



Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης
Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών
Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής και
Πολυμέσων

Πτυχιακή Εργασία:
Δημιουργία δυναμικής ιστοσελίδας μουσικού
συγκροτήματος με τη βοήθεια πολυμεσικών
εφαρμογών

Τομέας:
Περίοδος:
Εισηγητής:
Σπουδαστής:
Α.Μ:

Πληροφορικής Τηλεπικοινωνιών και Πολυμέσων
Εαρινό εξάμηνο 2006
Μαλάμος Αθανάσιος
Κοντάκης Νίκος
246

Περιεχόμενα

A. Γενικά

i.	Εισαγωγή	σελ 4
ii.	Λίγα λόγια για το Flash	σελ 5
iii.	Σημεία προσοχής κατά την ανάπτυξη μίας ιστοσελίδας	σελ 7
	• Τίτλος ιστοσελίδας.	σελ 7
	• Μεγάλος όγκος κειμένου.	σελ 7
	• Δυνατότητα αλλαγής κειμένου.	σελ 8
	• Αλλαγή χρώματος στα links που έχουν χρησιμοποιηθεί	σελ 8
	• Αρχεία PDF για online ανάγνωση.	σελ 9
	• Η Χρήση των frames.	σελ 9
	• Χρήση τελευταίας τεχνολογίας.	σελ 9
	• Η υπερβολική χρήση εφέ κειμένου, διακοσμητικών και animation.	σελ 10
	• Πολύπλοκα URLs.	σελ 10
	• «Χαμένες» σελίδες.	σελ 10
	• Έλλειψη υποστήριξης κατά την πλοήγηση του χρήστη.	σελ 10
	• Πληροφορίες εκτός ημερομηνίας.	σελ 11
	• Αποφύγετε οτιδήποτε θυμίζει διαφημιστικό.	σελ 11
	• Απομάκρυνση από τους συμβατούς τρόπους web-σχεδίασης.	σελ 11
	• Άνοιγμα πολλών παραθύρων του browser στη μπάρα εργαλείων.	σελ 12
	• Αναπάντητα ερωτήματα του χρήστη.	σελ 12
	• Μηχανή αναζήτησης.	σελ 13
	• Οριζόντια μετακίνηση.	σελ 13
	• Ερωτήματα στις λίστες FAQ	σελ 13
	• Συλλογή email.	σελ 14
	• Προσαρμοστικότητα της ιστοσελίδας.	σελ 14
	• Πρόσφατες καταχωρήσεις στην ιστοσελίδα μας.	σελ 14
	• Δημιουργία link στην αρχική σελίδα.	σελ 14
	• Ημερομηνίες.	σελ 15
	• Χρήση μικρών εικονιδίων.	σελ 15
	• Διαχείριση στις μεγάλες λίστες.	σελ 15
iv.	Μετά τη δημιουργία και το upload	σελ 16
	• Marketing - Διαφήμιση Ιστοσελίδας	σελ 16
	• Συντήρηση - Ανακατασκευή Ιστοσελίδας	σελ 16

B. Κατασκευή Ιστοσελίδας

σελ 17

1.	Η ιδέα και η εμφάνιση	σελ 18
2.	Ξεκινώντας...	σελ 19

3.	Κεντρικό αρχείο	σελ 21
3.1	Preloader	σελ 21
3.2	Εισαγωγικό Animation	σελ 22
3.3	Κεντρικό Background	σελ 23
3.4	Mp3 Player	σελ 24
3.5	Κουμπιά πλοήγησης	σελ 27
4.	Τμήματα και τρόποι κατασκευής τους	σελ 29
4.1	Τμήμα «Νέα»(News)	σελ 30
4.2	Τμήμα «Βιογραφία» (Biography)	σελ 31
4.3	Τμήμα «Δισκογραφία» (Albums)	σελ 33
4.4	Τμήμα «Εικόνες» (Gallery)	σελ 34
4.5	Τμήμα «Πολυμέσα» (Multimedia)	σελ 40
4.6	Τμήμα «Επαφές» (Contact)	σελ 42
5.	Προβλήματα και τρόποι αντιμετώπισης τους	σελ 43
5.1	Το Volume control του mp3 player	σελ 43
6.	Πηγές	σελ

A. Γενικά

i. Εισαγωγή

Καθώς αυξάνεται ο αριθμός των ανθρώπων που επισκέπτονται το World Wide Web, ο ρυθμός αύξησης των ιστοσελίδων ακολουθεί την ίδια ανοδική πορεία. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο το τι καθημερινά τοποθετείται σε διάφορες ιστοσελίδες και βρίσκεται στη διάθεσή μας μέσω του διαδικτύου, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο αυτό το υλικό παρουσιάζεται.

Είτε πρόκειται για εμπορικές παρουσιάσεις πολυεθνικών κολοσσών, είτε για ιστοσελίδα του φαν κλαμπ κάποιου σταρ, βρίσκονται όλα εκεί.

Οι προσωπικές ιστοσελίδες θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν κάθε άλλο παρά τετριμμένες. Τα τελευταία χρόνια, με τη διάδοση του διαδικτύου, πολύ ισχυρά εργαλεία κατασκευής ιστοσελίδων και διάδοσης πληροφοριών που παλιότερα ήταν αποκλειστικά στα χέρια των ειδικών, βρέθηκαν να χρησιμοποιούνται από μια μεγάλη μάζα ανθρώπων. Το αποτέλεσμα είναι να υπάρχει αυτή τη στιγμή στο διαδίκτυο ένας μεγάλος όγκος θαυμάσιας και δημιουργικής δουλειάς και γνήσιας έκφρασης.

Τίθεται λοιπόν το ερώτημα, ποιοι είναι οι κανόνες οι τεχνικές και τα hotspots για τη δημιουργία μιας σωστής, χρήσιμης, ενδιαφέρουσας, λειτουργικής και (γιατί όχι) όμορφης ιστοσελίδας; Καθένας από αυτούς τους παράγοντες που μπορούν να χαρακτηρίσουν μια ιστοσελίδα, είναι και ένας σημαντικός συντελεστής που καθιστά έναν δικτυακό τόπο δημοφιλή και εν ολίγοις ένας λόγος για να επισκεφτεί ο κόσμος μια ιστοσελίδα. Ποιος είναι όμως ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η σύλληψη, η δόμηση και η διεξαγωγή μιας ιστοσελίδας; Ποιες είναι η υπηρεσίες και οι δυνατότητες που μπορεί να παρέχει; Ποια είναι τα συνήθη λάθη τα οποία θα πρέπει να αποφύγουμε;

Ένα άλλο μεγάλο κεφάλαιο του δικτυακού κόσμου, είναι η παροχή ήχου μέσω του διαδικτύου. Είτε πρόκειται για τη μουσική επένδυση ενός δικτυακού τόπου, είτε για την προώθηση τραγουδιών και δισκογραφίας μέσω internet, η μουσική είναι ένα θέμα που απασχολεί καθημερινά χιλιάδες χρήστες του διαδικτύου. Κατά πόσο είναι όμως εύκολη και πραγματοποιήσιμη η παροχή μουσικών θεμάτων μέσω ιντερνετ; Σε τι μπορεί να χρησιμεύσει και ποιες εφαρμογές μπορεί να βρει ο ήχος στο website μας; Τι εμπόδια και τι προβλήματα συναντά κανείς κατά την προσπάθεια να συμπεριλάβει streaming media σε έναν δικτυακό τόπο;

Το project με το οποίο ασχολείται η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έχει σαν σκοπό να περιγράψει/παρουσιάσει το πώς κατασκευάζεται μία ιστοσελίδα με τη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών (macromedia flash, Adobe Photoshop, Macromedia Dreamweaver, Sony soundforge κλπ.) έτσι ώστε να είναι και εντυπωσιακή αλλά και μικρή σε μέγεθος. Πιο συγκεκριμένα θα ασχοληθεί με την παρουσίαση ενός μουσικού συγκροτήματος μέσω του διαδικτύου. Από τα νέα του συγκροτήματος, μέχρι τις δισκογραφικές δουλειές που έχουν κάνει, τους στίχους του κάθε δίσκου, εικόνες και βιογραφικό από κάθε μέλος και όλης της μπάντας, αλλά και βιντεοκλίπ που έχει δημιουργήσει. Όπως είναι κατανοητό όλο το υλικό που έχει το συγκρότημα (εφόσον πρόκειται για πολυμέσα ήχου, βίντεο αλλά και μεγάλα κείμενα, εικόνες κλπ κλπ) είναι πολύ μεγάλο σε μέγεθος, και κάπως δύσκολο να παρουσιαστεί σε ένα website. Μέσα από προγράμματα πολυμεσικών εφαρμογών, λοιπόν επιτεύχθηκε η προσπάθεια παρουσίασης

μεγάλου όγκου πληροφοριών, χωρίς την απαραίτητη χρησιμοποίηση μεγάλων ταχυτήτων (εφικτή πρόσβαση ακόμα και με dial-up 56kb/s σύνδεση), αλλά και χωρίς να περιμένει ο χρήστης πολύ ώρα. Η μεγάλη ταχύτητα προσπέλασης του website και η δυναμικότητα του προς τον χρήστη είναι ο λόγος χρησιμοποίησης του macromedia flash σαν το «τραπέζι» της σύνθεσης του project.

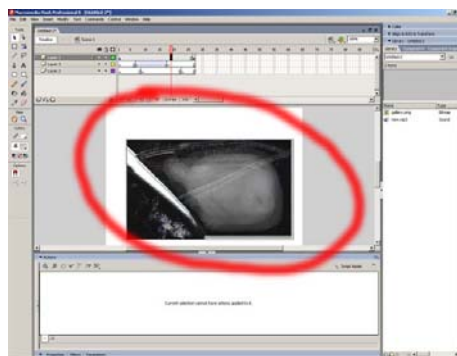
ii. Λίγα λόγια για το Flash.

Το Flash είναι ένα δημιουργικό «εργαλείο» που σχεδιαστές και developers χρησιμοποιούν για να δημιουργήσουν παρουσιάσεις, εφαρμογές, και άλλα περιεχόμενα που δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με την εκάστοτε εφαρμογή.

Τα project του Flash μπορούν να περιέχουν από απλά animation, κομμάτια βίντεο, πολυσύνθετες παρουσιάσεις, εφαρμογές, και οτιδήποτε άλλο ενδιαμέσο. Γενικότερα οτιδήποτε είναι φτιαγμένο στο πρόγραμμα Flash ονομάζεται *εφαρμογή*, ακόμα και αν περιέχει μόνο ένα απλό animation.

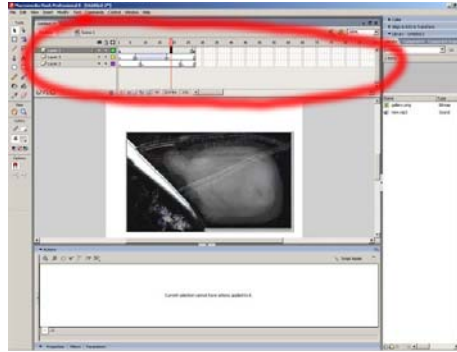
Το μεγάλο θετικό στοιχείο που έχει το Flash είναι ότι είναι εξαιρετικά κατάλληλο για δημιουργία εφαρμογών για παράδοση τους μέσω του διαδικτύου μιας και το μέγεθός τους είναι πολύ μικρό. Το Flash το καταφέρνει αυτό με την παρατεταμένη χρήση των *vector graphics* (διανυσματικά γραφικά). Τα vector graphics απαιτούν σημαντικά μικρότερη μνήμη και αποθηκευτικό χώρο, απ' ό,τι τα bitmap γραφικά, και αυτό γιατί αναπαρίστανται με μαθηματικές εξισώσεις αντί για μεγάλες συστάδες δεδομένων. Τα γραφικά bitmap είναι μεγαλύτερα γιατί κάθε αυτόνομο pixel μέσα στην εικόνα χρειάζεται ένα ξεχωριστό κομμάτι από δεδομένα για να το αναπαραστήσει. Τα αρχεία που δημιουργεί κάποιος χρήστης μέσα από το Flash έχουν την κατάληξη .fla (FLA). Ένα αρχείο flash αποτελείται συνήθως από 4 μέρη:

Η Σκηνή (Stage) (εικόνα 1) είναι το μέρος του flash όπου τα γραφικά, τα βίντεο, τα κουμπιά κλπ κλπ εμφανίζονται κατά την διάρκεια της αναπαραγωγής. Κοινώς το μέρος που εμφανίζονται τα αντικείμενα από τα οποία αποτελείται η εφαρμογή.



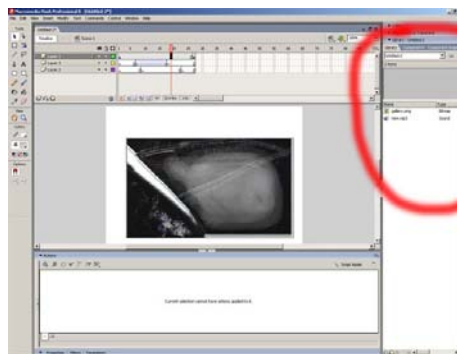
εικόνα 1

Στη Γραμμή του χρόνου (Timeline) (εικόνα 2) καθορίζεις στο Flash πότε θέλεις τα γραφικά σου και τα άλλα στοιχεία της εφαρμογής σου να εμφανιστούν. Το συγκεκριμένο μέρος χρησιμοποιείται επίσης για να καθορίσει ο χρήστης την σειρά των layer που εμπεριέχουν τα γραφικά πάνω στη σκηνή. Τα γραφικά σε μεγαλύτερα layer εμφανίζονται πάνω από τα γραφικά των χαμηλότερων layer.



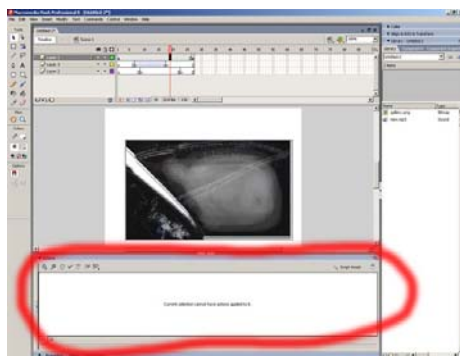
εικόνα 2

Η «βιβλιοθήκη» (the Library panel) (εικόνα 3) είναι εκεί που το Flash αναπαριστά μία λίστα των πολυμεσικών στοιχείων που περιέχει η εφαρμογή.



εικόνα 3

Ο κώδικας **ActionScript** (εικόνα 4) σου επιτρέπει να προσθέσεις αλληλεπίδραση στα στοιχεία που αποτελούν την εφαρμογή. Για παράδειγμα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις κώδικα ο οποίος θα επιτρέψει σε ένα κουμπί να παρουσιάζει μία εικόνα όταν κάποιος κάνει κλικ πάνω του. Μπορεί κάποιος επίσης να χρησιμοποιήσει τον κώδικα Actionscript για να προσθέσει «λογική» στην εφαρμογή του. Η «λογική» ενεργοποιεί την εφαρμογή στο να αντιδράει διαφορετικά ανάλογα με τις ενέργειες του εκάστοτε χρήστη ή ανάλογα τις καταστάσεις..



εικόνα 5

Όταν τελειώσει η διαδικασία δημιουργίας της εφαρμογής τότε έρχεται το στάδιο της δημοσίευσης κατά το οποίο δημιουργείται μια συμπίεσμένη εκδοχή της εφαρμογής με την κατάληξη .swf (SWF). Μετά από την δημοσίευση αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο Flash Player για να αναπαραχθεί το αρχείο SWF μέσα σε έναν web browser ή σαν stand-alone εφαρμογή.

iii. Σημεία προσοχής κατά την ανάπτυξη μίας ιστοσελίδας

Στη συνέχεια γίνεται παράθεση μιας λίστας από στοιχεία τα οποία είναι άξια προσοχής κατά της ανάπτυξη μιας ιστοσελίδας. Κάποια από αυτά φαίνονται στοιχειώδη και ίσως αφελή, αλλά είναι άξιο αναφοράς το πόσο πολύ επηρεάζουν τη διάθεση και την ευκολία του επισκέπτη στην ιστοσελίδα μας, και κυρίως είναι άξιο λόγου το πόσο συχνά συναντώνται τέτοια λάθη, παρά το γεγονός ότι είναι οφθαλμοφανή και συχνά παιδαριώδη.

Τίτλος ιστοσελίδας.

Ξεκινώντας, ας αναφερθούμε καταρχήν στον τίτλο της ιστοσελίδας μας. Είναι γνωστό ότι το search είναι ο πιο βασικός τρόπος με τον οποίο οι χρήστες βρίσκουν τις διάφορες ιστοσελίδες. Επίσης είναι ο πιο βασικός τρόπος με τον οποίο ένας χρήστης του διαδικτύου μπορεί να βρει άκρη μπροστά στην πληθώρα των ιστοσελίδων. Αν και πολλοί δε διακρίνουν τη σημασία του, τίτλος της ιστοσελίδας είναι το βασικότερο εργαλείο με το οποίο προσελκύεις νέους επισκέπτες από τις λίστες των μηχανών εύρεσης, και με αυτών βοηθούνται οι ήδη υπάρχοντες χρήστες να εντοπίζουν τις συγκεκριμένες σελίδες που χρειάζονται. Ο τίτλος της ιστοσελίδας περιέχεται στο tag HTML <title>, και χρησιμοποιείται σχεδόν πάντα για τις λίστες στις σελίδες αποτελεσμάτων των μηχανών αναζήτησης. Ο μηχανές αναζήτησης συνήθως δείχνουν τους 66 πρώτους χαρακτήρες του τίτλου. Ο τίτλος χρησιμοποιείται επίσης σαν default στα Αγαπημένα όταν ο χρήστης επιθυμεί να μαρκάρει κάποια ιστοσελίδα.

Στη ιστοσελίδα μας, πρέπει να ξεκινήσουμε τον τίτλο με το όνομα του site (πχ το όνομα της εταιρίας) και μια σύντομη περιγραφή της ιστοσελίδας. Αποφεύγουμε να ξεκινάμε με λέξεις όπως «Καλώς ήρθατε στην...», εκτός αν θέτε να καταχωρηθείτε στο «Κ». Για τις υπόλοιπες σελίδες από την αρχική, ξεκινήστε τη σελίδα με μερικές λέξεις που περιέχουν τις πιο εξέχουσες πληροφορίες που

περιγράφουν τι συγκεκριμένα θα βρουν οι χρήστες στην ιστοσελίδα. Από τη στιγμή που ο τίτλος της σελίδας χρησιμοποιείται και σαν τίτλος του browser, χρησιμοποιείται επίσης και σαν τίτλος του παραθύρου στην μπάρα εργασιών των Windows, που σημαίνει ότι οι χρήστες θα κινούνται μεταξύ πολλών παραθύρων με την ονομασία των πρώτων δυο λέξεων του κάθε τίτλου σελίδας. Αν όλοι οι τίτλοι στην ιστοσελίδα μας ξεκινούν με τις ίδιες λέξεις, έχουμε μειώσει αρκετά τη χρηστικότητα και την ευελιξία των χρηστών ανάμεσα στα παράθυρα.

Μεγάλος όγκος κειμένου.

Ο μεγάλος όγκος κειμένου είναι φοβερά αρνητικός για μια εμπειρία αλληλεπίδρασης στις ιστοσελίδες. Τρομοκρατεί, είναι βαρετό και επίπονο στην ανάγνωση. Το κείμενο στις ιστοσελίδες, οφείλει να είναι γραμμένο για το δίκτυο και όχι για βιβλίο. Για να τραβήξουμε το ενδιαφέρον του χρήστη για το κείμενο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε διάφορα κόλπα όπως υπότιτλους, συντομογραφημένες λίστες, έντονη γραφή στις λέξεις υψηλής σημασίας για το νόημα του κειμένου, μικρές παραγράφους, στυλ απλής γραφής κα. Να μπορεί δηλαδή ο χρήστης να αντιμετωπίσει το κείμενο με μεγάλη ταχύτητα και να εντοπίζει εύκολα τα κομμάτια που του χρειάζονται.

Δυνατότητα αλλαγής κειμένου.

Τα CSS style sheets δυστυχώς δίνει στις ιστοσελίδες τη δυνατότητα να αχρηστεύουν την παράμετρο “change font size” ενός web browser. Σε ποσοστό 95%, αυτό το διορθωμένο μέγεθος είναι μικρό, καθιστώντας δύσκολη την αναγνωσιμότητα σε ένα μεγάλο ποσοστό των ανθρώπων πάνω από 40 ετών. Είναι βασικό να σεβόμαστε τις προτιμήσεις των χρηστών και να τους βοηθάμε να επιλέγουν το μέγεθος του κειμένου που επιθυμούν.

Αλλαγή χρώματος στα links που έχουν χρησιμοποιηθεί.

Η γνώση του χρήστη σχετικά με τους δικτυακούς τόπους που έχει προηγουμένως επισκεφτεί, τον βοηθάει να προσδιορίζει ανά πάσα στιγμή την παρούσα του θέση. Η γνώση της προηγούμενης και της παρούσας θέσης σε ένα δικτυακό τόπο, κάνει ευκολότερη την απόφαση του πού να πάει μετά. Τα links είναι βασικός παράγοντας στη διαδικασία πλοήγησης. Βοηθούν τους χρήστες να αποκλείουν δικτυακούς τόπους που ήταν εκτός του πεδίου ενδιαφέροντος τους ή και να ξαναεπισκέπτονται links που ήταν χρήσιμα στο παρελθόν. Και φυσικά, βασικότερο όλων είναι ότι ο χρήστης αποφεύγει να επισκέπτεται σελίδες όπου έχει ήδη βρεθεί, ξανά και ξανά. Το ίδιο ενοχλητικό και δείγμα κακής δομής είναι φυσικά το να μην υπάρχουν συγκεκριμένα χρώματα στα links. Να υπάρχουν δηλαδή διάφορα χρώματα, που όλα να υποδηλώνουν links που έχουμε επισκεφτεί. Στο μεγαλύτερο ποσοστό, τα links στο δίκτυο εμφανίζονται με μπλε όταν δεν τα έχουμε επισκεφτεί και με κόκκινο ή μοβ όταν τα έχουμε επισκέπτη. Δεν είναι λάθος η επιλήψιμη η χρήση άλλων χρωμάτων, αλλά θα πρέπει να προσπαθήσουμε αυτά τα χρώματα να είναι στάνταρ και να μην αλλάζουν κατά

την πλοήγησή μας στην ιστοσελίδα.

Αρχεία PDF για online ανάγνωση.

Οι χρήστες συνήθως ενοχλούνται όταν συναντούν PDF αρχεία κατά την πλοήγηση στον ιστό, γιατί τους χαλάει τη ροή της εξερεύνησής τους. Ακόμα και απλά πράγματα όπως η εκτύπωση ή το σώσιμο του αρχείου γίνονται δύσκολα γιατί παύουν να λειτουργούν οι standard εντολές των browsers. Ακόμη, το χωρομετρικό σχεδιάγραμμα ενός PDF είναι συνήθως σχεδιασμένο για κόλλα A4, και το μέγεθος αυτό σπάνια ταιριάζει στο παράθυρο του browser. Επίσης κατά την εμφάνιση του PDF γίνεται δύσκολο το scrolling και η μετακίνηση μέσα στη σελίδα. Το είδος αυτό των αρχείων, χρησιμεύει πολύ στην εκτύπωση και παροχή manual και άλλων μεγάλων αρχείων κειμένου που προορίζονται για εκτύπωση. Είναι σοφό λοιπόν το να περιορίσουμε τη χρήση τους σε αυτό το σκοπό, και να φτιάξουμε τα κείμενα της ιστοσελίδας σε κανονική HTML μορφή.

Η Χρήση των frames.

Ο χωρισμός της σελίδας σε frames προκαλεί συχνά τη σύγχυση στους χρήστες, αφού τα frames χαλούν το βασικό μοντέλο της ιστοσελίδας. Με την ύπαρξη frames, ξαφνικά ο χρήστης βρίσκεται να μη μπορεί να προσθέσει την παρούσα σελίδα στα Αγαπημένα και να επιστρέψει σε αυτήν αργότερα, αφού η σημείωση της σελίδας πιθανότατα θα σε στείλει σε άλλο σημείο του frameset. Ακόμη το URL's σταματούν να λειτουργούν, και η εκτύπωση γίνεται δύσκολη. Και ακόμα χειρότερα, η προβλεψιμότητα των ενεργειών του χρήστη παύει να υφίσταται, καθώς δεν μπορείς πάντα να ξέρεις τι πληροφορία θα εμφανιστεί κατά της επιλογή ενός link. Γενικά, η χρήση των frames είναι καλό να γίνεται με φειδώ και προσεκτικά, γιατί μπορεί να μας σπρώξουν σε δύσκολα μονοπάτια και να δυσκολέψουν πολύ την κατασκευή της ιστοσελίδας μας.

Χρήση τελευταίας τεχνολογίας.

Γενικά, θα πρέπει να αποφεύγουμε να προσπαθούμε να προσελκύσουμε κόσμο στην ιστοσελίδα μας, απλά με τη χρήση της τελευταίας τεχνολογίας στην κατασκευή ιστοσελίδας. Μπορεί να τραβήξει και να κάνει εντύπωση σε κάμποσους, αλλά ο περισσότερος κόσμος ενδιαφέρεται περισσότερο για το χρήσιμο περιεχόμενο και τη δυνατότητα του να παρέχονται σωστές υπηρεσίες μέσω της σελίδας. Η άλογη χρήση υπερσύγχρονης τεχνολογίας, μάλλον θα αποθαρρύνει τους χρήστες. Αν το σύστημά τους καταρρέει κατά την προσπάθεια πρόσβασης στην ιστοσελίδα μας, μπορούμε να είμαστε βέβαιοι ότι δεν θα την ξαναεπισκεφτούν ποτέ. Αν δεν ανήκουμε σε υπηρεσία πώλησης προϊόντων διαδικτύου ή υπηρεσιών, είναι καλύτερο να περιμένουμε τη νέα τεχνολογία να κατακτήσει λιγάκι την αγορά πριν τη χρησιμοποιήσουμε. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η υπερβολική χρήση του flash που εμφανιζόταν κατά κόρον λίγο καιρό πριν. Ενώ ήταν ομολογουμένως εντυπωσιακό, κατά τα άλλα προκαλούσε κατά κύριο λόγο μόνο προβλήματα.

Η υπερβολική χρήση εφέ κειμένου, διακοσμητικών και animation.

Ποτέ δεν πρέπει να συμπεριλαμβάνουμε στη σελίδα μας στοιχεία που κινούνται συνεχώς. Οι κινούμενες εικόνες έχουν δυναμική επίδραση στην περιφερειακή όραση του ανθρώπου. Είναι σαν συνεχής εισβολή στις αισθήσεις του χρήστη. Πρέπει να δίνουμε στον επισκέπτη της σελίδας μας τη δυνατότητα να δει τα περιεχόμενα και τα δεδομένα που του παρέχουμε απερίσπαστα. Δοκιμάστε να συγκεντρωθείτε στο κείμενο μιας σελίδας που εμπεριέχει το εφέ blink και θα καταλάβετε! Ταυτόχρονα θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας το γεγονός ότι μόνο ένα 10% των χρηστών κάνει scroll σε όλο το εύρος μιας ιστοσελίδας. Αν και οι χρήστες πλέον εμμένουν περισσότερο στις σελίδες από ότι παλιότερα, συνίσταται και πάλι να αποφεύγουμε τις σελίδες που απαιτούν μεγάλο scroll.

Πολύπλοκα URLs.

Παρά το γεγονός ότι κανονικά τα URL δε θα έπρεπε να εκτίθενται στους χρήστες, είναι εκεί και συχνά οι χρήστες προσπαθούν να αποκωδικοποιήσουν τα URLs για να κινηθούν στη δομή μιας ιστοσελίδας. Οι χρήστες το κάνουν αυτό λόγω της συχνά παντελούς έλλειψης υποστήριξης στην πλοήγηση και την αίσθηση του τόπου που δημιουργούν οι σύγχρονοι browsers. Επιβάλλεται λοιπόν ένα URL να έχει μορφή ευανάγνωστη από τον άνθρωπο, και ονόματα αρχείων που είναι ενδεικτικά για το περιεχόμενό τους. Επειδή λοιπόν συχνά ο κόσμος προσπαθεί να τυπώσει ένα URL, πρέπει να προσπαθούμε να ελαχιστοποιήσουμε το ενδεχόμενο λάθους, χρησιμοποιώντας μικρές-απλές λέξεις και όχι ιδιόμορφους χαρακτήρες (πόσος κόσμος που χρησιμοποιεί το ίντερνετ ξέρει που βρίσκεται το ~ για παράδειγμα:).

«Χαμένες» σελίδες.

Σιγουρευτείτε ότι σε όλες τις σελίδες είναι ξεκάθαρο το σε ποιο website ανήκουν, αφού ένας χρήστης ίσως προσπελάσει μια σελίδα κατευθείαν χωρίς να περάσει πρώτα από τη Home Page. Για τον ίδιο λόγο, κάθε σελίδα θα πρέπει να έχει ένα link που να οδηγεί στην αρχική καθώς και μια ένδειξη για το σημείο της δομής του δικτυακού τόπου, που η συγκεκριμένη σελίδα ανήκει.

Έλλειψη υποστήριξης κατά την πλοήγηση του χρήστη.

Μην υποθέσετε ποτέ ότι ένας επισκέπτης στην ιστοσελίδα μας, γνωρίζει όσα και εμείς γι' αυτήν. Πάντα παρουσιάζονται δυσκολίες στο να βρεθούν πληροφορίες, οπότε θα πρέπει να τους διευκολύνει η κατασκευή του site, με το να έχει δυνατή αίσθηση του τόπου και της δομής. Ξεκινήστε το σχεδιασμό με το να παρέχετε μια ισχυρή αίσθηση της δομής και κυρίως φροντίστε αυτό να περνάει εύκολα στο χρήστη. Να μπορεί ο χρήστης πάντα να ξέρει που βρίσκεται και προς τα που μπορεί να κινηθεί διαμέσου της ιστοσελίδας μας.

Πληροφορίες εκτός ημερομηνίας.

Είναι πολύ σημαντικό να φροντίζουμε ώστε η ιστοσελίδα να έχει την κατάλληλη υποστήριξη και το νέο υλικό που χρειάζεται για να συνεχίσει να είναι ενημερωμένη. Ο περισσότερος κόσμος προτιμά να αφιερώνει το χρόνο του στη δημιουργία νέου υλικού, παρά στη συντήρηση και την ενημέρωση του ήδη υπάρχοντος. Στην πραγματικότητα, η συντήρηση αποτελεί ένα καλό τρόπο για να ανανεώνεται το περιεχόμενο της ιστοσελίδας σωστά και χωρίς περιττό κόπο, αφού συνήθως πολλές από τις παλιές σελίδες διατηρούν την αξία τους και την εγκυρότητά τους. Φυσικά, υπάρχουν πάντα οι σελίδες που είναι καλύτερο μετά τη λήξη της εγκυρότητας του περιεχομένου τους, είναι καλό να αποσύρονται.

Αποφύγετε οτιδήποτε θυμίζει διαφημιστικό.

Το να τραβάς την προσοχή στην ιστοσελίδα σου είναι κάτι πολύ σημαντικό, και οι χρήστες του διαδικτύου έχουν μάθει να σταματούν να δίνουν προσοχή σε κάθε είδους διαφημιστικό υλικό, και σε οτιδήποτε περιττό παρεμβάλλεται ανάμεσα σε αυτούς και στο στόχο πλοήγησής τους. Δυστυχώς, οι χρήστες συνήθως αγνοούν και οτιδήποτε απλά μοιάζει να έχει διαφημιστική φόρμα. Εξάλλου όταν έχεις κατά νου να αγνοείς κάτι, δεν του δίνεις και ιδιαίτερη σημασία πριν το αγνοήσεις. Γι αυτό το λόγο είναι καλό να φροντίζουμε να αποφεύγουμε να σχεδιάζουμε οτιδήποτε μοιάζει με διαφήμιση. Είναι καλό λοιπόν να έχουμε πάντα υπόψη μας τους ακόλουθους κανόνες:

- Οι περισσότεροι χρήστες δεν εστιάζουν ποτέ την προσοχή τους σε οτιδήποτε μοιάζει με διαφημιστικό, είτε λόγω εμφάνισης, είτε λόγω σχήματος.
- Οι χρήστες αγνοούν περιοχές όπου υπάρχει κείμενο που αναβοσβήνει ή κινείται, και γενικά κάθε περίεργο animation.
- Οι χρήστες κλείνουν συνήθως κάθε pop-up παράθυρο πριν καν αυτό εμφανιστεί τελείως, και συνήθως το κάνουν με εμπάθεια.

Απομάκρυνση από τους συμβατούς τρόπους web-σχεδίασης.

Αποτελεί μια από τις ισχυρότερες αρχές στο διαδίκτυο: όταν συναντούν γνωστή συμπεριφορά, οι χρήστες δεν ανησυχούν για το τι θα γίνει μετά, αντιθέτως γνωρίζουν το τι θα ακολουθήσει βάσει προηγούμενης πείρας. Κάθε φορά που ακούς για το μήλο και το Νεύτωνα, ξέρεις ότι του πέφτει στο κεφάλι. Αυτό είναι καλό. Όσο περισσότερες από τις προσδοκίες του χρήστη επαληθευτούν, τόσο καλύτερα θα νιώθει ότι κατέχει τον έλεγχο του συστήματος και τόσο περισσότερο θα του αρέσει. Και αντίθετα όσο το σύστημα καταρρίπτει τις προσδοκίες του χρήστη, τόσο τον κάνει να νιώθει άβολα.

Άνοιγμα πολλών παραθύρων του browser στη μπάρα εργαλείων.

Το άνοιγμα νέων browser παραθύρων χωρίς ο χρήστης να το ζητήσει, θυμίζει λίγο πωλητή ηλεκτρικής σκούπας ο οποίος μπαίνοντας στο σπίτι για επίδειξη αδειάζει ένα τασάκι στο χαλί του πελάτη. Αποφύγετε «μολύνετε» την οθόνη του χρήστη με περιττά παράθυρα (ειδικά που τα περισσότερα λειτουργικά συστήματα έχουν άθλιο σύστημα διαχείρισης παραθύρων). Οι σχεδιαστές ανοίγουν περισσότερα παράθυρα browser θεωρώντας ότι θα κρατήσουν τους χρήστες στην ιστοσελίδα τους. Αλλά ακόμα και αν αγνοήσουμε το γεγονός ότι είναι φοβερά ενοχλητικό να καταλαμβάνεις το μηχάνημα του χρήστη με ένα σωρό παράθυρα, αυτόματα ακυρώνεις και τη δυνατότητα του να χρησιμοποιήσει το κουμπί Back που είναι και σύνηθες μέσον πλοήγησης σε μια ιστοσελίδα. Συχνά δε, οι χρήστες δεν παρατηρούν ότι άνοιξε νέο παράθυρο Browser στην οθόνη τους, ειδικά δε αν έχουν και μικρό monitor, και χρειάζεται να μεγιστοποιήσουν την έκταση του παραθύρου για να δουν άνετα το περιεχόμενό του. Έτσι, ένας χρήστης που προσπαθεί να επιστρέψει, μπερδεύεται βλέποντας ότι δεν έχει δυνατότητα να χρησιμοποιήσει το Back. Όταν τα διάφορα links δε συμπεριφέρονται όπως είναι αναμενόμενο, υποβαθμίζεται η σχέση του χρήστη με το σύστημά του. Τα links θα πρέπει να είναι μια απλή παραπομπή υπερκειμένου που προσθέτει νέο περιεχόμενο στην παρούσα σελίδα. Οι χρήστες ενοχλούνται από τα ανεπιθύμητα παράθυρα. Όταν θελήσουν να ανοίγει το link σε νέο browser, είναι στη δικαιοδοσία τους να το ζητήσουν με την εντολή open in a new window που υπάρχει σχεδόν σε όλους τους browser.

Αναπάντητα ερωτήματα του χρήστη.

Όταν ένας χρήστης επισκέπτεται την ιστοσελίδα μας, έχει κάποιο λόγο για να το κάνει. Θέλει κάτι να πετύχει – ίσως να αγοράσει το προϊόν που προσφέρουμε. Η μέγιστη αποτυχία για ένα site, είναι να αποτύχει να παρέχει τελικά τις πληροφορίες που ο χρήστης ψάχνει σε αυτό. Υπάρχει πιθανότητα, οι απαντήσεις στα ερωτήματά τους να μην παρατίθενται σωστά, κι έτσι αποτυγχάνουμε να προωθήσουμε το προϊόν ή τις υπηρεσίες μας επειδή ο χρήστης υποθέτει ότι αυτό που προωθούμε δεν ανταποκρίνεται στις ανάγκες τους. Άλλες φορές, τα συγκεκριμένα ερωτήματα που ψάχνει χάνονται μέσα στα διαφημιστικά σλόγκαν και τις διάφορες προσπάθειες για επικύρωση της αξίας του προϊόντος που χάνουν την ουσία. Λαμβάνοντας υπόψη ότι ο χρήστης πιθανότατα δε θα κάτσει να ψάξει και τα ψιλά γράμματα για να δει αν τον καλύπτουν οι παροχές μας, μάλλον ο σκοπός της ιστοσελίδας μας τελικά θα αποτύχει.

Το χειρότερο παράδειγμα του να μην απαντάς στα ερωτηματικά του χρήστη, είναι η μη παράθεση του κόστους του προϊόντος ή των υπηρεσιών μας. Κανένα σοβαρό site πωλήσεων δεν κάνει αυτό το λάθος, αφού η τιμή είναι το πιο συγκεκριμένο κομμάτι πληροφορίας που ζητάει ο πελάτης για να καταλάβει τη φύση μιας προσφοράς. Όταν αυτή η πληροφορία δεν παρέχεται ο πελάτης νιώθει αβέβαιος, και δυσκολεύεται να επεκταθεί στην αναζήτηση της προσφοράς μας.

Μηχανή αναζήτησης.

Το search είναι πολύ σημαντικό κομμάτι οποιασδήποτε μεγάλης ιστοσελίδας.

Ειδικά σε ιστοσελίδες που αποτελούνται από μεγάλο αριθμό υποσέλιδων και περιέχουν μεγάλες λίστες δεδομένων, οι μηχανές αναζήτησης είναι συχνά σωτήριες για το χρήστη, αφού χωρίς αυτές υπάρχουν μεγάλες πιθανότητες να μη βρει τελικά το αντικείμενο της έρευνάς του.

Το κουτί του search πρέπει να είναι τουλάχιστον 25 χαρακτήρων, για να χωράει ικανό αριθμό λέξεων ώστε να μην υπάρχει ασάφεια σχετικά με την έρευνα του χρήστη (με βάση πρόσφατες έρευνες και εργασίες σχετικά με την ανάπτυξη δικτυακών τόπων, ο ιδανικός αριθμός γραμμάτων σε μια search engine είναι 27).

Το μεγαλύτερο πρόβλημα με τις μηχανές εύρεσης, είναι ότι διαχειρίζονται πολύ δύσκολα τα λάθη, τον πληθυντικό και άλλες παραλλαγές του ζητούμενου πεδίου, κάνοντας έτσι δύσκολη την έρευνα για τους ηλικιωμένους και τους ανθρώπους με ιδιαίτερα προβλήματα, αλλά και όλους τους άλλους χρήστες.

Οριζόντια μετακίνηση.

Έχει αποδειχτεί, ότι στους χρήστες δεν αρέσει καθόλου όταν αναγκάζονται να κάνουν οριζόντιο scrolling στην ιστοσελίδα στην οποία βρίσκονται. Αντίθετα δεν υπάρχει η ίδια ένσταση στην κάθετη κίνηση, ίσως γιατί είναι περισσότερο κοινή (τόσο μάλιστα που ορισμένα mouse είναι ειδικά κατασκευασμένα για να τη διευκολύνουν).

Οι ιστοσελίδες που απαιτούν οριζόντια μετακίνηση σε συγκεκριμένου μεγέθους παράθυρα (πχ 800x600 pixels), φαίνεται να είναι ιδιαίτερα ενοχλητικές. Για κάποιο λόγο, ορισμένες ιστοσελίδες φτιάχνονται για browser μεγέθους πχ 805 pixels, παρά το γεγονός ότι μια τέτοια ανάλυση είναι πολύ σπάνια, και αυτά τα 5 επιπλέον pixels προσφέρουν πολύ λίγα σε σχέση με την ενόχληση που δημιουργούν στο χρήστη λόγω της οριζόντιας κύλισης που απαιτούν.

Ερωτήματα στις λίστες FAQ

Πολλές ιστοσελίδες έχουν στις λίστες με τις συχνές ερωτήσεις (FAQ: Frequently asked questions), ερωτήσεις που η εταιρία θα ήθελε να ρωτήσουν οι χρήστες. Αυτό δεν είναι καθόλου σωστό. Τα FAQ έχουν συγκεκριμένο τρόπο που πρέπει να δομούνται, με βάση δηλαδή τις συχνότερες ερωτήσεις που δέχεται η εταιρία ή ο ιδιοκτήτης της ιστοσελίδας. Αυτό είναι και ο μόνος λόγος άλλωστε που η λίστα αυτή αποτελεί βασικό στοιχείο μιας ιστοσελίδας. Η μη συχνές ερωτήσεις σε τέτοιες λίστες, υποβιβάζουν την εμπιστοσύνη του χρήστη στην εγκυρότητα του site και επηρεάζουν τον τρόπο πλοήγησής του μέσα σε αυτό.

Συλλογή email.

Οι χρήστες σήμερα έχουν φτάσει να είναι πολύ ευαίσθητοι με το θέμα του ηλεκτρονικού τους ταχυδρομείου. Κάθε φορά που μια ιστοσελίδα ζητάει την ηλεκτρονική τους διεύθυνση, οι χρήστες συνήθως αντιδρούν αρνητικά. Μη θεωρήσετε ποτέ ότι οι χρήστες θα παραχωρήσουν το mail τους για έγκυρη ενημέρωση (newsletter) απλά και μόνο επειδή είναι δωρεάν. Υποχρεούστε να τους ενημερώσετε σχετικά με το τι θα λαμβάνουν και το πόσο συχνά θα έρχεται στο ηλεκτρονικό τους ταχυδρομείο. Θα πρέπει να δίνεται τη δυνατότητα με κάποιο checkbox να επιλέγουν ή όχι το αν θα δέχονται ενημερωτικά email από εσάς. Διαφορετικά οι περισσότερες ηλεκτρονικές διευθύνσεις που θα συλλέξετε θα είναι του στυλ Mickey@mouse.com!

Προσαρμοστικότητα της ιστοσελίδας.

Λαμβάνουμε πάντα υπόψη μας το γεγονός ότι οι χρήστες που θα επισκεφτούν την ιστοσελίδα μας, έχουν κατά πάσα πιθανότητα διαφορετική οθόνη. Θα πρέπει λοιπόν να φροντίσουμε να είναι τέτοια η διάρθρωση του site μας ώστε να προσαρμόζεται σε κάθε ανάλυση. Είναι πολύ βασικό λοιπόν κατά τη δημιουργία να αλλάζουμε την ανάλυση και να ελέγχουμε τη μορφή της ιστοσελίδας σε διάφορες αναλύσεις οθόνης. Αλλιώς είναι πιθανό να εμφανιστούν λάθη τόσο μεγάλα που να εμποδίζουν τη σωστή προβολή μας σε κάποιες οθόνες.

Πρόσφατες καταχωρήσεις στην ιστοσελίδα μας.

Είναι γενικά καλό να αφιερώνουμε ένα καινούργιο link στην αρχική σελίδα μας, για κάθε τι καινούργιο που προστίθεται στο site μας. Είναι βέβαιο ότι έτσι θα δίνεται μεγαλύτερη προσοχή σε κάθε τι νέο προσθέτουμε, αφού με αυτό τον τρόπο θα γίνεται ευκολότερα αντιληπτό. Δε χρειάζεται να τοποθετούμε τα καινούργια πράγματα σε προφανείς-καιρίες θέσεις ή να χαλάσουμε τη δομή της ιστοσελίδας για χάρη κάθε καινούργιας καταχώρησης. Αρκεί μια διακριτική ανακοίνωση με link στη Home Page ή ένας μόνιμος κατάλογος που να προσφέρει εύκολη πρόσβαση στο καινούργιο μας υλικό.

Δημιουργία link στην αρχική σελίδα.

Αυτή είναι μια ειδική περίπτωση, που βρίσκει εφαρμογή σε όλες τις ιστοσελίδες: Ποτέ δεν δημιουργούμε μέσα σε μια σελίδα link, που οδηγεί στην ίδια τη σελίδα (τα κουμπιά ανανέωσης περιεχομένου είναι διαφορετική περίπτωση, και επιπροσθέτως πρόκειται για κουμπιά εντολών κι όχι για links). Τα ενεργά links που οδηγούν στις παρούσες σελίδες δημιουργούν τα εξής τρία βασικά προβλήματα:

- Καταρχήν ένα link που οδηγεί στην ίδια σελίδα είναι χάσιμο του χρόνου του χρήστη της σελίδας.
- Επίσης, μπερδεύουν το χρήστη και τον κάνουν να αναρωτιέται που βρίσκεται (και όπως είδαμε είναι πολύ βασικό το να μη μπερδεύεται ο χρήστης κατά την πλοήγησή του στην ιστοσελίδα μας).

Τα links από την αρχική σελίδα στην αρχική σελίδα είναι συνήθως αποτέλεσμα της ύπαρξης της παραμέτρου Home στο σύστημα πλοήγησης που εφαρμόζουμε στη σελίδα μας. Γι αυτό, θα πρέπει να απενεργοποιούμε κάθε φορά τη συγκεκριμένη επιλογή που οδηγεί σελίδα που βρισκόμαστε ήδη.

Ημερομηνίες.

Χωρίς την καταχώρηση ημερομηνίας στα άρθρα και γενικά στο περιεχόμενο, οι χρήστες δεν έχουν ιδέα για το αν η πληροφορία την οποία διαβάζουν είναι έγκυρη ή όχι. Είναι βέβαια καλό να κρατιέται σε αρχεία το παλιό περιεχόμενο, αλλά γενικά κάποια πράγματα στις ιστοσελίδες είναι χρονικά εξαρτώμενα. Για παράδειγμα όταν η ιστοσελίδα συνιστά τη χρήση κάποιου προγράμματος για ένα χρονικό περιθώριο 2 ετών, εννοείται 2 έτη μετά τη συγγραφή και δημοσίευση του άρθρου, αλλά πότε έγινε αυτό; Αν οι χρήστες δε μπορούν να ελέγξουν την χρονική εγκυρότητα ορισμένων άρθρων, δε θα μπορούν να ξέρουν κατά πόσο θα πρέπει να δώσουν σημασία και να στηριχτούν σε αυτά.

Χρήση μικρών εικονιδίων.

Είναι πολύ καλό, όταν η ιστοσελίδα χρησιμοποιούν μικρότερες εικόνες. Κάτι τέτοιο βοηθάει τη μείωση του χρόνου που απαιτείται να ανοίξει η ιστοσελίδα και βοηθάει στο να έρθουμε σε επαφή γρηγορότερα με περισσότερη πληροφορία. Είναι επίσης καλό στις ιστοσελίδες να γίνεται link από μικρές εικόνες, σε μεγάλες και λεπτομερείς. Έτσι οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν αν θέλουν να δουν περισσότερες λεπτομέρειες από την κάθε φωτογραφία ή όχι. Θα πρέπει όμως να δοθεί βάρος στον τρόπο παράθεσης των μικρών εικόνων.

Δεν είναι όμως πάντα σωστό να παραθέτουμε μια μικρή εικόνα που είναι σμίκρυνση μιας μεγάλης. Αν η κανονική φωτογραφία έχει πολλές λεπτομέρειες, η σμίκρυνση είναι συχνά ασαφής. Δείτε για παράδειγμα τις παρακάτω εικόνες. Η αριστερή είναι από την ιστοσελίδα του λευκού οίκου και δείχνει τον Πρόεδρο των ηνωμένων πολιτειών με δυο υψηλούς συνεργάτες του, αλλά εμείς δεν είναι δυνατόν να το εξακριβώσουμε αυτό χωρίς να μεγεθύνουμε τη φωτογραφία. Η δεξιά φωτογραφία είναι από ένα άρθρο για πλημμύρα σε μεγαλούπολη. Η παράθεση μικρού μέρους της ολόκληρης φωτογραφίας, δίνει πλήρως το νόημα, ακόμα και χωρίς τη μεγέθυνσή της.

Είναι λοιπόν βασικό πριν παραθέσουμε εικόνες στο ίντερνετ, να μελετάμε λίγο παραπάνω τη διαρρύθμιση τους και να την προσαρμόζουμε ώστε να καλύπτει τις ανάγκες της ιστοσελίδας μας, αλλά να εξυπηρετεί και την πλοήγηση του χρήστη.

Διαχείριση στις μεγάλες λίστες.

Είναι συνηθισμένο πράγμα σήμερα, το να επισκεπτόμαστε για αγορές διάφορες ιστοσελίδες, που μπορεί να προωθούν ταυτόχρονα χιλιάδες ή εκατομμύρια από αγαθά. Αυτό σημαίνει ότι η λίστα των αγαθών αυτών ενδέχεται να είναι τεράστια και πολύ δύσκολη στη διαχείριση της.

Μια από τις πιο βασικές αρχές για την κατηγοριοποίηση και διαχείριση τέτοιων περιπτώσεων, είναι το να τις ταξινομήσουμε με βάση συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τους. Το να «ταξινομήσουμε» μια λίστα πραγμάτων, σημαίνει μεταξύ άλλων το να τα κατατάξουμε σε κατηγορίες με βάση συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τους, δημιουργώντας έτσι μικρότερες και ευκολότερες στη διαχείριση υπολογιστές.

Η σωστή κατηγοριοποίηση στηρίζεται στις εξής αρχές:

- Η ιστοσελίδα οφείλει να λειτουργεί με βάση την κατηγοριοποίηση εξ αρχής.
- Η κατηγοριοποίηση οφείλει πρωτίστως να είναι κατανοητή και φιλική προς το χρήστη.
- Πρέπει με βάση διάφορα κριτήρια να διαφοροποιούνται σωστά τα προϊόντα που ανήκουν στη σφαίρα ενδιαφέροντος του χρήστη από αυτά που δεν ανήκουν (πχ με κριτήριο την τιμή).
- Και τέλος πρέπει οι τρόπος διαχείρισης της κατηγοριοποίησης της κάθε λίστας να είναι απλός, ώστε ο χρήστης να αφιερωθεί στο ψάξιμο κι όχι στο πως θα καταφέρει να δουλέψει το σύστημα.

iv. Μετά τη Δημιουργία και το upload

Είδαμε ως εδώ μερικά από τα πιο σημαντικά βήματα και τα απαραίτητα σημεία προσοχής για την σωστά δομημένη ιστοσελίδα. Ο όρος «σωστά δομημένη», έγκειται στο να είναι η ιστοσελίδα όσο το δυνατόν πιο φιλική με το χρήστη, πρακτική, ευχάριστη και ενδιαφέρουσα, ενώ ταυτόχρονα να εξυπηρετεί το σκοπό για τον οποίο κατασκευάστηκε.

Είναι όμως πολύ βασικό να επισημάνουμε το γεγονός ότι η ενασχόληση και η βελτιστοποίηση ενός δικτυακού τόπου δε σταματάει με το ανέβασμα στο ίντερνετ. Υπάρχουν κάποια πολύ βασικά πράγματα που πρέπει να γίνουν και μετά, και που επίσης αποτελούν τμήματα της διαδικασίας του να λειτουργήσει η ιστοσελίδα.

Marketing - Διαφήμιση Ιστοσελίδας

Οι προσπάθειες ανάδειξης μιας εταιρείας μέσω του Διαδικτύου δεν θα πρέπει να σταματούν στην κατασκευή ενός δικτυακού τόπου. Από τη στιγμή που αυτός αρχίζει να λειτουργεί, πρέπει να γίνει γνωστή η παρουσία του σε όλους τους ενδιαφερόμενους. Τρόποι για να γίνει αυτό, είναι για παράδειγμα η καταχώρηση μιας ιστοσελίδας στις μηχανές αναζήτησης, αποστολή email σε ενδιαφερόμενους, ή ακόμα και αμοιβαία καταχώρηση link σε συνεργασία με άλλες ιστοσελίδες παραπλήσιου ενδιαφέροντος.

Συντήρηση - Ανακατασκευή Ιστοσελίδας

Τα περισσότερα sites μετά την κατασκευή τους χρειάζονται περιοδική συντήρηση, έτσι ώστε οι πληροφορίες που θα παρέχονται στους χρήστες να είναι επίκαιρες. Ο βαθμός δυσκολίας της συγκεκριμένης διεργασίας ποικίλλει από το πόσο συχνά γίνεται η συντήρηση και ανανέωση, από το τι όγκο πληροφορίας διαχειριζόμαστε κάθε φορά και από άλλους παράγοντες.

B. Κατασκευή Ιστοσελίδας

Η κατασκευή και ανάπτυξη ιστοσελίδων αποτελεί έναν από τους πιο σύγχρονους τρόπους έκφρασης και επικοινωνίας. Είναι αμέτρητες οι παράμετροι χρήσης μιας ιστοσελίδας και απεριόριστες οι δυνατότητες που προσφέρει. Μια ιστοσελίδα μπορεί να αποτελεί τρόπο έκφρασης, βήμα συζητήσεων και ανταλλαγής απόψεων, ηλεκτρονικό πολυκατάστημα., και γενικά είναι αμέτρητοι οι ρόλοι που ένα web-site μπορεί να αναλάβει.

Η κατασκευή και δόμηση μιας ιστοσελίδας αποτελεί μια πολύ μακριά διαδρομή. Μπορεί να περιέχει από τα απλούστερα δεδομένα όπως ένα κείμενο, μέχρι τον πιο σύνθετο και πολύπλοκο κώδικα με δικλίδες ασφαλείας δεδομένων για ηλεκτρονικές χρηματικές συναλλαγές, όπως για παράδειγμα η ιστοσελίδα μιας τράπεζας.

Για την κατασκευή μιας ιστοσελίδας, ο web designer χειρίζεται κώδικα HTML σε συνδυασμό ή όχι με γλώσσες προγραμματισμού και άλλα προγράμματα, η απλούστερα μαθαίνει να χειρίζεται κατάλληλα προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων που προσφέρουν μεγαλύτερη ευελιξία και ευκολία στην κατασκευή ακόμα και των πιο πολύπλοκων ιστοσελίδων, όπως το dreamweaver, το frontpage κ.α.

Αφήνοντας όμως πίσω μας το ζήτημα της γνώσης του κώδικα ή του προγράμματος για την κατασκευή της ιστοσελίδας, γεννάται το ζήτημα της σωστής δόμησης και ανάπτυξής της. Δεν αρκεί μόνο να την φτιάξουμε. Πάνω από όλα θα πρέπει μια ιστοσελίδα να είναι εύκολα προσπελάσιμη, ευχάριστη, λειτουργική, απλή, να προσφέρει ξεκούραση περιήγηση, να εξυπηρετεί σωστά το λόγο ύπαρξής της και να είναι όμορφη, αφού αποτελεί εκτός των άλλων την κατάθεση την καλλιτεχνικής μας άποψης. Είναι παραπάνω από βέβαιο ότι αν η ιστοσελίδα κουράζει η μπερδεύει τον επισκέπτη της, και τον δυσκολεύει στην εύρεση της πληροφορίας που ψάχνει, δε θα μείνει εκεί πέρα από μερικά δευτερόλεπτα. Τέλος οφείλουμε να διευκρινίσουμε ότι δεν υπάρχει σωστός και λάθος τρόπος για την δημιουργία της ιστοσελίδας. Το θέμα και ο στόχος είναι η ιστοσελίδα να επιτυγχάνει το στόχο για τον οποίο κατασκευάστηκε.

1. Η ιδέα και η εμφάνιση

Για το ξεκίνημα και για το πώς θα είναι όλη η ιδέα της ιστοσελίδας χρειάζεται αρκετή σκέψη και κάτι όμορφο το οποίο όμως ταυτόχρονα θα σχετίζεται άμεσα με το ίδιο το συγκρότημα, το είδος μουσικής που παίζει κλπ. κλπ. Έτσι ένα καλός τρόπος άντλησης ιδεών για ιστοσελίδες είναι το ίδιο το όνομα του συγκροτήματος, οι στίχοι, ίσως κάποιο γεγονός που συνέβη κατά τη διάρκεια κάποιας συναυλίας ή ηχογράφησης. Στο συγκεκριμένο project χρησιμοποιήθηκε η ιδέα ενός σπασμένου καθρέπτη από τον οποίο έχει αποκολληθεί ένα μικρό κομμάτι, και ο οποίος είναι πάρα πολύ άσχημα διατηρημένος και βρώμικος (rot = αποσύνθεση, σήψη, σαπίλα), ενώ πάνω σε αυτόν εμφανίζονται όλα τα περιεχόμενα της ιστοσελίδας. Η ιστοσελίδα αποτελείται από 3 μέρη (εικόνα 5):

α) τα κουμπιά περιήγησης που εμφανίζονται πάνω σε τζάμι στην πάνω δεξιά γωνία του «καθρέπτη».

β) τον Mp3 player ο οποίος επίσης είναι πάνω σε τζάμι που εμφανίζεται στην πάνω αριστερή γωνία.

γ) το κεντρικό σημείο όπου είναι από την μέση του καθρέπτη και κάτω. Αυτό αποτελείται από 2 μικρότερα μέρη. Το αριστερό (αποκολλημένο κομμάτι) που είναι το βασικό μέρος εμφάνισης πληροφοριών, όπως νέα, κομμάτια που αποτελείται η κάθε δισκογραφική δουλειά και το δεξί μέρος όπου εκεί εμφανίζονται τα «έξτρα» μέρη. Όπως π.χ. κάποια βίντεο κάθε φορά που πατιέται κάποιο κουμπί ή οι φωτογραφίες των μελών της μπάντας κατά την παρουσίαση στο section Βιογραφικό.

Όλη αυτή η ιδέα για το πώς θα μοιάζει η ιστοσελίδα καθώς και οι δυνατότητες που ήθελα να υπάρχουν με οδήγησαν σε ένα μόνο πρόγραμμα για την δημιουργία της: το macromedia Flash και ο λόγος είναι ότι με το Flash μπορεί κανείς να δημιουργήσει τα πιο advanced animation και πάνω από όλα με τη μικρότερη χωρητικότητα.



εικόνα 5

1. Ξεκινώντας...

Ξεκινώντας λοιπόν την κατασκευή του website το πρώτο πρόβλημα, αλλά και βασικότερος σκοπός μας, ήταν το πώς θα το κάνουμε όσο το δυνατόν μικρότερο, έτσι ώστε να μπορούν όλοι οι χρήστες ανεξαρτήτου σύνδεσης να έχουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση. Γι' αυτό λοιπόν πρέπει να είναι εξισορροπημένα τα πάντα. Πρέπει δηλαδή να έχουμε και όσο το δυνατόν μικρότερο μέγεθος, αλλά επίσης και ένα όμορφο και καλά σχεδιασμένο website έτσι ώστε να δικαιολογείται και η χρήση του flash

Κάποια παραδείγματα προς αποφυγήν είναι :

a) Website φτιαγμένο σε flash αλλά το μέγεθος του υπερβαίνει τα 1,5-2 MB.

Μπορεί τα 1,5 -2 MB να φαντάζει πολύ μικρό μέγεθος, αλλά αν υποθέσουμε ότι ένας χρήστης με την πιο απλή σύνδεση (56 kb/sec) κατεβάζει περίπου: $56/8 = 7$ kbyte το δευτερόλεπτο και θέλει να δει την δουλειά μας, θα πρέπει να περιμένει πριν ξεκινήσει το site περίπου: $1500 / 7 = 214$ sec δηλαδή περίπου 3,5 λεπτά!!! Κάτι τέτοιο είναι πολύ αρνητικό για το site μας γιατί θα έχει σαν αποτέλεσμα ο χρήστης να αποφεύγει το site μιας και στον κόσμο των υπολογιστών «ο χρόνος είναι χρήμα».

b) Website φτιαγμένο σε flash αλλά χωρίς καθόλου δυναμικότητα

αν κάποιος δημιουργήσει ένα site σε flash αλλά δεν υπάρχει απολύτως καμία δυναμικότητα τότε η χρησιμοποίηση του προγράμματος θα είναι άχρηστη και χρησιμοποιώντας σαν απλή γλώσσα προγραμματισμού την HTML θα μπορούσε να γλιτώσει χωρητικότητα και πολυπλοκότητα προς τον χρήστη.

Το πρώτο στο οποίο θα έπρεπε να είμαστε πολύ προσεκτικοί είναι οι εικόνες που χρησιμοποιούμε μέσα στην ιστοσελίδα αλλά και το πότε χρησιμοποιούνται.

Εικόνες όπως το background της ιστοσελίδας μας είναι πολύ σημαντικό να έχουν πολύ μικρή συμπίεση ενώ εικόνες τις οποίες ο χρήστης θα ζητάει να δει, δεν θα πρέπει να εμπεριέχονται στο αρχικό μέγεθος του website, αλλά να επιβαρύνουν την σύνδεση μόνο όταν το ζητάει ο χρήστης. Το ίδιο ακριβώς θα πρέπει να γίνει και με τα βίντεο και τα ηχητικά αποσπάσματα, ώστε να «ελευθερωθεί» η ιστοσελίδα από το επιπλέον αχρείαστο μέγεθος.

Οι εικόνες (images) που χρησιμοποιούνται συνήθως σε websites είναι κυρίως της μορφής .jpg/.jpeg, .gif, .png. Η κάθε μια που χρησιμοποιείται έχει και τον σκοπό της. Οι εικόνες της μορφής .jpg/jpeg είναι αυτές που έχουν την καλύτερη δυνατή συμπίεση με την μικρότερη απώλεια σε ποιότητα. Οι .png εικόνες έχουν την καλύτερη δυνατή ποιότητα και την δυνατότητα σχηματικού περιγράμματος της εικόνας, αλλά απαγορευτική χρησιμότητα σε websites. Τέλος οι .gif εικόνες έχουν μόνο λίγο μεγαλύτερο μέγεθος από τις .jpg/jpeg, και την δυνατότητα σχηματικού περιγράμματος (αντίθετα με τις jpg που μπορούν να έχουν μόνο παραλληλόγραμμα περίγραμμα) αλλά έχουν κακή ποιότητα σε χρωματιστές

εικόνες. Στο συγκεκριμένο website χρησιμοποιήθηκαν και οι 3 τύποι συμπίεσης εικόνων.

Μετά από αρκετή δουλειά και υπολογισμούς, καταφέραμε να υπολογίσουμε ότι όλη η ιστοσελίδα θα κυμαίνεται σε μέγεθος μεταξύ των 2 με 4 mb, κάτι το οποίο όμως είπαμε ότι είναι ΑΚΡΩΣ ΑΠΑΓΟΡΕΥΤΙΚΟ. Τι είναι αυτό που μας επιβάρυνε τόσο πολύ το μέγεθος;

α) τα βίντεο που για λόγους ομορφιάς θα εμφανίζονται μετά το πάτημα κάθε κατηγορίας.

β) τα κομμάτια ήχου που θα ακούγονται μέσω του mp3 player

γ) Οι έξτρα εικόνες για το gallery section της μπάντας, όπου θα εμφανίζονται διαφορετικές φωτογραφίες, από 1 έως 3, για το κάθε μέλος αλλά και για όλους μαζί

δ) Όλο το μέγεθος του τελικού αρχείου .swf μιας και θα έπρεπε να περιέχει τα ΠΑΝΤΑ μέσα σε ένα αρχείο.

Για την επίλυση όλων αυτών των προβλημάτων αποφασίσαμε αντί να φτιάξουμε 1 μεγάλη εφαρμογή που θα περιέχει όλο το site, να χωρίσουμε την ιστοσελίδα σε υπό-ενότητες. Δηλαδή το κεντρικό αρχείο που θα ανοίγει, κατά την είσοδο του χρήστη στην ιστοσελίδα, θα περιέχει το εισαγωγικό animation, το κεντρικό background, τα κουμπιά πλοήγησης, και τον Mp3 player. Από εκεί και πέρα ο χρήστης θα επιβαρύνει την σύνδεση του ανάλογα με τις επιλογές του. Τα μουσικά κομμάτια που θα μπορεί να ακούσει από τον mp3 player θα ξεκινάν να κατεβαίνουν μόνο αν ο χρήστης πατήσει το play κουμπί ενώ η κάθε υπό-ενότητα ξεκινάει να κατεβαίνει μόνο αν ο χρήστης πατήσει σε κάποιο από τα κουμπιά πλοήγησης. Αυτό κάνει την flash ιστοσελίδα μας να διαμοιράζει το μεγάλο μέγεθος των 3-4 mb σε μικρότερα αρχεία των 80-120 kb, ένα μέγεθος που ο χρήστης της 56 kb σύνδεσης πρέπει να περιμένει το πολύ 15 sec για την πλοήγηση του στην εκάστοτε επιλογή του, ένας χρόνος που είναι στα όρια του επιτρεπτού.

2. Κεντρικό αρχείο

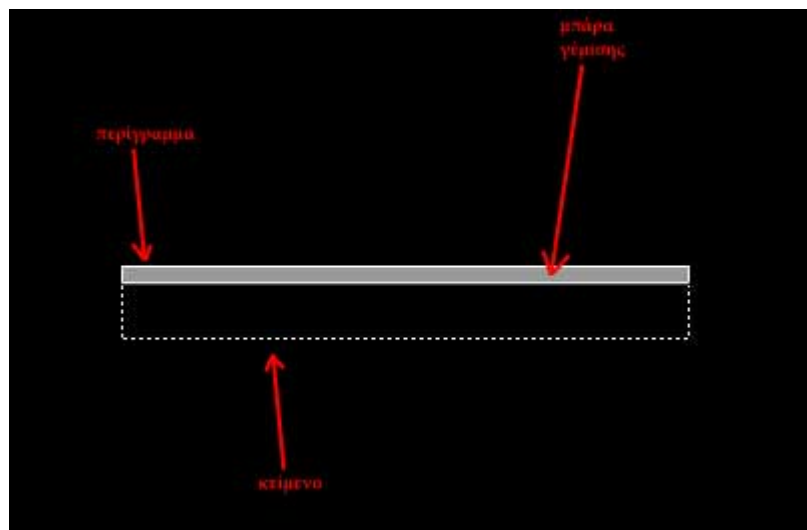
Όπως είπαμε παραπάνω το εισαγωγικό αρχείο που θα βλέπει ο χρήστης περιέχει τον preloader, το εισαγωγικό animation, το κεντρικό background, τα κουμπιά πλοήγησης, και τον Mp3 player...Όλα αυτά θα αναλυθούν παρακάτω.

3.1 Preloader

Όπως φαίνεται λοιπόν όλα αυτά συνθέτουν την σταθερή βάση για να πατήσει πάνω το υπόλοιπο web-site. Αναφέρθηκε ότι το Index της ιστοσελίδας μας πρέπει να είναι όσο το δυνατόν μικρότερο σε μέγεθος, για να μπορέσει να ανοιχτεί εύκολα. Όσο μικρό και αν είναι όμως πρέπει να υπάρχει κάτι το οποίο θα ειδοποιεί τον χρήστη ότι έχει “μπει” στη σωστή ιστοσελίδα και να τον ενημερώσει πόση ώρα θα χρειαστεί για να μπορέσει να προσπελάσει το website. Σε αυτό το μέρος μας βοηθάει ο Preloader. Μια μπάρα, που ενημερώνει τον χρήστη, όσο γεμίζει, πόσο απομένει για να ξεκινήσει η ιστοσελίδα.

Για την δημιουργία ενός preloader(εικόνα 7) χρειάζονται :

- α) ένα σχεδιασμένο παραλληλόγραμμο το οποίο θα χρησιμοποιηθεί σαν την μπάρα γέμισης του preloader
- β) ένα ξεχωριστό περίγραμμα, που θα έχει το ίδιο μέγεθος με το παραλληλόγραμμο, έτσι ώστε να φαίνεται πόσο μένει για να ολοκληρωθεί το loading.
- γ) ένα κομμάτι κειμένου στο οποίο θα αναγράφεται πόσο απομένει για την ολοκλήρωση του γεμίσματος. Συνήθως αναγράφεται σε ποσοστό επί τις εκατό...ενώ άλλοι προγραμματιστές ενημερώνουν πόσος χρόνος χρειάζεται, ή πόσα kb απομένουν.
- δ) Τέλος, απαιτείται ένα μικρό μέρος κώδικα, το οποίο θα υπολογίζει το μέγεθος της ιστοσελίδας, το πόσο έχει φορτωθεί, και το τι ακριβώς θα προβάλλεται στο χρήστη.



εικόνα 7

Όλος ο κώδικας που χρησιμοποιείται είναι ο εξής:

```

//Υπολογίζονται πόσα bytes έχουν φορτωθεί
bytes_loaded = Math.round(this.getBytesLoaded());
//Υπολογίζονται πόσα είναι τα συνολικά Bytes της εφαρμογής μας
bytes_total = Math.round(this.getBytesTotal());
//γίνεται η κατάλληλη πράξη ώστε να υπολογιστεί το επί της εκατό
getPercent = bytes_loaded/bytes_total;
//δίνεται πόσο είναι το μήκος του “ζωγραφισμένου” παραλληλογράμμου
this.loadBar._width = getPercent*283.1;
//δίνεται το κείμενο που θα αναγράφεται στο κομμάτι κειμένου
this.loadText = Math.round((bytes_total-bytes_loaded)*(1/1000))+“ kb
remains...”;
//Μόλις τα bytes που φορτωθούν είναι ίσα με τα bytes που είναι η εφαρμογή μας
τότε ξεκινάει να λειτουργεί το website μας.
if (bytes_loaded == bytes_total)
{
    this.gotoAndPlay(3);
}

```

3.2 Εισαγωγικό Animation

Το εισαγωγικό animation παρουσιάζει έναν καθρέπτη που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του και φτάνοντας στο «έδαφος» (που είναι η οθόνη του χρήστη) σπάει και σχηματίζεται ο χώρος που απεικονίζονται τα πάντα πάνω στο website. Ουσιαστικά το animation είναι μια αλληλουχία από 15 καρτέ, τα οποία έχουν κατασκευαστεί στο Adobe Photoshop, και μετά έχουν τοποθετηθεί με σωστή σειρά στο flash, με την προσθήκη του ήχου στο καρτέ που «σπάει» ο «καθρέφτης». Στα 15 αυτά καρτέ χρησιμοποιήθηκε μαύρο background αντί για το λευκό, και αυτό γιατί όπως είναι γνωστό στο μαύρο χρώμα γίνεται καλύτερη συμπίεση απ’ ότι στο λευκό. Το animation με μαύρο background έχει μέγεθος (χωρίς την συμπίεση του flash) 130 kb ενώ αυτό με το λευκό background έχει μέγεθος 700 kb. Είναι λοιπόν εύκολη η επιλογή. Για να καταλήξουμε στο λευκό τελικό background, πάνω στο «σπάσιμο» γίνεται μία λάμψη και καταλήγουμε στο λευκό και στο τελικό σχηματισμένο background το οποίο είναι σε μορφή .jrg με αποτέλεσμα το μικρό του μέγεθος και την πολύ καλή εμφάνιση του «ραγισμένου» γυαλιού.

Έπειτα με μικρά animation εμφανίζονται τα 2 τζάμια του mp3 player και των κουμπιών πλοήγησης. Τα 2 αυτά τζάμια, εφόσον πρέπει να είναι ημιδιαφανή, συμπίεστηκαν σε .png μορφή και αυτό για να μπορούμε να έχουμε και το σχήμα τους αλλά και την ψευδαίσθηση του διαφανές. Εδώ να αναφέρουμε ότι δεν έχει χρησιμοποιηθεί καθόλου κώδικας actionscript, μιας και δεν είναι απαραίτητος προς το παρόν.

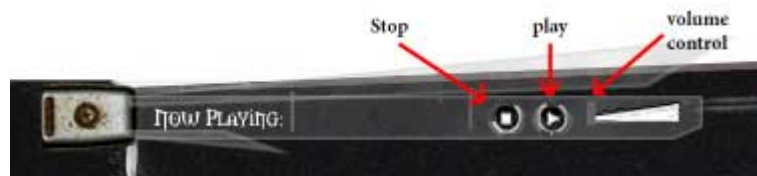
3.3. Κεντρικό Background

Σε αυτό το σημείο και αφού έχει τελειώσει όλο το εισαγωγικό animation. Με ένα fade in εμφανίζονται τα κουμπιά (play, stop) και το volume control του Mp3 player, όπως επίσης και κουμπιά πλοήγησης (news, biography, albums, gallery, forum, reviews, multimedia, contact). Σε ένα layer, που έχουμε δημιουργήσει στο timeline με την ονομασία «Actions» έχουμε δώσει την εντολή «stop;» η οποία ορίζει στο flash ότι μόλις φτάσει σε αυτό το σημείο θα σταματήσει τον δείκτη στο συγκεκριμένο frame. Επίσης σε ένα layer έχουμε ένα κρυφό “movie clip” με την ονομασία mc_anim, το οποίο είναι πολύ σημαντικό και θα αναφερθούμε σε λίγο για αυτό.

Ένας άλλος λόγος που μας ανάγκασε να χωρίσουμε την εφαρμογή σε μικρότερα κομμάτια ήταν και το πρόβλημα του mp3 player. Δηλαδή αν ο mp3 player υπήρχε μέσα στην κεντρική εφαρμογή, τότε σε κάθε «κούνημα» του flash θα έπρεπε να σταματάει το κομμάτι να παίζει, ή να ξαναρχίζει από την αρχή, ή να καταλήγει σε κάποιο νέο κομμάτι. Επειδή τα μικρότερα αρχεία στα οποία έχει χωριστεί η εφαρμογή μας ανοίγουν μέσα στο κεντρικό αρχείο αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο mp3 player να παίζει ανεξάρτητα και ανάλογα με την πλοήγηση που θέλει ο χρήστης.

3.4 Mp3 player

Ο Mp3 player βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος της επιφάνειας μας και αποτελείται από 3 βασικά μέρη: i) το κουμπί Play, ii) το κουμπί Stop και iii) το Volume control (κουμπί ελέγχου έντασης) (εικόνα 8)



εικόνα 8

Το καθένα από αυτά τα μέρη έχει το δικό του actionscript κώδικα (ο οποίος θα εξηγηθεί παρακάτω) όπου βοηθάει στην πραγματοποίηση του κατεβάσματος της μουσικής και της αναπαραγωγής της μέσω του website:

i) Play

//Με αυτήν την εντολή εξηγεί στο flash ότι μόλις πατηθεί το κουμπί στο οποίο //είναι ο κώδικας μέσα θα γίνουν οι ενέργειες που ακολουθούν.

on (press)

{

//Ορίζεται μία νέα μεταβλητή ήχου που ονομάζεται “my_sound”

var my_sound:Sound = new Sound();

//Ορίζεται μία νέα μεταβλητή κειμένου η οποία θα χρησιμοποιηθεί για την εμφάνιση του τίτλου του κομματιού.

var my_txt:TextFormat = new TextFormat();

```

//Καθορίζεται ότι το κείμενο που θα εμπεριέχεται δεν θα είναι bold, θα είναι της
//γραμματοσειράς "Times New Roman", θα έχει μέγεθος 12 και το χρώμα του θα
//είναι το 0x999999.
my_txt.bold = false;
my_txt.font = "Times New Roman";
my_txt.size = 12;
my_txt.color = 0x999999;

//Ορίζεται μία νέα μεταβλητή κειμένου η οποία θα χρησιμοποιηθεί για την
//εμφάνιση τα στατιστικά του player
this.createTextField("dyn_txt", this.getNextHighestDepth(), 245.8 , 113.1, 84.5,
18.9);
//Δίνει τις ιδιότητες που καθορίστηκαν παραπάνω στο κείμενο και το κάνει να
//μην είναι δυνατόν να επιλεγθεί.
dyn_txt.setNewTextFormat(my_txt);
dyn_txt.selectable = false;

//Σε αυτό το σημείο καθορίζονται 3 διαφορετικές συναρτήσεις οι οποίες θα
//βοηθήσουν στην επιλογή των κομματιών που θα παίζουν και στη σειρά
function epom()
{
//Λέει στη μεταβλητή του ήχου να ξεκινήσει να παίζει.
    my_sound.start();
//Η παρακάτω συνάρτηση βάζει το πρόγραμμα στη διαδικασία του να ελέγχει
//πόσο από το κομμάτι που έχει ήδη ξεκινήσει να παίζει, έχει κατέβει και το
//δείχνει στον χρήστη σε μορφή %.
    function checkProgress3 (soundObj:Object):Void
    {
        var numBytesLoaded:Number = soundObj.getBytesLoaded();
        var numBytesTotal:Number = soundObj.getBytesTotal();
        var numPercentLoaded:Number = Math.floor(numBytesLoaded /
numBytesTotal * 100);
        if (!isNaN(numPercentLoaded))
            {
                dyn_txt.text = numPercentLoaded + "% loaded";
            }
    };
//Ζητάει το Mp3 με τον τίτλο Washes Me Out να ξεκινήσει να γίνεται streaming,
//δηλαδή να κατεβαίνει και ταυτόχρονα να παίζει.
my_sound.loadSound("Washes Me Out.mp3", true);
//καλεί την συνάρτηση που εξηγήθηκε πριν
var poll:Number = setInterval(checkProgress3, 100, my_sound);
//Εδώ ελέγχονται αν όλα είναι σωστά με τον τίτλο του mp3. Ο παρακάτω κώδικας
//χρησιμοποιείται γιατί υπήρξαν κάποια προβλήματα με τον τίτλο που παρέμενε
//100% loaded από προηγούμενη εντολή.
my_sound.onLoad = function ():Void
{
    dyn_txt.text = "Washes Me Out";
    clearInterval(poll);
    if (dyn_txt.text == "100% loaded")

```



```

        {
            dyn_txt.text = "Washes Me Out";
        }
    };
    //Δίνει στο πρόγραμμα την εντολή να ξεκινήσει την συνάρτηση epom1 μόλις
    //ολοκληρωθεί ο ήχος που παίζει αυτή τη στιγμή
    my_sound.onSoundComplete = epom1;
}

```

```

function epom1()
{
    my_sound.start();
    function checkProgress3 (soundObj:Object):Void
    {
        var numBytesLoaded:Number = soundObj.getBytesLoaded();
        var numBytesTotal:Number = soundObj.getBytesTotal();
        var numPercentLoaded:Number = Math.floor(numBytesLoaded /
numBytesTotal * 100);

        if (!isNaN(numPercentLoaded))
        {
            dyn_txt.text = numPercentLoaded + "% loaded";
        }
    }
};

```

```

my_sound.loadSound("Dark Lashes.mp3", true);
var poll:Number = setInterval(checkProgress3, 100, my_sound);
my_sound.onLoad = function ():Void
{
    dyn_txt.text = "Dark Lashes";
    clearInterval(poll);
    if (dyn_txt.text == "100% loaded")
    {
        dyn_txt.text = "Dark Lashes";
    }
};
my_sound.onSoundComplete = epom2;
}

```

```

function epom2() {

```

.....

```

my_sound.onSoundComplete = epom;

}

```

```
//Αυτές είναι οι πρώτες εντολές που εκτελούνται μόλις πατηθεί το κουμπί... οι
//συναρτήσεις που περιγράφηκαν παραπάνω ξεκινάνε μόλις καλεστούν από τον
//παρακάτω κώδικα.Η πρώτη εντολή σταματάει οποιονδήποτε ήχο ακούγεται για
//να μην μπερδεύεται με την μουσική που θα ακουστεί από τον mp3 player
my_sound.stop();
```

```
my_sound.loadSound("Washes Me Out.mp3", true);
var poll:Number = setInterval(checkProgress, 100, my_sound);
my_sound.onLoad = function ():Void {
    dyn_txt.text = "Washes Me Out";
    clearInterval(poll);
    if (dyn_txt.text == "100% loaded"){
        dyn_txt.text = "Washes Me Out";
    }
};
my_sound.onSoundComplete = epom1;
}
```

ii) Stop

```
on (press)
{
//σταμάτα οποιονδήποτε ήχο ακούγεται
my_sound.stop();
//καθάρισε το κείμενο που εμφανίζεται και δώσε του κενό τίτλο
clearInterval(poll);
dyn_txt.text = "";
}
```

iii) Volume control

//Το κουμπί έντασης έχει ήδη πάρει την ονομασία volume_mc. Κάτω από
//αυτήν την ονομασία θα του δοθούν τώρα οι ιδιότητες και το πόσο και πού
//ακριβώς μπορεί να κινηθεί αυτό. Συγκεκριμένα βλέπουμε ότι το volume
//control παίρνει την ίδια θέση με το “ζωγραφισμένο” volume control και του
//δίνεται η δυνατότητα να “κουνιέται” κατά 42 pixel προς τα δεξιά.

```
volume_mc.top = volume_mc._y;
volume_mc.bottom = volume_mc._y;
volume_mc.left = volume_mc._x;
volume_mc.right = volume_mc._x + 42;
volume_mc._x += 42;
```

```
//Η παρακάτω συνάρτηση καλεί το κουμπί volume control να μπορεί να γίνει
//drag όταν αυτό πατηθεί
volume_mc.handle_btn.onPress = function()
{
    startDrag(this._parent, false, this._parent.left, this._parent.top,
```

```

this._parent.right, this._parent.bottom);
};

//Η παρακάτω συνάρτηση καλεί το κουμπί volume να θέτει την ένταση του ήχου
του κομματιού που «παίζει» όταν «αφεθεί» από το Mouse.
volume_mc.handle_btn.onRelease = function()
{
    stopDrag();
    var level:Number = Math.ceil(this._parent._x - this._parent.left);
    this._parent._parent.my_sound.setVolume(level);
};

//Εδώ έχει διπλασιαστεί η εντολή, έτσι ώστε το πρόγραμμα να αντιδράει το
//ίδιο όταν αφήνεται από το Mouse εκτός της περιοχής που κινείται ο volume
//controller
volume_mc.handle_btn.onReleaseOutside = function() {
    stopDrag();
    var level:Number = Math.ceil(this._parent._x - this._parent.left);
    this._parent._parent.my_sound.setVolume(level);
}

```

3.5 Κουμπιά πλοήγησης

Τα κουμπιά πλοήγησης(εικόνα 9) βρίσκονται στο πάνω-δεξί μέρος της οθόνης. Είναι οι τρόποι μεταπήδησης του χρήστη στις εξής κατηγορίες: news, biography, albums, gallery, forum, reviews, multimedia, contact.



εικόνα 9

Παραπάνω αναφέραμε ότι σε ένα layer έχουμε ένα κρυφό “movie clip” με την ονομασία mc_anim. Αυτό το κρυφό “movie clip” είναι πολύ σημαντικό και βοηθάει στην εμφάνιση των υποκατηγοριών του web-site.. Πώς γίνεται αυτό όμως; Το movie clip με τον τίτλο mc_anim είναι στην πραγματικότητα μία μαύρη κουκίδα κρυμμένη στο background. Σε κάθε ένα από τα κουμπιά πλοήγησης τώρα, υπάρχει ο εξής κώδικας:

```

on (press)
{
//Τοποθετεί το κρυφό mc_anim στις επιθυμητές θέσεις x,y όταν ξεκινήσει το
//loading του εκάστοτε έξτρα .swf αρχείου. Στο παρόν το News Section.
var mcListener:Object = new Object();
mcListener.onLoadStart = function(mc_anim:MovieClip)

```

```

{
    mc_anim._x=135.8;
    mc_anim._y=236;
};

//Όταν ξεκινήσει να εμφανίζεται το εκάστοτε έξτρα .swf αρχείο, τότε το
//επανατοποθετεί στις επιθυμητές x,y συντεταγμένες και του ορίζει το επιθυμητό
//ύψος που θα πρέπει να έχει. Όλο αυτό γίνεται έτσι ώστε το .swf που θα
//εμφανιστεί πάνω από το αρχικό .swf να είναι ΑΚΡΙΒΩΣ στο σωστό σημείο
//χωρίς να πέφτει εκτός ορίων.
mclListener.onLoadInit = function(mc_anim:MovieClip)
{
    mc_anim._x=135.8;
    mc_anim._y=236;
    mc_anim._height = 387;
    mc_anim._width = 688;

};

//Δημιουργείται ένα νέο movie clip που θα κρατάει το νέο .swf στη θέση του.
this.createEmptyMovieClip("image_mc", 100);
var image_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
image_mcl.addListener(mclListener);

//Βάζει το εκάστοτε αρχείο μέσα στο πλέον δημιουργημένο movie clip
image_mcl.loadClip("news.swf", image_mc);
}

```

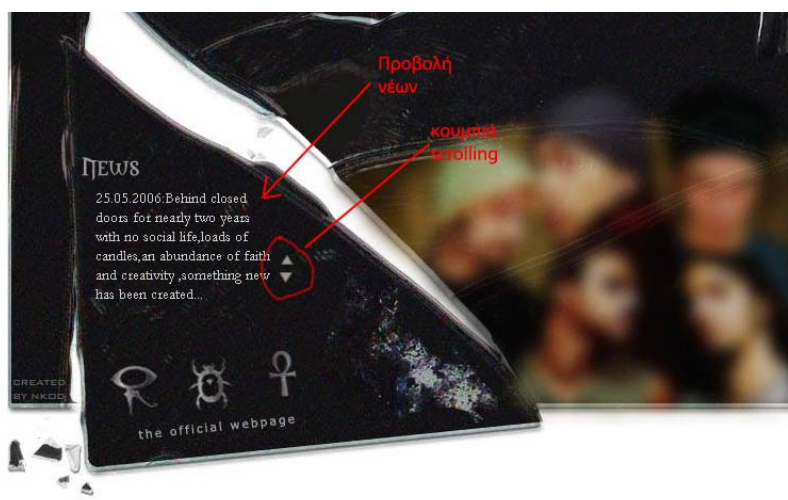
4. Τμήματα και τρόποι κατασκευής τους

Έπειτα από την κατασκευή και το τελείωμα του κεντρικού αρχείου έφτασε η ώρα να κατασκευαστούν και τα υπόλοιπα τμήματα από τα οποία αποτελείται το website. Αυτά είναι τα τμήματα στα οποία καταλήγει ο χρήστης μετά από το πάτημα του κάθε κουμπιού πλοήγησης. Το κάθε ένα από αυτά τα τμήματα λοιπόν έχει ξεχωριστό τρόπο κατασκευής ανάλογα με τις ανάγκες, για τις οποίες δημιουργήθηκε, μέσα στο site και θα περιγραφεί αναλυτικά παρακάτω. Να αναφέρουμε όμως, ότι στην έναρξη του κάθε τμήματος, μετά από το πάτημα του εκάστοτε κουμπιού, εμφανίζεται ένα μικρής διάρκειας βίντεο, το οποίο έχει γίνει masked λόγω της μη-παράλληλόγραμμης επιφάνειας. Στο τμήμα news μόνο δεν υπάρχει κάποιο βίντεο και αυτό γιατί σε περίπτωση που ένας χρήστης θέλει να δει γρήγορα μόνο τα νεότερα της μπάντας, δεν είναι αναγκασμένος να περιμένει το βίντεο να τελειώσει. Επίσης κάθε ένα από τα μικρότερα κομμάτια, έχει το δικό του preloader, έτσι ώστε ο χρήστης να καταλαβαίνει πόσο χρόνο χρειάζεται το κάθε ένα από αυτά για να ανοίξει.

4.1 Τμήμα «Νέα»(News)

Το τμήμα που θα αναλυθεί τώρα είναι αυτό που εμφανίζεται πρώτο κατά το άνοιγμα του website. Σε αυτό το μέρος περιγράφονται όλα τα τελευταία νέα τα οποία αφορούν το συγκρότημα(εικόνα 10). Αυτό το τμήμα του website είναι ίσως το μοναδικό το οποίο χρειάζεται πολύ συχνά αναβάθμιση, με την προσθήκη καινούργιων πληροφοριών για τα νέα της μπάντας.

Ένας, λοιπόν, σκοπός που έχει το παρόν τμήμα είναι το να μπορεί να προστεθούν εύκολα νέα χωρίς να πειραχτεί καθόλου το .fla ή το .swf μέρος του website, αλλά



εικόνα 10

επίσης και να γίνεται από κάποιο μέλος του συγκροτήματος με απλό και εύκολο τρόπο, χωρίς να ενοχλείται ο κατασκευαστής της ιστοσελίδας, για το upload, ενός

απλού νέου. Πώς γίνεται αυτό; Αρχικά να πούμε ότι τα νέα γράφονται σε ένα .txt αρχείο και τα περιεχόμενα αυτού φορτώνονται μέσα στο .swf αρχείο όταν αυτό ανοιχθεί και ζητηθεί. Το .txt βασικά φορτώνεται μέσα σε ένα textfield στο οποίο έχουμε δώσει εμείς τον τίτλο “news”. Έπειτα έχουμε δημιουργήσει 2 κουμπιά, με τα οποία χειριζόμαστε το scrolling. Ο κώδικας που περιέχουν τα κουμπιά είναι:

```
on (press) {  
    news.scroll -= 1;  
}
```

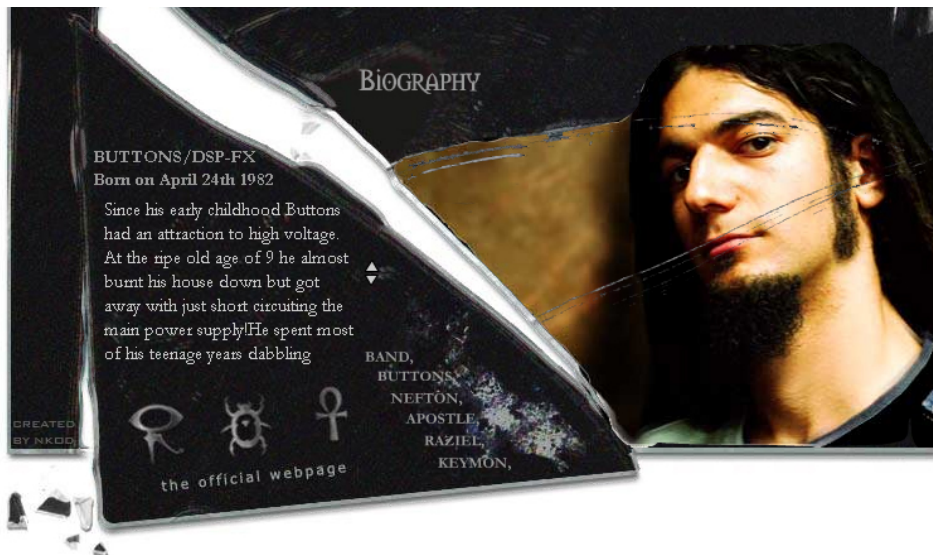
Δηλαδή, οποτεδήποτε πατιέται το κουμπί να γίνεται scrolling προς τα πάνω(-) ή προς τα κάτω(+).

Ο κώδικας του τμήματος “News” είναι ο παρακάτω:

```
//Ορίζει αν θα μπορεί να επιλεγθεί το κείμενο  
news.selectable = false;  
//ορίζει αν το κείμενο που γράφεται μπαίνει σε σειρές αυτόματα  
news.wordWrap = true;  
  
//χρησιμοποιείται η συνάρτηση LoadVars και φορτώνεται το αρχείο news.txt το  
//οποίο περιέχει τα νέα. Σε περίπτωση λάθους φόρτωσης, αναγράφεται “Unable to  
//load external file”  
var lorem_lv:LoadVars = new LoadVars();  
lorem_lv.onData = function (src:String):Void {  
    if (src != undefined) {  
        news.text = src;  
    } else {  
        news.text = "Unable to load external file.";  
    }  
}  
lorem_lv.load("news.txt");
```

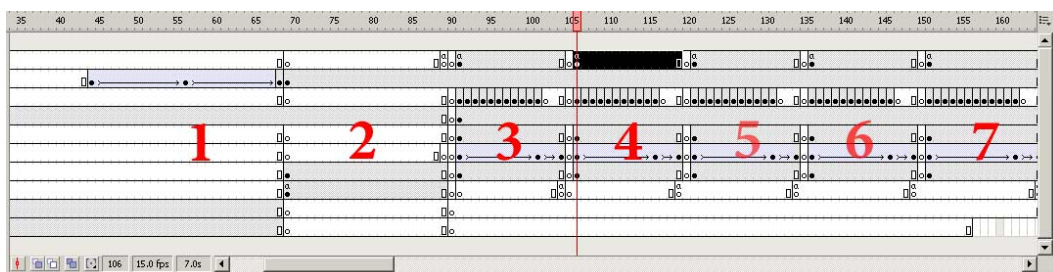
4.2 Τμήμα «Βιογραφία» (Biography)

Το τμήμα «Βιογραφία» έχει δημιουργηθεί για να παρουσιάσει αναλυτικά τόσο την ίδια την μπάντα μέσα από μία μικρή περιγραφή των επιτευγμάτων του συγκροτήματος, όσο και το βιογραφικό του κάθε μέλους(εικόνα 11) αναλυτικά.



εικόνα 11

Με το που πιάσει ο χρήστης το κουμπί “Biography” ξεκινάει ένα βίντεο το οποίο ενώ κάνει fade out ταυτόχρονα εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης τα κουμπιά *Band, Buttons, Nefton, Apostle, Raziel, Keymon*, τα οποία αναφέρονται στα ψευδώνυμα των μελών της μπάντας. Με το που πατηθεί το εκάστοτε κουμπί, ο κέρσορας του flash έχει την εντολή `gotoAndPlay(frame)`; με την οποία ανάλογα με το κουμπί που πατήθηκε, ανατρέχει στο αντίστοιχο frame και ο κέρσορας. Το timeline του συγκεκριμένου .swf αρχείου, κοινώς, έχει χωριστεί σε 7 μέρη(εικόνα 12). Το πρώτο μέρος είναι το intro που περιέχει το βίντεο, και την εμφάνιση των κουμπιών. Τα υπόλοιπα 6 περιέχουν το εισαγωγικό animation για το κάθε μέλος της μπάντας, καθώς και το βιογραφικό.



εικόνα 12

Αν υποθέσουμε ότι πατάμε το κουμπί “Buttons” τότε θα δούμε τον εξής κώδικα να εμφανίζεται, και θα τον εξηγήσουμε παρακάτω:

```

//Δημιουργεί ένα χώρο κειμένου, με την ονομασία "buttons" και των τοποθετεί
στις συντεταγμένες x:21, y:124, με πλάτος: 172, και ύψος :139.
this.createTextField("buttons", 10, 21, 124, 172, 139);

//Δημιουργεί ένα νέο «σχήμα» κειμένου, με την ονομασία buttons_fmt
var buttons_fmt:TextFormat = new TextFormat();

//και του ορίζεται το χρώμα 0xCCCCCC,
buttons_fmt.color = 0xCCCCCC;

//η γραμματοσειρά "Garamond",
buttons_fmt.font = "Garamond";

//το μέγεθος του να είναι 14,
buttons_fmt.size = 14;

//να μην μπορεί να επιλεγεί το κείμενο που περιέχεται με το ποντίκι,
buttons.selectable = false;

//και του καθορίζει ότι το κείμενο θα είναι το παρακάτω:
buttons.text = "Since his early childhood Buttons had an attraction to high
voltage. At the ripe .....
.....
.....
spare time he plays chess and explores the ebay web page. He hates washing the
dishes!"

//ορίζει στον χώρο κειμένου buttons το στυλ buttons_fmt
buttons.setTextFormat(buttons_fmt);

//και του επιτρέπει να γίνονται wrapping οι λέξεις, δηλαδή μόλις φτάσουν στο
//πλάτος που τους ορίστηκε, να αλλάζουν γραμμή
buttons.wordWrap = true;

//Όλες οι παρακάτω γραμμές κώδικα εξηγήθηκαν παραπάνω
this.createClassObject(mx.controls.UIScrollBar, "my_sb", 20);
my_sb.setScrollTarget(buttons);
my_sb.setSize(16, buttons._height);
my_sb.move(buttons._x + buttons._width, buttons._y);
my_sb.lineScrollSize = 1;
my_sb.pageScrollSize = 5;

```

Εδώ θα χρειαστεί να αναφέρουμε ότι εφόσον το κείμενο του βιογραφικού δεν χρειάζεται να αλλάζει συνέχεια, έχει τοποθετηθεί μέσα στο .fla αρχείο ώστε να φορτώνεται αμέσως, μαζί με όλα τα υπόλοιπα περιεχόμενα. Τέλος. Τα κουμπιά για το scrolling είναι ακριβώς τα ίδια όπως αυτά που έχουν χρησιμοποιηθεί για το section news.

4.3 Τμήμα «Δισκογραφία» (Album)

Το συγκεκριμένο τμήμα του website έχει σαν σκοπό την παρουσίαση του υλικού που έχει δημιουργήσει το συγκρότημα, όσο το δυνατόν πιο αναλυτικά και με πιο εύκολο και άμεσο τρόπο. Η αρχική κίνηση που πρέπει να κάνει ο χρήστης είναι να διαλέξει πιο από τα άλμπουμ της μπάντας θέλει να δει. Με το που επιλέξει κάποιο τότε με ένα γρήγορο animation εμφανίζεται στο δεξί μέρος του site το εξώφυλλο δίσκου, ενώ στην αριστερή μεριά εμφανίζονται οι τίτλοι των κομματιών που περιέχονται στον δίσκο (εικόνα 13).



εικόνα 13

Δίπλα ακριβώς στους τίτλους των κομματιών εμφανίζονται 2 εικονίδια/κουμπιά . Το πρώτο δείχνει ένα μικρό μεγάφωνο(🔊) .Αν ο χρήστης επιλέξει το εικονίδιο αυτό, τότε θα «κατεβάσει» αυτομάτως ένα μουσικό δείγμα του κομματιού, στο οποίο δίπλα βρίσκεται το εικονίδιο.

Επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο, το οποίο απεικονίζει μια μικρή κόλλα χαρτιού (📄), τότε ο χρήστης θα μπορέσει να διαβάσει τους στίχους του αντίστοιχου κομματιού, οι οποίοι εμφανίζονται στο δεξί μέρος της οθόνης. (εικόνα 14)



εικόνα 14

Για να δημιουργηθεί το τμήμα των στίχων ακολουθήθηκε η ίδια διαδικασία με αυτή που εμφανίζεται στην εικόνα 12. Δηλαδή χωρίστηκε το timeline σε ισάριθμα κομμάτια με τους στίχους, και σε κάθε κουμπί τοποθετήθηκε ο εξής κώδικας:

```
on (release) {
    gotoAndPlay(88);
}
```

Ο οποίος σημαίνει ότι, όταν «αφευθεί» το κουμπί, να μεταφερθεί ο κέρσορας του flash στο frame 88.

Στο frame που τελικά καταλήγει ο κέρσορας, συνεχίζουν να υπάρχουν τα κουμπιά και οι τίτλοι των κομματιών στο αριστερό σημείο της επιφάνειας – έτσι ώστε να είναι εφικτή η συνέχιση της πλοήγησης – ενώ στο δεξί μέρος εμφανίζεται ένα text area το οποίο έχει οριστεί σαν dynamic (και όχι static), με την ονομασία scroller. Και πάλι τα κουμπιά για το scrolling των στίχων είναι τα ίδια που έχουν χρησιμοποιηθεί στα news και στα άλλα sections.

4.4 Τμήμα «Εικόνες» (Gallery)

Το τμήμα «Εικόνες» είναι ένα από αυτά που δυσκόλευαν την πραγματοποίηση ενός μικρού και γρήγορου website. Αυτό που χρειαζόμασταν να κάνουμε ήταν να προσθέσουμε 15 εικόνες μέσα σε αυτό το section μόνο. Μετά από αρκετή συμπίεση της εικόνας, και αφού μειώσαμε το μέγεθος της κάθε μίας σε 300x225 για να μπορεί να χωρέσει στο δεξί πλαίσιο του «καθρέπτη» μας, καταφέραμε να φέρουμε την κάθε εικόνα σε μέγεθος περίπου ίσο με 50 kb. Αν λοιπόν προσθέταμε όλες τις εικόνες μέσα στην υπο-κατηγορία που θα έπρεπε να

φορτωθεί από το site θα είχαμε 700 kb περίπου το μέγεθος των εικόνων που εμπεριέχονται στην υποκατηγορία συν τα 148 kb που είναι η κατηγορία από μόνη

της. Αυτό μας έφερνε στο απαγορευτικό μέγεθος των 850 Kb για μία και μόνο κατηγορία, κάτι που θα έπαιρνε σε έναν χρήστη απλής dial-up σύνδεσης (56 kb/sec) 2 λεπτά για να ανοίξει μόνο αυτήν την υποκατηγορία... Έπρεπε λοιπόν να βρεθεί μια λύση σε αυτό το πρόβλημα, έτσι ώστε να γίνει πιο ελαφριά η υποκατηγορία. Η λύση ακούει στο όνομα XML. Το Flash ορίζει το xml ως εξής:

XML file format

Exported XML is in UTF-8 format and follows the XML Localization Interchange File Format (XLIFF) 1.0 standard. It defines a specification for an extensible localization interchange format that lets any software provider produce a single interchange format that can be delivered to, and understood by, any localization service provider. For more information about XLIFF, see www.oasis-open.org/committees/xliff/.

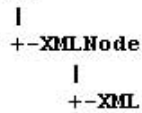
Παρακάτω φαίνεται ένα παράδειγμα ενός xml αρχείου:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
<images>
<pic>
<image>http://www.rot1.com/images/band/Keymon_1.jpg</image>
<caption>Keymon</caption>
</pic>
<pic>
<image>http://www.rot1.com/images/band/Keymon_2.jpg</image>
<caption>Keymon</caption>
</pic>
<pic>
<image>http://www.rot1.com/images/band/Keymon_3.jpg</image>
<caption>Keymon</caption>
</pic>
</images>
```

Στις 2 παρακάτω εικόνες γίνεται εκτενέστατη αναφορά για το XML αλλά και για τις ιδιότητες του όπως ακριβώς το περιγράφει το flash

XML

Object



```
public class XML
extends XMLNode
```

Use the methods and properties of the XML class to load, parse, send, build, and manipulate XML document trees.

You must use the constructor `new XML()` to create an XML object before calling any method of the XML class.

An XML document is represented in Flash by the XML class. Each element of the hierarchical document is represented by an XMLNode object.

For information on the following methods and properties, you can see the XMLNode class, specifically `appendChild()`, `attributes`, `childNodes`, `cloneNode()`, `firstChild`, `hasChildNodes()`, `insertBefore()`, `lastChild`, `nextSibling`, `nodeName`, `nodeType`, `nodeValue`, `parentNode`, `previousSibling`, `removeNode()`, and `toString()`.

In earlier versions of the ActionScript Language Reference, the previous methods and properties were documented in the XML class. They are now documented in the XMLNode class.

Note: The XML and XMLNode objects are modeled after the W3C DOM Level 1 recommendation, which you can find at: <http://www.w3.org/tr/1998/REC-DOM-Level-1-19981001/level-one-core.html>. That recommendation specifies a Node interface and a Document interface. The Document interface inherits from the Node interface, and adds methods such as `createElement()` and `createTextNode()`. In ActionScript, the XML and XMLNode objects are designed to divide functionality along similar lines.

Availability: ActionScript 1.0; Flash Player 5 - (became a native object in Flash Player 6, which improved performance significantly).

*XML, τρόπος χρησιμοποίησης, έξτρα σημειώσεις,
και διαθεσιμότητα*

Property summary

Modifiers	Property	Description
	<code>attributes: Object</code>	An object containing all of the attributes of the specified XML instance.
	<code>childNodes: Array [read-only]</code>	An array of the specified XML object's children.
	<code>firstChild: XMLNode [read-only]</code>	Evaluates the specified XML object and references the first child in the parent node's child list.
	<code>lastChild: XMLNode [read-only]</code>	An XMLNode value that references the last child in the node's child list.
	<code>localName: String [read-only]</code>	The local name portion of the XML node's name.
	<code>namespaceURI: String [read-only]</code>	If the XML node has a prefix, <code>namespaceURI</code> is the value of the <code>xmlns</code> declaration for that prefix (the URI), which is typically called the namespace URI.
	<code>nextSibling: XMLNode [read-only]</code>	An XMLNode value that references the next sibling in the parent node's child list.
	<code>nodeName: String</code>	A string representing the node name of the XML object.
	<code>nodeType: Number [read-only]</code>	A <code>nodeType</code> value, either 1 for an XML element or 3 for a text node.
	<code>nodeValue: String</code>	The node value of the XML object.
	<code>parentNode: XMLNode [read-only]</code>	An XMLNode value that references the parent node of the specified XML object, or returns <code>null</code> if the node has no parent.
	<code>prefix: String [read-only]</code>	The prefix portion of the XML node name.
	<code>previousSibling: XMLNode [read-only]</code>	An XMLNode value that references the previous sibling in the parent node's child list.

Ιδιότητες που μπορεί να πάρει το xml

Μέσα από το flash μπορούμε λοιπόν να φορτώσουμε το εξωτερικό xml αρχείο με τον εξής τρόπο:

```
//Δημιουργούμε ένα νέο XML()
xmlData = new XML();
//Φορτώνουμε το xml αρχείο imagesKEYMON.xml
xmlData.load("imagesKEYMON.xml");
```

Έπειτα δημιουργούμε της απαραίτητες συναρτήσεις για να μπορέσουν να εμφανιστούν σωστά οι εικόνες μέσα στο αρχείο flash άλλα και για να δουλέψει σωστά ο preloader που θα δείχνει πόσο χρόνο χρειάζεται το κάθε αρχείο για να εκτυπωθεί.

```
//Με αυτήν την συνάρτηση, με το που ξεκινάει το frame στο οποίο εμπεριέχεται ο
//κώδικας, ξεκινάει και ο preloader για την πρώτη εικόνα, για την οποία παίρνει
//το μέγεθός της, και ενώ φορτώνει παρουσιάζει τον preloader να γαμίζει. Μόλις
//τελειώσει το φόρτωμα της εικόνας, μετατρέποντας το alpha της από 0 σε 100,
//την αναγκάζει να κάνει fade in.
this.onEnterFrame = function() {
    filesize = picture.getBytesTotal();
```

```

loaded = picture.getBytesLoaded();
preloader._visible = true;
if (loaded != filesize) {
    preloader.preload_bar._xscale = 100*loaded/filesize;
} else {
    preloader._visible = false;
    if (picture._alpha<100) {
        picture._alpha += 10;
    }
}
};

```

*//Με αυτήν την συνάρτηση , καθορίζει στο flash ότι με το που φορτωθεί όλο το
//μέγεθος της εικόνας, της κάνει το fade in, και έπειτα του ζητάει να πάρει από το
//xml την περιγραφή και να την βάλει στο dynamic κείμενο που έχει φτιαχτεί.
//Έπειτα καλείται η Picture_num() που εξηγείται παρακάτω...*

```

function firstImage() {
    if (loaded == filesize) {
        picture._alpha = 0;
        picture.loadMovie(image[0], 1);
        desc_txt.text = description[0];
        picture_num();
    }
}

```

*//η Picture_num ορίζεται εδώ, και είναι η συνάρτηση η οποία δίνει τον αριθμό της
//εικόνας, και το πόσες εικόνες είναι συνολικά για προβολή (και οι 2 πληροφορίες
//αντλούνται από το xml αρχείο)*

```

function picture_num() {
    current_pos = p+1;
    pos_txt.text = current_pos+" / "+total;
}

```

*//Κάνει ότι και η firstimage με την διαφορά ότι αυξάνει τον αριθμό της εικόνας
//κατά ένα και δεν τον αφήνει να πάει πάνω από τον συνολικό αριθμό εικόνων*

```

function nextImage() {
    if (p<(total-1)) {
        p++;
        if (loaded == filesize) {
            picture._alpha = 0;
            picture.loadMovie(image[p], 1);
            desc_txt.text = description[p];
            picture_num();
        }
    }
}

```

//Κάνει ότι και η firstimage με την διαφορά ότι μειώνει τον αριθμό της εικόνας
//κατά ένα και δεν τον αφήνει να πάει κάτω από το 0.

```
function prevImage() {  
    if (p>0) {  
        p--;  
        picture._alpha = 0;  
        picture.loadMovie(image[p], 1);  
        desc_txt.text = description[p];  
        picture_num();  
    }  
}
```

Για να γίνει η αλλαγή από την πρώτη φωτογραφία στη δεύτερη, και ούτω
κάθε 'ξής, χρησιμοποιούνται δύο κανονικά κουμπιά, που τους έχουμε δώσει την
ονομασία : *κουμπί Previous = previous_btn* και *κουμπί Next = next_btn*.

Μέσα στον κώδικα, τώρα, υπάρχουν οι εξής εντολές, η κάθε μια από τις
ποιές καλεί μία από τις παραπάνω συναρτήσεις:

```
previous_btn.onRelease = function() {  
    prevImage();  
};  
next_btn.onRelease = function() {  
    nextImage();  
};
```

Η μετακίνηση από το κεντρικό μενού του section, στις φωτογραφίες του
εκάστοτε μέλους, ή και της μπάντας ολόκληρης, γίνεται με τον κλασσικό τρόπο
που έχει αναφερθεί παραπάνω. Έχει χωριστεί το timeline σε τμήματα που
σταματούν με την εντολή stop(); και το κάθε κουμπί στέλνει στο εκάστοτε
κομμάτι του timeline με την εντολή :

```
on (release)  
{  
    gotoAndPlay(frame)  
}
```

Βλέπουμε λοιπόν ότι για να λυθεί το πρόβλημα χωρητικότητας, έχουμε
μεν ανεβάσει όλες τις εικόνες πάνω στο δικτυακό χώρο που έχουμε, αλλά αυτές
δεν θα ανοίξουν μέσω του site παρά μόνο αν ο χρήστης το ζητήσει αυτό (on
demand).

4.5 Τμήμα «Πολυμέσα» (Multimedia)

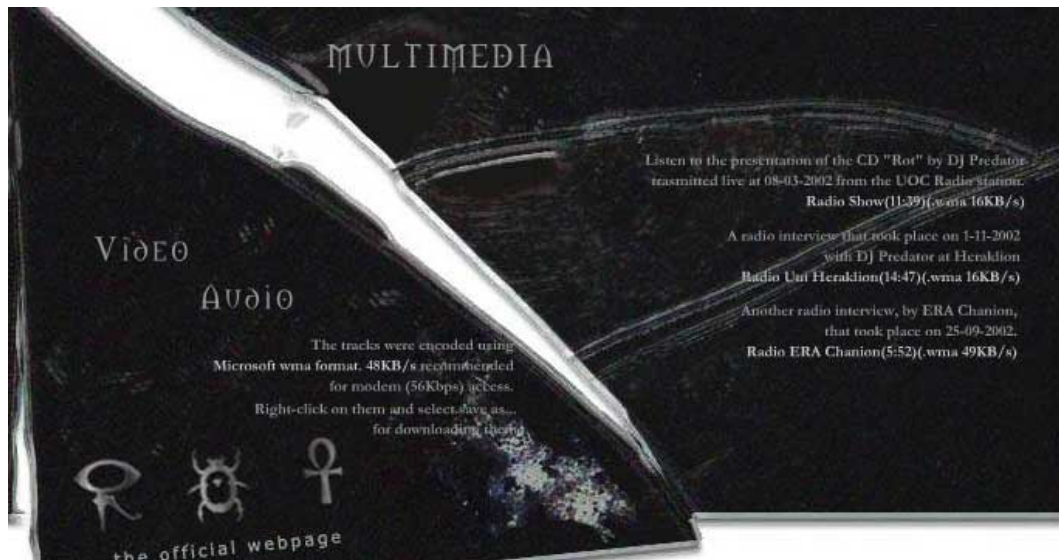
Το τμήμα αυτό έχει δημιουργηθεί για να μπορεί ο χρήστης, να κατεβάσει βίντεο, και αποσπάσματα από συνεντεύξεις που έχει κάνει στο παρελθόν το συγκροτήμα. Χωρίζεται σε δύο υποκατηγορίες: α) Video και β) Audio.



εικόνα 15

A) Video

Πατώντας το κουμπί που στέλνει στην υποκατηγορία βίντεο(εικόνα 15), εμφανίζονται στην δεξιά μεριά 4 εικόνες και από κάτω οι τίτλοι: Washes Me Out (live), Making of provocativ, Here Inside, Interview In MAD Channel. Πρόκειται για 4 βιντεοκλίπ του συγκροτήματος, τα οποία μπορεί κάποιος πατώντας πάνω στην εικόνα του βίντεο που επιθυμεί, να το κατεβάσει Στην δεξιά μεριά, εμφανίζονται οι πληροφορίες για το download του βίντεο (To download the clip right-click on a link next to the track name and select 'Save Target As'. You might need to download the latest DIVX driver to view the clip) και δίνεται η δυνατότητα να κατεβάσει κάποιος τον κώδικα σε περίπτωση που δεν τον έχει στον υπολογιστή του.



εικόνα 16

B) Audio

Στην υποκατηγορία Audio(εικόνα 16) εμφανίζονται 3 συνεντεύξεις που έχει δώσει το συγκρότημα κατά καιρούς σε διάφορους ραδιοφωνικούς σταθμούς, Αναφέρεται αναλυτικά σε τι ποιότητα είναι συμπιεσμένο το κάθε κομμάτι (π.χ. .wma 16kb/s) ενώ και αυτή τη φορά στην αριστερή μεριά εμφανίζεται ένα Link από το οποίο μπορεί κάποιος να κατεβάσει τους codecs για να ακούσει το κάθε κομμάτι.

4.6 Τμήμα «Επαφές» (Contact)

Το τμήμα «επαφές» (εικόνα 17) είναι το πιο απλό από όλα τα τμήματα. Τα μόνα που εμφανίζονται με ένα fade in, είναι

α) στο αριστερό μέρος του «σπασμένου καθρέπτη» οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις για την επικοινωνία τόσο με το συγκρότημα όσο και με τον κατασκευαστή της ιστοσελίδας,

και β) στο δεξί μέρος, κάποια links που έχει επιλέξει το συγκρότημα σαν αγαπημένα και από τα οποία ο χρήστης μπορεί να επισκεφθεί τα αγαπημένα site



εικόνα 17

5. Προβλήματα και τρόπος αντιμετώπισης τους

Κατά την διάρκεια της δημιουργίας της ιστοσελίδας, παρουσιάστηκαν μερικά πολύπλοκα προβλήματα. Παρακάτω θα παρουσιαστούν τα προβλήματα αυτά και ο βασικός τρόπος αντιμετώπισης τους.

5.1 Το volume control του mp3 player

Όπως είναι γνωστό, στο διαδίκτυο δεν υπάρχει μία στάνταρ ένταση ήχου. Από ιστοσελίδα σε ιστοσελίδα, οι εντάσεις των ήχων αλλάζουν. Γι' αυτό είναι καλό ο ήχος του Mp3 που αναπαράγεται μέσα στην ιστοσελίδα να είναι σε μία μεσαία ένταση, εξού και η ύπαρξη του volume controller. Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα που παρουσιάστηκε, ήταν το volume controller του Mp3 player. Κατά την μεταπήδηση του Mp3 player από το ένα κομμάτι στο άλλο, υπήρχε το πρόβλημα της έντασης (συν το πρόβλημα της αρχικής έντασης των κομματιών). Δηλαδή ενώ ο χρήστης είχε χαμηλώσει τον ήχο μέσω του volume controller το επόμενο mp3 ξεκινούσε στην αρχική ένταση, σαν να μην είχε πειραχτεί καθόλου ο volume controller.

Ο τρόπος αντιμετώπισης του αποδείχθηκε απλός: Με μία ματιά στον κώδικα που έχουμε αναφέρει παραπάνω για τον volume controller θα δούμε ότι παρουσιάζεται ο εξής κώδικας:

```
var level:Number = Math.ceil(this._parent._x - this._parent.left);  
this._parent._parent.my_sound.setVolume(level);
```

Αυτός ο κώδικας ορίζει την ένταση MONO κατά την μετακίνηση (drag) του controller. Αυτό λοιπόν που έλειπε είναι να δώσουμε μία αρχική ένταση κατά την εκκίνηση του μουσικού κομματιού και επίσης. Αυτό θα γίνει παίρνοντας το νούμερο συντεταγμένων του άξονα X που έχει ο volume controller (volume_mc) και περνώντας το στην συνάρτηση setVolume() για το εκάστοτε κομμάτι. Παρατίθεται ο κώδικας:

```
my_sound.loadSound("Washes Me Out.mp3", true);  
var level:Number = Math.ceil(volume_mc._x - volume_mc.left);  
my_sound.setVolume(level);  
var poll:Number = setInterval(checkProgress, 100, my_sound);
```

Κατά την εκκίνηση του κομματιού (στην προκειμένη περίπτωση "Washes Me Out") δημιουργείται μια μεταβλητή level, στην οποία αποθηκεύεται η θέση του volume_mc (η ονομασία του volume controller). Έπειτα με την συνάρτηση **setVolume(level)** ορίζεται η ένταση που θα πρέπει να έχει το κομμάτι.

6. Πηγές

Παρατίθενται εδώ όλα τα βοηθήματα που χρησιμοποίησα για την πραγματοποίηση της πτυχιακής μου εργασίας. Όλες μου οι πηγές προέρχονται από το internet εκτός από την μεγαλύτερη πηγή: την επίσημη βοήθεια του Macromedia Flash 8. Οι ιστοσελίδες που χρησιμοποίησα είναι οι παρακάτω:

- Το official manual (Help file) που εμπεριέχεται στο πρόγραμμα Macromedia Flash 8 καθώς και η επίσημη ιστοσελίδα του προϊόντος μαζί με τα links που διαθέτει. (www.macromedia.com)
- Ιστοσελίδα γενικής θεματολογίας με άρθρα σχετικά με τους υπολογιστές: (<http://www.bellaonline.com/Channel/c3.asp>)
- Η ιστοσελίδα του *Kevin Werbach*, τεχνολογικού αναλυτή και συγγραφέα. Καλύπτει θέματα internet, νέων τεχνολογιών και θέματα σχετικά με media. (http://werbach.com/web/page_design.html)
- Άρθρα και υλικό σχετικά με το web design (<http://www.wpdffd.com/>)
- Άρθρα και υλικό σχετικά με το web design (<http://www.webstyleguide.com/>)
- Άρθρο σχετικό με λάθη στην κατασκευή ιστοσελίδων (<http://www.useit.com/alertbox/9605.html>)
- Άρθρο σχετικό με λάθη στην κατασκευή ιστοσελίδων (<http://www.webpagesthatsuck.com/biggest-web-design-mistakes-in-2004.html>)
- Άρθρο σχετικό με λάθη στην κατασκευή ιστοσελίδων (<http://www.amasci.com/mistake.html>)
- Ιστοσελίδα δημιουργίας και υποστήριξης δικτυακών τόπων: (<http://www.serverroom.us/main.php>)