



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΕΜΠΟΡΙΑΣ & ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**

**Η ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ WEB DESIGN (ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ) ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΩΤΕΣ ΗΜΕΡΕΣ ΤΟΥ INTERNET ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ.
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΤΟΠΟΥ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΙΣ
ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ WEB DESIGN.**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΕΙΣΗΓΗΤΕΣ: ΧΡΥΣΑΝΘΗ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑ 154/B &
ΑΝΤΕΛΙΝΑ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑ 156/B**

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΠΕΡΑΚΑΚΗΣ

©

2008-2009

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην πτυχιακή εργασία. Επίσης έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης βεβαιώνω ότι αυτή η πτυχιακή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών του Τμήματος Εμπορίας και Διαφήμισης του Τ.Ε.Ι. Κρήτης.

Μπουκουβάλα Αντελίνα & Χρυσάνθη

Ημερ.: 27/4/2009

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ολοκληρώνοντας την παρούσα πτυχιακή εργασία θα ήταν παράληψη να μην ευχαριστήσουμε τον επιβλέποντα καθηγητή μας κ. Περικάκη Εμμανουήλ για την εποπτεία και την σωστή καθοδήγηση που μας παρείχε. Όπως επίσης συγγενής και φίλους που μας βοήθησαν στην συλλογή πληροφοριών και στοιχείων, για την ψυχολογική υποστήριξη και υπομονή τους κατά την διάρκεια της αποπεράτωσης της εργασίας αυτής.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο σχεδιασμός web-sites δεν είναι απλά η δημιουργία όμορφων σελίδων, ούτε μια στατική διαδικασία, είναι έκφραση, τεχνική και διαρκής εκμάθηση, καθώς το internet εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς χρησιμοποιώντας νέα εργαλεία και τεχνολογίες. Η δημιουργία των ιστοσελίδων αποτελεί ένα από τα βασικά συστατικά μιας επιτυχημένης προσωπικής ή εταιρικής παρουσίας στο διαδίκτυο, καθώς πρέπει να ικανοποιεί όχι μόνο της ανάγκες της όμορφης σχεδίασης και των τάσεων της κάθε χρονικής περιόδου, αλλά πρέπει να πληρεί ένα σύνολο κανόνων αναφορικά με τους χρήστες, τις επιχειρήσεις αλλά και τις ανάγκες του διαδικτύου. Για αυτό τον λόγο αυτό αποτελεί στοιχείο έρευνας και μελέτης.

Στην παρούσα πτυχιακή:

- γίνεται εκτεταμένη παρουσίαση των όρων Web 1.0 και Web 2.0 αναλύοντας τα χαρακτηριστικά της κάθε περιόδου, καλύπτοντας μέσα από άρθρα, συνεντεύξεις και βιβλιογραφία τον διχασμό της διαδικτυακής κοινότητας, όσον αφορά τα κενά που υπάρχουν στις δύο έννοιες.
- Αναπτύσσεται και παρέχεται μια ολοκληρωμένη αναφορά για την εξέλιξη του σχεδιασμού από τις πρώτες ημέρες του web έως και σήμερα.
- Παρουσιάζονται τα εργαλεία και οι τεχνολογίες για την προβολή (browsers) και την κατασκευή ιστοσελίδων και η εξέλιξή τους.
- Μελετάται η εξέλιξη του γνωστού portal MSN.COM από την πρώτη του έκδοση μέχρι σήμερα (CASE STUDY).
- Παρουσιάζονται αναλυτικά on-line εργαλεία που βοηθούν στον σχεδιασμό ιστοσελίδων με τα σημερινά σχεδιαστικά πρότυπα (Web 2.0 Design).
- Αναφέρονται οι μελλοντικές τάσεις (Web 3.0-Semantic Web), σχετικά με τα εργαλεία, τον τρόπο και τον σκοπό της σχεδίασης των ιστοσελίδων.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	1
ΛΙΣΤΑ ΠΙΝΑΚΩΝ	4
ΛΙΣΤΑ ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
1.1 Σκοπός της πτυχιακής εργασίας.....	1
1.2 Ορισμός προβλήματος.....	1
1.3 Προτεινόμενη λύση.....	2
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ	3
2.1 ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ.....	3
2.2 ARPANET.....	3
2.3 NSFNET.....	4
2.4 ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ TCP/IP.....	5
2.5 WORLD WIDE WEB.....	5
2.6 ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΙΣΤΟΥ.....	6
2.6.1 WEB SERVERS (Διακομιστές του Web).....	6
2.6.2 ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ WEB (Clients).....	6
2.6.3 ΤΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ HTTP (Hypertext Transfer Protocol).....	6
2.6.4 HTML (Hyper Text Markup Language).....	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ WWW	8
3.1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (BROWSERS).....	8
3.1.1 LYNX.....	8
3.1.2 MOSAIC.....	9
3.1.3 NETSCAPE NAVIGATOR.....	9
3.1.4 MOZILLA FIREFOX.....	10
3.1.5 INTERNET EXPLORER.....	11
3.1.6 OPERA.....	11
3.1.7 APPLE SAFARI.....	12
3.1.8 GOOGLE CHROME.....	13
3.1.9 Μερίδιο αγοράς των Web Browsers.....	14
3.2 ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ WEB.....	15
3.2.1 HTML.....	15
3.2.1.1 HTML 2.0- Εκδόσεις HTML.....	16
3.2.1.2 HTML 3.0.....	17
3.2.1.3 HTML 3.2.....	17
3.2.1.4 HTML 4.0.....	17
3.2.1.5 HTML 5.0.....	18
3.2.2 XML.....	19
3.2.3 XHTML.....	20
3.2.3.1 Εκδόσεις της XHTML.....	21
3.2.3.2 Σύγκριση XHTML και HTML 4.....	21
3.2.4 CSS.....	22
3.2.5 PHP.....	22
3.2.6 ASP.....	23
3.2.7 JAVA.....	24
3.2.7.1 Τα χαρακτηριστικά της Java.....	24
3.2.8 JAVASCRIPT.....	25
3.3 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ.....	26
3.3.1 Photoshop.....	26
3.3.2 Dreamweaver.....	28

3.3.3	Adobe Flash	30
3.3.4	Silver Light	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	WEB 2.0 – Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ WWW	33
4.1	Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ WEB 1.0	33
4.1.1	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ WEB 1.0	33
4.2	ΈΝΝΟΙΑ ΤΟΥ WEB 2.0	34
4.3	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΗΚΑ ΤΟΥ WEB 2.0 ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	35
4.3.1	SOCIAL NETWORKING	36
4.3.1.1	FACEBOOK	36
4.3.1.2	YOUTUBE	37
4.3.1.3	MYSFACE	38
4.3.1.4	ΤΟΠΟΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ	40
4.3.2	WIKIS	41
4.3.2.1	WIKIPEDIA	42
4.3.3	BLOGS	43
4.3.4	MASH UPS	45
4.3.5	TAGGING	45
4.3.6	AJAX	46
4.3.7	RSS	46
4.3.8	Αντιρρήσεις για τον όρο Web 2.0	46
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (WEB DESIGN)	48
5.1	ΕΙΔΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ	48
5.2	ΚΡΙΣΙΜΑ ΣΗΜΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ	49
5.2.1	Περιεκτικότητα πληροφορίας	49
5.2.2	Χρήση πολυμεσικού υλικού (multimedia)	50
5.2.3	Ταχύτητα πλοήγησης	51
5.2.4	Μέγεθος οθόνης	51
5.3	ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ	52
5.3.1	Αρχική σελίδα	52
5.3.2	Πλοήγηση	53
5.3.3	Δυνατότητα αναζήτησης πληροφορίας	53
5.4	ΤΡΟΠΟΙ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ	54
5.5	Ενσωμάτωση Ευχρηστίας σε ένα σύστημα	54
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: MSN.COM	56
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7	ONLINE ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ	75
7.1	Buttons (κουμπιά)	76
7.2	Web badges	78
7.3	Stripes	80
7.4	Favicons	81
7.5	Rounded Corners (Καμπυλωτές γωνίες)	83
	Δημιουργία καμπυλωτών γωνιών με την χρήση CSS	83
7.6	Logos (Λογότυπα)	84
7.7	Ajax	85
7.8	Gradients	86
7.9	Ribbon	87
7.10	Τα Icons	88
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8	Μελλοντική εξέλιξη	90
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	93
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ		94
A. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ		94
B. ΕΛΛΗΝΙΚΗ		94

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - WEB DESIGN TRENDS	103
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β - Information Management: A Proposal.....	114
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ - HTML 5 και XHTML 2: Ο ΝΕΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΟ WEB	132

ΛΙΣΤΑ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1. Μερίδιο αγοράς Browsers	14
Πίνακας 2 Συγκριτικός πίνακας Μεγέθους Ιστοσελίδας	51
Πίνακας 3 Συγκριτικός Πίνακας του Web.....	91

ΛΙΣΤΑ ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Εικόνα 2-1 Κόμβοι του ARPANET.....	1
Εικόνα 3-1 Η εμφάνιση του Mosaic	1
Εικόνα 3-2 Netscape Navigator Interface.....	1
Εικόνα 3-3 Η αρχική σελίδα του Mozilla Firefox	1
Εικόνα 3-4 Το λογότυπο για την έκδοση του IE7	1
Εικόνα 3-5 Opera Interface.....	1
Εικόνα 3-6 Safari Interface έκδοσης για το i-phone.....	1
Εικόνα 3-7 Λογότυπο του Google Chrome	1
Εικόνα 3-8. Interface Adobe Photoshop.....	27
Εικόνα 3-9 Interface Dreamweaver	29
Εικόνα 3-10 Interface Macromedia Flash.....	31
Εικόνα 3-11 Home Page SilverLight	32
Εικόνα 4-1 Σχεδιαστική Απεικόνιση του Web 2.0	35
Εικόνα 4-2 Home Page του Facebook	36
Εικόνα 4-3 Home Page του YouTube.....	37
Εικόνα 4-4 Home Page του MySpace.....	38
Εικόνα 4-5 Home page της Wikipedia	42
Εικόνα 4-6 Ενδεικτικό παράδειγμα Blog του PathFinder	43
Εικόνα 4-7 Home Page του PathFinder Blogs.....	45
Εικόνα 5-5-1 MSN 1999.....	1
Εικόνα 5-5-2 MSN 2000.....	1
Εικόνα 5-5-3 MSN 2001	1
Εικόνα 5-5-4 MSN 2002.....	1
Εικόνα 5-5-5 MSN 2003.....	1
Εικόνα 5-5-6 MSN 2004.....	1
Εικόνα 5-5-7 MSN 2005.....	1
Εικόνα 5-5-8 MSN 2006-2007	1
Εικόνα 5-5-9 MSN 2008-2009	1
Εικόνα 6-1 Σελίδας που έχει σχεδιαστεί από Generators	76
Εικόνα 7-1 Απεικόνιση των περιόδων του Web.....	1

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στον παγκόσμιο ιστό μπορεί οποιοσδήποτε να δημιουργήσει την δική του τοποθεσία (ιστοσελίδα) και να την παρουσιάσει στο κοινό του διαδικτύου. Όλες οι ιστοσελίδες δημιουργούνται με την χρήση κάποιων γλωσσών προγραμματισμού και σχεδιαστικά προγράμματα, που επιτρέπουν να προσθέσουμε κείμενο, γραφικά, ήχο, βίντεο κλπ. Μέρος της έρευνάς μας αφιερώνεται στην συλλογή στοιχείων και στην αναλυτική εξέταση των προγραμμάτων αυτών, όπως επίσης παρουσιάζει τις τελευταίες τάσεις στην σχεδίαση οι οποία γίνεται μέσω των on line εργαλείων (generators) βασισμένα σε web 2.0 εφαρμογές.

Γίνεται εκτεταμένη παρουσίαση των όρων Web 1.0 και Web 2.0 αναλύοντας τα χαρακτηριστικά της κάθε περιόδου, τον διχασμό της διαδικτυακής κοινότητας, όσον αφορά τα κενά που υπάρχουν στις δύο έννοιες, ενώ αναπτύσσεται και παρέχεται μια ολοκληρωμένη αναφορά μέσω της μελέτης περίπτωσης της παγκοσμίου διαδεδομένης ιστοσελίδας msn.com, για την εξέλιξη του σχεδιασμού από τις πρώτες ημέρες του Internet έως και σήμερα, αλλά και οι μελλοντικές τάσεις (Web 3.0-Semantic Web), αναφορικά με τα εργαλεία, τον τρόπο και τον σκοπό της σχεδίασης των ιστοσελίδων,

Αυτή η πτυχιακή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως οδηγός αναφοράς με ξεκάθαρες και σαφείς οδηγίες όσον αφορά τις διαδικασίες δημιουργίας και σχεδίασης ιστοσελίδων μέσω των προγραμμάτων, των on line εργαλείων και των τάσεων που παρουσιάζονται στο web.

1.1 Σκοπός της πτυχιακής εργασίας

Σκοπός της πτυχιακής ήταν η εξέταση και η μελέτη της εξέλιξης του σχεδιασμού και των τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται καθώς και η έρευνα στις τάσεις σχεδιασμού που ακολουθούνται σε κάθε χρονική περίοδο του διαδικτύου.

1.2 Ορισμός προβλήματος

Ερευνώντας και μελετώντας την εξέλιξη του σχεδιασμού μέσα από άρθρα, συνεντεύξεις και βιβλιογραφία παρατηρήθηκε η έλλειψη καταγραμμένων μαζικών στοιχείων αναφορικά με την εξέλιξη τόσο του web 2.0 όσο και του web design.

1.3 Προτεινόμενη λύση

Εξετάζοντας τις πιο διαδεδομένες τεχνολογίες για την κατασκευή και σχεδίαση και βλέποντας την χρονική εξέλιξη του σχεδιασμού, συλλέχτηκαν οι τεχνολογίες αυτές και παρουσιάζονται ολοκληρωμένα γλώσσες παραγραμματισμού, web browsers, on line εργαλεία και προγράμματα κατασκευής και σχεδίασης ιστοσελίδων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

2.1 ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Το Διαδίκτυο αποτελεί σήμερα ένα από τα πλέον διαδεδομένα μέσα επικοινωνίας, ανταλλαγής και εύρεσης πληροφοριών, αλλά και χώρο εργασίας για αυτόνομες μονάδες ατόμων και επιχειρήσεις.

Ο όρος διαδίκτυο και ευρέως γνωστός με την αγγλική λέξη internet (inter-network), αναφέρεται για να περιγράψει ένα σύνολο διασυνδεδεμένων υπολογιστών, όπου επικοινωνούν μεταξύ τους παρέχοντας πληροφορίες και υπηρεσίες στους χρήστες. Ο όρος διαδίκτυο στην περισσότερο χρησιμοποιημένη του μορφή σήμερα, δηλώνει ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών. (wikipedia, 2008)

Η σημερινή και ευρέως γνωστή μορφή του διαδικτύου απέχει κατά πολύ από την αρχική, καθώς και από την αρχική ιδέα δημιουργίας του.

Το διαδίκτυο ξεκίνησε ως ιδέα δημιουργίας ενός δικτύου στα μέσα της δεκαετίας του 1960. Δεδομένου ότι η εποχή εκείνη ήταν ψυχροπολεμική, το Υπουργείο Αμύνης των Η.Π.Α, προσπαθούσε να δώσει λύση στο πρόβλημα της κατασκευής ενός συστήματος τηλεπικοινωνιών , όπου θα ήταν ανθεκτικό στις ενδεχόμενες πολεμικές καταστροφές.

Κάτω από αυτές τις συνθήκες ξεκίνησαν οι μελέτες για ένα τηλεπικοινωνιακό σύστημα, το οποίο θα συνέχιζε να λειτουργεί σε περίπτωση καταστροφής κάποιου μέρους των κέντρων και των γραμμών επικοινωνίας.

(Τσιμπινός, 2008)

2.2 ARPANET

Στα πλαίσια της μελέτης αυτής δημιουργήθηκε η ομάδα ARPA (Advanced Research Project Agency), που αργότερα ονομάστηκε DAPRA (Defense Advance Project Agency), η οποία κατασκεύασε το ARPANET το οποίο ήταν η πρώτη μορφή του σημερινού internet. (wikipedia, 2008)

Η βασική ιδέα της ομάδας των (J. C. R. Licklider, Bolt Beranek και Newman), (wikipedia, 2008) ήταν η δημιουργία ενός δικτύου υπολογιστών όπου θα επικοινωνούσαν μεταξύ τους με την μέθοδο της μεταγωγής πακέτων (packet-switching). Κάθε μήνυμα κοβόταν σε μικρά πακέτα, που περιείχαν τα στοιχεία του παραλήπτη και του αποστολέα, έναν διαφορετικό τρόπο επικοινωνίας που βασιζόταν στο γεγονός ότι μία σύνδεση θα μπορεί να εξυπηρετεί



Εικόνα 2-1 Κόμβοι του ARPANET

παραπάνω από μία μηχανή. (webopedia, 2008) Η ιδέα για το μετέπειτα internet γίνεται πράξη το 1969, όταν τέθηκε σε εφαρμογή ο πρώτος διαδικτυακός κόμβος με την ονομασία ARPANET, ο οποίος μέχρι τα τέλη του '69 έφτασε να εξυπηρετεί τέσσερις κόμβους: UCLA (30 ΑΑυγούστου), Stanford Research Institute (SRI) (1 Οκτωβρίου), University of California Santa Barbara (UCSB) (1 Νοεμβρίου), University of Utah (Δεκέμβριος)

Στα πρώτα στάδια του ARPANET συνδέονταν μεταξύ τους ερευνητές από το στρατό, τα πανεπιστήμια ή τις εταιρίες, που συμμετείχαν στις στρατιωτικές έρευνες. Ενώ βρισκόντουσαν σε απομακρυσμένα μεταξύ τους υπολογιστικά κέντρα, μπορούσαν μέσα από το δίκτυο να μοιράζονται προγράμματα, βάσεις δεδομένων, αλλά ακόμη και σκληρούς δίσκους υπολογιστών. Από το τέλος όμως της δεκαετίας το 1970, οι χρήσεις του δικτύου άνοιξαν σε μη στρατιωτικές εφαρμογές, οι οποίες γίνονταν σε πανεπιστήμια κι αργότερα σε επιχειρήσεις

Μετά όμως από δέκα περίπου χρόνια, διαρκών πειραματισμών και εισαγωγής νέων καινοτομιών, το αρχικό πρόγραμμα του ARPANET διογκώθηκε τόσο πολύ, ώστε στις αρχές του 1980 έπρεπε να χωριστεί σε δύο τμήματα, τα οποία επικοινωνούσαν αποκομμένα μεταξύ τους.

Το ένα τμήμα ήταν αποκλειστικά αφιερωμένο σε στρατιωτικές χρήσεις και ονομαζόταν Milnet. Το άλλο τμήμα, που περιλάμβανε όλες τις υπόλοιπες χρήσεις, αρχικά ονομάστηκε DARPA Internet, για να επικρατήσει τελικά με την πάροδο του χρόνου η σύντομη ονομασία Internet (Τσιμπινός, 2008).

2.3 NSFNET



Μια από τις σημαντικότερες εξελίξεις στην ιστορία του Internet οφείλεται στην πρωτοβουλία του NSF (National Science Foundation), κυβερνητικής υπηρεσίας των ΗΠΑ, να δημιουργηθούν στο μέσο της δεκαετίας του 1980

πέντε μεγάλα κέντρα υπολογιστών (super computer centers). Ουσιαστικά, ως τότε η πρόσβαση στους μεγαλύτερους υπολογιστές του κόσμου περιοριζόταν στο στρατό και σε λίγους ακόμη συνεργαζόμενους με αυτόν ερευνητές. Το άνοιγμα των χρήσεων των υπερυπολογιστών στην ευρύτερη ακαδημαϊκή κοινότητα έγινε από το NSF μόνο σε πέντε κέντρα, γιατί τα σχετικά έξοδα ήταν τεράστια. Για το σκοπό αυτό, για την ικανοποίηση της ανάγκης κατανομής των πόρων στα πέντε κέντρα, το NSF έφτιαξε το 1986 το δίκτυο NSFNET, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία του ARPANET. Το NSFNET επέτρεπε τη σύνδεση των πέντε κέντρων μεταξύ τους αλλά και τη σύνδεση με αυτά ερευνητών από διάφορα ιδρύματα των ΗΠΑ. Βαθμιαία, έτσι, το NSFNET άρχισε να αντικαθιστά το ARPANET στις επιστημονικές διασυνδέσεις, μέχρι το Μάρτιο του 1990, οπότε το ARPANET διαλύθηκε επισήμως.

Από τα μέσα λοιπόν της δεκαετίας του 1980 το NSFNET αποτελούσε τη ραχοκοκαλιά του Internet. Από τότε κι έπειτα, οι ρυθμοί αύξησης του Internet πολλαπλασιάζονταν εκθετικά. Η είσοδος του NSF ακολουθήθηκε από τη συμμετοχή στο Internet μεγάλων κυβερνητικών υπηρεσιών των ΗΠΑ, όπως το Υπουργείο Ενέργειας (U.S. Department of Energy) και η NASA (National Aeronautics and Space Administration). Επίσης, τότε στα μέσα της δεκαετίας του 80 εισήλθαν στο Internet τα πρώτα μεγάλα διεθνή τοπικά δίκτυα χωρών εκτός των ΗΠΑ (Τσιμπινός, 2008, NSF,2008, Wikipedia,2008).

2.4 ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ TCP/IP

Το κυριότερο πρωτόκολλο που χρησιμοποιεί το internet είναι το TCP(Internet protocol



suite). Πρωτόκολλο το οποίο αργότερα χωρίστηκε σε δύο τομείς το TCP και IP (Σουίτα Πρωτοκόλλων Διαδικτύου), μια συλλογή από πρωτόκολλα επικοινωνίας στα οποία βασίζεται το Διαδίκτυο αλλά και μεγάλο ποσοστό των εμπορικών δικτύων. Λόγω επικράτησης των δύο κυριότερων πρωτοκόλλων, είναι γνωστό με την συντομογραφία TCP/IP

Transmission Control Protocol (Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης) και το IP ή Internet Protocol (Πρωτόκολλο Διαδικτύου) (Wikipedia, 2008).

2.5 WORLD WIDE WEB

Πολλοί πιστεύουν πως το internet και ο παγκόσμιος ιστός είναι ή ίδια έννοια με διαφορετικές λέξεις, όμως είναι δύο διαφορετικά πράγματα, αφού το internet αποτελεί το σύνολο όλων

των δικτύων υπολογιστών. Ενώ ο παγκόσμιος ιστός είναι υποσύνολο του και εμφανίστηκε ως έννοια πολύ αργότερα (RAM 2007).

Το 1990 το internet μπαίνει σε μια νέα εποχή με τον σχεδιασμό του παγκόσμιου ιστού από τον Tim Berners Lee στο ερευνητικό κέντρο CERN στην Γενεύη (Τσιμπίνος, 2008).

Η πρόταση του αφορούσε την ανταλλαγή πληροφοριών για την συνεργασία μεταξύ φυσικών και άλλων ερευνητών στην ενεργειακή κοινότητα των φυσικών, μέσω του διαδικτύου σε πραγματικό χρόνο.

Η πρόταση έγινε πραγματικότητα μέσω τριών τεχνολογιών που ενσωματώθηκαν. Η HTML (Hyper Text Markup Language) για την εγγραφή web σελίδων, το HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) για την μετάδοση των σελίδων, ένας web browser και ένα λογισμικό πρόγραμμα για να ερμηνεύει και εμφανίζει τα δεδομένα.

Με αυτά τα μέσα γεννήθηκε το WWW (World Wide Web). Με την πρώτη ανταλλαγή του κειμένου μεταξύ των επιστημόνων έχουμε και την πρώτη μορφή web design (Wikipedia, 2008, Innervisions, 2008).

2.6 ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΙΣΤΟΥ

2.6.1 WEB SERVERS (Διακομιστές του Web)

Είναι υπολογιστές που αποθηκεύουν και διακινούν πληροφορίες, δεδομένα, και έγγραφα χρησιμοποιώντας το Internet. Τα έγγραφα αυτά είναι στη πλειοψηφία τους ιστοσελίδες, αλλά μπορεί να είναι και άλλα αρχεία όπως π.χ λογιστικά φύλλα, παρουσιάσεις, αρχεία κειμένου, συμπιεσμένα αρχεία γενικώς. Οι ιστοσελίδες του site φυλάσσονται στο directory, το οποίο βρίσκεται στο σκληρό δίσκο του Web server της εταιρίας που φιλοξενεί τις ιστοσελίδες. Οι servers πρέπει να λειτουργούν όλο το 24ωρο ώστε οι χρήστες να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες και τα έγγραφα που φυλάσσονται σε αυτούς (Κωνταντογιαννης, 2008).

2.6.2 ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ WEB (Clients)

Είναι υπολογιστές συνδεδεμένοι στο Internet που μπορούν να κατεβάσουν δεδομένα από τους Web servers (Κωνταντογιαννης, 2008).

2.6.3 ΤΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

Γενικά, πρωτόκολλο εννοούμε κανόνες επικοινωνίας μεταξύ υπολογιστών. Κάθε υπηρεσία στο Internet έχει το δικό της πρωτόκολλο. Το πρωτόκολλο του Web λέγεται HTTP (Hypertext Transfer Protocol) και είναι ένα σύνολο από κανόνες που ελέγχουν και

καθορίζουν την διακίνηση των ιστοσελίδων από τους Web servers στους υπολογιστές των χρηστών. Όταν πληκτρολογούμε την ηλεκτρονική διεύθυνση μίας ιστοσελίδας, ξεκινάμε πάντα με http και έτσι, καθορίζεται ο τρόπος με τον οποίο θα πραγματοποιηθεί η συνδιαλλαγή μεταξύ του υπολογιστή και του server στον οποίο φυλάσσετε η ιστοσελίδα που σκοπεύουμε να κατεβάσουμε (Κωνταντογιαννης, 2008).

2.6.4 HTML (Hyper Text Markup Language)

Οι σελίδες συντάσσονται με τη γλώσσα HTML (Hyper Text Markup Language). Η HTML (Hyper Text Markup Language - γλώσσα σήμανσης υπερ-κειμένου) είναι η παγκόσμια γλώσσα που χρησιμοποιείται για έκδοση υπερ-κειμένου στον Παγκόσμιο Ιστό (World Wide Web). Υπέρ-κείμενο (hypertext) είναι γενικά πληροφορία που, κατευθείαν από την οπτική της αναπαράσταση, μπορούμε να κατευθυνθούμε σε άλλη πληροφορία σχετική μ' αυτήν. Η HTML είναι βασισμένη στην SGML (Standard Generalized Markup Language - Πρότυπη Γενικευμένη Γλώσσα Σήμανσης, μία γλώσσα για τον ορισμό της δομής ηλεκτρονικών κειμένων σε ηλεκτρονική μορφή και τη διαχείρισή τους). Η δημιουργία και επεξεργασία της γίνεται με ποικιλία εργαλείων, από απλούς συντάκτες (editors) μέχρι εξειδικευμένα προγράμματα συγγραφής (Λιακόπουλος, Παπανδρέου, Χαμόδρακας, 2002).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ WWW

3.1 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (BROWSERS)

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

Παρακάτω παραθέτονται οι σημαντικότεροι web browsers.

3.1.1 LYNX

Η ιστορία των web browsers αρχίζει με το LYNX. Ο LYNX είναι ένας απλός browser κειμένου που χρησιμοποιείται σχεδόν αποκλειστικά από λογαριασμούς UNIX και έχει τη δυνατότητα εμφάνισης μορφοποιημένων HTML κειμένων αλλά χωρίς εικόνες. Όταν πρωτοεμφανίστηκε ήταν επαναστατικός αλλά τώρα πια το interface του μοιάζει δύσχρηστο. Ωστόσο εξακολουθεί να είναι ο ταχύτερος καθώς είναι απαλλαγμένος από ότι αφορά τα γραφικά και την εμφάνιση ή μορφοποίησή τους. Για τον ίδιο λόγο εξάλλου εμφανίζει και τις σελίδες λιτές και χωρίς κάποια από τη λειτουργικότητά τους.

Καθώς όμως η έννοια του “surfing” ωρίμαζε οι προγραμματιστές επένδυναν όλο και περισσότερο στην εμφάνιση και τη λειτουργικότητα με αποτέλεσμα να γίνει η στροφή στους γραφικούς browsers (Εθνικό Δίκτυο Έρευνας & Τεχνολογίας, 2002).

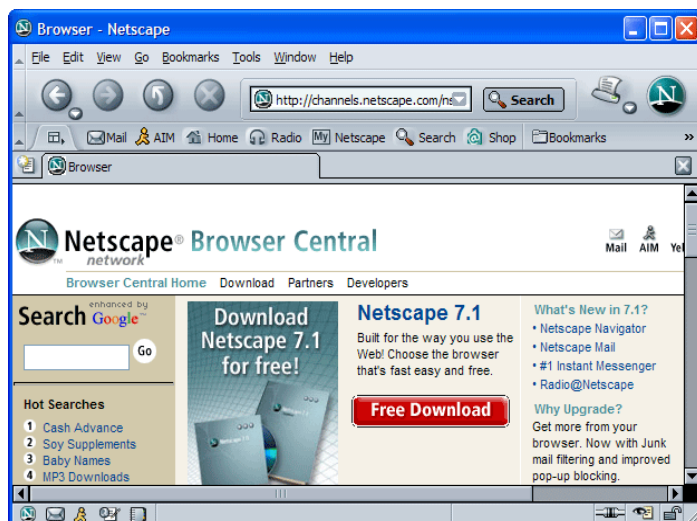
3.1.2 MOSAIC



Εικόνα 3-1 Η εμφάνιση του Mosaic

ενσωματωμένες στο κείμενο, αντί να εμφανίζονται σε ξεχωριστό παράθυρο όπως συνέβαινε μέχρι τότε.

3.1.3 NETSCAPE NAVIGATOR



Εικόνα 3-2 Netscape Navigator Interface

αποδυναμώθηκε και ο βασικός λόγος ήταν ότι ο internet explorer ήταν ενσωματωμένος με τα windows ενώ το Netscape έπρεπε να τον κατεβάσεις και σε κάποιες περιπτώσεις να τον αγοράσεις. Παρά τις συνεχώς ανανεωμένες εκδόσεις που έβγαζε στην αγορά η εταιρεία (Netscape Communications Corporation), επίσημα σταμάτησε την ανάπτυξη του στις 28 Δεκεμβρίου 2007 (Wikipedia, 2008).

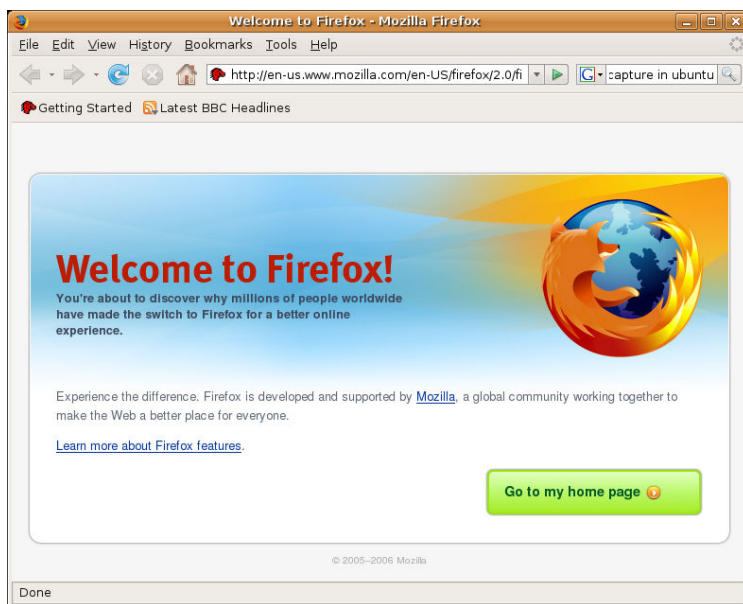
Σύμφωνα με τον Andreesses (1993), την επίσημη αναφορά της ιστοσελίδας της εταιρίας ανάπτυξης του περιηγητή (2008) ο Mosaic ήταν ο πρώτος δημοφιλής, αξιόπιστος και εύκολος στην εγκατάσταση Web browser που άνοιξε το Web στο ευρύ κοινό, ο οποίος αναπτύχθηκε το 1992.

Ο Mosaic ήταν το πρώτο πρόγραμμα περιήγησης που έδωσε τη δυνατότητα να υλοποιηθούν εικόνες που θα ήταν

Ο Netscape Navigator, γνωστός και ως Netscape, είναι ιδιόκτητος web browser που έγινε δημοφιλής κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1990.

Μέσα από τα τέλη της δεκαετίας του 1990, ο Netscape Navigator έκανε βέβαιο ότι παρέμεινε ο τεχνικός ηγέτης των web browsers. Μετά την έκδοση του Internet Explorer, ο Netscape Navigator

3.1.4 MOZILLA FIREFOX



Εικόνα 3-3 Η αρχική σελίδα του Mozilla Firefox

αποφεύγεται η σύγχυση με τη βάση δεδομένων λογισμικού. Συνεχιζόμενες πιέσεις από τη βάση δεδομένων Firebird, όμως τους ανάγκασαν να αλλάξουν ξανά το όνομά του και στις 9 Φεβρουαρίου 2004, ο Mozilla Firebird έγινε Mozilla Firefox, που συχνά αναφέρεται ως απλά Firefox (Wikipedia, 2008).

Ο νέος Mozilla Firefox 3 σημείωσε ρεκόρ Guinness ως το λογισμικό με τα περισσότερα downloads σε μια μέρα, σύμφωνα με το eexi-Association of Hellenic Internet Users (2008). Η νέα έκδοση του Firefox περιλαμβάνει μεταξύ άλλων ενισχυμένη προστασία, βελτιώσεις στην οργάνωση των σελίδων που επισκέπτονται συχνότερα οι χρήστες, καθώς και δυνατότητα προβολής ιστοσελίδων εκτός σύνδεσης.

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

Ο Firefox έχει υποστεί αρκετές αλλαγές επωνυμίας. Αρχικά κυκλοφόρησε με τίτλο Phoenix, η αντικατάσταση του ονόματος αυτού σε Firebird, προκάλεσε μια έντονη αντίδραση από την Firebird (ελεύθερο λογισμικό βάσεων δεδομένων έργου). Σε απάντηση, το Ίδρυμα Mozilla αναφέρει ότι ο browser θα πρέπει πάντα να φέρει το όνομα του Mozilla Firebird, έτσι ώστε να

3.1.5 INTERNET EXPLORER



Εικόνα 3-4 Το λογότυπο για την έκδοση του IE7

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

3.1.6 OPERA



Εικόνα 3-5 Opera Interface

Ο Opera Browser είναι Φυλλομετρητής που αναπτύχθηκε από την νορβηγική Opera Software ASA. Ο Opera Browser κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις, την Desktop, την Mobile και την Mini.

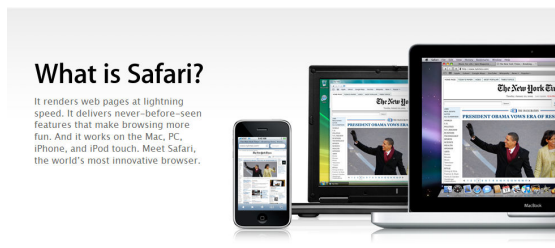
Ο Opera Desktop είναι η βασική έκδοση του φυλλομετρητή, είναι ο πρώτος browser που απέκτησε καρτέλες (tabs) ενώ αρκετές άλλες λειτουργίες του δεν υπάρχουν σε άλλους browsers ή υπάρχουν μόνο ως επεκτάσεις (Addons).

Ο Opera Mobile είναι ειδική, ελαφρότερη έκδοση του Opera Desktop σχεδιασμένος για να λειτουργεί σε Υπολογιστές Παλάμης και κινητά τηλέφωνα. Έχει λιγότερες απαιτήσεις σε

πόρους συστήματος, όπως επεξεργαστική ισχύ και μνήμη. Δεν διαθέτει όλες τις λειτουργίες του Opera Desktop και είναι η μόνο έκδοση του Opera Browser που δεν διανέμεται δωρεάν.

Ο Opera Mini προορίζεται για κινητά τηλέφωνα που δεν έχουν ως λειτουργικό σύστημα το Symbian ή δεν έχουν την απαραίτητη ισχύ για να τρέξουν την έκδοση Mobile. Είναι ένας από τους πληρέστερους φυλλομετρητές για κινητά τηλέφωνα. Μερικές από τις καινοτομίες του είναι το Enhanced Small Screen Rendering που προσαρμόζει τις ιστοσελίδες στο μέγεθος της οθόνης του κινητού αλλά και η πολύ καλή υποστήριξη CSS. Μεγαλύτερη αποδοχή σημειώνει ο Opera Mini αφού είναι εγκατεστημένος σε περισσότερο από 40 χιλιάδες κινητά τηλέφωνα. Η ανάπτυξη του Opera Browser ξεκίνησε το 1994 στα εργαστήρια της Telenor. Το 1995 ιδρύεται η Opera Software ASA στο Όσλο (Wikipedia, 2008).

3.1.7 APPLE SAFARI



Εικόνα 3-6 Safari Interface έκδοσης για το iPhone

είναι ο κατεξοχήν πλοηγός των Apple Safari, να μεταφερθεί στα Windows. Ο Safari, σύμφωνα με την Apple είναι γρηγορότερος ακόμα και από τον Firefox 2, έχει πάρα πολύ όμορφο περιβάλλον υποστηρίζει όλα τα δημοφιλή plugins του Firefox. Ο πιο γρήγορος web browser σε οποιαδήποτε πλατφόρμα, το Safari φορτώνει τις σελίδες έως και 1,9 φορές ταχύτερα από τον Internet Explorer 7 και έως και 1,7 φορές γρηγορότερα από το Firefox 2 και εκτελεί JavaScript έως και 6 φορές ταχύτερα από τον Internet Explorer 7 και έως και 4 φορές ταχύτερα από τον Firefox 2.

Ο Safari υποστηρίζει SSL εκδόσεις 2 και 3, καθώς και Transport Layer Security (TLS), την επόμενη γενιά της ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Ο Safari χρησιμοποιεί αυτές τις τεχνολογίες για να παρέχει ένα ασφαλές, κωδικοποιημένο κανάλι που προστατεύει όλες τις πληροφορίες και επιτρέπει να χρησιμοποιείτε Safari έλεγχο ταυτότητας που βασίζεται σε πρότυπα, όπως το Kerberos. Ο Safari υποστηρίζει επίσης μια ποικιλία από πληρεξούσιο πρωτόκολλα - υπηρεσίες που βοηθούν τον έλεγχο των firewall, τις ροές προς και από το δίκτυο -

Μπορεί το σύνολο των χρηστών του διαδικτύου να χρησιμοποιούν τα Windows, αλλά και η Apple έχει δυναμικά εισβάλει στον μέσο χρήστη. Το iTunes με το Quicktime, μας έβαζε

στο χώρο των Apple χωρίς να αλλάξουμε λειτουργικό και συνήθειες. Η τελευταία κίνηση

συμπεριλαμβανομένης της αυτόματης ρύθμισης παραμέτρων διακομιστή μεσολάβησης (Megablogsite, 2008, Apple, 2008).

3.1.8 GOOGLE CHROME

Το Google Chrome είναι ένα πρόγραμμα περιήγησης ανοιχτού λογισμικού που έχει σχεδιαστεί για πιο εύκολη, γρήγορη και ασφαλή χρήση του ιστού, με λιτή σχεδίαση. Όπως και η κλασική σελίδα της Google, το Google Chrome είναι απλό και γρήγορο. Πρόκειται για ένα προγράμματος περιήγησης που μπορεί να τρέξει πιο εύκολα τις σύγχρονες περίπλοκες διαδικτυακές εφαρμογές. Έχοντας κάθε καρτέλα απομονωμένη, μπορεί να

αποτρέψει μία προβληματική καρτέλα να προκαλέσει βλάβη σε κάποια άλλη. Παράλληλα, προσφέρει βελτιωμένη προστασία από κακόβουλους ιστοτόπους. Επίσης, δημιουργώντας τη V8, μία ιδιαίτερα ισχυρή μηχανή Javascript μπορεί να υποστηρίξει την επόμενη γενιά διαδικτυακών εφαρμογών, που δεν θα μπορέσουν να γίνουν εφικτές με τα σημερινά προγράμματα περιήγησης. Το Google Chrome δεν είναι ακόμα έτοιμο 100%, κυκλοφορεί αυτήν την έκδοση Beta για Windows για να ξεκινήσει μία ευρύτερη συζήτηση και οι σχεδιαστές του επιβεβαιώνουν ότι έπονται εκδόσεις για Mac και για Linux, καθώς και βελτίωση της ταχύτητας και την ανθεκτικότητα του Google Chrome (Google, 2008).

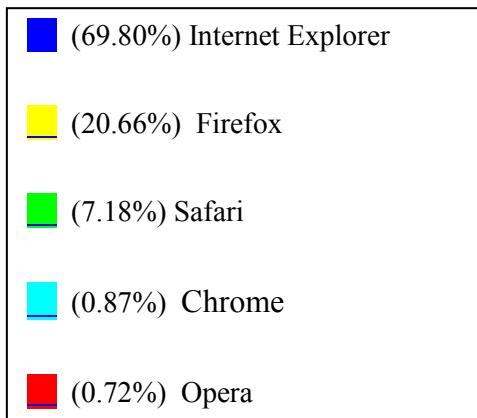
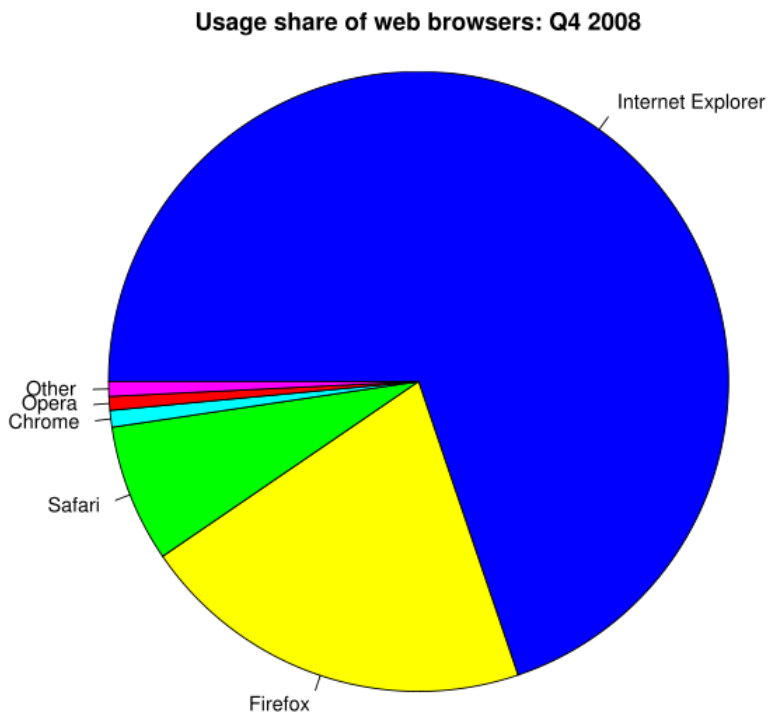


Google Chrome
Εικόνα 3-7 Λογότυπο του
Google Chrome

3.1.9 Μερίδιο αγοράς των Web Browsers

Σύμφωνα με τη Wikipedia (2008) τα μερίδια αγοράς των web browsers είναι αυτά που περιγράφονται στο παρακάτω σχεδιάγραμμα.

Πίνακας 1. Μερίδιο αγοράς Browsers



3.2 ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ WEB

Γλώσσα προγραμματισμού λέγεται μια τεχνητή γλώσσα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο μιας μηχανής, συνήθως ενός υπολογιστή. Οι γλώσσες προγραμματισμού (όπως άλλωστε και οι ανθρώπινες γλώσσες) ορίζονται από ένα σύνολο συντακτικών και εννοιολογικών κανόνων, που ορίζουν τη δομή και το νόημα, αντίστοιχα, των προτάσεων της γλώσσας. Οι γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιούνται για να διευκολύνουν την οργάνωση και διαχείριση πληροφοριών, αλλά και για την ακριβή διατύπωση αλγόριθμων. Ορισμένοι ειδικοί χρησιμοποιούν τον όρο *γλώσσα προγραμματισμού* μόνο για τυπικές γλώσσες που μπορούν να εκφράσουν όλους τους πιθανούς αλγόριθμους. Μη-υπολογιστικές γλώσσες όπως η HTML ή τυπικές γραμματικές όπως η BNF δεν λέγονται συνήθως γλώσσες προγραμματισμού. Υπάρχουν χιλιάδες διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού, και συνεχώς δημιουργούνται περισσότερες. Κάθε γλώσσα προγραμματισμού έχει το δικό της σύνολο τυπικών προδιαγραφών (ή κανόνων) που αφορούν το συντακτικό, το λεξιλόγιο και το νόημα της. Για τις περισσότερες γλώσσες που χρησιμοποιούνται ευρέως και έχουν χρησιμοποιηθεί για αρκετό χρονικό διάστημα, υπάρχουν ειδικοί οργανισμοί τυποποίησης οι οποίοι μέσα από τακτές συναντήσεις δημιουργούν, τροποποιούν ή επεκτείνουν τις τυπικές προδιαγραφές που διέπουν την χρήση μιας γλώσσας προγραμματισμού.

3.2.1 HTML

Η HTML αποτέλεσε την πρώτη και κύρια γλώσσα δημιουργίας ιστοσελίδων από την έναρξη λειτουργίας του παγκόσμιου ιστού.

Τα αρχικά HTML προέρχονται από τις λέξεις Hyper Text Markup Language. Είναι μια περιγραφική γλώσσα (markup language), δηλαδή ένας ειδικός τρόπος γραφής κειμένου. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει ένα αρχείο HTML χρησιμοποιώντας απλώς έναν επεξεργαστή κειμένου. Αποτελεί υποσύνολο της γλώσσας SGML (Standard Generalized Markup Language) που επινοήθηκε από την IBM προκειμένου να λυθεί το πρόβλημα της μη τυποποιημένης εμφάνισης κειμένων στα διάφορα υπολογιστικά συστήματα (Castro,2003, Yourhtmlsource, 2008).

Ο browser αναγνωρίζει αυτόν τον τρόπο γραφής και εκτελεί τις εντολές που περιέχονται σε αυτόν. Η HTML χρησιμοποιεί τις ειδικές ετικέτες (tags) να δώσει τις απαραίτητες οδηγίες στον browser. Τα tags είναι εντολές που συνήθως ορίζουν την αρχή ή το τέλος μιας λειτουργίας. Τα tags βρίσκονται πάντα μεταξύ των συμβόλων < και >. Π.χ. <BODY> Οι οδηγίες είναι case insensitive, δεν επηρεάζονται από το αν έχουν γραφτεί με πεζά (μικρά) ή κεφαλαία. Ένα αρχείο HTML πρέπει να έχει κατάληξη htm ή html.

Η HTML ήταν ουσιαστικά μονόδρομη. Οι χρήστες μπορούσαν να ζητήσουν σελίδες από τους παροχής πληροφοριών, αλλά ήταν δύσκολο να στείλουν πληροφορίες προς την αντίστροφη κατεύθυνση. Καθώς όλο και περισσότεροι εμπορικοί οργανισμοί άρχισαν να χρησιμοποιούν τον Ιστό, εμφανίστηκε μεγάλη ζήτηση για αμφίδρομη κίνηση. Για παράδειγμα πολλές εταιρείες ήθελαν να μπορούν να δέχονται παραγγελίες για προϊόντα μέσω του ιστοσελίδων τους, οι πωλητές λογισμικού ήθελαν να μπορούν να διανέμουν λογισμικό μέσω του Ιστού και οι πελάτες να συμπληρώνουν τις κάρτες εγγραφής τους ηλεκτρονικά, ενώ οι εταιρείες που προσέφεραν υπηρεσίες αναζήτησης στον Ιστό ήθελαν οι πελάτες τους να μπορούν να πληκτρολογούν λέξεις-κλειδιά προς αναζήτηση (Tanenbaum, 2003).

Κανόνες

Για να μπορούν οι browser να ερμηνεύουν σχεδόν απόλυτα σωστά την html έχουν θεσπιστεί κάποιοι κανόνες. Αυτοί οι κανόνες είναι γνωστοί ως προδιαγραφές. Σχεδόν κάθε είδος υπολογιστή μπορεί να δείξει το ίδιο καλά μια ιστοσελίδα. Οι πρώτες προδιαγραφές ήταν η html 2.0. Πρόβλημα προέκυψε όταν η Microsoft και η Netscape προσθέσανε στην html, τέτοιες δυνατότητες που στην αρχή τουλάχιστον ήταν συμβατές μόνο με συγκεκριμένους browser. Ακόμη και σήμερα υπάρχουν διαφορές στην απεικόνιση κάποιας σελίδας από διαφορετικούς browsers. Ιδιαίτερο είναι το πρόβλημα όταν η ιστοσελίδα, εκτός από "καθαρή" HTML περιλαμβάνει και εφαρμογές Javascript και CSS (Wikipedia, 2008).

3.2.1.1 HTML 2.0- Εκδόσεις HTML

Οι απαιτήσεις στο Internet οδήγησαν στο να συμπεριληφθούν στη γλώσσα οι φόρμες (forms), κάτι που έγινε από την HTML 2,0. Οι φόρμες περιέχουν πλαίσια και κουμπιά, τα οποία επιτρέπουν στους χρήστες να συμπληρώνουν πληροφορίες ή να κάνουν επιλογές και στη συνέχεια να στέλνουν τις πληροφορίες στον ιδιοκτήτη της σελίδας. Για το σκοπό αυτό οι φόρμες χρησιμοποιούν την ετικέτα <input>. Η ετικέτα αυτή έχει ποικίλες παραμέτρους που προσδιορίζουν το μέγεθος, το είδος και τη χρησιμότητα του πλαισίου που εμφανίζεται. Οι συνηθισμένες φόρμες περιέχουν κενά πεδία για εισαγωγή κειμένου από το χρήστη, πλαίσια ελέγχου που μπορούν να ενεργοποιηθούν, ενεργούς χάρτες εικόνων και κουμπιά για υποβολή της φόρμας (submit) (Tanenbaum, 2003).

Η HTML 2.0 αναπτύχθηκε από την Ομάδα Εργασίας IETF HTML, η οποία και ολοκληρώθηκε το 1996. Η HTML 2,0 ήταν το πρότυπο για τον σχεδιασμό ιστοσελίδων μέχρι

τον Ιανουάριο του 1997 όπου και ορίστηκαν για πρώτη φορά πολλές βασικές λειτουργίες HTML (Connolly, 1999).

3.2.1.2 HTML 3.0

Η HTML 3.0 χρησιμοποιεί ένα ελαφρύ ύφος σήμανσης, ώστε να καταστούν κατάλληλα για ένα πολύ ευρύ φάσμα της παραγωγής, συμπεριλαμβανομένων συνθέτες ομιλίας. Συμπεριλαμβανομένης της υποστήριξης για τις εξισώσεις και τύπους η HTML 3.0 προσθέτει σχετικά μικρή πολυπλοκότητα σε ένα πρόγραμμα περιήγησης. Η HTML 3.0, περιλαμβάνει υποστήριξη για εξατομικευμένους καταλόγους, θέσεις ελέγχου, καρτέλες και οριζόντια ευθυγράμμιση των κεφαλίδων και της παραγράφου του κειμένου. Πρόσθετα χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν ένα στατικό banner, περιοχή για τα εταιρικά λογότυπα, και προσαρμοσμένες ρήτρες πλοήγησης / αναζήτησης ελέγχων.

Οι γραμματοσειρές και η παρουσίαση μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ταιριάζουν οι πόροι που διατίθενται στη χώρα υποδοχής μηχανών και τις προτιμήσεις του χρήστη. Η HTML 3.0 υποστηρίζει φύλλα στυλ (CSS) και οι συγγραφείς μπορούν να τοποθετούν σε ξεχωριστό στυλ ή να περιλαμβάνει στο έγγραφο εντός της κεφαλής Style στοιχείο (W3, 2008).

3.2.1.3 HTML 3.2

HTML 3.2 πρόσθεσε χαρακτηριστικά, όπως πίνακες, εφαρμογές, κείμενο-ροή γύρω από εικόνες, εκθέτες και δείκτες, ενώ ταυτόχρονα παρέχει συμβατότητα με την υπάρχουσα HTML 2.0 Standard (W3, 2008).

3.2.1.4 HTML 4.0

Η HTML 4.0 ήταν μια μεγάλη εξέλιξη των προτύπων της HTML και δίνει ιδιαίτερη έμφαση στη διεθνοποίηση και την υποστήριξη της HTML για την παρουσίαση της νέας γλώσσας, των πολλαπλών φύλλων στυλ (CSS).

Η HTML 4.0 είχε προταθεί από το W3C το Δεκέμβριο του'97 και έγινε το επίσημο πρότυπο τον Απρίλιο του 1998. Το νέο πρότυπο, τι νέες ετικέτες και τα χαρακτηριστικά υποστήριξε άπογα ο Microsoft Internet Explorer browser, εν αντιθέσει με τον Netscape Navigator 4.7 που δεν ήταν έτοιμος να δεχθεί το νέο πρότυπο της HTML.

Η έκδοση αυτή της HTML, εκτός από το κείμενο, πολυμέσων, και υπερ-σύνδεση χαρακτηριστικά των προηγούμενων εκδόσεων της HTML, υποστηρίζει περισσότερες δυνατότητες πολυμέσων, γλώσσες προγραμματισμού, δελτία τύπου, καλύτερες εκτυπώσεις, καθώς και τα έγγραφα που έχουν μεγαλύτερη πρόσβαση οι χρήστες με ειδικές ανάγκες, ήταν ένα μεγάλο βήμα προς την διεθνοποίηση των εγγράφων (W3, 1998).

3.2.1.5 HTML 5.0

Το W3C στις 22 Ιανουαρίου 2008 εξέδωσε ένα προσχέδιο της HTML 5, μια σημαντική αναθεώρηση της γλώσσας σήμανσης για τον Παγκόσμιο Ιστό. Η Ομάδα Εργασίας HTML (Working Group) δημιουργεί την HTML 5 να είναι ανοιχτή προδιαγραφή (royalty-free), για πλούσιο περιεχόμενο και εφαρμογές του Παγκοσμίου Ιστού.

"Η HTML είναι φυσικά ένα πολύ σημαντικό πρότυπο," είπε ο Tim Berners-Lee, συγγραφέας της πρώτης έκδοσης της HTML και Διευθυντής του W3C. "Χαίρομαι που βλέπω την κοινότητα κατασκευαστών, συμπεριλαμβανομένων των εταιρειών περιηγητών, να εργάζονται μαζί για να δημιουργήσουν το καλύτερο δυνατό μονοπάτι για τον Παγκόσμιο Ιστό. Η ενσωμάτωση της δουλειάς τόσων ανθρώπων είναι δύσκολη δουλειά, όπως και η πρόκληση της εξισορρόπησης της σταθερότητας με την καινοτομία, του πραγματισμού με τον ιδεαλισμό."

Τι Είναι Νέο στην HTML 5

Οι μηχανικοί, οι σχεδιαστές, τα τμήματα marketing και οι χρήστες έχουν μάθει πολλά για τον Παγκόσμιο Ιστό από τότε που πρωτοεκδόθηκε η HTML 4 το Δεκέμβριο του 1997. Οι ιστοσελίδες αντικατοπτρίζουν αυτή την πρόοδο: δεν υπάρχουν πια συλλογές στατικών σελίδων, τώρα αποτελούν κοινότητες πλούσιων μέσων που ενισχύουν τη συμμετοχή και εξελίσσονται δυναμικά για να συναντήσουν τις ανάγκες των πελατών. Η Ajax και οι σχετικές καινοτομίες έχουν κεντρίσει τις απαιτήσεις για ένα νέο πρότυπο που επιτρέπει στους ανθρώπους να δημιουργούν εφαρμογές στον Παγκόσμιο Ιστό που δια-λειτουργούν σε διάφορες πλατφόρμες.

Μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα, νέα χαρακτηριστικά (new features) για τους συγγραφείς είναι τα APIs για το σχεδιασμός τρισδιάστατων γραφικών, η ενσωμάτωση και ο έλεγχος περιεχομένου ήχου και βίντεο, η διατήρηση αποθήκευσης δεδομένων, από την πλευρά των πελατών και η δυνατότητα οι χρήστες να αλλάζουν ολοκληρωτικά ή τμήματα εγγράφων δια-λειτουργικά. Άλλα χαρακτηριστικά διευκολύνουν την αναπαράσταση οικείων στοιχείων

σελίδων, συμπεριλαμβανομένων των <section> <footer> <nav> (για περιήγηση) και <figure> (για την απόδοση σχολίου σε φωτογραφία ή σε άλλο ενσωματωμένο περιεχόμενο). Οι συγγραφείς γράφουν σε HTML 5 χρησιμοποιώντας είτε το κλασικό συντακτικό HTML ή συντακτικό XML, σύμφωνα με τις απαιτήσεις της εφαρμογής. Η προδιαγραφή HTML 5 βοηθάει στη βελτίωση της δια-λειτουργικότητας και στην μείωση του κόστους λογισμικού δίνοντας ακριβείς κανόνες όχι μόνο για τη διαχείριση όλων των σωστών εγγράφων HTML αλλά και για τον τρόπο επιδιόρθωσης των λαθών. Αυτή είναι η πρώτη έκδοση της HTML που αναπτύχθηκε κάτω από την Πολιτική Royalty-Free Patent Policy του W3C (W3, 2008).

3.2.2 XML

Με μια πρώτη ματιά η xml (EXtensible Markup Language) μοιάζει με την html, μια και διαθέτει και αυτή ετικέτες, ιδιότητες και τιμές. Ωστόσο, αντί να χρησιμεύει σαν μια ακόμα γλώσσα για την δημιουργία ιστοσελίδων, η xml είναι μια γλώσσα για την δημιουργία άλλων γλωσσών. Η XML είναι κάτι περισσότερο από markup language είναι meta - language, δηλαδή μια γλώσσα που χρησιμοποιείται για να καθορίσει νέες markup γλώσσες. Με την xml μας δίνετε η δυνατότητα να σχεδιάσουμε μια προσαρμοσμένη γλώσσα σήμανσης όπου περιέχει ετικέτες η οποίες περιγράφουν τα δεδομένα που περιέχουν. Σε αυτό ακριβώς το σημείο βρίσκεται η ισχύς της xml, επειδή κάθε ετικέτα χαρακτηρίζει τα δεδομένα που περιέχει, αυτά τα δεδομένα γίνονται διαθέσιμα και για άλλες δουλειές (Castro, 2003, Vassen&Hagemann, 2007).

Η xml δεν είναι και τόσο "βολική" όσο η html. Προκειμένου να διευκολύνει τη δουλειά των προγραμμάτων συντακτικής ανάλυσης xml (xml parsers) – προϊόντων λογισμικού που διαβάζουν και ερμηνεύουν δεδομένα xml, η xml απαιτεί να χρησιμοποιείται με μεγάλη προσοχή τα πεζά και τα κεφαλαία γράμματα, τα εισαγωγικά, τις ετικέτες κλεισίματος και τις υπόλοιπες λεπτομέρειες. Επιπρόσθετα, στον ιστό υπάρχουν εκατομμύρια ιστοσελίδες που έχουν είδη γραφεί σε html και εκατομμύρια διακομιστές και φυλλομετρητές ιστού που γνωρίζουν ήδη πώς να τις χειριστούν. Στην πραγματικότητα, η XML είναι markup γλώσσα για έγγραφα που περιέχουν δομημένες πληροφορίες οι οποίες περιλαμβάνουν περιεχόμενο και κάποιες διευκρινίσεις για το ρόλο που παίζει το περιεχόμενο. Η XML συμπληρώνει και δεν αντικαθιστά την HTML. Στην HTML τα tags είναι προκαθορισμένα ενώ η XML παρέχει τη δυνατότητα να καθορίζουν οι χρήστες τα tags και τις δομημένες μεταξύ τους σχέσεις.

Τα κυριότερα πλεονεκτήματα της XML

- Είναι ανεξάρτητη τόσο του λειτουργικού συστήματος όσο και του δημιουργού ή προμηθευτή της
- Είναι αυτοπεριγραφική και εύκολα επεκτάσιμη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία νέων γλωσσών προγραμματισμού
- Δεν χρειάζεται καμία προηγούμενη εμπειρία για να κατανοηθεί το περιεχόμενο ενός εγγράφου XML
- Έχει μια δένδροειδή δομή η οποία επιτρέπει να περιγράψουμε εύκολα κάθε πρόβλημα πληροφορικής
- Μεταφέρεται εύκολα επειδή υποστηρίζει όλες τις γραμματοσειρές και γλώσσες
- Ένα έγγραφο XML μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλες τις εφαρμογές οι οποίες υποστηρίζουν ένα συντακτικό αναλυτή (parser) ο οποίος θα αναλύσει τον κώδικα της XML (Tanenbaum, 2003).

3.2.3 XHTML

Η XHTML (**Extensible HyperText Markup Language**) είναι ο διάδοχος της HTML, μια αυστηρότερη μορφή κώδικα, που δημιουργήθηκε με σκοπό την κατασκευή ιστοσελίδων που θα είναι προσβάσιμες και από άλλες συσκευές εκτός από τους browsers (π.χ. κινητά τηλέφωνα). Πάνω σ' αυτή τη τεχνολογία στηρίζονται οι browsers που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για τα άτομα με ειδικές ανάγκες, με αποτέλεσμα να επιτρέπεται ένα μεγαλύτερο κοινό πρόσβασης στις ιστοσελίδες που σχεδιάστηκαν με XHTML (Castro, 2003).

Η XHTML προτάθηκε από το W3C στις 26 Ιανουαρίου του 2000. Οι σχεδιαστές του οργανισμού W3C ξαναέγραψαν την html στην xml. Η νέα γλώσσα που δημιούργησαν διαθέτει όλες της δυνατότητες της html και για αυτόν το λόγο, είναι κατανοητή από όλους τους φυλλομετρητές του πλανήτη. Επειδή η νέα γλώσσα χρησιμοποιεί τη σύνταξη της xml , εκμεταλλεύεται όλη την ισχύ και την ευελιξία της xml, καθώς και τις βάσεις που προσφέρει για τη χρήση φύλλων επάλληλων στυλ (CSS) (Tanenbaum, 2003, W3, 2000, w3, 2001).

Κάποια από τα κύρια χαρακτηριστικά της XHTML είναι:

- Η αυστηρότητα η οποία έλειπε από την HTML, έχει προστεθεί από τη γλώσσα XHTML.

- Η XHTML αποτελεί το επόμενο μεγάλο βήμα στη διαρκή εξέλιξη του Διαδικτύου επειδή, βασίζεται στη γλώσσα XML και ταυτόχρονα αναπαράγει και επεκτείνει τη γλώσσα HTML.
- Η XHTML προορίζεται να χρησιμοποιηθεί ως γλώσσα περιεχομένου η οποία θα είναι σύμφωνη με τις γλώσσες XML και HTML.

3.2.3.1 Εκδόσεις της XHTML

- *XHTML 1.0 Transitional: (Μεταβατική)* Λέγεται μεταβατική επειδή προορίζεται για την εύκολη μετάβαση από την έκδοση HTML 3.2. Η έκδοση αυτή πρέπει να προτιμάται όταν θέλουμε η ιστοσελίδα να είναι προσπελάσιμη από όσο το δυνατόν περισσότερους χρήστες του Διαδικτύου επειδή υποστηρίζει σχεδόν όλες τις ετικέτες της XHTML ακόμη και αυτές οι οποίες είναι προς διαγραφή.
- *XHTML 1.0 Strict: (Αυστηρή)* Λέγεται αυστηρή επειδή διαχωρίζει το περιεχόμενο από τον τρόπο εμφάνισης. Προορίζεται για την ανάπτυξη ιστοσελίδων οι οποίες απαιτούν την ικανοποίηση ειδικών προδιαγραφών π.χ. των προδιαγραφών οι οποίες καθορίζονται από δημόσιους φορείς και υπηρεσίες.
- *XHTML 1.0 Frameset: (Πλαισιοσύνολο)* Η έκδοση αυτή θα πρέπει να χρησιμοποιείται όταν γίνεται χρήση πλαισίων σε μια ιστοσελίδα.

3.2.3.2 Σύγκριση XHTML και HTML 4

1. Τα ονόματα όλων των ετικετών και των ιδιοτήτων στην XHTML πρέπει να συντάσσονται υποχρεωτικά μόνο με πεζά γράμματα
2. Επειδή η γλώσσα XML δεν επιτρέπει να απουσιάζουν οι ετικέτες τέλους γι αυτό το λόγο και στην XHTML απαιτούνται οι ετικέτες τέλους ακόμη και για τα κενά διαστήματα
3. Στην XHTML όλες οι τιμές των ιδιοτήτων πρέπει να τοποθετούνται ανάμεσα σε διπλά εισαγωγικά (quote), ακόμη και εκείνες οι οποίες είναι αριθμητικές.
4. Στην XHTML τα ζευγάρια ιδιότητα-τιμή πρέπει να εμφανίζονται πλήρως
5. Στην XHTML θεωρούνται απαραίτητα και πρέπει πάντα να εμφανίζονται τα τρία βασικά στοιχεία <html>, <head> και <body>. Το ίδιο πρέπει να συμβεί και για τον τύπο εγγράφου DOCTYPE (w3, 2007).

3.2.4 CSS

Η CSS (Cascading Style Sheets) πρωτοεμφανίστηκε το 1996, αλλά η ολοκληρωμένη υποστήριξη από τους πιο δημοφιλείς browsers έγινε μέχρι το 2000. Είναι μία γλώσσα που χρησιμοποιείται από την HTML και την XHTML για να ορίσει την εμφάνιση των ιστοσελίδων του Διαδικτύου. Εφαρμόζεται σε κάθε στοιχείο της σελίδας ξεχωριστά, με τα στυλ ορίζουμε το χρώμα, το μέγεθος της γραμματοσειράς, την γραφή (bold, underline, κτλ.), το χρώμα του φόντου, τις διαστάσεις, την τιμή και μια σειρά από άλλες ιδιότητες των στοιχείων μιας ιστοσελίδας. Η χρήση CSS κάνει πολύ εύκολη την διαχείριση της εμφάνισης των σελίδων. Για παράδειγμα, αν σε μια ιστοσελίδα, χωρίς χρήση CSS, θέλουμε να αλλάξουμε το χρώμα του φόντου σε όλες τις επικεφαλίδες όλων των πινάκων θα πρέπει να πηγαίνουμε σε κάθε μια επικεφαλίδα και να ορίζουμε το χρώμα που επιθυμούμε αλλάζοντας κάθε φορά την τιμή της ιδιότητας *bgcolor* των ετικετών <th>. Ενώ σε μια σελίδα με χρήση CSS θα χρειαστεί να αλλάξουμε το χρώμα αυτό μια μόνο φορά και αυτό θα εφαρμοστεί για όλες τις επικεφαλίδες των πινάκων της σελίδας. Παρόμοια μπορούμε να ορίσουμε στυλ, όχι μόνο για στοιχεία μιας σελίδας, αλλά για στοιχεία όλων των σελίδων του Site μας. Σήμερα υπάρχουν πολύ λίγες ιστοσελίδες που δεν χρησιμοποιούν CSS. Η χρήση των στυλ κάνει την ζωή των Web designers πολύ πιο εύκολη δημιουργώντας έτσι Sites τα οποία μπορούν να διαχειρίζονται εύκολα και γρήγορα (Wlearn, 2008, Wikipedia, 2008).

3.2.5 PHP

Η PHP είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που σχεδιάστηκε για τη δημιουργία δυναμικών σελίδων στο διαδίκτυο και είναι επισήμως γνωστή ως: HyperText preprocessor (Tanenbaum, 2003).

Μια σελίδα PHP περνά από επεξεργασία από ένα συμβατό διακομιστή του Παγκόσμιου Ιστού (π.χ. Apache), ώστε να παραχθεί σε πραγματικό χρόνο το τελικό περιεχόμενο, που θα σταλεί στο πρόγραμμα περιήγησης των επισκεπτών σε μορφή κώδικα HTML.

Είναι μια server-side (εκτελείτε 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 ερμηνεύεται 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 (Wikipedia, 2008).

3.2.6 ASP

Η ASP είναι μια τεχνολογία για τη δημιουργία δυναμικού περιεχομένου σε ιστοσελίδες, που βασίζεται στις γλώσσες προγραμματισμού VBScript ή JScript. Οι σελίδες asp περνούν από επεξεργασία από συμβατό διακομιστή (π.χ. Microsoft IIS) για την παραγωγή 'on the fly' του τελικού περιεχομένου, που θα σταλεί στους browsers με τη μορφή HTML. Η προκαθορισμένη γλώσσα στην οποία βασίζονται οι σελίδες ASP είναι η VBScript, εκτός αν ο προγραμματιστής ορίσει για χρήση τη JScript με ειδική εντολή μέσα στον κώδικα του αρχείου asp.

Οι σελίδες ASP έχουν συνήθως την επέκταση .asp, αλλά είναι στην ευχέρεια του διαχειριστή κάθε web server η ρύθμιση των MIME types με τέτοιο τρόπο, ώστε και άλλες επεκτάσεις αρχείων να αντιμετωπίζονται ως σελίδες ASP.

Η επεξεργασία και προβολή σελίδων ASP υποστηρίζεται από τον server IIS (Internet Information Services) της Microsoft, που περιλαμβάνεται δωρεάν στο CD εγκατάστασης των Windows 2000/XP. Αρχικά δεν υποστηρίζεται από τον server Apache, τόσο σε Linux, όσο και σε Windows, μπορεί όμως να εγκατασταθεί εκ των υστέρων με το πρόγραμμα Chilisoft ASP της εταιρείας Sun.

Μέσω μιας σελίδας ASP μπορεί να πραγματοποιηθεί σύνδεση σε βάσεις δεδομένων SQL για άντληση, προβολή και εγγραφή δεδομένων και γενικά για εκτέλεση οποιουδήποτε ερωτήματος SQL (Techteam, 2006).

3.2.7 JAVA

Η Java είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που έχει αναπτυχθεί από την εταιρεία Sun Microsystems. Επιτρέπει τη δημιουργία εφαρμογών ανεξάρτητης πλατφόρμας λογισμικού (platform independent). Αυτό σημαίνει ότι μια εφαρμογή Java μπορεί να εκτελεστεί στους περισσότερους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, ανεξαρτήτου λειτουργικού συστήματος χωρίς ή με ελάχιστες μετατροπές. Με Java δημιουργούνται το τελευταίο διάστημα και πολλές εφαρμογές όπως παιχνίδια για κινητά τηλέφωνα. Η συγκεκριμένη πλατφόρμα ονομάζεται Java 2 Micro Edition ή χάριν συντομίας J2ME , χωρίς φυσικά να αποτελεί τη μοναδική πλατφόρμα με την οποία αναπτύσσονται εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα και άλλες φορητές συσκευές. Και στην περίπτωση αυτή ισχύει το γεγονός ότι μια εφαρμογή Java μπορεί να εκτελεστεί στα περισσότερα κινητά τηλέφωνα, ανεξάρτητα από τον κατασκευαστή τους και το λειτουργικό τους σύστημα. Ειδικές εφαρμογές Java μπορούν επίσης να εκτελεστούν σε προγράμματα περιήγησης στο Διαδίκτυο (web browsers). Πρόκειται για διαφορετικές γλώσσες προγραμματισμού, παρόλο που και οι δύο χρησιμοποιούνται εκτεταμένα σε ιστοσελίδες του Internet (Techteam, 2006).

3.2.7.1 Τα χαρακτηριστικά της Java

Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα της Java έναντι των περισσότερων άλλων γλωσσών είναι η ανεξαρτησία του λειτουργικού συστήματος και πλατφόρμας. Τα προγράμματα που είναι γραμμένα σε Java τρέχουν ακριβώς το ίδιο σε Windows, Linux, Unix και Macintosh (σύντομα θα τρέχουν και σε Playstation καθώς και σε άλλες κονσόλες παιχνιδιών) χωρίς να χρειαστεί να ξαναγίνει μεταγλώττιση (compiling) ή να αλλάξει ο πηγαίος κώδικας για κάθε διαφορετικό λειτουργικό σύστημα. Για να επιτευχθεί όμως αυτό χρειαζόταν κάποιος τρόπος έτσι ώστε τα προγράμματα γραμμένα σε Java να μπορούν να είναι «κατανοητά» από κάθε υπολογιστή ανεξάρτητα του είδους επεξεργαστή (Intel x86, IBM, Sun SPARC, Motorola) αλλά και λειτουργικού συστήματος (Windows, Unix, Linux, Unix, MacOS). Ο λόγος είναι ότι κάθε κεντρική μονάδα επεξεργασίας κατανοεί διαφορετικό κώδικα μηχανής. Ο συμβολικός (*assembly*) κώδικας που εκτελείται σε Windows είναι διαφορετικός από αυτόν που εκτελείται σε έναν υπολογιστή Macintosh. Η λύση δόθηκε με την ανάπτυξη της Εικονικής Μηχανής (Virtual Machine ή VM ή EM στα ελληνικά) (Wikipedia, 2008).

3.2.8 JAVASCRIPT

Η **JavaScript** είναι γλώσσα προγραμματισμού η οποία έχει σαν σκοπό την παραγωγή δυναμικού περιεχομένου σε ιστοσελίδες. Έχει τις ρίζες της στην ECMA script της οποίας ουσιαστικά αποτελεί επέκταση με μερικές πρόσθετες δυνατότητες. Όπως και η PHP, η Javascript έχει βασιστεί όσον αφορά τον τρόπο σύνταξης του κώδικά της στη γλώσσα προγραμματισμού C, με την οποία παρουσιάζει πολλές ομοιότητες. Όμως ενώ η PHP είναι μια server side γλώσσα προγραμματισμού, η Javascript είναι client side. Αυτό σημαίνει ότι η επεξεργασία του κώδικα Javascript και η παραγωγή του τελικού περιεχομένου HTML δεν πραγματοποιείται στον server, αλλά στο πρόγραμμα περιήγησης των επισκεπτών. Αυτή η διαφορά έχει και πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα για καθεμιά από τις δύο γλώσσες. Συγκεκριμένα, η Javascript δεν έχει καμία απαίτηση από πλευράς δυνατοτήτων του server για να εκτελεστεί (επεξεργαστική ισχύ, συμβατό λογισμικό διακομιστή), αλλά βασίζεται στις δυνατότητες του browser των επισκεπτών. Επίσης μπορεί να ενσωματωθεί σε στατικές σελίδες HTML. Παρόλα αυτά, οι δυνατότητές της είναι σημαντικά μικρότερες από αυτές της PHP και δεν παρέχει συνδεσιμότητα με βάσεις δεδομένων. Η Javascript δεν θα πρέπει να συγχέεται με τη Java, που είναι διαφορετική γλώσσα προγραμματισμού και με διαφορετικές εφαρμογές. Τονίζεται ότι ο σωστός τρόπος γραφής της είναι **"JavaScript"** και όχι 'JavaScript' σαν δύο λέξεις, όπως λανθασμένα γράφεται ορισμένες φορές (Tanenbaum, 2003, Techteam,2006).

3.3 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

3.3.1 Photoshop

Το πρόγραμμα Photoshop της εταιρείας Adobe είναι ένα πολύ δυνατό και δημοφιλές πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, με το οποίο μπορούμε να επεξεργαστούμε φωτογραφικές εικόνες που έχουμε στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή μας και περιέχει βασικά δύο ομάδες εργαλείων, μια για ζωγραφική και μια για επεξεργασία εικόνας.

Είναι δημοφιλές γιατί λειτουργεί σε πολλά λειτουργικά συστήματα, όπως το Mac, τα Windows, το UNIX, αλλά και επειδή το Adobe Photoshop έχει το πιο διαισθητικό περιβάλλον χρήστη, το πληρέστερο set από εργαλεία και πολλά βοηθητικά βιβλία.

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 του αλλάξουμε μέγεθος και γενικά να κάνουμε πάνω του ό,τι επεξεργασία θέλουμε.

Στο Photoshop ισχύει ο κανόνας ότι πρέπει πάντα να κάνουμε δοκιμές και αν δεν μας αρέσει το αποτέλεσμα της επεξεργασίας μιας εικόνας, μπορούμε να κάνουμε αναίρεση ή να μην αποθηκεύσουμε τις αλλαγές.

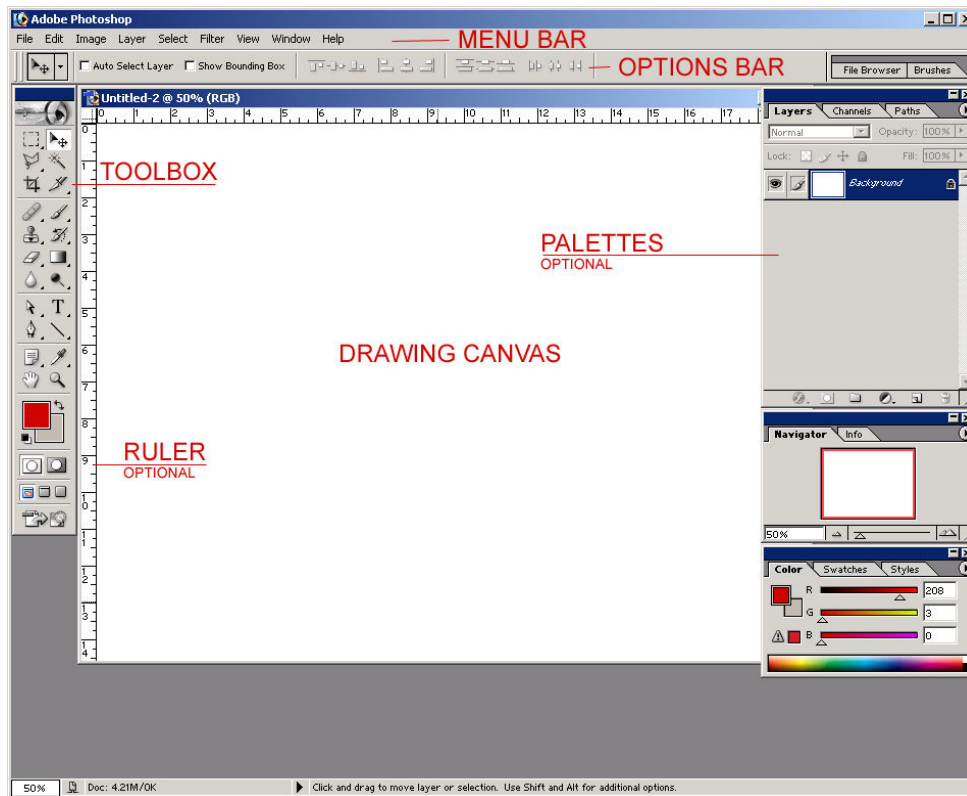
Η περιοχή εργασίας του Photoshop

Όταν τρέχεις το Adobe Photoshop το πρόγραμμα χρησιμοποιεί τις αρχικές τιμές. Το περιβάλλον εργασίας περιέχει διάφορες συνιστώσες τις οποίες μπορείς να δημιουργήσεις από μόνος σου.

Βασικά, υπάρχουν 4 συνιστώσες στην περιοχή εργασίας σου που μπορείς να χρησιμοποιήσεις, καθώς, δημιουργείς ή μετατρέπεις τα γραφικά σου. Αυτές οι συνιστώσες είναι οι ακόλουθες.:

Η Menu Bar, το φόντο ζωγραφικής(The Drawing Canvas), το Toolbox και οι παλέτες

Το σχήμα παρακάτω δείχνει πώς κάθε μια από αυτές τις συνιστώσες φαίνεται στην οθόνη σου:



Εικόνα 3-8. Interface Adobe Photshop

Η Εργαλειοθήκη (Tool Box)



Η εργαλειοθήκη έχει 20 εργαλεία που σου επιτρέπουν να χρωματίζεις, να επιλέγεις, να κατευθύνεις και να διορθώνεις εικόνες. Για να επιλέξεις ένα εργαλείο, απλά κάνεις κλικ στο εικονίδιο με το ποντίκι. Μόλις γίνει αυτό, θα συμβούν διάφορα πράγματα. Εν πρώτης, το επιλεγμένο εργαλείο θα "κολλήσει", για να σε πληροφορήσει ότι το επέλεξες.

Το Photoshop, ακόμα, θα σου θυμίζει ποιο εργαλείο έχεις επιλέξει αλλάζοντας την όψη του δείκτη (pointer) για να σου δείξει πιο εργαλείο χρησιμοποιείς τη συγκεκριμένη στιγμή.

Μόλις επιλεγτεί, ένα εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για να βάλει ένα σημάδι πάνω στο φόντο που ζωγραφίζουμε (Freestuff, 2008, Περακάκης, 2007).

3.3.2 Dreamweaver

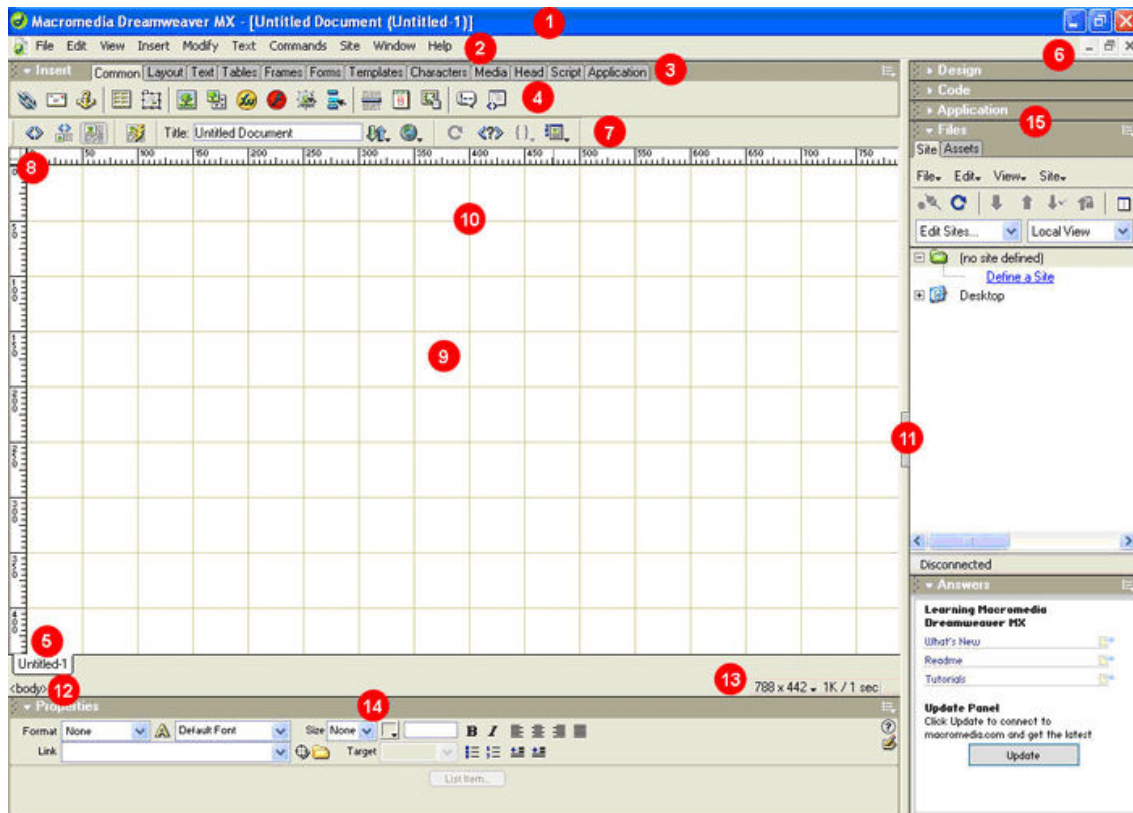
Το Dreamweaver είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας ιστοσελίδων δηλ κώδικα HTML που είναι ιδιαίτερα εύκολο και φιλικό στην χρήση του. Μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε μία τοποθεσία WEB χωρίς να χρειαστεί να δούμε καθόλου την γλώσσα HTML, αν θέλουμε όμως μπορούμε ανά πάσα στιγμή να ελέγξουμε την HTML ώστε να έχουμε μία άποψη για το τι γράφεται εκεί. Το Dreamweaver λειτουργεί με τη μορφή WYSIWYG (What You See Is What You Get) δηλαδή αυτό που βλέπετε, αυτό παίρνετε.

Το Dreamweaver είναι εξαιρετο για να μπορούμε να δημιουργήσουμε γρήγορα και εύκολα φόρμες, πλαίσια (frames), πίνακες (tables) και άλλα αντικείμενα της HTML. Στο σημείο αυτό πρέπει να σημειωθεί ότι το Dreamweaver μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την δημιουργία εφαρμογών πολυμέσων.

Το Dreamweaver έχει δυνατότητες για την δημιουργία δυναμικής HTML(DHTML) και επιτρέπει την απόλυτη τοποθέτηση περιεχομένων, την δημιουργία επιπέδων (layers) καθώς και την συγγραφή σεναρίων (scripts), επίσης περιέχει δικές του συμπεριφορές που είναι έτοιμα scripts, τα οποία μπορούμε να τα προσθέσουμε σε ένα αντικείμενο.

Τέλος μας παρέχει την ελευθερία να σχεδιάσουμε οπτικά την εμφάνιση μιας ιστοσελίδας και την δύναμη να την κάνουμε να λειτουργεί όπως ακριβώς θέλουμε.

Τα βασικά μέρη του Dreamweaver είναι:



Εικόνα 3-9 Interface Dreamweaver

1. Στη γραμμή τίτλου εμφανίζεται το όνομα του προγράμματος, ο τίτλος της σελίδας και το όνομα του αρχείου HTML.
2. Στη γραμμή menu θα βρούμε όλες τις εντολές του προγράμματος.
3. Εδώ εμφανίζονται οι καρτέλες με τις κατηγορίες των αντικειμένων που μπορούμε να εισάγουμε στην σελίδα μας.
4. Εδώ εμφανίζονται τα εικονίδια των κατηγοριών.
5. Εδώ εμφανίζονται όλα τα ανοιχτά έγγραφα που έχουμε.
6. Κουμπιά ελέγχου για τα ανοιχτά έγγραφα.
7. Ειδικά κουμπιά εντολών.
8. Εδώ εμφανίζονται οι χάρακες.
9. Εδώ εμφανίζεται το πλέγμα τοποθέτησης.
10. Εδώ εμφανίζεται η περιοχή εργασίας.
11. Εδώ εμφανίζονται τα κουμπιά εμφάνισης και απόκρυψης των βοηθητικών panels.
12. Εδώ εμφανίζεται ο επιλογέας σήμανσης της γλώσσας HTML.
13. Εδώ εμφανίζονται στατιστικά στοιχεία φόρτωσης και διαφορετικές εμφανίσεις σχετικά με την οθόνη.
14. Εδώ εμφανίζονται οι ιδιότητες των αντικειμένων που χρησιμοποιούνται.
15. Εδώ εμφανίζονται τα βοηθητικά panels (Freestuff, 2008).

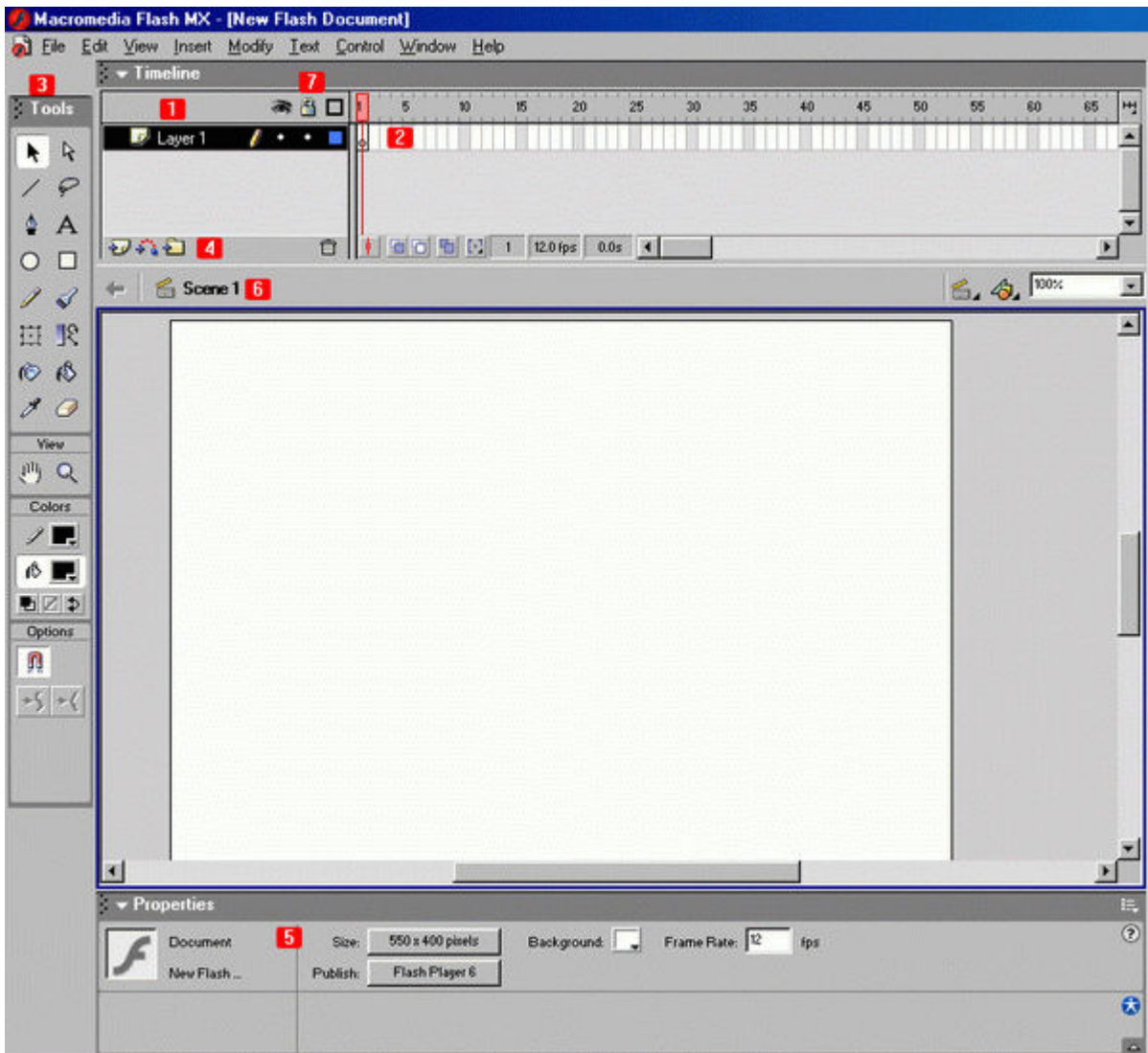
3.3.3 Adobe Flash

Το Adobe Flash δημιουργήθηκε από την Macromedia και τώρα αναπτύσσεται και διανέμεται από την Adobe, μετά την απόκτησή του.

Το Flash είχε αρχικά σχεδιαστεί για την απεικόνιση 2-διαστάσεων διανυσματικών animations, αλλά πλέον έχει γίνει κατάλληλο για τη δημιουργία πλούσιων εφαρμογών Internet, streaming video και ήχου. Χρησιμοποιεί διανυσματικά γραφικά για να ελαχιστοποιηθεί το μέγεθος του αρχείου και δημιουργεί αρχεία του εύρους ζώνης και του χρόνου φόρτωσης. Το Flash είναι μια κοινή μορφή για τα παιχνίδια, κινούμενα σχέδια, και GUIs ενσωματωμένα σε ιστοσελίδες. Το Flash Player είναι χτισμένο σε ορισμένα προγράμματα περιήγησης και είναι διαθέσιμο ως plugin για άλλες πρόσφατες εκδόσεις των φυλλομετρητών (όπως Mozilla Firefox, Opera, Safari και Internet Explorer) σε επιλεγμένα πλατφόρμες (Wikipedia, 2008).

Σύμφωνα με τον Paul Betlem (2008) στο συνέδριο “Flash On The Beach”, ανέφερε ότι ετοιμάζουν Flash Player για το iPhone. Όμως η Apple είναι αυτή που θα έχει τον λόγο για το πότε και αν θα ανοίξει το iPhone στον Flash Player και σε άλλες εφαρμογές που ίσως μειώσουν τις πωλήσεις μουσικής και βίντεο ή απομακρίνουν τους χρήστες από τις hard core Apple εφαρμογές όπως το Safari. Ο Flash Player μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως η βάση για την ανάπτυξη μιας νέας γενιάς εφαρμογών για το iPhone ή να βελτιώσει την υφιστάμενη κατάσταση σε εφαρμογές που απαιτούν αλληλεπίδραση, web και eye candy (Adobe, 2008).

Τα βασικά μέρη του Flash:

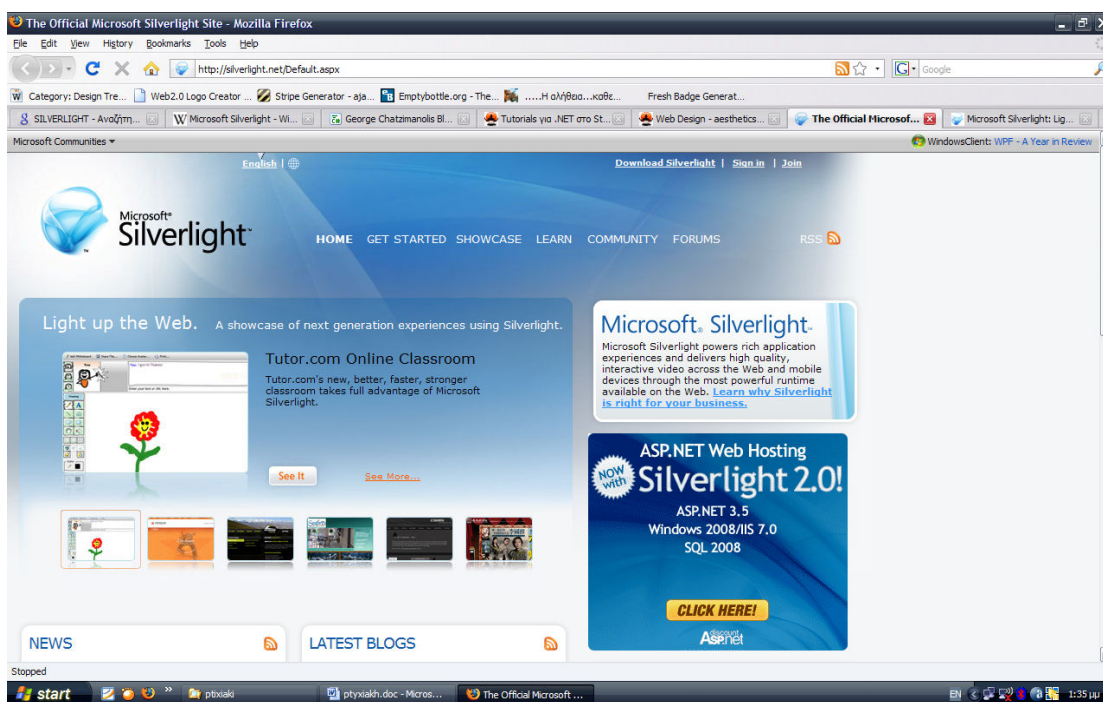


Εικόνα 3-10 Interface Macromedia Flash

1. Κάτω από το 1 υπάρχουν τα layers που έχουμε βάλει στο flash μας. Τα layers με τη σειρά τους δείχνουν τα frames στα δεξιά.
2. Όπως είπαμε δεξιά από τα Layers μπαίνουν τα frames που διακρίνονται σε κατηγορίες που θα περιγράψουμε πιο κάτω. Στα frames μπαίνει το περιεχόμενο μας καθώς και ο κώδικας (ο κώδικας μπαίνει και σε buttons, movies).
3. Κάτω από το 3 υπάρχουν τα tools. Χρησιμοποιούνται όπως τα αντίστοιχα σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής.
4. Αριστερά από το 4 υπάρχουν 3 κουμπιά με τα οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε (από τα αριστερά προς τα δεξιά) layer, guided layer (layer το περιεχόμενο του οποίου καθοδηγείτε με διαδρομές που σχεδιάζουμε).
5. Εκεί βρίσκονται τα properties και από εκεί βλέπουμε πληροφορίες σχετικά με τα αντικείμενα τα οποία έχουμε επιλέξει και τις οποίες μπορούμε να αλλάξουμε.

6. Στην screenshot θα δούμε ότι δίπλα από το 6 υπάρχει η λέξη scene1. Αν ήμασταν μέσα σε ένα Movie clip για παράδειγμα με ονομασία flashme θα έδειχνε : scene1 flashme κτλ. Αυτά λειτουργούν ως Links και μπορούμε αν τα πατήσουμε να μετακινηθούμε στην αντίστοιχη θέση. Αν κοιτάξουμε πάνω στη μπάρα αυτή και τελείως δεξιά θα δούμε άλλα 3 αντικείμενα. Το ένα όπως είναι φανερό μας δείχνει το zoom που έχει υποστεί το περιβάλλον στο flash (100% στη screenshot , δηλαδή καθόλου zoom) που εργαζόμαστε και τα άλλα δύο, από αριστερά προς δεξιά, μας δείχνουν σε drop down menu, τα scenes και τα αντικείμενα που υπάρχουν στο flash (movies, buttons κτλ) (Freestuff, 2008).

3.3.4 Silver Light



Εικόνα 3-11 Home Page SilverLight

Το Silverlight είναι ένα plug-in για πλατφόρμες και browsers που επιτρέπει χαρακτηριστικά, όπως κινούμενα σχέδια, γραφικά και φορέα ήχου-βίντεο που χαρακτηρίζουν πλούσιες εφαρμογές Διαδικτύου. Ουσιαστικά είναι το αντίστοιχο Flash της Microsoft μιας και ο λόγος κυκλοφορίας του είναι για να “χτυπήσει” το Flash. Η έκδοση 2.0 του Silverlight κυκλοφόρησε τον Οκτωβρίου 2008 και προσφέρει επιπλέον δυνατότητες διαδραστικότητας και στήριξης. NET γλώσσες και εργαλεία ανάπτυξης. Είναι συμβατό με πολλά web browser προϊόντα που χρησιμοποιούνται για τα Microsoft Windows και Mac OS X, λειτουργικά συστήματα κινητών συσκευών, αρχίζοντας με Windows Mobile 6 και Symbian (Series 60) (“Wikipedia, 2008).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 WEB 2.0 – Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ WWW

4.1 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ WEB 1.0

Η έννοια του web 1.0 είναι δύσκολο να καθοριστεί από έναν γενικό ορισμό, καθώς αποδόθηκε μετά την εισαγωγή του όρου web 2.0 από τον O'Reilly (2004), για να δηλώσει την κατάσταση του διαδικτύου πριν από αυτήν την περίοδο (Wikipedia, 2008). Λόγω της αναδρομικής του ισχύς, δεν καθορίζει και δεν αναφέρεται σε ένα γενικό σύνολο τεχνολογικής προόδου και σχεδιαστικού στυλ των ιστοσελίδων, εν αντιθέσει με το web 2.0 που αναφέρεται σε ένα σύνολο τεχνικών και τεχνολογικών εργαλείων για την υλοποίηση των ιστοσελίδων.

Πέραν αυτού, κάποιες από τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στο web 2.0 είναι αυτές που έχουν χρησιμοποιηθεί και στο web 1.0.

Το web 1.0 και 2.0 είναι δύο έννοιες εξαρτημένες μεταξύ τους, και έτσι είναι δύσκολο να οροθετηθεί το χρονικό διάστημα στο οποίο αναφέρεται το web 1.0.

Σύμφωνα όμως, με την Wikipedia (2008) το χρονικό διάστημα που αναφέρεται η έννοια του web 1.0 είναι μεταξύ του 1994 και του 2004, όπου τότε εισάχθηκε ο όρος web 2.0 (Innervisions, 2008).

4.1.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ WEB 1.0

Το διαδίκτυο ή internet πέρασε από πολλά στάδια πριν φτάσει στην μορφή που το γνωρίζουμε εμείς σήμερα.

Κάθε περίοδο που διένυε έχει και τα δικά της χαρακτηριστικά, αναφορικά με τους χρήστες, τον τρόπο σχεδίασης, αλλά και τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνταν για την υλοποίηση των ιστοσελίδων. Για αυτό άλλωστε επήλθαν και οι έννοιες web 1.0, web 2.0, web 3.0 που θα δούμε και στην συνέχεια.

Παρακολουθώντας την εξέλιξη του διαδικτύου είναι αρκετά εμφανής οι διαφορές από την μία περίοδο στην άλλη, αν και το web 1.0 και το web 2.0 δεν έχουν ξεκάθαρο χρονικό περιθώριο, ωστόσο τα κύρια χαρακτηριστικά των ιστοσελίδων προσδίδουν την χρονική περίοδο του κάθε ιστότοπου.

Κάποια από τα κύρια χαρακτηριστικά του web 1.0 που κάνουν εμφανή τις διαφορές με το web 2.0 είναι:

- 1) το κύριο χαρακτηριστικό του web 1.0 είναι ότι οι ιστοσελίδες ήταν στατικές, δεν μπορούσαν δηλ οι χρήστες να αλλάξουν το περιεχόμενο.
- 2) Στο web 1.0 οι χρήστες λάμβαναν μόνο πληροφορίες, αλλά δεν μπορούσαν να παράξουν μέσω του διαδικτύου πληροφορίες ή να τις μοιραστούν.
- 3) Ενώ το “κατέβασμα ” δεδομένων μπορούσε να γίνει από τους χρήστες, ωστόσο δεν υπήρχαν προγράμματα ανοιχτού κώδικα ώστε να επέμβει ο χρήστης.
- 4) Ο χρόνος πρόσβασης στο ίντερνετ δεν ήταν τόσο γρήγορος, όσο των σημερινών δεδομένων.
- 5) Μονόχρωμες οθόνες
- 6) Υψηλός χρόνος αναμονής για το “κατέβασμα” μιας ιστοσελίδας.

Οι σχεδιαστικές δυνατότητες ήταν περιορισμένες, έτσι η εμφάνιση των ιστοσελίδων είχε συγκεκριμένης διάρθρωση και δομή:

- 1) από πάνω προς τα κάτω
- 2) η ακολουθία κειμένου και φωτογραφιών ήταν από τα αριστερά προς τα δεξιά.
- 3) Επίσης για τον διαχωρισμό των κειμένων χρησιμοποιούνταν κουκίδες και οριζόντιες γραμμές (Innervisions, 2008, Vassen&Hagemann, 2007).

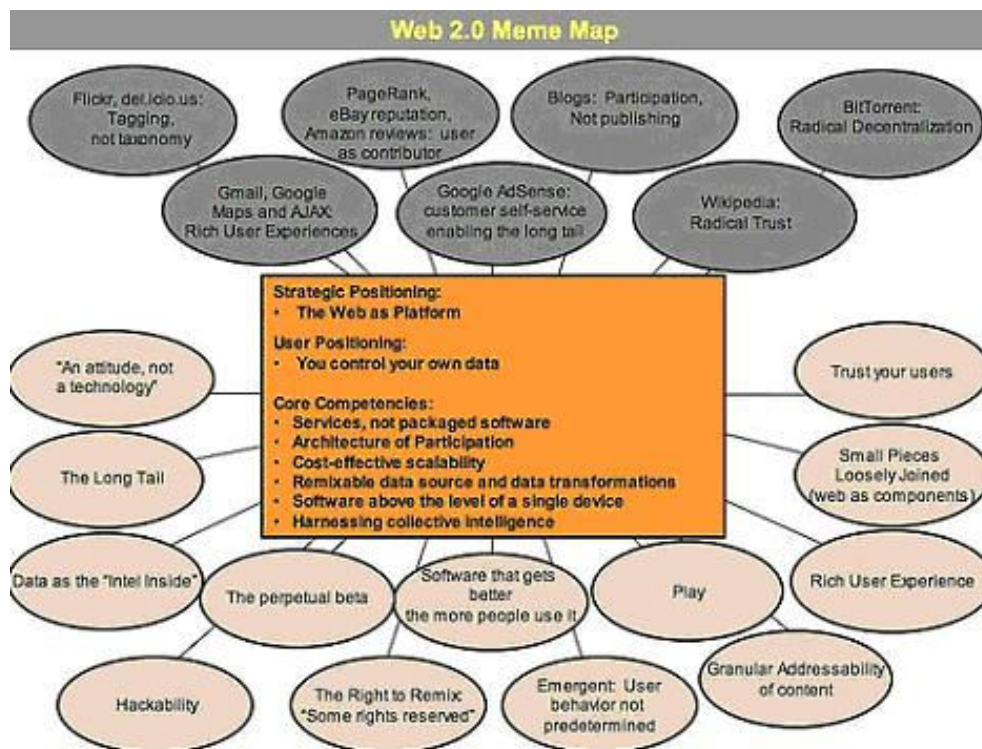
4.2 ΈΝΝΟΙΑ ΤΟΥ WEB 2.0

Η φράση web 2.0 χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 2004 από τον Tim O’Reilly κατά την διάρκεια συνόδου κορυφής μεταξύ του O’ Relly και της MediaLive International, στην προσπάθεια, του να απαριθμήσει τις εταιρείες που επιβίωσαν της οικονομική κρίση του 2001-2002 κατά την οποία κατέρρευσαν οικονομικά οι λεγόμενες dot-coms εταιρίες (wikipedia, 2008).

Κοινό χαρακτηριστικό των εταιριών που “επέζησαν” από αυτήν την κρίση, ήταν ότι σχεδόν όλες εκμεταλλεύονταν αποτελεσματικά τα εγγενή κοινωνικά και τεχνικά χαρακτηριστικά του διαδικτύου και δεν προσπαθούσαν να μεταφτεύσουν εκεί τις υπάρχουσες λογικές και τα ισχύοντα οικονομικά μοντέλα της πολιτισμικής βιομηχανίας ή των τηλεπικοινωνιών (O’Reilly, 2005).

Σύμφωνα με τον Tim O’Reilly (2005) Web 2.0 είναι “το δίκτυο ως πλατφόρμα, που εκτείνεται σε όλες τις συνδεδεμένες συσκευές. Εφαρμογές του Web 2.0 είναι αυτά που κάνουν τα περισσότερα από τα εγγενή πλεονεκτήματα της εν λόγω πλατφόρμας: παραγωγή λογισμικού ως υπηρεσία, συνεχή ενημέρωση που γίνεται καλύτερη όσο περισσότεροι άνθρωποι τη χρησιμοποιούν, την κατανάλωση δεδομένων από πολλαπλές πηγές,

συμπεριλαμβανομένων των μεμονωμένων χρηστών, παρέχοντας παράλληλα, τα δικά τους και των υπηρεσιών δεδομένων σε μορφή που επιτρέπει την χρήση από άλλους, οι επιδράσεις του δικτύου μέσω της δημιουργίας μιας "αρχιτεκτονική της συμμετοχής", και πέρα από την μεταφορά μιας σελίδας Web 1,0 για να παραδώσει πλούσιες εμπειρίες στους χρήστες."



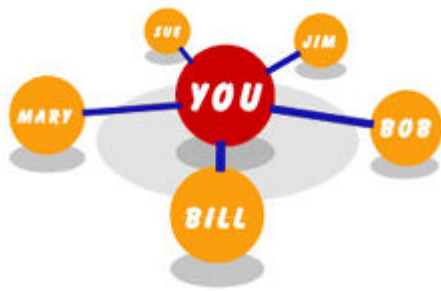
Εικόνα 4-1 Σχεδιαστική Απεικόνιση του Web 2.0

Χαρακτηριστικά όπως, η συμμετοχή, η ανάδραση, η δημιουργία, ο ενεργός ρόλος των χρηστών, το μοίρασμα, η ανταλλαγή και η κοινότητα, θεωρούνται πως είναι η έννοια του web 2.0. (Bibson)

4.3 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΗΚΑ ΤΟΥ WEB 2.0 ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ.

Ο όρος web 2.0 οφείλει την ύπαρξη του σε εφαρμογές, υπηρεσίες, εργαλεία και λειτουργίες, που παρουσιάζουν καινοτομίες και ευκολίες που αναζητούσαν οι χρήστες, για αυτό τον λόγο και όταν υλοποιήθηκαν έτυχαν ευρείας αποδοχής και απόδοσης. Στην συνέχεια περιγράφουμε μερικές από τις κυριότερες (Παρατηρητήριο για την κοινωνία της πληροφορικής 2007).

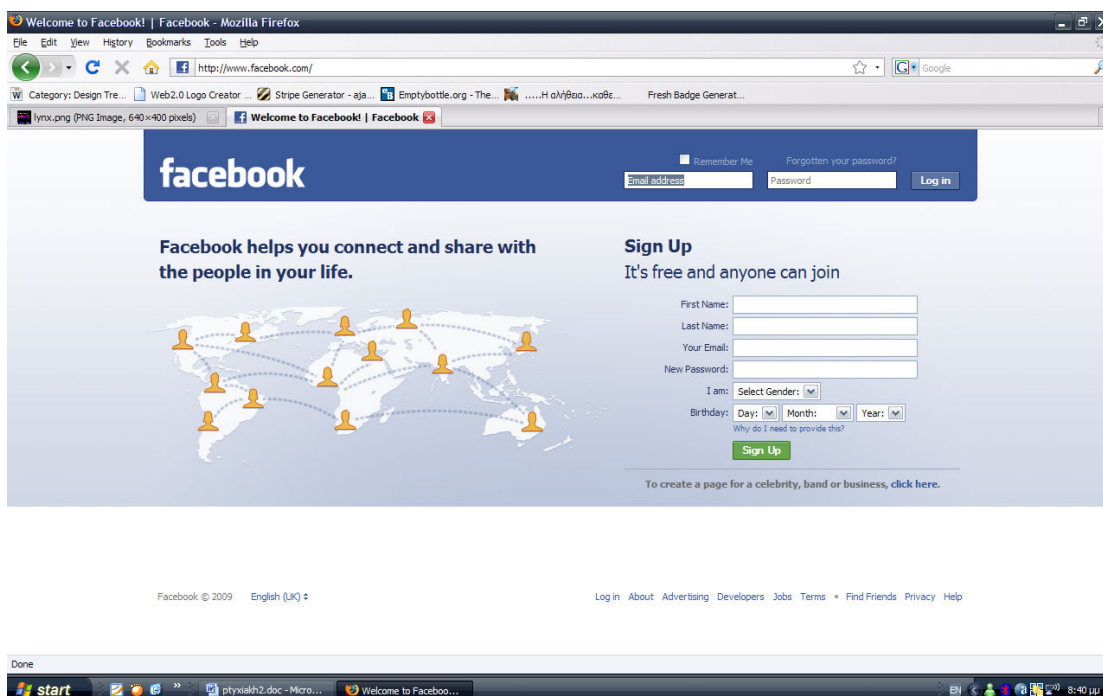
4.3.1 SOCIAL NETWORKING



Είναι οι Δικτυακοί τόποι κοινωνικής δικτύωσης οι οποίοι διευκολύνουν τους ανθρώπους, για γρήγορη εύρεση υλικού, κοινή χρήση περιεχομένου, όπως το facebook, το myspace, το youtube. Ένας δικτυακός τόπος κοινωνικής δικτύωσης είναι εκείνος κατά τον οποίο οι χρήστες συνδέονται μεταξύ τους. Τα περισσότερα Social networking δίνουν σε κάθε χρήστη ένα μοναδικό προφίλ, σε συνδυασμό με μια προσωπική βάση, όπου μπορούν πάντα να βρουν το περιεχόμενό τους, τις επαφές τους και τα ενδιαφέροντα τους. Ενώ οι κοινωνικές εφαρμογές δεν είναι νέες στο Internet, το φαινόμενο αυτό έχει μια εκρηκτική ανάπτυξη στο Web τα τελευταία χρόνια. Οι Δικτυακοί τόποι αυτοί έχουν προσελκύσει εκατομμύρια χρήστες, πολλοί από τους οποίους έχουν ενσωματώσει αυτές τις τοποθεσίες σε καθημερινή τους πρακτική (Wikipedia, 2008, WhatisSocialNetworking, 2008, Glossary, 2005).

Παρακάτω αναφέρουμε κάποια από τα χαρακτηριστικά παραδείγματα διαδικτυακών τόπων κοινωνικής δικτύωσης.

4.3.1.1 FACEBOOK



Εικόνα 4-2 Home Page του Facebook

Το facebook είναι μία από της πιο βασικές εφαρμογές του web 2.0 και ένας από τους πιο διάσημους τόπους κοινωνικής δικτύωσης, όπου εκατομμύρια άνθρωποι το έχουν εισάγει ως μέρος της καθημερινότητάς τους.

Το facebook ξεκίνησε σαν ιδέα από τον Mark Zuckerberg στο πανεπιστήμιο του Harvard ως ένα ενδοπανεπιστημιακό εργαλείο στις 4 Φεβρουαρίου του 2004 , όπου με το πέρασμα των ετών διευρύνθηκε σε κάθε άνθρωπο του πλανήτη το οποίο έχει συμπληρώσει το 13^ο έτος της ηλικίας του.

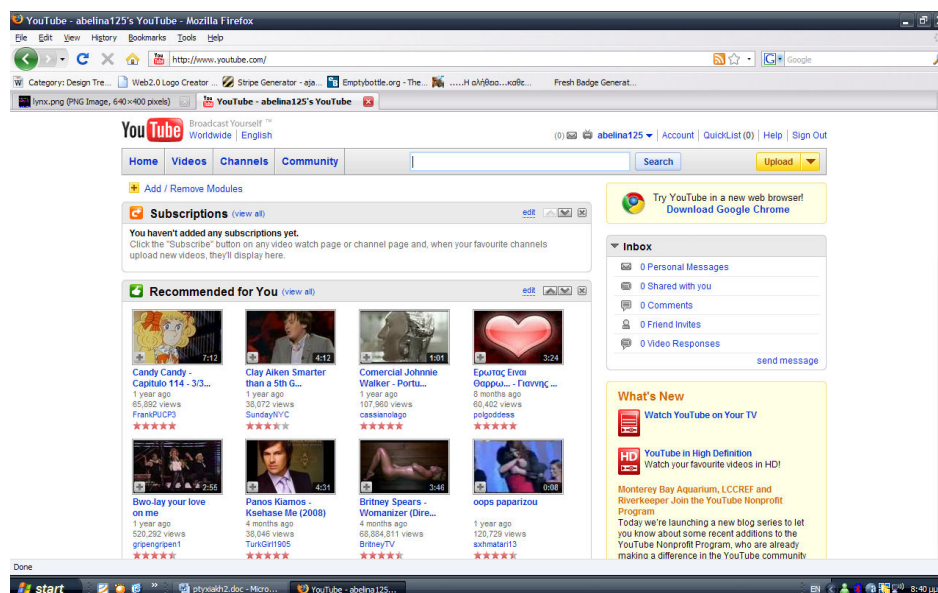
Σήμερα το facebook είναι μεταφρασμένο σε περίπου 30 γλώσσες(Wikipedia, 2008)

και μετρά περίπου 200 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες (Facebook, 2009), ενώ σύμφωνα με δημοσίευμα της εφημερίδας Καθημερινή (2008) αναφέρει ότι σε έρευνα της Search Engine Marketing στην Ελλάδα υπάρχουν 400 χιλιάδες χρήστες, όπου είναι περίπου το 17% των συνολικών χρηστών.

Ο μεγάλος αριθμός χρηστών, η εύκολη πλοήγηση, η δυνατότητα ανάδρασης και η δυνατότητα να μοιράζονται και να κρατούν επαφή η χρήστες μεταξύ τους το έχουν κατατάσει σύμφωνα με το alexa.com (2008) στην 5^η θέση παγκοσμίως σε επισκεψιμότητα.

Το facebook πλέον χρησιμοποιείται και για επαγγελματικούς λόγους όπως φαίνεται και από τον πρόεδρο των ΗΠΑ Μπαράκ Ομπάμα ο οποίος χρησιμοποιεί τον λογαριασμό του και ως εργαλείο για να επικοινωνεί και να ενημερώνει τους Αμερικανούς πολίτες (Facebook, 2009).

4.3.1.2 YOUTUBE



Εικόνα 4-3 Home Page του YouTube

Άλλη μια εφαρμογή είναι το Youtube.com, το οποίο ξεκίνησε τον Φεβρουάριο του 2005 και στα τέλη του 2006 εξαγοράστηκε (YouTube, 2008) από την Google έναντι του ποσού των 1,6 δισεκατομμυρίων δολαρίων. Βρίσκεται στην Τρίτη θέση σε επισκεψιμότητα παγκοσμίως (Alexa, 2009), με περίπου 3 δισεκατομμύρια βίντεο, ενώ μόνο τον Ιανουάριο του 2008, 79 εκατομμύρια χρήστες είχαν προσθέσανε 3 δισεκατομμύρια βίντεο.

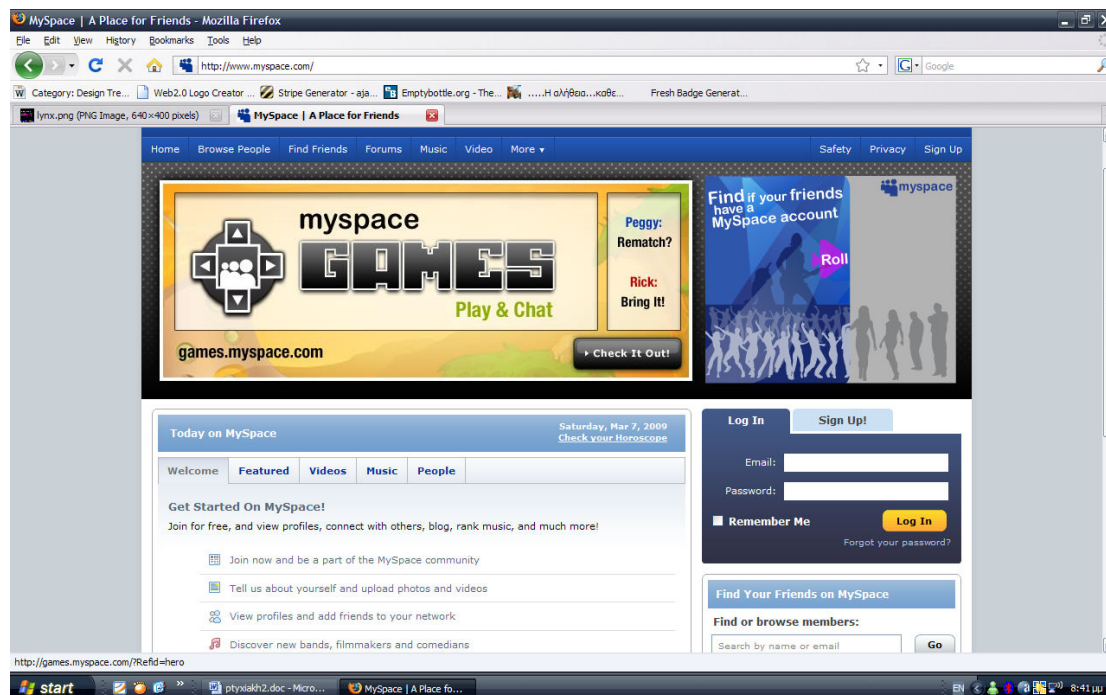
Συνήθως πρόκειται για ερασιτεχνικά βίντεο που μπορεί ο καθένας να κάνει upload, εφόσον έχει δημιουργήσει λογαριασμό.

Το youtube, όμως έχει γίνει εργαλείο προώθησης και από δισκογραφικές εταιρίες οι οποίες προωθούν τα βίντεο κλιπς μέσω του youtube (Wikipedia 2008). Πέραν όμως των δισκογραφικών εταιρειών, μια νέα διάσταση έδωσε και η δημιουργία λογαριασμού του πανεπιστημίου του Berkeley (2009) της Καλιφόρνια, με σκοπό την παράδοση μαθημάτων μέσω του youtube.

Η επίδραση όμως του youtube, εισχώρησε και στην πολιτική αφού στις προεδρικές εκλογές της Αμερικής το 2008, οι πολιτικοί χρησιμοποίησαν το youtube, ανεβάζοντας βίντεο προώθησης της εκστρατείας τους. Επιπλέον το CNN διοργάνωσε debate, όπου οι ερωτήσεις προέρχονταν από πολίτες, μέσω βίντεο (CnnDebates,2008).

Κάτι ανάλογο πραγματοποίησε και στην Ελλάδα το τηλεοπτικό κανάλι ΣΚΑΪ, κατά την διάρκεια των εκλογών το 2007 (SkaïYouTube, 2008).

4.3.1.3 MYSPACE



Εικόνα 4-4 Home Page του MySpace

Το mySpace είναι το δημοφιλέστερο social network (κοινωνικό δίκτυο) που προσφέρει στους χρήστες του ένα online βασισμένο σε χρήστες δίκτυο που αποτελείται από φίλους, προσωπικά προφίλ, blogs, ομάδες, φωτογραφίες, μουσική και βίντεο για εφήβους και ενήλικους παγκοσμίως. Το MySpace βρίσκεται στο Beverly Hills της California (USA) και στεγάζεται στα γραφεία της εταιρίας που ανήκει με την επωνυμία Fox Interactive Media. Η εταιρία απασχολεί 300 υπάλληλους και μετρά πάνω από 150 εκατομμύρια λογαριασμούς χρηστών.

Το mySpace χρονολογείται κοντά στο 2002 όταν αρκετοί υπάλληλοι της εταιρίας eUniverse, συμμετέχοντας στο Friendster, παρατήρησαν τις πολλές δυνατότητες που μπορούσε να δώσει ένα social network και μιμήθηκαν εκείνο το site. Έτσι τον Αύγουστο του 2003 και μέσα σε 10 μέρες, η πρώτη έκδοση του mySpace ήταν ζωντανή. Αρχικά σε αυτό το κοινωνικό δίκτυο συμμετείχαν μόνο υπάλληλοι της εταιρίας eUniverse αλλά αργότερα οι υπάλληλοι της εταιρίας εκτίναξαν στα ύψη την δημοτικότητα της ιστοσελίδας χρησιμοποιώντας emails σε περίπου 20 εκατομμύρια χρήστες. Το κλειδί της επιτυχίας λέγετε ότι ήταν η σπουδαία αρχιτεκτονική που χρησιμοποιήθηκε στην εφαρμογή της πλατφόρμας και όχι τα μαζικά emails (Wikipedia, 2008). Για την ιστορία να αναφέρουμε ότι το domain name mySpace.com χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά το 2004 μετά από συμφωνία και προσθήκη, στην ήδη τεράστια ομάδα του mySpace, το προσωπικό της εταιρίας YouZ.com Inc που ανήκε το domain name και το προόριζαν για μια ιστοσελίδα μοιράσματος διαδικτυακού χώρου. Πολύ αργότερα αυτή η ομάδα που προστέθηκε θα διαφωνήσει με τους υπόλοιπους και τελικά θα παραιτηθεί από το project, στηριζόμενοι στην άποψη ότι οι κύριες υπηρεσίες του mySpace θα έπρεπε να τις απολαύουν οι χρήστες που θα πλήρωναν. Λίγο μετά από αυτό το συμβάν, ιστοσελίδα και εταιρία πουλήθηκαν για 580 εκατομμύρια δολάρια στην News Corporation, μητρική εταιρία της Fox Interactive Media. Πρωτοποριακές τεχνικές για εκείνη την εποχή ώθησαν στο να γίνει το καλύτερο κοινωνικό δίκτυο όλου του κόσμου και να χαράξει την δικιά του πορεία παραδειγματίζοντας και τους υπόλοιπους.

Η ευφύεστατη τεχνική που χρησιμοποίησαν για την αύξηση των εσόδων, χωρίς να επιβαρύνουν με επί πληρωμή υπηρεσίες, ήταν το σπουδαιότερο τέχνασμα που συνάμα ανέβασε τον δείκτη των καθημερινών επισκέψεων αλλά και άνοιξε τον δρόμο προς την επανάσταση του web 2.0. Μέχρι τότε τα αξιόλογα sites κοστολογούσαν πολύ ακριβά τις προηγμένες υπηρεσίες που “προσέφεραν” στους χρήστες τους αλλά το mySpace φτιάχνοντας ένα δικό του ad system (σύστημα διαφήμισης) τοποθετώντας λίγες και πετυχημένες διαφημίσεις στις σελίδες του εκτίναξε στα ύψη τα έσοδα του αναγκάζοντας πολύ αργότερα την Google να πληρώσει 800 εκατομμύρια δολάρια για να επέλθει συμφωνία και να διαχειρίζεται μέρος των διαφημίσεων αυτών. Όμως άλλη μια πολύ καλή τεχνολογία

εφαρμόστηκε έτσι ώστε να γίνει η διαφήμιση πιο αποτελεσματική και πετυχημένη παρουσιάζοντας τα διαφημιστικά μηνύματα σε target groups που είχαν σχέση με το θέμα της διαφήμισης. Αυτόν τον τρόπο τον χρησιμοποιεί η google ακόμα και σήμερα, δείχνοντας διαφημιστικά μηνύματα σε συγκεκριμένους χρήστες που μέσα από μερικές διαδικασίες αποφασίζετε από το σύστημα ότι έχουν σχέση και τους ενδιαφέρει το θέμα αυτών των διαφημιστικών μηνυμάτων.

Το Myspace αυτήν την στιγμή εκτός του προσωπικού διαδικτυακού χώρου ανάρτησης προφίλ προσφέρει δωρεάν υπηρεσίες όπως είναι τα moods (η διάθεση των χρηστών με εικονίδια smilies), τα blogs, τα comments (σχόλια), το profile customization (προσαρμογή του προφίλ) με HTML, τα multimedia, τα blurbs και την μουσική.

Άλλο ένα σημείο που έκανε το MySpace να ξεχωρίσει είναι ότι κάθε νέος τραγουδοποιός έχει την δυνατότητα να φτιάξει ένα μουσικό προφίλ και να ανεβάσει online μερικά από τα τραγούδια που επιθυμεί και του ανήκουν. Βέβαια εκτός από τους ίδιους του τραγουδιστές μπορεί οποιοσδήποτε να φτιάξει ένα μουσικό προφίλ εκ μέρους του αγαπημένου του τραγουδιστή και να ανεβάσει ανενόχλητα όποιο τραγούδι θέλει.

Η σημερινή κατάληξη του MySpace δεν είναι τόσο θετική όπως τουλάχιστον ήταν τα τελευταία 2 χρόνια. Δεν υπάρχουν τα applications και γενικά όλες οι καινούργιες υπηρεσίες που προσφέρουν τα αντίπαλα κοινωνικά δίκτυα, αλλά και το παλαιωμένο usability έχουν παραμείνει πιστά στις τεχνικές των τότε ένδοξων εποχών όπου το MySpace ήταν το καλύτερο κοινωνικό δίκτυο στον κόσμο (Μπουζάνας, 2008). Παρόλα αυτά όμως, το Myspace.com εξακολουθεί να βρίσκεται μέσα στα δέκα καλύτερα site στον κόσμο (Alexa, 2009).

4.3.1.4 ΤΟΠΟΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Παρόλο που στην Ελλάδα οι τόποι κοινωνικής δικτύωσης άρχισαν να λαβαίνουν ενεργό ρόλο στην καθημερινότητα των χρηστών τα τελευταία χρόνια, έχουν τύχει ευρείας χρήσης και έχουν γίνει κάποιες αξιόλογες προσπάθειες με τόπους που αναφέρουμε παρακάτω.

To Joy.gr

Το Joy είναι το μεγαλύτερο ελληνικό social network site το οποίο δίνει την δυνατότητα γνωριμιών και διατήρηση των επαφών, το ανέβασμα και την δημιουργία φωτογραφιών, τη συμμετοχή σε ψηφοφορίες, διάβασμα ημερολογίων, άκουσμα ραδιοφωνικών σταθμών καθώς επίσης και πολλά παιχνίδια. (Joy, 2008).

To fatsimare.net

Με την εγγραφή του ο χρήστη έχει την δυνατότητα να συμμετέχει σε όλη την ιστοσελίδα και να δημιουργήσει το ατομικό του προφίλ με την εμφάνιση που επιλέγει ο ίδιος. Δίνει επίσης την δυνατότητα στους χρήστες να ανεβάσουν τις δικές τους φωτογραφίες, blogs, videos, να έχουν ζωντανές συνομιλίες μέσω chat ή messenger, όπως επίσης και να δημιουργήσουν τα δικά τους clubs και forums.(Fatsimare, 2008).

To Zoo.gr

Το μεγαλύτερο Web Meeting Point της Ελλάδας. Πρόκειται για ένα site πολύ διαφορετικό από τα άλλα. Πέρα από το ευχάριστο περιβάλλον, το Zoo.gr είναι το πρώτο ελληνικό site που καταργεί το απαρχαιωμένο πλέον μοντέλο επικοινωνίας request - response βάσει του οποίου δουλεύουν όλα τα υπόλοιπα sites.

Στο zoo.gr η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών, αλλά και μεταξύ χρήστη και εφαρμογής γίνεται σε πραγματικό χρόνο, ο χρόνος αναμονής για το φόρτωμα των επί μέρους εφαρμογών είναι πολύ μικρότερος, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει είναι ότι, ουσιαστικά δεν υπάρχουν "σελίδες" στο site, αλλά ένας συνολικός και ενιαίος ιστόχωρος. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα να τρέχουν πολλές εφαρμογές ταυτόχρονα στο οικείο για όλους παραθυρικό περιβάλλον, είναι ένα site, μεταμορφωμένο σε εργαλείο επικοινωνίας με video και voice streaming, αλλά και μεταφορά δεδομένων σε ελάχιστο χρόνο. Τέλος, είναι ένα site εξαιρετικά φιλικό στον χρήστη που μοιάζει περισσότερο με εφαρμογή παρά με ιστοσελίδα.

Κάποιοι άλλοι επίσης κοινωνικοί τόποι δικτύωσης στην Ελλάδα είναι το my corner, το freemuse και το zuni (Zoo, 2008).

4.3.2 WIKIS

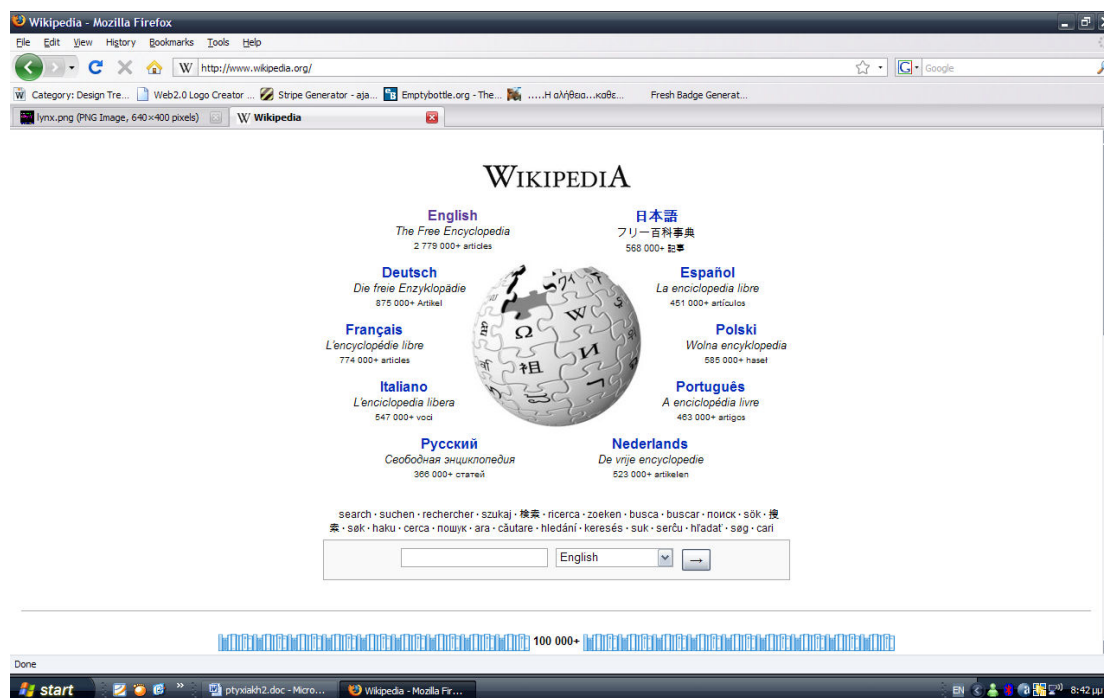
Τα wikis αποτελούν επίσης ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του web 2.0, πρόκειται για ιστοσελίδες/ιστοτόπους όπου το περιεχόμενο των οποίων μπορεί να διαμορφώσει ο ίδιος ο χρήστης με απλό τρόπο, σε αντίθεση με τις κοινές ιστοσελίδες τις οποίες μπορεί να τροποποιήσει μόνο ο ιδιοκτήτης-διαχειριστής. Κάθε φορά που ο χρήστης τροποποιεί κάτι στην σελίδα, η προηγούμενη έκδοσή της εξακολουθεί να είναι διαθέσιμη, ακόμη και να επαναφερθεί, ενώ επιτρέπει σε οποιονδήποτε να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί τις σελίδες του.

Το όνομα προέρχεται από την αργκό του διαδικτύου και συγκεκριμένα είναι συντόμευση του όρου WikiWikiWeb. «Wikiwiki» είναι μια χαβανέζικη λέξη που σημαίνει «γρήγορα».

Σε ένα wiki, διάφορα άτομα μπορούν να γράφουν μαζί. Αν ένα άτομο κάνει κάποιο λάθος, το επόμενο μπορεί να το διορθώσει. Μπορεί επίσης να προσθέσει κάτι νέο στην σελίδα, πράγμα που επιτρέπει την συνεχή βελτίωση και ενημέρωση. Επίσης στα wiki μπορεί να γίνεται συζήτηση. Σε ορισμένα wiki όπως η Wikipedia (το διασημότερο wiki) υπάρχουν οι σελίδες συζήτησης γι'αυτό. Τα wikis είναι αρκετά διαδεδομένα σαν μέσο συλλογικής εργασίας πάνω σε κάποιο αντικείμενο. Ακόμη και μέσα σε εταιρίες, οργανισμούς, υπηρεσίες κλπ, η χρήση τους σαν σελίδες αναφοράς της προόδου των εργασιών διευκολύνει τους εργαζόμενους στο να ενημερώνονται για ότι συμβαίνει στην επιχείρηση.

Το πρώτο wiki ξεκίνησε στις 25 Μαρτίου 1995 από τον Ward Cunningham, ονομαζόταν WikiWikiWeb και είχε αρκετούς χρήστες οι οποίοι αργότερα δημιούργησαν τα δικά τους wiki (Wiki, 2002, Wikipedia, 2008) .

4.3.2.1 WIKIPEDIA



Εικόνα 4-5 Home page της Wikipedia

Όπως αναφέραμε και παραπάνω χαρακτηριστική εφαρμογή των wikis είναι η Wikipedia. Είναι από τους πιο δημοφιλείς ιστοτόπους, η συγγραφή της γίνεται από χρήστες από όλο τον κόσμο, που σημαίνει ότι άρθρα μπορεί να προστεθούν ή να αλλάξουν από τον καθένα . Η Βικιπαίδεια (ο όρος προήλθε από το Αγγλικό Wikipedia μία συγχώνευση του όρου web και του εγκυκλοπαίδεια), ξεκίνησε στις 15 Ιανουαρίου 2001 ως συμπλήρωμα στη γραμμένη από

ειδήμονες Nupedia, με ιδρυτή τον Τζίμι Γουέλς και λειτουργεί τώρα από το μη κερδοσκοπικό Ίδρυμα Wikimedia (Wikimedia Foundation). Η Βικιπαίδεια έχει αυξηθεί σταθερά σε δημοτικότητα και διάφορα άλλα wikis προγράμματα έχουν γεννηθεί, όπως το Βικιλεξικό (Wiktionary), τα Βικιβιβλία (Wikibooks) και τα Βικινέα. (Wikinews)

Άρθρα της Βικιπαίδεια αναφέρονται τακτικά από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης και τον ακαδημαϊκό κόσμο, που την εγκωμιάζουν για τη δωρεάν διανομή και έκδοσή της καθώς και για το ευρύ φάσμα που καλύπτει. Οι συντάκτες ενθαρρύνονται να τηρούν μια πολιτική "ουδετερότητας" κάτω από την οποία οι διάφορες απόψεις συγκεντρώνονται χωρίς να γίνεται προσπάθεια να καθοριστεί μια αντικειμενική αλήθεια. Εξαιτίας της ανοικτής φύσης της, η ανακρίβεια είναι το μόνιμο πρόβλημα. Το κύρος της Βικιπαίδειας ως πηγής αναφοράς (π.χ. βιβλιογραφία) είναι αμφισβητούμενο. Έχει επικριθεί επίσης για τη συστηματική τάση προτίμησης της δημοφιλούς άποψης παρά της αξιόπιστης, καθώς και μια σχετική έλλειψη υπευθυνότητας και δικαιοδοσίας σε σύγκριση με τις παραδοσιακές εγκυκλοπαίδειες (Wikipedia, 2008). Παρά τις όσες επικρίσεις που μπορεί να δέχεται, το 2008 η Wikipedia έφτασε να έχει 684 εκατομμύρια επισκέψεις, 75 χιλιάδες ενεργούς χρήστες και 10 εκατομμύρια άρθρα σε περισσότερες από 250 γλώσσες (Wikipedia, 2008).

4.3.3 BLOGS



Εικόνα 4-6 Ενδεικτικό παράδειγμα Blog του PathFinder

Είναι το κομμάτι του παγκόσμιου ιστού με την πιο ραγδαία άνθηση. Τα web blogs ξεκίνησαν από την Αμερική στα τέλη της δεκαετίας του '90, σαν απλές σελίδες με υπερσυνδέσμους,

από εκείνους που γνώριζαν να χρησιμοποιούν την HTML. Τα weblogs άρχισαν να χρησιμοποιούνται ευρέως το 1997, αλλά η μεγάλη εξάπλωση παρατηρήθηκε το 2003, όταν η Google αγόρασε το Blogger.com λογισμικό για weblogs, που διατίθεται δωρεάν στους χρήστες.

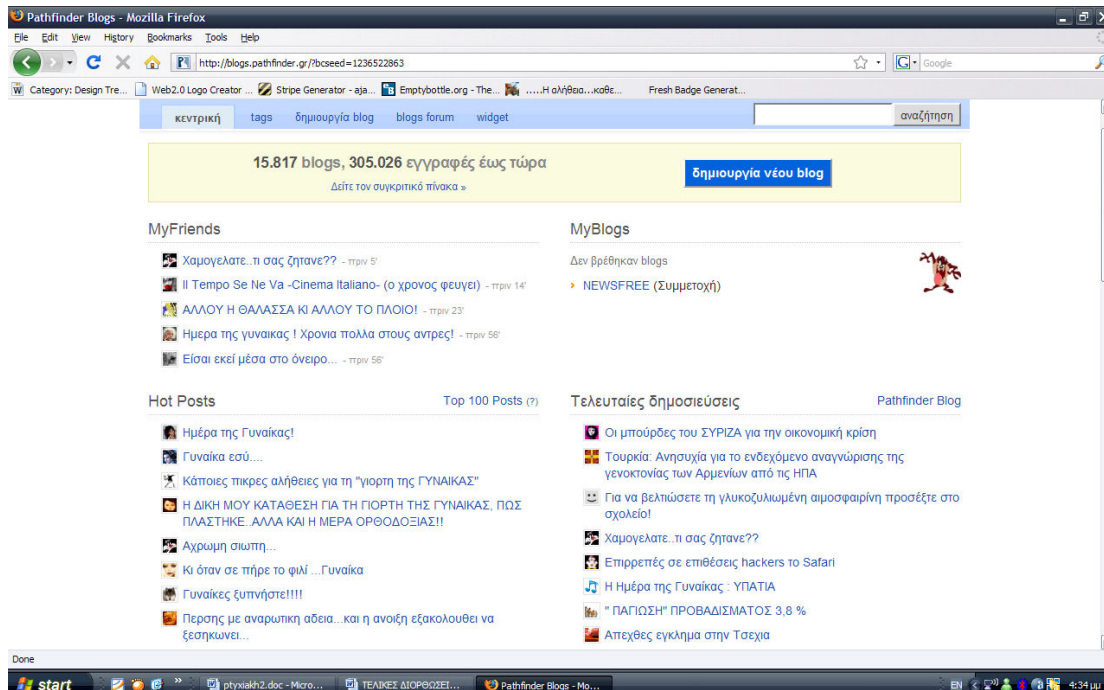
Τα weblogs μοιάζουν με ιστοσελίδες, τα χαρακτηρίζουν όμως, κάποια στοιχεία που τα διαφοροποιούν από αυτές.

Οι bloggers παραθέτουν τις σκέψεις τους, σχολιάζουν και επικοινωνούν με άλλους bloggers ή και με άλλα weblogs. Τα μηνύματα- εγγραφές, συνήθως με την μορφή σύντομων αναφορών (posts), παρουσιάζονται με ανεστραμμένη χρονολογική σειρά. Στις δημοσιεύσεις αυτές οι bloggers έχουν την ευκαιρία να σχολιάσουν και να συζητήσουν γύρω από αυτές στον χώρο του μπλοκ, μέσω μηνυμάτων.

Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα από δύο τύπους blog:

- 1) τα hosted weblogs, τα οποία ο χρήστης δεν χρειάζεται να εγκαταστήσει στον υπολογιστή του κάποιο ανάλογο πρόγραμμα, αλλά το μπλογκ του φιλοξενείται σε κάποιον άλλον υπολογιστή και ιστότοπο, όπως το blogger.com ή το ελληνικό pathfinder.gr.
- 2) τα stand-alone weblogs, για τα οποία ο χρήστης θα πρέπει να εγκαταστήσει το απαραίτητο λογισμικό στον υπολογιστή του. Το σύστημα αυτό προσφέρει περισσότερες δυνατότητες διαμόρφωσης, όμως απαιτεί περισσότερες ειδικευμένες γνώσεις από τον χρήστη. Τέτοιου τύπου λογισμικό είναι οι εφαρμογές του Wordpress.org και του MovableType.org (Ζαρβαλά, 2008).

Ο αριθμός των συνολικών blogs δεν είναι εύκολο να προσδιοριστεί καθώς αναπτύσσονται ραγδαία. Παρόλα αυτά, όμως τον Ιούνιο του 2008 η μηχανή αναζήτησης blogs Technorati όπως αναφέρετε στην Wikipedia (2009), ανάδειξε ότι υπάρχουν 112.8 εκατομμύρια blogs. Ενώ στην Ελλάδα το sync (2008) δείχνει 37.352 καταγεγραμμένα blogs και ο ποιο δημοφιλής παροχέας blog pathfinder.gr (2009) φιλοξενεί 15817 blogs.



Εικόνα 4-7 Home Page του PathFinder Blogs

4.3.4 MASH UPS

Ο συνδυασμός και η χρήση δεδομένων και εφαρμογών από διαφορετικές ιστοσελίδες σε μια, έχει γίνει γνωστό ως mash up. Αυτά υλοποιούνται μέσω ανοιχτών εφαρμογών όπως το APIs' Application Programming Interfaces και συνεισφέρουν στη βελτίωση της λειτουργικότητας των ιστοσελίδων, όπως είναι η υπηρεσία της Google, Google maps, όπου παρέχουν με την ενσωμάτωση χαρτών πληροφορίες για τοποθετήσεις (Καλτσογιάννης, 2007).

4.3.5 TAGGING

Το tagging, είναι η δυνατότητα χαρακτηρισμού με σημασιολογικές λέξεις (tags), ιστοσελίδων, φωτογραφιών, κειμένων και γενικά οποιουδήποτε διαδικτυακού περιεχομένου. Από αυτό έχει αναδειχτεί ο όρος social bookmarking. Οι προσωπικές προτιμήσεις και χαρακτηρισμοί των χρηστών για οτιδήποτε τους ενδιαφέρει μπορούν να ταξινομηθούν και να είναι διαθέσιμοι και στους υπολοίπους. Μια από τις πιο δημοφιλείς ιστοσελίδες είναι το Del.icio.us, όπου οι χρήστες παρουσιάζουν και χαρακτηρίζουν με tags τις αγαπημένες τους ιστοσελίδες (bookmarks), αλλά και το Flickr, όπου οι χρήστες μοιράζονται και χαρακτηρίζουν τις φωτογραφίες τους. Έτσι, από τη μία οι χρήστες οργανώνουν τα δεδομένα

τους πολύ καλύτερα και από την άλλη κοινωνικοποιούνται, γνωρίζοντας και άλλα άτομα μέσα από κοινούς χαρακτηρισμούς για τις φωτογραφίες (Καλτσογιάννης, 2007).

4.3.6 AJAX

Η AJAX (Asynchronous Javascript and XML) δίνει την δυνατότητα να “φορτώνουμε” περιεχόμενο σε ένα μέρος της σελίδας χωρίς να χρειάζεται να κάνουμε reload ολόκληρη τη σελίδα. Πέρα από το εμφανές πλεονέκτημα της βελτιωμένης χρηστικής εμπειρίας του επισκέπτη, υπάρχει και αυτό της ξεχωριστής διαχείρισης διαφορετικών τμημάτων μέσα στην ίδια σελίδα.

Για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να γράφει ένα post σε μία φόρμα ενώ την ίδια στιγμή ψάχνει σε ένα άλλο μέρος της σελίδας για κάποιες σελίδες βάσει ενός όρου. Ένα πιο άμεσο παράδειγμα είναι ο τρόπος με τον οποίο γίνονται τα σχόλιά σας κάτω από τα άρθρα σε μία σελίδα η οποία χρησιμοποιεί την τεχνολογία αυτή. Σε μία απλή φόρμα θα πατούσατε το “submit content” και θα περιμένατε να ξαναφορτώσει ολόκληρη η σελίδα για να δείτε το σχόλιό σας. Τώρα, όμως, βλέπετε πως σας εμφανίζεται ένα μήνυμα για να περιμένετε λίγο και η εμφάνισή του σχολίου σας γίνεται αμέσως χωρίς να αλλάξει κάτι άλλο γύρω από την περιοχή στην οποία έχετε εστιάσει (Webz, 2008).

4.3.7 RSS

Τα Rss (Real Simple Syndication) Feeds, προσφέρουν την δυνατότητα στους χρήστες να λαμβάνουν νέες πληροφορίες από διάφορες ιστοσελίδες, την στιγμή που δημοσιεύονται, χωρίς να χρειάζεται να τις επισκεφτούν. Η ενημέρωση αυτή μπορεί να γίνεται π.χ. στον browser του υπολογιστή χρήστη ή και σε κινητές συσκευές (κινητά τηλέφωνα, PDA). Με αυτόν τον τρόπο η σχέση με το διαδίκτυο γίνεται αμεσότερη (Wikipedia, 2008).

4.3.8 Αντιρρήσεις για τον όρο Web 2.0

Ενώ το Web 2.0 είναι μια από τις πιο ελπιδοφόρες τεχνολογικές προόδους, που έχουν παρουσιαστεί στο διαδίκτυο, παρόλα αυτά όμως, υπάρχει μεγάλη σύγχυση που την περιβάλλει. Πολλοί εμπειρογνώμονες του Web 2.0 είναι μπερδεμένοι σχετικά με τη φύση αυτής της νέας τεχνολογίας και οι απόψεις τους δίστανται όσον αφορά τον ακριβή ορισμό της. Πολλά άτομα αισθάνονται ότι το Web 2.0 δεν είναι διαφορετικό από το Web 1.0, αλλά

είναι η θεώρηση των πραγμάτων σε μια καθαρά τεχνολογική σκοπιά, όπως είπε ο «πατέρας» του WWW Tim Berners Lee (2006), ο οποίος υποστηρίζει σε συνέντευξή του ότι : “το Web 2.0 δεν είναι κάτι νέο και πως ήταν πάντα ένας τρόπος για τους ανθρώπους να συνδέονται μεταξύ τους και ότι δεν υπήρχε τίποτα νέο ή επαναστατικό, αφού στηρίζεται στην τεχνολογία του web 1.0”.

Ο κριτικός internet Paul Graham τονίζει επίσης ότι: “η προοπτική του web 2.0 αναφέρεται στον καλύτερο τρόπο χρήσης του web, μέσω πραγματικής σύνδεσης μεταξύ των χρηστών και τα υψηλότερα επίπεδα αλληλεπίδρασης και όχι στην τεχνολογική εξέλιξη του διαδικτύου”.

Την άποψη ότι δεν υφίσταται η έννοια web 2.0 ενισχύουν ακόμη περισσότερο κάποιοι οι οποίοι πιστεύουν ότι ο όρος ήταν εργαλείο του μάρκετινγκ.

Ο Russell Shaw γράφει ότι: “ο όρος web 2.0 δεν ήταν παρά ένα slogan του μάρκετινγκ, ο οποίος είναι πολύ ευρύς και τα επιμέρους στοιχεία του web 2.0 που όντως υπάρχουν, δεν μπορούν να ομαδοποιηθούν μέσα σε έναν όρο”.

Την άποψη αυτή συμεριζεται και ο Jay Fienberg (icite, 2005), ο οποίος γράφει ότι πρόκειται για ένα “κόλπο” του μάρκετινγκ, εφόσον πολλές επιχειρήσεις είχαν υιοθέτηση τον όρο ώστε να θεωρηθούν καινοτόμες, πολύ πριν συγκεκριμενοποιήσει τον όρο ο Tim O’Reilly.

Ενώ η κοινωνία της τεχνολογίας και του internet συνεχίζει να διχάζεται για το αν το web 2.0 είναι κάτι νέο τεχνολογικά ή είναι απλά ένα άλλο μέσο του marketing, σε γενικές γραμμές ο όρος έχει πλέον καταστεί, η κοινά παραδεκτή έννοια μιας νέας γενιάς διαδικτυακών υπηρεσιών και εφαρμογών, όπου το συνονθύλευμα αυτών αφορά διαφορετικές λειτουργίες και περιεχόμενα. Ωστόσο ένα σύνολο κοινών χαρακτηριστικών επιτρέπει στο web 2.0 να επιβληθεί ως το πρίσμα μέσα από το οποίο θεωρείται το σύγχρονο διαδίκτυο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ (WEB DESIGN)

Web design είναι μια διαδικασία που περιλαμβάνει το σχεδιασμό, τη διαμόρφωση και εκτέλεση των ηλεκτρονικών μέσων διανομής περιεχομένου μέσω Internet, με τη μορφή τεχνολογιών (όπως π.χ. γλώσσες σήμανσης) κατάλληλο για την ερμηνεία και απεικόνιση μέσω ενός web browser ή άλλα web-based graphical user interfaces (GUIs).

Η δημιουργία ιστοσελίδας δεν είναι μια στατική διαδικασία, είναι έκφραση, τεχνική και διαρκής εκμάθηση, καθώς το internet εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς χρησιμοποιώντας νέα εργαλεία και τεχνολογίες (Wikipedia, 2008).

5.1 ΕΙΔΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Οι στατικές ιστοσελίδες είναι απλά HTML έγγραφα και περιέχουν κείμενα, εικόνες, υπερσυνδέσμους (links) π.χ. μενού επιλογών και άλλα στοιχεία. Ο όρος "στατική" δεν αναφέρεται σε κάποιο είδος κίνησης, αλλά στην μονιμότητα του περιεχομένου της ιστοσελίδας. Δηλαδή, για μία στατική ιστοσελίδα το περιεχόμενο είναι δεδομένο κάθε φορά που εμφανίζεται. Για να αλλάξει το περιεχόμενό της στατικής ιστοσελίδας, θα πρέπει να γίνει επεξεργασία της με κάποιο πρόγραμμα κατασκευής ιστοσελίδων, δηλαδή, δεν διαθέτει ειδική περιοχή διαχείρισης του περιεχομένου της (administration area) όπως κάποιο CMS (content managment system).

Μία στατική ιστοσελίδα, είναι κατάλληλη κυρίως για μικρές παρουσιάσεις στις οποίες σπάνια θα χρειαστεί κάποια μελλοντική αλλαγή στο περιεχόμενό της ή προσθήκη επιπλέον περιεχομένου. Σε αντίθετη περίπτωση, είναι πιο πρακτική η χρήση δυναμικών ιστοσελίδων (CMS) (Wikipedia, 2008).

Οι δυναμικές ιστοσελίδες, σε αντίθεση με τις στατικές ιστοσελίδες, δεν είναι απλά HTML έγγραφα, αλλά συμπεριλαμβάνουν προγραμματισμό (σε μία γλώσσα προγραμματισμού κατάλληλη για το διαδίκτυο, όπως π.χ. είναι η php) και ουσιαστικά είναι web εφαρμογές. Η κατασκευή δυναμικών ιστοσελίδων είναι προφανώς πιο πολύπλοκη από τις απλές στατικές ιστοσελίδες, και ο βαθμός δυσκολίας τους εξαρτάται φυσικά από τις λειτουργίες και τις δυνατότητες που περιλαμβάνει η εκάστοτε web εφαρμογή. Στις δυναμικές ιστοσελίδες, το περιεχόμενο της ιστοσελίδας, αποθηκεύεται και αντλείται δυναμικά από μία ή περισσότερες

βάσεις δεδομένων (π.χ. MySQL), ενώ διαθέτουν, εκτός από το frontend (user interface) και το backend (administration area) μέσω του οποίου γίνεται εύκολα η διαχείριση του περιεχομένου της ιστοσελίδας. Έτσι συνολικά η web εφαρμογή συναντάται συνήθως ως CMS (content management system), δηλαδή σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (Wikipedia, 2008).

5.2 ΚΡΙΣΙΜΑ ΣΗΜΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ

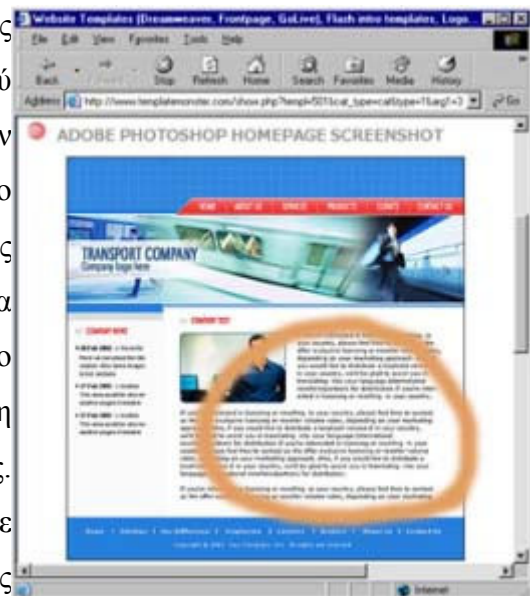
Υπάρχει ένα σύνολο κρίσιμων σημείων, τα οποία πρέπει να λαμβάνει υπόψη ο σχεδιαστής κατά τη διαδικασία ανάπτυξης μιας ιστοσελίδας. Τα περισσότερα από αυτά φέρνουν συνήθως σε σύγκρουση τη γραφιστική και την τεχνική προσέγγιση. Παρακάτω αναφέρονται ενδεικτικά τα κυριότερα από αυτά:

5.2.1 Περιεκτικότητα πληροφορίας

Θα πρέπει κανείς να έχει πάντοτε κατά νου πως μέσα στα 480 χιλιάδες εικονοστοιχεία (που προκύπτουν από μία οθόνη ανάλυσης 800 X 600), πρέπει ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό από την περιοχή της οθόνης να περικλείει χρήσιμη πληροφορία για τον επισκέπτη. Όσο απλή κι αν φαίνεται αυτή η παρατήρηση, εύκολα μπορεί να αποδειχθεί ότι συχνά η πληροφορία αποτελεί το 20% ή ακόμα και μικρότερο ποσοστό της οθόνης που εμφανίζεται στο χρήστη.

Για παράδειγμα, όταν το 20% - 30% της οθόνης καλύπτεται ήδη από τα γραφικά του λειτουργικού συστήματος και του φυλλομετρητή ιστοσελίδων (browser), οι επιλογές πλοήγησης καταλαμβάνουν το 30%, και το κενό μαζί με τα γραφικά και τις εικαστικές απεικονίσεις καλύπτουν και αυτά ένα 20% της συνολικής χωρητικότητας της οθόνης, ο χώρος που τελικά αφιερώνεται στη χρήσιμη πληροφορία για το χρήστη είναι ελάχιστος.

Ο χώρος αυτός μειώνεται ακόμα περισσότερο σε περιπτώσεις που πρέπει να προβληθούν διαφημίσεις



(banners), με αποτέλεσμα ο επισκέπτης να πρέπει να ψάχνει επί ώρα όλη τη σελίδα για να ανακαλύψει τη χρήσιμη γι' αυτόν πληροφορία. Σε εταιρικούς δικτυακούς τόπους, όπου παρέχονται και υπηρεσίες ηλεκτρονικού εμπορίου, το πρόβλημα γίνεται εντονότερο, καθώς βασική απαίτηση του χρήστη είναι να βλέπει όσο το δυνατόν περισσότερα προϊόντα σε μια

5.2.2 Χρήση πολυμεσικού υλικού (multimedia)

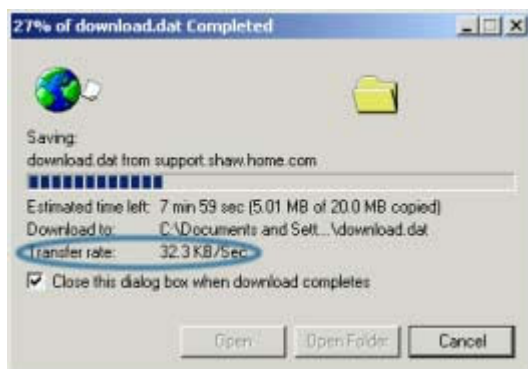
Μολονότι η χρήση πολυμεσικού υλικού σε μια σελίδα καθιστά την παρουσίαση πιο εντυπωσιακή και φιλική προς το χρήστη, η αναπόφευκτη χρονική καθυστέρηση συνήθως κάνει τους σχεδιαστές πολύ προσεκτικούς κατά την ενσωμάτωσή του. Οι εικόνες καλό είναι να μην καταλαμβάνουν μεγάλο χώρο στην οθόνη και να έχουν το μέγεθος που ακριβώς απαιτείται για την παρουσίασή τους. Η συρρίκνωση της εικόνας, που πολλές φορές λανθασμένα χρησιμοποιείται από τους σχεδιαστές, δεν φέρνει τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Αντ' αυτού, όταν θέλουμε να φέρουμε μια εικόνα σε συγκεκριμένες διαστάσεις χρησιμοποιούμε τις μεθόδους της εστίασης και της κοπής, οι οποίες μειώνουν και το μέγεθος της εικόνας. Αφού γίνει αυτό, αποθηκεύουμε την τελική εικόνα σε συμπιεσμένη μορφή (συνήθως JPG ή GIF).

Η κινούμενη εικόνα και το video, παρόλο που επιβαρύνουν το website, είναι αρκετές φορές σκόπιμα. Παρακάτω αναφέρονται ενδεικτικά κάποιες περιπτώσεις που η εφαρμογή τέτοιων μέσων είναι χρήσιμη:

- Απεικόνιση τρισδιάστατων αντικειμένων
- Απεικόνιση αλλαγής καταστάσεων σε αντικείμενα
- Εντυπωσιασμός και εστίαση του ενδιαφέροντος του χρήστη
- Προβολή διαφημιστικών spots
- Προώθηση τηλεοπτικών γεγονότων μικρής χρονικής διάρκειας

Ο ήχος συνηθίζεται να χρησιμοποιείται είτε για σχολιασμό του οπτικού υλικού είτε ως μουσικό "χαλί" που συνοδεύει μια παρουσίαση. Όταν όμως η παρουσίαση έχει μεγάλη διάρκεια και ο ήχος επαναλαμβάνεται συνεχώς, τότε γίνεται ενοχλητικός. Είναι λοιπόν σκόπιμο, οι "μουσικόφιλοι" σχεδιαστές σελίδων, να επιτρέπουν στο χρήστη να επιλέξει τη διακοπή του ήχου όποτε αυτός το επιθυμεί. Σε κάθε περίπτωση χρήσης πολυμεσικού υλικού, πρέπει να δίνεται μεγάλη προσοχή στο τελικό μέγεθος και να μη θυσιάζεται η ουσιαστική πληροφορία (Δικτυωθείτε, 2008).

5.2.3 Ταχύτητα πλοήγησης



Ο σημαντικότερος παράγοντας που πρέπει να υπολογίζεται στη διαδικασία σχεδίασης ιστοσελίδων είναι η ταχύτητα με την οποία θα μπορούν οι χρήστες να "κατεβάσουν" το συνολικό περιεχόμενο στον υπολογιστή τους. Σύμφωνα με τον διακεκριμένο ερευνητή Robert B. Miller, όταν το σύστημα αποκρίνεται στο χρήστη μέσα σε 0,1

δευτερόλεπτα, ο πρώτος θεωρεί ότι το σύστημα έχει άμεση επικοινωνία και ακαριαία απόκριση. Όταν η απόκριση ολοκληρώνεται μέσα σε ένα δευτερόλεπτο, ο χρήστης αντιλαμβάνεται την καθυστέρηση αλλά είναι ακόμη πλήρως ικανοποιημένος από το χρόνο ανοίγματος της σελίδας. Το μέγιστο χρονικό όριο αναμονής, όπως αποδεικνύεται από στατιστικές έρευνες, φτάνει τα 10 δευτερόλεπτα.

Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει το μέγιστο μέγεθος που πρέπει να έχει μια ιστοσελίδα (σε kilobytes), σε σχέση με την ταχύτητα μεταφοράς, έτσι ώστε ο χρόνος αναμονής να μην υπερβαίνει τα 10 δευτερόλεπτα.

Πίνακας 2 Συγκριτικός πίνακας Μεγέθους Ιστοσελίδας

Ταχύτητα Σύνδεσης	Ταχύτητα Μεταφοράς	Προτεινόμενο Μέγιστο Μέγεθος για 10 sec
Modem 56 K	7 K/s (Kbytes/Sec)	70 K
ISDN 64 K	8 K/s	80 K
ADSL 256 K	27 K/s	270 K

Όπως φαίνεται και στον πίνακα, αν μία σελίδα είναι επιβαρυσμένη με πολλά γραφικά, αυτό αποβαίνει σε βάρος της ταχύτητας. Αυτό βέβαια δεν αποτελεί κανόνα για όλους, αφού σε κάποιες περιπτώσεις σκοπός της επιχείρησης είναι να προβληθεί με τον ομορφότερο και εντυπωσιακότερο δυνατό τρόπο, αφηφώντας τη χρονική επιβάρυνση για τους χρήστες της (Δικτυωθείτε, 2008).

5.2.4 Μέγεθος οθόνης

Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι χρήστες διαθέτουν οθόνες με διαφορετική ανάλυση, είναι καλό να υπάρχει μια εικόνα για τη μέση ανάλυση που χρησιμοποιούν ανά πάσα στιγμή οι

περισσότεροι χρήστες στο Διαδίκτυο, και να αξιοποιηθεί ανάλογα κατά το σχεδιασμό των σελίδων. Τέτοια στοιχεία διατίθενται από εταιρίες στατιστικών ερευνών (π.χ. www.statmarket.com). Τα τελευταία χρόνια η χρήση της ανάλυσης 640 X 480 έχει μειωθεί ιδιαίτερα, και πάνω από το 50% των χρηστών του Internet χρησιμοποιεί ανάλυση οθόνης 800 X 600. Είναι λοιπόν χρήσιμο οι σχεδιαστές να χρησιμοποιούν την παραπάνω ανάλυση ως βασική για τη δημιουργία σελίδων, ώστε να αποφεύγεται το κατέβασμα (scroll down), εφόσον βέβαια αυτό δεν προκαλείται ούτως ή άλλως από το μήκος της σελίδας (την κάθετη διάταξη του περιεχομένου επί μακρών) (Δικτυωθείτε, 2008).

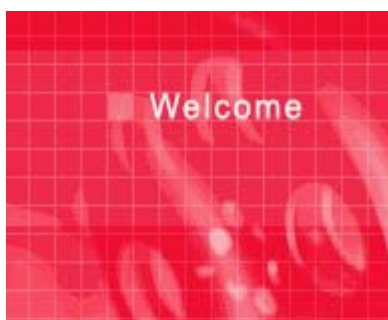
5.3 ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ

Πέρα από τις προτεινόμενες τεχνικές κατά την κατασκευή μιας ιστοσελίδας, υπάρχουν και κάποιες σημαντικές αρχές που αναφέρονται σε ολόκληρο το website, τις οποίες προτείνουμε να εφαρμόζει ο σχεδιαστής του.

Παρακάτω αναφέρονται οι πιο ενδεικτικές:

5.3.1 Αρχική σελίδα

Η αρχική σελίδα είναι η πρώτη με την οποία έρχεται σε επαφή ο χρήστης και σίγουρα παίζει τον κύριο ρόλο στην αξιολόγηση όλου του δικτυακού τόπου από τον επισκέπτη. Πρωταρχικός στόχος της αρχικής σελίδας είναι να απαντά στα ερωτήματα "Πού βρίσκομαι;" και "Τι δείχνει αυτό το site;". Επίσης, στην αρχική σελίδα θα πρέπει να παρουσιάζονται οι



πιο πρόσφατες ανακοινώσεις αλλά και κάποια σημαντικά κομμάτια πληροφορίας που θέλουμε να διαβάσει ο επισκέπτης. Σύνδεσμοι που καλούν εκ νέου την αρχική σελίδα (όπως το HOME) δεν χρειάζονται, καθώς προκαλούν σύγχυση στο χρήστη, δίνοντας του την εντύπωση ότι δεν βρίσκεται στην αρχική σελίδα. Η χρήση των σχετικά κενών πληροφορίας οθόνων εισαγωγής στην αρχική σελίδα, οι οποίες, μετά από κάποιο οπτικοακουστικό εφέ, καταλήγουν στις επιλογές ENTER ή EXIT, συνήθως κουράζουν τους επισκέπτες και στην ουσία δεν τους προσφέρουν καμία ουσιαστική πληροφορία εκτός από την παρουσίαση του λογότυπου της εταιρίας. Σε περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται τέτοιες εισαγωγές, θεωρείται σκόπιμο να καταλήγουν αυτόματα στην κεντρική σελίδα και να παρέχουν τη δυνατότητα στους χρήστες να τις παρακάμψουν. Η μόνη περίπτωση που μπορεί να φανούν χρήσιμες είναι

όταν η επιχείρηση επιθυμεί να φιλτράρει τους πιθανούς χρήστες της και να επιτρέπει την είσοδο μόνο σε αυτούς που πληρούν κάποια συγκεκριμένα κριτήρια (π.χ. σε websites που παρουσιάζονται πληροφορίες μόνο για ενήλικους), (Δικτυωθείτε, 2008).

5.3.2 Πλοήγηση

Ο επισκέπτης ενός δικτυακού τόπου πρέπει να έχει τη δυνατότητα να κινείται με αρκετά εύκολο τρόπο και χωρίς να χάνεται. Συγκεκριμένα, το περιβάλλον πλοήγησης που υπάρχει στη σελίδα θα πρέπει να πληροφορεί το χρήστη σχετικά με τα παρακάτω:

- Πού βρίσκεται
- Ποιες σελίδες ή συνδέσμους έχει ήδη επισκεφθεί
- Πού βρίσκονται οι επιλογές πλοήγησης

Αν και πολλές από τις παραπάνω πληροφορίες παρέχονται απευθείας από το φυλλομετρητή, οι σελίδες του website πρέπει να πληροφορούν τόσο για



τη θέση του χρήστη ως προς το Web αλλά και ως προς το συγκεκριμένο site, όσο και για τη συγκεντρωτική δομή του δικτυακού τόπου, έτσι ώστε να είναι δυνατή η πλήρης κατανόηση του χρήστη για την όλη δομή του ιστότοπου. Τα χρώματα των συνδέσμων (links) θα πρέπει να διαφέρουν από αυτά των απλών κειμένων και θα πρέπει να διατηρείται μια ενιαία λογική στον τρόπο απεικόνισής τους. Οι σύνδεσμοι μεταξύ τους μπορούν και αυτοί να διαφοροποιούνται οπτικά, αφού υπάρχουν τύποι συνδέσμων που εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς:

- Ενσωματωμένοι πληροφοριακοί σύνδεσμοι, που χρησιμοποιούνται για να οδηγήσουν σε μία αναλυτική παρουσίαση ενός θέματος.
- Σύνδεσμοι δόμησης, που συνδέουν τις κεντρικές σελίδες του δικτυακού τόπου και συνθέτουν τη βασική του δομή
- Σύνδεσμοι συσχέτισης (εξωτερικά links), που αναφέρουν στους χρήστες σελίδες παρόμοιας πληροφορίας με αυτή που διαβάζουν (Δικτυωθείτε, 2008).

5.3.3 Δυνατότητα αναζήτησης πληροφορίας



**Search
this site**

Κάθε σωστά διαμορφωμένο site παρέχει στους χρήστες έναν εναλλακτικό τρόπο εύρεσης πληροφοριών από αυτόν της πλοήγησης: μια μικρή μηχανή αναζήτησης στο ίδιο το site, καθώς και η επιλογή του Map που έχουν υιοθετήσει τον τελευταίο καιρό οι σχεδιαστές έχει εξυπηρετήσει

τον σκοπό αυτό. Αν και αυτό το χαρακτηριστικό δεν είναι απαραίτητο για ιστότοπους που δεν περιέχουν μεγάλη ποσότητα πληροφοριών, σε εταιρικά websites που παρουσιάζουν λίστες με προϊόντα ή υπηρεσίες, ανακοινώσεις και δημοσιεύσεις, αυτή η υπηρεσία θεωρείται απαραίτητη, αφού βοηθά το χρήστη να ανακαλύψει και να μεταβεί στην πληροφορία που τον ενδιαφέρει πολύ γρήγορα (Δικυωθείτε, 2008).

5.4 ΤΡΟΠΟΙ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ

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 οπτικοαουστικών 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. Η αναζήτηση συγκεκριμένης πληροφορίας στο Internet θα πρέπει να ολοκληρώνεται όσο το δυνατόν γρηγορότερα και με τον λιγότερο δυνατό κόπο, 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 (Δικτυωθείτε, 2008).

5.5 Ενσωμάτωση Ευχρηστίας σε ένα σύστημα

Σύμφωνα με τον Jakob Nielsen(2005) οι δέκα όροι που πρέπει να πληρούνται για να ικανοποιούνται οι απαιτήσεις ευχρηστίας ενός συστήματος είναι:

- Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος, το σύστημα πρέπει να κρατά πάντα ενημέρους τους χρήστες για την κατάστασή του, μέσω κατάλληλων πληροφοριών απόκρισης, μέσα σε λογικό χρονικό διάστημα.
- 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.

- 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.
- 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.
- Παρεμπόδιση σφαλμάτων, ένας καλός σχεδιασμός που αποτρέπει προβλήματα εκ των προτέρων είναι πολύ καλύτερη τεχνική από τη χρήση μηνυμάτων λάθους.
- 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.
- 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.
- *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.
- *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.
- 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.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: MSN.COM

Το MSN (Microsoft Network) είναι ένα σύνολο με υπηρεσίες Internet που παρέχονται από τη Microsoft, η οποία κυκλοφόρησε την ηλεκτρονική υπηρεσία στις 24 Αυγούστου 1995, για να συμπέσει με την κυκλοφορία του λειτουργικού συστήματος των Windows '95. Το φάσμα των υπηρεσιών που προσφέρονται από το MSN έχει μεταβληθεί σημαντικά από την αρχική του θέση το 1995. Το MSN κάποτε ήταν μια απλή online υπηρεσία για τα Windows 95, σε ένα φιλόδοξο πείραμα διαδραστικών πολυμέσων περιεχομένου στο Διαδίκτυο που προηγήθηκε της εποχής του, και μία από τις πιο δημοφιλή dial-up υπηρεσίες παροχής Internet.

Η Microsoft χρησιμοποίησε το MSN ως σήμα για την έναρξη και την προώθηση πολλών δημοφιλών υπηρεσιών βασισμένες στο διαδίκτυο, στα τέλη της δεκαετίας του 1990, κυρίως όπως το Hotmail και το Messenger. Κάποιες από αυτές τις υπηρεσίες αναδιοργανώθηκαν το 2006 κάτω από ένα νέο εμπορικό σήμα, το Windows Live. Το MSN είναι από τα πιο σημαντικά portal παγκοσμίως. Πολλοί άνθρωποι το επισκέπτονται καθημερινά, καθώς προσφέρει πληθώρα περιεχομένου και είναι σήμερα στην 6^η θέση παγκοσμίως σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία του alexa.com.

Οι υπηρεσίες e-mail και Messenger έχουν κάνει την παρούσα ιστοσελίδα πάρα πολύ γνωστή παγκοσμίως.

Ο λόγος επιλογής της συγκεκριμένης ιστοσελίδας, ως μελέτης περίπτωσης έγινε όχι μόνο λόγω της ευρείας επισκεψιμότητας του και της εγκυρότητας του, αλλά και επειδή σύμφωνα με το archive.org, το οποίο παρέχει παλαιότερες εκδόσεις ιστοσελίδων, υπήρχε περιορισμός στοιχείων για άλλες αξιόλογες ιστοσελίδες, των οποίων να έχουν καταχωρηθεί οι εκδόσεις από το 1996 όπως το Msn.com.




Εικόνα 5-1 MSN 1996-1998

Στην έκδοση του 1996 πρόκειται για μία απλή σχεδίαση (εν συγκρίσει με τις επόμενες εκδόσεις) η οποία αποτελούσε την αρχική εικόνα του internet explorer και περιλαμβάνει:

1. την κυριαρχία του άσπρου ως φόντο της σελίδας
2. την ελαφρά απόχρωση του πράσινου στο header καθώς και στο footer, κάνοντας έτσι εμφανή αρχιτεκτονικό διαχωρισμό της σελίδας
3. γίνεται χρήση διαφημιστικού υλικού με την μορφή banner το οποίο καταλαμβάνει σχεδόν όλο το header και λειτουργεί ως υπερσύνδεσμος
4. πάνω δεξιά προβάλλεται το λογότυπο της ιστοσελίδας καταλαμβάνοντας πολύ μικρό χώρο
5. το κείμενο που περιλαμβάνει η σελίδα είναι λιτό σε έντονη γραφή με λέξεις που λειτουργούν ως υπερσύνδεσμοι, καθώς και ευκολονόητη λεκτική γραφή προσδίδοντας ακριβώς και μόνο την χρήση της σελίδας

6. δεν γίνεται χρήση πολλών φωτογραφιών παρά μόνο μία η οποία είναι σε μικρό μέγεθος και λειτουργεί ως υπερσύνδεσμος
7. επειδή η χρήση του διαδικτύου τότε ήταν περιορισμένη και οι χρήστες δεν ήταν εξοικειωμένοι με τις λειτουργίες του, η ιστοσελίδα παρέχει ένα εύκολο και κατανοητό εγχειρίδιο εκμάθησης των λειτουργιών του internet
8. σε αυτό το σημείο και ακριβώς κάτω από το κυρίως κείμενο προβάλλεται το λογότυπο της ιστοσελίδας σε χρωματισμούς μαύρου και πράσινου και ολοκληρώνεται με την χρήση σλόγκαν (slogan)
9. μια οριζόντια γραμμή αρκετά εμφανή κάνει τον διαχωρισμό των πληροφοριών που παρέχονται από το κείμενο με τις λεκτικές διαφημίσεις που ακολουθούν στο κάτω μέρος του site
10. στο σημείο αυτό και καταλαμβάνοντας αρκετό χώρο προβάλλονται οι υπηρεσίες που παρέχει η Microsoft με την χρήση υπερσυνδέσμων
11. το footer περιλαμβάνει το μενού περιήγησης της ιστοσελίδας σε τρεις σειρές και με την χρήση λέξεων έντονης γραφής και υπογραμμισμένες, που λειτουργούν ως υπερσύνδεσμοι περιήγησης μέσα στην ιστοσελίδα
12. χρήση διαφήμισης του internet explorer με δυνατότητα ελεύθερης απόκτησής του
13. λεκτική απεικόνιση των δικαιωμάτων της ιστοσελίδας



Get \$10 off any purchase of \$30 or more this holiday season at wine.com.

NOVEMBER 28

SEARCH the Web go

Home
Hotmail
Search
Shopping
Money
People & Chat
Passport sign in

Free download
MSN Messenger Service

Get what you like
Personalize this page

Send Godiva Chocolates
This Holiday Season

Click Here

Autos

Business

Careers

Computing & Web

Entertainment

Games

Health

Holiday Fun *New!*

Home & Loans

Local Guides *New!*

MSN Update

News

Personal Finance

Radio & Video

Research & School

Sports

Travel

Women

Air Tickets Buy Music Free Games Maps

Auctions Downloads Get Online Stock Quotes

Buy Books E-cards Home Pages More ...

Slide show: Hubble telescope images



Also today

- Top 10 tax deductions
- What manly men read
- Save: off-season travel
- Take Barbie on a trip

Scenic views from space

Make the connection

- Top wireless phones
- Anxiety at social events?
- Send a holiday e-card



The shy man's dating guide

MESSAGE CENTER

E-mail

Hotmail Member Name:

Password:

 go

Sign up for free e-mail

People & Chat

Build a community

Cool Communities

Emoticon Lobby Chat

Chat's new features

HELP

Only on MSN

Hungry for freebies?
[Find plenty here](#)

Y2K is coming: Enter to win a cool survival kit

Send a free holiday e-card, and we'll give to the Boys & Girls Club

News

MSNBC News

- Ulster Unionists adopt peace plan
- Russian artillery pounds Grozny
- U.S. to allow Mobil-Exxon merger

Slate

- Should I turn in the grocery store grazer?

Local Lookups

[Yellow Pages](#)

[White Pages](#)

[Weather](#)

[Find a Job](#)

[Personals](#)

[Maps](#)

[Event Tickets](#)

[Sports Scores](#)

[TV Listings](#)

Links & Resources

From MSN

[Fast Internet Access](#)

[International MSN sites](#)

[MSN on your cell phone](#)

From Microsoft

[Microsoft.com](#)

[bCentral](#)

[Windows Update](#)

[Office Update](#)

[Buy software online](#)

Other Resources

[Contact us](#)

[Set as your home page](#)

[Get Internet Explorer](#)



Personal Finance

MoneyCentral Stock Quotes

[DLdirect](#) [Scottrade.com](#) [TD Waterhouse](#)

Symbol	Name	Last	Chg	%Chg
\$INDU	Dow Jones Industrials Index	10,988.910	unch	0.00%
\$XAXX	Amex Composite Index	830.400	+5.250	+0.64%
\$COMPX	Nasdaq Combined Composite Index	3,447.810	+27.310	+0.80%
\$SINX	S&P 500 Index	1,418.620	-0.460	-0.03%

Add your own symbols

[News](#) [Market Report](#) [Top 10 Lists](#) [Trading](#)

[Find symbol!](#)

Quotes supplied by Standard & Poor's Comstock and delayed at least 20 minutes.

Spotlight



The season's in full bloom — find gifts in a hurry

[We've got flowers, jewelry and easy stocking stuffers.](#)

Find it for the Holidays

[Gift Finder](#)

[Shops near you](#)

[Express gifts](#)

[Extreme gifts](#)

[Best-selling books](#)

[Chart-topping music](#)

[Hottest auctions](#)

[Pokemon!](#)

[Hotel rooms](#)

[Gourmet food](#)

[More on eShop..](#)


PERSONALIZE this page in 3 easy steps!

©1999 Microsoft Corporation. All rights reserved.
[Terms of Use](#) [Advertise](#) [TRUSTe Approved Privacy Statement](#) [GetNetWise](#)

Εικόνα 5-6-1 MSN 1999

Το MSN το 1999 μπαίνει σε ένα νέο μοτίβο σχεδίασης το οποίο θα κρατήσει σχεδόν το ίδιο τα επόμενα χρόνια. Από μικρή σε έκταση και περιεκτική η σελίδα γίνεται πιο μεγάλη και με πλούσια θεματολογία. Η αρχιτεκτονική σχεδίαση και η θεματολογία γίνονται εμφανή στην αρχική σελίδα, με το μπλε χρώμα να κατακτά ενεργό ρόλο κυρίως ως διαχωριστικό στοιχείο θεματολογίας. Πέραν αυτού όμως αυτή η έκδοση έχει και άλλες αλλαγές -που θα σηματοδοτήσουν μια νέα σχεδιαστική εποχή για την σελίδα :

1. οι διαφημίσεις έχουν ενεργό ρόλο στην σελίδα. Στο πάνω μέρος (header) της σελίδας. Επίσης και σε άλλα σημεία (δεξιά και αριστερά της σελίδας) προβάλλονται ομαδοποιημένες διαφήμισης, καταχωρημένες σε κατηγορίες και με την βοήθεια λέξεων-κλειδιών αλλά και banner οι οποίες χρησιμοποιούνται ως υπερσύνδεσμοι.
2. το λογότυπο εμφανίζεται πάλι με αλλαγές τόσο στο μέγεθος και στο χρώμα, όσο και την σχεδίαση και για πρώτη φορά συμπληρώνεται η λέξη της Microsoft στο κάτω μέρος του.
3. ένα ακόμα στοιχείο που θα ακολουθήσει και για αρκετά χρόνια μετά (αλλάζοντας μορφή) είναι η προβολή της ημερομηνίας στο πάνω και δεξιά μέρος.
4. ιδιαίτερη έμφαση δίνετε στην μηχανή αναζήτησης προβάλλοντάς την στο πάνω μέρος της σελίδας σε μπλε φόντο.
5. λεπτομερειακή ανάλυση των περιεχομένων με την χρήση δεύτερου μενού στα αριστερά της σελίδας.
6. για πρώτη φορά γίνεται χρήση slide show για την αναπαραγωγή ενός θέματος.
7. παροχή δωρεάν υπηρεσιών e-mail με την δυνατότητα εισαγωγής με ιδιωτικού κωδικού πρόσβασης.
8. Στο μέσο της σελίδας και προς τα κάτω ενδιάμεσα σε διαφημίσεις βλέπουμε την προβολή σε τίτλους των υπηρεσιές “Νέα” αλλά και “Χρηματιστηρίου” διαχωρισμένες έντονα με την χρήση του μπλε χρώματος στους κύριους τίτλους των κατηγοριών.
9. το footer της σελίδας περιλαμβάνει σε γενικές γραμμές ότι και οι προηγούμενες εκδόσεις, με την πρόσθεση στοιχείων όπως, η δυνατότητα στον χρήστη να δημιουργήσει μια σελίδα προσαρμοσμένη στις ανάγκες του (Personalization).



Get 20% off Holiday Flowers @ 1-800-FLOWERS.COM with Passport express purchase

DECEMBER 17

>> SEARCH the Web go HELP

Home **Hotmail** **Search** **Shopping** **Money** **People & Chat** Passport sign in

Cook like a champ: Foreman grill, \$60

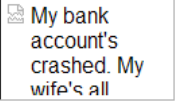
Snap this! Canon digital camera, \$100 off

get them all click here

Autos
Business
Careers
City Guides
Computing & Web
Entertainment
Games
Health
Holidays
House & Home
Kids
Learning & Research
Love & Relationships
News
Pets & Animals
Radio & Video
Sports
Travel
Women

Air Tickets **Save on Books** **Greeting Cards** **Personals**
Bargain Center **Downloads** **Maps** **Stock Quotes**
Holiday Music **Free Games** **MSN Explorer** **More...**

Why men hate the holidays: 4 reasons


All-purpose cheer

- 13 digital camera deals
- Lose the stress: 13 tips
- Free the puppies' game

Today on MSN

- Ellen on 'Will & Grace'
- New ballot snafu?
- 3 'chicks' rate flicks
- Build your own PC

Huge photo album **Pop shots:** Britney & 'N Sync's Vegas jackpot

E-mail
Hotmail Member Name:
Password: go

[Sign up for free e-mail](#)

Communities
Are we alone?
Chat
[Find love online](#)

Holiday Helpers
[How long will you live?](#)
[Where's your ex now?](#)
[Find answers fast](#)

[Stuff stockings with sleek travel clocks. \\$15](#)

[Pooh in a present: cool Disney-grams. \\$30](#)

News
MSNBC News

- Ala. cleans up after killer tornadoes
- Bush to make Powell pick official
- Winter freezes heartland in place

Politics -- from Slate

- Bush waits for the Electoral College. plus today's top election news.

Slate

- What women want? Not this movie

Local Lookups
[Yellow Pages](#)
[White Pages](#)
[Weather](#)
[Find a Job](#)
[Apartments](#)
[Local Radio](#)
[Event Tickets](#)
[Sports Scores](#)
[TV Listings](#)
[More...](#)

Spotlight
 Yes, this bear is stuffed with chocolate
[Sweet holiday treats](#)

Links & Resources
From MSN
[Fast Internet Access](#)
[Get MSN Companion](#)
[MSN on your cell phone](#)
[MSN Messenger Service](#)
[New MSN Explorer](#)

From Microsoft
[microsoft.com](#)
[bCentral](#)
[Windows Update](#)
[Office Update](#)

MSN Worldwide
[Canada](#)
[Mexico](#)
[More sites...](#)

Other Resources
[Contact us](#)
[Set as your home page](#)

MoneyCentral Stock Quotes

[Fidelity Investments](#) [Datak Online](#) [Patsgon.com](#) [USA](#) [E-TRADE](#)

Symbol	Name	Last	Chg	%Chg
SINDU	Dow Jones Industrials Index	10,434.980	-240.030	-2.25%
\$XAXX	Amex Composite Index	865.210	-5.190	-0.60%
\$COMPX	Nasdaq Combined Composite Index	2,653.270	-75.240	-2.76%
SINX	S&P 500 INDEX	1,312.150	-28.780	-2.15%

[Find symbol](#)

Quotes supplied by Standard & Poor's Comstock and delayed at least 20 minutes.

Shopping Shortcuts
Editor's Picks:
[Hot Scooter Savings](#)
[Holiday Gift Favorites](#)
[Nordstrom Gift Shop](#)
[More...](#)

Search eShop for:
 Top 3

Shops
[Quick Holiday Gifts](#)
[Cool Gifts - 20% Back](#)

Shopping

eShop Sales & Deals

Sales & Deals

10% off CD Players at [800.com](#)
Poinsettias! Starting at \$29.99
[More in the Bargain Center](#)

Popular Picks
[Holiday Savings at Disney](#)
[Harry and David Fruit Gifts](#)
[RadioShack shipping deal](#)

How to buy...

[MP3 players](#)
[DVD players](#)
[Digital cameras](#)

Sign up for Sales & Deals e-mail

[Return to Top](#)

©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.
[Terms of Use](#) [Advertise](#) [TRUSTe Approved Privacy Statement](#) [GetNetWise](#)

Εικόνα 5-6-2 MSN 2000

Το 2000 δεν σηματοδοτεί πολλές αλλαγές για το MSN. Η σελίδα ακολουθεί το ίδιο αρχιτεκτονικό μοτίβο με την προηγούμενη έκδοση κάνοντας μικρές επεμβάσεις όπως:

1. επιστρέφει η έγχρωμη πεταλούδα στο λογότυπο που σε αυτήν την έκδοση εμπλουτίζετε με γαλάζιο φόντο και κίνηση με την χρήση του Macromedia Flash, το οποίο όπως θα δούμε και στις επόμενες εκδόσεις θα παίζει σημαντικό ρόλο στην σχεδίαση της ιστοσελίδας.
2. εμπλουτίζετε η θεματολογία με την εισαγωγή μιας νέας κατηγορία που αναφέρετε στις αγορές.
3. την κατηγορία αυτή την εμπλουτίζουν με την εισαγωγή μιας ακόμα μηχανής αναζήτησης που αναφέρεται μόνο στην αναζήτηση ηλεκτρονικών καταστημάτων.
4. και λόγω του μήκους της σελίδας στο footer εισήχθη η επιλογή να επιστρέφει ο χρήστης στην κορυφή της σελίδας.

Special Offer When You Open an Ameritrade® Account. Help

msn MSN Home My MSN Sign In 1 Monday, Dec 17

MSN Home | My MSN | Hotmail | Search | Shopping | Money | People & Chat

0% Introductory APR* MSN Titanium Visa Card Find your old friends again.

5 simple steps to repair your credit

Got bills? Manage money online, simple & free

3 months free* MSN Internet Access

Explore

- Air Tickets
- Auctions
- Buy Books
- Buy Music
- Downloads
- Gifts Under \$50
- Holiday Flowers
- Hotel Deals: From \$45
- Internet Access Specials
- MSN Exclusive Deals
- Send Money
- Wireless Updates
- More...

Play

- Share Photos
- Hear Music
- Free Games
- Broadband Showcase
- Greeting Cards
- Horoscopes
- Personals
- Cartoons
- Chat Rooms
- Instant Messaging
- Lottery Results
- More...

Find

- Stock Quotes
- Yellow Pages
- White Pages
- Old Friends
- People on MSN
- Traffic Updates
- Maps & Directions
- Calendar
- Weather
- Event Tickets
- Find a Job
- Get an Apartment
- Classifieds
- Sports Scores
- TV Listings
- More...

MSN Worldwide

- US - Spanish
- Canada
- Mexico
- UK
- India
- More...

Today on MSN

- No sign of bin Laden
- Avoid office friendships?
- Monday night NFL preview
- Find love on the Internet

Strictly Business

- Buying a home? You may spend less if you wait
- High-speed 'Net: free trial
- No 'Love' for Nirvana
- 4 ways to cut biz costs

Race to the finish

- New US-China arms race?
- 5 idyllic retirement spots
- Christmas dinner by mail

Boom & bust

- 5 keys to smooth sailing on an up & down income

Seasonal flower gifts

Festive florals: poinsettias, candy cane roses & more

- New hockey 'helmet-cam' brings fans onto the ice
- Sexiest music videos: See Britney's 'I'm a Slave 4 U'

MSN Top Headlines more...

MSNBC News

- Anti-Talban troops parade al-Qaida prisoners
- U.S. reopens Kabul embassy
- Arafat: Israel stepping up actions

Slate: Opinion & Commentary

- The man who should have won 'Project Greenlight'

ESPN Sports

- Arena manager: Bob Knight offered to fight
- Bottle-tossing Browns fans delay game
- How O'Leary was found out at Notre Dame

CNBC on MSN Money more...

Stock Quotes

Datek | Ameritrade | ShareBuilder | Citi

Symbol Name	Last Change	% Chg
\$INDU Dow	9,909.20 ▲	+98.05 +1.00%
\$COMPX Nasdaq	1,979.86 ▲	+26.69 +1.37%
\$INX S&P	1,134.80 ▲	+11.73 +1.04%

Quotes by S&P, 20 min. delay Update

Get Quote

Market Report | News | Top 10 | Trading

MSN Shopping more...

Today's Sales & Deals

- Unique gifts & free shipping!
- Sale gifts at Eddie Bauer
- 20-35% off last minute gifts!
- Free shipping from Fossil
- Free phone from Cingular!

What's Hot Right Now

Blue Nile: Get \$20 back! | Gift Advice | Liquidations | Robot Pets | Go Wireless

MSN Specials more...

Seasonal Sounds

Listen to classic Christmas carols online via 'holiday radio'

Holidays

- Wacky & free holiday screensavers
- Hosting a party? Holiday home decor tips

This Week on MSN

- How do honey bees talk? Animal quiz
- Winter Olympics' most thrilling event?

MSN Links & Resources more...

<p>From MSN</p> <ul style="list-style-type: none"> Resource Center Try MSN TV Calendar & Reminders Internet access deals Get an MSN Companion MSN on your cell phone MSN Messenger Free MSN Explorer Set MSN as your Homepage 	<p>From Microsoft</p> <ul style="list-style-type: none"> Microsoft.com Small Business Services New online privacy quiz Windows Update Office Tools Pocket PC Xbox.com 	<p>Local Resources</p> <p>ZIP <input type="text"/> <input type="button" value="Go"/></p> <p>Get local news, weather, and regional information for any city</p>
---	---	---

Other Resources

- Contact MSN
- Get Help with MSN
- Advertise on MSN

Search the Web

2

MSN Channels

- Autos
- Business
- Careers
- City Guides
- Entertainment
- Games
- Health
- Holidays 3
- Last-minute Gifts, Kids' Gifts, Electronics
- House & Home
- Kids
- Learning & Research
- Love & Relationships
- Music & Radio
- News
- Pets & Animals
- Sports by ESPN
- Tech & Gadgets
- Travel
- WindowsXP Central
- Women

My MSN

Visit My MSN to get your Hotmail, stock quotes, local weather and more!

Spotlight

Romance on your wish list? Turn him into a sexy Santa

Featured Today

Expedia Travel Deals

Find the cheapest fares for luxury cruises, flights, and other excursions

- ADD Expedia Travel Deals to My MSN Page

msn More Useful Everyday

MSN Home | My MSN | Hotmail | Search | Shopping | Money | People & Chat 7

©2001 Microsoft Corporation. All rights reserved. Terms of Use Advertise TRUSTe Approved Privacy Statement GetNetWise

Εικόνα 5-6-3 MSN 2001

Στην έκδοση αυτή βλέπουμε με μια πρώτη ματιά την αλλαγή των χρωμάτων στην σελίδα. Και από δω και στο εξής το μπλε θα γίνει το σήμα κατατεθέν της ιστοσελίδας, κυρίως στο φόντο. Η αρχιτεκτονική σχεδίασης της σελίδας παραμένει ίδια με τις τελευταίες εκδόσεις, με κύριες αλλαγές στον διαχωρισμό της κύριας θεματολογίας με τις κατακόρυφες στήλες δεξιά και αριστερά με τα περιεχόμενα της σελίδας, καθώς επίσης και:

1. στο header εκτός από τις διαφημίσεις εμφανή είναι και η προέκταση των επιλογών του μενού/ tabs/ καρτέλες, με πρωταρχικό ρόλο να δίνετε στην καρτέλα “MyMSN”, δίνοντας στον χρήστη όπως είπαμε και σε προηγούμενη έκδοση να έχει την σελίδα με τα στοιχεία της επιλογής του .
2. η μηχανή αναζήτησης αλλάζει μέγεθος και θέση, μετατοπίζοντας την στα δεξιά και πάνω.
3. το μενού με τα “κανάλια”- θεματικές ενότητες - της σελίδας μετατοπίζονται από αριστερά στα δεξιά.
4. εμπλουτισμός της σελίδας με νέες κατηγορίες θεματολογίας όπως η MSN Specials και η MSN Links & Resources. Με δυνατότητα στην δεύτερη να μαθαίνει ο χρήστης νέα από την πόλη της επιλογής του.
5. για πρώτη φορά βλέπουμε την δυνατότητα επικοινωνίας του χρήστη με την σελίδα. Αλλά και η παροχές βοήθειας και οι οδηγίες για την παροχή διαφήμισης να γίνονται όλο και πιο σταθερά στοιχεία στην σελίδα.
6. το λογότυπο επιστρέφει στο footer, όπως και σε παλαιότερη έκδοση και σε αυτή την έκδοση με την συμπλήρωση ενός σλόγκαν.
7. μαζί με το λογότυπο στο footer εμφανίζεται και το μενού της σελίδας με την μορφή που έχει και στην κορυφή.

Search Classmates' 28 million members by current or MAIDEN names! Help

msn MSN Home My MSN Sign In Sunday, Dec 1

MSN Home | My MSN | Hotmail | Search | Shopping | Money | People & Chat

Search the Web:

A Holiday Bash for Less Cash
10 budget party tips

Why we kits under mistletoe
What to buy a party host

Free Gift with Purchase at [Gotiva.com-Shop Now!](#)

MSN Internet Services
Broadband Access
Internet Access Specials

Find
Air Tickets
Auto Price Quotes
Books
Build a Family Tree
Find a Job
Get an Apartment
Hotel Deals
Maps & Directions
Old Friends
Personals
Weather
White Pages
Yellow Pages
More...

Shop
Auctions
Buy Flowers just \$30
Buy New Music
Pearl Strand \$39.99
Rent DVDs - Try FREE
Send Gourmet Gifts
Send Money
Toys & More
Used Car Deals
More...

Fun
Better MSN Messenger
Cartoons
Downloads
Event Tickets
Games
Go Mobile
Greeting Cards
Hear Music
Horoscopes
Lottery Results
Movie Times
People on MSN
Share Photos
Sports Scores
TV Listings
More...

How Bad is Your Credit?

13 Greatest Christmas Movies
It's a "Wonderful" list
Flicks you'll never forget, plus a few surprise picks
You don't save? No way! 20 fun (& easy) ways to start
New cars on the lots: See the 60 latest models

Today on MSN
• NFL scores & updates
• Resumes bosses love
• Play holiday 'Bejeweled'
• Where celebs hang out

Family Matters
• 27 healthy kids' snacks
• Gifts Dad would love
• How's your love life?
• Kids: Get the 411 on Britney, Avril & more

Your Money
• Your cell phone: uncool?
• How 10 directors got rich
• When to refinance

Take Christmas, to go
Download 'traveling' music from more than 50 top stars

MSNBC News
• WashPost: U.S. facing bigger bill for Iraq war
• U.N. teams probe suspect Iraqi sites
• Pros, cons of pro sports: How your city rates

Slate: Opinion & Commentary
• Will computers ever replace journalists?

ESPN Sports
• Latest football bowl game projections
• USC dlobbers Notre Dame
• Will Tonya Harding, or us, ever learn?

MSN Shopping
What's Hot Right Now
• Luxury gifts at [Horchow](#)
• Digicam sale at [Ritz](#)
• How to buy a diamond
• Portable DVD player \$197
• Sexy gifts under \$25
• Burberry scarves \$59.99

DVD changer - low price

Today's Sales & Deals
Have a stylish holiday: Get free shipping when you buy Dockers at KOHL'S

CNBC on MSN Money

Find a Broker
Ameritrade | TD Waterhouse | ShareBuilder | Trade Now

Name	Last	Change	% Chg
Dow	8,896.09	-35.59	-0.40%
S&P	936.31	-2.56	-0.27%
NASDAQ	1,478.78	-9.16	-0.62%

Quotes by S&P, 20 min. delay

Get quote:

Insurance Quotes | Pay Bills Online | Market Report | News | Top 10 Lists

MSN Specials

Your City's Best
Chic (Time Credit) Rediscover fun shops, hip restaurants & more

Holiday Cheer
• Which toys do kids want this year?
• Holiday books your children love

This Week on MSN
• See cute women looking for dates
• Check out the latest DVD releases

MSN Links & Resources

From MSN	From Microsoft	Local Resources
Broadband Access	Microsoft Products	ZIP: <input type="text"/> <input type="button" value="Go"/>
Internet Access Deals	Office Tools	
Internet Software	Pocket PC	
MSN Alerts	Small Business Services	Get local news, weather, and regional information for any city
MSN Messenger	Windows Update	
MSN on your Cell Phone	Xbox.com	
Resource Center	Other Resources	
Try MSN TV	Advertise on MSN	
	Contact MSN	
	Get Help with MSN	

MSN Channels

Autos
Business
Careers
City Guides
Entertainment
Movies, Music, TV
Family
Games
Health
Holiday
House & Home
Kids
Learning & Research
Love & Relationships
News
Slate Magazine
Sports by [ESPN](#)

Tech & Gadgets
Travel
Women

My MSN
New and improved!
Customize your own page with local news, weather, and more!

Spotlight
Is this the hottest car yet for 007?

Featured Today

AP Entertainment News
Daily headlines about music, film, television and more!

ADD AP Entertainment News to My MSN Page

MSN Worldwide
US - Spanish
Australia
Canada
China
Germany
India
Japan
Korea
Mexico
Singapore
UK

Make this my home page | Back to top

MSN - More Useful Everyday

MSN Home | My MSN | Hotmail | Search | Shopping | Money | People & Chat

©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Terms of Use Advertise Updated TRUSTe Approved Privacy Statement GetNetWise

Εικόνα 5-6-4 MSN 2002

Η σχεδίαση του 2001 του 2002 και του 2003 -που θα δούμε στην συνέχεια- δεν προστάζει ιδιαίτερες αλλαγές. Σε αυτήν την έκδοση οι πιο εμφανής αλλαγές είναι:

1. το χρώμα του φόντου γίνεται πιο απαλό από σκούρο που ήταν.
2. δεν γίνεται χρήση flash στο λογότυπο
3. η μηχανή αναζήτησης μετατοπίζεται πάλι κάτω από το κύριο μενού.
4. την θέση πάρω δεξιά που η προηγούμενη έκδοση περιλάμβανε την μηχανή αναζήτησης, σε αυτήν την έκδοση διαφημίζει την νέα έκδοση υπηρεσιών του MSN.
5. στο κάτω μέρος της σελίδας δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να κάνουν την σελίδα κεντρική στον υπολογιστή τους.

2003

The screenshot shows the MSN homepage for December 30, 2003. The layout is clean and organized, with a blue header and a white main content area. The navigation bar includes links for MSN Home, My MSN, Sign In, and a search bar. The main content is divided into several sections, each with a small image and a headline. The right sidebar contains a list of featured channels and movie trailers. The bottom of the page has a footer with copyright information and a 'Go to My MSN' button.

Όπως προαναφέραμε το 2003 με τα προηγούμενα δύο έτη δεν έχουν μεγάλες διαφορές μεταξύ τους. Η μόνη διαφορά είναι ότι σε αυτήν την έκδοση δεν γίνεται χρήση διαφημίσεων στο header της σελίδας.

Εικόνα 5-6-5 MSN 2003

The screenshot shows the MSN 2004 homepage with a dark blue header and a light blue sidebar. The main content area is divided into several sections. Five red circles are placed over specific elements:

- 1**: Located in the top right corner, pointing to the "Sign in with your .NET Passport" link.
- 2**: Located in the top navigation bar, pointing to the "My MSN", "Hotmail", "Messenger", and "2005!" buttons.
- 3**: Located in the "Shopping" section, pointing to the link "Learn how you can help tsunami victims".
- 4**: Located in the "Popular Searches" section, pointing to the "Advanced Search" link.
- 5**: Located in the "City Guides" section, pointing to the "Enter zip code" input field.

The sidebar on the left contains various navigation links such as "Autos", "Health & Fitness", "Going Places", "Look it up", "Living", "News & Sports", "People", "Technology", and "Fun". The main content area includes sections like "Also on MSN", "Spotlight", "Featured Deals", "Entertainment", "Money", "Shopping", "Specials, Offers, & More", "Popular Searches", "City Guides", "From MSN", "From Microsoft", and "MSN Worldwide".

Εικόνα 5-6 MSN 2004

Η ιστοσελίδα του MSN μοιάζει να έχει βρει το σχεδιαστικό της ύφος, για αυτό και οι αλλαγές που γίνονται έχουν να κάνουν με μικρές διορθώσεις ώστε να ακολουθούν τις τάσεις του web design, με εμφανή αλλαγή την αύξηση του μεγέθους και του χρώματος στην μηχανή αναζήτησης αλλά και:

1. η χρήση της ημερομηνίας στο πάνω δεξιά μέρος αντικαθίστατε από τον υπερσύνδεσμο της “βοήθειας” και την επιλογή της “**εισόδου**” στην σελίδα.
2. το μενού με τις κυριότερες υπηρεσίες της σελίδας εμπλουτίζεται με την χρήση εικονιδίων για να προσδώσουν ακριβώς την χρήση του κάθε υπερσυνδέσμου. Και για πρώτη φορά γίνεται ξεχωριστή χρήση μιας από της πιο διαδεδομένες υπηρεσίες του MSN του MsnMessenger.
3. επειδή το κοινωνικό διαδίκτυο έχει κάνει την εμφάνισή του, το Msn δεν θα μπορούσε να παραβλέψει τον κοινωνικό του χαρακτήρα. Έτσι κάτω από το μενού υπάρχει η επιλογή με οδηγίες του πως μπορούν οι χρήστες να βοηθήσουν τους σεισμοπαθείς του Τσουνάμι.
4. το μενού με τα περιεχόμενα και διαφημίσεις στα δεξιά της σελίδας καταργείται και στην θέση του σχεδιάζονται θεματολογικοί τίτλοι, με την πρόσθεση νέων κατηγοριών όπως αυτή με τις πιο διαδεδομένες αναζητήσεις ή τις προσφορές ειδών.
5. αλλά και η μηχανή αναζήτησης ηλεκτρονικών καταστημάτων που είχαμε δει σε παλαιότερη έκδοση, εδώ εμφανίζεται με την μορφή “Οδηγός Πόλης”.

1 Change colors: Simple White | **Classic Blue**

2 FREE PC-to-PC calling with MSN Messenger
Español 4

Select a Category: **Web** | News | Images | Desktop | Encarta | Local ^{New}

msn.
3 Search the Web
Search

Holiday Gifts

News & Sports
News
Slate Magazine
Sports by FOX Sports
Video
Weather

7 Look it Up
City Guides
Encarta
Maps & Directions
White Pages
Yellow Pages

Living & Finances
Autos
Careers & Jobs
Dating & Personals
Health & Fitness
Lifestyle - NEW!
Money
Real Estate - NEW!
Travel

Entertainment
Games
Horoscopes
Movies - NEW!
Music
TV

Shop
Air Tickets
Autos - New and Used
Buy a House
Rent an Apartment
Shopping

Technology
Downloads
Microsoft.com
Microsoft Update
Tech & Gadgets

People
Greeting Cards
Groups & Chat
Kids
Latino

MSN Directory
MSN Worldwide

Friday, November 25, 2005

5 HOTMAIL | MESSENGER | MY MSN | SIGN IN

Advertisement Ad feedback

SHOPPING

- KOHL'S: After Thanksgiving Sale
- \$299 Dell Home desktop
- D-link wireless "G" router \$19
- 1-day deal - \$19.59 JanSport bag
- RedEnvelope: Free shipping weekend
- Pricebusters. Hot gifts 20% to 50% off

Free ship on 25,000 gifts

JCPenney free shipping weekend

- Free shipping on apparel, home & more
- \$49.99 Farberware standmixer (save \$150)

MONEY

Dow	10,939.30	+ 23.21		Get Quote:
NASDAQ	2,263.32	+ 3.34		<input type="text"/> <input type="button" value="GO"/>
S&P	1,268.70	+ 3.09		Quotes delayed 20 min.

Financial News

- Dow nears highest level since 2001
- Is Hugh Hefner hiding something?
- Worst holiday gift ideas

MSN SPECIALS

Celeb hot spots: 19 cities

- Anti-aging tips for women
- What's Crunk Radio playing?
- Balding guy blogs his life
- Work & pregnancy timing

POPULAR SEARCHES

Top 5 Searches	Suggested Searches
<ol style="list-style-type: none"> 1. Xbox 360 2. Eva Herzigova 3. Black Friday 4. Jessica Simpson 5. David Letterman 	<ul style="list-style-type: none"> • News: Holiday shopping • Mushroom forest • Turkey Day leftovers • Food banks • Venice

3 Search the Web:

©2005 Microsoft | Advertise | Updated MSN Privacy | Legal | Quotes by Comstock

Feedback | Help

3 Search the Web:

Εικόνα 5-6-7 MSN 2005

69

Ο όρος **web 2.0** έχει κάνει την εμφάνισή του και δεν θα μπορούσε να μην είχε επηρεάσει την σελίδα του Msn. Με μια πρώτη ματιά γίνονται εμφανή οι διαφορές ως προς την τοποθέτηση της σελίδας, η οποία μεταφέρθηκε στο κέντρο της επιφάνειας της οθόνης μας, ενώ μέχρι τώρα ήταν στην αριστερή πλευρά. Υπάρχουν όμως και άλλες αλλαγές κάποιες από τις οποίες είναι πρωτοπόρες, όπως:

1. η επιλογή που δίνετε στον χρήστη να αλλάξει αν επιθυμεί το φόντο και τα χρώματα των τίτλο από μπλε σε άσπρο και το αντίθετο (Personalization).
2. επανέρχεται η τοποθέτηση διακριτικής διαφήμισης στο header.
3. όπως επίσης και η μηχανή αναζήτησης μα φανερά ποιο εμπλουτισμένη σε αυτή την έκδοση, αλλά και η τοποθέτησης της και στο footer.
4. βλέπουμε για πρώτη φορά την δυνατότητα να εμφανίζεται η σελίδα και στην Ισπανική γλώσσα με πολύ λίγες αλλαγές στην θεματολογία.
5. τα εικονίδια του κύριου μενού δίνουν την θέση τους σε κουμπάκια τετραγωνισμένα.
6. ένα άλλο στοιχείο που είναι πολύ εμφανή στην σχεδίαση της σελίδας είναι τα πλαίσια που πλέον διαχωρίζουν τις θεματολογικές κατηγορίες και η χρήση αντιπροσωπευτικής φωτογραφίας για την κάθε μία.
7. στην αριστερή επίσης στήλη των περιεχομένων οι τίτλοι των κατηγοριών δεν εμφανίζονται πια σε φόντο μα με έντονα γράμματα και ο διαχωρισμός των κατηγοριών γίνεται με μια ελαφρά έγχρωμη οριζόντια γραμμή.

The screenshot shows the MSN homepage as of Sunday, December 31, 2006. The page features a blue header with the MSN logo, navigation links (Web, Images, News, Maps, Shopping, QnA), and a search bar. Below the header is a 'Welcome' section with various category links like Hotmail, Messenger, My MSN, and MSN Directory. A main content area includes a featured article 'Ringing in 2007' with a video player (1), 'Today's Picks' (2), 'Shopping' (3), and 'MSNBC News' (4). A 'Video Highlights' section (5) features a story about a dog named Hero. The 'Entertainment' section (6) highlights 'The year in entertainment photos'. Other sections include 'Popular Searches', 'Add Content from MSN', 'Weather' for New York, NY, and 'MSN SERVICES'. The footer contains a search bar, privacy/legal links, and the Microsoft logo.

Εικόνα 5-6-8 MSN 2006-2007

Το φόντο της σελίδας είναι εμφανώς επηρεασμένο από την τάση της σχεδίασης για **gradient** χρωματισμούς (αποχρώσεις), όπως επίσης και:

1. η χρήση flash για την προβολή των τίτλων ειδήσεων.
2. η εμφάνιση του **RSS** για πρώτη φορά στην σελίδα.
3. τα περιεχόμενα από την αριστερή στήλη πλέον εμφανίζονται πάνω ακριβώς κάτω από το header σε τέσσερις γραμμές, με έντονη γραφή οι επιλογές των κυριότερων υπηρεσιών του Msn.
4. τα προτεινόμενα χρώματα ως φόντο γίνονται πέντε από δύο που ήταν στην προηγούμενη έκδοση.
5. η επιλογή να μειώσεις τον όγκο των τίτλων στις θεματολογικές ενότητες αποκρύπτοντας την φωτογραφία.
6. για πρώτη φορά βλέπουμε επίσης να γίνεται χρήση βίντεο στην ιστοσελίδα σε μια ολοκληρωμένη ενότητα. Όπως επίσης και ο καιρός.

Web | MSN | Images | Video | News | Maps

52° Arcadio, LA 1

- Hotmail
- Messenger
- My MSN
- MSN Directory

- Airfares & Travel
- Autos
- Careers & Jobs
- City Guides
- Dating & Personals
- Food & Entertainment
- Games
- Green Living
- Health & Fitness
- Horoscopes
- Lifestyle
- Maps & Directions
- Money
- Movies
- Music
- News
- Real Estate/Rentals
- Shopping
- Sports
- Tech & Gadgets
- TV
- Weather
- White Pages
- Wondervall
- Yellow Pages

Search: Live Search

Search: [Commander in Leash?](#) | [Nadya Suleman series?](#) | [Former NFLer reality show?](#)

Sign in

Make MSN your homepage

Customize your Page

Hotmail

WindowsLive Hotmail brings you more. More space (5GB), more security, still free.

[Sign up](#)

Video Highlights

click to play

Baseball Scoreboard Operator
It all adds up for him

- Doctor, 65, returns from Iraq
- Lohan's looking for love?
- Tightrope mountain biking
- Test of trust on 'Chuck'
- Wal-Mart CEO on economy

View more MSN videos

Sponsored by

Sierra Dream House
Sunset's ultimate Tahoe pad

MORE ON MSN

- 10 cool careers for creative people
- 'Superjuice' examined
- You can go 'green' even at budget hotels
- 9 beauty bargains
- Quiz for kids: Name the famous scientist

[Previous](#) [Next](#)

Today's Picks

- Nurse called out of surgery to receive layoff notice
- Yankees fan cries foul
- Do we need Wall Street?

'Idol' results
Adam rocked, but who else was saved?

msn shopping

Fashion Finds Under \$100:

- Dresses & skirts on a budget
- Shirt fabrics that look spenzy
- Classic pants & jeans for less
- Shoes that stretch the dollar
- Affordable fashion jewelry

Also on MSN

8 ways to get his attention in 10 days

- Tips to ban coffee breath & other peevies
- Best of both worlds: Godiva martini
- How to get thrifty with houseware purchases
- Play 'Busy Bistro' & print free recipes

Entertainment

Rappers tone down bling, not swagger

- Miles can't see past issues on 'Lost'
- '80s pop singer gets jail for drunken driving
- Cosby kid to star in new reality show
- Is Heidi Klum pregnant? | Photos

Find movies, actors and actresses [Go](#)

A-list Searches

Life behind bars

Rumor is Bernie Madoff's niece inquired about a prison survival course. We search for more on how to survive in the yard and what life's like on the inside.

People

- Hulk Hogan & O.J.
- Oksana Kolesnikova
- Quentin Tarantino on 'Idol'
- Salma Hayek wedding
- Obama income
- Twitter battle: Ashton Kutcher vs. CNN?

Hot Topics

- Fuel efficiency & safety
- 'Seatmates of size'
- Kentucky grilled chicken
- Burger King ad complaint
- Cloned goat

MSN & You

How fast is your Internet? Test it now

- Quiz: How much caffeine is in decaf coffee?
- Make your own Messenger emoticon
- Get a larger font size in three easy steps
- Video: Teach your dog to shake hands

Believe it or not, there's never been a better time to buy a car.

CLICK TO EXPAND

Advertisement Ad feedback

Get the latest security updates

MSNBC News

When you're flush, but acting broke

- Kidnapped sailors back in U.S. | Video
- Video: Crew member on facing pirates
- NYT: NSA intercepts exceed limits
- Suicide bomber kills 15 Iraqi soldiers

FOX Sports

Fit your sked around the NBA playoffs

- Reports: Star receiver on trading block?
- Cave blow shot at NBA record | Scores
- Opinion: It's time for a NASCAR tuneup
- This is NHL? Brains top brawn in playoffs

Money

Profiting from death & taxes

- 7 things that are cheaper, 7 that aren't
- What recession? 5 banks that are thriving
- JPMorgan shares rise on strong earnings
- 2 tech stocks with epic potential

Sponsored by

Get quote [Go](#)

Dow	8,029.62	+109.44 (+1.38%)
NASDAQ	1,626.8	0.00 (0.00%)
S&P	852.06	0.00 (0.00%)

Offer: A Bad CREDIT SCORE is 600 or below. See where YOU stand - \$0. By Experian

Shopping

- Turn heads in a sexy spring halter dress
- Stunning engagement rings she'll adore
- Sale: Slip between these sheets and save
- Shop for LCD TVs under \$400

Mother's Day | Jewelry | Flowers | Beauty & Spa

Advertisements

Dell Inspiron 15 Laptop: One day sale

- AVON: Save up to 60% today only
- 1 flat stomach rule: You must obey this
- My wrinkles vanished: Discover how
- Sassy sandals under \$100 at NORDSTROM

Featured on MSN:

- Cheap Flights
- Entertaining 101
- Fantasy Baseball
- Hairstyle Handbook

LOL Pics 4

- Running Guide
- Spring Shop
- Tax Center

Go To:

- Buy a House
- Diet & Fitness Plans
- E-cards
- Encarta

Find a Job

- Investing
- Microsoft Store
- Movie Times

Search QnA

Spaces

Search for Singles

More ...

Services:

- Internet Explorer 8
- MSN Dial-up Free Trial
- MSN Mobile
- MSN Toolbar Download

MSN Privacy (updated) | Legal | Advertise | MSN Worldwide

RSS | Jobs | Data Providers | Feedback | Help

© 2009 Microsoft |

Εικόνα 5-6-9 MSN 2008-2009

Φτάνοντας στην τελευταία έκδοση του Msn φαίνεται καθαρά η εξέλιξη που είχε η σχεδίαση της σελίδας από την αρχή της μέχρι και τώρα, όμως από το 2006 οι διαφορές είναι λίγες και έχουν να κάνουν με μικρές διορθώσεις στην δομή και στον εμπλουτισμό των κατηγοριών όπως:

1. στο header βλέπουμε ότι έχει εμπλουτιστεί με την εμφάνιση του καιρού με ανάλογο εικονίδιο.
2. στα αριστερά εμφανίζουν ξανά μια στήλη με κάποια περιεχόμενα όπως: την εμφάνιση των e-mail κατά την είσοδο του χρήστη, εμφάνιση κάποιων βίντεο αλλά και επιλογή να επιλέξει ο χρήστης ποιες κατηγορίες θεμάτων επιθυμεί να φαίνονται.
3. η σχεδίαση των θεματολογικών κατηγοριών έχει απλουστευτεί αρκετά και τις βλέπουμε πια χωρίς περιγράμματα, αλλά από λεπτές διαχωριστικές γραμμές, όπως επίσης και οι τίτλοι των κατηγοριών δεν συνοδεύονται από σκούρο φόντο.
4. τέλος το footer εμπλουτίζεται με κατηγορίες διαφημίσεων

Αναλύοντας το Msn μας δίνει μια ολοκληρωμένη εικόνα της εξέλιξης του web design κατά την διάρκεια των ετών, καθώς συγκεντρώνει σε κάθε περίοδο που περνάει το web (web 1.0, web 2.0) τα στοιχεία εκείνα που προστάζουν οι σχεδιάστηκες τάσεις του. Συγκεκριμένα την δεκαετία του '90 που έκανε την εμφάνιση του το ιντερνετ ξεκίνησε σαν μια απλής σχεδίασης ιστοσελίδα με έλλειψη χρωματικών αποχρώσεων, εικόνων ή πολυμέσων, παρέχοντας απλώς πληροφορίες στους χρήστες για την θεματολογία. Εν συγκρίσει με το 2009 η οποία έκδοση παρέχει πλούσιο εύρος θεματολογίας, πολλά γραφικά στοιχεία, πολυμέσα και εφαρμογές web 2.0.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 ONLINE ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

Όπως είδαμε και στα προηγούμενα κεφάλαια, υπάρχουν πολλοί τρόποι να σχεδιάσει και να υλοποιήσει κάποιος μια ιστοσελίδα, όπως οι γλώσσες προγραμματισμού και τα προγράμματα σχεδίασης. Σίγουρα μια επιτυχημένη ιστοσελίδα δεν οφείλεται μόνο στο ωραίο σχεδιαστικό (*design*) αλλά και σε άλλους σημαντικούς παράγοντες όπως εύχρηστο και λειτουργικό UID (*User Interface Design*), όπως αναφέραμε και πιο πάνω. Παρόλα αυτά όμως, η χρήση όμορφων γραφικών και οι εικαστική λεπτομέρεια δημιουργεί τις προϋποθέσεις, ώστε η ιστοσελίδα να επιλεγθεί από τους υποψηφίους χρήστες και να γίνει πιο δημοφιλής.

Σύμφωνα με την έρευνα και την μελέτη που πραγματοποιήσαμε για την επίτευξη της παρούσας πτυχιακής, διαπιστώσαμε ότι, πέρα από τα πλούσια γραφικά που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές, οι τελευταίες τάσεις στην σχεδίαση είναι η απλούστευση των διαδικασιών υλοποίησης, ώστε να μπορεί να σχεδιάσει μια ιστοσελίδα και κάποιος ο οποίος δεν έχει εξειδικευμένες γνώσεις, εύκολα και γρήγορα, έτσι χρησιμοποιούν τυποποιημένα γραφικά όπως stripes, gradients, favicons κλπ.

Αυτό επιτυγχάνεται με την βοήθεια των on line εργαλείων (Generators), τα οποία χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό ιστοσελίδων βασισμένες σε web 2.0 εφαρμογές.

Παρακάτω αναλύουμε τα είδη των εργαλείων αυτών που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές για γραφιστική καλαισθησία και ξεχωριστό design, τις δυνατότητες τους αλλά και τον τρόπο χρήσης τους.







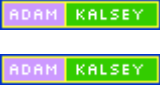
Εικόνα 7-1 Σελίδας που έχει σχεδιαστεί από Generators

Παρακάτω παρουσιάζονται μερικά από τα πιο αντιπροσωπευτικά Web 2.0 online εργαλεία (generators)

7.1 Buttons (κουμπιά)

Δημιουργούν πρωτότυπα και πολύχρωμα κουμπιά (buttons) για τον εμπλουτισμό των ιστοσελίδων.



Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://www.buttonator.com/	Σου δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσεις κουμπιά επιλέγοντας εσύ την κατηγορία π.χ Web 2.0 buttons tabs, round corner κλπ. Επιλέγεις γραμματοσειράς, size, bold, italic, underline, width, height, text colour & behind button colour. Επιλογή icon και μπορείς να το κατεβάσεις είτε σαν image σε μορφή .gif είτε με κώδικα.	
http://www.mycoolbutton.com/	Μπορείς να δημιουργήσεις το δικό σου button με τέσσερα βήματα, επιλέγεις το σχήμα και το μέγεθος, Web 2.0 palette, γραμματοσειρά, επιλέγεις το icon που θέλεις και το σώζεις ως image.	
http://cooltext.com/Buttons	Γράφεις το όνομα, επιλέγεις την γραμματοσειρά το μέγεθος, το χρώμα κειμένου, text shadow, shape option, effect, button colour, mouse over και δημιουργία. Μπορείς να το κατεβάσεις είτε σαν image σε μορφή .gif είτε με κώδικα.	
http://www.devdude.com/tools/tool.pl?TID=11	Γράφεις το όνομα, background colour, text colour, border settings, text settings. Μπορείς να το κατεβάσεις μόνο με κώδικα και λειτουργεί με τον Firefox Browser.	
http://tools.dynamicdrive.com/button/	Micro rss buttons (80x15 pixels) & (88x31 pixels) με πολλές επιλογές όπως: Background colour, text colour, vertical bar position, Vertical Bar Colour, Transparent κ.α Μπορείς να το κατεβάσεις μόνο ως image	
http://kalsey.com/tools/buttonmaker/	Rss buttons μπορείς να επιλέξεις τι θες να γράψεις αριστερά και δεξιά, background colour, text κ.α Μπορείς να το κατεβάσεις	

7.2 Web badges

Τα Web badges είναι πιθανότατα από τα πιο δημοφιλή στοιχεία του web 2.0 το οποίο χρησιμοποιείται για να τραβήξει την προσοχή του επισκέπτη π.χ μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την απεικόνιση ενός μεγάλου "Beta", ή την έμφαση σε μια τιμή ή την προαγωγή. Διατίθεται σε πολλά σχέδια και χρώματα.

Web 2.0 Badges
WEB20BADGES.COM
A JAXDADDY.COM
FRESHGENERATOR

Looking for Domed Badges?
[PC Badges](#)
[Labels](#)
[ID badges](#)
[Branding](#)

Domed Labels & Badges
Full col, Quick del, No Min Qty Choice of frames + Domed Insert
www.modridge.com

Military Police Badges
Military Police, Security Forces, CID & USMC Military Police Products
www.MPExperts.com

Ajax, Web 2.0, SOA, JSF
Desarrollo rapido y sencillo en las ultimas tecnologias Web con Expand.
www.TransTOOLS.com/Expand

Cat Gas Generator
Natural gas gensets, 9 to 6000kW High horsepower, low emissions
www.cat-electricpower.com

Ads by Google

What is Web 2.0 Badges

Web20Badges is a set of free and very cool web badges. They are probably one of the most popular trend in Web 2.0 time. It's most over-used trendy little design technique in our days, they immediately attract visitor's attention. Web badges have various round or square corners and eye-catching colours. Badges can be used to display a big 'Beta' message on your website or emphasize a price or a promotion. No web 2.0 site is complete without one. Here is a roundup of web 2.0 badges text and video tutorials. Also check the new [Web 2.0 graphic generator](#)

GENERATE YOUR BADGE

right click and select "save image as" or "save picture as"

APPLY

Text:

Font:

Font Size:

Font Color:

X Coordinate:

Y Coordinate:

Angle:


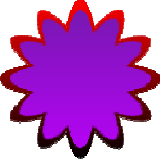
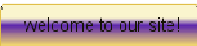
Simulates Bold: No Yes

APPLY

[bookmark this on Delicious](#)

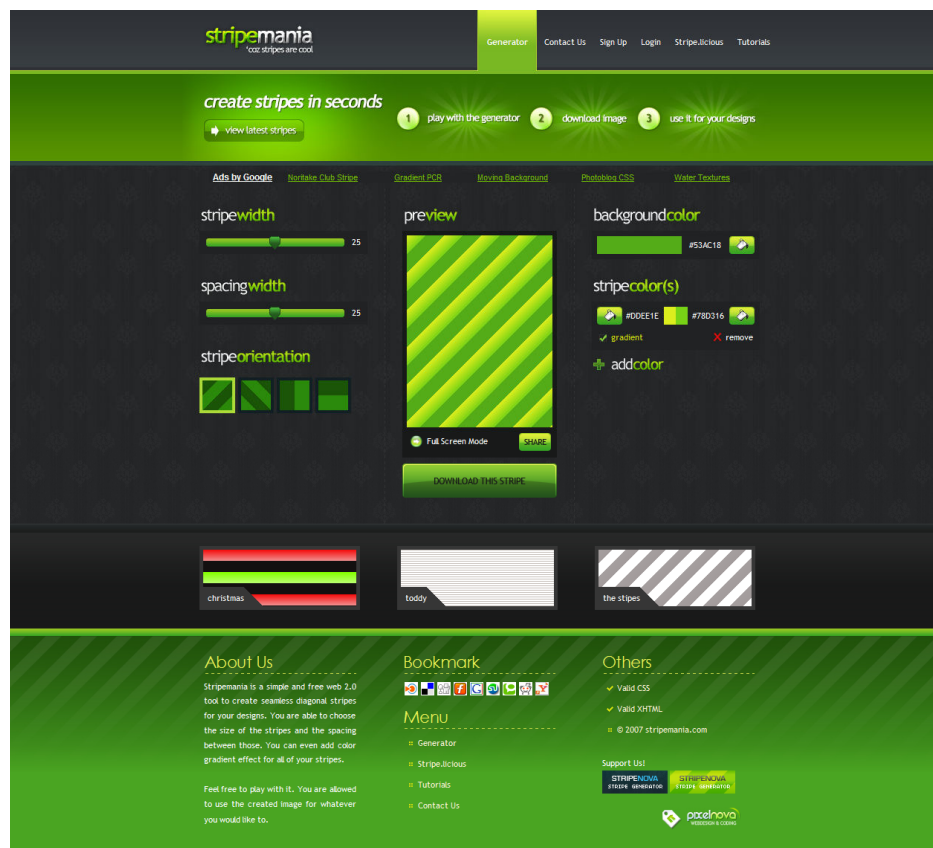
tags: web2.0 badges webdesign generator design icons photoshop tools web graphics

saved by **3911** other people

Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://www.web20badges.com/	<p>Πολλά έτοιμα web badges, στα οποία σου δίνετε η δυνατότητα να αλλάξεις γραμματοσειρά, μέγεθος, font colour καθώς και να ρυθμίσεις το ύψος του κειμένου (κέντρο, πάνω). Μπορείς να το κατεβάσεις ως image με μορφή .jpg</p>	
http://www.freshbadge.com/	<p>Δημιουργείς τα δικά σου web badges, στα οποία σου δίνετε η δυνατότητα να αλλάξεις γραμματοσειρά, μέγεθος, font colour καθώς και να ρυθμίσεις το ύψος του κειμένου (κέντρο, πάνω). Μπορείς να το κατεβάσεις ως image με μορφή .jpg, .gif</p>	
http://www.dezinerfolio.com/2007/04/23/web-20-badges-free-download/	<p>Αυτό το Generator σε βοηθάει να εξοικονομήσεις χρόνο, όταν δημιουργείς μικρά στοιχεία όπως boxes ή tabbed menus</p>	

7.3 Stripes

Τα stripes αποτελούν έμπνευση του Alex Le ο οποίος έφτιαχνε ένα εργαλείο το οποίο να κάνει ρίγες στο Photoshop ευκολότερα και ταχύτερα. Χάρη στη νέα τεχνολογία την Ajax, ο σχεδιασμός των stripes κατέστη δυνατός. Τα stripes μπαίνουν στο background για να δώσουν μια πιο έντονη γραφιστική λεπτομέρεια.









Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://www.stripemania.com/	Εργαλεία δημιουργίας: Μέγεθος, απόσταση των γραμμών, χρώμα της κάθε γραμμής, background colour, background style κλπ. Μπορείς να το κατεβάσεις ως image με μορφή .png	
http://www.stripegenerator.com/	Εργαλεία δημιουργίας: Μέγεθος, απόσταση των γραμμών, χρώμα της κάθε γραμμής, background colour, background style κλπ. Μπορείς να το κατεβάσεις ως image με μορφή .png	
http://www.stripedesigner.com/	Έτοιμη ταπετσαρία χωρίς πολλές επιλογές χρώμα, μέγεθος κλπ.	

7.4 Favicons

Τα Favicons είναι μικρά εικονίδια τα οποία ενισχύουν την γραφιστική λεπτομέρεια της ιστοσελίδας, εμφανίζονται συνήθως στη γραμμή διεύθυνσης και το μέγεθος τους είναι 16x16 pixel & 32x32 pixels.

The screenshot shows the DeGraeve.com Favicon Generator interface. At the top, there's a navigation bar with 'home', 'about', and 'contact'. The main content area is titled 'Favicon Generator' and features a 32x32 pixel grid where a black and white pixelated arrow is being created. To the right of the grid is a color picker showing a rainbow spectrum and a hex code input field with '000000'. Below the color picker, it says 'used colors:' with two small color swatches and buttons for 'Clear All' and 'Make Favicon!'. Underneath the grid, there's an 'Import a picture' section with a text input and 'Browse...' and 'upload image' buttons. Further down, there are links for 'Free Business Cards' and 'Cat Generator Sets', along with a small advertisement for 'Ads by Google'. A section titled 'What is a favicon?' explains that favicons are 16x16 pixel icons shown next to bookmarks. Below this, it provides instructions on how to use the generated favicon.ico file and includes an example of the HTML code: `<LINK REL="SHORTCUT ICON" HREF="http://www.yourwebsite.com/favicon.ico" />`. At the bottom, there's a screenshot of a Mozilla Firefox browser window showing the 'Favicon.ico Maker' tab and the address bar with 'http://www.degraeve.com/favicon/' highlighted by a red arrow. On the right side of the page, there are two columns of links: 'Most Popular Tools' (including Business Card Generator, Color Palette Generator, Favicon Generator, IMG2TXT) and 'All Tools' (including Avatar Generator, Biorhythms, Business Card Generator, Color Palette Generator, Color Picker, Comic Strip Maker, Crapola Translator, Favicon Generator, Flickr RSS Feed Generator, IMG2TXT, Invent-a-Word, Rainbow Words, Ringtone Composer, ROT13, Subwords!, TXT2GIF, Weather by Zip, What's Happening, Word Association). Below these are 'Points of Interest' (including Color Hunter, Make Business Cards, Business Card Robot, Print Your Own Business Cards, Frank's Icons, With Profiles, With Comics, Bimtones, 256pixels, Legal T-Shirts, OmniWishList, tiny advice, Custom Wine Cellars, I'm a Her not, Yum Gifts, Cube Status) and 'Fun & Games' (including Hanoman, Horoscope, Magic 8 Ball, Mastermind, Star Wars Costumes).

Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://www.html-kit.com/favicon/	Επιλέγεις τη φωτογραφία της αρεσκείας σου και στη συνέχεια μπορείς να κάνεις scrolling text, animation, να αλλάξεις το background colour, icon format κλπ.	
http://www.degraeve.com/favicon/	Επιλέγουμε το κομμάτι της εικόνας το οποίο θέλουμε να φαίνεται, το κόβουμε, αλλάζουμε χρώμα.	
http://tools.dynamicdrive.com/favicon/	Υποστηρίζει gif, jpg, png, and bmp. Maximum file size: 150.00 kB, κατεβαίνει ως image.	

http://www.favicongenerator.com/	Επιλέγεις την φωτογραφία η οποία δεν πρέπει να ξεπερνά τα 100x100 Pixels, upload & download (χρήση κώδικα).	
http://www.favicontool.com/	Upload τη φωτογραφία, animated, scroll name και download	
http://www.dagondesign.com/tools/favicon-generator-tool/	Με αυτό το εργαλείο μπορείς να ανεβάσεις μια φωτογραφία με τη μορφή (JPG, PNG, or GIF) με Maximum file size 100KB, και εύκολα προσαρμόζετε στο στάνταρ μέγεθος 16x16 pixel.	
http://favicon.ru/en/	Με αυτό το εργαλείο μπορείς να ανεβάσεις μια φωτογραφία με maximum file size 300 kbytes, σου δίνει όμως την ευκαιρία να την κόψεις και να την κατεβάσεις ως image.	
http://www.antifavicon.com/	Γράφεις το κείμενο, αλλάζεις χρώματα στο background και στο κείμενο	
http://www.webscriptlab.com/favicongenerator.php	Με αυτό το εργαλείο μπορείς να ανεβάσεις μια φωτογραφία με maximum file size 150.00 kB, με μέγεθος 16x16 pixels ή 32x32 pixels, την κατεβάζεις ως image.	
http://www.faviconprime.com/	Με αυτό το εργαλείο μπορείς να ανεβάσεις μια φωτογραφία με maximum file size 2 MB, δυνατότητα scrolling text και την κατεβάζεις ως image	

7.5 Rounded Corners (Καμπυλωτές γωνίες)

Δημιουργία καμπυλωτών γωνιών με την χρήση CSS.

cssround Simplify the web development, help to create new round design in 10 seconds.

What is it ?
 Cssround creates a text page with round corner in **10 seconds**. You can define your own options :
 Corner radius value, Round color, Background color, Text color and size of round content you want.
 After Generating it, you will get all the **4 corners pictures**, the html and css code into a ZIP file.
 It is a very **easy way** to integrate cool design to your website fastly.

Make your Dream come true!
 USAGC BY LOTTERY SERVICES
FREE Eligibility test!

List of nice pages designed with round corner : [Example #1](#) - [Example #2](#) - [Example #3](#) - [Example #4](#) - [Example #5](#)

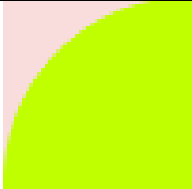
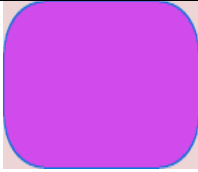

Enter a text here
 Content goes here...

Round Color Background Color →
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes.
 ← Corner radius Text Color

Round Color #c0ff00
Background Color #ffff
Text Color #000000


Corner Radius 20 px Size of Content 600 px [Put no size in pixels ?](#)



Generate

Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://cssround.com/	Γράφεις το κείμενο, επιλέγεις το χρώμα στο background, το round χρώμα, το χρώμα κειμένου, το radius corner, και το μέγεθος του περιεχομένου. Επιλέγεις generate και έπειτα σου δίνετε η δυνατότητα να το κατεβάσεις ως image ή και με κώδικα.	
http://spiffybox.com/	Επιλέγεις το ύψος και το πλάτος του round corner, το radius corner, το foreground colour, το border & background colour και στη συνέχεια μπορείς να το σώσεις ως εικόνα ή με κώδικα.	
http://tools.sitepoint.com/spanky/	Έτοιμα round corner, βασισμένα σε Web 2.0 εφαρμογές. Το κατεβάσεις ως image ή και με κώδικα.	

7.6 Logos (Λογότυπα)

Δημιουργία πρωτότυπων λογότυπων με την χρήση των παρακάτω online εργαλείων.




Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://creatr.cc/creatr/	Λογότυπα που συνδυάζουν stripe & web badges, επιλέγεις τον τύπο, γράφεις το κείμενο που θα έχει το logo, βάζεις το font colour (επιλογή και δεύτερου), γραμματοσειρά, μέγεθος γραμμάτων, το μέγεθος του logo, font size, αν θέλεις να έχει καθρέφτισμα, background colour και create logo. Το σώζεις ως εικόνα.	Ellinika 

http://www.simwebsol.com/ImageTool/	<p>Γράφεις το κείμενο που θα έχει το logo, βάζεις το font colour (επιλογή και δεύτερου), γραμματοσειρά, μέγεθος γραμμάτων, το μέγεθος του logo, font size, αν θέλεις να έχει καθρέφτισμα, background colour, επιλογή εισαγωγής συμβόλου και create logo. Το σώζεις ως εικόνα .png, .jpg, .gif.</p>	
http://cooltext.com/Logo-Design-Nova	<p>Επιλέγεις το πρότυπο που θέλεις, γράφεις το κείμενο, γραμματοσειρά, μέγεθος και το σώζεις ως εικόνα.</p>	

7.7 Ajax


Το ajaxload πρόκειται για ένα generator στο οποίο διαλέγεις το χρώμα και το σχήμα και κάνεις download. Το αποτέλεσμα είναι ένα απλό loading γραφικό.



Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://www.ajaxload.info/	Επιλέγεις το σχήμα, το background colour και το foreground colour. Το σώζεις ως εικόνα.	
http://www.webscriptlab.com/index.php	Επιλέγεις το σχήμα που θέλεις, αλλάζεις χρώμα, επιλέγεις μέγεθος, την ταχύτητα που θα γυρνάει και το κατεβάζεις ως image.	
http://www.loadinfo.net/	Πολλές επιλογές από έτοιμα Ajax Generator, αλλάζεις χρώμα, επιλέγεις μέγεθος και το κατεβάζεις ως image.	

7.8 Gradients

Τα παρακάτω εργαλεία δημιουργούν εύκολα και γρήγορα ξεχωριστά φόντο – gradients, μέσα από μία πληθώρα επιλογών με την χρήση των νέων Web 2.0 trends.



DYNAMICDRIVE
dhtml scripts for the real world

[HOME](#) [NEW](#) [REVISED](#) [TOOLS](#) [FORUMS](#) [CSS LIBRARY](#)

[FAQs](#) [Books](#) [Awards](#) [Usage Terms](#) [Contact](#)

Online Tools

- > [Image Optimizer](#)
- > [Favicon Generator](#)
- > [Email Riddler](#)
- > [.htaccess Password](#)
- > [.htaccess Banning](#)
- > [Gradient Image](#)
- > [Button Maker](#)
- > [Ribbon Rules](#)
- > [DD Whois](#)

Dream Template

AMAZING WEB TEMPLATES

3,000+ DESIGNS!


Royalty free images starting at \$1

fotolia


Gradient Image Maker

Gradient images are used everywhere in web page design, ie, as the background of form buttons, DIVs, to act as shadows and other interesting visual effects etc. We created this online tool to allow you to painlessly generate a gradient image of 3 types, with instant previewing so you get exactly what you had in mind. Enjoy!

Select color:



Select Gradient Type:



Gradient Width:


Gradient Height:

Top color:

Bottom color:

Image Output format: GIF JPEG PNG

Preview:





Other Sections

- > [Script Forums](#)
- > [Recommend Us](#)
- > [Usage Terms](#)
- > [Link to Us](#)

Link to this tool


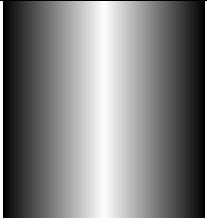
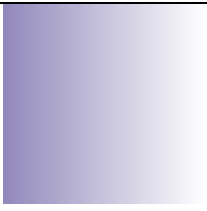
If you've found Gradient Maker to be useful, please help us spread the word by displaying the below badge on your site:

Click on a badge:  

Cut and paste code:

```
<a href="http://tools.dynamicdrive.com/gradient/"></a>
```

Copyright © 1998-2008 Dynamic Drive. Please read [Terms Of Use](#) here before using any of the scripts.

Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://tools.dynamicdrive.com/gradient/	Επιλέγεις τον τύπο του Gradient, το ύψος και το πλάτος, το χρώμα και το δημιουργείς. Το σώζεις ως εικόνα .JPEG, .PNG και με κώδικα.	
http://www.grsites.com/generate/generator/5000/	Επιλέγεις τον τύπο του Gradient, το μέγεθος, το χρώμα (2 επιλογές χρωμάτων) και το δημιουργείς. Το σώζεις ως image σε .PNG.	
http://lab.rails2u.com/bgmaker/	Επιλέγεις τον τύπο του Gradient, το μέγεθος, το χρώμα το transparent και το δημιουργείς. Το σώζεις ως image σε .PNG.	

7.9 Ribbon

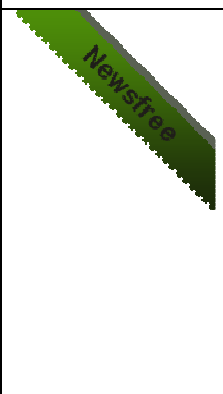
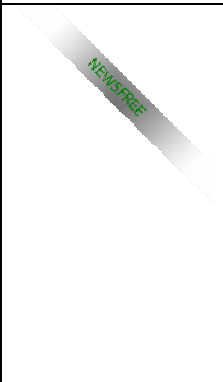
Ribbon είναι ένα Web2.0 εργαλείο, το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε σε λιγότερο από 5 λεπτά μια προσαρμοσμένη κορδέλα, η οποία συνήθως τοποθετείτε πάνω δεξιά στην ιστοσελίδα. Σας δίνει τη δυνατότητα να προσελκύσετε την προσοχή του επισκέπτη σε νέα χαρακτηριστικά, ανακοινώσεις, πωλήσεις κλπ.



The screenshot shows the QuickRibbon.com website interface. At the top, there's a navigation bar with "About Quick Ribbon Tool", "English", and a "New Feature" banner. The main content area is divided into four steps:

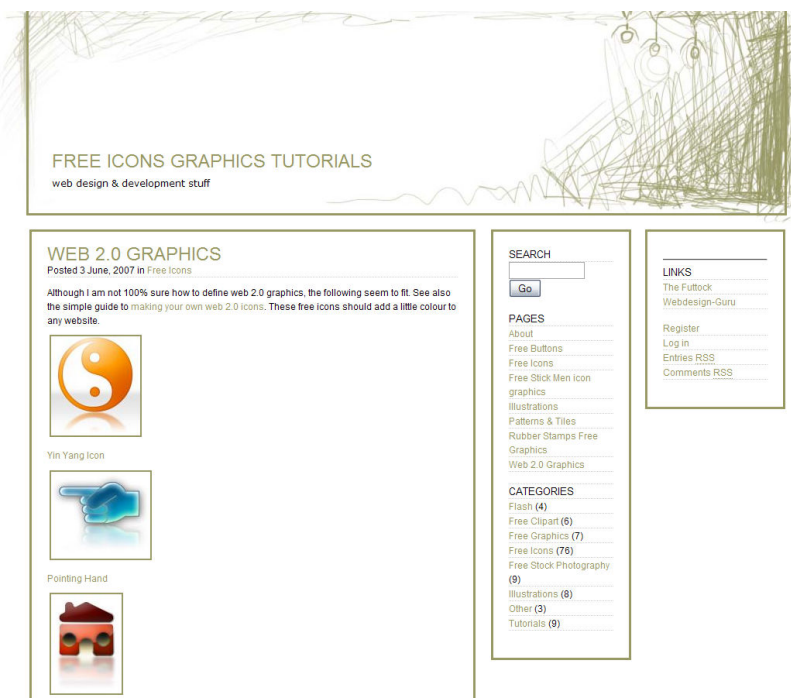
- Step 1 Text options:** Includes fields for "Ribbon text" (set to "New Feature"), "Choose the font and size" (Arial - unicode, 16 px), and "Text color" (FFFC11).
- Step 2 Ribbon options:** Includes "Pick the ribbon style" (postal, minimal, rounded, square), "Pick the ribbon color" (Color no.1: 85C440, Color no.2: 4B8E00, Color no.3: 4C8F02), and "Background color" (FFFC11).
- Step 3 Preview:** Shows a preview of the ribbon with the text "New Feature" on a yellow background.
- Step 4 Link options:** Includes "Ribbon hyperlink" (www.yoursite.com), "Open link" (In a current window), and a "Generate Ribbon!" button.



Below the steps, there's a "Generate Ribbon!" button and a "Donate" button. A small note at the bottom says: "A little bit of \$ and we will keep your ribbon forever at our server :)" and "if you have created a new ribbon but don't have a site to use it on then seek advice from a web site hosting review guide to get help."

Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://www.quickribbon.com/	Σου δίνει τη δυνατότητα να επιλέξεις ανάμεσα σε 4 style και αφού το επιλέξεις, γράφεις το κείμενο, γραμματοσειρά και μέγεθος των γραμμμάτων, το χρώμα του κειμένου, το χρώμα του Ribbon, το background colour και Apply. Μπορείς να το σώσεις ως image .Gif ή με κώδικα.	
http://www.websiteribbon.com/	Σου δίνει τη δυνατότητα να επιλέξεις ανάμεσα σε πολλά style και αφού το επιλέξεις, γράφεις το κείμενο, γραμματοσειρά, το χρώμα του κειμένου και το δημιουργείς. Μπορείς να το σώσεις ως image .Png ή με κώδικα.	

7.10 Τα Icons

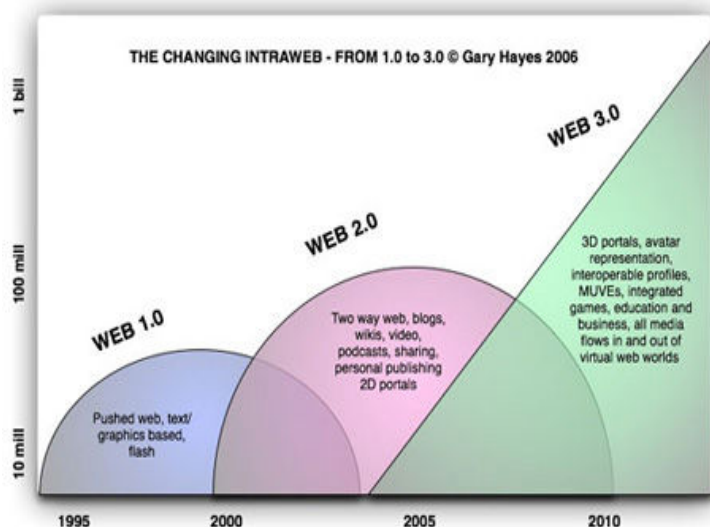
Τα Icons χρησιμοποιούνται για να αντικαταστήσουν τα κουμπιά των επιλογών όπως είναι το κουμπί της Home Page, του Messenger, της επικοινωνίας κλπ. Έτσι με αυτό τον τρόπο εξοικονομούμε πολύ χρόνο για τη λεπτομέρεια στη σχεδίαση μιας ιστοσελίδας.



Όνομα / URL	Περιγραφή	Παράδειγμα
http://sweetie.sublink.ca/	<p>Μια σειρά από έτοιμα εικονίδια όπως βελάκια, σχήματα, Rss εικονίδιο κλπ. Το κάνεις download & save στον Η/Υ σου ως image .png.</p>	
http://www.webdesign-guru.co.uk/icon/web-20-graphics/	<p>Μεγάλη ποικιλία σε Web 2.0 icons, τα οποία τα σώζεις ως image .gif</p>	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8 Μελλοντική εξέλιξη

Ο Παγκόσμιος ιστός (Web) ξεκίνησε σαν μια ατελείωτη βάση δεδομένων, όπου κάποιος μπορεί να πλοηγηθεί χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα των ατελείωτων υπερσυνδέσμων και



Εικόνα 8-1 Απεικόνιση των περιόδων του Web

όπως τα Digital storytelling, τα On-line meetings, τα blogs, τα wikis, τα podcasts, τα vodcasts, τα RSS feeds, το Educational gaming, τα Mashups, το Mobile learning και τα Google Maps (Delich, 2008), αλλά από την κοινωνική δικτύωση που επιτυγχάνει (Conklin, 2001).

Το Web 3.0 αποτελεί την νέα γενιά του Διαδικτύου με το όνομα (Semantic Web) (Hendler, 2004, Lee, 2008), όπου η πληροφορία αποκτά δομή και σημασιολογία, ώστε να υποστηριχθεί η αποδοτική αναζήτηση, επεξεργασία και ενοποίηση δεδομένων, δίνοντας σημασιολογία στο περιεχόμενο των εγγραφών του Web. Για την συνέχεια αναμένεται η εξέλιξη της Επιστήμης του Web (Web Science) με εξελιγμένο σημασιολογικό ιστό και έμφαση στην εξέλιξη, ανάπτυξη και κατανόηση καταναμημένων πληροφοριακών συστημάτων, συστημάτων ανθρώπου και μηχανών που λειτουργούν σε παγκόσμιο επίπεδο (Web 4.0) με την Τεχνική Νοημοσύνη να παίζει βασικό ρόλο (Web Science Conference, 2009).

εντοπιστικών πόρων (URLs). Το κύριο χαρακτηριστικό του ήταν το στατικό περιεχόμενο που ο τελικός χρήστης ήταν ο παραλήπτης των πληροφοριών. Στο Web 2.0 οι χρήστες μπορούν να διαμορφώσουν το περιεχόμενο και χαρακτηρίζεται σαν καταναμημένο, συμμετοχικό και συνεργατικό περιβάλλον (Wikipedia, 2005). Το Web 2.0 ορίζεται όχι μόνο από τεχνολογίες,

όπως τα Digital storytelling, τα On-line

Στο παρακάτω πίνακα γίνεται εν συντομία περιγραφή από την ομάδα της ιστοσελίδας Greeklis.gr των χαρακτηριστικών του web.

Πίνακας 3 Συγκριτικός Πίνακας του Web

Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
“The mostly read only web”	“The wildly read-write web”	“The portable personal web”
Focused on companies	Focused on communities	Focused on the individual
Home pages	Blogs	Lifestream
Owning content	Sharing content	Consolidating dynamic content
HTML, portals	XML, RSS	The semantic web
Web forms	Web applications	Widgets, drag & drop mashups
Directories (taxonomy)	Tagging (folksonomy)	User behavior
Netscape	Google	iGoogle, NetVibes
Pages views	Cost per click	User engagement
Advertising	Rich media, viral	Advertainment

Οι απόψεις για την επόμενη φάση του Web ποικίλλουν σημαντικά. Ορισμένοι πιστεύουν ότι οι αναδυόμενες τεχνολογίες, όπως του Semantic Web θα μεταμορφώσουν τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιείται το Web, και θα οδηγήσει σε νέες δυνατότητες στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Άλλοι οραματιστές δείχνουν ότι οι αυξήσεις στις ταχύτητες σύνδεσης στο Internet, αρθρωτές δικτυακές εφαρμογές, ή τα γραφικά υπολογιστών θα παίζουν τον καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη του World Wide Web.

Σύμφωνα με τον Eric Schmidt στο Digital Φόρουμ στην Σεούλ τον Μάιο του 2007 δήλωσε ότι: “ενώ το Web 2. 0 βασίστηκε περισσότερο σε Ajax, το Web 3. 0 θα απαρτίζεται από εφαρμογές που θα λειτουργούν όλες μαζί. Οι εφαρμογές θα είναι σχετικά μικρές, εξαιρετικά γρήγορες, θα μπορούν να «τρέξουν» σε οποιονδήποτε υπολογιστή και να τροποποιηθούν από τον οποιονδήποτε ενώ θα διατίθενται μέσα από κοινωνικά δίκτυα, email κλπ”.

Κατά την ίδια σύνοδο κορυφής στο TechNet, ο Reed Hastings (2007) δήλωσε ένα απλούστερο τύπο για τον καθορισμό των φάσεων του Web:

"Το Web 1.0 ήταν dial-up, 50K μέσος όρος του εύρους ζώνης, το Web 2.0 είναι κατά μέσο όρο 1 megabit του εύρους ζώνης και το Web 3.0 θα είναι 10 megabits το εύρος ζώνης όλο το χρόνο".

Σύμφωνα με τον David Siegal (2008) ο οποίος προσεγγίζει το web 3.0 από την οπτική πλευρά του marketing και αναφέρεται κυρίως στην σχεδίαση των ιστοσελίδων, το web έχει πολύ δρόμο να διανύσει ακόμη, λόγω των πολλών περιορισμών. Η φιλοσοφία της τρίτης γενιάς στο web site είναι να παρουσιάσει πληροφορίες από έναν σχεδιαστή και να εξασφαλίσει ότι είναι συμβατό με τους κοινούς browsers, όπως επίσης και να είναι ανεξάρτητη από την εξέλιξη της τεχνολογίας. Η τρίτη γενιά web sites τείνει να είναι παρόμοια με τη διαφήμιση / στρατηγική μάρκετινγκ της "AIDA", (attention/ interest/ desire/ action). Καινοτομίες που συνδέονται με τις "Web 3,0" εφαρμογές που βασίζονται σε υπολογιστές γραφείου και Web 3,0 τεχνολογίες, όπως το ευφυές λογισμικό που χρησιμοποιούν τα σημασιολογικά στοιχεία, έχουν υλοποιηθεί και χρησιμοποιούνται σε μικρή κλίμακα από πολλές εταιρείες με σκοπό την αποτελεσματικότερη χειραγώγηση δεδομένων . Κατά τα τελευταία χρόνια, ωστόσο, υπήρξε μια αυξανόμενη έμφαση στην προσέγγιση semantic web τεχνολογιών στο ευρύ κοινό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το διαδίκτυο πλέον έχει καταστεί απαραίτητα εργαλείο από πάρα πολλούς οργανισμούς, όπως εκπαιδευτικά ιδρύματα, κυβερνήσεις, επιχειρήσεις αλλά και απλούς χρήστες, για όλη σχεδόν την παγκόσμια κοινότητα. Η παρουσία τους στο διαδίκτυο ως επί το πλείστον επιτυγχάνεται με την δημιουργία μιας ιστοσελίδας.

Για το λόγο αυτό ο σχεδιασμός ιστοσελίδων είναι από τα πιο σημαντικά βήματα μιας παρουσίας στο διαδίκτυο, καθώς πρέπει - όπως έχουμε αναφέρει - να πληρεί κάποιους κανόνες όσον αφορά τους χρήστες, τις επιχειρήσεις αλλά και του διαδικτύου.

Ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες που πρέπει να λαμβάνουν υπόψη οι σχεδιαστές είναι αυτός της εξέλιξης του web, εφόσον η εξέλιξή του είναι ραγδαία και οι τάσεις στην σχεδίαση αλλάζουν σε πολύ τακτά χρονικά διαστήματα.

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

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

Η παρούσα πτυχιακή πραγματεύεται τις πιο διαδεδομένες τεχνολογίες του διαδικτύου και την εξέλιξη του, συγκεντρώνοντας όλα εκείνα τα στοιχεία που κρίνονται απαραίτητα για την παροχή μιας ολοκληρωμένης αναφοράς για το web και κυρίως για την σχεδίαση των ιστοσελίδων.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

1. Cocklin, J. Selvin, A., S.B., Sierhuis, M., (2001), *Facilitated Hypertext for Collective Sensemaking: 15 years from gIBIS*. In *Proceedings of Hypertext 2001*, εκδόσεις: ACM, N.Y.
2. Gibson, B., *Enabling an Accessible Web 2.0*, (σελ. 4)
3. Vossen, G., & Hagemann, S.,(2007), *Unleashing Web 2.0 From Concepts to Creativity*,(σελ 2,76,162.) εκδόσεις :Morgan Kaufmann, Burlington

Β. ΕΛΛΗΝΙΚΗ

1. Castro, E., (2007), *Εισαγωγή στην HTML για τον Παγκόσμιο Ιστό*, 5^η Έκδοση, Κλειδάριθμος Tanenbaum, A., (2003), *Δίκτυα Υπολογιστών*, 4^η Έκδοση, Κλειδάριθμος
2. Καλτσογιάννης, Δ.,(2007), *Web 2.0: Χαρακτηριστικά και Επίδραση του στις Επιχειρήσεις, Κεντρική Διοίκηση και Χρήστες*,1^η Έκδοση Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορικής
3. Ζαρβαλά. Χ., (2008), *Weblogs & Wikis: Νέα Εργαλεία στην Διαχείριση Γνώσης?*, (σελ. 305-306)
4. *PC Ram Magazine* (2007), *Google 2007*, τευχ. 212, Απρίλιο
5. Περακάκης, Ε., (2007) *Σημειώσεις του Photoshop για το Μάθημα “Αρχιτεκτονική”*

Γ. ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

1. *Ελληνική Wikipedia* (2008) *Διαδίκτυο*. Πηγή από το διαδίκτυο:
<http://el.wikipedia.org/wiki/internet>, Ανακτήθηκε στις 13 Απριλίου, 2008
2. Τσιμπινός, Γ., *Ιστορία του Διαδικτύου*. Πηγή από το διαδίκτυο:
http://users.att.sch.gr/tsibinos/internet_history/history_1.html, Ανακτήθηκε στις 14 Απριλίου, 2008

3. *Αγγλική Wikipedia (2008) Dapra. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://en.wikipedia.org/wiki/Defense_Advanced_Research_Projects_Agency,
Ανακτήθηκε στις 12 Μαρτίου, 2008
4. *Αγγλική Wikipedia (2008) Arpanet . Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://en.wikipedia.org/wiki/ARPANET>, Ανακτήθηκε στις 23 Απριλίου, 2008
5. *Webopedia (2008) Packet Switching . Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://www.webopedia.com/TERM/p/packet_switching.html, Ανακτήθηκε στις 02
Απριλίου, 2008
6. *Nsf (2008) The Launch of NSFNET. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://www.nsf.gov/about/history/nsf0050/internet/launch.htm>, ανακτήθηκε στις 27
Μαρτίου, 2008
7. *Wikipedia (2008) Arpanet. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://en.wikipedia.org/wiki/ARPANET>, Ανακτήθηκε στις 27 Μαρτίου, 2008
8. *Wikipedia (2008) Tcp/Ip. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://el.wikipedia.org/wiki/TCP/IP#E.CF.86.CE.B1.CF.81.CE.BC.CE.BF.CE.B3.CE.AE.CF.82>, Ανακτήθηκε στις 19 Απριλίου, 2008
9. *Wikipedia (2008) Web Design. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://en.wikipedia.org/wiki/Web_design, Ανακτήθηκε στις 17 Μαΐου, 2008
10. *Innervisions (2008) Web History. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://www.innervisions.com.au/webhistory/index.html>, Ανακτήθηκε στις 17 Μαΐου,
2008
11. *Κωνσταντογιάννης, Σ., (2008) Ο Παγκόσμιος Ιστός. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://users.forthnet.gr/ath/skonstan/site_1/articles/history_files/Web.html,
Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου, 2008
12. *Λιακόπουλος, Θ., Παπανδρέου, Ν., Θαμόνδρακας, Σ., (2002) Διαδίκτυο (internet) - η
Βιολογία στο Διαδίκτυο - Html και Ιστοσελίδες. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://bioinformatics.biol.uoa.gr/courses/bioinformatics/internet/internet.html>,
ανακτήθηκε στις 19 Ιουνίου, 2008
13. *Wikipedia (2008) Web Browsers. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://en.wikipedia.org/wiki/Web_browser, ανακτήθηκε στις 24 Μαΐου, 2008
14. *Εθνικό Δίκτυο Έρευνας & Τεχνολογίας, ΤΕΙ Θεσσαλονίκης (2002) WWW. Πηγή από το
διαδίκτυο: http://www.noc.teithe.gr/html/body_www.html, ανακτήθηκε στις 15 Μαΐου,
2008*

15. Andreesses, M., (2008) *Mosaic -- The First Global Web Browser*. Πηγή από το διαδίκτυο: http://www.livinginternet.com/w/wi_mosaic.htm, Ανακτήθηκε στις 17 Ιουνίου, 2008
16. NCSA (2008) *About NCSA Mosaic*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.ncsa.edu/Projects/mosaic.html>, ανακτήθηκε στις 27 Ιουνίου, 2008
17. Wikipedia (2008) *Netscape Navigator*. Πηγή από το διαδίκτυο: http://en.wikipedia.org/wiki/Netscape_navigator, ανακτήθηκε στις 11 Ιουνίου, 2008
18. Wikipedia (2008) *Mozilla Firefox*. Πηγή από το διαδίκτυο: http://en.wikipedia.org/wiki/Mozilla_firefox#History, ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου, 2008
19. . Eexi -Association of Hellenic Internet Users (2008) *Ρεκόρ Guinness για τον νέο Mozilla Firefox 3*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.eexi.gr/?q=node/1553>, ανακτήθηκε στις 20 Ιουνίου, 2008
20. Wikipedia (2008) *Mozilla Firefox*. Πηγή από το διαδίκτυο: http://el.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox , ανακτήθηκε στις 15 Ιουνίου, 2008
21. Wikipedia (2008) *Internet Explorer*. Πηγή από το διαδίκτυο: http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer, ανακτήθηκε στις 15 Μαΐου, 2008
22. Wikipedia (2008) *Opera*. Πηγή από το διαδίκτυο: [http://el.wikipedia.org/wiki/Opera_\(%CF%86%CF%85%CE%BB%CE%BB%CE%BF%CE%BC%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%B7%CF%84%CE%AE%CF%82](http://el.wikipedia.org/wiki/Opera_(%CF%86%CF%85%CE%BB%CE%BB%CE%BF%CE%BC%CE%B5%CF%84%CF%81%CE%B7%CF%84%CE%AE%CF%82), ανακτήθηκε στις 10 Μαΐου, 2008
23. Megablogsite (2008) *Safari Browser*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.megablogsite.com/2008/04/safari-browser/>, ανακτήθηκε στις 25 Ιουλίου, 2008
24. Apple (2008) *Safari 4Beta*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.apple.com/safari/features.html>, ανακτήθηκε στις 25 Ιουλίου, 2008
25. Google (2008) *Google Chrome*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.google.com/chrome/intl/el/why.html?hl=el>, ανακτήθηκε στις 19 Ιουλίου, 2008
26. Wikipedia (2008) *Usage Share of Web Browsers*. Πηγή από διαδίκτυο: http://en.wikipedia.org/wiki/Browser_usage, ανακτήθηκε στις 12 Σεπτεμβρίου, 2008
27. W3 (1998) *HTML 4.0 Specification*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.w3.org/TR/1998/REC-html40-19980424/> , ανακτήθηκε στις 05 Ιουλίου, 2008

28. *Wikipedia (2008) Html. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://el.wikipedia.org/wiki/HTML>, ανακτήθηκε στις 05 Ιουλίου, 2008*
29. *Connolly (1999) HTML 2.0 Materials. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.w3.org/MarkUp/html-spec/>, ανακτήθηκε στις 05 Ιουλίου, 2008*
30. *W3 (2007) Contents. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.w3.org/MarkUp/html3/Contents.html>, ανακτήθηκε στις 07 Ιουλίου, 2008*
31. *W3 (2008) Mark Up. Πηγή από το διαδίκτυο. <http://www.w3.org/MarkUp/>, ανακτήθηκε στις 10 Ιουλίου, 2008*
32. *W3 (2008) Το W3C Εκδίδει το Προσχέδιο της HTML 5, το Μέλλον του Περιεχομένου του Παγκοσμίου Ιστού. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.w3c.gr/office/pressreleases/2008/01/html5-pressrelease.el.html>, ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου, 2008*
33. *W3 (2008) <http://www.w3.org/TR/1998/REC-html40-19980424/>*
34. *Tsevdos (2007) Html 5 and Xhtml 2: Ο Νέος Πόλεμος στο Web. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.tsevdos.com/2007/12/06/html5-and-xhtml2-the-new-web-war/>, ανακτήθηκε στις 12 Ιουλίου, 2008*
35. *W3 (2000) Το World Wide Web Consortium Εκδίδει την XHTML Basic ως Recommendation του W3C. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.w3c.gr/office/pressreleases/2000/12/XHTML/xhtml.html>, ανακτήθηκε στις 19 Ιουλίου, 2008*
36. *W3 (2001) Το World Wide Web Consortium Εκδίδει την XHTML 1.1 και το Ruby Annotation ως Recommendations του W3C. Πηγή από το διαδίκτυο:*
37. *<http://www.w3c.gr/office/pressreleases/2001/05/XHTML/xhtml13.html>, ανακτήθηκε στις 19 Ιουλίου, 2008*
38. *Wlearn (2008) CSS. Πηγή από το διαδίκτυο: http://www.wlearn.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=79&Itemid=84, ανακτήθηκε στις 22 Ιουλίου, 2008*
39. *Wikipedia (2008) CSS. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://el.wikipedia.org/wiki/CSS>, ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου, 2008*
40. *Wikipedia (2008) PHP. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://el.wikipedia.org/wiki/PHP>, ανακτήθηκε στις 25 Ιουνίου, 2008*
41. *Techteam (2006) ASP. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.techteam.gr/wiki/ASP>, ανακτήθηκε στις 24 Ιουνίου, 2008*
42. *Techteam (2006) Java. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.techteam.gr/wiki/Java>, ανακτήθηκε στις 24 Ιουνίου, 2008*

43. *Wikipedia* (2008) *Java*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://el.wikipedia.org/wiki/Java>, ανακτήθηκε στις 17 Ιουνίου, 2008
44. *Techteam* (2006) *Javascript*. Πηγή από το διαδίκτυο:<http://www.techteam.gr/wiki/Javascript>, ανακτήθηκε στις 23 Ιουνίου, 2008
45. *Freestuff* (2008) *Photoshop*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.freestuff.gr/forums/viewtopic.php?t=18249> 8/3/09 18:45, ανακτήθηκε στις 25 Ιουνίου, 2008
46. *Freestuff* (2008) *Dreamweaver*. Πηγή από το διαδίκτυο:(<http://www.freestuff.gr/forums/viewtopic.php?p=250752>, ανακτήθηκε στις 10 Αυγούστου, 2008
47. *Unwiredview* (2008) *Adobe's Paul Betlem confirms Flash for iPhone is coming, but only if Apple allows it*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.unwiredview.com/2008/10/01/adobes-paul-betlem-confirms-flash-for-iphone-is-coming-but-only-if-apple-allows-it/>, ανακτήθηκε στις 12 Νοεμβρίου, 2008
48. *Freestuff* (2008) *Forum*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.freestuff.gr/forums/viewtopic.php?t=8813>, ανακτήθηκε στις 10 Αυγούστου, 2008
49. *Wikipedia* (2008) *Silverlight*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://en.wikipedia.org/wiki/Silverlight>, ανακτήθηκε στις 12 Αυγούστου, 2008
50. *Wikipedia* (2008) *Web 1.0*. πηγή από διαδίκτυο: http://en.wikipedia.org/wiki/Web_1.0, ανακτήθηκε στις 9 Ιουνίου, 2008
51. *Innervisions* (2008) *Web History*. Πηγή από διαδίκτυο:[<http://www.innervisions.com.au/webhistory/first.html>,ανακτήθηκε στις 11 Ιουνίου, 2008
52. *Wikipedia* (2008) *Dot Com Bubble*. Πηγή από διαδίκτυο: (http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com_bubble, ανακτήθηκε στις 7 Ιουλίου, 2008
53. O'Reilly, T., (2005) *What is Web 2.0*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>, ανακτήθηκε στις 7 Ιουλίου, 2008
54. *Glossary* (2005) *Scrutiny of Acts and Regulations Committee Victorian Electronic Democracy, Final Report*. Πηγή από διαδίκτυο: http://www.parliament.vic.gov.au/SARC/E-Democracy/Final_Report/Glossary.htm, ανακτήθηκε στις 5 Ιουνίου, 2008
55. *Wikipedia* (2008) *Social network*. Πηγή από διαδίκτυο:
56. http://en.wikipedia.org/wiki/Social_network, ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου, 2008

57. *What is Social Networking (2008) What is Social Networking?. Πηγή από διαδίκτυο:*
<http://www.whatisocialnetworking.com/>, ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου, 2008
58. *Wikipedia (2008) Facebook. Πηγή από διαδίκτυο:*
<http://el.wikipedia.org/wiki/Facebook>, ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου, 2008
59. *Καθημερινή (2008) 400 .000 Έλληνες στο Facebook. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://news.kathimerini.gr/4dcgi/_w_articles_ell_2_24/08/2008_282228, ανακτήθηκε στις 29, Αυγούστου, 2008
60. *Alexa (2009) Global Top Sites. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://www.alexa.com/site/ds/top_sites?ts_mode=global&lang=none, ανακτήθηκε στις 15 Απριλίου, 2009
61. *Facebook (2009) Statistics. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, ανακτήθηκε στις 15 Απριλίου, 2009
62. *Facebook (2009) Barack Obama. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://www.facebook.com/s.php?q=Obama&init=q&sid=940bc1c420c3eac0743deb2e37c29cc9#/barackobama?ref=s>, ανακτήθηκε στις 16 Απριλίου, 2009
63. *YouTube (2008) Company History. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://www.youtube.com/t/about>, ανακτήθηκε στις 27 Αυγούστου, 2008
64. *Alexa (2009) Global Top Sites. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://alexa.com/siteinfo/youtube.com>, ανακτήθηκε στις 17 Απριλίου, 2009
65. *Wikipedia (2008) YouTube. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://en.wikipedia.org/wiki/YouTube>, ανακτήθηκε στις 27 Αυγούστου, 2008
66. *Wikipedia (2008) YouTube. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://en.wikipedia.org/wiki/YouTube>, ανακτήθηκε στις 27 Αυγούστου, 2008
67. *Berkeley University of California (2008) UcBerkeley Courses. Πηγή από το διαδίκτυο:* *<http://www.youtube.com/ucberkeley>, ανακτήθηκε στις 27 Αυγούστου, 2008*
68. *CNN Debates (2008) YouTube Debates. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://www.youtube.com/user/YTdebates>, ανακτήθηκε στις 30 Νοεμβρίου, 2008
69. *Skai YouTube Debates (2007) Skai Debate. Πηγή από το διαδίκτυο:*
(<http://www.youtube.com/skaidebate>, ανακτήθηκε στις 29 Αυγούστου, 2008
70. *Wikipedia (2008) MySpace. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://en.wikipedia.org/wiki/Myspace>, ανακτήθηκε στις 12 Σεπτεμβρίου, 2008
71. *Alexa (2009) MySpace. Πηγή από το διαδίκτυο:*
http://www.alexa.com/site/ds/top_sites, ανακτήθηκε στις 30 Απριλίου, 2009
72. *Μπουζάνας, Γ., (2007) MySpace Τότε και σήμερα. Πηγή από το διαδίκτυο:*
<http://skull.gr/blog/myspace-%CF%84%CF%8C%CF%84%CE%B5->

- %CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%83%CE%AE%CE%BC%CE%B5%CF%81%CE%B1*, ανακτήθηκε στις 28 Απριλίου, 2008
73. Joy (2008) Joy. Πηγή από το διαδίκτυο: (<http://www.joy.gr/>, ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου, 2008)
74. Fatsimare (2008) Fatsimare. Πηγή από το διαδίκτυο: (<http://www.fatsimare.net>, ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου, 2008)
75. Zoo (2008) All about Zoo. Πηγή από το διαδίκτυο: (<http://www.zoo.gr>, ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου, 2008)
76. Wiki (2002) What is Wiki?. Πηγή από το διαδίκτυο: (<http://wiki.org/wiki.cgi?WhatIsWiki>, ανακτήθηκε στις 5 Σεπτεμβρίου, 2008)
77. Wikipedia (2008) Wiki. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>, ανακτήθηκε στις 5 Σεπτεμβρίου, 2008)
78. Wikipedia (2008) About Wikipedia. Πηγή από το διαδίκτυο: http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About#About_Wikipedia, Ανακτήθηκε στις 6 Σεπτεμβρίου, 2008
79. Wikipedia ((2008) Wikipedia: Statistics. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Statistics>, ανακτήθηκε στις 6 Σεπτεμβρίου, 2008
80. Blogger (2008). Πηγή από το διαδίκτυο: (<http://www.blogger.com>, ανακτήθηκε στις 12 Νοεμβρίου, 2008)
81. Wordpress (2008). Πηγή από το διαδίκτυο: (<http://wordpress.org/>, ανακτήθηκε στις 12 Νοεμβρίου, 2008)
82. Wikipedia (2008) Technorati. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://en.wikipedia.org/wiki/Technorati>, ανακτήθηκε στις 2 Φεβρουαρίου, 2009
83. Pathfinder (2009) Pathfinder Blogs. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://blogs.pathfinder.gr/?bcseed=1236522863>, ανακτήθηκε στις 17 Ιανουαρίου, 2009
84. Sync (2008) Ελληνικά blogs. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://blogs.sync.gr/>, ανακτήθηκε στις 21 Δεκεμβρίου, 2008
85. 94. Webz (2008) Ajax for Dummies. Πηγή από διαδίκτυο: (<http://www.webz.gr/2008/08/09/ajax-for-dummies/>, ανακτήθηκε στις 13 Δεκεμβρίου, 2008)
86. 95. Wikipedia (2008) RSS. Πηγή από το Διαδίκτυο: (<http://en.wikipedia.org/wiki/Rss>, ανακτήθηκε στις 13 Δεκεμβρίου, 2008)

87. Berners-Lee, T., (2006) *The challenges and opportunities ahead*. Πηγή από διαδίκτυο:
<http://www.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206txt.html>, ανακτήθηκε
στις 10 Ιουλίου, 2008
88. Graham, P., (2005) *Web 2.0*. Πηγή από το διαδίκτυο:
<http://www.paulgraham.com/web20.html>, ανακτήθηκε στις 5 Ιουλίου, 2008
89. Fienberg J., (2005) *The era of web 2.0 over*. Πηγή από διαδίκτυο:
http://icite.net/blog/200510/web2_over.html, ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου, 2008
90. Russell, S., (2005) *Web 2.0? It doesn't exist*. Πηγή από το διαδίκτυο:
<http://blogs.zdnet.com/ip-telephony/?p=805>, ανακτήθηκε στις 5 Ιουλίου, 2008
91. Wikipedia (2008) *Web Design*. Πηγή από το διαδίκτυο:
(http://en.wikipedia.org/wiki/Web_design, ανακτήθηκε στις 10 Ιουνίου, 2008
92. Δικτυωθείτε (2008) *Σχεδιάζοντας μια Ιστοσελίδα*. Πηγή από το διαδίκτυο:
(http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=613, ανακτήθηκε
στις 18 Αυγούστου, 2008
93. Δικτυωθείτε (2008) *Σχεδιάζοντας έναν Δικτυακό Τόπο*. Πηγή από το διαδίκτυο:
http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=614, ανακτήθηκε
στις 18 Αυγούστου, 2008
94. Micro (2008) *Μηχανές Αναζήτησης*. Πηγή από διαδίκτυο:
[\http://microo.net/article.php?seo#search-engines, ανακτήθηκε στις 19 Δεκεμβρίου,
2008
95. Library of Berekley (2009) *Recommended Search Engines*. Πηγή από το
διαδίκτυο: [http://www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/SearchEngines.ht
ml](http://www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/SearchEngines.html), ανακτήθηκε 16 Ιανουαρίου, 2009
96. Δικτυωθείτε (2008) *Γνωστές Μηχανές Αναζήτησης*. Πηγή από το διαδίκτυο:
http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=228, ανακτήθηκε
στις 24 Φεβρουαρίου, 2009
97. Δικτυωθείτε (2008) *Ο Ρόλος της Εμφάνισης και της Ευχρηστίας σε ένα Δικτυακό Τόπο*.
Πηγή από το διαδίκτυο: [http://www.go-
online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=612](http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=612), ανακτήθηκε στις 23
Ιανουαρίου, 2009
98. Nielsen, J., (2005) *Ten Usability Heuristics*. Πηγή από το διαδίκτυο:
http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html 24/1/09 22:06, ανακτήθηκε
στις 17 Ιανουαρίου, 2009






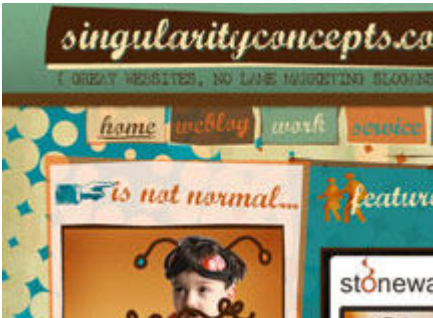
99. Hendler, J.A., (2004), *Frequently Asked Questions on W#C's Web Ontology Language (OWL)*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.w3.org/2003/08/owlfaq>, ανακτήθηκε στις 17 Ιανουαρίου, 2009
100. Berners, T.L., (2008) *Scientific publishing on the 'semantic web*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.nature.com/nature/debates/e-access/Articles/bernerslee.htm>, ανακτήθηκε στις 18 Ιανουαρίου, 2009
101. Greeklis (2009), *Web 1.0-Web 2.0- Web 3.0*. πηγή από το διαδίκτυο: <http://greeklis.org/?p=493>, ανακτήθηκε στις 15 Μαρτίου, 2009
102. Eric Schmidt (2007) *Digital Forum*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://new.e-go.gr/tech/article.asp?catid=6424&subid=2&pubid=547490>, ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου, 2009
103. David S., (2008) *Web history*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.innervisions.com.au/webhistory/third.html>, ανακτήθηκε στις 10 Ιανουαρίου, 2009
104. Web Designer Wall (2008) *2008 Design Trends*. Πηγή από το διαδίκτυο: <http://www.webdesignerwall.com>, 27 Ιανουαρίου, 2009

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - WEB DESIGN TRENDS

Όπως είδαμε παραπάνω υπάρχουν πολλά εργαλεία και τρόποι για την σχεδίαση ενός ιστοτόπου. Παρόλα αυτά όμως η σχεδίαση και η υλοποίηση του σε κάθε περίοδο του διαδικτύου ακολουθεί κάποιους «κανόνες». Θα μπορούσαμε να το αποκαλέσουμε «μόδα»(trendy) του web design.

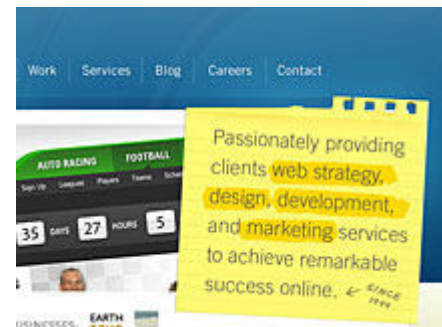
Σύμφωνα με ένα από τα πιο δημοφιλή site το <http://www.webdesignerwall.com> κάποια από τα πιο δημοφιλή trends που ακολουθούσαν οι σχεδιαστές το 2008 είναι:

1. Vintage / Retro Styles

-  Ernest Hemingway website featuring a collage of vintage photographs and a handwritten-style header.
-  THE NEW YORK MOON website featuring a hand-drawn illustration of a hand holding a pen and a sun icon.
-  COALMARCH PRODUCTIONS website with a dark, textured background and a logo featuring a stylized 'M'.
-  Jen Gordon website with a yellow background, a portrait of Jen Gordon, and the text 'Who Is Jen Gordon... UnCensored!'.
-  Islands website with a tropical theme, palm trees, and photos of people.
-  singularityconcepts.com website with a colorful, collage-like design featuring a man's face and various text elements.



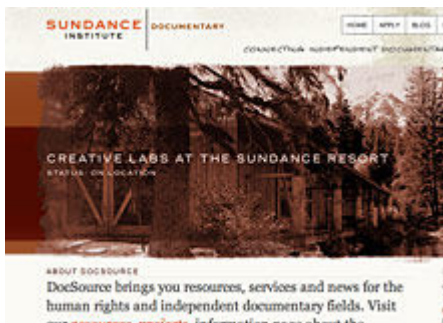
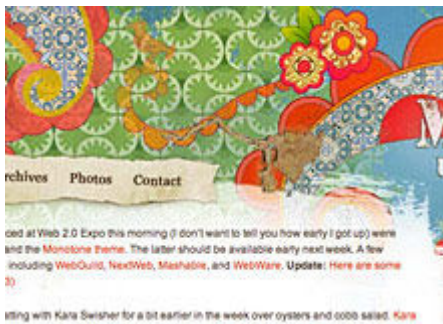
2. Handwritten Notes and Paper Clips







3. Grungy



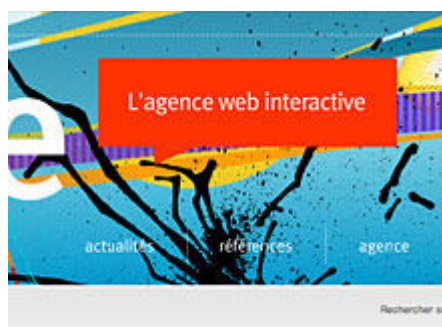


daninko

I am a student, musician, and de
spectrum of media.



4. Splatter Ink





5. Watercolor



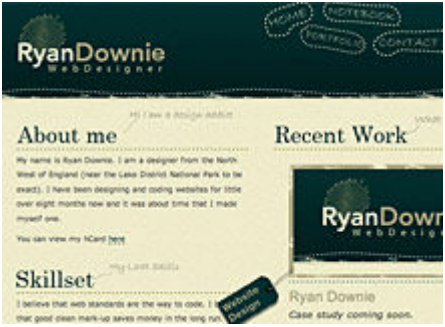
6. Collage





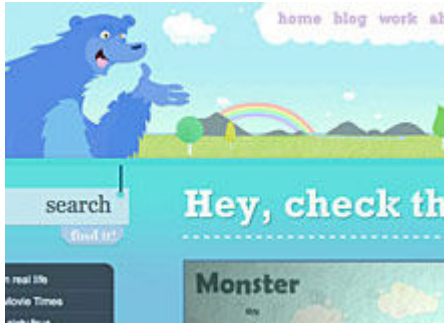
7. Sketches and Handwritten Fonts



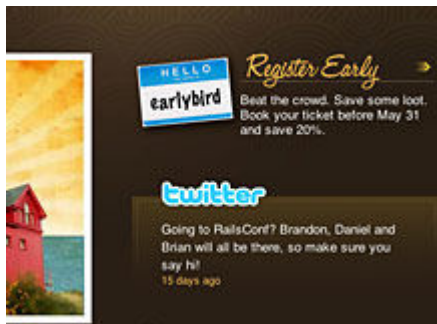


8. Big Fonts



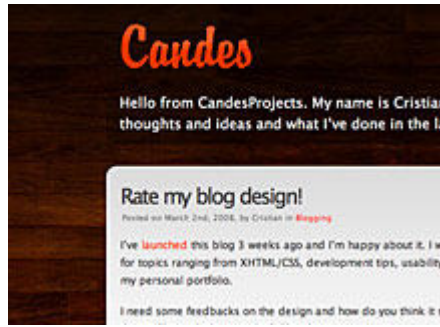


9. Script Fonts



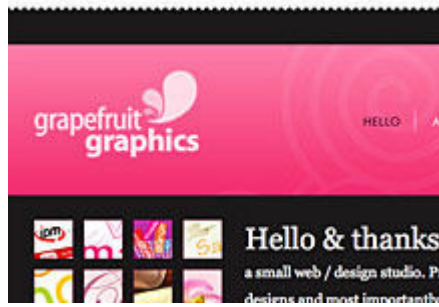
10. Wood Pattern





11. Zig Zag Pattern





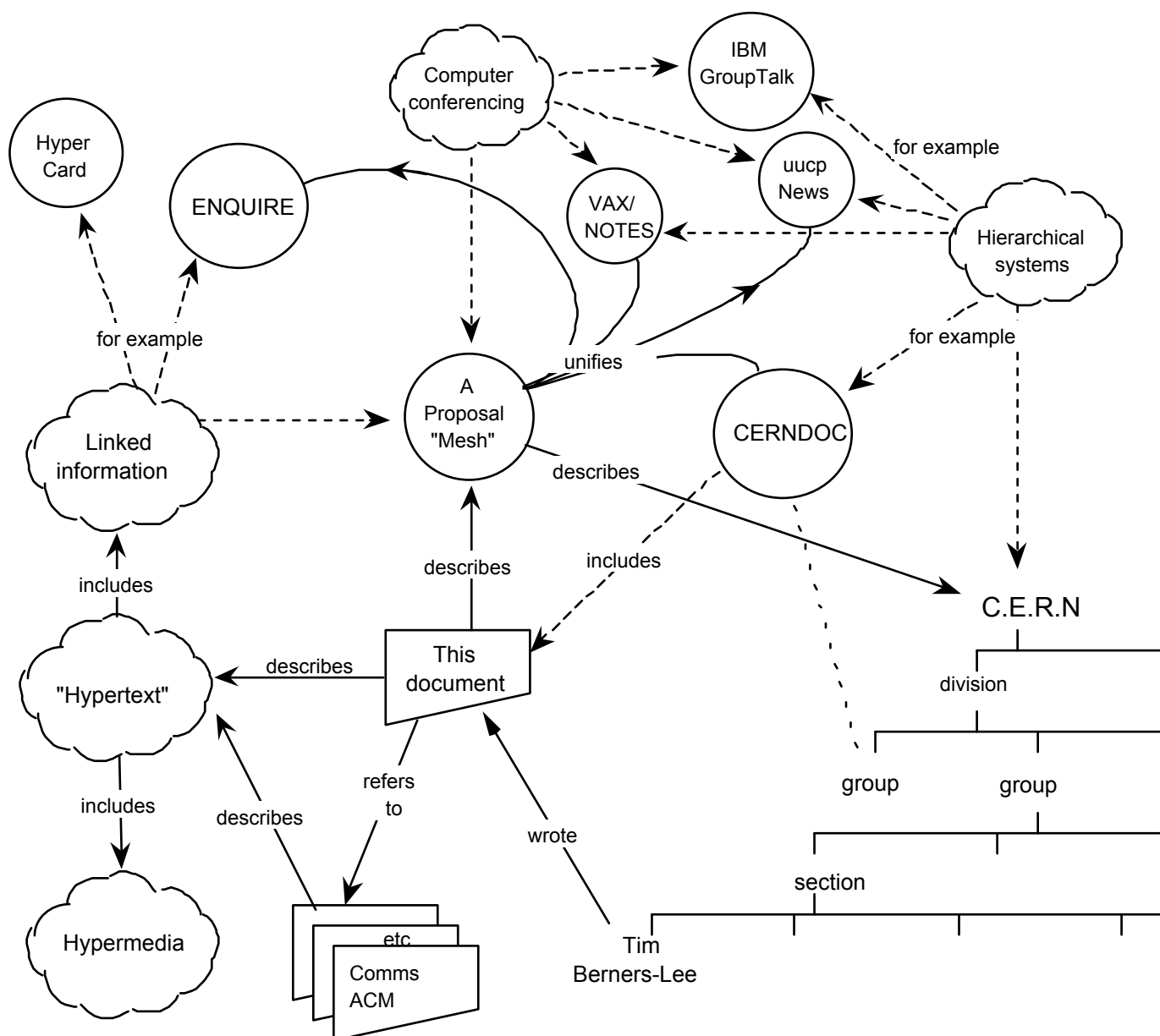
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β - Information Management: A Proposal

Στο παράρτημα αυτό παραθέτετε η αρχική πρόταση του Tim Berners-Lee για την γέννηση του WWW.

Tim Berners-Lee, CERN

March 1989, May 1990

This proposal concerns the management of general information about accelerators and experiments at CERN. It discusses the problems of loss of information about complex evolving systems and derives a solution based on a distributed hypertext system.



Overview

Many of the discussions of the future at CERN and the LHC era end with the question - "Yes, but how will we ever keep track of such a large project?" This proposal provides an answer to such questions. Firstly, it discusses the problem of information access at CERN. Then, it introduces the idea of linked information systems, and compares them with less flexible ways of finding information.

It then summarises my short experience with non-linear text systems known as "hypertext", describes what CERN needs from such a system, and what industry may provide. Finally, it suggests steps we should take to involve ourselves with hypertext now, so that individually and collectively we may understand what we are creating.

Losing Information at CERN

CERN is a wonderful organisation. It involves several thousand people, many of them very creative, all working toward common goals. Although they are nominally organised into a hierarchical management structure, this does not constrain the way people will communicate, and share information, equipment and software across groups.

The actual observed working structure of the organisation is a multiply connected "web" whose interconnections evolve with time. In this environment, a new person arriving, or someone taking on a new task, is normally given a few hints as to who would be useful people to talk to. Information about what facilities exist and how to find out about them travels in the corridor gossip and occasional newsletters, and the details about what is required to be done spread in a similar way. All things considered, the result is remarkably successful, despite occasional misunderstandings and duplicated effort.

A problem, however, is the high turnover of people. When two years is a typical length of stay, information is constantly being lost. The introduction of the new people demands a fair amount of their time and that of others before they have any idea of what goes on. The technical details of past projects are sometimes lost forever, or only recovered after a detective investigation in an emergency. Often, the information has been recorded, it just cannot be found.

If a CERN experiment were a static once-only development, all the information could be written in a big book. As it is, CERN is constantly changing as new ideas are produced, as new technology becomes available, and in order to get around unforeseen technical problems. When a change is necessary, it normally affects only a small part of the organisation. A local reason arises for changing a part of the experiment or detector. At this point, one has to dig

around to find out what other parts and people will be affected. Keeping a book up to date becomes impractical, and the structure of the book needs to be constantly revised.

The sort of information we are discussing answers, for example, questions like

- Where is this module used?
- Who wrote this code? Where does he work?
- What documents exist about that concept?
- Which laboratories are included in that project?
- Which systems depend on this device?
- What documents refer to this one?

The problems of information loss may be particularly acute at CERN, but in this case (as in certain others), CERN is a model in miniature of the rest of world in a few years time. CERN meets now some problems which the rest of the world will have to face soon. In 10 years, there may be many commercial solutions to the problems above, while today we need something to allow us to continue¹.

Linked information systems

In providing a system for manipulating this sort of information, the hope would be to allow a pool of information to develop which could grow and evolve with the organisation and the projects it describes. For this to be possible,

the method of storage must not place its own restraints on the information.

This is why a "web" of notes with links (like references) between them is far more useful than a fixed hierarchical system. When describing a complex system, many people resort to diagrams with circles and arrows. Circles and arrows leave one free to describe the interrelationships between things in a way that tables, for example, do not. The system we need is like a diagram of circles and arrows, where circles and arrows can stand for anything. We can call the circles nodes, and the arrows links. Suppose each node is like a small note, summary article, or comment. I'm not over concerned here with whether it has text or graphics or both. Ideally, it represents or describes one particular person or object. Examples of nodes can be

- People

¹The same has been true, for example, of electronic mail gateways, document preparation, and heterogeneous distributed programming systems.

- Software modules
- Groups of people
- Projects
- Concepts
- Documents
- Types of hardware
- Specific hardware objects

The arrows which links circle A to circle B can mean, for example, that A...

- depends on B
- is part of B
- made B
- refers to B
- uses B
- is an example of B

These circles and arrows, nodes and links², have different significance in various sorts of conventional diagrams:

Diagram	Nodes are	Arrows mean
Family tree	People	"Is parent of"
Dataflow diagram	Software modules	"Passes data to"
Dependency	Module	"Depends on"
PERT chart	Tasks	"Must be done before"

²Linked information systems have entities and relationships. There are, however, many differences between such a system and an "Entity Relationship" database system. For one thing, the information stored in a linked system is largely comment for human readers. For another, nodes do not have strict types which define exactly what relationships they may have. Nodes of similar type do not all have to be stored in the same place.

The system must allow any sort of information to be entered. Another person must be able to find the information, sometimes without knowing what he is looking for.

In practice, it is useful for the system to be aware of the generic types of the links between items (dependences, for example), and the types of nodes (people, things, documents..) without imposing any limitations.

The problem with trees

Many systems are organised hierarchically. The CERNDOC documentation system is an example, as is the Unix file system, and the VMS/HELP system. A tree has the practical advantage of giving every node a unique name. However, it does not allow the system to model the real world. For example, in a hierarchical HELP system such as VMS/HELP, one often gets to a leaf on a tree such as

```
HELP COMPILER SOURCE_FORMAT PRAGMAS DEFAULTS
```

only to find a reference to another leaf: "Please see

```
HELP COMPILER COMMAND OPTIONS DEFAULTS PRAGMAS"
```

and it is necessary to leave the system and re-enter it. What was needed was a link from one node to another, because in this case *the information was not naturally organised into a tree*.

Another example of a tree-structured system is the uucp News system (try 'rn' under Unix). This is a hierarchical system of discussions ("newsgroups") each containing articles contributed by many people. It is a very useful method of pooling expertise, but suffers from the inflexibility of a tree. Typically, a discussion under one newsgroup will develop into a different topic, at which point it ought to be in a different part of the tree. (See Fig 1).

```
From mcvox!uunet!pyrdc!pyrnj!rutgers!bellcore!geppetto!duncan Thu Mar...
Article 93 of alt.hypertext:
Path: cernvax!mcvox!uunet!pyrdc!pyrnj!rutgers!bellcore!geppetto!duncan
>From: duncan@geppetto.ctt.bellcore.com (Scott Duncan)
Newsgroups: alt.hypertext
Subject: Re: Threat to free information networks
Message-ID: <14646@bellcore.bellcore.com>
Date: 10 Mar 89 21:00:44 GMT
References: <1784.2416BB47@isishq.FIDONET.ORG> <3437@uhccux.uhcc...
Sender: news@bellcore.bellcore.com
Reply-To: duncan@ctt.bellcore.com (Scott Duncan)
Organization: Computer Technology Transfer, Bellcore
Lines: 18

Doug Thompson has written what I felt was a thoughtful article on
censorship -- my acceptance or rejection of its points is not
particularly germane to this posting, however.

In reply Greg Lee has somewhat tersely objected.

My question (and reason for this posting) is to ask where we might
logically take this subject for more discussion. Somehow alt.hypertext
does not seem to be the proper place.

Would people feel it appropriate to move to alt.individualism or even
one of the soc groups. I am not so much concerned with the specific
issue of censorship of rec.humor.funny, but the views presented in
Greg's article.

Speaking only for myself, of course, I am...
Scott P. Duncan (duncan@ctt.bellcore.com OR ...!bellcore!ctt!duncan)
                (Bellcore, 444 Hoes Lane RRC 1H-210, Piscataway, NJ...)
                (201-699-3910 (w) 201-463-3683 (h))
```

Fig 1. An article in the UUCP News scheme.

The Subject field allows notes on the same topic to be linked together within a "newsgroup". The name of the newsgroup (alt.hypertext) is a hierarchical name. This particular note expresses a problem with the strict tree structure of the scheme: this discussion is related to several areas. Note that the "References", "From" and "Subject" fields can all be used to generate links.

The problem with keywords

Keywords are a common method of accessing data for which one does not have the exact coordinates. The usual problem with keywords, however, is that two people never chose the same keywords. The keywords then become useful only to people who already know the application well.

Practical keyword systems (such as that of VAX/NOTES for example) require keywords to be registered. This is already a step in the right direction.

A linked system takes this to the next logical step. Keywords can be nodes which stand for a concept. A keyword node is then no different from any other node. One can link documents, etc., to keywords. One can then find keywords by finding any node to which they are related. In this way, documents on similar topics are indirectly linked, through their key concepts.

A keyword search then becomes a search starting from a small number of named nodes, and finding nodes which are close to all of them.

It was for these reasons that I first made a small linked information system, not realising that a term had already been coined for the idea: "hypertext".

A solution: Hypertext

Personal Experience with Hypertext

In 1980, I wrote a program for keeping track of software with which I was involved in the PS control system. Called *Enquire*, it allowed one to store snippets of information, and to link related pieces together in any way. To find information, one progressed via the links from one sheet to another, rather like in the old computer game "adventure". I used this for my personal record of people and modules. It was similar to the application *Hypercard* produced more recently by Apple for the Macintosh. A difference was that *Enquire*, although lacking the fancy graphics, ran on a multiuser system, and allowed many people to access the same data.


```

Documentation of the RPC project (concept)

Most of the documentation is available on VMS, with the two
principle manuals being stored in the CERNDOC system.

1) includes: The VAX/NOTES conference VXCERN::RPC
2) includes: Test and Example suite
3) includes: RPC BUG LISTS
4) includes: RPC System: Implementation Guide
Information for maintenance, porting, etc.
5) includes: Suggested Development Strategy for RPC Applications
6) includes: "Notes on RPC", Draft 1, 20 feb 86
7) includes: "Notes on Proposed RPC Development" 18 Feb 86
8) includes: RPC User Manual
How to build and run a distributed system.
9) includes: Draft Specifications and Implementation Notes
10) includes: The RPC HELP facility
11) describes: THE REMOTE PROCEDURE CALL PROJECT in DD/OC

Help Display Select Back Quit Mark Goto_mark Link Add Edit

```

Fig 2. A screen in an Enquire scheme.

This example is basically a list, so the list of links is more important than the text on the node itself. Note that each link has a type ("includes" for example) and may also have comment associated with it. (The bottom line is a menu bar.)

Soon after my re-arrival at CERN in the DD division, I found that the environment was similar to that in PS, and I missed *Enquire*. I therefore produced a version for the VMS, and have used it to keep track of projects, people, groups, experiments, software modules and hardware devices with which I have worked. I have found it personally very useful. I have made no effort to make it suitable for general consumption, but have found that a few people have successfully used it to browse through the projects and find out all sorts of things of their own accord.

Hot spots

Meanwhile, several programs have been made exploring these ideas, both commercially and academically. Most of them use "hot spots" in documents, like icons, or highlighted phrases, as sensitive areas. touching a hot spot with a mouse brings up the relevant information, or expands the text on the screen to include it. Imagine, then, the references in this document, all being associated with the network address of the thing to which they referred, so that while reading this document you could skip to them with a click of the mouse.

"Hypertext" is a term coined in the 1950s by Ted Nelson [...], which has become popular for these systems, although it is used to embrace two different ideas. One idea (which is relevant to this problem) is the concept:

"Hypertext": Human-readable information linked together in an unconstrained way.
--

The other idea, which is independent and largely a question of technology and time, is of multimedia documents which include graphics, speech and video. I will not discuss this latter aspect further here, although I will use the word "Hypermedia" to indicate that one is not bound to text.

It has been difficult to assess the effect of a large hypermedia system on an organisation, often because these systems never had seriously large-scale use. For this reason, we require large amounts of existing information should be accessible using any new information management system.

CERN Requirements

To be a practical system in the CERN environment, there are a number of clear practical requirements.

Remote access across networks.

CERN is distributed, and access from remote machines is essential.

Heterogeneity

Access is required to the same data from different types of system (VM/CMS, Macintosh, VAX/VMS, Unix)

Non-Centralisation

Information systems start small and grow. They also start isolated and then merge. A new system must allow existing systems to be linked together without requiring any central control or coordination.

Access to existing data

If we provide access to existing databases as though they were in hypertext form, the system will get off the ground quicker. This is discussed further below.

Private links

One must be able to add one's own private links to and from public information. One must also be able to annotate links, as well as nodes, privately.

Bells and Whistles

Storage of ASCII text, and display on 24x80 screens, is in the short term sufficient, and essential. Addition of graphics would be an optional extra with very much less penetration for the moment.

Data analysis

An intriguing possibility, given a large hypertext database with typed links, is that it allows some degree of automatic analysis. It is possible to search, for example, for anomalies such as undocumented software or divisions which contain no people. It is possible to generate lists of people or devices for other purposes, such as mailing lists of people to be informed of changes.

It is also possible to look at the topology of an organisation or a project, and draw conclusions about how it should be managed, and how it could evolve. This is particularly useful when the database becomes very large, and groups of projects, for example, so interwoven as to make it difficult to see the wood for the trees.

In a complex place like CERN, it's not always obvious how to divide people into groups. Imagine making a large three-dimensional model, with people represented by little spheres, and strings between people who have something in common at work.

Now imagine picking up the structure and shaking it, until you make some sense of the tangle: perhaps, you see tightly knit groups in some places, and in some places weak areas of communication spanned by only a few people. Perhaps a linked information system will allow us to see the real structure of the organisation in which we work.

Live links

The data to which a link (or a hot spot) refers may be very static, or it may be temporary. In many cases at CERN information about the state of systems is changing all the time. Hypertext allows documents to be linked into "live" data so that every time the link is followed, the information is retrieved. If one sacrifices portability, it is possible so make following a link fire up a special application, so that diagnostic programs, for example, could be linked directly into the maintenance guide.

Non requirements

Discussions on Hypertext have sometimes tackled the problem of copyright enforcement and data security. These are of secondary importance at CERN, where information exchange is still more important than secrecy. Authorisation and accounting systems for hypertext could conceivably be designed which are very sophisticated, but they are not proposed here.

In cases where reference must be made to data which is in fact protected, existing file protection systems should be sufficient.

Specific Applications

The following are three examples of specific places in which the proposed system would be immediately useful. There are many others.

Development Project Documentation.

The Remote procedure Call project has a skeleton description using *Enquire*. Although limited, it is very useful for recording who did what, where they are, what documents exist, etc. Also, one can keep track of users, and can easily append any extra little bits of information which come to hand and have nowhere else to be put. Cross-links to other projects, and to databases which contain information on people and documents would be very useful, and save duplication of information.

Document retrieval.

The CERNDOC system provides the mechanics of storing and printing documents. A linked system would allow one to browse through concepts, documents, systems and authors, also allowing references between documents to be stored. (Once a document had been found, the existing machinery could be invoked to print it or display it).

The "Personal Skills Inventory".

Personal skills and experience are just the sort of thing which need hypertext flexibility. People can be linked to projects they have worked on, which in turn can be linked to particular machines, programming languages, etc.

The State of the Art in Hypermedia

An increasing amount of work is being done into hypermedia research at universities and commercial research labs, and some commercial systems have resulted. There have been two conferences, Hypertext '87 and '88, and in Washington DC, the National Institute of Standards and Technology (NST) hosted a workshop on standardisation in hypertext, a followup of which will occur during 1990.

The *Communications of the ACM* special issue on Hypertext contains many references to hypertext papers. A bibliography on hypertext is given in [NIST90], and a uucp newsgroup `alt.hypertext` exists. I do not, therefore, give a list here.

Browsing techniques

Much of the academic research is into the human interface side of browsing through a complex information space. Problems addressed are those of making navigation easy, and avoiding a feeling of being "lost in hyperspace". Whilst the results of the research are interesting, many users at CERN will be accessing the system using primitive terminals, and so advanced window styles are not so important for us now.

Interconnection or publication?

Most systems available today use a single database. This is accessed by many users by using a distributed file system. There are few products which take Ted Nelson's idea of a wide "docuverse" literally by allowing links between nodes in different databases. In order to do this, some standardisation would be necessary. However, at the standardisation workshop, the emphasis was on standardisation of the format for exchangeable media, nor for networking.

This is prompted by the strong push toward publishing of hypermedia information, for example on optical disk. There seems to be a general consensus about the abstract data model which a hypertext system should use.

Many systems have been put together with little or no regard for portability, unfortunately. Some others, although published, are proprietary software which is not for external release. However, there are several interesting projects and more are appearing all the time. Digital's "Compound Document Architecture" (CDA), for example, is a data model which may be extendible into a hypermedia model, and there are rumours that this is a way Digital would like to go.

Incentives and CALS

The US Department of Defence has given a big incentive to hypermedia research by, in effect, specifying hypermedia documentation for future procurement. This means that all manuals for parts for defence equipment must be provided in hypermedia form. The acronym CALS stands for "Computer-aided Acquisition and Logistic Support).

There is also much support from the publishing industry, and from librarians whose job it is to organise information.

What will the system look like?

Let us see what components a hypertext system at CERN must have.

The only way in which sufficient flexibility can be incorporated is to separate the information storage software from the information display software, with a well defined interface between them. Given the requirement for network access, it is natural to let this clean interface coincide with the physical division between the user and the remote database machine³.

This division also is important in order to allow the heterogeneity which is required at CERN (and would be a boon for the world in general).

³ A client/server split at this level also makes multi-access more easy, in that a single server process can service many clients, avoiding the problems of simultaneous access to one database by many different users.

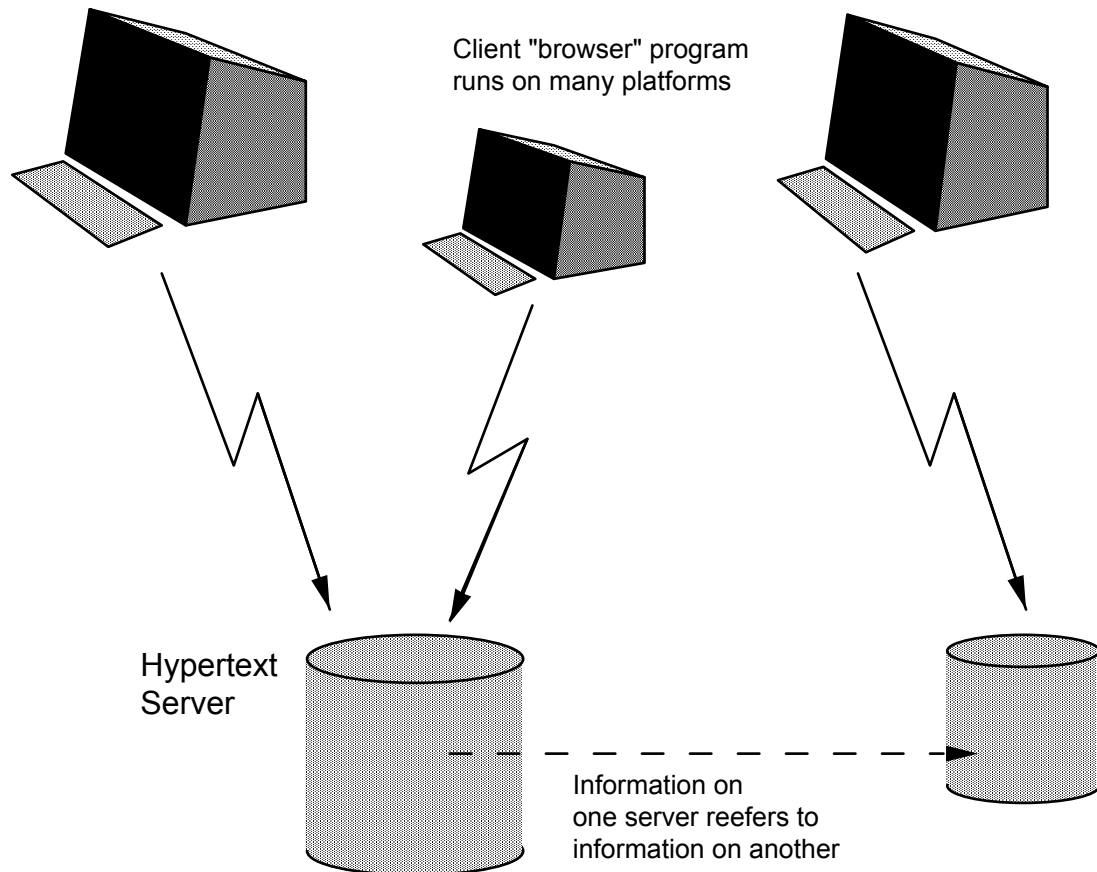


Fig 2. A client/server model for a distributed hypertext system.

Therefore, **an important phase in the design of the system is to define this interface.** After that, the development of various forms of display program and of database server can proceed in parallel. This will have been done well if many different information sources, past, present and future, can be mapped onto the definition, and if many different human interface programs can be written over the years to take advantage of new technology and standards.

Accessing Existing Data

The system must achieve a critical usefulness early on. Existing hypertext systems have had to justify themselves solely on new data. If, however, there was an existing base of data of personnel, for example, to which new data could be linked, the value of each new piece of data would be greater.

What is required is a gateway program which will map an existing structure onto the hypertext model, and allow limited (perhaps read-only) access to it. This takes the form of a hypertext server written to provide existing information in a form matching the standard interface. One would not imagine the server actually generating a hypertext database from an existing one: rather, it would generate a hypertext view of an existing database.

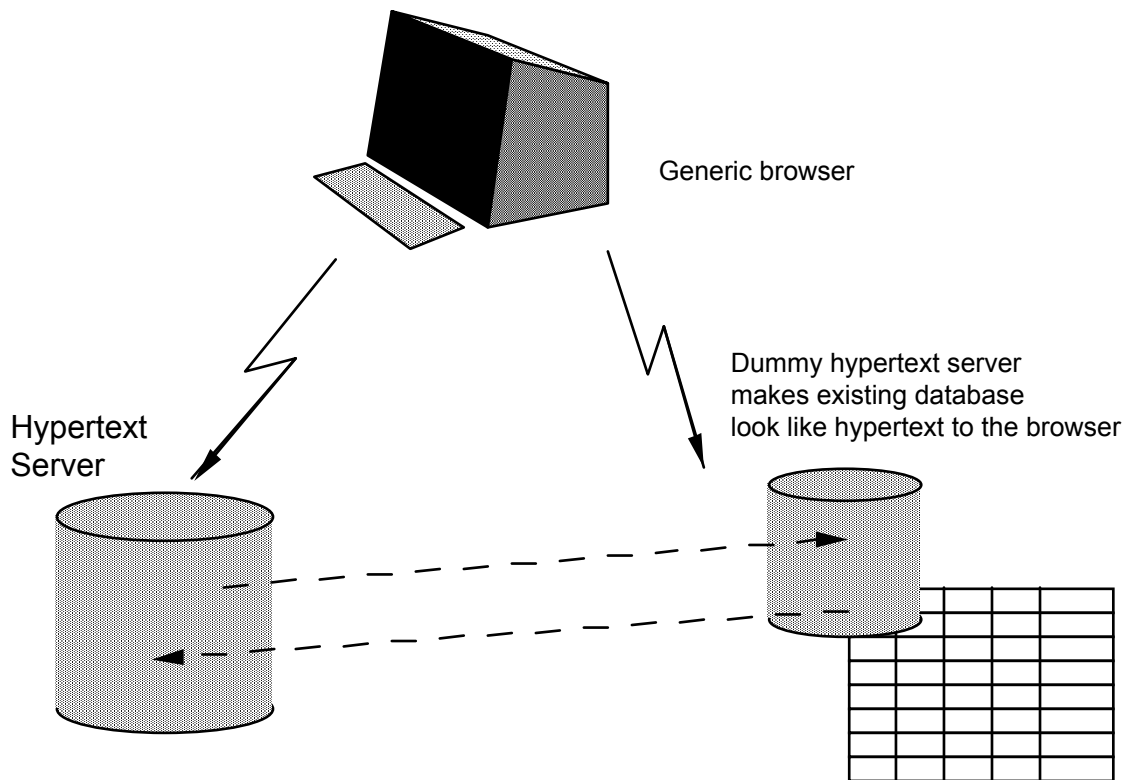


Fig 3. A hypertext gateway allows existing data to be seen in hypertext form by a hypertext browser.

Some examples of systems which could be connected in this way are

- uucp News** This is a Unix electronic conferencing system. A server for uucp news could makes links between notes on the same subject, as well as showing the structure of the conferences.
- VAX/Notes** This is Digital's electronic conferencing system. It has a fairly wide following in FermiLab, but much less in CERN. The topology of a conference is quite restricting.
- CERNDOC** This is a document registration and distribution system running on CERN's VM machine. As well as documents, categories and projects, keywords and authors lend themselves to representation as hypertext nodes.
- File systems** This would allow any file to be linked to from other hypertext documents.

The Telephone Book Even this could even be viewed as hypertext, with links between people and sections, sections and groups, people and floors of buildings, etc.

The unix manual This is a large body of computer-readable text, currently organised in a flat way, but which also contains link information in a standard format ("See also..").

Databases A generic tool could perhaps be made to allow any database which uses a commercial DBMS to be displayed as a hypertext view.

In some cases, writing these servers would mean unscrambling or obtaining details of the existing protocols and/or file formats. It may not be practical to provide the full functionality of the original system through hypertext. In general, it will be more important to allow read access to the general public: it may be that there is a limited number of people who are providing the information, and that they are content to use the existing facilities.

It is sometimes possible to enhance an existing storage system by coding hypertext information in, if one knows that a server will be generating a hypertext representation. In 'news' articles, for example, one could use (in the text) a standard format for a reference to another article. This would be picked out by the hypertext gateway and used to generate a link to that note. This sort of enhancement will allow greater integration between old and new systems.

There will always be a large number of information management systems - we get a lot of added usefulness from being able to cross-link them. However, we will lose out if we try to constrain them, as we will exclude systems and hamper the evolution of hypertext in general.

Conclusion

We should work toward a universal linked information system, in which generality and portability are more important than fancy graphics techniques and complex extra facilities.

The aim would be to allow a place to be found for any information or reference which one felt was important, and a way of finding it afterwards. The result should be sufficiently attractive to use that the information contained would grow past a critical threshold, so that the usefulness the scheme would in turn encourage its increased use.

The passing of this threshold accelerated by allowing large existing databases to be linked together and with new ones.

A Practical Project

Here I suggest the practical steps to go to in order to find a real solution at CERN. After a preliminary discussion of the requirements listed above, a survey of what is available from industry is obviously required. At this stage, we will be looking for a systems which are future-proof:

portable, or supported on many platforms,

Extendible to new data formats.

We may find that with a little adaptation, parts of the system we need can be combined from various sources: for example, a browser from one source with a database from another.

I imagine that two people for 6 to 12 months would be sufficient for this phase of the project.

A second phase would almost certainly involve some programming in order to set up a real system at CERN on many machines. An important part of this, discussed below, is the integration of a hypertext system with existing data, so as to provide a universal system, and to achieve critical usefulness at an early stage.

(... and yes, this would provide an excellent project with which to try our new object oriented programming techniques!)

TBL March 1989, May 1990

References

- [NEL67] Nelson, T.H. "Getting it out of our system" in *Information Retrieval: A Critical Review*, G. Schechter, ed. Thomson Books, Washington D.C., 1967, 191-210
- [SMISH88] Smish, J.B and Weiss, S.F,"An Overview of Hypertext",in *Communications of the ACM*, July 1988 Vol 31, No. 7,and other articles in the same special "Hypertext" issue.
- [CAMP88] Campbell, B and Goodman, J,"HAM: a general purpose Hypertext Abstract Machine",in *Communications of the ACM* July 1988 Vol 31, No. 7

- [ASKCYN88] Akscyn, R.M, McCracken, D and Yoder E.A,"KMS: A distributed hypermedia system for managing knowledge in originations", in *Communications of the ACM* , July 1988 Vol 31, No. 7
- [HYP88] *Hypertext on Hypertext*, a hypertext version of the special Comms of the ACM edition, is avialble from the ACM for the Macintosh or PC.
- [RN] Under unix, type `man rn` to find out about the `rn` command which is used for reading uucp news.
- [NOTES] Under VMS, type `HELP NOTES` to find out about the VAX/NOTES system
- [CERNDOC] On CERNVM, type `FIND DOCFIND` for infrmation about how to access the CERNDOC programs.
- [NIST90] J. Moline et. al. (ed.) *Proceedings of the Hypertext Standardisation Workshop January 16-18, 1990*, National Institute of Standards and Technology, pub. U.S. Dept. of Commerce

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ - HTML 5 και XHTML 2: Ο ΝΕΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΟ WEB

Στην αρχή τα πράγματα ήταν πολύ απλά με την HTML 1 να είναι η μοναδική markup στον internet, απόγονος της πολύ παλιάς αλλά και δοκιμασμένης SGML. Επειδή σιγά-σιγά το internet άρχισε να γίνεται πιο διάσημο, κάποιοι κατασκευαστές browser κυρίως, άρχισαν να προσθέτουν επιπλέον presentational (παρουσιαστικά), tags και ιδιότητες στην λιτή HTML και να χαλάνε την δομή της (structure) με αυτά, όπως font, tags, nested tables, και πολλά άλλα. Η κατάσταση είχε ξεφύγει τελείως από το W3C το οποίο δρούσε σαν απλός παρατηρητής. Μετά λοιπόν από τις HTML version 2 και 3, και τον πόλεμο των browsers που υπήρχε μέχρι και εκείνη την στιγμή, κάποιοι developers όπως ο Jeffrey Zeldman, ο Eric Meyer, και πολλοί άλλοι, αποφάσισαν να πείσουν όλους τους υπόλοιπους, developers και κατασκευαστές browser να χρησιμοποιούν τα επίσημα standards του W3C για την δημιουργία web sites. Είναι η περίοδος που η HTML 4.01 είναι η νεότερη έκδοση της markup για το internet, ενώ έχει ήδη αρχίσει να χρησιμοποιείται από τους πιο σκληροπυρηνικούς και ψαγμένους η νέα XHTML όπου είναι στην ουσία η κλασική HTML 4 αναδιατυπωμένη σαν XML. Η μεγάλη διαφορά της XHTML με την HTML είναι πως προσπαθεί να συμμαζέψει το περιεχόμενο (content) σε μια ακόμα καθαρότερη δομή (structure), άλλοτε με πιο αυστηρούς κανόνες και άλλοτε όχι - ανάλογα με το doctype - και να αφήσει το παρουσιαστικό (presentation) κομμάτι σε άλλη τεχνολογία, την CSS. Με αυτόν τον τρόπο η markup θα ξαναχρησιμοποιηθεί για τον λόγο που είχε εφευρεθεί, την σωστή δομή του περιεχομένου δηλαδή.

Στην συνέχεια έρχεται μια μεταβατική περίοδος στο web, όπου τα μεγάλα site έχουν φτάσει τις συγκεκριμένες τεχνολογίες στα όρια τους και χρειάζονται κάτι πιο δυνατό για το Web 2.0 το οποίο βρίσκεται σε έξαρση πλέον. Το επίσημο W3C ξεκινάει λοιπόν το draft της XHTML 2, όμως κάποιοι ανεξάρτητοι - κατασκευαστές browser, web developers, ανεξάρτητοι οργανισμοί κτλ. δημιουργούν την WHATWG community και ξεκινάνε το draft της HTML 5 (και των Web Forms 2.0), το οποίο μετά από κάποιο καιρό το παραδίδουν στο W3C και γίνεται και αυτό επίσημο standard. Έτσι αυτήν την στιγμή έχουμε δύο επίσημους διαδόχους τις (X)HTML οι οποίοι μάλιστα έχουν πάρει και αρκετά διαφορετικές κατευθύνσεις σε θέματα αρχιτεκτονικής και σχεδιασμού.

Αυτήν την στιγμή κανένα από τα δύο recommendations δεν είναι επίσημο ή έχει περισσότερη υποστήριξη, αλλά το μπέρδεμα έχει ήδη γίνει και μάλιστα είναι πολύ μεγάλο. Καταρχάς, τι θα γίνει εάν κάποιοι browsers επιλέξουν να υποστηρίξουν ένα από τα δύο standards. Επίσης

τι θα γίνει σε development επίπεδο, όπου κάποια site θα υποστηρίξουν την μία markup και κάποια την άλλη; Όπως αναφέραμε οι markup είναι πολύ διαφορετικές μεταξύ τους, ενώ η HTML 5 έρχεται και με διάφορα Javascript APIs για ευκολότερο development σε αυτήν, το οποίο όμως μπορεί να μπερδέψει πολλούς developers (ιδιαίτερα νέους), αλλά και κατασκευαστές browsers, οι οποίοι θα πρέπει να ενσωματώσουν στους καινούργιους browsers πολλά νέα APIs. Το θέμα μπορεί να γίνει ακόμα πιο περίπλοκο μιας και η HTML 5 για παράδειγμα, έχει ήδη δύο parsing modes, ένα σαν HTML και ένα σαν XML, με το πρώτο να είναι πιο συμβατό με παλιότερους browsers ενώ το δεύτερο η αυστηρότερη έκδοση του και χρήση του σαν XML εφαρμογή (Tsevdos, 2007).