



Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης

Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών
Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής &
Πολυμέσων



Πτυχιακή Εργασία

Τίτλος:

**Δυναμικό site πολυτελής θερινής κατοικίας με
στοιχεία αλληλεπίδρασης με τον χρήστη**

Δόικας Δημήτριος - Μιχαήλ (ΑΜ 2371)

Επιβλέπων καθηγητής : Αθανάσιος Μαλάμος

Επιτροπή Αξιολόγησης : Ιωάννης Παχουλάκης, Κώστας Βασιλάκης

Ημερομηνία παρουσίασης : Ηράκλειο 12 Μαρτίου 2013

Ευχαριστίες

Η παρούσα πτυχιακή Εργασία εκπονήθηκε στον Τομέα Θέματα προγραμματισμού διαδικτύου της Σχολής Ε.Π.Π. του τμήματος της Σ.Τ.Ε.Φ. υπό την επίβλεψη του Καθηγητή κ. Αθανάσιου Μαλάμου, ο οποίος διατύπωσε το αντικείμενο της εργασίας σύμφωνα με τα ειδικά μου ενδιαφέροντα. Με την παρούσα εργασία περατώνονται οι σπουδές μου στη Σχολή Εφαρμοσμένης πληροφορικής και Πολυμέσων. Οφείλω να ευχαριστήσω θερμά τους ανθρώπους που συνέβαλλαν στην ολοκλήρωσή της.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Αθανάσιου Μαλάμο για την εμπιστοσύνη και το ενδιαφέρον που έδειξε. Θα ήθελα επίσης να τον ευχαριστήσω για τη συμπαράσταση και την καθοδήγησή του καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας μου.

Ευχαριστίες αρμόζουν επίσης σε όλους αυτούς τους ανθρώπους και φίλους που με τον έναν ή τον άλλον τρόπο στήριξαν την προσπάθεια αυτή. Ιδιαίτερα τις φίλες μου Σ. Κηπριάδη, Ν. Κερατιώτη, οι οποίες με τις γνώσεις τους με βοήθησαν στην εκπόνηση της πτυχιακής.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου που με στερήσεις, στηρίζει τις προσπάθειές μου καθ' όλη τη διάρκεια των μαθητικών αλλά και ακαδημαϊκών μου σπουδών.

Abstract

This project developed under real conditions. The development of the website moved up into different sectors such as programming, design, marketing and SEO. The main implementation of the website has motif of B2C. In short to attract the customer to buy the product.

The site aimed at entrepreneurs tourism industry where they want to promote their summer accommodations. The site offers a complete presentation of the house and interactivity with the customer and site.

The site is divided into two main categories. The pages which supporting the customer and pages witch informant the customer about the house.

In supporting include live chat, the online reservation and contact form. In information pages like photo gallery, traditional, facilities, home page and about us.

Σύνοψη

Η παρών πτυχιακή εκπονήθηκε κάτω από πραγματικές συνθήκες. Η ανάπτυξη της ιστοσελίδας κινήθηκε πάνω σε πόλους κλάδους όπως προγραμματισμού, design, marketing αλλά και SEO. Η υλοποίηση της ιστοσελίδας έχει ως κύριο μοτίβο B2C. Με λίγα λόγια προσέλκυση του πελάτη ώστε να αγοράσει το προϊόν.

Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα απευθύνετε σε επιχειρηματίες τουριστικού κλάδου όπου θέλουν να προωθήσουν τα θερινά καταλύματα τους. Η ιστοσελίδα προσφέρει μια ολική παρουσίαση της κατοικίας αλλά και διαδραστικότητα του πελάτη με την ιστοσελίδα.

Η ιστοσελίδα χωρίζετε σε δύο κύριες κατηγορίες, στις σελίδες supporting προς τον πελάτη και τις σελίδες πληροφόρησης προς τον πελάτη σχετικά με κατοικία.

Στο supporting περιλαμβάνονται το live chat, η online κράτηση και η φόρμα επικοινωνίας. Στην πληροφόρηση υπάγονται οι σελίδες photo gallery, traditional, facilities, home page και η about us.

Περιεχόμενα

Πίνακας Εικόνων.....	8
Κεφάλαιο 1 Internet και Ιστοσελίδες	9
Ορολογία του Διαδικτύου.	9
Ιστοσελίδα	10
Σχεδιασμός Σελίδων Ιστού (Web Design)	10
Στατική ιστοσελίδα	11
Πλεονεκτήματα:	11
Μειονεκτήματα:	12
Δυναμική ιστοσελίδα	12
Υπάρχουν διάφοροι μέθοδοι για την δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων	12
Δυναμική ιστοσελίδα τοπικά στο πελάτη	13
Δυναμική ιστοσελίδα στον εξυπηρετητή.....	13
Συνδυασμός δημιουργίας δυναμικής σελίδας στον πελάτη και στον εξυπηρετητή	13
Δημιουργία και δομή ενός εγγράφου HTML	13
Κεφάλαιο 2 Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS).....	15
Τί είναι το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS)	15
Τί προσφέρει το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου	15
Είδη συστημάτων διαχείρισης Περιεχομένου	15
ASP και Licensed (με βάση το χώρο αποθήκευσης και διαχείρισης).	15
CMS με παροχή άδειας (Licensed).	15
Commercial, Open source, Managed Open Source (με βάση το είδος του παρόχου).	15
Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου Web CMS.....	16
Πως λειτουργεί ένα web CMS;	17
Τα δημοφιλέστερα CMS ανοιχτού κώδικα.....	18
Κεφάλαιο 3 Απαιτήσεις συστήματος ως προς τον χρήστη	19
Εισαγωγή	19
Αναλύοντας τις λειτουργικές απαιτήσεις της ιστοσελίδας	19
Λειτουργική Ανάλυση Απαιτήσεων είναι μια καλή επένδυση του χρόνου σας.....	19
Βασικά ερωτήματα λειτουργικής ανάλυσης.....	20
Προοπτικές της ιστοσελίδας	20
Απαιτήσεις τεχνολογίας	20
Στατιστική ανάλυση ιστοσελίδας	21
Ευχρηστία	22
Ανάλυση ανταγωνιστικών ιστοσελίδων.....	22

Κεφάλαιο 4 HTML & Dreamwaver	24
Τι είναι το DreamWeaver?	24
Αρχική σελίδα στο DreamWaver.....	24
Τα Βασικά Στοιχεία του DreamWeaver.....	25
Η Γραμμή Κατάστασης	26
Παλέτες και Επιθεωρητές.....	26
Δημιουργία και Μορφοποίηση Ιστοσελίδας	27
Προεπισκόπηση σε Φυλλομετρητή.....	28
Δημιουργία Δεσμών (Links).....	28
Απόλυτες και Σχετικές Διαδρομές.....	29
Δημιουργία Υπερσυνδέσμου (Hyperlink).....	29
Δημιουργία Άγκυρας (Anchor)	29
Δημιουργία Δεσμού e-mail	30
Εισαγωγή Εικόνας.....	30
Εισαγωγή Εναλλαγής Εικόνας (Rollover)	31
Εισαγωγή Γραμμής Πλοήγησης (Navigation Bar).....	31
Χρήση Εικόνας Αντιγραφής.....	32
Προσθήκη Δεσμών σε Χάρτες Εικόνας.....	32
Προσθήκη Αρχείων Πολυμέσων	33
Προσθήκη Πίνακα.....	33
Χρήση Πίνακα στη Διάταξη μιας Σελίδας.....	35
Μετατροπή Πίνακα σε Επίπεδα	35
Προσθήκη ενός Επιπέδου	36
Μετακίνηση και Στοίβαση Επιπέδων.....	36
Στοιχίση και Έλξη Αντικειμένων	36
Ορατότητα Επιπέδου.....	36
Υπερχείλιση και Αποκοπή Επιπέδου	37
Ένθετα Επίπεδα	37
Τα Πλαίσια (Frames).....	37
Ο Frame Inspector	38
Ιδιότητες των Πλαισίων.....	38
Τα Αντικείμενα Πλαισίου	39
Στόχευση Σελίδων σε Πλαίσια.....	39
Οι Συμπεριφορές (Behaviors).....	39
Εμφάνιση και Απόκρυψη Επιπέδων	40

Άνοιγμα Νέου Παραθύρου	41
Εμφάνιση Μηνύματος.....	41
Προσθήκη Μηνύματος στη Γραμμή Κατάστασης.....	41
Μεταφορά Επιπέδων	41
Κίνηση με Γραμμές Χρόνου	42
Καταγραφή μιας Απλής Κίνησης.....	43
Επεξεργασία Συμπεριφοράς στο Κανάλι Β	43
Προσθήκη Επιπέδου στη Γραμμή Χρόνου	44
Κεφάλαιο 5 Προγραμματιστικά Εργαλεία και Τεχνολογίες για το Διαδίκτυο.....	45
WEB 2.0.....	45
HTML.....	46
World Wide Web Consortium (W3C)	46
CSS (Cascading Style Sheets)	47
JAVASCRIPT & DOM.....	48
JavaScript.....	48
JavaScript και Document Object Model (DOM)	49
Βασικά χαρακτηριστικά ενός DOM εγγράφου.....	49
PHP.....	50
Αρχιτεκτονική Βάσης Δεδομένων με PHP – MySQL.....	50
Apache Web Server	52
Hypertext Transfer Protocol (HTTP)	52
Εγκατάσταση εργαλείων	52
Κεφάλαιο 6 Δημιουργία και ανάπτυξη ιστοσελίδας.....	53
Εισαγωγή	53
Κίνητρα για την διεξαγωγή της εργασίας	53
Σκοπός και στόχοι εργασίας.....	53
Τρόποι προσέλκυσης πελατών.....	53
Δομή ιστοσελίδας.....	53
Μεθοδολογία Υλοποίησης	54
XAMPP	54
Δημιουργία βάσης MYSQL και σύνδεση με την PHP.(PHPMYADMIN)	54
Βασικό template της ιστοσελίδας	56
Home page.....	56
About Hotel	56
Δυναμικότητα	57

Διαχείριση content.xml	57
Το αποτέλεσμα που θα μας δώσει θα είναι το ακόλουθο:	58
Facilities	59
Φόρμα επικοινωνίας	59
Booking	60
Traditional.....	62
Εφαρμογή Live Weather.....	62
Who Is Online and Live Chat.....	63
Εγκατάσταση του LiveZilla	63
Βήμα 1: Τοπική Εγκατάσταση.....	64
Βήμα 2: Δημιουργία του LiveZilla Server.....	64
Βήμα 3: Ενσωμάτωση στην ιστοσελίδα	64
Κεφάλαιο 7 SEO(Search Engine Optimization).....	65
Εισαγωγή	65
Λειτουργία μηχανών αναζήτησης.....	65
Βελτιστοποίηση για τις μηχανές αναζήτησης.....	66
Βασικά στοιχεία SEO	66
Ανάλυση ανταγωνισμού.....	66
SEO επί πληρωμή	66
Πληρωμή βάση των επισκέψεων	67
White hat τεχνικές.....	67
Black hat τεχνικές	68
SEO(Search Engine Optimization) μέσω Social Network.....	69
Βιβλιογραφία	70

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Διαδικασία ανάκτησης στατικής ιστοσελίδας.	11
Εικόνα 2. Διαδικασία ανάκτησης δυναμικής ιστοσελίδας.	12
Εικόνα 3. Βασικά δομικά στοιχεία ιστοσελίδας.	14
Εικόνα 4. Λειτουργία CMS.....	16
Εικόνα 5. Διαφορά δυναμικής & στατικής ιστοσελίδας.	21

Εικόνα 6. Interface από το google analytic.	22
Εικόνα 7. Αρχική σελίδα του Dreamweaver.	25
Εικόνα 8. Κατασκευή ιστοσελίδας σε Dreamweaver.	25
Εικόνα 9. Επίπεδα ενός σύγχρονου web εγγράφου.	47
Εικόνα 10. Ένας κανόνας CSS.	48
Εικόνα 11. Αναπαράσταση εγγράφου με Dom.	49
Εικόνα 12. Προσομοίωση πρωτόκολλου http.	51
Εικόνα 13. Προσομοίωση πρωτόκολλου http με βάσεις δεδομένων.	51
Εικόνα 14. Κορμός ιστοσελίδας.	56
Εικόνα 15. Η σελίδα about villa.	57
Εικόνα 16. Admin panel της photo gallery.	58
Εικόνα 17. Interface της photo gallery.	58
Εικόνα 18. Η σελίδα facilities.	59
Εικόνα 19. Η σελίδα contact us.	60
Εικόνα 20. Η σελίδα booking.	61
Εικόνα 21. Η αυτόματη σελίδα κράτησης.	61
Εικόνα 22. Η σελίδα κράτησης ύστερα από αίτηση.	62
Εικόνα 23. Η εφαρμογή Live weather.	62
Εικόνα 24. Κώδικας εφαρμογής weather.	63
Εικόνα 25. Η εφαρμογή Live support στον browser.	64
Εικόνα 26. Η εφαρμογή Live support στον admin client.	64
Εικόνα 27. Διαφήμιση επί πληρωμή.	67
Εικόνα 28. Κουμπιά κοινωνικής δικτύωσης.	69

Κεφάλαιο 1

Internet και Ιστοσελίδες

Ορολογία του Διαδικτύου.

Από τα τέλη της δεκαετίας του '60 ως τις αρχές της δεκαετίας του '90 οι πληροφορίες που διακινούνταν μέσω του διαδικτύου ήταν αποκλειστικά σε μορφή κειμένου και η χρήση του απαιτούσε τη γνώση πολύπλοκων εντολών. Από τις αρχές της δεκαετίας του '90, ο Παγκόσμιος Ιστός ή World Wide Web έγινε η πιο δημοφιλής υπηρεσία του διαδικτύου αφού μας επιτρέπει να βλέπουμε όλα τα περιεχόμενα του διαδικτύου σε ένα γραφικό και εύκολο στη χρήση περιβάλλον. Η τεχνολογία του Παγκόσμιου Ιστού παρέχει πληροφορίες που περιλαμβάνουν κείμενο, ήχο, στατικές και κινούμενες εικόνες, ακόμα και video.

Με τη χρήση προγραμμάτων περιήγησης που ονομάζονται φυλλομετρητές (browser) οι πληροφορίες παρουσιάζονται σε μορφή ιστοσελίδων (web pages). Οι πιο διαδεδομένοι φυλλομετρητές είναι ο Netscape Navigator και ο Internet Explorer. Η ιστοσελίδα είναι ένα έγγραφο στον Παγκόσμιο Ιστό που περιλαμβάνει πληροφορίες σε πολλές μορφές: κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο κτλ. και για να δημιουργηθεί χρησιμοποιούνται ειδικές γλώσσες προγραμματισμού με βασική την HTML (Hyper Text Markup Language).

Για να μπορούν οι φυλλομετρητές να εντοπίζουν τις πληροφορίες, κάθε ιστοσελίδα έχει μία και μοναδική διεύθυνση στο διαδίκτυο, που ονομάζεται URL (Uniform Resource Locator). Για το URL χρησιμοποιούνται μόνο λατινικοί χαρακτήρες και η μορφή του στον Παγκόσμιο Ιστό είναι συνήθως ως εξής: www.onoma.xora. Για παράδειγμα, το URL του Υπουργείου Ανάπτυξης είναι www.ypan.gr, όπου το «www» αναφέρεται στον Παγκόσμιο Ιστό, το «ypan» είναι συντόμηση του Υπουργείου Ανάπτυξης και το «gr» αναφέρεται στην Ελλάδα.

Συνεπώς, από τα δύο τελευταία γράμματα μπορούμε να καταλάβουμε από ποια χώρα προέρχεται η ιστοσελίδα. Εξαιρέση αποτελούν οι ΗΠΑ όπου εκεί χρησιμοποιούνται γράμματα ενδεικτικά με το είδος των παρερχόμενων πληροφοριών, για παράδειγμα το .com αναφέρεται σε εμπορικές επιχειρήσεις, το .edu σε εκπαιδευτικά ιδρύματα, το .gov σε κυβερνητικούς οργανισμούς, το .mil στο στρατό, το .net στα δίκτυα και το .org σε δοργανισμούς. Τα τρία μέρη που αποτελούν μια τυπική διεύθυνση στον Παγκόσμιο Ιστό ονομάζονται Ονόματα Χώρου ή Domain Names.

Η διεύθυνση ενός υπολογιστή στο διαδίκτυο εκτός από την ονομαστική του διεύθυνση, προσδιορίζεται και αριθμητικά. Αυτή η αριθμητική ταυτότητα ονομάζεται IP Διεύθυνση (IP Address). Αποτελείται από 4 ομάδες αριθμών που αντιστοιχούν στον αριθμό δικτύου και στον αριθμό υπολογιστή μέσα στο συγκεκριμένο δίκτυο (π.χ. 134.52.67.1).

Το σύνολο των ιστοσελίδων που βρίσκονται κάτω από το ίδιο όνομα χώρου (domain name) ονομάζεται δικτυακός τόπος ή web site. Η πρώτη σελίδα ενός δικτυακού τόπου λειτουργεί συνήθως όπως και ο πίνακας περιεχομένων ενός βιβλίου, παρουσιάζοντας τις ομάδες των πληροφοριών που περιέχονται στο συγκεκριμένο δικτυακό τόπο. Μετακινώντας το δείκτη του ποντικιού στη σελίδα θα διαπιστώσετε ότι σε ορισμένα σημεία ο δείκτης μεταμορφώνεται σε χεράκι. Αυτό σημαίνει ότι στο συγκεκριμένο σημείο υπάρχει ένας δεσμός (link), και εάν κάνετε κλικ επάνω του, τότε θα μεταφερθείτε σε άλλη ιστοσελίδα στον ίδιο ή άλλο δικτυακό τόπο.

Ιστοσελίδα

Ιστοσελίδα (αγγλικά: web page) είναι ένα είδος εγγράφου του παγκόσμιου ιστού (WWW) που περιλαμβάνει πληροφορίες με την μορφή κειμένου, υπερκειμένου, εικόνας, βίντεο και ήχου.

Πολλές ιστοσελίδες μαζί συνθέτουν έναν ιστότοπο (εναλλακτικές ονομασίες: ιστοχώρος ή δικτυακός τόπος, αγγλ. web site ή Internet site). Οι σελίδες ενός ιστοτόπου εμφανίζονται κάτω από το ίδιο όνομα χώρου (domain) π.χ. microsoft.com. Οι ιστοσελίδες αλληλοσυνδέονται και μπορεί ο χρήστης να μεταβεί από τη μία στην άλλη κάνοντας «κλικ», επιλέγοντας δηλαδή συνδέσμους που υπάρχουν στο κείμενο ή στις φωτογραφίες της ιστοσελίδας. Οι σύνδεσμοι προς άλλες σελίδες εμφανίζονται συνήθως υπογραμμισμένοι και με μπλε χρώμα για να είναι γρήγορα ξεκάθαρο στον επισκέπτη ότι πρόκειται για σύνδεσμο προς άλλη ιστοσελίδα, χωρίς όμως πάντα να είναι αυτό απαραίτητο.

Η κατασκευή ιστοσελίδων είναι κάτι που μπορεί να γίνει πολύ εύκολα με προγράμματα που κυκλοφορούν ελεύθερα, αλλά υπάρχουν και αυτοματοποιημένοι μηχανισμοί κατασκευής ιστοσελίδων που επιτρέπουν σε απλούς χρήστες να δημιουργήσουν εύκολα και γρήγορα προσωπικές ή και εμπορικές ιστοσελίδες. Από την άλλη μεριά υπάρχουν και πολλές εταιρίες, που εξειδικεύονται στη δημιουργία ελκυστικών και λειτουργικών ιστοσελίδων που έχουν σαν στόχο να οδηγήσουν τους επισκέπτες στην αγορά κάποιου προϊόντος, στην επικοινωνία με τον ιδιοκτήτη του ιστοτόπου ή απλά στο ανέβασμα του εταιρικού προφίλ μιας επιχείρησης.

Σχεδιασμός Σελίδων Ιστού (Web Design)

Ο σχεδιασμός στο Διαδίκτυο αφορά την ικανότητα δημιουργίας παρουσιάσεων περιεχομένου (συνήθως κειμένου ή πολυμέσων) οι οποίες φτάνουν στον τελικό-χρήστη μέσω του Παγκόσμιου

Ιστού, με τη χρήση λογισμικού όπως ένας φυλλομετρητής (web browser) ή άλλου λογισμικού σχεδιασμένου για το διαδίκτυο όπως η τηλεόραση μέσω διαδικτύου, κινητών τηλεφώνων κλπ.

Η ιστοσελίδα είναι ένα ηλεκτρονικό αρχείο ή ένα σύνολο από ηλεκτρονικά αρχεία που υπάρχουν σε έναν ή και περισσότερους εξυπηρετητές (server/servers) και παρουσιάζει κείμενα και εφαρμογές πολυμέσων στον τελικό-χρήστη. Τέτοια στοιχεία όπως κείμενο, εικόνες (σύμφωνα με τα πρότυπα SVG, BMP, GIF, JPEG ή PNG) και φόρμες μπορούν να τοποθετηθούν στη σελίδα με τη χρήση γλώσσων σήμανσης υπερκειμένου όπως HTML/XHTML/XML. Η αναπαραγωγή πιο σύνθετων πολυμέσων (ανυσματικών γραφικών, βίντεο, ήχων, γραφικών με ενσωματωμένο ήχο και εικόνα) μπορεί να γίνει με πρόσθετα (plug-ins) όπως το Flash, το QuickTime, το περιβάλλον χρόνου εκτέλεσης Java, κ.α ή με τεχνολογίες όπως οι γλώσσες σήμανσης (X) HTML5, XML και MathML, και το πρότυπο φύλλων στυλ CSS 3.

Οι καινούριες εκδόσεις των προγραμμάτων περιήγησης (Internet Explorer 7, 8, Firefox 3.6, safari, chromium κλπ) που ακολουθούν τα W3C πρότυπα οδήγησαν σε μια ευρεία αποδοχή και χρήση των XHTML/XML σε συνδυασμό με τα CSS (Cascading Style Sheets) για την τοποθέτηση και διαχείριση των στοιχείων και αντικειμένων της ιστοσελίδας. Τα τελευταία πρότυπα στοχεύουν στο να αποκτήσουν τα προγράμματα περιήγησης την δυνατότητα να προσφέρουν μια ευρεία γκάμα επιλογής πολυμέσων και πρόσβασης στους πελάτες χωρίς τη χρήση των προσθέτων (plug-ins). Γενικότερα οι ιστοσελίδες διαχωρίζονται σε στατικές και δυναμικές.

Στατική ιστοσελίδα

(Αγγλικά: static web-page ή flat web-page) ονομάζεται μια ιστοσελίδα της οποίας το περιεχόμενο μεταφέρεται στον χρήστη ακριβώς στην μορφή που είναι αποθηκευμένο στον εξυπηρετητή ιστοσελίδων (web server), σε αντίθεση με τις δυναμική ιστοσελίδα όπου το περιεχόμενο δημιουργείται από μια εφαρμογή η οποία εκτελείται στον εξυπηρετητή ιστοσελίδων.



Εικόνα 1. Διαδικασία ανάκτησης στατικής ιστοσελίδας.

Τα περιεχόμενα μιας στατικής ιστοσελίδας εμφανίζονται με την ίδια μορφή σε όλους του χρήστες με την μορφή που είναι αποθηκευμένα στο σύστημα αρχείων του εξυπηρετητή ιστοσελίδων. Οι στατικές ιστοσελίδες είναι αποθηκευμένες συνήθως σε μορφή HTML και μεταφέρονται χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο HTTP.

Πλεονεκτήματα:

- Δεν χρειάζονται προγραμματιστικές δεξιότητες για να δημιουργήσει κάποιος μια στατική σελίδα.
- Η σελίδα μπορεί να βρίσκεται με εύκολο τρόπο κλωνοποιημένη σε περισσότερους από έναν εξυπηρετητές.
- Δεν χρειάζεται ειδικό λογισμικό στον εξυπηρετητή ιστοσελίδων για την δημοσίευση στατικών σελίδων.
- Η σελίδα μπορεί να είναι διαθέσιμη στον φυλλομετρητή κατευθείαν από ένα αποθηκευτικό μέσο όπως ένα CD-ROM ή USB μνήμης χωρίς να χρειάζεται να διαμεσολαβήσει ένα εξυπηρετητής ιστοσελίδων με κατάλληλο λογισμικό χειρισμό ιστοσελίδων (για παράδειγμα οι δυναμικές σελίδες σε

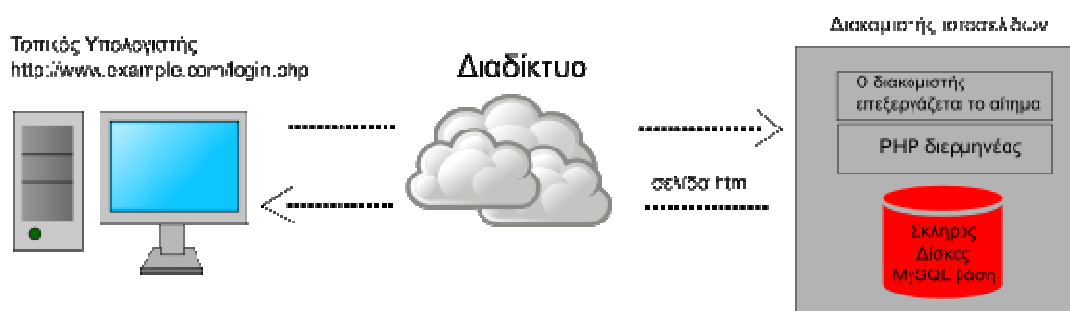
γλώσσα PHP θέλουν έναν διερμηνέα PHP ο οποίος τρέχει στον εξυπηρετητή ιστοσελίδων και δημιουργεί δυναμικά την σελίδα πριν αυτή αποσταλεί στον φυλλομετρητή του χρήστη).

Μειονεκτήματα:

- Δεν είναι εύκολη η διαδραστικότητα με τον χρήστη.
- Η διαχείριση μεγάλου αριθμού στατικών ιστοσελίδων δεν είναι εύκολη χωρίς αυτόματα εργαλεία. Θα πρέπει να αλλαχτούν όλες οι στατικά αποθηκευμένες ιστοσελίδες.

Δυναμική ιστοσελίδα

(Αγγλικά: dynamic web page) είναι μια ιστοσελίδα η οποία δημιουργείται δυναμικά την στιγμή της πρόσβασης σε αυτή ή την στιγμή που ο χρήστης αλληλεπιδρά με τον εξυπηρετητή ιστοσελίδων. Οι δυναμικές ιστοσελίδες θεωρούνται δομικό στοιχείο της νέας γενιάς του παγκόσμιου ιστού (Web 2.0) όπου η πληροφορία διαμοιράζεται σε πολλαπλές ιστοσελίδες.



Εικόνα 1. Διαδικασία ανάκτησης δυναμικής ιστοσελίδας.

Η δυναμική ιστοσελίδα μπορεί να δημιουργείται δυναμικά από ένα σενάριο εντολών, το οποίο εκτελείται τοπικά στο πελάτη ή στον εξυπηρετητή ή και στον πελάτη και στον εξυπηρετητή.

Υπάρχουν διάφοροι μέθοδοι για την δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων

PHP: Είναι μια γλώσσα script από την πλευρά του διακομιστή, σχεδιασμένη ειδικά για το WEB. Μέσα σε μια HTML σελίδα μπορούμε να ενσωματώσουμε PHP κώδικα, που θα εκτελείται κάθε φορά που θα επισκεπτόμαστε τη σελίδα. Ο PHP κώδικας μεταφράζεται στον WEB διακομιστή και δημιουργεί κώδικα HTML ή άλλη έξοδο που θα δει ο επισκέπτης.

ASP: Οι Active Server Pages (ASP) είναι η μηχανή script της Microsoft από την πλευρά του Server για δυναμικά-παραγόμενες ιστοσελίδες. Πωλείται ως πρόσθετη στις υπηρεσίες πληροφοριών Διαδικτύου (IIS). Ο προγραμματισμός ASP των ιστοσελίδων γίνεται ευκολότερος από τα διάφορα ενσωματωμένα αντικείμενα. Κάθε αντικείμενο αντιστοιχεί σε μια ομάδα συχνά-χρησιμοποιημένης λειτουργίας χρήσιμη για δυναμικές ιστοσελίδες. Στην ASP 2,0 υπάρχουν έξι τέτοια ενσωματωμένα αντικείμενα: Application, ASPError, Request, Response, Server, and Session. Η Session, παραδείγματος χάριν, είναι ένα cookie-based αντικείμενο συνόδου που διατηρεί τις μεταβλητές από σελίδα σε σελίδα. Οι περισσότερες ASP σελίδες γράφονται σε VBScript.

ASP.NET: Είναι ένα πλαίσιο εφαρμογής του WEB που πωλείται από τη Microsoft που οι προγραμματιστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν δυναμικές ιστοσελίδες, εφαρμογές WEB και XML WEB υπηρεσίες. Είναι μέρος της πλατφόρμας .NET της Microsoft και είναι ο διάδοχος στην τεχνολογία ASP της Microsoft. Η ASP.NET στηρίζεται στο χρόνο εκτέλεσης κοινής γλώσσας, που σημαίνει ότι οι προγραμματιστές μπορούν να γράψουν ASP.NET χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε γλώσσα .NET της Microsoft.

ColdFusion: Το ColdFusion είναι μια εφαρμογή εξυπηρετή και ένα πλαίσιο ανάπτυξης λογισμικού εφαρμογών που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη του λογισμικού υπολογιστών γενικά, και δυναμικών ιστοσελίδων ειδικότερα. Εν προκειμένω, το ColdFusion είναι ένα παρόμοιο προϊόν με την ASP.NET της Microsoft ή την επιχειρηματική έκδοση της JAVA.

JSP: JavaServer pages (JSP) είναι η τεχνολογία της Java που επιτρέπει οι υπεύθυνοι για την ανάπτυξη λογισμικού να παράγουν δυναμικά HTML, XML ή άλλους τύπους εγγράφων σε από τη πλευρά του Client. Η τεχνολογία επιτρέπει τον κώδικα της Java και έχει ορισμένες προκαθορισμένες ενέργειες για να ενσωματωθεί αυτός στο στατικό περιεχόμενο.

Δυναμική ιστοσελίδα τοπικά στο πελάτη

Η σελίδα συνήθως περιέχει ένα σενάριο εντολών το οποίο ενσωματώνει μια διαδραστικότητα με τον χρήστη (η διαδραστικότητα γίνεται με χρήση πληκτρολογίου - ποντικιού). Το περιεχόμενο της ιστοσελίδας δημιουργείται δυναμικά στον τοπικό υπολογιστή μετά την εκτέλεση του σεναρίου εντολών το οποίο λαμβάνεται από τον απομακρυσμένο εξυπηρετητή.

Για παράδειγμα η γλώσσα σεναρίου εντολών JavaScript ή ActionScript (γλώσσα σεναρίων της Macromedia - σήμερα είναι η εταιρία Adobe Systems) χρησιμοποιείται για την τοπική δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων τεχνολογίας DHTML ή Flash οι οποίες συχνά χρησιμοποιούνται για την ενσωμάτωση ήχων, κινούμενων εικόνων ή αλλαγές και διαμόρφωση του κείμενου της σελίδας. Η γλώσσα σεναρίου η οποία εκτελείται τοπικά μπορεί να καλεί απομακρυσμένα σενάρια εντολών στον εξυπηρετητή ιστοσελίδων χρησιμοποιώντας τεχνολογίες όπως hidden Frame, XMLHttpRequest ή άλλες υπηρεσίες ιστού (web services).

Η πρώτη «ευρέως διαδεδομένη» έκδοση της γλώσσας σεναρίου εντολών JavaScript ενσωματώθηκε το 1996 στο φυλλομετρητή Netscape 3.

Δυναμική ιστοσελίδα στον εξυπηρετητή

Μια δυναμική ιστοσελίδα συνήθως δημιουργείται από ένα λογισμικό το οποίο τρέχει στον απομακρυσμένο εξυπηρετητή ιστοσελίδων. Ο χρήστης-πελάτης επισκέπτεται τον εξυπηρετητή ιστοσελίδων ο οποίος δημιουργεί δυναμικά την ιστοσελίδα την οποία επιστρέφει σε μορφή HTML στον πελάτη. Τέτοιες τεχνολογίες για την δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων στον εξυπηρετητή είναι η τεχνολογίες ASP, ColdFusion, Perl, PHP, WebDNA και άλλες. Οι γλώσσες αυτές συνήθως (με εξαίρεση την ASP.NET και την JSP) χρησιμοποιούν ένα σενάριο εντολών CGI κατά την δυναμική δημιουργία των σελίδων.

Πολλές φορές οι σελίδες είναι αποθηκευμένες στατικά σε κρυφή-προσωρινή μνήμη και αποστέλλονται κατευθείαν στο πελάτη. Με αυτό το τρόπο αποφεύγεται η υπερφόρτωση του εξυπηρετητή ιστοσελίδων και καλείται η μηχανή δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων μόνο όταν το αποθηκευμένο περιεχόμενο έχει αλλάξει.

Συνδυασμός δημιουργίας δυναμικής σελίδας στον πελάτη και στον εξυπηρετητή

Η τεχνολογία AJAX χρησιμοποιεί σενάρια εντολών και στον πελάτη και στον απομακρυσμένο εξυπηρετητή για την δημιουργία της δυναμικής ιστοσελίδας. Στην τεχνολογία AJAX γίνεται ανταλλαγή περιεχομένου και δεδομένων από τον υπολογιστή του πελάτη και του απομακρυσμένου εξυπηρετητή και η σελίδα διαμορφώνεται από το σενάριο εντολών το οποίο τρέχει τοπικά στο πελάτη. Το πλεονέκτημα της τεχνολογίας αυτής είναι ότι περιορίζεται η χρήση του εξυπηρετητή ιστοσελίδων και αποστέλλεται μόνο το περιεχόμενο. Για παράδειγμα οι χάρτες της Google είναι ένα παράδειγμα δικτυακής εφαρμογής η οποία χρησιμοποιεί την τεχνολογία AJAX.

Δημιουργία και δομή ενός εγγράφου HTML

Το έγγραφο HTML μπορεί να δημιουργηθεί με τη χρήση οποιουδήποτε συντάκτη κειμένου, όπως το Notepad (Σημειωματάριο) ή το WordPad των Windows. Όταν αποθηκευτεί το έγγραφο, αυτό θα πρέπει να έχει την επέκταση .htm ή .html.

Η εντολή για την έναρξη ενός εγγράφου HTML είναι η <HTML>. Ένα τμήμα κειμένου που χαρακτηρίζεται από κάποια ετικέτα ολοκληρώνεται με την ίδια ετικέτα, με τη διαφορά ότι πριν την εντολή χρησιμοποιείται και μια κάθετος (/). Η ετικέτα κλεισίματος της <HTML> είναι η </HTML>. Οι ετικέτες HTML μπορούν να ενσωματωθούν μέσα σε άλλες.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Η προσωπική μου Σελίδα</TITLE>
</HEAD>
<BODY
BACKGROUND="C:\WINDOWS\Backgrnd.gif">
Η σελίδα μου βρίσκεται υπό κατασκευή
</BODY>
</HTML>
```

Υπάρχουν τρεις ετικέτες που ορίζουν τη δομή ενός εγγράφου HTML. Η ετικέτα <HTML> είναι υποχρεωτική και καθορίζει την αρχή και το τέλος του εγγράφου. Οι ετικέτες <HEAD> και <BODY> είναι προαιρετικές, αλλά είναι καλό να χρησιμοποιούνται καθώς βοηθάνε στον ορισμό της ροής.

<HTML>

Η ετικέτα αυτή ορίζει την αρχή ενός εγγράφου HTML και βρίσκεται πάντα στην πρώτη γραμμή. Το τέλος του εγγράφου προσδιορίζεται από την ετικέτα </HTML>.

<HEAD>

Η ετικέτα <HEAD> χρησιμοποιείται για να οριστεί το τμήμα της επικεφαλίδας του εγγράφου HTML. Σε αυτό το τμήμα μπορούν να οριστούν στοιχεία όπως η επικεφαλίδα της σελίδας και το στυλ του εγγράφου. Πέρα από τον 8 τίτλο, στην ιστοσελίδα δεν εμφανίζεται τίποτα άλλο από όσα περιλαμβάνονται σε αυτό το τμήμα. Το τμήμα αυτό πρέπει να βρίσκεται στην αρχή του εγγράφου και πρέπει να ολοκληρώνεται με μια ετικέτα </HEAD>.

<TITLE>

Η πιο συνηθισμένη ετικέτα που εισάγεται μέσα στην περιοχή του <HEAD> είναι το <TITLE> και παρέχει στην ιστοσελίδα ένα τίτλο ο οποίος θα εμφανίζεται στη γραμμή τίτλου στην εφαρμογή πλοήγησης.

<BODY>

Οι ετικέτες <BODY> και </BODY> περιέχουν τον κώδικα που παρουσιάζει το ορατό μέρος της ιστοσελίδας. Οι διάφορες επιλογές που υπάρχουν στο τμήμα που ορίζει η ετικέτα <BODY> μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά της ιστοσελίδας, όπως το χρώμα του φόντου ή το χρώμα του κειμένου ή ο ορισμός μιας εικόνας που θα χρησιμοποιηθεί ως φόντο κ.λ.π..

Ένα τυπικό πλαίσιο δημιουργίας ενός εγγράφου HTML όπου αφανίζονται τα τμήματα <HEAD> και <BODY> είναι το παρακάτω:

Κεφάλαιο 2

Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS)

Τί είναι το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS)

Το Content Management System (CMS) είναι μία μορφή λογισμικού για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, που αυτοματοποιεί τις διαδικασίες δημιουργίας, οργάνωσης, ελέγχου και δημοσίευσης περιεχομένου σε μία πληθώρα μορφών. Τα περισσότερα CMS έχουν την δυνατότητα να διαχειριστούν περιεχόμενο στις εξής μορφές: κείμενα, εικόνες, βίντεο, java animation, πρότυπα σχεδίασης, βάσεις δεδομένων κ.α. Το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου είναι λογισμικό το οποίο επιτρέπει στον οποιονδήποτε, ακόμα και αν δεν έχει ιδιαίτερες γνώσεις προγραμματισμού και γλώσσας HTML, να δημιουργήσει και να διαχειριστεί με τρόπο εύκολο και γρήγορο την ιστοσελίδα του.

Τί προσφέρει το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου

Το Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου προσφέρει γραφικό περιβάλλον το οποίο δίνει άμεση πρόσβαση στο περιεχόμενο της ιστοσελίδας. Επιπρόσθετα, η τροποποίηση ή προσθήκη του περιεχομένου (κειμένου και φωτογραφιών) μπορεί να γίνει με έναν γραφικό editor όμοιο με αυτόν που χρησιμοποιείται στους επεξεργαστές κειμένου. Η πληροφορία οργανώνεται αποδοτικά σε κατηγορίες και υποκατηγορίες και παρουσιάζεται με τρόπο φιλικό στο χρήστη αλλά και στο διαχειριστή.

Είδη συστημάτων διαχείρισης Περιεχομένου

Τα Content Management Systems διακρίνονται σε ορισμένες κατηγορίες ανάλογα με ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά τα οποία παρουσιάζουν. Μπορούν, λοιπόν, να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με το είδος του παρόχου τους και ανάλογα με το που βρίσκεται ο χώρος αποθήκευσης και διαχείρισης της βάσης δεδομένων και του CMS.

ASP και Licensed (με βάση το χώρο αποθήκευσης και διαχείρισης).

Στα Application Service Provider (ASP) CMS, δηλαδή Υποστήριξης Παρόχου Υπηρεσίας, ο κατασκευαστής τους φιλοξενεί όλα τα δεδομένα και το λογισμικό στους server της εταιρίας του. Με αυτόν τον τρόπο απαλείφονται τα έξοδα για μία ακριβή αγορά λογισμικού και hardware του συστήματος, που θα φιλοξενεί το CMS. Παράλληλα μειώνονται και οι ανάγκες για τεχνικούς πόρους, όπως για παράδειγμα για συντηρητές του δικτύου των υπολογιστών. Τέλος, βασικότερο πλεονέκτημα ενός τέτοιου είδους συστήματος είναι η συνεχής εξέλιξη, καθώς ο πάροχος προωθεί διαρκώς νέες λειτουργίες του προϊόντος και ανανεώσεις στον πελάτη του, προσφέροντας έτσι το χαρακτηριστικό της άμεσης ανανέωσης και πρωτοπορίας της ιστοσελίδας.

CMS με παροχή άδειας (Licensed).

Στα CMS με παροχή άδειας (Licensed), ο πάροχος του πουλάει το προϊόν, δηλαδή παρέχει άδεια χρήσης του, δεν εμπλέκεται στην όλη διαδικασία λειτουργίας του και ο χρήστης είναι πλέον υπεύθυνος, ώστε να το εγκαταστήσει, να το ρυθμίσει και να το συντηρήσει. Διαχειριστής σε αυτήν την περίπτωση είναι το τεχνικό τμήμα του οργανισμού. Η προσέγγιση αυτών των CMS εξασφαλίζει ότι φιλοξενείς και διαχειρίζεσαι τα δικά σου δεδομένα. Επίσης, τα Licensed είναι ιδανικά για οργανισμούς, οι οποίοι διατηρούν ήδη στις εγκαταστάσεις του κάποιο είδος υπηρεσίας παρόμοιας, όπως για παράδειγμα το σύστημα Διαχείρισης Εξυπηρέτησης Πελατών (CRM), οπότε θα ήταν πιο φθηνό να συντηρούν ταυτόχρονα και ένα CMS.

Commercial, Open source, Managed Open Source (με βάση το είδος του παρόχου).

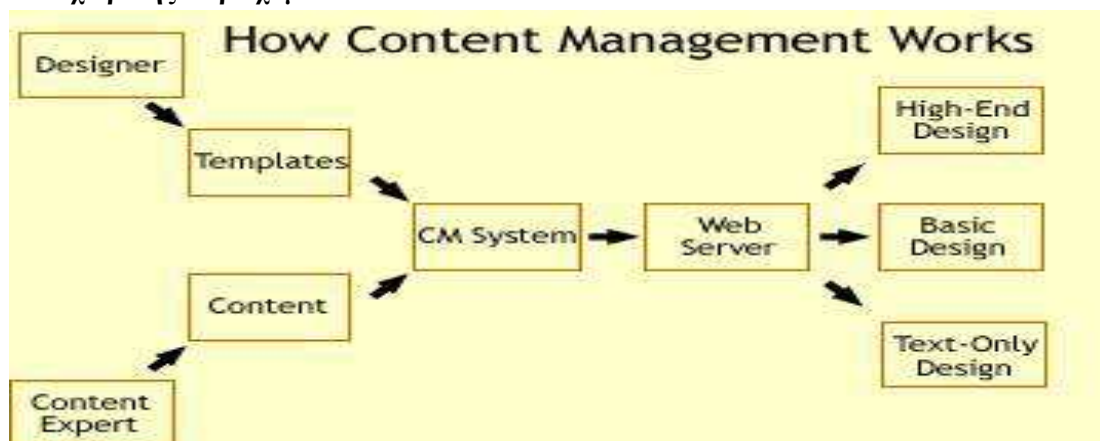
Commercial : πρόκειται για λογισμικό, που προέρχεται είτε από κερδοσκοπικές είτε από μη κερδοσκοπικές εταιρίες. Οι πάροχοι αυτοί αναπτύσσουν κατά κύριο λόγο το λογισμικό, το οποίο στην

συνέχεια πουλάνε και υποστηρίζουν τεχνικά. Στην σημερινή εποχή, οι εμπορικές αυτές λύσεις είναι πιο συχνές από τις ελεύθερες λύσεις των open source CMS.

Open Source : πρόκειται για μία λύση CMS, που δημιουργείται και συντηρείται από έναν ανεπίσημο και ανιδιοτελή συνεργάτη μίας κοινότητας χρηστών. Στην συνέχεια, το λογισμικό αυτό διανέμεται για συγκεκριμένο σκοπό στα μέλη αυτής της κοινότητας. Για αυτά τα ανοιχτά λογισμικά θα πρέπει σαφώς στο κόστος τους να συμπεριληφθεί και τα έξοδα τεχνικής υποστήριξης τους, τα οποία σαφώς και είναι αυξημένα σε αυτό το μοντέλο. Ακόμη, θα πρέπει να προστεθεί το εσωτερικό hardware και λογισμικό και το τεχνικό προσωπικό που χρειάζεται για να συντηρηθεί αυτό το σύστημα, όπως είναι για παράδειγμα οι προγραμματιστές, οι οποίοι εγκαθιστούν τις ανανεώσεις και εξελίσσουν τις λειτουργίες του προγράμματος.

Managed Open Source : πρόκειται για έναν συνδυασμό της εμπορικής και της ελεύθερης προσέγγισης, όπου ένας πάροχος υιοθετεί μία open- source λύση σαν την βασική του πλατφόρμα και στην συνέχεια προσφέρει την λύση αυτή σε άλλους σε συνδυασμό με συμπληρωματικές υπηρεσίες τεχνικής υποστήριξης. Αυτή η λύση ουσιαστικά σχεδόν δεν υπάρχει σήμερα στην κοινότητα των μη-κερδοσκοπικών παρόχων. Παρόλα αυτά, καθώς οι λύσεις open-source ωριμάζουν, οι ειδικοί περιμένουν ότι θα εμφανιστούν πολύ πιο έντονα. Όσον αφορά τη διάκριση των CMS σε σχέση με τον τρόπο παράδοσης τους, έχουμε δύο μορφές λογισμικού. Υπάρχουν εκατοντάδες επιλογές από CMS και των δύο κατηγοριών και η κάθε μία από αυτές διαφέρει στην υλοποίηση, στο κόστος και στην εξυπηρέτηση.

Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου Web CMS



Εικόνα 4. Λειτουργία CMS.

Ένα Web Content Management System ή Web Publishing System είναι η μορφή λογισμικού, που παρέχει επιπρόσθετες δυνατότητες, για την διευκόλυνση των απαραίτητων εργασιών δημοσίευσης ηλεκτρονικού περιεχομένου σε μία ιστοσελίδα. Τα Web CMS έχουν την μεγαλύτερη διείσδυση στους οργανισμούς σήμερα, για αυτό και θα αποτελέσουν τον κορμό της παρούσας εργασίας. Αποτελούν ένα συνδυασμό μία μεγάλης βάσης δεδομένων, ενός συστήματος αρχειοθέτησης και άλλων στοιχείων λογισμικού, τα οποία χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση και την μετέπειτα ανάκτηση των δεδομένων, καθώς επίσης χρησιμοποιούνται και για τις διάφορες ξεχωριστές λειτουργίες των CMS. Αυτά τα συστήματα ηλεκτρονικής δημοσίευσης, λοιπόν, γίνεται φανερό ότι διαφέρουν από τις απλές βάσεις δεδομένων υπό την έννοια ότι μπορούν να καταλογογραφήσουν κείμενο, ηχητικά αποσπάσματα, αποσπάσματα βίντεο ή εικόνες.

Οι χρήστες των Web CMS μπορούν να εντοπίσουν σχετικό υλικό στην βάση δεδομένων, ψάχνοντας με κριτήριο μία λέξη-κλειδί, τον συγγραφέα του κειμένου, την ημερομηνία δημιουργίας του αρχείου κτλ. Έτσι, μπορούν να αποτελέσουν πλέον τα Web CMS μία πύλη πληροφοριών, ή οποία μπορεί να χρησιμεύσει σαν ραχοκοκαλιά για την διαχείριση δεδομένων του ιδιοκτήτη της ιστοσελίδας. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να χρησιμεύσει αποθηκεύοντας κάθε άρθρο, που δημοσιεύτηκε σε μία ηλεκτρονική εφημερίδα τα τελευταία τρία χρόνια, και δημιουργώντας ένα

ευρετήριο. Έτσι δημιουργεί στην ουσία αυτόματα ένα αρχείο της εφημερίδας εύχρηστο και προσβάσιμο σε κάθε συντάκτη, χωρίς να χρειάζεται να εκτυπώνεται κάθε άρθρο και να διατηρείται ένα ογκώδες και απροσπέλαστο αρχείο

Ταυτόχρονα, πέρα από τις δυνατότητες σχετικά με την διαχείριση βάσεων δεδομένων, τα λογισμικά αυτά επιτρέπουν στον καθένα να συνεισφέρει πληροφορίες σε μία ιστοσελίδα με την χρήση μίας Γραφικής Διασύνδεσης Χρήστη (Graphical User Interface- GUI). Η διασύνδεση αυτή βασίζεται σε προκατασκευασμένα πρότυπα της ιστοσελίδας και παρέχει μία πλατφόρμα για την εισαγωγή δεδομένων σε κάθε τμήμα της ιστοσελίδας αυτής, χωρίς να είναι απαραίτητη η γνώση εξειδικευμένων γλωσσών προγραμματισμού. Επομένως, μπορούν πλέον οι συντάκτες των ιστοσελίδων να διαχωριστούν από τους τεχνικούς και να εισάγουν απευθείας δεδομένα. Διαχωρίζεται δηλαδή το περιεχόμενο από την παρουσίαση της ιστοσελίδας, που αποτελεί ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα των CMS.

Τα Web CMS μπορούν ακόμη να διανείμουν υλικό σε πελάτες και εταιρικούς συνεργάτες πέρα από τα όρια ενός οργανισμού, παραδείγματος χάρι με την αυτόματη αποστολή newsletters στους πελάτες και την αυτόματη σύνταξη Δελτίων Τύπου και στατιστικών στοιχείων και την ηλεκτρονική αποστολή τους σε συνεργαζόμενες επιχειρήσεις ή ΜΜΕ. Ο πυρήνας, όμως, ενός CMS είναι η διαχείριση του περιεχομένου σε όλο τον κύκλο ζωής της πληροφορίας, δηλαδή από την παραγωγή της μέχρι την δημοσίευσή της, αλλά και την μετέπειτα αποθήκευσή της.

Πως λειτουργεί ένα web CMS;

Ένα Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου Web (WCMS ή Web CMS) είναι ένα λογισμικό Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS), το οποίο υλοποιείται συνήθως ως μία Web εφαρμογή για τη δημιουργία και τη διαχείριση περιεχομένου HTML. Χρησιμοποιείται για τη διαχείριση και τον έλεγχο μεγάλων και δυναμικών συλλογών Web υλικού (έγγραφα HTML και οι σχετικές εικόνες τους).

*HTML : Συντομογραφία του HyperText Markup Language. Είναι η γλώσσα συγγραφής και δημιουργίας εγγράφων του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web), δηλαδή ιστοσελίδων. Η HTML ορίζει τη δομή, τη διαμόρφωση και τους συνδέσμους των ιστοσελίδων μέσω ενός συνόλου ετικετών και των ιδιοτήτων τους. Είναι επίσης η γλώσσα που καταλαβαίνουν οι browsers των χρηστών, όπως Internet Explorer, Firefox, Opera κτλ. Αποτελεί τον συνδετικό κρίκο όλων των τεχνολογιών ανάπτυξης ιστοσελίδων και εφαρμογών για το Web.

Ένα WCMS διευκολύνει τη δημιουργία, τον έλεγχο, τη μορφοποίηση, καθώς και πολλές σημαντικές λειτουργίες συντήρησης περιεχομένου Web. Συνήθως το λογισμικό παρέχει εργαλεία δημιουργίας, τα οποία είναι σχεδιασμένα να επιτρέψουν σε χρήστες με ελάχιστη ή καθόλου γνώση γλωσσών προγραμματισμού ή γλωσσών δημιουργίας ιστοσελίδων (markup languages) να δημιουργήσουν και να διαχειριστούν περιεχόμενο με σχετική ευκολία.







Τα περισσότερα τέτοια συστήματα χρησιμοποιούν μια βάση δεδομένων για να αποθηκεύσουν περιεχόμενο, μεταδεδομένα (metadata), ή/και αντικείμενα που μπορεί να απαιτούνται από το σύστημα. Το περιεχόμενο είναι συχνά, αλλά όχι πάντα, αποθηκευμένο σε μορφή XML(Συντομογραφία του eXtensible Markup Language. Έχει την ίδια προέλευση με την HTML, αλλά αποτελεί επέκταση της HTML με την έννοια ότι χρησιμοποιείται για την περιγραφή οποιωνδήποτε ειδών δεδομένων και όχι μόνο των ιστοσελίδων. Είναι εξαιρετικά αποδοτική τόσο σε Web εφαρμογές όσο και σε εφαρμογές γραφείου. Είναι πεποίθηση της κοινότητας των προγραμματιστών ότι αποτελεί το μέλλον στην περιγραφή και ανταλλαγή δεδομένων στο Web και γενικά σε κάθε πεδίο εφαρμογής), για να διευκολύνει την επαναχρησιμοποίηση και να επιτρέψει τις εύκαμπτες επιλογές παρουσίασης.

Ένα στρώμα παρουσίασης (presentation layer) παρουσιάζει το περιεχόμενο στους επισκέπτες με βάση ένα σύνολο προτύπων (templates). Τα πρότυπα αυτά είναι μερικές φορές αρχεία XSLT.

Η διαχείριση γίνεται βασικά μέσω browser (browser – based interface), αλλά μερικά συστήματα απαιτούν τη χρήση ενός συστήματος πελάτη. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά συστήματα δημιουργίας ιστοσελίδων όπως το Microsoft Frontpage ή το Adobe Dreamweaver, ένα WCMS επιτρέπει σε χρήστες με ελάχιστη ή καθόλου τεχνική κατάρτιση να κάνουν αλλαγές σε έναν

υπάρχοντα ιστοχώρο. Ένα WCMS απαιτεί συνήθως έναν πεπειραμένο προγραμματιστή για να οργανώσει και προσθέτει διάφορα χαρακτηριστικά, αλλά είναι πρώτιστα ένα εργαλείο συντήρησης ιστοχώρου για μη τεχνικούς διαχειριστές.

Τα δημοφιλέστερα CMS ανοιχτού κώδικα

Joomla	
Drupal	
Wordpress	
Plone	
Typo3	
Xoops	

Πίνακας 1. Τα δημοφιλέστερα CMS ανοιχτού κώδικα.

Κεφάλαιο 3

Απαιτήσεις συστήματος ως προς τον χρήστη

Εισαγωγή

Η ανάλυση απαιτήσεων ως προς τον χρήστη δεν είναι να ρωτήσουμε τους χρήστες τι σύστημα θέλουν αυτή. Η ανάλυση απαιτήσεων ως προς τον χρήστη έχει να κάνει με το να καταλάβουμε τους χρήστες, τι προβλήματα αντιμετωπίζουν και ποιές είναι οι τρέχουσες πρακτικές που εφαρμόζουν.

Η χρήστες δεν είναι σχεδιαστές ιστοσελίδων αλληλεπίδρασης. Συχνά δεν γνωρίζουν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς ενός διαδραστικού ιστόχωρου.

Είναι η δουλειά ενός αρχιτέκτονα δυναμικών ιστοσελίδων με όραμα που απάντα στις πραγματικές ανάγκες του χρήστη.

Οι χρήστες δεν είναι τόσο διαφορετικοί. Υπάρχουν πρότυπα όσο αναφορά τις πρακτικές και τις ανάγκες. Η ανάλυση απαιτήσεων ως προς τον χρήστη είναι η αναγνωρίζεις αυτά τα πρότυπα.

Αναλύοντας τις λειτουργικές απαιτήσεις της ιστοσελίδας

Το πιο επώδυνο μέρος ενός έργου μπορεί είναι η αρχή του. Για πολλούς ανθρώπους οι διαδικασίες αυτή είναι γνωστή ως «Ανάλυση Απαιτήσεων», "Gathering Requirements", "Functional Analysis", ή "Λειτουργική Ανάλυση Απαιτήσεων".

Αυτό που πραγματικά θέλουμε είναι μια ιστοσελίδα που βγάζει χρήματα για εμάς, αλλά για να μπορέσουμε να αναθέσουμε σε έναν προγραμματιστή να χτίσει την ιστοσελίδα, πρέπει να υπάρχει κάποιο είδος καθοδήγησης ή ένα έγγραφο λειτουργικότητας που να παρέχει τις λεπτομέρειες για το πώς η ιστοσελίδα θα λειτουργήσει και το τι ο χρήστης θα μπορεί να κάνει.

Η λειτουργική Ανάλυση Απαιτήσεων της ιστοσελίδας είναι η διαδικασία αναγνώρισης της λειτουργικότητας που χρειάζεται για να ικανοποιήσει τις ανάγκες της επιχείρησής μας και τις ανάγκες των χρηστών μας.

Η συγκέντρωση και ανάλυση των απαιτήσεων της ιστοσελίδας δεν χρειάζεται να είναι μια φοβερή ή επίπονη διαδικασία. Αν ακολουθήσετε μια συστηματική προσέγγιση ή μεθοδολογία, θα είμαστε σε θέση να φτάσουμε γρήγορα και να προχωρήσουμε σε πιο συναρπαστικές πτυχές της οικοδόμησης ενός δικτυακού τόπου.

Λειτουργική Ανάλυση Απαιτήσεων είναι μια καλή επένδυση του χρόνου σας

Η αρχικός χρόνος που θα επενδύσουμε για την ανάλυση απαιτήσεων της ιστοσελίδας μας είναι και ο ποιό σημαντικός αλλά και καθοριστικός χρόνος όπου θα δήξει σε τελικά πόσο ικανοποιημένοι θα είμαστε από το τελικό έργο μας.

Ως ιδιοκτήτης της επιχείρησης και ως επικεφαλής του έργου, θα ήμαστε αυτοί που θα καθορίσουμε την επιτυχία του έργου της ιστοσελίδας. Επενδύστε πολλή σκέψη και χρόνο στην λειτουργική ανάλυση απαιτήσεων και η απόδοση της επένδυσης θα είναι τεράστια.

Αν έχετε κάνει μια καλή δουλειά για την ανάλυση των απαιτήσεων του έργου που θα ξεκινήσει γνωρίζοντας ακριβώς αυτό που χρειάζεστε θα είναι μια επιτυχημένη και κερδοφόρα επιχειρήσεις. Εάν έχετε εντοπίσει όλες τις λειτουργίες που χρειάζεται, τότε θα ήμαστε σε θέση να απαντήσουμε ερωτήσεις όπως (σχεδιαστές και προγραμματιστικές) αυτό θα εξασφαλίσει την άμεση υλοποίηση της ιστοσελίδας αλλά και το έργο να κινείται γρήγορα εξοικονομώντας χρόνο, και χρήμα.

Βασικά ερωτήματα λειτουργικής ανάλυσης

Ο σχεδιασμός της ανάλυσης απαιτήσεων είναι το πρώτο βήμα που πρέπει να κάνουμε πριν προβούμε στην πραγματική σχεδιαστική διάταξη. Αυτό θα εξασφαλίσει ότι όχι απλά σχεδιάζουμε μία όμορφη ιστοσελίδα αλλά και λειτουργική.

- Έχετε έτοιμο ένα λογότυπο; Αν όχι, αυτό είναι μια προτεραιότητα όπως το στυλ και τα χρώματα ιστοσελίδα θα πρέπει να εναρμονίζονται με το λογότυπο.
- Τι θέλετε η ιστοσελίδα να συνδέει.
- Τι θέλετε να κάνετε επισκέπτης στην ιστοσελίδα; Απαριθμήστε την αλληλουχία των γεγονότων που θα θέλατε τον επισκέπτη να περάσει.
- Πώς θα ορίζετε την επιτυχία του site;
- Ποιο είναι το κοινό που απευθύνεστε;
- Τι είδους χρώματα αρέσει στο κοινό σας;
- Τι είδους γραφικών αρέσει στο κοινό σας;
- Υπάρχουν ιστοσελίδες ανταγωνιστή όπου θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε ως σημείο αναφοράς; Όπου τα καταφέρνουν καλά στον χώρο τους.
- Υπάρχει κάποια ιστοσελίδα όπου είναι ελκυστική για το κοινό σας; Κάντε μια λίστα
- Με βάση τα παραπάνω κριτήρια επιλέξτε τα γραφικά όπου θα θέλατε να χρησιμοποιήσετε; Είναι ένα σημαντικό βήμα , επίσης θα πρέπει να συνδυάζονται και με τα χρώματα.
- Έχετε έτοιμο ένα σχέδιο ιστοσελίδας; Ποιό θα είναι το κύριο μενού και τα στοιχεία υπομενού;
- Τι θα πρέπει να είναι ποιό ζωνηρό σε ολόκληρή την ιστοσελίδα αλλά και στην αρχική σελίδα;
- Θα υπάρξει αναζήτηση ιστοσελίδας; Αν ναι, ποια είναι τα πεδία και πόσο χώρο θα καταλάβουν;
- Θα υπάρχουν newsletters και signup ή login; Θα εμφανίζονται σε όλες τις σελίδες;
- Θα υπάρχουν διαφημίσεις στην ιστοσελίδα; Αν ναι σε ποιά μεριά της ιστοσελίδας θα βρίσκονται;

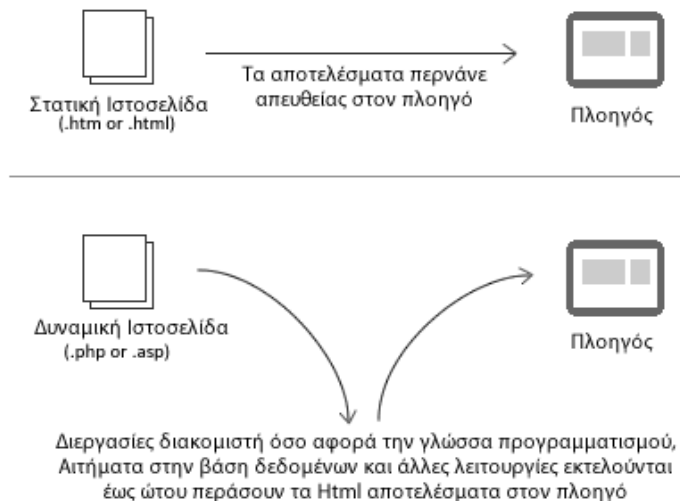
Προοπτικές της ιστοσελίδας

Βασική προοπτική της ιστοσελίδας είναι να προσελκύσει τον χρήστη ώστε να κάνει κράτηση στην βίλα. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω μιας εμπλουτισμένης παρουσίας του καταλύματος αλλά και τον υπηρεσιών της με γραφικά, κείμενα και οπτική παρουσίαση.

Αυτό που θέλουμε να πετύχουμε ως πρώτη προσέγκυση προς τον χρήστη είναι να κάνουμε το περιβάλλον της ιστοσελίδας εύκολο και κατανοητό ώστε να μπορέσει να πλοηγηθεί εύκολα και άνετα μέσα σε αυτή

Απαιτήσεις τεχνολογίας

Η απαίτησης τεχνολογίας για την συγκεκριμένη ιστοσελίδα είναι λίγες. Είναι σχεδιασμένη σε XHTML 1.0, flash και javascript . Τα εργαλεία που θα χρειαστεί ο χρήστης για να δη το περιεχόμενο της ιστοσελίδας είναι ένας οποιοδήποτε Browser της αγοράς όπου να υποστηρίζει xhtml και έχει εγκατεστημένα μέσα σε αυτών έναν compiler flash και javascript.



Εικόνα 5. Διαφορά δυναμικής & στατικής ιστοσελίδας.

Ο κύριος όγκος της ιστοσελίδας είναι φτιαγμένος από αρχεία .html αλλά υπάρχουν και αρχεία .php όπου κάνουν την σελίδα δυναμική η διαφορά δυναμικής και στατικής σελίδας αναλύθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο.

Η ιστοσελίδα είναι φτιαγμένη σε ανάλυση οθόνης 775pxX819px. Αυτό σημαίνει πώς για να έχει ο χρήστης μία συνολική άποψη της ιστοσελίδας χωρείς λάθει θα πρέπει να έχει ένα monitor ρυθμισμένο σε ανάλυση πάνω από 775pxX819px.

Στατιστική ανάλυση ιστοσελίδας

Από τότε που πρώτο-εμφανίστηκαν οι πρώτες ιστοσελίδες, οι ιδιοκτήτες τους προσπάθησαν να συγκεντρώσουν στατιστικά στοιχεία σχετικά με τις επισκέψεις στις σελίδες τους.

Αρχικά χρησιμοποιήθηκαν απλοί μετρητές που έδειχναν τον αριθμό των επισκέψεων σε κάθε σελίδα. Σήμερα οι μετρητές (counters) έχουν εγκαταλειφθεί στα επαγγελματικά sites, αλλά χρησιμοποιούνται εξειδικευμένα προγράμματα που μπορούν να δώσουν πολύτιμες πληροφορίες για τον αριθμό των επισκεπτών σε όλο το site συνολικά ή στις επιμέρους σελίδες του, καθώς και πολλές άλλες πληροφορίες όπως:

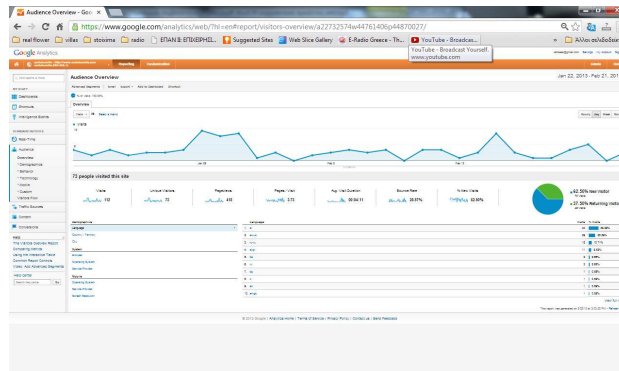
- Την χώρα προέλευσης των επισκεπτών
- από ποια sites ή Μηχανές Αναζήτησης προέρχονται οι επισκέπτες
- με ποια λέξη-κλειδί βρήκαν το site
- τον μέσο χρόνο παραμονής κάθε επισκέπτη στο site
- τον αριθμό των σελίδων που βλέπει κάθε επισκέπτης ανά μέσο όρο
- την ανάλυση της οθόνης που χρησιμοποιούν
- άλλες ποιο εξειδικευμένες πληροφορίες .

Η ανάλυση των στατιστικών στοιχείων από τις επισκέψεις στο site σας αποτελεί πολύτιμο εργαλείο για αποτελεσματικό μάρκετινγκ της επιχείρησής σας.

Τι να το κάνετε το νέο site αν δεν το βλέπουν αρκετοί επισκέπτες; Επιπλέον γιατί να συνεχίσετε να πληρώνετε μια διαφημιστική καμπάνια αν δε φέρνει νέους επισκέπτες στο site σας; Μήπως η σχεδίαση του site σας είναι λάθος και οι επισκέπτες σας δεν βρίσκουν εύκολα τη σελίδα με τις τιμές των υπηρεσιών ή των προϊόντων σας ώστε να γίνουν πελάτες σας;

Όλες οι παραπάνω είναι μερικές μόνο από τις πολλές ερωτήσεις, που τις απαντήσεις τους θα βρείτε μέσα από την ανάλυση των στατιστικών στοιχείων του site σας για να στήσουμε ένα site βασισμένο στις απαιτήσεις του χρήστη.

Μερικά από τα βασικά στατιστικά που παίρνουμε ώστε να στήσουμε καλύτερα το site μας και να το προσαρμόσουμε στις απαιτήσεις του κοινού μας είναι ο Browsers & Operating system, Ανάλυση οθόνης, Countries, Entry pages and Exit pages, Session & visit duration. Αυτά είναι μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά όπου μπορούμε να πάρουμε ώστε να στήσουμε ένα σωστό site ως προς τον χρήστη.



Εικόνα 6. Interface από το google analytic.

Εμείς έχουμε χρησιμοποιήσει ένα free εργαλείο που μας παρέχει η google και λέγεται google analytic. Το μόνο που χρειάζεται είναι να προσαρτήσουμε ένα μικρό κομμάτι κώδικα σε κάθε σελίδα που θέλουμε να μας δείχνει στατιστικά.

Ευχρηστία

Η Ευχρηστία (Usability) είναι ένα μέτρο της ποιότητας της εμπειρίας του χρήστη, όταν αυτός αλληλεπιδρά με ένα αλληλεπιδραστικό (interactive) προϊόν (στην προκειμένη περίπτωση με το site ή πιο συγκεκριμένα με την πλοήγηση). Σύμφωνα με το πρότυπο (standard) ISO 9241 (Εργονομικές Απαιτήσεις για την Εργασία Γραφείου με Τερματικά με Οπτικές Οθόνες), ευχρηστία είναι: «...ο βαθμός στον οποίο ένα προϊόν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πετύχει συγκεκριμένους στόχους με αποτελεσματικότητα, ικανότητα και ικανοποίηση (από πλευράς χρήστη) μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο χρήσης.» («...the extent to which a product can be used to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use»).

Ανάλυση ανταγωνιστικών ιστοσελίδων

Η ανάλυση ανταγωνιστικών ιστοσελίδων είναι μια κύρια εργασία που πρέπει να γίνει ώστε να έχουμε τα ανάλογα επιθυμητά αποτελέσματα.

Η έρευνα που έγινε πριν έρθει το επιθυμητό αποτέλεσμα ήταν πάνω σε 5 επιτυχημένες ιστοσελίδες που δραστηριοποιούνται στην περιοχή της Κρήτης. Θα τις αναφέρω με σειρά από το μεγαλύτερο page rank προς το μικρότερο: <http://www.milia.gr/>, <http://www.thalori.com>, <http://www.ktimakares.gr>, <http://www.eleonas.gr>, <http://agroikies.gr/>.

Το κύριο συμπέρασμα που βγήκε ήταν ότι όλες οι ιστοσελίδες είχαν ένα σύστημα κρατήσεων, εμείς ενσωματώσαμε ένα από τα πιο γνωστά και αξιόπιστα συστήματα μέσω

της booking.com όπου προσφέρει γρήγορες, άμεσες και πιστοποιημένες κρατήσεις ώστε ο πελάτης να μην αμφιβάλλει για την αξιοπιστία του καταλύματος.

Ένα δεύτερο συμπέρασμα είναι ότι στην αρχική σελίδα χρησιμοποιούν αρκετό οπτικό υλικό ώστε να προσελκύσουν άμεσα το ενδιαφέρον του επισκέπτη.

Τρίτο συμπέρασμα είναι ότι προσπαθούν να παρουσιάσουν την παράδοση της περιοχής για αυτό και δημιουργήθηκε η σελίδα traditional όπου εκεί παρουσιάζονται οπτικοακουστικά διάφορα δρώμενα που λαμβάνουν χώρα στο νησί.

Επίσης υπάρχουν σελίδες όπου παρουσιάζουν την τοποθεσία και τον τρόπο προσέγγισης σε αυτήν από Αεροδρόμια και Λιμάνια. Ένα ακόμα στοιχείο είναι photo gallery όπου είναι κατά την γνώμη μου και ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία ώστε να πάρει την τελική απόφαση ο επισκέπτης να κάνει κράτηση.

Τέλος ένα αρκετά σημαντικό στοιχείο είναι η σελίδα επικοινωνίας ώστε να μπορεί άμεσα ο χρήστης να αντλήσει στοιχεία επικοινωνίας για να έρθει σε επαφή με εμάς και να λύσουμε τυχών απορίες.

Κεφάλαιο 4

HTML & Dreamwaver

Τι είναι το DreamWeaver?

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

Το DreamWeaver έχει δυνατότητες για δημιουργία δυναμικής HTML (DHMTL) και επιτρέπει κίνησης γραμμής χρόνου, απόλυτη τοποθέτηση περιεχομένων, δημιουργία επιπέδων (layers) και συγγραφή σεναρίων (scripts). Το DreamWeaver περιέχει δικές του συμπεριφορές (behaviors), που είναι έτοιμα scripts τα οποία μπορούμε να προσθέσουμε πολύ εύκολα σ' ένα αντικείμενο.

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

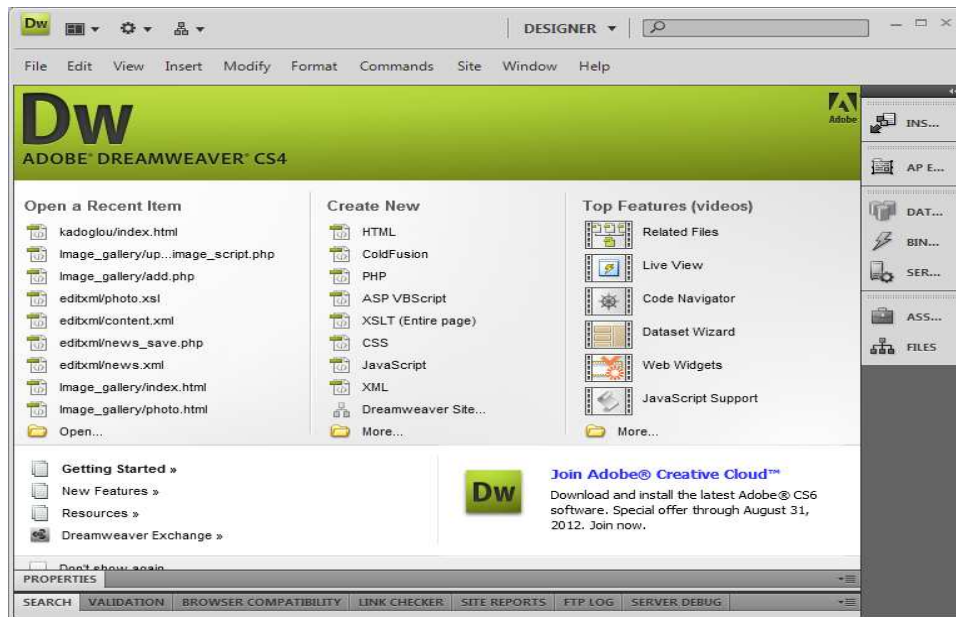
Το DreamWeaver επιτρέπει επίσης την δημιουργία και την εφαρμογή πρότυπων διαδοχικών φύλλων στυλ (Cascading Style Sheets, CSS) ώστε να μορφοποιείτε η εμφάνιση των ιστοσελίδων μέσα στο πρόγραμμα περιήγησης.

Με το DreamWaver επίσης μπορούμε να συνθέσουμε δυναμικές ιστοσελίδες εμπλέκοντας βάση δεδομένων και άλλες τεχνολογίες υποστήριξης δυναμικών ιστότοπων.

Αρχική σελίδα στο DreamWaver

Το DreamWeaver κατά βάση είναι ένας ισχυρός editor οποίος μας προσφέρει ελευθερία και ευκολία την συγγραφή κώδικα κάθε είδους (css, html, ajax, php, xslt, xml κλπ.).

Από το μενού της αρχικής σελίδας του DreamWeaver μπορούμε να επιλέξουμε το είδος της σελίδας οπου θα επεξεργαστούμε ή θα δημιουργήσουμε .

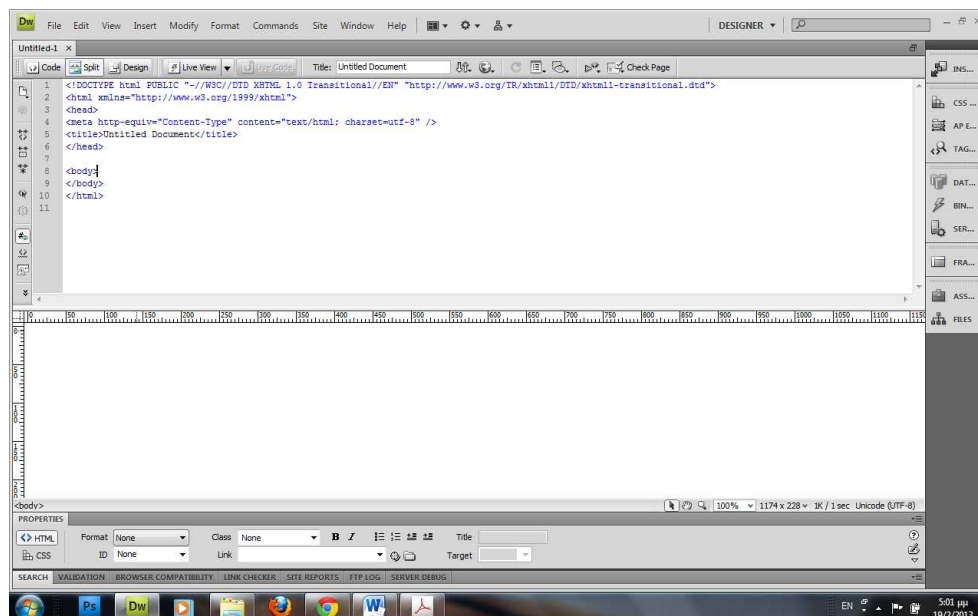


Εικόνα 7. Αρχική σελίδα του Dreamweaver.

Τα Βασικά Στοιχεία του DreamWeaver

Όταν εκκινούμε το DreamWeaver για πρώτη φορά, θα δούμε ένα κενό παράθυρο, που ονομάζεται παράθυρο Εγγράφου, με κινητές παλέτες πάνω του. Το παράθυρο Εγγράφου εμφανίζει την ιστοσελίδα μας περίπου όπως θα εμφανισθεί και σ' έναν φυλλομετρητή. Το παράθυρο Εγγράφου περιέχει μια γραμμή τίτλου και μια γραμμή μενού στην κορυφή της σελίδας. Η γραμμή τίτλου περιέχει τον τίτλο της τρέχουσας ιστοσελίδας και είναι ο τίτλος που θα εμφανισθεί στη γραμμή τίτλου του φυλλομετρητή. Δίπλα στον τίτλο και μέσα σε παρένθεση υπάρχει το όνομα του αρχείου (ιστοσελίδας) που επεξεργαζόμαστε.

Το παράθυρο Εγγράφου περιέχει μια γραμμή κατάστασης στο κάτω μέρος της σελίδας, η οποία εμφανίζει στα αριστερά τον επιλογέα σήμανσης και στα δεξιά το αναδυόμενο μενού μεγέθους παραθύρου, κάποια στατιστικά στοιχεία φόρτωσης της ιστοσελίδας και τον MiniLauncher.



Εικόνα 8. Κατασκευή ιστοσελίδας σε Dreamweaver.

Η Γραμμή Κατάστασης

Ο επιλογέας σήμανσης παρέχει εύκολη πρόσβαση στις σημάνσεις της HTML που χρησιμοποιούνται σ' οποιοδήποτε αντικείμενο πάνω στην οθόνη και ενεργοποιεί, δηλ. εμφανίζει με έντονη γραφή, την επιλογή της σήμανσης εκείνης που ελέγχει ένα αντικείμενο. Ο επιλογέας σήμανσης διευκολύνει την επιλογή όλου του σώματος της ιστοσελίδας μ' ένα κλικ στη σήμανση <body>. Από το αναδύμενο μενού μεγέθους παραθύρου μπορούμε να αναδημιουργήσουμε μια συγκεκριμένη ανάλυση οθόνης, όπως για παράδειγμα 640 x 480 ή 800 x 600. Οι διαστάσεις που αναφέρονται στα δεξιά δείχνουν την ανάλυση της οθόνης και οι αριθμοί που αναφέρονται στα αριστερά είναι οι εκτιμώμενες διαστάσεις του παραθύρου του φυλλομετρητή.

Για να δημιουργήσουμε τις δικές μας προσαρμοσμένες ρυθμίσεις για μεγέθη παραθύρων, πρέπει να επιλέξουμε την επιλογή Edit Sizes... από το αναδύμενο μενού μεγέθους παραθύρου. Θα μεταφερθούμε στην κατηγορία Status Bar του πλαισίου διαλόγου Preferences, όπου μπορούμε να προσθέσουμε το δικό μας προσαρμοσμένο μέγεθος παραθύρου.

Τα στατιστικά στοιχεία φόρτωσης της ιστοσελίδας μας είναι το εκτιμώμενο μέγεθος αρχείου και ο χρόνος φόρτωσης της ιστοσελίδας, κατά προσέγγιση. Ο εκτιμώμενος χρόνος φόρτωσης που εμφανίζεται στη γραμμή κατάστασης βασίζεται στις ρυθμίσεις του modem, από την κατηγορία Status Bar του πλαισίου διαλόγου Preferences. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση modem είναι τα 56 Kbps. Το τελευταίο στοιχείο της γραμμής κατάστασης είναι το MiniLauncher, που αποτελεί μια ελαχιστοποιημένη έκδοση του Launcher, που θα δούμε αργότερα.

Παλέτες και Επιθεωρητές

Με τις παλέτες (palettes) και τους επιθεωρητές (inspectors) του DreamWeaver μπορούμε να δώσουμε τιμές σε ιδιότητες, να ανοίξουμε παλέτες, να δημιουργήσουμε κινήσεις και να προσθέσουμε λειτουργικότητα στην ιστοσελίδα μας. Οι παλέτες του DreamWeaver έχουν τη δυνατότητα σταθεροποίησης (fixing), που σημαίνει ότι μπορούν να συνδυαστούν σε μια κοινή παλέτα με καρτέλες, για να απελευθερώσουν έτσι χώρο στο παράθυρο Εγγράφου. Όλες οι παλέτες και όλοι οι επιθεωρητές εκκινούν από το μενού Window. Οι παλέτες του DreamWeaver είναι αρχικά σταθεροποιημένες όλες μαζί. Οι CSS Styles και HTML Styles είναι μαζί με τις παλέτες Library και Template. Οι παλέτες History, Frames, Layers και Behaviors βρίσκονται επίσης όλες μαζί σε μια ξεχωριστή ομάδα.

Μπορούμε να σύρουμε μια παλέτα από την καρτέλα της και να την μεταφέρουμε έξω από το παράθυρό της. Μπορούμε να την τοποθετήσουμε και σ' ένα άλλο παράθυρο μαζί μ' άλλες παλέτες. Ο Launcher είναι μια παλέτα που περιέχει πλήκτρα με τα οποία μπορούμε να ανοίγουμε και να κλείνουμε παλέτες και παράθυρα του DreamWeaver. Όταν μια παλέτα είναι ανοικτή, το πλήκτρο της στον Launcher θα είναι πατημένο και αν το επιλέξουμε, θα κλείσει η παλέτα ή το παράθυρο. Αν κάνουμε κλικ στον Launcher σε μια παλέτα που δεν βρίσκεται σε πρώτο πλάνο, τότε η παλέτα θα βρεθεί σε πρώτο πλάνο και με δεύτερο κλικ θα κλείσει. Αν κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία του Launcher, θα αλλάξει ο προσανατολισμός του από οριζόντιος σε κατακόρυφος και αντίστροφα.

Με την επιλογή Preferences... του μενού Edit ή με τα πλήκτρα Control+U ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου Preferences, όπου στην ενότητα Floating Palettes μπορούμε να προσθέσουμε εικονίδια στον Launcher με το πλήκτρο + και να αφαιρέσουμε εικονίδια με το πλήκτρο -. Για να εξοικονομήσουμε χώρο στην οθόνη, μπορούμε να κλείσουμε τον Launcher και να χρησιμοποιήσουμε στη θέση του τον Mini Launcher, από τη γραμμή κατάστασης.

Ο Property Inspector εμφανίζει τις ιδιότητες ενός αντικειμένου που έχουμε επιλέξει και αλλάζει μορφή ανάλογα με το αντικείμενο. Για να εμφανίσουμε και τις προχωρημένες ιδιότητες, κάνουμε κλικ στο βέλος ανάπτυξης, που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία του Property Inspector. Η παλέτα αντικειμένων (Object Palette) περιέχει πλήκτρα για να εισάγουμε κοινά στοιχεία ιστοσελίδας, όπως εικόνες, πίνακες, φόρμες και δεσμούς. Από την πτυσσόμενη λίστα Object Palette της καρτέλας General του πλαισίου διαλόγου Preferences, μπορούμε να επιλέξουμε αν τα πλήκτρα θα εμφανίζονται μόνο με εικονίδια ή μόνο με κείμενο ή και με εικονίδια και με κείμενο. Η παλέτα αντικειμένων περιέχει εξ ορισμού τους εξής έξι πίνακες : Characters, Common, Forms, Frames, Head και Invisibles.

Δημιουργία και Μορφοποίηση Ιστοσελίδας

Για να δημιουργήσουμε μια νέα ιστοσελίδα, επιλέγουμε New από το μενού File ή πατάμε τα πλήκτρα Control+N. Το DreamWeaver θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο εγγράφου για τη νέα ιστοσελίδα. Αν μόλις εκκινήσαμε το DreamWeaver, το πιο πιθανό είναι ότι θα εμφανισθεί ένα κενό παράθυρο, στο οποίο μπορούμε να αρχίσουμε να προσθέτουμε κείμενο, εικόνες και άλλα αντικείμενα. Μπορούμε να αρχίσουμε να πληκτρολογούμε μέσα στο παράθυρο εγγράφου για να εισάγουμε κείμενο στην ιστοσελίδα. Για να στοιχίσουμε ένα κείμενο, το επιλέγουμε και χρησιμοποιούμε τις επιλογές του Property Inspector ή του υπομενού Align4 του μενού Text.

Τον τίτλο του εγγράφου τον ορίζουμε στο πλαίσιο διαλόγου ιδιοτήτων σελίδας (Page Properties), που εμφανίζεται με την επιλογή Page Properties... του μενού Modify ή με τα πλήκτρα Control+J ή με δεξιά κλικ σ' ένα κενό μέρος του παραθύρου εγγράφου και επιλογή του Page Properties... από το πτυσσόμενο μενού. Γράφουμε τον τίτλο της ιστοσελίδας στο πλαίσιο κειμένου Title. Ο τίτλος της ιστοσελίδας αποτελεί ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της, καθώς εμφανίζεται στη γραμμή τίτλου του DreamWeaver και του φυλλομετρητή. Είναι ακόμη το στοιχείο που αποθηκεύεται στους σελιδοδείκτες (bookmarks) ή στα αγαπημένα (favorites), οπότε πρέπει να είναι περιγραφικός και να μπορούμε να τον θυμόμαστε εύκολα. Ακόμη, πολλές μηχανές αναζήτησης (search engines) ταξινομούν σελίδες με βάση λέξεις του τίτλου τους.

Παρατηρούμε ότι στη γραμμή τίτλου του παραθύρου εμφανίζεται ο τίτλος της ιστοσελίδας που καταχωρήσαμε αλλά και σε παρένθεση το όνομα αρχείου της ιστοσελίδας, που είναι ακόμα το Untitled. Το χρώμα του κειμένου της σελίδας είναι εξ ορισμού το μαύρο (#000000). Για να το αλλάξουμε, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Text του πλαισίου διαλόγου Page Properties και επιλέγουμε ένα χρώμα. Το DreamWeaver θα εμφανίσει τον δεκαεξαδικό κωδικό του χρώματος με το πρόθεμα # στο διπλανό πλαίσιο κειμένου. Μόλις επιλέξουμε ένα χρώμα, θα αλλάξει το χρώμα όλου του κειμένου της σελίδας.

Για να αλλάξουμε το χρώμα φόντου της σελίδας, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Background και επιλέγουμε ένα χρώμα με την ίδια διαδικασία. Το προεπιλεγμένο χρώμα φόντου είναι το άσπρο (#FFFFFF). Τα περιθώρια (margins) της σελίδας ορίζουν τον χώρο που μένει κενός από την ιστοσελίδα μέχρι το αριστερό και το δεξί άκρο του παραθύρου του φυλλομετρητή. Υπάρχουν οι εξής τέσσερις ρυθμίσεις για τα περιθώρια μιας ιστοσελίδας σε αντίστοιχα πλαίσια κειμένου :

- Left Margin
- Top Margin
- Margin Width
- Margin Height

Επειδή ο Internet Explorer χρησιμοποιεί τις ρυθμίσεις αριστερού και επάνω περιθωρίου και ο Netscape Navigator τις ρυθμίσεις ύψους και πλάτους περιθωρίου, για να έχει η ιστοσελίδα παρόμοια εμφάνιση και στους δύο φυλλομετρητές, πρέπει να ορίσουμε ίδιες τιμές στο αριστερό περιθώριο και στο πλάτος περιθωρίου καθώς και στο επάνω περιθώριο και στο ύψος περιθωρίου.

Για να επικολλήσουμε κείμενο από μια άλλη εφαρμογή στο DreamWeaver και να διατηρηθεί η μορφοποίηση γραμμής, πρέπει να επιλέξουμε Paste as Text ή να πατήσουμε τα πλήκτρα Control+Shift+V και όχι να διαλέξουμε το απλό Paste από το μενού Edit. Για να εφαρμόσουμε πρότυπη μορφοποίηση HTML σε κείμενο, χρησιμοποιούμε την πτυσσόμενη λίστα Format του Property Inspector. Υπάρχουν οι εξής τέσσερις βασικές επιλογές μορφοποίησης :

- None, αφαιρεί κάθε στυλ μορφοποίησης που έχει εφαρμοσθεί στην επιλογή.
- Paragraph, εφαρμόζει τις σημάνσεις παραγράφου, <p> και </p>, στην επιλογή.
- Heading 1 έως 6, εφαρμόζουν σημάνσεις επικεφαλίδας στην επιλογή, όπου η Heading 1 είναι η μεγαλύτερη επικεφαλίδα και η Heading 6 η μικρότερη.
- Preformatted, εμφανίζει το κείμενο με σταθερή, μη αναλογική γραμματοσειρά, που είναι συνήθως η Courier 10 στιγμών.

Για να αλλάξουμε το μέγεθος ενός κειμένου, μπορούμε να επιλέξουμε μια από τις ρυθμίσεις μεγέθους, 1 έως 7, από το πτυσσόμενο μενού Size του Property Inspector. Το προεπιλεγμένο μέγεθος

κειμένου είναι το 3, οπότε μεγέθη μικρότερα του 3 φαίνονται μικρότερα από το προεπιλεγμένο κείμενο και μεγέθη μεγαλύτερα του 3 φαίνονται μεγαλύτερα από το προεπιλεγμένο κείμενο.

Μπορούμε να επιλέξουμε ένα μέγεθος κειμένου +1 έως +7, για να αυξήσουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς ή ένα μέγεθος -1 έως -7, για να μειώσουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς σε σχέση με το προεπιλεγμένο μέγεθος γραμματοσειράς. Μπορούμε να επιλέξουμε και None για να επιστρέψουμε στο προεπιλεγμένο μέγεθος γραμματοσειράς.

Για να αλλάξουμε τη γραμματοσειρά ενός επιλεγμένου κειμένου, εμφανίζουμε την πτυσσόμενη λίστα με τις γραμματοσειρές και επιλέγουμε μια ομάδα γραμματοσειρών. Ο καθορισμός μιας ομάδας αντί για μεμονωμένες γραμματοσειρές αυξάνει την πιθανότητα να διαθέτει ο χρήστης μία τουλάχιστον από τις γραμματοσειρές της ομάδας. Το DreamWeaver έχει προκαθορισμένες ομάδες γραμματοσειρών από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε, αλλά μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε και τις δικές μας ομάδες με την επιλογή Edit Font List...

Ο Property Inspector διαθέτει πλήκτρα για δημιουργία λιστών με κουκκίδες (unordered lists) και αριθμημένων λιστών (ordered lists) καθώς και για εσοχή (indent) ή προεξοχή (outdent) κειμένου. Με τα δύο τελευταία πλήκτρα μπορούμε ακόμη να ενθέσουμε μια λίστα μέσα σε μια άλλη λίστα. Για να προσθέσουμε μια οριζόντια γραμμή στη σελίδα, επιλέγουμε το αντικείμενο HR (Insert Horizontal Rule) από την παλέτα αντικειμένων ή την επιλογή Horizontal Rule του μενού Insert. Μπορούμε να αλλάξουμε τις ιδιότητες μιας οριζόντιας γραμμής από τον Property Inspector. Μπορούμε να δώσουμε στη γραμμή ένα όνομα στο πλαίσιο κειμένου που βρίσκεται αριστερά και κάτω και να ορίσουμε το ύψος και το πλάτος της σε pixels ή σε ποσοστό της οθόνης. Από την πτυσσόμενη λίστα Align μπορούμε να ορίσουμε τη στοίχιση της γραμμής και από το πλαίσιο ελέγχου Shading να εφαρμόσουμε ή όχι σκίαση.

Προεπισκόπηση σε Φυλλομετρητή

Για να δούμε την προεπισκόπηση της ιστοσελίδας μας, θα πρέπει να αποθηκεύσουμε την εργασία μας για να μπορεί το DreamWeaver να θέσει σωστά τις διαδρομές προς τα συνδεδεμένα αρχεία, όπως είναι οι εικόνες. Πρώτα, πρέπει να καθορίσουμε τον φυλλομετρητή που θα χρησιμοποιήσουμε για την προεπισκόπηση, εμφανίζοντας το υπομενού Preview in Browser4 του μενού File. Αν δεν εμφανισθούν και οι δύο δημοφιλείς φυλλομετρητές Internet Explorer και Netscape Communicator, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Edit Browser List... του ίδιου υπομενού και να τους επιλέξουμε.

Αφού ορίσουμε τους φυλλομετρητές που θα χρησιμοποιήσουμε και αποθηκεύσουμε την ιστοσελίδα μας, επιλέγουμε πάλι το υπομενού Preview in Browser4 από το μενού File και μετά τον φυλλομετρητή που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε. Αν ο φυλλομετρητής δεν είναι ανοικτός, το DreamWeaver θα τον ανοίξει και θα δούμε την προεπισκόπηση της σελίδας. Αν ορίσουμε Primary και Secondary Browser, η συντόμευση πληκτρολογίου για τον κύριο φυλλομετρητή θα είναι το πλήκτρο F12 και για τον δευτερεύοντα φυλλομετρητή τα πλήκτρα Control+F12.

Δημιουργία Δεσμών (Links)

Μ' έναν δεσμό (link) ή υπερδεσμό (hyperlink) μπορούμε να πάμε σε μια άλλη ιστοσελίδα ή σε μια άλλη ενότητα της ίδιας ιστοσελίδας ή να εκκινήσουμε μια εφαρμογή ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (e-mail). Μια διεύθυνση Web αποκαλείται URL, δηλ. Uniform Resource Locator (Ομοιόμορφος Εντοπιστής Πόρων). Όταν δημιουργούμε έναν υπερδεσμό ή τοποθετούμε ένα εξωτερικό αρχείο σε μια ιστοσελίδα, όπως ένα αρχείο εικόνας, πρέπει να εισάγουμε τη διαδρομή του. Οι δύο κύριοι τύποι διαδρομών είναι οι απόλυτες και οι σχετικές διαδρομές εγγράφου.

Η απόλυτη διαδρομή περιέχει ολόκληρη τη διαδρομή προς ένα αρχείο μέσα στο Internet, ενώ η σχετική διαδρομή περιέχει τη σχετική τοποθεσία της διαδρομής ως προς την τρέχουσα θέση μας. Ένα URL μπορεί να αποτελείται από τις εξής πέντε ενότητες :

- Πρωτόκολλο, αποτελεί το πρώτο μέρος ενός URL και είναι το http:// για ιστοσελίδες, το ftp:// για μεταφορά αρχείων, το news: για ομάδες συζήτησης κ.ά.
- Περιοχή, αποτελεί το δεύτερο μέρος ενός URL και είναι το όνομα του διακομιστή Web (Web server) όπου βρίσκεται η ιστοσελίδα.

- Πύλη, αποτελεί το τρίτο μέρος ενός URL και είναι προαιρετικό. Η προεπιλεγμένη πύλη για έναν διακομιστή Web είναι η 80 και συνήθως παραλείπεται.
- Διαδρομή και όνομα αρχείου, περιλαμβάνει όλους τους καταλόγους και το όνομα αρχείου. Οι περισσότερες ιστοσελίδες τελειώνουν σε .htm, .html και τώρα τελευταία σε .asp, .php, .cgi, .cfm κ.ά.
- String ερωτήματος (Query String), είναι το τελευταίο και προαιρετικό μέρος ενός URL και χρησιμοποιείται για αποστολή δεδομένων προς επεξεργασία από ένα script.

Απόλυτες και Σχετικές Διαδρομές

Αν συναντήσουμε απόλυτα URL που δεν έχουν ένα όνομα αρχείου στο τέλος τους, όπως για παράδειγμα, <http://www.florina.gr/history/>, ο διακομιστής Web ξέρει το όνομα της προεπιλεγμένης ιστοσελίδας, που είναι ένα από τα default.htm, default.html, index.htm ή index.html. Σε μερικούς διακομιστές, οποιοδήποτε απ' αυτά τα ονόματα θα δουλέψει.

Πρέπει να χρησιμοποιούμε απόλυτες διαδρομές προς ιστοσελίδες που δεν βρίσκονται μέσα στην περιοχή μας Web, δηλ. μέσα στο δικό μας Web site. Μέσα στην δική μας περιοχή Web, όμως, είναι καλύτερο να χρησιμοποιούμε σχετικές διαδρομές εγγράφου, γιατί έτσι θα μπορούμε να μεταφέρουμε την περιοχή μας οπουδήποτε και οι δεσμοί να συνεχίζουν να εργάζονται επειδή είναι σχετικοί μεταξύ τους και όχι απόλυτοι.

Οι σχετικές διαδρομές εγγράφου δεν απαιτούν ένα πλήρες URL και η διαδρομή προς το συνδεδεμένο αρχείο εκφράζεται σχετικά ως προς το τρέχον έγγραφο. Χρησιμοποιούμε σχετικές διαδρομές όταν εισάγουμε εικόνες σε μια ιστοσελίδα που βρίσκεται στη δική μας περιοχή Web ή όταν δημιουργούμε έναν υπερσύνδεσμο σε μια ιστοσελίδα μέσα στη δική μας περιοχή Web.

Δημιουργία Υπερσυνδέσμου (Hyperlink)

Για να δημιουργήσουμε έναν δεσμό που θα μας πηγαίνει σε μια άλλη ιστοσελίδα μέσα στον ίδιο δικτυακό τόπο (Web site), επιλέγουμε μια λέξη ή μια φράση που θα χρησιμοποιηθεί σαν ο δεσμός προς την άλλη ιστοσελίδα, και κάνουμε κλικ στο εικονίδιο φακέλου που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο κειμένου Link (Browse for File) στον Property Inspector.

Στο πλαίσιο διαλόγου Select File που θα εμφανισθεί, επιλέγουμε το αρχείο ιστοσελίδας που θέλουμε να συνδέσουμε. Το επιλεγμένο κείμενο εμφανίζεται σαν υπερδεσμός στο παράθυρο Εγγράφου του DreamWeaver, δηλ. μπλε και υπογραμμισμένο. Στο πλαίσιο κειμένου Link εμφανίζεται η σχετική διαδρομή και το όνομα του αρχείου ιστοσελίδας που έχουμε συνδέσει.

Από το πλαίσιο διαλόγου Page Properties μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα δεσμού, με το πλήκτρο Links για το χρώμα των δεσμών, με το πλήκτρο Visited Links για το χρώμα των δεσμών που έχουμε επισκεφθεί και με το πλήκτρο Active Links για το χρώμα των ενεργών δεσμών, δηλ. αυτών στους οποίους έχουμε κάνει κλικ. Τα χρώματα των δεσμών ορίζονται για όλη τη σελίδα.

Δημιουργία Άγκυρας (Anchor)

Ο δεσμός άγκυρας (anchor) μάς μεταφέρει σ' ένα άλλο σημείο της ίδιας ιστοσελίδας. Για να δημιουργήσουμε έναν τέτοιο δεσμό, πρώτα επιλέγουμε το σημείο στο οποίο θέλουμε να πάμε, που αποκαλείται επώνυμη άγκυρα (named anchor), και επιλέγουμε Named Anchor από το μενού Insert ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+A ή επιλέγουμε το εργαλείο Insert Named Anchor του πίνακα Invisibles της παλέτας αντικειμένων.

Στο πλαίσιο διαλόγου Named Anchor και στο πλαίσιο κειμένου Anchor Name δίνουμε ένα όνομα στην επώνυμη άγκυρα. Οι επώνυμες άγκυρες ανήκουν στα αόρατα στοιχεία (invisible elements) του DreamWeaver, που για να τα δούμε, πρέπει να επιλέξουμε Invisible Elements από το μενού View ή να πατήσουμε τα πλήκτρα Control+Shift+I. Το εικονίδιο μιας επώνυμης άγκυρας είναι μια άγκυρα με χρυσό περίβλημα. Μπορούμε να επιλέξουμε το σύμβολο μιας επώνυμης άγκυρας και να αλλάξουμε το όνομά της από τον Property Inspector.

Για να δημιουργήσουμε έναν δεσμό προς μια επώνυμη άγκυρα, επιλέγουμε το κείμενο που θα αποτελέσει τον δεσμό προς την επώνυμη άγκυρα και εισάγουμε το όνομα της επώνυμης άγκυρας με το σύμβολο # μπροστά του στο πλαίσιο κειμένου Link του Property Inspector. Μπορούμε να

χρησιμοποιήσουμε επώνυμες άγκυρες και προς άλλες ιστοσελίδες ή URL που θέλουμε να συνδέσουμε. Απλά προσθέτουμε το σύμβολο # και το όνομα της επώνυμης άγκυρας στο τέλος της διεύθυνσης.

Για να δημιουργήσουμε έναν δεσμό προς μια επώνυμη άγκυρα, μπορούμε αφού επιλέξουμε το κείμενο του δεσμού, να σύρουμε το εικονίδιο Point to File, που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο κειμένου Link και έχει στρογγυλό σχήμα, πάνω σε μια επώνυμη άγκυρα. Το όνομα επώνυμης άγκυρας μαζί με το πρόθεμα # θα εμφανισθεί μέσα στο πλαίσιο κειμένου Link.

Δημιουργία Δεσμού e-mail

Με τον δεσμό e-mail ή mailto μπορούμε να στείλουμε ένα e-mail σε μια ορισμένη ηλεκτρονική διεύθυνση, χωρίς να χρειαστεί να γράψουμε ούτε έναν χαρακτήρα του e-mail. Επιλέγουμε το κείμενο που θα συνδέσουμε και πάμε στην επιλογή EMail Link του μενού Insert. Στο πλαίσιο διαλόγου EMail Link και στο πλαίσιο κειμένου E-Mail γράφουμε το e-mail με το οποίο θέλουμε να κάνουμε σύνδεση. Όταν κάνουμε κλικ σ' έναίεν τέτοιο δεσμό, φορτώνεται αυτόματα ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας που έχει ήδη καταχωρημένη τη διεύθυνση του παραλήπτη.

Εισαγωγή Εικόνας

Για να εισάγουμε μια εικόνα σε μια ιστοσελίδα, επιλέγουμε Image από το μενού Insert ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+I ή επιλέγουμε το εργαλείο Image του πίνακα Common της παλέτας αντικειμένων. Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε να εισάγουμε στο πλαίσιο διαλόγου Select Image Source και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο OK. Αν είναι επιλεγμένο το πλαίσιο ελέγχου Preview Images, θα μπορούμε να δούμε την προεπισκόπηση της εικόνας αλλά και τις διαστάσεις της σε pixels, το μέγεθός της σε Kbytes και τον χρόνο φόρτωσης στο Internet.

Με επιλεγμένη την εικόνα, ο Property Inspector εμφανίζει τις ιδιότητες της εικόνας. Το πλαίσιο κειμένου Src εμφανίζει τη διαδρομή του αρχείου εικόνας, ενώ τα πλαίσια κειμένου W και H, το πλάτος και το ύψος της εικόνας σε pixels, αντίστοιχα. Μπορούμε να σύρουμε τις λαβές αλλαγής μεγέθους για να αλλάξουμε το μέγεθος της εικόνας ή να καταχωρήσουμε νέες τιμές στα πλαίσια κειμένου W και H. Για να επαναφέρουμε τις πραγματικές διαστάσεις της εικόνας, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Reset Size, ενώ με το πλήκτρο Edit μπορούμε να επεξεργαστούμε την εικόνα μ' ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

Υπάρχουν δύο εντολές για την στοίχιση μιας εικόνας σε μια ιστοσελίδα του DreamWeaver. Η μια εντολή στοιχίζει την εικόνα στην ιστοσελίδα, όπως στοιχίζουμε κείμενο σε μια σελίδα, και η άλλη εντολή ελέγχει το πώς στοιχίζονται ως προς την εικόνα τα αντικείμενα που βρίσκονται δίπλα της. Για να στοιχίσουμε μια εικόνα στο κέντρο ή αριστερά ή δεξιά της οθόνης, επιλέγουμε ένα από τα τρία αντίστοιχα πλήκτρα στοίχισης από τον αναπτυγμένο Property Inspector, που είναι ίδια με τα γνωστά πλήκτρα στοίχισης κειμένου.

Από την πτυσσόμενη λίστα Align μπορούμε να ορίσουμε το πώς θα στοιχίζονται ως προς την εικόνα τα αντικείμενα που βρίσκονται δίπλα της. Οι επιλογές αυτές εφαρμόζονται στην εικόνα αλλά επηρεάζουν άλλα στοιχεία που βρίσκονται κοντά της. Οι επιλογές της πτυσσόμενης λίστας Align είναι οι εξής :

- Default, είναι η προκαθορισμένη επιλογή, που είναι συνήθως η Baseline.
- Baseline, στοιχίζει το κάτω μέρος της εικόνας με το κάτω μέρος του κειμένου.
- Top, στοιχίζει την εικόνα με το υψηλότερο στοιχείο.
- Middle, στοιχίζει το στοιχείο στο μέσο της εικόνας.
- Bottom, στοιχίζει το στοιχείο με το κάτω μέρος της εικόνας.
- TextTop, στοιχίζει την εικόνα με το υψηλότερο κείμενο.
- Absolute Bottom, στοιχίζει το κάτω μέρος του υψηλότερου στοιχείου με το κάτω μέρος της εικόνας.
- Left, στοιχίζει την εικόνα αριστερά από τα άλλα στοιχεία.
- Right, στοιχίζει την εικόνα δεξιά από τα άλλα στοιχεία.

Για να αυξήσουμε την απόσταση ανάμεσα στην εικόνα και στα άλλα συστατικά της σελίδας που την περιβάλλουν, μπορούμε να δώσουμε τιμές στα πλαίσια κειμένου V Space και H Space, για το

κατακόρυφο διάστημα, δηλ. πάνω και κάτω από την εικόνα, και για το οριζόντιο διάστημα, δηλ. αριστερά και δεξιά από την εικόνα.

Αν κάποιος χρήστης του Internet χρησιμοποιεί έναν φυλλομετρητή που δεν μπορούν να εμφανίσει εικόνες, όπως είναι ο Lynx, ή έχει απενεργοποιήσει την εμφάνιση των εικόνων, τότε δεν θα είναι σε θέση να δει τις εικόνες που έχουμε ενσωματώσει στις ιστοσελίδες μας. Γι' αυτό τον λόγο, μπορούμε να καταχωρήσουμε ένα περιγραφικό εναλλακτικό κείμενο στο πλαίσιο κειμένου Alt, που θα εμφανίζεται αντί για την εικόνα. Σε μερικούς φυλλομετρητές, το εναλλακτικό κείμενο εμφανίζεται επίσης σαν επεξήγηση όταν ο χρήστης τοποθετήσει τον δρομέα πάνω στην εικόνα.

Για να εισάγουμε έναν δεσμό για μια εικόνα, καταχωρούμε το URL του δεσμού στο πλαίσιο κειμένου Link ή κάνουμε κλικ στο διπλανό πλήκτρο Browse for File και επιλέγουμε την ιστοσελίδα που θέλουμε να συνδέσουμε. Στο πλαίσιο κειμένου Border μπορούμε να ορίσουμε ένα περίγραμμα σε pixels που θα περιβάλλει την εικόνα. Στο πλαίσιο κειμένου Low Src μπορούμε να ορίσουμε μια έκδοση χαμηλής ανάλυσης ή μια μικρογραφία της εικόνας η οποία θα εμφανίζεται κατά τη διάρκεια της αρχικής φόρτωσης της ιστοσελίδας και μετά θα μετατρέπεται στην κανονική εικόνα υψηλής ανάλυσης.

Εισαγωγή Εναλλαγής Εικόνας (Rollover)

Μια εναλλαγή εικόνας είναι μια εικόνα που αλλάζει σε μια άλλη εικόνα όταν τοποθετήσουμε τον δρομέα του ποντικιού πάνω της. Για να δημιουργήσουμε μια εναλλαγή εικόνας, θα χρειασθούμε δύο αρχεία εικόνων με τις ίδιες ακριβώς διαστάσεις. Επιλέγουμε Rollover Image από το μενού Insert ή το εργαλείο Rollover Image της παλέτας αντικειμένων. Στο πλαίσιο διαλόγου Insert Rollover Image μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα στην εικόνα στο πλαίσιο κειμένου Image Name και να επιλέξουμε την κύρια και την εναλλακτική εικόνα με τα πλήκτρα Browse... που βρίσκονται δεξιά από τα πλαίσια κειμένου Original Image και Rollover Image, αντίστοιχα.

Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Preload Rollover Image, η εικόνα εναλλαγής θα φορτωθεί στη μνήμη cache του φυλλομετρητή του χρήστη και δεν θα χρειαστεί έτσι να περιμένει να φορτωθεί όταν αφήσει τον δρομέα του ποντικιού πάνω της. Μπορούμε να προσθέσουμε έναν δεσμό στην εικόνα από το πλαίσιο κειμένου When Clicked, Go To URL ή να κάνουμε κλικ στο διπλανό πλήκτρο Browse... και να επιλέξουμε ένα αρχείο ιστοσελίδας.

Εισαγωγή Γραμμής Πλοήγησης (Navigation Bar)

Με το αντικείμενο Insert Navigation Bar του DreamWeaver μπορούμε να δημιουργήσουμε μια σειρά εναλλαγών εικόνων σαν μια γραμμή πλοήγησης. Για να δημιουργήσουμε μια γραμμή πλοήγησης, επιλέγουμε Navigation Bar από το μενού Insert ή το εικονίδιο Navigation Bar της παλέτας αντικειμένων. Μια γραμμή πλοήγησης αποτελείται από πολλά στοιχεία (πλήκτρα), το καθένα από τα οποία περιέχει διάφορες εικόνες που μπορεί να είναι συνδεδεμένες σ' ένα URL. Μπορούμε να τοποθετήσουμε τη γραμμή πλοήγησης οριζόντια ή κατακόρυφα.

Στο πλαίσιο διαλόγου Insert Navigation Bar εμφανίζεται ένα αρχικό, ανώνυμο πλήκτρο, το unnamed1. Δίνουμε το όνομα που θέλουμε, π.χ. button1. Με τα πλήκτρα Browse... που βρίσκονται δεξιά από τα πλαίσια κειμένου Up Image, Over Image, Down Image και Over While Down Image, μπορούμε να επιλέξουμε μια εικόνα όταν ο δρομέας βρίσκεται πάνω, όταν περνάει επάνω από το πλήκτρο, όταν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο και μια εικόνα όταν περνάει επάνω από το πλήκτρο όταν αυτό είναι πατημένο.

Μπορούμε να εισάγουμε και έναν υπερδεσμό στο πλαίσιο κειμένου When Clicked, Go To URL ή να κάνουμε κλικ στο διπλανό πλήκτρο Browse... και να επιλέξουμε ένα αρχείο ιστοσελίδας. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Preload Images, οι εικόνες θα φορτώνονται αυτόματα εκ των προτέρων και αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Show «Down Image» Initially, το πλήκτρο θα εμφανίζεται αρχικά πατημένο. Μπορούμε να προσθέσουμε κι άλλα πλήκτρα με το + και να αφαιρέσουμε πλήκτρα με το -. Μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά εμφάνισης των πλήκτρων με τα βελάκια που βρίσκονται στο επάνω μέρος του πλαισίου διαλόγου.

Από την πτυσσόμενη λίστα Insert μπορούμε να επιλέξουμε αν η γραμμή πλοήγησης θα εμφανίζεται οριζόντια ή κατακόρυφη μέσα στην ιστοσελίδα και αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου

Use Tables, η γραμμή πλοήγησης θα δημιουργηθεί μέσα σ' έναν πίνακα. Μπορούμε να έχουμε μόνο μία γραμμή πλοήγησης σε κάθε ιστοσελίδα και για να επεξεργαστούμε τη γραμμή πλοήγησης μιας ιστοσελίδας, επιλέγουμε Navigation Bar από το μενού Modify, για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου Modify Navigation Bar.

Χρήση Εικόνας Αντιγραφής

Η χρήση μιας εικόνας αντιγραφής (tracing image) διευκολύνει τη στοίχιση των αντικειμένων σε μια ιστοσελίδα καθώς αντί να υπολογίζουμε πού θα τοποθετηθούν τα στοιχεία πάνω στην οθόνη, μπορούμε να εμφανίσουμε μια εικόνα αντιγραφής σαν φόντο της οθόνης και να διατάξουμε την εικόνα και τα στοιχεία κειμένου με ακρίβεια πάνω στην εικόνα αντιγραφής. Μια εικόνα αντιγραφής καλύπτει κάθε χρώμα φόντου ή εικόνα φόντου, αλλά το χρώμα φόντου ή η εικόνα φόντου θα συνεχίσουν να φαίνονται μέσα στον φυλλομετρητή. Η εικόνα αντιγραφής εμφανίζεται μόνο μέσα στο παράθυρο σχεδίασης του DreamWeaver και όχι μέσα στον φυλλομετρητή.

Για να φορτώσουμε μια εικόνα αντιγραφής, εμφανίζουμε το πλαίσιο διαλόγου Page Properties της τρέχουσας ιστοσελίδας που σχεδιάζουμε και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Browse... που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο κειμένου Tracing Image ή επιλέγουμε Load... από το υπομενού Tracing Image του μενού View. Στο πλαίσιο διαλόγου Select Image Source επιλέγουμε μια εικόνα αντιγραφής, που πρέπει να είναι της μορφής gif, jpeg ή png. Από τον αυξομειωτή (ροοστάτη) Image Transparency του πλαισίου διαλόγου Page Properties μπορούμε να ορίσουμε πόσο αδιαφανής (συμπαγής) ή διαφανής θα είναι η εικόνα αντιγραφής.

Προσθήκη Δεσμών σε Χάρτες Εικόνας

Ένας χάρτης εικόνας (image map) είναι μια εικόνα με περιοχές που είναι καθορισμένες σαν υπερδεσμοί και οι οποίες καλούνται ενεργές περιοχές (hotspots). Αν κάνουμε κλικ σε μια ενεργή περιοχή, αυτή λειτουργεί όπως κάθε άλλος υπερδεσμός. Με τους χάρτες εικόνας, αντί να προσθέσουμε έναν υπερδεσμό σ' ολόκληρη την εικόνα, ορίζουμε κάποιες ενεργές περιοχές σε διαφορετικά τμήματα της εικόνας. Τις ενεργές περιοχές μπορούμε να τις δημιουργήσουμε με διαφορετικά σχήματα.

Για παράδειγμα, μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν χάρτη εικόνας από έναν χάρτη της Δυτικής Μακεδονίας και να ορίσουμε ενεργές περιοχές για καθένα από τους τέσσερις Νομούς. Κάθε φορά που θα κάνουμε κλικ σε μια ενεργή περιοχή, θα πηγαίνουμε σε μια ιστοσελίδα με πληροφορίες για τον αντίστοιχο Νομό. Το DreamWeaver δημιουργεί χάρτες εικόνας στην πλευρά του πελάτη (client-side), πράγμα που σημαίνει ότι η ιστοσελίδα περιέχει όλες τις καθορισμένες συντεταγμένες και υπερδεσμούς. Ο άλλος τύπος χάρτη εικόνας, δηλ. ένας χάρτης εικόνας στην πλευρά του διακομιστή (server-side), εξαρτάται από ένα πρόγραμμα που εκτελείται σ' έναν διακομιστή Web για την ερμηνεία των συντεταγμένων και των υπερδεσμών.

Οι χάρτες εικόνας στην πλευρά του πελάτη αντιδρούν πιο γρήγορα στην είσοδο από τον χρήστη, επειδή δεν χρειάζεται να έλθουν σ' επαφή με τον διακομιστή για πληροφορίες. Όταν επιλέγουμε μια εικόνα, ενεργοποιούνται τέσσερα εργαλεία χάρτη εικόνας στην κάτω αριστερή γωνία του Property Inspector, τα οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να ορίσουμε ενεργές περιοχές χάρτη εικόνας. Το ένα απ' αυτά σχεδιάζει ορθογώνια, το άλλο κύκλους και ένα άλλο πολύγωνα. Το τέταρτο είναι ένα εργαλείο δείκτη που το χρησιμοποιούμε για επιλογή ή μετακίνηση ενεργών περιοχών.

Για να δημιουργήσουμε έναν χάρτη εικόνας, εισάγουμε μια εικόνα στην ιστοσελίδα μας και την επιλέγουμε. Στο πλαίσιο κειμένου Map του Property Inspector δίνουμε ένα όνομα στον χάρτη εικόνας, το οποίο πρέπει να είναι μοναδικό και να διαφέρει απ' άλλα ονόματα χαρτών της σελίδας. Επιλέγουμε ένα από τα τρία εργαλεία σχεδίασης και σχεδιάζουμε μια ενεργή περιοχή πάνω στην εικόνα. Με επιλεγμένη την ενεργή περιοχή που μόλις σχεδιάσαμε, γράφουμε ένα URL στο πλαίσιο κειμένου Link ή κάνουμε κλικ στο εικονίδιο φακέλου Browse for File για να κάνουμε αναζήτηση σε μια τοπική ιστοσελίδα.

Μπορούμε να συνδέσουμε μια ενεργή περιοχή με μια επώνυμη άγκυρα, εισάγοντας το σύμβολο # πριν από το όνομα της άγκυρας. Στο πλαίσιο κειμένου Alt μπορούμε να εισάγουμε ένα

εναλλακτικό κείμενο για μια ενεργή περιοχή, για να εμφανισθεί σαν επεξήγηση σε φυλλομετρητές που δεν υποστηρίζουν ή είναι απενεργοποιημένη η εμφάνιση εικόνων. Από την πτυσσόμενη λίστα Target μπορούμε να επιλέξουμε ένα παράθυρο στόχου από τα `_blank`, `_parent`, `_self` και `_top`. Αν επιλέξουμε το `_blank`, ο υπερδεσμός θα δημιουργήσει ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή με τη συνδεδεμένη ιστοσελίδα μέσα σ' αυτό.

Στον κώδικα HTML της ιστοσελίδας, η ορθογώνια ενεργή περιοχή ορίζεται από δύο σύνολα συντεταγμένων x και y , όπου το πρώτο αναφέρεται στην επάνω αριστερή γωνία και το δεύτερο στην κάτω δεξιά γωνία του ορθογωνίου. Οι συντεταγμένες είναι σε pixels και είναι σχετικές προς την εικόνα και όχι προς την ιστοσελίδα. Ο κώδικας HTML για την ορθογώνια περιοχή έχει την εξής μορφή :

```
<area shape="rect" coords="127,143,251,291" href="florina.html">
```

Η κυκλική ενεργή περιοχή είναι πάντα ένας κύκλος και όχι μια έλλειψη. Ο κύκλος ορίζεται με τις συντεταγμένες x και y του κέντρου του και την ακτίνα του. Ο κώδικας HTML για την κυκλική περιοχή έχει την εξής μορφή :

```
<area shape="circle" coords="138,186,77" href="kozani.html">
```

Με το εργαλείο πολυγώνου μπορούμε να δημιουργήσουμε οποιοδήποτε σχήμα θέλουμε για να ορίσουμε μια ακανόνιστη ενεργή περιοχή. Κάνουμε κλικ μια φορά για κάθε σημείο του πολυγώνου και για να κλείσουμε το πολύγωνο, επιλέγουμε το εργαλείο δείκτη ενεργής περιοχής. Ένα πολύγωνο ορίζεται από έναν μεγάλο αριθμό συντεταγμένων x και y και ο κώδικας HTML για μια ενεργή πολυγωνική περιοχή έχει την εξής μορφή :

```
<area shape="poly" coords="85,14,32,33,..." href="kastoria.html">
```

Μπορούμε να επιλέξουμε πολλές ενεργές περιοχές με το πλήκτρο Shift και να τις στοιχίσουμε με τις επιλογές του υπομενού Align του μενού Modify. Μπορούμε ακόμα να χρησιμοποιήσουμε τις επιλογές Make Same Width και Make Same Height του ίδιου υπομενού για να δώσουμε το ίδιο πλάτος ή το ίδιο ύψος στις επιλεγμένες ενεργές περιοχές ή και τις επιλογές Bring To Front και Send To Back του μενού Arrange για να αλλάξουμε τη σειρά τοποθέτησης των καλυπτόμενων ενεργών περιοχών. Το DreamWeaver τοποθετεί πιο πάνω την ενεργή περιοχή που σχεδιάσαμε πρώτη.

Προσθήκη Αρχείων Πολυμέσων

Εκτός από κείμενο, γραφικά και εικόνες, μια ιστοσελίδα μπορεί να περιέχει αρχεία ήχου, animation και βίντεο. Ορισμένες μορφές αρχείων πολυμέσων, σαν τα αρχεία RealMedia και Shockwave, αντιμετωπίζουν τις απαιτήσεις μεγάλου εύρους ζώνης των αρχείων ήχου και βίντεο με το να είναι μορφές σε συνεχή ροή (streamline). Τα περιεχόμενα σε ροή αρχίζουν να αναπαράγονται (παίζονται) αμέσως μετά από μια μικρή περίοδο φόρτωσης και ενώ συνεχίζουν να φορτώνονται στο παρασκήνιο, αναπαράγεται το υλικό που έχει ήδη φορτωθεί. Τα περισσότερα αρχεία πολυμέσων που παρέχονται μέσω του Internet είναι επίσης συμπίεσμένα και χρησιμοποιούν όλο και βελτιούμενες τεχνικές.

Μερικές από τις παραδοσιακές μορφές πολυμέσων, όπως οι WAV, AVI, MOV και AIFF, είναι συχνά πολύ μεγάλες για να παραδοθούν μέσω του Internet. Όλα τα αρχεία πολυμέσων απαιτούν ένα πρόγραμμα τρίτου κατασκευαστή για να μπορέσουν να αναπαραχθούν σ' έναν φυλλομετρητή. Μερικά απ' αυτά τα προγράμματα, που αποκαλούνται πρόσθετα (plug-ins) και μηχανισμοί ActiveX (ActiveX controls), εγκαθίστανται αυτόματα με το λογισμικό του φυλλομετρητή.

Προσθήκη Πίνακα

Χρησιμοποιούμε τους πίνακες σε μια ιστοσελίδα με τον ίδιο τρόπο που τους χρησιμοποιούμε και σε μια εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου. Για να εισάγουμε έναν πίνακα σε μια ιστοσελίδα, επιλέγουμε το εικονίδιο Insert Table από την παλέτα αντικειμένων ή την επιλογή Table από το μενού Insert ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+T.

Στο πλαίσιο διαλόγου Insert Table επιλέγουμε από πόσες γραμμές και στήλες θα αποτελείται ο πίνακας, καταχωρώντας τις αντίστοιχες τιμές στα πλαίσια κειμένου Rows και Columns. Στο ίδιο

πλαίσιο διαλόγου μπορούμε να επιλέξουμε το πλάτος του πίνακα (Width), το μέγεθος του περιγράμματος (Border) καθώς και τις αποστάσεις των κελιών (Cell Padding) και τα διαστήματα των κελιών (Cell Spacing). Η απόσταση κελιού (cell padding) ορίζει την απόσταση ανάμεσα σ' ένα αντικείμενο που περιέχεται μέσα σ' ένα κελί και στο περίγραμμα του κελιού και το διάστημα κελιού (cell spacing) ορίζει την απόσταση ανάμεσα σε δύο κελιά.

Για να επιλέξουμε ολόκληρο τον πίνακα, τοποθετούμε το ποντίκι κοντά σε μια από τις εξωτερικές πλευρές του πίνακα μέχρι να πάρει το σχήμα σταυρού οπότε και κάνουμε κλικ. Ένας άλλος τρόπος είναι να κάνουμε κλικ μέσα σ' ένα από τα κελιά του πίνακα και μετά στη σήμανση πίνακα (<table>) στη γραμμή κατάστασης. Για να επιλέξουμε ένα κελί, μπορούμε απλώς να κάνουμε κλικ μέσα σ' αυτό, ενώ για να επιλέξουμε μια ολόκληρη γραμμή τοποθετούμε το ποντίκι λίγο πιο αριστερά από τη γραμμή του πίνακα μέχρι να μετατραπεί σ' ένα συμπαγές μαύρο βελάκι και κάνουμε κλικ. Για να επιλέξουμε μια ολόκληρη στήλη, τοποθετούμε το ποντίκι λίγο πιο πάνω από την στήλη και κάνουμε κλικ όταν μετατραπεί σ' ένα συμπαγές μαύρο βελάκι.

Για να επιλέξουμε μια ομάδα κελιών, κάνουμε πρώτα κλικ σ' ένα κελί και μετά κρατάμε πατημένο το πλήκτρο Shift και κάνουμε κλικ σ' ένα άλλο κελί, οπότε επιλέγονται όλα τα κελιά που βρίσκονται ανάμεσα στα δύο κελιά. Με το πλήκτρο Control μπορούμε να επιλέξουμε μεμονωμένα κελιά. Για να μετατρέψουμε την πρώτη γραμμή ενός πίνακα σε γραμμή κεφαλίδας, οπότε τα περιεχόμενα των κελιών της θα είναι έντονα και κεντραρισμένα, επιλέγουμε τη γραμμή και ενεργοποιούμε το πλαίσιο ελέγχου Header του Property Inspector. Οι σημάνσεις (tags) των κελιών επικεφαλίδας θα μετατραπούν από <td> σε <th>.

Για να ταξινομήσουμε τα περιεχόμενα ενός πίνακα, επιλέγουμε όλο τον πίνακα και μετά την επιλογή Sort Table... από το μενού Commands. Στο πλαίσιο διαλόγου Sort Table και από την πτυσσόμενη λίστα Sort By μπορούμε να επιλέξουμε τη στήλη με βάση την οποία θα γίνει η ταξινόμηση. Από την πτυσσόμενη λίστα Order μπορούμε να επιλέξουμε αν η ταξινόμηση θα είναι αλφαβητική ή αριθμητική και από τη διπλανή πτυσσόμενη λίστα αν θα έχουμε αύξουσα ή φθίνουσα ταξινόμηση. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και την πτυσσόμενη λίστα Then By για να ορίσουμε δευτερεύουσα στήλη ταξινόμησης.

Αν η πρώτη γραμμή του πίνακα είναι γραμμή κεφαλίδας, πρέπει να μην επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Sort Includes First Row ώστε να μην συμπεριληφθεί η γραμμή κεφαλίδας στην ταξινόμηση. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Keep TR Attributes With Sorted Row, θα κρατηθεί η μορφοποίηση των γραμμών του πίνακα και μετά την ταξινόμηση. Το DreamWeaver περιέχει πολλές προκαθορισμένες μορφοποιήσεις πίνακα οι οποίες επηρεάζουν τα χρώματα, τη στοίχιση και το μέγεθος του περιγράμματος του πίνακα και με τη χρήση τους μπορούμε να μορφοποιήσουμε γρήγορα έναν ολόκληρο πίνακα.

Για να εφαρμόσουμε μια από τις προκαθορισμένες μορφοποιήσεις πίνακα, με επιλεγμένο τον πίνακα επιλέγουμε Format Table... από το μενού Commands. Στο πλαίσιο διαλόγου Format Table μπορούμε να επιλέξουμε μια μορφοποίηση από την λίστα που βρίσκεται πάνω και αριστερά. Ακόμη κι αν επιλέξουμε μια προκαθορισμένη μορφοποίηση για έναν πίνακα, μπορούμε να επιλέξουμε διαφορετικά χρώματα για τις δύο πρώτες γραμμές του πίνακα καθώς και διαφορετική μορφοποίηση για την πρώτη γραμμή και την αριστερή στήλη του πίνακα.

Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι η μεμονωμένη μορφοποίηση που κάνουμε στα κελιά ενός πίνακα υπερσχύει της συνολικής ή της προκαθορισμένης μορφοποίησης ενός πίνακα. Το υπομενού Table4 του μενού Modify περιέχει εντολές για να εισάγουμε γραμμές και στήλες σ' έναν πίνακα, να διαγράψουμε γραμμές και στήλες, να επιλέξουμε ολόκληρο τον πίνακα, να αυξήσουμε ή να ελαττώσουμε το πλάτος και το ύψος των κελιών καθώς και να ενώσουμε ή να διαιρέσουμε κελιά του πίνακα.

Για να εισάγουμε σε μια ιστοσελίδα του DreamWeaver δεδομένα από ένα αρχείο κειμένου και να τα τοποθετήσουμε κατευθείαν σ' έναν πίνακα, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο Insert Tabular Data της παλέτας αντικειμένων ή επιλέγουμε Tabular Data... από το υπομενού Import4 του μενού File ή την εντολή Tabular Data από το μενού Insert.

Στο πλαίσιο διαλόγου Import Tabular Data κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Browse... για να επιλέξουμε το αρχείο που περιέχει τα δεδομένα του πίνακα, από την πτυσσόμενη λίστα Delimiter επιλέγουμε τον χαρακτήρα που θα είναι ο οριοθέτης των δεδομένων, ορίζουμε το πλάτος του πίνακα σε pixels ή σαν ποσοστό του πλάτους της οθόνης ή επιλέγουμε να ταιριάζει το πλάτος του πίνακα με τα δεδομένα, ορίζουμε τη μορφοποίηση της πρώτης γραμμής από την πτυσσόμενη λίστα Format Top Row καθώς και το μέγεθος του περιγράμματος από το πλαίσιο κειμένου Border.

Μπορούμε και να εξάγουμε τα δεδομένα ενός πίνακα μιας ιστοσελίδας, τα οποία θα μπορούν μετά να εισαχθούν σε μια εφαρμογή υπολογιστικών φύλλων ή βάσεων δεδομένων ή σε μια εφαρμογή που μπορεί να επεξεργασθεί οριοθετημένα δεδομένα. Για να εξάγουμε από μια ιστοσελίδα του DreamWeaver τα δεδομένα ενός πίνακα και να τα αποθηκεύσουμε σ' ένα αρχείο, επιλέγουμε τον πίνακα ή κάνουμε κλικ σ' ένα κελί του και πάμε στην επιλογή Table... του υπομενού Export4 του μενού File.

Στο πλαίσιο διαλόγου Export Table επιλέγουμε τον οριοθέτη από την πτυσσόμενη λίστα Delimiter και το λειτουργικό σύστημα στο οποίο θα χρησιμοποιηθούν τα δεδομένα από την πτυσσόμενη λίστα Line Breaks. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Export και στο πλαίσιο διαλόγου Export Table As επιλέγουμε τον φάκελο και το όνομα του αρχείου που θα δημιουργηθεί.

Χρήση Πίνακα στη Διάταξη μιας Σελίδας

Θα δούμε τώρα τη χρήση των πινάκων στην επιβολή της διάταξης μιας ιστοσελίδας. Στις πρώτες εκδόσεις της HTML δεν υπήρχε κάποια μέθοδος τοποθέτησης αντικειμένων σε μια συγκεκριμένη θέση στην οθόνη. Τα αντικείμενα πίνακα ήταν αυτά που έδωσαν τη δυνατότητα τοποθέτησης ενός αντικειμένου σ' ένα κελί πίνακα έτσι ώστε να εμφανίζεται σε μια συγκεκριμένη θέση στην οθόνη.

Πολλές περιοχές στο Web χρησιμοποιούν πίνακες για τη διάταξη εικόνων και κειμένων. Η χρήση ενός πίνακα για τη δημιουργία της μορφής της ιστοσελίδας παρέχει μεγαλύτερο έλεγχο επί του πώς θα εμφανίζεται η σελίδα στον τελικό χρήστη. Για να συνενώσουμε πολλά κελιά σ' ένα μόνο κελί, τα επιλέγουμε και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Merges selected cells using spans του Property Inspector ή επιλέγουμε Merge Cells από το υπομενού Table4 του μενού Modify ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+M.

Για να διαχωρίσουμε ένα κελί σε γραμμές ή στήλες, κάνουμε κλικ μέσα του και μετά στο πλήκτρο Split cell into rows or columns του Property Inspector ή επιλέγουμε Split Cell από το υπομενού Table4 του μενού Modify ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+S. Στο πλαίσιο διαλόγου Split Cell επιλέγουμε ένα από τα πλήκτρα επιλογής Rows ή Columns και τον αριθμό των γραμμών ή των στηλών, αντίστοιχα, στο πλαίσιο κειμένου Number of Rows ή Number of Columns. Το DreamWeaver διαχωρίζει ένα κελί σε ίσα μέρη.

Μετατροπή Πίνακα σε Επίπεδα

Τα επίπεδα (layers) επιτρέπουν την απόλυτη τοποθέτηση αντικειμένων στη σελίδα και απαιτούν μια πρόσφατη έκδοση ενός φυλλομετρητή. Το DreamWeaver μπορεί να μετατρέψει έναν πίνακα σε μια ομάδα επιπέδων. Για να το κάνουμε αυτό, επιλέγουμε όλο τον πίνακα και πάμε στην επιλογή Convert Tables to Layers... του υπομενού Convert4 του μενού Modify ή πατάμε τα πλήκτρα Control+F6. Θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου Convert Tables to Layers.

Αποδεχόμαστε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις και κάνουμε κλικ στο OK για να δημιουργηθεί ένα επίπεδο για κάθε κελί του πίνακα. Η παλέτα Layers δείχνει όλα τα επίπεδα που δημιούργησε το DreamWeaver από τον πίνακα.

Το DreamWeaver χρησιμοποιεί τον όρο επίπεδο (layer) για να υλοποιήσει μέρος των προτύπων CSS που ορίζουν διάταξη. Τα επίπεδα είναι υποδοχείς που μας επιτρέπουν να τοποθετήσουμε στοιχεία πάνω στην οθόνη με ακρίβεια. Τα επίπεδα μπορούν επίσης να κινηθούν μέσα στο DreamWeaver.

Προσθήκη ενός Επιπέδου

Τα επίπεδα (layers) στο DreamWeaver παρέχουν έναν τρόπο ελέγχου τού πού τοποθετούνται τα αντικείμενα μέσα στη σελίδα. Μπορούμε να τοποθετήσουμε αντικείμενα με ακρίβεια, εκεί που ακριβώς θέλουμε, χωρίς να χρειάζεται να δημιουργούμε περίπλοκους πίνακες. Για να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο, υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πιο απλός είναι να επιλέξουμε το εργαλείο σχεδίασης επιπέδου Draw Layer από την παλέτα αντικειμένων και να σύρουμε με το σταυρόνημα μέσα στη σελίδα για να δημιουργήσουμε το επιθυμητό μέγεθος επιπέδου.

Ο άλλος τρόπος είναι να επιλέξουμε Layer από το μενού Insert για να εισάγουμε ένα επίπεδο με τις τιμές πλάτους και ύψους που έχουν ορισθεί στην κατηγορία Layers του πλαισίου διαλόγου Preferences. Στην ίδια κατηγορία μπορούμε να θέσουμε ακόμα την προεπιλεγμένη σήμανση, την ορατότητα, το χρώμα φόντου και την εικόνα φόντου. Μπορούμε ακόμα να επιτρέψουμε την ένθεση, επιλέγοντας το πλαίσιο ελέγχου Nesting.

Μπορούμε να σύρουμε τις λαβές μεγέθους του περιγράμματος ενός επιπέδου για να μεγαλώσουμε ή να μικρύνουμε το επίπεδο. Από τον Property Inspector μπορούμε να αλλάξουμε το πλάτος και το ύψος ενός επιπέδου καθώς και τη θέση του μέσα στη σελίδα με τα πλαίσια κειμένου W, H, L και T αντίστοιχα, αλλά και να του δώσουμε ένα όνομα με το πλαίσιο κειμένου Layer ID, διαφορετικό από τα ονόματα που δίνει μόνο του το DreamWeaver. Το όνομα ενός επιπέδου δεν πρέπει να περιέχει κενούς χαρακτήρες και σημεία στίξης και μπορούμε να το αλλάξουμε και από την παλέτα Layers αν κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο όνομα του επιπέδου.

Μετακίνηση και Στοίβαση Επιπέδων

Για να μετακινήσουμε ένα επίπεδο, το επιλέγουμε με τη λαβή που εμφανίζεται στην πάνω αριστερή γωνία του και το σύρουμε. Για να επιλέξουμε πολλά επίπεδα, χρησιμοποιούμε το πλήκτρο Shift. Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε την παλέτα Layers για να επιλέξουμε ένα ή περισσότερα επίπεδα. Στην ίδια παλέτα μπορούμε να ορίσουμε την ορατότητα και το z-index ενός επιπέδου. Επιλέγουμε το πλαίσιο ελέγχου Prevent Overlaps για να μην έχουμε αλληλοκαλυπτόμενα επίπεδα και μόνο αν σκοπεύουμε να μετατρέψουμε μια σχεδίαση επιπέδου σε πίνακα ώστε να μπορεί να προβληθεί σ' όλους τους φυλλομετρητές.

Σ' ένα επίπεδο μπορούμε να ορίσουμε ένα χρώμα φόντου με το πλήκτρο Bg Color και μια εικόνα φόντου, που θα τοποθετηθεί σε παράθεση, με το πλήκτρο Bg Image. Για να καθορίσουμε τη σειρά στοίβασης επιπέδων που αλληλοκαλύπτονται, χρησιμοποιούμε το z-index, το οποίο μπορεί να πάρει θετικές ή αρνητικές τιμές. Το επίπεδο που έχει το μεγαλύτερο z-index βρίσκεται πάνω. Το DreamWeaver δίνει από μόνο του σ' όλα τα επίπεδα μια τιμή z-index. Μπορούμε να ορίσουμε κι εμείς το z-index από το αντίστοιχο πλαίσιο κειμένου της παλέτας Layers.

Στοιχίση και Έλξη Αντικειμένων

Για να στοιχίσουμε αντικείμενα με ακρίβεια, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το πλέγμα (grid). Για να εμφανίσουμε το πλέγμα, επιλέγουμε Show από το υπομενού Grid4 του μενού View ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+G. Για να έλκονται τα αντικείμενα από το πλέγμα, πρέπει να επιλέξουμε Snap To Grid από το υπομενού Grid4 του μενού View ή πατάμε τα πλήκτρα Control+Alt+Shift+G.

Για να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις του πλέγματος, επιλέγουμε Grid Settings... από το ίδιο υπομενού και στο πλαίσιο διαλόγου Grid Settings μπορούμε να επιλέξουμε αν θα είναι ορατό ή όχι το πλέγμα, την απόστασή του, το χρώμα του, το αν θα αποτελείται από γραμμές ή τελείες καθώς και την απόσταση της έλξης (snap).

Ορατότητα Επιπέδου

Με επιλεγμένο ένα επίπεδο, από την πτυσσόμενη λίστα Vis του Property Inspector μπορούμε να αλλάξουμε την ορατότητά του. Μπορούμε να ελέγξουμε την ορατότητα ενός επιπέδου και από την κατάσταση ενός ματιού στην παλέτα Layers. Το μάτι είναι ανοικτό όταν το επίπεδο είναι ορατό (visible) και είναι κλειστό όταν το επίπεδο είναι κρυμμένο (hidden), ενώ οι επιλογές default και

inherit δεν έχουν αναπαράσταση ματιού. Κάνοντας διαδοχικά κλικ στο εικονίδιο του ματιού μπορούμε να αλλάξουμε την κατάσταση της ορατότητας ενός επιπέδου.

Η επιλογή inherit σημαίνει ότι το επίπεδο κληρονομεί την ορατότητα του πατρικού του επιπέδου, ενώ η επιλογή default σημαίνει συνήθως ορατότητα inherit στους περισσότερους φυλλομετρητές.

Υπερχείλιση και Αποκοπή Επιπέδου

Στην περίπτωση που τα περιεχόμενα ενός επιπέδου είναι μεγαλύτερα από το επίπεδο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια από τις επιλογές της πτυσσόμενης λίστας Overflow για να καθορίσουμε το τι θα συμβεί. Οι επιλογές αυτές είναι οι εξής :

- visible, το επίπεδο αναπτύσσεται προς τα κάτω και δεξιά, έτσι ώστε να εμφανίζεται ό,τι υπάρχει μέσα στο επίπεδο.
- hidden, διατηρεί το τρέχον μέγεθος του επιπέδου και κάνει αποκοπή του περιεχομένου του.
- scroll, εμφανίζονται ράβδοι κύλισης στο επίπεδο είτε χρειάζονται είτε όχι.
- auto, εμφανίζονται ράβδοι κύλισης στο επίπεδο μόνο όταν χρειάζονται.

Στα πλαίσια διαλόγου της περιοχής αποκοπής Clip στον Property Inspector μπορούμε να ορίσουμε ποιο θα είναι το μέγεθος της ορατής περιοχής ενός επιπέδου και έτσι μπορούμε να δείξουμε μόνο ένα τμήμα αυτού που περιέχει πραγματικά το επίπεδο.

Η τιμή L καθορίζει τα pixels της αριστερής πλευράς της περιοχής από την αριστερή πλευρά του επιπέδου, η τιμή R τα pixels της δεξιάς πλευράς της περιοχής από την αριστερή πλευρά του επιπέδου, η τιμή T τα pixels της πάνω πλευράς της περιοχής από την πάνω πλευρά του επιπέδου και η τιμή B τα pixels της κάτω πλευράς της περιοχής από την πάνω πλευρά του επιπέδου.

Ένθετα Επίπεδα

Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο μέσα σ' ένα άλλο επίπεδο, όπου το νέο επίπεδο θα είναι ένθετο μέσα στο πατρικό του επίπεδο. Το θυγατρικό επίπεδο μετακινείται μαζί με το πατρικό του επίπεδο και κληρονομεί τις ιδιότητες ορατότητας του πατρικού του επιπέδου. Για να δημιουργήσουμε ένα ένθετο επίπεδο, τοποθετούμε τον δρομέα μέσα στο πατρικό επίπεδο και επιλέγουμε Layer από το μενού Insert. Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο Draw Layer της παλέτας αντικειμένων για να δημιουργήσουμε ένα ένθετο επίπεδο, πρέπει να σχεδιάσουμε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Control.

Μπορούμε επίσης να σύρουμε και να τοποθετήσουμε ένα υπάρχον επίπεδο μέσα σ' ένα άλλο επίπεδο, αφού το επιλέξουμε στην παλέτα Layers, κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο Control και το αποθέσουμε σ' ένα άλλο επίπεδο μέσα στην παλέτα Layers. Τα ένθετα επίπεδα εμφανίζονται με εσοχές μέσα στο πατρικό τους επίπεδο στην παλέτα Layers. Για να καταργήσουμε την ένθεση ενός επιπέδου, ο πιο εύκολος τρόπος είναι να το σύρουμε και να το αφήσουμε κάπου αλλού μέσα στην παλέτα Layers.

Αν έχουμε επιλέξει το πλαίσιο ελέγχου Nesting της κατηγορίας Layers του πλαισίου διαλόγου Preferences, θα μπορούμε να σχεδιάσουμε κατευθείαν μέσα σ' ένα επίπεδο για να δημιουργήσουμε ένθετα επίπεδα. Αν καταργήσουμε την ένθεση ενός επιπέδου, είναι πιθανό να το χάσουμε από την οθόνη. Αυτό συμβαίνει γιατί όταν ένα επίπεδο είναι ένθετο, η θέση του είναι σχετική με το πατρικό του επίπεδο, ενώ μόλις ακυρώσουμε την ένθεσή του, η θέση του θα είναι σχετική με τη σελίδα. Θα πρέπει συνεπώς να αλλάξουμε τις συντεταγμένες της θέσης του.

Τα Πλαίσια (Frames)

Τα πλαίσια (frames) αποτελούν έναν εξαιρετικό τρόπο παρουσίασης πληροφοριών για μια περιοχή Web. Για παράδειγμα, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα κατακόρυφο πλαίσιο στο αριστερό μέρος μιας ιστοσελίδας όπου εκεί θα τοποθετήσουμε έναν πίνακα περιεχομένων και κάθε φορά που θα κάνουμε κλικ σ' έναν υπερδεσμό, θα βλέπουμε τα περιεχόμενα της αντίστοιχης ιστοσελίδας σ' ένα άλλο πλαίσιο, ενώ το πλαίσιο με τον πίνακα περιεχομένων θα παραμένει σταθερό και με το ίδιο περιεχόμενο.

Τα πλαίσια αποτελούνται από διακριτές ιστοσελίδες, μία σε κάθε πλαίσιο και όλες μαζί περιέχονται σε μια ιστοσελίδα, η οποία περιέχει τη διάταξη πλαισίου. Η διάταξη πλαισίου ορίζει το μέγεθος και τη θέση των διακριτών πλαισίων. Μπορούμε να φορτώσουμε μια υπάρχουσα ιστοσελίδα σ' ένα πλαίσιο ή να δημιουργήσουμε μια νέα ιστοσελίδα.

Για να διαρέσουμε ένα πλαίσιο σε δύο πλαίσια, πρώτα κάνουμε κλικ μέσα του και πάμε στην επιλογή Split Frame Right του υπομενού Frameset4 του μενού Modify. Το υπάρχον πλαίσιο θα τοποθετεί στα δεξιά και θα προστεθεί ένα νέο πλαίσιο στα αριστερά του. Στο ίδιο υπομενού υπάρχουν και οι επιλογές Split Frame Left, Split Frame Up και Split Frame Down.

Τα πλαίσια που δημιουργούμε τα αποθηκεύουμε με ξεχωριστά ονόματα ιστοσελίδων με την εντολή Save ή με τα πλήκτρα Control+S. Για να αποθηκεύσουμε τη διάταξη πλαισίου χρησιμοποιούμε την εντολή Save Frameset, ενώ με την εντολή Save All αποθηκεύουμε όλα τα περιεχόμενα των πλαισίων και τη διάταξη πλαισίου. Με την εντολή Open in Frame... ή με τα πλήκτρα Control+Shift+O μπορούμε να φορτώσουμε μια υπάρχουσα ιστοσελίδα σ' ένα πλαίσιο.

O Frame Inspector

Ο Frame Inspector παριστά οπτικά τα πλαίσια μιας ιστοσελίδας και με τη βοήθειά του μπορούμε να επιλέξουμε μεμονωμένα πλαίσια και να ορίσουμε ιδιότητες πλαισίων. Για να ενεργοποιήσουμε τον Frame Inspector, επιλέγουμε Frames από το μενού Window ή πατάμε τα πλήκτρα Shift+F2. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα πλαίσιο κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο πλαίσιο μέσα στον Frame Inspector ή κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Alt και κάνοντας κλικ μέσα στο πλαίσιο στο παράθυρο Εγγράφου.

Όταν επιλέγουμε ένα πλαίσιο, οι ιδιότητές του εμφανίζονται στον Property Inspector. Στο πλαίσιο κειμένου Frame Name μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα για ένα πλαίσιο και στο πλαίσιο κειμένου Src μπορούμε να αλλάξουμε το URL της ιστοσελίδας που φορτώνεται μέσα στο πλαίσιο. Τα ονόματα των πλαισίων χρησιμοποιούνται για να μπορούμε να στοχεύουμε μ' έναν υπερδεσμό για φόρτωση μέσα στο πλαίσιο και δεν πρέπει να περιέχουν σημεία στίξης, όπως τελείες, παύλες ή κενά. Επίσης, δεν πρέπει να χρησιμοποιούμε τις δεσμευμένες λέξεις top, parent, self και blank.

Ιδιότητες των Πλαισίων

Μπορούμε να επιλέξουμε αν θα εμφανίζονται ή όχι οι οριζόντιες και οι κατακόρυφες γραμμές κύλισης ενός πλαισίου. Προς τον σκοπό αυτό υπάρχει η πτυσσόμενη λίστα Scroll, που έχει τις εξής επιλογές :

- Yes, οι γραμμές κύλισης εμφανίζονται πάντα.
- No, οι γραμμές κύλισης δεν εμφανίζονται ποτέ.
- Auto, οι γραμμές κύλισης εμφανίζονται μόνο όταν χρειάζονται.
- Default, είναι συνήθως ίδια με τη ρύθμιση Auto.

Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου No Resize, ο τελικός χρήστης δεν θα μπορεί να αλλάξει το μέγεθος των πλαισίων. Η προεπιλεγμένη μορφή των περιγραμμάτων των πλαισίων είναι ένα γκρι σκιασμένο περίγραμμα ανάμεσα στα πλαίσια. Μπορούμε να ενεργοποιήσουμε ή να καταργήσουμε τα περιγράμματα, να ορίσουμε το χρώμα περιγράμματος και να αλλάξουμε το πλάτος του. Οι ιδιότητες περιγράμματος μπορούν να ορισθούν μέσα σ' ένα πλαίσιο ή στη διάταξη πλαισίων ή και στα δύο. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι οι ιδιότητες ενός πλαισίου υπερισχύουν των ιδιοτήτων της διάταξης πλαισίου.

Για να ορίσουμε το πλάτος του περιγράμματος ενός πλαισίου, πρέπει να επιλέξουμε τη διάταξη πλαισίου του, κάνοντας κλικ στη σήμανση <frameset> στον επιλογέα σημάτων της γραμμής κατάστασης.

Στο πλαίσιο κειμένου Border Width του Property Inspector μπορούμε να ορίσουμε ένα πάχος για το περίγραμμα του πλαισίου σε pixels και να επιλέξουμε ένα χρώμα κάνοντας κλικ στο πλήκτρο Border Color. Από την πτυσσόμενη λίστα Borders μπορούμε να επιλέξουμε να φαίνεται το περίγραμμα (Yes) ή να μην φαίνεται (No) ή την προεπιλεγμένη ρύθμιση (Default) που είναι συνήθως ίδια με την Yes.

Τα Αντικείμενα Πλαισίου

Τα έτοιμα αντικείμενα πλαισίου της ενότητας Frames της παλέτας αντικειμένων είναι ο ευκολότερος τρόπος για να δημιουργήσουμε πλαίσια στο DreamWeaver. Αφού εισάγουμε ένα έτοιμο σύνολο πλαίσιο, θα μπορούμε μετά να το τροποποιήσουμε με τους γνωστούς τρόπους

Για να προσθέσουμε ένα αντικείμενο πλαισίου, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που θέλουμε στην ενότητα Frames της παλέτας αντικειμένων. Όλα τα περιγράμματα των πρότυπων πλαισίων είναι ανενεργά και τα πλαίσια έχουν έτοιμα ονόματα, όπως topFrame, mainFrame, leftFrame κ.ά., αλλά θα πρέπει να αποθηκεύσουμε την ιστοσελίδα του κάθε πλαισίου.

Στόχευση Σελίδων σε Πλαίσια

Η διάταξη πλαισίου είναι το πατρικό στοιχείο και τα πλαίσια ή οι διατάξεις πλαισίου που περιέχει είναι τα θυγατρικά στοιχεία. Μπορούμε να φορτώσουμε μια ιστοσελίδα από έναν δεσμό σ' ένα πλαίσιο ή σ' ένα παράθυρο, στοχεύοντας σ' αυτό. Για να το πετύχουμε αυτό, προσθέτουμε την ιδιότητα στόχευσης σ' έναν υπερδεσμό. Υπάρχουν τα εξής τέσσερα δεσμευμένα ονόματα στόχων :

- `_top`, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα σ' όλο το παράθυρο του φυλλομετρητή.
- `_self`, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα στο ίδιο παράθυρο ή πλαίσιο που περιέχει τον υπερδεσμό και είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση.
- `_parent`, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα στην πατρική διάταξη πλαισίου.
- `_blank`, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα σ' ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή.

Στην πτυσσόμενη λίστα Target του Property Inspector υπάρχουν τα δεσμευμένα ονόματα στόχων μαζί μ' όλα τα ονόματα πλαισίων της τρέχουσας ιστοσελίδας. Αν δημιουργήσουμε έναν υπερδεσμό και επιλέξουμε την ιστοσελίδα στόχο στο πλαίσιο κειμένου Link, θα μπορούμε να επιλέξουμε από την πτυσσόμενη λίστα Target σε ποιο πλαίσιο να εμφανίζεται.

Οι Συμπεριφορές (Behaviors)

Με τις συμπεριφορές (behaviors) του DreamWeaver μπορούμε να προσθέσουμε διαλογικότητα στις ιστοσελίδες μας. Η διαλογικότητα απαιτεί κωδικοποίηση σε JavaScript, αλλά δεν χρειάζεται να ανησυχούμε καθώς το DreamWeaver προσθέτει μόνο του όλο τον κώδικα JavaScript που χρειάζεται. Με τις συμπεριφορές μπορούμε να εκτελέσουμε μια ενέργεια (action) όταν προκαλέσουμε ένα συμβάν (event), όπως το να κάνουμε κλικ με το ποντίκι, να φορτώσουμε μια ιστοσελίδα, να μετακινήσουμε τον δρομέα κ.ά.

Μπορούμε να επιλέξουμε τον φυλλομετρητή, όπως Internet Explorer ή Netscape, καθώς και έκδοση 4.0 ή νεότερη καθώς έτσι έχουμε πρόσβαση σε πολύ περισσότερες συμπεριφορές. Ο λόγος γι' αυτό είναι ότι οι παλιότεροι φυλλομετρητές δεν υποστηρίζουν JavaScript. Το DreamWeaver προσθέτει συμπεριφορές σε μια ιστοσελίδα για να συλλαμβάνουν είσοδο από τον χρήστη ή από την ιστοσελίδα. Αφού συλληφθεί η είσοδος, εκτελείται μια ενέργεια. Έτσι, μια συμπεριφορά είναι μια ενέργεια που εκκινείται από ένα συμβάν ή :

συμβάν + ενέργεια = συμπεριφορά

Τα συμβάντα είναι σκανδαλισμοί που συλλαμβάνονται από τον φυλλομετρητή και οι ενέργειες είναι κώδικας γραμμένος σε JavaScript που εισάγεται αυτόματα από το DreamWeaver στην ιστοσελίδα μας.

Τα πιο συνηθισμένα συμβάντα φυλλομετρητή είναι τα εξής:

- `onMouseOver`, εκκινεί όταν τοποθετούμε τον δρομέα πάνω σ' ένα αντικείμενο.
- `onMouseDown`, εκκινεί όταν πατήσουμε το πλήκτρο του ποντικιού.
- `onMouseUp`, εκκινεί όταν αφήσουμε το πλήκτρο του ποντικιού.
- `onClick`, εκκινεί όταν κάνουμε κλικ με το ποντίκι.
- `onLoad`, εκκινεί όταν τελειώσει η φόρτωση της ιστοσελίδας.
- `onBlur`, εκκινεί όταν ένα αντικείμενο χάσει την εστίαση.
- `onFocus`, εκκινεί όταν εστιάσουμε σ' ένα αντικείμενο.
- Οι συμπεριφορές που περιέχει έτοιμες το DreamWeaver είναι οι εξής :

- Call JavaScript, καθορίζει προσαρμοσμένο κώδικα JavaScript.
- Change Property, αλλάζει τις ιδιότητες ενός αντικειμένου.
- Check Browser, καθορίζει τον φυλλομετρητή.
- Check Plugin, καθορίζει αν έχει εγκατασταθεί κάποιο πρόσθετο.
- Control Shockwave or Flash, ελέγχει ταινίες Shockwave ή Flash.
- Drag Layer, μετακινεί ένα επίπεδο.
- Go To URL, φορτώνει ένα URL.
- Jump Menu, επεξεργάζεται ένα μενού μετάβασης.
- Jump Menu Go, προσθέτει ένα προσαρμοσμένο πλήκτρο μετάβασης σε μενού.
- Set Nav Bar Image, αλλάζει την εικόνα σε μια γραμμή πλοήγησης.
- Open Browser Window, ανοίγει ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή.
- Play Sound, αναπαράγει έναν ήχο.
- Popup Message, εμφανίζει ένα πλαίσιο προειδοποίησης με κείμενο.
- Preload Images, φορτώνει εικόνες στην cache του φυλλομετρητή εκ των προτέρων.
- Set Text of Frame, τοποθετεί κείμενο μέσα σ' ένα πλαίσιο.
- Set Text of Layer, τοποθετεί κείμενο μέσα σ' ένα επίπεδο.
- Set Text of Status Bar, τοποθετεί κείμενο στη γραμμή κατάστασης του φυλλομετρητή.
- Set Text of Text Field, τοποθετεί κείμενο μέσα σ' ένα πεδίο κειμένου μιας φόρμας.
- Show-Hide Layers, εμφανίζει ή κρύβει ένα ή περισσότερα επίπεδα.
- Swap Image, εναλλάσσει την εικόνα προέλευσης.
- Swap Image Restore, επαναφέρει μια προηγούμενη εικόνα εναλλαγής.
- Go To Timeline Frame, πηγαίνει σ' ένα καθορισμένο πλαίσιο μέσα στη γραμμή χρόνου.
- Play Timeline, αναπαράγει μια γραμμή χρόνου.
- Stop Timeline, σταματά μια γραμμή χρόνου.
- Validate Form, επικυρώνει τα δεδομένα μιας φόρμας.

Προσαρτάμε συμπεριφορές σ' αντικείμενα μέσα στην ιστοσελίδα και το DreamWeaver ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου της κατάλληλης συμπεριφοράς. Αφού καθορίσουμε τα χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς, επιλέγουμε το συμβάν που θα την εκκινήσει. Το DreamWeaver εισάγει τον απαραίτητο κώδικα JavaScript στην ενότητα <head> της ιστοσελίδας και στη σήμανση του αντικειμένου για τη σύλληψη του συμβάντος και την κλήση της JavaScript.

Μπορούμε να προσαρτήσουμε πολλές συμπεριφορές σ' ένα αντικείμενο και ένα συμβάν μπορεί να εκκινήσει πολλές ενέργειες, οι οποίες λαμβάνουν χώρα με τη σειρά που αναφέρονται. Αν επιλέξουμε ένα συμβάν που δεν εργάζεται σ' έναν φυλλομετρητή, ο τελικός χρήστης είτε δεν θα δει να συμβαίνει τίποτα ή θα πάρει ένα σφάλμα JavaScript.

Από την πτυσσόμενη λίστα Show Events For του Behavior Inspector μπορούμε να επιλέξουμε έναν συγκεκριμένο φυλλομετρητή ή μια έκδοση φυλλομετρητή. Ανάλογα με την επιλογή που θα κάνουμε, διαφορετικές ενέργειες και διαφορετικά συμβάντα θα είναι κάθε φορά διαθέσιμα.

Εμφάνιση και Απόκρυψη Επιπέδων

Θα δούμε τη συμπεριφορά Show-Hide Layers, με την οποία μπορούμε να εμφανίσουμε ή να αποκρύψουμε ένα επίπεδο στην ιστοσελίδα. Δημιουργούμε το επίπεδο που θα επηρεάσει η συμπεριφορά, του δίνουμε ένα περιγραφικό όνομα και γράφουμε ένα κείμενο μέσα του ή εισάγουμε μια εικόνα. Αποκρύβουμε το επίπεδο κάνοντας hidden την ιδιότητα ορατότητας. Γράφουμε το κείμενο «Εμφάνιση Επιπέδου» και το επιλέγουμε. Γράφουμε τον χαρακτήρα # στο πλαίσιο κειμένου Link του Property Inspector για να δημιουργήσουμε έναν κενό δεσμό. Αυτός είναι ο συνηθισμένος τρόπος για να δημιουργήσουμε έναν κενό υπερδεσμό (null) για να μπορέσουμε έτσι να εφαρμόσουμε μια συμπεριφορά σ' ένα αντικείμενο.

Ανοίγουμε τον Behavior Inspector και προσέχουμε να εμφανίζεται το κείμενο <a> Actions στη γραμμή τίτλου του. Αυτό σημαίνει ότι εφαρμόζουμε τη συμπεριφορά σε μια σήμανση άγκυρας, δηλ. τη σήμανση που υλοποιεί υπερδεσμούς. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + του Behavior Inspector και επιλέγουμε τη συμπεριφορά Show-Hide Layers από το πτυσσόμενο μενού. Στο πλαίσιο διαλόγου

Show-Hide Layers επιλέγουμε το επίπεδο που θέλουμε να εμφανίζεται απ' αυτή τη συμπεριφορά και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Show.

Η συμπεριφορά που δημιουργήσαμε θα εμφανισθεί στον Behavior Inspector με προεπιλεγμένο συμβάν το onClick. Μπορούμε να εμφανίσουμε την πτυσσόμενη λίστα των συμβάντων και να επιλέξουμε ένα άλλο συμβάν που θα εκκινεί τη συμπεριφορά. Για να επεξεργαστούμε μια συμπεριφορά, επιλέγουμε το αντικείμενο στο οποίο την εφαρμόσαμε και κάνουμε διπλό κλικ πάνω της στον Behavior Inspector. Για να την διαγράψουμε, την επιλέγουμε στον Behavior Inspector και πατάμε το πλήκτρο – ή το delete.

Ανοιγμα Νέου Παραθύρου

Με τη συμπεριφορά Open Browser Window μπορούμε να ανοίξουμε ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή και να εμφανίσουμε ένα URL. Το νέο παράθυρο φυλλομετρητή θα ανοίγει όταν κάνουμε κλικ σε μια εικόνα. Επιλέγουμε την εικόνα και προσέχουμε να εμφανίζεται το Actions στη γραμμή τίτλου του Behavior Inspector.

Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + και επιλέγουμε τη συμπεριφορά Open Browser Window. Στο πλαίσιο διαλόγου Open Browser Window γράφουμε το URL που θα φορτωθεί στο πλαίσιο κειμένου URL to Display και καθορίζουμε το πλάτος και το ύψος του παραθύρου στα πλαίσια κειμένου Window Width και Window Height.

Ακόμη, στην ομάδα επιλογών Attributes μπορούμε να επιλέξουμε ένα ή περισσότερα από τα εξής πλαίσια ελέγχου : Navigation Toolbar, Location Toolbar, Status Bar, Menu Bar, Scrollbars as Needed και Resize Handles. Στο πλαίσιο κειμένου Window Name μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα στο νέο παράθυρο.

Εμφάνιση Μηνύματος

Θα δούμε τη συμπεριφορά Popup Message, η οποία εμφανίζει ένα πλαίσιο προειδοποίησης της JavaScript μ' ένα μήνυμα. Επιλέγουμε το αντικείμενο στο οποίο θα εφαρμόσουμε τη συμπεριφορά και την επιλέγουμε από το πτυσσόμενο μενού που εμφανίζεται με το πλήκτρο +. Στο πλαίσιο διαλόγου Popup Message γράφουμε ένα μήνυμα στο πλαίσιο κειμένου Message και επιλέγουμε το συμβάν onClick γι' αυτή τη συμπεριφορά.

Προσθήκη Μηνύματος στη Γραμμή Κατάστασης

Με τη συμπεριφορά Set Text of Status Bar μπορούμε να εμφανίσουμε ένα μήνυμα στη γραμμή κατάστασης του παραθύρου του φυλλομετρητή. Επιλέγουμε ένα αντικείμενο στο οποίο θα εφαρμόσουμε τη συμπεριφορά και την επιλέγουμε από το υπομενού Set Text του πτυσσόμενου μενού συμπεριφορών. Στο πλαίσιο κειμένου Message του πλαισίου διαλόγου Set Text of Status Bar γράφουμε το μήνυμα που θέλουμε να εμφανισθεί στη γραμμή κατάστασης.

Μεταφορά Επιπέδων

Με τη συμπεριφορά Drag Layer μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο, το οποίο ο τελικός χρήστης θα μπορεί να μετακινεί στο παράθυρο του φυλλομετρητή. Μπορούμε ακόμα και να περιορίσουμε την περιοχή μέσα στην οποία θα μπορεί να μετακινείται το επίπεδο. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη συμπεριφορά Drag Layer για να δίνουμε τη δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδρούν μ' αντικείμενα στην ιστοσελίδα. Για παράδειγμα, να μπορούν να μετακινούν ένα επίπεδο που περιέχει ένα υπόμνημα χάρτη ή να μπορούν να προσθέτουν μύτες, αυτιά, μάτια κ.ά. σ' ένα άδειο πρόσωπο.

Σε μια ιστοσελίδα δημιουργούμε τέσσερα επίπεδα που μπορούν να μεταφερθούν. Μετά δημιουργούμε ένα επίπεδο που θα αποτελεί τον στόχο. Μπορούμε να εκκινήσουμε τη συμπεριφορά Drag Layer όταν φορτώνεται η ιστοσελίδα, συλλαμβάνοντας το συμβάν onLoad. Επειδή το συμβάν onLoad αποτελεί μια ιδιότητα της σήμανσης <body>, θα πρέπει να επιλέξουμε τη σήμανση αυτή στον επιλογέα σήμανσης στη γραμμή κατάστασης, οπότε επιλέγονται όλα τα αντικείμενα της ιστοσελίδας. Στη γραμμή τίτλου του Behavior Inspector εμφανίζεται το <body> Actions.

Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + και επιλέγουμε τη συμπεριφορά Drag Layer για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου Drag Layer. Στην καρτέλα Basic και από την πτυσσόμενη λίστα Layer επιλέγουμε ένα από τα επίπεδα που θα μεταφερθούν και Constrained από την πτυσσόμενη λίστα Movement.

Θα εμφανισθούν τέσσερα πλαίσια κειμένου για να εισάγουμε τιμές σε pixels για τις συντεταγμένες μιας ορθογώνιας περιοχής. Για να περιορίσουμε την κίνηση σε μόνο κατακόρυφη, πρέπει να εισάγουμε 0 στα πλαίσια κειμένου Left και Right, ενώ για να περιορίσουμε την κίνηση σε μόνο οριζόντια, πρέπει να εισάγουμε 0 στα πλαίσια κειμένου Up και Down. Οι τιμές είναι σχετικές με την αρχική θέση του επιπέδου.

Αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο Get Current Position, θα καταχωρηθούν οι τρέχουσες συντεταγμένες της κορυφής του επιπέδου στα πλαίσια κειμένου Left και Top της ομάδας επιλογών Drop Target και το πλαίσιο κειμένου Snap if Within θα πάρει την τιμή 50, την οποία μπορούμε να αλλάζουμε. Η τιμή αυτή ορίζει το πόσο κοντά πρέπει να αποθέσουμε το επίπεδο.

Από την πτυσσόμενη λίστα Drag Handle της καρτέλας Advanced μπορούμε να επιλέξουμε Area Within Layer, ώστε να ορίσουμε μια συγκεκριμένη περιοχή του επιπέδου μεταφοράς σαν λαβή μεταφοράς. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να κάνουμε κλικ μόνο μέσα σ' αυτή την περιοχή για να μπορούμε να μεταφέρουμε το επίπεδο. Οι συντεταγμένες που ορίζουμε στα τέσσερα πλαίσια κειμένου L, T, W και H είναι σχετικές με την πάνω αριστερή γωνία του επιπέδου μεταφοράς.

Για να εισάγουμε κώδικα JavaScript, μπορούμε να γράψουμε την εξής εντολή στο πλαίσιο κειμένου Call JavaScript :

- `window.status = 'Μεταφορά ...'`
- και στην εξής στο πλαίσιο κειμένου When Dropped Call JavaScript :
- `window.status = 'Απόθεση!'`

Ο πρώτος κώδικας θα εκτελεσθεί όταν μεταφέρουμε το επίπεδο και ο δεύτερος όταν αποθέσουμε το επίπεδο. Και στις δύο περιπτώσεις θα εμφανισθεί ένα μήνυμα στη γραμμή κατάστασης. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Only if snapped, ο κώδικας της JavaScript θα εκτελεσθεί μόνο αν αποθέσουμε το επίπεδο στον στόχο.

Κίνηση με Γραμμές Χρόνου

Οι γραμμές χρόνου αλλάζουν τις ιδιότητες ενός επιπέδου με τον χρόνο, για να δημιουργήσουν μια κίνηση. Για να κάνουμε ένα αντικείμενο να μετακινείται, πρέπει να αλλάζουμε τις ιδιότητες θέσης, αριστερά και πάνω, με τον χρόνο, ενώ για να κάνουμε ένα αντικείμενο να εμφανίζεται ή να κρύβεται, πρέπει να αλλάζουμε τις ιδιότητες ορατότητας με τον χρόνο. Για να κάνουμε ένα αντικείμενο να αλλάζει σειρά στοίβασης, πρέπει να αλλάζουμε το z-index με τον χρόνο.

Μπορούμε να τοποθετήσουμε μια εικόνα σε μια γραμμή χρόνου και να αλλάζουμε την προέλευσή της με τον χρόνο, αλλά για να την κάνουμε να μετακινείται με τον χρόνο, πρέπει να την τοποθετήσουμε σ' ένα επίπεδο. Όταν δημιουργούμε μια γραμμή χρόνου, το DreamWeaver εισάγει κώδικα JavaScript μέσα στην ιστοσελίδα. Εμφανίζουμε τον Timeline Inspector, επιλέγοντας Timelines από το υπομενού Others του μενού Window ή πατώντας τα πλήκτρα Alt+F9. Αποτελείται από οριζόντια κανάλια (channels) και κατακόρυφα πλαίσια (frames). Στο κανάλι B μπορούμε να ορίσουμε συμπεριφορές που θα εκτελούνται σ' ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

Η κεφαλή αναπαραγωγής, που αναπαρίσταται μ' ένα κόκκινο τετραγωνάκι, βρίσκεται στο τρέχον πλαίσιο και ελέγχει ποιο πλαίσιο είναι επιλεγμένο. Μπορούμε να την μεταφέρουμε με το ποντίκι σ' ένα πλαίσιο μέσα στη γραμμή χρόνου για να το προβάλλουμε. Μπορούμε να δούμε τον αριθμό του τρέχοντος πλαισίου και στο μικρό πλαίσιο κειμένου που βρίσκεται στο πάνω μέρος του Timeline Inspector, μαζί με τα πλήκτρα Rewind, Back και Play. Στο διπλανό πλαίσιο κειμένου Fps φαίνεται η ταχύτητα αναπαραγωγής της κίνησης σε πλαίσια ανά δευτερόλεπτο (frames per second). Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 15 fps.

Καταγραφή μιας Απλής Κίνησης

Ο ευκολότερος τρόπος για να κάνουμε κάτι να κινείται σε μια γραμμή χρόνου είναι να το καταγράψουμε. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι όλα τα αντικείμενα που τοποθετούμε στις γραμμές χρόνου πρέπει να βρίσκονται σε επίπεδα. Για να καταγράψουμε μια διαδρομή κίνησης, επιλέγουμε το επίπεδο που θέλουμε να κινήσουμε και πάμε στην επιλογή Record Path of Layer του υπομενού Timeline4 του μενού Modify. Μεταφέρουμε την κεφαλή αναπαραγωγής στον Timeline Inspector στο πλαίσιο 1.

Επιλέγουμε τη λαβή μετακίνησης του επιπέδου και το μετακινούμε στη διαδρομή που θέλουμε. Η διαδρομή θα σημειωθεί από μια διάστικτη γραμμή και μόλις αφήσουμε το ποντίκι, η διαδρομή θα γίνει μια συμπαγής γραμμή. Έχουμε ήδη δημιουργήσει μια κίνηση γραμμής χρόνου στο DreamWeaver με προεπιλεγμένο όνομα το Timeline1. Για να αλλάξουμε το όνομα της γραμμής χρόνου, κάνουμε κλικ στην πτυσσόμενη λίστα Timelines, γράφουμε το νέο όνομα και πατάμε το πλήκτρο enter. Απ' αυτή την πτυσσόμενη λίστα μπορούμε να επιλέξουμε για να εμφανίσουμε μια γραμμή χρόνου.

Στο πρώτο κανάλι φαίνεται το όνομα του επιπέδου που μετακινήσαμε και μπορούμε να σύρουμε την κεφαλή αναπαραγωγής πάνω στα πλαίσια για να δούμε την κίνηση του επιπέδου μέσα στο παράθυρο Εγγράφου. Οι άσπροι κύκλοι που εμφανίστηκαν μέσα στη γραμμή κίνησης καλούνται πλαίσια κλειδιά (keyframes) και αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι μιας κίνησης, επειδή οι αλλαγές μπορούν να γίνουν μόνο στα πλαίσια κλειδιά και το DreamWeaver αναλαμβάνει να υπολογίσει όλα τα ενδιάμεσα βήματα ανάμεσα στα πλαίσια κλειδιά.

Χρειαζόμαστε ένα πλαίσιο κλειδι κάθε φορά που η κίνηση αλλάζει διεύθυνση ή το επίπεδο αλλάζει μέγεθος ή συμβαίνει κάτι καινούργιο. Το DreamWeaver προσθέτει αυτόματα πλαίσια κλειδιά κάθε φορά που αλλάζει η διεύθυνση κατά την καταγραφή της κίνησης του επιπέδου. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου Autorplay, η γραμμή χρόνου θα αναπαράγεται όταν φορτώνεται η ιστοσελίδα. Αυτή η επιλογή προσθέτει αυτόματα τη συμπεριφορά Play Timeline στη σήμανση <body>, η οποία εκκινείται από το συμβάν onLoad. Μπορούμε τώρα να κάνουμε προεπισκόπηση της κίνησης σ' έναν φυλλομετρητή.

Για να αναπαράγεται συνέχεια η κίνηση και όχι μία μόνο φορά, πρέπει να επιλέξουμε και το πλαίσιο ελέγχου Loop, οπότε το DreamWeaver εισάγει τη συμπεριφορά Go To Timeline Frame στο κανάλι B του Timeline Inspector σαν το τελευταίο πλαίσιο της κίνησης. Η συμπεριφορά έχει τεθεί να στέλνει την κίνηση στο πλαίσιο 1.

Επεξεργασία Συμπεριφοράς στο Κανάλι B

Για να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε μια συμπεριφορά που εισήγαγε το DreamWeaver στον κανάλι B όταν επιλέξαμε το πλαίσιο ελέγχου Loop, πρέπει να κάνουμε διπλό κλικ στο αντίστοιχο πλαίσιο στο κανάλι B για να εμφανισθεί ο Behavior Inspector. Αν ο Behavior Inspector είναι ήδη ορατός στο παράθυρο Εγγράφου, αρκεί να κάνουμε μονό κλικ. Το DreamWeaver έχει προσθέσει το συμβάν onFrameIn και την ενέργεια Go To Timeline Frame, όπου n είναι ο αριθμός του πλαισίου όπου τοποθετήθηκε το συμβάν στο κανάλι B και στην ουσία είναι κατά 1 μεγαλύτερο από το τελευταίο πλαίσιο της γραμμής χρόνου. Αυτό το συμβάν εκκινεί όταν η κίνηση φθάσει στο καθορισμένο πλαίσιο.

Αν κάνουμε διπλό κλικ στην ενέργεια Go To Timeline Frame, θα εμφανισθεί το ομώνυμο πλαίσιο διαλόγου, όπου από την πτυσσόμενη λίστα Timeline μπορούμε να επιλέξουμε μια γραμμή χρόνου και στο πλαίσιο κειμένου Go to Frame να καταχωρήσουμε τον αριθμό του πλαισίου στο οποίο θέλουμε να πάμε, που εξ ορισμού είναι το 1. Στο πλαίσιο κειμένου Loop ... times μπορούμε να επιλέξουμε πόσες φορές θα γίνει η αναπαραγωγή της κίνησης.

Για να προσθέσουμε μια συμπεριφορά στο κανάλι B στη γραμμή χρόνου, ανοίγουμε τον Behavior Inspector και κάνουμε κλικ στο κανάλι B και στο πλαίσιο που θέλουμε να εμφανισθεί η συμπεριφορά. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + του Behavior Inspector και επιλέγουμε την ενέργεια που θέλουμε. Το συμβάν που προσθέτει το DreamWeaver είναι το onFrameIn, όπου n είναι ο αριθμός του πλαισίου όπου τοποθετήθηκε το συμβάν στο κανάλι B.

Προσθήκη Επιπέδου στη Γραμμή Χρόνου

Για να προσθέσουμε ένα επίπεδο στη γραμμή χρόνου, το επιλέγουμε και το μεταφέρουμε μέσα στον Timeline Inspector, όπου το αποθέτουμε σ' ένα άλλο κανάλι κάτω από το πρώτο κανάλι στο οποίο έχουμε ήδη προσθέσει κίνηση. Παρατηρούμε ότι η γραμμή κίνησης αρχίζει και τελειώνει μ' ένα πλαίσιο κλειδί. Μπορούμε να επιλέξουμε τη γραμμή κίνησης και να τη μεταφέρουμε μέσα στο ίδιο κανάλι ή και σ' ένα άλλο κανάλι. Μπορούμε να αυξήσουμε ή να ελαττώσουμε το μήκος μιας κίνησης αν επιλέξουμε και μεταφέρουμε το πλαίσιο κλειδί τέλους.

Για να δημιουργήσουμε μια διαδρομή κίνησης για το επίπεδο, κάνουμε κλικ στο πλαίσιο κλειδί αρχής και μετακινούμε το επίπεδο, αν χρειαστεί. Κάνουμε κλικ στο πλαίσιο κλειδί τέλους και μετακινούμε το επίπεδο στην τελική του θέση. Μόλις αφήσουμε το ποντίκι, θα εμφανισθεί μια γραμμή που θα δείχνει τη διαδρομή της κίνησης. Αφού έχουμε δημιουργήσει μια γραμμή χρόνου, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα άλλο αντικείμενο στη θέση του κανονικού. Για να γίνει αυτό, κάνουμε δεξί κλικ στη γραμμή κίνησης στον Timeline Inspector και επιλέγουμε Change Object... από το πτυσσόμενο μενού.

Στο πλαίσιο διαλόγου Change Object και από την πτυσσόμενη λίστα Object to Animate μπορούμε να επιλέξουμε ένα άλλο αντικείμενο που θα τοποθετηθεί στη γραμμή χρόνου στη θέση του αρχικού.

Κεφάλαιο 1

Κεφάλαιο 5

Προγραμματιστικά Εργαλεία και Τεχνολογίες για το Διαδίκτυο

WEB 2.0

Το Web 2.0 ή συμμετοχικό διαδίκτυο όπως μεταφράζεται στα ελληνικά, είναι ένας όρος ο οποίος περιγράφει την αλλαγή χρήσης της τεχνολογίας WWW καθώς και της κατασκευής ιστοσελίδων και έχει ως στόχο να ενσωματώσει την δημιουργικότητα, την διασφάλιση κατανομής πληροφοριών, την συνεργασία μεταξύ των χρηστών καθώς και την λειτουργικότητα του διαδικτύου. Η σύλληψη του Web 2.0 έχει οδηγήσει στην ανάπτυξη και την επανάσταση των διαδικτυακών κοινοτήτων και των υπηρεσιών που αυτές παρέχουν όπως είναι οι διαδικτυακοί κοινωνικοί ιστοχώροι, οι ιστοσελίδες διαμοίρασης βίντεο, οι online εγκυκλοπαίδειες και τα blog. Αν και ο όρος προτείνει μία καινούρια έκδοση του WWW, δεν αναφέρεται σε καμία αναβάθμιση της υπάρχουσας τεχνολογίας αλλά στην αλλαγή των τρόπων που οι κατασκευαστές λογισμικού και οι χρήστες χρησιμοποιούν το διαδίκτυο. Αναφέρεται στις υπηρεσίες δεύτερης γενιάς οι οποίες είναι χτισμένες πάνω σε διαδικτυακές κοινότητες και πιο συγκεκριμένα στις πληροφορίες και το υλικό που παρέχουν οι χρήστες που κάνουν χρήση τέτοιων κοινοτήτων.

Το διαδίκτυο λειτουργεί ως πλατφόρμα, με τα δυναμικά δεδομένα να είναι η κινητήρια δύναμη των ιστοσελίδων και υπάρχει η απαίτηση προς τους χρήστες να υιοθετήσουν μία διαφορετική συμπεριφορά και χρήση του διαδικτύου από την μέχρι πρότινος. Τα αποτελέσματα του διαδικτύου παράγονται από την συμμετοχή των χρηστών ενώ η καινοτομία στην δημιουργία συστημάτων και ιστοσελίδων επαφίεται στην συγκέντρωση χαρακτηριστικών από απομακρυσμένους ανεξάρτητους δημιουργούς (ένα είδος ανάπτυξης όπως αυτό του ανοικτού κώδικα).

Το τελευταίο ενισχύει το στοιχείο της δημοκρατίας ανάμεσα στους χρήστες αφού κάθε ένας έχει το δικαίωμα και τη δυνατότητα να συμβάλλει στην ανάπτυξη της ιστοσελίδας.

Τα κύρια χαρακτηριστικά του Web 2.0 είναι:

- Πλούσια εμπειρία χρήστη
- Συμμετοχή του χρήστη
- Δυναμικό περιεχόμενο
- Μεταδιδόμενα
- Web standards
- Εξελισσιμότητα
- Συλλογική νοημοσύνη

Από τεχνολογικής άποψης οι εφαρμογές Web 2.0 λειτουργούν με έναν απλό τρόπο και σε ένα φιλικό προς τον χρήστη περιβάλλον χωρίς να υπάρχει η ανάγκη για κάποιες εξεζητημένες τεχνικές προγραμματισμού, ώστε ο κάθε χρήστης να μπορεί να δημιουργήσει κάποιο περιεχόμενο με αυτές τις εφαρμογές και να το δημοσιεύσει στο WWW. Πριν την εμφάνιση του Web 2.0, ένα από τα χαρακτηριστικά των υπηρεσιών που παρέχονταν ήταν ότι το υλικό που οι χρήστες μπορούσαν να διαβάσουν, ακούσουν ή να δουν, ήταν απόρροια δημιουργίας λίγων μόνο δημιουργών. Σε αντίθεση με αυτό, η ουσία του Web 2.0 είναι ότι η πληροφορία δημιουργείται και μοιράζεται από τους ίδιους τους χρήστες.

Ένα καλό παράδειγμα είναι η Wikipedia, η οποία είναι μία ανοιχτή ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια στην οποία ο καθένας έχει τη δυνατότητα να προσθέσει κάποιο υλικό. Οι ιστοσελίδες βασισμένες στο Web 2.0 περιέχουν συνήθως τα ακόλουθα χαρακτηριστικά / τεχνικές:

- Αναζήτηση (Search): Η διευκόλυνση εύρεσης πληροφορίας μέσω αναζήτησης με λέξεις κλειδιά.
- Σύνδεσμοι (Links): Οδηγοί που δείχνουν σε σημαντικές πληροφορίες. Οι καλύτερες σελίδες είναι αυτές που δείχνουν οι περισσότεροι σύνδεσμοι σε αυτές.
- Δημιουργία (Authoring): Η δυνατότητα δημιουργίας ενός συνεχώς ενημερωμένου περιεχομένου.
- Ετικέτες (Tags): Η κατηγοριοποίηση του περιεχομένου με τη δημιουργία ετικετών οι οποίες είναι απλές μονολεκτικές περιγραφές που διευκολύνουν την αναζήτηση και αποτρέπουν την στατικότητα των προκατασκευασμένων κατηγοριών.
- Επεκτάσεις (Extensions): Ο αυτοματισμός εργασιών και προτύπων με τη χρήση αλγορίθμων.
- Σήματα (Signals): Η χρήση τεχνολογίας RSS (Really Simple Syndication) για την ενημέρωση των χρηστών σχετικά με τις αλλαγές του περιεχομένου της ιστοσελίδας

HTML

Ο βασικός πυρήνας των ιστοσελίδων που υπάρχουν στο Ίντερνετ είναι γραμμένος στην γλώσσα προγραμματισμού HTML (Hypertext Markup Language). Η HTML η οποία, όπως υποδηλώνει το όνομα της, αποτελεί μια markup γλώσσα για την περιγραφή hypertext κειμένων η οποία πρωτοεμφανίστηκε στις αρχές του 1990. Η γλώσσα αυτή χρησιμοποιείται στο WWW (World Wide Web) και αποτελεί υποσύνολο της γλώσσας SGML (Standard Generalized Markup Language) που επινοήθηκε από την IBM προκειμένου να λυθεί το πρόβλημα της μη τυποποιημένης εμφάνισης κειμένων σε διάφορα υπολογιστικά συστήματα.

Στοιχεία της HTML Όταν το 1989 ο Tim Berners Lee ανακάλυψε την Hypertext Markup Language, κανένας δε μπορούσε να αναλογιστεί την αλματώδη ανάπτυξη στην οποία θα οδηγούσε. Τα πρώτα χρόνια, η HTML χρησιμοποιούνταν μόνο για την δημιουργία στατικών ιστοσελίδων όπως επίσης και για την διάταξη των εγγράφων. Η HTML συνεχίζει να παραμένει, 20 χρόνια περίπου μετά την δημιουργία της, ιεραρχικά δομημένη και αποτελούμενη από ετικέτες. Οι ετικέτες (tags) αυτές περικλείουν και διαφοροποιούν τα bit κείμενο, υποδεικνύοντας την λειτουργία και τον σκοπό του κειμένου που βρίσκεται ανάμεσα στις ετικέτες. Οι ετικέτες είναι γραμμένες απευθείας σε μορφή απλού κειμένου στο html έγγραφο όπου μπορούν να διερμηνευτούν από το λογισμικό του υπολογιστή. Οι ετικέτες αυτές καθ' εαυτές δεν παρουσιάζονται στον browser και είναι ξεχωριστές από το περιεχόμενο που περικλείουν. Σημειώνεται ότι ανοίγουν με τη μορφή <tag> και κλείνουν με τη μορφή </tag>. Για παράδειγμα το <p> </p> ανοίγει και κλείνει μία παράγραφο.

Η γλώσσα αυτή έχει τυποποιηθεί από τον παγκόσμιο οργανισμό τυποποίησης τεχνολογιών του Web, το World Wide Web Consortium (W3C).

World Wide Web Consortium (W3C)

Το World Wide Web Consortium (W3C) είναι μια διεθνής κοινοπραξία όπου οι Οργανισμοί Μέλη, το προσωπικό πλήρους απασχόλησης και το κοινό δουλεύουν μαζί για να αναπτύξουν πρότυπα του Παγκοσμίου Ιστού. Η αποστολή του W3C είναι να οδηγήσει τον Παγκόσμιο Ιστό στο μέγιστο των δυνατοτήτων του, αναπτύσσοντας πρωτόκολλα και οδηγίες που εξασφαλίζουν μακροπρόθεσμη ανάπτυξη του Παγκοσμίου Ιστού. Το W3C απαρτίζεται από οργανισμούς σε όλο τον κόσμο που ανήκουν σε ποικίλα πεδία και στόχος τους είναι να συμμετάσχουν σε έναν ουδέτερο τόπο συζήτησης για τη δημιουργία προτύπων του Παγκοσμίου Ιστού.

Το W3C επιδιώκει την αποστολή του πρωταρχικά μέσα από τη δημιουργία προτύπων του Παγκοσμίου Ιστού και οδηγιών. Για να φτάσει ο Παγκόσμιος Ιστός στο μέγιστο των δυνατοτήτων του, οι πιο βασικές τεχνολογίες του Παγκοσμίου Ιστού θα πρέπει να είναι συμβατές μεταξύ τους και να επιτρέπουν στον εξοπλισμό (hardware) και στο λογισμικό που χρησιμοποιείται να έχουν πρόσβαση

στον Παγκόσμιο Ιστό και να συνεργάζονται. Το W3C αναφέρεται σε αυτό το στόχο ως "δια-λειτουργικότητα στον Παγκόσμιο Ιστό" ("Web interoperability"). Με την έκδοση ανοιχτών προτύπων για τις γλώσσες και τα πρωτόκολλα του Παγκοσμίου Ιστού, το W3C Πτυχιακή εργασία του φοιτητή Κωνσταντίνου Μητσαράκη Σελίδα 25 από 161 επιδιώκει να αποφύγει κατακερματισμό της αγοράς και άρα τον κατακερματισμό του Παγκοσμίου Ιστού.

CSS (Cascading Style Sheets)

Τα Φύλλα Διαμόρφωσης Στυλ (Cascading Style Sheets – CSS) είναι μία γλώσσα διαμόρφωσης ιστοσελίδων και χρησιμοποιείται για να περιγράψει την παρουσίαση ενός εγγράφου το οποίο έχει γραφτεί σε κάποια από τις γλώσσες σήμανσης (markup languages). Χρησιμοποιείται κυρίως σε εφαρμογές γραμμένες σε HTML και XHTML αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης και σε οποιοδήποτε έγγραφο της XML για τη μορφοποίησή του.

Το CSS έχει σχεδιαστεί ώστε να επιτρέπει τον διαχωρισμό του περιεχομένου του εγγράφου, το οποίο συνήθως γράφεται σε HTML, και της παρουσίασής του, η οποία περιλαμβάνει στοιχεία όπως τα χρώματα, οι γραμματοσειρές και η μορφή του. Ο διαχωρισμός αυτός μπορεί να βελτιώσει σημαντικά την λειτουργικότητα αλλά και την προσβασιμότητα παρέχοντας μεγαλύτερη ευελιξία και έλεγχο στον καθορισμό των χαρακτηριστικών εκείνων που άπτονται της μορφολογίας του εγγράφου, επιτρέποντας παράλληλα σε πολλά έγγραφα να μοιράζονται την ίδια μορφοποίηση με αποτέλεσμα τη μείωση της πολυπλοκότητας και της επανάληψης κώδικα.

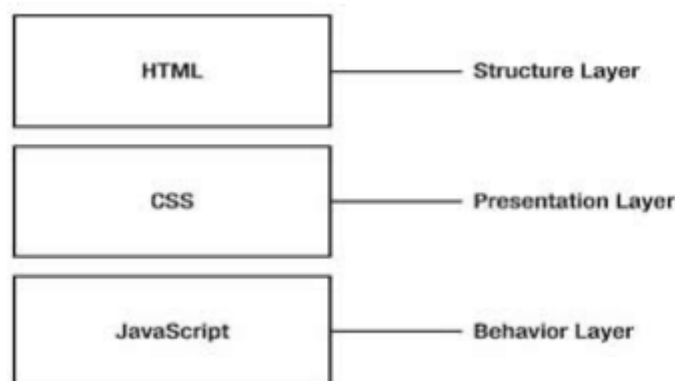
Επίσης, η χρήση CSS επιτρέπει την παρουσίαση του ίδιου περιεχομένου με διαφορετικούς τρόπους όπως είναι η εμφάνιση σε οθόνη, η εκτύπωση, η αφήγηση καθώς και σε συσκευές ανάγνωσης βασισμένες στο σύστημα Braille.

(Δομή – Παρουσίαση – Συμπεριφορά) Τα τρία επίπεδα ενός σύγχρονου Web εγγράφου είναι αυτά της Δομής, της Παρουσίασης και της Συμπεριφοράς (Structure Layer, Presentation Layer, Behavior Layer).

Το πρώτο επίπεδο, αυτό της δομής, περιέχει το περιεχόμενο του εγγράφου μαζί με τις σημασιολογικές πληροφορίες τα οποία υποδεικνύουν το κάθε bit κειμένου (π.χ. κεφαλίδα, παράγραφος, λίστα κτλ).

Το επίπεδο της δομής ενός εγγράφου Web είναι συνήθως γραμμένο στη γλώσσα HTML. Το επίπεδο της παρουσίασης περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο το έγγραφο πρέπει να παρουσιαστεί στον επισκέπτη της ιστοσελίδας, συμπεριλαμβάνοντας πληροφορίες όπως τα χρώματα, οι γραμματοσειρές, τη μορφοποίηση των εικόνων κ.ά. Γενικά, το επίπεδο της παρουσίασης ενός εγγράφου Web είναι γραμμένο με τη χρήση CSS.

Τέλος, το επίπεδο συμπεριφοράς χρησιμοποιείται για την ανανέωση, πρόσθεση και αφαίρεση ενός Web εγγράφου σε συνάρτηση πάντα με τη συμπεριφορά του χρήστη. Το επίπεδο αυτό που άπτεται της διαχείρισης του Document Object Model (DOM), συνήθως είναι γραμμένο στην γλώσσα JavaScript.

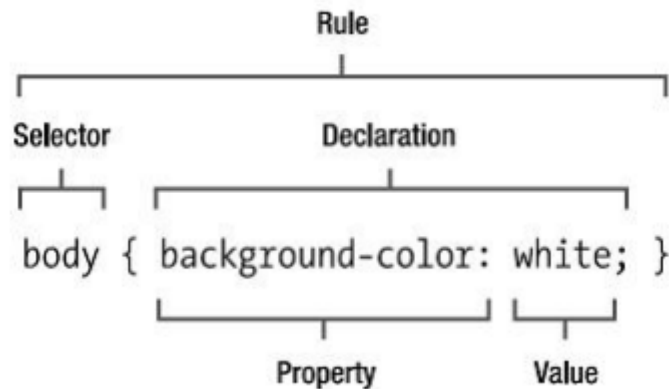


Εικόνα 9. Επίπεδα ενός σύγχρονου web εγγράφου.

Το CSS επιτρέπει την προσθήκη στυλ στις ιστοσελίδες, ενσωματώνοντας και

βελτιώνοντας την μορφή στο περιεχόμενο. Κάθε HTML στοιχείο προσδίδει κάποιο περιεχόμενο και οι ιδιότητες οι οποίες δηλώνονται με κάθε ένα από αυτά παρέχουν περισσότερη πληροφορία σε αυτά τα στοιχεία.

Το δομικό στοιχείο του CSS είναι ο κανόνας (rule) ο οποίος είναι ένα σύνολο από εντολές τις οποίες ο browser ακολουθεί ώστε να αλλάξει την προεπιλεγμένη παρουσίαση των HTML στοιχείων ανάλογα με τις τιμές που έχουν οριστεί. Ένας CSS κανόνας αποτελείται από τα στοιχεία που απεικονίζονται.



Εικόνα 10. Ένας κανόνας CSS.

JAVASCRIPT & DOM

Με την πάροδο του χρόνου, όσο περισσότερες ιστοσελίδες δημιουργούσαν οι σχεδιαστές και οι προγραμματιστές, τόσο μεγάλωνε η απαίτηση για δυναμικές ιστοσελίδες. Ένα από τα προβλήματα όμως που είχαν να αντιμετωπίσουν ήταν ο πόλεμος των browser που είχε σαν αποτέλεσμα την ασυμβατότητα των προγραμμάτων ανάμεσα σε browser διαφορετικών εταιρειών. Μέχρι πριν λίγο καιρό δεν ήταν εύκολο να δημιουργηθούν εφαρμογές JavaScript οι οποίες να εκτελούνταν παντού το ίδιο. Αυτό όμως άρχισε να αλλάζει με την χρήση της τεχνολογίας DOM.

JavaScript

Η γλώσσα προγραμματισμού JavaScript αναπτύχθηκε από την εταιρεία Netscape, σε συνεργασία με την Sun Microsystems και η πρώτη της έκδοση δημοσιεύτηκε το 1995. Ακολούθησε η αντίστοιχη γλώσσα της Microsoft η οποία ονομάστηκε Jscript και η επόμενη έκδοση της JavaScript που είχε το όνομα ECMAScript που αργότερα όμως καθιερώθηκε με το όνομα που είναι γνωστό μέχρι σήμερα.

Η JavaScript είναι μία διερμηνευμένη (interpreted) γλώσσα προγραμματισμού με ιδιότητες αντικειμενοστραφούς γλώσσας προγραμματισμού, χωρίς όμως να μπορεί να χαρακτηριστεί ως πλήρης αντικειμενοστραφής.

Η γλώσσα αυτή, κτίστηκε ουσιαστικά πάνω στο πρότυπο των γλωσσών C, C++ και Java. Από την άλλη όμως έχει μία πολύ σημαντική διαφορά στο ότι διαχειρίζεται τους τύπους δεδομένων πιο χαλαρά (loosely typed) σε σχέση με τη σφικτή διαχείριση τύπων δεδομένων (strongly typed) που γίνεται στις προαναφερόμενες γλώσσες. Στην JavaScript οι μεταβλητές δεν είναι απαραίτητο να έχουν ένα συγκεκριμένο τύπο ή ακόμη είναι δυνατόν να αλλάζουν τύπο κατά τη διάρκεια της ζωής τους. Επίσης, δεν πρέπει να συγχέεται η JavaScript με την Java της Sun Microsystems. Η μία δεν έχει καμία σχέση με την άλλη. Η χρήση του ονόματος JavaScript έγινε για λόγους προώθησης της γλώσσας σε μία εποχή που η εξάπλωση της Java ήταν πολύ μεγάλη.

- Η γλώσσα JavaScript χρησιμοποιείται κυρίως για την εξυπηρέτηση των παρακάτω σκοπών:
Λιγότερος φόρτος των server: Ο έλεγχος και η επικύρωση των δεδομένων που εισάγονται από τους χρήστες γίνεται από τη μεριά του browser κι έτσι δεδομένα τα οποία δεν είναι σε κατάλληλη μορφή δεν αποστέλλονται στον server. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι ο έλεγχος δεν πρέπει να γίνεται και στη μεριά των εξυπηρετητών καθώς κάποιος χρήστης μπορεί να μην

έχει ενσωματωμένη την JavaScript στον browser του ή υπάρχει πιθανότητα να την έχει απενεργοποιήσει.

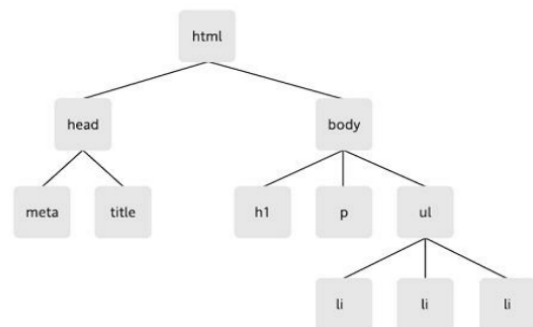
- Άμεση αλληλεπίδραση με τους χρήστες: Με την χρήση της JavaScript για τον έλεγχο των δεδομένων μειώνονται οι χρόνοι αναμονής του χρηστών αφού αυτοί δεν χρειάζεται να περιμένουν μεγάλα χρονικά διαστήματα επαναφόρτωσης της σελίδας σε περίπτωση που έχουν ξεχάσει να εισάγουν κάποιο δεδομένο ή έχουν εισάγει κάτι λάθος.
- Αυτόματη διόρθωση λαθών: Ένα παράδειγμα που μπορεί να κάνει περισσότερο κατανοητό το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η JavaScript με αυτόν τον τρόπο είναι αυτό της ημερομηνίας. Πολλά συστήματα βάσεων δεδομένων αποθηκεύουν δεδομένα ημερομηνιών σε μορφή dd-mm-yyyy. Αν κάποιος χρήστης εισάγει κάποια ημερομηνία σε μορφή dd/mm/yyyy τότε κάτι τέτοιο θα μπορούσε να ανιχνευτεί αυτόματα από τον browser και να μετατραπεί στην σωστή μορφή πριν τα δεδομένα αποσταλούν στον server.
- Αυξημένη χρηστικότητα: Αυτό επιτυγχάνεται επιτρέποντας στον χρήστη την αλλαγή και αλληλεπίδραση με το γραφικό περιβάλλον χωρίς την επαναφόρτωση της σελίδας. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι τα πτυσσόμενα μενού.
- Αυξημένη δυνατότητα αλληλεπίδρασης: Ένα τέτοιο παράδειγμα όπου κάτι τέτοιο επιτυγχάνεται είναι τα μενού τα οποία αλληλεπιδρούν όταν ο χρήστης περάσει το mouse πάνω από αυτά – η λειτουργία hover – κάτι το οποίο έχει ως αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μία σειρά από γεγονότα τα οποία έχουν προγραμματιστεί να λειτουργούν με έναν συγκεκριμένο τρόπο.
- Καλύτερα γραφικά περιβάλλοντα: Χρησιμοποιώντας την JavaScript μπορούν να συμπεριληφθούν αντικείμενα με λειτουργίες drag-and-drop καθώς και plug-ins, όπως είναι το Flash.
- Ελαφρότερα περιβάλλοντα: Αντί της απαίτησης download ενός μεγάλου αρχείου Java applet ή ενός Flash movie, τα προγράμματα γραμμένα σε JavaScript είναι μικρά σε μέγεθος και αποθηκεύονται στη μνήμη του browser μόλις κατέβουν.

JavaScript και Document Object Model (DOM)

Σύμφωνα με τον ορισμό του W3C, το DOM είναι ένα ουδέτερο σε λειτουργικό και γλώσσα προγραμματισμού περιβάλλον το οποίο επιτρέπει σε προγράμματα και script να έχουν πρόσβαση και να ανανεώνουν το περιεχόμενο, τη δομή και το στυλ των εγγράφων. Το έγγραφο μπορεί να επεξεργαστεί περαιτέρω και τα αποτελέσματα αυτής της επεξεργασίας μπορούν να ενσωματωθούν στην σελίδα η οποία βρίσκεται υπό παρουσίαση.

Το πιο σημαντικό στοιχείο το οποίο χρησιμοποιείται από το DOM είναι η αναπαράσταση του εγγράφου ως ένα δέντρο. Πιο συγκεκριμένα, ολόκληρο το έγγραφο αναπαριστάται ως ένα οικογενειακό δέντρο. Για παράδειγμα

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en">
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Shopping list</title>
</head>
<body>
<h1>What to buy</h1>
<p title="a gentle reminder">Don't forget to buy this stuff.</p>
<ul id="purchases">
<li>A tin of beans</li><li>Cheese</li><li>Milk</li>
</ul>
</body>
</html>
```



Εικόνα 11. Αναπαράσταση εγγράφου με Dom.

Βασικά χαρακτηριστικά ενός DOM εγγράφου

Κόμβος: Ο όρος κόμβος χρησιμοποιείται για να δείξει ένα σημείο σύνδεσης ανάμεσα σε δύο στοιχεία του δέντρου. Παρακάτω περιγράφονται οι τρεις τύποι κόμβων του DOM.

Element node: Όπως προειπώθηκε, το κύριο συστατικό του DOM είναι οι κόμβοι. Ένα είδος κόμβου είναι το στοιχείο (element). Τέτοια element είναι το <body>, το <p>, το κτλ. Η ετικέτα

(tag) δίνει το όνομα των element. Τα element μπορούν να περιέχουν άλλα element όπως για παράδειγμα ενός που περιέχει . Μόνο το στοιχείο <html> δεν περιέχεται σε άλλο element και για αυτό και ονομάζεται και ως στοιχείο ρίζα (root).

Text node: Άλλο είδος node είναι τα text node. Αν ένα έγγραφο αποτελούνταν μόνο από άδεια στοιχεία τότε αυτό θα είχε δομή αλλά καθόλου περιεχόμενο. Έτσι, χρησιμοποιούνται τα text node. Για παράδειγμα ένα element <p> περιέχει τον text node "Hello world". Στην XHTML τα text nodes περιέχονται πάντα μέσα element nodes. Αλλά όλα τα element nodes δεν περιέχουν text nodes. Έτσι, ένα περιέχει που αυτά περιέχουν text node.

Attribute node: Άλλο είδος node είναι το attribute node. Τέτοιο για παράδειγμα είναι το <title> που χρησιμοποιείται για να προσδώσει μία πιο συγκεκριμένη πληροφορία για το παρακάτω στοιχείο <p>

PHP

Η PHP (Hypertext Preprocessor) είναι μία ευρέως χρησιμοποιούμενη, ανοιχτού κώδικα και γενικού σκοπού γλώσσα σεναρίου που είναι ειδικά σχεδιασμένη για την ανάπτυξη εφαρμογών διαδικτύου και μπορεί να ενσωματωθεί μέσα σε κώδικα HTML και να εκτελείται κάθε φορά που ο χρήστης επισκέπτεται την σελίδα. Ο PHP κώδικας μεταφράζεται στον Web διακομιστή και δημιουργεί κώδικα HTML ή άλλη έξοδο που θα δει ο επισκέπτης.

Αυτό που διαχωρίζει την PHP από τα client-side JavaScripts είναι ότι ο κώδικας εκτελείται στον server (εξυπηρετητή). Αν υπήρχε ένα script PHP, ο browser θα έπαιρνε τα αποτελέσματα της εκτέλεσης αυτού του script, χωρίς να μπορεί να καταλάβει με κανένα τρόπο τι κώδικας υπάρχει από κάτω. Μπορούμε ακόμα να ρυθμίσουμε τον Web Server ώστε να χειρίζεται όλα τα HTML αρχεία με την PHP. Αν και η ανάπτυξη της PHP εστιάζεται σε server-side scripting (scripting στην πλευρά του διακομιστή), μπορούν να γίνουν πολύ περισσότερα με αυτήν.

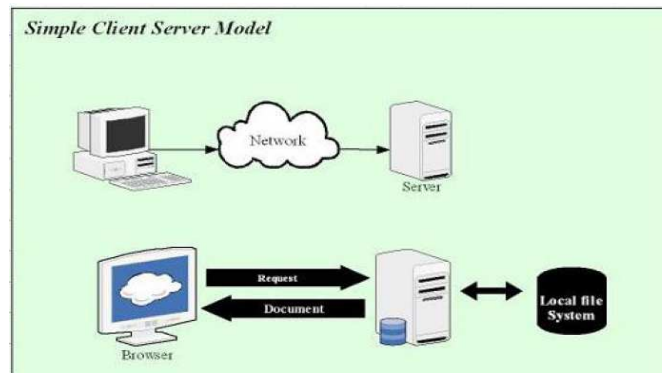
- Η PHP ενσωματώνει την ισχύ και τη δυναμικότητα σχετικά παλαιότερων γλωσσών όπως η Perl αλλά καταργώντας τις αδυναμίες τους. Αναφέρουμε μερικά από τα βασικά χαρακτηριστικά της: Ο συντακτικός αναλυτής της, καθώς και ο πηγαίος κώδικας της διανέμεται ελεύθερα στο διαδίκτυο δίνοντας την δυνατότητα σε όποιον θέλει να κατασκευάζει και να διανέμει εφαρμογές για εμπορική και μη χρήση.
- Μπορεί να μεταφραστεί και να τρέξει στα περισσότερα λειτουργικά συστήματα που κυκλοφορούν στην αγορά (Microsoft Windows, Linux, BSD, Solaris, Macintosh OS X, και UNIX servers).
- Συνεργάζεται χωρίς προβλήματα με τους πιο δημοφιλείς Web Servers που κυκλοφορούν όπως τον Apache και τον Microsoft IIS.
- Διαθέτει ενσωματωμένες εντολές υποστήριξης για ένα μεγάλο αριθμό βάσεων δεδομένων όπως MySQL, Sybase, Oracle, Ingres. Προσφέρει ένα σύνολο από Database API's τις ενοποιημένες ODBC συναρτήσεις (unified ODBC functions), που εξασφαλίζουν την προσπέλαση σε μια υποκείμενη βάση δεδομένων, χρησιμοποιώντας τις εγγενείς μεθόδους της εκάστοτε βάσης για να μεγιστοποιήσουν την απόδοση (IBM DB2).
- Είναι πιο απλό να συντάξει κάποιος κώδικα PHP από ότι σε οποιαδήποτε άλλη γλώσσα σεναρίου.
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη δημιουργία εικόνων, ανάγνωση / εγγραφή σε αρχεία και για αποστολή email. Για να προσφέρει αυτές τις υπηρεσίες, η PHP επικοινωνεί με αρκετά πρωτόκολλα όπως: HTTP (Ιστοσελίδες), POP3 (e-mail), SNMP και LDAP.
- Υποστηρίζει τόσο τον διαδικαστικό προγραμματισμό όσο και τον αντικειμενοστραφή.

Αρχιτεκτονική Βάσης Δεδομένων με PHP – MySQL

Η βασική λειτουργία ενός Web server φαίνεται στο σχήμα παρακάτω. Αυτό το σύστημα αποτελείται από δύο αντικείμενα από τα οποία το ένα είναι ο Web browser και το άλλο ο Web server. Απαιτείται μεταξύ τους μία σύνδεση επικοινωνίας. Ένας browser κάνει μία αίτηση στον server κι έπειτα ο server στέλνει πίσω μία απόκριση. Αυτή η αρχιτεκτονική εξυπηρετεί όταν ο διακομιστής παρέχει στατικές σελίδες.

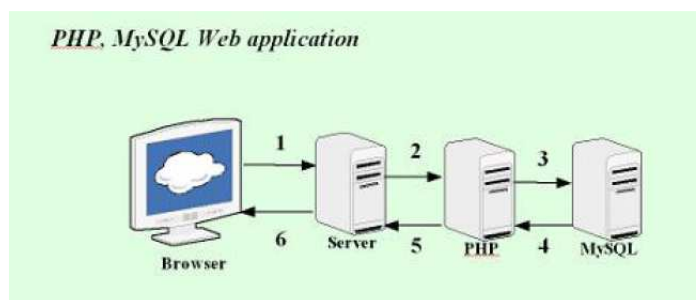
Σημειώνεται ότι οι διακομιστές είναι τα μηχανήματα που προσφέρουν υπηρεσίες ενώ οι πελάτες είναι τα μηχανήματα που ζητούν και δέχονται τις υπηρεσίες αυτές. Ένα μηχανήμα μπορεί να είναι οποιουδήποτε τύπου, ακόμα και των δύο τύπων ταυτόχρονα.

Επίσης, η γλώσσα μορφοποίησης που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ιστοσελίδων, είναι η HTML (Hypertext Markup Language) και το πρωτόκολλο το οποίο χρησιμοποιείται για την μεταφορά των σελίδων από τον διακομιστή στον πελάτη είναι το HTTP (Hypertext Transfer Protocol).



Εικόνα 12. Προσομοίωση πρωτόκολλου http.

Η αρχιτεκτονική που υποστηρίζει μία Web τοποθεσία με βάση δεδομένων είναι λίγο πιο περίπλοκη. Η Web εφαρμογή με βάση δεδομένων που αναπτύσσεται στην παρούσα εργασία ακολουθεί την γενική δομή που φαίνεται παρακάτω.



Εικόνα 13. Προσομοίωση πρωτόκολλου http με βάσεις δεδομένων.

Μία τυπική Web συναλλαγή βάσεων δεδομένων αποτελείται από τις παρακάτω φάσεις:

- Ο browser ενός χρήστη κάνει μία HTTP αίτηση για μία συγκεκριμένη σελίδα.
- Ο server λαμβάνει την αίτηση για την συγκεκριμένη σελίδα, ανακαλεί το αρχείο και το περνά στην μηχανή PHP για επεξεργασία.
- Η PHP μηχανή αρχίζει την ανάλυση του script. Μέσα στον κώδικα, υπάρχει μία εντολή που κάνει την σύνδεση με την βάση δεδομένων και εκτελεί ένα ερώτημα. Η PHP ανοίγει μία σύνδεση με τον MySQL διακομιστή και στέλνει το κατάλληλο ερώτημα.
- Ο MySQL διακομιστής λαμβάνει το ερώτημα της βάσης δεδομένων, το επεξεργάζεται και στέλνει τα αποτελέσματα ξανά στην PHP μηχανή.
- Η PHP μηχανή σταματά την εκτέλεση του script, που συνήθως περιλαμβάνει την μορφοποίηση των αποτελεσμάτων του ερωτήματος σε HTML. Μετά, επιστρέφει την τελική HTML σελίδα στον server.
- Ο server περνά την HTML σελίδα ξανά στον browser, όπου ο χρήστης μπορεί να δει τα αποτελέσματα.

Η διαδικασία είναι βασικά η ίδια, ανεξάρτητα από το ποια μηχανή script ή ποιος server βάσης δεδομένων χρησιμοποιείται. Συνήθως το πρόγραμμα του server, η PHP μηχανή και ο server της βάσης δεδομένων βρίσκονται στον ίδιο υπολογιστή. Ωστόσο, είναι πολύ συνηθισμένο ο server της βάσης

δεδομένων να βρίσκεται σε διαφορετικό υπολογιστή. Αυτό μπορεί να γίνει για λόγους ασφάλειας, για μεγαλύτερη χωρητικότητα ή για κατανομή του φόρτου.

Apache Web Server

Ο Apache Web Server είναι ένας πολύ δημοφιλής διακομιστής διαδικτύου που διανέμεται ελεύθερα στο διαδίκτυο. Αναπτύχθηκε και συντηρείται από μια ομάδα εθελοντών που ήθελαν να υλοποιήσουν έναν εύρωστο κώδικα για διακομιστή δικτύου, που να είναι εμπορικός και να έχει πολλά χαρακτηριστικά. Σήμερα ο Apache θεωρείται από τους πιο σταθερούς διακομιστές δικτύου που κυκλοφορούν και θα πρέπει να τονίσουμε ότι αρκετοί εμπορικοί διακομιστές διαδικτύου, όπως ο HTTP Server της IBM, χρησιμοποιούν τον πυρήνα του Apache.

Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

Το πρωτόκολλο HTTP καθορίζει τον τρόπο επικοινωνίας στο διαδίκτυο μεταξύ των διακομιστών και των πελατών (servers - clients). Είναι ένα γενικό, αντικειμενοστραφές πρωτόκολλο που μεταβιβάζει πληροφορία μεταξύ των διακομιστών και των πελατών. Ξεκίνησε από την έκδοση HTTP/0.9 κατά τη διάρκεια της πρώιμης ανάπτυξης του διαδικτύου και ακολούθησε η έκδοση HTTP/1.0 το 1995. Η πιο πρόσφατη έκδοσή του, HTTP/1.1, παρέχει περισσότερη λειτουργικότητα και υποστηρίζει πολλαπλές συναλλαγές μεταξύ πελάτη και διακομιστή κατά τη διάρκεια της ίδιας αίτησης.

Εγκατάσταση εργαλείων

Η εγκατάσταση των εργαλείων PHP, MySQL, Apache και PHPMyAdmin γίνεται πλέον πολύ εύκολα κατεβάζοντας ένα και μόνο αρχείο από την ιστοσελίδα <http://www.wampserver.com/en/download.php>.

Κεφάλαιο 6

Δημιουργία και ανάπτυξη ιστοσελίδας

Εισαγωγή

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία θα ανατηχθεί ιστοσελίδα για θερινή κατοικία οι οποία θα έχει ως κύριο σκοπό να ικανοποιήσει της ανάγκες που έχει ένας επιχειρηματίας να αναδείξει το κατάλυμα του αλλά και την διευκόλυνση τυχών πελατών του. Τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας είναι το Dreamwaver, Flash, phpmyadmin, xamp σε συνδυασμό με γλώσσες ανάπτυξης ιστοσελίδων με δυναμικό χαρακτήρα όπως HTML, CSS, XML, XSL, Javascript, PHP και Actionsript.

Κίνητρα για την διεξαγωγή της εργασίας

Κίνητρο για την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας είναι ο κύριος χρηματοοικονομικός πόρος της Ελλάδας όπου είναι ο τουρισμός. Συγκεκριμένα η Ελλάδα προσφέρεται ως τόπος διακοπών για καλοκαιρινό, χειμερινό, καθώς και οικολογικό τουρισμό υψηλής ποιότητας.

Συνεπώς ο τουρισμός είναι ο κεντρικός εξωστρεφής τομέας της Ελληνικής οικονομίας, ο οποίος μόνος ξεπερνά σε επιδόσεις όλες τις εξαγωγές προϊόντων και συνεχίζει να καταγράφει δυναμική και ικανοποιητικές επιδόσεις σε παγκόσμιο επίπεδο. Επίσης ο τουρισμός είναι ένας κλάδος που αναπτύσσεται δυναμικά διεθνώς. Η αύξηση του παγκόσμιου πλούτου διευρύνει διαρκώς την σχετική αγορά και δίνει τη δυνατότητα της διατήρησης και αύξησης του αντίστοιχου ρυθμού ανάπτυξης του τουρισμού.

Βασικός στόχος της πολιτείας και της επιχειρηματικής κοινότητας πρέπει να είναι η πολύπλευρη ανάπτυξη του έτσι ώστε να διατηρήσει και να βελτιώσει την θέση του σε παγκόσμιο επίπεδο.

Σκοπός και στόχοι εργασίας

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η ανάπτυξη ενός σύνθετου site με δυναμικό αλλά και στατιστικό χαρακτήρα φιλικό προς τον χρήστη αλλά και τον διαχειριστή. Κύριο μέλημα είναι η προσελκυστικότητα του επισκέπτη στο site και η αφιέρωση αρκετού χρόνου για συλλογή Πληροφοριών κάθε είδους που αφορούν την περιοχή.

Τρόποι προσέλκυσης πελατών

- Το ωραίο γραφικό περιβάλλον που επιτεύχθηκε μέσω του dreamwaver σε συνδυασμό με αρμογές flash.
- Ευελιξία και η εύκολη πλοήγηση του χρήστη μέσα στο site για την άντληση των Πληροφοριών όπου των αφορούν.
- Πληροφορίες ανάδειξης της περιοχής μέσω εικόνων, βίντεο και γραπτού λόγου.
- Διαδραστικότητα με των χρήστη μέσω αξιολόγησης, online chat και booking.
- Επικοινωνία με sociale network όπως facebook και google+

Δομή ιστοσελίδας

Το site αποτελείτε από το ακόλουθο μενού όπου προσαρμόστηκε μέσα στο site με διάφορους τρόπους για την επίτευξη εύκολης πλοήγησης του χρήστη.

- Home page
 - Live chat
 - Weather aplication
- About Hotel
 - Google map for directions

- Photo Gallery
- Facilities
- Contact us
- Booking
 - Online booking
 - Request booking
- Traditional

Επίσης το site είναι εμπλουτισμένο με εφαρμογές online chatting για υποστήριξη των επισκεπτών, εφαρμογή live καιρού και κουμπιά sociale network αλλά και σελίδα για ανταλλαγή link με άλλους ιστότοπους SEO.

Μεθοδολογία Υλοποίησης

Για την εκπόνηση της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας θα χρειαστεί ένα κράμα στατικής και δυναμικής σχεδίασης ιστοσελίδων. Το στατιστικό κομμάτι θα είναι για την περιγραφή της θερινής κατοικίας με ότι μπορεί να περιλαμβάνει αυτό και το δυναμικό κομμάτι θα είναι για την αλληλεπίδραση με το χρήστη όπως κρατήσεις, συνομιλίες και αξιολόγησης κλπ.

Όσον αφορά την όψη/εμφάνισή στατιστικής και δυναμικής ιστοσελίδας, δεν έχουν μεγάλες διαφορές, αλλά όσον αφορά την λειτουργία και τις δυνατότητές τους οι διαφορές είναι πολλές και ουσιαστικές.

XAMPP

Το XAMPP είναι ένα πακέτο προγραμμάτων ελεύθερου λογισμικού, λογισμικού ανοικτού κώδικα και ανεξάρτητου πλατφόρμας το οποίο περιέχει το εξυπηρετητή ιστοσελίδων http Apache, την βάση ιστοσελίδων MySQL και ένα διεργαστή για σενάρια γραμμένα σε γλώσσες προγραμματισμού PHP και Perl.

Το XAMPP είναι ένα ελεύθερο λογισμικό το οποίο περιέχει ένα εξυπηρετητή ιστοσελίδων το οποίο μπορεί να εξυπηρετεί και δυναμικές ιστοσελίδες τεχνολογίας PHP/MySQL. Είναι ανεξάρτητο πλατφόρμας και τρέχει σε Microsoft Windows, Linux, Solaris, and Mac OS X και χρησιμοποιείται ως πλατφόρμα για την σχεδίαση και ανάπτυξη ιστοσελίδων με την τεχνολογίες όπως PHP, JSP και Servlets.

Επίσημα οι σχεδιαστές του XAMPP προόριζαν το λογισμικό ως εργαλείο ανάπτυξης και δοκιμής ιστοσελίδων τοπικά στον υπολογιστή χωρίς να είναι απαραίτητη η σύνδεση στο διαδίκτυο. Για να είναι δυνατή η χρήση του, πολλές σημαντικές λειτουργίες ασφάλειας έχουν απενεργοποιηθεί [3]. Στην πράξη το XAMPP ορισμένες φορές χρησιμοποιείται και για την φιλοξενία ιστοσελίδων. Υπάρχει ειδικό εργαλείο το οποίο περιέχεται στο XAMPP για την προστασία με κωδικό των σημαντικών μερών. Το XAMPP υποστηρίζει την δημιουργία και διαχείριση βάσεων δεδομένων τύπου MySQL και SQLite.

Όταν το XAMPP εγκατασταθεί στον τοπικό υπολογιστή διαχειρίζεται τον localhost ως ένα απομακρυσμένο κόμβο, ο οποίος συνδέεται με το πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων FTP. Η σύνδεση στον localhost μέσω του FTP μπορεί να γίνει με το όνομα χρήστη «newuser» και το κωδικό «wampp». Για την βάση δεδομένων MySQL ο υπάρχει ο χρήστης «root» χωρίς κωδικό πρόσβασης.

Δημιουργία βάσης MYSQL και σύνδεση με την PHP.(PHPMYADMIN)

Σχεδόν κάθε server ενδεχομένως ακόμη και free καθώς και όλα τα πακέτα προσομοίωσης server για τοπική εργασία (xampp, easypHP κλπ) διαθέτουν Mysql server. Επίσης έχει καθιερωθεί ως «στανταρ» ένα πρόγραμμα διαχείρισης της Mysql που λέγεται Phpmymadmin. Επομένως η πρώτη μας κίνηση είναι να εντοπίσουμε και να ανοίξουμε το Phpmymadmin. Το πρόγραμμα αυτό επικοινωνεί με τον mysql server και αριστερά στην οθόνη μας δείχνει τις υπάρχουσες βάσεις δεδομένων.

Σε περίπτωση τοπικού επιπέδου όλος ο server μας ανήκει και μπορούμε να δημιουργούμε απεριόριστες βάσεις συνήθως μια για κάθε script που έχουμε υπο έλεγχο ή κατασκευή.

Αν πρόκειται για server από κάποιο provider τότε επειδή ο mysql server είναι κοινός για όλα τα συστεγασμένα sites το πρόγραμμα μας δείχνει μόνο τις εγκατεστημένες βάσεις που ανήκουν στο site μας.

Ανάλογα με το πακέτο φιλοξενίας που διαθέτουμε μας επιτρέπεται να εγκαταστήσουμε από μια (ή καμία) έως απεριόριστο αριθμό βάσεων. Όταν έχουμε στη διάθεση μας μόνο μία βάση και θέλουμε να εξυπηρετήσουμε περισσότερα από ένα script τότε βάζουμε όλους τους πίνακες στην ίδια βάση. Στην περίπτωση αυτή συνήθως χρησιμοποιούμε ένα πρόθεμα στους πίνακες για να αποφύγουμε conflict μεταξύ ίδιων ονομάτων, π.χ. myblog_users και joomla_users στο παράδειγμα έχουμε δύο πίνακες με το όνομα users που ανήκουν σε δύο διαφορετικά scripts, με το πρόθεμα myblog_ και joomla_ γίνονται δυο τελείως διαφορετικά ονόματα πινάκων και δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα να συνυπάρξουν στην ίδια βάση. Φυσικά δεν μπορούμε να αλλάζουμε αυθαίρετα τα ονόματα των πινάκων γιατί δεν θα δουλεύουν τα script που θα κάνουν κλήσεις σε πίνακες που δεν υπάρχουν. Πολλά installation scripts όπως για παράδειγμα του joomla προβλέπουν την διαδικασία πρόσθεσης προθέματος στους πίνακες.

Όταν κατασκευάζουμε κάποιο δικό μας script καλό είναι να μην χρησιμοποιούμε κοινά ονόματα (όπως το users) ή να προσθέτουμε από την αρχή ένα δικό μας πρόθεμα για να αποφύγουμε το πρόβλημα.

Για να ανοίξετε το Phpmyadmin για πρώτη φορά ψάξτε στο control panel που σας διαθέτει ο provider. Για να δημιουργήσετε μια βάση δεδομένων συμπληρώστε το όνομα της βάσης στο πεδίο «Δημιουργία νέας βάσης» στην αρχική σελίδα του phpmyadmin (υπάρχουν ψιλοδιαφορές στις διάφορες version του phpmyadmin, αν δεν βρείτε το πεδίο αυτό στην αρχική σελίδα ψάξτε λιγάκι). Δίπλα από το πεδίο με το όνομα της βάσης θα πρέπει να καθορίσετε τα Collation της βάσης. Εδώ θέλει προσοχή εφόσον στην βάση αποθηκεύσετε και δεδομένα στα Ελληνικά. Για να έχετε σωστά Ελληνικά και στην βάση και στις σελίδες του site σας πρέπει να δώσετε σωστό τύπο collation. Αν δεν γνωρίζετε τι να βάλετε πειραματιστείτε μεταξύ greek_general_ci για (greek iso) και UTF-8_unicode_ci (για UTF - 8) ανάλογα με το charset που χρησιμοποιείτε στο script.

Τα collations είναι ένα νέο χαρακτηριστικό που έχει προστεθεί στη mysql από την έκδοση 4.1 και μετά. Αν προσπαθείτε να εγκαταστήσετε κάποιο παλιό script ή να μεταφέρετε σε νέα mysql ένα παλιό site τότε πιθανόν να έχετε προβλήματα με τα Ελληνικά στο site και θα χρειαστεί να προσθέσετε κάποιες γραμμές κώδικα στο site. Η προσωπική μου άποψη για λιγότερα προβλήματα είναι να χρησιμοποιήσετε UTF - 8 για charset και UTF_unicode_ci τύπο collation.

Πατήστε Δημιουργία και η βάση θα δημιουργηθεί στο server. Το όνομα της βάσης θα εμφανιστεί αριστερά και δίπλα μέσα σε παρένθεση θα λέει 0. Αυτό δείχνει οτι ακόμη δεν υπάρχουν πίνακες μέσα στην βάση.

Συνήθως ένα αρχείο .sql συνοδεύει το script το οποίο περιλαμβάνει τη δομή και τα περιεχόμενα των πινάκων. Πατήστε Import, βρείτε το αρχείο αυτό στον υπολογιστή σας και εκτέλεση. Αν όλα πάνε καλά θα εισαχθούν όλα δομή και δεδομένα στην βάση που δημιουργήσατε πριν λίγο. Αν το script που εγκαθιστάτε περιέχει installation τότε το πιθανότερο είναι οτι θα αναλάβει αυτό να εγκαταστήσει τους πίνακες και να εισάγει αυτό τα αρχικά δεδομένα.

Αν φτάσατε έως εδώ μένει ένα ακόμη βήμα μέχρι την ολοκλήρωση. Το script για να επικοινωνήσει με την βάση χρειάζεται να γνωρίζει 4 στοιχεία. Αυτά είναι: το που είναι ο server (συνήθως αυτό είναι localhost), το όνομα της βάσης (αυτό που δώσατε προηγουμένως κατά την δημιουργία της βάσης) και username και password του χρήστη που έχει δικαίωμα πρόσβασης στη βάση (συνήθως για τοπική χρήσηxampp, easyphp κλπ είναι το username «root» και το password κενό ή οτι έχετε δώσει.) Αν δημιουργήσατε την βάση σε κάποιο server online τότε θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε κάποιο χρήστη για την βάση δεδομένων πριν αποκτήσετε πρόσβαση στην βάση. Σε αυτή την περίπτωση το username και το password είναι αυτά που δώσατε κατά την δημιουργία του χρήστη.

Αυτά τα 4 στοιχεία θα σας ζητηθούν από το script που προσπαθείτε να εγκαταστήσετε. Όταν υπάρχει αρχείο install για το script τότε αυτό γράφει αυτόματα τα στοιχεία αυτά σε κάποιο αρχείο

configuration. Αν δεν υπάρχει τότε θα πρέπει να βρείτε το αρχείο configurationn συνήθως config.php και να τα περάσετε με το χέρι.

Βασικό template της ιστοσελίδας

Η βασική μορφή της ιστοσελίδας αποτελείται από ένα header όπου είναι φτιαγμένο σε flash, το κύριο μέρος όπου περιλαμβάνει τις βασικές πληροφορίες και το footer. Επίσης υπάρχει και η δυνατότητα εναλλαγής της ιστοσελίδας σε δυο γλώσσες ελληνικά και αγγλικά.



Εικόνα 14. Κορμός ιστοσελίδας.

Το header είναι φτιαγμένο με flash και αποτελεί τον κύριο κορμό πλοήγησης μέσα στον ιστόχωρο. Έχει 7 βασικά μενού όπου καλύπτουν όλο το εύρος του site και αυτά είναι η Home page, About hotel, Photo Gallery, Facilities, Contact us, Booking και Traditional.

Πέρα του βασικού μενού στο flash θα βρούμε ένα κάδρο το οποίο αλλάζει τις φωτογραφίες τυχαία όπως επίσης και ένα μικρό κειμενάκι σε στίλ άρθρου.

Το κύριο μέρος περιλαμβάνει τα κύρια στοιχεία όπου αναφέρετε κάθε σελίδα όπως υπηρεσίες, επικοινωνία κλπ

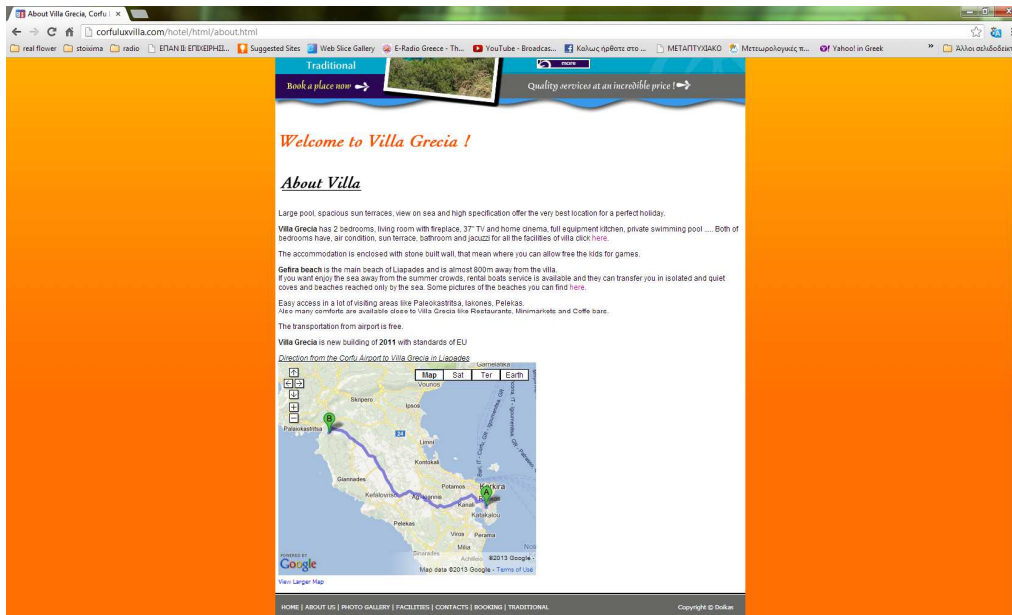
Στο footer θα εντοπίσουμε και πάλι το βασικό μενού πλοήγησης στον ιστόχωρο αλλά αυτή την φορά γραμμένο σε απλή html ώστε να έχει προσβασιμότητα σε περίπτωση όπου ο χρήστης δεν μπορεί να πλοηγηθεί μέσω του flash μενού λόγω ελλείψεως επέκτασης του πλοηγού που χρησιμοποιεί .

Home page

Η home page περιλαμβάνει πέντε βασικά στοιχεία. Πρώτον πάνω δεξιά έχει την δυνατότητα να επιλέξει ο χρήστης την γλώσσα που επιθυμεί, δεύτερον στον κύριο κορμό βρίσκονται ενότητες που αφορούν την υπηρεσία που προσφέρει η ιστοσελίδα, τρίτων κάτω δεξιά θα βρούμε την ζωντανή εξυπηρέτηση των επισκεπτών μέσω chat, τέταρτων αριστερά από το live support είναι μια εφαρμογή που σου δίνει ζωντανά τον καιρό στην περιοχή όπου βρίσκετε το κατάλυμα και τελευταίο θα βρούμε στο κέντρο και δεξιά δυο κουμπιά το google+ και το fb όπου έχουν να κάνουν με το SEO όπου θα μιλήσουμε σε επόμενο κεφάλαιο.

About Hotel

Στο μενού about hotel θα βρούμε πληροφορίες για το κατάλυμα όπως επίσης και για την γύρο περιοχή. Ένα ακόμα στοιχείο είναι ο μεγάλως χάρτης όπου δείχνει την διαδρομή από το αεροδρόμιο έως το κατάλυμα ώστε να μπορούν να προσανατολιστούν η επισκέπτες.



Εικόνα 15. Η σελίδα about villa.

Ο χάρτης γίνεται επισύναψη με το tag `<iframe>` όπου τραβάει τον χάρτη από την web εφαρμογή της google map. Για να επισυνάψουμε τον χάρτη όπως εμείς θέλουμε πηγαίνουμε στην τοποθεσία <https://maps.google.com/>.

Βρίσκουμε και σημαδεύουμε την τοποθεσία όπου επιθυμούμε να πάρουμε οδηγίες με δεξί click -> Directions from here και σημαδεύουμε και την τοποθεσία όπου θέλουμε να πάμε πάλι με δεξί click->Directions to here.

Για να πάρουμε τον κώδικα όπου θα επισυνάψουμε στην σελίδα μας πατάμε το κουμπί Link και κάνουμε αντιγραφή τον κώδικα κάτω από την κεφαλίδα Paste HTML to embed in website.

Photo Gallery

Η photo gallery είναι φτιαγμένη με flash της adobe και συνδέεται μέσω actionscript με ένα αρχείο .xml το οποίο κρατά και την βασική δομή της photo gallery. Το αρχείο .xml στην προκειμένη περίπτωση είναι το content.xml και η βασική δομή την οποία περιέχει για να λειτουργήσει σωστά η photo gallery είναι ότι ξεχωρίζει σε φακέλους κάθε συλλογή φωτογραφιών με τις φωτογραφίες τους και τα thumbnail τους.

Δυναμικότητα

Δυναμικότητα της photo gallery πετυχαίνουμε τροποποιώντας δυναμικά το αρχείο content.xml. Σκοπός μας είναι να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε το αρχείο content.xml με δυναμικό τρόπο ώστε να γίνεται η ενημέρωση του εύκολα και γρήγορα.

Ο τρόπος προσέγγισης του προβλήματος γίνεται μέσω php που χρησιμοποιεί εντολές DOM που είναι εντολές διαχείρισης αρχείων xml.

Διαχείριση content.xml

Για να διαχειριστούμε το αρχείο content.xml αυτό που χρειαζόμαστε κατά αρχάς είναι ένα interface από το οποίο θα μπορούμε να εκτελέσουμε τις βασικές ρουτίνες διαχείρισης. Αυτό πετυχαίνεται με ένα αρχείο .xsl το οποίο υποστηρίζει εντολές διαχειρίσεις αρχείων .xml αλλά και html.

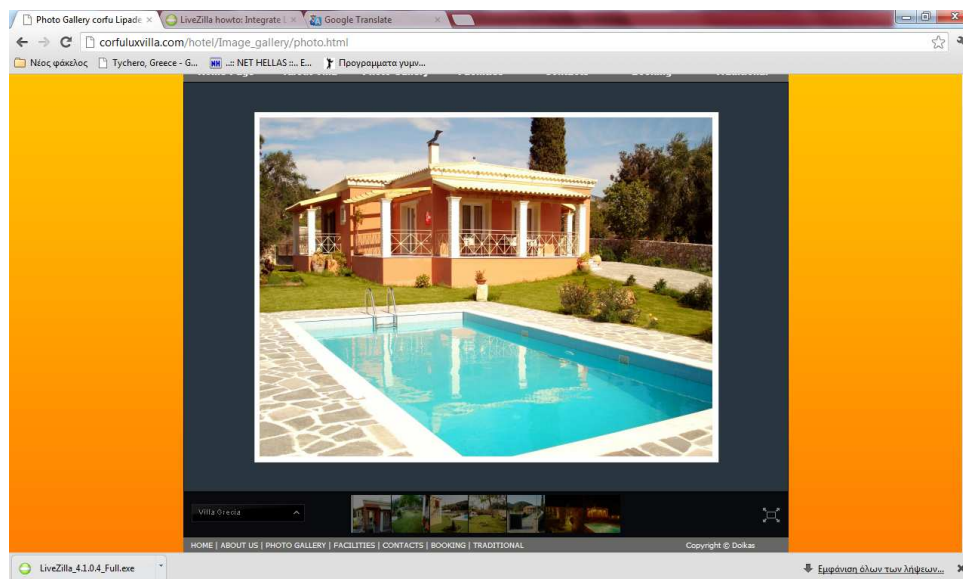
Το αποτέλεσμα που θα μας δώσει θα είναι το ακόλουθο:



Εικόνα 16. Admin panel της photo gallery

Για να εισάγουμε μια νέα φωτογραφία πρέπει να επιλέξουμε σε ποια από τις τέσσερις κατηγορίες θέλουμε να την εισάγουμε και πατήσουμε το κουμπί Add Photo. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει αυτόματα να κάνει resize την φωτογραφία να ενημερώσει σωστά το αρχείο content.xml και να την ανεβάσει στον server.

Για να διαγράψουμε μια φωτογραφία από την photo gallery αρκεί να πατήσουμε το κουμπί delete όπου εμφανίζεται δίπλα από κάθε φωτογραφία.



Εικόνα 17. Interface της photo gallery.

Στην παραπάνω φωτογραφία φαίνεται το interface της photo gallery στην ιστοσελίδα. Κάτω αριστερά μπορούμε να επιλέξουμε την κατηγορία των φωτογραφιών όπου θέλουμε να δούμε και δεξιά από τις κατηγορίες απλώνεται μια λίστα με μικρογραφίες όπου μπορούμε να επιλέξουμε την φωτογραφία όπου θέλουμε να δούμε.

Facilities

Στο μενού facilities ο επισκέπτης θα εντοπίσει τις κύριες παροχές τις οποίες προσφέρει το κατάλυμα μέσα και έξω. Ένα ακόμα στοιχείο το οποίο είναι τοποθετημένο στην σελίδα είναι το Live support για το οποίο θα μιλήσουμε αναλυτικά σε άλλη ενότητα.

Welcome to Villa Grecia !

Facilities

The finely decorated environment of Villa Grecia, the modern facilities and the high level of service standards will offer a unique experience. Villa Grecia is a new build of 2011 which surrounded of a stone wall. Private Swimming pool and gardens complement and provide a high level holiday.

Basic Features * Free picking up by the airport

Steps :	5
Bedrooms :	2
Spas :	3
Private Pool :	Yes
Private Parking :	Yes
BBQ :	Yes
Gardens :	1000 m ²
Beach :	800 m

Bedrooms Features

Air conditioned	✓
Bathroom	✓
Double or single bed	✓
Jacuzzi	✓
Internet access	✓

Living Room Features

Bathroom	✓
Fireplace	✓
TV 37"	✓
Home cinema 5.1	✓
Radio FM	✓
Internet access	✓
Door phones with security camera	✓

Kitchen Features

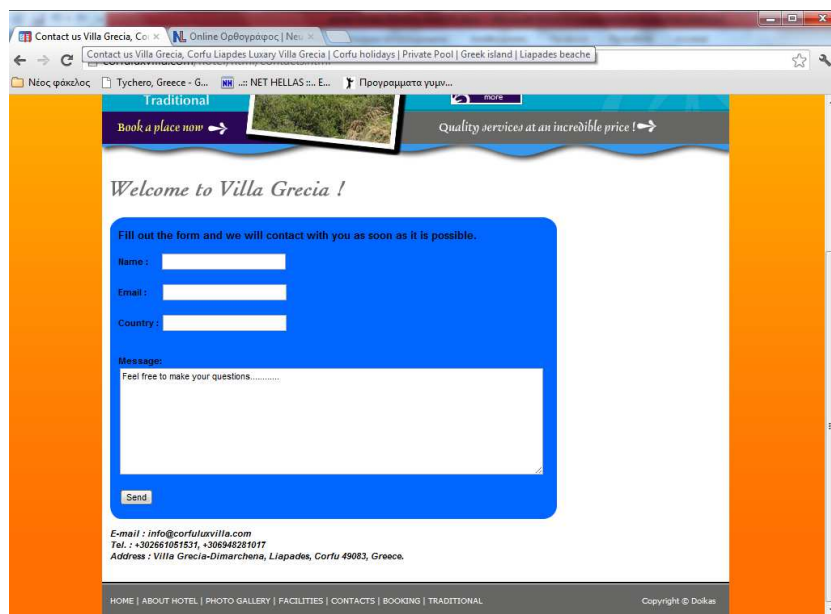
Kitchen	✓
Fridge	✓
Microwave	✓
Washer machine	✓

Live Support OFFLINE

Εικόνα 18. Η σελίδα facilities.

Φόρμα επικοινωνίας

Η φόρμα επικοινωνίας η οποία υπάρχει στην ιστοσελίδα χρησιμεύει στην επικοινωνία του επισκέπτη με τον admin εύκολα και γρήγορα. Η φόρμα επικοινωνίας δουλεύει συμπληρώνοντας μερικά προσωπικά στοιχεία και το απαραίτητο μήνυμα το οποίο θέλει ο επισκέπτης να στείλει στον admin. Το μήνυμα στέλνεται με μία αυτοματοποιημένη διαδικασία κατευθείαν στο email του admin.



Εικόνα 19. Η σελίδα contact us.

Στην εικόνα βλέπουμε την φόρμα επικοινωνίας όπου πρέπει ο επισκέπτης να συμπληρώσει το όνομα του, το email του, την χώρα από πού κατάγεται και το μήνυμα όπου θέλει να στείλει στον admin. Πατώντας το κουμπί send το μήνυμα στέλνεται στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο το admin.

Για να φτιαχτεί αυτή η φόρμα επικοινωνίας χρησιμοποιήθηκε html, php και javascript. Με html φτιάχτηκε η δομή της φόρμας με το tag <form>. Ο php κώδικας αναλαμβάνει την αποστολή και την δομή του email και η javascript αναλαμβάνει τον έλεγχο της φόρμας ώστε να είναι συμπληρωμένα όλα τα απαραίτητα πεδία της φόρμας για την μετέπειτα επικοινωνία μας με τον επισκέπτη.

Όταν πατηθεί το κουμπί Send το πρώτο πράγμα που κάνει η φόρμα είναι να πάει να τρέξει τον κώδικα όπου είναι γραμμένος σε javascript ώστε να κάνει έλεγχο να δει αν είναι συμπληρωμένο σωστά το πεδίο του email. Αυτό επιτυγχάνεται εκεί που γράφει `onSubmit="return ValidateForm()`.

Το πρώτο κομμάτι του κώδικα ελέγχει να δει αν είναι συμπληρωμένο το πεδίο email αν όχι πετάει ένα alert όπου γράφει να συμπληρωθεί το πεδίο email και ύστερα εστιάζει τον κέρσορα στο πεδίο email για να υποδηλώσει ότι πρέπει να γραφτεί.

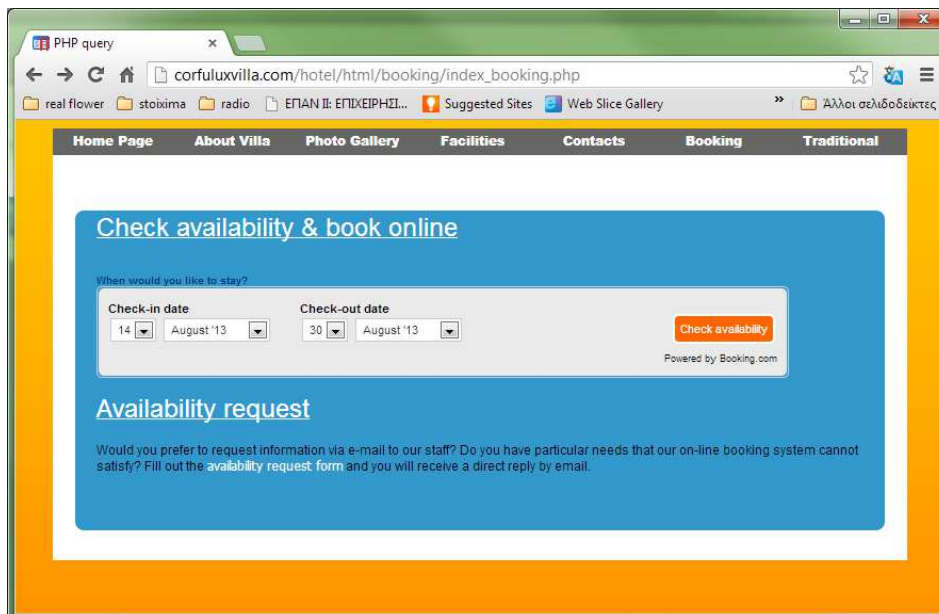
Το δεύτερο κομμάτι του κώδικα τρέχει ένα άλλο κομμάτι κώδικα javascript το οποίο ελέγχει αν είναι γραμμένο σωστά το email. Αν δεν είναι σωστά γραμμένο τότε πετάει ένα alert το οποίο γράφει ότι δεν είναι σωστά συμπληρωμένο το email.

Τελικά αν περάσει από όλους τους ελέγχους εκτελείτε το κομμάτι του κώδικα `action=>mailer2.php` όπου μας παραπέμπει στο αρχείο mailer2.php όπου εκτελείτε ο παραπάνω php κώδικας.

Αυτό που κάνει ουσιαστικά είναι να παίρνει από τα πεδία που συμπλήρωσε ο χρήστης και να τα συντάσσει μέσα σε ένα ηλεκτρονικό μήνυμα με σωστό τρόπο. Επίσης κάνει και ένα μικρό έλεγχο για το αν στάλθηκε το email επιτυχώς.

Booking

Στο μενού booking περιλαμβάνει δυο ενότητες. Η πρώτη είναι για τον έλεγχο της διαθεσιμότητας και online κράτηση και η δεύτερη ενότητα έχει να κάνει με φόρμα αίτησης για κράτηση.

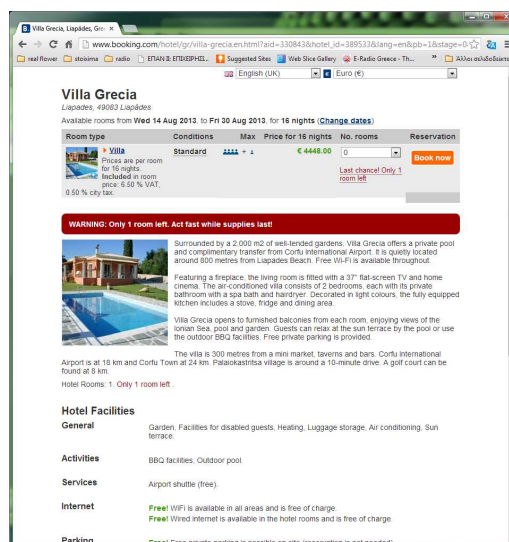


Εικόνα 20. Η σελίδα booking.

Ο έλεγχός διαθεσιμότητας και η online κράτηση είναι εργαλεία τα οποία έχουν παραχωρηθεί από ένα μεγάλο site κρατήσεων το <http://www.booking.com/> με το οποίο συνεργάζεται ο ιδιοκτήτης του καταλύματος.

Ο τρόπος για να γίνει ο έλεγχος διαθεσιμότητας και κράτησης είναι απλός. Βάζουμε την ημέρα άφιξης στο πεδίο check-in date και την ημέρα αναχώρησης στο πεδίο check-out date και πατάμε το κουμπί check availability.

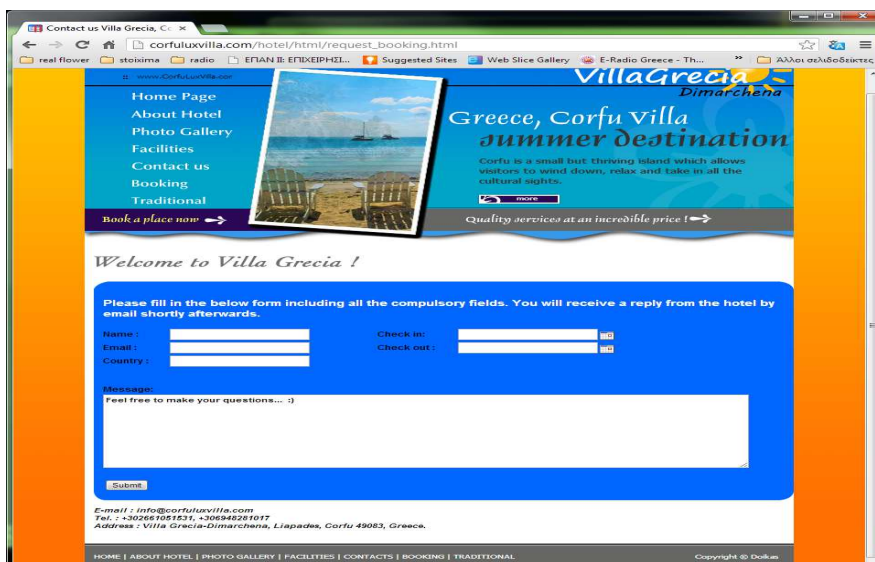
Η σελίδα όπου θα εμφανιστεί θα μας πληροφορήσει για την διαθεσιμότητα, το ποσό αλλά και τις υπηρεσίες και τους όρους κράτησης.



Εικόνα 21. Η αυτόματη σελίδα κράτησης.

Πατώντας το κουμπί book now πηγαίνουμε στις επόμενες δυο σελίδες όπου συμπληρώνουμε τα στοιχεία μας. Με το κουμπί continue securely ολοκληρώνεται η κράτηση μας.

Η δεύτερη ενότητα είναι μία απλή φόρμα αίτησης διαθεσιμότητας. Πατώντας πάνω στην πρόταση availability request form οδηγούμαστε σε μια φόρμα όπου ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία του, το ερώτημα που θέλει να κάνει και τις ημερομηνίες όπου θέλει.



Εικόνα 22. Η σελίδα κράτησης ύστερα από αίτηση.

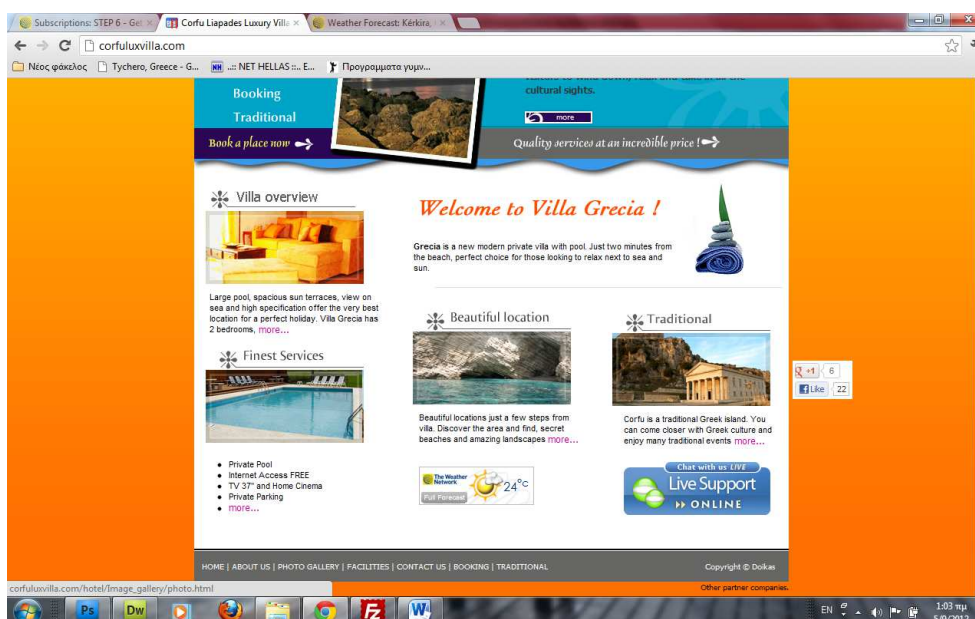
Ο admin θα λάβει ένα email όπου θα τον πληροφορεί για το αίτημα.

Traditional

Η σελίδα traditional περιλαμβάνει εικαστικά αλλά και πολιτιστικά δρώμενα τα οποία λαμβάνουν χώρα στην Κέρκυρα, με περιγραφές αλλά και οπτικοακουστικό υλικό από το Youtube.com.

Εφαρμογή Live Weather

Η εφαρμογή του καιρού είναι ένας κομμάτι κώδικα ο οποίος προσφέρεται δωρεάν από την theweathernetwork <http://www.theweathernetwork.com/weather_centre/wcwxbutton> . Είναι διαμορφώσιμος κώδικας ανάλογα με της ανάγκες του καθενός. Στην δικιά μας περίπτωση αυτός ο κώδικας προστέθηκε στην κεντρική σελίδα του site και διαμορφώθηκε ακολούθως.



Εικόνα 23. Η εφαρμογή Live weather.

Βημα 1^ο

Πάμε στην διεύθυνση http://www.theweathernetwork.com/weather_centre/wcwxbutton και επιλέγουμε τις διαστάσεις που θέλουμε.

Βημα 2^ο

Επιλέγουμε την τοποθεσία όπου θέλουμε να βλέπουμε τον καιρό, πατάμε submit.

Βημα 3^ο

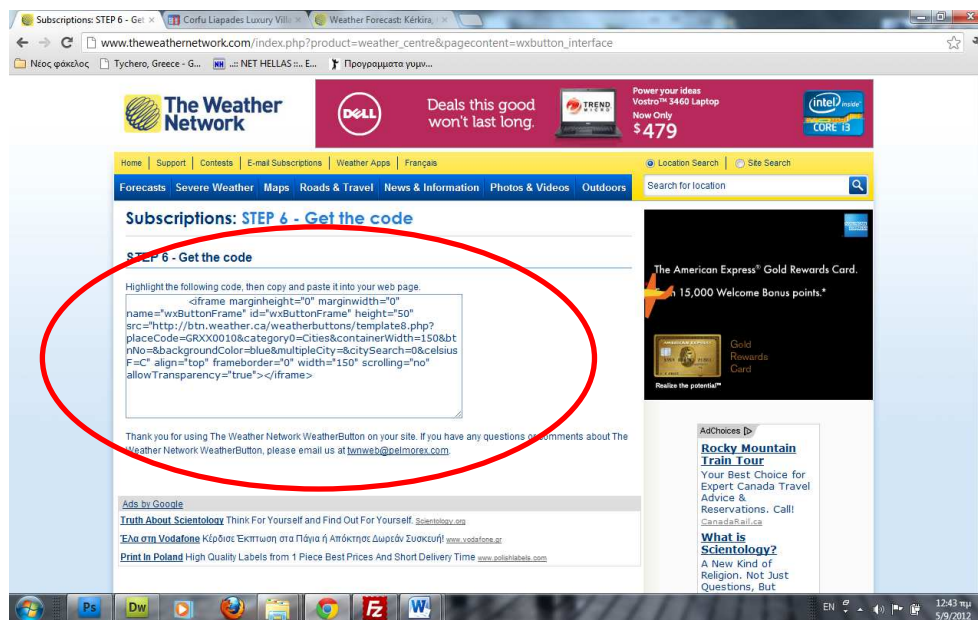
Επιλέγουμε σε τι μονάδα μετρήσεις θέλουμε να μας δείχνει η εφαρμογή την θερμοκρασία και πατάμε next

Βημα 4^ο

Συμπληρώνουμε τα στοιχεία που μας ζητάει

Βημα 5^ο

Κάνουμε copy paste τον κώδικα που έχει παραχθεί στην ιστοσελίδα μας.



Εικόνα 24. Κώδικας εφαρμογής weather.

Who Is Online and Live Chat

Για τον εντοπισμό των επισκεπτών στην ιστοσελίδα άλλα και την live συνομιλία μαζί τους για μεγιστοποίηση των κρατήσεων χρησιμοποιήθηκε μια free εφαρμογή όπου ονομάζεται livezilla και μπορούμε να την κατεβάσουμε από εδώ (<http://www.livezilla.net/home/en/>).

Το livezilla είναι ένα πρόγραμμα το οποίο προσφέρει άμεση βοήθεια και υποστήριξη στους επισκέπτες της ιστοσελίδας. Το livezilla παρέχει ζωντανές συνομιλίες και παρακολούθηση των επισκεπτών της ιστοσελίδας σε ζωντανό χρόνο.

Εγκατάσταση του LiveZilla

Η εγκατάσταση του livezilla γίνεται σε τρία βήματα. Πρώτο βήμα είναι να εγκαταστήσουμε το livezilla στον υπολογιστή μας, δεύτερο βήμα να το εγκαταστήσουμε στον webserver μας. Η εγκατάσταση του livezilla στον server μας ονομάζεται livezilla server. Μόλις τελειώσουμε τα βήματα 1 & 2 προχωράμε στο τελευταίο βήμα που είναι η ενσωμάτωση του livezilla μέσα στην ιστοσελίδα μας.

Βήμα 1: Τοπική Εγκατάσταση

Κατεβάζουμε και τρέχουμε το εκτελέσιμο αρχείο οπου κατεβάζουμε από εδώ <http://www.livezilla.net/downloads/en/> όταν τελειώσουμε την εγκατάσταση θα βρούμε ένα εικονίδιο οπου ονομάζεται livezilla server admin στην επιφάνεια εργασίας. Ξεκινάμε το livezilla server admin και προχωράμε στο βήμα 2.

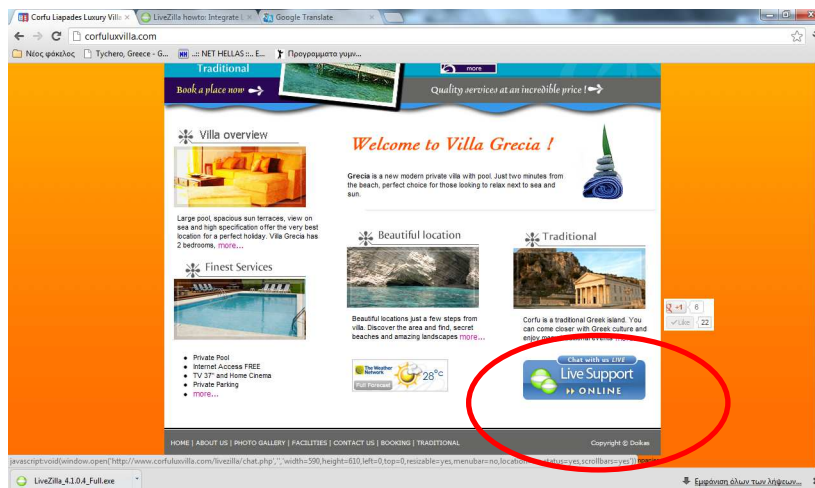
Βήμα 2: Δημιουργία του LiveZilla Server

Το δεύτερο μέρος είναι η δημιουργία του LiveZilla Server. Μέσω του livezilla server admin θα υποστηρίξει την δημιουργία του server και την μεταφορά των αρχείων στον webserver . Tutorial για την εγκατάσταση [εδώ](#) .

Βήμα 3: Ενσωμάτωση στην ιστοσελίδα

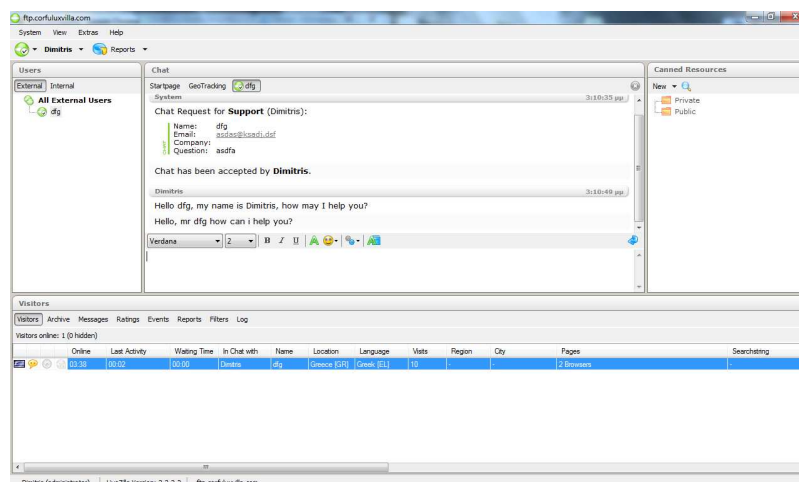
Μόλις τελειώσουμε το βήμα 2, μπορούμε να ξεκινήσουμε την ενσωμάτωση του livezilla στην ιστοσελίδα μας. Tutorial για την εγκατάσταση [εδώ](#).

Περιβάλλον livezilla στον υπολογιστή μας το οποίο έχει εντοπίσει έναν επισκέπτη όπου προέρχεται από την Ελλάδα.



Εικόνα 25. Η εφαρμογή Live support στον browser.

Εικονίδιο στο site όπου δείχνει αν είναι κάποιος online για live supporting ή όχι. Στην συγκεκριμένη εικόνα υπάρχει κάποιος online.



Εικόνα 26. Η εφαρμογή Live support στον admin client.

Κεφάλαιο 7

SEO(Search Engine Optimization)

Εισαγωγή

Ο όρος Βελτιστοποίηση Ιστοσελίδων για τις Μηχανές Αναζήτησης (search engine optimization) περιγράφει όλες εκείνες τις διαδικασίες-επεμβάσεις που πρέπει να γίνουν στη δομή και το περιεχόμενο μιας ιστοσελίδας ώστε να είναι όσο το δυνατό πιο φιλική στις μηχανές αναζήτησης. Τελικός στόχος είναι η υψηλή κατάταξη του ιστοχώρου και η αύξηση της επισκεψιμότητας της ιστοσελίδας μέσω οργανικών αποτελεσμάτων, δηλαδή αποτελεσμάτων χρηστών του Internet που ψάχνουν στις μηχανές αναζήτησης με τις λέξεις-κλειδιά (keywords) που αφορούν το περιεχόμενο της ιστοσελίδας.

Λειτουργία μηχανών αναζήτησης

Αρχικά, μια μηχανή αναζήτησης χρησιμοποιεί προγράμματα όπως είναι οι «αράχνες», spiders ή web crawlers, οι οποίοι αυτόματα ανακαλύπτουν τις διάφορες ιστοσελίδες του Παγκοσμίου Ιστού, ακολουθώντας όλους τους υπερσυνδέσμους που εντοπίζουν. Τα περιεχόμενα κάθε ιστοσελίδας αναλύονται και η πληροφορία αυτή, που εξάγεται από τις επικεφαλίδες, το κείμενο, την μετα-πληροφορία κ.α. αποθηκεύεται στις βάσεις των μηχανών αναζήτησης και κατατάσσεται. Όταν ο χρήστης πραγματοποιήσει μια αναζήτηση με βάση λέξεις ή φράσεις κλειδιά, του επιστρέφονται οι ιστοσελίδες οι οποίες έχουν μεγαλύτερη συσχέτιση με την αναζήτηση του. Καθώς στα κριτήρια αναζήτησης του μπορεί να ανταποκρίνονται σε χιλιάδες ιστοσελίδες, κάθε μηχανή αναζήτησης χρησιμοποιεί ειδικούς αλγορίθμους οι οποίοι αξιολογούν και βαθμολογούν τις διάφορες ιστοσελίδες ώστε να τις παρουσιάσουν με συγκεκριμένη σειρά στην λίστα με τα αποτελέσματα της αναζήτησης.

Η κατάταξη πραγματοποιείται συνήθως ανάλογα με την συνάφεια των κριτηρίων του χρήστη με το περιεχόμενο των ιστοσελίδων. Τα αποτελέσματα αυτά αναφέρονται στην βιβλιογραφία ως οργανικά ή φυσικά αποτελέσματα. Επιπλέον των αποτελεσμάτων αυτών μπορεί να εμφανίζονται και ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν τις τεχνικές πληρωμένης συμπερίληψης και πληρωμής με βάση τον αριθμό επισκέψεων. Αν και κάθε μηχανή αναζήτησης επιστρέφει χιλιάδες αποτελέσματα, έχει αποδειχθεί ότι οι τελικοί χρήστες επισκέπτονται μόνο τα αρχικά. Σκοπός των τεχνικών βελτιστοποίησης μέσω των μηχανών αναζήτησης είναι η βελτίωση της θέσης και του πλήθους εμφάνισης μιας ιστοσελίδας στα φυσικά αποτελέσματα μιας αναζήτησης, για διάφορες λέξεις και φράσεις κλειδιά.

Έχει αποδειχθεί ότι οι SEO τεχνικές επιτυγχάνουν να αυξήσουν τόσο το πλήθος όσο και την ποιότητα των επισκεπτών μιας ιστοσελίδας, οι οποίοι είτε προβαίνουν σε αγορές είτε ζητούν κι άλλες πληροφορίες. Για το λόγο αυτό, διάφορες επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται και στον χώρο του Παγκόσμιου Ιστού, περιλαμβάνουν τις υπηρεσίες βελτιστοποίησης κατά τον αρχικό σχεδιασμό της ιστοσελίδας τους. Οι υπηρεσίες βελτιστοποίησης κατατάσσονται στις υπηρεσίες προώθησης προϊόντων, marketing, και διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην επιτυχία μιας επιχείρησης της οποίας αγοραστικό κοινό είναι και οι χρήστες του Παγκόσμιου Ιστού. Καθώς, οι τεχνικές της πληρωμένης συμπερίληψης και της πληρωμής με βάση τον αριθμό επισκέψεων μπορεί να αποδειχθούν εξαιρετικά δαπανηρές όσο και περισσότερες επιχειρήσεις κινούνται στον τομέα της βελτιστοποίησης μέσω των μηχανών αναζήτησης για να διαφημίσουν και να προωθήσουν τα προϊόντα τους.

Οι SEO τεχνικές διαχωρίζονται σε καλόβουλες, "white hat SEO" και σε κακόβουλες, "black hat SEO". Οι πρώτες είναι αυτές οι οποίες είναι αποδεκτές από τις διάφορες μηχανές αναζήτησης και περιλαμβάνουν την αναβάθμιση και τον εμπλουτισμό των περιεχομένων και της δομής μιας ιστοσελίδας. Οι black hat SEO χρησιμοποιούν ορισμένες μη αποδεκτές τεχνικές όπως είναι οι cloaking και spamdexing.

Βελτιστοποίηση για τις μηχανές αναζήτησης

Οι τεχνικές αυτές έχουν ως στόχο την βελτίωση της βαθμολογίας μιας ιστοσελίδας μέσω της βελτίωσης τόσο της δομής όσο και των περιεχομένων της ιστοσελίδας. Η βαθμολογία (κατάταξη) μιας ιστοσελίδας καθορίζεται από την επιστροφή των αποτελεσμάτων που επιστρέφει μια μηχανή αναζήτησης όταν πραγματοποιείται αναζήτηση με συγκεκριμένα «κλειδιά» ή «φράσεις» αναζήτησης.

Οι μηχανές αναζήτησης έχουν αναπτύξει και χρησιμοποιούν ειδικούς αλγορίθμους οι οποίοι όταν πραγματοποιηθεί αναζήτηση με βάσει ορισμένες λέξεις κλειδιά κατατάσσουν τις σχετικές ιστοσελίδες και τις παρουσιάζουν στο χρήστη με βάση την κατάσταση συνάφειας. Οι τεχνικές βελτιστοποίησης της αναγνωρισιμότητας μιας ιστοσελίδας χρησιμοποιούνται κυρίως από ανθρώπους του χώρου προώθησης προϊόντων, οι οποίοι επιθυμούν να αυξήσουν την βαθμολογία της ιστοσελίδας μιας εταιρείας ώστε να προσελκύσουν μεγαλύτερο αγοραστικό κοινό.

Βασικά στοιχεία SEO

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία που πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στην ιστοσελίδα ώστε να βοηθήσει στην καλύτερη κατάταξη της στις μηχανές αναζήτησης είναι η συνάφεια (relevancy) μεταξύ του τίτλου, της περιγραφής, των λέξεων κλειδιών και του περιεχομένου της κάθε σελίδας.

Βασικό ρόλο, παίζει ο **τίτλος** κάθε σελίδας. Θα πρέπει να περιλαμβάνει όσο το δυνατό περισσότερες από τις λέξεις-κλειδιά που έχουν καθοριστεί, αλλά ο τίτλος καλό είναι να παραμένει μικρότερος από δώδεκα λέξεις. Οι μηχανές αναζήτησης δίνουν ιδιαίτερη προσοχή στις ετικέτες h1 και h2.

Η χρήση των **λέξεων-κλειδιών** είναι ζωτικής σημασίας για την επισήμανση ενός ιστοτόπου από τις μηχανές αναζήτησης. Αν στον ιστοτόπο περιλαμβάνονται περισσότερες από μια σελίδες, οι λέξεις-κλειδιά πρέπει να εμφανίζονται σε όλες. Βασικός παράγοντας, επίσης, είναι οι λέξεις-κλειδιά να συμπεριλαμβάνονται όσο το δυνατό περισσότερες φορές στον κορμό του κυρίως κειμένου της σελίδας (body text). Αυτό συμβαίνει επειδή οι περισσότερες μηχανές αναζήτησης τις "ψάχνουν" και στο κυρίως κείμενο. Αν δε συναντήσουν μια λέξη-κλειδί στο κυρίως κείμενο, απλά την αγνοούν.

Ανάλυση ανταγωνισμού

Για να έχουμε ικανοποιητικά αποτελέσματα χρειάζεται να γίνει διεξοδικός έλεγχος των κύριων ανταγωνιστών μας αλλά και μια έρευνα πάνω στα keywords με εργαλεία όπως αυτά που θα αναφέρω παρακάτω. Όταν δεν γίνει μια σοβαρή δουλειά πάνω στο θέμα αυτό, συχνά το SEO αποτυγχάνει και επίσης καταλήγουμε να βρισκόμαστε συνεχώς σε ένα φαύλο κύκλο στον οποίο «δοκιμάζουμε keywords – δεν βλέπουμε αποτέλεσμα».

Πρέπει να αναγνωρίσουμε πως υπάρχουν πολλοί περισσότεροι παράγοντες που ενδέχεται να συμβάλλουν αρνητικά ή θετικά στη προσπάθειά μας. Από τους σημαντικότερους είναι η ταχύτητα φόρτωσης της σελίδας, αν μια σελίδα χρειάζεται περισσότερο από 8 δευτερόλεπτα για να φορτώσει (υπό κανονικές συνθήκες πάντα) τότε υπάρχουν πολλοί μεγάλες πιθανότητες να δυσαρεστηθεί ο επισκέπτης και να την κλείσει. Φυσικά υπάρχουν εξίσου μεγάλες πιθανότητες αυτή η δυσαρέσκεια να οδηγήσει στον μαυροπινακισμό της σελίδας σας και να μην την ξαναεπισκεφθεί. Οι μηχανές αναζήτησης δεν εκτιμούν καθόλου τις «αργές σελίδες».

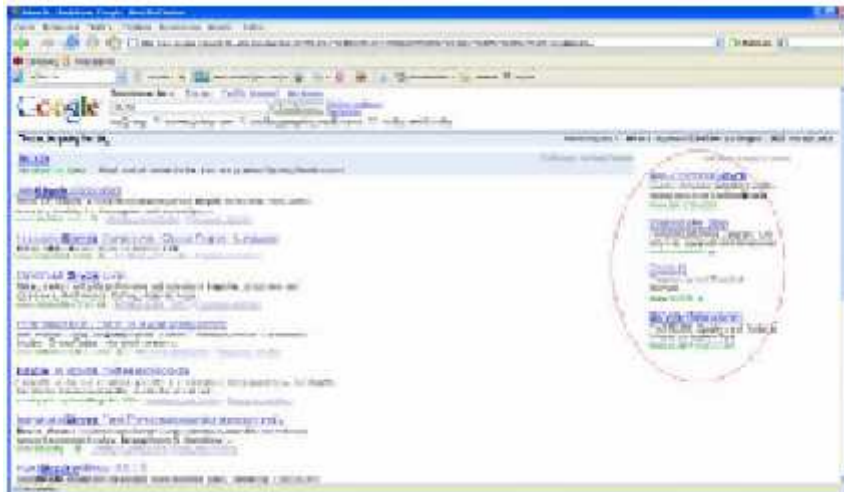
SEO επί πληρωμή

Στο Διαδίκτυο κυκλοφορούν προγράμματα (συνήθως επί πληρωμή) αλλά και εταιρείες, οι οποίες με συνδρομή αναλαμβάνουν να εντοπίζουν τις 500 ή 1000 "κορυφαίες" λέξεις-κλειδιά και να τις αποστέλλουν με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στους χρήστες τους. Δίνουν, επίσης, και κατευθυντήριες γραμμές για τη βελτιστοποίηση, πολλές φορές δωρεάν.

Αμφιλεγόμενο σημείο, ωστόσο, παραμένουν οι μετα-επισημάνσεις (META tags). Δεν έχει διαπιστωθεί επακριβώς πόσο προσμετρώνται από τις μηχανές αναζήτησης, ωστόσο η σύσταση των ειδικών είναι να συμπληρώνονται σωστά τα πεδία μετα-επισημάνσεων για λέξεις-κλειδιά και μετα-περιγραφή (Meta-description).

Πληρωμή βάση των επισκέψεων

Οι μέθοδοι αυτοί είναι συνήθως για την διαφήμιση εταιρειών μέσω του Παγκόσμιου Ιστού με στόχο και σε αυτήν την περίπτωση την όσο δυνατόν μεγαλύτερη διύσδυση στην αγορά. Οι μέθοδοι είναι γνωστοί και με άλλους όρους στον χώρο της διαφήμισης όπως χρηματοδοτούμενη αναζήτηση (sponsored search) και διαφήμιση μέσω μηχανών αναζήτησης. Οι πιο διάσημες μηχανές αναζήτησης και εταιρείες που προσφέρουν την υπηρεσία αυτή στους χρήστες είναι η Google, η Yahoo και η Microsoft. Οι εταιρείες που επιθυμούν να διαφημιστούν με τον τρόπο αυτόν δεσμεύουν συγκεκριμένες «λέξεις-κλειδιά» που θεωρούν ότι οι χρήστες, το αγοραστικό κοινό, θα αναζητήσουν [1]. Για παράδειγμα, μια επιχείρηση η οποία εμπορεύεται ποδήλατα μπορεί να έχει πλειοδοτήσει και να «δεσμεύσει» για την λέξη4 «ποδήλατο», ελπίζοντας ότι ένας χρήστης ο οποίος θα πληκτρολογήσει στο πεδίο αναζήτησης την συγκεκριμένη λέξη, θα δει την διαφήμιση της συγκεκριμένης επιχείρησης, θα ακολουθήσει τον υπερσύνδεσμο που θα τον μεταφέρει στην ιστοσελίδα της επιχείρησης και θα αγοράσει τα προϊόντα της. Οι διαφημίσεις αυτές ονομάζονται «χρηματοδοτούμενοι υπερσύνδεσμοι», "sponsored links", ή «χρηματοδοτούμενες διαφημίσεις», "sponsored ads", και εμφανίζονται δίπλα ή καμιά φορά πριν τα φυσικά αποτελέσματα της αναζήτησης, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Οι διαφημιζόμενες εταιρείες πληρώνουν στον οργανισμό που τους παρέχει την υπηρεσία αυτή μόνο κάθε φορά που κάποιος χρήστης ακολουθήσει τον χρηματοδοτούμενο υπερσύνδεσμό τους. Οι τιμές διαφέρουν ανάλογα με την μηχανή αναζήτησης που προσφέρει την υπηρεσία αλλά και τις λέξεις κλειδιά που επιθυμεί κάθε εταιρεία να δεσμεύσει, και τυπικά ξεκινούν από US\$0.01 μέχρι US\$0.50 ενώ οι τιμές μπορεί να είναι μεγαλύτερες για τις πολύ δημοφιλής λέξεις αναζήτησης.



Εικόνα 27. Διαφήμιση επί πληρωμή.

White hat τεχνικές

Η αποδοτική σχεδίαση μιας ιστοσελίδας είναι μόνο η αρχή της διαδικασίας SEO. Οι μηχανές αναζήτησης δεν ενδιαφέρονται για την εμφάνιση της σελίδας, ενδιαφέρονται όμως για τις τεχνικές λεπτομέρειες. Οι τεχνικές λεπτομέρειες περιλαμβάνουν δυο ειδών στοιχεία. Αυτά διακρίνονται γενικότερα σε on-page και off-page. Οπότε, έχουμε αντίστοιχα on-page optimization και off-page optimization [5]. Επιπλέον, όπως έχει ήδη αναφερθεί οι τεχνικές βελτιστοποίησης διαχωρίζονται στις καλόβουλες, white hat, και στις κακόβουλες, black hat. Οι white hat περιλαμβάνουν και κινούνται στις γενικές οδηγίες και αρχές για του τι είναι αποδεκτό και τι όχι από τις μηχανές αναζήτησης.

Γενικά, επικεντρώνονται στην δημιουργία κατάλληλου περιεχομένου ώστε να είναι πιο εύκολα προσβάσιμο από τα προγράμματα crawlers της μηχανής αναζήτησης. Πολύ συχνά, οι σχεδιαστές ιστοσελίδων πραγματοποιούν «σοβαρά» λάθη και παραλείψεις κατά τον σχεδιασμό των ιστοσελίδων με αποτέλεσμα την χαμηλή κατάταξη τους στα φυσικά αποτελέσματα μιας αναζήτησης. Οι τεχνικές white hat SEOs προσπαθούν να ανακαλύψουν και να διορθώσουν τα λάθη αυτά, όπως είναι μη προσπελάσιμα από την μηχανή αναζήτησης μενού, «σπασμένους» υπερσυνδέσμους και προσωρινές αποστολές σε νέες διευθύνσεις. Καθώς οι μηχανές αναζήτησης βασίζονται κυρίως στο κείμενο, πολλές από τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη εύκολη πρόσβαση σε μια ιστοσελίδα

αποτελούν και αποτελεσματικές τεχνικές SEO. Ιδιαίτερα η Google δίνει προτεραιότητα στις πιο εύκολα προσβάσιμες ιστοσελίδες μέσω της νέας έκδοσης Google Accessible Web Search.

Υπάρχουν επίσης πολλές τεχνικές για την βελτιστοποίηση περιεχομένων πολυμέσων, που παραδοσιακά είναι πιο δύσκολα προσπελάσιμο από τους crawlers, οι οποίες περιλαμβάνουν την συμπερίληψη ALT γνωρισμάτων και επικεφαλίδες κειμένου. Ακόμα και Flash βίντεο μπορούν αν βελτιστοποιηθούν με την προσθήκη εναλλακτικού κειμένου σε περίπτωση που ο τελικός χρήστης δεν μπορεί να το προσπελάσει. Οι παρακάτω μέθοδοι θεωρούνται και οι πιο αποδοτικοί και δημοφιλείς για την βελτίωση της κατάταξης μιας ιστοσελίδας:

- Χρήση μοναδικού και σχετικού τίτλου για ονομασία κάθε ιστοσελίδας
- Αντικατάσταση ασαφών όρων με συγκεκριμένη ορολογία σχετική με το θέμα της ιστοσελίδας
- Παροχή μοναδικού και ποιοτικού περιεχομένου το οποίο να απευθύνεται στα ενδιαφέροντα των επισκεπτών
- Χρήση ακριβής περιγραφής στα meta tags ώστε να είναι πιο πληροφοριακά και αποδοτικά
- Πρόσβαση σε όλες τις ιστοσελίδες ενός δικτυακού χώρου με χρήση υπερσυνδέσμων
- Δυνατότητα των web crawlers των μηχανών αναζήτησης να προσπελάσουν μια ιστοσελίδα χωρίς τη χρήση cookies και καταγραφής (logging in)
- Ανάπτυξη “link bait” στρατηγικών: τεχνικές που δελεάζουν άλλες ιστοσελίδες για εισαγωγή υπερσυνδέσμου προς της ιστοσελίδα της επιχείρησης .

Καθώς οι στρατηγικές βελτιστοποίησης έχουν αναχθεί σε ύψιστης σημασίας για την επιτυχία μιας εμπορικής ιστοσελίδας υπάρχουν στην βιβλιογραφία μελέτες, άρθρα και χρήσιμες συμβουλές για αποτελεσματικές SEO στρατηγικές. Ενδεικτικά στις παρακάτω ενότητες αναλύονται κάποιες από τις πιο σημαντικές τεχνικές βελτιστοποίησης.

Black hat τεχνικές

Οι μηχανές αναζήτησης και οι σχεδιαστές ιστοσελίδων εμπλέκονται σε μία αέναη διαμάχη. Οι πρώτοι επιθυμούν την παράδοση έγκυρου περιεχομένου ενώ οι δεύτεροι την κατάταξη των ιστοσελίδων τους στις υψηλότερες θέσεις. Για τον λόγο αυτό, πολλοί προσπαθούν με δόλιους τρόπους και μηχανισμούς να παραπλανήσουν τόσο τις μηχανές αναζήτησης όσο και τους τελικούς χρήστες.

Η χρήση των black hat τεχνικών είναι τόσο παλιά όσο και οι μηχανές αναζήτησης. Οι πιο δημοφιλείς είναι οι προαναφερθέντες cloaking και spamdexing

Το cloaking είναι μια τεχνική όπου το περιεχόμενο μιας ιστοσελίδας που παρουσιάζεται στο πρόγραμμα «αράχνη» της μηχανής αναζήτησης είναι διαφορετικό από αυτό που παρουσιάζεται στον τελικό χρήστη όταν επισκεφτεί την ιστοσελίδα. Ο τρόπος με τον οποίο επιτυγχάνεται αυτό είναι η χρήση της διεύθυνσης IP της ιστοσελίδας, ή του πράκτορα που ζητά την HTTP. Δημιουργούνται δύο σύνολα από ιστοσελίδες, ένα για τους επισκέπτες – χρήστες και ένα για τα προγράμματα των μηχανών αναζήτησης. Με τον τρόπο αυτό τα προγράμματα spiders προσπελαίνουν διαφορετική σελίδα η οποία μπορεί να είναι διαφορετικού περιεχομένου από την αρχική και η οποία κατατάσσεται ψηλότερα. Κάθε φορά που ζητείται η σελίδα ανάλογα αν είναι πρόγραμμα της μηχανής αναζήτησης επιστρέφεται η ανάλογη σελίδα. Ο διαχωρισμός πραγματοποιείται συνήθως με βάση την διεύθυνση IP ή του πράκτορα που ζητά την HTTP σύνδεση.

Ο μόνος νόμιμος τρόπος για χρήση της μεθόδου cloaking είναι για περιεχόμενα τα οποία οι μηχανές αναζήτησης δεν μπορούν να προσπελάσουν, όπως Macromedia Flash. Με χρήση του cloaking, οι τελικοί χρήστες εξαπατώνται κι επισκέπτονται ιστοσελίδες οι οποίες είτε έχουν μικρή είτε σε αρκετές περιπτώσεις καμία συνάφεια με τα κριτήρια της αναζήτησης τους.

Μια άλλη μη νόμιμη τεχνική για την βελτίωση της κατάταξης μιας ιστοσελίδας είναι το spamdexing. Η μέθοδος αυτή αναφέρεται στην εσκεμμένη δημιουργία ιστοσελίδων οι οποίες θα κατηγοριοποιηθούν από τη μηχανή αναζήτησης με σκοπό την αύξηση της πιθανότητας της ιστοσελίδας που προωθείται να βρίσκεται ανάμεσα στα αρχικά αποτελέσματα που επιστρέφει η

μηχανή αναζήτησης. Εφαρμογή της μεθόδου αυτής είναι η δημιουργία ιστοσελίδων «φαντασμάτων» όπου στην ουσία δημιουργούν μια ιστοσελίδα πανομοιότυπη με την ιστοσελίδα του πελάτη στο οποίο θα εφαρμόσουν τις τακτικές SEO που γνωρίζουν. Οι υπερσύνδεσμοι στέλνουν στην ιστοσελίδα του πελάτη με αποτέλεσμα την παραγωγή μεγαλύτερης κίνησης. Παράδειγμα ιστοσελίδας φαντάσματος μπορεί κανείς να δει στο <http://www.internetservices.gr/> και στο <http://www.1-internet.net/>, τα οποία είναι στην ουσία δυο πανομοιότυπες ιστοσελίδες της ίδιας εταιρείας.

- Τέλος, συνήθης τεχνική είναι η καταχώρηση της ιστοσελίδας σε ειδικές ιστοσελίδες που ονομάζονται Web Farms, Web Rings ή Links Exchange, οι οποίες έχουν δημιουργηθεί ώστε να έχουν μόνο υπερσυνδέσμους σε διάφορες σελίδες.

SEO(Search Engine Optimization) μέσω Social Network

Ένας αρκετά καλός και γρήγορος τρόπος για να προωθήσεις την επιχείρησή σου αλλά και να αυξήσεις την επισκεψιμότητα της ιστοσελίδας σου είναι να προβληθείς σε διάφορα social network όπως το facebook, google+, twitter και αλλά δημοφιλή social network.

Στην δικιά μας περίπτωση αυτό που κάναμε είναι να φυτέψουμε μερικά κουμπιά μέσα στην ιστοσελίδα τα οποία προσφέρουν οι ίδιες οι εταιρίες. Σκοπός μας είναι να προβάλλουμε τον ιστότοπό μας μέσα σε τέτοιες δημοφιλείς ιστοσελίδες ώστε να αυξήσουμε την δημοτικότητα της ιστοσελίδας μας.



Εικόνα 28. Κουμπιά κοινωνικής δικτύωσης.

Στην εικόνα βλέπουμε τα κουμπιά από το google+ και το facebook όπου με ένα click αμέσως συνδέεσαι στο προφίλ κάθε χρήστη ξεχωριστά και δημοσιεύεις τον ιστότοπό σου.

Οι κώδικες για τα κουμπιά πάρθηκαν από τα ακόλουθα link, για το facebook, google+. Η διαδικασία είναι σχετικά απλή και γίνεται με μια απλή επικόλληση κώδικα μέσα στην ιστοσελίδα.

Βιβλιογραφία

- [1] *Mercer Dave 1955, 'Οδηγός της XML / Dave Mercer: απόδοση Μαίρη Γκλαβά'*
- [2] *Castro Elizabeth, 'HTML, XHTML & CSS : visual quickstart guide / by Elizabeth Castro'*
- [3] *Converse Tim 1961, 'PHP5 and MySQL bible / Tim Converse and Joyce Park with Clark Morgan'*
- [4] *McFarland, David Sawyer, 'Dreamweaver 4 : the missing manual / David Sawyer McFarland'*
- [5] [Ιστοσελίδα](#)
- [6] [Κατασκευή ιστοσελίδων](#)
- [7] [Στατική ιστοσελίδα](#)
- [8] [Δυναμική ιστοσελίδα](#)
- [9] *Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS),*
[ifestos.teilar.gr](#), [acific.jour.auth.gr](#), [nipastudio.com](#)

- [10] *XAMPP, <http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html>*

- [11] *Phpmyadmin, <http://lasernet.gr/projects.php?pro=7>*

- [12] *SEO, http://el.wikipedia.org/wiki/Search_engine_optimization,*
<http://www.netmode.ntua.gr/courses/postgraduate/edi/ergasies2006/SEO.pdf>