



**ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΤΥΠΟΥ E-VILLAGE

ΟΥΡΑΝΟΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: Σταματάκης Αντώνιος

Ηράκλειο 2007

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	4
1.1. Εισαγωγή στις εικονικές και συμβατικές κοινότητες.....	4
1.2 Τι είναι μια εικονική κοινότητα (E-Community).....	6
1.2.1 Εκπαιδευτική εικονική κοινότητα	7
1.2.2 Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια.....	8
1.3 Ομοιότητες και διαφορές των εικονικών κοινοτήτων σε σχέση με τις συμβατικές κοινότητες στα χαρακτηριστικά	9
1.4 Ομοιότητες και διαφορές των εικονικών κοινοτήτων σε σχέση με τις συμβατικές κοινότητες στις δυνατότητες	11
1.5 Γιατί οι άνθρωποι γίνονται μέλη και δημιουργούν εικονικές κοινότητες;	14
1.6 Κίνητρα για τη συμβολή στις εικονικές κοινότητες.....	16
1.7 Βήματα που χρειάζονται για τη δημιουργία μιας εικονικής κοινότητας.....	17
1.8 Παράγοντες επιτυχίας μιας εικονικής κοινότητας.....	18
1.9 Ταυτότητα (identity) και η εικονική κοινότητα	19
2. E-Village.....	20
2.1 Τι είναι ένα ηλεκτρονικό χωριό;	20
2.2 Τι μπορεί να κάνει ένα ηλεκτρονικό χωριό	20
2.3 Γιατί να δημιουργήσει κάποιος ένα ηλεκτρονικό χωριό	22
3. Σχεδίαση του δικτυακού τόπου.....	23
3.1 Τι είναι μια διεπαφή.....	23
3.2 Αρχές σχεδίασης της διεπαφής.....	24
3.3 Σχεδίαση του δικτυακού τόπου (Layout).....	25
3.4 Σχεδίαση του δικτυακού τόπου (Μενού πλοήγησης).....	27
3.5 Σχεδίαση του δικτυακού τόπου (Εικόνες και χρώματα).....	27
3.4 Τι είναι μια ιστοσελίδα	27
3.4.1 Κατηγορίες ιστοσελίδων	28
3.4.1.1 Δυναμικές ιστοσελίδες.....	28
3.4.1.2 Στατικές ιστοσελίδες.....	28
3.4.2 Διαφορά δυναμικών - στατικών ιστοσελίδων	28
4. Υλοποίηση του δικτυακού τόπου.....	30
4.1 Χρήστες του site.....	30
4.2 Οι υπηρεσίες του site	35

4.3 Υπηρεσίες για επισκέπτες	35
4.4 Υπηρεσίες για μέλη	38
4.4.1 Μηνύματα (Web mail)	38
4.4.2 Συνομιλία (Chat).....	40
4.4.3 Forum	41
4.4.4 Λίστα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (Mail List)	41
4.4.5 Αναζήτηση μέλους.....	42
4.4.6 Εκδηλώσεις (Events).....	42
4.4.7 Ανακοινώσεις	43
4.4.8 Προφίλ.....	43
4.4.9 Ηλεκτρονικές αγγελίες.....	44
4.4.10 Εικονική κατοικία	45
5. Συμπεράσματα	48
Παράρτημα 1: Σχήμα της βάσης δεδομένων	50
Παράρτημα 2: Κώδικας SQL.....	52
Παράρτημα 3: Εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε για την κατασκευή του site	56
HTML.....	56
CSS (Cascading Style Sheets).....	56
Apache Web Server	57
MySQL	57
PHP.....	57
Παράρτημα 4: Πηγές.....	59

1. Εισαγωγή

Σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η κατασκευή ενός website και πιο συγκεκριμένα ενός Ηλεκτρονικού Χωριού(E-Village).

Στην αναφορά αυτή θα επικεντρωθούμε κυρίως στην παρουσίαση κάποιων στοιχείων για τις εικονικές κοινότητες που έχουν δημιουργηθεί και συνεχίζουν να δημιουργούνται με αυξανόμενο ρυθμό στον τεράστιο κόσμο του Διαδικτύου.

Θα γίνει σύγκριση των εικονικών αυτών κοινοτήτων με τις συμβατικές κοινότητες που υπάρχουν στον πραγματικό-συμβατικό κόσμο και θα εξηγήσουμε πώς αυτές οι εικονικές κοινότητες επιδρούν στην ψυχολογία των ατόμων που είναι μέλη αυτών.

Επίσης θα ακολουθήσει μια παρουσίαση των υπηρεσιών που προσφέρει το site, μια αξιολόγηση του, καθώς και μια αναφορά στα εργαλεία και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή του.

1.1. Εισαγωγή στις εικονικές και συμβατικές κοινότητες

Κοινότητα είναι μία ομάδα ζώντων οργανισμών, ανθρώπων, φυτών ή ζώων που ζουν σε ένα κοινό περιβάλλον. Αυτό που χαρακτηρίζει μία κοινότητα είναι η συνεχής αλληλεπίδραση μεταξύ των φορέων που την αποτελούν. Σε μια κοινότητα που την αποτελούν άνθρωποι υπάρχουν πολλές παράμετροι που μπορούν να σχηματίσουν κανόνες και ιδιαίτερες καταστάσεις μέσα σε αυτή. Αξίες, προτιμήσεις, ήθη, έθιμα και ανάγκες.

Οι κοινότητες χωρίζονται σε:

- Γεωγραφικές, που αποτελούν ομάδες ανθρώπων ανάλογα με την εδαφική περιφέρεια που ανήκουν
- Πολιτισμικές, που αποτελούνται από ανθρώπους με ίδια πολιτισμική κληρονομιά και κουλτούρα
- Εθνικές, που αποτελούν ομάδες από κοινά έθνη

Ο τόπος, γεωγραφικός και συμβολικός, είναι μια γεωγραφική και πολιτισμική ενότητα, μέσα στην οποία εξελίσσεται ένας συγκεκριμένος τύπος ζωής, διαμορφωμένος από αρχαιότερα εθιμικά πρότυπα και την αναμφίβολη ικανότητα του ανθρώπου να αλληλεπιδρά με τη φύση, να την προσαρμόζει ή να προσαρμόζεται, παράγοντας μια ιστορική-πολιτισμική και οικολογική συνέχεια στο ρεύμα του χρόνου. Οι κοινότητες ως συσσωματώσεις ατόμων υπήρξαν σε όλα τα μήκη και πλάτη της υδρογείου, ως σύνολα παραγωγής πολιτισμού ή φορείς επιβίωσης των ατόμων που τις απάρτιζαν από τα πανάρχαια χρόνια. Οι οικογένειες, προϊστορικές ομαδοποιήσεις νομαδικής φύσης, έγιναν στο πέρασμα του χρόνου δομικές μονάδες μικρών ή μεγάλων κοινοτήτων.

Δεδομένου ότι είναι παρόντα στην ίδια τοποθεσία, τα μέλη μιας κοινότητας μπορούν να συναντηθούν εύκολα για να μάθουν το ένα από το άλλο μοιράζοντας τις γνώσεις τους και αποκαλύπτοντας πληροφορίες για τις επιτυχίες και τις αποτυχίες τους. Επίσης οι άνθρωποι που μοιράζονται ένα κοινό συμφέρον, όπως τα μέλη ενός επαγγέλματος, μπορούν να ενωθούν για να διαμορφώσουν μια ευρύτερη κοινότητα. Τέτοιες κοινότητες συναντιούνται μόνο περιστασιακά σε περιοδικά events όπως τις διασκέψεις και τα σεμινάρια που χρησιμεύουν ως φόρουμ για την ανταλλαγή γνώσης και ιδεών.

Οι επαγγελματικές κοινότητες προσφέρουν προφανή πλεονεκτήματα. Τα μέλη ωφελούνται κάνοντας ερωτήσεις και μοιράζοντας τη γνώση τους το ένα με το άλλο. Αυτό το «μοίρασμα» της γνώσης παρέχει έναν αποτελεσματικότερο τρόπο μάθησης επειδή αποφεύγει να αντιγράψει τις τρέχουσες ή προηγούμενες προσπάθειες άλλων μελών.

Εκτός από τις επαγγελματικές κοινότητες, δημιουργούνται με αυξανόμενο ρυθμό πολιτιστικές κοινότητες όπως πχ. άτομα που κατάγονται από ένα συγκεκριμένο μέρος και συναντιούνται για να μιλήσουν και να τηρήσουν έθιμα και παραδόσεις του τόπου τους. Επίσης υπάρχουν αθλητικές κοινότητες που τις αποτελούν άτομα που έχουν το ίδιο ενδιαφέρον για κάποιο άθλημα, θρησκευτικές κοινότητες και άλλες.

Ομοίως οι εικονικές κοινότητες παρέχουν το πλεονέκτημα του ότι ενώνουν γεωγραφικά ανόμοιες ομάδες, δηλαδή ομάδες που δεν βρίσκονται στον ίδιο χώρο και

τις περισσότερες φορές τις χωρίζουν μεγάλες αποστάσεις ακόμα και ολόκληρες ήπειροι.

Αυτές οι κοινότητες χρησιμοποιούν την τεχνολογία του διαδικτύου ως όχημα για την μετάδοση της γνώσης, της κοινωνικής επαφής και των πληροφοριών γρηγορότερα και ανέξοδα καθώς επίσης και για την παγκόσμια επικοινωνία και συνεργασία. Όπως τις παραδοσιακές κοινότητες, οι εικονικές κοινότητες ενεργούν ως αποθήκες γνώσης για τα μέλη τους, αλλά η πραγματική αξία βρίσκεται στο γεγονός ότι οι εικονικές κοινότητες μπορούν να αποθηκεύσουν ένα μεγαλύτερο ποσό σημαντικής πληροφορίας και στοιχείων.

1.2 Τι είναι μια εικονική κοινότητα (E-Community)

Οι εικονικές κοινότητες[1,12] είναι πιθανώς γνωστές στους περισσότερους ανθρώπους ως προσωπικές περιοχές συνομιλίας(personal chat sites), όπου οι άνθρωποι μπορούν να μοιραστούν τις απόψεις τους σχετικά με πολλά και διάφορα θέματα, σημαντικά ή ασήμαντα.

Όμως δεν είναι μόνο αυτό. Μία εικονική κοινότητα είναι μια κοινότητα ατόμων τα οποία έχουν κοινά ενδιαφέροντα, ιδέες και συναισθήματα. Τα άτομα αυτά δεν έχουν επικοινωνία στον πραγματικό κόσμο που για κάποιους λόγους είναι δύσκολη ή αδύνατη αλλά επικοινωνούν μέσω διάφορων τεχνολογικών συστημάτων και δικτύων όπως είναι το διαδίκτυο (Internet). Οι εικονικές κοινότητες υφίστανται σε ομάδες συζητήσεων(discussion groups), chat rooms, σε Newsgroups και αλλού.

Μέχρι τώρα αυτές οι κοινότητες είχαν έναν μάλλον «κλειστό» χαρακτήρα, αφού για να γίνει κάποιος μέλος της κοινότητας θα έπρεπε να κάνει εγγραφή και να έχει κωδικό πρόσβασης για συμμετοχή σε ασύγχρονες συζητήσεις, σύγχρονες κουβεντούλες κλπ. Ο Rheingold[12,13] χρησιμοποίησε τον όρο 'εικονικές κοινότητες' για να αναφερθεί στις ομάδες ανθρώπων που συμμετέχουν σε δημόσιες συζητήσεις για εύλογο χρονικό διάστημα αλλά και που αναπτύσσουν σταδιακά συναισθηματικούς δεσμούς, διαμορφώνοντας έτσι δίκτυα «ανθρώπινων σχέσεων».

Υπάρχουν διάφορες μορφές εικονικών κοινοτήτων. Δυο μορφές οι οποίες γνωρίζουν μεγάλη άνθηση είναι η «Εκπαιδευτική εικονική κοινότητα» και οι κοινότητες που ασχολούνται με κάποιο online παιχνίδι.

Επειδή οι χρήστες-μέλη χρησιμοποιούν πλέον σύνθετες υπηρεσίες νέου διαδικτύου (web 2.0) για να επικοινωνήσουν σε πραγματικό χρόνο, να συνθέσουν περιεχόμενο, να ανταλλάξουν αρχεία, οι κοινότητες που σχηματίζουν, ακολουθώντας τις εξελίξεις, μετεξελίσσονται σε κοινότητες δεύτερης γενιάς (community 2.0).

Επίσης έχει αναφερθεί ότι η επικοινωνιακή σχέση, τόσο στον εικονικό, όσο και στον πραγματικό κόσμο, αναπτύσσεται πάνω σε μια κοινά αποδεκτή βάση που ορίζουν τα μέλη αυτής της σχέσης. Η βάση αυτή μπορεί να είναι μια σύμβαση, όπως π.χ. η κοινή αποδοχή κανόνων χρήσης του διαδικτύου, ορισμένων νοημάτων, κάποια κοινωνική πρακτική ή ακόμα κοινές κοινωνικές αξίες, επιδιώξεις και κοινοί πολιτισμικοί προσανατολισμοί.

Για να υπάρξει η συνοχή και η συγκράτηση της ομάδας των ατόμων, είναι απαραίτητο τα μέλη της να αντιλαμβάνονται τα νοήματα με τον ίδιο ή τουλάχιστον παρόμοιο τρόπο. Στον εικονικό χώρο οι προϋποθέσεις αυτές δημιουργούν κοινωνικές μορφές αντίστοιχες των παραδοσιακών ανθρώπινων κοινοτήτων. Βασικό για την κατανόηση αυτού του φαινομένου είναι να δούμε πώς γίνονται αντιληπτά αυτά τα νοήματα, εκτός του υλικού χώρου και εντός του εικονικού. Δηλαδή να προσπαθήσουμε να βρούμε ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στις εικονικές και τις συμβατικές κοινότητες.

1.2.1 Εκπαιδευτική εικονική κοινότητα

Οι συμμετέχοντες σε αυτή την κοινότητα, μοιράζονται μέσα (για παράδειγμα εμπειρίες, προβλήματα και λύσεις, εργαλεία, μεθοδολογίες). Αυτή η επικοινωνία βοηθά στη βελτίωση της γνώσης κάθε συμμετέχοντος ατόμου στην κοινότητα και συμβάλλει στην ανάπτυξη της γνώσης μέσα στον τομέα ενδιαφέροντος.

Μια εικονική κοινότητα μάθησης μπορεί να περιλαμβάνει την διεξαγωγή γνήσιας έρευνας αν και είναι πιθανότερο ότι ο κύριος στόχος της είναι η αύξηση της γνώσης των συμμετεχόντων, μέσω της θεσμοθετημένης εκπαίδευσης ή της επαγγελματικής ανάπτυξης.

Οι εικονικές κοινότητες μάθησης διαδίδονται όλο και περισσότερο στους φορείς τις Τριτοβάθμιας εκπαίδευσης χάρη στις τεχνολογικές εξελίξεις που επαυξάνουν την επικοινωνία, τη διαλογική επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων και την ενσωμάτωση συνεργατικών παιδαγωγικών μοντέλων, κυρίως μέσω των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Επιπλέον, αυτές οι κοινότητες προσφέρουν τη δυνατότητα συνδυασμού σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας, πρόσβασης σε/από κοινότητες γεωγραφικά απομονωμένες και ανταλλαγής κοινών πληροφοριών διεθνώς.

1.2.2 Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια

Φανταστείτε[18] ότι ανοίγετε τον υπολογιστή σας, συνδέεστε με το δίκτυο και καθοδηγείτε τον εικονικό σας εαυτό (avatar) σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού όπου θα πρέπει να συναγωνιστείτε ή να ανταγωνιστείτε με τους εικονικούς εαυτούς άλλων πραγματικών παικτών αλλά και με το ίδιο το πρόγραμμα, προκειμένου να πετύχετε ένα στόχο, όπως για παράδειγμα να σώσετε ένα πρίγκιπα ή μια πριγκίπισσα, να σκοτώσετε τέρατα και δράκους, να εξασφαλίσετε το βασίλειό σας, να σώσετε τον πλανήτη από το κακό.

Αυτός είναι ο κόσμος ενός πολυχρηστικού δικτυακού παιχνιδιού (ΠΑΠ) (Steinkuehler, 2004) και έχει διαδοθεί τόσο πολύ, που έχουν δημιουργηθεί και συνεχίζουν να δημιουργούνται εικονικές κοινότητες ατόμων που ασχολούνται με αυτά τα παιχνίδια. Ένα παράδειγμα τέτοιας κοινότητας είναι η κοινότητα που έχει δημιουργηθεί για το παιχνίδι World of Warcraft (<http://www.worldofwarcraft.com>) η οποία αριθμεί χιλιάδες μέλη και συνεχίζει να μεγαλώνει.

1.3 Ομοιότητες και διαφορές των εικονικών κοινοτήτων σε σχέση με τις συμβατικές κοινότητες στα χαρακτηριστικά[3]

Με βάση τον ορισμό που δόθηκε, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε τις εικονικές κοινότητες ως κοινωνικές συγκεντρώσεις που προκύπτουν από το δίκτυο, όταν επαρκής αριθμός ατόμων συνεχίζει και αναπαράγει τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση (συνομιλία σε πραγματικό χρόνο, ανταλλαγή μηνυμάτων e-mail, ασύγχρονη συνομιλία newsgroups) για αρκετό χρονικό διάστημα, με επαρκή συναισθηματική συμμετοχή, ώστε να σχηματιστούν ιστοί ανθρώπινων σχέσεων.

Είναι αμέσως προφανές, πως η τρέχουσα αντίληψή μας για την έννοια του χώρου έρχεται σε σύγκρουση με τα παραπάνω, ή δεν επαρκεί για να τα κατανοήσουμε. Προφανώς, για την κατανόηση αυτή των νέων πραγματικοτήτων, είναι απαραίτητο να επεκτείνουμε την αντιληπτική κατηγορία του χώρου, πέρα από το υλικό μέρος του. Ο εικονικός χώρος πλέον αποτελεί μια εγγραφή στο νου του ανθρώπου, ίδιας φύσης με την εγγραφή που προκαλεί η καφετέρια που συχνάζει, βρίσκει του φίλους του και συζητά. Έτσι έχουμε προσαρμογή των χαρακτηριστικών της κοινότητας στα νέα δεδομένα.

Η εικονική επικοινωνία και αλληλεπίδραση έχουν ως βασικό διαφοροποιητικό στοιχείο από τις παραδοσιακές μορφές τους την απουσία φυσικής παρουσίας των ατόμων που επικοινωνούν, καθώς επίσης και την ατοπικότητα της επικοινωνιακής και κοινωνικής σχέσης που προκύπτει. Δηλαδή σε αυτές τις κοινότητες δεν παίζει ρόλο αν είσαι παχύς ή αδύνατος, πλούσιος ή φτωχός, αφού το μόνο που «βλέπει» αυτός με τον οποίο επικοινωνείς είναι οι απόψεις και οι ιδέες σου. Στην εικονική κατάσταση επικοινωνίας δεν υπάρχουν, οι μη λεκτικές παραδοχές και συμβάσεις που περιβάλλουν και υποστηρίζουν τα λεκτικά νοήματα και οι οποίες κατασκευάζουν ένα αόρατο δίκτυο κοινωνικά διαμεσολαβούμενων προσδιορισμών που δίνουν νόημα στις λέξεις και στις συμπεριφορές. Όπως λείπουν και οι ταυτίσεις των μελών της κοινότητας με τις λειτουργίες της αφού οι τελευταίες γίνονται σε ένα χώρο φάσεων των πραγματικών κοινοτήτων .

Οι δομές που δημιουργούνται αναφέρονται σε κοινωνικά στρώματα, τάξεις, ομάδες, στιλ ζωής (lifestyles), υποκουλτούρες και κοινωνικούς χώρους. Αυτό συμβαίνει και στις παραδοσιακές και στις εικονικές κοινότητες. Και πράγματι έχουν δημιουργηθεί πολυπληθή δίκτυα για σκοπούς μεγάλης γκάμας: οικονομικούς, πολιτιστικούς,

εκπαιδευτικούς κλπ. Σύμφωνα με την παραπάνω θεώρηση, το Δίκτυο εξυπηρετεί τη λειτουργία υπαρχουσών δομών και σχέσεων, με την έννοια ότι απλώς φέρνει κοντά άτομα με ήδη κοινές αξίες, συμφέροντα και ενδιαφέροντα.

Πρέπει επίσης να ανιχνεύσουμε μια άλλη κοινή ιδιότητα των κοινοτήτων, συμβατικών και εικονικών. Την ιδιότητα της γρήγορης αποδόμησης ή του εκφυλισμού τους. Δηλαδή όλα τα κοινωνικά μορφώματα που αποκαλούμε εικονικές κοινότητες, δεν έχουν πάντα την ίδια τύχη. Στις περισσότερες περιπτώσεις αποδομούνται σχετικά εύκολα και γρήγορα, μόλις τα μέλη αντιληφθούν ένα νέο πόλο έλξης, ή όταν η «κοινωνική» δραστηριότητα στα πλαίσια της κοινότητας λιμνάσει. Άλλοτε χωρίς να δηλώνεται καθαρά αλλάζει η δραστηριότητα και οι σκοποί των κοινοτήτων λόγω της αδρανοποίησης πολλών από τα αρχικά μέλη. Βέβαια αυτό συμβαίνει πιο εύκολα και συχνά στις εικονικές κοινότητες.

Όμως και τα δύο είδη κοινοτήτων τα χαρακτηρίζει η έννοια συλλογικών αγαθών - collective goods. Επειδή κάθε ομάδα ατόμων υπάρχει μέσα σε έναν ανταγωνιστικό κόσμο, αναγνωρίζει ότι υπάρχει κάτι σημαντικό και πολύτιμο από το οποίο μπορούν τα μέλη της να ωφεληθούν και το οποίο μπορούν να αποκτήσουν και να διαφυλάξουν μόνο εάν μείνουν δεμένα μεταξύ τους. Απομονώνοντας αυτά τα συλλογικά αγαθά μιας ομάδας, μπορεί κανείς να καταλάβει τι είναι αυτό που δένει ξεχωριστά άτομα σε μια κοινότητα. Αυτό όμως που δένει τα μέλη μιας κοινότητας μπορεί να είναι ίδιο ή / και διαφορετικό σε μια εικονική ή φυσική κοινότητα.

Οι δομικοί θεματικοί πυρήνες γύρω από τους οποίους σχηματίζονται εικονικές κοινότητες, περιλαμβάνουν ολόκληρη τη γκάμα των ανθρώπινων συμπεριφορών και δραστηριοτήτων, όπως και οι φυσικές κοινότητες. Ειδικά για τις εικονικές κοινότητες:

1. Μπορούμε να πούμε πως κυριαρχούν τα χόμπι και οι δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, το σεξ και οι σεξουαλικές πρακτικές που αποκλίνουν από την τρέχουσα ηθική.
2. Παρόλα αυτά, το τελευταίο διάστημα αυξάνεται με γρήγορους ρυθμούς η πολιτική και κυβερνητική παρουσία στο Δίκτυο.

3. Επίσης το εμπορικό και διαφημιστικό τμήμα του Internet είναι ένας τομέας που αναπτύσσεται με γρήγορους ρυθμούς, αν και η ανεπαρκής ασφάλεια που προσφέρουν οι online εμπορικές συναλλαγές καθυστερεί ακόμα την ανάπτυξή του και την αποδοχή χρήσης του.

4. Ένας άλλος πυρήνας είναι η συσπείρωση γύρω από ακτιβιστικές, θρησκευτικές και άλλες κοινωνικές οργανώσεις, πολύ συχνά παράνομων δραστηριοτήτων που εκμεταλλευόμενες το τεράστιο γεωγραφικό εύρος που καλύπτει το Internet, προσπαθούν να οργανωθούν πιο αποτελεσματικά και να αποκτήσουν περισσότερα μέλη ή οπαδούς.

Στα χαρακτηριστικά των δικτυακών κοινοτήτων πρέπει να προστεθεί και το γεγονός πως η παγκόσμια επικοινωνία γίνεται κατά κύριο λόγο στην αγγλική γλώσσα, γεγονός που επιβάλλεται από δύο κυρίως παράγοντες:

1. Η συμμετοχή σε μια κοινότητα περιλαμβάνει ανθρώπους από όλο τον κόσμο και για αυτό είναι απαραίτητο να υπάρχει μια κοινά ομιλούμενη γλώσσα, η οποία συμβαίνει να είναι η αγγλική. Αυτό συμβαίνει και στη συμβατική επικοινωνία.

2. Η χρήση των Η/Υ, τόσο του υλικού (hardware), όσο και του λογισμικού (software), απαιτεί τη γνώση της αγγλικής, για το λόγο ότι η συγκεκριμένη είναι η πιο κοινή γλώσσα σε αυτά. Σε πολλές περιπτώσεις, η αδυναμία επαρκούς χρήσης της αγγλικής γλώσσας καθιστά αδύνατη και τη χρήση των Η/Υ και του Internet, ενώ περιορίζει τη συμμετοχή σε τοπικές, γλωσσικά ομοιογενείς κοινότητες του Δικτύου

1.4 Ομοιότητες και διαφορές των εικονικών κοινοτήτων σε σχέση με τις συμβατικές κοινότητες στις δυνατότητες[3]

Το Διαδίκτυο έκανε εφικτές τις συζητήσεις ανάμεσα σε άτομα που κατοικούν σε διαφορετικά μέρη της γης και συνήθως δεν έχουν συναντηθεί αυτοπροσώπως. Οι συζητήσεις αυτές έχουν αποκτήσει, όπως όλοι γνωρίζουμε, τις διαστάσεις κοινωνικού φαινομένου με απήχηση που διαρκώς μεγαλώνει. Υπάρχει δηλαδή δυνατότητα επικοινωνίας όχι μόνο με συγκεκριμένο πρόσωπο αλλά και σε συγκεκριμένο θέμα συζήτησης. Αυτό το τελευταίο είναι ένα χαρακτηριστικό ισχυρό και προκαλεί έλξη στο νέο κόσμο.

Τις δύο τελευταίες δεκαετίες οι τιμές των υπολογιστών μειώθηκαν δραστικά, επιτρέποντας σε πάρα πολλούς ανθρώπους να γίνουν περισσότερο παραγωγικοί και να αποκτήσουν μεγαλύτερες δυνατότητες πρόσβασης στην πληροφορία. Τώρα, καθώς η τιμή και των επικοινωνιών μειώνεται σημαντικά, ο προσωπικός υπολογιστής κάνει ακόμα ευκολότερη την επαφή μεταξύ μας. Πριν από μια δεκαετία δεν θα νοείτο δίωρη ή τριώρη συζήτηση με δύο ή περισσότερους συνομιλητές που να μπορούν να ανταλλάσσουν πληροφορίες (κείμενο, ήχο, εικόνα ή / και και συνδυασμό τους) τόσο εύκολα και προπαντός με αυτό το μικρό κόστος.

Τα ηλεκτρονικά γραμματοκιβώτια γεμίζουν με μηνύματα. Η ηλεκτρονική κουβεντούλα και η συμμετοχή στις κοινωνικές δραστηριότητες ολοένα και αυξάνονται. Η συζήτηση στο Διαδίκτυο αποτελεί ένα εκπληκτικό φαινόμενο. Πραγματοποιείται σε φανταστικούς χώρους, τα rooms, όπου συγκεντρώνονται για να επικοινωνήσουν άνθρωποι με συναφείς απόψεις και ιδέες. Τυπικά αυτό που συμβαίνει είναι ότι οι συμμετέχοντες σε αυτές πληκτρολογούν μηνύματα συνήθως σε άτομα που δεν έχουν συναντήσει ποτέ. Πολύαριθμες ομάδες μπορούν έτσι να επικοινωνούν μεταξύ τους ταυτόχρονα, και σε αυτή την επικοινωνία δεν υπάρχουν υπεραστικές χρεώσεις με τη μορφή που συναντάμε στην τηλεφωνία.

Σε σύγκριση με μια τηλεφωνική συνομιλία η τεχνική αρτιότητα ενός διαλόγου chat φαίνεται χαμηλή, είναι όμως σημαντικά διαδεδομένη λόγω της ισχυρής ανθρώπινης ανάγκης για επικοινωνία. Στην πραγματικότητα, το γεγονός ότι πρέπει κάποιος να πληκτρολογεί τα μηνύματα του - και να διορθώνει ό,τι θελήσει πριν από την τελική αποστολή τους - αποτελεί ένα βασικό ελκυστικό στοιχείο των chat. Υπάρχει λοιπόν το πλεονέκτημα σαφέστερης λεκτικής διατύπωσης και περιορισμού των παρανοήσεων που οφείλονται στην περιβολή του φυσικού λόγου από σωματικές και συναισθηματικές εκφράσεις. Η έκδοση του chat που περιλάμβανε και φωνητική επικοινωνία υπήρξε μάλλον αποτυχημένη.

Οι κοινές παραδοχές και συμβάσεις που συνοδεύουν τα λεκτικά νοήματα, αναφέρονται σε τρόπους ένδυσης, σε κώδικες συμπεριφοράς, στάσης του σώματος, προφοράς, τόνου της φωνής, επιλογής συγκεκριμένων λέξεων και τονισμού τους, μορφασμούς και πολλά άλλα συμβολικά στοιχεία που επιτρέπουν στο άτομο να υποθέσει πώς ακριβώς πρέπει να συμπεριφερθεί σε μια κοινωνική κατάσταση. Με τον τρόπο αυτό, το άτομο μαθαίνει να ρυθμίζει και να τροποποιεί τη συμπεριφορά

του, ανάλογα με την προσδοκώμενη συμπεριφορά. Η απουσία όλων αυτών των συμβόλων στις εικονικές επικοινωνίες, αναγκάζει τα άτομα να ανακατασκευάσουν το νόημα αυτών των συμβόλων που έχει χαθεί. Αυτό γίνεται με το να περιγράφει κάποιος το πώς νιώθει, να εκδηλώνει τα συναισθήματά του είτε με γραπτές λέξεις, είτε με σύμβολα του πληκτρολογίου και να χρησιμοποιεί ένα λόγο πολύ πιο λεπτομερειακό και περιγραφικό, από ότι σε μια πραγματική / φυσική κουβέντα. Ο γραπτός λοιπόν δικτυακός λόγος, δεν είναι ίδιος με τον προφορικό, ακόμα και αν είναι τελείως αντίστοιχοι στις δυο καταστάσεις επικοινωνίας. Τα chat rooms είναι γεμάτα με ανθρώπους όλων των ειδών, οι οποίοι εκτιμούν ή χρειάζονται την ευχέρεια των κοινωνικών σχέσεων που μπορούν να δημιουργήσουν μέσα από το χώρο τους - εύκολα, με ασφάλεια και χωρίς ειδικές ενδυματολογικές προετοιμασίες.

Στα περισσότερα chat rooms επιτρέπεται η ανωνυμία. Μερικά επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν ψευδώνυμο κάθε φορά που τα επισκέπτονται. Αυτή η πρακτική μπορεί να οδηγήσει:

- ✚ Σε ανεύθυνες συμπεριφορές λόγω των ελάχιστων συνεπειών που επισύρει η επίδειξη αντικοινωνικής διαγωγής σε αυτά.
- ✚ Σε υπεύθυνες συμπεριφορές αφού κάποιος χρησιμοποιώντας ένα σταθερό ψευδώνυμο αναγκάζεται να δημιουργήσει και την ανάλογη φήμη για αυτό, την οποία στη συνέχεια είναι μάλλον βέβαιο ότι θα προστατεύσει με την κατάλληλη συμπεριφορά. Επιπλέον απελευθερωμένος από το άγχος της πιθανής αναγνώρισής του μπορεί να συμμετέχει σε συζητήσεις με πιο δημιουργικό τρόπο.

Στα εικονικά αυτά δωμάτια υπάρχει ακόμα και εικονική επίπλωση. Μπορείτε να περιπλανηθείτε σε διάφορες αρχειοθήκες, προκειμένου να αναζητήσετε τις πληροφορίες που θέλετε. Τα αντικείμενα αυτά εμμένουν στην παρουσία τους. Εάν επιστρέψετε μετά μία βδομάδα στον ίδιο χώρο, τα πράγματα θα είναι σχεδόν όπως τα αφήσατε την προηγούμενη φορά, παρά το γεγονός ότι ίσως τώρα οι επισκέπτες να είναι διαφορετικοί.

Γοητευόμαστε από τη δυνατότητα που υπάρχει σε ορισμένους εικονικούς κόσμους οι συμμετέχοντες σε αυτούς να επιλέγουν μια οπτική εικόνα για να αντιπροσωπευτούν.

Η οποία μερικές φορές παρουσιάζει ομοιότητες με το πραγματικό πρόσωπο αλλά όχι πάντα.






Οι άνθρωποι στο Διαδίκτυο μπορούν να πλησιάσουν ο ένας τον άλλο και να συνομιλήσουν μεταξύ τους ή να αποσυρθούν σε μια γωνία και να κρυφακούν. Το τελευταίο δεν συμβαίνει εύκολα στις συμβατικές επικοινωνίες.

Αυτά τα είδη πειραματισμών βρίσκονται σε εξέλιξη, όμως ακόμη και πριν δούμε τα τελικά αποτελέσματα, δεν υπάρχει καμιά αμφιβολία ότι το Διαδίκτυο είναι χρήσιμο ως μέσο ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων όπως το τηλέφωνο και στο μέλλον ίσως το πιο σημαντικό μέσο ανάπτυξης σχέσεων. Οι διάφορες εμπλουτισμένες μορφές επικοινωνίας - περιλαμβανομένων και των εικονικών κόσμων - θα αποτελέσουν στο μέλλον ένα μεγάλο τμήμα του πραγματικού κόσμου. Τα chat rooms και οι άλλες μορφές κοινωνικών σχέσεων στο Διαδίκτυο είναι βέβαιο ότι θα εξελιχθούν περισσότερο. Παρόλα αυτά όμως είναι ενδιαφέρον να δούμε για ποιους λόγους οι άνθρωποι γίνονται μέλη και δημιουργούν εικονικές κοινότητες.


1.5 Γιατί οι άνθρωποι γίνονται μέλη και δημιουργούν εικονικές κοινότητες;

Για τους λόγους για τους οποίους συγκροτήθηκαν και συγκροτούνται φυσικές κοινότητες προσώπων, για παρόμοιους λόγους συγκροτούνται και οι εικονικές κοινότητες. Είναι γνωστό ότι οι άνθρωποι χρησιμοποιούν online χώρους για να επικοινωνούν, από τότε που δημιουργήθηκε το Διαδίκτυο. Πολλοί διαπίστωσαν ότι άρχισαν να διαμορφώνουν διάφορους δεσμούς μεταξύ τους. Σήμερα, η online υπηρεσία ανίχνευσης φόρουμ – τραπέζια συζητήσεων (online forum tracking service), ForumOne είχε εγγεγραμμένες περισσότερες από 270.000 ξεχωριστές κοινότητες και τραπέζια συζητήσεων στο site της το 1999. (Το site δεν απαριθμεί πλέον τους συνολικούς αριθμούς.) Και πολλές κοινότητες και τραπέζια συζητήσεων παραμένουν μη καταχωρημένα και παραμένει δύσκολη η καταμέτρηση τους λόγω του ότι αυξάνονται με μεγάλο ρυθμό.

Εδώ είναι μερικοί από τους τύπους δραστηριοτήτων που έχουν απολαύσει οι άνθρωποι μέσω αυτών των online συνδέσεων[14]:

-  **Κοινωνικοποίηση** – γνωρίζοντας άτομα, παίζοντας παιχνίδια, μοιράζοντας ανέκδοτα και ιστορίες με άλλους και δείχνοντας απλά ενδιαφέρον ο ένας για τον άλλον, γίνονται αποδεκτοί ανεξάρτητα της αισθητικής και φυσικής τους παρουσίας αλλά και των κοινωνικών ή εθνικών περιορισμών που υπάρχουν στην πραγματική ζωή. Κοινότητες όπως αυτή στρέφονται συχνά γύρω από bulletin boards και chat rooms.
-  **Εργασία μαζί με άλλους(πχ σε μία επιχείρηση)** - διανεμημένες ομάδες εργασίας μέσα στις επιχειρήσεις και μεταξύ των επιχειρήσεων, χρησιμοποιούν την online κοινότητα για να δημιουργήσουν την ομάδα τους, να διατηρούν επαφή, ακόμη και να δουλεύουν τις εργασίες τους μαζί.
-  **Εργασία μαζί με άλλους(πχ γεωγραφική κοινότητα)** – Κοινοτικές ομάδες όπως ποδοσφαιρικές ομάδες, σχολεία και άλλα, χρησιμοποιούν εικονικές κοινότητες για να παρέχουν τραπέζια συζητήσεων για ενημέρωση, συζήτηση και να φέρουν τους ανθρώπους κοντά.
-  **Εργασία μαζί με άλλους(αντικείμενα συζήτησης)** – Οι εικονικές κοινότητες έχουν υπάρξει πολύ σημαντικές σε άτομα που μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα σε κάποια θέματα συζήτησης. Γκρουπ υποστήριξης για άτομα που αντιμετωπίζουν κάποια ασθένεια ή άτομα που μελετούν μαζί, όλα αυτά μπορούν να σχηματίσουν έναν πυρήνα για μια εικονική κοινότητα.
-  **Συνομιλία** - online σαλόνια και φόρουμ συζήτησης έχουν διαμορφώσει κοινότητες ανθρώπων που απολαμβάνουν τις συνομιλίες για διάφορα θέματα και κοινά ενδιαφέροντα.

Επίσης οι εικονικές κοινότητες μπορούν να ωφεληθούν αυτούς που τις χρησιμοποιούν ως εξής:

-  Μπορούν να ανταλλάσουν πληροφορίες με συναδέλφους, φίλους, την οικογένεια και άλλους ανθρώπους με ίδιες ιδέες. Οι εικονικές κοινότητες είναι ιδανικά περιβάλλοντα για ανταλλαγή πληροφοριών. Εάν δεν μπορέσει κάποιος να βρει την απάντηση που ζητάει στην ερώτησή του άμεσα στις σελίδες πληροφοριών, μπορεί πάντα να υποβάλει την ερώτησή του σε ένα τραπέζι συζητήσεων και να πάρει την απάντηση του γρήγορα.

- 🌈 Οι εικονικές κοινότητες σας δίνουν την ευκαιρία να συζητάτε γύρω από όλα τα θέματα με ανθρώπους που έχετε κοινές ιδέες. Μέσα από αυτές τις δραστηριότητες προκύπτουν κοινωνικές διαδικασίες και η ομορφιά τους είναι ότι δεν έχετε τις οποιεσδήποτε υποχρεώσεις. Όταν δεν θέλετε ή δεν μπορείτε να συμμετέχετε για λίγο, απλά δεν το κάνετε.
- 🌈 Οι εικονικές κοινότητες δεν έχουν απολύτως κανέναν γεωγραφικό περιορισμό. Προτού να το καταλάβετε είστε σε μια συζήτηση με κάποιον από μια μακρινή χώρα και μοιράζεστε τη γνώση σας.
- 🌈 Οι εικονικές κοινότητες μπορούν να είναι ένας πολύ ωραίος τρόπος για να περάσετε τον ελεύθερο χρόνο σας. Υπάρχουν διάφορες κοινότητες που έχουν ως αντικείμενο πχ τα παιχνίδια.

Έτσι βλέπουμε ότι οι λόγοι αλλά και τα οφέλη από τη συμμετοχή σε μια εικονική κοινότητα είναι πολλά, όμως για να συνεχίσουν να έχουν την ίδια ανταπόκριση αυτές οι κοινότητες πρέπει να δίνουν κάποια κίνητρα στους ενδιαφερόμενους έτσι ώστε να συμβάλλουν σε αυτή τη διαδικασία.


1.6 Κίνητρα για τη συμβολή στις εικονικές κοινότητες


Υπάρχουν διάφορα κίνητρα που οδηγούν τους ανθρώπους για να συμβάλουν στις εικονικές κοινότητες. Διάφορα εικονικά μέσα όπως για παράδειγμα τα Blogs, τα chat rooms, τα forums και οι ηλεκτρονικοί κατάλογοι διευθύνσεων (Electronic mailing lists) τείνουν στο να γίνουν οι μεγαλύτεροι πόροι στη μετάδοση της γνώσης(knowledge-sharing).


Πολλές από αυτές τις κοινότητες καθιερώνουν τη δική τους μοναδική κουλτούρα. Καταναλώνουν επίσης σημαντικό χρόνο από τους συνεισφέροντες χωρίς αυτοί να έχουν κανένα κέρδος. Μερικά βασικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

- 🌈 **USENET:** Καθιερώθηκε το 1980, ως «διανεμημένο σύστημα συζήτησης Διαδικτύου», και έγινε η αρχική κοινότητα του Internet. Οι εθελοντές μεσολαβητές και οι votetakers συμβάλλουν στην κοινότητα.
- 🌈 **The WELL:** Μια πρωτοποριακή εικονική κοινότητα που ιδρύεται το 1985. Η κουλτούρα του The WELL έχει αποτελέσει το αντικείμενο διάφορων βιβλίων και

άρθρων. Πολλοί χρήστες συμβάλλουν εθελοντικά στο «χτίσιμο» και τη συντήρηση της κοινότητας.

 **AOL:** Ο μεγαλύτερος των online φορέων παροχής υπηρεσιών, με τα chat rooms να διαχειρίζονται εθελοντικά από τους κοινοτικούς ηγέτες (community leaders).

 **Slashdot:** Ένα δημοφιλές σχετικό με την τεχνολογία forum, με άρθρα και σχόλια αναγνωστών. Η υποκοουλτούρα του Slashdot έχει γίνει γνωστή στους κύκλους του Internet.

 **Wikipedia:** Η Wikipedia είναι τώρα η μεγαλύτερη εγκυκλοπαίδεια στον κόσμο. Οι συντάκτες της, που δημοσιεύουν εθελοντικά και αναθεωρούν τα άρθρα, έχουν διαμορφώσει μια περίπλοκη και πολύπλευρη κοινότητα.

Κάποιος όμως εκτός από το να είναι μέλος μιας κοινότητας και να συμβάλει στη βελτίωση της, μπορεί να θέλει να δημιουργήσει τη δική του εικονική κοινότητα. Για να το επιτύχει αυτό όμως χρειάζονται κάποια βασικά βήματα τα οποία καταγράφονται παρακάτω.

1.7 Βήματα που χρειάζονται για τη δημιουργία μιας εικονικής κοινότητας[14]

1. Προσδιορισμός του σκοπού ή του στόχου της κοινότητας
2. Προσδιορισμός του κοινού(target audience) της κοινότητας
3. Σκέψη για το ποια εργαλεία αλληλεπίδρασης θα εξυπηρετούσαν το σκοπό και το ακροατήριο της κοινότητας
4. Σκέψη για το πώς θα θέλαμε να φιλοξενήσουμε ή να διευκολύνουμε την κοινότητά μας
5. Να τραβήξουμε άτομα να γίνουν μέλη προκαλώντας το ενδιαφέρον τους

Έχουμε δημιουργήσει τη δική μας εικονική κοινότητα. Όλα φαίνονται τέλεια. Παρόλα αυτά η επιτυχία της νεοσύστατης εικονικής κοινότητας μας δεν είναι δεδομένη. Υπάρχουν κάποιοι βασικοί παράγοντες-κριτήρια που πρέπει να τηρηθούν ώστε να υπάρχει μια σταθερή βάση για να στηριχτεί η κοινότητα μας.

1.8 Παράγοντες επιτυχίας μιας εικονικής κοινότητας

- ✚ Τα μέλη της κοινότητας θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους
- ✚ Τα μέλη της κοινότητας θα πρέπει να μπορούν να αναγνωρίζουν το ένα το άλλο και να βιώνουν μια κοινωνική διαδικασία
- ✚ Η ιδιωτικότητα (privacy) των μελών της κοινότητας θα πρέπει να προστατεύεται και να είναι σεβαστή
- ✚ Ο σχεδιασμός της κοινότητας θα πρέπει να είναι πολύ σταθερός και να υπάρχει κάποιο επίπεδο ασφάλειας. Δηλαδή να μην μπορεί ο οποιοσδήποτε να δει τα πάντα για τα μέλη της κοινότητας ειδικά αν αφορά προσωπικά στοιχεία.
- ✚ Ο ιδιοκτήτης της κοινότητας(αυτός που τη σχεδίασε) θα πρέπει να κρατάει αρχείο με την ιστορία της κοινότητας αλλά δεν πρέπει να επεμβαίνει στην κοινωνική διαδικασία και την εξέλιξη της.

Επίσης μια εικονική κοινότητα πρέπει να επιτύχει τουλάχιστον δύο λειτουργίες για να θεωρηθεί επιτυχημένη:

- ✚ Τα μέλη της πρέπει να είναι σε θέση να εντοπίσουν ή να κατευθυνθούν στους σχετικούς ανθρώπους και τις αποθηκευμένες πληροφορίες
- ✚ Πρέπει να ενθαρρύνει το κοινοτικό πνεύμα έτσι ώστε τα μέλη να αισθάνονται ότι ανήκουν σε μια ομάδα ανθρώπων με μια ταυτότητα
- ✚ Ένα δικτυακός τόπος (site) εικονικής κοινότητας πρέπει να προσφέρει υπηρεσίες που μεγιστοποιούν τα οφέλη πληροφορίας στα μέλη της, ελέγχοντας την υπερφόρτωση πληροφοριών, προωθώντας την αλληλεπίδραση μελών, και διατηρώντας την κοινοτική συμμετοχή προς όφελος όλων των μελών. Τα μέλη πρέπει να έχουν πρόσβαση σε όλες τις πληροφορίες που θέλουν χωρίς την αίσθηση ότι υπάρχει υπερφόρτωση. Για να ενθαρρύνουν το κοινοτικό πνεύμα, τα μέλη πρέπει να είναι σε θέση να εντοπίσουν και να ενημερωθούν για άλλα μέλη με ίδιες ιδέες, και η κοινότητα πρέπει να ανακοινώνει σημαντικές ειδήσεις και γεγονότα (events) στα ενδιαφερόμενα μέλη.

Μια εικονική κοινότητα μπορεί να περιλαμβάνει λειτουργικότητα που αφήνει τα μέλη να διαδώσουν τις πληροφορίες ευκολότερα στους σωστούς ανθρώπους. Περαιτέρω, τα μέλη της κοινότητας μπορούν να χρησιμοποιήσουν διάφορες τεχνολογίες για να προσωποποιήσουν τις πληροφορίες και να ρυθμίσουν τη δρομολόγησή τους αυτόματα.

Ένα άλλο σημαντικό θέμα που αφορά τις εικονικές κοινότητες είναι το θέμα της ταυτότητας των μελών της.

1.9 Ταυτότητα (identity) και η εικονική κοινότητα

Η ταυτότητα διαδραματίζει έναν βασικό ρόλο στις εικονικές κοινότητες. Στην επικοινωνία, που είναι η αρχική δραστηριότητα, η γνώση της ταυτότητας εκείνων με τους οποίους επικοινωνούμε είναι ουσιαστική για την κατανόηση και την αξιολόγηση μιας αλληλεπίδρασης. Ακόμα στον εξαυλωμένο κόσμο της εικονικής κοινότητας, η ταυτότητα είναι επίσης διαφορούμενη. Πολλά από τα βασικά συνθήματα για την προσωπικότητα και τον κοινωνικό ρόλο που είμαστε εξοικειωμένοι στο φυσικό κόσμο είναι απόντα. Στο φυσικό κόσμο το σώμα παρέχει έναν κατάλληλο ορισμό της ταυτότητας. Ο κανόνας είναι: ένα σώμα, μια ταυτότητα. Ενώ είναι αλήθεια ότι ένα μεμονωμένο πρόσωπο μπορεί να δημιουργήσει πολλαπλές ηλεκτρονικές ταυτότητες που συνδέονται μόνο με τον κοινό πρόγονό τους, αυτή η σύνδεση, αν και αόρατη στον εικονικό κόσμο, έχει μεγάλη σημασία.

Ένα άτομο δημιουργεί μια θηλυκή ταυτότητα, ένας σπουδαστής γυμνασίου υποστηρίζει ότι είναι εμπειρογνώμονας στους ιούς. Άλλοι εξερευνητές στον εικονικό χώρο αναπτύσσουν τις σχέσεις με το φαινομενικό θηλυκό, σχέσεις βασισμένες στις βαθιές υποθέσεις για το γένος και τη σεξουαλικότητά τους, οι ασθενείς απελπισμένοι για μια θεραπεία διαβάζουν τις δηλώσεις του εικονικού ιολόγου στις νέες θεραπείες του AIDS, πιστεύοντας ότι είναι αληθινές. Για την αξιολόγηση της αξιοπιστίας των πληροφοριών και της εμπιστοσύνης ενός στενού φίλου, η ταυτότητα είναι ουσιαστική. Και η προσοχή της ταυτότητάς κάποιου, η φήμη κάποιου, είναι θεμελιώδης στο σχηματισμό της κοινότητας.

2. E-Village

Στο κεφάλαιο αυτό θα παρουσιαστεί μια εξελιγμένη μορφή των εικονικών κοινοτήτων, το E-Village(Ηλεκτρονικό χωριό), το οποίο αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση για να βιώνουν οι χρήστες μια εικονική ζωή, χωρίς να κουβαλάνε τους δεσμούς, τις σχέσεις, τις υποχρεώσεις και τις προκαταλήψεις της κανονικής ζωής.

2.1 Τι είναι ένα ηλεκτρονικό χωριό;

Ένα ηλεκτρονικό χωριό είναι μια κοινότητα χρηστών που ανταλλάσσουν ηλεκτρονικά, δεδομένα και πληροφορίες. Αυτοί οι χρήστες προβάλλουν ευκαιρίες εργασίας, επιδιώκουν τις επιχειρησιακές συμμαχίες, ανακοινώνουν τα γεγονότα της κοινότητας, προσελκύουν τουρίστες και φίλους των σπορ και διαφημίζουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες τους. Η ουσία είναι στην οικοδόμηση καλύτερης επικοινωνίας μεταξύ όλων των τρεχόντων και πιθανών μελών της φυσικής κοινότητας. Μέσα σε μια τέτοια κοινότητα, δεσμοί, επιχείρησης προς επιχείρηση, επιχείρησης προς πελάτη και πολίτες προς κοινότητα, ενισχύονται.

Ένα ηλεκτρονικό χωριό είναι ένα δίκτυο υπολογιστών που χτίζεται με την τοπική κοινότητα στο μυαλό. Οι πολίτες χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο και τους υπολογιστές για να συνδεθούν ο ένας με τον άλλον και να χτίσουν σχέσεις που επεκτείνονται στην πραγματική ζωή.

Ένα ηλεκτρονικό χωριό συγκεντρώνει όλες τις πτυχές της κοινότητας συμπεριλαμβανομένης της κυβέρνησης, της επιχείρησης, της εκπαίδευσης και των ειδικών ομάδων ενδιαφέροντος. Τι μπορεί να κάνει όμως ένα ηλεκτρονικό χωριό;

2.2 Τι μπορεί να κάνει ένα ηλεκτρονικό χωριό

Ένα ηλεκτρονικό χωριό[11] μπορεί να παρέχει πληροφορίες για τις βιομηχανικές περιοχές, τα στοιχεία όσον αφορά την ποιότητα της ζωής, και υπερσυνδέσμους (links) προς τους φορείς παροχής υπηρεσιών και τα τοπικά ιδρύματα. Και οι παγκόσμιες και τοπικές πελατείες μπορούν να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες με την ίδια ευκολία. Τα εστιατόρια μπορούν να έχουν τα menu τους on-line για να παίρνουν εξωτερικές παραγγελίες, εφαρμογές θα μπορούν να εγγράψουν νέους πελάτες, οι επιχειρήσεις

καλωδιακής τηλεόρασης μπορούν να λαμβάνουν παραγγελίες για νέες υπηρεσίες, και οι έξω από την πόλη υποψήφιοι για εργασία μπορούν να υποβάλουν τα βιογραφικά τους και να αναζητήσουν κατοικία.

Οι διεθνείς εταιρίες μπορούν να ελέγχουν από πριν βιομηχανικές περιοχές. Τα μουσεία μπορούν να προγραμματίζουν προβολές των εκθεμάτων. Οι τουρίστες μπορούν να σερφάρουν σε δικτυακούς τόπους που τους ενδιαφέρουν και να ζητάνε τα εισιτήρια τους online. Οι φαν των σπορ μπορούν να ενημερώνονται για τα τοπικά γεγονότα. Οι εφημερίδες και τα σχετικά μέσα μπορούν να ταχυδρομήσουν ταξινομημένες αγγελίες και να παρέχουν λεπτομερή στοιχεία όσον αφορά τα τρέχοντα γεγονότα. Σε ένα επεκτάσιμο σύστημα, θα μπορούν να κάνουν κρατήσεις για τα γεγονότα και να κλείνουν ραντεβού με τους προμηθευτές υγειονομικής περίθαλψης.

Επίσης όλα τα μέλη πρέπει να έχουν ένα σημαντικό ιδιωτικό τμήμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Αυτό είναι ουσιαστικό στην καθιέρωση του ηλεκτρονικού χωριού. Οι άνθρωποι πρέπει να έχουν έναν εύκολο τρόπο να επικοινωνήσουν ο ένας με τον άλλον σε ιδιωτικό επίπεδο. Τα συστήματα που στερούνται το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο γίνονται μόνο τρόποι παράδοσης των πληροφοριών και όχι ενίσχυσης της επικοινωνίας.

Πρέπει να υπάρχουν δημόσια τραπέζια συζητήσεων. Αυτά είναι τοποθεσίες όπου μπορούν να προκύψουν ανοικτές συζητήσεις. Αυτά τα τραπέζια συζητήσεων είναι η αιτία δημιουργίας ίδιας εάν όχι περισσότερης επικοινωνίας από το ιδιωτικό ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Είναι σε αυτά τα τραπέζια συζητήσεων όπου το πνεύμα του χωριού θα καθιερωθεί. Τα περισσότερα παρέχουν online πληροφορίες για την τοπική κοινότητα. Αυτό μπορεί να ποικίλει από τις απλές πληροφορίες για τον πληθυσμό, πού είναι το Δημαρχείο, τις διάφορες εκδηλώσεις, τις πληροφορίες αποθεμάτων, τις κοινοτικές οργανώσεις και τις ειδήσεις.

Άλλη μια υπηρεσία που μπορεί να παρέχει ένα ηλεκτρονικό χωριό είναι να υπάρχουν chat rooms έτσι ώστε η επικοινωνία να είναι ακόμα πιο άμεση ανάμεσα στα μέλη. Υπάρχει μια συσχέτιση των chat rooms και των φόρουμ στο ότι μπορούν να υπάρχουν διάφορα chat rooms ανάλογα με το θέμα συζήτησης, την ηλικία των επισκεπτών τους κτλ. Η διαφορά τους είναι στο ότι μέσα σε ένα chat room μπορείς να διαλέξεις σε ποιον θα μιλήσεις, και μπορείς να μιλήσεις όπως θαμίλαγες σε ένα φίλο σου στην πραγματική ζωή. Αυτό όπως καταλαβαίνουμε είναι πολύ σημαντικό.

Επίσης το ηλεκτρονικό χωριό μπορεί να παρέχει και κάποιες δραστηριότητες στα μέλη του, όπως κάποια online παιχνίδια, αλλά και διάφορα άλλα γεγονότα τα οποία μπορούν να προγραμματίζονται από τα μέλη του ηλεκτρονικού χωριού καθώς ο καθένας θα μπορεί να προσθέσει στο ημερολόγιο ένα γεγονός.

Τέλος μια και μιλάμε για μέλη, όποιος θέλει, συμπληρώνοντας μια φόρμα εγγραφής θα μπορεί να γίνεται και αυτός μέλος στην εικονική αυτή κοινότητα και να απολαύσει τις υπηρεσίες που παρέχει.

2.3 Γιατί να δημιουργήσει κάποιος ένα ηλεκτρονικό χωριό

Ο σκοπός του ηλεκτρονικού χωριού είναι να αυξήσει την επικοινωνία και την πρόσβαση σε υπηρεσίες εντός της φυσικής κοινότητας ταυτόχρονα χρησιμοποιώντας την παρουσία Διαδικτύου για να προσελκύσει και να διατηρήσει την επιχείρηση, τη βιομηχανία και τους καταρτισμένους υπαλλήλους. Το δίκτυο είναι ένας νέος τρόπος για τους ανθρώπους να επικοινωνήσουν με: Γείτονες, φίλους οι οποίοι είναι κοντά και μακριά, οικογένεια, οπουδήποτε μπορούν να είναι, τοπικούς επιχειρησιακούς φορείς, πολιτικές ομάδες, ανώτερους υπάλληλους τοπικής κυβέρνησης. Η δημιουργία ενός κοινοτικού δικτύου δεν είναι για να παίζει ο καθένας με τους υπολογιστές, αλλά είναι ένας καινούριος και αποτελεσματικός τρόπος για να επικοινωνούν οι άνθρωποι.

Δεν αντικαθιστά τις πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις και την προσωπική επαφή αλλά τις συμπληρώνει. Η εκπαίδευση στην κοινότητα είναι ένας βασικός παράγοντας επιτυχίας. Η επιχειρησιακή κοινότητα πρέπει να καταλάβει τι θα πραγματοποιήσει το χωριό και μετά να το χρησιμοποιήσει για να προωθήσει τα προϊόντα και τις υπηρεσίες της. Μια κρίσιμη μάζα χρηστών απαιτείται για την επιτυχία. Πολλές μεγάλες εταιρίες έχουν ήδη μια παρουσία στον Ιστό. Αυτές οι εταιρίες μπορούν να είναι βασικοί φορείς στην ενθάρρυνση άλλων για να συμμετέχουν. Μπορεί να πρέπει να εξετάσουμε μερικές τοποθεσίες πρόσβασης για το κοινό όπως οι βιβλιοθήκες. Ένα ηλεκτρονικό χωριό μπορεί να περιλαμβάνει ηλεκτρονικά φόρουμ, ιατρικές βάσεις δεδομένων, ομάδες συζήτησης για τους πολίτες, και τη δυνατότητα να έρθει σε επαφή με την αστυνομία έτσι ώστε να προγραμματιστούν επισκέψεις στα σπίτια κατά τη διάρκεια των διακοπών.

Η αποδοτική και αποτελεσματική ανάπτυξη ενός ηλεκτρονικού χωριού απαιτεί την ουσιαστική δέσμευση από την κοινότητα. Η δέσμευση αρχίζει με μια κατανόηση του

τι ένα ηλεκτρονικό χωριό μπορεί και δεν μπορεί να πραγματοποιήσει. Οι ιστοσελίδες σχεδιάζονται για να προσελκύσουν τους ανθρώπους και τις εταιρίες στην περιοχή και για να παρέχουν μια ανοικτή υποδομή επικοινωνίας.

3. Σχεδίαση του δικτυακού τόπου

Στο κεφάλαιο αυτό, θα παρουσιαστεί η σχεδίαση της εικονικής κοινότητας, θα παρουσιαστεί τόσο η σχεδίαση της διεπαφής του δικτυακού τόπου, όσο και η αρχιτεκτονική του συστήματος. Αρχικά θα γίνει μια σύντομη ανάλυση του όρου "διεπαφή" και στην συνέχεια θα παρουσιαστούν οι γενικές αρχές που ακολουθήθηκαν στην σχεδίαση.

3.1 Τι είναι μια διεπαφή

Μια διεπαφή είναι απλά τα μέρη ενός υπολογιστή και το λογισμικό του που ο χρήστης βλέπει, ακούει, αγγίζει, ή μιλάει σε αυτά. Με πιο απλά λόγια, είναι το εργαλείο επικοινωνίας του υπολογιστή με τον χρήστη. Πχ, εάν κάποιος διαβάζει αυτό σε μια οθόνη υπολογιστή, τότε κοιτάει μέρος μιας διεπαφής χρήστη - υπολογιστή. Η οθόνη παρουσιάζει αυτές τις λέξεις στον χρήστη, διαβιβάζοντας του ένα μήνυμα.

Όπως οποιοδήποτε καλό κανάλι επικοινωνίας, μια διεπαφή χρήστη είναι μια οδός διπλής κατεύθυνσης. Δεν θέλετε απλώς να δείτε ή να ακούσετε οτιδήποτε βάζει ο υπολογιστής μπροστά σας, θέλετε επίσης να του πείτε τι θα θέλατε να κάνει. Οι τρόποι που μπορείτε να λάβετε την έξοδο και να δώσετε την είσοδο εξαρτώνται εξ ολοκλήρου από την διεπαφή χρήστη - υπολογιστή.

Οι καλύτερες διεπαφές είναι αυτές που δεν είναι απαραίτητο να δώσει κανείς πολλή προσοχή. Τις καταλαβαίνετε και κάνουν ό,τι περιμένετε να κάνουν. Όταν μια διεπαφή είναι εύχρηστη, μπορείτε να κάνετε την δουλειά σας εύκολα και γρήγορα χωρίς να χάνετε χρόνο ψάχνοντας για το σωστό κουμπί.

Έχουν αναπτυχθεί κάποιες αρχές σχεδίασης, που αν τις ακολουθήσει κάποιος, βρίσκεται στο σωστό δρόμο για μια καλή σχεδίαση διεπαφής. Θα αναφέρουμε αυτές τις αρχές παρακάτω. Επίσης μιας και το αντικείμενο της πτυχιακής είναι η

δημιουργία ενός δικτυακού τόπου, θα εξηγήσουμε τι είναι μια ιστοσελίδα, καθώς και σε ποιες κατηγορίες χωρίζεται.

3.2 Αρχές σχεδίασης της διεπαφής[19]

Απλότητα

Η διεπαφή πρέπει να είναι απλή. Οι χρήστες ωφελούνται από λειτουργικότητα που είναι ευπρόσιτη και χρησιμοποιήσιμη. Μια όχι καλά οργανωμένη διεπαφή που περιέχει πολλές προηγμένες λειτουργίες αποσπά τους χρήστες από την ολοκλήρωση των καθημερινών στόχων τους. Μια καλά οργανωμένη διεπαφή που υποστηρίζει τους στόχους του χρήστη «χάνεται» στο υπόβαθρο και επιτρέπει στο χρήστη για να εργαστεί αποτελεσματικά. Οι βασικές λειτουργίες πρέπει να είναι αμέσως προφανείς, ενώ οι προηγμένες λειτουργίες μπορούν να είναι λιγότερο προφανείς στους νέους χρήστες.

Υποστήριξη

Η τρέχουσα κατάσταση του συστήματος και των ενεργειών που οι χρήστες μπορούν να εκτελέσουν πρέπει να είναι προφανείς. Οι χρήστες πρέπει να είναι σε θέση να αφήσουν τις εργασίες τους για μια στιγμή ή μια ημέρα και να τις βρουν στην ίδια γνωστή κατάσταση όταν επιστρέψουν. Σχεδιάζοντας με αυτή τη λογική, αυξάνεται το συναίσθημα σταθερότητάς.

Οι περισσότεροι χρήστες εκτελούν ποικίλους στόχους, όντας ειδικοί σε μερικούς και αρχάριοι σε άλλους. Εκτός από την παροχή της βοήθειας όταν ζητείται, το σύστημα πρέπει να αναγνωρίζει τους στόχους του χρήστη, και να προσφέρει τη βοήθεια για να καταστήσει το στόχο ευκολότερο. Ιδανικά, η βοήθεια πρέπει να παρέχει στους χρήστες τη γνώση που θα τους επιτρέψει να ολοκληρώσουν τους στόχους τους γρηγορότερα.

Οικειότητα: Στηριζόμενοι στην προγενέστερη γνώση των χρηστών

Χρησιμοποιώντας τεχνικές οι οποίες χρησιμοποιούνται συχνά σε πληθώρα εφαρμογών αλλά και στην καθημερινή ζωή, οι χρήστες γλιτώνουν από το να μαθαίνουν καινούργια πράγματα για να εκτελέσουν μια εργασία, και έτσι η όλη διαδικασία γίνεται ευκολότερη αφού η διεπαφή είναι οικεία σε αυτούς.

Ενθάρρυνση: Καθιστώντας τις ενέργειες προβλέψιμες και αντιστρέψιμες

Οι ενέργειες του χρήστη πρέπει να προκαλούν τα αποτελέσματα που ο χρήστης αναμένει. Προκειμένου να ικανοποιηθούν εκείνες οι προσδοκίες, ο σχεδιαστής πρέπει να καταλάβει τους στόχους του χρήστη. Η χρήση όρων και εικόνων που ταιριάζουν με την εμπειρία των χρηστών, και που βοηθούν τους χρήστες να καταλάβουν τα αντικείμενα και τους ρόλους και τις σχέσεις τους στην ολοκλήρωση των στόχων συμβάλλουν για ένα καλύτερο αποτέλεσμα.

Οι χρήστες πρέπει να αισθάνονται βέβαιοι στην εξερεύνηση, ξέροντας ότι μπορούν να δοκιμάσουν μια δράση, να δουν το αποτέλεσμα, και να ανατρέψουν τη δράση εάν το αποτέλεσμα δεν είναι το αναμενόμενο. Οι χρήστες αισθάνονται πιο άνετοι με τις διεπαφές στις οποίες οι ενέργειές τους δεν προκαλούν αμετάκλητες συνέπειες.

Ικανοποίηση: Δημιουργία συναισθήματος της προόδου και του επιτεύγματος

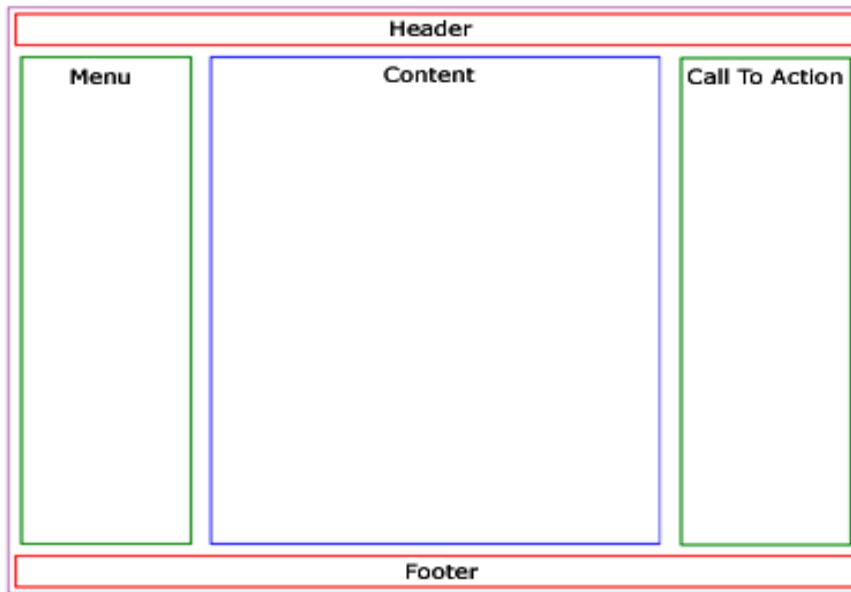
Η απεικόνιση των αποτελεσμάτων των ενεργειών του χρήστη πρέπει να γίνεται αμέσως. Η άμεση απεικόνιση επιτρέπει στους χρήστες να αξιολογήσουν εάν τα αποτελέσματα ήταν αυτά που περίμεναν.

Διαθεσιμότητα: Όλα τα αντικείμενα πρέπει να είναι πάντα διαθέσιμα

Οι χρήστες πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν όλα τα αντικείμενά τους σε οποιαδήποτε ακολουθία και οποιαδήποτε στιγμή. Αποφύγετε τη χρήση λειτουργιών, οι οποίες δεν είναι διαθέσιμες στη διεπαφή, ή όταν προκαλούν διαφορετικά αποτελέσματα από τα αναμενόμενα.

3.3 Σχεδίαση του δικτυακού τόπου (Layout)

Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω αρχές και μια σειρά από πιο ειδικές οδηγίες σχεδίασης[16,17,19], έγινε η σχεδίαση του περιγράμματος του δικτυακού τόπου με βάση το πρότυπο που χρησιμοποιείται συχνά στο χώρο του διαδικτύου, το περίγραμμα με τις 3 στήλες (3-column layout).



Σχήμα 1: Layout 3 στηλών

- ✚ Στην πρώτη στήλη τοποθετήθηκε το μενού πλοήγησης που αναφέρεται στους εγγεγραμμένους χρήστες του δικτυακού τόπου καθώς και πληροφορίες που αφορούν τον εκάστοτε χρήστη(ποιοι είναι οι "γείτονες" του και ποιοι είναι οι "φίλοι" του, καθώς και ποιοι από αυτούς είναι online).
- ✚ Στην μεσαία στήλη τοποθετήθηκε το περιεχόμενο του δικτυακού τόπου.
- ✚ Στην τρίτη στήλη τοποθετήθηκε τις 2 επιπλέον υπηρεσίες που παρέχονται στους εγγεγραμμένους χρήστες, τις "Αγγελίες" και το "MyHome".
- ✚ Στο header τοποθετήθηκε το μενού πλοήγησης που αναφέρεται σε όλους τους χρήστες του δικτυακού τόπου, εγγεγραμμένους ή μη.

Για τη δημιουργία αυτού του περιγράμματος έγινε χρήση HTML πινάκων (tables) οι οποίοι είναι εύκολοι στη χρήση και χρησιμοποιούνται συχνά για παρόμοια layouts. Αυτό το layout είναι βελτιστοποιημένο για ανάλυση οθόνης 1280 x 1024 pixels.

Ο πίνακας έχει ρυθμιστεί έτσι, ώστε να καταλαμβάνει το 100% του παραθύρου του browser του χρήστη για να μπορεί να εκμεταλλευτεί όλη την δυνατή επιφάνεια που έχει στη διάθεση του.

Επίσης με αυτή τη σχεδίαση, ακόμα και να μικρύνει ο χρήστης το παράθυρο του browser μέχρι το πλάτος των 800pixels περίπου, μπορεί να βλέπει ολόκληρο τον δικτυακό τόπο χωρίς να χρειαστεί να σκρολλάρει οριζόντια.

3.4 Σχεδίαση του δικτυακού τόπου (Μενού πλοήγησης)

- 🌈 Το μενού πλοήγησης σχεδιάστηκε έτσι, ώστε να είναι απλό και κατανοητό, με αποτέλεσμα ο χρήστης να ξέρει τι να περιμένει όταν κλικάρει την κάθε επιλογή του μενού.
- 🌈 Επίσης ο χρήστης ξέρει ανά πάσα στιγμή που βρίσκεται αφού η κάθε επιλογή του μενού χρωματίζεται πιο έντονα ανάλογα με το αν η ιστοσελίδα που βρίσκεται ο χρήστης ανήκει στο συγκεκριμένο μενού.
- 🌈 Επίσης τα μενού πλοήγησης βρίσκονται σε κάθε ιστοσελίδα του δικτυακού τόπου έτσι ώστε ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να πλοηγηθεί από οποια ιστοσελίδα και αν βρίσκεται. Με αυτόν τον τρόπο δεν περιορίζεται ο χρήστης στην πλοήγηση αφού καμιά σελίδα δεν είναι μονόδρομος.
- 🌈 Τέλος υπάρχει πάντα ένας σύνδεσμος προς την κεντρική σελίδα του δικτυακού τόπου.

3.5 Σχεδίαση του δικτυακού τόπου (Εικόνες και χρώματα)

Από τη στιγμή που μιλάμε για δικτυακό τόπο και Internet, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας και την ταχύτητα της σύνδεσης των χρηστών που θα χρησιμοποιούν τον δικτυακό τόπο. Ο δικτυακός τόπος πρέπει να είναι «ελαφρύς» χωρίς περιττές εικόνες που θα αργούν να «κατέβουν».

Για την μακέτα(template) του δικτυακού τόπου χρησιμοποιήθηκαν εικόνες τύπου JPG αφού πρώτα τις περάστηκαν από το Adobe Fireworks το οποίο έχει πολύ καλή συμπίεση. Με αυτόν τον τρόπο ελαχιστοποιήθηκε το μέγεθος των εικόνων έτσι ώστε η πλοήγηση στον δικτυακό τόπο να είναι όσο το δυνατόν πιο γρήγορη.

Επίσης έγινε χρήση όχι πολύ έντονων αλλά ξεκούραστων χρωμάτων για το μάτι, έτσι ώστε η «παραμονή» του χρήστη στον δικτυακό τόπο να είναι ευχάριστη.

3.4 Τι είναι μια ιστοσελίδα

Ιστοσελίδα (webpage) είναι μια πηγή στο World Wide Web, η οποία μπορεί να περιέχει κείμενα, φωτογραφίες, γραφικά, animation, video και υπερσυνδέσμους (hyperlinks) προς άλλες ιστοσελίδες. Συνήθως οι ιστοσελίδες έχουν τη μορφή HTML ή XHTML και για να δει κάποιος το περιεχόμενό τους χρειάζεται έναν browser.

Η θεματολογία τους μπορεί να ποικίλει, αφού ενδέχεται να έχουν εμπορικό, επιμορφωτικό, ψυχαγωγικό, πολιτικό χαρακτήρα κ.ο.κ. Συχνά χρησιμοποιείται χωρίς διάκριση με τον όρο "δικτυακός τόπος" (website).

3.4.1 Κατηγορίες ιστοσελίδων

Οι ιστοσελίδες μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες: στατικές και δυναμικές.

3.4.1.1 Δυναμικές ιστοσελίδες

Δυναμικές είναι οι ιστοσελίδες των οποίων το περιεχόμενο παράγεται δυναμικά, δηλαδή δεν προϋπάρχει, αλλά δημιουργείται τη στιγμή που κάποιος επισκέπτεται την ιστοσελίδα και αλληλεπιδρά με αυτήν.

Για να δημιουργηθεί μια δυναμική ιστοσελίδα, ο server επεξεργάζεται κάποια στοιχεία και παράγει το περιεχόμενο της σελίδας. Για να γίνει αυτό χρησιμοποιείται μια γλώσσα προγραμματισμού, όπως PHP, ASP κλπ. Συνήθως χρησιμοποιούνται πληροφορίες από μια βάση δεδομένων

3.4.1.2 Στατικές ιστοσελίδες

Στατικές είναι οι ιστοσελίδες που δεν παίρνουν το περιεχόμενό τους από κάποια βάση δεδομένων, αλλά έχουν προκαθορισμένο, συγκεκριμένο περιεχόμενο.

Έχουν μικρότερο κόστος ανάπτυξης από τις δυναμικές ιστοσελίδες, αλλά έχουν μεγαλύτερο κόστος συντήρησης, ενώ οι δυνατότητές τους είναι πολύ περιορισμένες. Μια επιχείρηση που καλείται να αποφασίσει αν ο διαδικτυακός της τόπος θα αποτελείται από στατικές ή δυναμικές ιστοσελίδες, θα πρέπει να σκεφτεί πόσο συχνά θα ανανεώνει το περιεχόμενο του site της, αν χρειάζεται δυναμικά στοιχεία και γρήγορες αλλαγές, και αν στο μέλλον θέλει να επεκτείνει τις ιστοσελίδες της και να δημιουργήσει πιο σύνθετο περιβάλλον, με προσφορές, ανακοινώσεις, ηλεκτρονικό εμπόριο κλπ.

3.4.2 Διαφορά δυναμικών - στατικών ιστοσελίδων

Η μεγάλη διαφορά μεταξύ των στατικών και δυναμικών ιστοσελίδων είναι ότι οι δεύτερες έχουν μεγαλύτερο κόστος ανάπτυξης στην αρχή, αλλά καθιστούν πολύ πιο

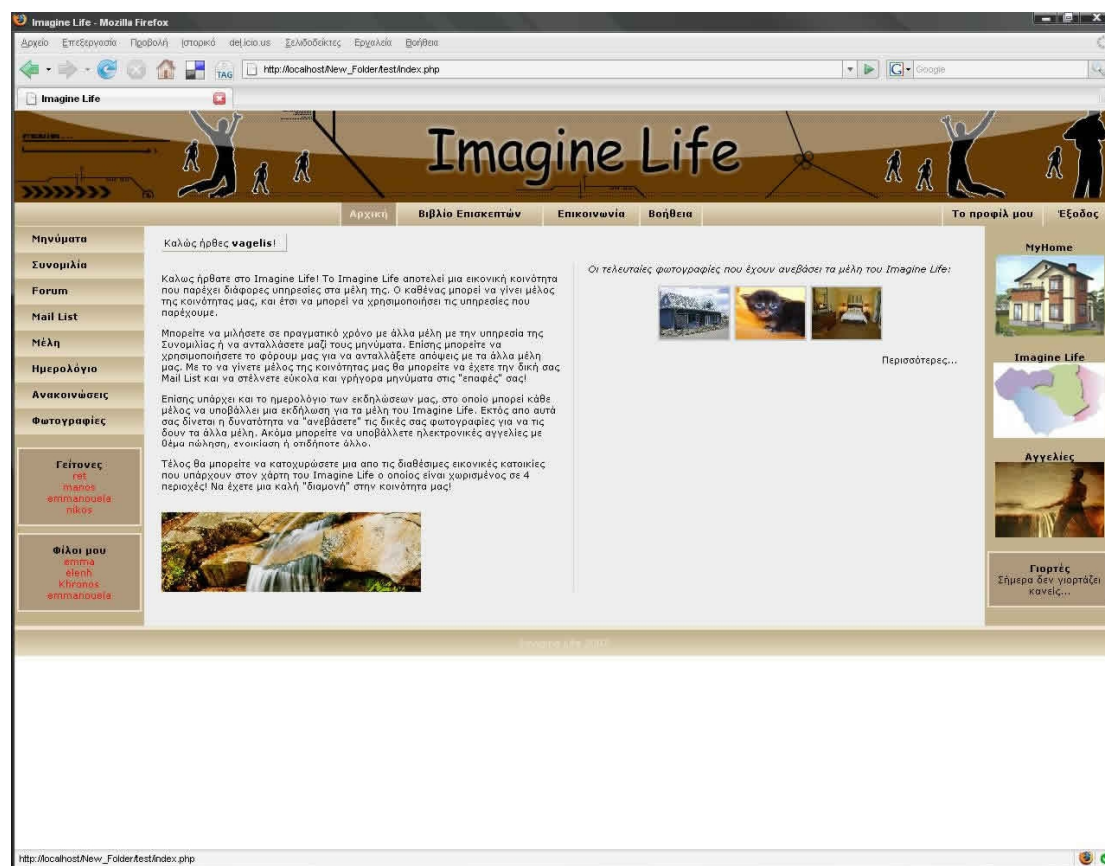
εύκολη, γρήγορη και φθηνή την προσθήκη υλικού και την ανανέωση μιας ιστοσελίδας από τη στιγμή που αυτή θα δημιουργηθεί.

Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι δυναμικές ιστοσελίδες να ενδείκνυνται για την κατασκευή μέτριων έως μεγάλων σε όγκο ιστοσελίδων, ενώ για πολύ σύνθετες ιστοσελίδες αποτελεί τη μόνη πραγματοποιήσιμη λύση.

Ο δικτυακός τόπος που δημιουργήθηκε στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας ανήκει στην πρώτη κατηγορία, δηλαδή είναι δυναμικό. Το περιεχόμενο των περισσότερων σελίδων παράγεται δυναμικά μετά από ενέργειες του χρήστη, παίρνοντας πληροφορίες από τη βάση δεδομένων αλλά και καταχωρώντας δεδομένα σε αυτήν.

4. Υλοποίηση του δικτυακού τόπου

Το αντικείμενο του δικτυακού τόπου είναι ένα ηλεκτρονικό χωριό(E-Village). Το E-Village ως μια μορφή εικονικής κοινότητας πρέπει να παρέχει κάποιες υπηρεσίες στα μέλη του. Στο κεφάλαιο αυτό θα παρουσιαστούν οι υπηρεσίες που υλοποιήθηκαν σε αυτό το site και θα γίνει μια σύντομη ανάλυση της λειτουργίας κάθε μιας.



Εικόνα 1: Αρχική σελίδα – Αρχείο index. php

4.1 Χρήστες του site

Στον παγκόσμιο ιστό υπάρχουν διάφορες κατηγορίες δικτυακών τόπων. Δύο από αυτές είναι οι εξής: α)δικτυακοί τόποι στους οποίους οι χρήστες είναι ελεύθεροι να χρησιμοποιήσουν όλες τις λειτουργίες τους και β)δικτυακοί τόποι στους οποίους για να χρησιμοποιήσουν οι χρήστες όλες τις λειτουργίες τους πρέπει να έχουν κάνει εγγραφή και να έχουν πιστοποιήσει τα στοιχεία τους.

Ο δικτυακός τόπος που έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας, ανήκει στη δεύτερη κατηγορία. Υπάρχουν κάποιες λειτουργίες που μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοσδήποτε εισέλθει στον δικτυακό τόπο αλλά υπάρχουν και υπηρεσίες τις οποίες δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει ο απλός επισκέπτης αν δεν έχει πιστοποιήσει ότι είναι μέλος αυτής της κοινότητας.

Αυτό επιτυγχάνεται με τη λειτουργία της εισόδου(login).

Είσοδος

Παρακαλώ εισάγετε το Username και το Password σας για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τις υπηρεσίες μας.

Username:

Password:

Αν δεν είστε εγγεγραμμένο μέλος κάντε **Εγγραφή**

Αν έχετε ξεχάσει τον κωδικό σας, βάλτε το username σας στο παρακάτω πεδίο και ο κωδικός σας θα αποσταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση που είχατε δηλώσει κατά την εγγραφή σας

Εικόνα 2: Φόρμα εισόδου μέλους – Αρχείο login.php

Ακολουθεί μέρος κώδικα που πραγματοποιεί την διαδικασία του login:

```
<?php
// Σύνδεση με τη βάση δεδομένων
include 'db.php';

//Έλεγχος για το αν υπάρχει cookie
if(isset($_COOKIE['ID_my_site']))
//Αν υπάρχει γίνεται το login
{
    $username = $_COOKIE['ID_my_site'];
    $pass = $_COOKIE['Key_my_site'];

    $check = mysql_query("SELECT * FROM users WHERE username =
'$username'")or die(mysql_error());

    while($info = mysql_fetch_array( $check ))
    {
        if ($pass != $info['password'])
        {
        }

        else{
            header("Location: index.php");
        }
    }
}
}
```

```

$errmsg = "";
$username = "";
$password = "";
//Αν υποβληθεί η φόρμα
if (isset($_POST['login'])) {
// έλεγχος στη βάση δεδομένων
$username = $_POST['username'];
$password = $_POST['password'];

include 'db.php';
$check = mysql_query("SELECT * FROM users WHERE username =
'".$username."'")or die(mysql_error());
$check2 = mysql_num_rows($check);
$info = mysql_fetch_array( $check );

    if(trim($username) == "")
    {
        $errmsg = 'Παρακαλώ εισάγετε το Username σας';
    }
    else if ($check2 == 0)
    {
        $errmsg = 'Αυτός ο χρήστης δεν υπάρχει στη βάση μας';
    }
    else if(trim($password) == "")
    {
        $errmsg = 'Παρακαλώ εισάγετε το Password σας';
    }
    else if (trim($password) != $info['password'])
    {
        $errmsg = 'Λάθος Password. Ξαναπροσπαθήστε!';
    }
}

// αν η επαλήθευση είναι σωστή προσθέτουμε cookie
if($errmsg == "")
{
    if(get_magic_quotes_gpc())
    {
        $username = stripslashes($username);
        $password = stripslashes($password);
    }
    $hour = time() + 36000000000000000;
    setcookie(ID_my_site, $username, $hour);
    setcookie(Key_my_site, $password, $hour);

//ανακατεύθυνση στην αρχική σελίδα
header ("Location: home.php");
}
}??

```

Κώδικας 1: Διαδικασία εισόδου (login)

Επίσης υπάρχει η δυνατότητα, αν έχει ξεχάσει κάποιο μέλος το password του να το ανακτήσει, συμπληρώνοντας το username του στην φόρμα, και αυτό θα του αποσταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση που είχε δηλώσει κατά την εγγραφή του.

Για να μπορέσει όμως κάποιος να κάνει login θα πρέπει να είναι ήδη μέλος της κοινότητας και άρα να έχει κάνει την απαραίτητη εγγραφή, συμπληρώνοντας τη φόρμα εγγραφής.

Εγγραφή

Στο πεδίο e-mail βάλτε ένα έγκυρο e-mail γιατί σε αυτό θα αποσταλεί το password σας.
Χωρίς το password δεν θα μπορείτε να κάνετε **Είσοδο** και να χρησιμοποιήσετε τις υπηρεσίες μας.
Όταν ολοκληρωθεί η εγγραφή σας θα μπορείτε να επεξεργαστείτε το προφίλ σας και να αλλάξετε το password σας.
Ευχαριστούμε

*Υποχρεωτικά πεδία

Username *

Όνομα

Επίθετο

E-Mail *

Πόλη

Εικόνα 3: Φόρμα εγγραφής μέλους – Αρχείο signup.php

Η διαδικασία εγγραφής – εισόδου έχει ως εξής: ο χρήστης πρέπει να συμπληρώσει την φόρμα εγγραφής στην οποία υπάρχουν διάφορα πεδία από τα οποία δυο είναι υποχρεωτικά. Το username που επιθυμεί να έχει και το e-mail του.

Μόλις ο χρήστης πατήσει το κουμπί «Εγγραφή», θα γίνει ο απαραίτητος έλεγχος της φόρμας για να διαπιστωθεί αν ο χρήστης έχει συμπληρώσει όλα τα απαραίτητα πεδία. Αν ο έλεγχος είναι επιτυχής, ένα e-mail θα σταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση που υπέβαλε ο χρήστης το οποίο θα περιέχει το password του για τον δικτυακό τόπο.

Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία ο χρήστης -μέλος πια- θα μπορεί να κάνει Είσοδο συμπληρώνοντας την φόρμα εισόδου. Για την διαδικασία της εισόδου έχουμε χρησιμοποιήσει cookies, έτσι ώστε ο χρήστης, αν μπει στο site από τον ίδιο υπολογιστή, να μη χρειαστεί να ξανακάνει login.

Ακολουθεί μέρος κώδικα που χρησιμοποιείται για τη διαδικασία της εγγραφής χρήστη:

```
<?php
$errmsg = "";
$username = "";
$fname = "";
$lname = "";
$email = "";
$city = "";

if (isset($_POST['signup'])) {

$username = $_POST['username'];
$fname = $_POST['fname'];
$lname = $_POST['lname'];
$email = $_POST['email'];
$city = $_POST['city'];

    require ("db.php");
    // Έλεγχος για το αν υπάρχει χρήστης με το username που δηλώθηκε στη φόρμα
    $sql = "SELECT COUNT(*) FROM users WHERE username =
    '$_POST[username]'";
    $result = mysql_query($sql);
    if (!$result) {
        die(mysql_error());
    }
    else if(trim($username) == "")
    {
        $errmsg = Παρακαλώ εισάγετε το username σας';
    }
    else if (@mysql_result($result,0,0)>0) {
        $errmsg = 'Συγγνώμη το username '$_POST[username]'.<br /> χρησιμοποιείται
        απο άλλο χρήστη.';
    }
    else if(trim($email) == "")
    {
        $errmsg = 'Παρακαλώ εισάγετε το mail σας';
    }
    else if(!isEmail($email))
    {
        $errmsg = 'Το email που βάλατε δεν είναι έγκυρο';
    }

if($errmsg == "")
    {
        if(get_magic_quotes_gpc())
        {
```

```

        $username = stripslashes($username);
        $fname = stripslashes($fname);
        $lname = stripslashes($lname);
        $city = stripslashes($city);
    }
    $password = substr(md5(time()),0,6);

    $sql = "INSERT INTO users SET
        username = '$_POST[username]',
        password = '$password',
        fname = '$_POST[fname]',
            lname = '$_POST[lname]',
        email = '$_POST[email]',
        city = '$_POST[city]',
            joindate = curdate(),
            jointime = curtime()";

    if (!mysql_query($sql)){
        die(mysql_error());
    }
?>

```

Κώδικας 2: Διαδικασία εγγραφής χρήστη

Η αποστολή του password του χρήστη γίνεται με τη συνάρτηση mail της PHP:

```

mail($_POST['email'], "To password σας",
    $message, "From:Admin <evillage.admin@gmail.com>");

```

Κώδικας 3: Αποστολή password

4.2 Οι υπηρεσίες του site

Όπως προαναφέρθηκε, οι υπηρεσίες του site χωρίζονται σε υπηρεσίες για μέλη και υπηρεσίες για επισκέπτες. Σε αυτήν την ενότητα θα παρουσιαστούν αυτές τις υπηρεσίες μια προς μια.

4.3 Υπηρεσίες για επισκέπτες

Η πρώτη και βασική υπηρεσία που παρέχεται στους επισκέπτες του δικτυακού τόπου είναι το Βιβλίο Επισκεπτών (Guestbook). Στο βιβλίο επισκεπτών μπορεί ο καθένας να γράψει την άποψη του για τον δικτυακό τόπο, μπορεί να γράψει σχόλια, παρατηρήσεις ακόμα και ερωτήσεις που έχει για τον δικτυακό τόπο. Ακολουθεί ένα screenshot:

Βιβλίο Επισκεπτών

Αν θέλετε να κάνετε κάποιο σχόλιο για το Imagine Life συμπληρώστε την παρακάτω φόρμα!

# 1/2	Wed 19 Sep 2007 21:22
test E-mail: vagelis_1983@hotmail.com	test
# 2/2	Mon 17 Sep 2007 17:27
vagelis E-mail: vagelis_1983@hotmail.com	This is just a test

Όνομα

E-mail

Μήνυμα

Εικόνα 4: Βιβλίο επισκεπτών – Αρχείο guestbook.php

Η δεύτερη υπηρεσία που παρέχεται στους επισκέπτες του site είναι η επικοινωνία με τον Διαχειριστή του site. Συμπληρώνοντας ο επισκέπτης την φόρμα επικοινωνίας, ένα e-mail θα σταλεί στην ηλεκτρονική διεύθυνση του διαχειριστή. Με αυτό τον τρόπο ο επισκέπτης μπορεί να λύσει κάποιες απορίες που ενδεχομένως να έχει για τον δικτυακό τόπο. Η φόρμα επικοινωνίας φαίνεται παρακάτω:

Επικοινωνία

Για ερωτήσεις και σχόλια σχετικά με το Imagine Life συμπληρώστε τη φόρμα επικοινωνίας και πατήστε Αποστολή

Όλα τα πεδία είναι υποχρεωτικά

Όνομα

Email

Θέμα

Μήνυμα

Εικόνα 5: Φόρμα επικοινωνίας – Αρχείο contact.php

Η τρίτη και τελευταία υπηρεσία που παρέχεται στους επισκέπτες του δικτυακού τόπου είναι η υπηρεσία της βοήθειας η οποία περιέχει κάποιους συνδυασμούς ερωτήσεων – απαντήσεων ώστε να έχουν οι επισκέπτες μια πρώτη ιδέα για το αντικείμενο του δικτυακού τόπου.

Εικόνα 6: Βοήθεια – Αρχείο faqs.php

4.4 Υπηρεσίες για μέλη

Οι βασικές υπηρεσίες του site είναι αυτές που παρέχονται για τα μέλη της κοινότητας. Αναφορικά, οι υπηρεσίες είναι οι εξής:

1. Μηνύματα (Web mail)
2. Συνομιλία (Chat)
3. Forum
4. Λίστα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (Mail List)
5. Αναζήτηση μέλους
6. Εκδηλώσεις (Events)
7. Ανακοινώσεις
8. Προφίλ
9. Ηλεκτρονικές αγγελίες
10. Εικονική κατοικία
11. Ανέβασμα φωτογραφιών

Θα εξηγήσουμε παρακάτω πιο αναλυτικά την κάθε υπηρεσία.

4.4.1 Μηνύματα (Web mail)

Κάθε εγγεγραμμένο μέλος του δικτυακού τόπου έχει τη δυνατότητα να στέλνει μηνύματα στα άλλα μέλη της κοινότητας αλλά και κανονικά e-mails σε οποιονδήποτε άλλο άτομο θέλει. Τα μηνύματα που ανταλλάσσονται μεταξύ των μελών αποθηκεύονται σε μια βάση δεδομένων, παρέχοντας στον χρήστη τη δυνατότητα να τα διαγράψει όποτε θέλει.

Σε αυτήν την υπηρεσία έχουν προστεθεί οι πιο βασικές λειτουργίες που θα μπορούσε να έχει κάποιος διακομιστής ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Οι λειτουργίες αυτές είναι:

- Δημιουργία μηνύματος
- Απάντηση σε κάποιο μήνυμα
- Διαγραφή μηνύματος
- Ανάγνωση μηνύματος

- «Φάκελος» εισερχομένων μηνυμάτων
- «Φάκελος» εξερχομένων μηνυμάτων

Επίσης έχει προστεθεί η επιλογή «Επαφές» όπου ο χρήστης μπορεί να έχει γρήγορη πρόσβαση στα μέλη που έχει δηλώσει σαν επαφές του.

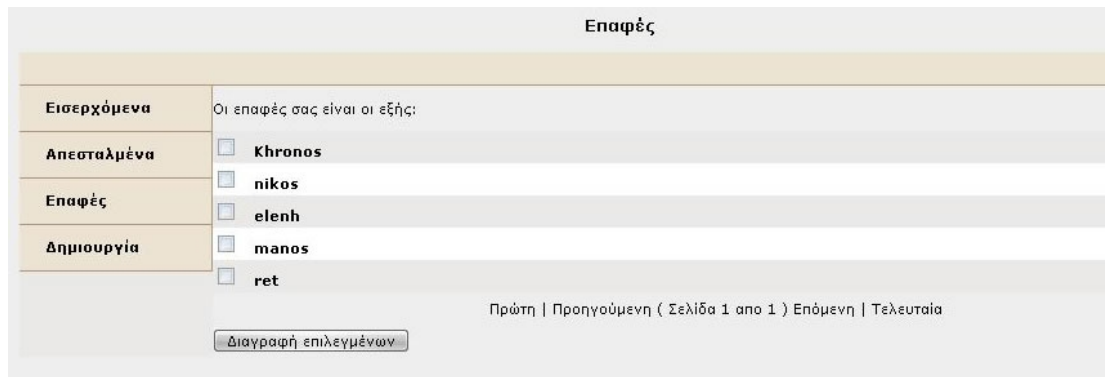
Εισερχόμενα Μηνύματα					
Εισερχόμενα		Απο	Θέμα	Ημερομηνία	Ώρα
	<input type="checkbox"/>	Khronos	fdsafadas	2007-09-17	18:26:10
Απεσταλμένα	<input type="checkbox"/>	Khronos	fdas	2007-09-17	18:24:47
Επαφές	<input type="checkbox"/>	Khronos	fe	2007-09-17	18:24:03
Δημιουργία	<input type="checkbox"/>	Khronos	test	2007-09-17	18:23:52
	<input type="checkbox"/>	Khronos	test	2007-09-17	18:22:50
	<input type="checkbox"/>	Khronos	test	2007-09-13	19:41:31

Πρώτη | Προηγούμενη (Σελίδα 1 από 1) | Επόμενη | Τελευταία

Εικόνα 7: Web mail – Αρχείο mail.php

Ανάγνωση Μηνύματος		
	Απάντηση	Διαγραφή
Εισερχόμενα	Απο:	Khronos
Απεσταλμένα	Πρός:	vagelis
Επαφές	Θέμα:	test
Δημιουργία	Ημερομηνία:	2007-09-17
	Ωρα:	18:22:50
test		

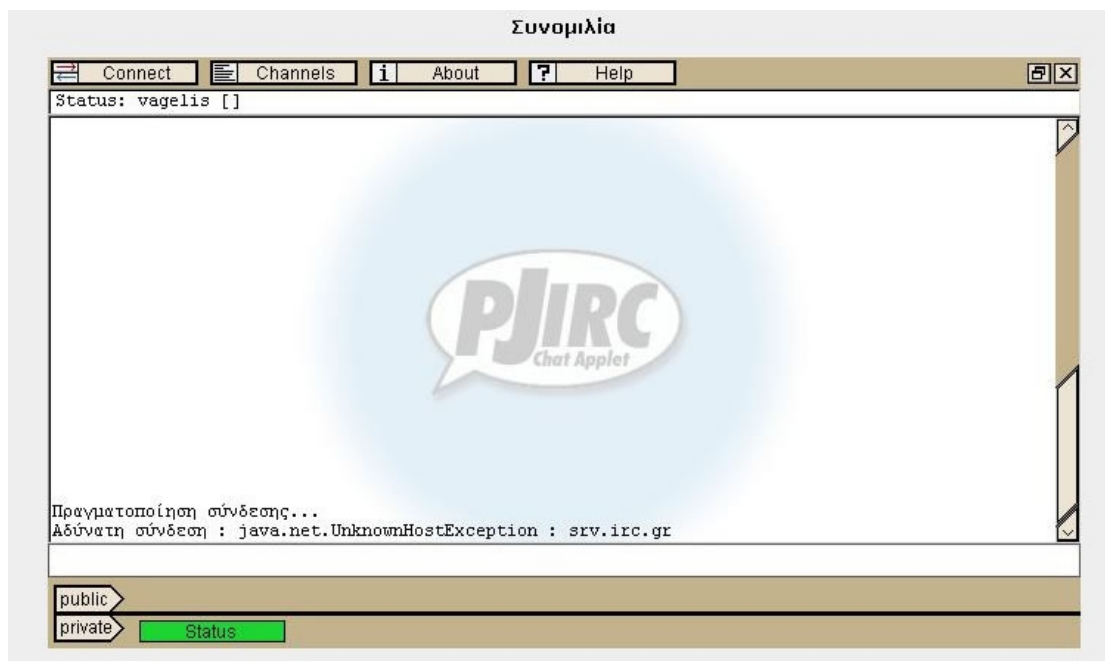
Εικόνα 8: Web mail – Αρχείο mailinread.php



Εικόνα 9: Web mail – Αρχείο usercontacts.php

4.4.2 Συνομιλία (Chat)

Μια βασική υπηρεσία του δικτυακού τόπου είναι το Chat. Με αυτή την υπηρεσία που έχει υλοποιηθεί με ένα Java Applet, κάθε χρήστης μπορεί να συνομιλήσει σε πραγματικό χρόνο με άλλους χρήστες μπαίνοντας σε κάποιο δωμάτιο συνομιλίας (chat room).



Εικόνα 10: Συνομιλία – Αρχείο chat.php

4.4.3 Forum

Το φόρουμ είναι ένα τόπος συνάθροισης ιδεών και ανθρώπων. Συγκεντρώνονται κάποιοι άνθρωποι οι οποίοι συζητάνε, γελάνε προβληματίζονται, βοηθιούνται, τσακώνονται. Είναι σαν μια συγκέντρωση στην αληθινή ζωή, μόνο που επειδή η τεχνολογία έχει προχωρήσει, αυτή η συνάντηση γίνεται πλέον από το σπίτι του κάθε ατόμου.

Το forum είναι σαν να γράφεις ένα γράμμα σε πολλούς παραλήπτες αλλά και μόνο σ έναν. Λες κάτι και πάνω σ αυτό, κάποιος μπορεί να σου απαντήσει σ'ενα λεπτό, σε μια ώρα σε μια μέρα, εβδομάδα ή και παραπάνω.

Αυτή η υπηρεσία παρέχεται σε αυτόν τον δικτυακό τόπο αφού θεωρείται πάρα πολύ σημαντική.

Forum			
Forums	Θέματα	Μηνύματα	Τελευταίο μήνυμα
Imagine Life	1	1	τεστ [Village Admin] 10-09-2007 20:20
Πολιτιστικά	0	0	Unknown
Ανέκδοτα	0	0	Unknown

Εικόνα 11: Forum – Αρχείο forum2. php

4.4.4 Λίστα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (Mail List)

Με αυτή την υπηρεσία, κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει την δική του προσωπική λίστα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Έτσι θα μπορεί εύκολα και γρήγορα να στείλει κάποιο mail σε όλα τα άτομα που είναι στη λίστα χωρίς να ψάχνει το καθένα ξεχωριστά.

Mail List	
Οι χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στην Mail List σας είναι οι εξής:	Συμπληρώστε τα πεδία της φόρμας και το μήνυμά σας θα αποσταλεί στους χρήστες που είναι στην Mail List σας!
<input type="checkbox"/> Khronos epp469@epp.teiher.gr	Όλα τα πεδία είναι υποχρεωτικά
<input type="checkbox"/> nikos epp469@epp.teiher.gr	Θέμα <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> elenh epp469@epp.teiher.gr	Μήνυμα <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> manos klaount@gmail.gr	
<input type="checkbox"/> ret sg@gfds.com	
Πρώτη Προηγούμενη (Σελίδα 1 από 1) Επόμενη Τελευταία	<input type="button" value="Αποστολή"/>
<input type="button" value="Διαγραφή επιλεγμένων"/>	

Εικόνα 12: Mail List – Αρχείο usermailinglist. php

4.4.5 Αναζήτηση μέλους

Με αυτή την λειτουργία, κάθε χρήστης μπορεί να αναζητήσει κάποιον χρήστη και να δει πληροφορίες για αυτόν, υποβάλλοντας το username του χρήστη στη φόρμα αναζήτησης.

Μέλη

Ακολουθεί η λίστα με τα μέλη της κοινότητας μας. Κάντε κλικ σε κάποιο απο τα ονόματα και θα μπορέσετε να δείτε το προφίλ του!

antonis, asdf, elenh, emma, emmanouela, georgios, giorgos, Khronos, manos, nikos, ntouzos, ret, sky, stelios, test, vagelis,

Username:

Εικόνα 13: Φόρμα αναζήτησης μελών – Αρχείο members. php

4.4.6 Ημερολόγιο (Events)

Μέσω αυτής της υπηρεσίας κάποιο μέλος μπορεί να υποβάλλει μια εκδήλωση - γεγονός σε συγκεκριμένη ημερομηνία και ώρα. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω του ημερολογίου που υπάρχει στη συγκεκριμένη σελίδα, κλικάροντας ο χρήστης την ημερομηνία που τον ενδιαφέρει.

Εκδηλώσεις

Αν θέλετε να υποβάλλετε μια εκδήλωση, κάντε κλικ στην ημερομηνία που σας ενδιαφέρει και συμπληρώστε τα στοιχεία της εκδήλωσης!

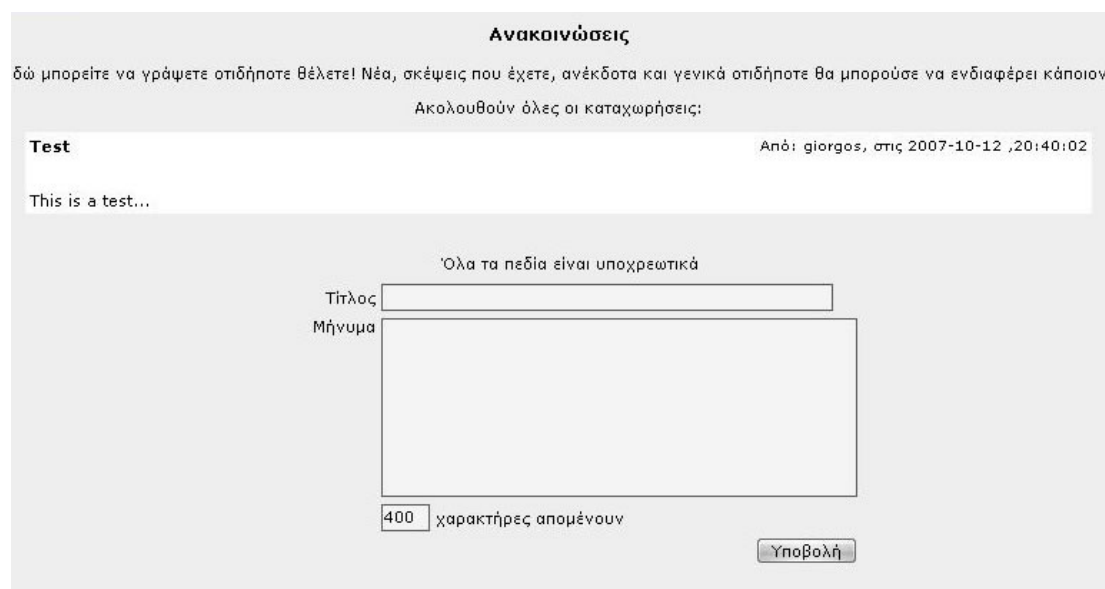
<< October 2007 >>

Κυριακή	Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή	Σάββατο
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10 20:00 fdaf 20:00 fg	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Εικόνα 14: Ημερολόγιο εκδηλώσεων – Αρχείο calendar. php

4.4.7 Ανακοινώσεις

Αυτή η υπηρεσία αναφέρεται σε όποιο μέλος θέλει να εκφράσει μια άποψη, να πει κάτι για τον εαυτό του ή οτιδήποτε άλλο.



Ανακοινώσεις

δώ μπορείτε να γράψετε οτιδήποτε θέλετε! Νέα, σκέψεις που έχετε, ανέκδοτα και γενικά οτιδήποτε θα μπορούσε να ενδιαφέρει κάποιον!

Ακολουθούν όλες οι καταχωρήσεις:

Test Από: giorgos, στις 2007-10-12 ,20:40:02

This is a test...

Όλα τα πεδία είναι υποχρεωτικά

Τίτλος

Μήνυμα

400 χαρακτήρες απομένουν

Υποβολή

Εικόνα 15: Φόρμα ανακοινώσεων – Αρχείο community. php

4.4.8 Προφίλ

Κάθε χρήστης όταν κάνει εγγραφή στο site, καλείται να συμπληρώσει μια φόρμα με βασικά στοιχεία το username και το e-mail του. Αυτή η φόρμα περιέχει και άλλα πεδία που μπορεί ο χρήστης να δώσει στοιχεία για τον εαυτό του. Πχ. ποιο είναι το φύλο του, τη ηλικία έχει, σε ποια πόλη μένει κ.α..

Αυτά τα στοιχεία μπορεί ανά πάσα στιγμή να τα συμπληρώσει ή να τα αλλάξει, με τη δυνατότητα που του δίνει η λειτουργία «Το προφίλ μου».

Μέσα σε αυτήν την υπηρεσία περιέχεται και η δυνατότητα να ανεβάσει ο χρήστης φωτογραφίες που αφορούν τον εαυτό του ή κάτι άλλο. Υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί στο ανέβασμα όπως το μέγεθος της φωτογραφίας που δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 200Kbytes και ο τύπος του αρχείου που δεν μπορεί να είναι άλλος από .jpg.

Το προφίλ μου

***Υποχρεωτικά πεδία**

Όνομα

Επίθετο

Email *




Πόλη

Password *

Φύλο

Ημερομηνία Γέννησης

Οι φωτογραφίες μου:

X X X

Η εικονική κατοικία μου είναι η: **Κατοικία 2**

Επίσης μπορείτε να ανεβάσετε φωτογραφίες σας!

Διαλέξτε μια φωτογραφία για ανέβασμα:

Κατηγορία

Εικόνα 16: Φόρμα επεξεργασίας προφίλ – Αρχείο profile.php

4.4.9 Ηλεκτρονικές αγγελίες

Κάθε εγγεγραμμένο μέλος έχει τη δυνατότητα μέσω αυτής της υπηρεσίας να υποβάλλει μια ηλεκτρονική αγγελία, όπως αυτές που υπάρχουν στη συμβατική μας ζωή. Οι αγγελίες αυτές έχουν να κάνουν με πωλήσεις, προσφορά εργασίας κ.α.

Αγγελίες

Κατηγορία

Να περιέχει τη λέξη

Εικόνα 17: Φόρμα αναζήτησης αγγελίας – Αρχείο search_aggelia.php



Αγγελίες

Όλα τα πεδία είναι υποχρεωτικά

Κατηγορία

Περιγραφή

χαρακτήρες απομένουν

Εικόνα 18: Φόρμα υποβολής αγγελίας – Αρχείο submit_aggelia.php

4.4.10 Εικονική κατοικία

Αφού το όλο site αποτελεί μια εικονική κοινότητα, γιατί τα μέλη της να μην έχουν και μια εικονική κατοικία;

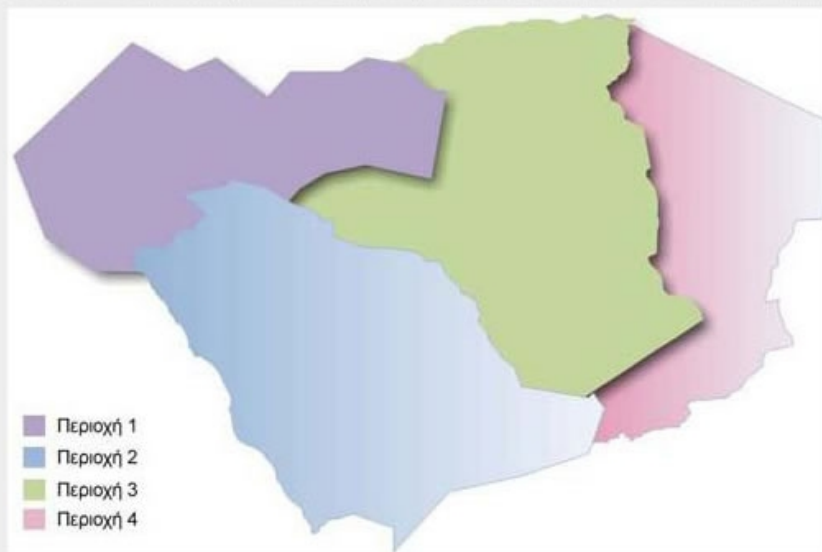
Μέσω αυτής της υπηρεσίας κάθε μέλος μπορεί να διαλέξει μια από τις κατοικίες που υπάρχουν στον δικτυακό τόπο. Μπορεί να διαλέξει το μέρος που θα βρίσκεται αυτή η κατοικία βλέποντας το χάρτη της εικονικής αυτής κοινότητας, πόσα δωμάτια θα έχει, τη θέα που θα έχει και άλλες λεπτομέρειες.

Επίσης με την φόρμα αναζήτησης που παρέχεται, μπορεί να πραγματοποιηθεί αναζήτηση κατοικίας με κάποια κριτήρια ή απλά εμφάνιση όλων των κατοικιών σε μια λίστα. Ακόμα ανά πάσα στιγμή ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να αποδεσμεύσει αυτήν την κατοικία και να κατοχυρώσει ή να δημιουργήσει μια άλλη.

Και εδώ όμως υπάρχει ένας περιορισμός όσον αφορά στον αριθμό των εικονικών κατοικιών που μπορεί να κατοχυρώσει ο κάθε χρήστης. Αυτός ο αριθμός είναι 1. Φανταστείτε τι θα γινόταν αν μπορούσε ο κάθε χρήστης να κατοχυρώσει πάνω από μια κατοικίες!

My Home

Στον χάρτη απεικονίζονται οι 4 περιοχές του **Imagine Life**.
Κλικάρετε στην περιοχή που σας ενδιαφέρει για να συνεχίσετε με την κατοχύρωση της εικονικής σας κατοικίας!



Με την παρακάτω φόρμα μπορείτε να πραγματοποιήσετε μια αναζήτηση κατοικίας.

Όλες οι κατοικίες

Αναζήτηση με κριτήρια

Κατηγορία

Αριθμός Δωματίων

Θέα

Διαθεσιμότητα

Περιοχή

Εικόνα 19: Φόρμα αναζήτησης κατοικίας – Αρχείο myhome. php

Περιοχή 1

Σε αυτό το χάρτη βλέπετε όλες τις διαθέσιμες κατοικίες.

- Όποια κατοικία βλέπετε μαρκαρισμένη με (■) σημαίνει ότι την έχετε κατοχυρώσει!
- Όποια κατοικία βλέπετε μαρκαρισμένη με (■) σημαίνει ότι είναι ελεύθερη!
- Όποια κατοικία βλέπετε μαρκαρισμένη με (■) σημαίνει ότι είναι κατοχυρωμένη από άλλο μέλος!



Εικόνα 20: Χάρτης Περιοχής1 – Αρχείο periox11. php

5. Συμπεράσματα

Μετά την ολοκλήρωση της ανάπτυξης της εικονικής κοινότητας και την αξιολόγηση συνολικά της εργασίας που έγινε, εξάγονται, ορισμένα συμπεράσματα σχετικά με πιθανές βελτιώσεις που πρέπει να γίνουν στις υπάρχουσες λειτουργίες όσο και στην προσθήκη επιπλέον λειτουργιών.

Για παράδειγμα στην υπηρεσία της «Εικονικής κατοικίας» υλοποιήσαμε την λειτουργικότητα με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να υπάρχουν έτοιμες εικονικές κατοικίες και ο χρήστης να μπορεί να επιλέξει μια από αυτές. Σαν μια επιπρόσθετη λειτουργία θα μπορούσε να προστεθεί η δυνατότητα του να μπορεί ο χρήστης να «δημιουργήσει» μόνοι του μια εικονική κατοικία ή κάποιο κατάστημα.

Επίσης, θα μπορούσαν να προστεθούν κάποιες λειτουργίες που αφορούν την σε πραγματικό χρόνο επικοινωνία των χρηστών όπως πχ βίντεο-επικοινωνία (video-conference) ή η δυνατότητα να μπορούν να παίξουν οι χρήστες κάποιο online παιχνίδι σε πραγματικό χρόνο.

Επιπλέον, δόθηκε στον χρήστη η δυνατότητα όταν κάποιος «φίλος» του είναι online, να μπορεί να του στείλει άμεσα κάποιο μήνυμα προβάλλοντας τη λειτουργία του messenger. Φυσικά αυτό που φτιάξαμε έχει ως σκοπό να δείξει την ιδέα της άμεσης επικοινωνίας των χρηστών και σε καμία περίπτωση δεν είναι ολοκληρωμένη εφαρμογή. Θα μπορούσε να υλοποιηθεί όμως σαν μια πρόσθετη λειτουργία του δικτυακού τόπου.

Μεγάλο ενδιαφέρον θα έχει η ενσωμάτωση στο εικονικό χωρίο, τεχνολογιών που δίνουν μεγαλύτερες δυνατότητες επικοινωνίας ανάμεσα στα μέλη, τόσο σε πραγματικό χρόνο όσο και με ασύγχρονο τρόπο, και με τρόπο που δεν επηρεάζουν την φιλοσοφία των εικονικών κοινοτήτων.

Γενικότερα, η ψηφιακή τεχνολογία και το Internet είναι ο προπομπός της νέας εποχής της επικοινωνίας και οι προκλήσεις που έχουμε να αντιμετωπίσουμε μοιάζουν πρωτόγνωρες.

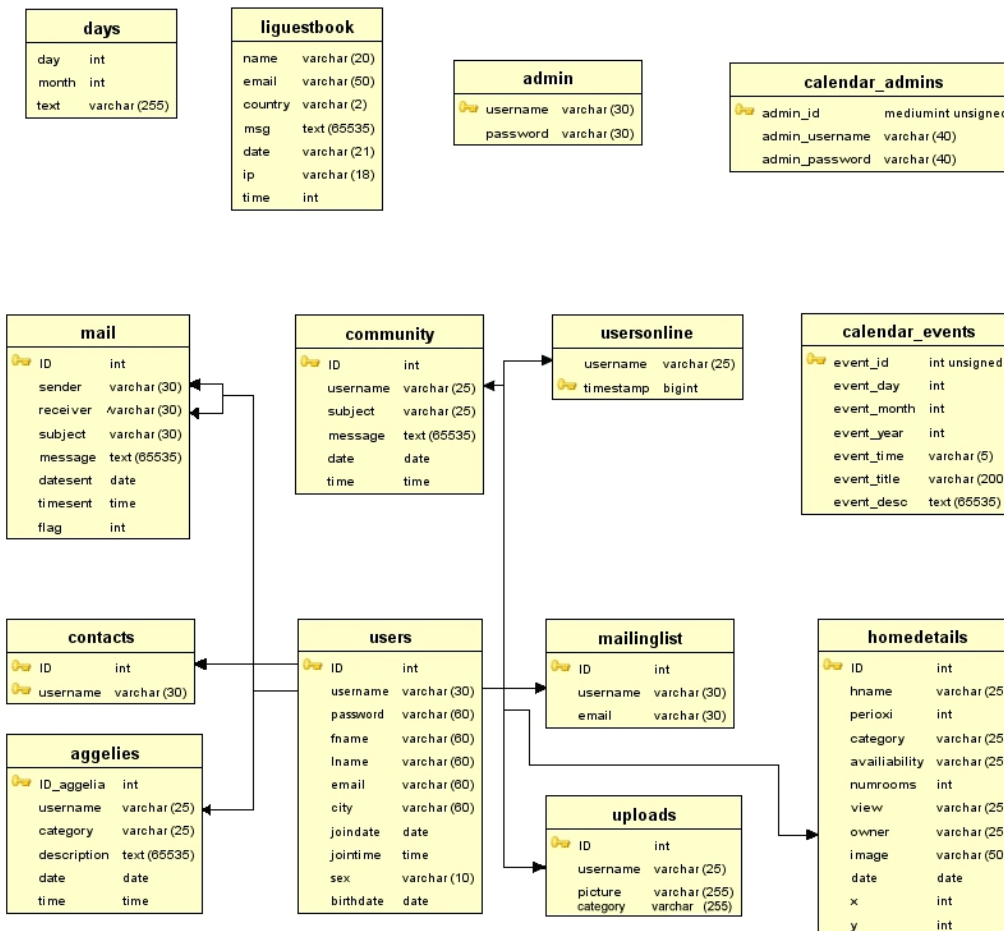
Η ίδια η Ιστορία όμως διδάσκει ότι ακόμη δεν έχουμε δει τίποτε. Η σημερινή ψηφιακή τεχνολογία είναι αδιαμφισβήτητα επαναστατική αφού είναι η πρώτη που επιτρέπει στο ευρύ κοινό την απεριόριστη επικοινωνία πολλών με πολλούς. Όλοι μπορούν να επικοινωνήσουν μέσα από τα newsgroups, τα chat rooms και τα τραπέζια συζητήσεων του Διαδικτύου άμεσα και ταυτόχρονα με όλα τα άλλα μέλη του Δικτύου.

Οι συνέπειες που αυτά τα εργαλεία επικοινωνίας θα έχουν στη ζωή μας είναι τέτοιες που ακόμη και οι πλέον ειδικοί και άμεσα ενδιαφερόμενοι αδυνατούν να προβλέψουν την πλήρη έκτασή τους.

Το μόνο σίγουρο είναι όμως ότι οι εικονικές κοινότητες θα συνεχίζουν να αυξάνονται ολοένα και πιο πολύ, ειδικά τώρα που το Internet έχει μπει για τα καλά στα πιο πολλά σπίτια.

Παράρτημα 1: Σχήμα της βάσης δεδομένων

Ακολουθεί γραφική αναπαράσταση της βάσης που δημιουργήθηκε για να λειτουργήσει το site.



Εικόνα 21: Σχήμα βάσης δεδομένων

- **Πίνακας homedetails:** Στοιχεία για τις εικονικές κατοικίες όπως όνομα, περιοχή κ.α.
- **Πίνακας mail:** Στοιχεία για τα μηνύματα που ανταλλάσσουν οι χρήστες
- **Πίνακας users:** Στοιχεία για τους χρήστες του site όπως όνομα, username, φύλο κ.α.
- **Πίνακας aggelies:** Στοιχεία για τις αγγελίες που υποβάλλουν οι χρήστες του site
- **Πίνακας ligestbook:** Εδώ αποθηκεύονται τα σχόλια που αφήνουν οι επισκέπτες του site

- **Πίνακας anakoinoseis:** Στοιχεία για τις ανακοινώσεις που υποβάλλουν τα μέλη του site
- **Πίνακας calendar_events:** Οι εκδηλώσεις που υποβάλλουν τα μέλη του site
- **Πίνακας calendar_admins:** Τα στοιχεία του διαχειριστή του ημερολογίου
- **Πίνακας admin:** Τα στοιχεία του διαχειριστή του site
- **Πίνακας contacts:** Εδώ αποθηκεύονται οι επαφές του κάθε χρήστη
- **Πίνακας uploads:** Στοιχεία για τα uploads που έχουν κάνει οι χρήστες
- **Πίνακας mailinglist:** Εδώ αποθηκεύονται οι χρήστες που είναι στην mail list κάποιου μέλους
- **Πίνακας days:** Στοιχεία για τις ονομαστικές εορτές της κάθε μέρας
- **Πίνακας usersonline:** Εδώ αποθηκεύονται προσωρινά οι χρήστες που είναι online

Παράρτημα 2: Κώδικας SQL

Εδώ παρουσιάζεται ο κώδικας SQL που χρειάστηκε για την δημιουργία της βάσης δεδομένων και των πινάκων της (χωρίς τα δεδομένα).

Βάση: `imagine_life2`

```
CREATE DATABASE `imagine_life2` DEFAULT CHARACTER SET utf8
COLLATE utf8_general_ci;
USE `imagine_life2`;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `admin`

```
CREATE TABLE `admin` (
  `username` varchar(30) NOT NULL default "",
  `password` varchar(30) NOT NULL default "",
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `aggelies`

```
CREATE TABLE `aggelies` (
  `ID_aggelia` int(11) NOT NULL auto_increment,
  `username` varchar(25) NOT NULL default '0',
  `category` varchar(25) NOT NULL default "",
  `description` text NOT NULL,
  `date` date NOT NULL default '0000-00-00',
  `time` time NOT NULL default '00:00:00',
  PRIMARY KEY (`ID_aggelia`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `calendar_admins`

```
CREATE TABLE `calendar_admins` (
  `admin_id` mediumint(8) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `admin_username` varchar(40) NOT NULL default "",
  `admin_password` varchar(40) NOT NULL default "",
  PRIMARY KEY (`admin_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `calendar_events`

```
CREATE TABLE `calendar_events` (  
  `event_id` int(5) unsigned NOT NULL auto_increment,  
  `event_day` int(2) NOT NULL default '0',  
  `event_month` int(2) NOT NULL default '0',  
  `event_year` int(4) NOT NULL default '0',  
  `event_time` varchar(5) NOT NULL default "",  
  `event_title` varchar(200) NOT NULL default "",  
  `event_desc` text NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`event_id`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=11 ;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `community`

```
CREATE TABLE `community` (  
  `ID` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `username` varchar(25) NOT NULL default "",  
  `subject` varchar(25) NOT NULL default "",  
  `message` text NOT NULL,  
  `date` date NOT NULL default '0000-00-00',  
  `time` time NOT NULL default '00:00:00',  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `contacts`

```
CREATE TABLE `contacts` (  
  `ID` int(11) NOT NULL default '0',  
  `username` varchar(30) NOT NULL default "",  
  PRIMARY KEY (`ID`,`username`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `days`

```
CREATE TABLE `days` (  
  `day` int(2) NOT NULL default '0',  
  `month` int(2) NOT NULL default '0',  
  `text` varchar(255) NOT NULL default ""  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `homedetails`

```
CREATE TABLE `homedetails` (  
  `ID` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `hname` varchar(25) NOT NULL default "",
```

```

`perioxi` int(11) NOT NULL default '0',
`category` varchar(25) NOT NULL default "",
`availability` varchar(25) NOT NULL default "",
`numrooms` int(11) NOT NULL default '0',
`view` varchar(25) NOT NULL default "",
`owner` varchar(25) NOT NULL default "",
`image` varchar(50) NOT NULL default "",
`date` date default '0000-00-00',
`x` int(11) NOT NULL default '0',
`y` int(11) NOT NULL default '0',
PRIMARY KEY (`ID`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=49 ;

```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `liguestbook`

```

CREATE TABLE `liguestbook` (
  `name` varchar(20) NOT NULL default "",
  `email` varchar(50) NOT NULL default "",
  `country` varchar(2) NOT NULL default "",
  `msg` text NOT NULL,
  `date` varchar(21) NOT NULL default "",
  `ip` varchar(18) NOT NULL default "",
  `time` int(11) NOT NULL default '0'
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;

```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `mail`

```

CREATE TABLE `mail` (
  `ID` int(11) NOT NULL auto_increment,
  `sender` varchar(30) NOT NULL default "",
  `receiver` varchar(30) NOT NULL default "",
  `subject` varchar(30) NOT NULL default "",
  `message` text NOT NULL,
  `datesent` date NOT NULL default '0000-00-00',
  `timesent` time NOT NULL default '00:00:00',
  `flag` int(1) NOT NULL default '1',
  PRIMARY KEY (`ID`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=103 ;

```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `mailinglist`

```

CREATE TABLE `mailinglist` (
  `ID` int(11) NOT NULL default '0',
  `username` varchar(30) NOT NULL default "",
  `email` varchar(30) NOT NULL default "",
  PRIMARY KEY (`ID`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;

```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `uploads`

```
CREATE TABLE `uploads` (  
  `ID` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `username` varchar(25) NOT NULL default "",  
  `picture` varchar(255) NOT NULL default "",  
  `thumbnail` varchar(255) NOT NULL default "",  
  `category` varchar(25) NOT NULL default "",  
  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=84 ;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `users`

```
CREATE TABLE `users` (  
  `ID` int(11) NOT NULL auto_increment,  
  `username` varchar(30) default NULL,  
  `password` varchar(60) default NULL,  
  `fname` varchar(60) default '---',  
  `lname` varchar(60) default '---',  
  `email` varchar(60) default NULL,  
  `city` varchar(60) default '---',  
  `joindate` date default '0000-00-00',  
  `jointime` time NOT NULL default '00:00:00',  
  `sex` varchar(10) default '---',  
  `birthdate` date default '0000-00-00',  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=32 ;
```

Δομή Πίνακα για τον Πίνακα `useronline`

```
CREATE TABLE `useronline` (  
  `username` varchar(25) NOT NULL default "",  
  `timestamp` bigint(255) NOT NULL default '0',  
  PRIMARY KEY (`timestamp`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Παράρτημα 3: Εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε για την κατασκευή του site

Για την κατασκευή του site χρησιμοποιήθηκαν διάφορα εργαλεία. Για την εμφάνιση χρησιμοποιήθηκαν HTML και CSS και για το δυναμικό κομμάτι του site έγινε χρήση του Apache Web Server, της MySQL η οποία είναι ένα σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων και της PHP γλώσσας προγραμματισμού. Θα γίνει μια περιγραφή του κάθε εργαλείου ξεχωριστά, παρακάτω.

HTML

Η HTML είναι το ακρωνύμιο των λέξεων HyperText Markup Language (γλώσσα μορφοποίηση υπερκειμένου) και είναι η βασική γλώσσα δόμησης σελίδων του World Wide Web (ή απλά ιστού: Web). 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 την εμφάνιση και την λειτουργικότητα της συγκεκριμένης σελίδας.

CSS (Cascading Style Sheets)

Στην ανάπτυξη και δημιουργία ιστοσελίδων, τα css είναι μια γλώσσα που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την παρουσίαση ενός εγγράφου που γράφεται σε μια γλώσσα σήμανσης. Χρησιμοποιείται κυρίως για την επεξεργασία της εμφάνισης ιστοσελίδων γραμμένων σε HTML και XHTML, αλλά η γλώσσα μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιοδήποτε είδος εγγράφου XML, συμπεριλαμβανομένων SVG και XUL.

Τα css χρησιμοποιούνται και από τους συντάκτες και από τους αναγνώστες των ιστοσελίδων για να καθορίσουν τα χρώματα, το σχδιάγραμμα, και άλλες πτυχές της παρουσίασης των εγγράφων. Χρησιμοποιούνται με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε να

χωρίζεται το περιεχόμενο της ιστοσελίδας(το οποίο γράφεται σε HTML) από την εμφάνιση της ιστοσελίδας(που γράφεται σε CSS).

Αυτός ο διαχωρισμός μπορεί να βελτιώσει ικανοποιητικά την προσβασιμότητα της ιστοσελίδας, να παρέχει περισσότερη ευελιξία και έλεγχο στον καθορισμό των χαρακτηριστικών της παρουσίασης και να μειώσει την πολυπλοκότητα και την επανάληψη στο δομικό περιεχόμενο.

Τα css μπορούν επίσης να επιτρέψουν στην ίδια σελίδα σήμανσης να παρουσιαστεί με διαφορετική μορφή για διαφορετικές καταστάσεις, όπως επί της οθόνης, προς εκτύπωση, κ.α, έτσι ώστε η παρουσίαση της ιστοσελίδας να ταιριάζει απόλυτα στην κάθε περίπτωση.

Apache Web Server

Ο Apache web server, που συχνά αναφέρεται απλά ως Apache, είναι ένας web server που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην εξάπλωση του World Wide Web. Ο Apache ήταν η πρώτη εναλλακτική λύση απέναντι στον web server της Netscape, και από τον Απρίλιο του 1996 είναι ο πιο δημοφιλής server, με το 58% όλων των web sites να χρησιμοποιούν αυτόν.

MySQL

Η MySQL είναι ένα ανοιχτού κώδικα σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων που χρησιμοποιεί την γλώσσα ερωτημάτων SQL, την πιο δημοφιλή γλώσσα για πρόσθεση, πρόσβαση και επεξεργασία δεδομένων σε μια βάση δεδομένων.

Επειδή είναι ανοιχτού κώδικα, οποιοσδήποτε μπορεί να «κατεβάσει» την MySQL και να την τροποποιήσει στις ανάγκες του. Η MySQL είναι γνωστή για την ταχύτητα της, την αξιοπιστία της και την ευχρηστία της.

PHP

Η PHP είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που σχεδιάστηκε για τη δημιουργία δυναμικών σελίδων στο διαδίκτυο και είναι επισήμως γνωστή ως: HyperText Preprocessor.

Είναι μια server-side (εκτελείται στον διακομιστή) scripting γλώσσα που γράφεται συνήθως πλαισιωμένη από HTML, για μορφοποίηση των αποτελεσμάτων. Αντίθετα από μια συνηθισμένη HTML σελίδα η σελίδα PHP δεν στέλνεται άμεσα σε έναν πελάτη (client), αντ' αυτού πρώτα αναλύεται και μετά αποστέλλεται το παραγόμενο αποτέλεσμα.

Τα στοιχεία HTML στον πηγαίο κώδικα μένουν ως έχουν, αλλά ο PHP κώδικας διερμηνεύεται και εκτελείται. Ο κώδικας PHP μπορεί να θέσει ερωτήματα σε βάσεις δεδομένων, να δημιουργήσει εικόνες, να διαβάσει και να γράψει αρχεία, να συνδεθεί με απομακρυσμένους υπολογιστές κ.ο.κ.

Σε γενικές γραμμές, οι δυνατότητες που μας δίνει είναι απεριόριστες.

Αρχικά η ονομασία της ήταν PHP/FI από το Forms Interpreter η οποία δημιουργήθηκε το 1995 από τον Rasmus Lerdorf ως μια συλλογή από Perl scripts που τα χρησιμοποιούσε στην προσωπική του σελίδα. Δεν άργησε να τα εμπλουτίσει με λειτουργίες επεξεργασίας δεδομένων με SQL, αλλά τα σημαντικά βήματα που έφεραν και την μεγάλη αποδοχή της PHP ήταν αρχικά η μετατροπή τους σε C και μετέπειτα η δωρεάν παροχή του πηγαίου κώδικα μέσω της σελίδας του ώστε να επωφεληθούν όλοι από αυτό που είχε φτιάξει, αλλά και να τον βοηθήσουν στην περαιτέρω ανάπτυξή της.

Παράρτημα 4: Πηγές

1. E-Community - An Overview <http://www.peterindia.net/E-communityView.html>
2. E-Communities <http://www.bcps.org/offices/oit/eLCs.htm>
3. Εικονικές σχέσεις και κοινότητες
<http://web.auth.gr/virtualschool/2.2-3/Praxis/BeliokasVirtualCommunities.html>
4. It takes an E-Village http://www.cio.com/archive/enterprise/101599_virtent.html
5. Virtual Communities <http://www.virtual-communities.com/>
6. Congressman Rick Boucher - Electronic Villages
http://www.boucher.house.gov/index.php?option=com_content&task=view&id=576&Itemid
7. Imagined Electronic Community http://www.firstmonday.org/issues/issue4_9/werry
8. Seven Steps to Building Electronic Communities
<http://www.cyberspeaker.com/sevensteps.html>
9. Electronic communities seminar <http://itsoc.mgt.qub.ac.uk/notes/sem/elcom.html>
10. Virtual Communities as Communities
<http://www.acm.org/ccp/references/wellman/wellman.html>
11. Impact of Electronic Communication trends on the Form and Functions of Local Communities
http://www.acturban.org/biennial/doc_planners/impact_electronic_communication_trends.htm
12. Virtual Community http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_community
13. The Virtual Community <http://www.rheingold.com/vc/book>
14. Virtual Community: <http://www.fullcirc.com/community/communitywhatwhy.htm>
15. Community <http://www.learnativity.com/community.html>
16. IBM ease of use <http://www.ibm.com>
17. Web design guidelines, <http://www-03.ibm.com/easy/page/572>
18. Πολυχρηστικά παιχνίδια: http://www.epyna.gr/show/a677_686.pdf
19. Web design guidelines, <http://www-03.ibm.com/easy/page/567>