

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ

Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων



Πτυχιακή Εργασία

**“Ανάπτυξη δικτυακού τόπου φαρμακείου,
βασισμένο σε σύστημα δυναμικής διαχείρισης
περιεχομένου”**

Επιμελήθηκαν: Τζαγκαράκη Αικατερίνη Μαρία Α.Μ.: 508

Υπ. Καθηγητής: Παπαδουράκης Γεώργιος



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	2
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	6
1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ	8
1.1 INTERNET	9
1.2 ΔΙΑΚΟΜΙΣΤΕΣ WEB	10
1.3 HTTP	11
1.4 OPEN SOURCE	15
2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ	17
2.1 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ: ΟΤΑΝ Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑ	18
2.2 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΔΙΚΤΥΑΚΟ ΤΟΠΟ	19
2.3 ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ	19
2.3.1 Αρχική Σελίδα	20
2.3.2 Κείμενο	20
2.3.3 Γραφικά, Εικόνες, Animations	21
2.3.4 Οπτική Ισορροπία και Ύφος	21
2.3.5 Πλοήγηση	22
2.3.6 Βήματα Δημιουργίας Ιστότοπου	24
1 ^ο Βήμα	24
2 ^ο Βήμα	24
3 ^ο Βήμα	24
4 ^ο Βήμα	25
5 ^ο Βήμα	25
6 ^ο Βήμα	25
7 ^ο Βήμα	25
8 ^ο Βήμα	25
2.4 ΤΟ WEB ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ	25
2.5 ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ	26
2.6 ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑ	27
2.6.1 Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος	27
2.6.2 Εναρμονισμός συστήματος και πραγματικού κόσμου	27
2.6.3 Έλεγχος από το χρήστη και ελευθερία κινήσεων	27
2.6.4 Συνέπεια και Σταθερότητα	28
2.6.5 Παρεμπόδιση σφαλμάτων	28
2.6.6 Αναγνώριση	28
2.6.7 Προσαρμοστικότητα και αποδοτικότητα	28



2.6.8 Αισθητική και απλός σχεδιασμός	28
2.6.9 Βοήθεια για αναγνώριση, διάγνωση και διόρθωση λαθών	28
2.6.10 Παροχή Βοήθειας και Τεκμηρίωσης	29
3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ	30
3.1 ADOBE PHOTOSHOP	31
3.1.1 Τι Είναι το PhotoShop	31
3.1.2 Άνοιγμα Εικόνας	31
3.1.3 Τα εικονοστοιχεία (Pixels)	31
3.1.4 Οι Στρώσεις (Layers)	32
3.1.5 Τα Φίλτρα (Filters)	32
3.1.6 Αποθήκευση Εικόνας	32
3.2 MACROMEDIA DREAMWEAVER	33
3.2.1 Τι Είναι το Dreamweaver	33
3.3 MACROMEDIA FLASH	34
3.3.1 Τι Είναι το Flash	34
3.4 MAMBO CMS	34
3.4.1 Εισαγωγή	34
3.4.2 Τι είναι ένα CMS	35
3.4.3 Τι είναι το Mambo	36
Α. Πως Λειτουργεί το Mambo	38
4^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ	42
4.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ CSS	43
4.1.1 Το CSS σήμερα	43
4.1.2 Γρήγορο Σεμινάριο	44
4.1.3 Δομή και Κανόνες	45
Α. Βασική Σύνταξη	45
Α.1 Κανόνες	45
Α.1.1 Επιλογείς	45
Α.1.1.1 Επιλογείς Κατηγορίες	45
Α.1.1.2 Επιλογείς Ταυτότητας	46
Α.1.1.3 Επιλογείς Βασισμένοι στα Συμφραζόμενα	46
Α.1.2 Δηλώσεις	47
Α.1.2.1 Ιδιότητες	47
Α.1.2.2 Τιμές	47
Α.2 Ομαδοποίηση	47
Α.3 Κληρονομικότητα	47
Α.4 Σχόλια	48
Β. Ψευδο-Κατηγορίες και Ψευδο-στοιχεία	48
Β.1 Ψευδο-κατηγορίες αγκυρών	48
Β.2 Ψευδο-κατηγορίες Πρώτης Γραμμής	49
Β.3 Ψευδο-κατηγορίες Πρώτου Γράμματος	49
Γ. Σειρά Ρόλων	49
Γ.1 !Σημαντικότητα	49
Γ.2 Προέλευση των Κανόνων	50
Γ.3 Κανόνες Επιλογέων: Ιδιομορφία Υπολογισμού	50
Γ.4 Σειρά Προδιαγραφών	51
4.2 HTML	51
4.2.1 Τι είναι HTML	51
4.2.2 Εκδόσεις HTML	52



4.2.3 Γλώσσες Προγραμματισμού στο Internet	52
4.2.4 Δημιουργία Αρχείων HTML	53
4.2.5 Συγκεντρωτικός πίνακας με Tags της HTML	53
4.3 JAVASCRIPT	54
4.3.1 Τι είναι JavaScript	54
4.3.2 Το JavaScript δεν είναι Java	54
4.3.3 Τρέχοντας JavaScript	54
4.3.4 Εισάγοντας JavaScript σε μία HTML σελίδα	55
4.3.5 Non-JavaScript Browser	55
4.4 PHP	56
4.4.1 Τι είναι η PHP	56
4.4.2 Τι κάνει η PHP	57
Α. Server-side scripting	58
Β. Command line scripting	58
Γ. Εγγραφή client-side GUI εφαρμογών	58
5^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ	61
5.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	62
5.2 ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΦΑΡΜΑΚΕΙΟΥ	63
5.2.1 Από την πλευρά του χρήστη	63
5.2.2 Από την πλευρά του διαχειριστή	64
Διευθυντής (Manager):	64
Διαχειριστής (Administrator):	65
Υπέρ-Διαχειριστής (Super Administrator):	65
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	66
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	67
ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	67
ΠΗΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	67



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Το τέλος των φοιτητικών μου χρόνων έφτασε στο τέλος του. Όλα αυτά θα περάσουν στο παρελθόν σαν μία γλυκιά ανάμνηση γεμάτη χαρά και γέλια, με άγχος και αγωνία αλλά και με πολύ διάβασμα. Όλα αυτά πρέπει να τα αποχαιρετήσω με δάκρυα στα μάτια.

Πριν γίνει όμως αυτό θα ήταν μεγάλη παράληψη να μην ευχαριστήσω τους ανθρώπους που στάθηκαν δίπλα μου σε όλη αυτή τη διαδρομή. Πρώτα από όλους οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένεια μου, τους γονείς και την αδερφή μου, που με θυσίες και μόχθο με βοήθησαν ώστε απερίσπαστη να δώσω ότι περισσότερο μπορούσα για τις απαιτήσεις της σχολής.

Επίσης πρέπει να ευχαριστήσω τους καθηγητές που όλα αυτά τα χρόνια προσπάθησαν να κάνουν το καλύτερο και να μας ανοίξουν νέες πόρτες στην γνώσης.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τον κ. Παπαδουράκη για την εμπιστοσύνη και την βοήθειά του για την εκπόνηση αυτής της εργασίας καθώς και όλους τους φίλους – συμφοιτητές, η συνεισφορά τους ήταν σημαντική τόσο σε εργασία όσο και σε ψυχολογική υποστήριξη και κατανόηση.

Τέλος ένα ακόμα ευχαριστώ στα μέλη της εξεταστικής επιτροπής που μου έκαναν την τιμή να αξιολογήσουν την προσπάθειά μου.

Θερμά ευχαριστώ σε όλους



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο βασικός στόχος της πτυχιακής είναι ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η παρουσίαση του δικτυακού τόπου ενός φαρμακείου. Η κατασκευή του έχει γίνει με τέτοιο τρόπο που να είναι δυνατή η δυναμική ενημέρωση των σελίδων του. Η σελίδα θα περιέχει γενικές πληροφορίες για το φαρμακείο και τα προϊόντα που παρέχει καθώς και χρήσιμους συνδέσμους σχετικά με θέματα υγείας και συμβουλές. Για την υλοποίηση του έχουν χρησιμοποιηθεί νέες τεχνολογίες διαχείρισης.

Το σύστημα θα είναι στηριγμένο σε τεχνολογίες application server και θα βασίζεται σε εφαρμογές ελεύθερου λογισμικού με τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

- 1) Ευκολία χειρισμού του συστήματος, με την εξομοίωση γνωστών γραφικών περιβαλλόντων διασύνδεσης χρήστη, πράγμα που επιτρέπει τον εμπλουτισμό, αλλά και την διαχείριση του ακόμη και από μη τεχνικά καταρτισμένα άτομα με την προϋπόθεση ότι έχουν δικαιώματα χρήσης.
- 2) Το σύστημα θα είναι «ανοιχτό», ώστε να μπορεί να επεκταθεί αργότερα με την προσθήκη νέων υπηρεσιών.
- 3) Οι μεθοδολογίες αποθήκευσης και μεταφοράς των δεδομένων θα ακολουθούν τα διεθνή πρότυπα τυποποίησης (W3C).

Τέλος θα γίνει χρήση Flash για τη δημιουργία εισαγωγικού μηνύματος





1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ



1.1 INTERNET

Τι είναι το Internet; Με απλά λόγια, το Internet είναι το μεγαλύτερο "συλλογικό" δίκτυο υπολογιστών και διασυνδεδεμένων δικτύων (LANs και WANs) στον πλανήτη μας. Για να είμαστε ακριβείς θα πρέπει να ονομάσουμε το Internet Διαδίκτυο, ένα δίκτυο δηλαδή από άλλα δίκτυα. Έτσι, κάθε χρήστης οποιουδήποτε υπολογιστή οποιουδήποτε συνδεδεμένου δικτύου μπορεί να επικοινωνήσει και να μοιραστεί πληροφορίες, γνώσεις και πηγές με οποιονδήποτε άλλο χρήστη υπολογιστή σ' ένα από τα άλλα συνδεδεμένα δίκτυα.

Το Internet αποτελεί το πιο εντυπωσιακό και ζωντανό παράδειγμα διαδικτύου, διασυνδέοντας εκατομμύρια χρήστες σε περισσότερες από 60 χώρες, σε κάθε ήπειρο του πλανήτη μας, περιλαμβάνοντας, καθηγητές, φοιτητές, ερευνητές, συγγραφείς, βιβλιοθηκάρους, οικονομολόγους, εταιρίες κάθε λογής, επιχειρηματίες, επιστήμονες, τεχνικούς, αναγνώστες ειδικών εντύπων, προγραμματιστές, δικηγόρους, πολιτικούς και πολλούς άλλους. Πού και πώς όμως συνδέονται τα εκατομμύρια χρήστες στο Internet. Η διεθνοποίηση και λειτουργία του Δικτύου βασίζεται στη διασύνδεση κόμβων (host υπολογιστών) που βρίσκονται διασκορπισμένοι σε κάθε χώρα, σχεδόν, του κόσμου. Σε κάθε κόμβο από αυτούς, και ανάλογα με τη γεωγραφική του θέση, συνδέονται, συνήθως μέσω των τοπικών τηλεφωνικών δικτύων (αλλά και μέσω μισθωμένων γραμμών ή dedicated εθνικών ή ιδιωτικών data networks), οι ενδιαφερόμενοι χρήστες. Η αρχή για το ταξίδι στον απέραντο κόσμο της παγκόσμιας πληροφορίας και γνώσης είναι η απόκτηση ενός λογαριασμού (account) ή, όπως έχει επικρατήσει, ενός user-id, ενός κωδικού δηλαδή χρήσης του δικτύου, που είναι ξεχωριστός για καθένα που επιθυμεί να συνδεθεί στο Internet, αντιπροσωπεύοντάς τον.



Μέχρι πριν από λίγα χρόνια το προνόμιο και το μονοπώλιο των internet accounts ανήκε κυρίως σε Πανεπιστήμια, Πολυτεχνεία και γενικότερα εκπαιδευτικά ή ιδρύματα έρευνας και τεχνολογίας, καθώς στα πρώτα του στάδια το Internet δημιουργήθηκε για τους "κύκλους" αυτούς. Η ραγδαία όμως εξάπλωση και η τεράστια ζήτηση των υπηρεσιών του Internet δημιούργησε τις "δυνάμεις" που διεύρυναν σιγά σιγά τα όρια και την πολιτική λειτουργίας του. Έτσι, σήμερα, η απόκτηση account και δικαιώματος χρήσης του Internet προσφέρεται και από ιδιωτικές εταιρίες παροχής υπηρεσιών on line και επίσημης πρόσβασης στο Δίκτυο. Η δυνατότητα αυτή, μαζί με τον απέραντο κόσμο του, κάνουν το Internet το πιο εντυπωσιακό παράδειγμα της επανάστασης των δικτύων και επικοινωνιών μεταξύ χρηστών από όλο τον κόσμο εν έτι 1994.



Το WWW (World Wide Web), γνωστό και ως W3 ή Web, είναι ένα project που φιλοδοξεί να προσφέρει ένα standard interface για τη διαχείριση του τεράστιου όγκου πληροφοριών στο Internet.

Το εργαλείο αυτό είναι πρακτικά ένα πρωτόκολλο hyper-media, το οποίο σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε στο εργαστήριο σωματιδιακής φυσικής στο CERN της Ελβετίας. Το WWW υλοποιήθηκε στο πλαίσιο μιας προσπάθειας ενοποίησης του κυκλώνα της διαθέσιμης πληροφορίας και κατασκευής ενός εργαλείου που θα ελαχιστοποιούσε την ανάγκη χρήσης διαφορετικών προγραμμάτων για την αξιοποίηση των πηγών πληροφορίας του Internet.

Η ιστορία του WWW είναι εκπληκτικά μικρή: αρχίζει μόλις το Μάρτιο του 1989. Η αρχική πρόταση γράφτηκε από τον Tim Berners Lee, με μόνο στόχο την ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των μελών της επιστημονικής κοινότητας (όσον αφορά στη φυσική υψηλών ενεργειών).

Η υλοποίηση του project ξεκίνησε το Νοέμβριο του 1990 με την κατασκευή του πρώτου πρωτοτύπου σε περιβάλλον NeXT. Μέχρι τα Χριστούγεννα του ίδιου έτους ήταν έτοιμοι δύο clients, μέσω των οποίων έγινε η επίδειξη πρόσβασης σε κείμενα hypertext. Ένα χρόνο αργότερα, μέσω ενός newsletter του CERN, ο κόσμος έμαθε για την ύπαρξη του WWW.

Αμέσως μετά την ανακοίνωση του CERN, η NCSA (National Center for Supercomputing Applications) ξεκίνησε την κατασκευή ενός interface για το WWW, το οποίο θα κάλυπτε όλες τις υπολογιστικές πλατφόρμες και το οποίο ονομάστηκε Mosaic. Οι αρχικές εκδόσεις του Mosaic αναπτύχθηκαν σε X-Windows (Unix), Microsoft Windows (PCs) και Macintosh, ενώ η ελεύθερη διάθεσή του μέσω του Internet συνέβαλε σημαντικά στην εξάπλωση του WWW. Ακολούθησαν εκδόσεις για NeXT και Amiga, καλύπτοντας έτσι την πλειοψηφία των λειτουργικών συστημάτων που χρησιμοποιούνται σήμερα. Τον Ιανουάριο του 1993 υπήρχαν ήδη 50 WWW servers σε όλο το Internet, ενώ ο server του CERN (εκεί απ' όπου ξεκίνησαν όλα) δεχόταν χιλιάδες κλήσεις καθημερινά. Χαρακτηριστικά, η διακίνηση πληροφοριών μέσω τηλεπικοινωνιακών γραμμών (traffic) διπλασιαζόταν κάθε 4 μήνες. Σήμερα το ποσοστό των MBytes που διακινούνται μέσω των servers αυξάνεται με γεωμετρική πρόοδο.

1.2 ΔΙΑΚΟΜΙΣΤΕΣ WEB

Ο διακομιστής Web είναι ένας εξειδικευμένος διακομιστής αρχείων που διανέμει αρχεία τα οποία περιέχουν ιστοσελίδες, εικόνες γραφικών, sound clips, video clips και άλλα πολυμέσα. Όταν ένας



χρήστης εκτελεί μια ενέργεια, όπως να πατήσει ένα σύνδεσμο ή να καταθέσει μία φόρμα, αποστέλλεται στον διακομιστή ένα μήνυμα, το οποίο μεταφέρει την ενέργεια που έλαβε χώρα, μαζί με τα σχετικά δεδομένα, για παράδειγμα το όνομα μέσα σ' ένα πεδίο κειμένου το οποίο πληκτρολογήθηκε από τον χρήστη.

Το μήνυμα που στάλθηκε από τον browser λαμβάνεται από τον διακομιστή Web, ο οποίος στην συνέχεια αποφασίζει τι πρέπει να γίνει: εάν, για παράδειγμα, μία ιστοσελίδα πρέπει να σταλεί στον χρήστη ή εάν πρέπει να εκτελεστεί κάποιο πρόγραμμα. Στην τελευταία περίπτωση, αυτό ίσως συνεπάγεται την επεξεργασία μιας αποθηκευμένης ιστοσελίδας πριν την αποστολή της προς τον browser. Αυτή η επεξεργασία συζητείται στο επόμενο κεφάλαιο. Το αίτημα εκτελείται και ο διακομιστής ετοιμάζεται για το επόμενο αίτημα το οποίο μπορεί να προέρχεται από τον ίδιο υπολογιστή / browser που έθεσε το προηγούμενο αίτημα αλλά μπορεί και όχι. Τα αιτήματα και οι απαντήσεις που αναφέραμε, εκφράζονται μ' ένα πρωτόκολλο γνωστό ως Hypertext Transfer Protocol, γνωστό ως HTTP.



1.3 HTTP

Υπάρχουν δύο πλευρές στο πρωτόκολλο HTTP. Η πρώτη είναι το σύνολο των μηνυμάτων που αποστέλλονται από τον πελάτη που τρέχει τον browser και η δεύτερη είναι το σύνολο των απαντήσεων του διακομιστή.

Το πιο κοινό παράδειγμα μηνύματος από την πλευρά του πελάτη είναι το μήνυμα / αίτημα GET. Αυτό που κάνει είναι απλά να ζητήσει από τον διακομιστή κάποιο αρχείο ή άλλο πόρο. Παρακάτω δίνεται ένα συγκεκριμένο παράδειγμα:

```
GET /index.html HTTP/1.1
User-Agent: Lynx/2.4
Connection: Keep-Alive
Host: www.openaccess.com
Accept: text/html
```

- Η πρώτη γραμμή διευκρινίζει ότι ο browser θέλει να ανακτήσει το αρχείο index.html και ότι αυτήν την στιγμή χρησιμοποιεί την έκδοση 1.1 του πρωτοκόλλου HTTP.



- Η επόμενη γραμμή δηλώνει ότι ο χρήστης τρέχει την έκδοση 2.4 του Lynx browser.
- Η επόμενη σειρά δηλώνει ότι ο browser επιθυμεί την διατήρηση της σύνδεσης με τον Web browser, για παράδειγμα για να κατεβάσει εικόνες που περιέχονται σε μία σελίδα που ζητείται.
- Η επόμενη σειρά προσδιορίζει τον υπολογιστή στον οποίο βρίσκεται αποθηκευμένο το αρχείο .
- Τέλος, η τελευταία γραμμή ενημερώνει τον διακομιστή Web ότι για την αίτηση αυτή αποδέχεται μόνο αρχεία κειμένου που περιέχουν κώδικα HTML.

Όταν ο διακομιστής παραλαμβάνει το μήνυμα, ανταποκρίνεται σ' αυτό που ζήτησε ο browser. Έτσι, για παράδειγμα, αν το αίτημα αφορούσε ένα αρχείο HTML το οποίο υπάρχει στα αρχεία ενός διακομιστή Web τότε η απάντηση θα ήταν η ακόλουθη:

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Thu, 22 July 1998 18:40:55
GMT
Server: Apache 1.3.5 (UNIX)
PHP/3.0.6
Last-Modified: Mon, 19 July 1997
16:03:22 GMT
Content-Type: text/html
Content-Length: 12987
```

...

Η απάντηση αποτελείται από τρία μέρη.

- Το πρώτο μέρος είναι η πρώτη σειρά που δηλώνει ότι ο διακομιστής χρησιμοποιεί την έκδοση 1.1 του πρωτοκόλλου HTTP και ότι το αίτημα του browser δεν προκάλεσε κάποιο λάθος (το 200 αντιπροσωπεύει έναν κώδικα κατάστασης που δηλώνει ακριβώς αυτό). Αυτό ονομάζεται γραμμή κατάστασης.
- Η επόμενη ομάδα σειρών είναι γνωστή ως πληροφορίες κεφαλίδας. Έχει την ίδια μορφή με τις πληροφορίες κεφαλίδας που εντοπίζονται στο αίτημα ενός πελάτη.
 - Η πρώτη γραμμή προσδιορίζει τον χρόνο επεξεργασίας του αιτήματος
 - η επόμενη σειρά τον διακομιστή (Apache) που ανταποκρίνεται στο αίτημα
 - η αμέσως επόμενη διευκρινίζει το πότε ενημερώθηκε για τελευταία φορά ο πόρος
 - η προτελευταία διευκρινίζει ότι το αρχείο είναι ένα αρχείο κειμένου που περιέχει κώδικα HTML (αυτό είναι γνωστό ως τύπος MIME)



- ο και η τελευταία σειρά αποδίδει το μέγεθος του αρχείου σε χαρακτήρες.

Τύποι MIME

Όταν ένας διακομιστής στέλνει ένα αρχείο πίσω στον πελάτη πρέπει να τον ενημερώσει για το περιεχόμενο του αρχείου, μια και αυτό μπορεί να περιέχει τα πάντα, από απλή HTML μέχρι ένα εκτελέσιμο πρόγραμμα. Το κείμενο που περιγράφει το περιεχόμενο είναι γνωστό ως τύπος MIME (συντομογραφία του Multipurpose Internet Mail Extensions). Στο παραπάνω παράδειγμα το text/html είναι ο τύπος MIME που σχετίζεται με HTML εκφραζόμενη ως απλό κείμενο. Άλλοι τύποι MIME περιλαμβάνουν τον image/gif που δηλώνει μία εικόνα με την μορφή γραφικού gif, τον video/QuickTime που δηλώνει ένα animation QuickTime και το text/plain που δηλώνει απλό κείμενο. Η γενική μορφή του τύπου MIME είναι ο τύπος Κατηγορία περιεχομένου / Τύπος Περιεχομένου, όπου η κατηγορία περιεχομένου προσδιορίζει την γενική κατηγορία του περιεχομένου του αρχείου, για παράδειγμα κείμενο, και ο τύπος περιεχομένου προσδιορίζει ποιο ακριβώς είδος περιεχομένου υπάρχει στο αρχείο, για παράδειγμα κείμενο HTML ή κείμενο ASCII. Οι τύποι MIME αρχικά χρησιμοποιούνταν για την επισύναψη σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου περιεχομένου που δεν ήταν απλό κείμενο.

Οι πληροφορίες κεφαλίδας ακολουθούνται από κώδικα HTML, το περιεχόμενο του αρχείου που έχει ζητηθεί. Αυτού προηγείται μία κενή γραμμή. Αν ο τύπος του περιεχομένου ήταν διαφορετικός, θα ακολουθούσαν τα περιεχόμενα ενός άλλου τύπου αρχείου, π.χ. μιας εικόνας.

Αφού ο browser παραλάβει την γραμμή κατάστασης, τις γραμμές κεφαλίδας και τον κώδικα HTML θα εμφανίσει στην οθόνη του χρήστη το περιεχόμενο μορφοποιημένο, αφού πρώτα ερμηνεύσει τα tags της HTML που υπάρχουν στο κείμενο.

Οι τύποι αιτημάτων που μπορεί να θέσει ένας browser είναι πολλοί. Ο παρακάτω πίνακας τους παραθέτει περιληπτικά. Υπάρχουν ορισμένα πράγματα που αξίζει ν' αναφέρουμε για τον πίνακα αυτό και το περιεχόμενό του. Πρώτον, δεν φαίνονται όλες οι εντολές, μόνο κάποιες επιλεγμένες, οι πιο συνηθισμένες. Δεύτερον, η εντολή HEAD είναι παρόμοια με την εντολή GET. Ωστόσο, δεν επιστρέφει κάποιο περιεχόμενο, μόνο την κεφαλίδα HTTP. Χρησιμοποιείται όταν ο browser θέλει ν' αποκτήσει κάποια πληροφορία σχετικά μ' έναν



συγκεκριμένο πόρο / αρχείο όπως την ημερομηνία τελευταίας τροποποίησης. Η εντολή PUT λειτουργεί μόνο όταν ο χρήστης έχει την άδεια να τοποθετήσει αρχεία στον διακομιστή Web. Τέλος, η εντολή OPTIONS έχει ως αποτέλεσμα την επιστροφή ενός μηνύματος που περιέχει πληροφορίες σχετικά με τον διακομιστή ή ένα συγκεκριμένο αρχείο / πόρο που υπάρχει στον διακομιστή, για παράδειγμα θα μπορούσε να έχει ως αποτέλεσμα την δημιουργία μιας λίστας διαθέσιμων αιτημάτων HTTP και την αποστολή της στον αιτούντα.

<i>Εντολή</i>	<i>Σημασία</i>
GET	Πάρε ένα αρχείο από τον διακομιστή
HEAD	Το ίδιο με το GET αλλά χωρίς την επιστροφή περιεχομένου
POST	Κλήση προγράμματος για επεξεργασία μιας φόρμας
PUT	Αποθήκευση ενός αρχείου
OPTIONS	Επέστρεψε τις ρυθμίσεις του διακομιστή

Πριν προχωρήσουμε αξίζει να δούμε πως γίνεται η διαχείριση των φορμών δεδομένων. Όταν πατηθεί ένα κουμπι υποβολής (submit) σε μια φόρμα, αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα την παραγωγή μιας γραμμής POST ή GET μαζί με κάποιες ακόμα γραμμές που περιέχουν σχετικές παραμέτρους. Για παράδειγμα, οι γραμμές
POST /cgi-bin/searcher/ HTTP/1.1

Content-Length: 46

userName=Darrel+Ince&email=d.r.ince@fizzer.com

Η πρώτη γραμμή ενημερώνει τον διακομιστή Web ότι μία φόρμα έχει κατατεθεί και το πρόγραμμα που πρέπει να εκτελεστεί για την επεξεργασία των φορμών βρίσκεται στον κατάλογο cgi-bin με το όνομα searcher.

Η επόμενη γραμμή δηλώνει ότι το περιεχόμενο που σχετίζεται με την εντολή (τα περιεχόμενα της φόρμας δηλαδή) έχει μέγεθος 46 χαρακτήρων. Η τρίτη γραμμή είναι το περιεχόμενο της εντολής. Περιγράφει τα περιεχόμενα που είχαν τα στοιχεία της φόρμας όταν πατήθηκε το κουμπι υποβολής. Στο παράδειγμα αυτό, το στοιχείο της φόρμας με το όνομα username περιείχε το string 'Darrel Ince' (το κενό αντιπροσωπεύεται με το +) και το στοιχείο με το όνομα email περιείχε το string 'd.r.ince@fizzer.com'. Αυτό είναι γνωστό ως string



ερωτήματος. Τα δεδομένα αυτά στην συνέχεια υφίστανται επεξεργασία από το πρόγραμμα.

1.4 OPEN SOURCE

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να κάνουμε μια διευκρίνιση η οποία είναι απαραίτητη: το ελεύθερο λογισμικό δεν είναι public domain, είναι το λογισμικό όπως έχει οριστεί από το free software foundation (www.fsf.org). Αναφέρεται και σε εμπορικά προγράμματα, μιας και υπάρχουν πολλά παραδείγματα ελεύθερων προγραμμάτων που είναι εμπορικά (περισσότερες πληροφορίες στο www.gnu.org, και www.cygnum.com).

Αντίθετα με ότι συνήθως ακούμε οι διαφορές μεταξύ του ελεύθερου λογισμικού και του ιδιόκτητου λογισμικού, δεν περιορίζονται στην τιμή του λογισμικού, ούτε ακόμη και στον ανοιχτό κώδικα.

Ανοικτός κώδικας:

Γενικά ο όρος ΑΝΟΙΚΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ (open source), αναφέρεται σε λογισμικό του οποίου ο πηγαίος κώδικας είναι διαθέσιμος στο ευρύ κοινό για χρήση ή μετατροπή και βελτίωση, χωρίς χρέωση. Το "χωρίς χρέωση" δεν είναι κάτι που ισχύει πάντα. Ο κώδικας ενός λογισμικού ανοικτού κώδικα, αναπτύσσεται συνήθως σαν το αποτέλεσμα της συνολικής προσπάθειας πολλών προγραμματιστών. Ο κώδικας διατίθεται ελεύθερα στην κοινότητα και έτσι με τις διαδοχικές προσθήκες και βελτιώσεις, το λογισμικό εξελίσσεται συνεχώς και μάλιστα με ταχύτερους ρυθμούς από ότι ένα εμπορικό λογισμικό κλειστού κώδικα.



Άδεια χρήσης:

Το λογισμικό ανοικτού κώδικα διατίθεται βάσει μίας σειράς από άδειες χρήσης οι οποίες περιγράφουν τα πνευματικά και νομικά δικαιώματα του/των δημιουργού/ών αλλά και των εκδόσεων που προκύπτουν από τις μεταβολές του κώδικα. Αυτές συνοψίζονται ως εξής:

Σε περίπτωση αλλαγής/χρησιμοποίησης κώδικα από ελεύθερο λογισμικό, οι αποδέκτες του αλλαγμένου κώδικα, πρέπει να έχουν τα ίδια δικαιώματα με αυτόν που τροποποίησε τον κώδικα, όχι λιγότερα. Δεν υπάρχει περιορισμός στην διανομή ελεύθερου λογισμικού.

Η τιμή:

Σε πολλές συζητήσεις ακόμη και στην linux-greek-users λίστα συζητήσεως, πολλοί αναφέρουν την τιμή σαν την πιο σημαντική διαφορά του ελεύθερου λογισμικού από το ιδιόκτητο. Συνήθως αυτό



δεν ισχύει. Δεν υπάρχει καμιά εγγύηση ότι το ελεύθερο λογισμικό είναι δωρεάν (εδώ μπερδεύει η αγγλική γλώσσα με την χρήση του "free" για να περιγράψει και το "δωρεάν" και το "ελεύθερο"). Το ελεύθερο λογισμικό μπορεί να μην είναι δωρεάν ενώ το ιδιόκτητο λογισμικό μπορεί να είναι δωρεάν (πόσα εμπορικά πακέτα δεν κυκλοφορούν δωρεάν ή σε πολύ χαμηλή τιμή για να αυξήσουν την δημοτικότητα τους;).



2° ΚΕΦΑΛΑΙΟ



2.1 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ: 'ΟΤΑΝ Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑ

"Η χρήση του Διαδικτύου από τις επιχειρήσεις της χώρας μας ολοένα αυξάνεται. Οι δικτυακοί τόποι χρησιμοποιούνται πλέον τόσο ως μέσο προβολής των επιχειρήσεων όσο και ως βάση για ηλεκτρονικές συναλλαγές με πελάτες ή / και με άλλες επιχειρήσεις. Ωστόσο, παρόλο που ο αριθμός των ιστοσελίδων διαρκώς μεγαλώνει, η ποιότητα κατασκευής τους σε ό,τι αφορά την καλαισθησία και την ευχρηστία δεν έχει φθάσει ακόμα στο επιθυμητό επίπεδο."

Μέσα από την πλοήγηση σε sites επιχειρήσεων, μπορεί εύκολα κανείς να παρατηρήσει σελίδες με κανενός είδους γραφιστική επιμέλεια ή με υπερβολικά πολλά γραφικά και εικόνες, σελίδες που δεν παρέχουν παρά ελάχιστη πληροφόρηση στο χρήστη ή που απλώς απωθούν το χρήστη και τον πείθουν να μην ξαναεπισκεφθεί το δικτυακό τόπο.

Ένας από τους βασικούς λόγους του φαινομένου είναι η έλλειψη σωστής φιλοσοφίας αλλά και σχεδιασμού κατά τη διάρκεια δημιουργίας εταιρικών ιστοσελίδων. Η φιλοσοφία αφορά στις κατευθυντήριες γραμμές βάσει των οποίων δομούνται οι ιστοσελίδες. Ένας δικτυακός τόπος πρέπει να απαντά σε μερικά απλά αλλά βασικά ερωτήματα: σε ποιους απευθύνεται, ποιος ο σκοπός της παρουσίασης, σε τι προσδοκά η επιχείρηση από τη χρήση του Internet. Ο σχεδιασμός αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά που προδιαγράφουν το δικτυακό τόπο, όπως ο τρόπος παρουσίασης και εμφάνισης της πληροφορίας, η ταχύτητα πρόσβασης, το μέγεθος της παρουσίασης κ.λπ.

Το Διαδίκτυο φιλοξενεί ήδη περισσότερα από 20 εκατομμύρια websites, οι δε χρήστες έχουν πλέον περισσότερες επιλογές πλοήγησης από ποτέ. Είναι βέβαιο λοιπόν ότι δεν πρόκειται να σπαταλήσουν το χρόνο τους σε οποιαδήποτε ιστοσελίδα δεν προσφέρει εύκολη πλοήγηση, τους καθυστερεί και γενικά δεν παρέχει χρήσιμη πληροφόρηση. Με τα δεδομένα αυτά, οι επιχειρήσεις καλούνται να προσαρμόσουν την παρουσία τους στο Internet στις απαιτήσεις της εποχής.



2.2 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΔΙΚΤΥΑΚΟ ΤΟΠΟ

Υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι προσέγγισης του σχεδιασμού μιας ιστοσελίδας, η γραφιστική μέθοδος και η μέθοδος τεχνικής προσέγγισης. Στη γραφιστική μέθοδο σχεδιασμού, ο σχεδιαστής-γραφίστας δίνει το βάρος της σχεδίασης στην καλαισθησία, στην ψυχολογία του χρήστη και στον εντυπωσιασμό μέσω οπτικοακουστικών εφέ. Η τεχνική προσέγγιση του σχεδιασμού λαμβάνει υπόψη κανόνες και τεχνικούς περιορισμούς, που οδηγούν στη σχεδίαση ενός εύχρηστου περιβάλλοντος επικοινωνίας με τον επισκέπτη, γεγονός που καθιστά την πλοήγηση ευκολότερη. Μολονότι η καλαισθησία αποτελεί κύριο χαρακτηριστικό στη δημιουργία πολλών web sites, στην επιχειρηματική κοινότητα ο στόχος της εταιρικής παρουσίασης στο Διαδίκτυο εστιάζεται συνήθως (εκτός από την απλή διαφήμιση) στην ενημέρωση των χρηστών και



στις ηλεκτρονικές συναλλαγές μεταξύ εταιριών και πελατών ή των εταιριών μεταξύ τους. Εδώ, οι χρήστες διαφέρουν αρκετά από τους πελάτες που επισκέπτονται ένα "φυσικό" κατάστημα. Η αναζήτηση συγκεκριμένης πληροφορίας στο Internet θα πρέπει να ολοκληρώνεται όσο το δυνατόν γρηγορότερα και με τον λιγότερο δυνατό κόπο. Όταν ο χρήστης δεν γνωρίζει τι ακριβώς ψάχνει, τότε η πλοήγηση θα πρέπει

να του δίνει τη δυνατότητα να ανακαλύψει κάτι που θα του κεντρίσει το ενδιαφέρον όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Αν ο δικτυακός τόπος αποτύχει σε αυτόν το στόχο, ο επισκέπτης θα χάσει γρήγορα το ενδιαφέρον του και θα κινηθεί σε άλλες ηλεκτρονικές πηγές πληροφόρησης με αντίστοιχο περιεχόμενο για να βρει αυτό που ψάχνει. Κατά συνέπεια, θα πρέπει να δίνεται ιδιαίτερη έμφαση τόσο στην εξυπηρέτηση των αναγκών των χρηστών, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, όσο και στον εμπλουτισμό με εικαστικές-γραφιστικές απεικονίσεις.

2.3 ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΣΕΛΙΔΑ

Κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά οποιουδήποτε καλού ιστοτόπου είναι η αισθητική, η λειτουργικότητα, η εύκολη πλοήγηση, η εργονομία και ο μικρός χρόνος φόρτωσης. Βέβαια αυτά τα



χαρακτηριστικά συχνά έρχονται σε σύγκρουση, π.χ. μια εντυπωσιακή ιστοσελίδα με πολλές εικόνες απαιτεί μεγαλύτερο χρόνο φόρτωσης. Για το λόγο αυτό, κατά το σχεδιασμό ενός ιστοτόπου, πρέπει να επιδιώκεται η βέλτιστη ισορροπία, που εξαρτάται από το κοινό στο οποίο απευθύνεται ο ιστοτόπος, από την ποσότητα της πληροφορίας που περιλαμβάνει και από το γενικότερο ύφος του.

2.3.1 Αρχική Σελίδα

Η αρχική σελίδα του ιστοτόπου σας πρέπει να περιλαμβάνει συνδέσμους προς όλες τις βασικές ιστοσελίδες του ιστοτόπου και να λειτουργεί σαν πίνακας περιεχομένων. Δεν είναι καλό να περιλαμβάνει πραγματικές πληροφορίες, εξαιρουμένου κάποιου εισαγωγικού κειμένου με αναφορά στους στόχους και τους κανόνες δεοντολογίας του ιστοτόπου, καθώς και στην ταυτότητα του ιδιοκτήτη και των προσώπων που είναι υπεύθυνα για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του.

Η αρχική σελίδα είναι ίσως η μόνη σελίδα που μπορεί να διαφέρει στην πολυπλοκότητα της δομής της από τις υπόλοιπες σελίδες του ιστοτόπου. Σε καμία περίπτωση όμως δεν πρέπει να διαφέρει στο ύφος ή τους χρωματισμούς της.

2.3.2 Κείμενο

Σημαντικό παράγοντα καλαισθησίας για έναν ιστοτόπο, αποτελούν τα κείμενα που περιλαμβάνονται στις σελίδες του. Σελίδες ανορθόγραφες ή με λάθη συντακτικά και λογικά προσβάλλουν ανεπανόρθωτα την αισθητική του επισκέπτη αλλά και τη συνολικότερη εικόνα του ιστοτόπου. Επίσης, αρνητικές εντυπώσεις προκαλούν οι μη έγκυρες σελίδες, οι σελίδες με περιεχόμενο διαφορετικό από αυτό που θα περίμενε να βρει ο επισκέπτης (βάσει της αναζήτησής του σε μια μηχανή αναζήτησης ή της περιγραφής ή του τίτλου της σελίδας), καθώς και οι σελίδες που χρησιμοποιούν άλλες πηγές χωρίς να συνοδεύονται από τα κατάλληλα σχόλια, την επιστημονική τους τεκμηρίωση ή πρόσθετες πληροφορίες.

Επίσης, σελίδες που χρησιμοποιούν πολύ μεγάλες ή πολύ μικρές γραμματοσειρές είναι κουραστικές και λειτουργούν απωθητικά για τους επισκέπτες τους. Ακόμα όμως και οι διαφοροποιήσεις στην τιτλοποίηση, στις επικεφαλίδες και στην ορολογία μεταξύ των ιστοσελίδων του ιστοτόπου μπορούν να μπερδέψουν τον επισκέπτη.

Γενικότερα, σε όλες τις σελίδες του ιστοτόπου, ο όγκος της πληροφορίας που εμφανίζεται πρέπει να διατηρείται σε χαμηλά επίπεδα. Τεράστιες σελίδες που απαιτούν πολλά scroll-down για



να αναγνωστούν, λειτουργούν αποθαρρυντικά για τον επισκέπτη, ο οποίος σπάνια διαβάζει το περιεχόμενό τους.

2.3.3 Γραφικά, Εικόνες, Animations

Φυσικά, τα γραφικά, οι εικόνες και τα animations συμβάλλουν και αυτά στην αισθητική οποιουδήποτε ιστοτόπου. Όμως η χρήση τους κρύβει κινδύνους και γι' αυτό πρέπει να χρησιμοποιούνται με σύνεση. Ειδικά όσον αφορά τα animations, η συχνή χρήση τους είναι ιδιαίτερα κουραστική για τους επισκέπτες του ιστοτόπου, που καταλήγουν να τα αγνοούν. Εξάλλου, η ύπαρξη μεγάλων εικόνων και animations προκαλεί καθυστερήσεις στη φόρτωση μιας ιστοσελίδας. Γι' αυτό πρέπει να γίνονται κάποιοι συμβιβασμοί κατά το σχεδιασμό τους, οι οποίοι όμως δεν έχουν ιδιαίτερο αντίκτυπο στο τελικό αποτέλεσμα στην οθόνη.

Η τυπική ανάλυση για γραφικά στο web είναι τα 72 dpi (dots per inch), πολύ μικρότερη δηλαδή από τις αναλύσεις που απαιτούνται στις εκτυπώσεις (desktop publishing). Επίσης, κατάλληλα formats για εικόνες στο web, επειδή υποστηρίζονται από όλους τους φυλλομετρητές, είναι τα διεθνή πρότυπα JPG (ή JPEG) και GIF. Το πρώτο είναι στην ουσία πρότυπο συμπίεσης με ιδιαίτερα θετικό αντίκτυπο στο μέγεθος των τελικών αρχείων, ενώ το δεύτερο μπορεί να απεικονίσει μέχρι 256 χρώματα και δεν είναι κατάλληλο για φωτογραφίες, αλλά ενδείκνυται για κουμπιά πλοήγησης, logos, animations κλπ.

2.3.4 Οπτική Ισορροπία και Ύψος

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των ιστοσελίδων είναι η οπτική ισορροπία τους. Η οπτική ισορροπία εξαρτάται από τον τρόπο που κατανέμεται το οπτικό βάρος στη διάταξη της οθόνης. Τα αντικείμενα που έλκουν το βλέμμα του επισκέπτη της σελίδας είναι αυτά με το μεγαλύτερο οπτικό βάρος, ενώ η ισορροπία μπορεί να είναι συμμετρική ή ασύμμετρη. Στη συμμετρική ισορροπία χρησιμοποιούνται αντικείμενα του ίδιου οπτικού βάρους και το αποτέλεσμα αποπνέει τάξη και κανονικότητα. Στην ασύμμετρη ισορροπία αντίθετα, δίνεται μεγάλο βάρος σε συγκεκριμένα αντικείμενα (π.χ. εικόνα στο κέντρο της οθόνης) και μικρότερο σε άλλα (π.χ. περιφερειακά εικονίδια) και το αποτέλεσμα αποπνέει δυναμισμό και εξερευνητικό πνεύμα.

Η σημαντική πληροφορία κάθε σελίδας καλό είναι να τονίζεται οπτικά, π.χ. να τοποθετείται στο κέντρο της σελίδας, ή μέσα σε πλαίσιο με διαφορετικό υπόβαθρο, ή με διαφορετική γραμματοσειρά από τα μενού κ.ά. Βέβαια, πρέπει να δίνεται



πάντα προσοχή στο ενιαίο ύφος τόσο στο εσωτερικό των ιστοσελίδων όσον και του ιστοτόπου γενικότερα, ώστε να μην δίνεται στον επισκέπτη η εντύπωση της προχειρότητας. Το ενιαίο ύφος στο εσωτερικό των ιστοσελίδων επιτυγχάνεται με την αρμονία των χρωμάτων, των γραμματοσειρών, αλλά και του ύφους των εικονιδίων, animations κλπ. Το ενιαίο ύφος του ιστοτόπου επιτυγχάνεται με την τήρηση κανόνων στη δομή και τους χρωματισμούς των ιστοσελίδων, καθώς και στις επιλογές πλοήγησης.

Ειδικότερα, αν ο ιστότοπος σας απευθύνεται και σε παιδιά, καλό είναι να έχει ψυχαγωγικό ύφος. Σε αυτό βοηθούν:

- τα χαρούμενα χρώματα, που είναι ιδιαίτερα προσφιλή στα παιδιά,
- η οργάνωση των συνδέσμων σε εικονοχάρτες,
- οι αλληγορίες, π.χ. με εικόνες που οδηγούν σε ιστοσελίδες με τις λειτουργίες που απεικονίζουν (π.χ. εικόνα βιβλιοθήκης που οδηγεί στην ηλεκτρονική βιβλιοθήκη του σχολείου, εικόνα εφημερίδας που οδηγεί στην ηλεκτρονική εφημερίδα, εικόνα στοίβας CD με συγκεκριμένα labels που οδηγεί στα αντίστοιχα ηχητικά ντοκουμέντα κ.ά.) και η χρήση ανθρώπινων μορφών ή άλλων προσωπικοτήτων (μασκότ).

2.3.5 Πλοήγηση

Όσον αφορά το σχεδιασμό της πλοήγησης για τον ιστότοπό σας, υπάρχουν διάφοροι τρόποι πλοήγησης, όπως τα μενού πλοήγησης, τα roll-over buttons, τα scrollbar-like μενού, οι εικόνες-άγκυρες, αλλά και ο απλούστερος τρόπος πλοήγησης με συνδέσμους κειμένου (π.χ. τον τίτλο, μια μικρή περιγραφή, λέξεις-κλειδιά ή τη διεύθυνση της σελίδας στην οποία οδηγεί ο σύνδεσμος).

Για τη διευκόλυνση του επισκέπτη, προσθέστε σε κάθε ιστοσελίδα μια άγκυρα (κουμπι, κείμενο, εικόνα) που οδηγεί στην αρχική σελίδα του ιστοτόπου σας, μία που οδηγεί στην προηγούμενη σελίδα και, αν έχει νόημα, μία που οδηγεί στην κεντρική σελίδα της ενότητας στην οποία βρίσκεται η συγκεκριμένη ιστοσελίδα. Επίσης, σε ιστοσελίδες που είναι μεγαλύτερες από μια σελίδα οθόνης, φροντίστε στο τέλος κάθε σελίδας οθόνης να τοποθετήσετε ένα σύνδεσμο «Επιστροφή στην κορυφή».

Σε κάθε περίπτωση, φροντίστε τα κουμπιά πλοήγησης να είναι συγκεντρωμένα κάπου μαζί (π.χ. ομαδοποιημένα σε μια γραμμή πλοήγησης), σε σταθερό μέρος και ξεχωριστά από το καθαρό περιεχόμενο. Επίσης, φροντίστε να είναι ορατά στην οθόνη



χωρίς να απαιτείται κύλιση, γιατί διαφορετικά γίνονται ιδιαίτερα δύσχρηστα.

Αν ο μηχανισμός πλοήγησης που έχετε επιλέξει για τον ιστοτόπό σας περιλαμβάνει πολλές εικόνες-άγκυρες, φροντίστε να τονίσετε τη λειτουργικότητά τους π.χ. με αντίστοιχους τόνους στο χρωματισμό τους, πλαίσια, συγκεκριμένη συμπεριφορά κ.ά. Μια ιστοσελίδα εικόνων που απαιτεί από τον επισκέπτη να τοποθετήσει το ποντίκι σε κάθε σημείο της οθόνης προκειμένου να ανακαλύψει πού υπάρχει διαδραστικότητα, δεν χαρακτηρίζεται ως ιδιαίτερα φιλική.

Αντίστοιχα, οι σύνδεσμοι υπερκειμένου του ιστοτόπου σας, καλό είναι να συνοδεύονται από περιγραφικούς τίτλους, ώστε να είναι πιο φιλικοί προς τον επισκέπτη των ιστοσελίδων. Ένα άλλο στοιχείο που αποτελεί βασική γνώση για τους χρήστες του διαδικτύου είναι ότι οτιδήποτε είναι υπογραμμισμένο είναι σύνδεσμος υπερκειμένου. Γι' αυτό, αν δεν θέλετε η πλοήγηση στον ιστοτόπό σας να κρύβει δυσάρεστες εκπλήξεις στους επισκέπτες του, φροντίστε μέσα στις ιστοσελίδες να τονίζετε τις σημαντικές πληροφορίες με διαφορετικές μεθόδους π.χ. με έντονα γράμματα ή με διαφορετικό χρώμα γραμματοσειράς.

Αποφύγετε γενικώς το άνοιγμα καινούργιων παραθύρων που οδηγούν πάλι στον ιστοτόπό σας, καθώς αυτό μπορεί να γίνει πολύ κουραστικό για το χρήστη. Επίσης, προειδοποιείτε το χρήστη για το μεγάλο χρόνο φόρτωσης κάποιων συνδέσμων (π.χ. αναφέρετε το μέγεθος των αρχείων που πρόκειται να κατεβούν) και δώστε τη δυνατότητα στο χρήστη να διακόπτει την εργασία του μέσα σε μια σελίδα, π.χ. να τερματίζει ένα ηχητικό ντοκουμέντο ή ένα video, χωρίς να «φεύγει» βεβιασμένα από τον ιστοτόπό σας. Μια καλή πρακτική, αν και χρονοβόρα κατά τη δημιουργία του ιστοτόπου, είναι ο συνδυασμός των αρχείων ήχου και video με το ισοδύναμο αρχείο κειμένου.

Σε μεγάλους και περίπλοκους ιστοτόπους κρίνεται σκόπιμη η ύπαρξη συστήματος βοήθειας, μηχανής αναζήτησης και χάρτη πλοήγησης του ιστοτόπου, σε εμφανή και εύκολα προσβάσιμα σημεία (π.χ. κοντά στα κουμπιά πλοήγησης). Βέβαια είναι αυτονόητο ότι αυτές οι λειτουργίες πρέπει να ενημερώνονται δυναμικά με οποιαδήποτε ενημέρωση του ιστοτόπου σας, προκειμένου να μην λειτουργούν παραπλανητικά για τον επισκέπτη σας. Επίσης, σελίδες του τύπου «υπό κατασκευή» καλό είναι να εξαιρούνται από το χάρτη πλοήγησης αλλά και από τον ιστοτόπο γενικότερα. Τέλος, οι εξωτερικοί σύνδεσμοι, που δεν συντηρούνται από εσάς, πρέπει να ελέγχονται συχνά, ώστε ο επισκέπτης του ιστοτόπου σας να μην οδηγείται σε «νεκρές» σελίδες μέσα από αυτόν.



Σε κάθε περίπτωση, καλό θα ήταν ο ιστότοπός σας να είναι προσπελάσιμος και από άτομα με ειδικές ανάγκες. Η συγκεκριμένη κατηγορία επισκεπτών χρησιμοποιεί ειδικές εφαρμογές που έχουν αναπτυχθεί για την πλοήγηση των ΑμΕΑ στο διαδίκτυο. Οι διεθνείς προδιαγραφές των ιστοτόπων που συνεργάζονται αρμονικά με αυτού του είδους τις εφαρμογές (προσβάσιμοι ιστότοποι) βρίσκονται στο δικτυακό τόπο www.W3C.org/WAI/

2.3.6 Βήματα Δημιουργίας Ιστότοπου

1^ο Βήμα

Αποφασίστε σε ποιους απευθύνεται και τι θέλετε να περιλαμβάνει ο ιστότοπός σας. Σκεφτείτε παράλληλα το χρόνο που μπορείτε να διαθέσετε τόσο για τη δημιουργία όσο και για τη συντήρησή του (έλεγχος συνδέσμων, ανανέωση πληροφοριών, ανανέωση δομής και λειτουργικότητας) και αν χρειάζεται κάνετε κάποιους συμβιβασμούς στο περιεχόμενό του.

2^ο Βήμα

Συγκεντρώστε σε ηλεκτρονική μορφή τις πληροφορίες (αρχεία κειμένων, λίστες εξωτερικών συνδέσμων) που θα συμπεριλάβετε στον ιστότοπό σας, καθώς και τη λίστα των πηγών σας για καθεμία από αυτές. Μην ξεχάσετε να ελέγξετε αν διέπονται από κανόνες προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων και προσωπικών δεδομένων και σε περίπτωση που αυτό ισχύει για κάποιες, μην διστάσετε να τις αποκλείσετε από τον ιστότοπό σας.

3^ο Βήμα

Ανάλογα με το μέγεθος που υπολογίζετε να έχει ο ιστότοπός σας, αποφασίστε ποια θα είναι η δομή του και οι τρόποι πλοήγησης σε αυτόν. Εξασφαλίστε ότι γνωρίζετε ή μπορείτε να μάθετε τον τρόπο ανάπτυξης των μεθόδων πλοήγησης που επιλέξατε. Σε αυτή τη φάση καλό είναι να μελετήσετε τα διεθνή πρότυπα που θα εξασφαλίσουν τη διαλειτουργικότητα του ιστοτόπου σας με άλλους ιστοτόπους (χρήση μεταδεδομένων και meta-tags, γλώσσες HTML, XML, XHTML).



4° Βήμα

Δημιουργήστε στο χαρτί ένα σκαρίφημα με το χάρτη πλοήγησης του ιστοτόπου σας. Λάβετε υπόψη σας το μέγεθος των κειμένων που πρόκειται να ενσωματωθούν ως απλές ιστοσελίδες, ώστε αν απαιτείται, να δημιουργήσετε για καθένα απ' αυτά περισσότερες από μία, αντί να υποχρεώνετε το χρήστη να διαβάζει μακροσκελείς σελίδες.

5° Βήμα

Αποφασίστε ποιο θα είναι το ύφος των σελίδων, επιλέξτε (στο διαδίκτυο, ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες, περιοδικά κλπ.) ή σχεδιάστε με κατάλληλα ηλεκτρονικά εργαλεία τα διάφορα γραφικά, τα κουμπιά πλοήγησης, το υπόβαθρο (background), την εικόνα της αρχικής σελίδας, κλπ

6° Βήμα

Με τη βοήθεια ενός εργαλείου δημιουργίας ιστοσελίδων αναπτύξτε τις σελίδες του ιστοτόπου σας

7° Βήμα

Ελέγξτε τη λειτουργία του ιστοτόπου σας αναλυτικά με ένα φυλλομετρητή διαδικτύου (web-browser) και επαναλάβετε τα βήματα 6 και 7 μέχρι να φτάσετε στο επιθυμητό αποτέλεσμα

8° Βήμα

Ανεβάστε τον ιστότοπό σας στο διαδίκτυο

Διαφημίστε τον ιστότοπό σας όπου κρίνετε απαραίτητο (π.χ. σε ιστοτόπους γνωστών μηχανών αναζήτησης)

2.4 ΤΟ WEB ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Η ταχεία διάδοση του Διαδικτύου και ο μεγάλος αριθμός ιστοσελίδων που αναπτύχθηκαν σε πολύ σύντομο χρόνο, έφεραν στην επιφάνεια ένα σημαντικό πρόβλημα: το ότι η επιθυμητή πληροφορία είναι δύσκολο να εντοπιστεί.



Ο "πατέρας" του Παγκόσμιου Ιστού, Tim Berners Lee, παρουσίασε την έννοια του σημασιολογικού ιστού (semantic web) ως λύση στο πρόβλημα. Σύμφωνα με αυτή, οδηγούμαστε πλέον σε ένα παγκόσμιο δίκτυο, όπου οι πληροφορίες συνοδεύονται και από σημασιολογικά - εννοιολογικά δεδομένα (metadata), έτσι ώστε να είναι δυνατή η κατανόησή τους και από τις μηχανές.

Στα πλαίσια αυτού του στόχου, και σύμφωνα με την τεχνολογική πραγματικότητα, τα websites θα πρέπει να δημιουργούνται με υψηλά επίπεδα δόμησης και οι πηγαίοι κώδικές τους να είναι ευανάγνωστοι τόσο από τους ανθρώπους όσο και από άλλους υπολογιστές. Οι σχεδιαστές σελίδων οφείλουν να δημιουργούν τις ιστοσελίδες τους βάσει αυστηρών κανόνων, όπως αυτοί ορίζονται από τον παγκόσμιο οργανισμό W3C.

Όσο καλύτερα δομημένος είναι ο κώδικας μιας σελίδας και όσο περισσότερη πληροφορία έχει προσαρτηθεί στο τμήμα μεταδεδομένων (το τμήμα το οποίο "διαβάζουν" οι [μηχανές αναζήτησης](#) και τα άλλα υπολογιστικά συστήματα) τόσο περισσότερες είναι οι πιθανότητες η σελίδα να διαβαστεί και να καταχωρηθεί σωστά από ένα ξένο υπολογιστή. Αυτή η αυτόματη καταχώρηση δίνει συγκριτικό πλεονέκτημα στο δικτυακό τόπο τη στιγμή που αναζητείται από απλούς χρήστες σε υπηρεσίες αναζήτησης σελίδων στο Διαδίκτυο.

2.5 ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ

Βέβαια, το εννοιολογικό και σημασιολογικό κομμάτι του Παγκόσμιου Ιστού, παρόλο που προσθέτει αρκετά χαρακτηριστικά όσον αφορά στην ευχρηστία ενός δικτυακού τόπου, δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να γενικευθεί. Η τελική επιλογή του τρόπου κατασκευής έχει να κάνει τόσο με τις τεχνικές προδιαγραφές που τίθενται όσο και με την πολιτική της προβαλλόμενης εταιρίας.

Για παράδειγμα, όταν οι χρήστες ενός εταιρικού site είναι παιδιά και έφηβοι, είναι λογικό να δοθεί πολύ μεγαλύτερο βάρος στη χρήση γραφικών και ειδικών εφέ, έτσι ώστε να κεντρίζει συνεχώς το ενδιαφέρον των επισκεπτών. Αντίθετα, μία εκδοτική επιχείρηση που προβάλλει βιβλία, είναι καλύτερο να δίνει έμφαση στην πληροφορία που παρουσιάζεται και να διευκολύνει το χρήστη, μέσω της χρήσης απλών χρωμάτων, έτσι ώστε να διαβάζει άνετα τα κείμενα που τον ενδιαφέρουν.

Η χρήση των εφαρμογών ανάπτυξης διαδραστικών πολυμεσικών websites, όπως το Macromedia Flash, δεν είναι απαγορευτική. Αντίθετα, οι σχεδιαστές θα πρέπει να συγκρίνουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των νέων τεχνολογιών και να λαμβάνουν τις σωστές αποφάσεις. Σελίδες που περιλαμβάνουν Flash εισαγωγές ή



παρουσιάσεις, σίγουρα καθυστερούν περισσότερο και δεν μπορούν εύκολα να καταχωρηθούν σωστά σε [μηχανές αναζήτησης](#), λόγω της ενσωμάτωσης της πληροφορίας μαζί με την εικόνα σε ένα αρχείο. Από την άλλη, η επίδραση της κινούμενης εικόνας στους χρήστες είναι σημαντική, καθιστώντας τα sites που τη χρησιμοποιούν εντυπωσιακά όσο και απλά στη χρήση. Επιπλέον, αυτός ο τρόπος είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί και σε περιπτώσεις που θέλουμε να αποκρύψουμε τον κώδικα των σελίδων από τους χρήστες, δίνοντάς τους την αίσθηση πως χειρίζονται μία αυτόνομη εφαρμογή.

Ιδανική επιλογή αποτελεί ο σωστός συνδυασμός των γραφικών μαζί με τους κανόνες ευχρηστίας. Σε τέτοιες περιπτώσεις, οι δουλειές του γραφίστα και του σχεδιαστή ιστοσελίδων πρέπει να αλληλοσυμπληρώνονται, με στόχο την παραγωγή ενός όμορφου και λειτουργικού website.

2.6 ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑ

Σύμφωνα με τον Jakob Nielsen, (www.useit.com), οι δέκα όροι που πρέπει να πληρούνται για να ικανοποιούνται οι απαιτήσεις ευχρηστίας ενός συστήματος είναι:

2.6.1 Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος

Το σύστημα πρέπει να κρατά πάντα ενήμερους τους χρήστες για την κατάστασή του, μέσω κατάλληλων πληροφοριών απόκρισης, μέσα σε λογικό χρονικό διάστημα

2.6.2 Εναρμονισμός συστήματος και πραγματικού κόσμου

Το σύστημα πρέπει να αποκρίνεται σε "γλώσσα" κατανοητή από το χρήστη, και η πληροφορία να παρουσιάζεται με φυσικό τρόπο και λογική σειρά

2.6.3 Έλεγχος από το χρήστη και ελευθερία κινήσεων

Οι χρήστες συχνά ενεργούν κατά λάθος, και δεν μπορούν να "επανορθώσουν" βάσει των εργαλείων που τους παρέχονται. Κάθε σύστημα πρέπει να προσφέρει δυνατότητες αναίρεσης και επανάληψης.



2.6.4 Συνέπεια και Σταθερότητα

Οι χρήστες δεν πρέπει να αμφιταλαντεύονται για το νόημα συγκεκριμένων λέξεων, καταστάσεων ή ενεργειών. Πρέπει να χρησιμοποιούνται ενιαίοι και σταθεροί κανόνες σε όλες τις περιπτώσεις

2.6.5 Παρεμπόδιση σφαλμάτων

Ένας καλός σχεδιασμός που αποτρέπει προβλήματα εκ των προτέρων είναι πολύ καλύτερη τεχνική από τη χρήση μηνυμάτων λάθους

2.6.6 Αναγνώριση

Τα αντικείμενα, οι ενέργειες και οι επιλογές πρέπει να είναι ορατά. Ο χρήστης δεν μπορεί να θυμάται πληροφορίες κατά τη διάρκεια της πλοήγησής του από μια οθόνη σε μια άλλη. Οι οδηγίες για τη χρήση του συστήματος πρέπει να είναι επίσης ορατές και διαθέσιμες όποτε χρειαστούν.

2.6.7 Προσαρμοστικότητα και αποδοτικότητα

Το σύστημα πρέπει να σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να επιτρέπει τόσο στους έμπειρους όσο και στους άπειρους χρήστες να διαμορφώνουν τον τρόπο και την ταχύτητα με την οποία αλληλεπιδρούν με το σύστημα, σύμφωνα με τα δικά τους κριτήρια.

2.6.8 Αισθητική και απλός σχεδιασμός

Κάθε αντικείμενο ή οθόνη πρέπει να περιέχει μόνο τις απαραίτητες για το χρήστη πληροφορίες. Κάθε επιπλέον πληροφορία μπορεί να τον αποπροσανατολίσει και να τον αποτρέψει από να τη χρησιμοποιήσει.

2.6.9 Βοήθεια για αναγνώριση, διάγνωση και διόρθωση λαθών

Τα μηνύματα λάθους πρέπει να εκφράζονται σε απλή και κατανοητή γλώσσα. Επίσης πρέπει να εντοπίζουν επακριβώς το πρόβλημα και να προτείνουν σαφώς τη λύση.



2.6.10 Παροχή Βοήθειας και Τεκμηρίωσης

Παρόλο που είναι καλύτερο να μπορεί ο χρήστης να χρησιμοποιήσει το σύστημα χωρίς να χρειάζεται να ανατρέξει σε οποιοδήποτε ηλεκτρονικό εγχειρίδιο, πολλές φορές η παροχή εγγράφου λεπτομερούς τεκμηρίωσης είναι απαραίτητη. Κάθε τέτοιου είδους πληροφορία πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμη, ακριβής και όχι πολύ μεγάλη.



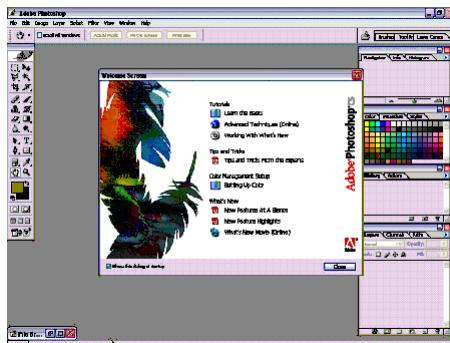
3° ΚΕΦΑΛΑΙΟ



3.1 ADOBE PHOTOSHOP

3.1.1 Τι Είναι το PhotoShop

Το πρόγραμμα PhotoShop της εταιρείας Adobe είναι ένα πολύ δυνατό και δημοφιλές πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, με το οποίο μπορούμε να επεξεργαστούμε φωτογραφικές εικόνες και περιέχει βασικά δύο ομάδες εργαλείων, μια για ζωγραφική και μια για επεξεργασία εικόνας.



Όταν επεξεργαζόμαστε μια εικόνα στο PhotoShop, μπορούμε να την οξύνουμε (sharpen) για να διορθώσουμε την εστίασή της, να θολώσουμε το φόντο της, να αλλάξουμε τη φωτεινότητα και την αντίθεσή της ή και να αντικαταστήσουμε ένα χρώμα μ' ένα άλλο. Μπορούμε ακόμη να αποσπάσουμε ένα κομμάτι από

μια εικόνα και να το αντιγράψουμε, να το αλλάξουμε μέγεθος και γενικά να κάνουμε πάνω του ό,τι επεξεργασία θέλουμε

3.1.2 Άνοιγμα Εικόνας

Στο PhotoShop μπορούμε να επεξεργαστούμε μια έτοιμη εικόνα ή να δημιουργήσουμε μια νέα εικόνα από το μηδέν. Υπάρχει μια διαφορά στο άνοιγμα των εικόνων Photo CD από το άνοιγμα των εικόνων που δεν είναι Photo CD. Ο όρος εικόνα Photo CD (Photo CD image) αναφέρεται σε εικόνες που έχουν αποθηκευθεί με τη μορφή αρχείων Kodak Photo CD και έχουν σαν επέκταση το .PCD.

3.1.3 Τα εικονοστοιχεία (Pixels)

Όπως σε κάθε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, έτσι και στο PhotoShop, οι εικόνες που επεξεργαζόμαστε αποτελούνται από πολύ μικρά τετραγωνάκια που ονομάζονται pixels ή εικονοστοιχεία. Το PhotoShop είναι στην ουσία ένα πολύ καλό εργαλείο καταμέτρησης και χρωματισμού των pixels.

Το κάθε pixel είναι χρωματισμένο μ' ένα και μόνο ένα χρώμα και όταν τοποθετούμε όλα τα pixels μαζί σε μια διάταξη πλέγματος, τα αντιλαμβανόμαστε σαν μια κανονική φωτογραφία.



3.1.4 Οι Στρώσεις (Layers)

Οι στρώσεις μιας εικόνας του PhotoShop είναι σαν τις διαφάνειες στις οποίες σχεδιάζουμε διάφορα αντικείμενα και όταν τις τοποθετούμε τη μια πάνω στην άλλη, φαίνεται η ολοκληρωμένη εικόνα σαν ένα σύνολο.

Μπορούμε λοιπόν να διατηρούμε τα στοιχεία μιας εικόνας σε διαφορετικές στρώσεις και να τις συνδυάζουμε για να δημιουργούμε σύνθετες εικόνες. Τις στρώσεις μπορούμε να τις ανακατατάξουμε, να τις προσθέσουμε, να τις αφαιρέσουμε ή να τις αναμίξουμε χρησιμοποιώντας διαφορετικές τιμές αδιαφάνειας και ανάμιξης και να κάνουμε κάθε είδους εντυπωσιασμούς.

Ακόμη, μπορούμε να κάνουμε διορθώσεις ή να ζωγραφίσουμε σε μια στρώση χωρίς να πάθουν τίποτα οι υπόλοιπες στρώσεις. Το PhotoShop δημιουργεί αυτόματα μια νέα στρώση κάθε φορά που κάνουμε μια επικόλληση. Τις στρώσεις τις διαχειριζόμαστε από την παλέτα Layers. Μέσα στην παλέτα βλέπουμε όλες τις στρώσεις με τα ονόματά τους και με μια μικρογραφία της κάθε στρώσης. Αυτή η μικρογραφία είναι το τι θα δούμε στην εικόνα αν κρύψουμε όλες τις στρώσεις και αφήσουμε μόνο μία.

Η στρώση Background (Φόντου) είναι η στρώση που βρίσκεται στο κάτω μέρος της εικόνας και υπάρχει σ' όλες τις εικόνες. Η σειρά των στρώσεων στην παλέτα Layers δείχνει και τη σειρά εμφάνισής τους στην εικόνα, δηλ. η στρώση που εμφανίζεται στην κορυφή της παλέτας είναι και η κορυφαία στρώση της εικόνας.

Μπορούμε να επεξεργαζόμαστε μόνο μία στρώση κάθε φορά, την ενεργό στρώση. Η ενεργός στρώση ξεχωρίζει γιατί είναι έντονα φωτισμένη στην παλέτα Layers και έχει αριστερά της το εικονίδιο ενός μικρού πινέλου. Για να γίνει ενεργή μια άλλη στρώση, κάνουμε κλικ στον όνομά της στην παλέτα Layers.

3.1.5 Τα Φίλτρα (Filters)

Τα φίλτρα του PhotoShop κάνουν μια λειτουργία ανάλογη μ' αυτή των φωτογραφικών φίλτρων : φιλτράρουν ή διαθλούν το φως, με αποτέλεσμα να τροποποιούν την εικόνα.

3.1.6 Αποθήκευση Εικόνας

Στο PhotoShop μπορούμε να αποθηκεύσουμε μια εικόνα σε μια από πολλές μορφές αρχείων (file formats), όπου καθεμία έχει διαφορετικό σκοπό. Η εγγενής μορφή του PhotoShop, με επεκτάσεις PSD και PDD, είναι η μοναδική που αποθηκεύει τις στρώσεις της εικόνας, ενώ όλες οι άλλες μορφές συγχωνεύουν



τις στρώσεις. Το PhotoShor μπορεί να επεξεργάζεται (να ανοίγει και να αποθηκεύει) πολύ πιο γρήγορα τις εικόνες στην εγγενή τους μορφή απ' ό,τι σε οποιαδήποτε άλλη μορφή, αλλά είναι πολύ λίγα τα προγράμματα που υποστηρίζουν την εγγενή μορφή αρχείων του PhotoShor.

3.2 MACROMEDIA DREAMWEAVER

3.2.1 Τι Είναι το Dreamweaver

Το πρόγραμμα Dreamweaver της εταιρείας Macromedia είναι ένα κορυφαίο πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας ιστοσελίδων, δηλαδή κώδικα HTML, που είναι ιδιαίτερα εύκολο και φιλικό στη χρήση του. Το όνομα DreamWeaver προέρχεται από ένα παλιό ρομαντικό τραγούδι. Το DreamWeaver είναι εξαιρετικό για να μπορούμε να δημιουργήσουμε στα γρήγορα φόρμες (forms), πλαίσια (frames), πίνακες (tables) και άλλα αντικείμενα της HTML. Είναι, όμως, ιδιαίτερα καλό όταν θέλουμε να δώσουμε σε μια ιστοσελίδα τη δυνατότητα να κάνει κάτι. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι το DreamWeaver μπορεί να

χρησιμοποιηθεί και για τη δημιουργία εφαρμογών πολυμέσων.

Το DreamWeaver έχει δυνατότητες για δημιουργία δυναμικής HTML (DHMTL) και επιτρέπει κίνησης γραμμής χρόνου, απόλυτη τοποθέτηση περιεχομένων, δημιουργία επιπέδων (layers) και συγγραφή σεναρίων

(scripts). Το DreamWeaver περιέχει δικές του συμπεριφορές (behaviours), που είναι έτοιμα scripts τα οποία μπορούμε να προσθέσουμε πολύ εύκολα σ' ένα αντικείμενο.

Το DreamWeaver μάς παρέχει την ελευθερία να σχεδιάσουμε οπτικά την εμφάνιση μιας ιστοσελίδας και τη δύναμη να την κάνουμε να λειτουργεί όπως ακριβώς θέλουμε. Μπορούμε να δημιουργήσουμε τη δική μας προσωπική ιστοσελίδα (personal web page) ή μια ολόκληρη περιοχή (web site) σ' ένα εταιρικό δίκτυο (intranet).





3.3 MACROMEDIA FLASH

3.3.1 Τι Είναι το Flash

Το πρόγραμμα Flash της εταιρείας Macromedia είναι ένα κορυφαίο πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας διανυσματικών γραφικών και animation για χρήση στο Internet. Με το Flash, η εταιρεία Macromedia συνδύασε πολλές ισχυρές ιδέες και τεχνολογίες σ' ένα και μόνο πρόγραμμα, το οποίο δίνει στους χρήστες τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ολοκληρωμένες παρουσιάσεις πολυμέσων και να τις δημοσιεύσουν στο Web.

Το Flash περιέχει μια περιοχή εργασίας, το αποκαλούμενο Σκηνικό (Stage), που λειτουργεί παρόμοια με το σκηνικό ενός θεάτρου, δηλ. έχει τον εξοπλισμό που χρειάζεται καθώς και τους ηθοποιούς που θα αναλάβουν ρόλους. Όλη η δράση μιας ταινίας του Flash λαμβάνει χώρα στο Σκηνικό.

Τα αρχεία που δημιουργούμε με το Flash αποκαλούνται ταινίες (movies) και έχουν την επέκταση .fla, ενώ τα εκτελέσιμα αρχεία του Flash, αυτά δηλαδή που θα εμφανισθούν ενσωματωμένα σε μια ιστοσελίδα στο Internet ή θα μπορούν να τρέξουν σαν αυτόνομες εφαρμογές, έχουν την επέκταση .swf.

3.4 MAMBO CMS

3.4.1 Εισαγωγή

Το Mambo CMS είναι ένα σύστημα διαχείρισης Περιεχομένου ανοικτού κώδικα. Χρησιμοποιώντας το, μπορείτε να δημιουργήσετε και να συντηρήσετε το δικό σας ιστότοπο (website). Κατέχει ηγετική θέση στην αγορά αυτών των συστημάτων καθώς συνδυάζει χαρακτηριστικά και δυνατότητες που δύσκολα συναντά κάποιος συγκεντρωμένες σε ένα τέτοιο προϊόν.

Αυτά όμως που κάνουν το Mambo πραγματικά μοναδικό είναι:

- Η τιμή του. Είναι δωρεάν!
- Η ευκολία στη χρήση
- Η ευελιξία του
- Η εύκολη αλλαγή του ιστοτόπου
- Το πλήθος των δωρεάν πρόσθετων που διαθέτει και αυξάνουν τις δυνατότητές του



- Δεν απαιτεί κάποια εξειδικευμένη γνώση για την λειτουργία του
- Υποστηρίζει διαχείριση από ομάδες χρηστών
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο σε ενδοεταιρικό περιβάλλον όσο και για τη δημιουργία ιστοτόπων
- Εξελίσσεται διαρκώς

Μιλώντας τεχνικά, το Mambo τρέχει σε περιβάλλον LAMP (Linux Apache MySQL, Php). Όλα τα παραπάνω είναι λογισμικό ανοικτού κώδικα, όπως και το Mambo.

Το Linux είναι το πιο επιτυχημένο λειτουργικό σύστημα ανοικτού κώδικα.

Ο Apache είναι ο πιο διαδεδομένος web server του κόσμου. Το 78% του Internet σήμερα βασίζεται στον Apache. Είναι κι αυτός προϊόν ανοικτού κώδικα.

Η MySQL είναι το πιο ισχυρό σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων, ανοικτού κώδικα στον κόσμο.

Τέλος, η PHP είναι η πιο διαδεδομένη γλώσσα προγραμματισμού για το Internet, κι αυτή προϊόν ανοικτού κώδικα.

3.4.2 Τι είναι ένα CMS

Η λέξη CMS προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων Content Management System, ή στα ελληνικά, Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (ΣΔΠ).

Τι είναι λοιπόν ένα CMS και γιατί είναι τόσο σημαντικό; Τι προσφέρει παραπάνω σε σχέση με τον κλασικό τρόπο δημιουργίας σελίδων για το διαδίκτυο; Γιατί το χρειάζεται κάθε επιχείρηση; Τι γνώσεις χρειάζεται να έχεις για να χειριστείς ένα CMS;

Ας δούμε ένα παράδειγμα:

Έστω μία εταιρία που διαθέτει ένα ιστότοπο. Ο καιρός περνάει και η επιχείρηση εξελίσσεται, νέες δραστηριότητες, νέα προϊόντα, νέοι δρόμοι. Ο ιστότοπος, που διαθέτετε δεν ενημερώνετε, δεν αντανακλά αυτές τις αλλαγές. Έτσι το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου είναι παλιό πια ή ανακριβές. Με δυσκολία βρίσκετε αυτό που ψάχνετε, η ενημέρωσή του είναι πολύπλοκη, κοστίζει πολλά χρήματα και η εμφάνισή του αρχίζει και δείχνει τα χρονάκια της.

Ευτυχώς αυτού του είδους τα προβλήματα καλείτε να λύση ένα Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου. Ένα ΣΔΠ βοηθάει τόσο να δημιουργηθεί ένας πετυχημένος ιστότοπος, όσο και στην συντήρησή του, χωρίς να είναι αναγκαίες εξειδικευμένες γνώσεις. Παράλληλα, με την βοήθεια των εφαρμογών που το συνοδεύουν, επεκτείνει την έννοια του ιστοτόπου, από ένα



τρόπο στατικής ενημέρωσης, κάτι σαν on-line διαφημιστικό, σε ένα περιβάλλον ζωντανό, που μπορεί να περιλαμβάνει ηλεκτρονικό κατάστημα, forum, σχολιασμό από τους επισκέπτες, ηλεκτρονική βιβλιοθήκη και πολλά άλλα.

Ένα ΣΔΠ υποστηρίζει τη δημιουργία, διαχείριση, διανομή και εύρεση της επιχειρηματικής πληροφορίας.

Υποστηρίζει όλο τον κύκλο ζωής των πληροφοριών που εμφανίζονται στον ιστότοπο, παρέχοντας εργαλεία για τη δημιουργία του περιεχομένου, την παρουσίασή του και τέλος την αρχειοθέτησή του.

Επίσης παρέχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεστε τη δομή του ιστοτόπου, την εμφάνιση των δημοσιευμένων σελίδων και του τρόπου πλοήγησης σε αυτό.

Τα πλεονεκτήματα από τη χρήση ενός ΣΔΠ είναι πολλά και περιλαμβάνουν:

- Ευκολία στη δημιουργία περιεχομένου
- Ταχύτητα στην ενημέρωση
- Βελτιωμένη πλοήγηση στον ιστότοπο
- Ευελιξία
- Ασφάλεια
- Δυνατότητα ανάπτυξης
- Χαμηλό κόστος συντήρησης



Η λειτουργικότητα ενός CMS μπορεί να χωριστεί στις εξής βασικές κατηγορίες:

- Δημιουργία περιεχομένου
- Διαχείριση περιεχομένου
- Δημοσίευση
- Παρουσίαση

3.4.3 Τι είναι το Mambo

Το Mambo είναι ένα από τα καλύτερα ΣΔΠ ανοικτού κώδικα στον κόσμο. Οι πιο σημαντικοί λόγοι που το οδήγησαν σε αυτή τη θέση είναι:



- Φιλικός και εύκολος τρόπος διαχείρισης
- Ευέλικτη, ανοικτή και προσαρμόσιμη στις ανάγκες σας αρχιτεκτονική
- Μεγάλη γκάμα από δωρεάν και εμπορικά components, modules, mambots, templates
- Είναι δωρεάν γιατί είναι λογισμικό ανοικτού κώδικα
- Ενεργές κοινότητες ανά τον κόσμο
- Ανεξαρτησία του περιεχομένου από την εμφάνιση με την χρήση templates

Το σύστημα διαχείρισης του Mambo είναι εύκολο στη χρήση και από αυτό μπορείτε να προσθέσετε κείμενα, εικόνες, Flash, να διαχειριστείτε και να δημοσιεύσετε αυτές τις πληροφορίες. Όλα αυτά μέσα από τον browser που χρησιμοποιείτε, χωρίς να έχετε προηγούμενη γνώση HTML, CSS, JavaScript, ή ότι άλλο χρειαζόταν μέχρι τώρα για να έχετε τα αντίστοιχα αποτελέσματα. Μπορείτε να έχετε τον απόλυτο έλεγχο, από οποιοδήποτε σημείο του κόσμου και χωρίς τη χρήση ειδικών εφαρμογών και γνώσεων.

Τα πιο σημαντικά από τα χαρακτηριστικά του Mambo περιλαμβάνουν:

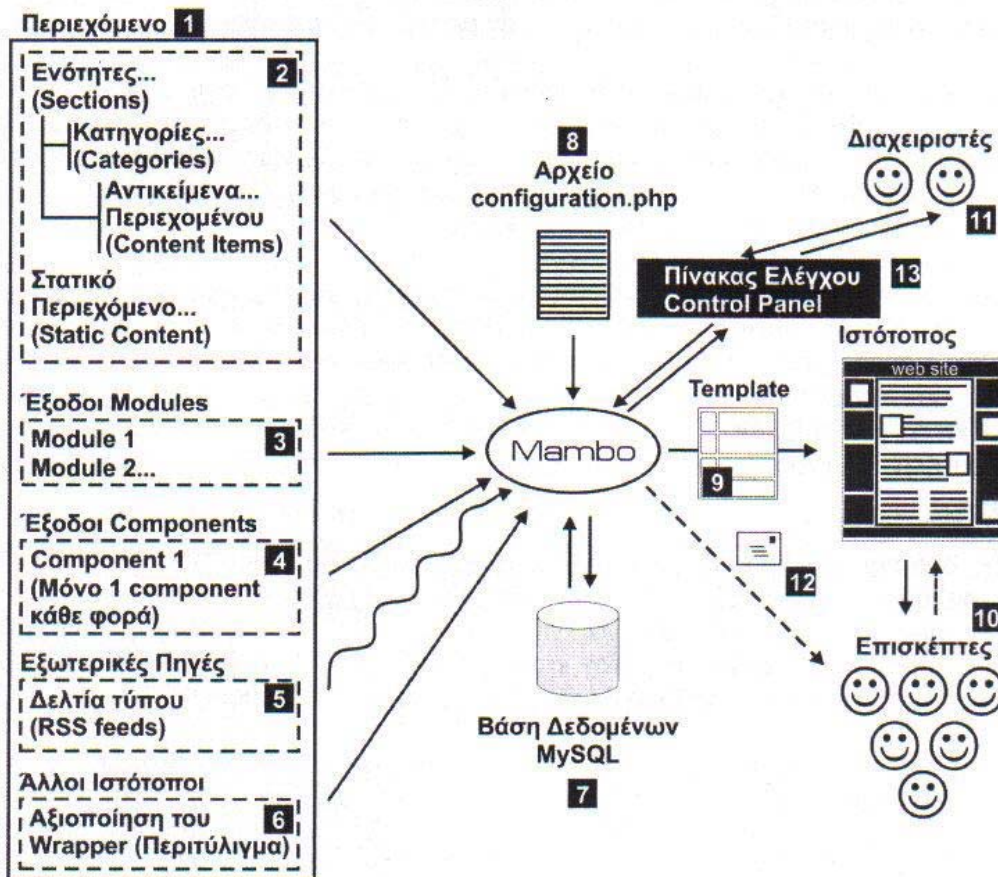
- Χρήση βάσης δεδομένων MySQL για την οδήγηση του ιστοτόπου
- Πλήρως διαχειριζόμενες ενότητες περιεχομένου, προϊόντων, ειδήσεων, υπηρεσιών
- Δημιουργία και συντήρηση του ιστοτόπου από ένα ή περισσότερα άτομα. Με τη χρήση δικαιωμάτων είναι δυνατός ο έλεγχος και οι αρμοδιότητες του κάθε ατόμου
- Πλήρης έλεγχος της εμφάνισης του ιστοτόπου με τη χρήση templates που διαχωρίζουν πλήρως το περιεχόμενο από τον τρόπο παρουσίασης
- Ανέβασμα εικόνων και αρχείων πολυμέσων μέσα από το ίδιο το Mambo, χωρίς την ανάγκη χρήσης άλλων προγραμμάτων
- Υποστήριξη Forum, δημοσκοπήσεων, συστημάτων αξιολόγησης, ηλεκτρονικού καταστήματος και δεκάδων άλλων εφαρμογών
- Υποστηρίζεται σε περιβάλλοντα Linux, Unix, Windows, FreeBSD, MacOSX server, Solaris και AIX
- Ενσωματωμένο σύστημα SEF (Search Engine Friendly) για καλύτερη κατάταξη στις μηχανές αναζήτησης
- Βασισμένο σε συστήματα Ανοικτού Λογισμικού, χρειάζεται Apache, MySQL και PHP για να λειτουργήσει
- Κανένας περιορισμός στον όγκο του περιεχομένου. Όσες ενότητες, άρθρα, τμήματα και σελίδες χρειάζονται



- Βιβλιοθήκη πολυμέσων. Αποθηκεύοντας τα αρχεία σε PNGs, PDFs, DOCs, XLSs, GIFs, JPEGs εμφανίζονται όπου εσείς επιθυμητέ
- Αυτόματη λειτουργία "Είστε Εδώ". Δείχνει αυτόματα σε ποιο σημεία του site βρίσκεστε
- Συμπεριλάβετε ειδήσεις από όλα τα μέρη του κόσμου. Επιλέξτε ανάμεσα από πάνω 360 πηγές ειδήσεων από όλο τον κόσμο και εμφανίστε τις σε πραγματικό χρόνο στον ιστότοπό σας
- Αποστολή της τρέχουσας σελίδας μέσω email όπου θέλει ο επισκέπτης
- Εκτύπωση του περιεχομένου που βλέπει ο επισκέπτης με το πάτημα ενός κουμπιού
- Ενσωματωμένοι WYSIWYG επεξεργαστές κειμένου, παρόμοιοι με το MS-WORD
- Ο επισκέπτης μπορεί να επιλέξει την εμφάνιση του site
- Πλήρης διαχωρισμός του περιεχομένου από τον τρόπο εμφάνισης
- Πολλά διαθέσιμα templates
- Υποστήριξη διαφημίσεων
- Εκατοντάδες components, modules, mambots, templates, για να ενισχύσετε την εικόνα του ιστότοπου. Τα περισσότερα από αυτά είναι εντελώς δωρεάν

A. Πως Λειτουργεί το Mambo

Στο παρακάτω σχήμα προσπαθούμε να σας δώσουμε μία πρώτη εικόνα του τρόπου λειτουργίας του Mambo.



Ένας ιστότοπος δημιουργημένος με το Mambo, χτίζεται, διαχειρίζεται και ελέγχεται από τους διαχειριστές [11]. Η διαχείριση, καθώς είναι web based, μπορεί να γίνει από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, αρκεί να έχουμε σύνδεση στο Internet.

Όπως το λέει και το όνομα του συστήματος, "Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου", το περιεχόμενο είναι το κορυφαίο στοιχείο στη λειτουργία του και ο λόγος ύπαρξής του.

Ως περιεχόμενο [1], ορίζουμε ότι θέλουμε να προβάσουμε μέσα από τον ιστότοπό μας: άρθρα, ειδήσεις, λειτουργίες, διαφημίσεις, πληροφορίες. Το περιεχόμενο προέρχεται ή δημιουργείται από διάφορες πηγές.

Μπορεί να είναι κείμενα που δημιουργούμε και προσθέτουμε εμείς [2]. Η μέθοδος οργάνωσης αυτών των κειμένων βασίζεται σε μία οργανωτική δομή που χρησιμοποιεί τις έννοιες ενότητα (section), κατηγορία (category) και αντικείμενο περιεχομένου (content item). Το αντικείμενο περιεχομένου είναι το "άρθρο".



Παράλληλα, κάποια άρθρα, ή και όλα ακόμα, μπορεί να μην είναι ενταγμένα στην παραπάνω οργανωτική δομή και να αποτελούνται από στατικό περιεχόμενο (static content). Υπάρχουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ανάμεσα στα δύο συστήματα. Η χρήση ενοτήτων, κατηγοριών και αντικειμένων περιεχομένου μας προσφέρει την μεγαλύτερη ευελιξία.

Άλλη μία πηγή περιεχομένου είναι τα modules [3], μικρές λειτουργικές μονάδες οι οποίες παρουσιάζουν χρήσιμες πληροφορίες, π.χ. τον καιρό ή δελτία τύπου από ειδησιογραφικά πρακτορεία, ή λειτουργούν σαν τρόπος επικοινωνίας με το ίδιο το Mambo και τον ιστότοπο. Υπάρχουν εκατοντάδες διαθέσιμα modules, γι' αυτό αφήστε την φαντασία σας ελεύθερη για το τι μπορούν να κάνουν.

Η επόμενη πηγή περιεχομένου είναι τα components [4]. Αυτά μπορείτε να τα θεωρήσετε σαν ολοκληρωμένες εφαρμογές οι οποίες εκτελούνται στο περιβάλλον του mambo. Παραδείγματα τέτοιων εφαρμογών είναι: ηλεκτρονικά καταστήματα, βιβλιοθήκες κ.α. μπορείτε να βρείτε δεκάδες ολοκληρωμένες εφαρμογές και να τις χρησιμοποιήσετε με την βοήθεια τους, μπορούν να συμμετέχουν στην δημιουργία του περιεχομένου και οι επισκέπτες του ιστότοπου υποβάλλοντας ειδήσεις, νέα, ορθά.

Τέλος, δυο πηγές πληροφοριών, είναι εξωτερικές. τα δελτία τύπου (ARSS feeds) [5] και το περιεχόμενο που προβάλετε μέσω περιτυλιγματος (wrapper) [6]. Φαντασθείτε τα πρώτα, σαν ειδήσεις που στέλνει ένα ειδησιογραφικό πρακτορείο, τις οποίες μπορείτε να προβάλετε απευθείας στον ιστότοπο σας. Με το δεύτερο, μπορείτε να προβάλετε, μέσα από ένα παράθυρο ολόκληρους άλλους ιστότοπους.

Όλα τα δεδομένα περιεχομένου, πλην των εικόνων και γενικά των αρχείων πολυμέσων, αποθηκεύονται σε μια βάση δεδομένων [7]. Στην παρούσα φάση, αυτή μπορεί να είναι μόνο τύπου MySQL, οι ποιο διαδεδομένη βάση δεδομένων στο internet, αλλά στο μέλλον θα υποστηρίζονται και άλλοι τύποι. Για να λειτουργήσει το mambo χρειάζεται οπωσδήποτε μια βάση δεδομένων.

Χρησιμοποιεί επίσης ένα αρχείο ρυθμίσεων, το Configuration.PHP [8], στο οποίο αποθηκεύονται όλες οι ρυθμίσεις που αφορούν τις ρυθμίσεις λειτουργίας του. Μετά την αρχική εγκατάσταση και παραμετροποίηση, σπάνια χρειάζεται να το τροποποιήσουμε ξανά.



Μπορεί να τροποποιήσει τον τρόπο εμφάνισης των πληροφοριών, την εμφάνιση αν θέλετε του ιστότοπου (χρώματα, χαρακτήρες, θέσεις, εικαστικά γραφικά), χρησιμοποιώντας πρότυπα εμφάνισης (templates) [9]. Μπορείτε να βρείτε εκατοντάδες έτοιμα templates ή να δημιουργήσετε τα δικά σας. Με το κλικ ενός κουμπιού, μπορείτε να αλλάξετε όλη την εμφάνιση του ιστότοπου.

Οι επισκέπτες [10], αλληλεπιδρούν με τον ιστότοπο και μπορούν να στείλουν ακόμα και πληροφορίες που θα προστεθούν στο περιεχόμενό του. Το Mambo διαχωρίζει τους επισκέπτες σε ομάδες χρηστών. Απλούς, εγγεγραμμένους και άλλες κατηγορίες που έχουν μερίδιο στη διαχείριση (δικαίωμα προσθήκης και επεξεργασίας του περιεχομένου).

Το μυαλό πίσω από την οργάνωση και διαχείριση ενός ιστότοπου, δημιουργημένο με το Mambo, είναι οι διαχειριστές [11]. Όπως και με τους απλούς χρήστες υποστηρίζονται ομάδες με διαφορετικά επίπεδα πρόσβασης και δικαιοδοσίας. Μπορεί να είναι ένας άνθρωπος αλλά και πολύ περισσότεροι. Διαχειρίζονται τον ιστότοπο, μέσω του πίνακα ελέγχου (control panel) [13], ο οποίος είναι προσπελάσιμος από το Internet και από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου. Η φιλοσοφία και η απλότητα του πίνακα ελέγχου είναι ένα από τα δυνατά σημεία του Mambo.

Τέλος μέσα από το Mambo μπορείτε να στείλετε μηνύματα email ή να επικοινωνήσετε με όλους ή με όποιους, από τους εγγεγραμμένους από τους χρήστες επιλέξετε [12].



4° ΚΕΦΑΛΑΙΟ



4.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ CSS

4.1.1 Το CSS σήμερα

Τα CSS υπάρχουν για αρκετά χρόνια, αλλά η δύναμη και η σημασία τους, κατά ένα μεγάλο μέρος, δεν είχαν γίνει αντιληπτές δεδομένου ότι υπήρχαν λίγες εφαρμογές. Οι δημιουργοί ιστοτόπων θέλοντας να προσθέσουν λίγη δημιουργικότητα στις σελίδες τους, άρχισαν να χρησιμοποιούν περισσότερο τις επεκτάσεις Netscape παρά τα CSS. Αυτό ήταν αρκετά φυσικό, δεδομένου ότι τις επεκτάσεις Netscape μπορούσαν να τις δουν μια σημαντική μερίδα των χρηστών, ενώ λίγοι θα έβλεπαν τα CSS.



Σήμερα, όλο και περισσότεροι browsers χρησιμοποιούν τα CSS, επισημαίνοντας τα μοναδικά χαρακτηριστικά που επιτρέπουν την επεξεργασία των λεπτομερειών της παρουσίασης διατηρώντας την ανεξαρτησία της πλατφόρμας. Τα πλεονεκτήματα των CSS έγιναν προφανή, όπως και τα μειονεκτήματα της συνεχής δημιουργίας HTML tags για τα εφέ της παρουσίασης.

Οι ιδιότητες του Netscape είναι πλέον ευρέως αποδεκτές στον Ιστό, και έχουν τυποποιηθεί στο HTML 3.2. Οι περισσότερες εικόνες υποβάθρου θα άφηναν μια σελίδα δυσανάγνωστη σε κάποιον, η ανάλυση του οποίου θα προσέφερε ανάλυση μόνο 16 χρώματα, πολλές σελίδες είναι δύσκολο να διαβαστούν με μόνο 256 χρώματα. Με τις συμβατικές ιδιότητες, ένας συντάκτης πρέπει να επιλέξει εάν τα οφέλη μιας εικόνας υποβάθρου αντισταθμίζουν το κόστος. με τα CSS, ένας συντάκτης μπορεί να προσθέσει διαφορετικές εικόνες, σε διαφορετικά CSS, έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να επιλέξει το αντίστοιχο CSS ("CSS 24-bit" ή το "CSS 8-bit"), ανάλογα με πόσα χρώματα το σύστημά του μπορεί να επιδείξει. Εάν κανένα περιεχόμενο CSS δεν ταιριάζει στον χρήστη, μπορεί απλά να αγνοήσει το ύφος του συντάκτη.

Τα CSS μπορούν να καταστήσουν τη ζωή ενός συντάκτη πολύ ευκολότερη. Ενώ κάποιος μπορεί να χρησιμοποιεί

```
<HR WIDTH="75%" SIZE=5 ALIGN=center>
```

για κάθε οριζόντια γραμμή, γίνεται πολύ κουραστικό για το συντάκτη. Με τα CSS, είναι αναγκαίο ένα μόνο να διευκρινίσει τέτοιες προτιμήσεις, και το στίλ μπορεί να εφαρμοστεί σε μια ολόκληρη περιοχή. Και εάν ο συντάκτης αποφασίζει ότι WIDTH="50%" θα ήταν καλύτερο, πρέπει να αλλάξει αυτήν την προτίμηση σε μια θέση, σε αντίθετη περίπτωση θα έπρεπε να ψάξει στα περιεχόμενα όλων των σελίδων για να αλλάξει το



HTML. Τα CSS μειώνουν επίσης το χρόνο για να κατεβεί η σελίδα όταν όλες οι πληροφορίες για το στίλ περιέχονται σε ένα αρχείο.

Τα CSS προσφέρουν επίσης πολύ περισσότερη ευελιξία από τα αποτελέσματα παρουσίασης που παρέχουν. Ιδιότητες όπως το χρώμα, το υπόβαθρο, το περιθώριο, τα σύνορα, και πολύ περισσότερα μπορούν να εφαρμοστούν σε όλα τα στοιχεία. Με τη HTML και τις επεκτάσεις της μόνο, θα πρέπει να στηριχθούμε στις ιδιότητες όπως BGCOLOR, οι οποίες είναι μόνο διαθέσιμες για μερικά στοιχεία. Τα CSS δίνουν τη δυνατότητα να εφαρμοστεί ένα στίλ σε όλες τις παραγράφους ή σε όλες τις επικεφαλίδες ή σε όλο το υπογραμμισμένο κείμενο.

Με τα CSS, οι συντάκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ιδιότητα text-indent για να αλλάξουν το κείμενο, από το να χρησιμοποιήσουν άσχημα kludges όπως <DD> ή που μπορούν να έχουν αρνητικά αποτελέσματα στα εφέ της σελίδας. Τα περιθώρια μπορούν να προταθούν χωρίς να πρέπει να τεθεί η ολόκληρη σελίδα σε έναν πίνακα. Τα CSS μειώνουν επίσης την ανάγκη για την αναζήτηση και αντικατάσταση πολλών αρχείων. εάν ένας συντάκτης αποφασίζει να αλλάξει την εσοχή όλων των παραγράφων σε μια σελίδα, πρέπει να αλλάξει μόνο μια γραμμή σε ένα CSS.

Τα CSS αντιπροσωπεύουν ένα τεράστιο βήμα τον Ιστό. Με το διαχωρισμό του περιεχομένου και της παρουσίασης μεταξύ των HTML και CSS, ο Ιστός δεν πρέπει πλέον να απομακρύνεται από το ισχυρό ιδανικό της ανεξαρτησίας πλατφόρμων. Οι συντάκτες μπορούν τελικά να επηρεάσουν την παρουσίαση των εγγράφων χωρίς αναχώρηση των σελίδων που δεν διαβάζονται στους χρήστες.

4.1.2 Γρήγορο Σεμινάριο

Ένα CSS αποτελείται από τους κανόνες που λένε σε ένα browser πώς να παρουσιάσει ένα έγγραφο. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι να συνδεθούν αυτοί οι κανόνες με τα έγγραφα HTML, αλλά η απλούστερη μέθοδος είναι η χρήση των στοιχείων στίλ της HTML. Αυτό το στοιχείο τοποθετείται στο HEAD του εγγράφου, και περιέχει τους κανόνες ύφους για τη σελίδα.

Σημειώστε ότι ενώ το στοιχείο STYLE είναι μια καλή μέθοδος πειραματισμού των CSS, έχει μειονεκτήματα που πρέπει να εξεταστούν προτού να χρησιμοποιήσει κάποιος αυτήν την μέθοδο στην πράξη.

Κάθε κανόνας αποτελείται από έναν επιλογέα - συνήθως ένα στοιχείο HTML όπως το BODY, το P, ή EM - και το ύφος που εφαρμόζεται στον επιλογέα.



Υπάρχουν πολυάριθμες ιδιότητες που μπορούν να καθορίσουν ένα στοιχείο. Κάθε ιδιότητα παίρνει μια τιμή, η οποία μαζί με την ιδιότητα περιγράφει πώς ο επιλογέας πρέπει να παρουσιαστεί.

Οι κανόνες ύφους διαμορφώνονται ως εξής:

```
επιλογέας {ιδιότητα: αξία}  
selector { property: value }
```

Οι πολλαπλές δηλώσεις ύφους για έναν ενιαίο επιλογέα μπορούν να χωριστούν από μια άνω τελεία:

```
επιλογέας { ιδιότητα1: αξία1 · ιδιότητα2: αξία2 }  
selector { property1: value1; property2: value2 }
```

Για παράδειγμα, το ακόλουθο τμήμα κώδικα καθορίζει τις ιδιότητες **χρώματος** και **μέγεθος γραμματοσειράς** για **H1** και **H2** στοιχεία:

```
<HEAD>  
<TITLE>CSS Example</TITLE>  
<STYLE TYPE="text/css">  
    H1 { font-size: x-large; color: red }  
    H2 { font-size: large; color: blue }  
</STYLE>  
</HEAD>
```

Το ανωτέρω CSS λέει στο browser να παρουσιάσει τους τίτλους επιπέδου 1 (H1) με μια υπερβολικά μεγάλη, κόκκινη γραμματοσειρά, και για να παρουσιάσει τους τίτλους επιπέδου 2 (H2) σε μια μεγάλη, μπλε γραμματοσειρά.

4.1.3 Δομή και Κανόνες

A. Βασική Σύνταξη

A.1 Κανόνες

A.1.1 Επιλογείς

Οποιοδήποτε στοιχείο HTML είναι πιθανός επιλογέας. Ο επιλογέας είναι απλά το στοιχείο που συνδέεται με ένα ιδιαίτερο ύφος. π.χ., ο επιλογέας μέσα στο

```
P { text-indent: 3em }
```

είναι το P.

A.1.1.1 Επιλογείς Κατηγορίες

Ένας απλός επιλογέας μπορεί να έχει διαφορετικές **κλάσεις**, επιτρέποντας κατά συνέπεια στο ίδιο στοιχείο για να έχει διαφορετικά στυλ. π.χ., ένας



συντάκτης μπορεί να επιθυμεί να δείξει τον κώδικα σε ένα διαφορετικό χρώμα ανάλογα με τη γλώσσα του:

```
code.html {color: #191970}
```

```
code.css {color: #4b0082}
```

Το ανωτέρω παράδειγμα έχει δημιουργήσει τις δύο κατηγορίες, την css και την html, για τη χρήση με το στοιχείο **CODE** του HTML. Η ιδιότητα **CLASS** χρησιμοποιείται στο HTML για να δείξει την κατηγορία ενός στοιχείου, π.χ.,

```
<P CLASS=warning>Only one class is allowed  
per selector. For example, code.html.proprietary  
is invalid.</p>
```

Οι κατηγορίες μπορούν επίσης να δηλωθούν χωρίς ένα σχετικό στοιχείο:

```
.note { font-size: small }
```

Σε αυτήν την περίπτωση, η κατηγορία note μπορεί να χρησιμοποιηθεί με οποιοδήποτε στοιχείο.

Μια ορθή πρακτική είναι να ονομάζονται οι κατηγορίες σύμφωνα με τη λειτουργία τους παρά την εμφάνισή τους. Η κατηγορία note στο ανωτέρω παράδειγμα θα μπορούσε να έχει ονομαστεί small, αλλά αυτό το όνομα δεν θα είχε νόημα εάν ο συντάκτης αποφάσισε να αλλάξει το ύφος της κατηγορίας έτσι ώστε να μην είχε πλέον μικρό μέγεθος γραμματοσειρών.

A.1.1.2 Επιλογείς Ταυτότητας

Οι επιλογείς ταυτότητας αφορούν ξεχωριστά των προσδιορισμό συγκεκριμένων στοιχείων. Αυτός ο τύπος επιλογέων πρέπει μόνο να χρησιμοποιείται λιτά λόγω των έμφυτων περιορισμών του. Ένας επιλογέας ταυτότητας χρησιμοποιείται με τον δείκτη «#» να προηγείται ενός ονόματος. π.χ.:

```
#svp940 { text-indent: 3em }
```

Αυτό στο HTML θα αναφερόταν από τις ιδιότητες ταυτότητας:

```
<P ID=svp940>Text indented 3em</P>
```

A.1.1.3 Επιλογείς Βασισμένοι στα Συμφραζόμενα

Οι βασισμένοι στα συμφραζόμενα επιλογείς είναι μόνο σειρές δύο ή περισσότερων απλών επιλογέων που χωρίζονται από το κενό. Σε αυτούς τους επιλογείς μπορούν να οριστούν οι κανονικές ιδιότητες και προηγούνται των απλών επιλογέων. π.χ. ο επιλογέας μέσα στο:



`P EM { background: yellow }`
είναι ο `P EM`. Αυτός ο κανόνας λέει ότι το υπογραμμισμένο κείμενο μέσα σε μια παράγραφο πρέπει να έχει ένα κίτρινο υπόβαθρο.

A.1.2 Δηλώσεις

A.1.2.1 Ιδιότητες

Μια ιδιότητα ορίζεται σε έναν επιλογέα προκειμένου να χειριστεί το ύφος της. Παραδείγματα ιδιοτήτων περιλαμβάνουν το `χρώμα`, τα `περιθώρια` και τις `γραμματοσειρές`.

A.1.2.2 Τιμές

Η δήλωση τιμής αναθέτετε σε μία ιδιότητα. π.χ. η ιδιότητα `χρώμα` θα μπορούσε να λάβει τη τιμή `κόκκινο`.

A.2 Ομαδοποίηση

Προκειμένου να μειωθούν οι επαναλαμβανόμενες δηλώσεις μέσα στα CSS, επιτρέπεται η ομαδοποίηση των επιλογέων και των δηλώσεων. π.χ. όλες οι επικεφαλίδες (H1, H2, H3, H4, H5, H6) σε ένα έγγραφο θα μπορούσαν να έχουν τις ίδιες δηλώσεις μέσω μιας ομαδοποίησης:

```
H1, H2, H3, H4, H5, H6 {  
  color: red;  
  font-family: sans-serif }
```

A.3 Κληρονομικότητα

Ουσιαστικά όλοι οι επιλογείς που τοποθετούνται μέσα σε άλλους επιλογείς θα κληρονομήσουν τις τιμές για κάθε ιδιότητας που ορίζετε στον εξωτερικό επιλογέα εκτός αν είναι διαφορετικά ορισμένο. π.χ. ένα `χρώμα` που καθορίζεται για το `BODY` θα εφαρμοστεί επίσης στο κείμενο μιας παραγράφου.

Υπάρχουν μερικές περιπτώσεις όπου ο εσωτερικός επιλογέας δεν κληρονομεί τις τιμές του εξωτερικού επιλογέα, αλλά αυτές πρέπει να ξεχωρίσουν λογικά. π.χ. η ιδιότητα των `περιθωρίων` δεν κληρονομείται, μια παράγραφος δεν θα είχε το ίδιο περιθώριο με το σώμα εγγράφου.



A.4 Σχόλια

Τα σχόλια δείχνονται μέσα στα CSS με τις ίδιες συμβάσεις που χρησιμοποιούνται στον προγραμματισμό της γλώσσας C.

```
/* COMMENTS CANNOT BE NESTED */
```

B. Ψευδο-Κατηγορίες και Ψευδο-στοιχεία

Οι Ψευδο-κατηγορίες και τα Ψευδο-στοιχεία είναι πρόσθετες «κατηγορίες» και «στοιχεία» που αναγνωρίζονται αυτόματα από την υποστήριξη των CSS στους browsers. Οι Ψευδο-κατηγορίες διακρίνονται μεταξύ των διαφορετικών τύπων στοιχείων (π.χ., οι συνδέσεις που έχουν ήδη επισκεπτηθεί και οι ενεργές συνδέσεις αντιπροσωπεύουν δύο τύπους άγκυρας). Τα Ψευδο-στοιχεία αναφέρονται στους υποτομείς των στοιχείων, όπως το πρώτο γράμμα μιας παραγράφου.

Οι κανόνες με τις Ψευδο-κατηγορίες ή τα Ψευδο-στοιχεία παίρνουν τη μορφή:

```
selector:pseudo-class { property: value }
```

ή

```
selector:pseudo-element { property: value }
```

Οι Ψευδο-κατηγορίες και τα Ψευδο-στοιχεία δεν πρέπει να διευκρινιστούν με τις ιδιότητες του HTML. Οι κανονικές κατηγορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τις Ψευδο-κατηγορίες και τα Ψευδο-στοιχεία ως εξής:

```
selector.class:pseudo-class { property: value }
```

ή

```
selector.class:pseudo-element {property: value}
```

B.1 Ψευδο-κατηγορίες άγκυρών

Οι Ψευδο-κατηγορίες μπορούν να οριστούν στο στοιχείο A για να εμφανίζουν συνδέσεις, συνδέσεις που έχουν επισκεφθεί και τις ενεργές συνδέσεις διαφορετικά. Μια επισκεμμένη σύνδεση θα μπορούσε να καθορισθεί με ένα διαφορετικό χρώμα, διαφορετικό μέγεθος και στίλ.

```
A:link { color: red }
```

```
A:active { color: blue; font-size: 125% }
```

```
A:visited { color: green; font-size: 85% }
```




B.2 Ψευδο-κατηγορίες Πρώτης Γραμμής

Συχνά στα άρθρα εφημερίδων, όπως εκείνα στην *Wall Street Journal*, η πρώτη γραμμή του κειμένου σε ένα άρθρο είναι γραμμένη με έντονη γραφή και όλα κεφαλαία. Ένα Ψευδο-στοιχείο πρώτης γραμμής μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε στοιχείο (όπως το P, H1, κ.λπ.). Ένα παράδειγμα ενός Ψευδο-στοιχείου πρώτης γραμμής θα ήταν:

```
P:first-line {  
  font-variant: small-caps;  
  font-weight: bold }
```

B.3 Ψευδο-κατηγορίες Πρώτου Γράμματος

Το Ψευδο-στοιχείο πρώτου γράμματος χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει διάφορα εφέ. Το πρώτο γράμμα του κειμένου μέσα σε έναν διορισμένο επιλογέα θα δοθεί σύμφωνα με την αξία που ορίζεται. Ένα Ψευδο-στοιχείο πρώτου γράμματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιοδήποτε στοιχείο. π.χ.:

```
P:first-letter { font-size: 300%; float: left }
```

θα δημιουργούσε ένα γράμμα τρεις φορές το κανονικό μέγεθος της γραμματοσειράς.

Γ. Σειρά Ρόλων

Όταν χρησιμοποιούνται διαφορετικά CSS μπορεί υπάρξει πρόβλημα όσο αφορά τον έλεγχο κάποιων επιλογέων. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να υπάρχουν κανόνες ως προς το CSS που θα έχει τον έλεγχο. Τα ακόλουθα χαρακτηριστικά θα καθορίσουν την έκβαση των αντιφατικών CSS.

Γ.1 !Σημαντικότητα

Οι κανόνες μπορούν να χαρακτηριστούν ως σημαντικοί με τη διευκρίνιση !σημαντικός. Ένα στυλ που χαρακτηρίζεται ως σημαντικό θα επιβάλλεται σε σχέση με τα υπόλοιπα CSS. Επιπλέον, δεδομένου του ότι και ο συντάκτης και ο αναγνώστης μπορούν να ορίσουν σημαντικούς κανόνες, ο κανόνας του πρώτου θα αγνοήσει του κανόνα του δεύτερου. Μία απλή χρήση της δήλωσης !σημαντικότητας:



```
BODY { background: url(bar.gif) white;  
        background-repeat: repeat-x !  
        important }
```

Γ.2 Προέλευση των Κανόνων

(συντάκτη εναντίον του αναγνώστη)

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, οι συντάκτες και οι αναγνώστες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν CSS. Όταν οι κανόνες μεταξύ των δύο συγκρούονται, οι κανόνες του συντάκτη θα υπερισχύσουν των κανόνων του. Και τα δύο CSS αγνοούν τα ενσωματωμένα του browser.

Οι συντάκτες πρέπει να είναι προσεκτικοί στην χρήση της !σημαντικότητας δεδομένου ότι θα αγνοήσουν οποιαδήποτε χρήση !σημαντικότητας του χρήστη. Ένας χρήστης μπορεί, για παράδειγμα, να δηλώσει μεγάλα μεγέθη γραμματοσειρών ή πρόσθετα χρώματα λόγω προβλημάτων όρασης, ένας τέτοιος χρήστης θα δήλωνε, πιθανώς, ορισμένους κανόνες στιλ ως !σημαντικούς, δεδομένου ότι μερικές φορές, είναι ζωτικής σημασίας, για το χρήστη, να είναι σε θέση να διαβάσει μια σελίδα. Οποιοδήποτε κανόνες !σημαντικότητας θα αγνοήσουν τους κανονικούς κανόνες, έτσι οι συντάκτες ενθαρρύνονται για να χρησιμοποιήσουν τους κανονικούς κανόνες σχεδόν αποκλειστικά για να εξασφαλίσουν ότι οι χρήστες με τις πρόσθετες ανάγκες ύφους είναι σε θέση να διαβάσουν τη σελίδα.

Γ.3 Κανόνες Επιλογών: Ιδιομορφία Υπολογισμού

Τα CSS μπορούν επίσης να αγνοήσουν συγκρουόμενα CSS βασισμένα στο επίπεδο ιδιομορφίας τους, όπου ένα πιο συγκεκριμένο στιλ θα υπερισχύει ενός λιγότερου. Είναι απλά ένα παιχνίδι υπολογισμών της ιδιομορφία ενός επιλογέα.

- a) Μετρήστε τον αριθμό ιδιοτήτων ταυτότητας στον επιλογέα.
- b) Μετρήστε τον αριθμό ιδιοτήτων κατηγορίας στον επιλογέα.
- c) Μετρήστε τον αριθμό ονομάτων ετικετών HTML στον επιλογέα.

Τέλος, γράψτε τους τρεις αριθμούς με αυτή τη σειρά χωρίς διαστήματα ή κόμματα για να λάβετε έναν



τριψήφιο αριθμό. (Σημείωση, μπορεί να πρέπει να μετατρέψετε τους αριθμούς σε μια μεγαλύτερη βάση για να καταλήξει με τρία ψηφία). Η τελική λίστα αριθμών, που αντιστοιχούν στους επιλογείς, θα καθορίσει εύκολα το επίπεδο της ιδιομορφίας. Ένα CSS με υψηλό επίπεδο ιδιομορφίας είναι ευκολονόητο ότι θα υπερισχύει ενός με μικρότερο επίπεδο ιδιομορφίας. Παρακάτω είναι ένας κατάλογος επιλογέων που ταξινομείται βάση της ιδιομορφίας τους:

```
#id1      {xxx} /* a=1 b=0 c=0 --> specificity
= 100 */
UL UL LI.red {xxx} /* a=0 b=1 c=3 -->
specificity = 013 */
LI.red    {xxx} /* a=0 b=1 c=1 --> specificity
= 011 */
LI        {xxx} /* a=0 b=0 c=1 --> specificity =
001 */
```

Γ.4 Σειρά Προδιαγραφών

Για γίνει ευκολότερο, όταν έχουν δύο κανόνες ίδιου βάρους, ο τελευταίος κανόνας που διευκρινίζεται κερδίζει.

4.2 HTML

4.2.1 Τι είναι HTML

Η HTML είναι το ακρωνύμιο των λέξεων Hypertext Markup Language (γλώσσα μορφοποίηση υπερκειμένου) και είναι η βασική γλώσσα δόμηση σελίδων του World Wide Web (ή απλά ιστού: Web). Είναι μία γλώσσα προγραμματισμού. Χρησιμοποιείται για να σημαίνει ένα τμήμα κειμένου και να το κάνει να εμφανίζεται καλύτερα. Επιτρέπει την ενσωμάτωση ήχου και εικόνων στις web σελίδες. Αρχικά είχε κατασκευασθεί με σκοπό μόνο την μορφοποίηση κειμένου, αλλά μεγάλωσε και ενσωμάτωσε σχεδιαστικές τεχνικές κ.α.

Η γλώσσα χρησιμοποιεί ένα αριθμό από tags για την μορφοποίηση κειμένου, για την δημιουργία συνδέσμων (links) μετάβασης ανάμεσα των σελίδα, για την εισαγωγή εικόνων, ήχου κ.α. Όταν ένας Web Browser ανοίγει ένα αρχείο HTML τα στοιχεία (tags) μεταφράζονται σε κατάλληλα χαρακτηριστικά με



αποτελέσματα στην εμφάνιση και στην λειτουργικότητα της συγκεκριμένης σελίδας.

4.2.2 Εκδόσεις HTML

Το 1990 ο Tim Berners-Lee από το Cern, το εργαστήριο φυσικής της Γενεύης, δημιούργησε ένα νέο πρωτόκολλο με το οποίο θα μπορούσαν να μεταφέρονται κάθε είδος αρχείων και αντικειμένων μέσα από το Internet. Το πρωτόκολλο αυτό ονομάστηκε HTTP (HyperText Transfer Protocol) και σηματοδότησε την αρχή του WWW όπως το ξέρουμε σήμερα. Οι σελίδες που ήταν η βάση του WWW ήταν γραμμένες στην πρώτη έκδοση της γλώσσα HTML.

Το 1994 αναπτύσσεται το πρότυπο HTML 2.0 από ένα διεθνή οργανισμό (Internet Engineering Task Force). Η επόμενη έκδοση η 3.0 δεν έγινε αποδεκτή από τις Microsoft και Netscape οπότε γρήγορα αντικαταστάθηκε από την έκδοση 3.2 (1996). Η τελευταία περιελάμβανε πολλές από τις σημάνσεις (tags) που είχαν εισάγει οι δύο εταιρίες. Η έκδοση 4.0 παρουσιάστηκε τον Ιούνιο του 1997.

4.2.3 Γλώσσες Προγραμματισμού στο Internet

Οι ενδογενείς αδυναμίες της HTML, μιας κατεξοχήν γλώσσας μορφοποίησης υπερκειμένου, σύντομα οδήγησαν στην ανάπτυξη γλωσσών προγραμματισμού στο Internet. Η χρήση των γλωσσών προγραμματισμού κρίθηκε απαραίτητη αφού η εξάπλωση του Internet και η χρήση των σελίδων HTML για αλληλεπίδραση με τους χρήστες (δυναμική αποστολή και λήψη δεδομένων) δεν μπορούσε να πραγματοποιηθεί μέσω της HTML. Αρχικά, αναπτύχθηκε από την εταιρεία Netscape η γλώσσα JavaScript η οποία, όπως και η HTML μεταφράζεται από τον Web Browser κατά την εμφάνιση της σελίδας. Η Microsoft ανέπτυξε απ' την πλευρά της μια δική της έκδοση της γλώσσας JavaScript την οποία ονόμασε JScript και μια έκδοση της γλώσσας Basic ειδικά για το Internet που ονόμασε VBScript.

Έτσι πλέον με την χρήση των παραπάνω γλωσσών είναι δυνατό να ελεγχθούν και να προγραμματιστούν όλα σχεδόν τα αντικείμενα που μπορεί να περιέχει μία ιστοσελίδα και με τη χρήση είτε εντολών διαδικαστικού χαρακτήρα, είτε εντολών διακλάδωσης, όπως για παράδειγμα η δομή [if ... then... else...]. Η χρήση τέτοιου είδους "προγραμμάτων" ή όπως ονομάζονται "scripts" είναι διαδικασία που έχει μεγάλες απαιτήσεις σε προγραμματισμό και απευθύνεται σε προγραμματιστές και μόνο.



4.2.4 Δημιουργία Αρχείων HTML

Η δημιουργία αρχείων HTML είναι πολύ απλή. Αρκεί να "τρέξουμε" έναν οποιοδήποτε διορθωτή κειμένου text, όπως το Notepad των Windows. Να γράψουμε τον κώδικα HTML που επιθυμούμε και να το αποθηκεύσουμε (σώσουμε) σε ένα αρχείο με κατάληξη .htm ή .html. Συνήθως αποθηκεύουμε με επέκταση .html όταν θα δημοσιεύσουμε τα αρχεία μας σε διακομιστή Unix. Αντίθετα ο εξυπηρετητής Windows NT καταλαβαίνει τα αρχεία και σαν .htm και σαν .html.

4.2.5 Συγκεντρωτικός πίνακας με Tags της HTML

Η παρακάτω λίστα περιέχει τα πιο συνηθισμένα HTML tags.

tag	Περιγραφή
<html>	Το αρχικό tag για κάθε σελίδα HTML
<head>	Η επικεφαλίδα της σελίδας
<meta>	Στοιχεία για τις μηχανές αναζήτησης
<title>	Ο τίτλος της σελίδα που θα εμφανιστεί στο Browser.
<body>	Το κύριο σώμα της σελίδας
<!--	Σχόλιο (δεν εμφανίζονται στον Browser)
 	Αλλαγή γραμμής (δεν έχει tag τέλους)
<p>	Αλλαγή παραγράφου
<pre>	Εισάγουμε το κείμενο στις θέσεις που θέλουμε
<h?>	Επικεφαλίδα (? από 1 έως 6)
<blockquote>	Αριστερό περιθώριο σε μία παράγραφο
	Δημιουργία έντονων χαρακτήρων (bold)
<i>	Δημιουργία πλάγιων χαρακτήρων (<i>italic</i>)
<u>	Υπογράμμιση χαρακτήρων(<u>underline</u>)
<tt>	Χαρακτήρες γραφομηχανής (Typewriter)



<strike>	Διακριτή διαγραφή (strike)
<sup>	Εκθέτης
<sub>	Δείκτης
<small>	Μικρά γράμματα
<big>	Μεγάλα γράμματα
	Μορφοποίηση γραμματοσειράς
<hr>	Οριζόντια γραμμή
<a>	Σύνδεσμος (link)
	Εισαγωγή εικόνας

4.3 JAVASCRIPT

4.3.1 Τι είναι JavaScript

Η JavaScript είναι μια νέα scripting γλώσσα, η οποία αναπτύσσεται από την [Netscape](#). Με το JavaScript μπορείς εύκολα να αναπτύξεις μια interactive σελίδα (μια σελίδα δηλαδή που αλληλεπιδρά στον εαυτό της).

4.3.2 Το JavaScript δεν είναι Java

Πολλοί πιστεύουν ότι το JavaScript είναι Java λόγω της ομοιότητας του ονόματος. Αυτό, όμως, δεν είναι αλήθεια.

4.3.3 Τρέχοντας JavaScript

Τι χρειάζεται ώστε να τρέξουν scripts γραμμένα σε JavaScript; Χρειάζεστε ένα browser που υποστηρίζει JavaScript - παραδείγματος χάριν το Netscape Navigator (από την έκδοση 2.0) ή το Microsoft Internet Explorer (MSIE ως συντομία - από την έκδοση 3.0). Εφόσον αυτοί οι δύο browsers είναι πολύ διαδεδομένοι, πολλοί χρήστες έχουν την δυνατότητα να τρέξουν scripts γραμμένα σε JavaScript. Αυτό είναι βεβαίως ένας σημαντικός λόγος για να διαλέξετε JavaScript για να εμπλουτίσετε τις web-σελίδες σας.



4.3.4 Εισάγοντας JavaScript σε μία HTML σελίδα

Ο κώδικας JavaScript εισάγεται απευθείας στην HTML σελίδα. Για να δείτε πώς αυτό δουλεύει, θα κοιτάξουμε ένα απλό παράδειγμα:

```
<html>
  <body>
    <br>
      Αυτό είναι ένα απλό κανονικό HTML έγγραφο.
    <br>
    <script language="JavaScript">
      document.write ("Αυτό είναι JavaScript!")
    </script>
    <br>
      Ξανά σε HTML.
  </body>
</html>
```

Από πρώτη ματιά φαίνεται σαν ένα κανονικό HTML έγγραφο. Το μόνο καινούργιο μέρος είναι το:

```
<script language="JavaScript">
  document.write ("Αυτό είναι JavaScript!")
</script>
```

Αυτό λέγεται JavaScript.

Εδώ είναι το αποτέλεσμα:

```
Αυτό είναι ένα απλό κανονικό HTML έγγραφο
Αυτό είναι JavaScript!
Ξανά σε HTML.
```

4.3.5 Non-JavaScript Browser

Πώς φαίνεται η σελίδα μας όταν ο browser δεν καταλαβαίνει JavaScript; Ένας non-JavaScript browser δεν ξέρει τι σημαίνει <script>. Αγνοεί το <script> και βγάζει όλο τον ακόλουθο κώδικα λες και είναι κανονικό κείμενο. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης θα δει τον JavaScript κώδικα μέσα στο HTML έγγραφο. Αυτό βεβαίως δεν ήταν ο σκοπός μας. Υπάρχει τρόπος για να κρύψουμε τον JavaScript κώδικα από παλιούς browsers. Θα χρησιμοποιήσουμε τα HTML comments <!-- -->. Ο νέος μας κώδικας θα δείχνει ως εξής:

```
<html>
  <body>
    <br>
      Αυτό είναι ένα απλό κανονικό HTML έγγραφο.
    <br>
    <script language="JavaScript">
```



```
<!-- Κρύβουμε τον κώδικα
      document.write ("Αυτό είναι JavaScript!")
      // -->
</script>
<br>
      Ξανά σε HTML.
</body>
</html>
```

Το αποτέλεσμα σε ένα non-JavaScript browser θα είναι το εξής:

Αυτό είναι ένα απλό κανονικό HTML έγγραφο.
Ξανά σε HTML.

Χωρίς τα HTML-comments το αποτέλεσμα σε ένα non-JavaScript browser θα ήταν:

Αυτό είναι ένα απλό κανονικό HTML έγγραφο.
document.write("Αυτό είναι JavaScript!")
Ξανά σε HTML.

Σημειώστε ότι δεν μπορείτε να κρύψετε τον JavaScript κώδικα τελείως. Αυτό που κάνουμε εδώ είναι να εμποδίσουμε το λάθος αποτέλεσμα του κώδικα σε παλιούς browsers - αλλά ο χρήστης μπορεί να δει τον κώδικα επιλέγοντας την λειτουργία 'View document source' του browser που χρησιμοποιεί. ΔΕΝ υπάρχει τρόπος να εμποδίσουμε κάποιον από το να δει τον πηγαίο κώδικα (με σκοπό να μη δει πώς γίνεται κάτι).

4.4 PHP

4.4.1 Τι είναι η PHP

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

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

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




```
?>
```

```
</body>  
</html>
```

Παρατηρήστε πως αυτό είναι διαφορετικό από ένα script γραμμένο σε άλλες γλώσσες προγραμματισμού όπως η Perl ή η C : Αντί να γράφετε ένα πρόγραμμα με πολλές εντολές για να εξάγετε HTML, γράφετε ένα HTML script με κάποιο ενσωματωμένο κώδικα για να κάνει κάτι (σε αυτή την περίπτωση, να εμφανίζει κάποιο κείμενο). Ο κώδικας PHP είναι εσώκλειστος σε ειδικά [tags \(ετικέτες\) αρχής και τέλους](#) που σας επιτρέπουν να μεταφέρεστε μέσα και έξω από το "PHP mode" (PHP τρόπο λειτουργίας).

Αυτό που διαχωρίζει την PHP από κάτι σαν client-side Javascript είναι ότι ο κώδικας εκτελείται στον server (εξυπηρετητή). Αν είχατε ένα script σαν το παραπάνω στον server σας, ο client θα έπαιρνε τα αποτελέσματα της εκτέλεσης αυτού του script, χωρίς να υπάρχει κανένας τρόπος να καταλάβει τι κώδικας υπάρχει από κάτω. Μπορείτε ακόμη να ρυθμίσετε τον web server σας να χειρίζεται όλα τα HTML αρχεία σας με την PHP, και τότε πραγματικά δεν υπάρχει τρόπος ο χρήστης να καταλάβει τι έχετε κάτω από το μανίκι σας.

Τα καλύτερο πράγμα στην PHP είναι ότι είναι εξαιρετικά απλή για ένα νεοφερμένο αλλά προσφέρει πολλές προηγμένα χαρακτηριστικά για ένα επαγγελματία προγραμματιστή. Μην τρομάζετε όταν διαβάζετε την μακροσκελή λίστα με τα χαρακτηριστικά της PHP. Μπορείτε να εξοικειωθείτε μέσα σε πολύ λίγο χρόνο και να αρχίσετε να γράφετε απλά script σε λίγες ώρες.

4.4.2 Τι κάνει η PHP

Οτιδήποτε. Η PHP επικεντρώνεται κυρίως στο server-side scripting, έτσι μπορείτε να κάνετε οτιδήποτε ένα άλλο CGI πρόγραμμα μπορεί να κάνει, όπως να μαζέψει δεδομένα, να παράγει δυναμικό περιεχόμενο σελίδων, ή να στείλει και να πάρει cookies. Αλλά η PHP μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα. Υπάρχουν τρεις κύριοι τομείς που χρησιμοποιείται ένα PHP script.



A. Server-side scripting

Αυτό είναι το πιο παραδοσιακό και το κύριο πεδίο για την PHP. Χρειάζεστε τρία πράγματα για να δουλέψει αυτό. Τον PHP μεταγλωττιστή (parser) (CGI ή server module), ένα webserver (εξηγηρητητή σελίδων) και ένα web browser ("φυλλομετρητή"). Πρέπει να τρέξετε τον webserver, με μια συνδεδεμένη εγκατάσταση της PHP. Μπορείτε να προσπελάσετε τα αποτελέσματα του PHP προγράμματος με ένα web browser, βλέποντας την σελίδα PHP μέσα από τον server.

B. Command line scripting

Μπορείτε να φτιάξετε ένα PHP script για να το τρέχετε χωρίς server ή browser. Χρειάζεστε μόνο τον PHP μεταγλωττιστή για να την χρησιμοποιήσετε με αυτό τον τρόπο. Αυτός ο τύπος είναι ιδανικός για script που εκτελούνται συχνά με τη χρήση της cron (σε *nix ή Linux) ή με τον Task Scheduler (στα Windows). Αυτά τα script μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για απλές εργασίες επεξεργασίες κειμένου.

Γ. 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 ξέρετε PHP πολύ καλά και θέλετε να χρησιμοποιήσετε κάποια προχωρημένα χαρακτηριστικά της PHP στις client-side εφαρμογές σας, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το PHP-GTK για αυτού του είδους τα προγράμματα. Έχετε επίσης τη δυνατότητα να γράφετε cross-platform εφαρμογές με αυτό τον τρόπο. Το PHP-GTK είναι μια επέκταση της PHP και δεν συμπεριλαμβάνεται στην κύρια διανομή.

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, 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, για τους υπόλοιπους η PHP μπορεί να λειτουργήσει ως ένας CGI επεξεργαστής.



Έτσι με την PHP έχετε την ελευθερία επιλογής ενός λειτουργικού συστήματος και ενός web server. Επιπλέον, έχετε επίσης την ελευθερία να χρησιμοποιήσετε συναρτησιακό (procedural) ή αντικειμενοστρεφή (object oriented) προγραμματισμό ή μια ανάμειξη τους. Αν και η παρούσα έκδοση δεν υποστηρίζει όλα τα πρότυπα χαρακτηριστικά, μεγάλες βιβλιοθήκες κώδικα και μεγάλες εφαρμογές (συμπεριλαμβανομένης και της βιβλιοθήκης PEAR) είναι γραμμένες μόνο με αντικειμενοστρεφή κώδικα.

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

Ένα από τα πιο δυνατά και σημαντικά χαρακτηριστικά της PHP είναι η υποστήριξη που έχει για ένα μεγάλο σύνολο βάσεων δεδομένων. Η συγγραφή μιας σελίδας που υποστηρίζει βάσεις δεδομένων είναι εξαιρετικά απλή. Οι εξής βάσεις δεδομένων υποστηρίζονται μέχρι στιγμής:

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

Έχουμε επίσης μια αφαιρετική επέκταση DBX βάσεων δεδομένων (DBX database abstraction extension) που σας επιτρέπει διάφανα να χρησιμοποιείτε οποιαδήποτε βάση δεδομένων υποστηρίζεται από αυτή την επέκταση. Επιπλέον η PHP υποστηρίζει το ODBC, το Open Database Connection standard (Ανοιχτό πρότυπο Σύνδεσης Βάσεων δεδομένων) έτσι μπορείτε να συνδεθείτε σε οποιαδήποτε βάση δεδομένων που υποστηρίζει αυτό το παγκόσμιο πρότυπο.



Η PHP έχει επίσης υποστήριξη για επικοινωνία με άλλες υπηρεσίες χρησιμοποιώντας πρωτόκολλα όπως LDAP, IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, COM (στα Windows) και αμέτρητα άλλα. Μπορείτε επίσης να ανοίξετε raw network sockets και να αλληλεπιδράσετε με οποιοδήποτε άλλο πρωτόκολλο. Η PHP έχει ακόμη υποστήριξη για την περίπλοκη ανταλλαγή δεδομένων WDDX μεταξύ σχεδόν όλων των Web programming γλωσσών. Μιλώντας για δια-επικοινωνία, η PHP υποστηρίζει instantiation αντικειμένων Java και τα χρησιμοποιεί διάφανα σαν αντικείμενα PHP. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε την CORBA επέκταση μας για να προσπελάσετε remote (απομακρυσμένα) αντικείμενα. Η PHP έχει εξαιρετικά χρήσιμα χαρακτηριστικά επεξεργασίας κειμένων, από την POSIX επέκταση ή τις Perl regular expressions μέχρι XML parsing αρχείων. Για τη μεταγλώττιση και την πρόσβαση αρχείων XML, υποστηρίζουμε τα πρότυπα SAX και DOM. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την XSLT επέκταση μας για να μετατρέπετε τα XML αρχεία σε άλλες μορφές.

Καθώς χρησιμοποιείτε την PHP στον τομέα του ecommerce, θα βρείτε τις Cybercash payment, CyberMUT, VeriSign Payflow Pro και CCVS συναρτήσεις χρήσιμες για τα online προγράμματα πληρωμής σας.

Τελευταίο αλλά σημαντικό, έχουμε πολλές άλλες ενδιαφέρουσες επεκτάσεις, τις mhoGoSearch search engine συναρτήσεις, πολλά εργαλεία συμπίεσης (gzip, bz2), μετατροπές ημερολογίου, μεταφράσεις...

Όπως βλέπετε αυτή η σελίδα δεν είναι αρκετή για να απαριθμήσει όλα τα χαρακτηριστικά και πλεονεκτήματα της PHP.



5° ΚΕΦΑΛΑΙΟ



5.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ψάχνοντας στο διαδύκτιο για άλλα φαρμακεία εντοπίσαμε ότι τα περισσότερα από αυτά χρησιμοποιούν το ίδιο template (πρότυπο).

LOGO	
MENU	DATA



Βάση της υπάρχουσας νομοθεσίας δεν επιτρέπεται η δημοσίευση τιμών των προϊόντων, έτσι οι λόγοι δημιουργίας ιστότοπου ενός φαρμακείου είναι πέρα από διαφημιστικοί, η ενημέρωση των πελατών για τα νέα του και για άλλα θέματα υγείας, όπως π.χ. εφημερίες των νοσοκομείων ή των φαρμακείων της πόλης.





5.2 ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΦΑΡΜΑΚΕΙΟΥ

5.2.1 Από την πλευρά του χρήστη

Κάντε κλικ για να ενεργοποιήσετε και να χρησιμοποιήσετε αυτό το στοιχείο ελέγχου

Monday, 14 - 05 - 2007

Φαρμακείο

Από το 1988 δραστηριοποιούμαστε στο χώρο της υγείας με φαρμακείο που διατηρούμε στο Ηράκλειο Κρήτης. Με σεβασμό και υπευθυνότητα απ' ενός εκτελώντας ιατρικές συνταγές και δίνοντας τις σωστές οδηγίες κι απ' ετέρου προλαμβάνοντας και αντιμετωπίζοντας προβλήματα υγείας παρέχοντας συμβουλές και επιλεγμένα προϊόντα στα πλαίσια της αυτοθεραπείας. Πιστεύουμε στην ποιότητα του περιεχομένου (π.χ. στις κρέμες προσώπου) και όχι στην εικόνα της συσκευασίας. Επιδιώκουμε να είμαστε οι καλύτεροι σε ποιότητα, οργάνωση, εξυπηρέτηση. Ακόμα και σεβάσαμε τον άνθρωπο που έρχεται ζητώντας βοήθεια ή και σαν απλή κατανοητής να του εμπνεύσουμε εμπιστοσύνη αποδεικνύοντας στην πράξη την καλή μας πρόθεση και την επάρκεια γνώσης. Με επιστημονική κατάρτιση και συνεχή εκπαίδευση σε μια εποχή που η ζωή κερδίζει όλο και περισσότερες μάσκες και οι ασθενείς υποχωρούν. Όλα αυτά είναι τα σημεία που μας κάνουν ξεχωριστούς στους πελάτες και φίλους μας.

Στο χώρο του φαρμακείου μας συναντά κανείς όλες τις καταξιωμένες εταιρίες κοσμητικών και παραφαρμακευτικών ειδών. Εκτελούνται οι συνταγές όλων των ταμείων (ΤΑΣΥ, ΙΚΑ, ΤΕΒΕ, κτλ)

Είμαι διαθέσιμη να σας λύσω οποιαδήποτε απορία σε προβλήματα υγείας, που αγγίζει την αρμοδιότητά μου.

Φαρμακείο :: Προϊόντα :: Προσφορές :: Εργαστήριο :: Επικοινωνία

Μπαίνοντας στην σελίδα ο χρήστης μπορεί να ενημερωθεί για τα προϊόντα καθώς και για τις προσφορές που υπάρχουν εκείνη την περίοδο στο φαρμακείο. Του δίνετε επίσης η δυνατότητα να επικοινωνήσει με τους υπεύθυνους του φαρμακείου είτε τηλεφωνικά, μιας και υπάρχουν τα στοιχεία (τηλέφωνο, διεύθυνση) είτε και με την αποστολή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Τέλος ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ενημερωθεί για διάφορα θέματα υγείας καθώς και για τις εφημερίες τόσο των φαρμακείων όσο και των νοσοκομείων στην πόλη του ηρακλείου.



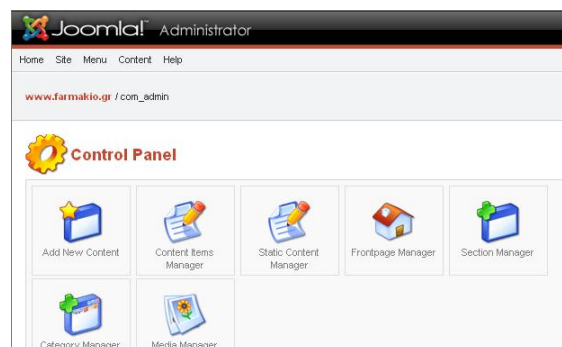
5.2.2 Από την πλευρά του διαχειριστή



Το Mambo μέσα από τη Διαχείριση Χρηστών, μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε, να διαχειριστούμε και να αφαιρέσουμε χρήστες του ιστοτόπου. Ως χρήστες νοούνται οι επισκέπτες που έχουν εγγραφεί ως μέλη αλλά και όσους έχουμε προσθέσει εμείς.

Διευθυντής (Manager):

Τα μέλη αυτής της ομάδας έχουν πρόσβαση στις λειτουργίες δημιουργίας περιεχομένου και σε πληροφορίες για το σύστημα. Δεν έχουν δικαίωμα να επεξεργάζονται τους χρήστες, τα μενού, την γλώσσα της σελίδας και φυσικά ούτε τις αρχικές ρυθμίσεις (configurations).





Διαχειριστής (Administrator):

Τα μέλη αυτής της ομάδας έχουν πρόσβαση στις περισσότερες λειτουργίες του πίνακα ελέγχου. Μπορούν να παρέμβουν στο περιεχόμενο και στις πληροφορίες για το σύστημα. Επίσης έχουν δικαίωμα να επεξεργάζονται τους χρήστες, αλλά όχι τα μενού, την γλώσσα της σελίδας και φυσικά ούτε τις αρχικές ρυθμίσεις (configurations)



Υπέρ-Διαχειριστής (Super Administrator):

Τα μέλη αυτής της ομάδας ελέγχουν απόλυτα τον ιστότοπο. Έχουν πρόσβαση σε όλες της λειτουργίες του Πίνακα Ελέγχου.





ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- “Ανακαλύψτε το Mambo CMS” του Ηλία Αντωνόπουλου

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- “Building Websites with Mambo” του Hagan Graf

ΠΗΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

- <http://www.anodos.gr>
- <http://dide.flo.sch.gr>
- <http://www.go-online.gr>
- <http://uranus.ee.auth.gr>
- <http://eos.uom.gr>
- <http://magaz.hellug.gr>
- <http://www.e-yliko.gr>
- <http://webgrp.ceid.upatras.gr>
- <http://www.php.net>
- <http://www.MySQL.com>
- <http://www.w3c.org>
- <http://www.w3schools.com>
- <http://www.zend.com>
- <http://www.devshed.com>
- <http://www.phpfreaks.com>
- <http://www.mattkruse.com>
- <http://www.useit.com>
- <http://www.htmlhelp.com>
- <http://pacific.jour.auth.gr>
- <http://users.hol.gr>