



**Α.Τ.Ε.Ι. ΚΡΗΤΗΣ**  
**ΤΜΗΜΑ**  
**ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ**  
**ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ**



## **Πτυχιακή Εργασία**

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΤΜΗΜΑΤΟΣ  
ΦΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΒΕΝΙΖΕΛΕΙΟΥ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟΥ**

**ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : ΒΑΡΔΙΑΜΠΑΣΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ**

**ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ : ΑΛΕΞΑΚΗ ΧΡΙΣΤΙΝΑ      Α.Μ. 857**  
**ΜΠΟΥΝΤΟΥΡΗΣ ΗΛΙΑΣ      Α.Μ. 1385**

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο – ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	σελ. 5
-------------------	--------

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup> – ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

2.1. PHP .....	σελ. 6
2.1.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ PHP .....	σελ. 6
2.1.2. ΤΙ ΚΑΝΕΙ Η PHP .....	σελ. 8
2.2. ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ PHP .....	σελ. 9
2.2.1. ΤΥΠΟΙ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΗΝ PHP .....	σελ.10
2.2.2. ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ .....	σελ.10
2.2.3. ΕΜΒΕΛΕΙΑ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ .....	σελ.11
2.2.4. ΚΑΘΟΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ .....	σελ.11
2.2.5. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ \$GLOBALS .....	σελ.11
2.2.6. ΣΤΑΤΙΚΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ .....	σελ.11
2.2.7. ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ .....	σελ.12
2.2.8. ΦΟΡΜΕΣ HTML(GET – POST) .....	σελ.12
2.2.9. ΟΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΥΠΟΥΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ .....	σελ.13
2.3. ΣΤΑΘΕΡΕΣ .....	σελ.13
2.3.1. ΣΥΝΤΑΞΗ .....	σελ.13
2.3.2. ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΑΘΕΡΕΣ .....	σελ.14
2.4. ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ .....	σελ.14
2.4.1. ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑ ΤΕΛΕΣΤΩΝ .....	σελ.15
2.4.2. ΤΕΛΕΣΤΕΣ ΑΥΞΗΣΗΣ / ΜΕΙΩΣΗΣ .....	σελ.16
2.4.3. ΛΟΓΙΚΟΙ ΤΕΛΕΣΤΕΣ .....	σελ.16
2.5. ΔΟΜΕΣ ΕΛΕΓΧΟΥ .....	σελ.17
2.5.1. Η ΔΟΜΗ if .....	σελ.17
2.5.2. Η ΔΟΜΗ else .....	σελ.18
2.5.3. Η ΔΟΜΗ else if .....	σελ.18
2.5.4. Η ΔΟΜΗ while .....	σελ.19
2.5.5. Η ΔΟΜΗ do while .....	σελ.20
2.5.6. Η ΔΟΜΗ for .....	σελ.21
2.5.7. Η ΔΟΜΗ switch .....	σελ.21
2.5.8. Η ΕΝΤΟΛΗ break .....	σελ.22
2.5.9. Η ΕΝΤΟΛΗ continue .....	σελ.23
2.6. ΕΠΑΝΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΗ ΚΩΔΙΚΑ .....	σελ.23
2.6.1. ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΟΡΙΖΟΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ .....	σελ.24
2.6.2. ΤΑ ΟΡΙΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ .....	σελ.24
2.6.3. ΜΕΤΑΒΙΒΑΣΗ ΟΡΙΣΜΑΤΩΝ ΜΕ ΑΝΑΦΟΡΑ .....	σελ.24
2.6.4. ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΟΡΙΣΜΑΤΩΝ .....	σελ.25
2.6.5. ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ .....	σελ.25
2.6.6. ΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ .....	σελ.25

2.6.7. ΤΑΞΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ .....	σελ.26
2.7. My SQL .....	σελ.26
2.7.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (Databases) .....	σελ.26
2.7.2. ΕΚΚΙΝΗΣΗ (Logging onto) ΤΗΣ MySQL .....	σελ.27
2.7.3. ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η SQL .....	σελ.28
2.7.4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΒΑΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (DataBase) .....	σελ.29
2.7.5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑ(Table) .....	σελ.29
2.7.6. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ ΠΙΝΑΚΑ (Table) .....	σελ.31
2.7.7. ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ .....	σελ.31
2.7.8. Η ΔΗΛΩΣΗ WHERE .....	σελ.32
2.7.9. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ .....	σελ.33
2.7.10. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ .....	σελ.33
2.8. Apache .....	σελ.34
2.8.1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	σελ.34
2.8.2. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ .....	σελ.34
2.8.3. ΧΡΗΣΗ .....	σελ.34
2.9. Adobe Dream-Weaver .....	σελ.35
2.9.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ Dream-weaver .....	σελ.35
2.9.2. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΡΟΠΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ Dream-weaver .....	σελ.35

## Κεφάλαιο 3ο – Εγχειρίδιο Εφαρμογής

3.1. ΕΙΣΟΔΟΣ ΧΡΗΣΤΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΩΣ ΑΠΛΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ .....	σελ.79
3.1.1. ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ .....	σελ.80
3.1.2. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΚΩΔΙΚΟΥ ΜΕ e-mail .....	σελ.81
3.2. Menu ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΑΠΛΟΥ ΧΡΗΣΤΗ .....	σελ.82
3.2.1. Ο ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ .....	σελ.83
3.2.2. ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥ ΧΡΗΣΤΗ .....	σελ.84
3.2.3. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΙΑΤΡΙΚΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ .....	σελ.85
3.3. ΕΙΣΟΔΟΣ ΩΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ .....	σελ.92

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΑΝΑΦΟΡΕΣ .....	σελ.97
-------------------------------	--------

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

**ΑΡΧΙΚΑ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΔΙΔΑΣΚΩΝΤΑ ΚΑΘΗΓΗΤΗ Κ.ΒΑΡΔΙΑΜΠΑΣΗ ΔΗΜΗΤΡΙΟ ΠΟΥ ΜΑΣ ΑΝΕΘΕΣΕ ΤΗΝ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΠΕΔΕΙΞΕ ΕΩΣ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΗΣ.**

**ΕΠΙΣΗΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΜΑΣ ΠΟΥ ΗΤΑΝ ΠΑΝΤΟΤΕ ΔΙΠΛΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΜΑΣ ΒΟΗΘΗΣΑΝ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΡΟΝΙΑ .**

**ΤΕΛΟΣ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΑΠΗ ΤΟΥΣ, ΤΗΝ ΥΠΟΜΟΝΗ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΟΤΙ ΜΑΣ ΠΡΟΣΕΦΕΡΑΝ ΚΑΘΟΛΗ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΜΑΣ.**



### **ΣΤΟΙΧΕΙΑ :**

**ΑΛΕΞΑΚΗ ΧΡΙΣΤΙΝΑ  
ΤΗΛ : 6944116891  
e-mail : epp857@epp.teicrete.gr**

**ΜΠΟΥΝΤΟΥΡΗΣ ΗΛΙΑΣ  
ΤΗΛ : 6944151990  
e-mail : liakos\_senor@hotmail.com**

# **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1**

## **ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

### **1.1. ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ**

Το θέμα με το οποίο ασχολείται η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία αφορά την ανάλυση, την σχεδίαση και την υλοποίηση μιας διαδικτυακής εφαρμογής διαχείρισης του τμήματος φυσικοθεραπείας του Βενιζελείου Νοσοκομείου Ηρακλείου Κρήτης. Οι θεράποντες ιατροί θα έχουν τη δυνατότητα να κάνουν εισαγωγή των στοιχείων των ασθενών και να προτείνουν θεραπείες για την αντιμετώπιση των ιατρικών προβλημάτων που ανακύπτουν, με την χρήση ιστοσελίδας.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

#### 2.1.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ PHP

##### **PHP – Hypertext Preprocessor**

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.

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

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.

Server-side scripting είναι μία web server τεχνολογία στην οποία, η αίτηση ενός χρήστη εκπληρώνεται με το τρέξιμο ενός script απευθείας στο web server για την παραγωγή δυναμικών HTML ιστοσελίδων. Συνήθίζεται να παρέχει διαδραστικές ιστοσελίδες, οι οποίες διασυνδέονται με βάσεις δεδομένων ή με άλλου τύπου αποθήκευσης δεδομένων. Το κύριο πλεονέκτημα του server-side scripting είναι η δυνατότητα υψηλής διαμόρφωσης της απάντησης, σύμφωνα με τις απαιτήσεις του χρήστη, τα δικαιώματα ή τα ερωτήματα που υπάρχουν στις βάσεις δεδομένων.

Μία Δυναμική Ιστοσελίδα ( Dynamic Web Page) είναι μια σελίδα, η οποία αλληλεπιδρά με το χρήστη, έτσι ώστε ο κάθε επισκέπτης να βλέπει τις πληροφορίες που αναλογούν στον τύπο ή στην κατηγορία που ανήκει και με τον τρόπο που επιζητά. Οι εφαρμογές Δυναμικής Ιστοσελίδας ( Dynamic Web Page Applications) είναι επικρατούσες στις εμπορικές(e-commerce) ιστοσελίδες όπου το περιεχόμενό τους παράγεται από πληροφορίες οι οποίες προέρχονται από μια βάση δεδομένων ή άλλη εξωτερική πηγή.

Κάποιοι από τους βασικούς ανταγωνιστές της PHP είναι ο Perl, Microsoft Active Server Pages (ASP) , Java Server Pages ( JSP ) και Allaire Cold Fusion .

Σε σύγκριση με αυτά τα προϊόντα, η PHP έχει πολλά πλεονεκτήματα όπως :

- Υψηλή απόδοση
- Διασυνδέσεις με πολλά διαφορετικά συστήματα βάσεων δεδομένων
- Ενσωματωμένες βιβλιοθήκες για πολλές συνηθισμένες Web διαδικασίες
- Χαμηλό κόστος
- Ευκολία μάθησης και χρήσης
- Μεταφερσιμότητα
- Διαθεσιμότητα του κώδικα προέλευσης

Η PHP είναι πολύ αποτελεσματική. Με ένα φθινό διακομιστή μπορείτε να εξυπηρετήσετε εκατομμύρια επισκέψεων καθημερινά. Οι δοκιμές που δημοσιεύθηκαν από την Zend Technologies ( <http://www.zend.com>), δείχνουν ότι η PHP ξεπερνά τους ανταγωνιστές της.

Η PHP έχει εγγενείς συνδέσεις για πολλά συστήματα βάσεων δεδομένων. Εκτός από την MySQL , μπορείτε να συνδεθείτε κατευθείαν, μεταξύ άλλων, με τις βάσεις δεδομένων PostgreSQL , mSQL , Oracle , dbm , filePro , Informix , InterBase , Sybase. Χρησιμοποιώντας το *Open Database Connectivity Standard (ODBC)* μπορείτε να συνδεθείτε σε οποιαδήποτε βάση δεδομένων παρέχει ένα πρόγραμμα οδήγησης ODBC . Αυτό περιλαμβάνει και τα προϊόντα της Microsoft products .

Επειδή η PHP σχεδιάστηκε για να χρησιμοποιείται στο Web , έχει πολλές ενσωματωμένες βιβλιοθήκες , που εκτελούν πολλές χρήσιμες λειτουργίες σχετικές με το Web . Μπορείτε να δημιουργήσετε εικόνες GIF δυναμικά , να συνδεθείτε με άλλες υπηρεσίες δικτύων , να στείλετε ηλεκτρονικό ταχυδρομείο , να δουλέψετε με cookies και να δημιουργήσετε PDF έγγραφα και όλα αυτά με λίγες γραμμές κώδικα.

Η PHP είναι δωρεάν . Μπορείτε να κατεβάσετε την τελευταία έκδοση από το <http://www.php.net> , χωρίς χρέωση.

Η σύνταξη της PHP βασίζεται σε άλλες γλώσσες προγραμματισμού , βασικά στην C και στην Perl .

Η PHP είναι διαθέσιμη για πολλά λειτουργικά συστήματα . Μπορείτε να γράψετε κώδικα PHP για δωρεάν συστήματα τύπου Unix , όπως LINUX και FreeBSD , για εμπορικές εκδόσεις του UNIX , όπως το Solaris και το IRIX ή για διαφορετικές εκδόσεις των Microsoft Windows.

Ο κώδικας σας συνήθως θα δουλεύει χωρίς αλλαγές στα συστήματα που τρέχουν την PHP.

Έχετε πρόσβαση στον κώδικα προέλευσης της PHP. Αντίθετα με εμπορικά , κλειστά προγράμματα , αν υπάρχει κάτι που θέλετε να αλλάξετε ή να προσθέσετε στη γλώσσα, μπορείτε να το κάνετε.

Δεν χρειάζεται να περιμένετε τον κατασκευαστή να εμφανίσει διορθώσεις. Δεν θα ανησυχείτε αν ο κατασκευαστής θα σταματήσει να υπάρχει ή αν θα σταματήσει να υποστηρίζει το προϊόν.

## 2.1.2. ΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Η PHP

Η PHP επικεντρώνεται κυρίως στο sever-side scripting. Έτσι μπορείτε να κάνετε οτιδήποτε που ένα άλλο CGI πρόγραμμα μπορεί να κάνει, όπως να μαζέψει δεδομένα, να παράγει δυναμικό περιεχόμενο σελίδων, να στείλει και να λάβει cookies. Αλλά η PHP μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα.

*Υπάρχουν τρεις κύριοι τομείς στους οποίους χρησιμοποιείται ένα PHP script*

**Server-side scripting:** Αυτό είναι το πιο παραδοσιακό και το κύριο πεδίο για την PHP. Χρειαζόμαστε τρία πράγματα για να δουλέψει αυτό. Τον PHP μεταγλωτιστή(parser) (CGI/SERVER MODULE), ένα web-server(εξυπηρετητή σελίδων) και ένα web browser(“φυλλομετρητή”). Πρέπει να τρέξουμε τον web-server, με μια συνδεδεμένη εγκατάσταση της PHP. Μπορούμε να προσπελάσουμε-διατρέξουμε τα αποτελέσματα του PHP προγράμματος με ένα web browser, βλέποντας την σελίδα PHP μέσα από τον server.

**Command line scripting:** Μπορούμε να φτιάξουμε ένα PHP script για να το τρέχουμε χωρίς server ή browser. Χρειαζόμαστε μόνο τον PHP μεταγλωτιστή για να την χρησιμοποιήσουμε με αυτόν τον τρόπο. Αυτός ο τύπος είναι ιδανικός για script που εκτελούνται συχνά με την χρήση της CRON (\*NIX/LINUX) ή με τον Task Scheduler (στα Windows). Αυτά τα script μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για απλές εργασίες επεξεργασίας κειμένου.

**Εγγραφή client-side GUI εφαρμογών (Γραφικά περιβάλλοντα χρηστών):**

Η PHP ίσως να μην είναι η καλύτερη γλώσσα για να γράψει κανείς παραθυρικές εφαρμογές. Αν όμως κάποιος ξέρει PHP πολύ καλά και θέλει να χρησιμοποιήσει κάποια προχωρημένα χαρακτηριστικά της PHP στις client-side εφαρμογές, μπορεί να χρησιμοποιήσει το PHP-GTK (μια PHP λύση, για δημιουργία client-side GUI εφαρμογών) για αυτού του είδους τα προγράμματα. Έχει επίσης τη δυνατότητα να γράψει cross-platform εφαρμογές με τον τρόπο αυτό. Το PHP-GTK (μια PHP λύση, για δημιουργία client-side GUI εφαρμογών) είναι μια επέκταση της PHP και δεν συμπεριλαμβάνεται στην κύρια διανομή.

Έτσι έχουμε την ελευθερία επιλογής ενός λειτουργικού συστήματος και ενός web-server. Επιπλέον, έχουμε την ελευθερία να χρησιμοποιήσουμε συναρτησιακό ή αντικειμενοστραφή προγραμματισμό ή την ανάμειξή τους. Αν και η παρούσα έκδοση δεν υποστηρίζει όλα τα πρότυπα χαρακτηριστικά, μεγάλες βιβλιοθήκες κώδικα και μεγάλες εφαρμογές είναι γραμμένες μόνο από αντικειμενοστραφή κώδικα. Με την PHP δεν είμαστε περιορισμένοι να εξάγουμε μόνο HTML. Οι δυνατότητες της PHP συμπεριλαμβάνουν την εξαγωγή εικόνων, αρχείων PDF, ακόμη και ταινίες FLASH παράγονται αμέσως. Μπορούμε να εξάγουμε εύκολα οποιοδήποτε κείμενο όπως XHTML και οποιοδήποτε άλλο XML αρχείο. Η PHP μπορεί να δημιουργεί αυτόματα αυτά τα αρχεία και να τα αποθηκεύει στο σύστημα αρχείων, αντί να τα εκτυπώνει αποτελώντας έτσι μια server side cache για το δυναμικό μας περιεχόμενο. Ένα από τα δυνατά και σημαντικά χαρακτηριστικά της PHP είναι η υποστήριξη που έχει για ένα μεγάλο σύνολο βάσεων δεδομένων. Η συγγραφή μιας σελίδας που υποστηρίζει βάσεις δεδομένων είναι εξαιρετικά απλή. Οι εξής βάσεις δεδομένων υποστηρίζονται μέχρι στιγμής:

Adabas D  
dBase  
Empress  
File-pro(read-only)  
Hyper-wave



IBM DB2  
Informix  
Ingres  
Inter Base  
Front Base  
m SQL  
DIRECT MS-SQL  
My SQL  
ODBC  
Oracle  
Ovrimos  
PostgreSQL  
Solid  
Sybase  
Velocis  
Unix dbm

Έχουμε επίσης μια αφαιρετική επέκταση DBX βάσεων δεδομένων (DBX database abstraction extension) που μας επιτρέπει διάφανα να χρησιμοποιούμε οποιαδήποτε βάση δεδομένων που υποστηρίζεται από αυτήν την επέκταση. Επιπλέον, η PHP υποστηρίζει το ODBC, το Open Database Connection Standard (Ανοιχτό Πρότυπο Σύνδεσης Βάσεων Δεδομένων). Έτσι μπορούμε να συνδεθούμε σε οποιαδήποτε βάση δεδομένων που υποστηρίζει αυτό το παγκόσμιο πρότυπο. Η PHP έχει επίσης υποστηρίξει για επικοινωνία με άλλες υπηρεσίες χρησιμοποιώντας πρωτόκολλα όπως LDAP, IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP, COM (στα Windows) και αρκετά άλλα. Μπορούμε επίσης να ανοίξουμε raw network sockets και να αλληλεπιδράσουμε με οποιοδήποτε άλλο πρωτόκολλο.

Η PHP έχει ακόμη υποστήριξη για την περίπλοκη ανταλλαγή δεδομένων WDDX μεταξύ σχεδόν όλων των web programming γλωσσών. Μιλώντας για δια-επικοινωνία, η PHP υποστηρίζει instantiation αντικειμένων Java και τα χρησιμοποιεί σαν αντικείμενα PHP. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την CORBA επέκτασή μας για να προσπελάσουμε απομακρυσμένα αντικείμενα.

Η PHP έχει εξαιρετικά χρήσιμα χαρακτηριστικά επεξεργασίας κειμένων, από την POSIX επέκταση ή τις Perl regular expressions μέχρι XML parsing αρχείων. Για τη μεταγλώτιση και την πρόσβαση αρχείων XML, υποστηρίζουμε πρότυπα SAX και DOM. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την XSLT επέκταση για να μετατρέπουμε τα XML αρχεία σε άλλες μορφές.

## **2.2. ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ PHP**

### *Εισαγωγή στις μεταβλητές:*

Ο τύπος μεταβλητής αναφέρετε στο είδος των δεδομένων που είναι αποθηκευμένα σε αυτήν. Η PHP παρέχει ένα όλο και αυξανόμενο σύνολο τύπων δεδομένων. Όταν τα δεδομένα είναι διαφορετικά θα πρέπει να αποθηκεύονται και σε διαφορετικούς τύπους δεδομένων. Οι μεταβλητές στην PHP αναπαρίστανται από το σύμβολο του δολαρίου ακολουθούμενο από το όνομα της μεταβλητής. Το όνομα της μεταβλητής είναι casesensitive.

### 2.2.1. ΤΥΠΟΙ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΗΝ PHP

Η PHP υποστηρίζει τους παρακάτω τύπους δεδομένων :

- Integer ( ακέραιος ) → χρησιμοποιείται για ακέραιους αριθμούς .
- Float ( διπλής ακρίβειας ) → χρησιμοποιείται για πραγματικούς αριθμούς.
- String ( συμβολοσειρά ) → χρησιμοποιείται για συμβολοσειρές χαρακτήρων.
- Boolean ( λογικές τιμές ) → χρησιμοποιείται για τιμές true ή false.
- Array ( πίνακας ) → χρησιμοποιείται για αποθήκευση πολλαπλών στοιχείων του ίδιου τύπου.
- Objects ( αντικείμενα ) → χρησιμοποιείται για αποθήκευση στιγμιότυπων κλάσεων.

Ένα έγκυρο όνομα μεταβλητής αρχίζει με ένα γράμμα ή υπογράμμιση, ακολουθούμενο από οποιονδήποτε αριθμό από γράμματα , αριθμούς , ή υπογράμμιση.

```
<? php $var = "nikos"; $Var = "kwstas"; echo "$var,$Var" ; // έξοδος "nikos,kwstas" $4site = 'not yet'; // λάθος σύνταξη αρχίζει με αριθμό ? >
```

### 2.2.2. ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

Η PHP παρέχει έναν μεγάλο αριθμό από προκαθορισμένες μεταβλητές. Αρκετές από αυτές τις μεταβλητές, δεν μπορούν να τεκμηριωθούν εντελώς αφού εξαρτώνται από τον server στον οποίο τρέχουν , την έκδοση και το setup του server , καθώς και από άλλους παράγοντες. Από την έκδοση 4.1.0 και μετά , η PHP παρέχει ένα επιπρόσθετο σύνολο από προκαθορισμένους arrays που περιέχουν μεταβλητές από τον web server (αν είναι δυνατόν) , το environment (περιβάλλον), και αυτά που εισάγει ο χρήστης.

Αυτοί οι νέοι arrays είναι μάλλον ιδιαίτεροι από την άποψη ότι είναι αυτόματα καθολικοί , αυόματα διαθέσιμοι για κάθε εμβέλεια. Γι' αυτό το σκοπό, είναι γνωστοί και ως υπερκαθολικές.

\$GLOBALS ⇒ Ένας πίνακας από όλες τις καθολικές μεταβλητές.

\$\_SERVER ⇒ Ένας πίνακας μεταβλητών περιβάλλοντος διακομιστή

\$\_GET ⇒ Ένας πίνακας μεταβλητών που περνά στο script μέσω της μεθόδου GET.

\$\_POST ⇒ Ένας πίνακας μεταβλητών που περνά στο script μέσω της μεθόδου POST.

\$\_COOKIE ⇒ Ένας πίνακας από μεταβλητές cookie.

\$\_FILES ⇒ Ένας πίνακας μεταβλητών που σχετίζονται με αποστολές αρχείων.

\$\_ENV ⇒ Ένας πίνακας μεταβλητών περιβάλλοντος.

\$\_REQUEST ⇒ Ένας πίνακας όλης της εισόδου του χρήστη, συμπεριλαμβανομένων των περιεχομένων εισόδου που περιλαμβάνουν τα \$\_GET, \$\_POST και \$\_COOKIE.

\$\_SESSION ⇒ Ένας πίνακας μεταβλητών συνόδου.

### 2.2.3. ΕΜΒΕΛΕΙΑ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Η εμβέλεια των μεταβλητών καθορίζεται από το περιεχόμενο μέσα στο οποίο ορίζεται. Για την πλειοψηφία των μεταβλητών της PHP υπάρχει μόνο ενός είδους εμβέλεια. Μέσα σε συναρτήσεις που ορίζονται από το χρήστη εισάγεται εμβέλεια τοπικής συνάρτησης (local function scope).

Οποιαδήποτε μεταβλητή χρησιμοποιείται μέσα σε μια συνάρτηση είναι εκ των προτέρων περιορισμένη σε εμβέλεια τοπικής συνάρτησης.

### 2.2.4. ΚΑΘΟΛΙΚΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

Ένα παράδειγμα από τη χρήση της καθολικής :

```
<?php $a = 1; $b = 2; function Sum() {global $a,$b;$b = $a + $b;} Sum(); echo $b; ?>
```

Το παρακάτω script θα δώσει "3". Δηλώνοντας την \$a και την \$b ως καθολική μέσα σε μια συνάρτηση, όλες οι αναφορές σε οποιαδήποτε από τις μεταβλητές θα αναφέρονται στην καθολική έκδοση. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των καθολικών μεταβλητών που μπορεί να χειριστεί μία συνάρτηση.

### 2.2.5. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ \$GLOBALS

Ένας δεύτερος τρόπος για να προσπελάσουμε μεταβλητές από την καθολική εμβέλεια είναι να χρησιμοποιήσουμε τον ειδικά ορισμένο από την PHP \$GLOBALS πίνακα.

```
<?php $a = 1; $b = 2; function Sum() {$GLOBALS ["b"] = $GLOBALS ["a"] + $GLOBALS ["b"];} Sum(); echo $b; ?>
```

Ο πίνακας \$GLOBALS είναι ένας associative array ( συσχετισμένος πίνακας ) με το όνομα της καθολικής μεταβλητής να είναι το κλειδί και τα περιεχόμενα αυτής της μεταβλητής να είναι η τιμή του στοιχείου του array. Σημειώνουμε ότι η \$GLOBALS υπάρχει σε κάθε εμβέλεια, κάτι το οποίο συμβαίνει επειδή η \$GLOBALS είναι μια υπερκαθολική.

### 2.2.6. ΣΤΑΤΙΚΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

Ένα επιπλέον σημαντικό χαρακτηριστικό της εμβέλειας μεταβλητών είναι η στατική μεταβλητή. Μια στατική μεταβλητή υπάρχει μόνο σε εμβέλεια τοπικής συνάρτησης, αλλά δεν χάνει την τιμή της όταν η εκτέλεση του προγράμματος αφήνει αυτήν την εμβέλεια.

```
<? php function Test() { static $a = 0; echo $a; $a++; } ?>
```

Τώρα κάθε φορά που θα καλείται η συνάρτηση Test() θα τυπώνει την τιμή της \$a και θα την αυξάνει.

### 2.2.7. ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Μερικές φορές είναι βολικό να μπορούμε να έχουμε μεταβλητά ονόματα μεταβλητών. Αυτό σημαίνει πως, ένα όνομα μεταβλητής μπορεί να οριστεί και να χρησιμοποιηθεί δυναμικά. Μια κανονική μεταβλητή ορίζεται με μια δήλωση όπως:

```
<? php $a = "Μεταβλητή"; ?>
```

Μια μεταβλητή μεταβλητής παίρνει την τιμή μιας μεταβλητής και της συμπεριφέρεται ως όνομα μεταβλητής. Η Μεταβλητή, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως το όνομα της μεταβλητής χρησιμοποιώντας το σύμβολο του δολαρίου δυο φορές.

```
<? php $$a = "Μεταβλητών"; ?>
```

Σ'αυτό το σημείο δυο μεταβλητές έχουν οριστεί και αποθηκευτεί στο δέντρο συμβόλων ( symbol tree ) της PHP :

η \$a με περιεχόμενο "Μεταβλητή" και η \$Μεταβλητή με περιεχόμενο "Μεταβλητών".

Η δήλωση <? php echo \$a \$ {\$a}"; ?> παράγει ακριβώς το ίδιο αποτέλεσμα με την <? php echo "\$a \$Μεταβλητή"; ?> . Παράγουν και οι δύο Μεταβλητή Μεταβλητών.

### 2.2.8. ΦΟΡΜΕΣ ΤΗΣ HTML(GET και POST)

Όταν μια φόρμα εισάγεται σε ένα PHP script, η πληροφορία από τη φόρμα γίνεται αυτόματα διαθέσιμη στο script. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να προσπελάσουμε την πληροφορία. Για παράδειγμα μία φόρμα HTML:

```
<form action = "ptixiaki.php" method = "POST">  
NAME: <input type = "text" name = "username"> <br>  
Email: <input type = "text" name = "email"><br>  
<input type = "submit" name = "submit" value = "submit me!">  
</form>
```

Ανάλογα με το ιδιαίτερο setup και τις προσωπικές προτιμήσεις, υπάρχουν πολλοί τρόποι για να προσπελάσουμε τα δεδομένα από τις HTML φόρμες μας. Μερικά παραδείγματα είναι : Προσπελαύνοντας δεδομένα από μια απλή post HTML φόρμα

```
<? php  
print $_POST['username'];  
print $_REQUEST['username'];  
import_request_variables('p','p_');  
print $p_username;  
print $HTTP_POST_VARS['username'];  
print $username;  
?>
```

## 2.2.9. ΟΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΥΠΟΥΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Επειδή η PHP καθορίζει τους τύπους των μεταβλητών και τους μετατρέπει (γενικά) όπως χρειάζεται, δεν είναι πάντα προφανές τι τύπου είναι μια δεδομένη μεταβλητή οποιαδήποτε στιγμή. Η PHP περιέχει διάφορες συναρτήσεις οι οποίες βρίσκουν τι τύπο έχει η κάθε μεταβλητή, όπως οι : `gettype()`, `is_int()` και άλλες.

## 2.3. ΣΤΑΘΕΡΕΣ

Μια σταθερά είναι ένας `identifier`(όνομα) για μια απλή τιμή. Όπως φαίνεται και από το όνομα, αυτή η τιμή δεν μπορεί να αλλάξει κατά την εκτέλεση του script (οι σταθερές `file` και `line` φαίνεται να είναι εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα, αλλά δεν είναι πραγματικές σταθερές). Είναι προκαθορισμένο πως μια σταθερά είναι `case sensitive`. Κατά συνθήκη οι `constant identifiers` είναι πάντα στα κεφαλαία.

Το όνομα μιας σταθεράς ακολουθεί τους ίδιους κανόνες όπως και οποιαδήποτε ετικέτα (`label`) στην PHP. Ένα έγκυρο όνομα σταθεράς αρχίζει με ένα γράμμα ή υπογράμμιση, ακολουθούμενο από οποιονδήποτε αριθμό γραμμάτων, αριθμών ή υπογράμμιση. Όπως οι υπερκαθολικές, η εμβέλεια μιας σταθεράς είναι καθολική. Μπορούμε να έχουμε πρόσβαση σε αυτή από οποιοδήποτε μέρος στο script χωρίς να λαμβάνουμε υποψη την εμβέλεια.

### 2.3.1. ΣΥΝΤΑΞΗ

Μπορούμε να ορίσουμε μια σταθερά χρησιμοποιώντας την `define()` συνάρτηση. Μόλις μια σταθερά οριστεί, δεν μπορεί ποτέ να αλλάξει ή να μην είναι ορισμένη. Μόνο βαθμωτά δεδομένα (`float`, `int`, `string`) μπορούν να συμπεριλαμβάνονται στις σταθερές.. Μπορούμε να πάρουμε την τιμή μιας σταθεράς καλώντας την με το όνομά της . Σε αντίθεση με τις μεταβλητές, δεν θα πρέπει να βάζουμε μπροστά από μια σταθερά το `$`.

Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε τη συνάρτηση `constant()`, για να διαβάσουμε την τιμή μιας σταθεράς, αν θέλουμε να πάρουμε το όνομα μιας σταθεράς δυναμικά. Χρησιμοποιούμε την `get_defined_constants()` για να πάρουμε μια λίστα όλων των σταθερών που έχουν οριστεί. Αν θέλουμε απλά να ελέγξουμε αν η σταθερά έχει οριστεί, χρησιμοποιούμε την συνάρτηση `defined()`.

Οι διαφορές μεταξύ σταθερών και μεταβλητών είναι οι ακόλουθες :

- Οι σταθερές δεν έχουν το σύμβολο του δολαρίου μπροστά τους.
- Οι σταθερές μπορούν να οριστούν μόνο χρησιμοποιώντας την συνάρτηση `define()` και όχι με απλή ανάθεση.
- Οι σταθερές μπορούν να οριστούν και να προσπελαστούν από οπουδήποτε χωρίς να λάβουμε υπόψη τους κανόνες εμβέλειας μεταβλητών.
- Οι σταθερές δεν μπορούν να οριστούν ξανά ή να μην είναι καθορισμένες από την στιγμή που έχουν οριστεί.
- Οι σταθερές μπορούν να υπολογίσουν μόνο βαθμωτές τιμές.

### 2.3.2. ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΑΘΕΡΕΣ

Η PHP παρέχει ένα μεγάλο αριθμό από προκαθορισμένες σταθερές σε οποιοδήποτε script που εκτελείτε. Πολλές από αυτές τις σταθερές δημιουργούνται από διάφορες επεκτάσεις, και εμφανίζονται μόνο όταν αυτές είναι διαθέσιμες, είτε μέσω δυναμικού φορτώματος είτε επειδή έχουν μεταγλωτιστεί.

Υπάρχουν τέσσερις σταθερές που αλλάζουν ανάλογα με το πού χρησιμοποιούνται. Για παράδειγμα, η τιμή της `_LINE_` εξαρτάται από τη γραμμή που χρησιμοποιείται στο script. Αυτές οι ιδιαίτερες σταθερές είναι case insensitive και έχουν ως ακολούθως:

ΟΝΟΜΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
<code>_LINE_</code>	Ο τρέχων αριθμός γραμμής του αρχείου.
<code>_FINE_</code>	Ολόκληρη η διεύθυνση και το όνομα του αρχείου.
<code>_FUNCTION_</code>	Το όνομα της συνάρτησης. (αυτό προστέθηκε στην PHP 4.3.0)
<code>_CLASS_</code>	Το όνομα της κλάσης. (αυτό προστέθηκε στην PHP 4.3.0)
<code>_METHOD_</code>	Το όνομα της κλάσης. (αυτό προστέθηκε στην PHP 4.3.0)

**Πίνακας 2.3.2. : Προκαθορισμένες σταθερές**

### 2.4. ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ

Οι εκφράσεις είναι το πιο σημαντικό κομμάτι της PHP. Στην PHP σχεδόν όλα όσα γράφουμε είναι εκφράσεις. Ο πιο απλός και πιο ακριβής τρόπος ορισμού για μια έκφραση είναι “οτιδήποτε έχει τιμή”. Οι πιο βασικές μορφές εκφράσεων είναι οι σταθερές και οι μεταβλητές. Για παράδειγμα, θεωρήστε την ακόλουθη συνάρτηση:

```
<? php function ptixiaki () {return 5; } ?>
```

Οι συναρτήσεις είναι εκφράσεις με την τιμή της επιστρεφόμενης τιμής. Συνήθως οι συναρτήσεις δεν επιστρέφουν απλά μια στατική τιμή αλλά υπολογίζουν κάτι.

Οι τιμές στην PHP δεν είναι υποχρεωτικά ακέραιοι. Η PHP υποστηρίζει τρεις βαθμωτούς τύπους:

- ακέραιες τιμές
- τιμές κινητής υποδιαστολής
- συμβολοσειρές ( οι βαθμωτές τιμές είναι τιμές που δεν μπορούμε να “σπάσουμε” σε αντίθεση με τους πίνακες)

Η PHP υποστηρίζει δυο σύνθετους (μη βαθμωτούς τύπους) : τους πίνακες και τα αντικείμενα. Ο κάθε ένας από αυτούς τους τύπους τιμών μπορεί να ανατεθεί σε μεταβλητές ή να επιστραφεί από συναρτήσεις.

Θεωρήστε το παράδειγμα με το οποίο έχουμε ήδη ασχοληθεί, '\$a=5'. Είναι εύκολο να δείτε ότι υπάρχουν δύο τιμές εδώ, η τιμή της ακεραίας σταθεράς '5', και η τιμή της μεταβλητής \$a η οποία παίρνει επίσης την τιμή 5. Αλλά η αλήθεια είναι ότι υπάρχει μια επιπρόσθετη τιμή που εμπλέκεται εδώ, και αυτή είναι η τιμή της ίδιας της ανάθεσης. Η ίδια η ανάθεση παίρνει την ανατιθέμενη τιμή, που στην περίπτωση μας είναι η 5. Πρακτικά αυτό σημαίνει ότι '\$a=5', ασχέτως από το τι κάνει, είναι μια εκφραση με τιμή ίση με 5. Συνεπώς, γράφοντας κάτι σαν '\$b = ( \$a = 5)' είναι σαν να γράφουμε '\$a = 5; \$b = 5 ;' (το ερωτηματικό ορίζει το τέλος μιας έκφρασης).

Ένα ακόμη παράδειγμα σχετικό με εκφράσεις είναι η pre και post αύξηση και μείωση. Αυτοί είναι οι τελεστές αύξησης και μείωσης. Η PHP αυξάνει τις δυνατότητες αύξησης/μείωσης χρησιμοποιώντας τις όπως και η C.

Υπάρχουν δύο τύποι αύξησης : η *pre-increment* και η *post-increment*. Ουσιαστικά και οι δυο αυξάνουν την τιμή της μεταβλητής έχοντας την ίδια επίδραση σε αυτή. Η διαφορά είναι στην τιμή της μεταβλητής που αυξάνεται. Η pre-increment, η οποία γράφεται '++ \$variable', παίρνει την αυξανόμενη τιμή (η PHP αυξάνει την μεταβλητή πριν διαβάσει την τιμή της). Η post-increment, η οποία γράφεται '\$variable ++' παίρνει την αρχική τιμή της μεταβλητής \$variable, πριν αυτή αυξηθεί.

Ένας πολύ κοινός τύπος εκφράσεων είναι οι συγκρίσεις. Αυτές οι εκφράσεις παίρνουν είτε τιμή μηδέν είτε τιμή ένα, δηλαδή **ΨΕΥΔΗΣ Ή ΑΛΗΘΗΣ**. Η PHP υποστηρίζει τα >(μεγαλύτερο από ), >=(μεγαλύτερο από ή ίσο με), ==(ίσο), !=(όχι ίσο), <(μικρότερο από ), <=(μικρότερο ή ίσο με ). Αυτές οι εκφράσεις χρησιμοποιούνται συνήθως μέσα σε υποθέσεις, όπως οι if δηλώσεις. τελεστών- αναθέσεων.

#### 2.4.1.ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑ ΤΕΛΕΣΤΩΝ

Η προτεραιότητα των τελεστών καθορίζει το πόσο "σφιχτά" συνδέονται δυο εκφράσεις μαζί. Ο ακόλουθος πίνακας παραθέτει την προτεραιότητα των τελεστών με την χαμηλότερη προτεραιότητα να παρατίθεται πρώτη.

Σχετικότητα	Τελεστές
αριστερή	,
αριστερή	or
αριστερή	xor
αριστερή	and
Δεξιά	print
αριστερή	= += -= *= /= .= %= &=  = ^= <<= >>=
αριστερή	? :
αριστερή	
αριστερή	&&
αριστερή	
αριστερή	^
αριστερή	&

Χωρίς σύνδεση	== != ==== !==
Χωρίς σύνδεση	< <= > >=
αριστερή	<< >>
αριστερή	+ - .
αριστερή	* / %
Δεξιά	! ~ ++ -- (int) (float) (string) (array) (object) @
Δεξιά	[
Χωρίς σύνδεση	new

**Πίνακας 4.1.: Προτεραιότητα τελεστών**

## 2.4.2. ΤΕΛΕΣΤΕΣ ΑΥΞΗΣΗΣ / ΜΕΙΩΣΗΣ

Η PHP υποστηρίζει τελεστές πρό- και μετά- αύξησης όπως η C.

Παράδειγμα	Όνομα	Αποτέλεσμα
++\$a	Προ-αύξηση	Αυξάνει το \$a κατά ένα και επιστρέφει το \$a.
\$a++	Μετά-αύξηση	Επιστρέφει το \$a, και μετά αυξάνει το \$a κατά ένα.
--\$a	Προ-μείωση	Μειώνει το \$a κατά ένα, και μετά επιστρέφει το \$a.
\$a--	Μετά-μείωση	Επιστρέφει το \$a, και μετά μειώνει το \$a κατά ένα.

**Πίνακας 4.2.: Τελεστές Αύξησης / Μείωσης**

## 2.4.3. ΛΟΓΙΚΟΙ ΤΕΛΕΣΤΕΣ

Παράδειγμα	Όνομα	Αποτέλεσμα
\$a and \$b	And	<b>TRUE</b> αν και το \$a και το \$b είναι <b>TRUE</b> .
\$a or \$b	Or	<b>TRUE</b> αν είτε το \$a είτε το \$b είναι <b>TRUE</b> .
\$a xor \$b	Xor	<b>TRUE</b> αν είτε το \$a είτε το \$b είναι <b>TRUE</b> , αλλά όχι και τα δυο.
! \$a	Not	<b>TRUE</b> αν το \$a δεν είναι <b>TRUE</b> .
\$a && \$b	And	<b>TRUE</b> αν και το \$a και το \$b είναι <b>TRUE</b> .
\$a    \$b	Or	<b>TRUE</b> αν είτε το \$a είτε το \$b είναι <b>TRUE</b> .

**Πίνακας 4.3 :Λογικοί Τελεστές**



Η εξήγηση για τις δυο διαφορετικές μορφές των "and" και των "or" τελεστών είναι ότι λειτουργούν με διαφορετικές προτεραιότητες.

## 2.5. ΔΟΜΕΣ ΕΛΕΓΧΟΥ

Οποιοδήποτε script σε PHP είναι δομημένο από μια σειρά δηλώσεων (statements). Μια δήλωση μπορεί να είναι μια ανάθεση, ένα κάλεσμα συνάρτησης, ένα loop, μια υποθετική συνθήκη ακόμη και μια δήλωση που δεν κάνει τίποτα (μια άδεια δήλωση). Οι δηλώσεις συνήθως τερματίζονται με ένα ελληνικό ερωτηματικό. Επιπλέον, οι δηλώσεις μπορούν να αποτελέσουν σύνολο (statement-group) εμπερικλείοντας τες σε αγκύλες. Ένα statement-group αποτελεί το ίδιο με μια δήλωση.

### 2.5.1. Η ΔΟΜΗ ΤΗΣ if

Η δομή if είναι ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά σε πολλές γλώσσες, συμπεριλαμβανομένης και της PHP. Επιτρέπει την υπο συνθήκη εκτέλεση κομματιών κώδικα. Η PHP έχει μια δομή if παρόμοια με αυτή της C:

```
if (expr)  
    statement
```

Το ακόλουθο παράδειγμα θα εμφάνιζε ότι το a είναι μεγαλύτερο από το b αν όντως το \$a είναι μεγαλύτερο από το \$b:

```
<?php  
if($a>$b)  
    print"a is bigger than b";  
?>
```

Συχνά θα θέλουμε να εκτελούμε περισσότερες από μία δηλώσεις σε μια υποθετική συνθήκη. Φυσικά, δεν χρειάζεται να εμπερικλείουμε κάθε δήλωση μέσα σε μια if δομή. Αντιθέτως, μπορούμε να συμπεριλάβουμε αρκετές δηλώσεις σε ένα statement group. Για παράδειγμα, αυτός ο κώδικας θα εμφάνιζε **a is bigger than b** αν το \$a είναι μεγαλύτερο από το \$b, και τότε θα ανέθετε την τιμή του \$a στη μεταβλητή \$b:

```
<?php  
if($a > $b) {  
    print "a is bigger than b";  
    $b=$a;  
}  
?>
```

Οι δηλώσεις με If μπορούν να εμφωλευτούν απεριόριστα μέσα σε άλλες δηλώσεις if, κάτι το οποίο μας δίνει μεγάλη ευελιξία για την υπο συνθήκη εκτέλεση πολλών μερών του προγράμματος σας.

### 2.5.2. Η ΔΟΜΗ ΤΗΣ else

Συχνά θα θέλουμε να εκτελέσουμε μια δήλωση αν πληρείται μια συγκεκριμένη συνθήκη, και μια διαφορετική δήλωση αν αυτό δε συμβαίνει. Γι'αυτό το λόγο χρησιμοποιούμε το *else*. Το *else* είναι επέκταση μιας δήλωσης *if* και εκτελεί μια δήλωση στην περίπτωση που η έκφραση στη δήλωση *if* είναι **FALSE**. Για παράδειγμα, ο ακόλουθος κώδικας θα εμφάνιζε *a is bigger than b* αν το \$a είναι μεγαλύτερο από το \$b, και *a is NOT bigger than b* στην αντίθετη περίπτωση:

```
<?php
if($a>$b){
print"a is bigger than b";
}else{
print"a is NOT bigger than b";
}
?>
```

Η συνθήκη *else* εκτελείται μόνο αν η τιμή της έκφρασης *if* πάρει την τιμή **FALSE**, και αν υπάρχουν εκφράσεις *elseif* - μόνο αν πάρουν και αυτές την τιμή **FALSE**.

### 2.5.3. Η ΔΟΜΗ ΤΗΣ else if

Η εντολή *elseif*, όπως λέει και το όνομα της, είναι ένας συνδυασμός των *if* και *else*. Όπως το και *else*, έχει ως επέκταση μία *if* έκφραση με σκοπό να εκτελέσει μια διαφορετική έκφραση σε περίπτωση που η αρχική *if* συνθήκη πάρει την τιμή **FALSE**. Παρόλ'αυτά, σε αντίθεση με το *else*, θα εκτελέσει αυτή την εναλλακτική έκφραση μόνο αν η *elseif* υποθετική συνθήκη πάρει την τιμή **TRUE**. Για παράδειγμα, το ακόλουθο κομμάτι κώδικα θα εμφανίσει *a is bigger than b, a equal to b or a is smaller than b*:

```
<?php
if($a>$b){
print"a is bigger than b";
}elseif($a==$b){
print"a is equal to b";
}else{
print"a is smaller than b";
}
?>
```

Μπορούν να υπάρχουν πολλά *elseif* μέσα στην ίδια έκφραση *if*. Η πρώτη *elseif* έκφραση (αν υπάρχει) που θα πάρει την τιμή **TRUE** θα είναι και αυτή που θα εκτελεστεί. Στην PHP, μπορείτε επίσης να γράψετε 'else if' (σε δυο λέξεις) και η συμπεριφορά να είναι όμοια με αυτή του 'elseif' (μία λέξη). Η συντακτική έννοια είναι ελαφρώς διαφορετική (αν έχετε οικειότητα με τη C, είναι ακριβώς η ίδια συμπεριφορά) αλλά το τελικό αποτέλεσμα είναι ότι και οι δυο εκφράσεις θα καταλήξουν στην ίδια ακριβώς συμπεριφορά.

Η έκφραση *elseif* εκτελείται μόνο αν η προηγούμενη έκφραση *if* και οποιεσδήποτε προηγούμενες εκφράσεις *elseif* έχουν πάρει την τιμή **FALSE**, και η τρέχουσα έκφραση *elseif* πάρει την τιμή **TRUE**.

#### 2.5.4. Η ΔΟΜΗ *while*

Τα loops (βρόγχοι) *while* είναι ο απλούστερος τύπος loop στην PHP. Συμπεριφέρονται ακριβώς όπως και στη C. Η βασική μορφή μια δήλωσης *while* είναι η εξής:

```
while (expr) statement
```

Το νοήμα μιας δήλωσης *while* είναι απλό. Λέει στην PHP να εκτελέσει την εμφωλευμένη συνθήκη(ες) συνέχεια, μέχρι η έκφραση *while* να πάρει την τιμή **TRUE**.

Η τιμή της έκφρασης ελέγχεται κάθε φορά στην αρχή του loop, έτσι ώστε ακόμη και αν αυτή η τιμή αλλάξει κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης των εμφωλευμένων συνθηκών, η εκτέλεση δε θα σταματήσει μέχρι το τέλος της επανάληψης (κάθε φορά που η PHP εκτελεί τις εκφράσεις στο loop αποτελεί μια επανάληψη). Μερικές φορές, αν η έκφραση *while* πάρει την τιμή **FALSE** από την αρχή, η εμφωλευμένη εντολή-έκφραση δε θα εκτελεστεί ούτε μια φορά.

Όπως και στη δήλωση *if*, μπορείτε να βάλετε πολλές συνθήκες μέσα στο ίδιο *while* loop εσωκλείοντας τις μέσα σε { }, ή χρησιμοποιώντας την εναλλακτική σύνταξη:

```
while (expr): statement ... endwhile;
```

Τα παρακάτω παραδείγματα είναι όμοια, και τα δυο εκτυπώνουν τους αριθμούς από το 1 ως το 10:

```
<?php
/*example1*/

$i=1;
while($i<=10){
print $i++;/*the printed value would be
$i before the increment
(post-increment)*/
}

/*example2*/

$i=1;
while($i<=10):
print$i;
$i++;
endwhile;
?>
```

### 2.5.5. Η ΔΟΜΗ `do...while`

Το `do..while` loop είναι αρκετά όμοιο με το `while` loop, εκτός από το ότι η έκφραση αλήθειας ελέγχεται στο τέλος κάθε επανάληψης και όχι στην αρχή. Η κύρια διαφορά από τα κανονικά `while` loops είναι ότι η πρώτη επανάληψη ενός `do..while` loop εγγυάται την εκτέλεση του (η αλήθεια της έκφρασης ελέγχεται μόνο στο τέλος της επανάληψης, ενώ μπορεί να μην είναι αναγκαίο να εκτελεστεί σε ένα κανονικό `while` loop (η αλήθεια της έκφρασης ελέγχεται στην αρχή κάθε επανάληψης, και αν πάρει την τιμή **FALSE** από την αρχή, η εκτέλεση του loop θα σταματήσει αμέσως).

Υπάρχει μόνο μια σύνταξη για τα `do..while` loops:

```
<?php
$i=0;
do{
print$i;
}while($i>0);
?>
```

Το παραπάνω loop θα τρέξει ακριβώς μια φορά, αφού μετά την πρώτη επανάληψη, όταν η έκφραση αληθείας ελέγχεται, παίρνει την τιμή **FALSE** (το `$i` δεν είναι μεγαλύτερο από το 0) και η εκτέλεση του loop σταματά.

Οι προχωρημένοι χρήστες της C ίσως έχουν οικειότητα με μια διαφορετική χρήση του `do..while` loop, για να επιτρέψουν το σταμάτημα της εκτέλεσης στη μέση του block του κώδικα, εμφωλεύοντας το στο `do..while(0)`, και χρησιμοποιώντας τη [break](#) δήλωση. Αυτό φαίνεται στο παρακάτω κομμάτι κώδικα:

```
<?php
do{
if($i<5){
print"i is not big enough";
break;
}
$i*=$factor;
if($i<$minimum_limit){
break;
}
print"i is ok";

/*processi*/

}while(0);
?>
```

### 2.5.6. Η ΔΟΜΗ for

Τα *for* loops είναι τα πιο περίπλοκα loops στην PHP. Συμπεριφέρονται όπως τα αντίστοιχα κομμάτια της C. Η σύνταξη ενός *for* loop είναι:

#### **for (expr1; expr2; expr3) statement**

Η πρώτη έκφραση (expr1) εκτελείται χωρίς να λάβουμε υπόψη κάποια συνθήκη στην αρχή του loop. Στην αρχή κάθε επανάληψης, η expr2 υπολογίζεται. Αν πάρει την τιμή **TRUE**, το loop συνεχίζει και οι εμφωλευμένες εντολές εκτελούνται. Αν πάρει την τιμή **FALSE**, η εκτέλεση του loop σταματά.

Στο τέλος κάθε επανάληψης, υπολογίζεται η τιμή της expr3. Κάθε μια από τις εκφράσεις μπορεί να είναι κενή. Αν η expr2 είναι κενή σημαίνει πως το loop θα εκτελείται ατέρμονα (η PHP αυτόματα θεωρεί πως έχει την τιμή **TRUE**, όπως και στη C). Αυτό δεν είναι τόσο άχρηστο όσο φαίνεται αφού συχνά θέλουμε να τερματίζουμε ένα loop χρησιμοποιώντας μια σε υποθέση (condition) [break](#) δήλωση αντί να χρησιμοποιήσουμε την truth έκφραση της *for* . Ακολουθεί παράδειγμα με for που εμφανίζει όλους τους αριθμούς από το ένα μέχρι το δέκα.

```
<?php
/*example1*/

for($i=1 ;$i<=10; $i++){
print $i;
}
```

### 2.5.7. Η ΔΟΜΗ switch

Η δήλωση switch είναι παρόμοια με μια σειρά από IF δηλώσεις πάνω στην ίδια έκφραση. Σε πολλές περιπτώσεις, ίσως θέλουμε να συγκρίνουμε την ίδια μεταβλητή (ή έκφραση) με πολλές διαφορετικές τιμές, και να εκτελέσουμε ένα διαφορετικό κομμάτι κώδικα ανάλογα με την οποία ισούται η μεταβλητή μας. Αυτό ακριβώς κάνει η δήλωση switch. Τα ακόλουθα δυο παραδείγματα είναι δυο διαφορετικοί τρόποι για να γράψουμε το ίδιο πράγμα, ο ένας χρησιμοποιεί μια σειρά από δηλώσεις if, και ο άλλος χρησιμοποιεί τη δήλωση *switch* :

```
<?php
if($i==0){
print "i equals 0";
}elseif($i==1){
print "i equals 1";
}elseif($i==2){
print "i equals 2";
}

switch($i){
case 0:
print "i equals 0";
break;
```

```

case 1:
print "i equals 1";
break;
case 2:
print "i equals 2";
break;
}
?>

```

Είναι σημαντικό να καταλάβουμε πώς η δήλωση *switch* εκτελείται προκειμένου να αποφευχθούν λάθη. Η *switch* εκτελείται γραμμή-γραμμή (για την ακρίβεια, δήλωση - δήλωση). Αρχικά δεν εκτελείται κάποιος κώδικας. Μόνο όταν μια δήλωση *case* βρεθεί με τιμή που ταιριάζει την τιμή της *switch* έκφρασης, η PHP αρχίζει να εκτελεί τις δηλώσεις. Η PHP συνεχίζει να εκτελεί τις δηλώσεις μέχρι το τέλος του *switch* block, ή την πρώτη φορά που θα συναντήσει μια *break* δήλωση. Αν δεν γράψουμε μια *break* δήλωση στο τέλος της λίστας δηλώσεων της *case*, η PHP θα συνεχίσει να εκτελεί τις δηλώσεις της επόμενης *case*.

### 2.5.8. Η ΕΝΤΟΛΗ *break*

Η *break* τερματίζει την εκτέλεση της τρέχουσας εντολής *for*, *foreach while*, *do..while* ή της δομής *switch*.

Η *break* δέχεται ένα προαιρετικό αριθμό παραμέτρων ο οποίος της λέει πόσες εμφωλευμένες δομές πρέπει να διακοπούν-σπάσουν.

```

<?php
$arr=array('one','two','three','four','stop','five');
while(list(,$val)=each($arr)){
if($val=='stop'){

break;/*You could also write 'break 1;'here.*/
}
echo"$val<br>\n";
}
/*Using the optional argument.*/

$i=0;
while(++$i){
switch($i){
case 5:
echo"At5<br>\n";
break 1;/*Exitonly the switch.*/
case 10:
echo"At 10; quitting<br>\n";
break 2;/*Exit the switch and the while.*/
default:
break;
}
}

```



### 2.6.1 ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΟΡΙΖΟΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ

Μπορούμε να ορίσουμε μια συνάρτηση (function) χρησιμοποιώντας μια σύνταξη σαν την ακόλουθη:

```
function ptyxiaki ($arg_1,$arg_2,...,$arg_n)
{ echo "example function.\n";
return $retval;
}
```

Μέσα σε μια συνάρτηση μπορεί να υπάρχει ένας έγκυρος κωδικός της PHP, ακόμη και άλλες συναρτήσεις και ορισμοί τάξεων(class definitions).

### 2.6.2. ΤΑ ΟΡΙΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ

Μπορούμε να περάσουμε πληροφορίες σε συναρτήσεις μέσω της λίστας ορισμάτων, που είναι μια λίστα μεταβλητών ή και σταθερών χωρισμένων με κόμματα. Η PHP υποστηρίζει τη μεταβίβαση των ορισμάτων με τιμή, που είναι το προεπιλεγμένο, τη μεταβίβαση με αναφορά καθώς και τις προκαθορισμένες τιμές ορισμάτων.

```
Function takes _array($input){
echo "$input[0]+$input[1]=",$input[0]+$input[1];
}
```

### 2.6.3. ΜΕΤΑΒΙΒΑΣΗ ΟΡΙΣΜΑΤΩΝ ΜΕ ΑΝΑΦΟΡΑ

Έξ ορισμού τα ορίσματα των συναρτήσεων μεταβιβάζονται με τιμή που σημαίνει ότι αν αλλάξουμε την τιμή του ορίσματος μέσα στη συνάρτηση, δεν αλλάζει και εκτός της συνάρτησης. Αν θέλουμε μπορεί μια συνάρτηση να τροποποιεί τα ορίσματά της και αυτό γίνεται με μεταβίβαση με αναφορά. Αν θέλουμε ένα όρισμα σε μια συνάρτηση να μεταβιβάζεται πάντα με αναφορά πρέπει να προσθέσουμε το σύμβολο & πριν από το όνομα του ορίσματος στον ορισμό της συνάρτησης:

```
function _add_someextra(&$string){
$string.='και κάτι πρόσθετο.';
}$str='είμαι μια συμβολοσειρά';
add_someextra($str)
echo $str; // εμφανίζει 'είμαι μια συμβολοσειρά. και κάτι πρόσθετο.'
```

Αν θέλουμε να περάσουμε μια μεταβλητή με αναφορά σε μια συνάρτηση που δεν το κάνει αυτό εξ ορισμού, θα πρέπει να προσθέσουμε τον χαρακτήρα & στο όνομα του ορίσματος κατά την κλήση της συνάρτησης :

```
function ptyxiaki($bar){
$bar.= 'και κάτι πρόσθετο.';
}
$str= 'είμαι μια συμβολοσειρά,';
ptyxiaki($str);
echo $str; // εμφανίζει 'είμαι μια συμβολοσειρά,'
ptyxiaki(&$str);
```



```
echo $str; // εμφανίζει 'είμαι μια συμβολοσειρά,και κάτι πρόσθετο'
```

#### 2.6.4. ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΟΡΙΣΜΑΤΩΝ

Μια συνάρτηση μπορεί να ορίσει προκαθορισμένες τιμές σε στυλ της C++ για ορίσματα scalar ως εξής:

```
function prokathorismenes($type="όρισμα1"){  
return "είμαι το of$type.\n";  
}  
echo prokathorismenes();
```

```
echo είμαι το (όρισμα2);
```

Η έξοδος από τον παραπάνω κώδικα:

```
είμαι το όρισμα1
```

```
είμαι το όρισμα2
```

#### 2.6.5. ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ

Οι τιμές των συναρτήσεων επιστρέφονται με την προαιρετική εντολή return. Όλοι οι τύποι δεδομένων μπορούν να επιστραφούν, ανάμεσα τους οι λίστες και τα αντικείμενα.

```
Function square($num){  
return $num*$num;  
}  
echo square(4);//εμφανίζει 16
```

Δεν μπορούμε να επιστρέψουμε πολλαπλές τιμές από μια συνάρτηση, αλλά μπορούμε να πετύχουμε παρόμοιο αποτέλεσμα αν επιστρέψουμε μια λίστα.

```
Function smallnumbers(){  
return array(0,1,2);  
}  
list($zero,$one,$two)=smallnumbers();
```

#### 2.6.6. ΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

Η PHP υποστηρίζει την έννοια των μεταβλητών συναρτήσεων(variable functions). Αυτό σημαίνει ότι αν ένα όνομα μεταβλητής έχει παρενθέσεις η PHP θα αναζητήσει μια συνάρτηση που θα έχει το ίδιο όνομα με την τιμή της μεταβλητής και θα προσπαθήσει να την εκτελέσει.

## 2.6.7. ΤΑΞΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Μια τάξη class είναι μια συλλογή από μεταβλητές και από συνάρτησεις που εφαρμόζονται σε αυτές τις μεταβλητές. Οι τάξεις είναι τύποι και μπορούμε να δημιουργήσουμε μια μεταβλητή συγκεκριμένου τύπου με τον τελεστή new. Οι τάξεις μπορεί να είναι επεκτάσεις άλλων τάξεων. Η τάξη που θα προκύψει θα έχει όλες τις μεταβλητές και τις συνρτήσεις της βασικής τάξης αλλά και ότι άλλο προσθέσουμε εμείς. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε με τη λέξη κλειδι extends – στο σημείο αυτό θα πρέπει να τονίσουμε ότι δεν υποστηρίζεται η πολλαπλή κληρονομικότητα. Μέσα στις συναρτήσεις μιας τάξης η μεταβλητή \$this σημαίνει το ίδιο το αντικείμενο. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη σύνταξη \$this->something για να έχουμε πρόσβαση σε μια οποιαδήποτε μεταβλητή ή συνάρτηση με όνομα something του τρέχοντος αντικειμένου. Οι δημιουργοί είναι συναρτήσεις σε μια τάξη που καλούνται αυτόματα όταν δημιουργείται ένα νέο στιγμιότυπο μιας τάξης. Μια συνάρτηση γίνεται constructor όταν έχει το ίδιο όνομα με την τάξη.

## 2.7. MySQL

### 2.7.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (Databases)

Μια **βάση δεδομένων** (database) αποτελείται από έναν ή περισσότερους **πίνακες** (tables), ο καθένας από τους οποίους περιέχει μια λίστα από κάποια πράγματα. Για μια βάση δεδομένων πελατών (clients), είναι φυσικό να ξεκινήσουμε μ' έναν πίνακα με όνομα *clients* που θα περιέχει μια λίστα από στοιχεία πελατών.

Ο κάθε πίνακας σε μια βάση δεδομένων περιέχει μια ή περισσότερες **στήλες** (columns) ή **πεδία** (fields), όπου η κάθε στήλη περιέχει μια συγκεκριμένη πληροφορία για τον κάθε πελάτη που υπάρχει στην βάση δεδομένων (database).

Ο πίνακας clients μπορεί να περιέχει στήλες για τον κωδικό ενός πελάτη (ID), για το όνομά του (Name) καθώς και για την ημερομηνία γέννησής του (Date). Ο κάθε πελάτης που αποθηκεύουμε σ' αυτόν τον πίνακα λέμε ότι αποτελεί μια **γραμμή** (row) ή μια **εγγραφή** (record) του πίνακα. Για παράδειγμα, ας δούμε τον παρακάτω πίνακα :

ID	Name	Date
1	Αντωνιάδης	1970-04-01
2	Παπαδόπουλος	1968-02-22

Εκτός από τις στήλες για το όνομα του πελάτη (Name) και την ημερομηνία γέννησής του (Date), υπάρχει και μια στήλη με όνομα ID, ο σκοπός της οποίας είναι να εκχωρήσει έναν μοναδικό αριθμό στον κάθε πελάτη έτσι ώστε να έχουμε έναν εύκολο τρόπο αναφοράς σ' αυτόν και να μπορούμε να τον ξεχωρίσουμε από τους άλλους πελάτες.

Σαν επισκόπηση, το παραπάνω είναι ένας πίνακας τριών στηλών που περιέχει δύο γραμμές ή καταχωρήσεις. Η κάθε γραμμή του πίνακα περιέχει έναν κωδικό (ID) αναγνώρισης του πελάτη, το όνομά του (text) καθώς και την ημερομηνία γέννησής του (date). Με βάση αυτήν την βασική ορολογία, είμαστε έτοιμοι να αρχίσουμε να χρησιμοποιούμε την MySQL.

### 2.7.2. ΕΚΚΙΝΗΣΗ (Logging onto) ΤΗΣ MySQL

Το standard interface για να δουλέψουμε με τις βάσεις δεδομένων της MySQL είναι να συνδεθούμε με το λογισμικό του MySQL server και να δίνουμε μία εντολή την φορά. Για να κάνουμε αυτήν την σύνδεση με τον server, θα χρειασθούμε το πρόγραμμα πελάτη (*client program*) της MySQL.

Στο Linux, το πρόγραμμα αποκαλείται *mysql* και βρίσκεται εξ ορισμού στον κατάλογο */usr/local/mysql/bin*, ενώ στα Windows, το πρόγραμμα αποκαλείται *mysql.exe* και βρίσκεται εξ ορισμού στον κατάλογο *C:\mysql\bin*.

Υπάρχουν δύο τρόποι για να μπορέσουμε να συνδεθούμε με τον MySQL server. Ο πρώτος είναι να χρησιμοποιήσουμε το *telnet* για να συνδεθούμε (log into) στον server του Web host που μας φιλοξενεί και να δώσουμε την εντολή *mysql* από εκεί.

Ο δεύτερος είναι να φορτώσουμε (download) και να εγκαταστήσουμε το λογισμικό πελάτη (*client software*) της MySQL από το site <http://www.mysql.com/> στον δικό μας υπολογιστή και να το χρησιμοποιήσουμε για να συνδεθούμε με τον MySQL server.

Οποια μέθοδο κι αν επιλέξουμε και όποιο λειτουργικό σύστημα χρησιμοποιούμε, θα καταλήξουμε σε μια γραμμή εντολών (*command line*), έτοιμοι να εκτελέσουμε το πρόγραμμα πελάτη της MySQL για να συνδεθούμε στον MySQL server. Πρέπει να γράψουμε τα εξής :

```
mysql -h <hostname> -u <username> -p
```

Θα πρέπει να αντικαταστήσουμε το *<hostname>* με το όνομα του host ή την IP διεύθυνση του υπολογιστή στον οποίο εκτελείται ο MySQL server. Αν εκτελούμε το πρόγραμμα πελάτη στον ίδιο υπολογιστή με τον server, μπορούμε να παραλείψουμε το τμήμα *-h <hostname>* της εντολής αντί να γράψουμε *-h localhost*, για παράδειγμα. Το *<username>* πρέπει να είναι το δικό μας όνομα χρήστη στην MySQL.

Αν εγκαταστήσαμε εμείς οι ίδιοι τον MySQL server, αυτό θα είναι το *root*, ενώ αν χρησιμοποιούμε τον MySQL server του Web host που μας φιλοξενεί, αυτό θα πρέπει να είναι το όνομα χρήστη της MySQL που μας έχει δοθεί.

Το όρισμα *-p* λέει στο πρόγραμμα να ζητήσει από μας τον κωδικό εισόδου (password), το οποίο θα συμβεί μόλις δώσουμε την παραπάνω εντολή. Αν έχουμε εγκαταστήσει εμείς οι ίδιοι τον MySQL, αυτό το password θα είναι το root password που επιλέξαμε εμείς, ενώ αν χρησιμοποιούμε τον MySQL server του Web host που μας φιλοξενεί, αυτό θα πρέπει να είναι το password της MySQL που μας έχει δοθεί.

Αν τα γράψαμε όλα σωστά, το πρόγραμμα πελάτη της MySQL θα παρουσιάσει τον εαυτό του και θα εμφανίσει την γραμμή εντολών της MySQL, ως εξής :

```
mysql>
```

Τώρα, ο MySQL server είναι σε θέση να παρακολουθεί περισσότερες από μία βάσεις δεδομένων, που αυτό σημαίνει ότι Web host μπορεί να στήσει έναν μόνο MySQL server για να χρησιμοποιηθεί από πολλούς από τους συνδρομητές του.

Ετσι, το επόμενο βήμα μας θα πρέπει να είναι να επιλέξουμε την βάση δεδομένων με την οποία θα δουλέψουμε. Πρώτα απ' όλα, θα δούμε μια λίστα των βάσεων δεδομένων που υπάρχουν στον τρέχοντα server. Δίνουμε την επόμενη εντολή και μετά ENTER.

```
mysql> SHOW DATABASES;
```

Η MySQL θα εμφανίσει μια λίστα με τις βάσεις δεδομένων που υπάρχουν στον server, ως εξής :

**Database**

*mysql*

*test*

*2 rows in set (0.11 sec)*

Ο MySQL server χρησιμοποιεί την πρώτη βάση δεδομένων, με όνομα *mysql*, για να μπορεί να παρακολουθεί τους χρήστες, τα συνθηματικά τους (passwords) καθώς και το τι επιτρέπεται να κάνουν. Θα αφήσουμε για λίγο αυτή την βάση δεδομένων.

Η δεύτερη βάση δεδομένων, με όνομα *test* αποτελεί ένα δείγμα βάσης δεδομένων. Η διαδικασία της διαγραφής στην MySQL αποκαλείται **dropping** (απόρριψη) και η εντολή για να διαγράψουμε μια βάση δεδομένων είναι η εξής :

*mysql> DROP DATABASE test;*

Αν δώσουμε αυτήν την εντολή και πατήσουμε Enter, η MySQL θα διαγράψει την βάση δεδομένων και θα εμφανίσει το μήνυμα *Query OK* σαν επιβεβαίωση. Επειδή αυτή η εντολή δεν εμφανίζει κάποιο μήνυμα προειδοποίησης, πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί όταν την δίνουμε.

Θα δούμε τώρα λίγα πράγματα για την γραμμή εντολών (*command line*) της MySQL. Όλες οι εντολές στην MySQL τελειώνουν με τον χαρακτήρα ; (semicolon). Έτσι, αν έχουμε ξεχάσει να κλείσουμε μια εντολή με τον χαρακτήρα ;, η MySQL θα νομίζει ότι δεν έχουμε τελειώσει με την εντολή αυτή και θα περιμένει να συνεχίσουμε να γράφουμε και στην επόμενη γραμμή :

*mysql> SHOW  
-> DATABASES;*

Η MySQL δείχνει ότι περιμένει από μας να ολοκληρώσουμε την εντολή, αλλάζοντας την προτροπή (prompt) από *mysql>* σε *->*. Αυτό είναι βολικό όταν έχουμε να γράψουμε μακροσκελείς εντολές, καθώς μπορούμε να επεκτείνουμε τις εντολές μας σε πολλές γραμμές.

Για να ακυρώσουμε την τρέχουσα εντολή και να αρχίσουμε να την γράφουμε από την αρχή, γράφουμε τους χαρακτήρες *|c* και πατάμε ENTER, ως εξής :

*mysql> DROP DATABASE|c  
mysql>*

Η MySQL θα αγνοήσει την εντολή που είχαμε ξεκινήσει και θα περιμένει να δώσουμε μια άλλη εντολή.

Τέλος, αν θέλουμε να εξέλθουμε από το πρόγραμμα πελάτη της MySQL, μπορούμε απλά να γράψουμε *quit* ή *exit*. Είναι οι μόνες εντολές που δεν χρειάζονται τον χαρακτήρα ; (semicolon).

*mysql> quit  
Bye*

### 2.7.3. ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η SQL

Το σύνολο των εντολών που θα χρησιμοποιούμε από δω και πέρα για να λέμε στην MySQL τι να κάνει, αποτελεί μέρος ενός standard που αποκαλείται *Δομημένη Γλώσσα Ερωτημάτων* (*Structured Query Language*) ή **SQL**. Οι εντολές της SQL αποκαλούνται επίσης και *ερωτήματα* (*queries*).

Η SQL αποτελεί την standard γλώσσα για αλληλεπίδραση με τις περισσότερες βάσεις δεδομένων, έτσι ακόμα κι αν αλλάξουμε στο μέλλον από την MySQL σε μια βάση δεδομένων όπως την

*Microsoft SQL Server*, θα διαπιστώσουμε ότι οι περισσότερες από τις εντολές είναι ολόιδιες.

Δεν πρέπει να συγχέουμε την SQL με την MySQL. Η MySQL είναι το λογισμικό του διακομιστή βάσεων δεδομένων (*database server software*) που χρησιμοποιούμε, ενώ η SQL είναι η γλώσσα που χρησιμοποιούμε για να αλληλεπιδράσουμε με την βάση δεδομένων.

#### 2.7.4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΒΑΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (DataBase)

Η δημιουργία μιας βάσης δεδομένων είναι πολύ εύκολη υπόθεση :

```
mysql> CREATE DATABASE clients;
```

Τώρα που έχουμε μια βάση δεδομένων, πρέπει να ενημερώσουμε την MySQL ότι θέλουμε να την χρησιμοποιήσουμε. Η εντολή αυτή είναι η εξής :

```
mysql> USE clients;
```

Μπορούμε τώρα να αρχίσουμε να χρησιμοποιούμε την βάση δεδομένων.

#### 2.7.5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑ (Table)

Η σύνταξη της εντολής SQL για την δημιουργία ενός πίνακα (table) είναι η εξής :

```
mysql> CREATE TABLE <table name> (  
-> <column 1 name> <col. 1 type> <col. 1 details>,  
-> <column 2 name> <col. 2 type> <col. 2 details>,  
-> ...  
-> );
```

Όσον αφορά το παράδειγμα που είχαμε δει νωρίτερα με τον πίνακα Jokes, είχε τις εξής τρεις στήλες (columns) : **ID** (αριθμός, number), **Name** (το όνομα του πελάτη) και **Date** (την ημερομηνία γέννησης του πελάτη).

Η εντολή για να δημιουργήσουμε αυτόν τον πίνακα είναι η εξής :

```
mysql> CREATE TABLE Clients (  
-> ID INT NOT NULL AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
-> Name TEXT,  
-> Date DATE NOT NULL  
-> );
```

Ας το αναλύσουμε τώρα :

- Η πρώτη γραμμή είναι αρκετά απλή : λέει ότι θέλουμε να δημιουργήσουμε έναν νέο πίνακα με όνομα *Clients*.
- Η δεύτερη γραμμή λέει ότι θέλουμε μια στήλη (column) με όνομα *ID* που θα περιέχει μια ακέραια τιμή (integer, *INT*). Ακόμη, αυτή η στήλη δεν μπορεί να είναι κενή (*NOT NULL*). Επίσης, αν δεν καθορίσουμε κάποια συγκεκριμένη τιμή, όταν κάνουμε μια νέα καταχώρηση, η MySQL θα επιλέξει η ίδια μια τιμή που θα είναι κατά ένα μεγαλύτερη από την μεγαλύτερη τιμή του πίνακα μέχρι τώρα (*AUTO\_INCREMENT*). Τέλος, αυτή η στήλη θα ενεργεί σαν ένα μοναδικό αναγνωριστικό (unique identifier) για τις καταχωρήσεις του πίνακα, έτσι όλες οι τιμές αυτής της στήλης θα πρέπει να είναι μοναδικές (*PRIMARY KEY*).
- Η τρίτη γραμμή είναι πολύ απλή : λέει ότι θέλουμε μια στήλη με όνομα *Name* που θα

- περιέχει κείμενο (TEXT).
- Η τέταρτη γραμμή ορίζει την τελευταία στήλη, με όνομα *Date*, η οποία θα περιέχει δεδομένα του τύπου DATE και η οποία δεν θα μπορεί να είναι κενή (NOT NULL).

Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι, ενώ μπορούμε να γράψουμε τις εντολές της SQL με πεζά ή με κεφαλαία γράμματα, ένας MySQL server που εκτελείται σ' ένα σύστημα που είναι βασισμένο στο Unix, θα ξεχωρίζει τα πεζά από τα κεφαλαία γράμματα (case sensitive) όσον αφορά τα ονόματα των βάσεων δεδομένων και των πινάκων, εφόσον αυτά αντιστοιχούν σε καταλόγους (directories)

και αρχεία (files) στον κατάλογο δεδομένων (data directory) της MySQL. Αλλιώς, η MySQL δεν ξεχωρίζει καθόλου τα πεζά από τα κεφαλαία γράμματα (case insensitive) αλλά με μια εξαίρεση : τα ονόματα των πινάκων και των στηλών καθώς και τα άλλα ονόματα πρέπει να γράφονται ακριβώς το ίδιο όταν χρησιμοποιούνται περισσότερες από μία φορές στην ίδια εντολή.

Επίσης, εκχωρήσαμε έναν συγκεκριμένο τύπο δεδομένων σε κάθε στήλη που δημιουργήσαμε. Η ID θα περιέχει ακεραίους (integers), η Name θα περιέχει κείμενο (text) και η Date θα περιέχει ημερομηνίες (dates). Η MySQL απαιτεί να καθορίζουμε τον τύπο δεδομένων (data type) για κάθε στήλη από την αρχή.

Αν γράψουμε σωστά την παραπάνω εντολή, η MySQL θα εμφανίσει το μήνυμα *Query OK* και θα έχουμε έτσι δημιουργήσει τον πρώτο μας πίνακα (table).

Για να βεβαιωθούμε ότι πράγματι δημιουργήθηκε ο πίνακας, δίνουμε την εξής εντολή :

```
mysql> SHOW TABLES;
```

Η απάντηση θα είναι ως εξής :

```
Tables in clients
```

```
Clients
```

```
1 row in set
```

Αυτή είναι η λίστα όλων των πινάκων που υπάρχουν στην βάση δεδομένων clients και περιέχει έναν μόνο πίνακα : τον Clients. Ας ρίξουμε τώρα μια πιο αναλυτική ματιά στον πίνακα Clients :

```
mysql> DESCRIBE Clients;
```

```
Field / Type / Null / Key / Default
```

```
ID / int(11) / / PRI / 0 / ...
```

```
Name / text / YES / / NULL
```

```
Date / date / / 0000-00-00
```

```
3 rows in set
```

Η παραπάνω εντολή εμφανίζει μια λίστα των στηλών (πεδίων) που υπάρχουν στον πίνακα. Όπως μπορούμε να δούμε, υπάρχουν τρεις στήλες σ' αυτόν τον πίνακα που εμφανίζονται σαν τρεις γραμμές στο αποτέλεσμα.

Για να διαγράψουμε έναν πίνακα στην MySQL, η εντολή είναι σχεδόν ολόιδια με την εντολή για την διαγραφή μιας βάσης δεδομένων :

```
mysql> DROP TABLE <tableName>;
```

## 2.7.6. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ ΠΙΝΑΚΑ (Table)

Η εντολή για να εισάγουμε δεδομένα σε μια βάση δεδομένων αποκαλείται **INSERT** και υπάρχουν οι εξής δύο βασικές μορφές αυτής της εντολής :

```
mysql> INSERT INTO <table name> SET  
-> columnName1 = value1,  
-> columnName2 = value2,  
-> ...  
-> ;
```

```
mysql> INSERT INTO <table name>  
-> (columnName1, columnName2, ...)  
-> VALUES (value1, value2, ...);
```

Έτσι, για να προσθέσουμε έναν πελάτη στον πίνακα, μπορούμε να επιλέξουμε μια από τις εξής εντολές :

```
mysql> INSERT INTO Clients SET  
-> Name = "Αβραμόπουλος",  
-> Date = "1950-03-21";  
mysql> INSERT INTO Clients  
-> (Name, Date) VALUES (  
-> "Δημητρίου",  
  
-> "1960-07-14"  
-> );
```

Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι στην δεύτερη μορφή της εντολής **INSERT**, η σειρά με την οποία γράφουμε τις στήλες πρέπει να ταιριάζει με την σειρά με την οποία γράφουμε τις αντίστοιχες τιμές.

### 2.7.7. ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Η εντολή για να δούμε τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στους πίνακες μιας βάσης δεδομένων είναι η **SELECT** και αποτελεί την πιο πολύ χρησιμοποιούμενη και πιο πολύπλοκη εντολή της SQL. Η επόμενη εντολή θα εμφανίσει ό,τι είναι αποθηκευμένο στον πίνακα Clients :

```
mysql> SELECT * FROM Clients;
```

Αν θέλουμε να εμφανισθούν οι τιμές ορισμένων μόνο στηλών, δίνουμε την εξής εντολή :

```
mysql> SELECT ID, Date FROM Clients;
```

Το αποτέλεσμα θα είναι ως εξής :

### **ID Date**

**1 1950-03-21**

**2 1960-07-14**

**2 rows in set (0.00 sec)**

Εκτός από το να εμφανίσουμε τις στήλες που θέλουμε με την εντολή **Select**, μπορούμε να τροποποιήσουμε την εμφάνισή τους με συναρτήσεις (functions). Μια συνάρτηση, η **LEFT()**, εμφανίζει έναν μέγιστο καθορισμένο αριθμό χαρακτήρων για μια στήλη.

Για παράδειγμα, αν θέλουμε να δούμε μόνο τους 10 πρώτους χαρακτήρες της στήλης **Name**, μπορούμε να δώσουμε την εξής εντολή :

```
mysql> SELECT ID, LEFT(Name, 10), Date FROM Clients;
```

```
ID LEFT(Name, 20) Date
```

```
1 Αβραμόπουλ 1950-03-21
```

```
2 Δημητρίου 1960-07-14
```

```
2 rows in set (0.05 sec)
```

Μια άλλη χρήσιμη συνάρτηση είναι η **COUNT()**, η οποία απλά μετράει τον αριθμό των επιστρεφόμενων αποτελεσμάτων. Έτσι, για παράδειγμα, αν θέλουμε να βρούμε πόσοι πελάτες υπάρχουν στον πίνακα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εξής εντολή :

```
mysql> SELECT COUNT(*) FROM Clients;
```

```
COUNT(*)
```

```
2
```

```
2 rows in set (0.06 sec)
```

### **2.7.8. Η ΔΗΛΩΣΗ WHERE**

Χρησιμοποιώντας την δήλωση (clause) **WHERE** σε μια εντολή **SELECT**, μπορούμε να περιορίσουμε τα επιστρεφόμενα αποτελέσματα χρησιμοποιώντας κάποια συνθήκη, ως εξής :

```
mysql> SELECT COUNT(*) FROM Clients
```

```
-> WHERE Date >= "1950-01-01";
```

Το παραπάνω ερώτημα (query) θα μετρήσει τον αριθμό των πελατών που έχουν ημερομηνίες γέννησης μεγαλύτερες από ή ίσες από την 1<sup>η</sup> Ιανουαρίου 1950.

Μια άλλη παραλλαγή της δήλωσης **WHERE** που μας δίνει την δυνατότητα να αναζητήσουμε καταχωρήσεις που περιέχουν ένα συγκεκριμένο κομμάτι κειμένου, είναι η εξής :

```
mysql> SELECT Name FROM Clients
```

```
-> WHERE Name LIKE "%ίδη%";
```

Αυτό το ερώτημα (query) εμφανίζει το κείμενο όλων των ονομάτων των πελατών που περιέχουν το κείμενο *ίδη* στην στήλη **Name**. Η λέξη κλειδί (keyword) **LIKE** λέει στην MySQL ότι η συγκεκριμένη στήλη πρέπει να ταιριάζει με το δεδομένο υπόδειγμα, που σ' αυτήν την περίπτωση είναι το "%ίδη%".

Τα σύμβολα **%** εδώ σημαίνουν ότι το κείμενο *ίδη* μπορεί να έχει πριν και μετά ένα οποιοδήποτε



κείμενο. Κάτι δηλαδή σαν τον γνωστό μας χαρακτήρα μπαλαντέρ (wildcard) \* από άλλα προγράμματα.

Μπορούμε επίσης να συμπεριλάβουμε και συνθήκες στην δήλωση WHERE για να περιορίσουμε κι άλλο τα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, για να εμφανίσουμε τους πελάτες που περιέχουν το κείμενο *ίδη* στο όνομά τους και που γεννήθηκαν μόνο τον *Απρίλιο του 1961*, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το εξής ερώτημα :

```
mysql> SELECT Name FROM Clients WHERE  
-> Name LIKE "%ίδη%" AND  
-> Date >= "1961-04-01" AND  
-> Date < "1961-05-01";
```

### 2.7.9. ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΑΠΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Για να κάνουμε αλλαγές στις τιμές ενός πίνακα μιας βάσης δεδομένων, χρησιμοποιούμε την εντολή **UPDATE**, η σύνταξη της οποίας είναι ως εξής :

```
mysql> UPDATE <tableName> SET  
-> <col_name>=<new_value>, ...  
-> WHERE <where clause>;
```

Ετσι, για παράδειγμα, αν θελήσουμε να αλλάξουμε την ημερομηνία γέννησης ενός πελάτη, θα πρέπει να δώσουμε την εξής εντολή :

```
mysql> UPDATE Clients SET Date="1960-04-01" WHERE ID=1;
```

Η στήλη ID είναι βολική σ' αυτήν την περίπτωση καθώς μας δίνει την δυνατότητα να διαχωρίσουμε εύκολα και σίγουρα τον πελάτη που θέλουμε να τροποποιήσουμε. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και την δήλωση WHERE, όπως στην επόμενη εντολή η οποία αλλάζει την ημερομηνία όλων των καταχωρήσεων πελατων που περιέχουν το κείμενο *ίδη* :

```
mysql> UPDATE Clients SET Date="1970-04-01"  
-> WHERE Name LIKE "%ίδη%";
```

### 2.7.10. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΑΠΟΘΗΚΕΥΜΕΝΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Για να διαγράψουμε γραμμές (εγγραφές) στην SQL, η σύνταξη είναι η εξής :

```
mysql> DELETE FROM <tableName> WHERE <where clause>;
```

Ετσι, για παράδειγμα, για να διαγράψουμε όλους τους πελάτες που περιέχουν το κείμενο *ίδη* από τον πίνακα Clients, πρέπει να δώσουμε το επόμενο ερώτημα :

```
mysql> DELETE FROM Clients WHERE Name LIKE  
"%ίδη%";
```

Η επόμενη εντολή θα αδειάσει τον πίνακα Clients με μιας :

*mysql> DELETE FROM Clients;*

## 2.8. Apache

### 2.8.1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο Apache HTTP Server είναι ένας πασίγνωστος web server ο οποίος έπαιξε βασικό ρόλο στην αρχική ανάπτυξη του διαδικτύου. Ο Apache ήταν η πρώτη εφαρμόσιμη εναλλακτική του Netscape Communications web server και από τότε εξελίχθηκε σε ανταγωνιστή και των βασισμένων σε unix web server όσον αφορά θέματα λειτουργικότητας και επιδόσεων. Από τον Απρίλιο του 1996 ο Apache είναι ο πιο δημοφιλής HTTP Server του διαδικτύου και σύμφωνα με έρευνες το Μάρτιο του 2007 εξυπηρετεί το 58% όλων των ιστοσελίδων του διαδικτύου. Ο Apache αναπτύσσεται και συντηρείται από μια ανοικτού τύπου κοινότητα δημιουργών υπό την κηδεμονία της Apache Software Foundation και είναι διαθέσιμος για μια μεγάλη γκάμα λειτουργικών συστημάτων συμπεριλαμβανομένων των Windows, Linux, MacOS και το κυριότερο στοιχείο της είναι ότι είναι μια δωρεάν εφαρμογή ανοιχτού κώδικα. Βασικός ανταγωνιστής του Apache είναι ο Microsoft Internet Information Services(IIS).

### 2.8.2. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ο Apache υποστηρίζει μια ποικιλία χαρακτηριστικών, πολλά από τα οποία εκτελούνται σαν μεταγλωτισμένες υπομονάδες(modules) που επεκτείνουν τη λειτουργικότητα του πυρήνα. Αυτές μπορούν να περιλαμβάνουν από υποστήριξη για sever side γλώσσες προγραμματισμού όπως η php μέχρι διαγράμματα πιστοποίησης. Ένα δείγμα άλλων χαρακτηριστικών, περιλαμβάνει την υποστήριξη SSL και TLS, ένα proxy module, ένα χρήσιμο URL κειμενογράφο, τα αρχεία καταγραφής και την υποστήριξη φιλτραρίσματος. Τα logs του Apache μπορούν να αναλυθούν μέσω ενός web browser.

Η εικονική φιλοξενίαεπιτρέπει σε μια εγκατάσταση Apache να εξυπηρετήσει πολλές διαφορετικές ιστοσελίδες. Για παράδειγμα μια μηχανή με μια εγκατάσταση Apache θα μπορούσε να εξυπηρετήσει ταυτόχρονα [www.example.com](http://www.example.com), [www.test.com](http://www.test.com), κ.τ.λ.. Το Apache χαρακτηρίζεται από διαμορφώσιμα μηνύματα λάθους, βάσεις δεδομένων επικύρωσεις βασισμένες στο DBMS(πρόγραμμα διαχείρισης βάσεων δεδομένων), και τη διαπραγμάτευση περιεχομένου(content negotiation). Υποστηρίζεται επίσης από διάφορες γραφικές αλληλεπιδράσεις με τον χρήστη που επιτρέπουν την καλύτερη και ευκολότερη διαμόρφωση του server.

### 2.8.3. ΧΡΗΣΗ

Ο Apache χρησιμοποιείται για να εξυπηρετήσει και στατικές αλλά και δυναμικές ιστοσελίδες. Πολλές εφαρμογές δικτύου σχεδιάζονται σύμφωνα με το περιβάλλον και τα χαρακτηριστικά που

παρέχει ο Apache. Ο Apache χρησιμοποιείται και για πολλές άλλες εργασίες όπου το περιεχόμενο πρέπει να είναι διαθέσιμο με ένα ασφαλές και αξιόπιστο τρόπο. Ένα παράδειγμα είναι το μοίρασμα αρχείων από ένα προσωπικό υπολογιστή στο διαδίκτυο. Ένας χρήστης ο οποίος έχει τον Apache εγκατεστημένο στον υπολογιστή του μπορεί να βάλει ελεύθερα αρχεία στο document root του Apache τα οποία μπορούν να διαμοιραστούν. Οι προγραμματιστές που αναπτύσσουν ιστοσελίδες συχνά χρησιμοποιούν μια τοπικά εγκατεστημένη έκδοση του Apache για να προεσκοπήσουν και να ελέγξουν τον κώδικα της ιστοσελίδας που κατασκευάζουν όποτε το θελήσουν.

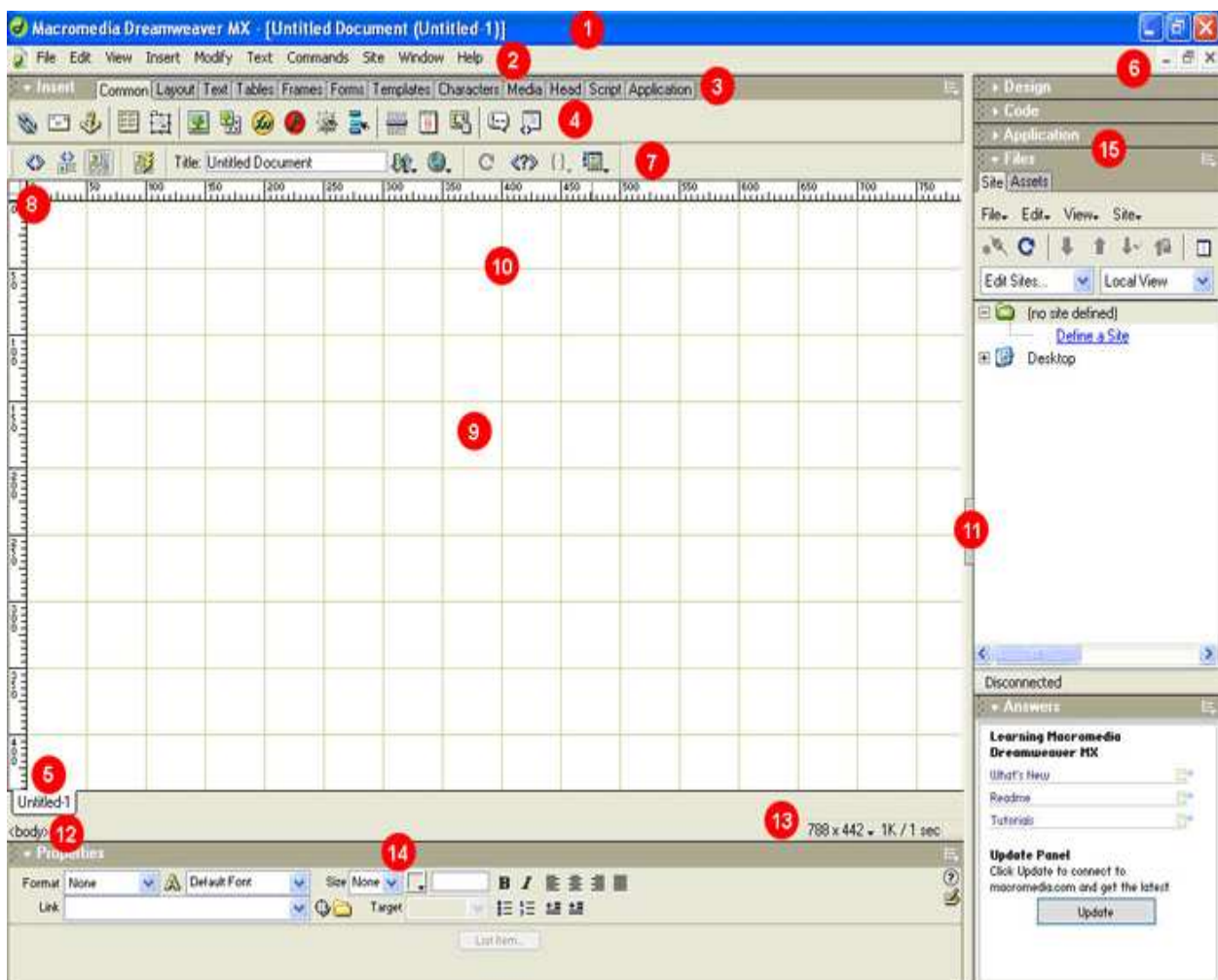
## 2.9. Adobe Dream-Weaver

## 2.9.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ Dream-weaver

Το **Dreamweaver** είναι ένας επεξεργαστής **HTML (Hypertext Markup Language)** μέσα στον οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε μία τοποθεσία **WEB** χωρίς να χρειαστεί να δούμε καθόλου την γλώσσα **HTML**. Βέβαια αν θέλουμε μας δίνει την δυνατότητα ανά πάσα στιγμή να ελέγχουμε 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. Στις παρακάτω σελίδες θα ασχοληθούμε με στατικές σελίδες **HTML** μια και οι δυνατότητες του προγράμματος είναι απεριόριστες.

## 2.9.2. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΡΟΠΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ Dream-weaver

Πρώτα από όλα θα ρίξουμε μία ματιά στο παράθυρο του **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.

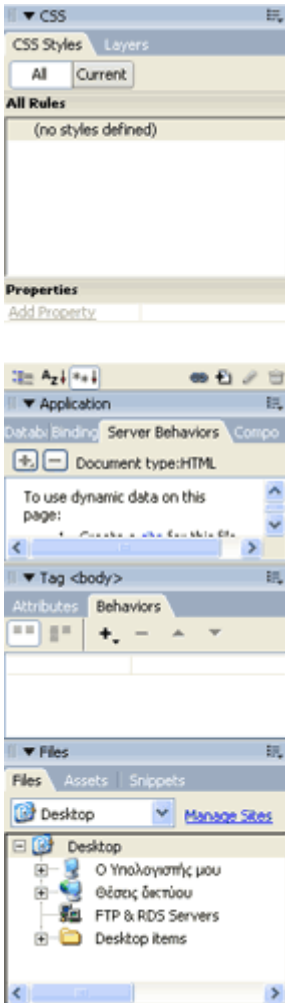
4. Εδώ εμφανίζονται τα εικονίδια των κατηγοριών.
5. Εδώ εμφανίζονται όλα τα ανοιχτά έγγραφα που έχουμε.
6. Κουμπιά ελέγχου για τα ανοιχτά έγγραφα.
7. Ειδικά κουμπιά εντολών.
8. Εδώ εμφανίζονται οι χάρακες.
9. Εδώ εμφανίζεται το πλέγμα τοποθέτησης.
10. Εδώ εμφανίζεται η περιοχή εργασίας.
11. Εδώ εμφανίζονται 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.

### **Ιδιότητες / Properties**



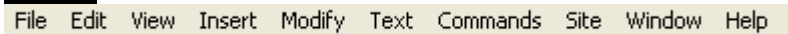
Κάθε αντικείμενο που χρησιμοποιούμε στο **Dreamweaver** έχει **ιδιότητες**. Αυτές βρίσκονται στο **κάτω** μέρος του παραθύρου. Βασική προϋπόθεση επεξεργασίας είναι το αντικείμενο να είναι **επιλεγμένο** για να εμφανιστούν οι αντίστοιχες ιδιότητες. Παρακάτω θα αναλύσουμε όλες τις ιδιότητες των αντικειμένων.

### **Panels**



Τα panels είναι **βοηθητικά παράθυρα** που εμφανίζονται στην **δεξιά** πλευρά του παραθύρου και εκτελούν διάφορες λειτουργίες. Για να εμφανίσουμε ένα panel το επιλέγουμε από το μενού **window**.

### Menus



Τα **menus** περιέχουν όλες τις λειτουργίες του **Dreamweaver**. Ενδεικτικά το μενού **insert** εισάγει αντικείμενα και το μενού **modify** τροποποιεί τα αντικείμενα.

### Tools



Τα **tools** μας επιτρέπουν να εκτελούμε συνηθισμένες εντολές χρησιμοποιώντας κάποια κουμπάκια.

### Χάρακες και πλέγμα

Οι **χάρακες** και το **πλέγμα** ενεργοποιούνται από το μενού view.

## Εναλλαγή παραθύρου σχεδίασης και κώδικα



Το πρώτο εικονίδιο μας βάζει σε επεξεργασία κώδικα HTML της σελίδας.

Το δεύτερο εικονίδιο χωρίζει τη οθόνη στα δύο και πάνω δείχνει τον κώδικα HTML και κάτω τη σχεδίαση.

Το τρίτο εικονίδιο μας επαναφέρει στο παράθυρο της σχεδίασης.

Αυτό μας βοηθάει και να δούμε πως λειτουργεί η γλώσσα HTML αλλά και για να κάνουμε διάφορες αλλαγές που δεν γίνονται από το παράθυρο της σχεδίασης.

## Προεπισκόπηση / Preview



Preview in Iexplore.exe F12

Preview in Netscp.exe

Debug in Iexplore.exe Alt+F12

Edit Browser List...

Αφού δουλεύουμε σε μία σελίδα θα θέλουμε να την δούμε όπως ακριβώς θα φαίνεται στον **browser**. Πατάμε το παραπάνω εικονίδιο και επιλέγουμε τον **browser** που θέλουμε να κάνουμε προεπισκόπηση. Για να το κάνουμε πολύ γρήγορα αυτό πατάμε το πλήκτρο **F12**.

## Περισσότεροι browsers

Για να εισάγουμε στο dreaweaver περισσότερους browsers πατάμε **Edit-->Preferences-->Preview in browser** και πατάμε το σύμβολο +. Έπειτα ακολουθούμε την διαδρομή όπου βρίσκεται το αρχείο **.exe** για τον εκάστοτε **browser**. Επίσης μπορούμε να ορίσουμε τον **πρωτεύον** και τον **δευτερεύον** browser.

## Περισσότερος χώρος

Οποιαδήποτε στιγμή μπορούμε να πατήσουμε το πλήκτρο **F4** για να δούμε το παράθυρο του Dreamweaver χωρίς τις περιττές πληροφορίες.



File	
New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Open Recent	▶
Open in Frame...	Ctrl+Shift+O
Close	Ctrl+W
Close All	Ctrl+Shift+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Save All	
Save to Remote Server...	
Save as Template...	
Revert	
Print Code...	Ctrl+P
Import	▶
Export	▶
Convert	▶
Preview in Browser	▶
Check Page	▶
Design Notes...	
Exit	Ctrl+Q

**New** Δημιουργία νέου εγγράφου

**Open** Άνοιγμα ενός εγγράφου

**Open Recent** Άνοιγμα ενός από τα τελευταία έγγραφα που έχουμε επεξεργαστεί

**Open in Frame** Άνοιγμα ενός εγγράφου μέσα σε ένα πλαίσιο

**Close** Κλείσιμο του τρέχοντος εγγράφου

**Close All** Κλείσιμο όλων των ανοιχτών εγγράφων

**Save** Αποθήκευση ενός εγγράφου

**Save as** Αποθήκευση ενός εγγράφου με διαφορετικό όνομα

**Save All** Αποθήκευση όλων των ανοιχτών εγγράφων

**Save to Remote Server** Αποθήκευση του εγγράφου κατευθείαν στο server

**Save as Template** Αποθήκευση του εγγράφου ως πρότυπο

**Revert** Επαναφορά του εγγράφου μετά την τελευταία αποθήκευση

**Print Code** Εκτύπωση του κώδικα HTML

**Import** Εισαγωγή δεδομένων από εξωτερική πηγή

**Export** Εξαγωγή δεδομένων

**Convert** Μετατροπή της σελίδας σε μορφή XHTML

**Preview in Browser** Προεπισκόπηση της σελίδας μας στον Browser

**Check Pages** Έλεγχος των σελίδων μας για λάθη

**Design Notes** Σημειώσεις του σχεδιαστή

**Exit** Έξοδος από το Dreamweaver

Edit	
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
<hr/>	
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Clear	
<hr/>	
Copy HTML	Ctrl+Shift+C
Paste HTML	Ctrl+Shift+V
Paste Text	
<hr/>	
Select All	Ctrl+A
Select Parent Tag	Ctrl+[
Select Child	Ctrl+]
<hr/>	
Find and Replace...	Ctrl+F
Find Next	F3
<hr/>	
Go to Line	Ctrl+G
Show Code Hints	Ctrl+Space
Indent Code	Ctrl+Shift+>
Outdent Code	Ctrl+Shift+<
Balance Braces	Ctrl+'
Repeating Entries	▶
<hr/>	
Edit with External Editor	
<hr/>	
Tag Libraries...	
Keyboard Shortcuts...	
Preferences...	Ctrl+U

**Undo** Αναίρεση της τελευταίας ενέργειας

**Redo** Αναίρεση της αναίρεσης

**Cut** Αποκοπή του επιλεγμένου στοιχείου

**Copy** Αντιγραφή του επιλεγμένου στοιχείου

**Paste** Επικόλληση του περιεχομένου του πρόχειρου

**Clear** Διαγραφή του επιλεγμένου στοιχείου

**Copy HTML** Αντιγραφή κομματιού κώδικα

**Paste HTML** Επικόλληση του παραπάνω κώδικα

**Paste Text** Επικόλληση κειμένου που υπάρχει στο πρόχειρο

**Select All** Επιλογή όλων των στοιχείων του εγγράφου

**Select Parent Tag** Επιλογή της πατρικής ετικέτας

**Select Child** Επιλογή ένθετης ετικέτας

**Find and Replace** Εύρεση και αντικατάσταση κειμένου

**Find Next** Εύρεση επόμενου

**Go to Line** Ενεργοποιείται μόνο στην προβολή κώδικα και πηγαίνει τον κέρσορα στην γραμμή που θα του πούμε

**Show Code Hints** Εμφανίζει κάποια Hints στον κώδικα

**Indent code** Προσθέτει στον επίλεγμένο κώδικα μία εσοχή

**Outdent code** Προσθέτει στον επίλεγμένο κώδικα μία εξοχή

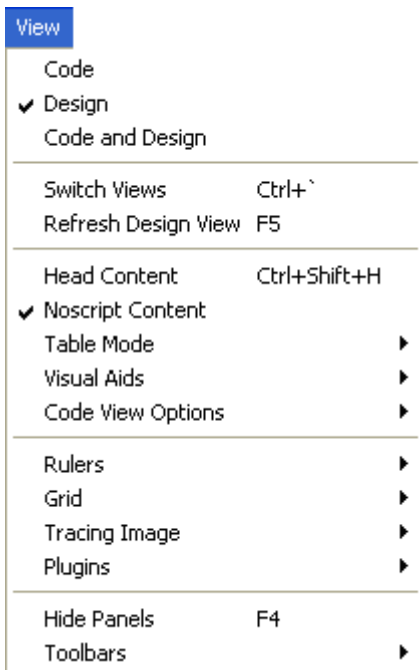
**Balance Braces** Επιλογή για διόρθωση στην HTML

**Tag Libraries** Βιβλιοθήκες με τις ετικέτες της HTML

**Keyboard Shortcuts** Συντομεύσεις πληκτρολογίου

**Preferences** Ρυθμίσεις του Dreamweaver





**Code** Προβόλη σε μορφή κώδικα

**Design** Προβολή σε μορφή σχεδίασης

**Code and Design** Προβολή και των δύο παραπάνω με την οθόνη χωρισμένη στη μέση

**Switch Views** Διακόπτης εναλλαγής προβολών

**Refresh Design View** Ανανέωση της προβολής σχεδίασης

**Head Content** Προβολή περιεχομένου του Head

**Noscript Content** Επιλογή να μην εμφανίζει τα περιεχόμενα ενός Script

**Table Mode** Μορφή ενός πίνακα

**Visual Aids** Προβολή κρυφών στοιχείων (Διαστάσεις πίνακα, διαστάσεις περιγραμμάτων, αόρατα στοιχεία κ.α.)

**Code View Options** Επιλογές προβολής στοιχείων στον κώδικα

**Rulers** Εμφάνιση και απόκρυψη του χάρακα

**Grid** Εμφάνιση και απόκρυψη του πλέγματος

**Tracing Image** Επιλογή για το Tracing Image που βρίσκεται στο Page Properties

**Plugins** Επιλογές για διάφορα πρόσθετα προγραμματάκια (Plugins)

**Hide Panels** Απόκρυψη των βοηθητικών panels

**Toolbars** Εμφάνιση και απόκρυψη των γραμμών εργαλείων

Insert	
Tag...	Ctrl+E
Image	Ctrl+Alt+I
Image Objects	▶
Media	▶
<hr/>	
Table	Ctrl+Alt+T
Table Objects	▶
Layout Objects	▶
<hr/>	
Form	▶
<hr/>	
Hyperlink	
Email Link	
Named Anchor	Ctrl+Alt+A
Date	
Comment	
<hr/>	
HTML	▶
Template Objects	▶
<hr/>	
Customize Favorites...	
Get More Objects...	

**Tag** Εισαγωγή ετικέτας

**Image** Εισαγωγή εικόνας

**Image Objects** Εισαγωγή αντικειμένων εικόνας (εικόνες εναλλαγής, στοιχείο κράτησης θέσης για εικόνα κ.α.)

**Media** Εισαγωγή αντικειμένων Flash, Applets, Plugins κ.α.

**Table** Εισαγωγή πίνακα

**Table Objects** Εισαγωγή αντικειμένων πίνακα

**Layout Objects** Εισαγωγή επιπέδων (Layers)

**Form** Εισαγωγή φόρμας και αντικειμένων φόρμας

**Hyperlink** Εισαγωγή υπερσυνδέσμου

**Email Link** Εισαγωγή υπερσυνδέσμου που οδηγεί σε κάποιο E-mail

**Name Anchor** Εισαγωγή άγκυρας

**Date** Εισαγωγή ημερομηνίας

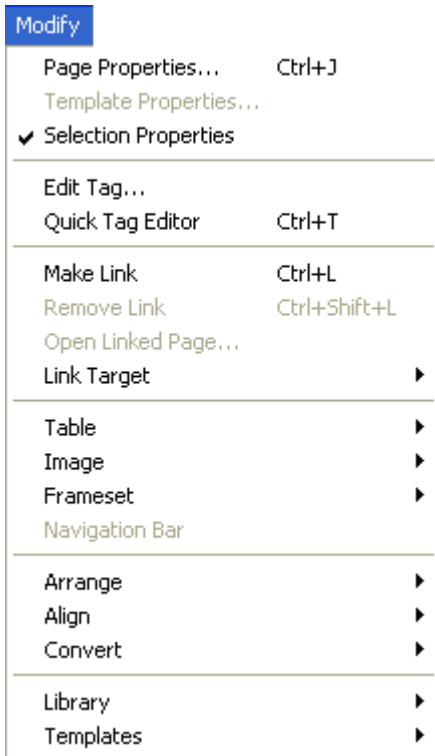
**Comment** Εισαγωγή σχολίου

**HTML** Εισαγωγή στοιχείων HTML (Οριζόντια γραμμή, πλαίσια, στοιχεία κειμένου, στοιχεία Head, αντικείμενα Scripts, ειδικούς χαρακτήρες)

**Templates Objects** Επιλογές για τη διαμόρφωση ενός προτύπου

**Customize Favorites** Επιλογές για πρόσθεση και αφαίρεση εντολών σε αυτό το μενού

**Get More Objects** Σύνδεση με το [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com) για download περισσότερων αντικειμένων



**Page Properties** Επεξεργασία των ιδιοτήτων της σελίδας

**Template Properties** Επεξεργασία των ιδιοτήτων ενός πρότυπου

**Selection Properties** Εμφάνιση και απόκρυψη των ιδιοτήτων του επιλεγμένου στοιχείου στο κάτω μέρος του Dreamweaver

**Edit Tag** Επεξεργασία μιας επιλεγμένης ετικέτας

**Quick Tag Editor** Γρήγορη επεξεργασία μιας επιλεγμένης ετικέτας

**Make Link** Δημιουργία υπερσύνδεσμου στο επιλεγμένο στοιχείο

**Remove Link** Κατάργηση υπερσυνδέσμου εάν υπάρχει

**Open Linked Page** Άνοιγμα της συνδεδεμένης σελίδας

**Link Target** Επιλογές για το άνοιγμα της νέας τοποθεσίας

**Table** Εντολές επεξεργασίας ενός πίνακα

**Image** Εντολές επεξεργασίας μίας εικόνας

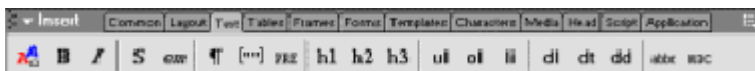
**Frameset** Εντολές επεξεργασίας ενός Frameset (σύνολο πλαισίων)

**Arrange** Εντολές επεξεργασίας επιπέδων (Layers)

**Align** Εντολές στοίχισης των στοιχείων

**Library** Εντολές επεξεργασίας των βιβλιοθηκών

**Templates** Εντολές επεξεργασίας πρότυπων σελίδων



**Indent** Προσθέτει στο επιλεγμένο κείμενο μία εσοχή

**Outdent** Προσθέτει στο επιλεγμένο κείμενο μία εξοχή

**Paragraph Format** Δίνει στη επιλεγμένη παράγραφο μορφή επικεφαλίδας

**Align** Στοίχίζει την επιλεγμένη παράγραφο

**List** Πρόσθεση κουκίδων και αρίθμηση στο επιλεγμένο κείμενο

**Font** Αλλάζει τη γραμματοσειρά στο επιλεγμένο κείμενο

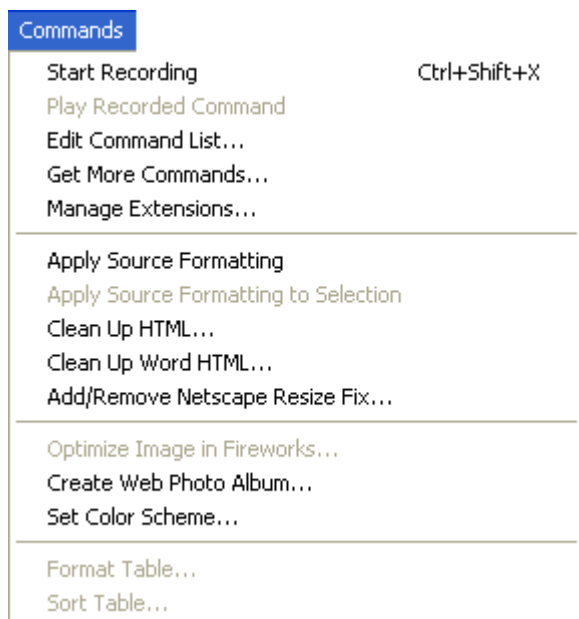
**Style** Αλλάζει το στυλ στο επιλεγμένο κείμενο

**CSS Styles** Εφαρμόζει ένα στυλ στο επιλεγμένο κείμενο  
**Size** Αλλάζει το μέγεθος στο επιλεγμένο κείμενο

**Size Change** Αλλάζει το μέγεθος στο επιλεγμένο κείμενο με μέτρηση του Dreamweaver

**Color** Αλλάζει το χρώμα στο επιλεγμένο κείμενο\

**Check Spelling** Εκτελεί τον ορθογράφο (μόνο Αγγλικά)



**Start Recording** Αρχίζει η εγγραφή μίας μακροεντολής

**Play Recorded Command** Εκτελεί τη εγγεγραμμένη μακροεντολή

**Edit Command List** Επεξεργασία της λίστας των εντολών

**Get More Commands** Σύνδεση με το [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com) για download περισσότερων commands

**Manage Extensions** Διαχείριση πρόσθετων λειτουργιών

**Apply Source Formatting** Εντολή σε περίπτωση που γράφουμε εμείς τον κώδικα HTML

**Apply Source Formatting to Selection** Εντολή σε περίπτωση που γράφουμε εμείς τον κώδικα HTML

**Clean Up HTML** Εντολή σε περίπτωση που γράφουμε εμείς τον κώδικα HTML

**Clean Up Word HTML** Εντολή σε περίπτωση που γράφουμε εμείς τον κώδικα HTML

**Add/Remove Netscape Resize Fix** Εντολή συμβατότητας με τον Netscape

**Optimize Images in Fireworks** Εντολή επεξεργασίας φωτογραφίας στο Fireworks

**Create Photo Album** Δημιουργία Photo Album (απαραίτητο το Fireworks)

**Set Color Scheme** Ορισμός συνδυασμού χρωμάτων της σελίδας

**Format Table** Εντολή μορφοποίησης ενός πίνακα

**Sort Table** Εντολή ταξινόμησης ενός πίνακα



**Manage Sites** Εντολή διαχείρισης των υπάρχοντων Sites

**Get** Εντολή κατεβάσματος αρχείων από τον server

**Check Out** Εντολή αν δουλεύουμε σε τοπικό δίκτυο

**Put** Εντολή ανεβάσματος αρχείων στον server

**Check In** Εντολή αν δουλεύουμε σε τοπικό δίκτυο

**Undo Check Out** Αναίρεση της εντολής Check Out

**Reports** Εντολή για αναφορές

**Check Links Sitewide** Έλεγχος των Links του Site

**Change Link Sitewide** Αλλαγή των Links του Site

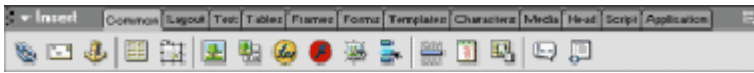
**Advanced** Εντολές για προχωρημένους

Window	
✓ Insert	Ctrl+F2
✓ Properties	Ctrl+F3
<hr/>	
✓ CSS Styles	Shift+F11
Layers	F2
Behaviors	Shift+F3
<hr/>	
Snippets	Shift+F9
Reference	Shift+F1
<hr/>	
Databases	Ctrl+Shift+F10
Bindings	Ctrl+F10
Server Behaviors	Ctrl+F9
Components	Ctrl+F7
<hr/>	
✓ Files	F8
Assets	F11
<hr/>	
Tag Inspector	F9
Results	F7
History	Shift+F10
Frames	Shift+F2
Code Inspector	F10
<hr/>	
Arrange Panels	
Hide Panels	F4
<hr/>	
Cascade	
Tile Horizontally	
Tile Vertically	
<hr/>	
Untitled-1	

Όλες οι εντολές αυτού του μενού αφορούν την εμφάνιση και απόκρυψη των βοηθητικών Panel στη δεξιά πλευρά του εγγράφου καθώς και όλων των extra παραθύρων που χρησιμοποιούμε στο Dreamweaver

Help	
Getting Started and Tutorials	
<hr/>	
Using Dreamweaver	F1
Using ColdFusion	Ctrl+F1
Reference	Shift+F1
Extensions	▶
<hr/>	
Dreamweaver Support Center	
Macromedia Online Forums	
<hr/>	
Activation	▶
About Dreamweaver	

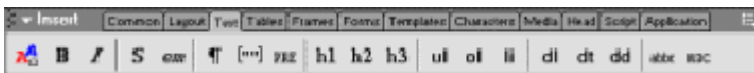
Το μενού αυτό περιέχει εντολές σχετικά με τη βοήθεια του Dreamweaver στον τοπικό δίσκο ή στο Internet



Η καρτέλα **Common** σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε τις πιο συνηθισμένες εργασίες για την σελίδα σας. Αυτές είναι: Υπερσύνδεσμοι, email Υπερσύνδεσμοι, Άγκυρες, Πίνακες, Επίπεδα, Εικόνες, κ.α



Χρησιμοποιώντας την καρτέλα **Layout** μπορούμε να δούμε την προβολή της σελίδας μας και τους πίνακες που έχουμε χρησιμοποιήσει με διαφορετική μορφή



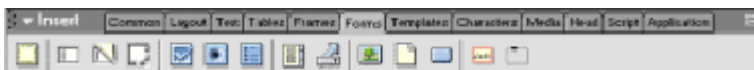
Η καρτέλα **Text** χρησιμοποιείται για την μορφοποίηση του κειμένου



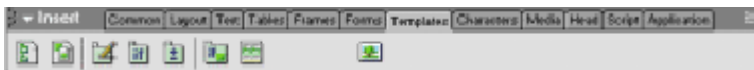
Η καρτέλα **Tables** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν τους πίνακες και τις επιλογές τους



Η καρτέλα **Frames** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν τα πλαίσια και τις επιλογές τους



Η καρτέλα **Forms** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν τις φόρμες και τις επιλογές τους



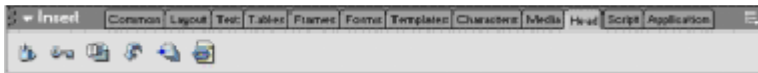
Η καρτέλα **Templates** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν τα Templates και τις επιλογές τους



Η καρτέλα **Characters** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν την εισαγωγή κάποιων χαρακτήρων



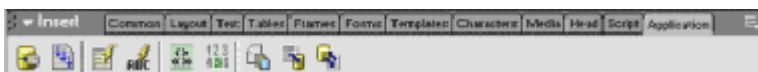
Η καρτέλα **Media** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν την εισαγωγή κάποιων εξωτερικών πρόσθετων



Η καρτέλα **Head** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν την εισαγωγή εντολών στην περιοχή Head

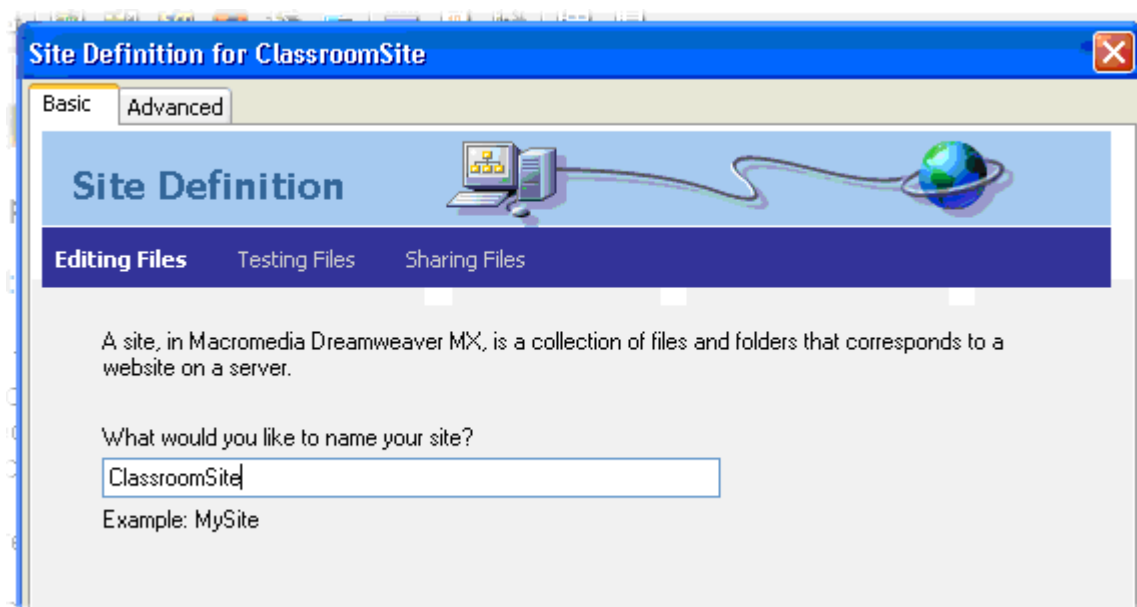


Η καρτέλα **Script** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν την εισαγωγή script στην σελίδα μας



Η καρτέλα **Application** χρησιμοποιείται για επιλογές που αφορούν την εισαγωγή κάποιων συμπεριφορών στον Server

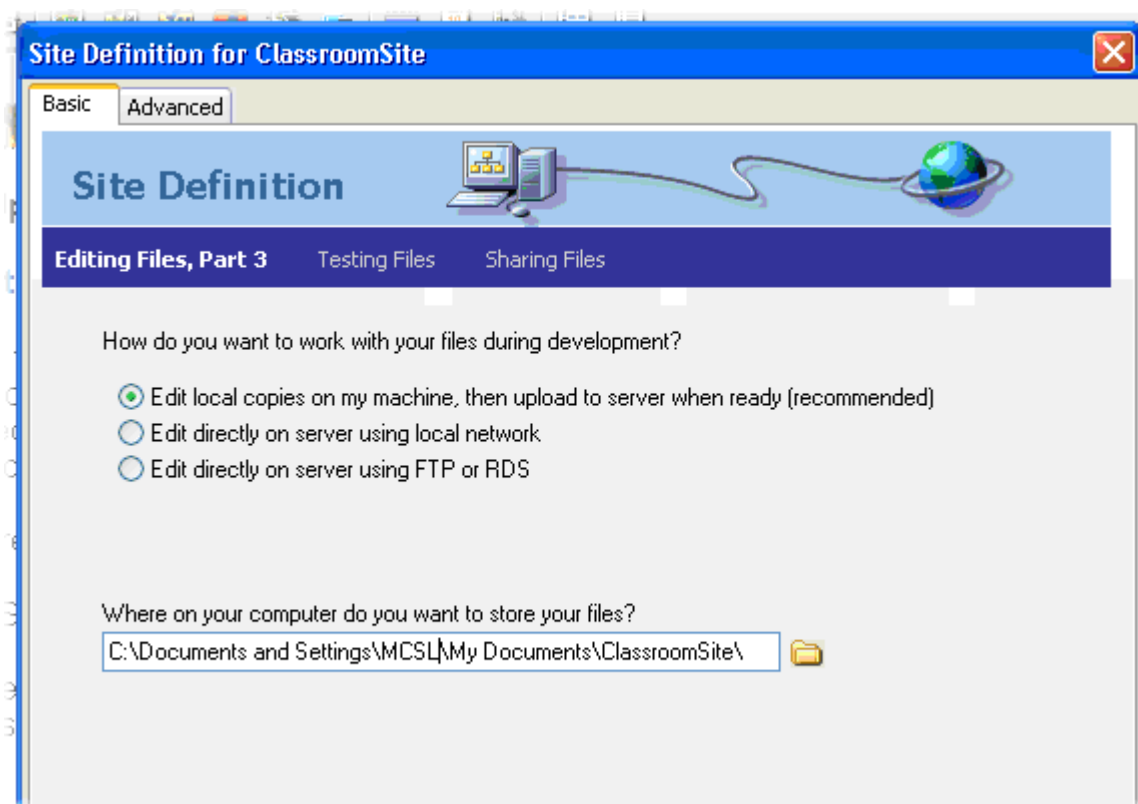
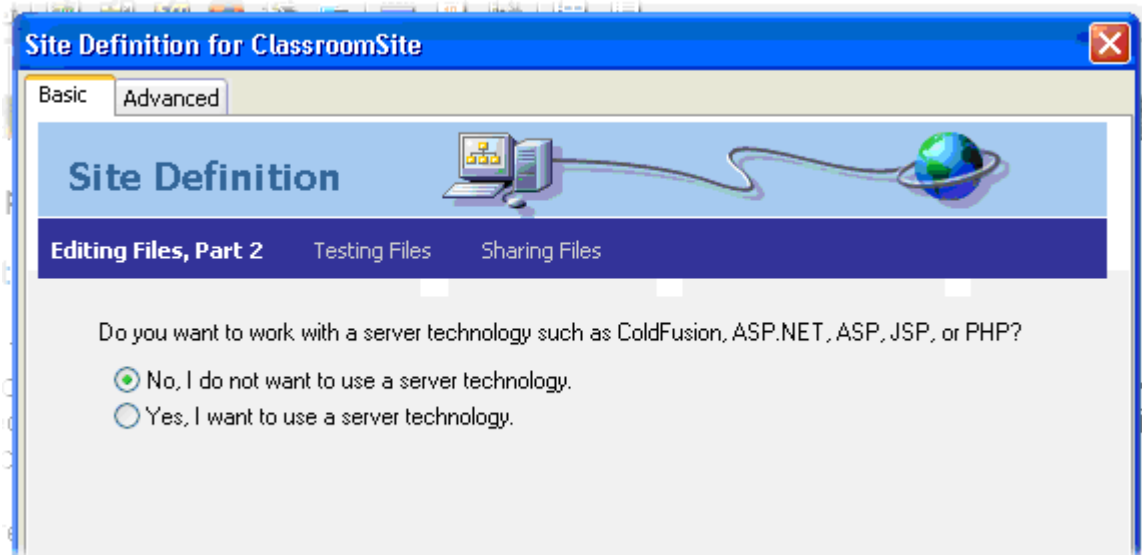
1. Ξεκινάμε το Dreamweaver MX.
2. Επιλέξτε SITE > NEW SITE από τα μενού.
3. Το παράθυρο Site Definition εμφανίζεται. Σιγουρευτείτε ότι είναι επιλεγμένη η καρτέλα Basic.





4. Έδω ορίζουμε το όνομα του web site που πρόκειται να κατασκευάσουμε . Προσπαθήστε να βάλετε ένα όνομα μικρό και να αποτελείται από μία λέξη. Δεν θα είναι μόνο το όνομα του site αλλά και το όνομα του φακέλου που θα αποθηκευθεί. Έπειτα κάνουμε κλικ στο κουμπί επόμενο.

5. Το server technology επιτρέπει στις σελίδες με φόρμες να χρησιμοποιηθούν στο site.



6. Σιγουρευτείτε ότι έχετε επιλέξει "Edit local copies on my machine, then upload to server when ready." για να δημιουργήσει το site σας στον δίσκο σας και έπειτα να το "ανεβάσετε" στον web server.

7. Γεμίστε τη φόρμα όπως παρακάτω, με τα στοιχεία του web server. Αν δεν τα έχουμε παραλείπουμε αυτό το βήμα.

Site Definition for ClassroomSite

Basic Advanced

Site Definition

Editing Files Testing Files **Sharing Files**

How do you connect to your remote server?  
FTP

What is the hostname or FTP address of your Web server?  
168.99.144.10

What folder on the server do you want to store your files in?  
Institute/YOUR USER NAME

What is your FTP Login:  
YOUR USER NAME

What is your FTP Password:  
YOUR EMAIL PASSWORD  Save

Test Connection

8. Επιλογές αν δουλεύουμε μόνοι μας αυτό το site ή με συνεργάτες.

Site Definition for ClassroomSite

Basic Advanced

Site Definition

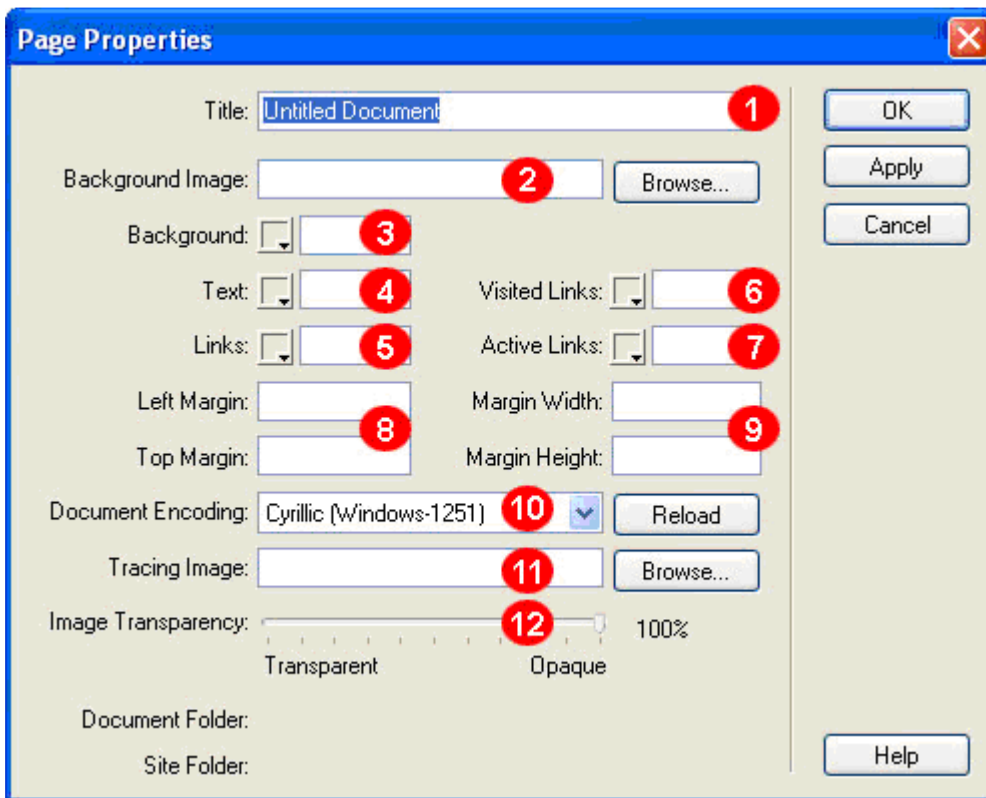
Editing Files Testing Files **Sharing Files, Part 2**

Do you want to enable checking in and checking out files, to ensure that you and your co-workers cannot edit the same file at the same time?

Yes, enable check in and check out.

No, do not enable check in and check out.

9. Θα εμφανιστεί μία συνολική αναφορά με τις επιλογές που έχουμε κάνει. Αν συμφωνούμε πατάμε το κουμπί Finish. Το site σας έχει στηθεί και εμφανίζεται στο Files Panel στη δεξιά πλευρά της οθόνης.

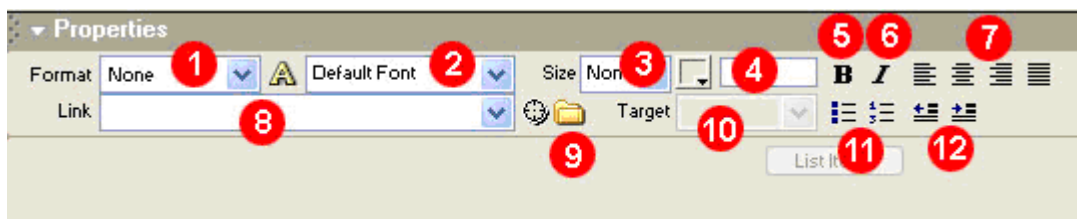


Το Παράθυρο Page Properties βρίσκεται στο μενού modify και περιλαμβάνει γενικές εντολές διαμόρφωσης της σελίδας. Παρακάτω θα αναλύσουμε όλες αυτές τις εντολές.

1. Ορίζουμε τον τίτλο που θα εμφανίζεται στην μπάρα τίτλου του browser.
2. Ορίζουμε την εικόνα που θα τοποθετηθεί ως φόντο στη σελίδα μας. Αν είναι μικρότερη τότε θα εμφανίζεται σε παράθεση.
3. Ορίζουμε το χρώμα που θα μπει ως φόντο στη σελίδα μας.
4. Ορίζουμε το χρώμα του κειμένου στη σελίδα μας.
5. Ορίζουμε το χρώμα που θα έχει το κείμενο που είναι σύνδεσμος.
6. Ορίζουμε το χρώμα του συνδέσμου που έχει ήδη επισκεφθεί.
7. Ορίζουμε το χρώμα του συνδέσμου που είναι ενεργός.
8. Ορίζουμε το αριστερό και πάνω περιθώριο της σελίδας.
9. Ορίζουμε το πλάτος και το ύψος της σελίδας.
10. Ορίζουμε την κωδικοποίηση της γλώσσας που θα χρησιμοποιηθεί.
11. Ορίζουμε μία εικόνα που θα μπει στο φόντο αλλά μόνο μία φορά.
12. Ορίζουμε την φωτεινότητα αυτής της εικόνας.

Παρ. Οι επιλογές 1 και 4 μπορούν να αλλάξουν ανά πάσα στιγμή μέσα από τη σελίδα.

Στο Dreamweaver γράφουμε το κείμενο όπως σε ένα απλό κειμενογράφο. Παρακάτω θα δούμε τις ιδιότητες του κειμένου καθώς και κάποιες άλλες λειτουργίες.



1. Ορίζουμε το μέγεθος της επικεφαλίδας.
2. Ορίζουμε τη γραμματοσειρά.
3. Ορίζουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς.
4. Ορίζουμε το χρώμα της γραμματοσειράς.
5. Εντονο κείμενο.
6. Πλάγιο κείμενο.
7. Εικονίδια στοίχισης.
8. Ορίζουμε το σύνδεσμο που θα έχει το επιλεγμένο κείμενο.
9. Ανοίγει το παράθυρο browse για να επιλέξουμε το σύνδεσμο.
10. Ορίζουμε το πλαίσιο που θα ανοίγει ο σύνδεσμος. Αυτό θα το δούμε αναλυτικά σε επόμενο κεφάλαιο. Για την ώρα λέμε ότι η επιλογή blank ανοίγει το σύνδεσμο σε νέο παράθυρο του browser.
11. Αρίθμηση και κουκίδες.
12. Εσοχές κειμένου και εξοχές.

Αυτές οι επιλογές μπορούν να λειτουργήσουν μόνο αν υπάρχει επιλεγμένο κείμενο.

### Αλλαγές γραμμών και παραγράφων

Στο **Dreamweaver** όπως και στο **Word** για να αλλάξουμε μία παράγραφο πατάμε το πλήκτρο **Enter** ενώ για να αλλάξουμε γραμμή πατάμε τον συνδυασμό **Shift+Enter**. Στο σημείο αυτό το **Dreamweaver** τοποθετεί ένα κίτρινο σημαδάκι που γράφει **BR** και σημαίνει **Break**. Το σημαδάκι αυτό είναι αόρατο στον **Browser**.

### Σύνδεσμοι / Links

Τα **links** είναι οι τοποθεσίες εκείνες οι οποίες θα οδηγηθεί ο **browser** αφού επιλεγθεί η λέξη ή η εικόνα που έχει εντολή **link**. Τα **links** χωρίζονται σε 4 κατηγορίες:

- Τα **τοπικά links** τα οποία είναι σελίδες οι οποίες βρίσκονται στον σκληρό μας δίσκο στον ίδιο φάκελο.
- Τα **απομακρυσμένα links** τα οποία είναι διευθύνσεις στο Internet και πρέπει να γράφονται στο πεδίο link με όλη τους τη μορφή <http://www.somewhere.com>.
- Τα **e-mail links** τα οποία μας οδηγούν σε μία ηλεκτρονική διεύθυνση. Έτσι επιλέγοντας τα ο χρήστης ανοίγει ο επεξεργαστής e-mail που έχει (outlook) και μπορεί να συντάξει e-mail. Για να γίνει αυτό γράφουμε στο πεδίο link `mailto:someone@yahoo.com` όλο μαζί χωρίς κενά.
- Τα **εσωτερικά links** ή **άγκυρες** που θα δούμε παρακάτω.

## Άγκυρες / Anchors

Οι **άγκυρες** μας βοηθάνε να συνδέσουμε τοποθεσίες οι οποίες βρίσκονται μέσα στην **ίδια** σελίδα. Αυτό γίνεται για να αποφύγουμε να μετακινούμαστε στη σελίδα χρησιμοποιώντας την **scrollbar**. Οι **άγκυρες** ορίζονται στο **Dreamweaver** με ένα κίτρινο αόρατο σημαδάκι με μία άγκυρα πάνω του.

Τα βήματα είναι τα εξής:

- Τοποθετούμε μία άγκυρα στο σημείο που θέλουμε να οδηγηθεί ο δείκτης όταν επιλέξουμε τον σύνδεσμο, από το μενού **insert-name anchor**.

- Ονομάζουμε την άγκυρα με κάτι χαρακτηριστικό της τοποθεσίας.
- Επιλέγουμε το κείμενο ή την εικόνα που θα γίνει σύνδεσμος και στο πεδίο link γράφουμε το όνομα της άγκυρας με μία # μπροστά (**#name\_of\_anchor**)

Προσέχουμε να γράψουμε ακριβώς το όνομα της άγκυρας αλλιώς δεν θα λειτουργήσει.

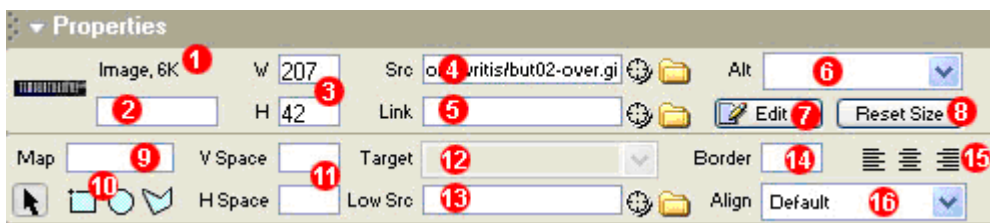
Συνήθως οι σύνδεσμοι βρίσκονται στο πάνω μέρος της σελίδας.

Αφού δούμε ότι δουλεύει τότε πρέπει να δημιουργήσουμε μία άγκυρα που θα μας επιτρέψει να επιστρέψουμε στο πάνω μέρος της σελίδας από εκεί που βρισκόμαστε. Για να γίνει αυτό βάζουμε στο τέλος της τοποθεσίας που βρισκόμαστε μία λέξη που να λέει «πίσω» ή ένα γραφικό με ένα βελάκι που να δείχνει προς τα πάνω. Τοποθετούμε μία άγκυρα με τον ίδιο τρόπο στο πάνω μέρος της σελίδας και της δίνουμε το όνομα «top». Μετά συνδέουμε τη λέξη ή το γραφικό γράφοντας στο πεδίο link «#top»

Σ□ αυτή την ενότητα θα αναλύσουμε όλες τις ιδιότητες της **εικόνας** στο **Dreamweaver**.

Για να εισάγουμε μία εικόνα η εντολή βρίσκεται στο μενού **insert-image**. Η εικόνα εισάγεται εκεί που βρίσκεται ο κέρσορας. Οι τύποι των εικόνων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε είναι:

- Η μορφή **GIF** είναι για εικόνες που έχουν περιορισμένο αριθμό χρωμάτων και είναι συνήθως γραφικά σχέδια.
- Η μορφή **JPG** είναι για φωτογραφικές εικόνες που χρειάζονται να αποικονίζουν μεγάλο αριθμό χρωμάτων.



1. Βλέπουμε το μέγεθος της εικόνας σε kilobytes.
2. Ορίζουμε το όνομα της εικόνας.
3. Καθορίζουμε τις διαστάσεις της εικόνας.
4. Βλέπουμε από ποιο σημείο του δίσκου προέρχεται η εικόνα.
5. Ορίζουμε το σύνδεσμο που θα έχει η επιλεγμένη εικόνα.

6. Καθορίζουμε το εναλλακτικό κείμενο της εικόνας. Το εναλλακτικό κείμενο είναι το κείμενο που εμφανίζεται αν αφήσουμε το δείκτη πάνω σε μία εικόνα για λίγα δευτερόλεπτα.

7. Επεξεργασία της εικόνας με κάποιο προεπιλεγμένο πρόγραμμα.

8. Επαναφορά της εικόνας στην αρχική της κατάσταση.

9. Όνομα χάρτη εικόνας. (Θα το αναλύσουμε παρακάτω)

10. Εργαλεία χάρτη εικόνας. (Θα το αναλύσουμε παρακάτω)

11. Περιθώρια της εικόνας από τα γειτονικά αντικείμενα.

12. Ορίζουμε το πλαίσιο που θα ανοίγει ο σύνδεσμος. Αυτό θα το δούμε αναλυτικά σε επόμενο κεφάλαιο. Για την ώρα λέμε ότι η επιλογή blank ανοίγει το σύνδεσμο σε νέο παράθυρο του browser.

13. Φορτώνει – συνήθως την ίδια – μία εικόνα πολύ χαμηλής ανάλυσης στην ίδια θέση.

14. Βάζει περίγραμμα στην εικόνα.

15. Εικονίδια στοίχισης.

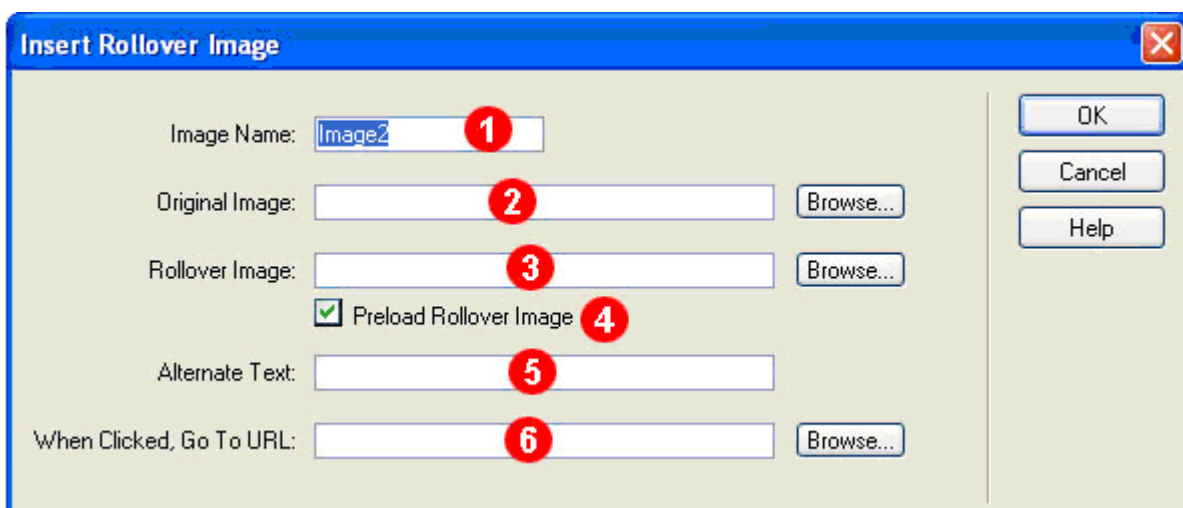
16. Εντολές στοίχισης σε σχέση με άλλα αντικείμενα. (συνήθως κείμενο)

### Χάρτης εικόνας / Image map

Ο χάρτης εικόνας είναι η επιλογή για να μπορέσουμε να κάνουμε σύνδεσμο ένα μέρος της εικόνας και όχι ολόκληρη. Δηλαδή μπορούμε να ορίσουμε μία ορθογώνια ή κυκλική ή ακανόνιστη περιοχή με τα εργαλεία στο νούμερο 10 των ιδιοτήτων και κατόπιν να δώσουμε μία διεύθυνση ανακατεύθυνσης. Έτσι πατώντας ο χρήστης στην συγκεκριμένη περιοχή θα κατευθύνεται στη νέα διεύθυνση. Το βελάκι χρησιμοποιείται για να μετακινήσουμε αυτές τις περιοχές μέσα στην εικόνα. Αν θέλουμε μπορούμε να δώσουμε και όνομα στον χάρτη στο νούμερο 9 των ιδιοτήτων.

### Εναλλασσόμενες εικόνες / Rollover images

Οι εναλλασσόμενες εικόνες είναι όταν ο δείκτης του ποντικιού πηγαίνει πάνω από μία εικόνα τότε αυτή αλλάζει σε μία άλλη, ενώ όταν απομακρύνεται γίνεται επαναφορά της αρχικής. Αυτό δημιουργεί την αίσθηση της κίνησης. Συνήθως χρησιμοποιείται σε γραφικά “κουμπιά”. Η εντολή εισαγωγής βρίσκεται στο μενού insert-interactive images-rollover images.



1. Ονομασία της εικόνας.

2. Εισάγουμε την εικόνα που θέλουμε να φαίνεται πρώτη.

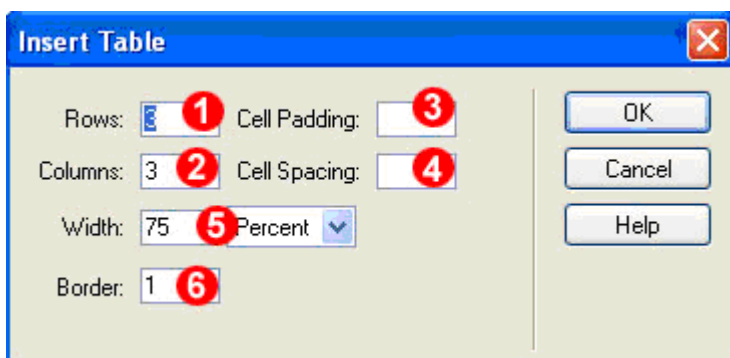
3. Εισάγουμε την εικόνα που θέλουμε να φαίνεται κατά την εναλλαγή.

4. Η επιλογή αυτή όταν είναι τσεκαρισμένη – προτείνεται – ο browser φαρτώνει τις εικόνες rollover στο παρασκήνιο.

5. Καθορίζουμε το εναλλακτικό κείμενο της εικόνας. Το εναλλακτικό κείμενο είναι το κείμενο που εμφανίζεται αν αφήσουμε το δείκτη πάνω σε μία εικόνα για λίγα δευτερόλεπτα.

6. Εισάγουμε μία διεύθυνση για να κάνουμε την εικόνα σύνδεσμο.

Οι πίνακες στο **Dreamweaver** δίνουν την δυνατότητα λογικής παράστασης δεδομένων σε στήλες και γραμμές. Επιτρέπουν στο σχεδιαστή της ιστοσελίδας να ελέγχει που θα εμφανίζονται τα αντικείμενα πάνω στη σελίδα. Η εντολή εισαγωγής του πίνακα βρίσκεται στο μενού **insert – table**.



1. Εισάγουμε τον αριθμό των γραμμών του πίνακα.

2. Εισάγουμε τον αριθμό των στηλών του πίνακα.

3. Απόσταση ανάμεσα σε ένα αντικείμενο μέσα σε ένα κελί και στο περίγραμμα του κελιού

4. Απόσταση μεταξύ των κελιών

5. Πλάτος του πίνακα είτε σε pixels είτε σε %.

6. Περίγραμμα του πίνακα.

### Επιλογή / Select

• Για να επιλέξουμε ένα πίνακα μπορούμε να:

Τοποθετήσουμε τον δείκτη σε μία από τις εξωτερικές πλευρές μέχρι να μετατραπεί σε σταυρό. Μετά κάνουμε κλικ.

Να κάνουμε κλικ σε μία από τις εσωτερικές πλευρές του πίνακα.

Να κάνουμε κλικ στον επιλογέα σήμανσης του πίνακα στη λέξη table.

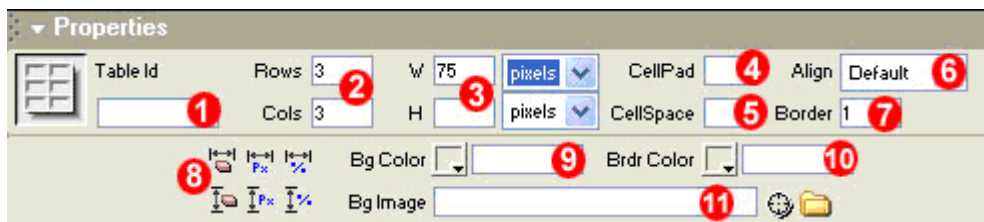
• Για να επιλέξουμε ένα κελί αρκεί να κάνουμε κλικ μέσα σ' αυτό

• Για να επιλέξουμε μία ολόκληρη γραμμή ή στήλη τοποθετούμε τον δείκτη αριστερά της γραμμής ή πάνω από τη στήλη μέχρι να γίνει ένα μαυρο συμπαγές βέλος αντίστοιχα. Μετά κάνουμε κλικ.

Ένας άλλος τρόπος είναι να πατήσουμε στο πρώτο καλί που θέλουμε και μετά να σύρουμε το ποντίκι έχοντας πατημένο το κουμπί μέχρι εκεί που θέλουμε.

• Για να επιλέξουμε μεμονωμένα μη γειτονικά κελιά πατάμε στο πρώτο και μετά έχοντας πατημένο το πλήκτρο Ctrl επιλέγουμε και τα υπόλοιπα.

## Ιδιότητες πίνακα / Table properties



1. Όνομα του πίνακα (προαιρετικό).
2. Αριθμός γραμμών και στηλών του πίνακα.
3. Διαστάσεις του πίνακα.
4. Απόσταση ανάμεσα σε ένα αντικείμενο μέσα σε ένα κελί και στο περίγραμμα του κελιού.
5. Απόσταση μεταξύ των κελιών.
6. Στοίχιση του πίνακα.
7. Περίγραμμα του πίνακα.
8. Επιλογές μετατροπής διαστάσεων του πίνακα.
9. Χρώμα φόντου του πίνακα.
10. Χρώμα περιγράμματος του πίνακα.
11. Εικόνα φόντου του πίνακα.

## Ιδιότητες κελιού / Cell properties



1. Επιλογές ένωσης και διαίρεσης κελιών. Όταν είναι επιλεγμένο ένα κελί είναι ενεργοποιημένη η επιλογή διαίρεσης ενώ όταν είναι παραπάνω από ένα κελί είναι ενεργοποιημένη η επιλογή ένωσης.
2. Στοίχιση των αντικειμένων μέσα στο κελί.
3. Διαστάσεις κελιού.
4. Δεν επιτρέπει την αναδίπλωση του κειμένου μετά το τέλος των ορίων του πίνακα.
5. Μετατρέπει το κείμενο μέσα στο κελί σε επικεφαλίδα.
6. Εικόνα φόντου του κελιού.
7. Χρώμα φόντου του κελιού.
8. Χρώμα περιγράμματος του κελιού.

## Προσθήκη κελιών

Για να προσθέσουμε γραμμές ή στήλες πατάμε μέσα στο κελί και κάνουμε δεξί κλικ. Κατόπιν επιλέγουμε από το μενού **table – insert rows** ή **insert columns**. Ως προεπιλογή τις γραμμές τις τοποθετεί πάνω και τις στήλες αριστερά. Μπορούμε επίσης από το προηγούμενο πτυσσόμενο μενού να επιλέξουμε **insert rows or columns** ώστε να του ορίσουμε εμείς που θα τοποθετήσει τα κελιά.

## Διαγραφή κελιών

Για να διαγράψουμε γραμμές ή στήλες πατάμε μέσα στο κελί και κάνουμε δεξί κλικ. Κατόπιν επιλέγουμε από το μενού **table – delete rows** ή **delete columns** για να διαγράψουμε τα κελιά.



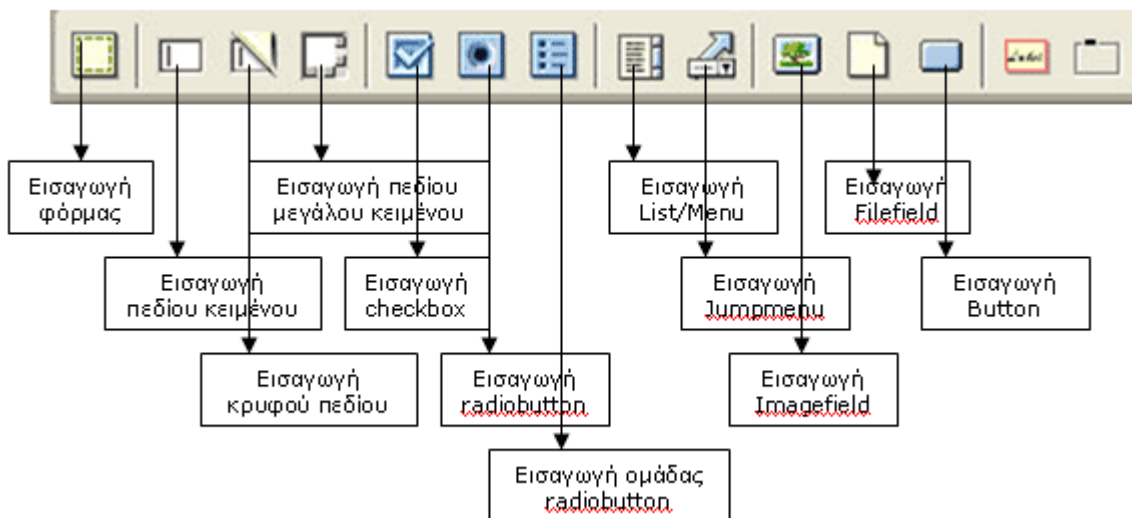
### Άλλες εντολές πίνακα

Για να μεγαλώσουμε τις διαστάσεις ενός κελιού πατά σε μία από τις 4 πλευρές του και σύρουμε ανάλογα.

Από το μενού **Command** επιλέγουμε **Format table** για να μορφοποιήσουμε ένα πίνακα με έτοιμα πρότυπα.

Από το μενού **Command** επιλέγουμε **Sort table** για να ταξινομήσουμε τα περιεχόμενα ενός πίνακα.

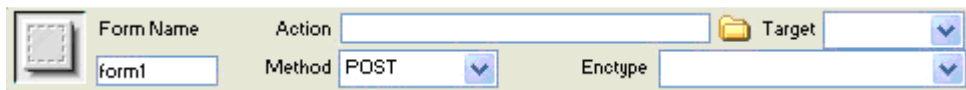
Οι φόρμες χρησιμοποιούνται για τη συλλογή πληροφοριών από τον χρήστη και όχι μόνο. Υπάρχουν πολλά αντικείμενα που μπορούμε να εισάγουμε σε μία φόρμα τα οποία θα δούμε παρακάτω. Τα αντικείμενα της φόρμας βρίσκονται στην καρτέλα forms. Κάθε αντικείμενο έχει και τις δικές του ιδιότητες. Σε όλα τα αντικείμενα το όνομα του είναι αυτό που βλέπει ο παραλήπτης σαν ετικέτα και κατόπιν ακολουθεί το value δηλαδή αυτό που έχει εισάγει ο χρήστης.



## Εικονίδια φόρμας

### Εισαγωγή φόρμας

Εισάγοντας μία φόρμα στο έγγραφο διακρίνεται ένα κόκκινο πλαίσιο με διακεκομμένες γραμμές. Μέσα σ' αυτό το πλαίσιο θα πρέπει να τοποθετηθούν όλα τα αντικείμενα που θα αποσταλούν μαζί με τη φόρμα.



The screenshot shows a 'Form Wizard' dialog box with the following fields: 'Form Name' (form1), 'Action' (empty), 'Method' (POST), 'Enctype' (empty), and 'Target' (empty). There is also a 'Target' folder icon and a dropdown arrow next to it.

**Form name:** Ορίζουμε το όνομα της φόρμας

**Action:** Εισάγουμε μία εντολή με την οποία θα επεξεργαστεί η φόρμα σε ένα αρχείο που βρίσκεται στον server. Μία ενδεικτική τέτοια εντολή είναι: /cgi-bin/FormMail.pl

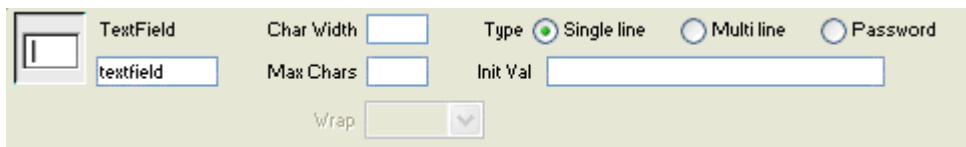
**Target:** Ορίζουμε το πλαίσιο που θα ανοίγει η φόρμα. Αυτό θα το δούμε αναλυτικά σε επόμενο κεφάλαιο. Για την ώρα λέμε ότι η επιλογή blank ανοίγει τη φόρμα σε νέο παράθυρο του browser.

**Method:** Ορίζουμε αν η φόρμα θα διαβάζει απλά τα δεδομένα ή θα τα εισάγει σε ειδικές εντολές. Κρατάμε την επιλογή post.

**Enctype:** Επιλογή εκτέλεσης φόρμας με έτοιμα πρότυπα.

### TextField

Το **TextField** χρησιμοποιείται αν θέλουμε ο χρήστης να εισάγει μόνο μία γραμμή κειμένου (όνομα, διεύθυνση κ.α.)



The screenshot shows a 'TextField' dialog box with the following fields: 'Char Width' (empty), 'Max Chars' (empty), 'Init Val' (empty), and 'Wrap' (dropdown menu). There are also three radio buttons for 'Type': 'Single line' (selected), 'Multi line', and 'Password'.

**TextField:** Ορίζουμε το όνομα του textfield. Είναι απαραίτητο διότι αν έχουμε πολλά **TextFields** δεν θα μπορούμε να ξεχωρίσουμε το τι ακριβώς θα γράφεται μέσα.

**Char Width:** Ορίζουμε το μήκος του TextField βάση των πόσων χαρακτήρων θέλουμε να είναι ορατοί.

**Max Chars:** Ορίζουμε το πλήθος των χαρακτήρων που μπορεί να γράψει ο χρήστης. Αν είναι περισσότεροι από το Char Width τότε αυτοί δεν εμφανίζονται αλλά εκτυπώνονται στο αποτέλεσμα της φόρμας.

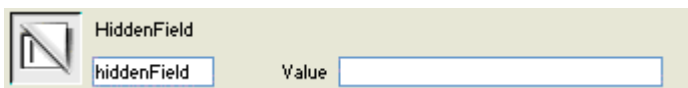
**Type: Single line** το textfield έχει μία μόνο γραμμή.

**Multiline** το textfield έχει πολλαπλές γραμμές.

**Password** το textfield εμφανίζει αστερίσκους κατά την πληκτρολόγηση.

**Init Val:** Ορίζουμε ένα κείμενο το οποίο θα φαίνεται κατά την φόρτωση από τον browser μέσα στο textfield

### HiddenField



Το **HiddenField** ορίζει παραμέτρους αποστολής της φόρμας. Συνήθως χρησιμοποιούμε 3:  
**Hiddenfield name:recipient** Value: Ορίζουμε σε ποιο e-mail θα αποσταλεί η φόρμα μετά την εκτέλεση της.

**Hiddenfield name:subject** Value:Ορίζουμε τι θέλουμε να γράφει στο θέμα του επεξεργαστή e-mail.  
**Hiddenfield name: redirect** Value: Ορίζουμε σε ποια διεύθυνση θα κατευθυνθεί ο browser μετά την αποστολή της φόρμας.

Τα **HiddenFields** μπορεί να είναι τοποθετημένα οπουδήποτε αρκεί να είναι μέσα στα πλαίσια της φόρμας.

### Textarea

Το **Textarea** χρησιμοποιείται αν θέλουμε ο χρήστης να εισάγει μεγάλα μπλοκ κειμένου (σχόλια, σημειώσεις κ.α.) Το **Textarea** έχει τις ίδιες ιδιότητες με το **textfield** μόνο που ενεργοποιείται και η επιλογή **wrap**, δηλαδή η αναδίπλωση του κειμένου όταν αυτό φτάσει στα όρια του Textarea. Οι επιλογές που υπάρχουν είναι:

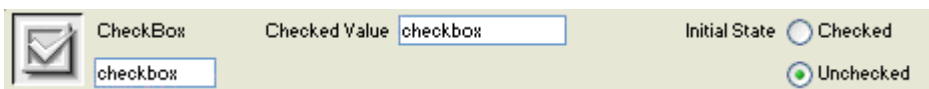
**Off** : Το κείμενο δεν αναδιπλώνεται και συνεχίζει να γράφεται στην ίδια γραμμή.

**Virtual**: Το κείμενο αναδιπλώνεται μόλις φτάσει στα όρια του Textarea αλλά στην πραγματικότητα αυτό είναι εικονικό αφού ο παραλήπτης βλέπει τα περιεχόμενα του Textarea σε μία συνεχόμενη γραμμή.

**Physical**: Το κείμενο αναδιπλώνεται μόλις φτάσει στα όρια του Textarea και ο παραλήπτης βλέπει αυτό ακριβώς που έγραψε ο χρήστης σε ξεχωριστές γραμμές

Επίσης ενεργοποιείται και η επιλογή **Num Lines** που σημαίνει πόσες γραμμές θα έχει το Textarea.

### Checkbox



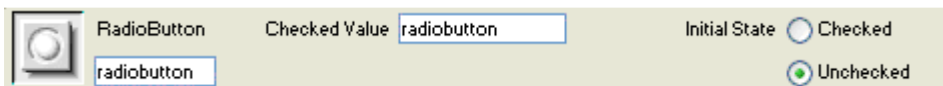
Το **Checkbox** χρησιμοποιείται αν θέλουμε ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να επιλέξει πολλές από τις επιλογές που θα του έχουμε θέσει.

**Checkbox name**: Ορίζουμε το όνομα του ενός ή της ομάδας των **Checkboxes** που θα τοποθετήσουμε. Αν πρόκειται για ομάδα ομοειδών επιλογών τότε χρησιμοποιούμε το ίδιο όνομα.

**Checked Value**: Ορίζουμε την τιμή που θα έχει το **Checkbox** ανάλογα την ετικέτα που θα έχει.

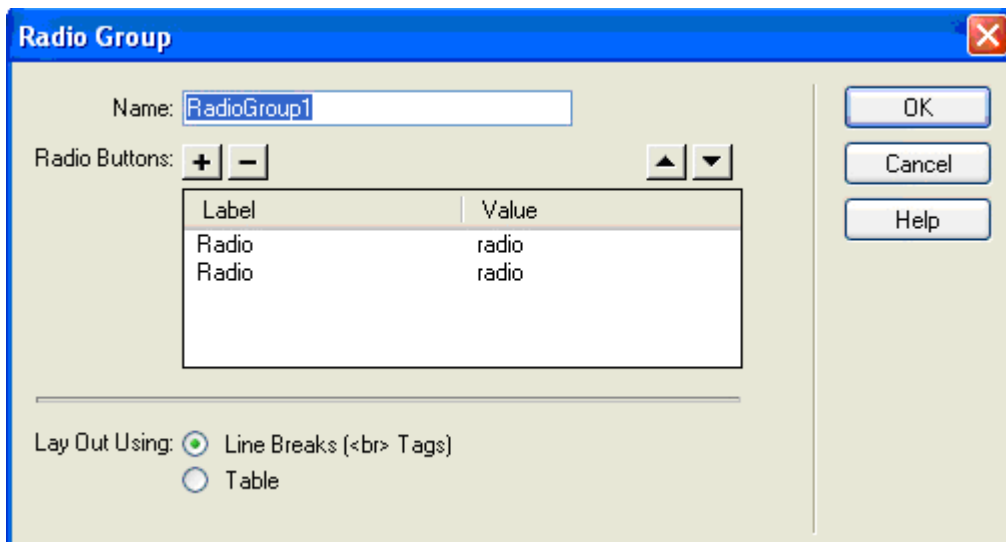
**Initial State**: Ορίζουμε αν το **Checkbox** θα είναι τσεκαρισμένο ή όχι.

### Radiobutton



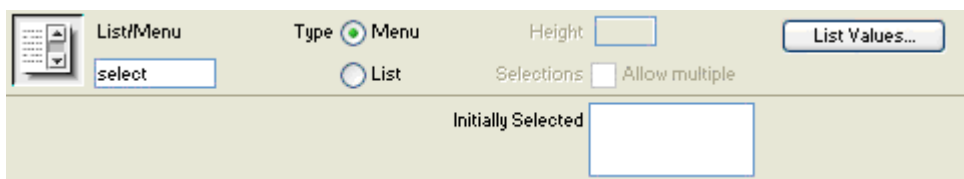
Το **Radiobutton** έχει ακριβώς τις ίδιες ιδιότητες με το **Checkbox** μόνο που ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μόνο μία από τις επιλογές που θα του έχουμε θέσει.

## Radiobutton Group



Στο **RadioButton Group** ορίζουμε ότι και στο **Radiobutton** μόνο που εδώ επιλέγουμε πόσα **Radiobutton** θα τοποθετηθούν και με ποιο τρόπο.

## List/Menu



Στο **List/Menu** έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε μία σειρά από επιλογές που θα εμφανίζονται με τη μορφή αναπτυσσόμενου μενού ή κουτί λίστας. Η διαφορά είναι ότι στη λίστα μπορούμε να τσεκάρουμε περισσότερες από μία επιλογές.

**List/Menu Name:** Ορίζουμε το όνομα του List/Menu.

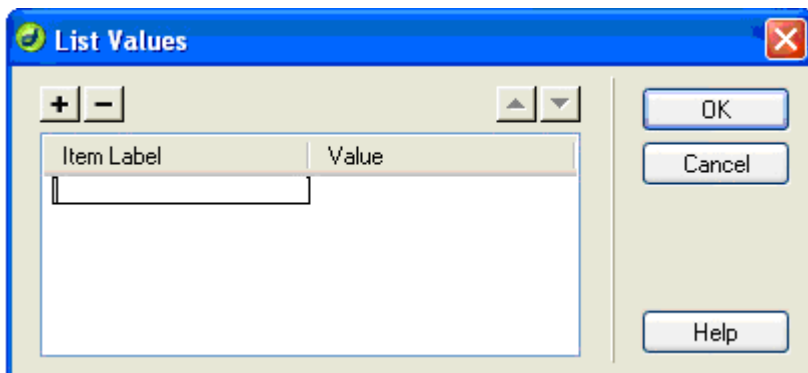
**Type:** Ορίζουμε αν θα είναι λίστα ή μενού.

**Height:** Ενεργοποιείται μόνο στη λίστα και ορίζουμε από πόσες γραμμές θα αποτελείται η λίστα.

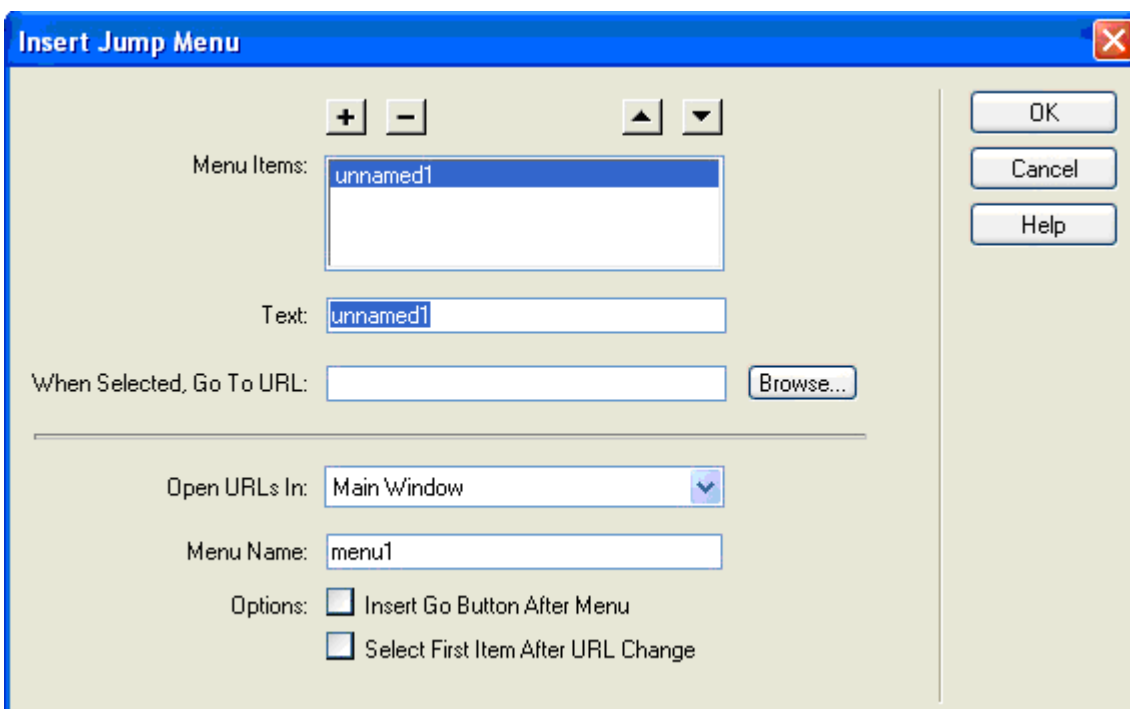
**Selections:** Ενεργοποιείται μόνο στη λίστα και ορίζουμε και ορίζουμε αν ο χρήστης θα έχει δυνατότητα πολλαπλών επιλογών.

**Initially Selected:** Ορίζουμε αν θα είναι κάποια επιλογή προεπιλεγμένη.

List Values: Ορίζουμε την ετικέτα της επιλογής στο label δηλαδή αυτό που θα βλέπει ο χρήστης και την τιμή στο value δηλαδή αυτό που θα παραλαμβάνει ο παραλήπτης.



### **Jumpmenu**

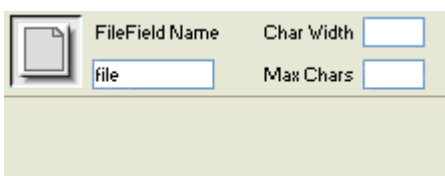


Με το Jumpmenu δημιουργούμε ένα μενού από επιλογές έτσι ώστε όταν ο χρήστης επιλέγει μία από αυτές τις επιλογές να τον κατευθύνει σε ένα άλλο URL.

### **Image Field**

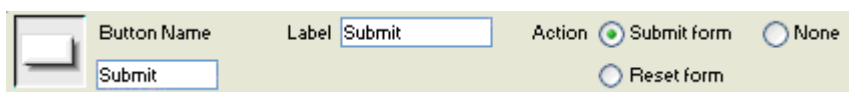
Με το Image Field εισάγουμε μία εικόνα η οποία λειτουργεί ως κουμπί για να εκτελεί κάποιες εντολές.

### **File Field**



Με το **File Field** τοποθετούμε ένα πεδίο μέσα από το οποίο ο χρήστης θα μπορέσει να κάνει αναζήτηση κάποιου αρχείου του από τον σκληρό του δίσκο ώστε να το ανεβάσει στον server.

## Button



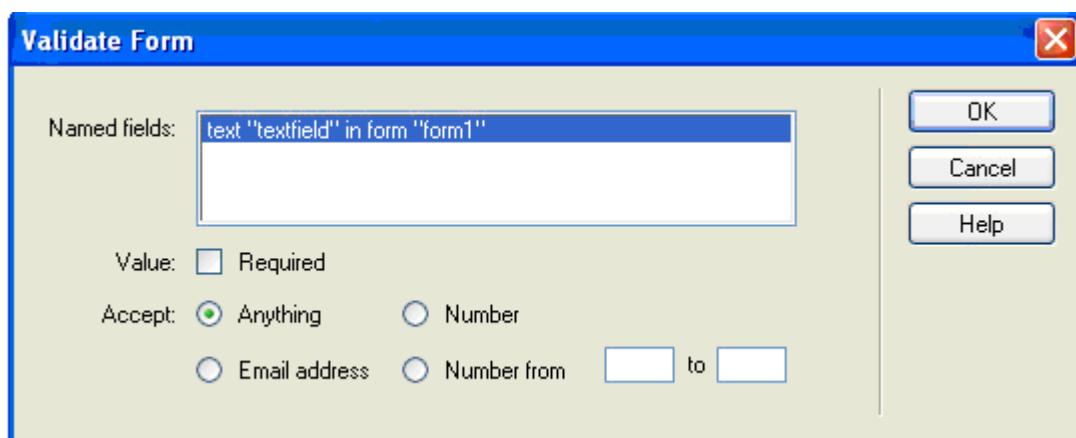
Με τα **Buttons** ο χρήστης εκτελεί κάποιες ενέργειες της φόρμας.

**Button Name:** Ορίζουμε το όνομα του Button.

**Label:** Ορίζουμε την ετικέτα δηλαδή τι θα γράφει πάνω του το button.

**Action:** Ορίζουμε την ενέργεια που θα εκτελέσει το Button. **Submit**-Αποστολή, **Reset**-Καθαρισμός της φόρμας, **None**-καμία ενέργεια.

## Validate Form / Επικύρωση της φόρμας



Η **επικύρωση της φόρμας**, μας βοηθάει στο να βεβαιωθούμε ότι ο χρήστης έχει συμπληρώσει τη φόρμα σωστά. Πρέπει να προσαρτήσουμε την **συμπεριφορά (behavior)** πάνω στο κουμπί αποστολής ώστε πριν φύγει η φόρμα να ελεγχθεί. Πρώτα επιλέγουμε το κουμπί αποστολής και έπειτα πηγαίνουμε στο μενού **Window – Behaviors**. Εκεί πατάμε το κουμπί **add behavior** που συμβολίζεται με ένα +. Από τη λίστα επιλέγουμε **Validate form**. Στο παράθυρο που ανοίγει βλέπουμε όλα τα **text box** που έχουμε χρησιμοποιήσει στη φόρμα.

Η επιλογή **Required** σημαίνει ότι αυτό το πεδίο πρέπει υποχρεωτικά να συμπληρωθεί. Η επιλογή **accept** ορίζει τι πρέπει να πληκτρολογήσει ο χρήστης στα πεδία:

**Anything:** Σημαίνει ότι μπορεί να πληκτρολογήσει οποιονδήποτε χαρακτήρα.

**Number:** Σημαίνει ότι πρέπει υποχρεωτικά πρέπει να πληκτρολογήσει αριθμό σ□ αυτό το πεδίο.

**Email Address:** Σημαίνει ότι πρέπει υποχρεωτικά πρέπει να πληκτρολογήσει ένα email σ□ αυτό το πεδίο. Εδώ ελέγχεται ο χαρακτήρας @ εάν υπάρχει.

**Number from ... to ...:** Σημαίνει ότι πρέπει υποχρεωτικά πρέπει να πληκτρολογήσει αριθμό μέσα σε ένα εύρος αριθμών που θα έχουμε ορίσει.

Έτσι τώρα μόλις πατήσει το κουμπί αποστολής ο χρήστης η φόρμα θα ελεγχθεί. Αν κάποιο πεδίο δεν πληρεί τις προϋποθέσεις που έχου ορίσει τότε θα βγάλει μήνυμα λάθους και θα ενημερώνει το χρήστη που έχει κάνει λάθος. Συνήθως τα υποχρεωτικά πεδία **Required** τα σημειώνουμε με ένα αστερίσκο δίπλα τους.

Τα **πλαίσια (frames)** μας βοηθάνε να κάνουμε μία διάταξη της σελίδας μας ώστε κάποια από τα περιεχόμενα της σελίδας μας να παραμένουν σταθερά χωρίς να χρειάζεται να ξαναφορτωθούν από

τον Browser.

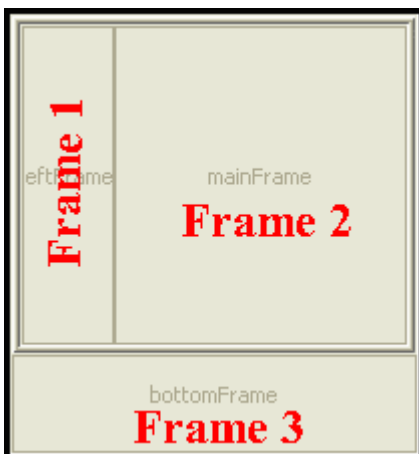
Για να εισάγουμε κάποιο πλαίσιο πηγαίνουμε στην κατρέλα Layout και έπειτα στο προτελευταίο κουμπί.



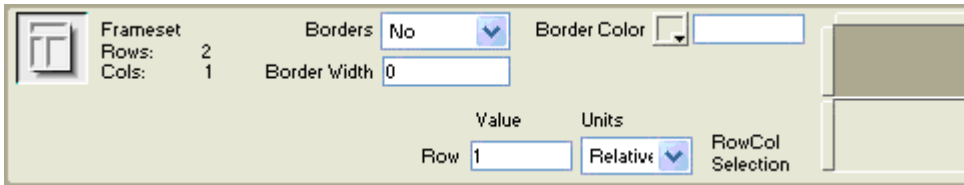
Έπειτα επιλέγουμε κάποια από τις έτοιμες διατάξεις του Dreamweaver.

- Left Frame
- Right Frame
- Top Frame
- Bottom Frame
- Bottom and Nested Left Frame
- Bottom and Nested Right Frame
- Left and Nested Bottom Frame
- Right and Nested Bottom Frame
- Top and Bottom Frames
- Left and Nested Top Frames
- Right and Nested Top Frame
- Top and Nested Left Frames
- Top and Nested Right Frame

Τα πλαίσια αποτελούνται από ξεχωριστές σελίδες, μία για κάθε πλαίσιο συν μία που περιέχει τη διάταξη τους (Frameset). Π.χ. αν έχουμε επιλέξει την 5η περίπτωση τότε θα έχουμε 4 αρχεία HTML. Ένα για αριστερά ένα για δεξιά ένα για κάτω και ένα που θα περιέχει τις πληροφορίες για τη διάταξή τους.



Κάθε πλαίσιο έχει δικές του ιδιότητες καθώς και η διάταξη της σελίδας.



Η παραπάνω εικόνα δείχνει τις ιδιότητες ενός Frameset που έχει οριζόντια διάταξη.

**Border:** Ορίζουμε αν το Frameset θα έχει ορατά περιγράμματα.

**Borders Width:** Το πλάτος των περιγραμμάτων

**Border Color:** Το χρώμα του περιγράμματος.

**Row Value:** Ορίζουμε το μέγεθος των πλαισίων κατά pixel ή κατά σχετικότητα (**Relative**). Αν ορίσουμε κατά σχετικότητα τότε το μέγεθος θα είναι ανάλογο του περιεχομένου της σελίδας. (Όσο πιο πολύ περιεχόμενο τόσο πιο μεγάλο πλαίσιο)

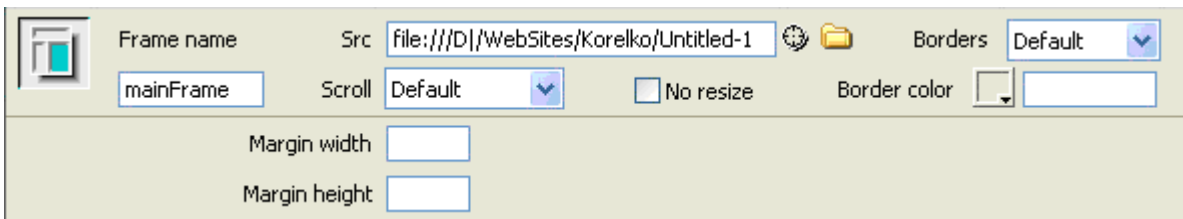
**RowCol Selection:** Επιλέγουμε για πιο πλαίσιο θα ορίσουμε τις διαστάσεις και τις ιδιότητες.

Τα ίδια ισχύουν και για διάταξη με κάθετη διάταξη

Πλαίσια μπορούμε να δημιουργήσουμε και σύροντας με το ποντίκι από τις άκρες του εγγράφου μας. Η μόνη προϋπόθεση είναι να έχουμε επιλέξει πρώτα μία διάταξη από το Dreamweaver.

Για να διαγράψουμε ένα πλαίσιο αρκεί να επιλέξουμε το περιγράμματά του και να το σύρουμε έξω από το έγγραφο.

### Ιδιότητες Πλαισίων



**Frame name:** Ορίζουμε το όνομα του πλαισίου

**Src:** Τοποθεσία αποθήκευσης του πλαισίου

**Scroll:** Ορίζουμε αν θα βγάλει Scrollbar αν τα περιεχόμενα του υπερβαίνουν το μέγεθός του.

**No resize:** Αν τσεκάρουμε απαγορεύουμε στον χρήστη να του αλλάξει το μέγεθος.

**Borders:** Ορίζουμε αν το πλαίσιο θα έχει περίγραμμα.

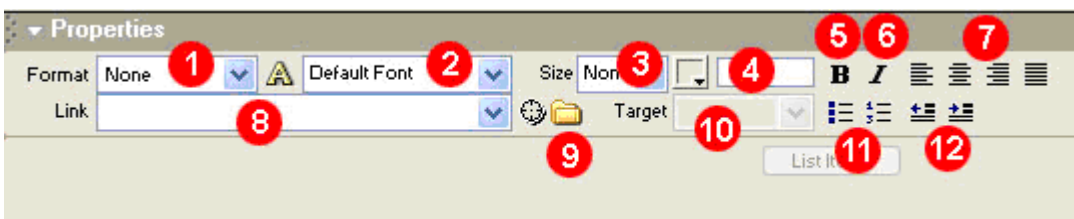
**Border color:** Ορίζουμε το χρώμα του περιγράμματος

**Margin width:** Ορίζουμε το περιθώριο του πλαισίου από αριστερά.

**Margin height:** Ορίζουμε το περιθώριο του πλαισίου από πάνω.

Έτσι αφού έχουμε δημιουργήσει τα πλαίσια μας τότε μπορούμε να δώσουμε στα link μας τα εξής:

Στην επιλογή 10 έχουμε τις εξής επιλογές:





- Blank:** Ανοίγει μία συνδεδεμένη ιστοσελίδα σε ένα νέο παράθυρο του Browser.
- Top:** Ανοίγει μία συνδεδεμένη ιστοσελίδα σε όλο το παράθυρο του Browser.
- Self:** Ανοίγει μία συνδεδεμένη ιστοσελίδα ίδιο παράθυρο ή πλαίσιο που περιέχει τον σύνδεσμο.
- Parent:** Αυτή η επιλογή έχει να κάνει όταν έχουμε δημιουργήσει πολλά ένθετα πλαίσια

Επίσης μέσα σε αυτό το μενού υπάρχουν και όλα τα ονόματα των πλαισίων που έχουμε δημιουργήσει. Επιλέγοντας ένα από αυτά η συνδεδεμένη σελίδα θα ανοίξει στο συγκεκριμένο πλαίσιο. (π.χ. αν έχουμε μία σελίδα με ένα πλαίσιο δεξιά ένα αριστερά και ένα πάνω και το αντικείμενο που έχουμε επιλέξει να είναι ο σύνδεσμός μας βρίσκεται στο αριστερό πλαίσιο τότε αν επιλέξουμε η νέα σελίδα να ανοίξει στο δεξιό πλαίσιο ο browser θα ανανεώσει μόνο την δεξιά σελίδα και θα εμφανίσει εκεί τη σύνδεσή μας. Όλες οι άλλες σελίδες δεν θα ανανεωθούν.)

Τα επίπεδα είναι υποδοχείς αντικειμένων που σας επιτρέπουν να τα τοποθετήσετε όπου θέλετε εσείς.



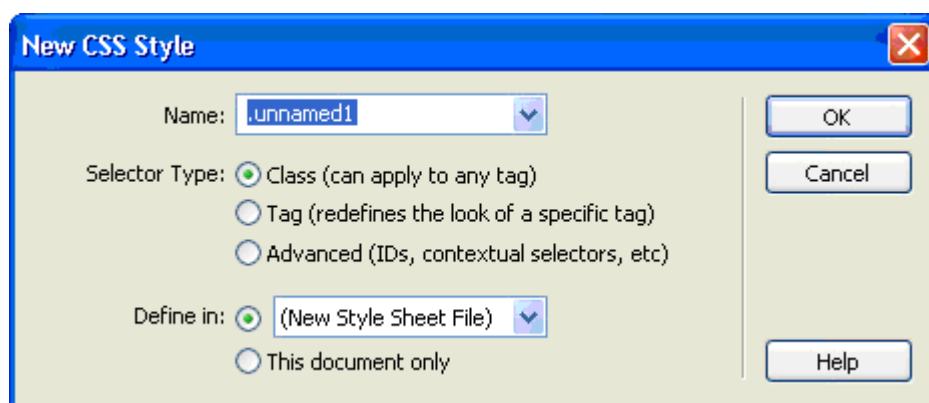
- 1.Ορίζουμε το όνομα του επιπέδου σε περίπτωση που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε μία συμπεριφορά Behavior.
  - 2.Ορίζουμε τιμή ακριβείας σε pixels της τοποθέτησης του επιπέδου στη σελίδα. Από αριστερά και από πάνω.
  - 3.Ορίζουμε το μέγεθος του επιπέδου.
  - 4.Ορίζουμε τη σειρά στοίβαξης των επιπέδων εφόσον αυτά αλληλοκαλύπτονται. Μεγαλύτερος αριθμός σημαίνει ότι το επίπεδο βρίσκεται επάνω.
  - 5.Ορίζουμε μία εικόνα που μπαίνει ως φόντο.
  - 6.Ορίζουμε την ορατότητα του επιπέδου.
    - Visible:**Ορατό όταν φορτώνεται η σελίδα
    - Hidden:** Αόρατο όταν φορτώνεται η σελίδα
    - Inherit:** Κληρονομημένο, όταν το επίπεδο βρίσκεται μέσα σε ένα άλλο επίπεδο τότε κληρονομεί και την ορατότητα του πατρικού του επιπέδου.
  - 7.Ορίζουμε το χρώμα φόντου.
  - 8.Ορίζουμε σημάνσεις που αφορούν τους επεξεργαστές ιστοσελίδων (Browsers).
  - 9.Ορίζουμε την υπερχειλίση των αντικειμένων του επιπέδου όταν αυτά είναι μεγαλύτερα.
    - Visible:** Αναπτύσσει το επίπεδο προς τα αριστερά και προς τα κάτω ώστε να εμφανίζεται ότι υπάρχει στο επίπεδο
    - Hidden:** Κρατάει το τρέχον μέγεθος του επιπέδου ώστε τα περιεχόμενα να μην εμφανίζονται αν είναι μεγαλύτερα του επιπέδου
    - Scroll:** Εμφανίζει μπάρα κύλισης ανεξάρτητα αν το περιεχόμενο είναι μεγαλύτερο του επιπέδου
    - Auto:** Εμφανίζει μπάρα κύλισης μόνο όταν τα περιεχόμενα υπερχειλίζουν το μέγεθος του επιπέδου.
  - 10.Ορίζουμε με συντεταγμένες ένα συγκεκριμένο σημείο του επιπέδου που θέλουμε να εμφανίσουμε.
- Μπορούμε επίσης να ορίσουμε τα επίπεδα να μην αλληλοκαλύπτονται με την εντολή Prevent overlaps που βρίσκεται στην παλέτα των επιπέδων στο μενού **Window – Layers**.

Επίσης μπορούμε εάν θέλουμε να σχεδιάσουμε ένα περίπλοκο πίνακα, να χρησιμοποιήσουμε επίπεδα για να το κάνουμε και έπειτα αφού τα επιλέξουμε όλα να χρησιμοποιήσουμε την εντολή από το μενού **Modify – Convert – Layers to Table** ή και το αντίστροφο.

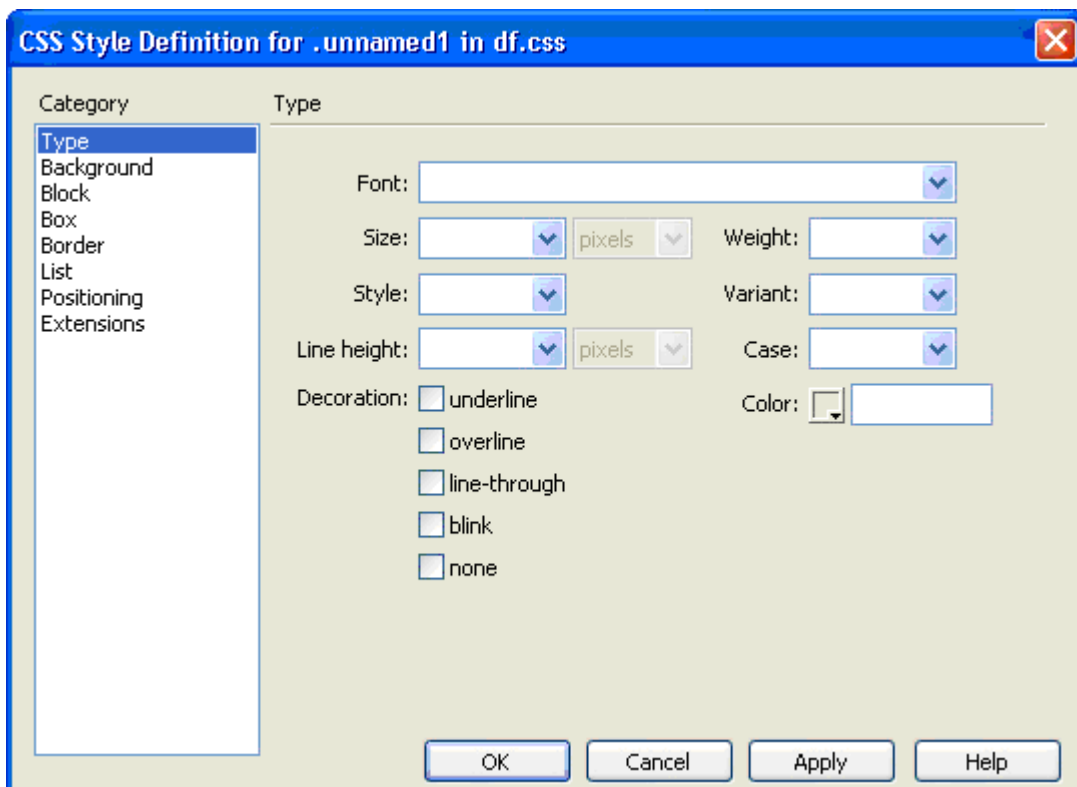
Τα **styles** μας επιτρέπουν να εφαρμόσουμε μία ιδιότητα ή μία ομάδα ιδιοτήτων σε ένα ή πολλά αντικείμενα σε μία ή περισσότερες σελίδες. Έτσι κάθε φορά που θα αλλάζουμε μία από αυτές τις ιδιότητες στο style θα αλλάζει ανάλογα και το αντικείμενο που έχει εφαρμοστεί το **style**. Styles μπορούν να εφαρμοστούν σε κείμενο, εικόνες, πίνακες, επίπεδα κ.α. Κάθε **style** δημιουργεί ένα αρχείο με κατάληξη **.css**.



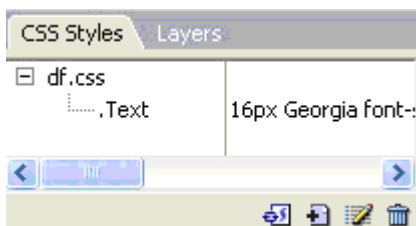
Στο εικονίδιο με το σύμβολο + πατάμε για να μας ανοίξει το παράθυρο δημιουργίας style.



Στο πεδίο **Name** δίνουμε το όνομα του **style** μέσα στο **Dreamweaver** και πατάμε το OK. Έπειτα ανοίγει το παράθυρο αποθήκευσης του **style** στο δίσκο μας. Μετά εμφανίζεται το επόμενο παράθυρο.



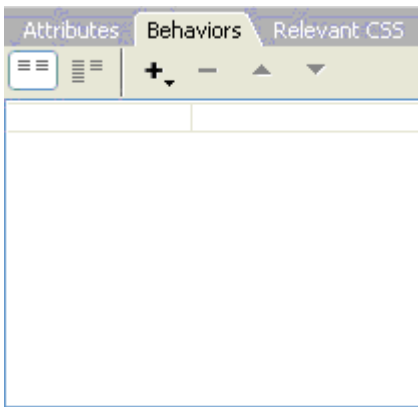
Εδώ μπορούμε να ορίσουμε τις ιδιότητες για κάθε αντικείμενο. Επειδή είναι πάρα πολλές δεν θα τις αναλύσουμε μία μία. Μετά από όλες αυτές τις κινήσεις το panel έχει γίνει πλέον:



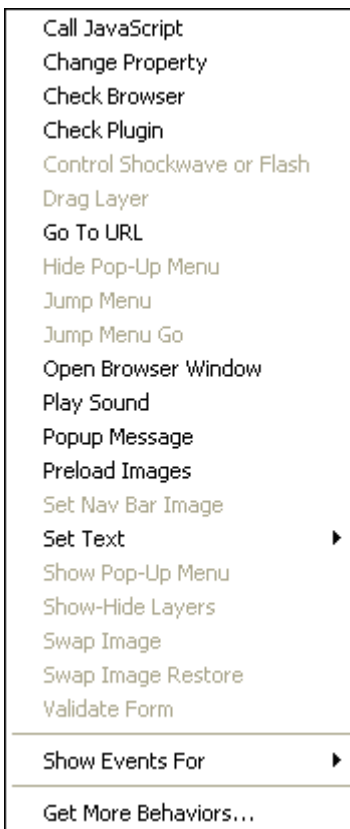
Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να επιλέξουμε το κείμενο μας (στο συγκεκριμένο παράδειγμα) και να κάνουμε κλικ στο style .Text. Το κείμενο μας θα πάρει όλες τις ιδιότητες που έχουμε ορίσει σ' αυτό.

Μπορούμε να εισάγουμε το style σε άλλη σελίδα με το πρώτο κουμπί, να το επεξεργαστούμε με το τρίτο κουμπί ή να το διαγράψουμε με το τέταρτο κουμπί.

Τα **Behaviors** είναι κάποια έτοιμα scripts που μας δίνει το **Dreamweaver** ώστε να τα χρησιμοποιήσουμε στις σελίδες μας. Τα **Behaviors** μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μεμονομένα ή πάνω σε κάποιο αντικείμενο. Το παράθυρο των **behaviors** είναι το παρακάτω:



Πατώντας το κουμπί + μας εμφανίζεται η παρακάτω λίστα από behaviors:



**Call Javascript:** Καλεί ένα javascript που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε.

**Change Property:** Αλλάζει τις ιδιότητες σε ένα αντικείμενο.

**Check Browser:** Ελέγχει την συμβατότητα με τον browser.

**Check Plugin:** Ελέγχει κάποιο plugin που έχουμε χρησιμοποιήσει.

**Control Shockwave or Flash:** Παίρνει τον έλεγχο για κάποιες ταινίες Shockwave ή Flash.

**Drag Layer:** Μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε κάποιο layer μετακινήσιμο.

**Go to URL:** Οδηγεί σε μία τοποθεσία στο Internet.

**Hide Pop-Up Menu:** Κρύβει ένα Pop-Up Menu

**Jump Menu:** Δημιουργεί ένα Jump Menu

**Jump Menu Go:** Δημιουργεί ένα Jump Menu με το κουμπί Go δίπλα.

**Open Browser Window:** Ανοίγει ένα παράθυρο του browser με τις ιδιότητες που θα του θέσουμε εμείς.

**Play Sound:** Παίζει έναν ήχο

**Popup Message:** Βγάζει ένα παράθυρο μηνύματος.

**Preload images:** Φορτώνει τις εικόνες στο παρασκήνιο.

**Set Navigation Bar Image:** Επιλογές για την Navigation Bar

**Set Text:** Θέτει κείμενο στην Status Bar, σε ένα layer, σε ένα frame ή σε ένα text field.

**Show Pop-Up Menu:** Εμφανίζει ένα Pop-Up Menu.

**Show-Hide Layers:** Επιλογές εμφάνισης και απόκρυψης των layers.

**Swap Image:** Εναλλαγή εικόνων

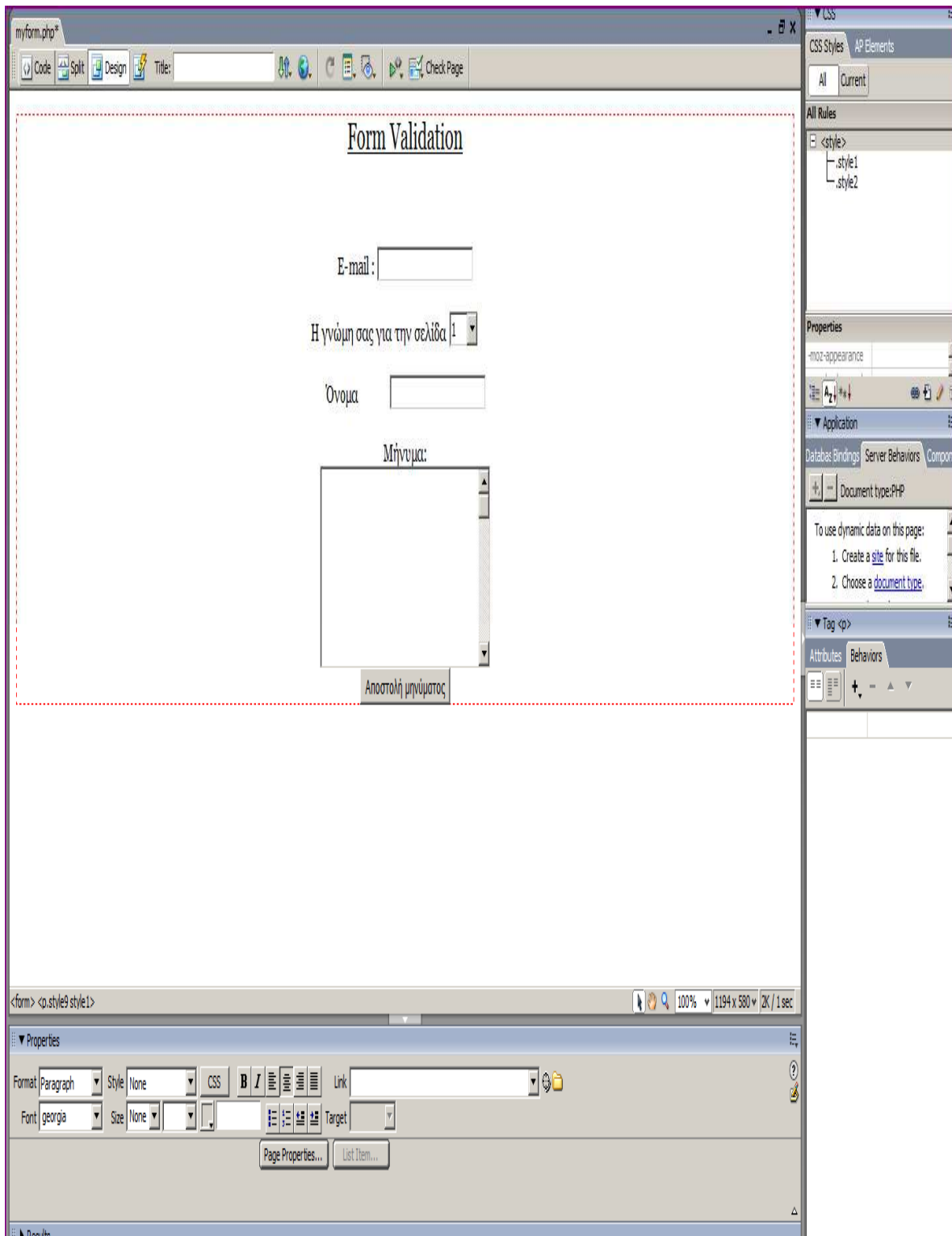
**Swap Image Restore:** Επαναφορά της εναλλαγής των εικόνων.

**Validate Form:** Επικύρωση μίας φόρμας.

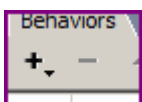
Εάν θέλουμε να επεξεργαστούμε κάποιο Behavior κάνουμε διπλό κλικ πάνω του, ενώ αν θέλουμε να αφαιρέσουμε πατάμε στο κουμπί -.

Οι συμπεριφορές ενεργοποιούνται όταν επιλέξουμε πότε θα εκτελείται η κάθε συμπεριφορά. Αυτό ονομάζεται **Action** και είναι πχ: Όταν γίνεται κλικ(**onclick**), όταν γίνεται διπλό κλικ(**ondblclick**), όταν παραινάει ο δείκτης του ποντικιου από πάνω(**onmouseover**), όταν ο δείκτης του ποντικιου φεύγει από πάνω(**onmouseout**), όταν φορτώνει η σελίδα(**onload**) κ.α.

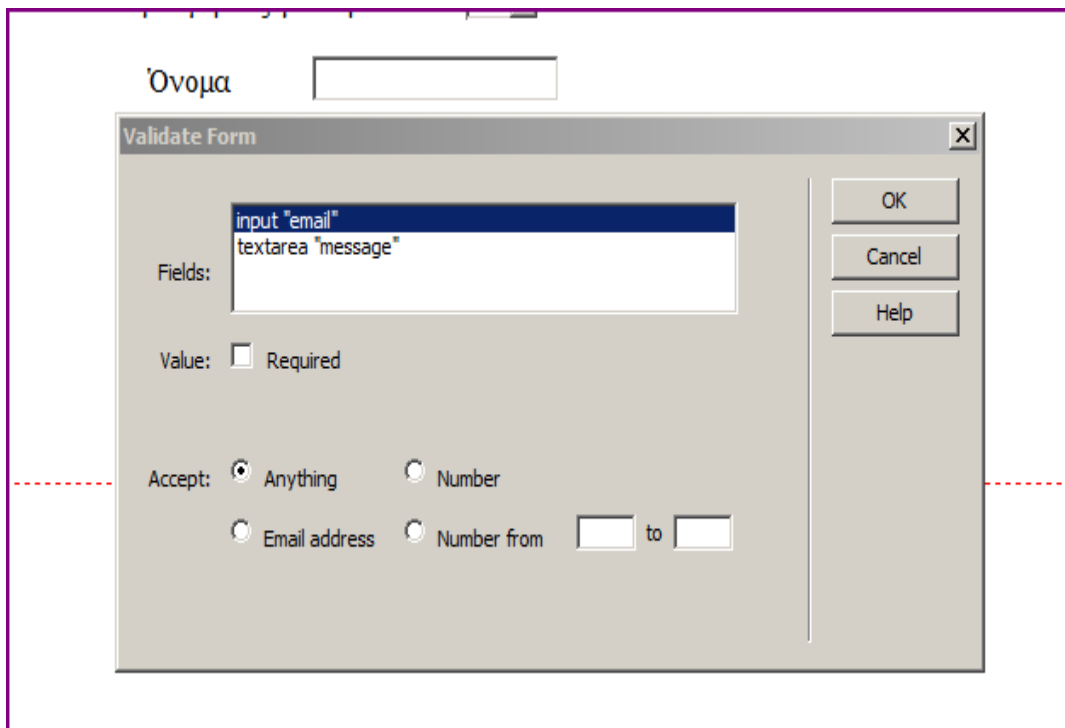
Εδώ έχουμε μία φόρμα επικοινωνίας:



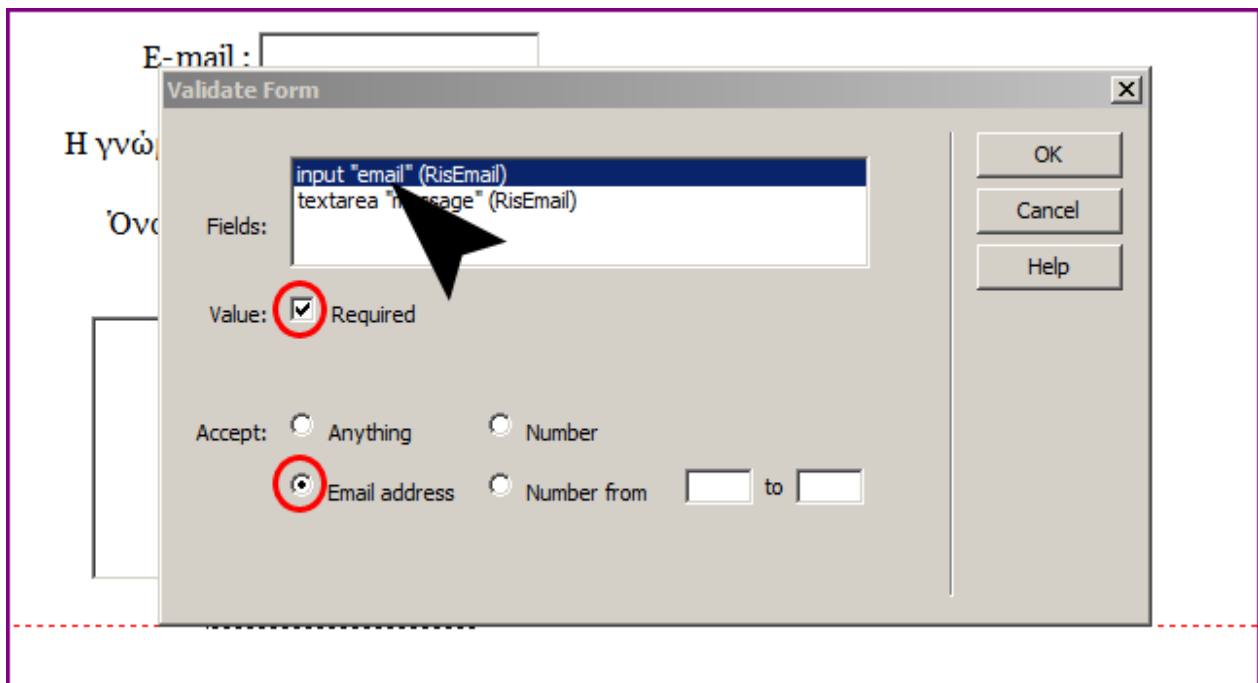
Πηγαίνουμε στο μενού "Behaviors"



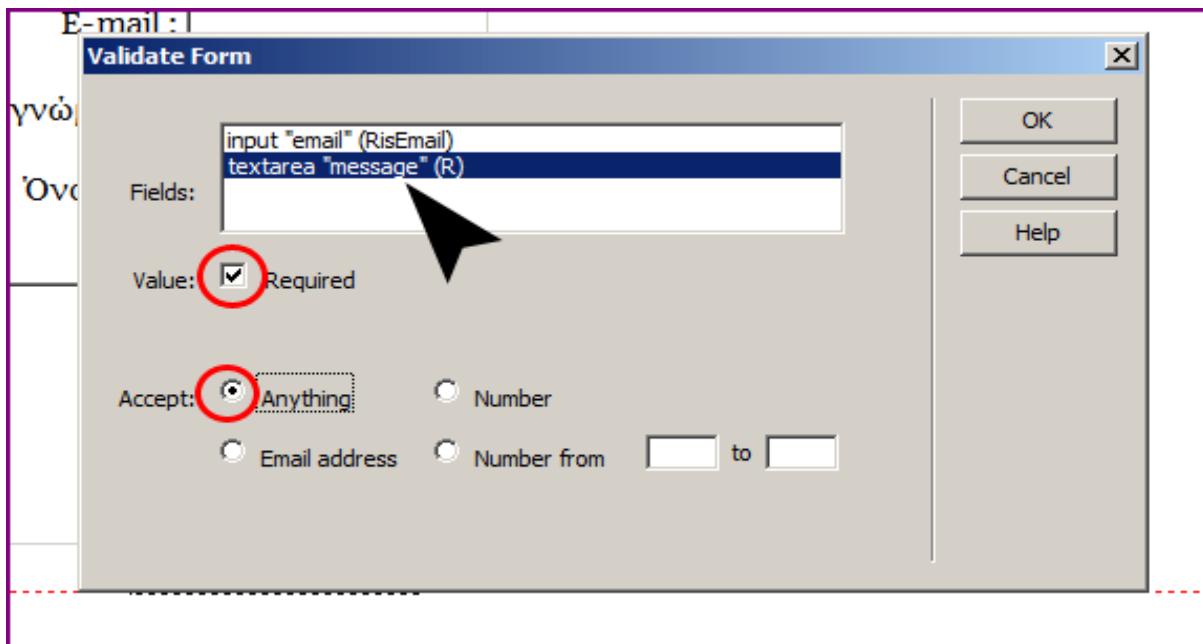
Επιλέγουμε form validation και μας εμφανίζεται αυτό το παράθυρο:



Μετά επιλέγουμε το πεδίο που θέλουμε να έχει απαραίτητα email και επιλέγουμε αυτά που σημειώνονται στην εικόνα:



Στο επόμενο πεδίο που είναι για το μήνυμα:



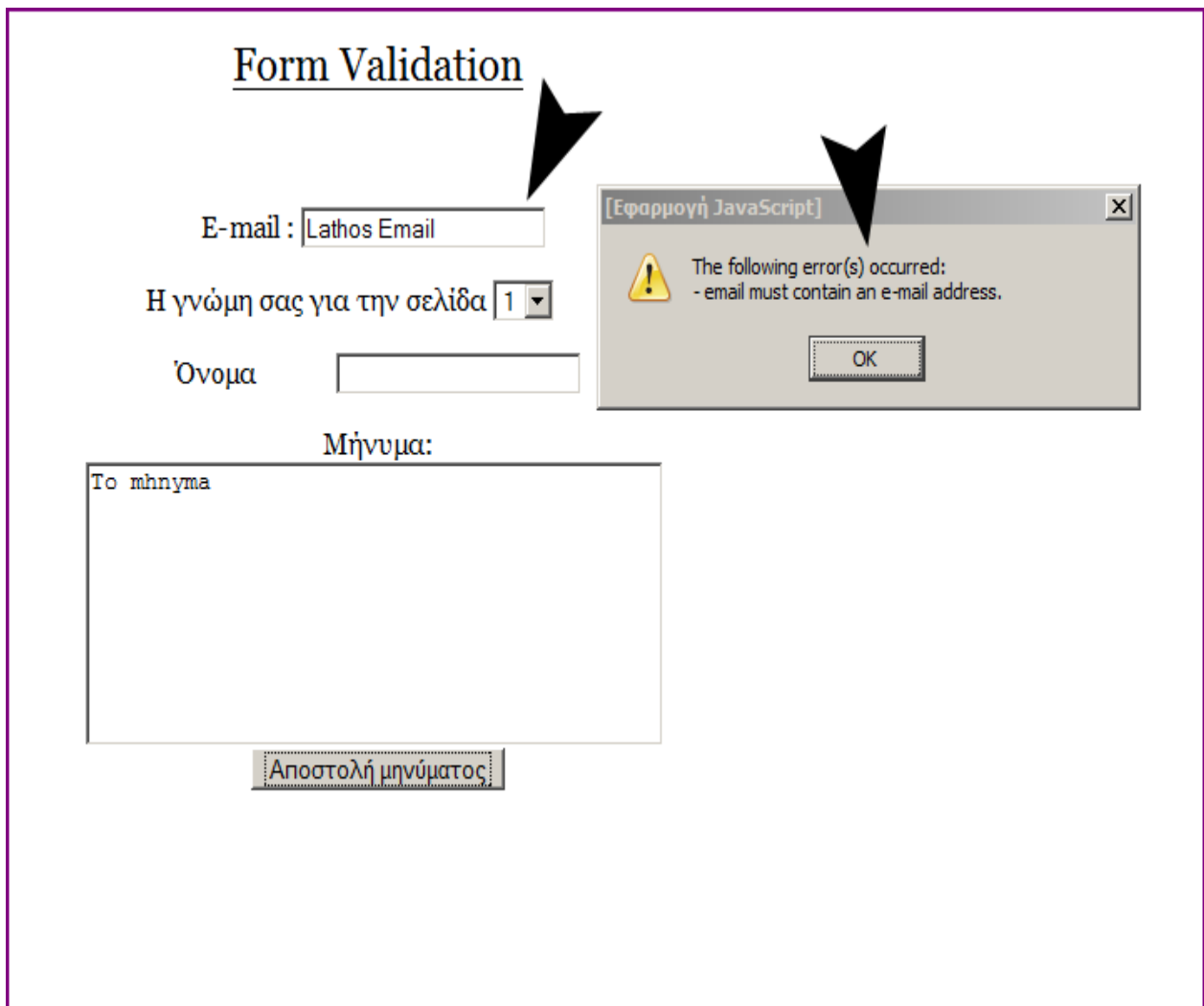
Και πατάμε OK.

Μετά ανοίγουμε την σελίδα σε ένα browser, δεν συμπληρώνουμε κανένα πεδίο και πατάμε "Αποστολή"

Το javascript μήνυμα μας ειδοποιεί ότι κάτι δεν έχουμε συμπληρώσει.

Μετά συμπληρώνουμε ένα λανθασμένο email και ένα μήνυμα και βλέπουμε:





Αυτό γίνεται γιατί έχουμε επιλέξει πιο πριν στο πεδίο email να ζητάει e-mail διεύθυνση.

Τώρα μπορείτε από εδώ:

⌚ Στις: 17 Φεβ 2008 00:40    Θέμα: 📖 Πώς να κάνετε μία φόρμα να έχει απαραίτητα πεδία  
Περιγραφή θέματος: Dreamweaver

---

Καλησπέρα.

Εδώ θα σας δείξω τον απλότερο τρόπο να κάνετε μια φόρμα επικοινωνίας κλπ , να έχει κάποια υποχρεωτικά πεδία στο Dreamweaver.

Εδώ έχουμε μία φόρμα επικοινωνίας:

The screenshot displays a web browser window with the following elements:

- Address Bar:** myform.php\*
- Toolbar:** Code, Split, Design, Title: [blank], Check Page
- Main Content:**
  - Title:** Form Validation
  - Form Fields:**
    - E-mail: [input type="text"]
    - Η γνώμη σας για την σελίδα: [input type="text"]
    - Όνομα: [input type="text"]
    - Μήνυμα: [input type="text" style="height: 100px; width: 100%;"/>
  - Button:** Αποστολή μηνύματος

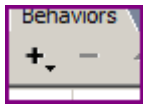
The browser interface includes several panels on the right side:

- CSS Styles:** AP Elements, All, Current
- All Rules:** <style>, style1, style2
- Properties:** #moz-appearance, Application, Database Bindings, Server Behaviors, Compon
- Document type:** Document type:PHP
- Tag:** <p>
- Attributes Behaviors:** [blank]

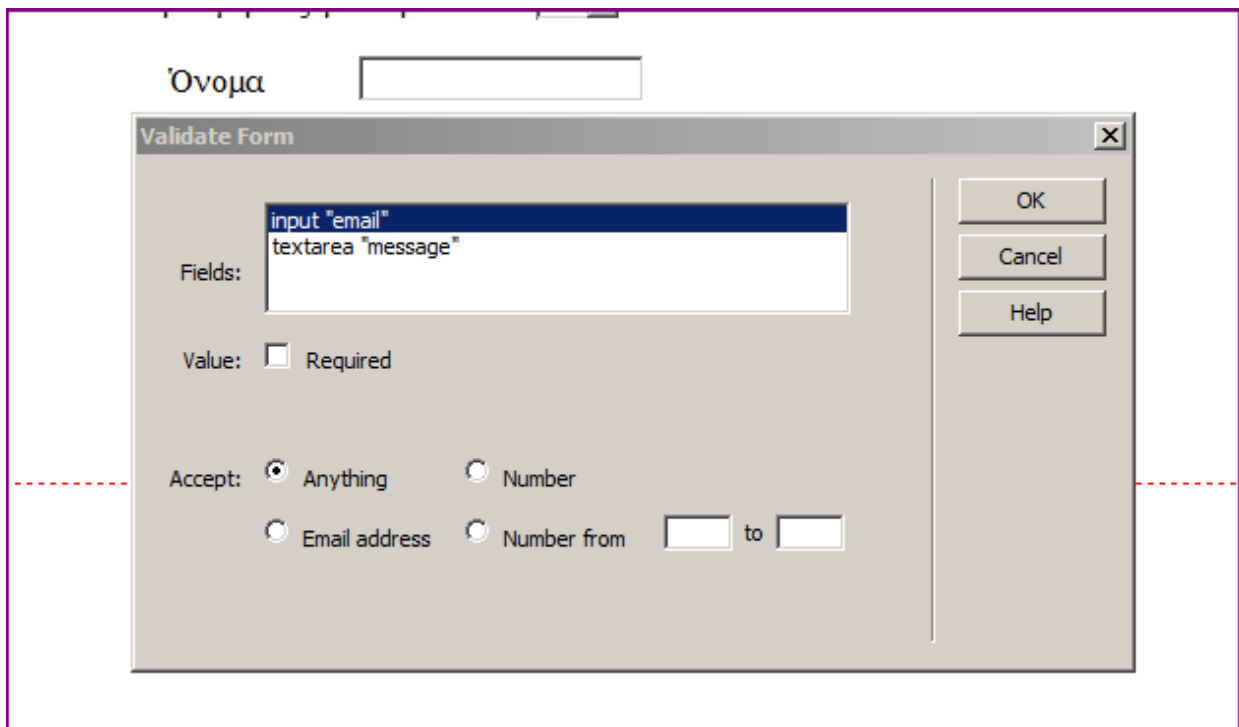
At the bottom of the browser window, the Properties panel is visible, showing:

- Format:** Paragraph
- Style:** None
- Font:** georgia
- Size:** None
- Link:** [input type="text"]
- Target:** [input type="text"]
- Buttons:** Page Properties..., List Item...

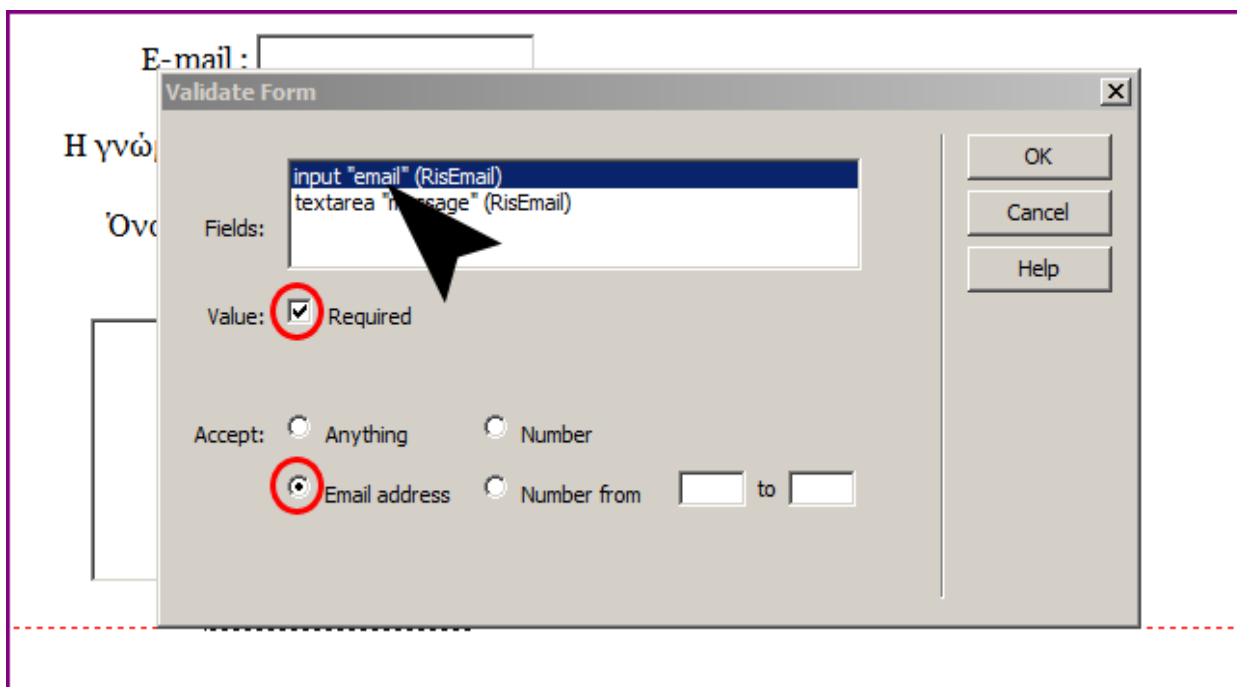
Πηγαίνουμε στο μενού "Behaviors"



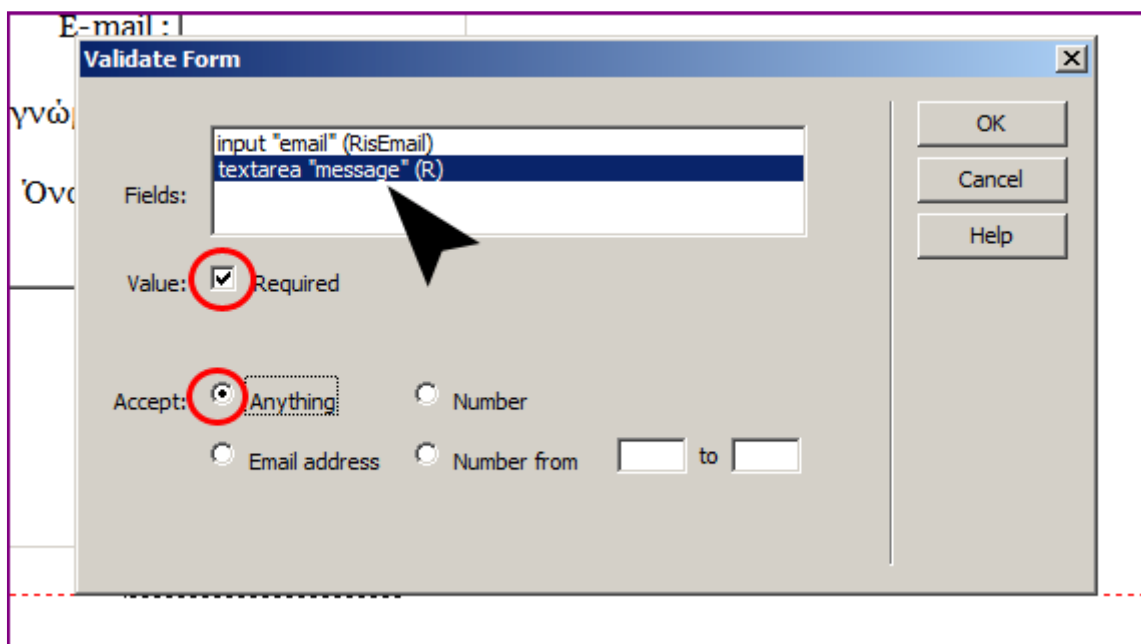
Επιλέγουμε form validation και μας εμφανίζεται αυτό το παράθυρο:



Μετά επιλέγουμε το πεδίο που θέλουμε να έχει απαραίτητα email και επιλέγουμε αυτά που σημειώνονται στην εικόνα:



Στο επόμενο πεδίο που είναι για το μήνυμα:



Και πατάμε OK.

Μετά ανοίγουμε την σελίδα σε ένα browser, δεν συμπληρώνουμε κανένα πεδίο και πατάμε "Αποστολή"

Το javascript μήνυμα μας ειδοποιεί ότι κάτι δεν έχουμε συμπληρώσει.

Μετά συμπληρώνουμε ένα λανθασμένο email και ένα μήνυμα και βλέπουμε:

## Form Validation

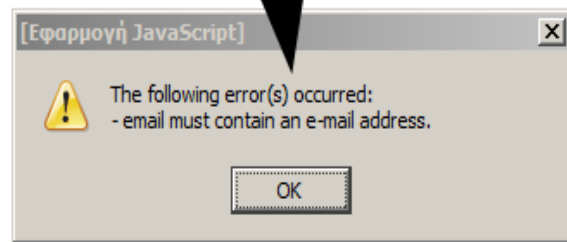
E-mail :

Η γνώμη σας για την σελίδα

Όνομα

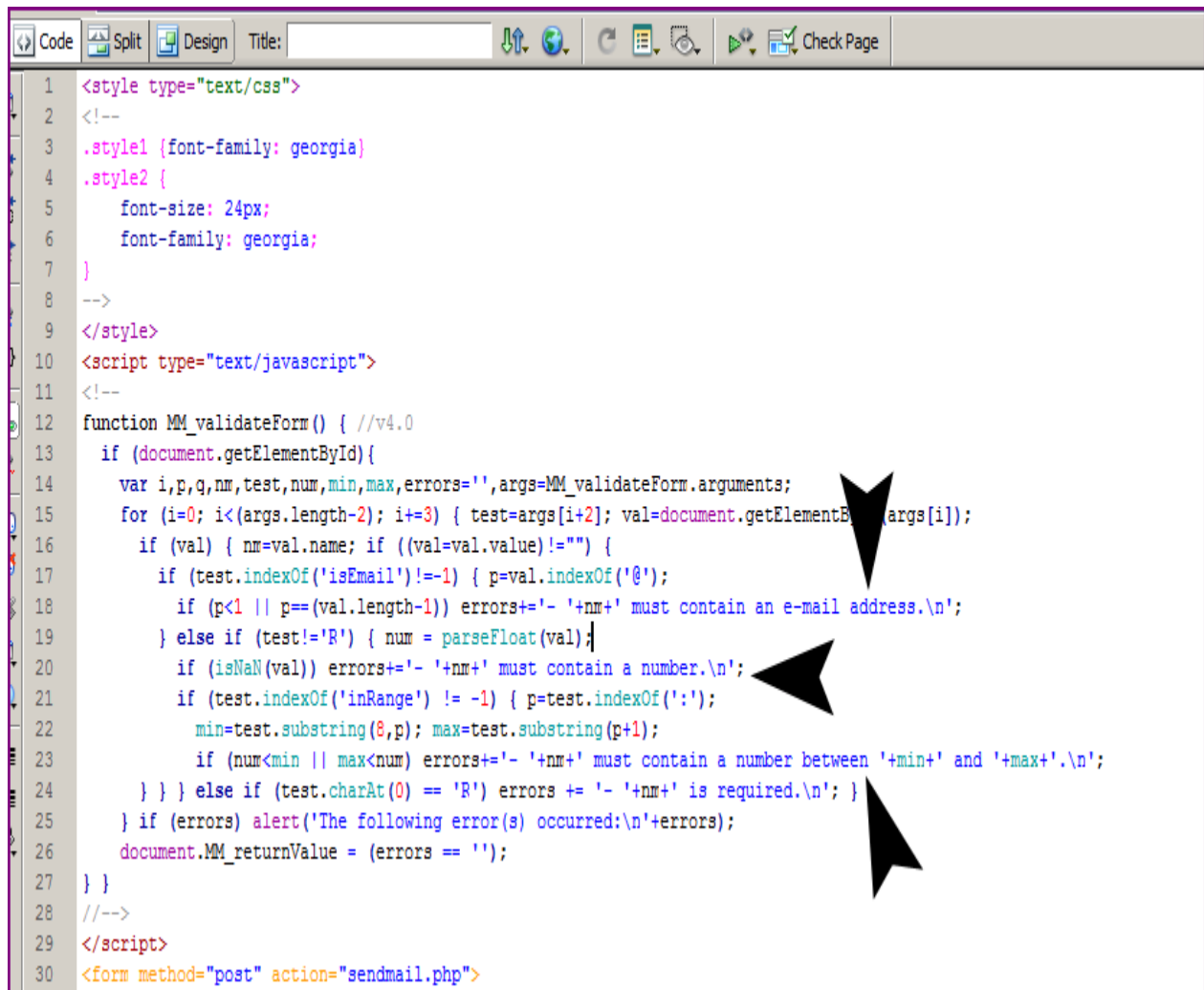
Μήνυμα:

Το μήνυμα



Αυτό γίνεται γιατί έχουμε επιλέξει πιο πριν στο πεδίο email να ζητάει e-mail διεύθυνση.

Τώρα μπορείτε από εδώ:



```
1 <style type="text/css">
2 <!--
3 .style1 {font-family: georgia}
4 .style2 {
5     font-size: 24px;
6     font-family: georgia;
7 }
8 -->
9 </style>
10 <script type="text/javascript">
11 <!--
12 function MM_validateForm() { //v4.0
13     if (document.getElementById){
14         var i,p,q,nm,test,num,min,max,errors='',args=MM_validateForm.arguments;
15         for (i=0; i<(args.length-2); i+=3) { test=args[i+2]; val=document.getElementById(args[i]);
16             if (val) { nm=val.name; if ((val=val.value)!="") {
17                 if (test.indexOf('isEmail')!=-1) { p=val.indexOf('@');
18                     if (p<1 || p==(val.length-1)) errors+='- '+nm+' must contain an e-mail address.\n';
19                 } else if (test!='R') { num = parseFloat(val);
20                     if (isNaN(val)) errors+='- '+nm+' must contain a number.\n';
21                     if (test.indexOf('inRange') != -1) { p=test.indexOf(':');
22                         min=test.substring(8,p); max=test.substring(p+1);
23                         if (num<min || max<num) errors+='- '+nm+' must contain a number between '+min+' and '+max+'.\n';
24                     } } } else if (test.charAt(0) == 'R') errors += '- '+nm+' is required.\n'; }
25             } if (errors) alert('The following error(s) occurred:\n'+errors);
26             document.MM_returnValue = (errors == '');
27         } }
28     //-->
29 </script>
30 <form method="post" action="sendmail.php">
```


να αλλάξετε τα μηνύματα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

### 3.1. ΕΙΣΟΔΟΣ ΧΡΗΣΤΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΩΣ ΑΠΛΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ

Στην εικόνα που ακολουθεί βλέπουμε την αρχική σελίδα της εφαρμογής μας. Όπως παρατηρούμε δίνονται οι παρακάτω επιλογές στον χρήστη :

- να κάνει είσοδο στο σύστημα εφόσον διαθέτει ήδη λογαριασμό
- να κάνει εγγραφή στο σύστημα εφόσον δεν διαθέτει λογαριασμό
- να του αποστέλλεται e-mail σε περίπτωση που έχει ξεχάσει τον κωδικό του, δημιουργώντας του καινούριο κωδικό για λόγους ασφαλείας.
- Με το check box “να με θυμάσαι”, με την εισαγωγή μόνο του ονόματός του κάθε χρήστη θα εμφανίζεται αυτόματα ο κωδικός του στο αντίστοιχο πεδίο και θα γίνεται αυτόματα η είσοδος του στο σύστημα.

 **ΒΕΝΙΖΕΛΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ**  
Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου

## Είσοδος

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός Χρήστη:

να με θυμάσαι


[\[Ξεχάσατε τον κωδικό σας?\]](#)

Δεν έχετε κάνει εγγραφή? [Εγγραφή!](#)

**Σύνολο Μελών: 4**  
Υπάρχουν 0 εγγεγραμμένα μέλη και 1 απλοί χρήστες που βλέπουν την ιστοσελίδα.

### 3.1.1. ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Σε αυτή τη σελίδα ο χρήστης έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει το δικό του προσωπικό λογαριασμό. Το μόνο που έχει να κάνει είναι να εισάγει το όνομα και τον κωδικό που επιθυμεί να έχει καθώς και το e-mail του. Αφού συμπληρώσει τα στοιχεία αυτά που είναι απαραίτητα, πατώντας το κουμπί εγγραφή θα ξεκινήσει η διαδικασία εγγραφής του χρήστη στην βάση δεδομένων του συστήματος. Εάν η διαδικασία είναι πετυχημένη, θα του εμφανίσει το αντίστοιχο μήνυμα. Εάν η διαδικασία δεν πετύχει, στην περίπτωση που ο χρήστης έχει κάνει κάποια λάθη στην εισαγωγή των στοιχείων του, θα του εμφανίσει τα αντίστοιχα μηνύματα ενημερώνοντάς τον για τα λανθασμένα στοιχεία που εισήγαγε.

 **ΒΕΝΙΖΕΛΕΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ**  
Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου

## Εγγραφή

Όνομα Χρήστη:

Κωδικός Χρήστη:

Email Χρήστη:

[Επιστροφή για Είσοδο στην αρχική σελίδα](#)



### 3.1.2. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΚΩΔΙΚΟΥ ΜΕ e-mail

Η σελίδα αυτή παρέχει την δυνατότητα στο χρήστη να ανακτήσει τον προσωπικό του κωδικό για την είσοδό του στο σύστημα σε περίπτωση που τον έχει ξεχάσει. Υπάρχει πεδίο το οποίο καλεί τον χρήστη να εισάγει το όνομα που χρησιμοποιεί για να εισέλθει στο σύστημα. Στη συνέχεια πατώντας το κουμπί “πάρτε το νέο σας κωδικό”, το σύστημα δημιουργεί για λόγους ασφαλείας ένα καινούριο κωδικό και τον αποστέλλει στην ηλεκτρονική διεύθυνση του συγκεκριμένου εγγεγραμμένου χρήστη. Στη συνέχεια ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον καινούριο κωδικό που του δώθηκε για την είσοδό του στο σύστημα ή να τον αλλάξει (εαν επιθυμεί) αφού έχει εισαχθεί στο σύστημα.



The screenshot shows the header of the Benizelio Pananeio website. On the left is the logo of the General Hospital of Heraklion, featuring a caduceus and the letters 'B' and 'Π'. To the right of the logo, the text reads 'BENIZEΛΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ' and 'Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου'. Below the header is a large beige box containing the following text:

**Ξεχάσατε τον κωδικό σας**

Ένας καινούριος κωδικός θα δημιουργηθεί για εσάς και θα σταλεί στην ηλεκτρονική σας διεύθυνση ,το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να εισάγετε το όνομα χρήστη σας.

Όνομα χρήστη:

### 3.2. Menu ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΑΠΛΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Με την είσοδό μας ως απλοί χρήστες στο σύστημα εμφανίζονται οι παρακάτω επιλογές :

- “ο λογαριασμός μου”
- “διόρθωση λογαριασμού”
- “επιλογές ιατρικού προσωπικού”
- “αποσύνδεση”



The screenshot shows the header of the Benizelio Pananeio website, featuring the logo of the General Hospital of Heraklion and the text "BENIZELIO ΠΑΝΑΝΕΙΟ Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου". The main content area has a light beige background and displays the following text:

**Επιτυχημένη είσοδος**

Καλώς Ηρθατε **xristina**

[[Ο λογαριασμός μου](#)] [[Διόρθωση Λογαριασμού](#)] [[Επιλογές Ιατρικού Προσωπικού](#)]  
[[Αποσύνδεση](#)]

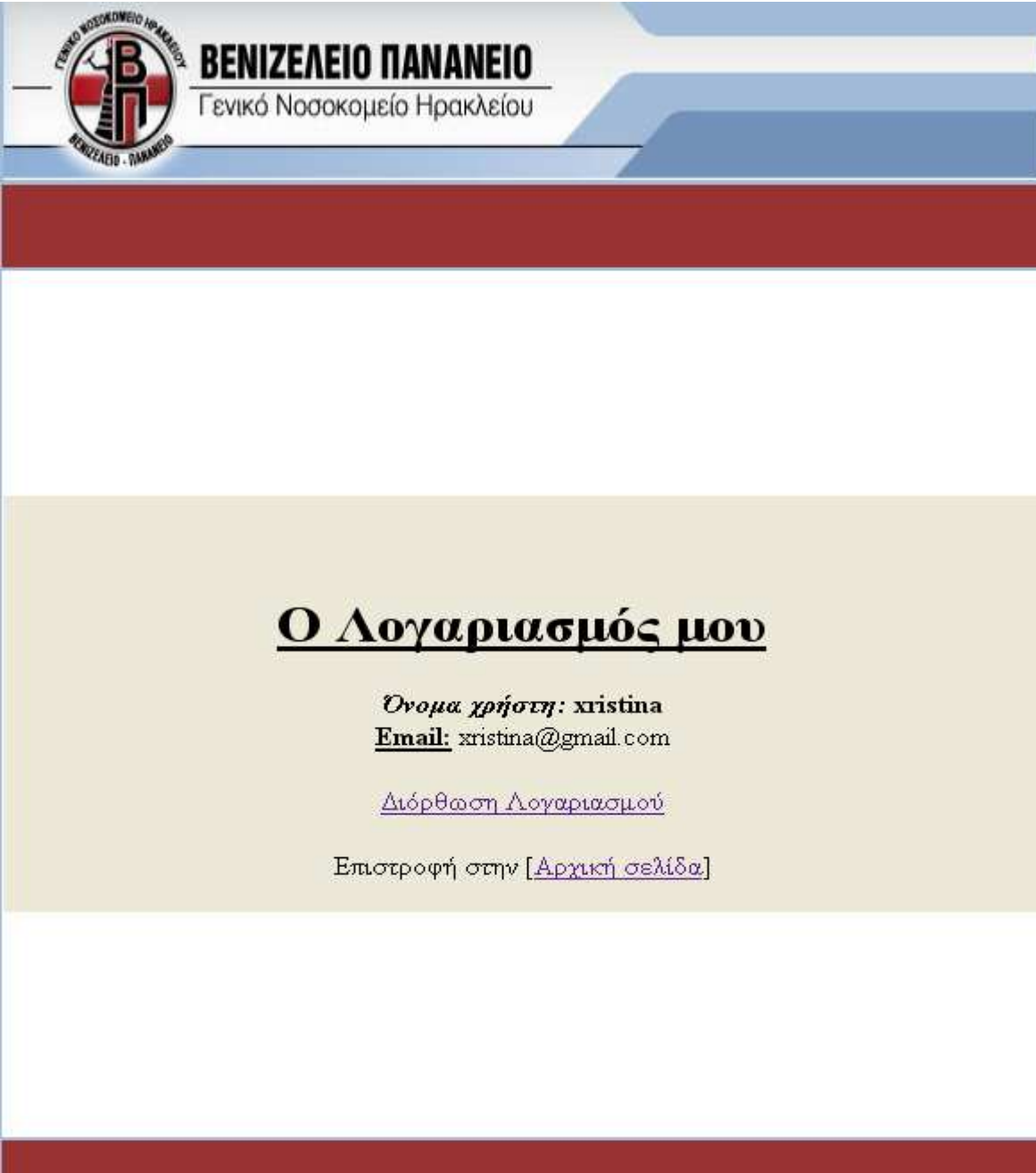
**Σύνολο Μελών: 5**


Υπάρχουν 1 εγγεγραμμένα μέλη και 0 απλοί χρήστες που βλέπουν την ιστοσελίδα.

[xristina /](#)

### 3.2.1. Ο ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Πατώντας την επιλογή ο λογαριασμός μου μπορούμε να δούμε τα στοιχεία που έχουν καταχωρηθεί για το άτομό μας.



 **BENIZEΛΕΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ**  
Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου

## Ο Λογαριασμός μου

*Όνομα χρήστη:* xristina  
**Email:** xristina@gmail.com

[Διόρθωση Λογαριασμού](#)

Επιστροφή στην [\[Αρχική σελίδα\]](#)

### 3.2.2. ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Σε περίπτωση που επιθυμούμε την αλλαγή κάποιων εξ' αυτών, υπάρχει η επιλογή “διόρθωση λογαριασμού” που μας επιτρέπει να τα επεξεργαστούμε.



The screenshot shows a web interface for the Benizelio Pananeio Hospital. At the top left is the hospital's logo, a circular emblem with the letters 'B' and 'Π' and the text 'ΓΕΝΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ' and 'ΒΕΝΙΖΕΛΙΟ - ΠΑΝΑΝΕΙΟ'. To the right of the logo, the text reads 'ΒΕΝΙΖΕΛΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ' and 'Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου'. Below this is a dark red horizontal bar. The main content area has a light beige background and contains the following text: 'Διόρθωση Λογαριασμού Χρήστη : **xristina**'. Below this, there are three input fields: 'Κωδικός:' with an empty field, 'Νέος Κωδικός:' with an empty field, and 'Email:' with the value 'xristina@gmail.com'. A button labeled 'διόρθωση' is positioned below the email field.

### 3.2.3. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΙΑΤΡΙΚΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Στην σελίδα αυτή μεταφερόμαστε πατώντας το “επιλογές ιατρικού προσωπικού”. Εδώ ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να μεταφερθεί στην αρχική σελίδα, να εισάγει κάποιον ασθενή στη βάση δεδομένων του συστήματος, να αναζητήσει ασθενή που ήδη υπάρχει, να διαγράψει ή να επεξεργαστεί στοιχεία που αφορούν στους ήδη υπάρχοντες ασθενείς, να εκτυπώσει τα στοιχεία ασθενή που επιθυμεί. Σε περίπτωση βλάβης ή δυσλειτουργίας της εφαρμογής, παρέχεται η δυνατότητα επικοινωνίας με τον διαχειριστή του συστήματος με την χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.



**ΓΕΝΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ**  
**BENIZELIO PANANEIO**  
Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου

Αρχική σελίδα    Εισαγωγή    ▾ Αναζήτηση    ▾ Λογαριασμός    ▾

*Χρησιμοποιώντας το μενού μπορείτε να εισάγετε ένα νέο ασθενή ή να αναζητήσετε κάποιον που ήδη υπάρχει και να επεξεργαστείτε τα στοιχεία του*



Εδώ βλέπουμε την φόρμα εισαγωγής νέου ασθενή στη βάση δεδομένων του συστήματος. Για να μπορέσει να γίνει μια εισαγωγή σωστά, θα πρέπει να συμπληρωθούν όλα τα πεδία που υπάρχουν. Εάν λείπει κάποιο απ'αυτά τότε εμφανίζεται το αντίστοιχο μήνυμα. Με το κουμπί “επιλογή” γίνεται απ'την αρχή η εγγραφή του ασθενή (διόρθωση λανθασμένων στοιχείων) και με το κουμπί “εισαγωγή” γίνεται η καταχώρηση του νέου ασθενή στο σύστημα.

The screenshot shows the user interface for patient registration at the Benizelio Pananeio General Hospital. The header includes the hospital's logo and name. A navigation bar contains links for 'Αρχική σελίδα', 'Εισαγωγή', 'Αναζήτηση', and 'Λογαριασμός'. The main form area contains the following fields and controls:


ΑΜ:	<input type="text"/>
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:	<input type="text"/>
ΗΛΙΚΙΑ:	<input type="text"/>
ΚΛΙΝΙΚΗ:	A_ορθ <input type="button" value="v"/>
ΘΑΛΑΜΟΣ:	<input type="text"/>
ΙΣΤΟΡΙΚΟ:	Λοιμ_αναπν <input type="button" value="v"/>
ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ:	Σύντομη_θεραπεία <input type="button" value="v"/>
ΘΕΡΑΠΕΙΑ:	Κιν_πεία <input type="button" value="v"/> Αη_Φυσ_πεία <input type="button" value="v"/>
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ:	<input type="text"/> <input type="button" value="επιλογή"/>
ΕΝΑΡΞΗ_ΛΗΞΗ:	<input type="text"/> <input type="button" value="επιλογή"/>
ΣΥΝΟΛΟ_ΘΕΡΑΠΕΙΩΝ:	<input type="text"/>
ΦΥΣΙΟΘΕΡΑΠΕΥΤΗΣ:	Ξημεράκης <input type="button" value="v"/>

At the bottom of the form, there are two buttons:  and .

Από το μενού ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αναζητήσει κάποιον ασθενή ή ομάδες ασθενών με κοινά στοιχεία. Η αναζήτηση μπορεί να γίνει με όποιο από τα πεδία επιθυμεί ο χρήστης όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.

The image shows the header and navigation menu of the Benizelio Pananeio website. The header includes the logo of the General Hospital of Heraklion and the text "ΒΕΝΙΖΕΛΕΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου". The navigation menu has four items: "Αρχική σελίδα", "Εισαγωγή", "Αναζήτηση", and "Λογαριασμός". The "Αναζήτηση" menu is expanded, showing a sub-menu with the following options: "Αναζήτηση Ασθενή...", "ΑΜ", "Ονοματεπώνυμο", "Ηλικία", "Κλινική", "Θάλαμος", "Ιστορικό", "Ανταμετώπιση", "Ημερομηνίες", "Φυσιοθεραπευτής", and "Λίστα Όλων των Ασθενών". Below the navigation menu, there is a search form with the label "Δώστε ΑΜ:" and a text input field. Below the input field is a button labeled "επιλογή".

Στο παρακάτω παράδειγμα εμφανίζονται τα αποτελέσματα αναζήτησης των ασθενών που νοσηλεύονται στην 'Α ορθοπαιδική κλινική στο θάλαμο 10. Όπως φαίνεται από την παρακάτω εικόνα έχουμε την δυνατότητα να διαγράψουμε κάποιον ασθενή, να επεξεργαστούμε τα στοιχεία του και να εκτυπώσουμε τα αποτελέσματα της αναζήτησης που κάναμε.



**BENIZELIO PANANEIO**  
 Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου

Αρχική σελίδα
Εισαγωγή
▼ Αναζήτηση
▼ Λογαριασμός

am	onoma	ilikia	kliniki	thalamos	istoriko	antimetopisi	ther	hm_nies	enarksi_lxi	sinolo_ther	fis_tis	
1385	mprountouris ilias	25	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	An_Fis_peia	2010-04-19	2010-04-23 01:40:00	88	Sarigianni	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												
155	anna lagoudaki	25	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	An_Fis_peia	2010-04-21	2010-04-30 01:41:00	55	Ximerakis	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												
1385	boudouris ilias	25	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	An_Fis_peia	2010-04-29	2010-04-23 01:45:00	69	Ximerakis	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												
22	dimitra darivianaki	22	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	Kim_peia	2010-04-21	2010-04-22 15:38:00	10	Sarigianni	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												
1212	giwgos kouuko	88	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	An_Fis_peia	0000-00-00	2010-04-28 19:50:00	10	Ximerakis	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												
55	xristina alexaki	22	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	An_Fis_peia	2010-04-26	2010-04-27 20:42:00	10	Ximerakis	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												
12	xristina alexaki	22	A_ορθ	10	Loim_anapn	Sintomi_ther	An_Fis_peia	2010-04-19	2010-04-27 20:45:00	66	Ximerakis	επεξεργασία
<input type="button" value="διαγραφή"/>												



Από το μενού λογαριασμός εμφανίζονται οι εξής επιλογές :

- λογαριασμός
- διόρθωση λογαριασμού
- επικοινωνία
- αποσύνδεση

Οι επιλογές λογαριασμός και διόρθωση λογαριασμού έχουν αναφερθεί παραπάνω.

The image shows a screenshot of the Benizelio Pananeio website. At the top left is the logo of the General Hospital of Heraklion, featuring a caduceus and the letters 'B' and 'Π'. To the right of the logo, the text reads 'BENIZELIO ΠΑΝΑΝΕΙΟ' and 'Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου'. Below the header is a navigation bar with the following items: 'Αρχική σελίδα', 'Εισαγωγή', 'Αναζήτηση', and 'Λογαριασμός'. The 'Λογαριασμός' menu is open, showing options: 'Λογαριασμός...', 'Διόρθωση λογαριασμού', 'Επικοινωνία', and 'Αποσύνδεση'. Below the navigation bar is a form for entering patient data. The form fields are: 'ΑΜ:', 'ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:', 'ΗΛΙΚΙΑ:', 'ΚΛΙΝΙΚΗ:' (with a dropdown menu showing 'Α\_ορθ'), 'ΘΑΛΑΜΟΣ:', 'ΙΣΤΟΡΙΚΟ:' (with a dropdown menu showing 'Λοιμ\_αναπν'), 'ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ:' (with a dropdown menu showing 'Σύντομη\_θεραπεία'), 'ΘΕΡΑΠΕΙΑ:' (with two dropdown menus showing 'Κιν\_πεία' and 'Αη\_Φυσ\_πεία'), 'ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ:' (with an 'επιλογή' button), 'ΕΝΑΡΞΗ\_ΛΗΞΗ:' (with an 'επιλογή' button), 'ΣΥΝΟΛΟ\_ΘΕΡΑΠΕΙΩΝ:', and 'ΦΥΣΙΟΘΕΡΑΠΕΥΤΗΣ:' (with a dropdown menu showing 'Ξημεράκης'). At the bottom of the form are two buttons: 'Εισαγωγή' and 'Επαναφορά'.

Σε περίπτωση που ο χρήστης αντιμετωπίσει οποιοδήποτε πρόβλημα με την εφαρμογή, μπορεί να επικοινωνήσει με τον διαχειριστή του συστήματος. Αυτό γίνεται μέσω της παρακάτω φόρμας, όπου ο χρήστης συμπληρώνει το e-mail του στο κατάλληλο πλαίσιο και περιγράφει το είδος του προβλήματος που αντιμετωπίζει στο πλαίσιο με τον τίτλο μήνυμα. Αφού ολοκληρώσει την περιγραφή του προβλήματος, πατώντας το κουμπί “υποβολή ερωτήματος” αποστέλλεται το μήνυμα στον διαχειριστή του συστήματος.



**Email:**

**Μήνυμα:**

Όταν κάποιος χρήστης επιθυμεί να βγει από το σύστημα, μπορεί να πατήσει την επιλογή “αποσύνδεση” από το μενού λογαριασμός. Με αυτόν τον τρόπο βρισκόμαστε πάλι στην σελίδα εισόδου της εφαρμογής μας.



The image shows a web interface for the Benizelio Pananeio General Hospital. At the top left is the hospital's logo, which features a caduceus and the letters 'B' and 'Π'. To the right of the logo, the text reads "ΒΕΝΙΖΕΛΕΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ" and "Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου". Below the header is a navigation bar with the following items: "Αρχική σελίδα", "Εισαγωγή", "Αναζήτηση", and "Λογαριασμός". The "Λογαριασμός" menu is open, showing a list of options: "Λογαριασμός...", "Διόρθωση λογαριασμού", "Επικοινωνία", and "Αποσύνδεση". The "Αποσύνδεση" option is highlighted in blue. Below the navigation bar is a form for user registration or profile management. The form contains the following fields and controls:

- ΑΜ:
- ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:
- ΗΛΙΚΙΑ:
- ΚΛΙΝΙΚΗ:
- ΘΑΛΑΜΟΣ:
- ΙΣΤΟΡΙΚΟ:
- ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ:
- ΘΕΡΑΠΕΙΑ:
- ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ:
- ΕΝΑΡΞΗ\_ΛΗΞΗ:
- ΣΥΝΟΛΟ\_ΘΕΡΑΠΕΙΩΝ:
- ΦΥΣΙΟΘΕΡΑΠΕΥΤΗΣ:

### 3.3. ΕΙΣΟΔΟΣ ΩΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Με την είσοδό μας ως διαχειριστές στο σύστημα εμφανίζονται οι παρακάτω επιλογές :

- ο λογαριασμός μου
- διόρθωση λογαριασμού
- επιλογές ιατρικού προσωπικού
- διαχείριση χρηστών συστήματος
- αποθήκευση βάσης δεδομένων συστήματος
- αποσύνδεση



## Επιτυχημένη είσοδος

Καλώς Ηρθατε **ilias**

[[Ο λογαριασμός μου](#)] [[Διόρθωση Λογαριασμού](#)] [[Επιλογές Ιατρικού Προσωπικού](#)]  
[[Διαχείριση Χρηστών Συστήματος](#)] [[Αποθήκευση βάσης δεδομένων Συστήματος](#)]  
[[Αποσύνδεση](#)]

**Σύνολο Μελών: 5**

Υπάρχουν 1 εγγεγραμμένα μέλη και 0 απλοί χρήστες που βλέπουν την ιστοσελίδα.

[ilias](#) /

Με την επιλογή “διαχειριση χρηστών συστήματος” ο διαχειριστής μεταφέρεται στην παρακάτω σελίδα, από την οποία μπορεί να επεξεργαστεί στοιχεία που αφορούν τους χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι στο σύστημα. Όπως βλέπουμε εμφανίζεται ένας συγκεντρωτικός πίνακας των ενεργών χρηστών που υπάρχουν. Επίσης έχει την δυνατότητα να καθορίζει το επίπεδο των χρηστών μέσω της επιλογής “αναβάθμιση προνομίων χρήστη”, εισάγοντας απλά το όνομά του χρήστη που επιθυμεί.



**ΒΕΝΙΖΕΛΕΙΟ ΠΑΝΑΝΕΙΟ**  
Γενικό Νοσοκομείο Ηρακλείου

## Διαχείριση Χρηστών Συστήματος

..... Είσοδος στο σύστημα ως... **ilias**

Επιστροφή στην [\[αρχική σελίδα\]](#)

### Πίνακας Χρηστών:

Username	Level	Email	Last Active
admin	9	liakos_senor@hotmail.com	1272232658
ilias	9	liakos_senor@hotmail.com	1272304639
kostas	1	kostas@mal.com	1272235149
rfsfdfsfsf	1	fwqfr@mail.com	1272296385
xristina	1	xristina@gmail.com	1272302891

### Αναβάθμιση προνομίων χρήστη:

Όνομα χρήστη:  Επίπεδο:

Ο διαχειριστής έχει το δικαίωμα να διαγράψει κάποιον από τους υπάρχοντες χρήστες, από την επιλογή “διαγραφή χρήστη”, εισάγοντας απλά το όνομά του. Επιπλέον μπορεί να διαγράψει όλους τους ανενεργούς χρήστες- που δεν έχουν κάνει είσοδο στο σύστημα για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα .Το διάστημα αυτό καθορίζεται από τον διαχειριστή του συστήματος.**Δεν διαγράφονται οι διαχειριστές του συστήματος.**

Με την επιλογή “διαγραφή χρήστη” ο διαχειριστής μπορεί να απαγορεύει την είσοδο ενός χρήστη, χωρίς να τον διαγράφει, στο σύστημα.

### **Διαγραφή χρήστη:**

Όνομα χρήστη:

διαγραφή

### **Διαγραφή ανενεργών χρηστών:**

Με την επιλογή αυτή θα διαγράφονται όλοι οι χρήστες(όχι οι διαχειριστές), που δεν έχουν κάνει είσοδο στο σύστημα για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Εσείς καθορίζετε τις μέρες που ένας χρήστης θα θεωρείται ανενεργός:

Ημέρες:

διαγραφή ανενεργών

### **Απαγόρευση χρήστη:**

Όνομα χρήστη:

απαγόρευση

Εδώ εμφανίζεται ένας συγκεντρωτικός πίνακας των απαγορευμένων χρηστών. Από την επιλογή “διαγραφή απαγορευμένων χρηστών” ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα να διαγράψει εντελώς από την βάση δεδομένων του συστήματός μας κάποιον συγκεκριμένο χρήστη, εισάγοντας απλά το όνομά του.

### **Πίνακας απαγορευμένων χρηστών:**

Username	Time Banned
dimitra	1272222385

### **Διαγραφή απαγορευμένων χρηστών:**

*Όνομα χρήστη:*

διαγραφή

Ο διαχειριστής πατώντας το κουμπί “αποθήκευση βάσης δεδομένων συστήματος” έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύει όλους τους πίνακες, τα πεδία που περιέχουν, τις ρυθμίσεις που έχουμε δώσει σε αυτά και όλα τα δεδομένα που έχουμε αποθηκεύσει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Έτσι δημιουργούνται αρχεία τύπου sql που περιλαμβάνουν τα παραπάνω στοιχεία.



**"Πατήστε εδώ για να αποθηκεύσετε τη βάση δεδομένων σας"**

αποθήκευση



## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ– ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

- <http://www.php.net>
- <http://www.phpfreaks.com>
- <http://www.mysql.com>
- <http://www.w3c.org>
- <http://www.wikipedia.com>
- <http://gr.php.net/history/>
- <http://www.freestuff.gr>
- <http://www.scripts.com/>
- <http://www.devshed.com/>
- [http://www.w3schools.com/PHP/php\\_mail.asp](http://www.w3schools.com/PHP/php_mail.asp)
- <http://www.webdeveloper.com/forum/showthread.php?t=209907>
- [http://php.about.com/od/finishedphp1/ss/php\\_login\\_code.html](http://php.about.com/od/finishedphp1/ss/php_login_code.html)
- <http://www.phpeveryday.com/articles/PHP-MySQL-Adding-Field-Table-P286.html>
- [http://www.youtube.com/results?search\\_query=php+edit+table+form&search\\_type=&aq=f](http://www.youtube.com/results?search_query=php+edit+table+form&search_type=&aq=f)
- <http://www.youtube.com/watch?v=oaSnkvxWmHQ>