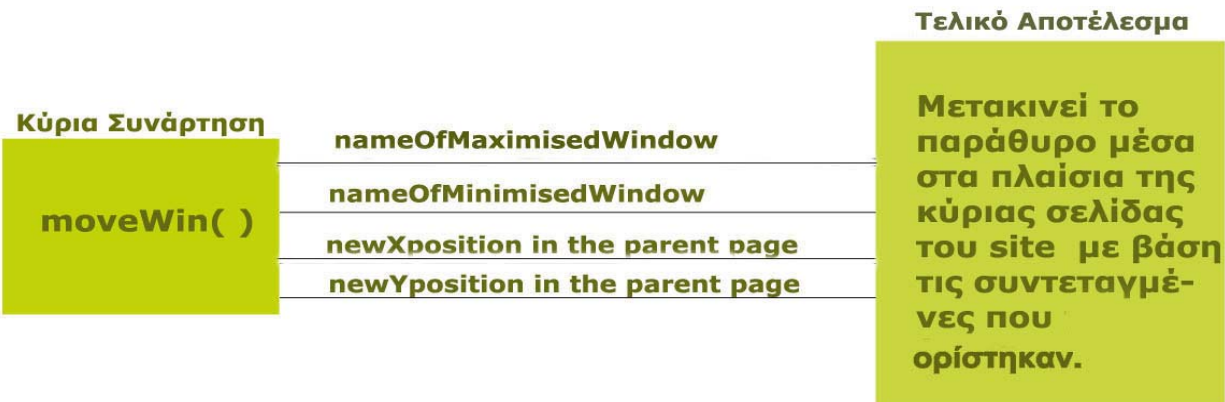
Σημείωση

Η showMinWin στη συγκεκριμένη περίπτωση εμφανίζει το layer του μεγιστοποιημένου παραθύρου. Αν όμως η συνάρτηση είχε οριστεί κάπως έτσι showMinWin( nameOfMinimisedWindow, nameOfMaximisedWindow ) τότε θα εμφανιζόταν το layer του ελαχιστοποιημένου παραθύρου. Ανάλογα λοιπόν με τα ορίσματα της συνάρτησης γίνεται αναφορά και στο αντίστοιχο layer του παραθύρου.



Σημείωση

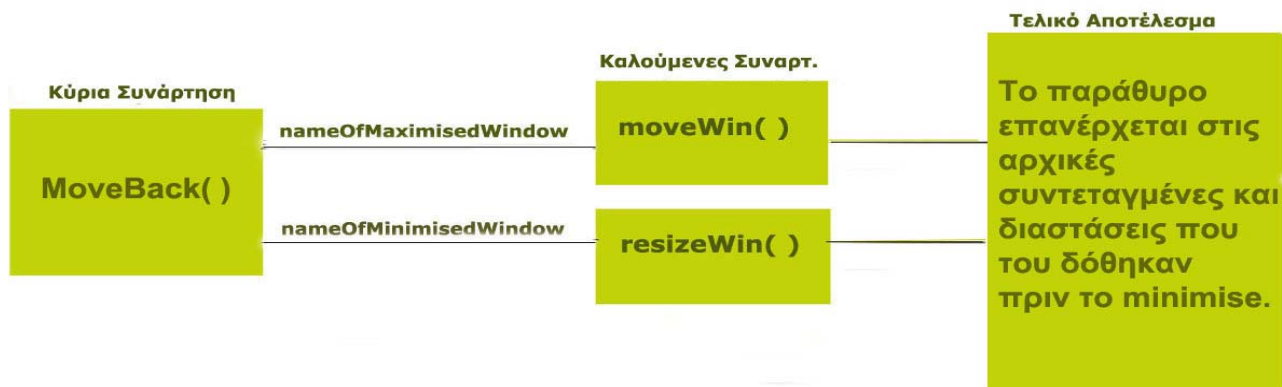
Η resizeWin έχει ως σκοπό να θέσει τις επιθυμητές διαστάσεις του παραθύρου, έτσι ώστε κάθε φορά που αυτό δημιουργείται να έχει συγκεκριμένο μέγεθος. Επιπλέον το παράθυρο κρατάει τις εκάστοτε διαστάσεις που του δίνονται και επανέρχεται σε αυτές είτε μεγιστοποιηθεί, είτε ελαχιστοποιηθεί. Δηλαδή κάνοντας μερικές αλλαγές στο μέγεθος του παραθύρου και έπειτα ελαχιστοποιώντας το, όταν αυτό επανέρχεται στη θέση του έχει το μέγεθος που του δόθηκε την τελευταία φορά.





### Σημείωση

Η MoveUp δημιουργήθηκε για να ενεργοποιήσει το κουμπί ελαχιστοποίησης του παραθύρου, έτσι ώστε πατώντας πάνω σ' αυτό, το παράθυρο να ελαχιστοποιείται προς τα πάνω και αριστερά σε θέση ανάλογη με τα pixels που ορίστηκαν.



### Σημείωση

Αφού χρησιμοποιήθηκε η MoveUp πρέπει τώρα να καλεστεί και η MoveBack προκειμένου να γίνει το παράθυρο κανονικό, να επανέλθει δηλαδή στη θέση και στο μέγεθος που ήταν πριν γίνει η ελαχιστοποίηση.



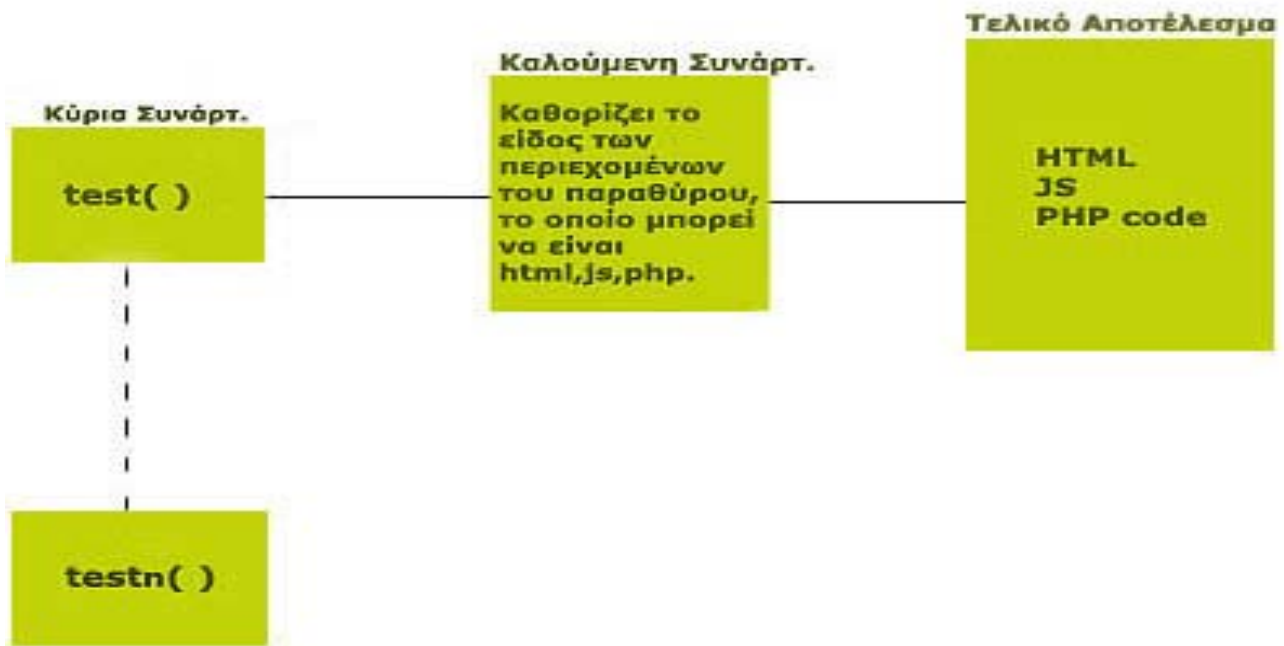


### Σημείωση

Οι συναρτήσεις `Check` και `minimiseup` συνδυάζονται μαζί. Μέσα στη `Check` καλείται η `minimiseup` έτσι ώστε να επιτυγχάνεται κάθε φορά η εμφάνιση ενός μόνο παραθύρου στη κύρια σελίδα του site. Έτσι όταν εμφανιστεί κάποιο άλλο παράθυρο, το προηγούμενο γίνεται απευθείας `minimise`.





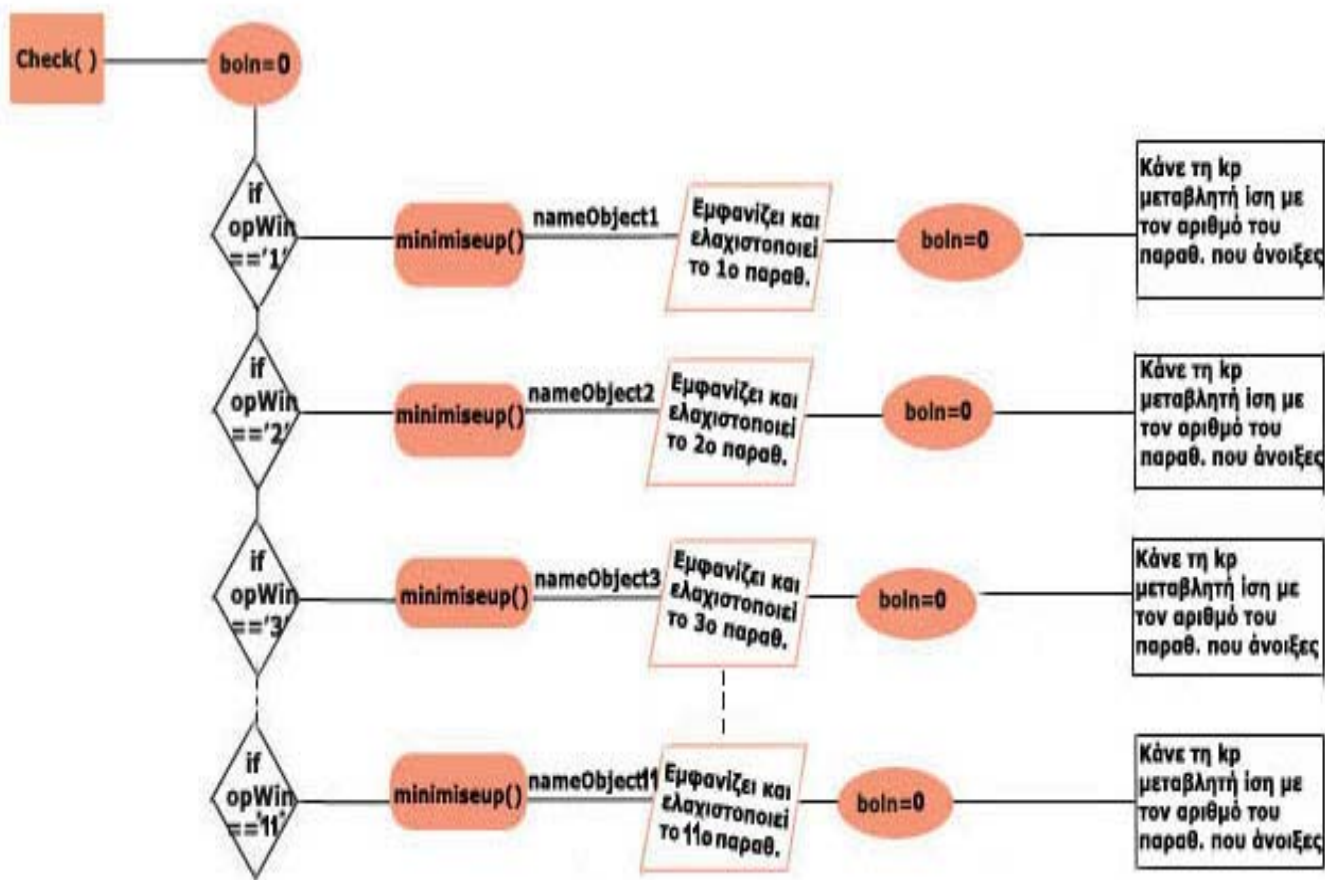


### Σημείωση

Στη συγκεκριμένη περίπτωση ορίζονται έντεκα εξωτερικές συναρτήσεις, οι οποίες είναι οι `test1( )`, `test2( )` έως `test11( )`. Αυτές καλούνται μέσα από την κεντρική σελίδα του site και έχουν ως σκοπό να καθορίσουν το είδος των περιεχομένων του παραθύρου. Τα περιεχόμενα αυτά είναι δεδομένα τα οποία φορτώνονται από μια βάση δεδομένων. Οι συναρτήσεις αυτές περιέχονται σε ένα PHP αρχείο μέσα στο οποίο έχει γραφτεί php κώδικας ενσωματωμένος μέσα σε javascript.



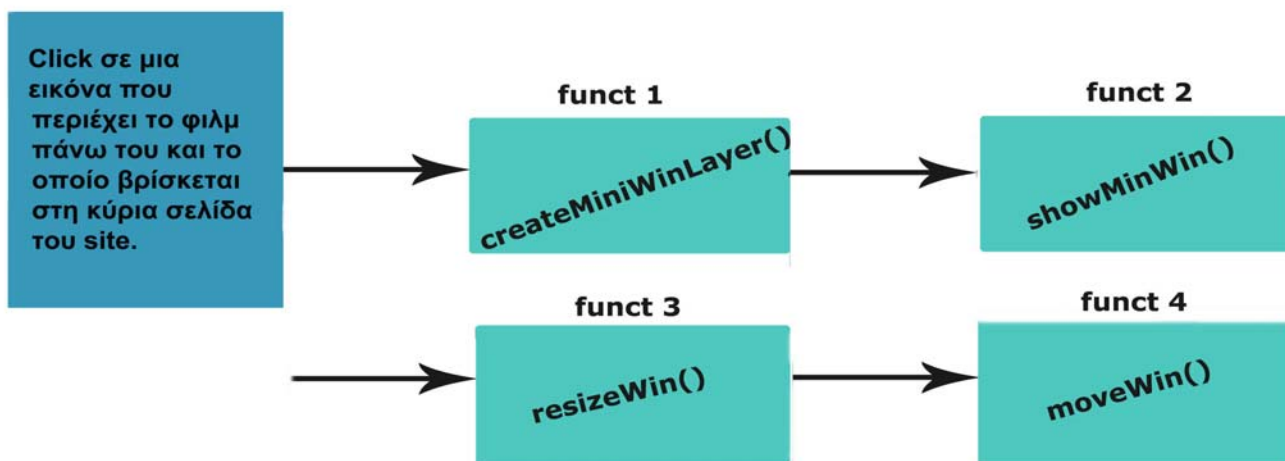
Το παρακάτω διάγραμμα ροής προβάλλει και αναλύει τη χρησιμότητα της συνάρτησης Check(), η οποία ανάλογα με το ποιο παράθυρο είναι ανοικτό προβαίνει στις αντίστοιχες ενέργειες. Αμέσως μετά παρουσιάζεται και η σύνταξη του απαιτούμενου κώδικα για να μπορεί να γίνει σύγκριση ανάμεσα τους.

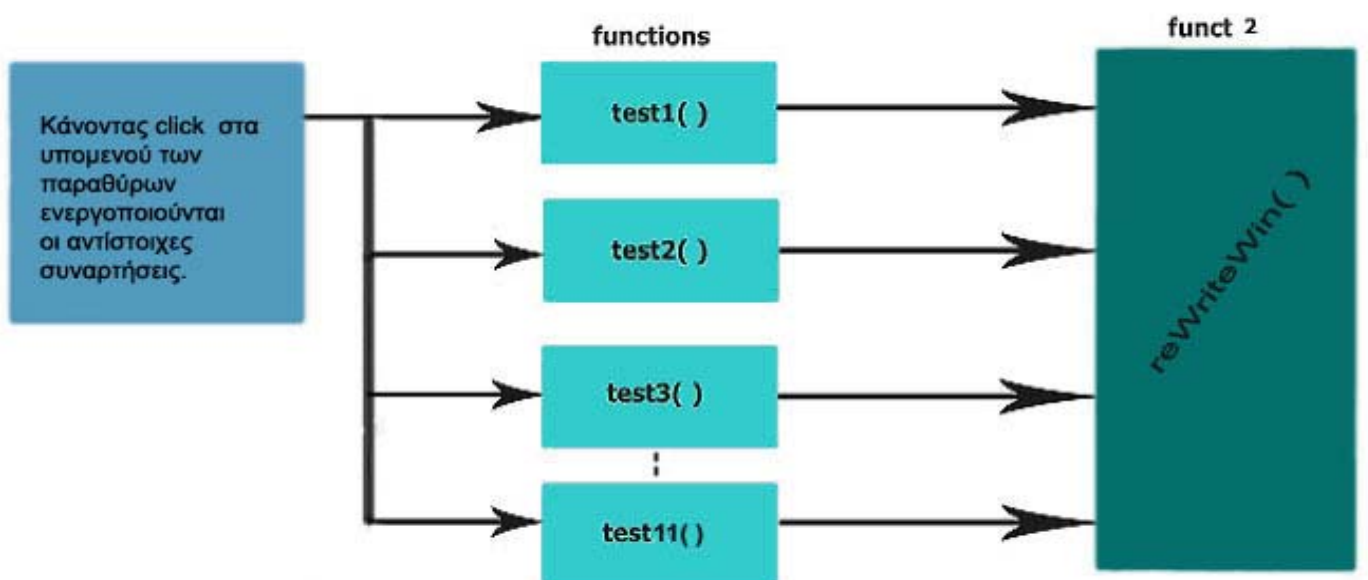
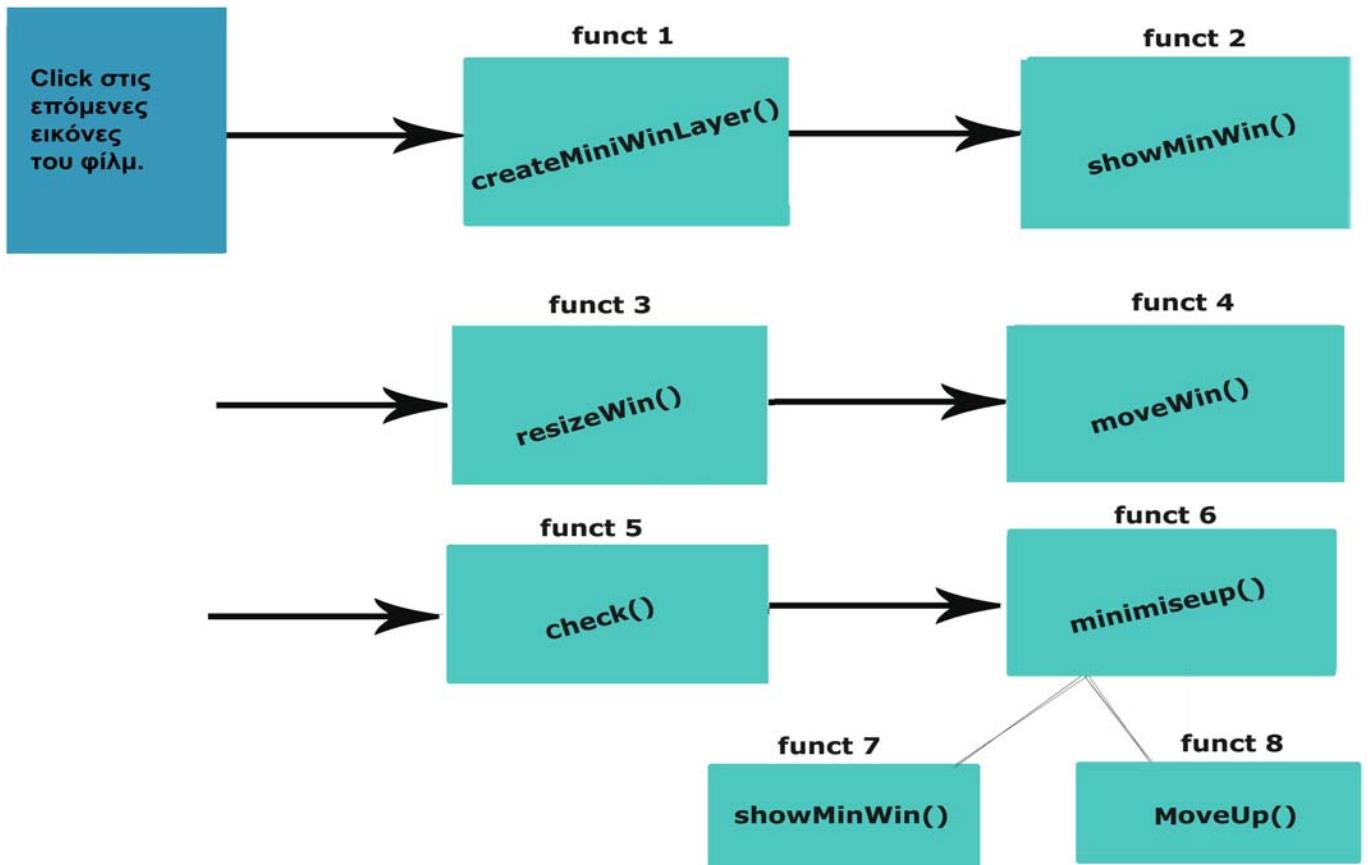


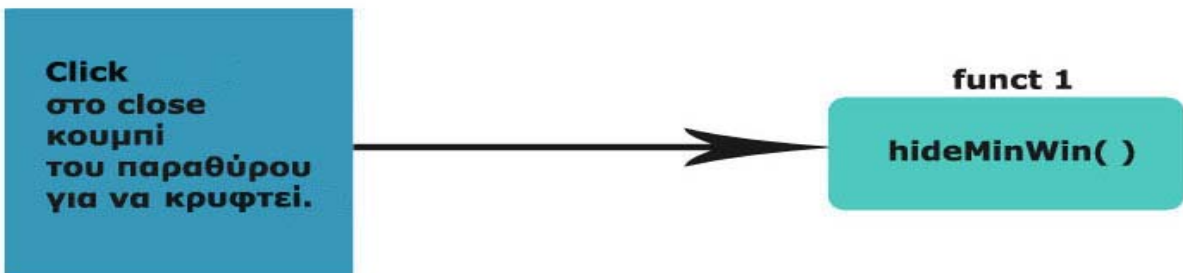
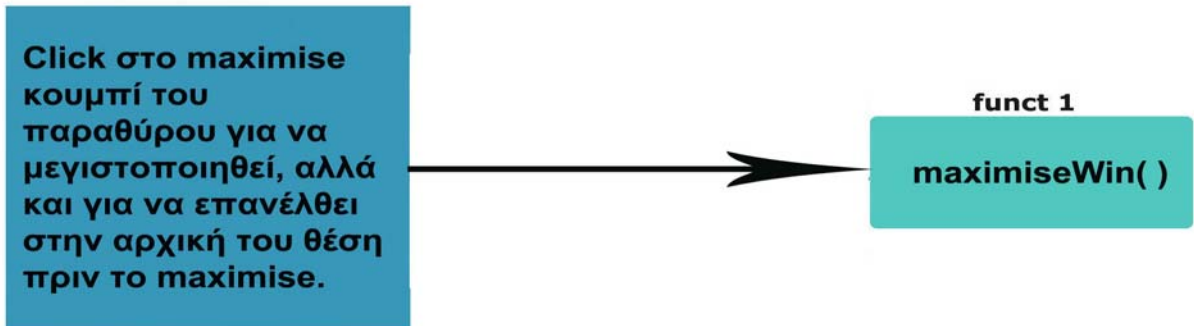
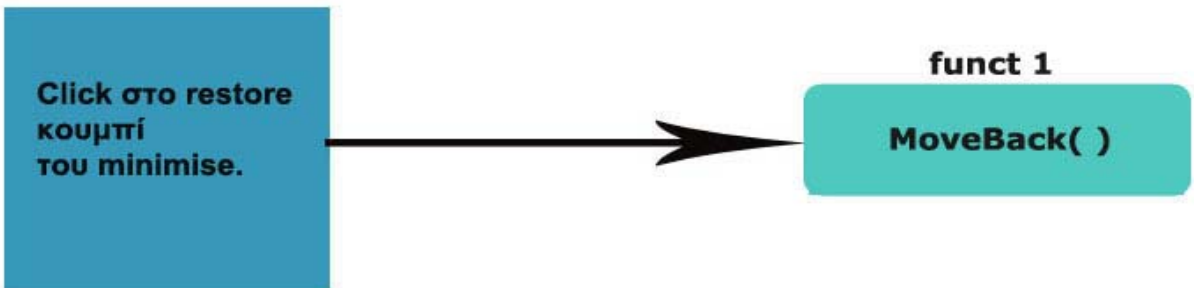
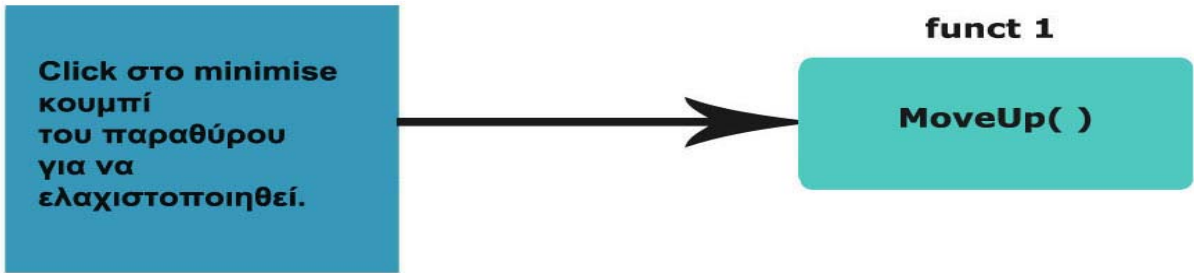
```

function Check(kp)
{
  if (boln=='0')
  {
    if (opWin=='1') minimiseup(nameObject1);
    if (opWin=='2') minimiseup(nameObject2);
    if (opWin=='3') minimiseup(nameObject3);
    .....
    if (opWin=='11') minimiseup(nameObject11);
  }
  boln =0;
  opWin=kp;
}
  
```

Τα προγράμματα της Javascript δεν χρειάζεται να εκτελούνται με τη σειρά. Μπορούν επίσης να ανιχνεύουν συμβάντα και να αντιδρούν σε αυτά. Τα συμβάντα είναι πράγματα τα οποία λαμβάνουν χώρα στον browser όπως για παράδειγμα όταν ο χρήστης κάνει κλικ σε ένα κουμπί, καθώς μετακινεί το δείκτη του ποντικιού ή κατά τη φόρτωση μιας ιστοσελίδας ή μιας εικόνας από τον server. Ένα μεγάλο εύρος συμβάντων δίνει τη δυνατότητα στα scripts (σενάρια) να αντιδρούν στο ποντίκι, το πληκτρολόγιο και σε άλλες περιπτώσεις. Ουσιαστικά τα συμβάντα αποτελούν την μέθοδο κλειδί που χρησιμοποιεί η Javascript για να κάνει τα Web έγγραφα αλληλεπιδραστικά. Στην εφαρμογή έγιναν κλικ πάνω σε events( συμβάντα ) όπως ήταν εικόνες, κουμπιά και υπομενού τα οποία εμπειρείχαν κάποια σενάρια δράσης με αποτέλεσμα να ενεργοποιηθούν αυτόματα συναρτήσεις ή χειριστήρια συμβάντος. Συγκεκριμένα για κάποιες εικόνες μικρού μεγέθους χρησιμοποιήθηκε event που ανίχνευε τότε ο χρήστης έκανε κλικ στο κουμπί του ποντικιού, ενώ τοποθετούσε τον δείκτη στο αντίστοιχο αντικείμενο. Το βασικό χειριστήριο συμβάντος γι' αυτή την περίπτωση ήταν το onClick. Όσον αφορά τα υπομενού και τα κουμπιά του μικρού παραθύρου κάθε φορά που γινόταν κλικ σε κάποιο από αυτά καλούταν και μια διαφορετική συνάρτηση. Διαγραμματικά απεικονίζονται όλα αυτά παρακάτω.

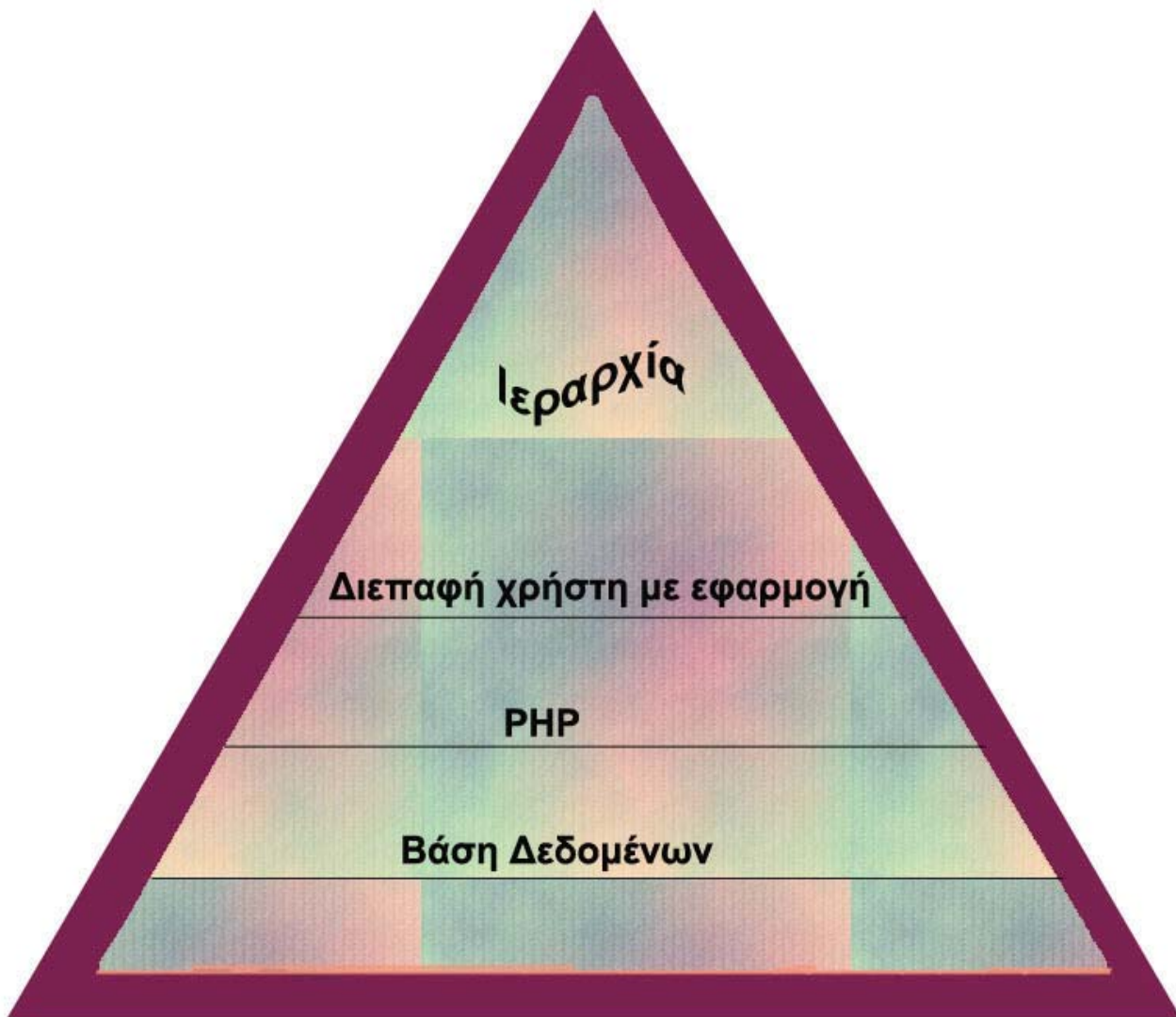






Περίληπτικά η αρχιτεκτονική της εφαρμογής διαιρείται σε τρία βασικά μέρη, τα οποία είναι :

1. **Η Διεπαφή του Χρήστη με την Εφαρμογή.** Χάρη στην html και κυρίως στην javascript παρέχονται μεγάλες αισθητικές δυνατότητες βελτίωσης της ιστοσελίδας του χρήστη.
2. **Η PHP.** Με τη χρήση αυτής της γλώσσας συγγραφής σεναρίων στην πλευρά του διακομιστή αυξάνεται η λειτουργικότητα της εφαρμογής και αυτό οφείλεται στο ότι αναλαμβάνει την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ βάσης και εφαρμογής.
3. **Η Βάση Δεδομένων.** Η δημιουργία μιας Βάσης Δεδομένων είναι αναγκαία προκειμένου να μπορέσουν να αποθηκευτούν τα απαραίτητα δεδομένα για την εφαρμογή.



α) Διάγραμμα Αρχιτεκτονικής της εφαρμογής

Πιο αναλυτικά το πρώτο μέρος που ασχολείται με την διεπαφή αποτελείται από τα μικρού μεγέθους διαδικτυακά παράθυρα τα οποία δεν είναι κάτι παραπάνω από Layers του HTML. Αυτά δημιουργούνται, σχηματίζονται και εμφανίζονται μέσα στον Internet Explorer με τέτοιο τρόπο που δίνουν την αίσθηση πραγματικών παραθύρων στον χρήστη. Επίσης τα κουμπιά τους όπως είναι τα minimise, maximise και close δημιουργούν την αίσθηση πραγματικών κουμπιών τα οποία όταν πατηθούν κάνουν αυτό που πρέπει χάρη στον απαιτούμενο κώδικα. Το ίδιο ισχύει και για τα υπομενού τα οποία αντιδρούν όμοια με τα υπομενού του site.

Το δεύτερο μέρος ασχολείται με την PHP η οποία συνδέει την εφαρμογή με τη Βάση Δεδομένων, αλλά και με τα εξωτερικά αρχεία .js που προσδιορίζουν τα χαρακτηριστικά του διαδικτυακού παραθύρου. Χρειάζονται τρία πράγματα για να τρέξουν PHP σενάρια που έχουν πρόσβαση σε MySQL Βάση Δεδομένων. Αρχικά απαιτείται η εγκατάσταση ενός webserver είτε στον υπολογιστή που χρησιμοποιείται είτε σε ένα web host. Ο web server πρέπει να υποστηρίζει PHP και MySQL. Η PHP πρέπει να είναι επίσης εγκατεστημένη στον server. Τέλος απαιτείται η εγκατάσταση της MySQL. Ειδικά η PHP παρέχει πλήρη υποστήριξη για επικοινωνία με τις βάσεις δεδομένων της MySQL.

Το τρίτο και τελευταίο μέρος ασχολείται με τη Βάση Δεδομένων, η οποία φροντίζει για την αποθήκευση των απαραίτητων δεδομένων της εφαρμογής. Οι πιο δημοφιλείς Βάσεις Δεδομένων είναι οι Microsoft SQL Server, Microsoft Access ή Oracle. Για την εφαρμογή δημιουργήθηκε μια MySQL Βάση Δεδομένων. Η MySQL είναι ένα γρήγορο και εύχρηστο σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων (relational database management system) ή RDBMS, η οποία χρησιμοποιείται για τις βάσεις δεδομένων σε πολλά web sites. Η ταχύτητα ήταν η κύρια αιτία για την ανάπτυξη της από την αρχή. Για χάρη της ταχύτητας άλλωστε λήφθηκε η απόφαση από τους υπεύθυνους να προσφερθούν λιγότερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα από τους σημαντικούς ανταγωνιστές της (παραδείγματος χάριν Oracle και Sybase). Εντούτοις, ακόμα κι αν η MySQL είναι λιγότερο πλήρης από τους εμπορικούς ανταγωνιστές της, έχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που χρειάζεται η μεγαλύτερη πλειοψηφία των υπευθύνων για την ανάπτυξη βάσεων δεδομένων. Συνήθως χρησιμοποιείτε για πιο σύνθετες βάσεις και δεν χρειάζεται να "ψάξει" ολόκληρο έγγραφο για να βρει μια πληροφορία αφού χρησιμοποιεί τις εντολές της πηγαίνοντας στην συγκεκριμένη πληροφορία απευθείας χωρίς να την αναζητά σε όλα τα δεδομένα. Το σύστημα αυτό είναι εύκολο στη χρήση και εγκατάσταση, ανέξοδο, μπορεί να τρέξει σε πολλά λειτουργικά συστήματα όπως Windows και Linux, είναι ασφαλές (επιτρέπει μερικά ή όλα τα προνόμια βάσεων δεδομένων στους συγκεκριμένες χρήστες ή στις ομάδες χρηστών- παραδείγματος χάριν, το προνόμιο να δημιουργηθεί μια βάση δεδομένων ή να διαγραφούν τα στοιχεία), η τεχνική υποστήριξη είναι ευρέως διαθέσιμη, υποστηρίζει τις μεγάλες βάσεις δεδομένων και είναι εξατομικεύσιμο (δηλ. επιτρέπει στους προγραμματιστές να τροποποιήσουν το λογισμικό MySQL για να εγκαταστήσουν τα συγκεκριμένα περιβάλλοντά τους).



## ΒΑΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ



MySQL results

Query conditions were met by 11 rows.

	id	general	photo	name	specific
1		EVIE-M	images/eviem.jpg	<b>Educational Virtual Interactive Environment - Mathema	Educational Virtual Interactive Environment - Mathematics (EVIE-M) is an educational platform targeting on the
2	2	Knossos Restoration	images/knossos.jpg	<b>Knossos Restoration</b>	Knossos restoration project is an attempt to fully visualize according to archaeological evidence the Knossos pa
3	3	Medieval Castles	images/castles.jpg	<b>Medieval Castles</b>	Medieval castles of Crete project depicts the 3D representation of two of the most important sightseeing building
4	4	Medieval Herakleion	images/herakleion.jpg	<b>Medieval Herakleion</b>	This project targets on creating a representation of the medieval city of Herakleion as it is depicted on maps of th
5	5	Geometry Laboratory	images/geometry.jpg	<b>Geometry Laboratory</b>	The Geometry Laboratory is an educational multimedia application for elementary school children, providing fund
6	6	P2PServer	images/p2pserv.jpg	<b>P2PServer</b>	P2PServer is a novel peer-to-peer application, depicting chat and file transfer capabilities through an extensible
7	7	B2B	images/b2b.jpg	<b>B2B Platform</b>	This project resulted in the creation of a B2B platform with an enhanced manipulation system for commercial tran
8	8	PALI	images/pali.jpg	<b>Personalized Adaptive Learning Interfaces (PALI)</b>	PALI project is funded by the Hellenic Ministry of Education. Its main target is to develop a platform capable of
9	9	VClass	images/vclass.jpg	<b>VClass</b>	VClass is an assisting educational teleconferencing tool, promoting communication through collaborative tech
10	10	Lassithi laographic informatio	images/lassithi.jpg	<b>Lassithi laographic information digitization</b>	This project is funded by Crete Region and targets in digitizing laographic information of Lassithi prefecture in an
11	11	Automatic Content Summarizatio	images/lacs.jpg	<b>Automatic Content Summarization for Greek Language</b>	Automatic Content Summarization project targets on developing a system capable of extracting summaries of G

Navigation: 1

Buttons: Save to file, Exit

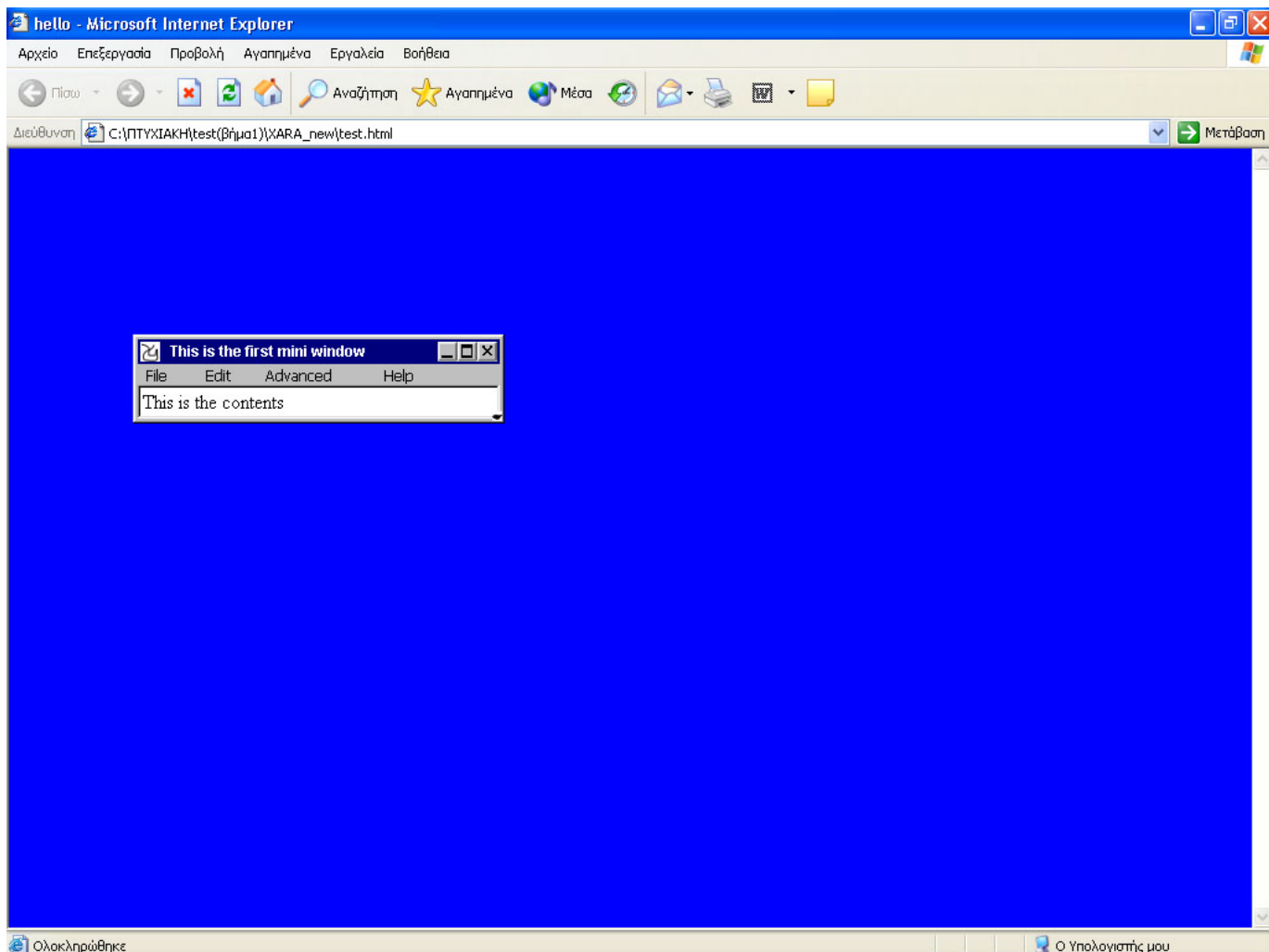
Όπως φαίνεται από την παραπάνω Βάση Δεδομένων έχει δημιουργηθεί ένας πίνακα με 5 πεδία. Το πρώτο πεδίο περιέχει ένα μοναδικό αριθμό έτσι ώστε να υπάρχει ένα εύκολος τρόπος αναφοράς σε συγκεκριμένες εγγραφές του πίνακα, το δεύτερο την ονομασία του παραθύρου που αναγράφεται στον τίτλο μπάρας του, το τρίτο τις αντίστοιχες εικόνες που φαίνονται στο κύριο μέρος του παραθύρου, το τέταρτο δείχνει το κείμενο που γράφεται στο κύριο μέρος του παραθύρου και το τελευταίο δείχνει τα περιεχόμενα του παραθύρου όταν γίνει κλικ στο υπομενού του.

### 3. Χρηστικότητα – Λειτουργικότητα Εφαρμογής

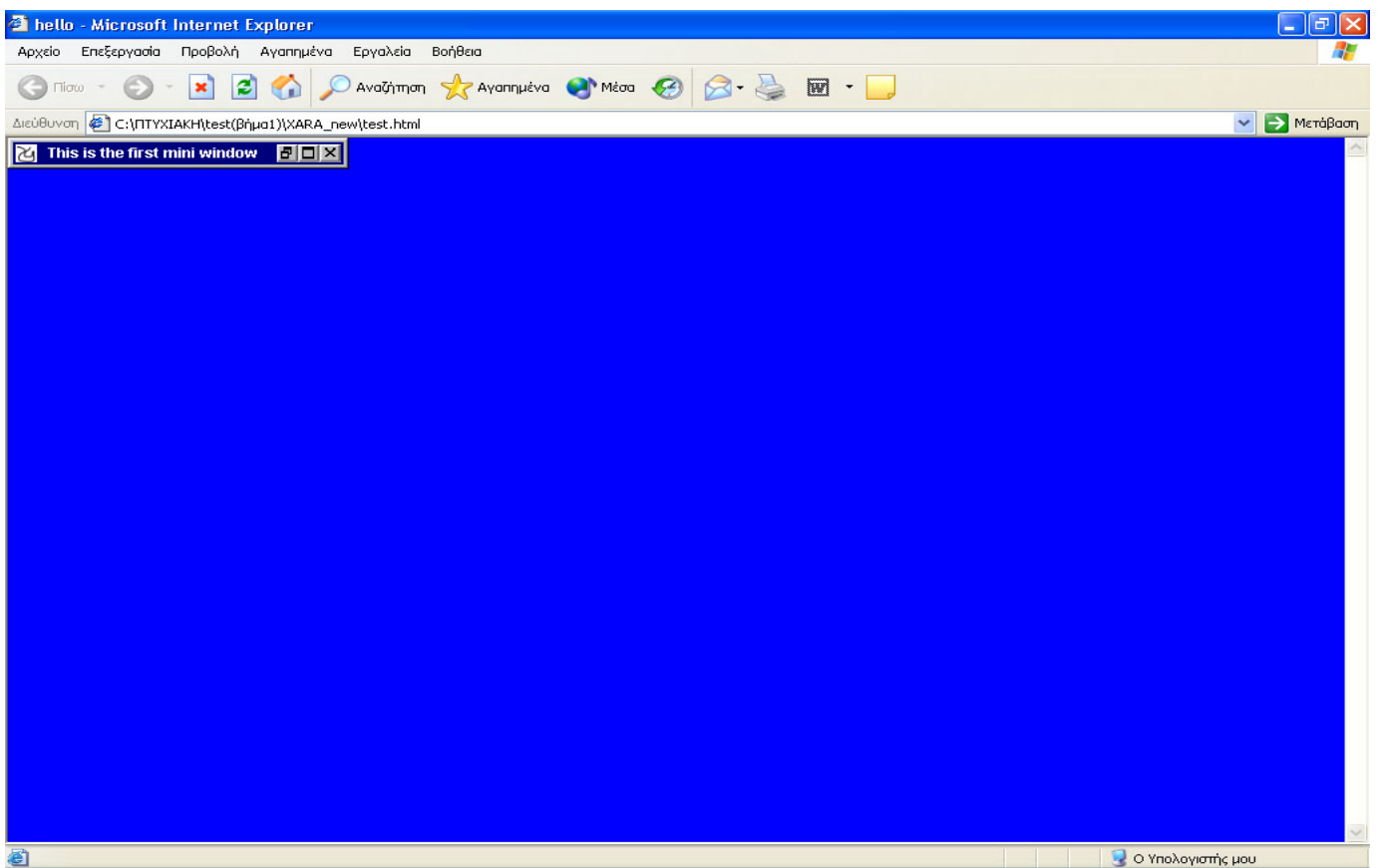
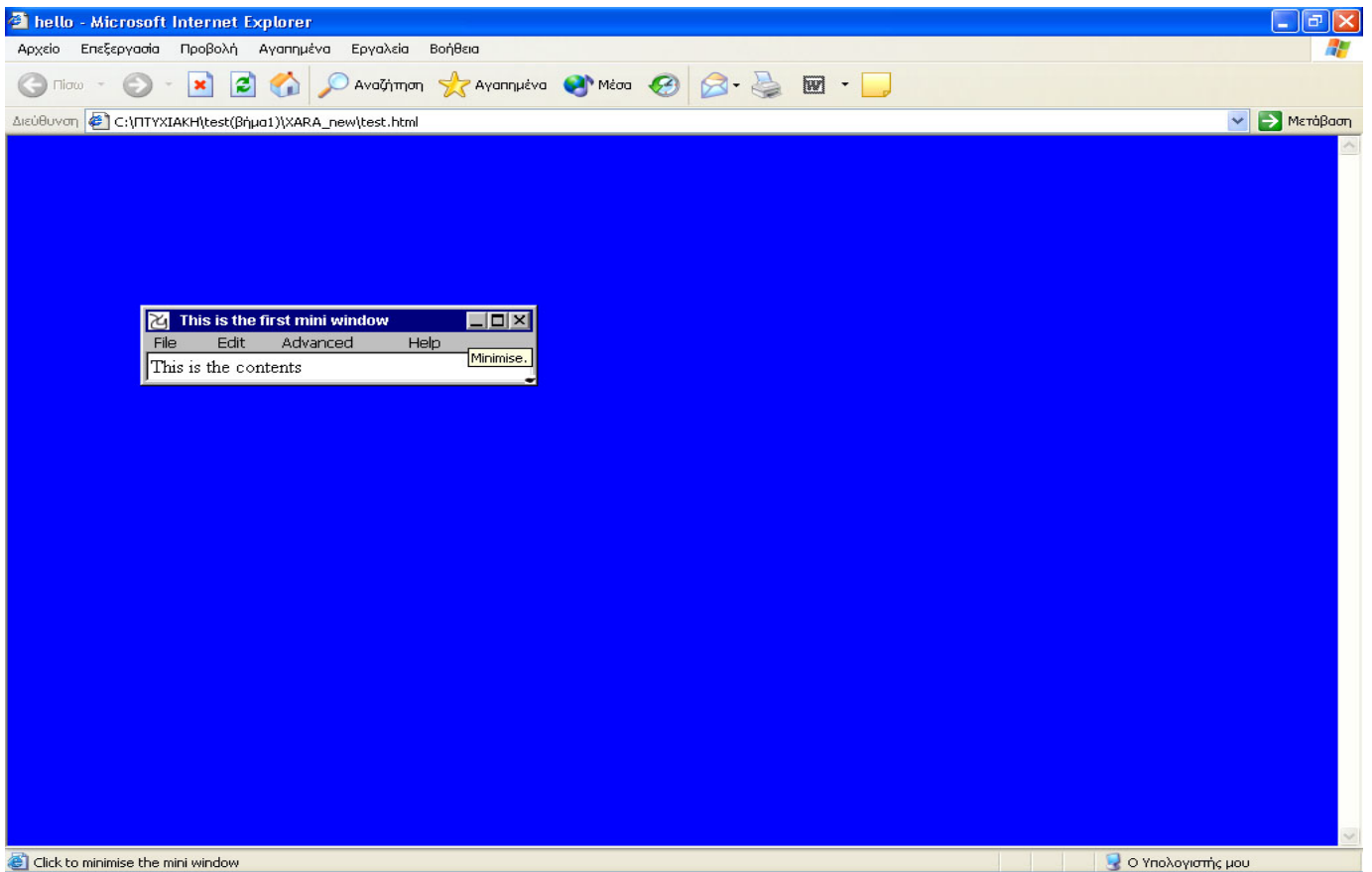


*Η αρχική ιδέα για τη δημιουργία ενός παραθύρου μικρού μεγέθους ήταν η εξής:*

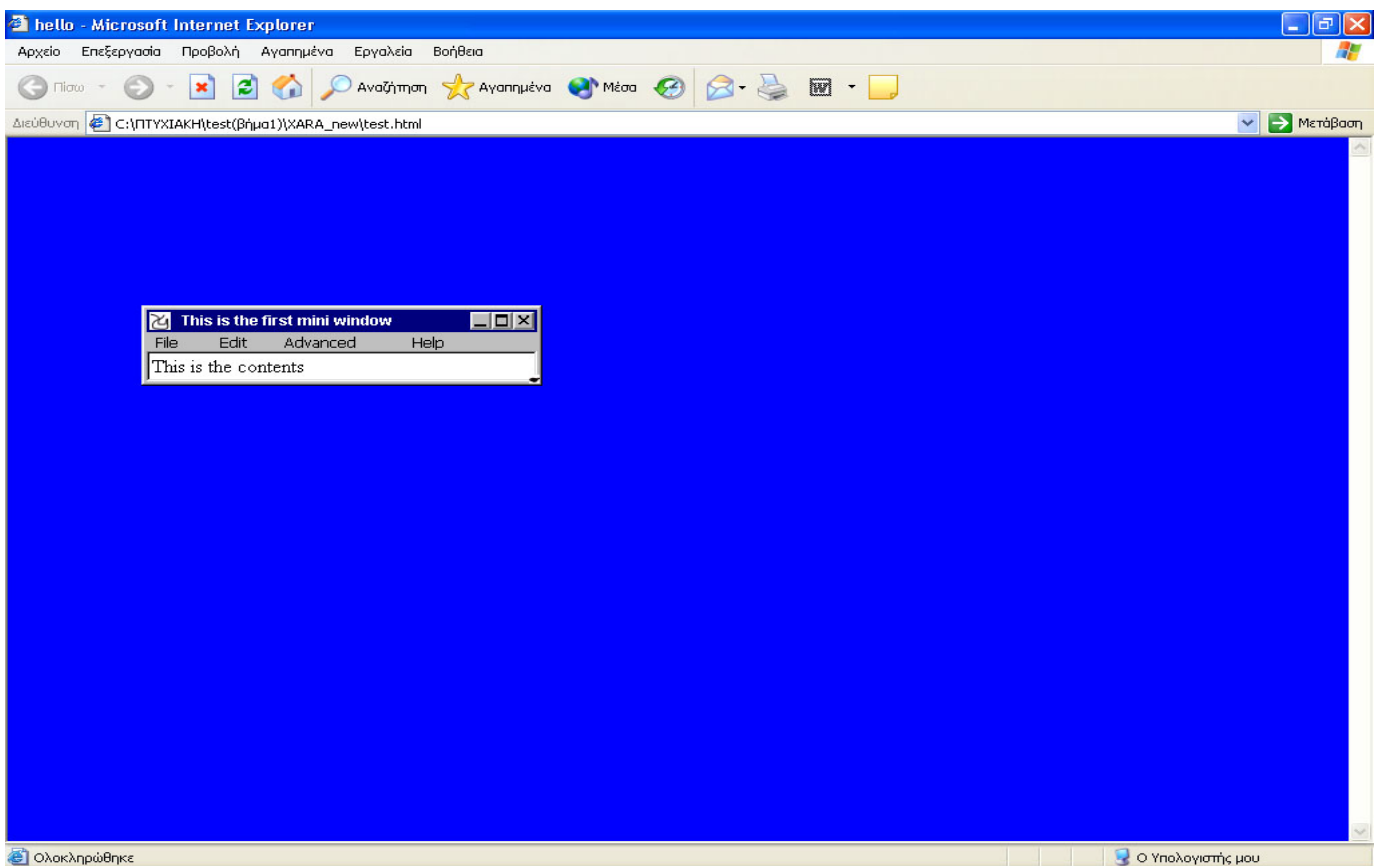
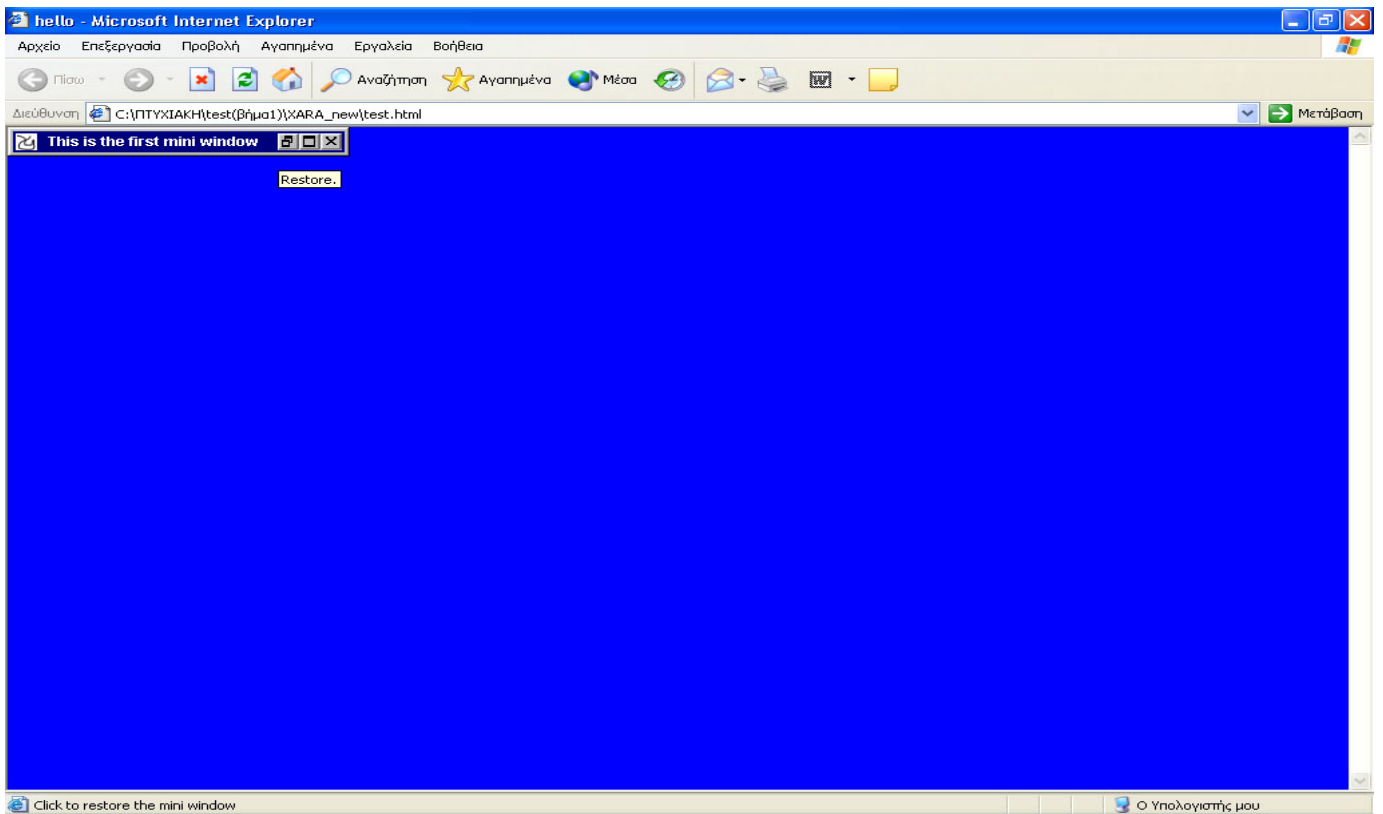
*Σαν πρώτο βήμα κατασκευάστηκε ένα παράθυρο που περιείχε τίτλο, απλά περιεχόμενα, τα απαραίτητα κουμπιά, και το μενού του.*



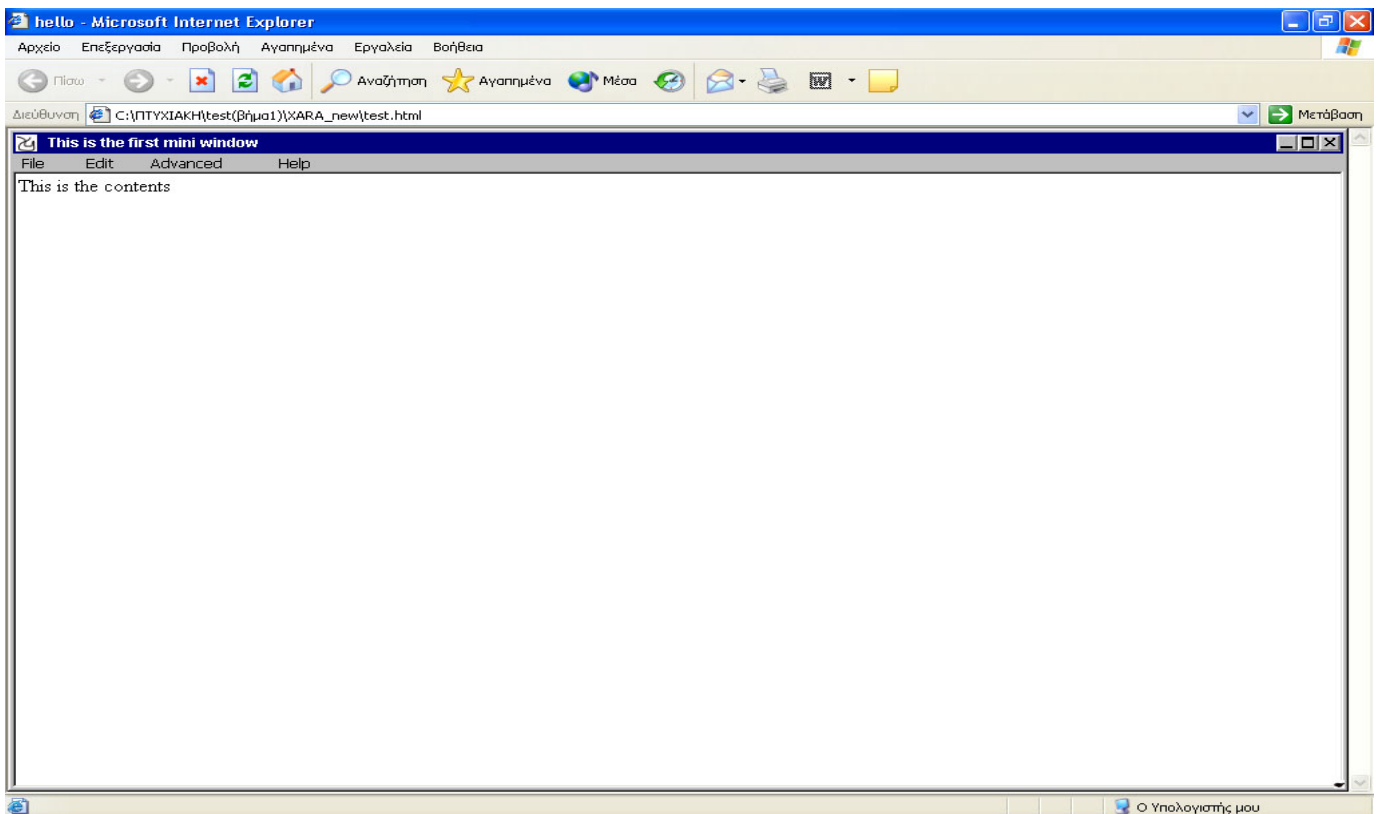
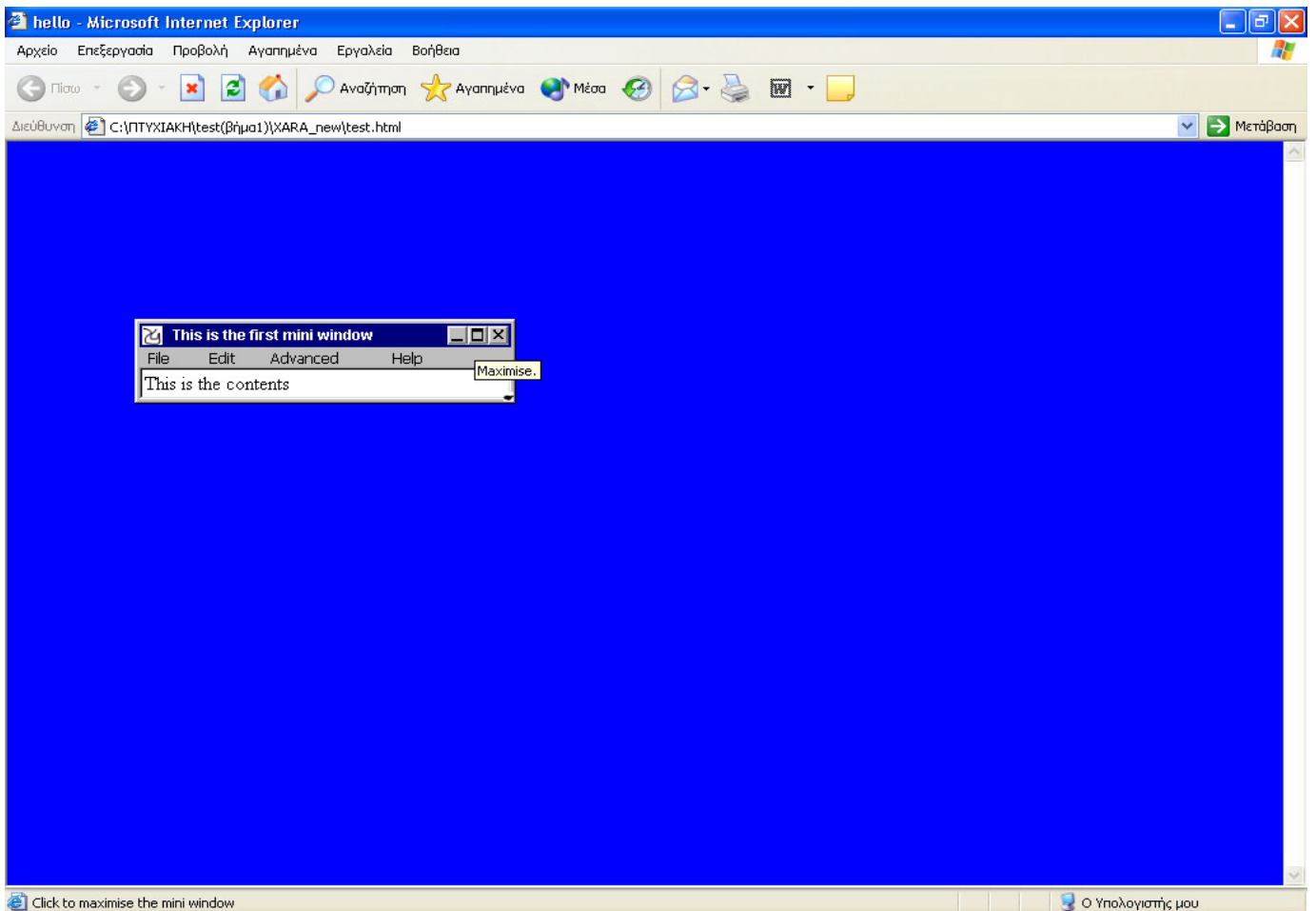
*Ενεργοποιήθηκε το minimize κουμπί του παραθύρου, έτσι ώστε να το ελαχιστοποιεί προς τα επάνω και αριστερά.*



Έπειτα πατώντας το restore να επανέρχεται το παράθυρο στην αρχική θέση που ήταν πριν το minimise και να έχει το ίδιο μέγεθος-διαστάσεις με αυτές που του δόθηκαν.

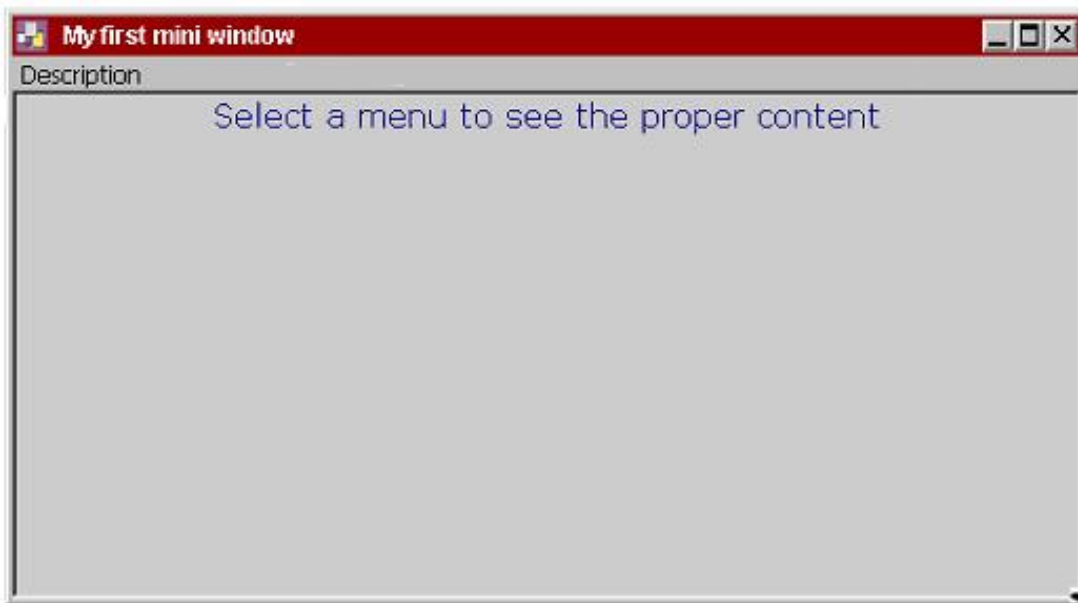


*Μετά ενεργοποιήθηκε το maximize κουμπί του παραθύρου για να το μεγιστοποιεί.*



### 3.1 Χρηστικότητα του παραθύρου

Μετά από την επιτυχή προσπάθεια δημιουργίας του μικρού παραθύρου όπως παρουσιάστηκε προηγουμένως η κύρια μορφή στην οποία προσαρμόστηκε είναι αυτή που φαίνεται παρακάτω. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται ένα όμορφο αισθητικά παράθυρο και συγχρόνως χρηστικό για το site που το περιέχει.



Αναλυτικότερα οι αλλαγές που έγιναν πάνω στο παράθυρο τόσο για τη μορφή του, όσο και για τη θέση του ήταν οι εξής:

- Προσθήκη εικόνων όπως είναι οι logo, minimise, restore, close window, maximise, drag handle.
- Το χρώμα του υπόβαθρου του τίτλου μπάρας.
- Το χρώμα του υπόβαθρου του κυρίου μέρους του παραθύρου.
- Το κείμενο που γράφεται στον τίτλο μπάρας.
- Το κείμενο που γράφεται στο κυρίως μέρος του παραθύρου.
- Το μενού.
- Την απόσταση από το αριστερό άκρο της κύριας σελίδας όταν ελαχιστοποιείται. (\*)
- Την απόσταση από το πάνω άκρο της κύριας σελίδας όταν ελαχιστοποιείται. (\*)
- Το μήκος του παραθύρου.
- Την αρχική κατάσταση του παραθύρου. Επιλογή δηλαδή αν είναι κρυμμένο το παράθυρο και πρέπει να γίνει κλικ για να εμφανιστεί ή με το που φορτώνεται η σελίδα να εμφανίζεται μεγιστοποιημένο ή ελαχιστοποιημένο.
- Το Dragable portion δηλαδή αν θα φαίνεται όλο το παράθυρο ή μόνο ο τίτλος μπάρας.
- Επιλογή για το αν το παράθυρο θα έχει κυλιόμενες μπάρες ή όχι.
- Διαστάσεις. (\*)

### Σημείωση

(\*) Όταν τοποθετήθηκε το παράθυρο μέσα στην ιστοσελίδα, τότε οι συντεταγμένες του, αυτές δηλαδή που ορίζουν για το πόσο αριστερά και πόσο ψηλά μπορεί να βρίσκεται το παράθυρο, όπως και οι διαστάσεις του δεν αλλάζουν τώρα πια με τον ίδιο τρόπο που αλλάζουν όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παραθύρου, αλλά μέσα από τη κλήση κάποιων συναρτήσεων.

### Παράδειγμα

Τα χαρακτηριστικά του παραθύρου σαν μεμονωμένο αντικείμενο αλλάζουν ως εξής :

```
var contNt1 = new displayBasedMenu();
var contNt2 = new displayBasedMenu();
var contNt3 = new displayBasedMenu();
.....
var contNt11 = new displayBasedMenu();
```

### ***//define the structure of the menu***

```
contNt1.sub[0] = new displayBasedSub("Description");           //Εδώ μπορώ να αλλάζω το μενού στη μπάρα
contNt1.sub[0].sub[0] = new displayBasedSub("Short Description"); //Εδώ γράφω το υπομενού
```

```
var nameObject1 = createMiniWinLayer(
```

```
'<p align=center><font color=navy>Select a menu to see the proper content</font></p>', //The text to be
written in the main part of the mini window (can contain HTML)
```

```
'My first mini window',           //The text to be written in the title bar of the mini window
500,                               //Distance from the left edge of the page to start
250,                               //Distance from the top edge of the page to start
300,                               //Width of the mini window
```

```
'#990000',                         //The background colour of the title bar of the mini window
'#EEEEEE',                         //The background colour of the main part of the mini window
'images/logo.gif',                //The location of the logo image in the top left corner (16px x 16px)
'images/min1.gif',                  //The location of the minimise image (16px x 16px)
'images/restore.gif',               //The location of the restore image (16px x 16px)
'images/close1.gif',                //The location of the 'close window' image (16px x 16px)
'images/max1.gif',                  //The location of the maximise image (16px x 16px) - use " for not maximisable
//(only used if drag handle image is also specified)
'images/hh.gif',                    //The location of the drag handle image (8px x 8px) - use " for not resizable
//(not available if draggable portion is set to true)
0,                                  //Initial window visibility (0 = hidden, 1 = maximised, 2 = minimised)
```

```
false,                             //Dragable portion (true = entire window, false = title bar only)
//Some browsers may have problems using the minimise/maximise/close buttons
//if you use entire window.
```

```
contNt1.getMenuCode                 //Only used in DOM browsers - HTML to be put just above the main part of the
window -this MUST NOT contain any 'div' elements - this is designed to be used
along with my display based menu script to provide menus in the mini windows
true                                //Only used in DOM browsers (not Konqueror or IE Mac) - should the window
use scrollbars
```

```
);
```

Τα μόνα χαρακτηριστικά του παραθύρου που αλλάζουν όταν αυτό αποτελεί κομμάτι(αντικείμενο) αναπόσπαστο από την ιστοσελίδα είναι:

- Οι συντεταγμένες του (πόσο αριστερά και πάνω μετακινείται το παράθυρο μέσα στη κύρια σελίδα ).

*parent.moveWin('MWJminiwinMAXI','MWJminiwinMINI',355,260); //Για το πρώτο παράθυρο.*

- Οι επιθυμητές διαστάσεις του παραθύρου.

*parent.resizeWin( 'MWJminiwinMAXI', 'MWJminiwinMINI', 355, 260);*

### Σημείωση

Με βάση αυτά τα χαρακτηριστικά κατασκευάστηκαν τα έντεκα μικρά παράθυρα.

Όπως φτιάχτηκε το πρώτο με τον ίδιο τρόπο φτιάχτηκαν και τα επόμενα δέκα, ή μόνη διαφορά μεταξύ τους είναι τα περιεχόμενα τους. Παρακάτω απεικονίζονται κάποια από αυτά.

## **3.2 Πως εμφανίζεται το παράθυρο μέσα στο site**

Όπως φαίνεται παρακάτω υπάρχουν έντεκα εικόνες μικρού μεγέθους που όταν πατηθεί κάθε μία ξεχωριστά θα εμφανίσει το αντίστοιχο παράθυρο που δημιουργείται. Οι εικόνες αυτές δεν είναι link. Όταν γίνει κλικ πάνω σ' αυτές καλούνται κάποιες συναρτήσεις και έτσι δημιουργείται ένα καινούργιο παράθυρο, με τις διαστάσεις που του έχουν οριστεί και τη δυνατότητα να μετακινείται.



### 3.3 Περιγραφή του παραθύρου

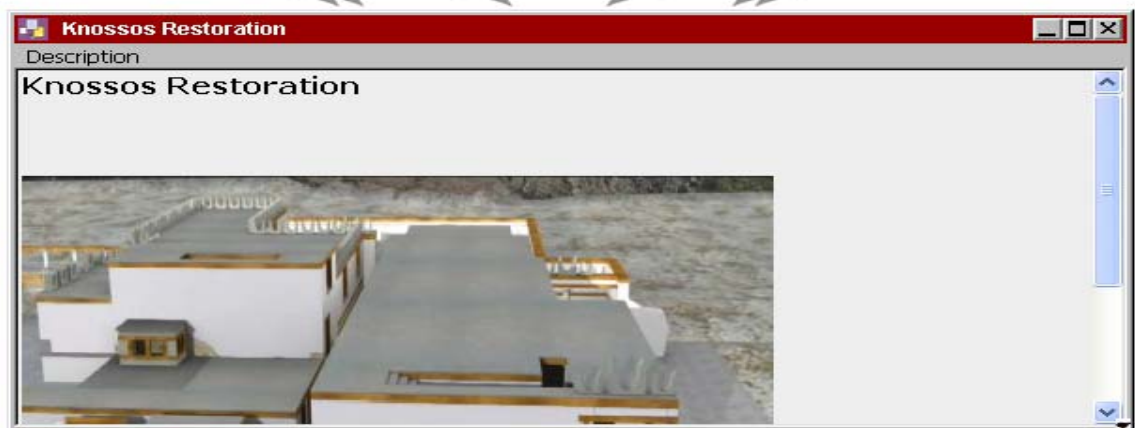
- Το κάθε παράθυρο είναι ένα αντικείμενο το οποίο αποτελείται από 2 layers. Το πρώτο layer είναι για το κανονικό παράθυρο και το δεύτερο layer είναι για το ελαχιστοποιημένο. Το κανονικό παράθυρο είναι αυτό που εμφανίζεται αρχικά κάνοντας κλικ σε μία μικρή εικόνα του φιλμ, ενώ το ελαχιστοποιημένο είναι αυτό που εμφανίζεται όταν πατηθεί το κουμπί του minimised. Με τη χρήση της **createMiniWinLayer()** δημιουργείται κάθε φορά το αντίστοιχο αντικείμενο-παράθυρο, το οποίο έχει κάποια χαρακτηριστικά, όπως αυτά που προαναφέρθηκαν παραπάνω.

*Παράδειγμα - Κλικ στις τέσσερις πρώτες μικρές εικόνες για να φανεί η δημιουργία των αντίστοιχων κανονικών παραθύρων.*

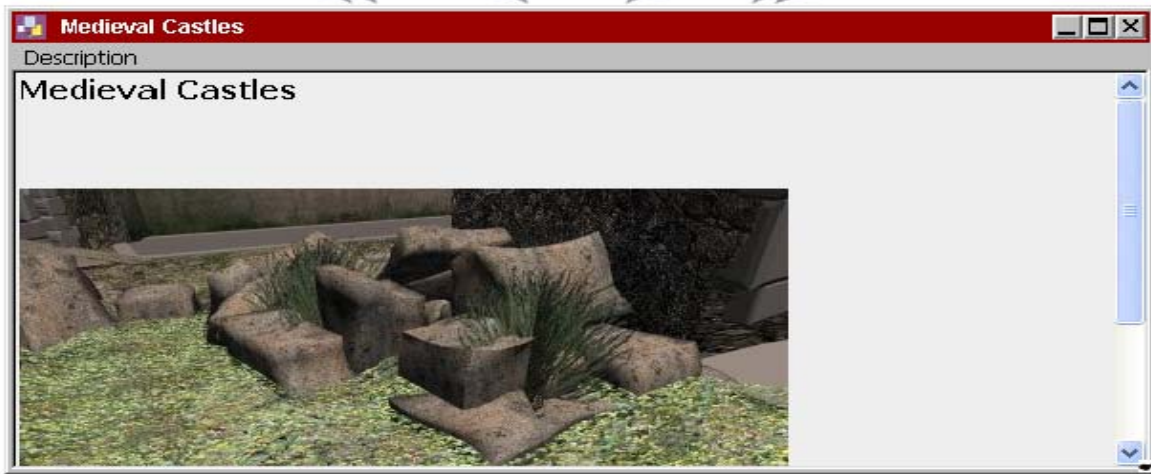




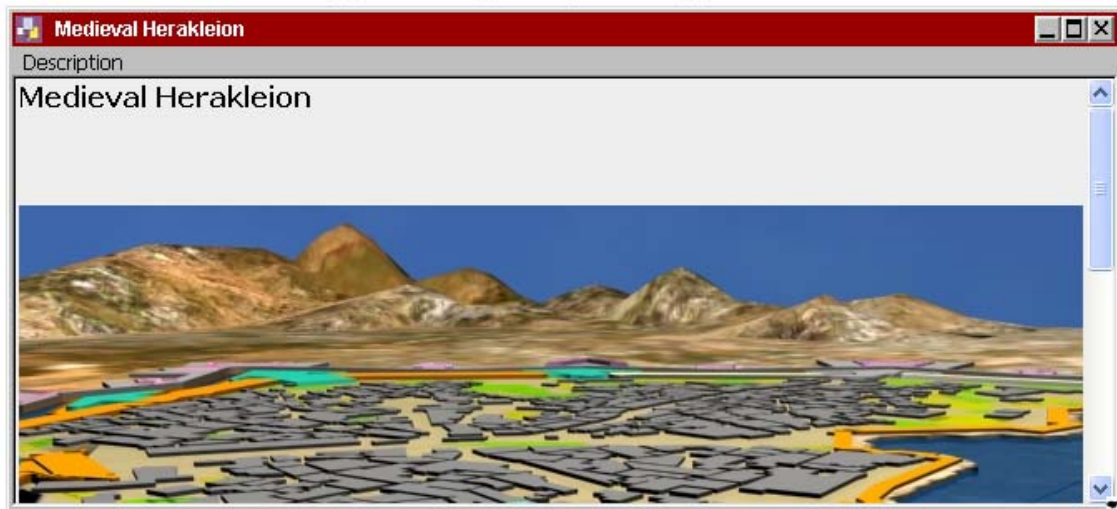
2<sup>ο</sup> παράθυρο



3<sup>ο</sup> παράθυρο



4<sup>ο</sup> παράθυρο



- 
- 
- 
- 

Απαιτούμενος κώδικας

```

<SCRIPT type="text/javascript">
  <?
  $dbhost = 'localhost';
  $dbuser = 'root';
  $dbpass = "";
  $dbname = 'links';

  $conn = mysql_connect($dbhost, $dbuser, $dbpass);
  if (!$conn) {
    die('Not connected : ' . mysql_error());
  }

  // Select DB
  $db_selected = mysql_select_db( $dbname, $conn );
  if (!$db_selected) {
    die ('Can\'t use ' . $dbname . ' : ' . mysql_error());
  }

  $result = mysql_query('SELECT * FROM keeper');
  $i=0;
  while ($row = mysql_fetch_array($result,MYSQL_ASSOC)):
    $i=$i+1;
    ?>
    var contNt<?PHP echo $i; ?> = new displayBasedMenu();

  // define the structure of the menu
  contNt<? = $i; ?>.sub[0] = new displayBasedSub('Description');
  contNt<? = $i; ?>.sub[0].sub[0] = new displayBasedSub("Short Description", "test<? = $i;
  ?>()); reWriteWin('MWJminiwinMAX<? = $i; ?>', 'MWJminiwinMIN<? = $i; ?>', str<? = $i;
  ?>);");

  var nameObject<? = $i; ?> = createMiniWinLayer(
    '<p><?PHP echo $row{'Name'};?> </p> <br> <br> <img src = "<?PHP echo
    $row{'Photo'}; ?>" >', // The text to be written in the main part of the mini window (can
    contain HTML)

  '<?PHP echo ($row{'General'});?>', // The text to be written in the title bar of the mini window
  500, // Distance from the left edge of the page to start
  250, // Distance from the top edge of the page to start
  300, // Width of the mini window

  '#990000', // The background colour of the title bar of the mini window
  '#EEEEEE', // The background colour of the main part of the mini window
  'images/logo.gif', // The location of the logo image in the top left corner (16px x 16px)
  'images/min1.gif', // The location of the minimise image (16px x 16px)
  'images/restore.gif', // The location of the restore image (16px x 16px)
  'images/close1.gif', // The location of the 'close window' image (16px x 16px)

```

```

'images/max1.gif', // The locationA of the maximise image (16px x 16px) - use " for not
                    // maximisable (only used if drag handle image is also specified)
'images/hh.gif', // The location of the drag handle image (8px x 8px) - use " for not resizable
                 // (not available if dragable portion is set to true)
0, // Initial window visibility (0 = hidden, 1 = maximised, 2 = minimised)
false, // Dragable portion (true = entire window, false = title bar only
        // Some browsers may have problems using the minimise/maximise/close
        // buttons if you use entire window.
contNt<?PHP echo $i; ?>.getMenuCode(), // Only used in DOM browsers - HTML to be put
                                         // just above the main part of the window -
                                         // this MUST NOT contain any 'div' elements - this is
                                         // designed to be used along with m/ display based
                                         // menu script to provide menus in the mini windows

true // Only used in DOM browsers (not Konqueror or IE Mac) - should the
     // window use scrollbars

);
<?
endwhile;

?>

```

- Κάνοντας κλικ στα υπομενού των παραθύρων διαφαίνονται τα αντίστοιχα περιεχόμενα τους. Πατώντας λοιπόν το “Short Description ” υπομενού καλούνται οι εξωτερικές συναρτήσεις test1( ), test2( ), test3( ), test4( )... test11( ) για να καθορίσουν το είδος των περιεχομένων και έπειτα καλείται η reWriteWin() για να ξαναγράψει τα περιεχόμενα τους.

Τα περιεχόμενα του παραθύρου είναι αποθηκευμένα σε συγκεκριμένο πίνακα και Βάση Δεδομένων και αντιστοιχούν στο 5<sup>ο</sup> πεδίο-στήλη με όνομα “Specific”.

MySQL results					
Query conditions were met by 11 rows.					
	id	general	photo	name	specific
	1	EVIE-M	images/eviem.jpg	<b>Educational Virtual Interactive Environment - Mathematics</b>	Educational Virtual Interactive Environment - Mathematics (EVIE-M) is an educational platform targeting on the
2	2	Knossos Restoration	images/knossos.jpg	<b>Knossos Restoration</b>	Knossos restoration project is an attempt to fully visualize according to archaeological evidence the Knossos pa
3	3	Medieval Castles	images/castles.jpg	<b>Medieval Castles</b>	Medieval castles of Crete project depicts the 3D representation of two of the most important sightseeing building
4	4	Medieval Herakleion	images/herakleion.jpg	<b>Medieval Herakleion</b>	This project targets on creating a representation of the medieval city of Herakleion as it is depicted on maps of tr
5	5	Geometry Laboratory	images/geometry.jpg	<b>Geometry Laboratory</b>	The Geometry Laboratory is an educational multimedia application for elementary school children, providing fund
6	6	P2PServent	images/p2pservent.jpg	<b>P2PServent</b>	P2PServent is a novel peer-to-peer application, depicting chat and file transfer capabilities through an extensibl
7	7	B2B	images/b2b.jpg	<b>B2B Platform</b>	This project resulted in the creation of a B2B platform with an enhanced manipulation system for commercial tran
8	8	PALI	images/pali.jpg	<b>Personalized Adaptive Learning Interfaces (PALI)</b>	P.A.L.I. project is funded by the Hellenic Ministry of Education. Its main target is to develop a platform capable of
9	9	VClass	images/vclass.jpg	<b>VClass</b>	VClass is an assisting educational teleconferencing tool, promoting communication through collaborative tech
10	10	Lassithi Geographic informatio	images/lassithi.jpg	<b>Lassithi Geographic information digitization</b>	This project is funded by Crete Region and targets in digitizing geographic information of Lassithi prefecture in an
11	11	Automatic Content Summarizatio	images/acs.jpg	<b>Automatic Content Summarization for Greek Language</b>	Automatic Content Summarization project targets on developing a system capable of extracting summaries of Gr

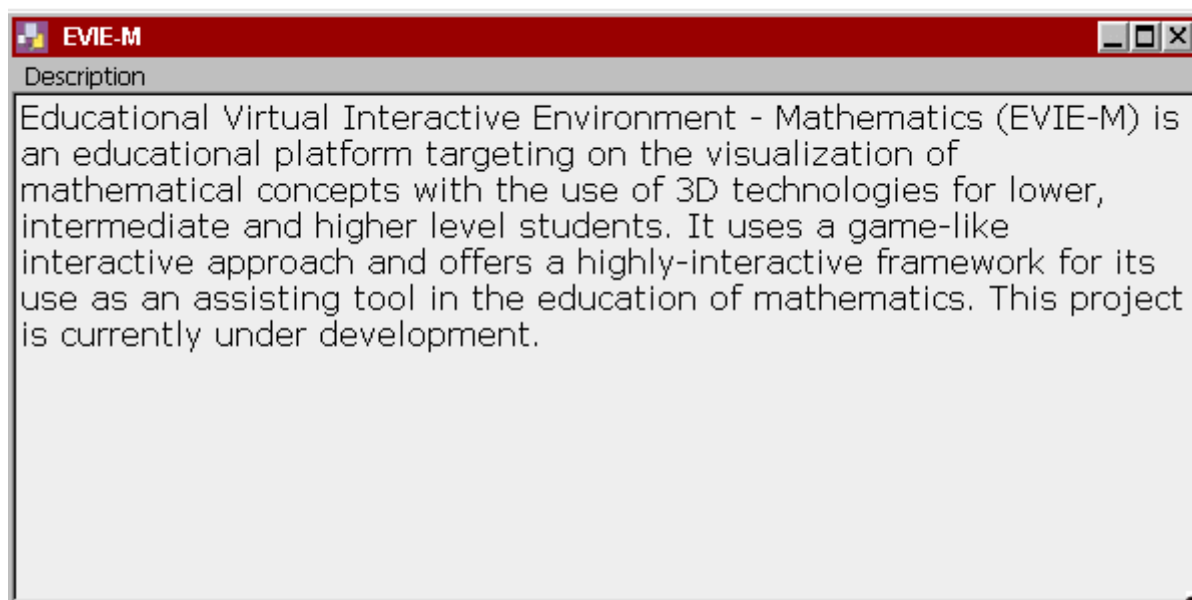


**Παρακάτω φαίνονται τα περιεχόμενα των τεσσάρων πρώτων παραθύρων**

*Παράδειγμα 1ο - Κλικ στο υπομενού του πρώτου παραθύρου.*



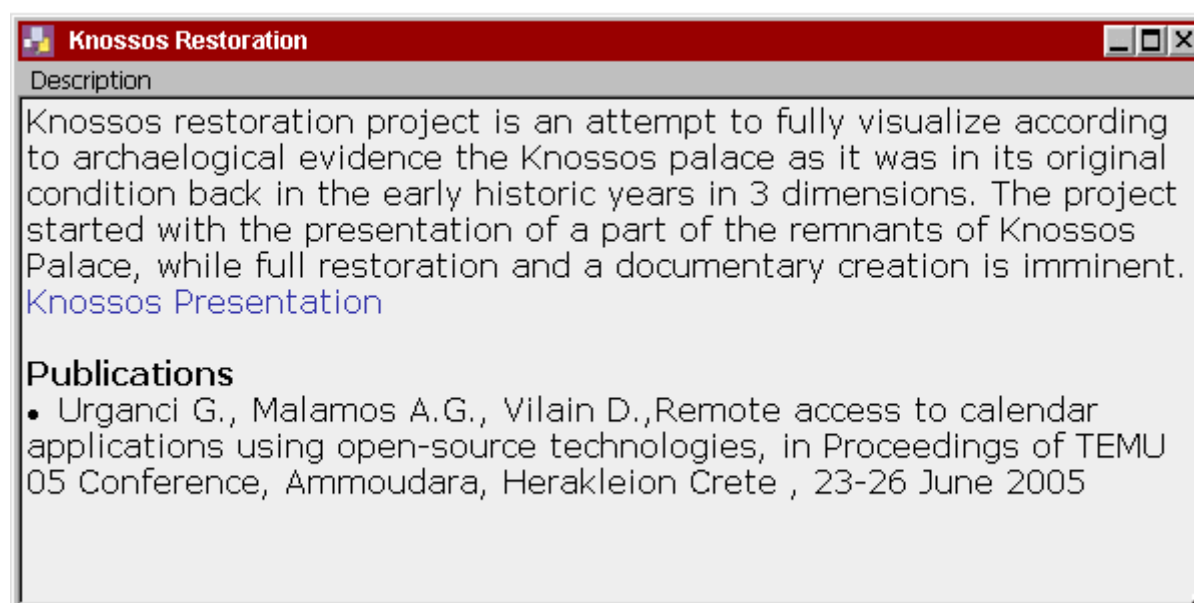
Φορτώνονται από τη Βάση Δεδομένων τα αντίστοιχα περιεχόμενα που βρίσκονται στην 1<sup>η</sup> γραμμή του 5<sup>ου</sup> πεδίου του πίνακα .



Παράδειγμα 2ο - Κλικ στο υπομενού του δεύτερου παραθύρου.



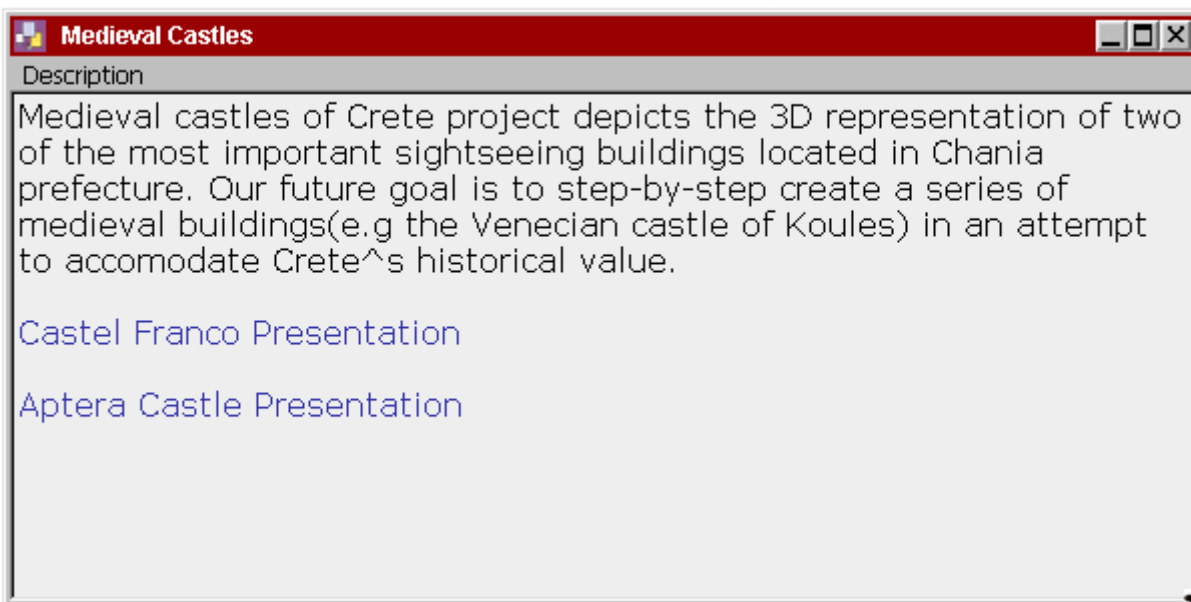
Φορτώνονται από τη Βάση Δεδομένων τα αντίστοιχα περιεχόμενα που βρίσκονται στην 2<sup>η</sup> γραμμή του 5<sup>ου</sup> πεδίου του πίνακα .



*Παράδειγμα 3ο - Κλικ στο υπομενού του τρίτου παραθύρου.*

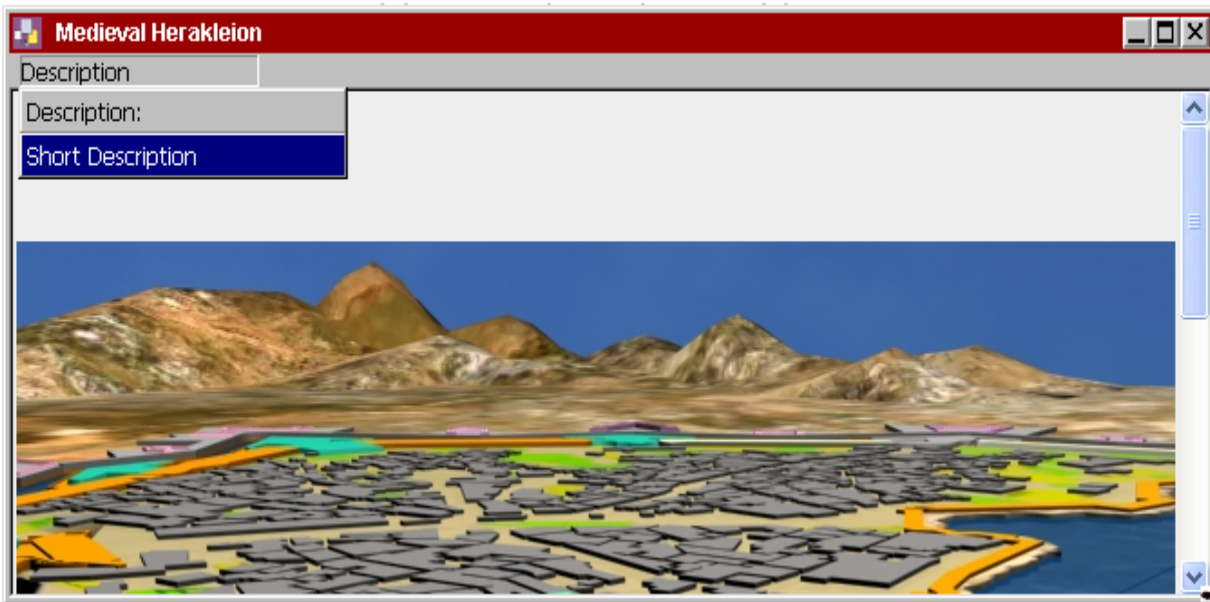


Φορτώνονται από τη Βάση Δεδομένων τα αντίστοιχα περιεχόμενα που βρίσκονται στην 3<sup>η</sup> γραμμή του 5<sup>ου</sup> πεδίου του πίνακα .

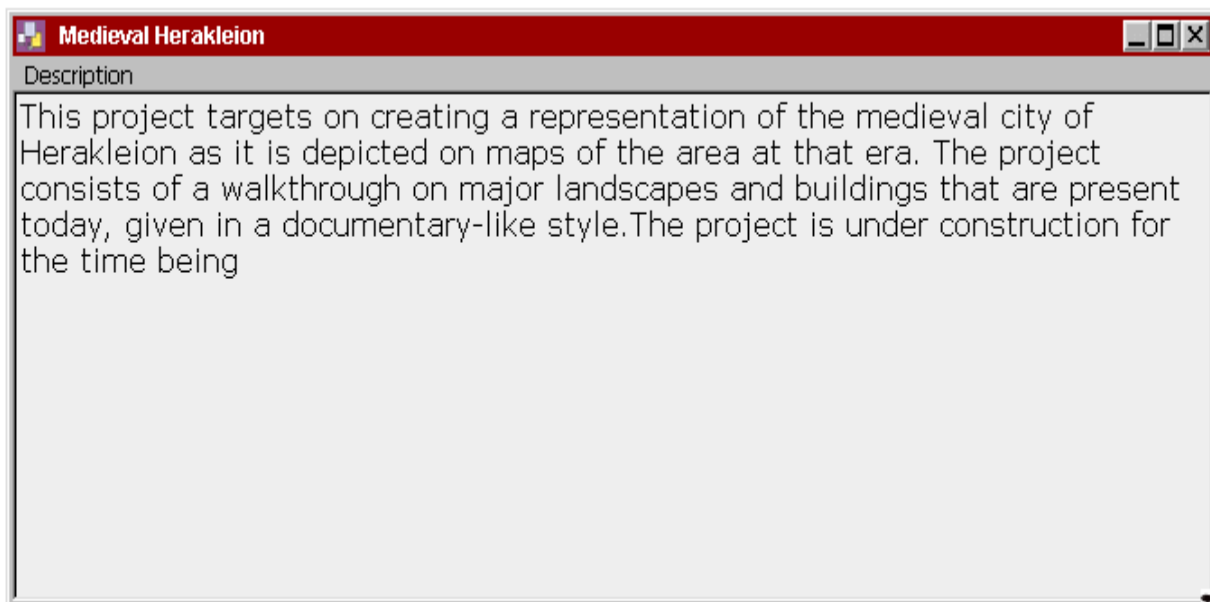




Παράδειγμα 4ο - Κλικ στο υπομενού του τέταρτου παραθύρου.



Φορτώνονται από τη Βάση Δεδομένων τα αντίστοιχα περιεχόμενα που βρίσκονται στην 4<sup>η</sup> γραμμή του 5<sup>ου</sup> πεδίου του πίνακα .



## Απαιτούμενος κώδικας

```
<SCRIPT>
  <?
  $dbhost = 'localhost';
  $dbuser = 'root';
  $dbpass = "";
  $dbname = 'links';

  $conn = mysql_connect($dbhost, $dbuser, $dbpass);
  if (!$conn)
  {
    die('Not connected : '. mysql_error());
  }

  // Select DB

  $db_selected = mysql_select_db( $dbname, $conn );

  if (!$db_selected)
  {
    die ('Can\'t use ' . $dbname . ' : '. mysql_error());
  }

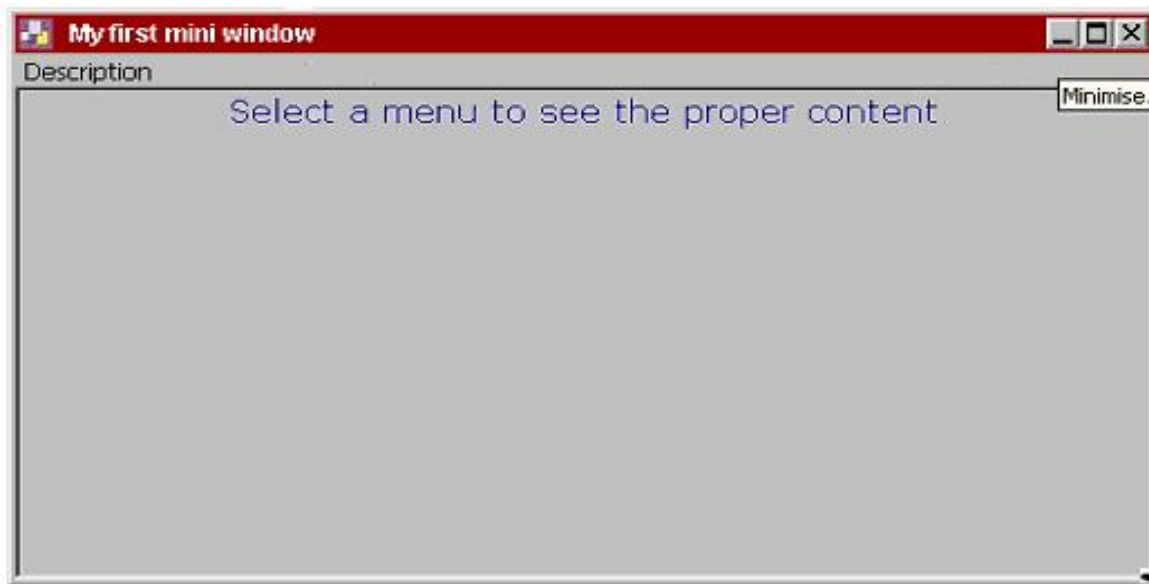
  $result = mysql_query('SELECT * FROM keeper');
  $i=0;
  while ($row = mysql_fetch_array($result,MYSQL_ASSOC)):
    $i=$i+1;

  ?>
    function test<?PHP echo $i;?>()
    {
      str<?PHP echo $i; ?>="<? echo $row{'Specific'}; ?>" ;
    }
  <?

  endwhile;

  mysql_close($conn);
  ?>
</SCRIPT>
```

- Πατώντας το minimise κουμπί του παραθύρου το κάνει να ελαχιστοποιηθεί.



#### Απαιτούμενος κώδικας

```
var previous_x;
var previous_y;
var previous_w;
var previous_h;

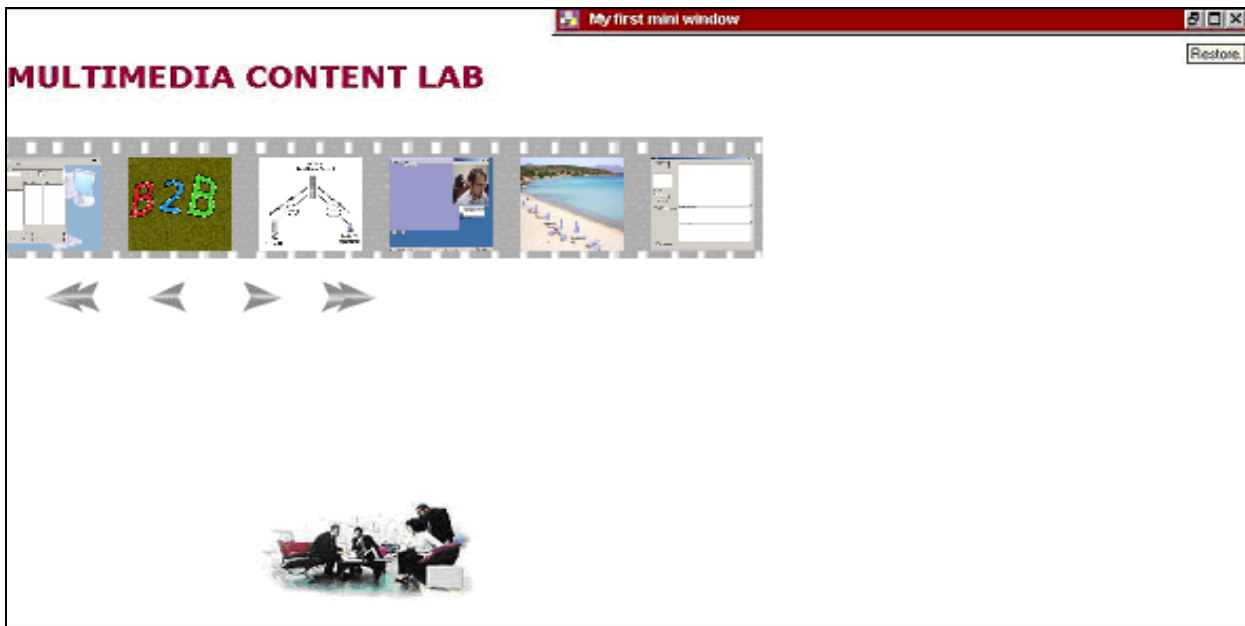
function MoveUp(thisDiv,thatDiv)
{
    previous_h=0;
    var div1=getRefToDivNest(thisDiv);
    var div2=getRefToDivNest(thatDiv);

    previous_x=div1.style.left;
    previous_y=div1.style.top;
    previous_x=parseInt(previous_x);
    previous_y=parseInt(previous_y);

    previous_w=div1.style.width;
    previous_w=parseInt(previous_w);
    previous_h=div1.offsetHeight;
    previous_h=parseInt(previous_h);

    resizeWin(thisDiv,thatDiv,18,20);
    moveWin(thisDiv,thatDiv,document.body.scrollLeft+782,document.body.scrollTop+25*count);
    count++;
}
```

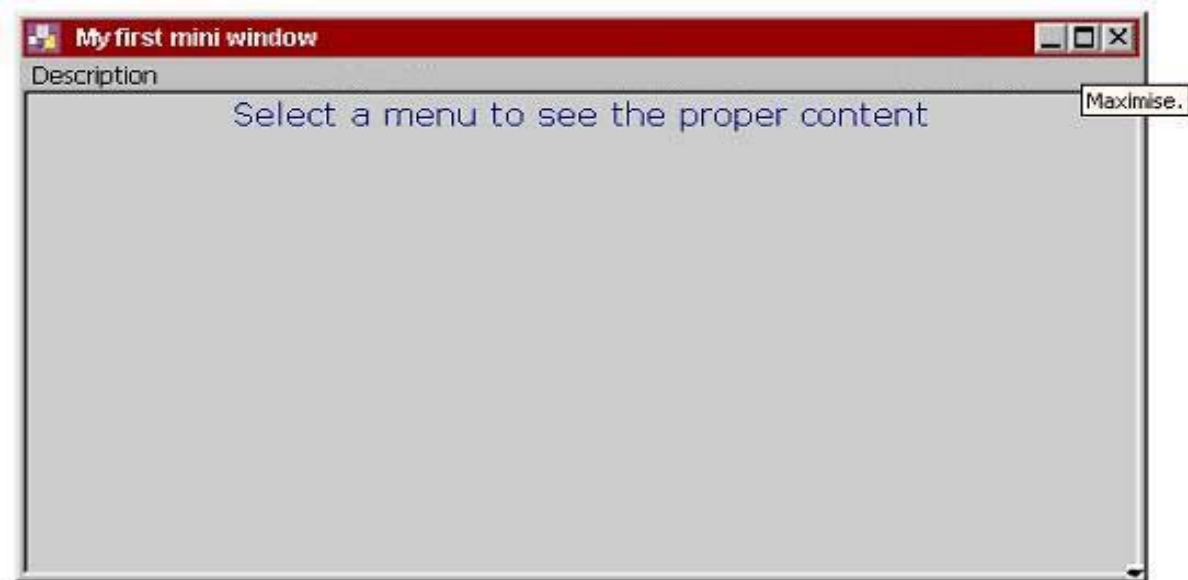
- Πατώντας το restore κουμπί του παραθύρου το ξανακάνει κανονικό.



#### Απαιτούμενος κώδικας

```
function MoveBack(thisDiv,thatDiv)
{
    count--;
    moveWin(thisDiv,thatDiv,previous_x,previous_y);
    resizeWin(thisDiv,thatDiv,previous_w,previous_h);
}
```

- Πατώντας το maximize κουμπί του παραθύρου το κάνει να μεγιστοποιηθεί.



### Απαιτούμενος κώδικας

```
function maximiseWin( oMax, oMin )
{
    var divA=getRefToDivNest(oMax);

    var divB=getRefToDivNest(oMin);

    previous_h=0;
    if(isMaxI==0) isMaxI=(0+divA);
    if(isMaxI==(0+divA))
    {
        previous_mx=divA.style.left;
        previous_my=divA.style.top;
        previous_mx=parseInt(previous_mx);
        previous_my=parseInt(previous_my);

        previous_mw=divA.style.width;
        previous_mw=parseInt(previous_mw);
        previous_mh=divA.offsetHeight;
        previous_mh=parseInt(previous_mh);

        if(isMaxI==0) isMaxI=(0+divA);
        if(isMaxI==(0+divA))

    }

var div1 = getRefToDivNest(oMax), div2 = getRefToDivNest(oMin); if( !div2 ) { return; } MWJ_winZind +=
2;
```

```

if( div1.style ) { div1.style.zIndex = MWJ_winZind; div2.style.zIndex = MWJ_winZind + 1; } else {


div1.zIndex = MWJ_winZind; div2.zIndex =



MWJ_winZind + 1; }



var newSet = findMaxSize();
moveWin(oMax,oMin,newSet[0],newSet[1]);
resizeWin(oMax,oMin,newSet[2],newSet[3]);

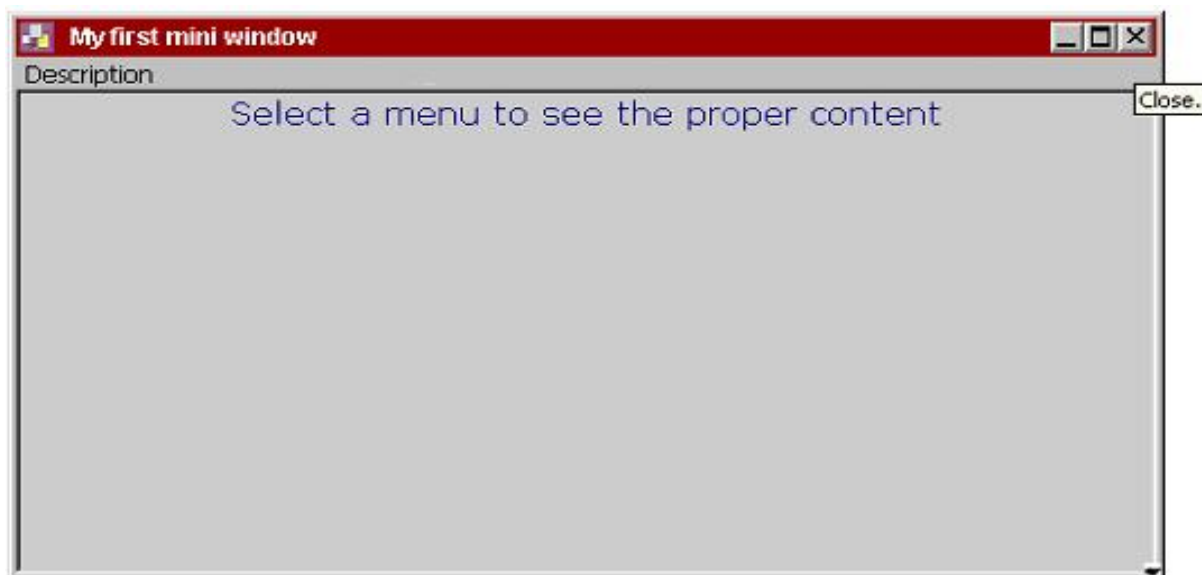
isMaxI=(1);
}
else
{

moveWin(oMax,oMin,previous_mx,previous_my);
resizeWin(oMax,oMin,previous_mw,previous_mh);
isMaxI=(0);

}
}
}

```

- Πατώντας το close κουμπί του παραθύρου το κάνει να κλείσει.



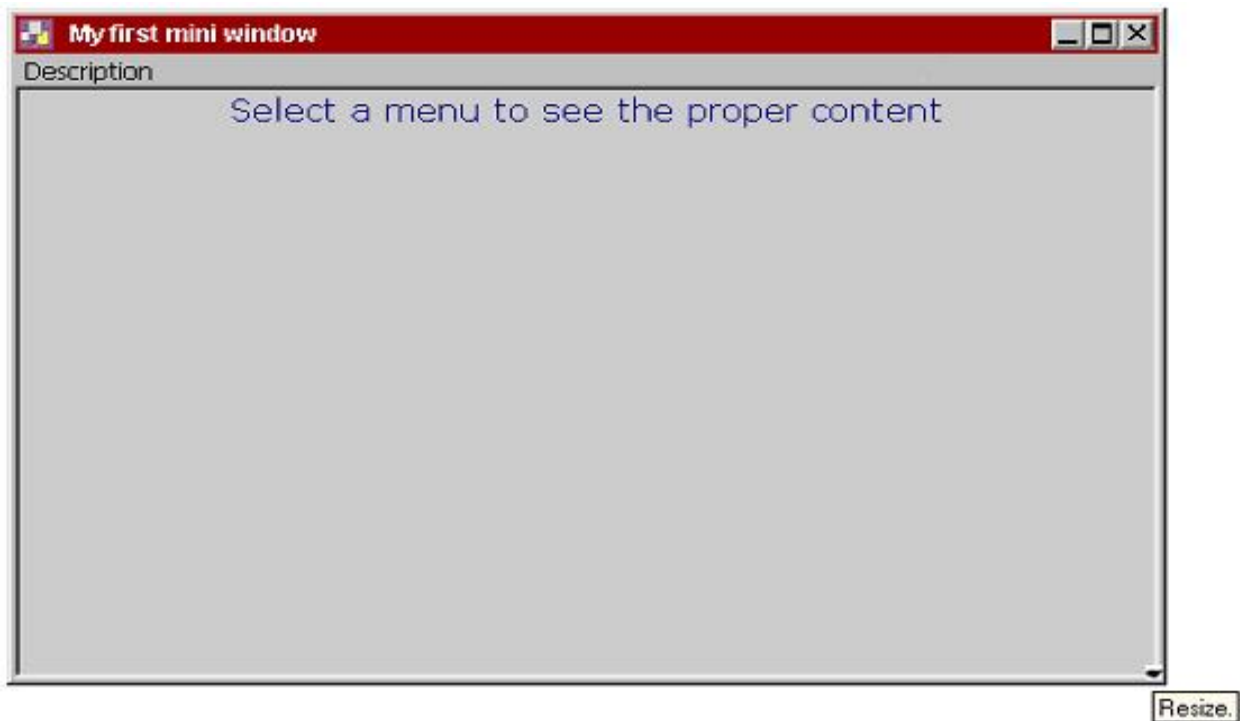
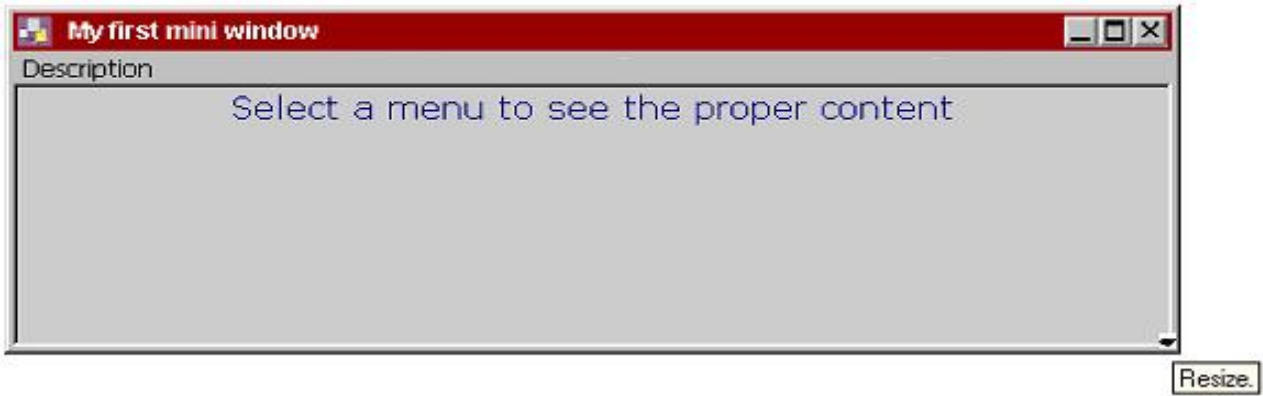
#### Απαιτούμενος κώδικας

```

<a href="javascript:hideMinWin('MWJminiwinMIN'+window.MWJ_MINIWINS+'');"
onfocus="this.blur()"
onmouseover="window.status='\Click to close the mini window\';return true;"
onmouseout="window.status='\';return true;">'

```

- Πατώντας το ποντίκι πάνω στην εικόνα μικρού μεγέθους του Resize και τραβώντας το είτε προς τα μέσα, είτε προς τα έξω επιτυγχάνεται αυξομείωση στο μέγεθος του παραθύρου.

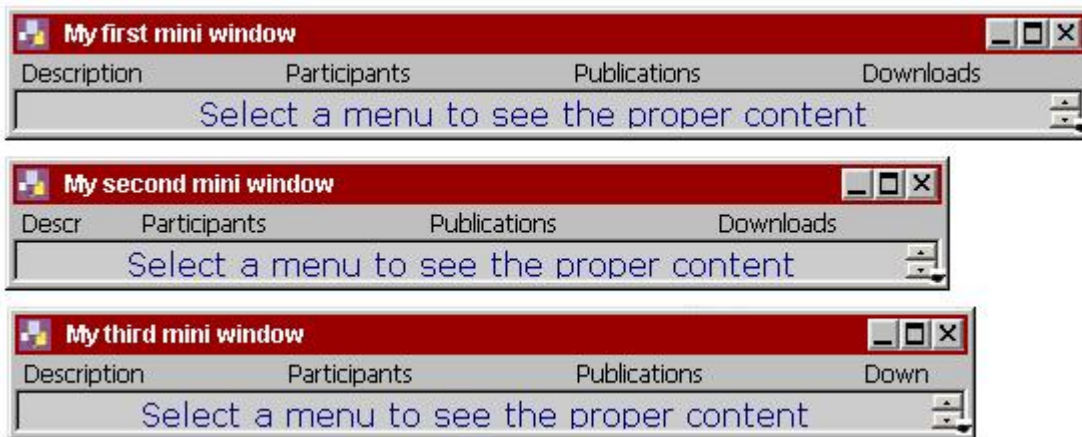


- Κάνοντας το παράθυρο τόσο μικρό όσο μπορεί να γίνει εμφανίζεται η μπάρα κύλισης, η οποία επιτρέπει πατώντας τα βελάκια πάνω-κάτω να διαβαστεί καλύτερα το κείμενο του κυρίου μέρους.

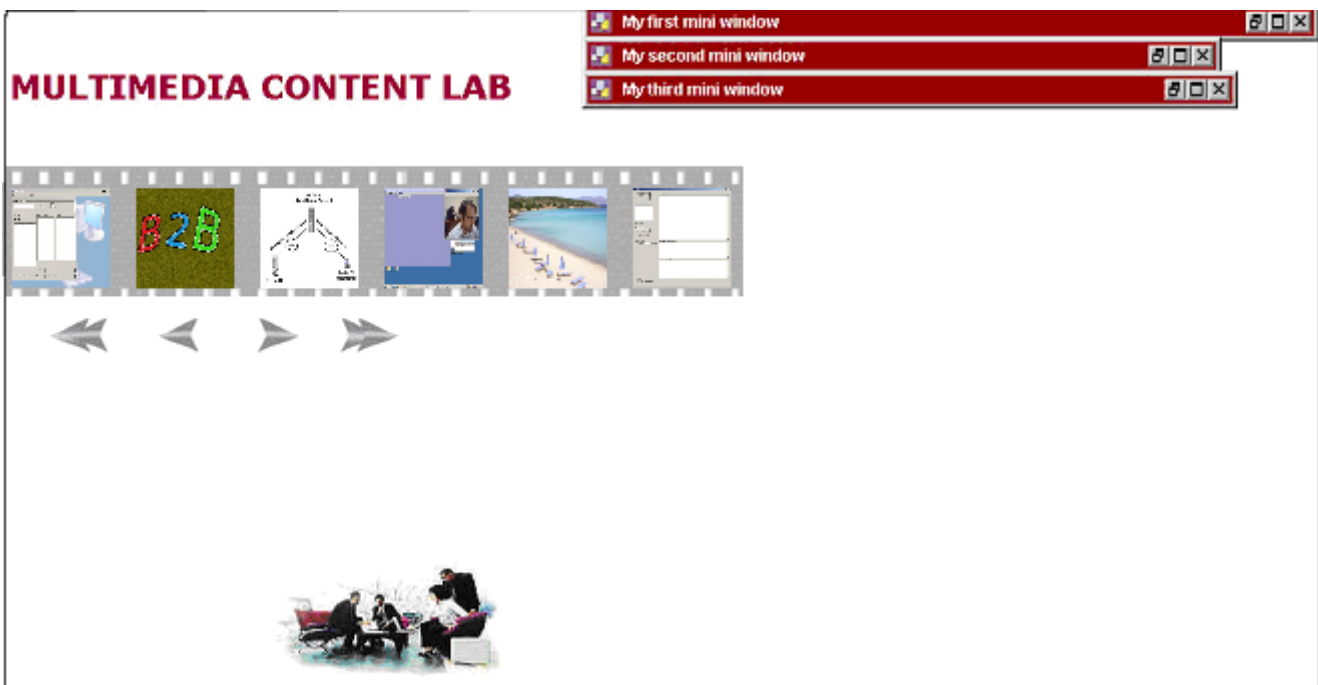


- Κάνοντας Resize στο παράθυρο και επιτυγχάνοντας ελάττωση στο ελάχιστο μήκος του ,αυτό γίνεται τόσο μικρό, όσο είναι και τα ονόματα στη μπάρα του μενού. Δηλαδή όσο μεγαλύτερα είναι τα ονόματα του μενού , τόσο μεγαλύτερο μήκος έχει το παράθυρο όταν γίνεται σ' αυτό Resize κατά μήκος ή και ακόμα minimise.

## Παραδείγματα



Απεικόνιση των παραπάνω μέσα στο site



- Πειραματιζόμενοι πάνω στη τελική μορφή του παραθύρου, επιχειρείται resize έτσι ώστε να φανεί μέχρι πόσο μικρές διαστάσεις μπορεί να πάρει το παράθυρο όταν αυτό περιέχει στο κύριο μέρος του και εικόνα εκτός από κείμενο.

## Παράδειγμα 1ο

Κανονικό παράθυρο

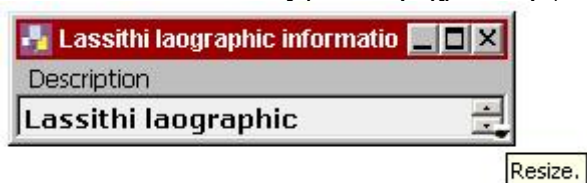




Γίνεται τόσο resize κατά μήκος όσο είναι το μήκος του μενού του.

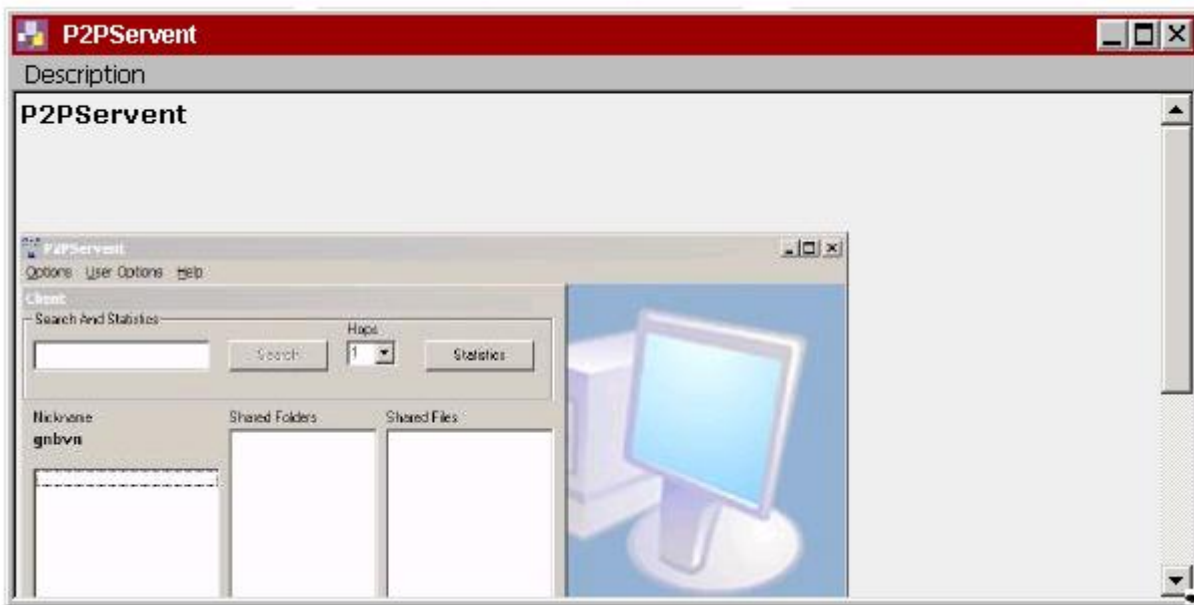


Το resize κατά πλάτος γίνεται μέχρι να εμφανιστεί η μπάρα κύλισης.

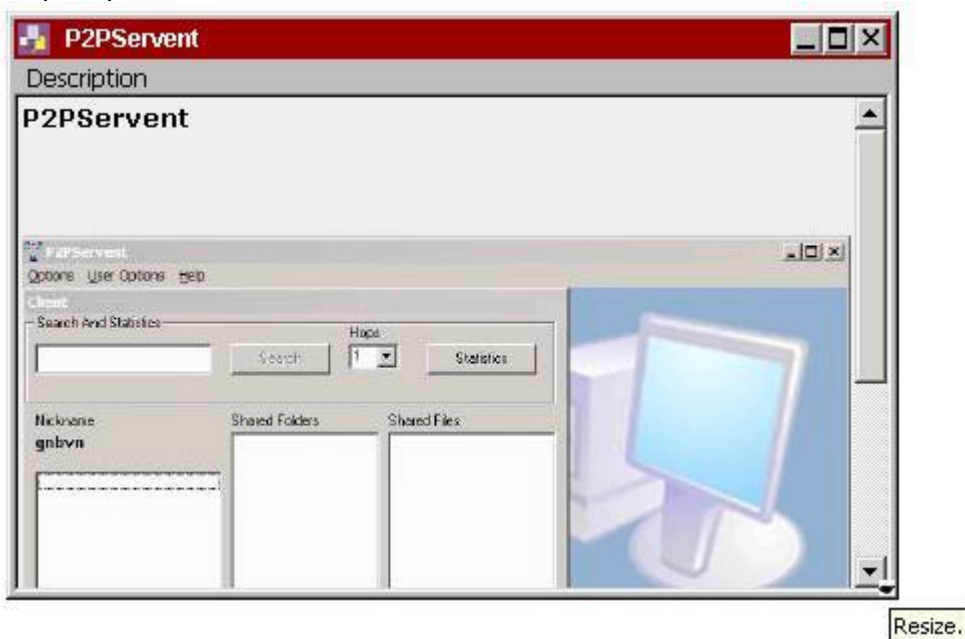


## Παράδειγμα 2<sup>ο</sup>

Κανονικό παράθυρο



Γίνεται τόσο resize κατά μήκος όσο είναι το μέγεθος της εικόνας που περιέχεται στο κύριο μέρος του παραθύρου.



Το resize κατά πλάτος γίνεται μέχρι να εμφανιστεί η μπάρα κύλισης

### Παράδειγμα 3<sup>ο</sup>

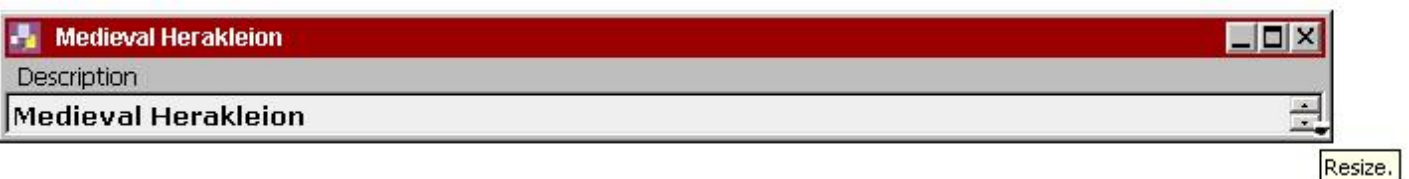
Κανονικό παράθυρο



Το resize εδώ κατά μήκος δεν είναι αισθητό, αφού το μέγεθος της εικόνας στο κύριο μέρος του παραθύρου είναι τόσο μεγάλο όσο και οι διαστάσεις του.

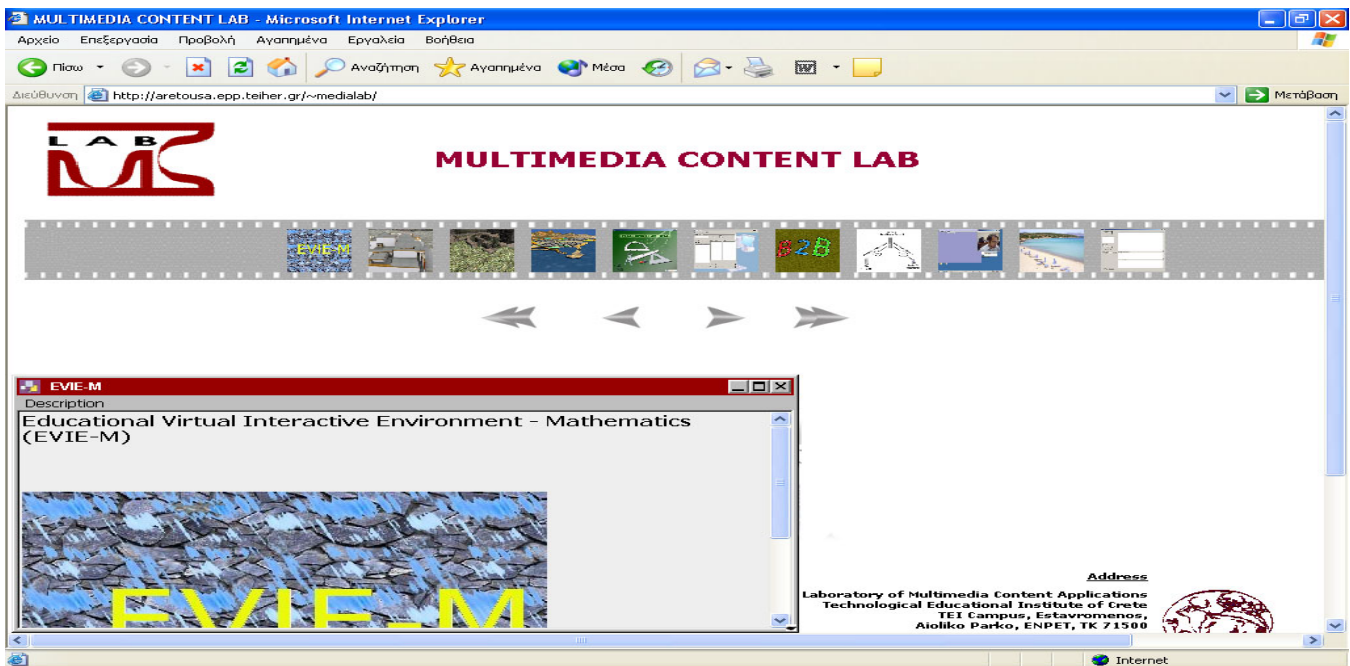


Το resize κατά πλάτος γίνεται μέχρι να εμφανιστεί η μπάρα κύλισης



- Κάνοντας κλικ πάνω στη μπάρα του μενού και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού επιτυγχάνεται η μετακίνηση του παραθύρου σε όποιο σημείο της κύριας σελίδας επιθυμεί ο χρήστης.

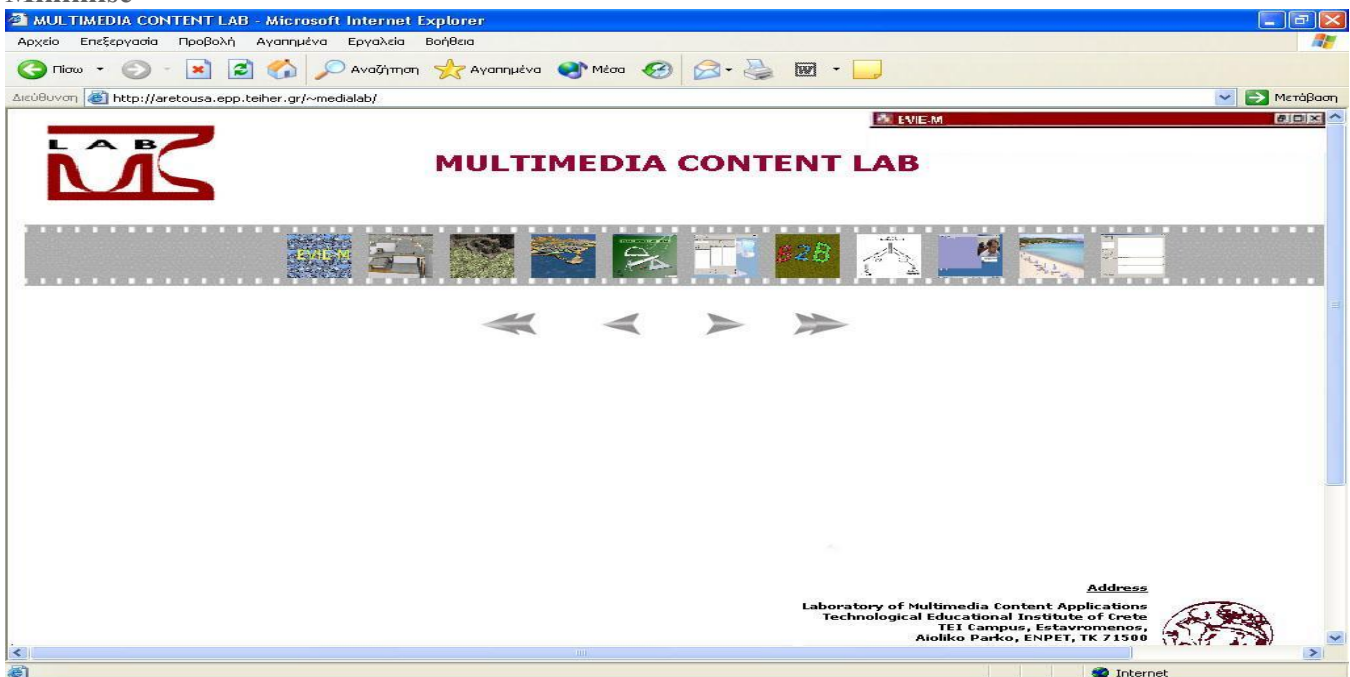
### Παράδειγμα



- Έπειτα κάνοντας minimise το παράθυρο και επαναφέροντας το πίσω, παρατηρείται ότι αυτό θυμάται την τελευταία θέση που του δόθηκε και επιστρέφει πίσω σε αυτή.

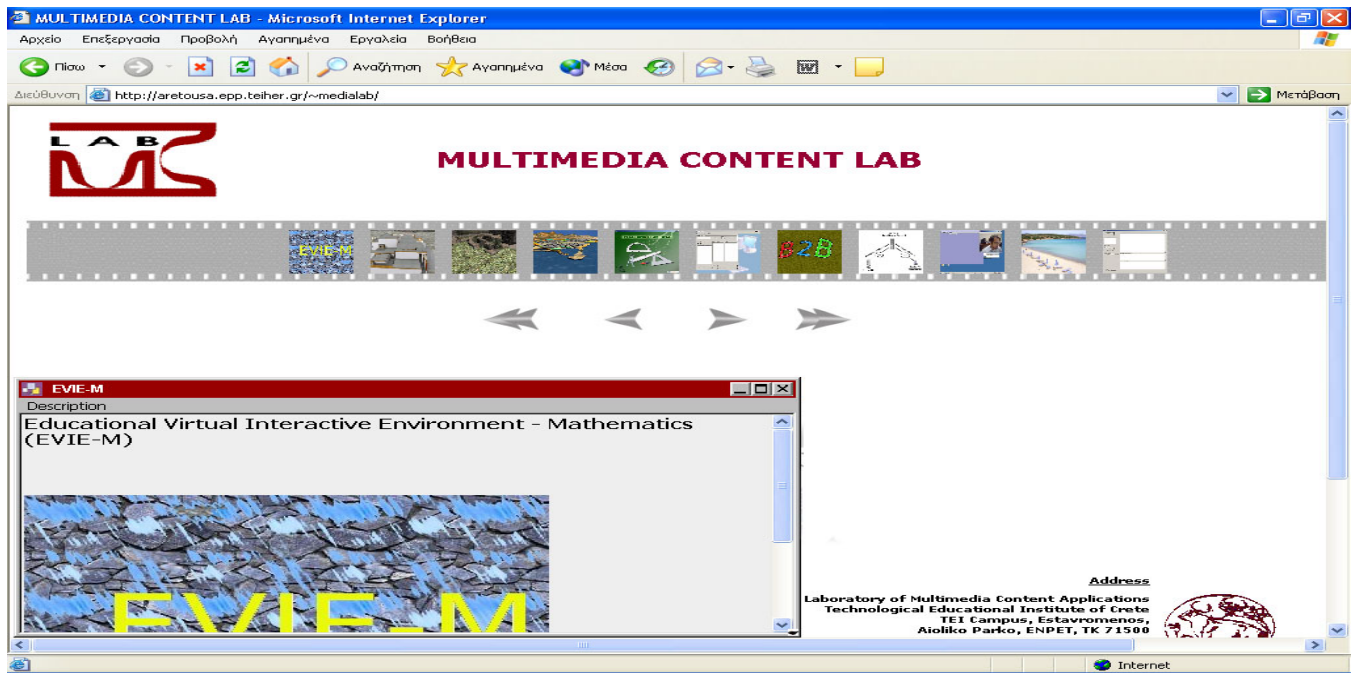
### Παράδειγμα

#### Minimise





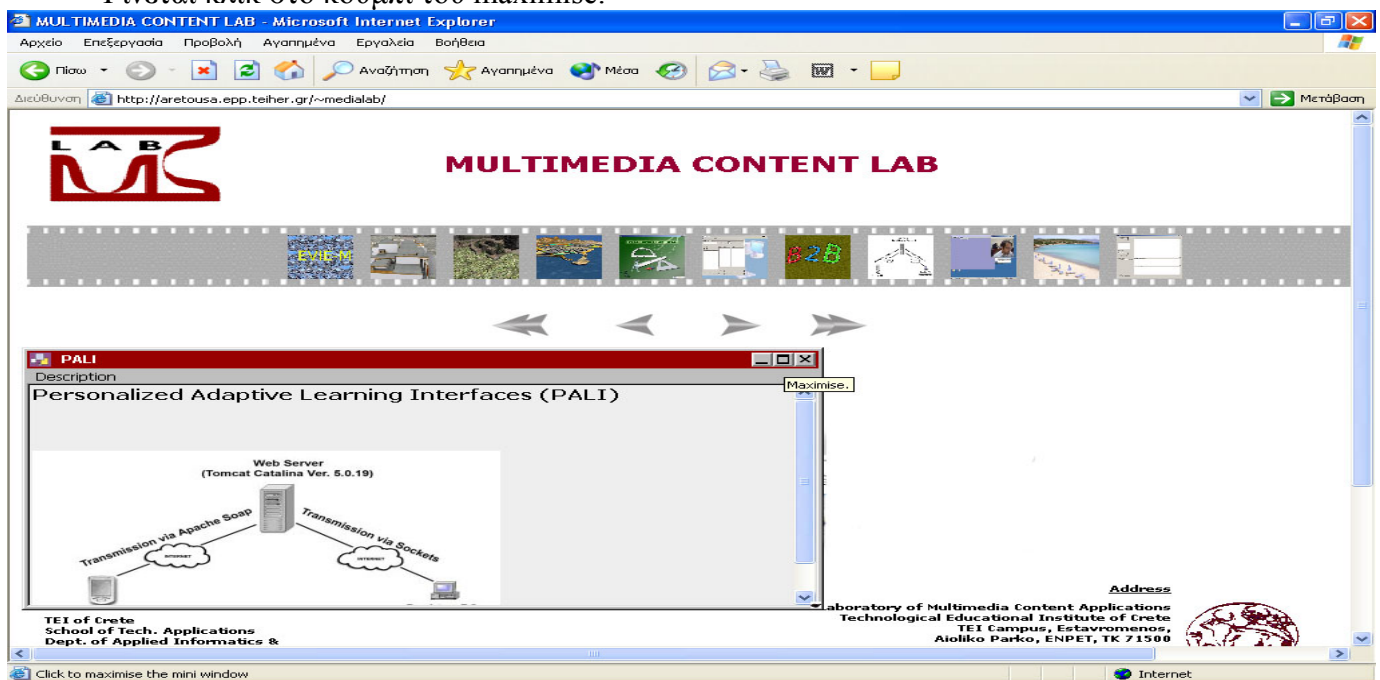
## Restore του minimise



➤ Για το maximise κουμπί γίνεται παρόμοια διαδικασία .

### Παράδειγμα

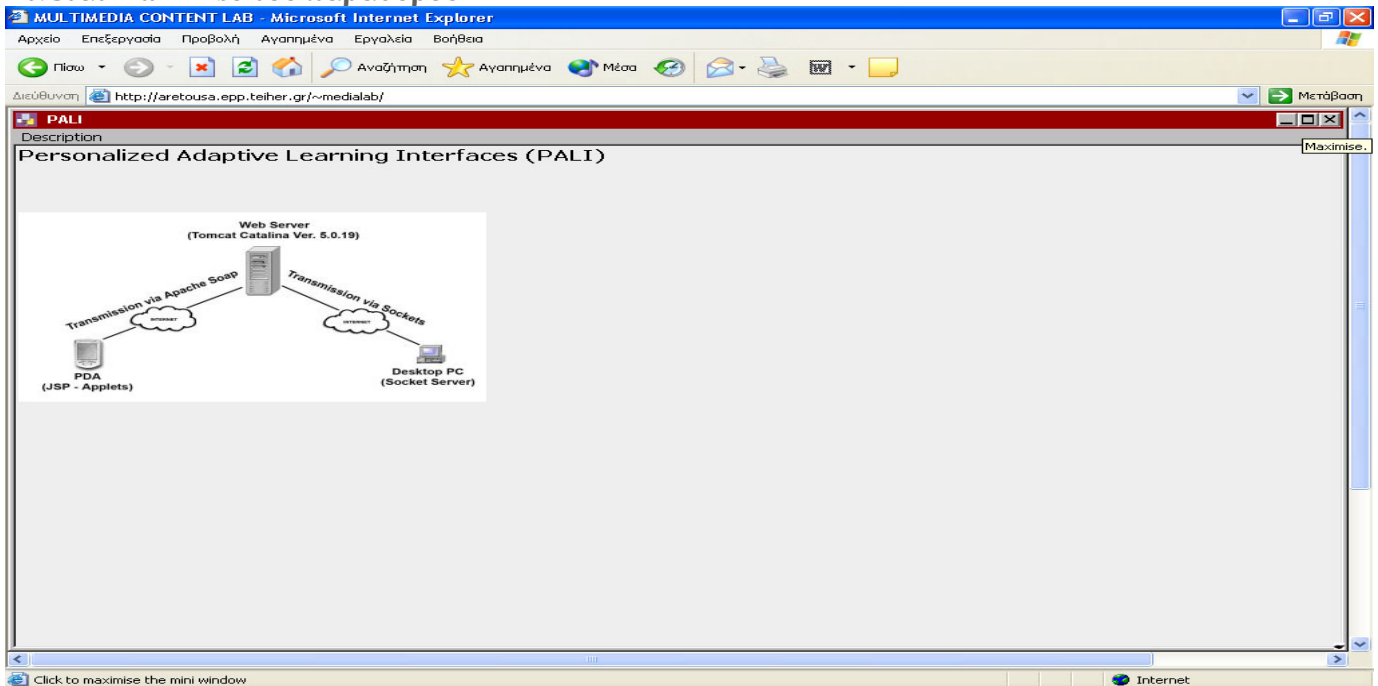
- Αρχικά εμφανίζεται το παράθυρο.
- Μετακινείται από τον χρήστη σε οποιοδήποτε σημείο της κύριας σελίδας επιθυμεί.
- Γίνεται κλικ στο κουμπί του maximise.



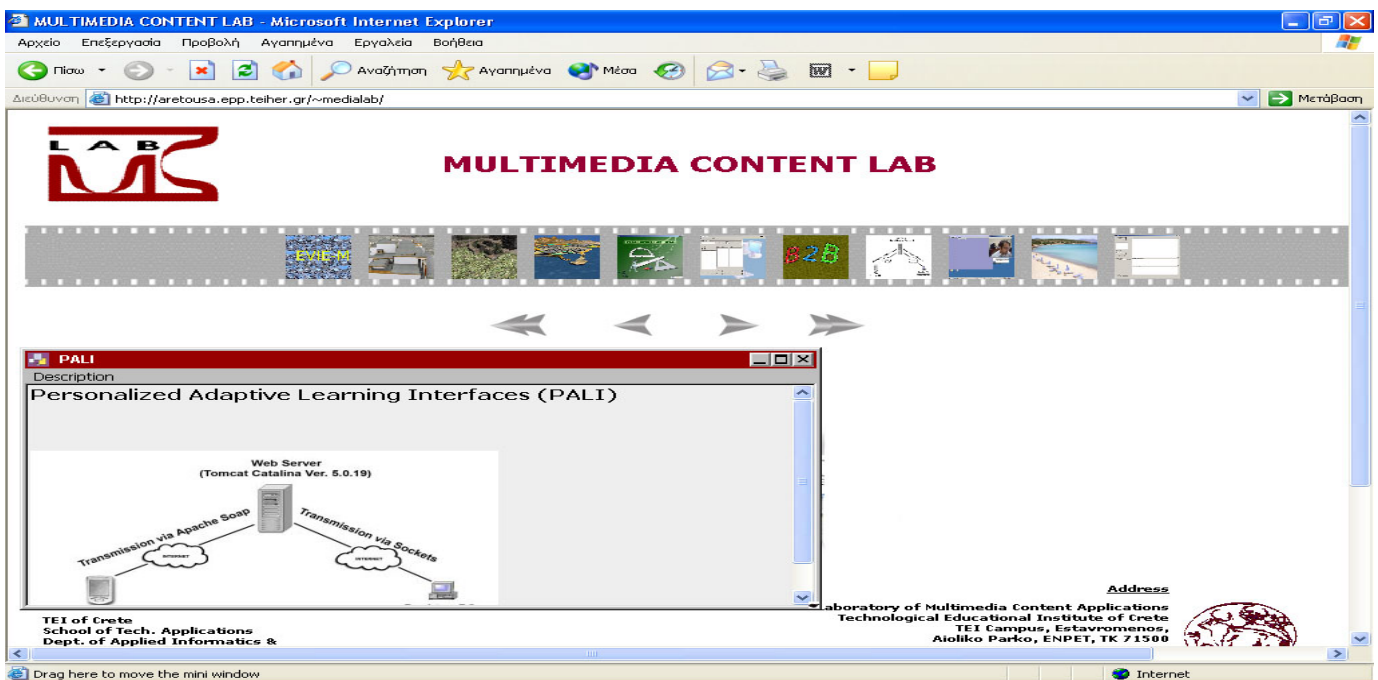
- Αφού μεγιστοποιηθεί το παράθυρο γίνεται πάλι κλικ στο maximise κουμπί, το οποίο λειτουργεί όπως ακριβώς το restore του minimise για να επανέλθει το παράθυρο στην αρχική του θέση.

### Παράδειγμα

#### Γίνεται maximise του παραθύρου



#### Επιστροφή στην Αρχική θέση

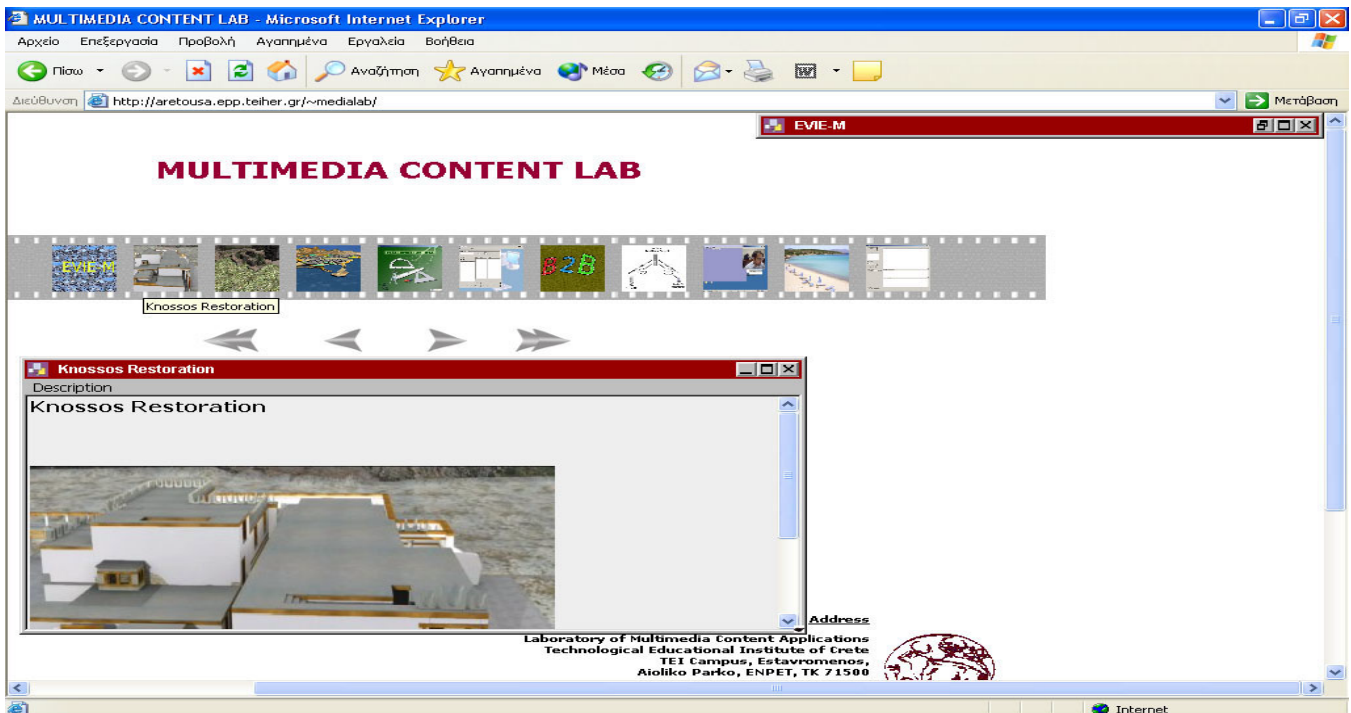
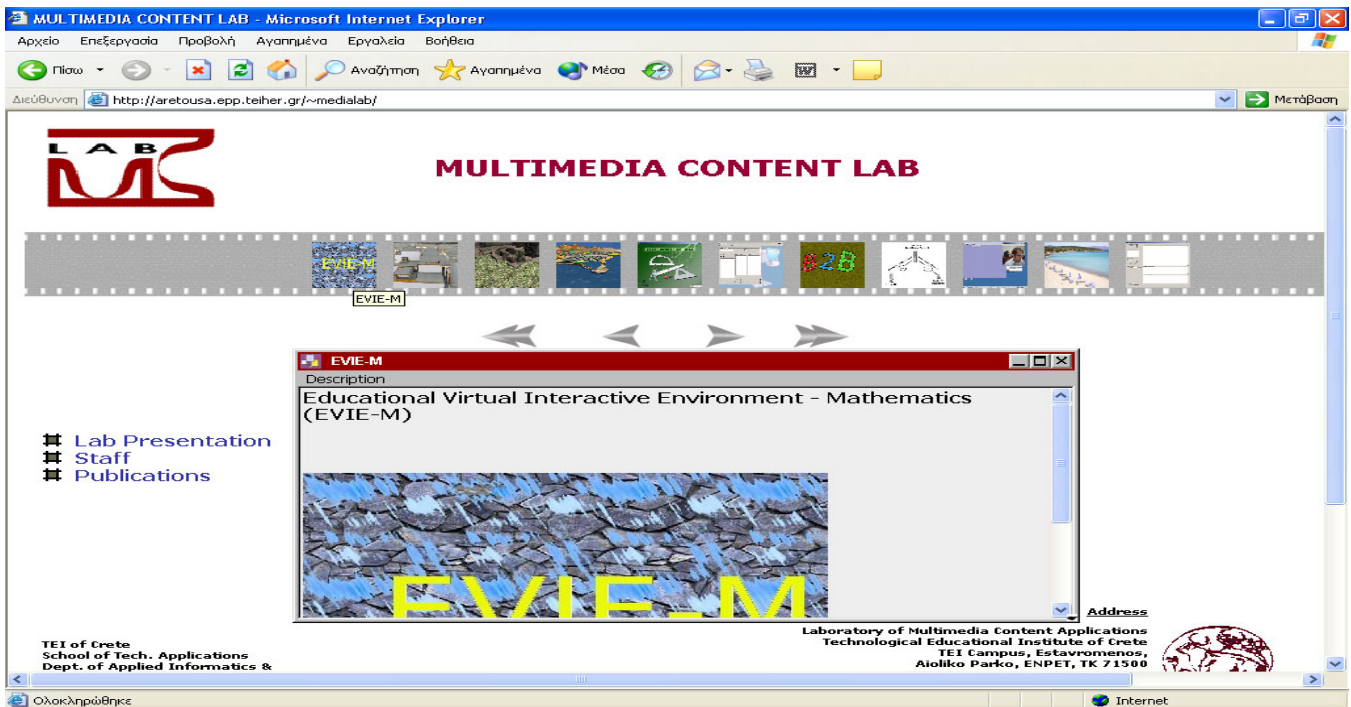


### 3.4 Ιδιότητες Παραθύρου

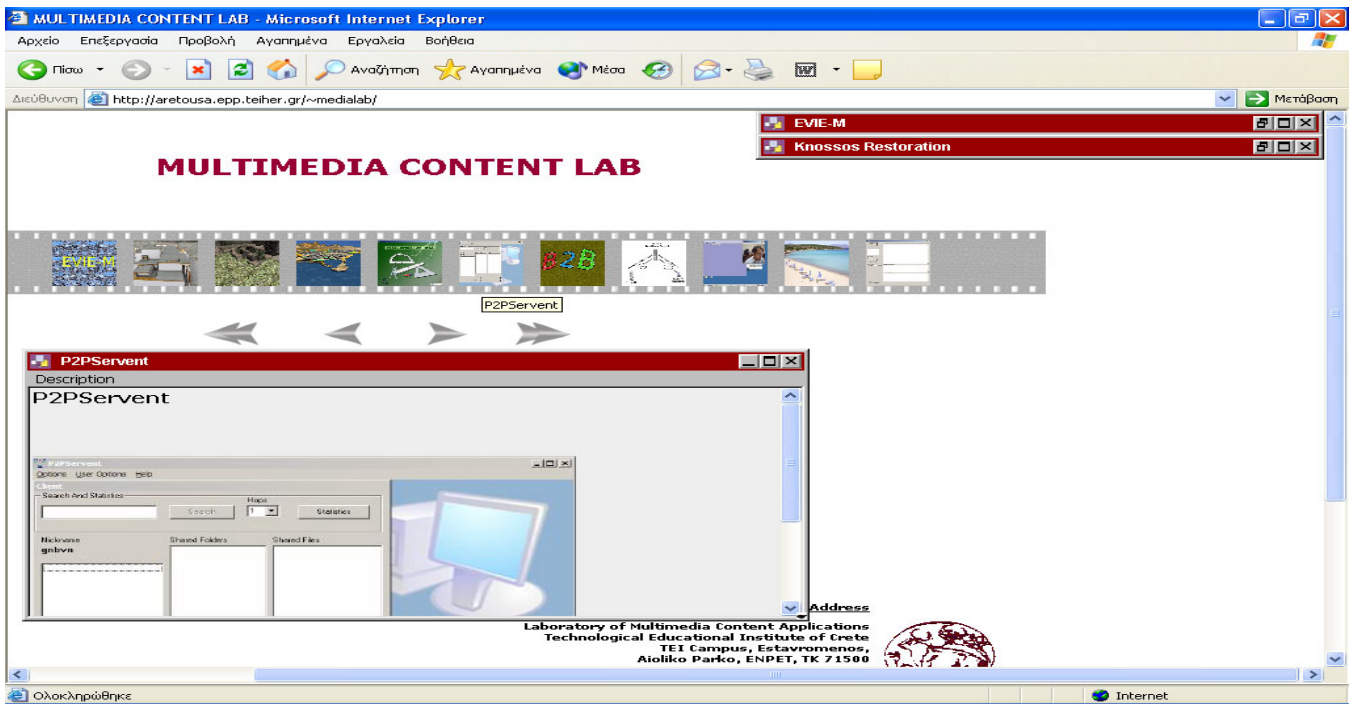
- Ελέγχεται πιο από τα παράθυρα έχει ενεργοποιηθεί στο site. Αν είναι ανοικτό το πρώτο, τότε το επόμενο που θα ενεργοποιηθεί θα πάρει τη θέση του πρώτου και το πρώτο παράθυρο θα ελαχιστοποιηθεί. Αυτή η διαδικασία επιτυγχάνεται από τη χρήση μιας συνάρτησης που ονομάζεται Check() σε συνδυασμό με την

minimizeup( ) συνάρτηση. Με αυτό τον τρόπο ενεργοποιείται ένα παράθυρο κάθε φορά και δεν γυμνάζει το site με όλα τα παράθυρα ταυτόχρονα.

### Παράδειγμα







### Απαιτούμενος κώδικας

```

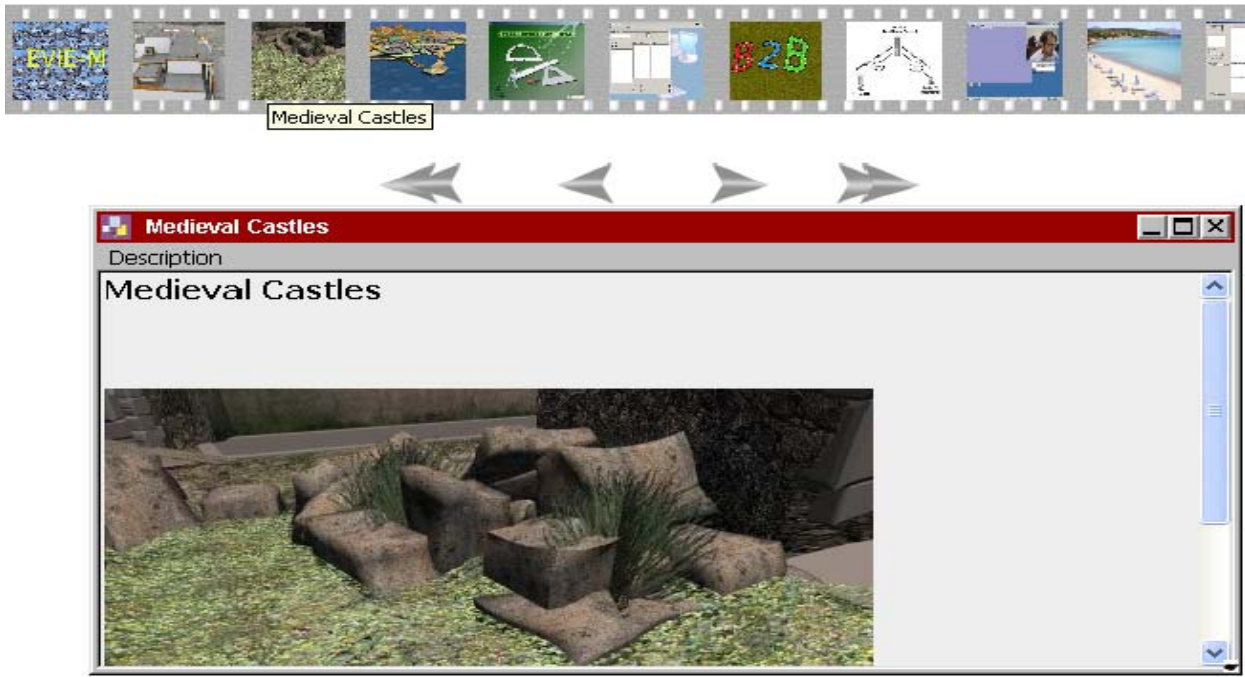
function minimiseup (returnWindow)
{
    showMinWin(returnWindow.minName,returnWindow.maxName);
    MoveUp(returnWindow.maxName,returnWindow.minName);
}

function Check (kp) {
    if (boln=='0')
    {
        if (opWin=='1') minimiseup(nameObject1);
        if (opWin=='2') minimiseup(nameObject2);
        if (opWin=='3') minimiseup(nameObject3);
        if (opWin=='4') minimiseup(nameObject4);
    }
    boln=0;
    opWin=kp;
}

```

}

- Καλείται η `showMinWin()`, η `resizeWin()`, η `moveWin()` και η `Check()`.  
Συναρτήσεις βασικές οι οποίες ενεργοποιούνται αυτόματα με ένα κλικ πάνω σε μία μικρή εικόνα του φιλμ.



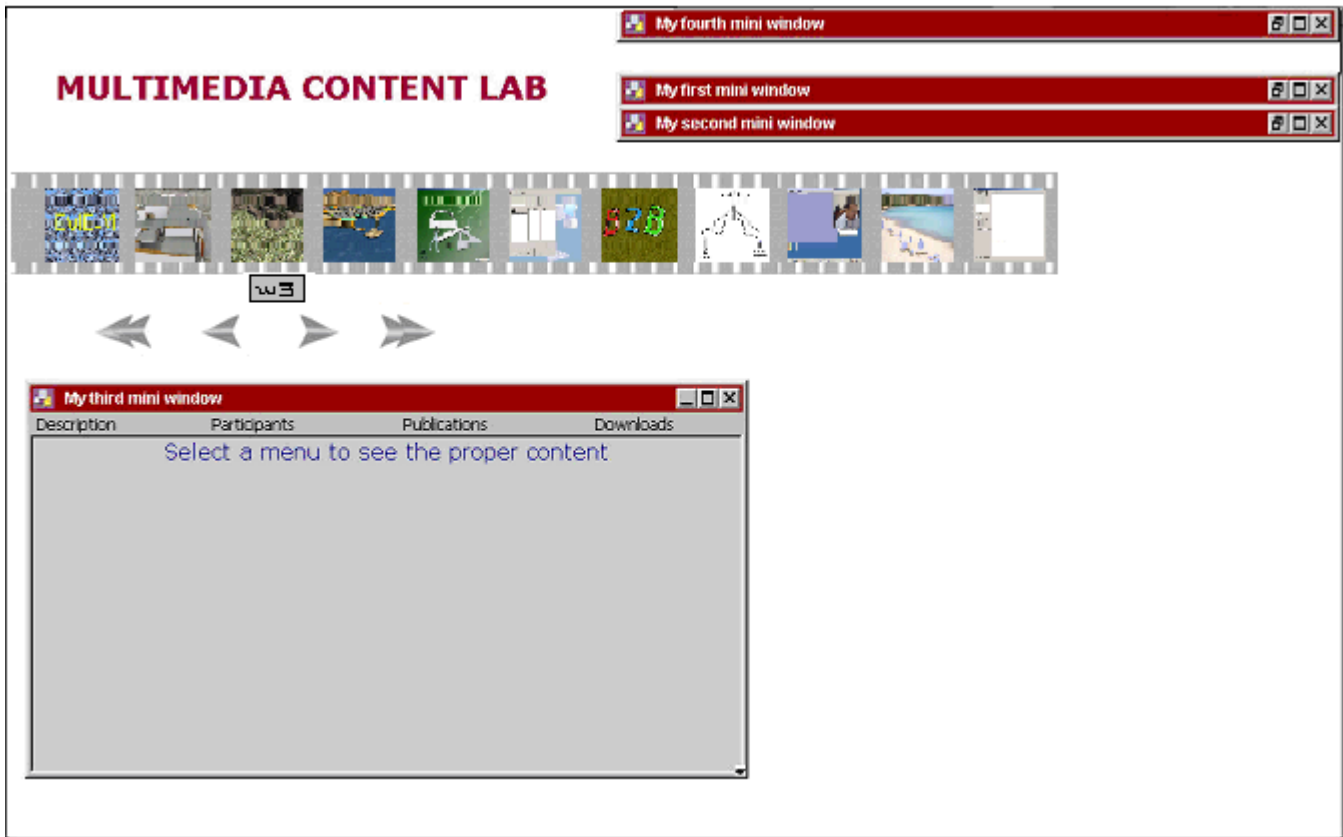
### Απαιτούμενος κώδικας

Πατώντας πάνω στις μικρές εικόνες του φιλμ ενεργοποιούνται τα αντίστοιχα παράθυρα και καλούνται οι παρακάτω συναρτήσεις.

```
"  
width="49" height="50" border="0"  
onClick="javascript:parent.showMinWin('MWJminiwinMAX<?=$i; ?>', 'MWJminiwinMIN<?=$i; ?>');  
parent.resizeWin('MWJminiwinMAX<?=$i; ?>', 'MWJminiwinMIN<?=$i; ?>', 600, 300);  
parent.Check(<?=$i; ?>);  
parent.moveWin('MWJminiwinMAX<?=$i; ?>', 'MWJminiwinMIN<?=$i; ?>', 355, 260);">
```

- Όλα τα παράθυρα ελαχιστοποιούνται το ένα κάτω από το άλλο ανεξαρτήτως σειράς. Όταν γίνεται κλικ σε μια μικρή εικόνα του φιλμ για να εμφανιστεί ξανά ένα παράθυρο που είναι ήδη ελαχιστοποιημένο, τότε αυτό ανοίγει ως κανονικό παράθυρο στην προηγούμενη θέση που είχε.

### Παράδειγμα



### Απαιτούμενος κώδικας

Μέσα στη συνάρτηση της MoveUp προσθέτω μια γραμμή κώδικα η οποία φαίνεται παρακάτω.

```
var previous_x;
var previous_y;
var previous_w;
var previous_h;
```

```
function MoveDown(thisDiv,thatDiv)
{
previous_h=0;
var div1=getRefToDivNest(thisDiv);
var div2=getRefToDivNest(thatDiv);
```

```
previous_x=div1.style.left;
previous_y=div1.style.top;
previous_x=parseInt(previous_x);
previous_y=parseInt(previous_y);
```

```
previous_w=div1.style.width;
previous_w=parseInt(previous_w);
```

```
previous_h=div1.offsetHeight;
previous_h=parseInt(previous_h);
resizeWin(thisDiv,thatDiv,18,20);
moveWin(thisDiv,thatDiv,document.body.scrollLeft+782,document.body.scrollTop+25*count);
count++;
```

```
if(count>=NoWind)count=0; // Κάθε φορά που ελαχιστοποιείται το παράθυρο τοποθετείται κάτω από
το προηγούμενο.
```

```
}
```

```
όπου var count=0;
var NoWind=11;
```