

2010

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ

Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων

Πτυχιακή Εργασία

Οπτική και λειτουργική αναμόρφωση
ιστοσελίδας ηλεκτρονικού περιοδικού με
θέμα την αυτοκίνηση

Σπουδαστής :
Εισηγητής :

Χατζηπαυλής Μάριος
Ταμιωλάκης Γεώργιος



Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω σε αυτό το σημείο αρχικά την οικογένεια μου που με στήριξε 5 χρόνια στο Ηράκλειο και έκαναν μεγάλη υπομονή. Τους φίλους μου Χρόνη, Αντώνη, Μιχάλη, Δημήτρη, Παναγιώτη, Γιώργο και την υπόλοιποι παρέα που με άντεξαν και με στήριξαν. Δεν θα μπορούσα σε αυτό το σημείο να ξεχάσω και τον κ. Ταμιωλάκη που πίστεψε σε εμένα και με βοήθησε στην υλοποίηση της πτυχιακής.

Ευχαριστώ πολύ για όλα.

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην πτυχιακή εργασία. Επίσης έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης βεβαιώνω ότι αυτή η πτυχιακή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για τη χρήση της από τον εισηγητή-καθηγητή Ταμιωλάκη Γεώργιο.

*Χατζηπαυλής Μάριος
11/07/2010*

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

Η προτεινόμενη πτυχιακή εργασία στοχεύει στη οπτική και λειτουργική αναβάθμιση μιας ήδη υπάρχοντος ιστοσελίδας με θέμα τη Μηχανοκίνηση. Η αναβάθμιση που προτάθηκε ήταν κατά πρώτο λόγω η οπτική αναβάθμιση με την χρήση της νέας τεχνολογίας που παρέχει το Flash CS4 και της δυνατότητες του για δημιουργία ιστοσελίδων. Παρόλο που οπτικά το Flash CS4 μας παρέχει απεριόριστες δυνατότητες μετά από σωστό σχεδιασμό και σε συνεργασία με τους διαχειριστές του περιοδικού (πρόκειται για απλούς χρήστες) καταφέραμε να έχουμε και την λειτουργικότητα που δεν μας πρόσφερε το Flash CS4 με την χρήση βοηθητικών σελίδων "εύκολες και βολικές" για τον απλό χρήστη (διαχειριστή) και τον αναγνώστη. Όλα αυτά έγιναν με γνώμονα ότι δεν θα υπάρξει περαιτέρω ανανέωση της σελίδας στο άμεσο μέλλον από τον δημιουργό μετά το πέρας της πτυχιακής εργασίας αλλά θα γίνονται κάποιες προσθήκες άρθρων από τους διαχειριστές - συντάκτες της σελίδας.

Το περιοδικό περιλαμβάνει άρθρα δοκιμών νέων μοντέλων με πίνακες τεχνικών χαρακτηριστικών και τιμές, καθώς και θέματα επικαιρότητας του χώρου του αυτοκινήτου, της μοτοσυκλέτας και του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Επίσης, θέματα τεχνολογίας και περιβάλλοντος με τις τελευταίες εξελίξεις πάντα στο πλαίσιο της μηχανοκίνησης

ΣΚΟΠΟΣ

Ο σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία ενός συγχρόνου ηλεκτρονικού περιοδικού πέρα από το συνηθισμένα με θέμα την μηχανοκίνηση. Στο ηλεκτρονικό περιοδικό θα μπορούν να συμμετέχουν όλοι οι ενδιαφερόμενοι, επικοινωνώντας με τους συντάκτες μας μέσω κάποιας φόρμας επικοινωνίας. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορούν να ενημερωθούν για νέα μοντέλα, test drives, και κριτικές, ακόμα και να προτείνουν τι θέλουν να δουν ή ακόμα να συντάξουν και κάποιο άρθρο.

1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ.....	7
1.1 ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ.....	7
1.2 ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ.....	7
1.3 WEB BROWSERS	7
1.4 DOMAIN NAME.....	8
1.5 WEB SERVER	8
1.6 ΣΤΑΤΙΚΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ	8
1.7 ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ.....	9
2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ FLASH CS4	9
2.1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	9
2.2 Η ΣΧΕΣΗ ΤΟΥ FLASH ΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ	10
2.3 ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ	11
2.4 ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ CS4.....	12
2.5 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	13
2.6 ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΚΑΤΆΛΛΗΛΗΣ ACTIONSCRIPT	17
3. ΑΝΑΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΤΟΥ SITE	19
3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	19
3.2 ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	19
3.3 ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΤΟΥ ΕΜΒΛΗΜΑΤΟΣ SW	23
4. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΣΩΣΤΗΣ ΔΟΜΗΣ ΚΑΙ ΚΩΔΙΚΑ	24
4.1 PRELOADER	24
4.2 ΑΥΤΟΥΣΙΟ ΑΡΧΕΙΟ Vs EXTERNAL SWF	27
4.3 ΧΡΗΣΗ ΕΤΙΚΕΤΩΝ ΣΕ KEYFRAME	29
4.4 ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	30
4.5 ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	32
4.6 ΜΕΙΩΣΗ ΜΕΓΕΘΟΥΣ SWF ΑΡΧΕΙΩΝ	37
5. ΑΝΆΛΥΣΗ ΔΟΜΉΣ ΤΩΝ EXTERNAL SWF.....	40
5.1 MAIN SWF	40
5.2 TRAVEL SWF	51
5.3 CONTACT SWF.....	53
5.4 LINKS SWF.....	56
5.5 LIGHT SWF	58
5.6 IPADLOAD SWF	59
5.7 INTRO SWF	63
6. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΆΡΘΡΩΝ.....	63
6.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΆΡΘΡΩΝ	63
6.2 ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΆΡΘΡΩΝ	66

1. Γενικές γνώσεις

1.1 Ιστοσελίδα

Η ιστοσελίδα είναι ένα αρχείο που περιέχει πληροφορίες που είναι προορισμένες για δημοσίευση στον Παγκόσμιο Ιστό (www). Μία ιστοσελίδα είναι προσβάσιμη από ένα φυλλομετρητή (web browser). Οι πληροφορίες της ήταν συνήθως γραμμένες με HTML ή XHTML. Πλέον υποστηρίζονται περισσότεροι τύποι αρχείων μεταξύ αυτών και τα SWF αρχεία που εξάγει το Flash σαν αποτέλεσμα του debugging της ταινίας που δημιουργήσαμε.

Μία ιστοσελίδα μπορεί να περιέχει ένα σύνολο πληροφοριών όπως κείμενα, γραφικά, φωτογραφίες, video, ήχους, χρώματα ή ακόμα και διάφορα αρχεία. Οι επισκέπτες της ιστοσελίδας ονομάζονται web clients.

1.2 Ιστότοπος

Ο ιστότοπος είναι το σύνολο των ιστοσελίδων που είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους με υπερσυνδέσεις (hyperlinks) και περιγράφουν μια δραστηριότητα. Ένας ιστότοπος μπορεί να είναι επαγγελματικός, προσωπικός ή να ανήκει σε έναν οργανισμό ή μια ομάδα. Το σύνολο των σελίδων που υπάρχουν απαρτίζουν στην ουσία το παγκόσμιο ιστό(www).

1.3 Web Browsers

Οι Web Browsers είναι τα προγράμματα τα οποία μας επιτρέπουν να βλέπουμε σελίδες στο internet. Κάθε ένας web browser έχει τις δικές του δυνατότητες, επεκτάσεις, εχθρούς και φίλους. Αυτή τη στιγμή υπάρχει μία πλειάδα από web browsers που ικανοποιούν τα γούστα και του πιο απαιτητικού χρήστη. Οι πιο δημοφιλείς web browsers είναι :

- Internet Explorer 9
- Mozilla Firefox
- Opera
- Safari
- Google Chrome

Το κύριο χαρακτηριστικό όλων είναι ότι διανέμονται δωρεάν οπότε ο κάθε χρήστης έπειτα από δοκιμή μπορεί να βρει ποιος απ'όλους έχει όλα τα στοιχεία ώστε η

πλοήγηση του στο internet να γίνεται πιο ευχάριστη. Κάποιος που ασχολείται με την κατασκευή ιστοσελίδων προτείνεται να τους έχει όλους ώστε να ελέγχει την εμφάνιση των ιστοσελίδων του από διαφορετικά προγράμματα.

1.4 Domain Name

Τα domain names είναι στην ουσία η ταυτότητα των σελίδων. Όταν θέλουμε να καλέσουμε μία ιστοσελίδα μέσα από ένα web browser θα πρέπει να γράψουμε στη γραμμή διευθύνσεων το όνομα της πχ. www.google.com . Γράφοντας αυτό το όνομα στην ουσία ο web browser ψάχνει να βρει σε ποιο Web server είναι υποθηκευμένη η συγκεκριμένη σελίδα . Εάν το Domain Name που πληκτρολογήσαμε είναι υπαρκτό το αποτέλεσμα θα είναι η ιστοσελίδα να εμφανιστεί στον Web browser. Η συγκεκριμένη πτυχιακή είχε ήδη domain και το όνομα αυτού www.sparewheels.gr .

1.5 Web Server

Ένας ιστότοπος για να μπορέσει να λειτουργήσει θα πρέπει να είναι αποθηκευμένος σε κάποιο Web Server. Ο Web Server στην ουσία είναι ο υπολογιστής εκείνος ο οποίος αναλαμβάνει να δημοσιεύσει την ιστοσελίδα μας στο διαδίκτυο. Υπάρχουν δύο κύριοι Web Server: Ο Apache που συνήθως χρησιμοποιεί λειτουργικό σύστημα Linux και ο IIS που χρησιμοποιεί λειτουργικό σύστημα Windows.

1.6 Στατικές Ιστοσελίδες

Στατικές ιστοσελίδες είναι οι ιστοσελίδες που δημιουργούνται τοπικά στον υπολογιστή μας συγγράφοντας κώδικα HTML ή χρησιμοποιώντας κάποιο πρόγραμμα WYSIWYG(What you see is what you get) όπως είναι το Adobe Dreamweaver. Οι στατικές ιστοσελίδες είναι πολύ εύκολες στην κατασκευή τους αλλά πολύ δύσκολες στην ανανέωσή τους. Αυτό συμβαίνει γιατί όταν θέλουμε να προσθέσουμε ή να αλλάξουμε το περιεχόμενό τους πρέπει να ανοίξουμε το κατάλληλο πρόγραμμα να κάνουμε τις αλλαγές που θέλουμε, να αποθηκεύσουμε και στη συνέχεια να «ανεβάσουμε» στο web server τις νέες σελίδες. Όλα αυτά προϋποθέτουν γνώσεις περισσότερες από το μέσο χρήστη και φυσικά περισσότερο χρόνο. Άλλο παράδειγμα είναι ότι εάν θέλουμε να αλλάξουμε το όνομα ενός στοιχείου μενού σε όλες τις σελίδες μας (υποθετικά 50) θα πρέπει να ανοίξουμε και τις 50 σελίδες να αλλάξουμε το όνομα να τις αποθηκεύσουμε και να τις «ανεβάσουμε» στον web server.

1.7 Δυναμικές Ιστοσελίδες

Σε αντίθεση με τις στατικές οι δυναμικές ιστοσελίδες δεν δημιουργούνται στον υπολογιστή μας αλλά απ' ευθείας στον web server. Δίνοντας τις κατάλληλες εντολές οι ιστοσελίδες μας μπορούν να αλλάξουν, διαγραφούν ή να προστεθούν νέες. Και όλα αυτά χρησιμοποιώντας μια φιλική στο χρήστη περιοχή διαχείρισης τόσο απλή όσο μια εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου όπως το Microsoft Word. Το Joomla λοιπόν είναι μια εφαρμογή που κάνει αυτό ακριβώς , χειρίζεται δυναμικά το περιεχόμενο των ιστοσελίδων.

2. Γνωριμία με την εφαρμογή Flash CS4



2.1 Ιστορική Αναδρομή

Αρχικό δημιούργημα της Macromedia, η Flash θεσπίστηκε το 1996 και είναι σήμερα η πιο διαδεδομένη μηχανή οπτικοακουστικού περιεχομένου για χρήση στο διαδίκτυο (χρησιμοποιείτε ευρέως από πολλές ιστοσελίδες π.χ Youtube). Πλέον διανέμετε από την Adobe Systems. Ο πρόδρομος της εφαρμογής Flash ήταν το SmartSketch, μια εφαρμογή σχεδίου για υπολογιστές με δυνατότητα χρήσης πένας .Για το σκοπό αυτό αναπτύχθηκε το PenPoint OS από τον Jonathan Gay, ο οποίος άρχισε να εργάζεται επ 'αυτού στο κολέγιο . Όταν το PenPoint απέτυχε στην αγορά, το SmartSketch είχε κωδικοποιηθεί για τα Microsoft Windows και Mac OS. Με το Διαδίκτυο να γίνεται όλο και πιο δημοφιλές, το SmartSketch επανακυκλοφόρησε ως FutureSplash, ένα φορέα με βάση το Web animation με ανταγωνιστή το Macromedia Shockwave. Το 1995, το SmartSketch διαμορφώνεται και κυκλοφορεί πλέον με καρτέ προς καρτέ timeline και ονομάστηκε FutureSplash Animator κυκλοφορώντας σε πολλαπλές πλατφόρμες. Το 1996, FutureSplash εξαγοράστηκε από την Macromedia και ονομάστηκε Flash (το όνομα βγαίνει από την ένωση των λέξεων " Future" και "Splash").

2.2 Η σχέση του Flash με το Σήμερα

- 1) Τα Flash αρχεία είναι σε μορφή SWF, παραδοσιακά ονομάζεται "Shockwave Flash" ταινίες ", ταινίες Flash," ή "Flash games", που συνήθως έχουν μια επέκταση. Ένα αρχείο swf, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε swf μορφή με την εγκατάσταση του Flash Player σαν Web-plug-in.
- 2) Το Flash έχει γίνει ευρέως διαδεδομένο στην αγορά υπολογιστών. Μια εκτίμηση είναι ότι το 95% των προσωπικών υπολογιστών το έχουν εγκατεστημένο στον σκληρό τους δίσκο , ενώ η Adobe ισχυρίζεται ότι το 98 τοις εκατό των αμερικανικών χρηστών του διαδικτύου και το 99,3 τοις εκατό όλων των χρηστών παγκοσμίως έχουν εγκαταστήσει το Flash Player, με το 92 έως 95% (ανάλογα με την περιοχή) με την τελευταία έκδοση. Οι αριθμοί είναι εντυπωσιακοί.
- 3) Το Adobe Flash Player υπάρχει για μια ποικιλία συστημάτων και συσκευών: Windows, Mac OS 9 / X, Linux, Solaris, HP-UX, Pocket PC / Windows CE, OS / 2, QNX, Symbian, Palm OS, BeOS, και IRIX , αν και οι επιδόσεις είναι συνήθως καλύτερες για τα Windows.
- 4) Μεταξύ των κινητών συσκευών (smartphone) , το Flash έχει μικρότερη διείσδυση, διότι η Apple δεν επιτρέπει την διαρροή πληροφοριών σε τρίτους κατασκευαστές (Adobe) και έτσι το iPhone, το οποίο αντιπροσωπεύει περισσότερο από το 60% της παγκόσμιας κίνησης web smartphone, το οποίο αντιστοιχεί σε ποσοστό άνω του 95% των " φορητών συσκευών Internet " της αγοράς στερείτε τις δυνατότητες του Flash. Αυτό πλήττει την ικανότητα της Adobe στη λάμψη της αγοράς ως μια απανταχού παρούσα κινητή πλατφόρμα. Ωστόσο, η υποστήριξη Flash έχει ανακοινωθεί για ανταγωνιστικές κινητές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένης της επόμενης έκδοσης του Android.
- 5) Μερικοί web browsers είναι φτιαγμένοι ώστε να μην παίζουν περιεχόμενο Flash, πριν ο χρήστης κάνει κλικ σε αυτό, π.χ. Konqueror, K-Meleon. Αντίστοιχες "Flash blocker» επεκτάσεις υπάρχουν επίσης για πολλά δημοφιλή προγράμματα περιήγησης: ο Firefox έχει τα NoScript και Flashblock, ο Opera έχει επίσης μια επέκταση που ονομάζεται Flashblock. Χρησιμοποιώντας Opera Turbo απαιτεί ο χρήστης να κάνει κλικ για να παίξει περιεχόμενο Flash. Ο Internet Explorer έχει το Foxie, το οποίο περιλαμβάνει μια σειρά χαρακτηριστικών, ένα από τα οποία ονομάζονται επίσης Flashblock. Τέλος ο Safari της Apple, έχει το ClickToFlash.

2.3 Ανταγωνισμός

- 1) JAVA: Τα Java Applets είναι σχετικά παλιά πλατφόρμα δημιουργίας διαδραστικών οπτικοποιήσεων και παρουσίασης βίντεο αλλά χρησιμοποιείτε ακόμα σε πολύπλοκες απεικονίσεις που απαιτούν προγραμματισμό σε γλώσσα υψηλού επιπέδου ή για επικοινωνία μεταξύ applet
- 2) MICROSOFT SILVERLIGHT: Τα τελευταία χρόνια, το Microsoft Silverlight έχει αναδειχθεί σε ισχυρό ανταγωνιστή. Αν και δεν είναι ακόμα τόσο διαδεδομένο σε ιστοσελίδες όπως το Flash, το Silverlight έχει χρησιμοποιηθεί για την παροχή βίντεο συνεχούς ροής για πολλές εκδηλώσεις παγκόσμιας φήμης, συμπεριλαμβανομένων των Ολυμπιακών Αγώνων του 2008 στο Πεκίνο, των χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων στο Βανκούβερ το 2010. Τέλος το Silverlight χρησιμοποιείται επίσης από το Netflix για βίντεο streaming.
- 3) HTML 5: Η HTML5 είναι μια υπό ανάπτυξη γλώσσα markup για το Παγκόσμιο Ιστό που όταν ετοιμαστεί θα είναι η επόμενη μεγάλη έκδοση της HTML (HyperText Markup Ιανουαρίου 2008. Το πρότυπο είναι ακόμη υπό ανάπτυξη, και αναμένεται να παραμείνει έτσι για πολλά χρόνια, παρόλο που μέρη της HTML5 θα τελειώσουν και θα υποστηριχτούν από περιηγητές πριν το όλο πρότυπο φτάσει στη τελική κατάσταση Recommendation. Οι συντάκτες της HTML5 είναι ο Ίαν Χίκσον της εταιρίας Google, Inc. και ο Ντέιβ Χιάτ της εταιρίας Apple, Inc. Language). Η ομάδα Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATWG) άρχισε δουλειά σε αυτή την έκδοση τον Ιούνιο του 2004 με το όνομα Web Applications 1.0. Το Φεβρουάριο του 2010 το πρότυπο ήταν ακόμη σε κατάσταση "Last Call" στο WHATWG. Η HTML5 προορίζεται για αντικατάσταση της HTML 4.01, της XHTML 1.0, και της DOM Level 2 HTML. Ο σκοπός είναι η μείωση της ανάγκης για ιδιόκτητα plug-in και πλούσιες διαδικτυακές εφαρμογές (RIA) όπως το Adobe Flash, το Microsoft Silverlight, το Apache Pivot, και η Sun JavaFX. Οι ιδέες πίσω από την HTML5 εμφανίστηκαν αρχικά το 2004 από την ομάδα WHATWG. Η HTML5 εμπεριέχει το πρότυπο Web Forms 2.0 που είναι επίσης της WHATWG. Το πρότυπο HTML5 υιοθετήθηκε σαν αρχικό βήμα για τις εργασίες της νέας ομάδας εργασίας HTML του W3C το 2007.

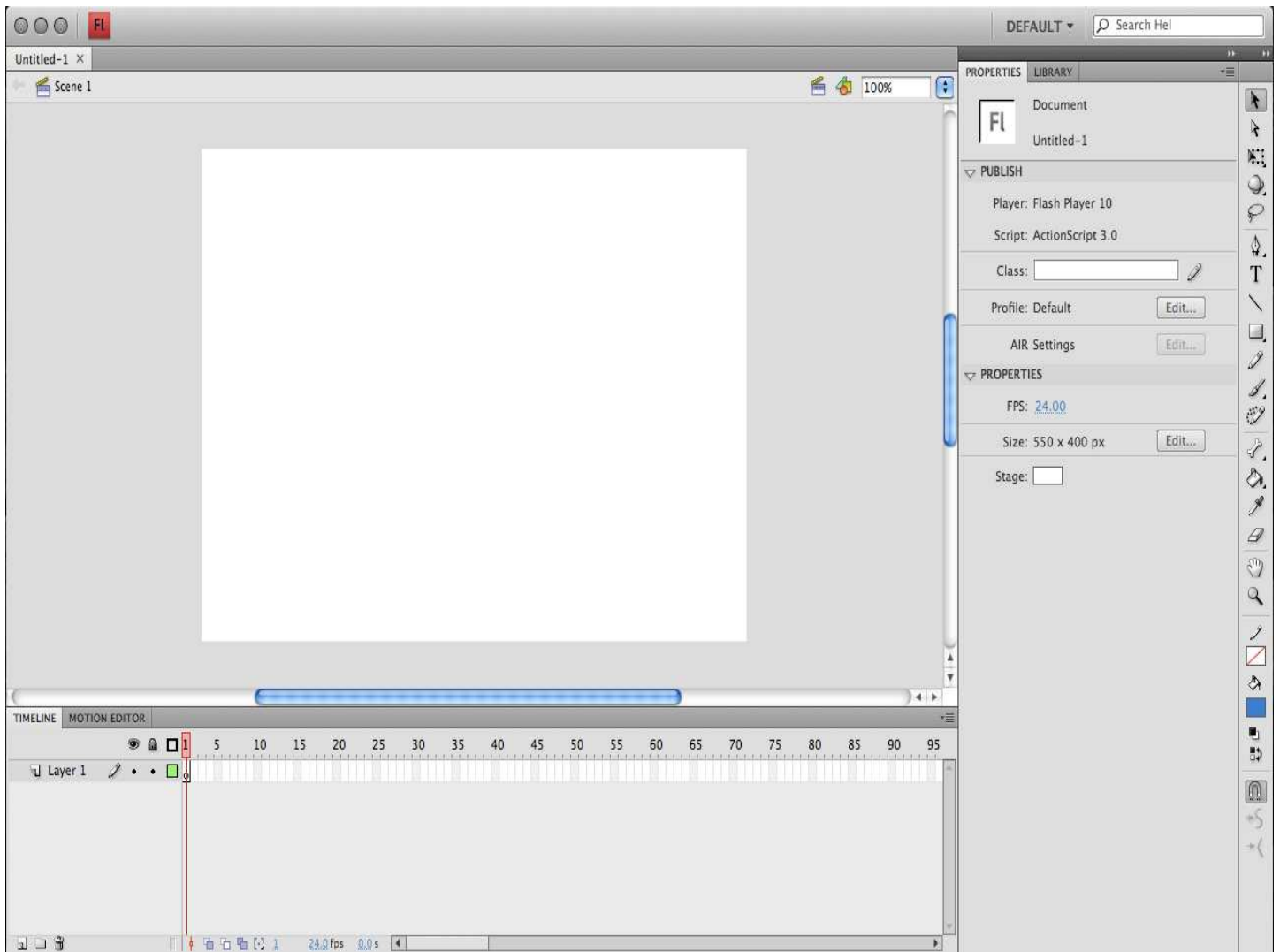
2.4 Δυνατότητες του CS4

Στο Flash CS4 υπάρχουν δυνατότητες που για πρώτη φορά παρουσιάστηκαν σε αυτή την έκδοση. Οι πιο χρήσιμες από αυτές είναι :

1. Μετασχηματισμός αντικείμενων σε χώρο 3D
2. Χρησιμοποίηση συμβόλων, ώστε να ελαχιστοποιηθεί το μέγεθος των αρχείων
3. Εφαρμογή χρωμάτων και ντεγκραντέ σε διανυσματικά αντικείμενα
4. Χρησιμοποίηση tweens για μετακίνηση ή μετασχηματισμό αντικειμένων
5. Μπορεί να γίνει χρήση και εισαγωγή δεδομένων από xml αρχεία
6. Το Flash μπορεί να "επικοινωνεί" με τα υπόλοιπα προγράμματα της συλλογής Master Collection που φαίνονται στην παρακάτω εικόνα.
7. Εξαγωγή αρχείων για smartphones (όσα υποστηρίζουν flash)
8. Προσομοίωση με φυσική κίνηση χρησιμοποιώντας το νέο χαρακτηριστικό αντίστροφης κινηματικής (Bones)



2.5 Επισκόπηση περιβάλλοντος εργασίας

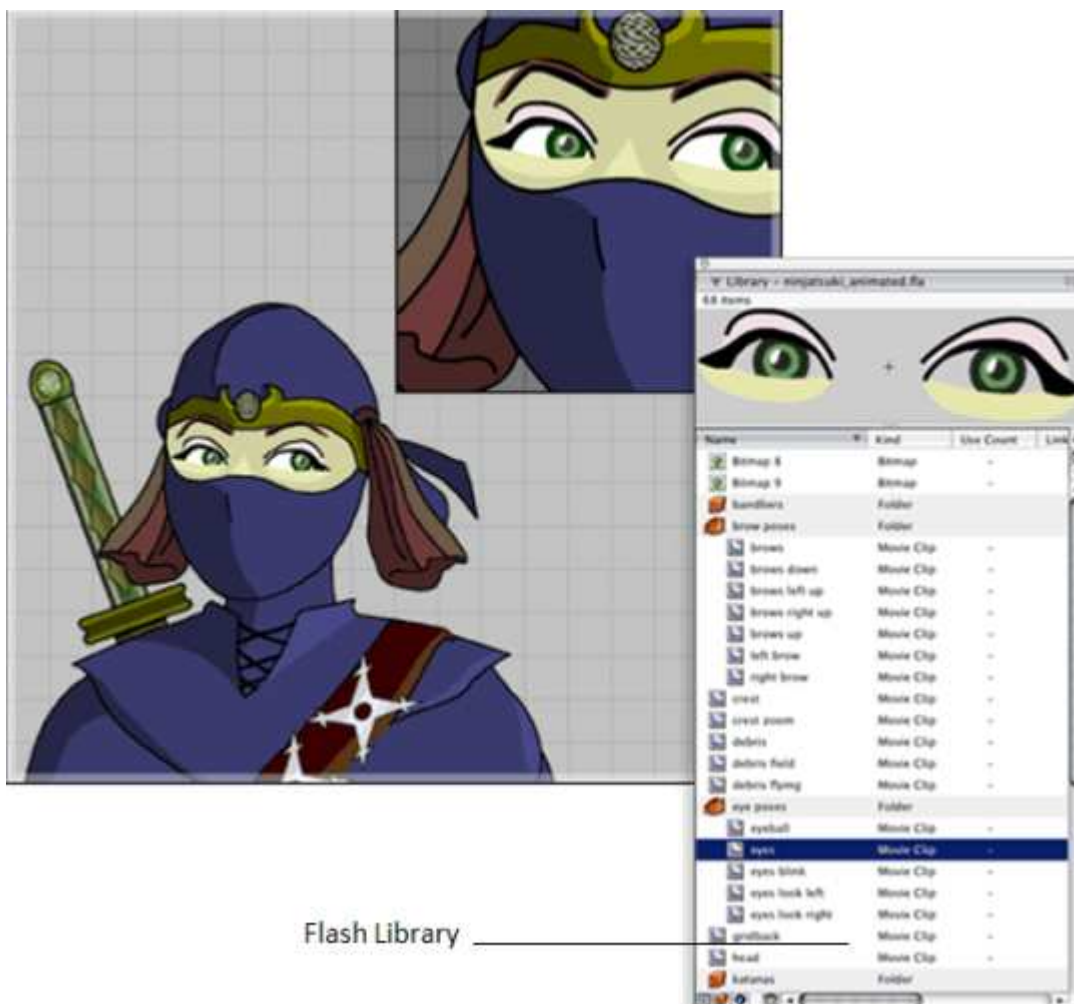


Η παραπάνω εικόνα προέρχεται από το περιβάλλον εργασίας του Flash. Στο κέντρο το άσπρο ορθογώνιο απεικονίζει την σκηνή . Ότι προβάλουμε στη σκηνή εμφανίζεται και στην ταινία . Οτιδήποτε βρίσκεται εκτός των ορίων της σκηνής υπάρχει στο αρχείο αλλά δε φαίνεται. Κάτω από τη σκηνή υπάρχουν τα layers που έχουμε βάλει στο flash μας. Τα layers με τη σειρά τους δείχνουν τα frames στα δεξιά που διακρίνονται σε κατηγορίες. Στα frames μπαίνει το περιεχόμενο μας καθώς και ο κώδικας (ο κώδικας μπαίνει και σε buttons, movies). Στην δεξιά πλευρά της οθόνης μας υπάρχουν τα tools. Χρησιμοποιούνται όπως τα αντίστοιχα σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής ή επεξεργασίας εικόνας (π.χ Photoshop) Αριστερά στην κάτω γωνία υπάρχουν 3 κουμπιά με τα οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε (από τα αριστερά προς τα δεξιά) layer, guided layer (layer το περιεχόμενο του οποίου καθοδηγείτε με διαδρομές που σχεδιάζουμε) και ο κάδος ανακύκλωσης για να διαγράψουμε κάποιο layer. Στην εικόνα βλέπουμε επίσης ότι στην πάνω αριστερή γωνία υπάρχει η λέξη scene1. Αν ήμασταν μέσα σε ένα Movie clip για παράδειγμα με ονομασία flashme θα έδειχνε : scene1 flashme κτλ. Αυτά

λειτουργούν ως Links και μπορούμε αν τα πατήσουμε να μετακινηθούμε στην αντίστοιχη θέση. Αν κοιτάξουμε πάνω στη μπάρα αυτή και τελείως δεξιά θα δούμε άλλα 3 αντικείμενα. Το ένα όπως είναι φανερό μας δείχνει το zoom που έχει υποστεί το περιβάλλον στο flash (100% στη screenshot , δηλαδή καθόλου zoom) που εργαζόμαστε και τα άλλα δύο, από αριστερά προς δεξιά, μας δείχνουν σε drop down menu, τα scenes και τα αντικείμενα που υπάρχουν στο flash (movies, buttons κλπ). Δίπλα ακριβώς από το ζουμ βλέπουμε τα properties όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε τις εκάστοτε ιδιότητες κάθε αντικειμένου .Βλέπουμε δίπλα ακριβώς το library όπου μπορούμε να δούμε και να οργανώσουμε ότι έχουμε δημιουργήσει ή κάνει εισαγωγή στο flash.

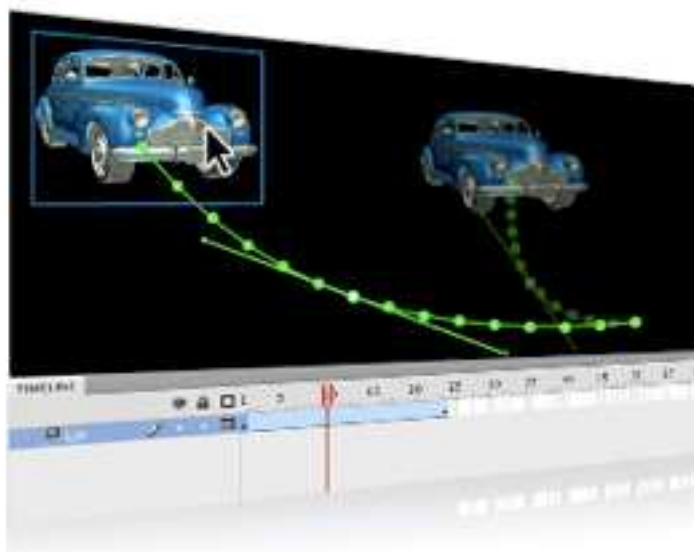
Πιο αναλυτικά έχουμε :

1. Προεσκόπηση Βιβλιοθήκης (library) του Flash



2. Tween Animation

Με το Flash μπορούμε να δημιουργήσουμε συναρπαστικά animations γρήγορα και αποτελεσματικά. Χρησιμοποιώντας την τεχνική Motion Tween μπορούμε να δώσουμε κίνηση στα αντικείμενα μας μετακινώντας τα από το ένα σημείο στο άλλο. Αν θέλουμε να αλλάξουμε την φόρμα του αντικειμένου μας, για παράδειγμα αν θέλουμε να μετατρέψουμε ένα τετράγωνο σχήμα σε κύκλο, τότε χρησιμοποιούμε την τεχνική Shape Tween.



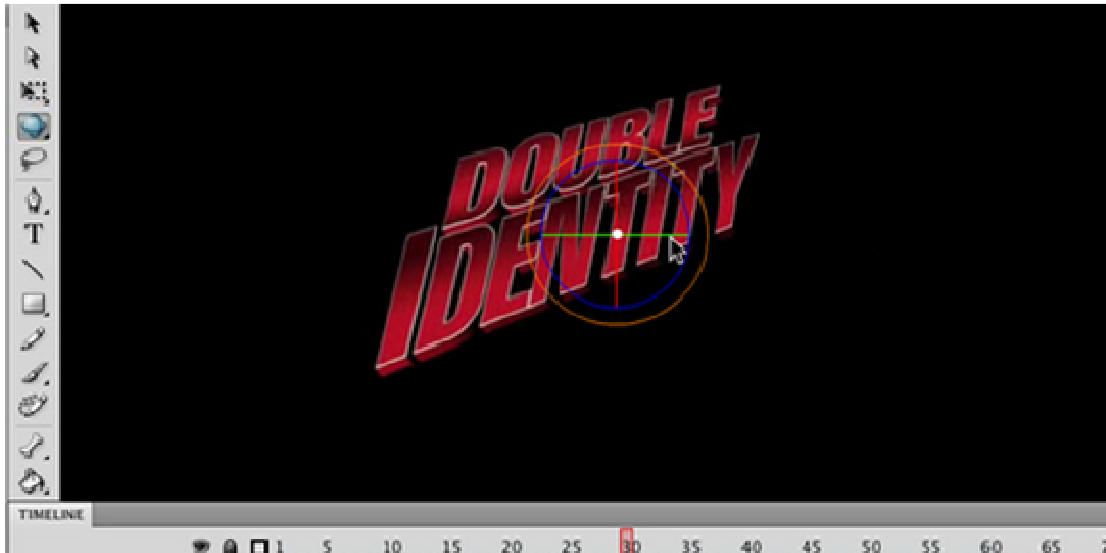
3. Αντίστροφη μηχανική με το εργαλείο Bones

Χρησιμοποιώντας το νέο εργαλείο Bones μπορούμε να παραμορφώσουμε ένα σχήμα ή να συνδέσουμε μια σειρά από αντικείμενα και να δημιουργήσουμε ένα αλυσιδωτό εφέ.



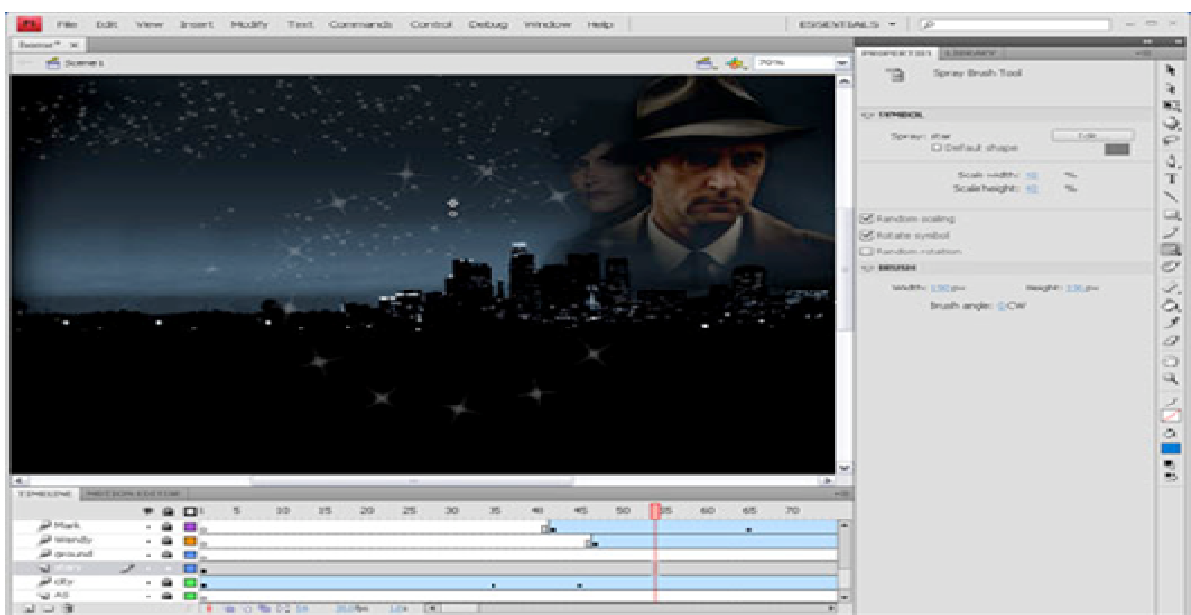
4. Τρισδιάστατη μεταμόρφωση

Πλέον μπορούμε να κινήσουμε δυσδιάστατα αντικείμενα σε τρισδιάστατο περιβάλλον, με τα νέα εκπληκτικά εργαλεία τρισδιάστατης μετατόπισης και περιστροφής, που επιτρέπουν να κινήσουμε αντικείμενα κατά μήκος των αξόνων x, y και z. Μπορούμε να εφαρμόσουμε τοπική ή σφαιρική μετατόπιση σε κάθε αντικείμενο.



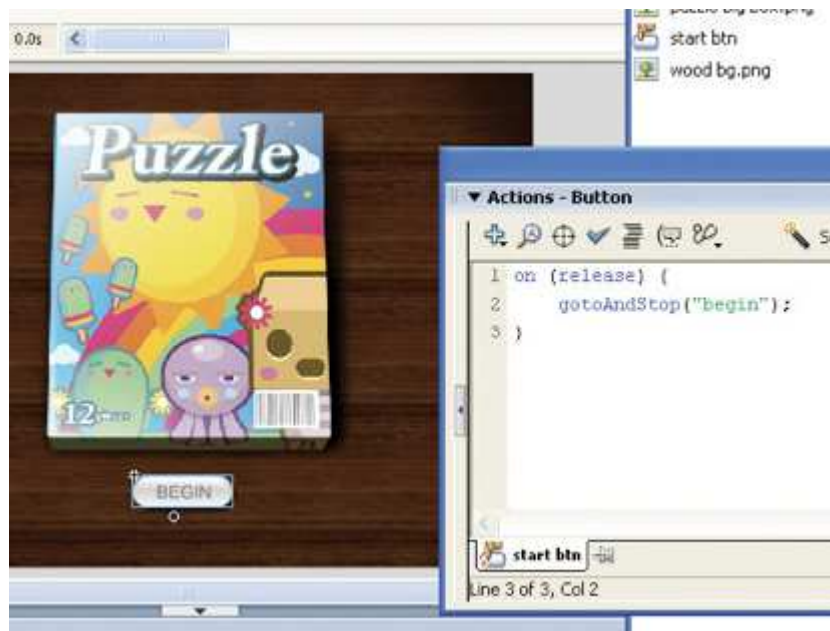
5. Procedural modeling με τα εργαλεία Deco και Spray Brush

Μπορούμε ακόμα να μετατρέψουμε τα σύμβολα σε σχεδιαστικά εργαλεία. Η εισαγωγή συμβόλων γίνεται με διάφορους τρόπους: Δημιουργία γρήγορα καλειδοσκοπικών εφέ και εφαρμογή γεμισμάτων χρησιμοποιώντας το εργαλείο Deco ή ψεκάζοντας τυχαία σύμβολα σε μια καθορισμένη περιοχή, χρησιμοποιώντας το εργαλείο Spray Brush.



6. ActionScript

Η actionscript είναι η γλώσσα προγραμματισμού που είναι ενσωματωμένη στο Flash. Με την actionscript μπορούμε να εμπλουτίσουμε το animation μας με διαδραστικά στοιχεία, για παράδειγμα κουμπιά (buttons). Κάθε ενέργεια (action) αποτελείται από δύο διακριτά στοιχεία: Τους Χειριστές γεγονότων (Event Handler) και τα γεγονότα (Event).



2.6 Επιλογή της κατάλληλης ActionScript

ActionScript είναι μια scripting γλώσσα που αναπτύχθηκε από την Adobe. Είναι μια διάλεκτος της ECMAScript (που σημαίνει ότι έχει την ίδια σύνταξη και τη σημασιολογία της ευρύτερα γνωστής JavaScript), και χρησιμοποιείται κυρίως για την ανάπτυξη ιστοσελίδων και λογισμικού με στόχο την αναπαραγωγή του περιεχομένου από τον Adobe Flash Player, που χρησιμοποιούνται σε ιστοσελίδες με τη μορφή ενσωματωμένων SWF αρχείων. Αρχικά αναπτύχθηκε από την Macromedia, το εμπορικό σήμα στη γλώσσα ανήκει τώρα στην Adobe (που απέκτησε την Macromedia το 2005). Η γλώσσα είναι "ανοικτού κώδικα" με την έννοια ότι τα χαρακτηριστικά της προσφέρονται δωρεάν.

Τα πράγματα είναι απλά όταν είναι να επιλέξεις ανάμεσα στο χάσμα των δύο εκδόσεων ActionScript (2 και 3). Το χάσμα προφανώς δημιουργήθηκε λόγω των προγραμματιστών της "παλιάς σχολής" που δεν ήθελαν να μεταπηδήσουν σε κάτι καινούργιο που απαιτεί χρόνο για εκμάθηση! Για ένα νέο χρήστη όμως η λύση είναι μονόδρομος ...Actionscript 3.0

Η AS2.0 φαίνεται πιο δελεαστική λόγω της φαινομενικά απλότητας της αλλά τα πράγματα δεν είναι πάντα έτσι όπως φαίνονται . Η AS3.0, πέρα από το ότι έχει

καλύτερο performance και κάποιες έξτρα δυνατότητες, είναι πιο δομημένη και αυτός είναι βασικά ο κύριος λόγος να ασχοληθεί κάποιος μαζί της. Μπορεί να απαιτεί λίγες γραμμές κώδικα παραπάνω αλλά ο χρόνος που εξοικονομείτε στο debugging υπέρ - αναπληρώνει αυτό τον χρόνο. Στην AS2.0 μπορεί να χρειαστεί κάποιος μέρες ψάχνοντας να βρει γιατί δεν δουλεύει ένα κομμάτι κώδικα, ενώ στην AS3.0 να το λύσει μέσα σε 5 δευτερόλεπτα.

Για παράδειγμα, ας πούμε ότι έχεις ένα textfield που παίρνει αριθμούς και κάποιος θέλει να χρησιμοποιήσει την τιμή του σε έναν έλεγχο.

AS2.0: κώδικας:

```
var res = text1.text + 5;

if(res == 10)

{

    trace("OK");

}
```

Στην AS2.0 θα τρέξει χωρίς κανένα πρόβλημα αλλά δεν θα μπει ποτέ στο if και θα πρέπει να ψάξεις γιατί δεν δουλεύει.

AS3.0: κώδικας:

```
var res:int = text1.text + 5;

if(res == 10)

{

    trace("OK");

}
```

Στην AS3.0 θα εμφανιστεί ERROR αμέσως και θα εξηγήει ότι δεν μπορείς να προσθέσεις String και int και αυτή η διαφορά προέκυψε μόνο επειδή δήλωσες ότι ένα var παίρνει μόνο ακέραιους αριθμούς. Επιπρόσθετα η δυνατότητα της AS3.0 να είναι τόσο δομημένη έχει επιτρέψει την δημιουργία frameworks και libraries που μπορεί κάποιος πολύ εύκολα να ενσωματώσει στο project του.

3. Ανακατασκευή και δομή του Site

3.1 Εισαγωγή

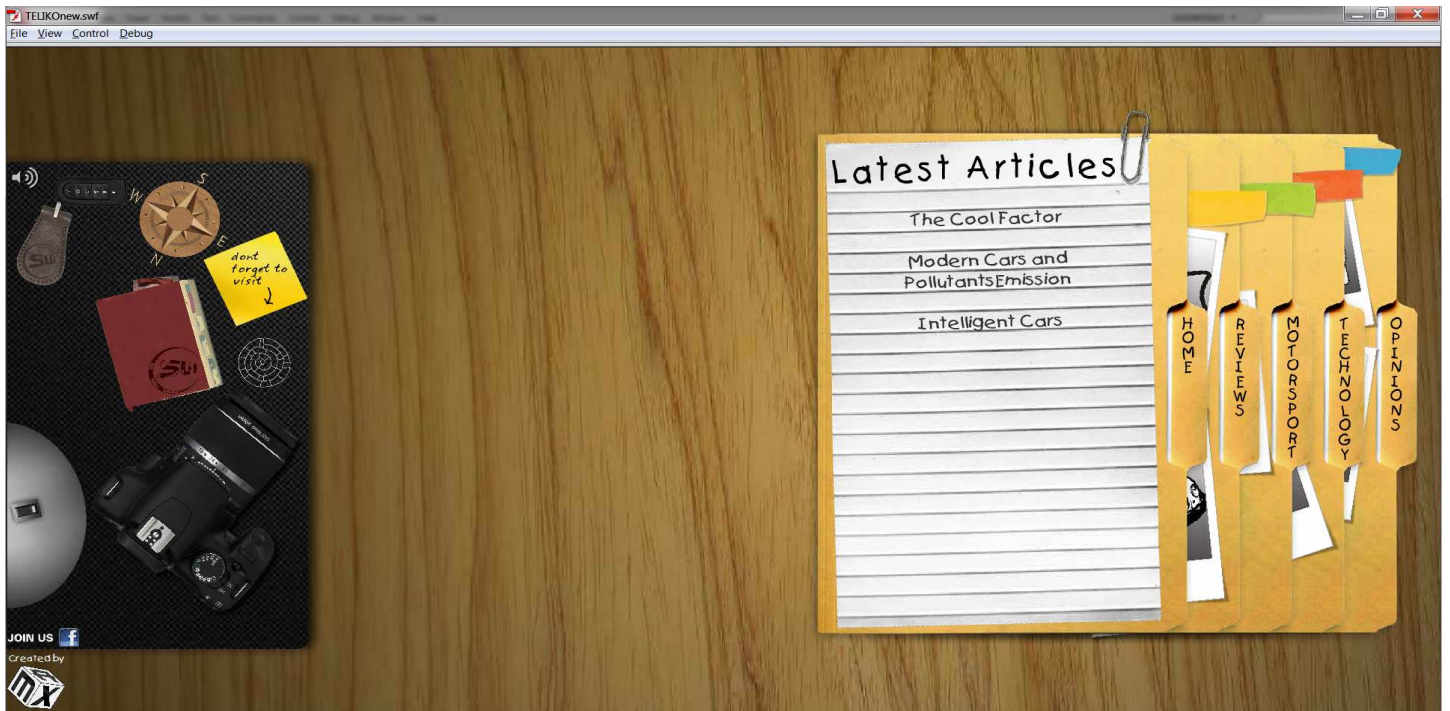
Ο σκοπός και οι οδηγίες που δόθηκαν από τους "πελάτες" (μελλοντικούς διαχειριστές) της σελίδας μιλούσαν για μια σελίδα νεανική και σύγχρονη που θα περιλάμβανε εντυπωσιακά μενού και οπτικοακουστικό περιεχόμενο που θα "τραβούσε τα βλέμματα" κάθε επισκέπτη. Αυτό το οπτικό δημιούργημα όμως θα έπρεπε να είναι εύκολα προσβάσιμο και επεξεργάσιμο από αυτούς χωρίς να απαιτείτε κάποια ιδιαίτερη γνώση από Flash. Για να γίνει αυτό χρειαζόμασταν κάποιο απλό και λειτουργικό περιβάλλον έξω από το Flash που να επικοινωνεί με αυτό και να εμφανίζει ότι επεξεργαστήκαμε εκτός αυτού. Η αρχική σκέψη ήταν να γίνει χρήση Flash σε συνδυασμό με την ήδη γνωστή σε αυτούς Joomla. Μετά από έρευνα μερικών ημερών διαπιστώθηκε ότι η Joomla και ο τρόπος που μπορεί να απεικονίσει το περιεχόμενο της είναι τόσο σταθερός που δεν μπορούσε να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις μας για αυτό και απορρίφθηκε σαν ιδέα. Μετά αποφασίστηκε να γίνει όλη η σελίδα σε Flash που μας παρείχε ότι χρειαζόμασταν απλά χρειαζόταν κάποιο χρονικό διάστημα από τους διαχειριστές για να αφομοιώσουν τον νέο τρόπο λειτουργίας της σελίδας. Παρόλα αυτά καθώς κατασκευαζόταν η σελίδα μια ιδέα αποδείχθηκε η λύση στο πρόβλημα για εξωτερική επεξεργασία των άρθρων από ένα 3ο πρόγραμμα. Το όνομα αυτής ISSUU (παρακάτω θα δείτε αναλυτικά τι είναι και πως λειτουργεί).

Εκτός από το λειτουργικό κομμάτι της σελίδας όμως (το πως θα γίνεται η δημοσίευση των άρθρων) έπρεπε να γίνει και η οπτική σχεδίαση της σελίδας εξ ολοκλήρου από την αρχή. Το σταθερό template που χρησιμοποιήθηκε στη σελίδα θα έπρεπε να αντικατασταθεί από διαδραστικά μενού, κουμπιών με animation και κινούμενα background. Για αυτό το λόγω έπρεπε να γίνει μια μακέτα για το πως θα μεταφερθεί οπτικά το προηγούμενο αποτέλεσμα χωρίς να αλλοιωθεί η δομή της σελίδας και ο χρήστης να μην κουράζεται να βρει την κατηγορία που ήξερε. Μετά από την πρόχειρη σχεδίαση 2-3 ιδεών καταλήξαμε σε αυτή που τελικά επιλέχτηκε ως η καλύτερη και θα δείτε αναλυτικά παρακάτω

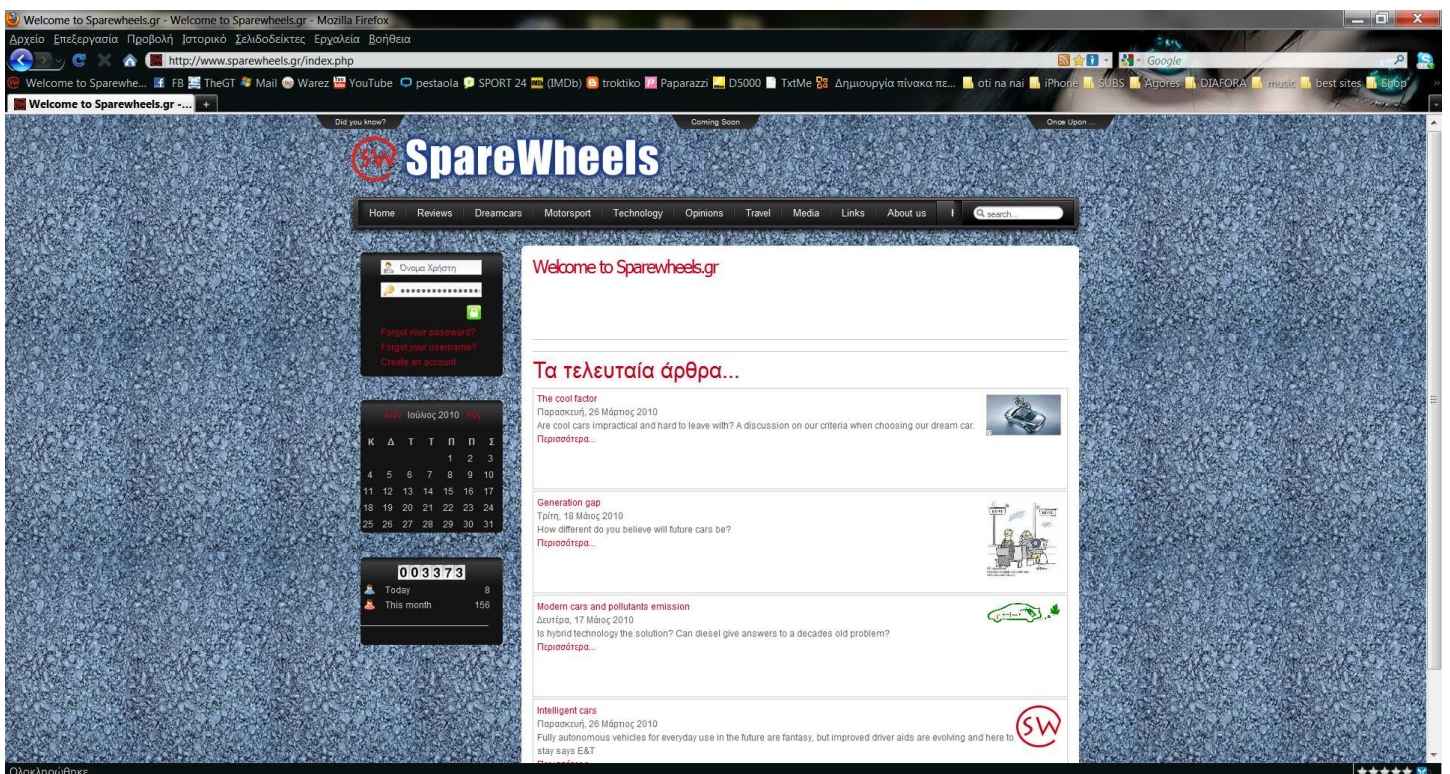
3.2 Ιδέα και οπτική απεικόνιση

Η ιδέα που τελικά επιλέχτηκε ήταν απλή. Επειδή πρόκειται για ηλεκτρονικό περιοδικό το όλο σκηνικό θα διαδραματίζεται σε ένα τραπέζι (του συντάκτη των άρθρων προφανώς) όπου ο χρήστης βλέπει διάφορα διάσπαρτα αντικείμενα βλέποντας τα σαν να κάποιον που κοιτάει πρόχειρα πάνω από ένα τραπέζι (top view). Αυτός που "ψαχουλεύει" στο τραπέζι βλέπει διάφορους φακέλους , αρχεία , σημειώσεις , χάρτη , ένα iPad κ.α . Επιλέγοντας κάθε αντικείμενο "πηγαίνει" και στο σημείο που αυτό

βρίσκεται (πιο ψηλά ή πιο χαμηλά στο ύψος του τραπεζιού). Στο εκάστοτε σημείο που βρίσκεται μπορεί να "ψαχουλέψει" περαιτέρω π.χ στους φακέλους μπορεί να κινεί τους φακέλους με τρόπο που να μπορεί να έχει οπτική επαφή με το περιεχόμενο τους χωρίς να χρειαστεί να τους σηκώσει. Παρακάτω φαίνεται η εικόνα που συναντά ο χρήστης κατά την είσοδο του στη σελίδα:



Παρακάτω φαίνεται η εικόνα η αρχική σελίδα της προηγούμενης εκδοχής :



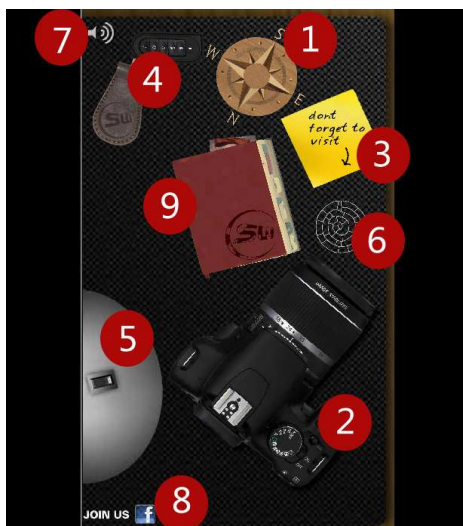
Για να εμπλουτίσουμε το οπτικό περιεχόμενο της σελίδας έπρεπε να "σπάσουμε" κάποιες κατηγορίες της σελίδας σαν ξεχωριστές επιλογές και κάποιες άλλες να της ομαδοποιήσουμε σε ένα κοινό θέμα. Παρακάτω φαίνεται το μενού της προηγούμενης εκδοχής της σελίδας :



Στην ουσία δημιουργήθηκαν δύο ομαδοποιήσεις , πρώτα των στοιχείων του μενού που δεν περιείχαν άρθρα αλλά άλλες χρήσιμες πληροφορίες και των μενού που περιείχαν άρθρα. Ας ονομάσουμε την ομάδα που δεν περιέχει άρθρα "Ομάδα υλικού" και αυτήν που περιέχει άρθρα "Ομάδα άρθρων" . Στην "Ομάδα υλικού" περιλαμβάνονται :

- 1) Travel (περιέχει χάρτη με περιοχές που έχουν ταξιδέψει οι συντάκτες)
- 2) Media (περιέχει αγαπημένες φωτογραφίες των συντακτών)
- 3) Links (περιέχει αγαπημένους συνδέσμους των συντακτών)
- 4) About Us (περιέχει τα στοιχεία της σελίδας και την φιλοσοφία του)
- 5) Light (περιέχει μια "επιφώτηση" γνώσεων και ιστορικών αναδρομών)
- 6) SW Tale (περιέχει ένα παραμύθι με θέμα την ρεζέρβα-Sparewheel)
- 7) Κουμπί ελέγχου ήχου (On και Off)
- 8) Join us (Για να επισκεφτεί ο επισκέπτης τη σελίδα στο FB)
- 9) Βιβλίο (Επιστρέφει τον επισκέπτη στην αρχική σελίδα)

Εδώ μπορείτε να δείτε και οπτικά την ομαδοποίηση αυτή :



Στην "Ομάδα άρθρων" περιλαμβάνονται :

1. Home (περιέχει τα τελευταία άρθρα)
2. Reviews (Περιέχει άρθρα που περιείχε η κατηγορία πριν)
3. Motorsport (Περιέχει άρθρα που περιείχε η κατηγορία πριν)
4. Technology (Περιέχει άρθρα που περιείχε η κατηγορία πριν)
5. Opinions (Περιέχει άρθρα που περιείχε η κατηγορία πριν)

Παρακάτω παραθέτω την αντίστοιχη φωτογραφία :



3.3 Ανανέωση του εμβλήματος SW

Από την γενική ανανέωση της σελίδας δεν κατάφερε να ξεφύγει ούτε το σύμβολο της το SW (από τα αρχικά της λέξης SpareWheels). Μέσα στην όλη διάθεση για κάτι πιο μοντέρνο και σύγχρονο έγινε αναδημιουργία του συμβόλου με βάση πάντα το παλιό σύμβολο που είχε χρησιμοποιηθεί σε πολλά σημεία της προηγούμενης σελίδας και αποτελούσε σημαντικό κομμάτι της ταυτότητας της. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε η τεχνολογία του σήμερα για να αναδημιουργηθεί το σύμβολο της σελίδας κρατώντας στοιχεία της παλιάς του ταυτότητας .Η ιδέα ήρθε φανταζόμενος την ρεζέρβα ενός Jeep που πάνω της θα είχε το έμβλημα της σελίδας μας από μια διαφορετική οπτική γωνία . Τέλος έγινε αντικατάσταση του καινούργιο εμβλήματος στα περισσότερα σημεία που υπήρχε το παλιό.

Παρακάτω μπορείτε να παρατηρήσετε τα δύο σύμβολα στα χρονικά στάδια τους :

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ

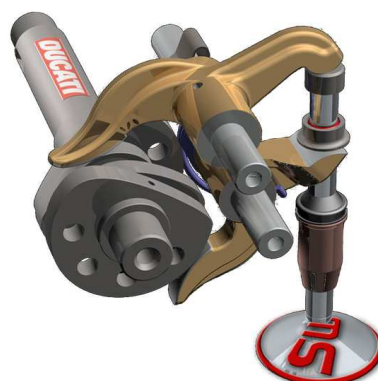


Και εδώ βλέπετε ένα παράδειγμα αντικατάστασης του συμβόλου :

ΠΡΙΝ



ΜΕΤΑ



4. Επιλογές σωστής δομής και κώδικα

4.1 Preloader

Ένα σωστό site , που σέβεται τον εαυτό του πρέπει να δίνει στον χρήστη συνεχώς πληροφορίες για το τι κάνει και που βρίσκεται. Έτσι κρατάει τον θεατή σε εγρήγορση και δεν "θα το φύγει". Ένα πολύ σημαντικό κενό δημιουργείτε όταν πληκτρολογώντας την σελίδα ο επισκέπτης αναμένει να δει στην οθόνη του την σελίδα. Ανάλογα με το μέγεθος της σελίδας αλλά και της ταχύτητας της σύνδεσης που διαθέτει ο πελάτης η σελίδα μπορεί να φορτωθεί απευθείας ή να χρειάζεται κάποια δευτερόλεπτα για να φορτωθεί. Αν χρειάζεται κάποιο χρόνο για να φορτωθεί ο Browser από default δείχνει μια λευκή σελίδα, όσο ο χρόνος αυξάνεται και ο χρήστης δεν βλέπει ανταπόκριση και αρχίζει να δυσανασχετεί , αρχίζοντας να σκέφτεται ότι υπάρχει πρόβλημα με την σελίδα και ότι "δεν πρέπει να δουλεύει" πράγμα που δεν υφίσταται. Για το λόγω αυτό πρέπει οπωσδήποτε να κατασκευάσουμε ένα preloader που να ειδοποιεί τον χρήστη για την εξέλιξη της φόρτωσης της σελίδας αναλυτικά (όσο πιο αναλυτικά τόσο καλύτερα). Για το λόγω αυτό κατασκευάστηκε ένας preloader και για το δικό μας site.

Ο σωστός preloader πρέπει να λειτουργεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μας κάνει ακριβείς μέτρηση της σελίδας που κατεβάζει και όχι απλά να μας δείχνει κάποια εξέλιξη που να μην έχει σχέση με το κατέβασμα της σελίδας. Για το λόγω αυτό όταν φτιάχνουμε έναν preloader στο flash αυτός πρέπει να κατασκευάζεται πάντα στο 1ο frame (ή τουλάχιστον να φορτώνεται σαν εξωτερικό αρχείο στο 1ο frame). Καλό θα ήταν να φορτώνουμε με αντικείμενα το frame αυτό γιατί στην ουσία ο preloader πρώτα θα φορτώσει όλο το 1ο frame και μετά θα μας το εμφανίσει. Έτσι αν το 1ο frame είναι "βαρύ" και θα αργήσει να φορτωθεί ο preloader και θα μας δείξει την εξέλιξη του κατεβάσματος σε προχωρημένο στάδιο (π.χ 60 %). Για το λόγω αυτό αν παρατηρήσετε τα περισσότερα flash sites ο preloader είναι όσο πιο ελαφρύς γίνεται. Την ίδια τεχνική χρησιμοποιήσαμε και εμείς. Τα μόνα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε για την εμφάνιση του preloader είναι ένα καντράν ενός κοντέρ , μια φωτογραφία και ένας δείκτης που απεικονίζει το επί τις εκατό αριθμό των bytes που έχουν φορτωθεί σε αναλογία με τα bytes που πρέπει να φορτωθούν για να ολοκληρωθεί η λήψη της σελίδας.

Για να γίνει αυτό φυσικά χρειάζεται να γραφτεί κάποιος κώδικας τον οποίο και παραθέτω :

```
stop();  
  
// 1  
  
import flash.display.MovieClip;
```



```

import flash.events.ProgressEvent;

// 2
loaderInfo.addEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, preloader);
loaderInfo.addEventListener(Event.COMPLETE, onComplete);

// 3
function preloader(evtObj:ProgressEvent):void
{
    var percent:Number =
Math.floor((evtObj.bytesLoaded*100)/evtObj.bytesTotal);

    if(conter_mc is MovieClip){
        meter_mc.gotoAndStop(percent);
    }

    preloader_txt.text = percent+"%";
}

// 4
function onComplete(e:Event):void
{
    trace("Fully loaded, starting the movie.");
}

// 5
loaderInfo.removeEventListener(ProgressEvent.PROGRESS, preloader);
loaderInfo.removeEventListener(Event.COMPLETE, onComplete);
gotoAndPlay(2);
}

```

Επεξήγηση : 1.Κάνω import από την βιβλιοθήκη του flash 2 αντικείμενα , το πρώτο για να απεικονίσω την κίνηση του δείκτη και το δεύτερο για να μπορώ να διαβάσω την εξέλιξη όλων των γεγονότων που διαδραματίζονται πάνω στην σκηνή.

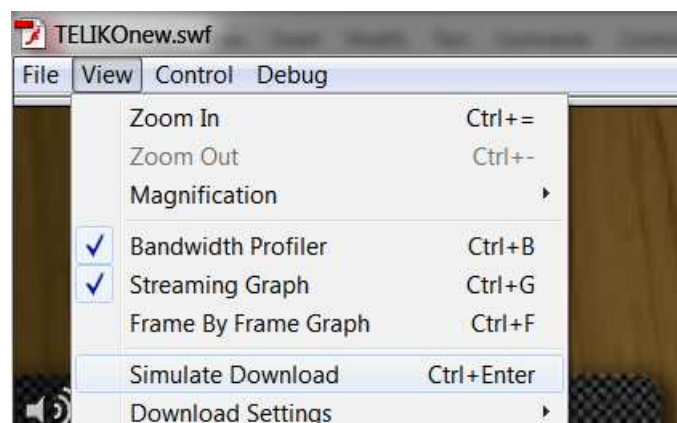
2.Δημιουργώ 2 EventListener για το αντικείμενο loaderInfo. Το αντικείμενο αυτό υπάρχει default από το flash και κάνει ότι λέει και το όνομα του , μας δίνει ότι πληροφορία ζητήσουμε (progress , complete) για αντικείμενα που φορτώνουμε. Αυτοί οι 2 EventListener καλούν 2 συναρτήσεις.

3. Στην συνάρτηση αυτή καταρχάς αποθηκεύω στην μεταβλητή percent το επί τις εκατό αριθμό των bytes που έχουν φορτωθεί σε αναλογία με τα bytes που πρέπει να φορτωθούν για να ολοκληρωθεί η λήψη της σελίδας. Μετά με μια If (που είναι ενεργή όσο το γεγονός δεν έχει ολοκληρωθεί καθώς ελέγχει αν το κοντέρ είναι ταινία - που θα είναι για πάντα εκτός αν φύγουμε από αυτό το frame) μετακινώ το δείκτη στο frame με τον αριθμό percent (π.χ αν ο percent είναι 29 ο δείκτης θα δείχνει στο frame 29). Για να συμβαδίζουν αυτά τα 2 πολύ απλά δημιούργησα ένα motion στην ταινία του δείκτη συνολικό μήκος 100 frame (όσο δηλαδή και η μέγιστη τιμή που θα πάρει ο percent). Τέλος εμφανίζω και σε ένα δυναμικό κείμενο την τιμή του percent.

4. Σε αυτή την συνάρτηση μπαίνουμε όταν ολοκληρωθεί το event (όταν δηλαδή ο EventListener που είχαμε βάλει για αυτό το σκοπό γίνει αληθείς). Αυτόματα καταλαβαίνουμε ότι η σελίδα έχει φορτωθεί για αυτό και αφαιρούμε τους EventListeners αφού πλέον δε μας χρειάζονται (αν τους αφήναμε ενεργούς θα προσπαθούσαν συνέχεια να φορτωθούν και θα είχαμε error) και στο τέλος λέμε στην ταινία να "πάει και να παίξει" το 2ο frame με αποτέλεσμα να αρχίζει η εμφάνιση της σελίδας για την οποία προΐδεάζαμε τον θεατή να περιμένει.

Παρακάτω φαίνεται ο preloader σε ένα τυχαίο σημείο φόρτωσης όπως αυτός φαίνεται στη σελίδα :

Προσοχή : Για να δοκιμάσουμε τον preloader όταν φτιάχνουμε την σελίδα μας τοπικά το Flash έχει μια λειτουργία που λέγεται Stimulate Download. Για να την ενεργοποιήσουμε πάμε View > Stimulate Download αφού πρώτα ορίσουμε την θεωρητική ταχύτητα με την οποία ο χρήστης θα κατεβάζει τη σελίδα. Την ταχύτητα αυτή εμείς την ορίσαμε στα 130 kbps.



Τελική μορφή του Preloader



4.2 Αυτούσιο αρχείο Vs External swf

Ένα πολύ μεγάλο ζήτημα με τα Flash Sites είναι ο όγκος του τελικού τους αρχείου. Όσο το εμπλουτίζεις με αντικείμενα τόσο πιο μεγάλο είναι το αρχείο, αυξάνοντας το αρχείο όμως αυξάνεται και η αναμονή του χρήστη στο να δει την σελίδα. Ένα πολύ μεγάλο αρχείο που περιέχει όλη τη σελίδα λογικό είναι να θέσει σε αναμονή τον χρήστη για αρκετή ώρα. Για αυτό μπορούμε να "κόψουμε" την σελίδα σε επιμέρους αρχεία (swf). Με τον τρόπο αυτό όχι μόνο μειώνουμε το μέγεθος του κεντρικού αρχείου (αυτού που καλεί τα άλλα αρχεία) αλλά ταυτόχρονα μειώνουμε και την υπολογιστική ισχύς και μνήμη που απαιτείτε για τη λειτουργία της σελίδας (καθώς υπάρχουν λιγότερα αντικείμενα στο σκηνικό). Για το λόγω αυτό επιλέξαμε και εμείς την τεχνική των εξωτερικά καλούμενων αρχείων. Βέβαια αυτή η τεχνική έχει ένα μείον σε σύγκριση με το αυτούσιο αρχείο, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τα αντικείμενα μόνο του υπάρχοντος φορτωμένου αρχείου. Βέβαια με σωστό σχεδιασμό αυτό δεν αποτελεί μείον!

Για μεταφέρουμε την θεωρία σε πράξη , τι καλύτερο από το να μιλήσουμε με νούμερα για την δικιά μας σελίδα. Το κεντρικό αρχείο της σελίδας μας (TELIKOnew) είναι 957 Kb και με τις ρυθμίσεις στην προσομοίωση που αναφέρθηκαν παραπάνω (130 Kbps) χρειάζεται περίπου 7.3 sec για να φορτωθεί. Αν το αρχείο αυτό ήταν αυτόνομο θα είχε μέγεθος 4.1 Mb περίπου (957+16+51+37+299+111+141+1942). Άρα με μέθοδο των τριών βρίσκομαι ότι ο χρόνος που θα χρειαζόταν το αυτόνομο αρχείο να φορτωθεί θα ήταν $4100 * 7,3 / 957 = 31$ sec περίπου. Από ότι βλέπουμε η διαφορά είναι τεράστια (δεν είναι δυνατόν ο επισκέπτης να περιμένει 31 δευτερόλεπτα κάθε φορά που φορτώνει τη σελίδα - θα σκέφτεται να κάνει ένα refresh).

Παρακάτω μπορείτε να δείτε το σύνολο των εξωτερικών αρχείων (Το επιλεγμένο αρχείο είναι το κεντρικό μας αρχείο). Αξίζει να σημειωθεί ότι τα καλούμενα αρχεία υιοθετούν τις ιδιότητες του κεντρικού αρχείου (fps κτλπ) :

Μουσική	contact.swf	15/7/2010 8:34 μμ	SWF Movie	111 KB
	intro4.swf	16/7/2010 2:42 πμ	SWF Movie	299 KB
Υπολογιστής	ipadload.swf	29/6/2010 4:05 μμ	SWF Movie	37 KB
Τοπικός δίσκος (C:)	links.swf	13/7/2010 7:08 μμ	SWF Movie	51 KB
Συσκευή αποθήκευσ	Main.swf	17/7/2010 2:45 πμ	SWF Movie	1.942 KB
My Book (H:)	shadow.swf	17/7/2010 2:41 πμ	SWF Movie	16 KB
	TELIKOnew.swf	17/7/2010 3:19 μμ	SWF Movie	957 KB
Δίκτυο	travel.swf	17/7/2010 2:40 πμ	SWF Movie	141 KB

Για να καλέσω ένα εξωτερικό αρχείο χρησιμοποιώ τον εξής κώδικα :

```
var myLoader:Loader=new Loader();
var myURL:URLRequest=new URLRequest("main.swf");
    myLoader.load(myURL);
    addChild(myLoader);
```

Επεξήγηση : Με την πρώτη εντολή ορίζω μια μεταβλητή τύπου Loader , και με την δευτερη μια τύπου URL στην οποία σύνδεω και το αρχείο που θέλω να φορτώσω. Με την τρίτη εντολή φορτώνω το url αυτό και στο τέλος κάνω τον Loader παιδί του σκηνικού για να απεικονιστεί πάνω από το άλλο αρχείο που τρέχει ταυτόχρονα. Να σημειωθεί ότι όταν πατήσω κάποιο άλλο κουμπί που πρέπει να φορτώσει άλλο αρχείο κάνω την ίδια διαδικασία απλά αλλάζοντας το όνομα του αρχείου σε αυτό που θέλω αφού πριν κάνω unload() τον Loader που έτρεχε ως τώρα με την εντολή :

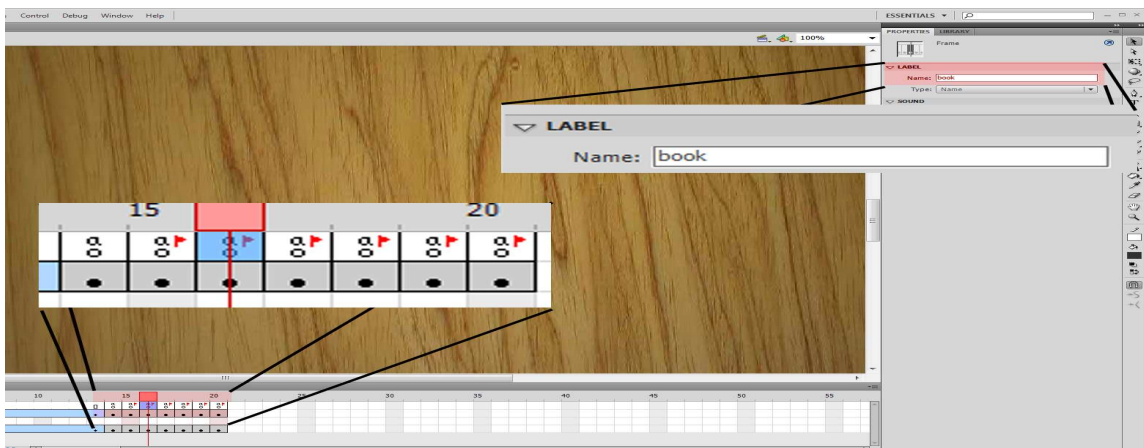
```
removeChild(myLoader);
```

4.3 Χρήση ετικετών σε Keyframe

Άλλο ένα βασικό στοιχείο για την δημιουργία σωστά δομημένου site είναι η χρήση ετικετών στα keyframes (καρέ κλειδιά). Χωρίς την χρήση των ετικετών ο σχεδιαστής θα έπρεπε να λέει μέσω κώδικα στο Flash να μεταβεί σε ένα διαφορετικό frame δηλώνοντας τον αριθμό αυτού. Εάν όμως κατά την διάρκεια της σχεδίασης χρειαστεί να τροποποιηθεί το διάγραμμα ροής για να προσθέσουμε ή να διαγράψουμε κάποιο frame , θα πρέπει να τροποποιήσουμε τον κώδικα μας σύμφωνα με τα νέα δεδομένα (τις αλλαγές στους αριθμούς των frames). Για να αποφύγουμε λοιπόν αυτό το πρόβλημα απαραίτητη θεωρείτε η χρήση ετικετών (Labels) αντί για τον αριθμό του frame. Οι ετικέτες είναι ονόματα τα οποία δίνει ο χρήστης σε κάθε keyframe ξεχωριστά και τα κάνει μοναδικά. Έτσι αντί να αναφερόμαστε στα keyframes με τους αριθμούς τους αναφερόμαστε σε αυτά με τις ετικέτες τους. Έτσι αν για κάποιο λόγο ο σχεδιαστής μετακινήσει τα frames που αποτελούν προορισμούς των ενεργειών της σελίδας , οι ενέργειες παραμένουν να λειτουργούν καθώς παραμένουν και οι ετικέτες. Για να αναφερθούμε σε ένα frame όπως είπαμε και πριν πρέπει να χρησιμοποιήσουμε μια ετικέτα. Οι ετικέτες αυτές όμως έχουν κάποιους κανόνες ονομασίας. Το πιο κοινό λάθος που κάνουν οι αρχάριοι χρήστες είναι ότι αμελούν να ονοματίσουν ή ονοματίζουν με λάθος τρόπο. Η ονομασία των ετικετών ακολουθεί τους εξής απλούς κανόνες :

1. Δεν χρησιμοποιούμε κενά διαστήματα ή ειδικά σύμβολα στίξης. Ο χαρακτήρας της κάτω παύλας επιτρέπεται (για αυτό παρατηρήσετε σε μερικά ονόματα που υπήρχε κενό βλέπετε μια κάτω παύλα - π.χ womens_corner)
2. Ένα όνομα δε μπορεί να ξεκινά με αριθμητικό στοιχείο
3. Δεν επιτρέπεται η χρήση λέξεων που είναι δεσμευμένες (σαν ονόματα εντολών) από το Flash ή την ActionScript.

Παρακάτω θα δείτε μια εικόνα από την σχεδίαση της σελίδας μας και την χρήση ετικετών (όταν γίνεται η χρήση ετικετών στο frame εμφανίζεται μια κόκκινη σημεία) :



Από την προηγούμενη εικόνα καταλαβαίνουμε ότι το επιλεγμένο frame έχει ετικέτα με όνομα book. Ας δούμε όμως και ένα παράδειγμα από τη σελίδα μας για το πώς μπορούμε να αναφερθούμε σε αυτό το frame μέσα από κώδικα (ο κώδικας αυτός δεν είναι απαραίτητο να βρίσκεται στο ίδιο frame) :

```
function bookClick(evt:MouseEvent):void {  
  
    //1  
  
        removeChild(myLoader);  
  
        var myURL:URLRequest=new URLRequest("main.swf");  
  
        myLoader.load(myURL);  
  
        addChild(myLoader);  
  
    //2  
  
        gotoAndStop("book");  
  
}
```

Επεξήγηση : 1.Το κομμάτι του κώδικα αυτού εξηγείτε αναλυτικά στο προηγούμενο κεφάλαιο. 2.Με την εντολή αυτή λέμε στην ταινία ότι αφού έγινε το κλικ στο κουμπί με το βιβλίο να πάει στο frame με την ετικέτα "book". Έτσι η ταινία πάει στο frame αυτό και φορτώνει ότι αντικείμενα και ότι κώδικα υπάρχει εκεί.

4.4 Δυναμική εμφάνιση κειμένου

Άλλη μια τεχνική που χρησιμοποιήθηκε ευρέως στην σελίδα μας είναι η δυναμική εμφάνιση κειμένου. Στόχος της τεχνικής αυτής είναι φυσικά η μείωση του κώδικα καθώς και της υπολογιστικής ισχύς και της μνήμης που απαιτείτε για το debugging του. Με την τεχνική αυτή δε χρειάζεται να θέτουμε για κάθε κουμπί ένα ξεχωριστό κείμενο άλλα μπορούμε να "γράφουμε" στο κείμενο το όνομα του αντικειμένου που το ενεργοποίησε (για αυτό το λόγω το αντικείμενο πρέπει να έχει ετικέτα το όνομα που θα πρέπει να εμφανίσουμε).

Στην κεντρική μας σελίδα η τεχνική αυτή χρησιμοποιήθηκε στο μενού των κουμπιών για να δείχνει στον χρήστη στο τι εξυπηρετεί το κάθε κουμπί. Στα εξωτερικά αρχεία χρησιμοποιήθηκε στο αρχείο main για να εμφανίζει στο χρήστη το όνομα κάθε κατηγορίας και τέλος στο αρχείο για το κουμπί Light χρησιμοποιήθηκε για να εμφανίζει ένα τυχαίο ενημερωτικό κείμενο στον θεατή

Για να γίνει αυτό χρησιμοποιήθηκε ο παρακάτω κώδικας (από κάποιο σημείο της σελίδας):

```
//1
buttons_mc.Contact.addEventListener(MouseEvent.CLICK, TextOut);
buttons_mc.Contact.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, Text);
buttons_mc.SW_Tale.addEventListener(MouseEvent.CLICK, TextOut);
buttons_mc.SW_Tale.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, Text);

//2
function Text(evt:MouseEvent):void {
    var textname:String = evt.target.name;
    buttons_mc.Textbox.text = textname;
}

//3
function TextOut(evt:MouseEvent):void {
    buttons_mc.Textbox.text = "";
}
```

Επεξήγηση : Αφού δημιουργώ 2 τύπους EventListener (ένας για όταν το ποντίκι περνάει από πάνω και ο άλλος για όταν το ποντίκι φεύγει από πάνω από το αντικείμενο) καλώ 2 συναρτήσεις. Στην πρώτη συνάρτηση αποθηκεύω το όνομα της ετικέτας του αντικειμένου που κάλεσε την συνάρτηση στην μεταβλητή τύπου Sting με όνομα textname. Αμέσως μετά θέτω το κείμενο του αντικειμένου Textbox που βρίσκεται στην ταινία buttons_mc ίσο με το Sting της μεταβλητής textname. Έτσι εμφανίζεται στο textbox το όνομα χωρίς να χρειάζεται να γράφω συνέχεια την εντολή "buttons_mc.Textbox.text = "το όνομα που θα θέλαμε να δούμε";". Τέλος στην άλλη συνάρτηση απλά θέτω το κείμενο του αντικειμένου Textbox που βρίσκεται στην ταινία buttons_mc ίσο με το "" (να μην δείχνει τίποτα δηλαδή).

Παρακάτω φαίνεται και ένα screenshot από τη σελίδα με την χρήση της τεχνικής αυτής

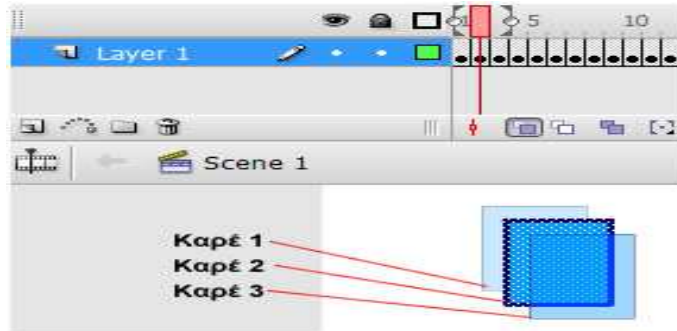


Όπως φαίνεται στην εικόνα ο χρήστης πλοηγήθηκε πάνω στο "μπρελόκ" και ο κώδικας του εμφάνισε δυναμικά το Contact (που είναι το όνομα το αντικειμένου - μπρελόκ).

4.5 Δυναμική κίνηση αντικειμένων

Η λωρίδα χρόνου του Flash αποτελείται από καρτέλες κάθε ένα από τα οποία είναι και μια στατική εικόνα. Τα καρτέλες τοποθετούνται σε μια σειρά και η αναπαραγωγή αυτής της ακολουθίας δίνει την κίνηση. Τα καρτέλες στα οποία μπορούμε να μεταβάλουμε την κίνηση ονομάζονται καρτέλες κλειδιά. Ανάμεσα σε δύο καρτέλες κλειδιά τοποθετούμε 1 ή περισσότερα καρτέλες. Τα καρτέλες αυτά μπορούμε να τα τοποθετήσουμε με δύο τρόπους:

- *Βίαιη κίνηση*: Προσθέτοντας συνεχόμενα καρτέλες κλειδιά, το ένα δίπλα στο άλλο και αλλάζοντας σε κάθε καρτέλες το περιεχόμενο Εικόνα 5. Στην περίπτωση αυτή αρκεί να έχουμε ένα αρχικό καρτέλες κλειδί (δείτε την παρακάτω εικόνα).
- *Tweening*: Κάνοντας το Flash να τοποθετήσει ενδιάμεσα καρτέλες κίνησης ανάμεσα σε δύο καρτέλες κλειδιά. Η λειτουργία αυτή ονομάζεται *Tweening*. Το *tweening* είναι μια σειρά από καρτέλες με αρχή και τέλος, τα οποία τοποθετούνται αυτόματα από το Flash ανάμεσα σε δύο καρτέλες κλειδιά με σκοπό να δώσουν κίνηση.



Για να εφαρμόσουμε την τεχνική *Tweening* χρειαζόμαστε δύο καρτέ κλειδιά. Στο πρώτο καρτέ κλειδί έχουμε την αρχική εικόνα και στο τελευταίο καρτέ κλειδί έχουμε την μεταβαλλόμενη εικόνα. Για να εφαρμόσουμε tweening επιλέγουμε ένα οποιοδήποτε ενδιάμεσο καρτέ και από το αναδυόμενο μενού **Tween** στην παλέτα Properties επιλέγουμε τον τύπο που θέλουμε. Ανάλογα με το τι αντικείμενο έχουμε εφαρμόζουμε τους ακόλουθους τύπους tweening.

- **Motion Tween:** Αυτός ο τύπος κίνησης έχει σκοπό την μεταβολή της εμφάνισης ή/και της θέσης ενός αντικειμένου. Το αντικείμενο αυτό πρέπει να είναι σύμβολο. *Motion Tween* μπορούμε να εφαρμόσουμε μόνο σε ένα σύμβολο ανά επίπεδο. Δηλαδή εάν έχουμε τρία σύμβολα στα οποία θέλουμε να δώσουμε κίνηση θα χρειαστούμε τρία επίπεδα, ένα για κάθε σύμβολο.
- **Shape Tween:** Αυτός ο τύπος κίνησης έχει σκοπό την μεταβολή του σχήματος ή/και της θέσης ενός αντικειμένου. Για να γίνει αυτό, το αντικείμενο δεν πρέπει να είναι σύμβολο. Μπορούμε να έχουμε παραπάνω από ένα αντικείμενα στο ίδιο επίπεδο αλλά με την προϋπόθεση πως δεν διασταυρώνει το ένα με το άλλο. Για τον λόγο αυτό, καλό είναι να βάζουμε κάθε αντικείμενο στο δικό του επίπεδο εφόσον θέλουμε να δώσουμε κίνηση, tweening.

Σε περίπτωση που θέλουμε να εφαρμόσουμε κίνηση σε περισσότερα από ένα καρτέ κλειδιά, θέτουμε τα καρτέ κλειδιά στα καρτέ που θέλουμε, κάνουμε τις αλλαγές σε αυτά και εφαρμόζουμε tweening σε ένα οποιοδήποτε καρτέ ανάμεσα σε κάθε καρτέ κλειδί.

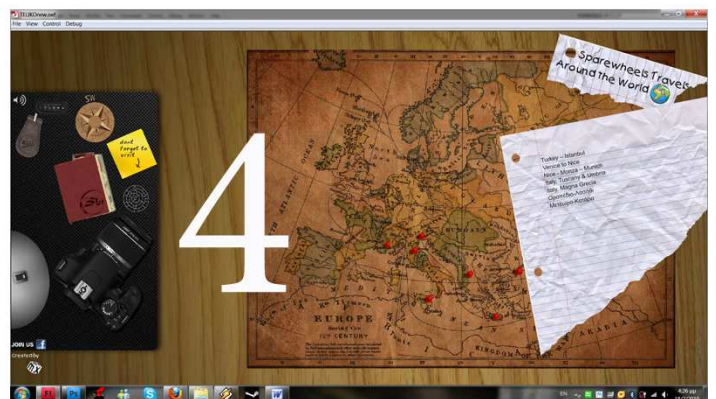
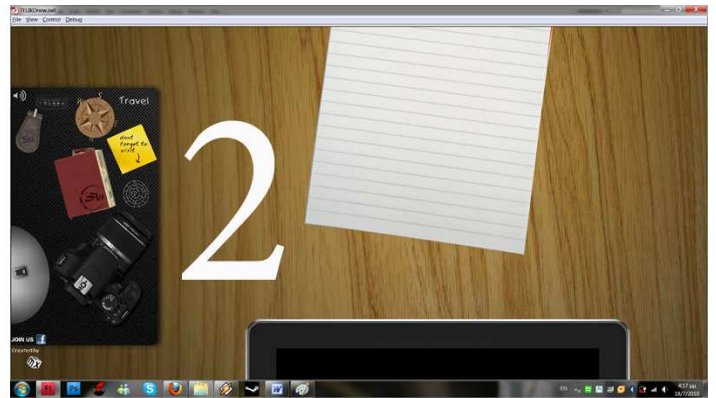
Όλα αυτά όμως που αναφέρθηκαν παραπάνω προαπαιτούν από τον χρήστη την ενασχόληση του με το timeline και στην σχεδίαση των κινήσεων. Τι θα λέγεται αν θα μπορούσατε να δημιουργήσετε κινήσεις χωρίς να "λερώσετε τα χέρια σας" με timeline? Πλέον μπορείτε χρησιμοποιώντας Actionscript - Based - Tweening.

Έξυπνος κώδικας actionscript κατά καιρούς έχει μπορέσει να δημιουργήσει κίνηση σε αντικείμενα. Πολύ εντυπωσιακό είναι όταν επίσης η κίνηση αυτή αντιδρά με τις κινήσεις του ποντικιού. Είναι γνωστό σε όλους όσους δουλεύουν με projects με βαριά timelines, ότι ο αριθμός των frames αυξάνει το μέγεθος της ταινίας μας. Συμπερασματικά, όταν εργαζόμαστε για ένα μέσο όπως το Internet, κάθε 1 ή 2 KBs μετράνε στο τελικό αποτέλεσμα. Υπάρχει λοιπόν κάποιος άλλος τρόπος να παρακάμψουμε το frame tweening του flash και να δημιουργήσουμε animation που στηρίζεται σε εντολές actionscript πάνω σε movieclips και όχι σε frames. Έτσι, το βάρος της ταινίας μας είναι ο κώδικας actionscript που γράφουμε και τα περιεχόμενα αντικείμενα, αλλά όχι το tweening τους.

Χρήση Actionsript - Based - Tweening όπως καταλαβαίνεται γίνεται εξολοκλήρου στις κινήσεις που περιέχονται στην σελίδα μας με ελάχιστες εξαιρέσεις που είναι πάρα πολύ σύνθετες για να προσαρμοστούν στο όλο σκηνικό. Γενικά όμως χρησιμοποιήθηκε στο έπακρο αυτή η τεχνική. Το αποτέλεσμα της εντυπωσιακό και "ανώδυνο" (για να γινόταν σχεδίαση των κινήσεων αυτών με timeline θα χρειαζόμασταν περισσότερο χρόνο και "προσοχή στη λεπτομέρεια"). Ας δούμε ένα παράδειγμα από το κεντρικό μας αρχείο και άλλο ένα από το αρχείο των άρθρων (main)

Παράδειγμα από το κεντρικό μας αρχείο :

Βρισκόμαστε στο frame με ετικέτα media και θέλουμε να πάμε σε αυτό με ετικέτα travel. Πατώντας την πυξίδα εκτός των άλλων ενεργειών θα γίνει και η ενέργεια που βλέπεται στην εικόνα (πάμε από το 1 προς το 4). Εκτός από την κίνηση των αντικειμένων πάνω στο τραπέζι υπάρχει και κίνηση του ίδιου του τραπεζιού.



Το οπτικό "τρικ" που έγινε παραπάνω οφείλετε σε actionsript κώδικα. Εδώ αξίζει να αναφερθεί ότι ο χάρτης ,το παλιό χάρτη ,το σημειωματάριο και το ipad είναι ένα αντικείμενο το οποίο και μετακινούμε κάθετα στο σκηνικό με κώδικα στα σημεία της σκηνής που είναι ορατά. Έτσι ο επισκέπτης βλέπει αυτό το εφέ κίνησης. Αν η σκηνή ήταν μεγαλύτερη θα βλέπαμε και τα άλλα αντικείμενα. Όταν ολοκληρωθεί η κίνηση φορτώνουμε πάνω στο αντικείμενο τα εξωτερικά αρχεία.

Θα αναφερθούμε στον κώδικα ενός frame (του travel) καθώς η ίδια εντολή χρησιμοποιείται και στα υπόλοιπα frames με διαφορετικές συντεταγμένες του y φυσικά :

```
stop();
```

```
var travelTween:Tween;
```

```
travelTween = new Tween(content_mc,"y",Regular.easeOut,content_mc.y,-50,1,true);
```

```
backgroundmove = new Tween(bc_mc,"y",Regular.easeOut,bc_mc.y,-200,1,true);
```

Επεξήγηση : Καθώς μπαίνουμε στο frame κάνουμε stop για να σταματήσουμε την κίνηση και να μείνουμε στο 1ο frame. Η επόμενη εντολή (var travelTween:Tween;) είναι πολύ σημαντική για τους χρήστες της Actioscript 3 που πρέπει να ορίζουν την κίνηση σε μια μεταβλητή (εξωτερικά από συναρτήσεις στο κύριο κώδικα). Και αυτό γιατί ο garbage collector (συλλέκτης σκουπιδιών) σε αυτή την έκδοση συλλέγει τα σκουπίδια του πριν το πέρας όλης της κίνησης. Έτσι η κίνηση γίνεται απρόβλεπτη και κολλάει όταν αυτή συλληχθεί από τον garbage collector . Αν δηλώσουμε την όμως ο garbage collector δεν την αναγνωρίζει σαν σκουπίδι και την αφήνει να ολοκληρωθεί (Στην Actionscript 2.0 δεν υπήρχε τέτοιο πρόβλημα). Πάμε στην επόμενη εντολή όπου και δημιουργούμε ένα καινούργιο tween το οποίο μετακινεί το αντικείμενο content_mc (αυτό που λέγαμε πριν ότι περιέχει το χάρτη, το σημειωματάριο κτλπ) στον άξονα y και απόσταση -50 με διάρκεια κίνησης 1 sec . Το Regular.easeOut είναι ένα από τα πολλά εφέ που διαθέτει ο κώδικας για την κίνηση. Το ίδιο ακριβώς κάνουμε και στην επόμενη εντολή στο αντικείμενο bc_mc (τραπέζι) το οποίο όμως μετακινούμε για απόσταση -200.

Παράδειγμα από το αρχείο των άρθρων (main):

Στο παράδειγμα αυτό θα εξηγήσουμε πως γίνεται η κίνηση των φακέλων δυναμικά. Πατώντας το κουμπί με το βιβλίο ο επισκέπτης βλέπει κάποιους φακέλους τους οποίους και μπορεί να μετακινεί για να βλέπει το περιεχόμενό τους. Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε την μετακίνηση αυτή των φακέλων (αρχικά ήμασταν στο home μετά πατήσαμε το motorsport). Όταν ο χρήστης πατήσει κάποια άλλη κατηγορία η προηγούμενη πηγαίνει στη θέση της (μένει δεξιά αν ο φάκελος που επιλέχτηκε είναι πάνω από τον φάκελο που βλέπαμε ή αριστερά αν ο φάκελος που επιλέχτηκε είναι κάτω από τον φάκελο που βλέπαμε) :



Παρακάτω φαίνεται και ο κώδικας που πραγματοποιεί αυτή την σύνθετη κίνηση. Ο κώδικας αυτός έχει τοποθετηθεί στο πρώτο frame που βλέπουμε τους φακέλους.

```
function moveFolder(item:Number):void {
//1
    new Tween(this["section"+item], "x", Strong.easeOut, this["section"+item].x,
635, 3, true);
// 2
    var leftPosition = 0;//telikos proorismos
// 3 //We start i at 1
    for (var i=1; i<item; i++) {
        leftmove = new Tween(this["section"+i], "x", Strong.easeOut,
this["section"+i].x,leftPosition, 3, true);
        leftPosition += 58;//keno metaksi fakelon
    }
// 4
    var rightPosition = 635;
    for (i=item; i>=item && i<=5; i++) {
        rightmove = new Tween(this["section"+i], "x", Strong.easeOut,
this["section"+i].x,rightPosition, 3, true);
        rightPosition += 58;
    }
}
```


Επεξήγηση : 1.Απο ότι βλέπουμε η συνάρτηση "φέρνει" μαζί της και 1 αριθμό με όνομα item. Ο αριθμός αυτός είναι ο αριθμός του φακέλου (1 το home και πάει λέγοντας). Στο πρώτο tween λοιπόν ορίζουμε την αρχική θέση των φακέλων. 2.Δημιουργούμε μια μεταβλητή που θα καθορίζει την θέση που θα πρέπει να μετακινηθούν ή να παραμείνουν οι φάκελοι από την αριστερή μεριά. 3.Εδώ ελέγχουμε τον παραπάνω αριθμό (item) μέσα σε μια if. Στην ουσία δηλαδή του λέμε ότι όσο το i είναι μικρότερο από τον αριθμό του φακέλου που έγινε το κλικ μετακίνησε αυτούς (π.χ αν πατήθηκε το 3 να μετακινήσει το 1,2,3) σύμφωνα με την κίνηση που περιγράφεται στην επόμενη εντολή. Ο αριθμός leftPosition που αυξάνεται πάντα κατά 58 είναι το κενό που πρέπει να υπάρχει μεταξύ των φακέλων. 4.Το ίδιο σκεπτικό και εδώ με την διαφορά που εδώ ελέγχουμε τους φακέλους που υπάρχουν ή πρέπει να επιστρέψουν δεξιά.

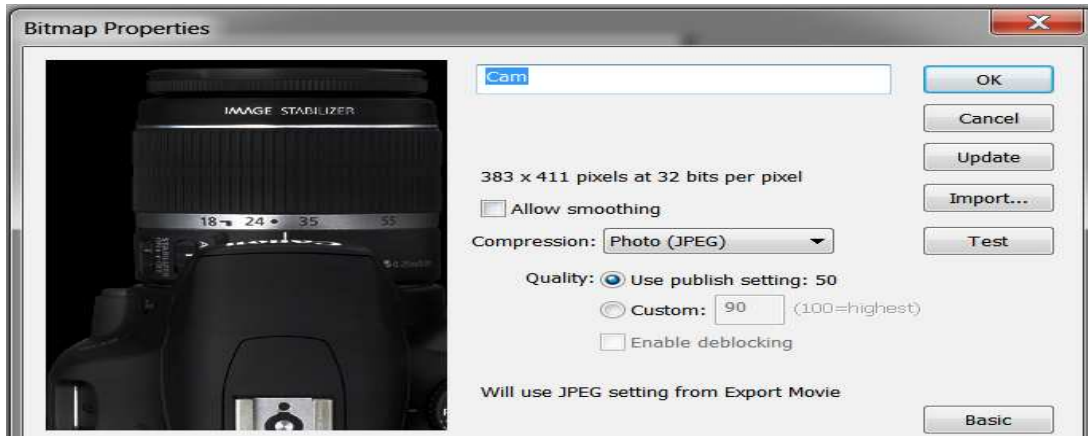
4.6 Μείωση μεγέθους swf αρχείων

Άλλο ένα σημαντικό συστατικό της επιτυχίας για την επιτυχία της σελίδας μας είναι να διατηρούμε το μέγεθος των αρχείων swf όσο μικρότερο γίνεται. Μπορεί να παρατηρείτε ότι αναφέρεται συνέχεια αυτό αλλά είναι όντως "ζωτικής σημασίας" για τη σελίδα. Πρέπει πάντα να γίνεται προσπάθεια για να διαδραματίζονται οι ταινίες όσο πιο "ελαφριά" γίνεται μειώνοντας και το bandwidth που απαιτείτε για να τα δούμε όλα αυτά. Οι τεχνικές που αξιοποιήσαμε για να πετύχουμε και αυτό το στόχο και συμβουλεύουμε να κάνετε και εσείς ήταν :

1) Αποφεύγεται να χρησιμοποιείτε Raster Graphics : Αναφερόμαστε στις γνωστές καταλήξεις αρχείων (BMP, JPEG,GIF) που χρησιμοποιούνται ευρέως από τους περισσότερους χρήστες. Τα αρχεία αυτά ορίζονται από μια σειρά από pixels παραταγμένα σε σειρές με χρώμα με τιμές χρώματος που εφαρμόζονται σε κάθε pixel ξεχωριστά. Τα Vector Graphics από την άλλη είναι μαθηματικές ακολουθίες σχημάτων και γραμμών που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή των γραφικών. Επειδή τα Vector Graphics δημιουργήθηκαν από αριθμούς και εξισώσεις, δίνουν την ιδιότητα στην εικόνα να είναι πλήρως κλιμακούμενη (να μπορείς να τη μεγαλώσεις να την μικρύνεις). Το θέμα είναι ότι επειδή τα Vector Graphics είναι απλά μαθηματικές πράξεις παράγουν γραφικά μικρότερου μεγέθους σε σύγκριση με τα Raster Graphics. Άρα μικραίνει και το τελικό αρχείο swf. Πολλοί είναι αυτοί που δεν έχουν υπόψη τους αυτή την λεπτομέρεια και κάνουνε το λάθος να χρησιμοποιούν τις δεξιότητές τους στο Photoshop και να "πετάνε" όλα αυτά τα Raster Graphics μέσα στο Flash.

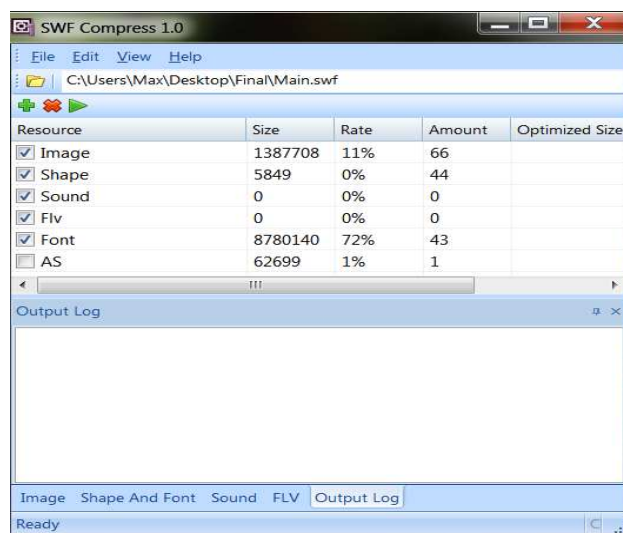
2) Συμπίεση των αρχείων swf αλλάζοντας την ποιότητα των JPEG εικόνων : Σε περίπτωση που κάνετε το λάθος και δεν χρησιμοποιήσατε την πρώτη συμβουλή κάτι μπορεί να γίνει ακόμα για να "σωθεί" όσο γίνεται η κατάσταση. Πατώντας CTRL + L βλέπουμε την βιβλιοθήκη μας. Βρίσκομαι την εικόνα που θέλουμε να

μειώσουμε το μέγεθος της και στις ιδιότητες της ξεμαρκάρουμε το "use imported JPEG data". Τώρα μπορείτε να αλλάξετε και να προσαρμόσετε την ποιότητα της εικόνας στα επίπεδα που θέλετε. Σκεπτόμενοι την ποιότητα και το μέγεθος αρχείου πρέπει να βρεθεί μια ισορροπία.



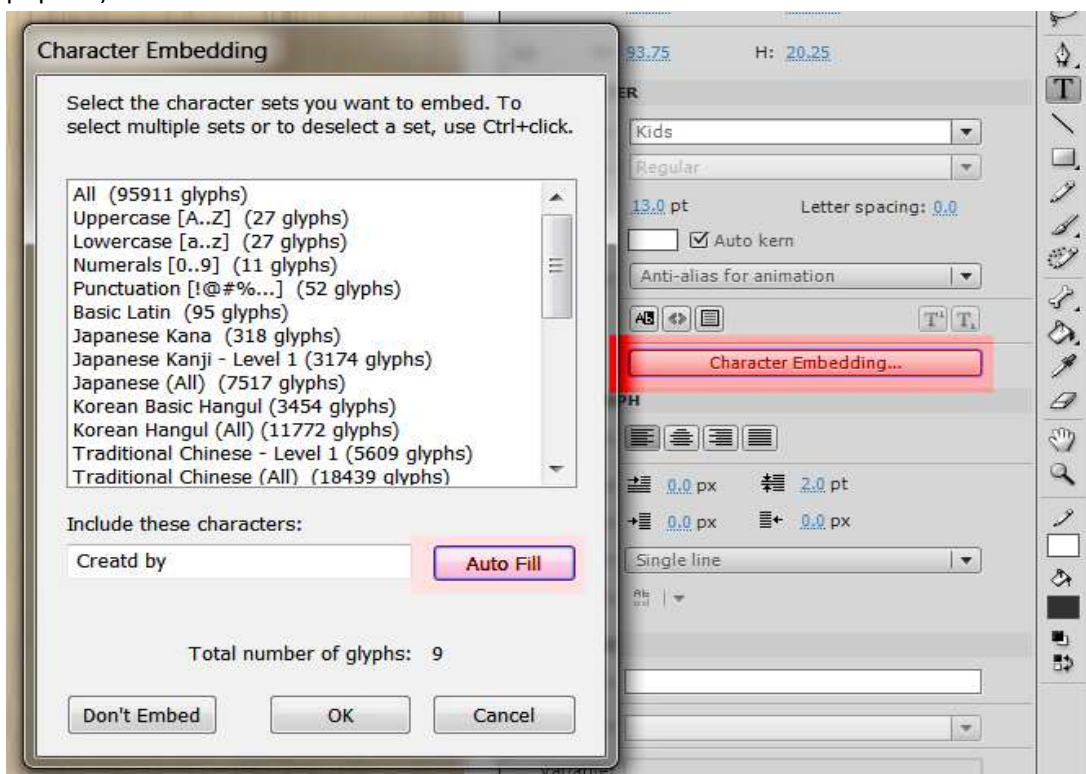
3) Βελτιστοποιήσετε τις εικόνες για να μειωθεί το μέγεθος του αρχείου : Από το μενού επιλέξτε Modify και από τις επιλογές μια από τις Smooth, Straighten και Optimize για να βελτιώσετε σχήματα και γραμμές. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εντολές αυτές ξανά και ξανά μέχρι να είστε ευχαριστημένοι από το μέγεθος του συμπιεσμένου αρχείου αλλά και της ποιότητας του. Ακόμα στο Modify υπάρχει και η εντολή Trace Bitmap που μετατρέπει την εικόνα σε Vector Graphic και κάνει καλή δουλειά. Συνήθως ένα GIF θα κάνει καλύτερη μετατροπή από ένα JPG αρχείο.

4) Χρησιμοποιήστε πρόγραμμα συμπίεσης αρχείων swf : Μετά από δοκιμή μερικών προγραμμάτων το πιο αξιόλογο κρίθηκε το Amageta SWF Compress v1.0. Η δουλειά που έκανε ? Συμπίεσε το αρχείο των φακέλων (main) και από 1942 Kb το συμπίεσε στα 1296 Kb (650 Kb είναι το 1/3 του συνολικού αρχείου). Και όλα αυτά χωρίς καμιά διαφορά για τα μάτια του θεατή της σελίδας. Παρακάτω φαίνεται η εικόνα μέσα από το πρόγραμμα έχοντας κάνει import το αρχείο των 1942 Kb.

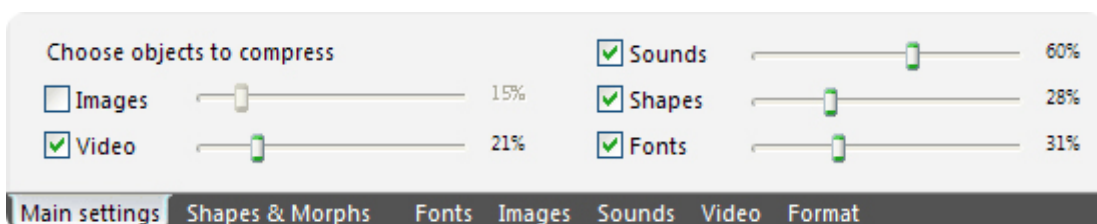


5) Βελτιστοποίηση ήχου : χρησιμοποιήστε MP3 τύπο αρχείου που είναι η πιο μικρή (σε μέγεθος) μορφή ήχου. Πηγαίνοντας πάλι στην βιβλιοθήκη αυτή την φορά ξεμαρκάρουμε το "use imported MP3 quality". Τώρα μπορείτε να αλλάξετε και το bit rate και την ποιότητα του ήχου κρατώντας την απόδοση του ήχου σε καλά επίπεδα.

6) Συμπίεση περιορίζοντας τις γραμματοσειρές και τα style τους : Χρησιμοποιώντας γραμματοσειρές σε μια σελίδα αυξάνουμε το μέγεθος της. Υπάρχει όμως κάτι που μπορούμε να κάνουμε ακόμα και εδώ για να μειώσουμε το μέγεθος του τελικού αρχείου. Έστω ότι χρησιμοποιούμε μια γραμματοσειρά που δεν την έχει το πλήθος των υπολοίπων. Για να μπορέσουν να την δουν θα πρέπει να την κάνουμε embed (ενσωματώσουμε) μέσα στο αρχείο μας. Το "κόλπο" που μπορούμε να κάνουμε για να μειώσουμε το μέγεθος του αρχείου είναι να κάνουμε embed μόνο τα γράμματα που χρειαζόμαστε και όχι όλοι την γραμματοσειρά (π.χ αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε την λέξη HOME μπορούμε να πάρουμε τα 4 γράμματα από την γραμματοσειρά). Για να το κάνουμε αυτό επιλέγουμε το κείμενο μας και στο Character Embedding επιλέγουμε Auto Fill. Έτσι αποθηκεύουμε μόνο τα απαιτούμενα γράμματα και μειώνουμε το τελικό μέγεθος.



7) Συμπίεση ήχων και βίντεο: Απλά συμπίεστε από το μενού τους ήχος και τα βίντεο που υπάρχουν στο αρχείο.

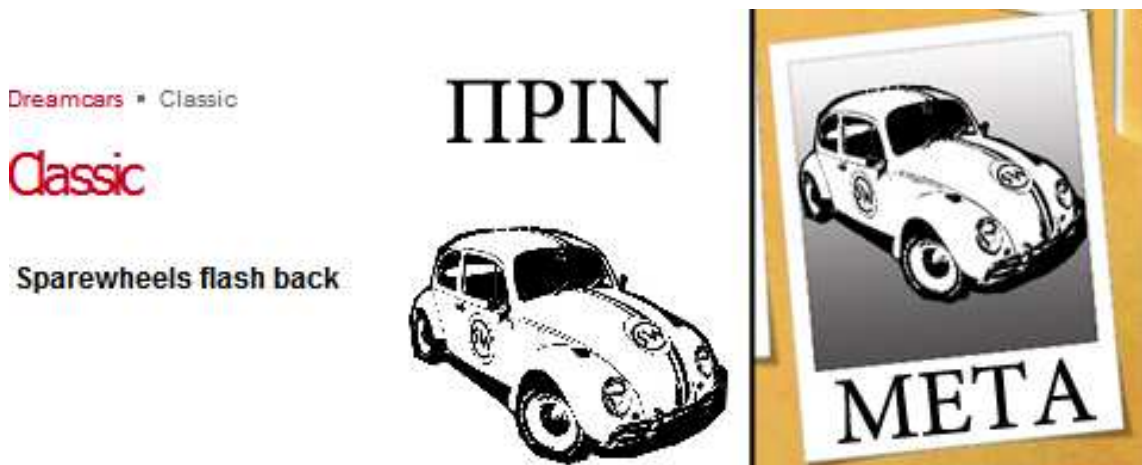


5. Ανάλυση δομής των External swf

5.1 Main swf

Το αρχείο αυτό περιλαμβάνει μαζί με το κεντρικό αρχείο την κύρια δομή του site καθώς περιέχει τις περισσότερες και σημαντικότερες πληροφορίες της σελίδας μας. Αυτό είναι το αρχείο που θα επεξεργάζονται τις περισσότερες φορές οι συντάκτες καθώς περιέχει και τα περισσότερα άρθρα. Αρχικά είχε ενσωματωθεί στο κεντρικό αρχείο αλλά λόγω της πολυπλοκότητας και του μεγέθους του αποκολλήθηκε από αυτό και λειτουργεί πλέον σαν εξωτερικό αρχείο. Δεν είναι τυχαίο μάλιστα ότι το μέγεθος ξεπερνά το μέγεθος του κεντρικού μας αρχείου (957 Kb το κεντρικό και 1294 Kb αυτό). Περιέχει πολλά moniclips , πάρα πολύ κώδικα και πολύπλοκες κινήσεις.

Η ιδέα ήταν να μπαίνει κάποιος στην σελίδα και να βλέπει κάποιους φακέλους που θα αποτελούσαν τις κατηγορίες της σελίδας μας. Αναζητώντας στους φακέλους αυτούς θα κατέληγε σε κάποιες φωτογραφίες ανά φάκελο που αποτελούν μια ενότητα από την κατηγορία του site (π.χ το μικρόφωνο στο opinion αντιπροσωπεύει το interviews). Κατά την σχεδίαση των φωτογραφιών χρησιμοποιήθηκε ένα κοινό πλαίσιο μέσα στο οποίο προβάλαμε κάποια σκίτσα που προΐδεάζουν τον θεατή για το τι ακολουθεί. Τα σκίτσα αυτά προσπαθήσαμε όσο ήταν δυνατόν να μην αλωθούν από τα σκίτσα της προηγούμενης σελίδας. Λόγω της κακής ποιότητας όμως των προηγούμενων σκίτσων δεν διασώθηκαν όλα , αυτά που σχεδιάστηκαν από την αρχή όμως έγινε προσπάθεια να διατηρήσουν το ύφος και την ταυτότητα της προηγούμενης εκδοχής τους όπως μπορείτε να διαπιστώσετε παρακάτω :



Όπως μπορείτε να παρατηρήσετε στην συγκεκριμένη εικόνα διατηρήθηκε και το παλιό sw για ιστορικούς λόγους μιας και αναφερόμαστε σε μια κατηγορία με ιστορικά κλασσικά αυτοκίνητα.

Και εδώ μια φωτογραφία που δημιουργήθηκε από την αρχή :



Στο αρχείο Main αποτελεί σημαντικό κομμάτι τι σελίδας μας καθώς περιέχει και τα περισσότερα άρθρα. Παρακάτω μπορείτε να δείτε τις κατηγορίες και τις ενότητες τους όπως αυτές υπάρχουν στην σελίδα μας :

1. Home
2. Review
 - Test Drive
 - Test Ride
 - Dreamcars
 - Classic cars
3. Motorsport
 - Wrc
 - Moto Gp
 - F1
4. Technology
 - Technical

- Engineering

5. Opinions

- Driving
- Co Driving
- Interviews
- Womens Corner
- Aviation

Ορίστε και η κατηγορίες με τις ενότητες σε εικόνες :




Και εδώ παραθέτω μια κατηγορία από το προηγούμενο site :

Opinions

Opinions


Driving

Sparewheels love to drive




Co Driving

Sparewheels through co-driver's view




Woman's Corner

Sparewheels feminine side




Aviation

Sparewheels taking off



Interviews

Sparewheels needs answers



Για την κατασκευή του συγκεκριμένου αρχείου μπορώ να πω ότι χρειάστηκε ο περισσότερος χρόνος και η μεγαλύτερη προσοχή γιατί αυτό προοριζόταν να είναι το αρχείο που θα απασχολεί τον χρήστη περισσότερο από τα άλλα με την θεματολογία του. Το αρχείο αυτό δουλεύει ως εξής : όταν κάποιος διαλέξει την κατηγορία που θέλει βλέπει τις φωτογραφίες που έχουμε προαναφερθεί. Για να μπορέσει να δει ο επισκέπτης τα άρθρα κάθε ενότητας το μόνο που πρέπει να κάνει είναι να κλικάρει στην φωτογραφία της ενότητας. Αφού το κάνει αυτό η φωτογραφία θα "αναποδογυρίσει" και θα έρθει πιο κοντά μας. Βλέποντας την πίσω μεριά βλέπουμε και τα άρθρα γραμμένα στην πίσω μεριά της φωτογραφίας και επιλέγουμε τον τίτλο του άρθρου που θέλουμε να διαβάσουμε. Μετά την ολοκλήρωση του διαβάσματος ή εάν θέλουμε να επιστρέψουμε πάλι στην κατηγορία πρέπει να επιστρέψουμε την φωτογραφία στην θέση της πατώντας το μαύρο βελάκι κάτω αριστερά. Μετά επιλέγουμε άλλη ενότητα ή αλλάζουμε κατηγορία. Τέλος αξίζει να σημειωθεί ότι πίσω από κάθε φωτογραφία υπάρχει ένα Scrollbar για να χωρέσουν όλα τα άρθρα. Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε είναι πρωτότυπη καθώς μετά από αναζήτηση πολλών ημερών δεν βρέθηκε λύση μέχρι που ήρθε η "επιφώτση". Παρακάτω μπορείτε να δείτε μια φωτογραφία αφού έχει σηκωθεί.

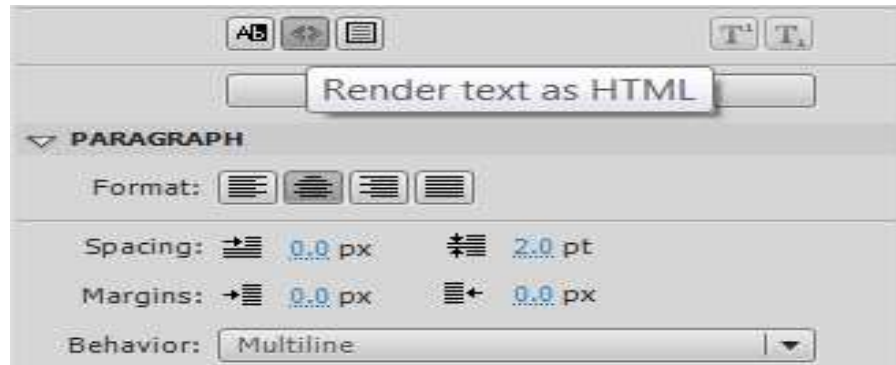


Για να έχουμε βέβαια αυτό το εντυπωσιακό αποτέλεσμα δεν χρησιμοποιήθηκε καθόλου σχεδίαση παρά μόνο κώδικας. Παρακάτω υπάρχει απόσπασμα του κώδικα από μια φωτογραφία. Το μόνο που αλλάζει σε σχέση με τις άλλες είναι η θέση που καταλήγει η εικόνα και το πόσο κοντά την βλέπουμε προς εμάς (πόσο ποιο μεγάλη την βλέπουμε δηλαδή αναποδογυρισμένη). Πριν αρχίσουμε όμως να αναλύσουμε τον κώδικα πρέπει να κατανοήσουμε την δομή της φωτογραφίας. Έχουμε και λέμε :

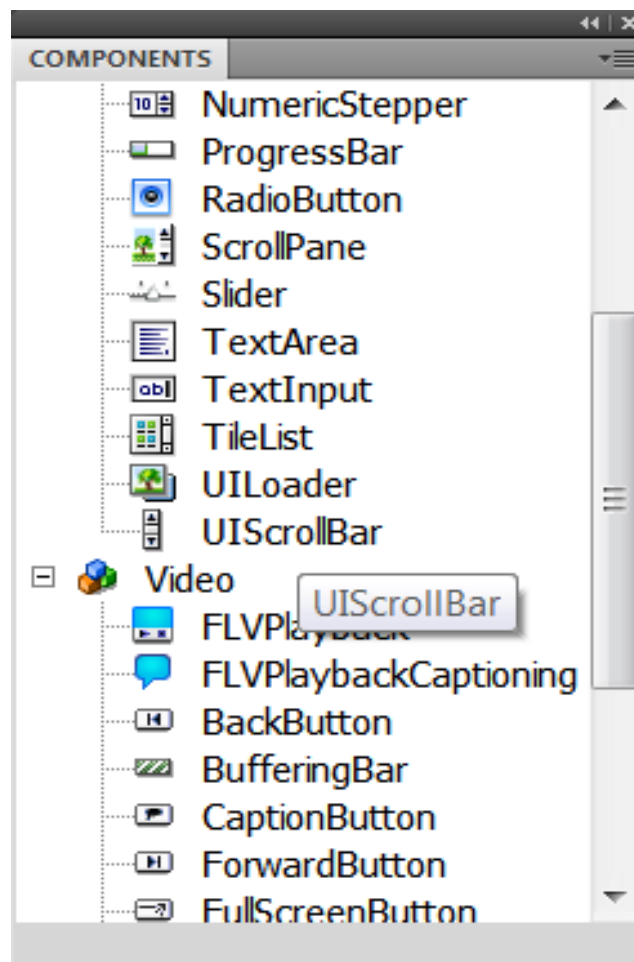
1. Βάζουμε στο σκηνικό την όψη της φωτογραφίας από μπροστά και την κάνουμε convert σε movieclip και το ονομάζουμε π.χ driving
2. Μέσα στο movieclip driving κάνουμε πάλι την εικόνα movieclip και το ονομάζουμε π.χ drivingfront
3. Μέσα στο movieclip driving κάνουμε ένα καινούργιο Layer στο οποίο βάζουμε από πάνω την πίσω μεριά της φωτογραφίας και την προσαρμόζουμε να ταιριάζει απόλυτα με την όψη της φωτογραφίας. Αφού την ταιριάξαμε μετατρέπουμε και αυτή την εικόνα σε movieclip και το ονομάζουμε π.χ drivingback
4. Μέσα στο movieclip drivingback βάζουμε και την εικόνα το backButton (μαύρο βελάκι) και το κάνουμε και αυτό movieclip δίνοντας του το όνομα drivingbackbutton.
5. Τέλος μέσα στο movieclip drivingback προσθέτουμε και ένα dynamic Text στο οποίο προσαρμόζουμε από τα component ένα scrollbar.

Αναλυτικά θα αναφερθούμε όμως για το ποιος φτιάχτηκε η επιλογή των Links στο dynamic Text με το scrollbar καθώς όπως αναφέρθηκε και πριν μετά από αρκετή αναζήτηση στο διαδίκτυο δεν βρισκόταν λύση. Η λύση που χρησιμοποιήσαμε ενδέχεται να μην είναι και η πιο σωστή αλλά δουλεύει μια χαρά , και είναι και πάρα πολύ εύκολο μετά για τους διαχειριστές της σελίδας να προσθέσουν άρθρα. Η διαδικασία λοιπόν για την δημιουργία του dynamic Text με το scrollbar είναι η εξής :

1. Δημιουργία dynamic Text box μέσα στο movieclip της πίσω σελίδας (π.χ drivingback).
2. Από τις ιδιότητες του dynamic Text box επιλέγω behavior Multiline και από τα εικονίδια απεπιλέγω το 1o(selectable text) και επιλέγω το 2ο (Render as Html).

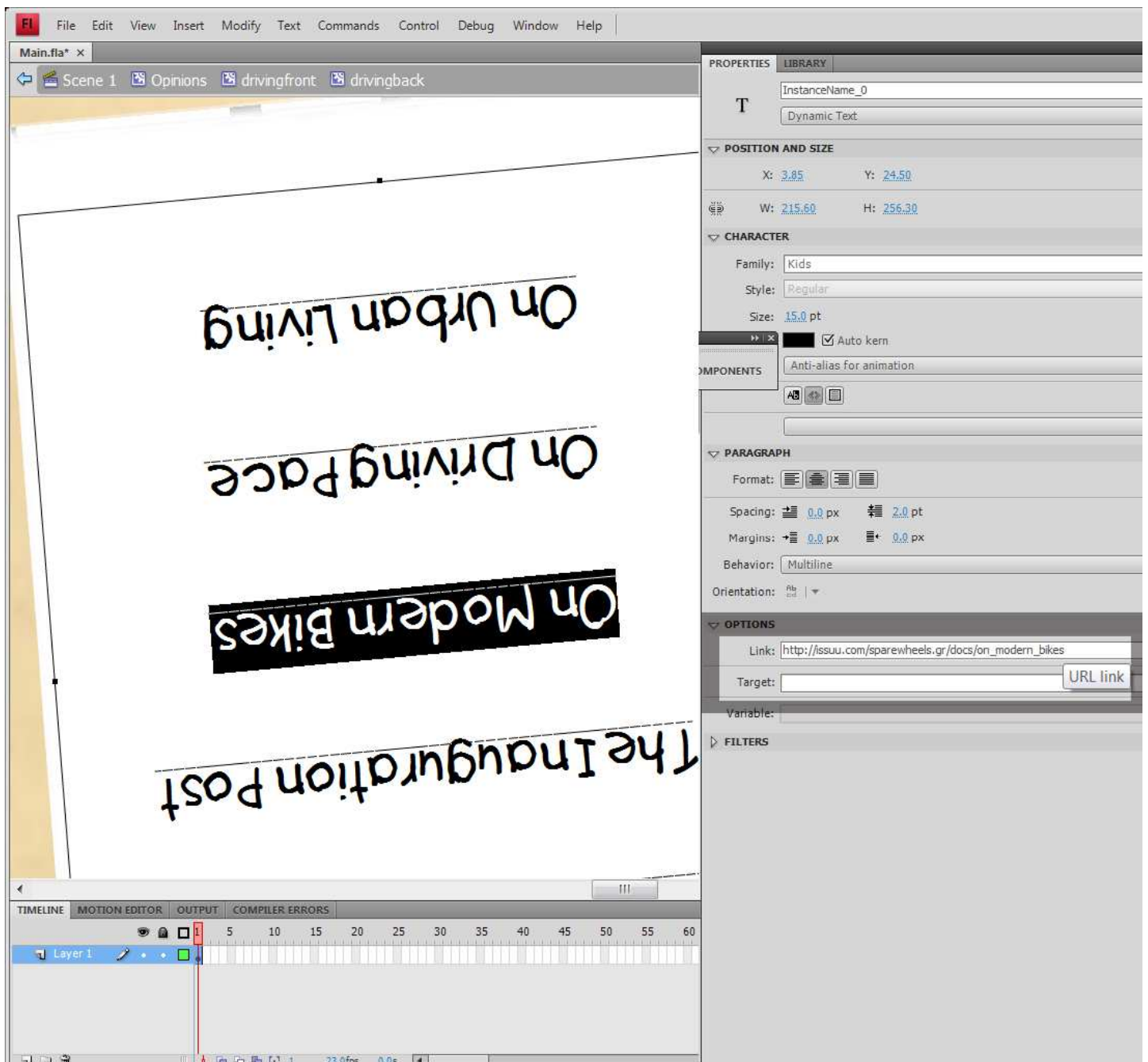


3. Πατώντας CTRL + F7 ανοίγει η βιβλιοθήκη με τα Components του Flash. Από εκεί βρίσκω το UIScrollbar και το "πετάω" πάνω στην εικόνα με την πίσω όψη της φωτογραφίας (ενώ βρίσκομαι πάντα μέσα στο movieclip drivingback).



4. Το μόνο που μένει τώρα είναι να μπούμε μέσα στην περιοχή του dynamic Text box και να προσθέσουμε ότι κείμενο θέλουμε να εμφανίζεται στην πίσω όψη της φωτογραφίας (τους τίτλους των άρθρων δηλαδή). Αφού προσθέσουμε τους τίτλους των άρθρων απλά επιλέγουμε έναν έναν τον τίτλο και πάμε στις ιδιότητες του dynamic Text box και στο πεδίο Links προσθέτουμε το URL από την σελίδα που έχουμε ανεβάσει το άρθρο (στο Issue , μπορείτε να διαβάσετε λεπτομερώς πως λειτουργεί στα επόμενα κεφάλαια που μιλάνε για την

δημοσίευση των άρθρων).Αφού βάλουμε στο Links το URL απλά βάζουμε τον κέρσορα στο τέλος της γραμματοσειράς του τίτλου και απλά πατάμε το αριστερό κλικ. Αυτό ήταν , ο κάθε τίτλος έχει το δικό του URL με την χρήση ενός μόνο dynamic Text box. Έτσι αποφύγαμε την πολυπλοκότητα της διαχείρισης μετά το φτιάξιμο της σελίδας καθώς οι διαχειριστές θα έπρεπε για κάθε άρθρο (άρα και URL) να φτιάχνουν ξεχωριστά ένα αντικείμενο και στο Links να προσθέτουν το URL. Με την λύση αυτή όμως οι διαχειριστές δεν χρειάζεται να μάθουν πώς γίνεται η δημιουργία αντικειμένων και επιπρόσθετος δεν επιβαρύνουμε την σελίδα μας με παραπάνω αντικείμενα.



Αυτά όσο αναφορά τις γραμματοσειρές με τα άρθρα και το πώς αυτά δουλεύουν. Θα πρέπει όμως να αναλύσουμε και μια άλλη πτυχή της σελίδας που είναι μοναδική και δεν υπάρχει σε κάποια άλλη ενότητα. Μιλώ φυσικά για την τρισδιάστατη κίνηση της εικόνας όταν ο χρήστης την επιλέξει και καταφέρνει να δει την πίσω μεριά. Παρακάτω υπάρχει απόσπασμα του κώδικα από μια φωτογραφία. Το μόνο που αλλάζει σε σχέση με τις άλλες είναι η θέση που καταλήγει η εικόνα και το πόσο κοντά την βλέπουμε προς εμάς (πόσο ποιο μεγάλη την βλέπουμε δηλαδή αναποδογυρισμένη). Το παράδειγμα θα γίνει με τον κώδικα της φωτογραφίας driving:

```
// 1
driving.drivingback.drivingbackbutton.buttonMode=true;

driving.drivingfront.buttonMode=true;

// 2
var drivingX=driving.x;
var drivingY=driving.y;
var drivingScaleX=driving.scaleX;
var drivingScaleY=driving.scaleY;
var drivingRotation=driving.rotation;
var drivingSX:Tween;
var drivingSY:Tween;
var drivingR:Tween;
var drivingXT:Tween;
var drivingYT:Tween;
var drivingRX:Tween;
var drivingRY:Tween;

// 3
driving.drivingfront.addEventListener(MouseEvent.CLICK, drivingOver);

function drivingOver(e:Event):void {
```



```

        addChild(driving);

//4
aviation.aviationfront.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, aviationOver);
womens_corner.womens_cornerfront.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,
womens_cornerOver);

interview.interviewfront.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, interviewOver);
co_driving.co_drivingfront.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, co_drivingOver);

//5
        drivingSX                =                new
Tween(driving,"scaleX",Regular.easeInOut,drivingScaleX,1.6,1,true);
        drivingSY                =                new
Tween(driving,"scaleY",Regular.easeInOut,drivingScaleY,1.6,1,true);

//6
        drivingR                =                new
Tween(driving,"rotation",Regular.easeInOut,drivingRotation,10,1,true);

//7
        drivingXT                =                new
Tween(driving,"x",Regular.easeInOut,drivingX,stage.stageWidth/3.5,1,true);
        drivingYT                =                new
Tween(driving,"y",Regular.easeInOut,drivingY,stage.stageHeight/1.5,1,true);

//8
        drivingRY                =                new
Tween(driving,"rotationY",Regular.easeInOut,driving.rotationY,180,1,true);
        drivingRX                =                new
Tween(driving,"rotationX",Regular.easeInOut,driving.rotationX,180,1,true);
}

```

```

//9
driving.drivingback.drivingbackbutton.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
drivingBack);

function drivingBack(e:Event):void {

//10
aviation.aviationfront.addEventListener(MouseEvent.CLICK, aviationOver);

womens_corner.womens_cornerfront.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
womens_cornerOver);

interview.interviewfront.addEventListener(MouseEvent.CLICK, interviewOver);

co_driving.co_drivingfront.addEventListener(MouseEvent.CLICK, co_drivingOver);

//11
drivingSX = new Tween(driving,"scaleX",Regular.easeInOut,driving.scaleX,drivingScaleX,1,true);
drivingSY = new Tween(driving,"scaleY",Regular.easeInOut,driving.scaleY,drivingScaleY,1,true);
drivingR = new Tween(driving,"rotation",Regular.easeInOut,driving.rotation,drivingRotation,1,true);
drivingXT = new Tween(driving,"x",Regular.easeInOut,driving.x,drivingX,1,true);
drivingYT = new Tween(driving,"y",Regular.easeInOut,driving.y,drivingY,1,true);
drivingRY = new Tween(driving,"rotationY",Regular.easeInOut,driving.rotationY,360,1,true);
drivingRX = new Tween(driving,"rotationX",Regular.easeInOut,driving.rotationX,360,1,true);
}

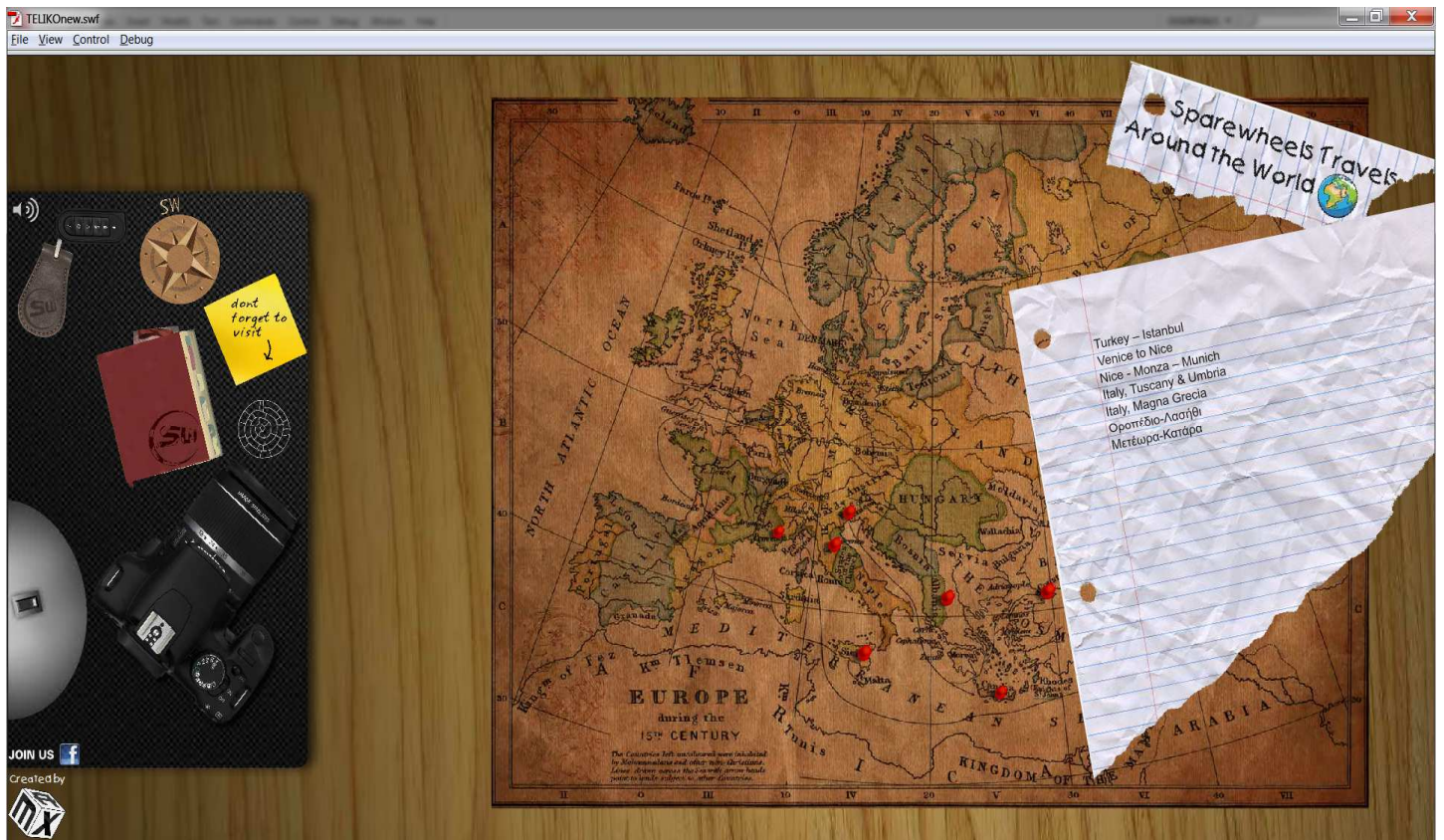
```

Επεξήγηση : 1.Θέτουμε τα κουμπιά `drivingbackbutton` και `drivingfront` (το βελάκι που επιστρέφει την φωτογραφία στην θέση της και την ίδια την φωτογραφία) σε `buttonMode=true` (για να φαίνεται το χεράκι όταν πας πάνω τους). 2. Στο σημείο αυτό ορίζω μεταβλητές για την κίνηση (εξηγήσαμε πριν το πρόβλημα με τον `garbage collector`) και μεταβλητές που θα αποθηκευτούν εκεί οι συντεταγμένες η περιστροφή αλλά και το μέγεθος της φωτογραφίας για να μπορεί να επιστρέψει σωστά στην θέση της. 3.Βάζουμε έναν `actionListener` να ακούσει το `click` που θα γίνει στην φωτογραφία. Όταν γίνει αυτό θα μπει στην συνάρτηση που υπάρχει στην επόμενη γραμμή. 4.Εδώ αφαιρούμε τους `actionListeners` των άλλων φωτογραφιών για να μην μπορεί να τις επιλέξει ο χρήστης όσο η φωτογραφία είναι γυρισμένη από την πίσω μεριά. Στην ουσία αναγκάζουμε τον χρήστη να "κατεβάσει" την φωτογραφία για να δει κάποια άλλη. 5. Εδώ δημιουργώ 2 κινήσεις για να μεγαλώσει η φωτογραφία όταν γυρίσει και να δώσει την ψευδαίσθηση ότι την φέρνει πιο κοντά στον θεατή. Για να το πετύχουμε αυτό κάνουμε μεγαλύτερες τις συντεταγμένες και στους 2 άξονες. 6.Εδώ θέτω την τιμή της περιστροφής της φωτογραφίας (την περιστροφή που μπορούμε να κάνουμε στις 2 διαστάσεις). 7.Εδώ θέτουμε την θέση που θα πάρει η φωτογραφία στο μήκος και στο πλάτος της σκηνής (x,y). 8. Εδώ πάλι δημιουργώ 2 κινήσεις αλλά αυτή τη φορά εστιάζω στην περιστροφή της φωτογραφίας. Έτσι σε συνδυασμό με το `scale` που κάναμε πριν δίνονται στον θεατή την ψευδαίσθηση ότι η φωτογραφία κάνει `flip` (αναποδογυρίζει). 9.Βλέπουμε τον `actionListener` και την συνάρτηση που αυτός καλεί όταν πατηθεί το βελάκι στην πίσω μεριά της φωτογραφίας. 10.Ενεργοποιώ πάλι τους `actionListener` για να μπορούν πλέον να πατηθούν (αφού επέστρεψε η φωτογραφία στην αρχική της θέση). 11.Τέλος γίνονται οι ίδιες κινήσεις με πριν με την διαφορά ότι χρησιμοποιούμε τις μεταβλητές όπου αποθηκεύσαμε τις αρχικές συντεταγμένες της φωτογραφίας για να την επιστρέψουμε εκεί ακριβώς που βρισκόταν και πριν. Οι υπόλοιπες τεχνικές που χρησιμοποιούνται στο συγκεκριμένο αρχείο έχουν χρησιμοποιηθεί και αλλού για αυτό και δεν γίνεται περαιτέρω ανάλυση του κώδικα.

5.2 Travel swf

Η κατηγορία `Travel` είναι η μόνη κατηγορία από την "Ομάδα υλικού" που περιέχει άρθρα. Μπήκε υπό εξαίρεση σε αυτή την ομάδα καθώς αρέσει πολύ η ιδέα του `animation` με τον χάρτη και τα κομμάτια χαρτί με τις πινέζες να συμπληρώνουν το σκηνικό. Από εδώ και στο εξής θα μιλάμε συχνά για `animation` το αποτέλεσμα του οποίου δεν μπορεί να αποτυπωθεί με μια εικόνα για αυτό θα πρότεινα να τα παρατηρήσετε απευθείας από την σελίδα . Η ιδέα εδώ ήταν η ύπαρξη μιας πυξίδας στο σκηνικό η οποία κατά την επιλογή του χρήστη θα "δείχνει" στο `sw` (`SouthWest - SpareWheels`). Ταυτόχρονα κινείται το πίσω σκηνικό και μας "ταξιδεύει" στον χάρτη όποιο εμφανίζεται και το `animation` που αναφέρθηκε παραπάνω

Παρακάτω θα δούμε την τελική εικόνα που θα δει ο χρήστης όταν πατήσει στην πιξίδα (στην εικόνα μπορείτε να παρατηρήσετε και τον σχηματισμό του sw στην πιξίδα) :



Για να γίνουν όλα αυτά πίσω από το σκηνικό τρέχει κάποιος κώδικας που κάνει τη δουλειά του χωρίς να φαίνεται τίποτα. Μέρος του κώδικα αυτού μπορείτε να δείτε παρακάτω :

```
function ckicked(evt:MouseEvent):void {  
    var textname:String = evt.target.name;  
  
    if (textname == "nice" || textname == "nicip"){  
        navigateToURL(new  
        URLRequest("http://issuu.com/sparewheels.gr/docs/ford_mustang_convertible_4.2_v6  
        /1?mode=a_p"));  
    }  
  
    else if (textname == "instanbul" || textname == "instanbulp"){
```

```
        navigateToURL(new
        URLRequest("http://issuu.com/sparewheels.gr/docs/ford_mustang_convertible_4.2_v6
        /1?mode=a_p"));
    }
```

Επεξήγηση : Υπάρχουν `actionListeners` στον κώδικα για την γραμματοσειρά κάθε ταξιδιού και για τις πινέζες (π.χ `instanbull` για την γραμματοσειρά και `instanbulp` για την πινέζα - αυτό γίνεται σε όλες τις γραμματοσειρές-πινέζες). Όλοι οι `actionListeners` όμως "ακούν" μια συνάρτηση (την `clicked`). Εκεί τώρα πρώτα αποθηκεύω το όνομα του αντικειμένου που κάλεσε την συνάρτηση σε μια μεταβλητή τύπου `String` και μετά με μια `If` συγκρίνω την μεταβλητή με τα ονόματα των αντικειμένων (οι 2 κάθετοι `||` είναι ο έλεγχος `OR`).

Τέλος παραθέτω μια εικόνα της κατηγορίας `Travel` πριν την ανανέωση της σελίδας :



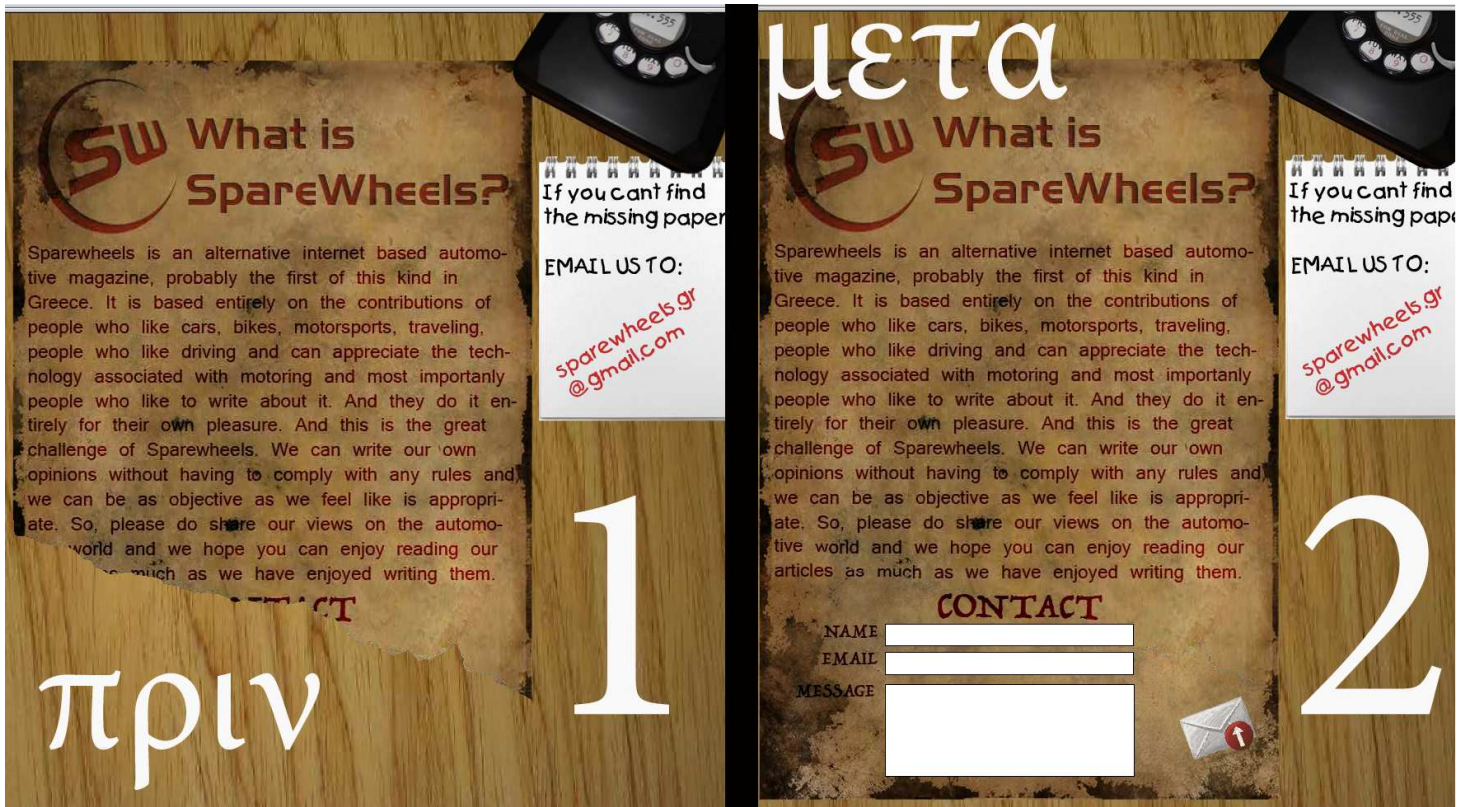
5.3 Contact swf

Στο αρχείο αυτό περιέχονται δεδομένα για την σελίδα και τον λόγο ύπαρξης της (είναι το αντίστοιχο `About us` της προηγούμενης σελίδας) καθώς και τα στοιχεία επικοινωνίας της σελίδας. Ακόμα στο κομμάτι αυτό της σελίδας περιέχετε και μια "έκπληξη". Μεταξύ όλων των γραφικών που βλέπει ο θεατής στην σελίδα όταν φορτωθεί αυτό το αρχείο βλέπει και ένα τηλέφωνο. Αν ο χρήστης εσκεμμένα ή μη πάει πάνω του το τηλέφωνο κουδουνίζει. Αν ο επισκέπτης κάνει κλικ στο τηλέφωνο θα εμφανιστεί ένα κομμάτι σελίδας που συμπληρώνει μια ήδη κομμένη σελίδα που

υπήρχε στην σκηνή. Η σελίδα που εμφανίστηκε περιέχει μια φόρμα επικοινωνίας με 3 πεδία :

- Name
- Email
- Message

Ορίστε μια φωτογραφία για να δείτε για τι ακριβώς μιλάμε :



Ο χρήστης αφού συμπληρώσει τα στοιχεία του και το μήνυμα που θέλει να στείλει στους διαχειριστές τις σελίδας πατάει στο φάκελο που βρίσκεται δίπλα ακριβώς και τότε στέλνεται το μήνυμα και καθαρίζει η φόρμα επικοινωνίας. Από την μεριά των διαχειριστών τώρα αφού ο επισκέπτης στείλει το mail πρέπει να τους το εμφανίσει στο inbox του mail sparewheels.gr@gmail.com. Ορίσαμε μέσω κώδικα το θέμα που θα εμφανίζεται να γράφει From Sparewheels για να αντιλαμβάνεται ο διαχειριστής ότι αυτό το mail ήρθε από την φόρμα επικοινωνίας της σελίδας. Όλα αυτά γίνονται με την χρήση του παρακάτω κώδικα :

```

stop();

send_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sendData);

function sendData(evtObj:MouseEvent):void{

    var theEmail:URLRequest = new
    URLRequest("mailto:sparewheels.gr@gmail.com?from="+email_txt.text+"&subject=From
    Sparewheels&body="+message_txt.text+" from:"+name_txt.text+"
    email:"+email_txt.text);

    navigateToURL(theEmail);

    email_txt.text=""

    name_txt.text=""

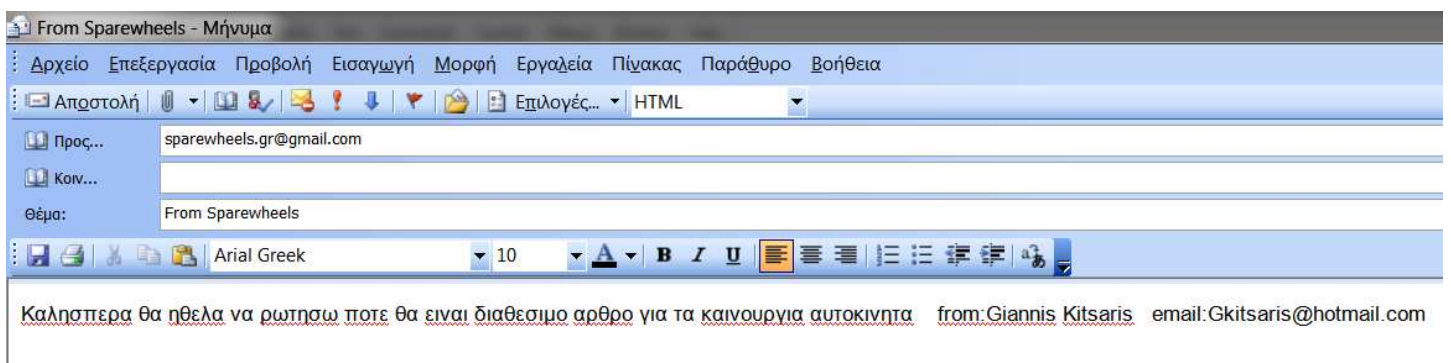
    message_txt.text=""

}

```

Επεξήγηση : Η εντολή με το URLRequest περιέχει όλα αυτά τα στοιχεία που περιγράψαμε παραπάνω (το mail που θέλουμε να στείλουμε το μήνυμα , το θέμα του κ.α). Για να δείτε πως δουλεύει πιο αναλυτικά παρατηρήστε την επόμενη φωτογραφία (τα ονόματα που χρησιμοποιήθηκαν είναι τυχαία).

Παραθέτω μια εικόνα με τα στοιχεία πριν και μετά την αποστολή :



Τέλος θα πρέπει να παρουσιάσουμε την εικόνα του About us από την προηγούμενη έκδοση της σελίδας :

About us

About us

Sparewheels is an alternative internet based automotive magazine, probably the first of this kind in Greece. It is based entirely on the contributions of people who like cars, bikes, motorsports, traveling, people who like driving and can appreciate the technology associated with motoring and most importantly people who like to write about it. And they do it entirely for their own pleasure. And this is the great challenge of Sparewheels. We can write our own opinions without having to comply with any rules and we can be as objective as we feel like is appropriate. So, please do share our views on the automotive world and we hope you can enjoy reading our articles as much as we have enjoyed writing them.

5.4 Links swf

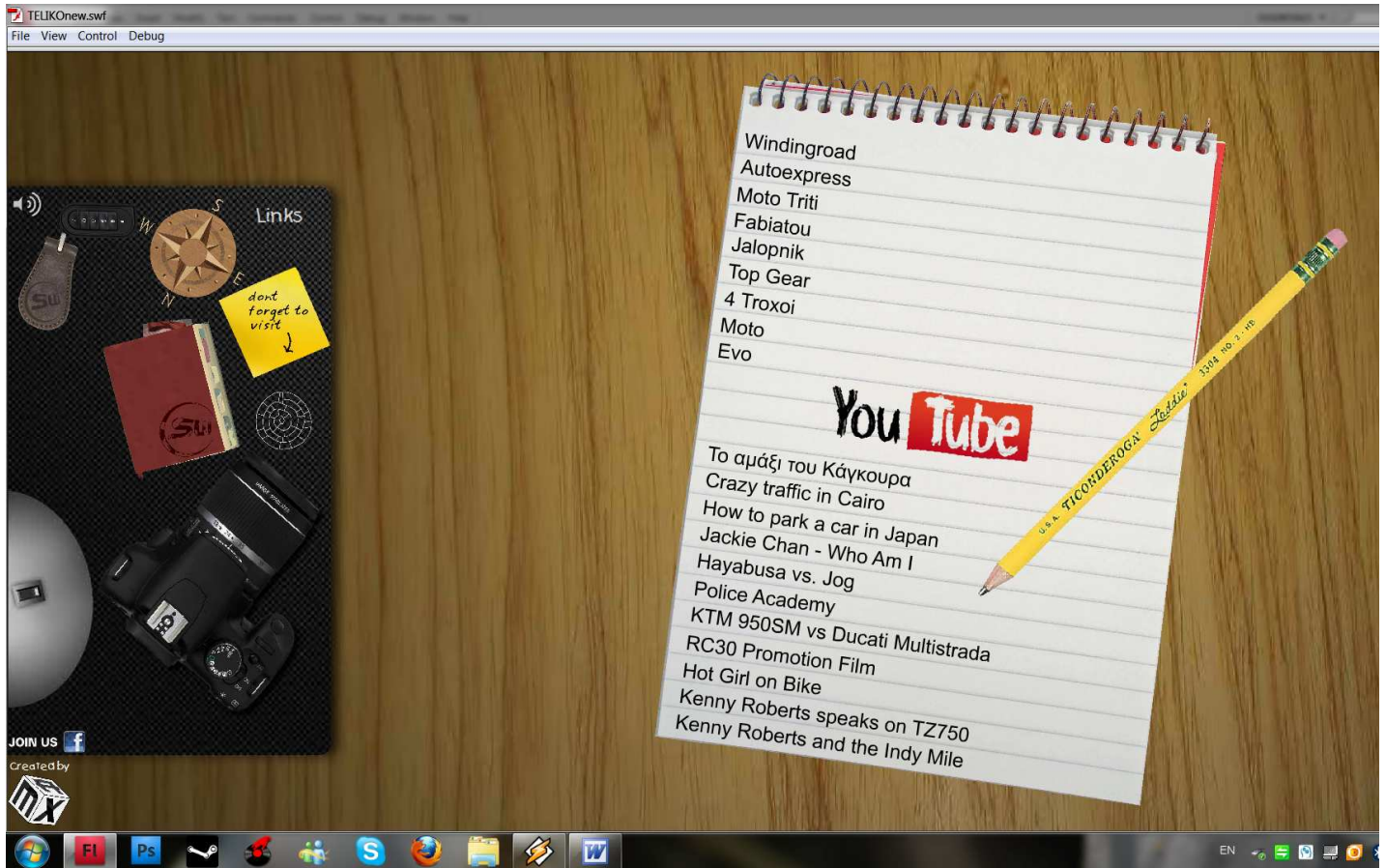
Ίσως το πιο απλό από τα υπόλοιπα αρχεία το Links δεν έχει κάποια ιδιαίτερη τεχνική στην δομή του. Κατασκευασμένο από απλές μεθόδους χρήσης του flash και με ελάχιστο κώδικα. Βασικά ο μόνος κώδικας που υπάρχει είναι ένα stop(); για να μπορούμε να βλέπουμε το τελευταίο frame του αρχείου. Παρόλα αυτά το αρχείο περιέχει σημαντικές πληροφορίες για τον αναγνώστη παραπέμποντας τον σε σελίδες που αγαπάμε και εμπιστευόμαστε αλλά και με ξεχωριστά links από το Youtube που ενημερώνουν αλλά και ψυχαγωγούν τον θεατή.

Η ιδέα ήταν να υπάρχει μέσα στη σελίδα και ένα σημειωματάριο όπου οι συντάκτες της σελίδας θα "σημείωναν" τις πιο σημαντικές σελίδες για να μην ξεχάσουν να τις επισκεφτούν ξανά (εξού και το κουμπί για το Links που δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα sticky note που πάνω του αναγράφεται η λέξη don't forget to visit). Έτσι και έγινε , για αυτό πατώντας το sticky note εμφανίζεται ένα σημειωματάριο που πάνω του έχει κάποια Links. Με animation (μια από τις σπάνιες φορές που χρησιμοποιείτε το timeline) εμφανίζεται και ένα μολύβι με το οποίο "γράφτηκαν" τα Links αυτά.

Παρακάτω μπορείτε να δείτε το κουμπί που θα ενεργοποιήσει την κίνηση για το Links αλλά και το αρχείο όταν φορτωθεί και το τελευταίο του frame :



Και το αρχείο αφού φορτωθεί :



Και τώρα μπορούμε να δούμε μια εικόνα πριν την ανανέωση της σελίδας :

Links

Links

Sparewheels connecting people

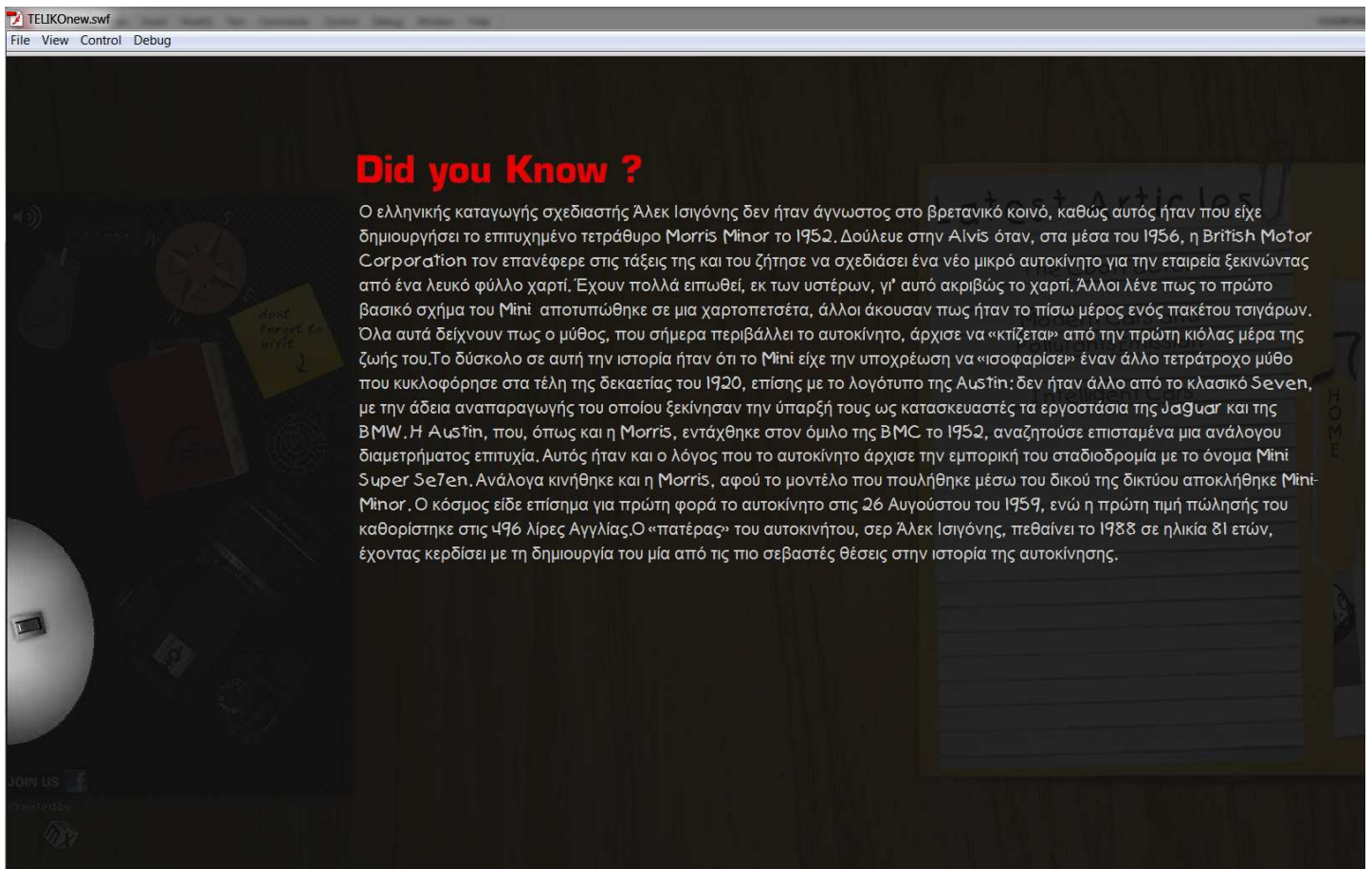
< href="http://..." >



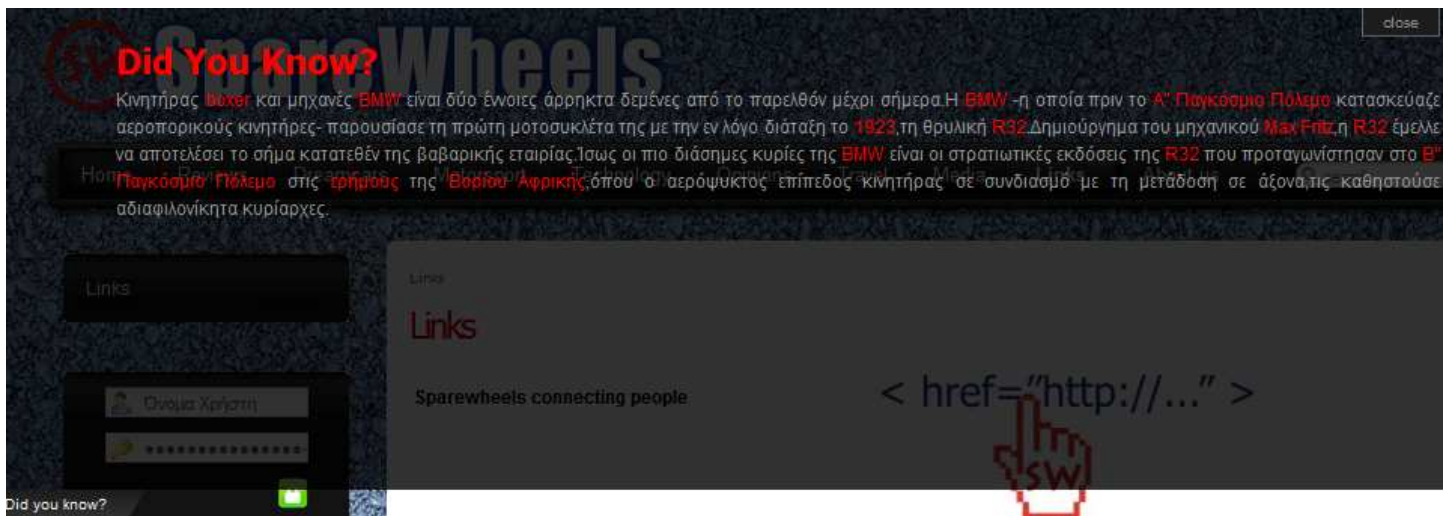
www.4troxoi.gr	www.topgear.gr
www.topgear.com	www.motomag.gr
www.evo.co.uk	www.autoexpress.co.uk
www.quattroruote.it	www.autotriti.gr
www.mototriti.gr	www.fariatou.com
www.windingroad.com	Jalopnik
Infinitesimal-superior	

5.5 Light swf

Άλλο ένα αρχείο απλό που δεν χρειάστηκε κάποια ιδιαίτερη τεχνογνωσία για την δημιουργία του. Η χρήση του όταν σκεφτήκαμε την κατασκευή του δεν ήταν σαφής αλλά γρήγορα που αποφασίσαμε πως μπορεί να αξιοποιηθεί. Στο προηγούμενο site υπήρχε εγκατεστημένο ένα plug in (πρόσθετο) που εμφανιζόταν στο home με ωραίο εφέ και έγραφε "did you know?". Αν το πατούσες έβλεπες να αναδύεται ένα παράθυρο που σου έδινε πληροφορίες ιστορικών γεγονότων και αναδρομών. Επιλέξαμε λοιπόν το Light να κάνει την ίδια ακριβώς δουλειά, να "φωτίζει" με γνώσεις τον αναγνώστη της σελίδας μας φέρνοντας του στο φως ιστορίες και γεγονότα που πιθανόν να μην γνωρίζει. Έτσι λοιπόν αν δείτε το μενού με τα κουμπιά στην σελίδα μας πατώντας τον διακόπτη του πορτατίφ θα δείτε το ίδιο ακριβώς πράγμα, να σβήνουν τα φώτα και να εμφανίζεται μόνο η πληροφορία. Παρόλα αυτά για να δώσουμε ένα τόνο ρεαλισμό λέγοντας ότι σβήνουν τα φώτα το εννοούμε. Δηλαδή υπάρχει εξέλιξη πίσω στο σκηνικό (π.χ αν βλέπαμε το δίσκο και πατήσαμε το πορτατίφ ο δίσκος θα συνεχίσει να κινείται στο "σκοτάδι"). Τέλος αν πατήσουμε πάλι τον διακόπτη απλά εμφανίζεται το σκηνικό όπως το αφήσαμε πριν. Το τι γίνεται όταν σβήσουμε τα φώτα μπορείτε να δείτε παρακάτω :



Και ένα screenshot από την παλιά σελίδα :



Το μόνο αξιοσημείωτο σε θέμα κώδικα (κάτι καινούργιο που να μην έχει ξαναχρησιμοποιηθεί) είναι η χρήση ενός random generator για την τυχαία εμφάνιση των ιστοριών. Θέλαμε όταν ο χρήστης ξαναπατά το κουμπί να μην βλέπει το ίδιο άρθρο. Έχοντας εισάγει για εμφάνιση 7 ιστορίες δημιουργούμε ένα τυχαίο αριθμό από το 1 έως το 7 και μετά λέμε με κώδικα , αν ο αριθμός είναι το 1 δείξε (στο dynamic text box) την ιστορία 1 αλλιώς αν είναι 2 δείξε την ιστορία 2. Το ίδιο συμβαίνει εννοείτε μέχρι την ιστορία 7. Το πώς όμως δημιουργείτε ο παραπάνω μπορείτε να δείτε στον κώδικα που ακολουθεί :

```
var myRandomNumber: Int = Math.floor(Math.random()*(1+High-Low))+Low;
```

όπου High είναι ο μέγιστος αριθμός που θέλουμε να παράγουμε και Low ο ελάχιστος. Για τα δικά μας δεδομένα λοιπόν έχουμε :

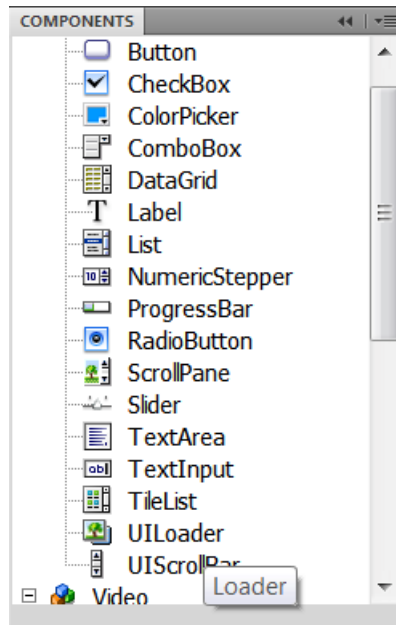
```
var myRandomNumber: Number = Math.floor(Math.random()*(1+7-1))+1;
```

Αυτό ήταν έχουμε τόσο απλά ένα random generator που όπως φαίνεται από την εντολή είναι εντολή "έτοιμη" του flash και όχι δημιουργήμα δικό μας.

5.6 ipadload swf

Το συγκεκριμένο αρχείο είναι το αρχείο που καλείται όταν πατήσουμε το κουμπί με την κάμερα. Όταν γίνει λοιπόν η ενεργοποίηση του κουμπιού το σκηνικό κινείται και καταλήγει σε μια οθόνη (χωρίς κανένα λόγο για διαφήμιση χρησιμοποιήσαμε το Ipad της Apple). Η κάμερα συνδέεται με την οθόνη με ένα καλώδιο το οποίο και ενεργοποιεί την οθόνη στην οποία πλέον μπορούν να προβληθούν οι εικόνες που είναι αποθηκευμένες στην κάμερα. Στην οθόνη εμφανίζονται 2 κουμπιά μπρος και πίσω για να μπορούμε να πλοηγηθούμε στις φωτογραφίες της κάμερας.

Αυτό το αρχείο είναι και αυτό σχετικά λιτό αλλά έχει ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Περιέχει μέσα του ένα default Component του flash που μας επιτρέπει να φορτώνομαι τις φωτογραφίες μας δυναμικά. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε είναι να δημιουργήσουμε ένα φάκελο (τον ipad στην περίπτωση μας) στην ίδια περιοχή που φορτώνονται και τα swf αρχεία. Από εκεί και πέρα με μια εντολή μπορείς να φορτώσεις δυναμικά τις φωτογραφίες σου. Εδώ φαίνεται και το Component UIloader:



Για να φορτώνεις δυναμικά τις φωτογραφίες σου ο πιο εύκολος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσεις 1 μεταβλητή τις οποίας η τιμή θα αυξάνεται όταν πατιέται το κουμπί επόμενο ή θα μειώνεται όταν πατιέται το κουμπί προηγούμενο. Για να εμφανίσουμε τώρα τις φωτογραφίες επειδή αυτές φορτώνονται με ένα url το όνομα πρέπει να αλλάζει με τον αύξοντα ή μειούμενο αριθμό. Άρα τα ονόματα των αρχείων πρέπει να υπάρχει κάποια λέξη + αριθμό (π.χ εικόνα1,εικόνα2,εικόνα3). Έτσι όταν ο αριθμός γίνει 2 θα δούμε την εικόνα2 όταν γίνει 3 την εικόνα 3 και πάει λέγοντας. Για να γίνει αυτό γράφτηκε ο παρακάτω κώδικας :

```
next_bt.addEventListener(MouseEvent.CLICK,nextImage);
```

```
var imageNumber:Number = 0;
```

```
function checkNumber():void{
```

```
    next_bt.visible=true;
```

```
    back_bt.visible=true;
```

```
    if(imageNumber==38){
```



```

        next_bt.visible=false;
    }

    if(imageNumber==0){
        back_bt.visible=false;
    }

    }

    checkNumber();

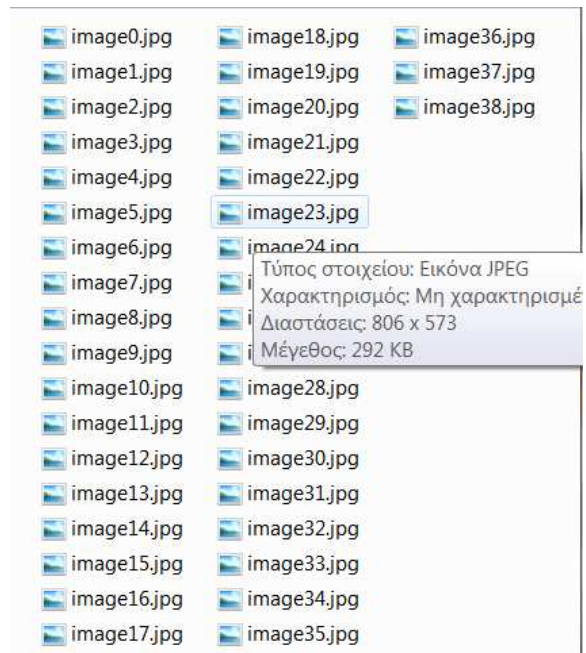
function nextImage(evtobj:MouseEvent):void {
    imageNumber++;
    ipadloader.source = "ipad/image"+imageNumber+".jpg";
    checkNumber();
}

back_bt.addEventListener(MouseEvent.CLICK,backImage);

function backImage(evtobj:MouseEvent):void {
    imageNumber--;
    ipadloader.source = "ipad/image"+imageNumber+".jpg";
    checkNumber();
}

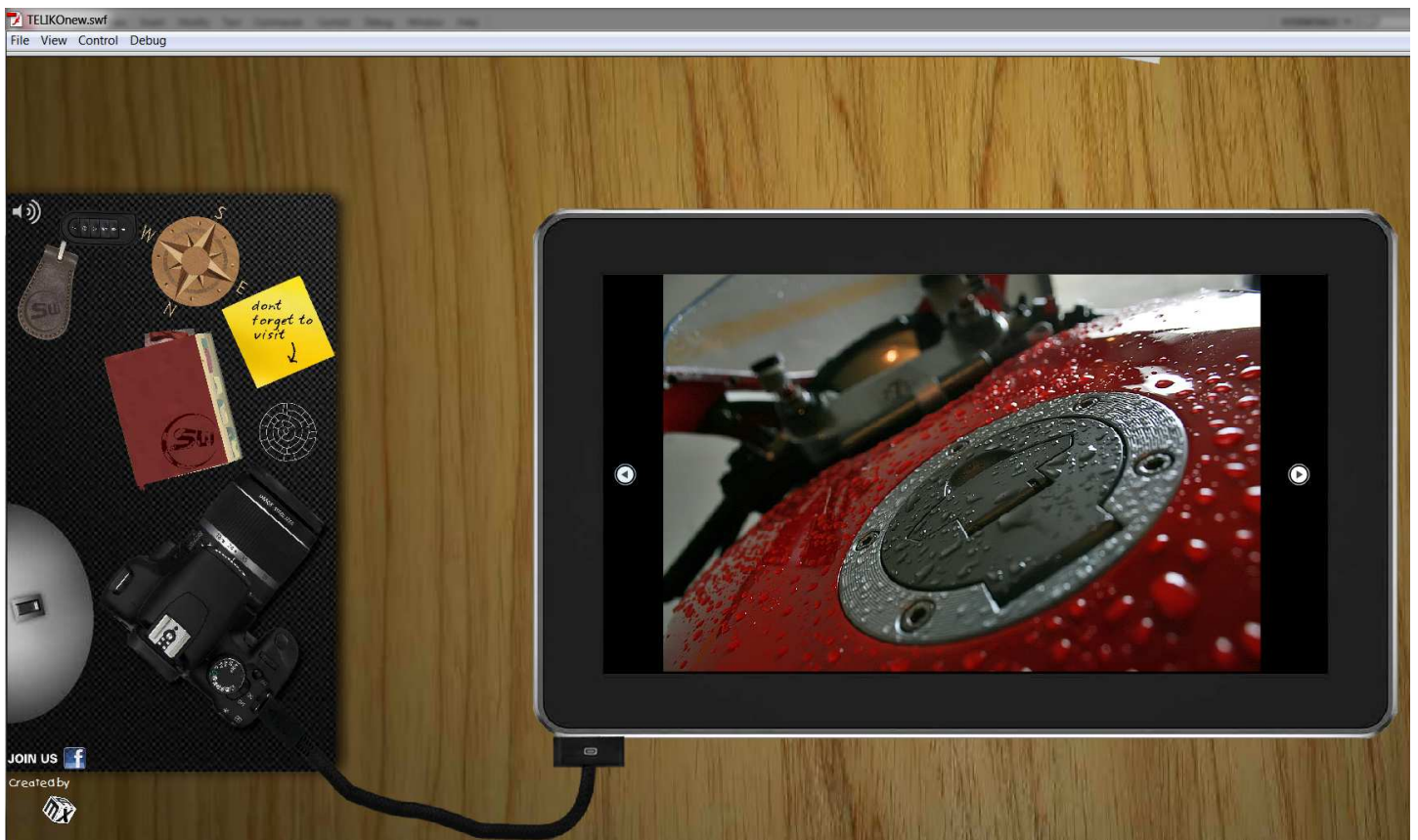
```

Η εντολή που μιλήσαμε πριν (που φορτώνει τις εικόνες) είναι η εντολή `ipadloader.source = "ipad/image"+imageNumber+".jpg"`; όπου `ipadloader` είναι το αντικείμενο πάνω στο οποίο εμφανίζουμε τις εικόνες , `ipad/image` σε συνδυασμό με τον αριθμό είναι το path που βρίσκεται η φωτογραφία που θέλουμε να εμφανίσουμε. Παρακάτω μπορείτε να δείτε την εικόνα του φακέλου `ipad` :



Προφανώς η εντολή `if(imageNumber==38)` αναφέρεται στον ότι στον φάκελο η τελευταία εικόνα είναι η 38.

Φτάνοντας στο τέλος αυτού το κεφαλαίο καλό είναι να πάρετε μια εικόνα του αρχείου αυτού από την σελίδα μας με φορτωμένη μια τυχαία φωτογραφία :



5.7 intro swf

Για τελευταία αφήσαμε μια ενότητα της σελίδας που παλιά εμφανιζόταν στην αρχή (εξού και το όνομα του αρχείου intro). Το αρχείο intro περιέχει μια ταινία με "τον δίσκο της Φαιστού" όπως λένε οι δημιουργοί του καθώς πρέπει να σημειωθεί ότι δεν είναι δημιούργημα μου αλλά μου δόθηκε με την οδηγία να μπει και αυτό οπωσδήποτε στην σελίδα. Ο δίσκος της Φαιστού λοιπόν περιγράφει 2 ιστορίες (μια με αμάξι και μια με μηχανή) με θέμα την ρεζέρβα (Sparewheel). Το swf αρχείο μου δόθηκε έτοιμο αλλά παρόλα αυτά χρειάστηκαν να γίνουν κάποιες παραλλαγές για να λειτουργήσει στην σελίδα μας οι οποίες είναι :

- Αύξηση του μεγέθους του δίσκου για να φαίνεται σωστά στην ανάλυση της σελίδας μας
- Αναπροσαρμογή των παύσεων και δημιουργία νέων παύσεων πολλές φορές επειδή το αρχείο είχε δημιουργηθεί με ρύθμιση στα 12 fps. Η σελίδα μας όμως τρέχει στα 30 fps και το εξωτερικό αρχείο που φορτώνεται σε αυτή υιοθετεί τις ιδιότητες του με αποτέλεσμα να τρέχει και ο δίσκος στα 30 fps (δηλαδή 1,5 φορές γρηγορότερα).
- Αλλαγή των γραμματοσειρών των ταινιών πλάγια που εμφανίζουν την εξέλιξη των ιστοριών
- Προσθήκη Fade In και Fade Out τεχνικών για λόγους αισθητικούς.
- Τέλος χρησιμοποιήθηκε μια ιδέα για να τραβάει το μάτι του θεατή η κάθε ιστορία ξεχωριστά. Το πρώτο πλαίσιο κάθε ιστορίας γίνεται ασπρόμαυρο και όταν η ιστορία ξεκινήσει αρχίζει και χρωματίζεται. Για να γίνει αυτό χρησιμοποιήθηκε η τεχνική των масκών που είναι διαθέσιμη στο flash την οποία και εξηγώ ακριβώς παρακάτω :

6. Δημιουργία και δημοσίευση άρθρων

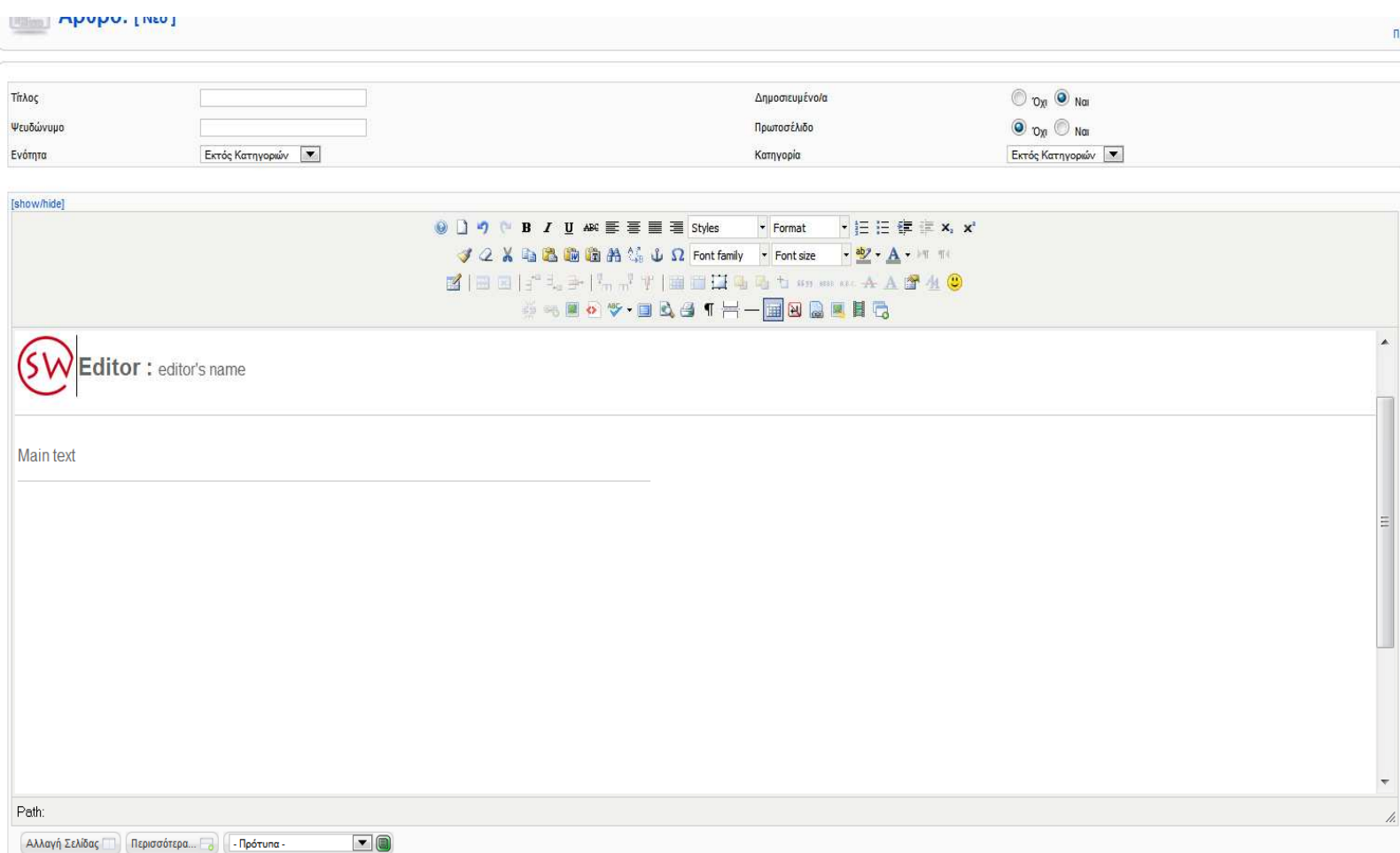
6.1 Δημιουργία άρθρων

Στην προηγούμενη εκδοχή της σελίδας όταν κάποιος ήθελε να δημιουργήσει ένα άρθρο έπρεπε να μπει στην σελίδα στην περιοχή των administrator να κάνει login. Μετά από το μενού διαχείρισης να πλοηγηθεί στην "Προσθήκη νέο άρθρου" και στην σελίδα που εμφανιστεί να γράψει το κείμενο του στον κειμενογράφο του άρθρου. Αν ήθελε το άρθρο του πιο πλούσιο και με μια συγκεκριμένη δομή μπορούσε να επιλέξει κάποιο template και μετά από την εμφάνιση του template να γράψει "πάνω του" το άρθρο και να προσθέσει στις προκαθορισμένες θέσεις που προϋπαρχαν κάποιες


φωτογραφίες. Το αρνητικό της υπόθεσης από ότι δήλωσαν οι διαχειριστές ήταν ότι ενώ η δημιουργία ενός άρθρου ήταν απλή σαν διαδικασία ο κειμενογράφος του Joomla με τον καιρό αποδείχθηκε να μην είναι και τόσο εύχρηστος έχοντας ατέλειες. Το πρόβλημα είναι ότι όπως και όλη η δομή της Joomla έτσι και ο κειμενογράφος της σε περιορίζει στο πως θα εμφανίζεται το περιεχόμενο της. Την διαδικασία αυτή μπορείτε να παρακολουθήσετε και εικονικά παρακάτω :



Ο κειμενογράφος της Joomla :



Κειμενογράφος Joomla με προκαθορισμένο Template :

 **Άρθρο:** [Επεξεργασία]

Τίτλος: Ford Mustang Convertible 4.2 V6
Ψευδώνυμο: ford-mustang-
Ενότητα: Dreamcars

[show/hide]

Petersburg to Panama City where we could stay in Rosy's uncle and aunt's for a few days before we head back.




After a search on the internet the choice was obvious. We would rent a Ford Mustang 4.2 V6 convertible for the incredible amount of \$280 for 5 days, the price you pay in a Greek island for a Matiz during August... No further comment on that.

It was red, automatic, nicely equiped and very very cool.

Problem number one: not enough boot space to fit both our suitcases. You don't expect that though from a sport convertible, however I'm sure they would fit in the Chrysler Sebring parked next to it.

Problem number two: we had no idea where to go and with no GPS we wondered a bit before heading the right direction. But that's actually not such a big problem after you open the roof and just stroll hedonistically, but very slowly I have to admit.

Which brings me to problem number three. If you believe that this car is a sport convertible you are very much mistaken. And this becomes evident the moment you check the technical specs. Suspension from the middle ages' coaches and frame made of



Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε (θα αναλυθεί αργότερα) το μόνο που χρειάζεται είναι η δημιουργία ενός αρχείου τύπου Word ή Pdf. Η δημιουργία ενός τέτοιου αρχείου είναι τόσο διαδεδομένη , απλή και εύχρηστη που ικανοποίησε στο έπακρο τους διαχειριστές. Πλέον υπάρχει ένα προκαθορισμένο έγγραφο Word που περιέχει της πληροφορίες που επαναλαμβάνονται σε όλα τα άρθρα πάνω στο οποίο δημιουργείτε το καινούργιο άρθρο. Δύο παραδείγματα τέτοιων άρθρων βρίσκονται στο ένθετο κομμάτι του συγγράμματος στην ενότητα 6.3. Η μορφή του κειμένου περιλαμβάνει τον τίτλο , μια μικρή εισαγωγή και μια, κατά επιλογή, εισαγωγική εικόνα. Ακολουθεί ένας μικρός πίνακας με το όνομα του συγγραφέα και τις πηγές της φωτογραφίας με το σήμα SW να δεσπόζει στα αριστερά. Ακολουθεί το κυρίως κείμενο στο οποίο υπάρχουν και οι , κατά επιλογήν , εικόνες. Στο τέλος του κειμένου τοποθετείτε το σήμα SW ως ένδειξη ότι τέλους του άρθρου. Ως επικεφαλίδα επιλέγεται ξεχωριστά για κάθε άρθρο το path της κατηγορίας στην οποία βρίσκεται στην ιστοσελίδα. Ως υποσέλιδο εμφανίζεται στα αριστερά η ημερομηνία δημοσίευσης του άρθρου , στο κέντρο το www.sparewheels.gr και δεξιά ο σελιδοδείκτης. Η επιλογή της συγκεκριμένης μορφής

άρθρου είναι εξαιρετικά απλή και μπορεί να εφαρμοστεί για άρθρα τα οποία περιλαμβάνουν ή όχι εικόνες , πίνακες χαρακτηριστικών κτλπ , τα οποία μπορεί να μορφοποιήσει ο εκάστοτε αρθογράφος. Η τελική επιλογή της μορφής του άρθρου γίνεται από τους διαχειριστές οι οποίοι έχουν και την τελική ευθύνη δημοσίευσης αρχικά στο Issuu και μετέπειτα με url στο swf αρχείο.

6.2 Δημοσίευση άρθρων



Για την δημοσίευση των άρθρων μετά από αρκετή αναζήτηση για την πιο λειτουργική λύση και σε συνεννόηση με τους διαχειριστές και μελλοντικούς αρθογράφος καταλήξαμε στην λύση του Issuu.com. Το Issuu είναι μια ιστοσελίδα φιλοξενίας ηλεκτρονικών περιοδικών πολύ εύχρηστη και πρωτοποριακή. Με το Issuu μπορούμε να δημιουργήσουμε διαδραστικές ηλεκτρονικές online “εκδόσεις” από τα έγγραφά μας, δωρεάν, γρήγορα και απλά. Το μόνο που χρειάζεται είναι να ανεβάσουμε τα αρχεία σας σε μορφή PDF. Κατόπιν θα μπορούμε να τα διαβάσουμε χρησιμοποιώντας τον εύχρηστο viewer, και να βλέπουμε τις σελίδες όπως ακριβώς σε οποιοδήποτε πραγματικό έντυπο. Μπορούμε να μοιραστούμε τις “εκδόσεις” σας με άλλους χρήστες, να τις τοποθετήσουμε στο website ή το blog μας, να κρατήσουμε λίστες με τις προτιμήσεις σας (bookmarks) κ.α. Για κάθε καταχώρηση υπάρχει κατηγοριοποίηση με λέξεις-ετικέτες, για εύκολη αναζήτηση, σχολιασμό και στατιστικά στοιχεία. Αυτό που έχει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον στο Issuu είναι ότι μέρα με τη μέρα δημιουργείται μια μεγάλη ηλεκτρονική βιβλιοθήκη στην οποία μπορεί κανείς να βρει τα πάντα, σε μορφή που μοιάζει πολύ με τα παραδοσιακά έντυπα και την κλασική βιβλιογραφία.

Κάνοντας σωστά νέα εγγραφή ο κάθε χρήστης έχει την προσωπική βιβλιοθήκη του όπου και μπορεί να ανεβάζει και να οργανώνει τα άρθρα του. Απλό και εύχρηστο μενού κάνει την δημοσίευση των άρθρων "παιχνιδάκι". Η διαχειριστές δηλώνουν πολύ ικανοποιημένοι με τα τώρα αποτελέσματα. Ας κάνουμε όμως μια αναλυτική περιγραφή δημοσίευσης ενός άρθρου βλέποντας και ταυτόχρονα το μενού του Issuu :

Μετά απο σωστή εγγραφή πατάμε το κουμπί Upload στην κεντρική σελίδα :



Το παράθυρο που θα μας εμφανιστεί είναι το εξής :

Upload a file **Upload many files**

Upload a file Upload from URL

Browse

Your document is limited to 500 pages and 100mb. [\(?\)](#)

General info (required) [Close](#)

Title:

Description:

Web name:
How it is seen in the URL web address.

Keywords:
Enter a few descriptive keywords, Example: news, sport, sun

Info Link: [Test](#)
Generate traffic for your site. Where on your site can people find information about this document? (optional)

Type:

Child-safe: Yes Child safe
 No Contains pornography / violence

Publish date:

Target your audience [Close](#)

Category:

Language:

Target area:

Media [Choose options](#)

Publishing options [Choose options](#)

Sharing options [Choose options](#)

Upload file

Όπου :

- Στο Browse κάνει αναζήτηση του αρχείου τοπικά στον υπολογιστή μας
- Στο Title βάζουμε τον τίτλο που θέλουμε να εμφανίζεται στο άρθρο
- Στο Description κάνουμε μια περιγραφή για το περιεχόμενο του άρθρου
- Στο Web Name μπορούμε να επιλέξουμε το όνομα της συνέχειας του url που θα το κάνει μοναδικό (π.χ <http://issuu.com/sparewheels.gr/docs/Λέξη>)
- Στο Keywords προσθέτουμε λέξεις - κλειδιά που κρίνουμε εμείς σωστές ώστε όταν ο χρήστης κάνει αναζήτηση αυτών να καταλήξει στο άρθρο μας.
- Στο Infolinks βάζουμε την σελίδα μας σε περίπτωση που ο αναγνώστης βρήκε το άρθρο μας από το Issuu.
- Στο Type βάζουμε τον τρόπο που θέλουμε να εμφανίζεται το άρθρο (εμείς προτιμάμε newspaper και magazine).
- Στο Child safe ελέγχουμε αν θέλουμε να είναι το άρθρο μας προσβάσιμο από παιδιά.
- Στο Publish date βάζουμε την ημερομηνία δημοσίευσης του άρθρου. Δεν είναι απαραίτητο να είναι η ημερομηνία που το ανεβάζουμε.
- Στο Target Audience ελέγχω το κοινό που απευθυνόμαστε. Εμείς επιλέγουμε συνήθως Auto&Vehicles - την γλώσσα - The World.
- Τα υπόλοιπα τα αφήνω ως έχουν και πατάμε το κουμπί upload.

Αυτό ήταν. Το άρθρο μας έχει "ανέβει" και είναι διαθέσιμο στην βιβλιοθήκη μας να το οργανώσουμε όπως θέλουμε. Χρησιμοποιώντας το url στην σελίδα μας μπορούμε να το κάνουμε προσβάσιμο σε όλους. Ο αναγνώστης μπορεί να το μελετήσει ή ακόμα και να το κατεβάσει τοπικά στον υπολογιστή του σε μορφή PDF.

Παρακάτω μπορείτε να δείτε 2 screenshots από την βιβλιοθήκη του Sparewheels.gr και μια εικόνα απο την τελική μορφή δημοσίευσης του άρθρου (αυτή που διαβάζει ο αναγνώστης) σε προβολή τύπου magazine.

My Library

- My Documents
 - All Documents
 - Published (12)
 - Smartlook (0)
 - PDFs (12)
- Newsstand
 - Folders
 - All Bookmarks
 - Aviation (0)
 - Classic (0)
 - Co Driving (0)
 - Driving (8)
 - Engineering (1)
 - Formula1 (0)
 - Interviews (0)
 - Motogp (0)
 - Rally (0)
 - Supercars (1)
 - Technical (2)
 - Test-Drives (0)
 - Test-Rides (0)
 - Woman's Corner (0)

Folders / All Bookmarks

Title / Description
YESTERDAY
<input type="checkbox"/> Driving Generation Gap How different do you believe will fuure cars be?
EARLIER THIS MONTH
<input type="checkbox"/> Supercars Ford Mustang Convertible 4.2 v6 The coolest car for strolling along coastal roads
<input type="checkbox"/> Technical Modern Cars and Pollutants Emission Is hybrid technology the solution? Can diesel give an
<input type="checkbox"/> Technical Intelligent Cars Fully autonomous vehicles for everyday use in the future are fantasy, but imp
<input type="checkbox"/> Driving On Motoring Hapiness Have you ever thought what defines motoring happiness? Have you ev
<input type="checkbox"/> Driving On Urban Living Public transportation sucks! Not tramways and buses so much as the underg
<input type="checkbox"/> Driving On Driving Pace How does a driver's pace correlate with the pace of the car he's driving? Can
<input type="checkbox"/> Driving On Modern Bikes Modern bikes are already in the past.
<input type="checkbox"/> Driving The Inauguration Post Before I start writing on this blog I'd like to make some things clear.
<input type="checkbox"/> Driving Defining the supercar The link between brake calipers and the true supercar experience. Peop
<input type="checkbox"/> Engineering Μπρονκαζιρες των στ στο Multistrada Ο χαρακτήρας του Multistrada μπορεί να μην είναι 100
LAST YEAR
<input type="checkbox"/> Driving The cool factor Are cool cars impractical and hard to leave with? A discussion on our criteria w

Δημοσιευμένο άρθρο Generation Gap (με σκίαση το κουμπί download).

Opinions - Driving - Generation Gap

couldn't stand my music when I was 15 and it's why I don't understand the text messages of 15 year olds even though I do like their music. I was thinking about it one day and a terrifying thought stroke me: what would the cars of the future be like? We are very happy with the way our cars and motorcycles are now, but that's only because we are used to their operation. We grew up with the concept of the car having 4 wheels, an engine, a steering wheel and three pedals with them being in fixed places. We grew up playing with our bikes and making small cars with 4 wheels and a steering wheel so some of us ended up designing cars the way they thought was normal. And so everything feels familiar because we've spent a lifetime adjusting and calibrating our senses to that. Now start considering the way kids grow up in modern cities. They hardly ever go out, preferring to stay inside the house and play video games on a game console or through the web. They're more used to the Playstation's remote control than the handlebar or their bike, if they even have one. They're more used to watching fast moving action in a virtual game than real action on a playground. In a few years these kids will graduate and become the next generation of designers, engineers and mechanics and the thought of that can be daunting if not frightening. You may argue that many incredible things will be designed and manufactured and amazing technological advancements will be made. And it will be fantastic to be around and see all that, but would you like your car with a playstation's remote control instead of a steering wheel? Would you be capable of learning the new ways and recalibrating your brain and senses to the new requirements? Or are we doomed to become like my aunts and uncles who got sick just with the idea of getting inside the next generation motor vehicles? I can only see one solution to that problem: start playing video games

again, the more advanced, unreal and digitally virtual the better. I can only hope that I will train my brain to be able to cope with the difficult adjustments when cornering will be done by arrow buttons and acceleration and braking by thought alone! When helmets would have mind reading sensors to record the driver's thoughts by means of optical tomography just like in the "Minority Report". When the daily commute to work would mean taking off from the roof of your home and land on the airfield at your employment's ground. When your motorcycles would never fall and the cornering angles would be more than 60 degrees and you would never need to put a foot down to keep it standing. When air travel would be faster than the space shuttle and Paris to New York would be shorter than your average commute. Now that I come to think of it, it cannot be that bad, even though I'd keep getting embracing my self holding a paper bag and getting sick all the time.

18-5-2010 www.sparewheels.gr 2

18-5-2010 www.sparewheels.gr 3

Ένθετο

Στις επόμενες σελίδες παρουσιάζονται 2 χαρακτηριστικά άρθρα στην μορφή αρχείου .doc του Word τα οποία μπορεί ο αναγνώστης να επισκεφτεί στα παρακάτω url :

http://issuu.com/sparewheels.gr/docs/cool_factor

http://issuu.com/sparewheels.gr/docs/st_pannier_multi

Η τελική μορφή δημοσίευσης των παραπάνω url είναι σε PDF , όπως άλλωστε και όλων των υπόλοιπων άρθρων του περιοδικού. Την μετατροπή αυτή κάνει αυτόματα το Issuu ή μπορούμε να την κάνουμε και εμείς όταν ανεβάζουμε το αρχείο στην σελίδα.

The cool factor

Are cool cars impractical and hard to leave with? A discussion on our criteria when choosing our dream car.



Editor: Giannis Zacharakis

Photographs: Rosy Favicchio, Giannis Zacharakis

Last Xmas we spent our vacations driving through south and central Italy with Rosy's car: a Kia Proceed 1.4. And it was superb. On Italian roads it performed brilliantly. All the down sides apparent on Greek roads miraculously disappeared on the fine roads of the neighboring country. The suspension seemed softer, the steering had a very nice feedback and you could push easily without the drama of Greek roads. It was even more impressive when we had to leave Pompei with a boot and the rear seat full of stuff that Rosy's parents gave us. All very important and useful; a bag of lemons that do not grow in Crete, cans of tomato sauce that are only produced in south Italy, two bottles of local wine, a bottle of Limoncello and a bottle of Aperol, pots with small palm trees (!), sets of sheets and towels, a wooden basket as a gift for my mother and of course



Rosy and Kia at Fabriano

the IKEA shelf and pillows we'd bought two days before. And it did the 400Km to Siena effortlessly and comfortably. On the course of the next and Umbria and bought even more stuff. More wine (I think we brought back a total of 12 bottles), a painting we found in Montalcino, a mirror we bought in Orvieto, cheese and salami and clothes. We managed to fit everything inside the car and we were ready for the 300 Km from Titignano to Ancona where we had to take the ferry to Patra for the return trip. And surprise, the morning of our departure it was snowing. In any other situation this is a good thing considering that you wake up in a medieval Italian village, but considering that we had to make the trip to Ancona it was a bit worrying. As typical seaside - summer people we had no snow chains and no winter tires.

Anyway we set sail and decided that we would stop wherever the snow stops us. We thought that, if this was destined to happen, it would do at the ski resort close to Fabriano, so no big harm, we would change the tickets and spend a few days skiing. I took the responsibility of driving and I can tell you that after two and a half hours of continuous driving we arrived in Ancona safely and as fresh as when we started. A big thank you of



Editor and Kia at Fabriano

course goes to the Italian roads again that stayed open even when the outside temperature was -2°C and snowing heavily. Our plans for skiing were ruined, but we could catch the boat and go back to Greece. Why am I writing all this? Because I think cool cars are all impractical, tiring and annoying. Our cheap, humble and not cool badged Proceed performed superbly where a cool car would be a pain. For instance, if we tried the same trip with the ultimate cool car of the decade, the Fiat 500, ha I will not continue... Let's say a Mini; superb driving, but over a long distance I highly doubt it, let alone the fact that we'd have to leave half of the staff behind. Maybe the Clubman, then; well maybe if you fancy looking like an undertaker. Although things might be different with the Countryman, which might just be one of the coolest (and functional at the same time) cars coming. From our search we will have to leave all the German cars out since traditionally they

have a very hard ride for my tastes. Out go all the Japanese and Koreans as well because they are by default not cool, with the exception of the Mazda MX5, but I'd rather take the train than try to make a long trip in snowy weather in one. Together with the MX5 all cabrios are excluded as well, even though they are very cool especially on costal roads (read: <http://www.sparewheels.gr/dreamcars/supercars/34-ford-mustang->). Also all race replicas, big wings etc and I do not have to argue on that, they might be cool if you were a race driver, but if not... Out go also Seats, Skodas, Dacias, Fiats, Lancias, Renaults (maybe 15 years ago with a Twingo or 20 years ago with an Espace), Peugeotts, Citroens, all ordinary cars designed without any real inspiration; too utilitarian, too ordinary, too boring, not very well made and not very comfortable. An exception might be the Citroen C3 Picasso, which I consider a very cool car or rather a very funky car, but being a Citroen you can never be absolutely sure. Out go all expensive supercars and fast GTs, because they are not cool. They loose their cool factor because of their elevated price tag which means that any rich imbecile that wants to be cool goes and buys one. I have to admit though, that our trip would be perfectly cool and simply perfect in an Aston Martin Rapide, a Ferrari Scaglietti or even better an Alfa 8C... Which brings me nicely to modern Alfas, which are all super cool, but I'm afraid that they just don't do it for me. They are rather overpriced, not as fast as they could, not very involving, not quite comfortable on the long run and not as well made as they should. They are cool, but... The same luck goes to all classic cars as well since times have changed. Iconic cars, such as the original Mini and Fiat 500, Citroen 2CV and DS, and the ultimate cool of all times the VW Bus cannot compete in our modern world. The list goes on, I've thought about it a lot. Mostly because I've been searching for a very long time to change my old Renault Clio. I wanted a car that is cool, sporty, comfortable, spacious, a nice place to be in, cheap, reliable, different, the list goes on. These are the things we all want from a car, but are very difficult to find together. To cut a long story short, the car that combined most of these characteristics was the Volvo C30, which I ordered. Apart from the exterior design which is a matter of personal taste, what I find very cool in this car is the four bucket seats, which gives you the grand tourer feel (I wish...) with a 17,000 Euros price tag. That and the rear glass hatch which demonstrates very nicely the definition of a cool car. It's the choice of placing design over function that defines a cool car or a cool cloth or a cool toaster, it's the same for everything. You instantly know if a car is cool because it's the cool

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ

ADOBE FLASH CS4 PROFESSIONAL ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ - Μ. ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ

ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ JOOMLA 1.5 ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΑ - Μανώλης Μαρκατσέλας

<http://www.google.gr/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>

<http://www.insomnia.gr/>

<http://www.kirupa.com/>

<http://www.adobe.com/support/flash/>

<http://www.lynda.com/>

<http://www.deviantart.com/>

<http://greetuts.net/>

<http://www.freestuff.gr>