



Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής και Πολυμέσων

Πτυχιακή Εργασία

*ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ*

Όνομα: Φτάκα Ευαγγελία (Α.Μ 1320)
Επιβλέπων Καθηγητής: Κλεισαρχάκης Μιχάλης

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2008

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	4
Συστατικά Πολυμέσων.....	6
1. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ	
1.1. Εκπαίδευση	12
1.2. Παιδικό Software	13
1.3. Πολυμεσικές εφαρμογές.....	13
2. ΦΑΣΕΙΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΜΙΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	
2.1. Εισαγωγή.....	15
2.2. Ανάλυση.....	15
2.3. Σχεδίαση.....	17
2.4. Παραγωγή.....	20
2.5. Αξιολόγηση.....	21
2.6. Διανομή.....	23
3. ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ.....	24
3.1 Adobe Photoshop CS2.....	24
3.2 Sound Forge.....	33
3.3 Macromedia Director 11.....	38
4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ.....	50
5. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	66
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	74
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	74

Πρόλογος

Η παρούσα εργασία ασχολείται με τα πολυμέσα και τις εφαρμογές τους. Συγκεκριμένα θα εξεταστεί η χρήση των πολυμέσων στην εκπαίδευση παρουσιάζοντας τους ολυμπιακούς αγώνες. Στην εισαγωγή θα αναφερθούμε στις γενικές έννοιες των πολυμέσων, τι είναι τα πολυμέσα και ποια τα συστατικά τους.

Στο πρώτο κεφάλαιο θα αναφερθούν οι εφαρμογές των Πολυμέσων στην εκπαίδευση, στα μικρά παιδιά.

Το δεύτερο αναφέρει τα στάδια παραγωγής γενικά. Όλα τα βήματα, από τη σύλληψη της ιδέας μέχρι την τελική συσκευασία, από τα οποία περνάει η εφαρμογή.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα εξεταστούν και θα αναλυθούν τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν και λίγα λόγια για το κάθε ένα και τις δυνατότητές του. Στο τέταρτο κεφάλαιο θα έχουμε την παρουσίαση της εφαρμογής αυτής, την ανάλυση.

Τέλος, στον επίλογο θα γίνει μια αποτίμηση της προσπάθειας.

Εισαγωγή

Τα πολυμέσα είναι μία από τις πιο πολυσυζητημένες τεχνολογίες των αρχών της δεκαετίας του '90. Το ενδιαφέρον αυτό είναι απόλυτα δικαιολογημένο, αφού τα πολυμέσα αποτελούν το σημείο συνάντησης πέντε μεγάλων βιομηχανιών:

- της πληροφορικής 
- των τηλεπικοινωνιών 
- ηλεκτρονικών εκδόσεων 
- της βιομηχανίας audio και video καθώς και 
- της βιομηχανίας της τηλεόρασης και του κινηματογράφου. 

Μια ανάλογη αναστάτωση επέφερε και η εμφάνιση της επιστήμης των δικτύων υπολογιστών στη δεκαετία του 70, φέρνοντας πιο κοντά την πληροφορική με τις τηλεπικοινωνίες. Αυτή η προσέγγιση οδήγησε σε προϊόντα που στόχευαν κυρίως στην αγορά των επιχειρήσεων. Τα πολυμέσα έκαναν κάτι περισσότερο, διεύρυναν την αγορά των προϊόντων των παραπάνω βιομηχανιών που πλέον στοχεύουν και στους καταναλωτές. Η πληθώρα και ποικιλία των νέων προϊόντων καθώς και η προσπάθεια εκμετάλλευσης του ενδιαφέροντος που επέδειξε το αγοραστικό κοινό για την τεχνολογία των πολυμέσων συνετέλεσαν στην σύγχυση που υπάρχει ακόμα και σήμερα όσον αφορά στο τι είναι και τι δεν είναι ένα σύστημα πολυμέσων.

Ο αγγλικός όρος, που έχει αποδοθεί ως πολυμέσα, είναι **multimedia**. Ο όρος αυτός αποτελείται από δύο μέρη: το πρόθεμα **multi** και τη ρίζα **media**. **Multi**: προέρχεται από τη λατινική λέξη *multus* και σημαίνει "πολύαριθμος", "πολλαπλός". **Media**: είναι ο πληθυντικός αριθμός της επίσης λατινικής λέξης *medium* που σημαίνει "μέσο", "κέντρο". Πιο πρόσφατα η λέξη *medium* άρχισε να χρησιμοποιείται και ως "ενδιάμεσος", "μεσολαβητής". **Multimedia** σημαίνει "πολλαπλοί μεσολαβητές" ή "πολλαπλά μέσα".

Τα πολυμέσα αναφέρονται σε οποιαδήποτε εφαρμογή, η οποία ενσωματώνει κείμενο, ακίνητες και κινούμενες εικόνες, ψηφιακό ήχο, video και συνδέσμους. Μια εφαρμογή ονομάζεται εφαρμογή πολυμέσων αν χρησιμοποιεί δύο ή περισσότερα από τα παραπάνω συστατικά. Οι εφαρμογές πολυμέσων δέχονται εντολές από εμάς τους χρήστες, μέσω του πληκτρολογίου ή του ποντικιού και εκτελούν κάποιες ενέργειες. Έτσι μας επιτρέπουν, για παράδειγμα, να μαθαίνουμε πράγματα με το δικό μας ρυθμό. Η χρήση ήχου και video στις εφαρμογές πολυμέσων, τις κάνει πιο ενδιαφέρουσες και πιο ευχάριστες στη χρήση. Στον τομέα της εκπαίδευσης, τα πολυμέσα μπορούν να μεταμορφώσουν την αίθουσα διδασκαλίας, σε ένα ευχάριστο περιβάλλον, πλούσιο σε εικόνες, κίνηση με ταινίες video και ήχο.

Μια εφαρμογή πολυμέσων μπορεί να ενσωματώνει δύο ή περισσότερα από τα

παρακάτω συστατικά: κείμενο, ακίνητες εικόνες, κινούμενες εικόνες, ψηφιακό ήχο, ταινίες video, συνδέσμους. Επίσης, συστήματα πολυμέσων είναι η εφημερίδα, που συνδυάζει κείμενο και εικόνα, και η τηλεόραση, που συνδυάζει ήχο και κινούμενη εικόνα. Στην παρούσα εργασία, δεν αναφερόμαστε σε τόσο ευρύ φάσμα συστημάτων. Περιοριζόμαστε σε αυτά στα οποία η πληροφορία είναι ψηφιακή και ελέγχεται από υπολογιστή.

Έτσι προκύπτει ο εξής ορισμός: Ψηφιακά πολυμέσα είναι ο τομέας που ασχολείται με την ελεγχόμενη από υπολογιστή ολοκλήρωση κειμένου, γραφικών, ακίνητης και κινούμενης εικόνας (animation), ήχου, και οποιουδήποτε άλλου μέσου ψηφιακής αναπαράστασης, αποθήκευσης, μετάδοσης και επεξεργασίας της πληροφορίας.

Πλεονεκτήματα των Πολυμέσων

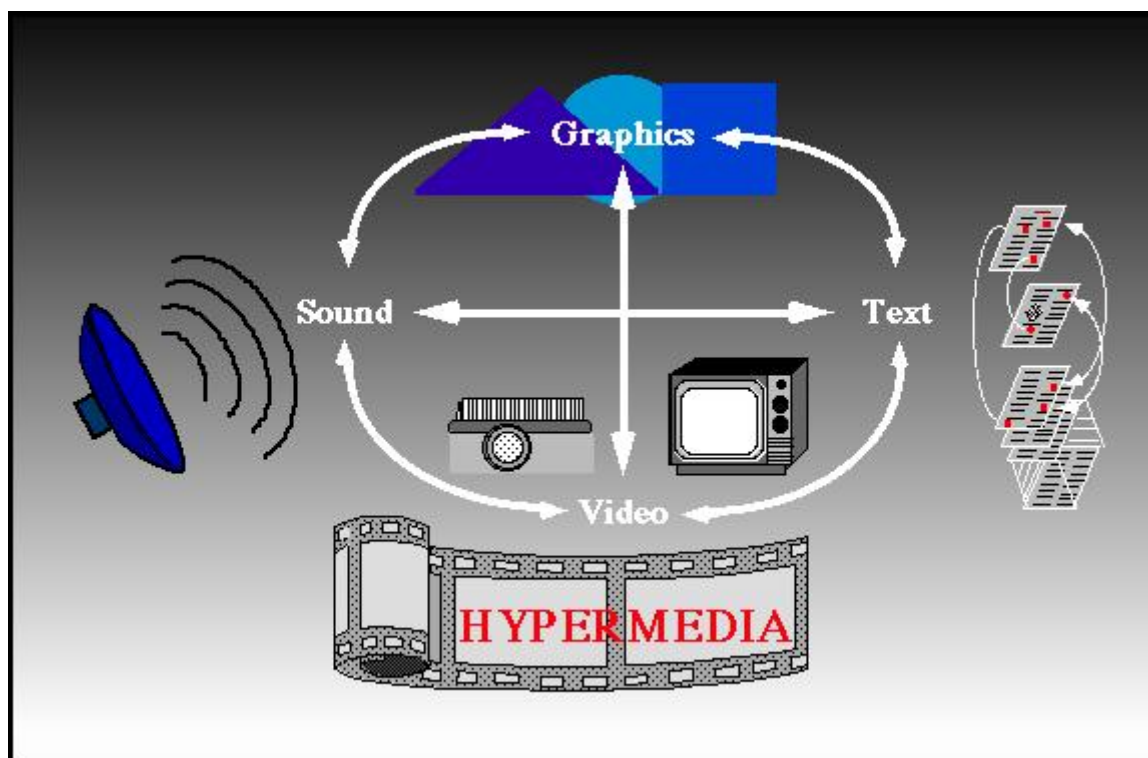
- Σημαντική μείωση στο κόστος παραγωγής και διανομής της πληροφορίας
- Ενοποίηση διαφορετικών τύπων πληροφορίας και μετατροπή της πληροφορίας σε γνώση
- Διευκόλυνση των διαδικασιών κατανόησης και απομνημόνευσης.
- Σε έρευνα που έγινε από τον Szuprowicz βρέθηκε ότι οι άνθρωποι θυμούνται:
 - 20% από ότι βλέπουν
 - 30% από αυτά που ακούν
 - 50% ταυτόχρονα βλέπουν και ακούν
 - 80% όταν υπάρχει αλληλεπίδραση

Πεδία Χρήσης Πολυμέσων

<ul style="list-style-type: none">■ Γενικά✓ Επαγγελματική Κατάρτιση✓ Παιδεία✓ Ψυχαγωγία / Διαφήμιση✓ Τουρισμός✓ Ιατρική✓ Περίπτερα Πληροφόρησης✓ Συνεργασία στο γραφείο	<ul style="list-style-type: none">■ Σε προσωπικό επίπεδο✓ Τηλεόραση✓ Κινηματογράφος✓ World Wide Web✓ Εκπαίδευση (ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες)✓ Video Games✓ Video-on-demand	<ul style="list-style-type: none">■ Για πολιτισμικούς σκοπούς✓ Τέχνη✓ Μουσεία✓ Παρουσίαση Πολιτισμικών Δρώμενων✓ Διαφήμιση✓ Πολιτισμικά sites στο Διαδίκτυο
--	--	--

Συστατικά των Πολυμέσων

Όπως υποδηλώνει και ο τίτλος τα Πολυμέσα ασχολούνται με το συνδυασμό πολλών μέσων σε μια παραγωγή. Κείμενο, εικόνα, ήχος, βίντεο, γραφικά, κινούμενη εικόνα και αρκετή διαλογικότητα με το χρήστη συνθέτουν τον κόσμο των πολυμέσων. Ως όρος μπορεί να αναφέρεται τόσο σε προγράμματα εφαρμογών όσο και στη δημιουργία εφαρμογών. Η διακινούμενη πληροφορία σε μια πολυμεσική εφαρμογή μπορεί να προσεγγίζεται από τον τελικό χρήστη είτε γραμμικά (προκαθορισμένη διαδρομή χωρίς κανέναν έλεγχο από το χρήστη) είτε διαδραστικά (ο χρήστης καθορίζει τη σειρά πρόσβασης στο υλικό με βάση τις προσωπικές του προτιμήσεις).



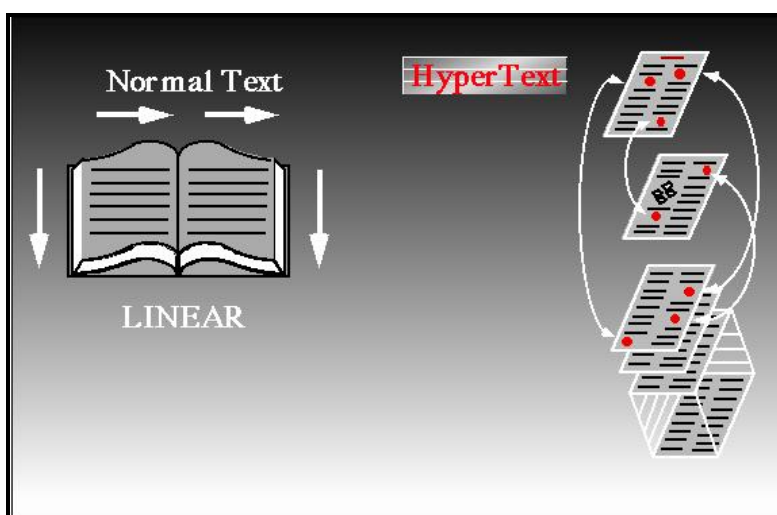
Τα πολυμέσα κατηγοριοποιούνται ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο διανέμουν την πληροφορία και ανάλογα με τον τρόπο χρήσης των εφαρμογών τους. Ως προς τον τρόπο διανομής της πληροφορίας διακρίνονται στους οπτικούς δίσκους, στα κιόσκια, στα πολυμέσα πραγματικού χρόνου και στα πολυμέσα του Διαδικτύου. Η επιλογή του τρόπου διανομής κάθε φορά προσδιορίζεται από συγκεκριμένους παράγοντες όπως το κόστος (του μέσου και της εγγραφής των δεδομένων), η αποθηκευτική ικανότητα, η δυνατότητα επανεγγραφής, οι ομάδες στις οποίες απευθύνεται, και οι υψηλές απαιτήσεις σε ταχύτητες που απαιτούνται ακριβώς λόγω

της φύσης του υλικού. Ως προς τη χρήση των εφαρμογών τα πολυμέσα διακρίνονται σε όσα είναι πρόσφορα για διασκέδαση, εκπαίδευση (εγκυκλοπαίδειες, λεξικά), πληροφόρηση (ηλεκτρονικοί κατάλογοι προϊόντων, μουσεία, κλπ) ή για επιχειρηματικούς σκοπούς (επιμόρφωση στελεχών, προβολή προϊόντων κλπ)

Ο εξοπλισμός υλικού πολυμέσων συνήθως περιλαμβάνει οθόνη που να υποστηρίζει συγκεκριμένες αναλύσεις, και με το ίδιο σκεπτικό κάρτα γραφικών, επιταχυντή γραφικών, κάρτα ήχου, συσκευές σύλληψης εικόνων (scanner, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή), συσκευές σύλληψης βίντεο, σύλληψης ήχου, περιφερειακά μέσα για αποθήκευση (σκληρός δίσκος, CD, DVD) και ηχεία. Αναφέρθηκε παραπάνω ότι τα πολυμέσα τα συνθέτουν η συνύπαρξη κειμένου, εικόνας, βίντεο, γραφικών, και κινούμενης εικόνας. Τα συστατικά αυτά των πολυμέσων θα παρουσιαστούν στη συνέχεια πιο διεξοδικά.

ΚΕΙΜΕΝΟ

Το κείμενο είναι απαραίτητο συστατικό για την ακριβή περιγραφή μιας έννοιας, είναι το θεμελιώδες συστατικό των εφαρμογών πολυμέσων. Διαφορετικά μέρη του κειμένου μπορεί να έχουν διαφορετικά χρώματα, γραμματοσειρές ή μεγέθη χαρακτήρων. Ορισμένες λέξεις ή φράσεις μπορεί να είναι γραμμένες με έντονους, πλάγιους ή υπογραμμισμένους χαρακτήρες. Έτσι, το κείμενο γίνεται όχι μόνο πιο ελκυστικό, αλλά και βοηθά τον αναγνώστη να προσέξει ιδιαίτερα τα βασικότερα σημεία του. Τα πολυμέσα καινοτομούν τώρα με τη χρήση του υπερκειμένου που ουσιαστικά τεμαχίζει το συνολικό κείμενο σε επιμέρους συνιστώσες που συνδέονται μεταξύ τους με συνδέσμους οι οποίοι ενεργοποιούνται μέσω συγκεκριμένων λέξεων ή φράσεων.



Το κείμενο εισάγεται με πληκτρολόγηση, με οπτική ανάγνωση χαρακτήρων έπειτα από σάρωση (OCR), ή με αναγνώριση ομιλίας.

Σε μια εφαρμογή πολυμέσων το κείμενο χρησιμοποιείται είτε ως κείμενο **περιβάλλοντος** είτε ως κείμενο **περιεχομένου**. Το κείμενο περιεχομένου παρέχει ουσιαστική πληροφόρηση στο χρήστη με την περιγραφή ή την παράθεση πληροφοριών. Το κείμενο περιβάλλοντος χρησιμοποιείται με πολλούς τρόπους όπως: τίτλοι για τον καθορισμό ενοτήτων, κουμπιά πλοήγησης, μενού επιλογών κ.α. Αξίζει να σημειωθεί ότι πρέπει να λαμβάνεται μέριμνα για ορθή χρήση του κειμένου στις πολυμεσικές εφαρμογές (σωστή επιλογή λέξεων, κατάλληλη μορφοποίηση, γραμματοσειρά κλπ).

Μορφές διαχείρισης κειμένου

- Μορφή **χαρακτήρων** έχουν όλα τα κείμενα που έχουν δημιουργηθεί με τη βοήθεια ενός επεξεργαστή κειμένου.
- Μορφή **εικόνας** ένα που έχει ψηφιοποιηθεί με τη χρήση του σαρωτή μπορεί να αποθηκευτεί ως εικόνα.
- Μορφή **φορητού εγγράφου** (pdf) αποτελεί ένα τρόπο για να διατηρηθούν όλα τα αυθεντικά χαρακτηριστικά ενός κειμένου.

Οι σύνδεσμοι είναι ένας τρόπος για να πάρουμε πρόσθετες πληροφορίες σε μια εφαρμογή πολυμέσων. Σύνδεσμος μπορεί να είναι μια λέξη ή μια φράση μέσα σ' ένα κείμενο, η οποία είναι υπογραμμισμένη ή έχει διαφορετικό χρώμα από τις υπόλοιπες. Για παράδειγμα, κάνοντας κλικ πάνω σε μια τέτοια λέξη ή φράση, μπορούμε να πάρουμε πρόσθετες πληροφορίες σχετικές μ' αυτή. Σύνδεσμοι επίσης, είναι και τα διάφορα κουμπιά που εμφανίζονται στην οθόνη, τα οποία (κάνοντας κλικ επάνω τους) μας επιτρέπουν να μεταφερθούμε σε επόμενες-προηγούμενες σελίδες της εφαρμογής, να ακούσουμε έναν ψηφιακό ήχο, να δούμε μια ταινία video κ.ά.

ΕΙΚΟΝΕΣ – ΓΡΑΦΙΚΑ

Η εικόνα είναι ένα στοιχείο που δε μπορεί να λείπει από καμιά σχεδόν εφαρμογή. Είναι πολύ δυνατή στο να μεταδώσει μηνύματα και αποτελεί ένα από τα καλύτερα εποπτικά μέσα στη διδασκαλία. Όλοι έχουμε ακούσει το κινεζικό ρητό "Μια εικόνα είναι καλύτερη από χίλιες λέξεις". Πράγματι, η ταυτόχρονη εμφάνιση κειμένου και εικόνων, κάνει μια εφαρμογή πολυμέσων πιο ελκυστική και πιο αποτελεσματική.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι, για να δημιουργήσουμε εμείς μια εικόνα. Τα διάφορα προγράμματα ζωγραφικής (όπως η Ζωγραφική των Windows) μας επιτρέπουν να σχεδιάσουμε (χρησιμοποιώντας κυρίως το ποντίκι) τις δικές μας εικόνες. Επίσης, αν διαθέτουμε ένα σαρωτή (scanner), μπορούμε να εισάγουμε μια τυπωμένη εικόνα στον υπολογιστή μας και στη συνέχεια να την επεξεργαστούμε (χρησιμοποιώντας κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας πχ. το Photoshop), να την αποθηκεύσουμε στο σκληρό δίσκο ή και να την εκτυπώσουμε στον εκτυπωτή μας. Τέλος, αν κατασκευάζουμε εμείς οι ίδιοι μια εφαρμογή πολυμέσων (χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα συγγραφής εφαρμογών πολυμέσων πχ. το Director), μπορούμε να ενσωματώσουμε την εικόνα στην εφαρμογή μας.

Στον υπολογιστή η εικόνα δεν είναι παρά ένα σύνολο από εικονοστοιχεία τα οποία δε φέρουν καμιά πληροφορία για τη δομή των εικονιζόμενων αντικειμένων σε αντίθεση με τα γραφικά όπου εκεί δε μιλάμε πια για ένα σύνολο από εικονοστοιχεία αλλά για ένα σύνολο από αντικείμενα. Ανάλογα με τον τρόπο κατασκευής τους οι εικόνες διακρίνονται σε ψηφιογραφικές και διανυσματικές.



Οι ψηφιογραφικές αποτελούνται από έναν πίνακα εικονοστοιχείων και τα χαρακτηριστικά τους είναι η ανάλυση (εικονοστοιχεία ανά ίντσα), το βάθος χρώματος (διαθέσιμα bit σε κάθε εικονοστοιχείο με πληροφορία για το χρώμα του), το μέγεθος (αποθηκευτικός χώρος που καταλαμβάνουν) και οι διαστάσεις τους. Τέτοιες εικόνες πετυχαίνουμε με τη χρήση έτοιμων εικόνων από συλλογές, με σάρωση, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, σύλληψη από βιντεοκάμερα ή από την οθόνη του υπολογιστή κλπ. Τύποι τέτοιων εικόνων είναι όσες έχουν επέκταση JPG, BMP, GIF, TIF κλπ. Οι διανυσματικές παράγονται με τη χρήση γεωμετρικών σχημάτων και χαρακτηριστικά τους είναι οι διαστάσεις τους, το μικρό τους μέγεθος και η αδυναμία να αποδώσουν εικόνες με φωτορεαλιστικό τρόπο. Τύποι τέτοιων αρχείων έχουν επεκτάσεις AI, DXF, CDR, EPS, WNF κλπ. Όπως και στο κείμενο έτσι και στην εικόνα χρειάζεται προσοχή στον αριθμό των χρωμάτων, και στο ποια θα επιλεγούν.

ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ (animation)

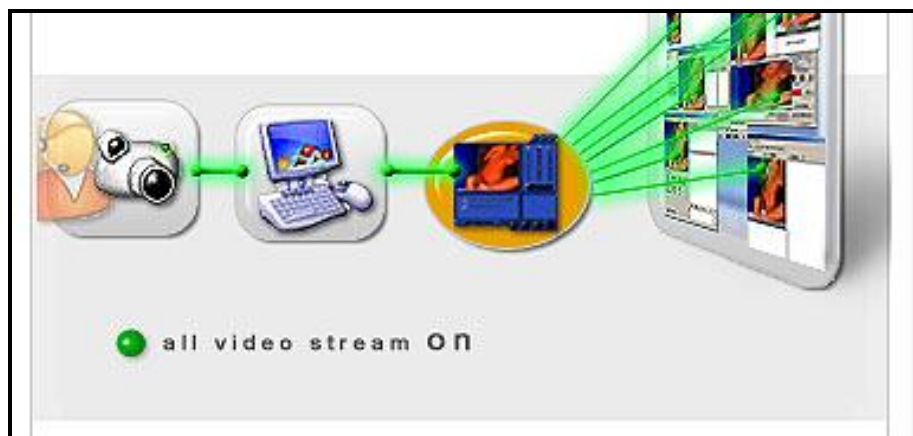
Πρόκειται για μια διαδοχή εικόνων που επιτελείται τόσο γρήγορα (20-30 καρέ το δευτερόλεπτο) ώστε να δίνει την αίσθηση της κίνησης. Υπάρχουν πολλά μοντέλα για τη δημιουργία κινουμένων εικόνων (animation). Ο χρήστης μπορεί να επέμβει στην κίνηση κάποιου αντικειμένου, να μετατρέψει τα γραφικά σε βίντεο, να επεξεργαστεί το φωτισμό ή τον τρόπο εμφάνισης των αντικειμένων.

Αρχές animation

1. **Συμπίεση και τέντωμα.** Είναι ο προσδιορισμός της ακαμψίας και της μάζας ενός αντικειμένου με στόχο τη διαστρέβλωση του σχήματος του κατά τη διάρκεια της κίνησης.
2. **Πρόβλεψη.** Η προετοιμασία της κίνησης.
3. **Σκηνική παρουσία.** Είναι ο καθορισμός των θέσεων των αντικειμένων και της κάμερας.
4. **Αποτέλεσμα.** Είναι το τελείωμα της κίνησης.
5. **Επικαλυπτόμενη κίνηση.** Ένα παράδειγμα τέτοιας κίνησης είναι: όταν πιάνεις μια μπάλα, τα μάτια σου ακολουθούν τη μπάλα, οι ώμοι τεντώνονται και τα χέρια στρέφονται να την πιάσουν.
6. **Αδράνεια** της μάζας. Είναι ο προσδιορισμός της επιτάχυνσης και της επιβράδυνσης ενός αντικειμένου.
7. **Καμπύλη τροχιά αντί της γραμμικής κίνησης.** Η ενσωμάτωση καμπύλων τροχιών προσδιορίζει περισσότερη αληθοφάνεια στις κινήσεις των αντικειμένων.
8. **Δευτερεύουσα κίνηση.** Η κίνηση των αντικειμένων ή των μερών αντικειμένων η οποία εξαρτάται από τη βασική κίνηση.
9. **Συγχρονισμός.** Αποτελεί τη βάση κάθε κίνησης. Με το σωστό συγχρονισμό δημιουργούνται πιο ρεαλιστικές κινήσεις.
10. **Υπερβολή.** Χρησιμοποιείται για να τραβήξει την προσοχή σε μια κίνηση.
11. **Ελκυστικότητα.** Η δημιουργία μιας κίνησης πρέπει να είναι ευχάριστη ώστε ο θεατής να την απολαμβάνει.

BINTEO

Το βίντεο αποτελεί πολύ σημαντικό παράγοντα στη δυναμική των πολυμέσων. Ο αριθμός των καρέ, ο ρυθμός προβολής τους (καρέ ανά δευτερόλεπτο), τα χρώματα και ο φωτισμός είναι κάποια από τα βασικά συστατικά ενός βίντεο. Το βίντεο που θα χρησιμοποιηθεί μπορεί είτε εξ αρχής να είναι σε ψηφιακή μορφή (πχ βίντεο που έχει ληφθεί με ψηφιακή βιντεοκάμερα) είτε σε αναλογική μορφή οπότε στην περίπτωση αυτή πρέπει να ψηφιοποιηθεί με την κατάλληλη διαδικασία (απαραίτητη κάρτα βίντεο). Λόγω του υπερβολικού μεγέθους των αρχείων βίντεο χρησιμοποιούνται αλγόριθμοι συμπίεσης των αρχείων αυτών, ώστε να καταλαμβάνουν μικρότερο χώρο. Γνωστοί αλγόριθμοι είναι οι MPEG, MJPEG, DVI. Μια νέα τεχνική συμπίεσης αρχείων ψηφιακού βίντεο είναι το DivX που μπορεί να συμπίεσει ένα αρχείο στο 10% του αρχικού μεγέθους του. Οι πλέον γνωστοί τύποι ψηφιακού βίντεο είναι οι MPEG, AVI, MOV. Το ψηφιακό βίντεο εξασφαλίζει πολύ καλή ποιότητα στην αντιγραφή, δυνατότητα πλοήγησης σε οποιοδήποτε σημείο της ταινίας, είναι επεξεργάσιμο και μεταδίδεται μέσω του Διαδικτύου (streaming video).



ΗΧΟΣ

Σε μια πολυμεσική εφαρμογή ο ήχος μπορεί να περιλαμβάνεται με τη μορφή μουσικής, ομιλίας ή ηχητικών εφέ. Το πόσο αποτελεσματική θα είναι η συμβολή του στους στόχους της εφαρμογής εξαρτάται από την ποιότητα του ήχου, τη χρονική του διάρκεια, το συνταίριασμά του με τα άλλα μέσα που συνυπάρχουν μαζί του και την σωστή υποστήριξη του θέματος της εφαρμογής. Η παρουσία ηχητικού υλικού προϋποθέτει την ύπαρξη κάρτας ήχου στον υπολογιστή. Στις υποδοχές της συνδέονται συσκευές αναπαραγωγής ήχου ή όργανα μουσικής που επικοινωνούν με τον υπολογιστή με τη βοήθεια ενός συγκεκριμένου προτύπου (MIDI). Η αποθήκευση ηχητικού υλικού σημαίνει πρώτα ψηφιοποίησή του. Αυτή γίνεται αυτόματα με τη χρήση ενός μετατροπέα που διαθέτει η κάρτα ήχου. Τα γνωστότερα και πλέον δημοφιλή αρχεία ήχου έχουν επεκτάσεις WAV, MIDI. Η χρήση του ψηφιοποιημένου ήχου δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας του, μεταφοράς και αντιγραφής του διατηρώντας το επίπεδο ποιότητας του ήχου, μετάβαση σε οποιοδήποτε σημείο του αρχείου θέλουμε. Για τον περιορισμό του απαιτούμενου χώρου αποθήκευσης έχουν αναπτυχθεί και για την περίπτωση του ήχου τεχνικές συμπίεσης. Το δημοφιλέστερο πρότυπο συμπίεσης είναι σίγουρα το MP3 το οποίο συνδυάζει καλή ποιότητα ήχου και εύκολη μεταφορά των ηχητικών αρχείων. Βέβαια από τη στιγμή που ένα αρχείο ήχου θα μετατραπεί σε MP3 δεν θα είναι δυνατή η αναπαραγωγή του με οποιονδήποτε media player.

Από τη στιγμή που θα δημιουργηθούν και θα επεξεργαστούν τα αντικείμενα (κείμενο, εικόνα, ήχος, βίντεο) που θα ενσωματωθούν στην εφαρμογή, σειρά έχουν τα λογισμικά ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών

Κεφάλαιο 1

Εφαρμογές Πολυμέσων

1.1. Εκπαίδευση

Οι εφαρμογές σήμερα στην εκπαίδευση με τη χρήση των πολυμέσων, έχουν επιφέρει μία επανάσταση, αλλά ταυτόχρονα έχουν δημιουργήσει κι ένα σύνολο αντιθέσεων και προβληματισμών, όσον αφορά τον τρόπο και το ποσοστό συμμετοχής της τεχνολογίας στις εκπαιδευτικές διαδικασίες. Γεγονός είναι πάντως ότι όλο και περισσότερο οι μαθητές, από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση μέχρι και το πανεπιστήμιο μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τους υπολογιστές, εξοικειώνονται με την παρουσία τους και με την ιδέα του συμπληρωματικού ρόλου που παίζουν στην διάρκεια της εκπαίδευσής τους. Οι εφαρμογές πολυμέσων εκπαιδευτικού περιεχομένου, συνδυάζοντας ένα πλούσιο υλικό από κείμενα, εικόνες, ήχους και άλλης μορφής δεδομένα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αποδοτικό και εποικοδομητικό τρόπο σε πολλές περιπτώσεις εκπαιδευτικών διαδικασιών. Εκπαιδευτικές εφαρμογές πολυμέσων συναντώνται κύρια σε περιβάλλοντα ομαδικής επιμόρφωσης (corporate training), εκμάθησης από απόσταση (distance learning) και σε διαδικασίες διδασκαλίας με τη βοήθεια του υπολογιστή (computer aided training). Η παρέμβαση των εφαρμογών πολυμέσων σε εκπαιδευτικά προγράμματα έχει να επιδείξει τρομερή δυναμική.

Σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, η χρήση των υπολογιστών οι οποίοι "τρέχουν" εφαρμογές πολυμέσων για εκπαιδευτικούς λόγους, είναι μία όλο και συχνότερη τακτική. Ο ρόλος που έρχονται να παίζουν σωστά σχεδιασμένες εφαρμογές πολυμέσων είναι διπλός. Βοηθούν τόσο τον εκπαιδευόμενο στην διαδικασία κατανόησης του περιεχομένου των διδακτικών ενοτήτων και εμπέδωση των εννοιών, όσο και τον διδάσκοντα στην προσπάθειά του να καταστήσει περισσότερο σαφές, αναλυτικό και πλήρες το διδακτικό αντικείμενο. Η δυναμική παρουσία των εφαρμογών πολυμέσων στις εκπαιδευτικές διαδικασίες σχετίζεται άμεσα με τα αποτελέσματα μακροχρόνιων ερευνών ψυχολόγων, παιδαγωγών και άλλων επιστημόνων που κατέληξαν ότι η συνδυασμένη οπτική και ακουστική παρουσίαση κάποιου θέματος παραμένει κατά 50% στην ανθρώπινη μνήμη, ενώ αντίθετα από τα ακούσματα ο ανθρώπινος εγκέφαλος δεν κρατά παρά ένα 20% περίπου και από τα αναγνώσματα ένα μόλις 10%. Ο συνδυασμός λοιπόν οπτικοακουστικών δεδομένων σε εκπαιδευτικές διαδικασίες, αποδεικνύεται επιστημονικά, ότι αφήνει περισσότερα αποθέματα γνώσης στους εκπαιδευόμενους. Με την βοήθεια της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των εφαρμογών πολυμέσων αντιμετωπίζονται πλέον ειδικές κατηγορίες εκπαιδευόμενων, που στην περίπτωση τους οι εκπαιδευτικές διαδικασίες με τον παραδοσιακό τρόπο θα ήταν από πολύ δύσκολες έως αδύνατες.

Στις ανεπτυγμένες τεχνολογικά χώρες του εξωτερικού, απομονωμένοι γεωγραφικά μαθητές, μπορούν να παρακολουθούν μαθήματα σπίτι τους με την βοήθεια ενός δικτύου ευρείας περιοχής (Wide Area Network, WAN) στο οποίο είναι συνδεδεμένοι, και μέσω του προσωπικού τους υπολογιστή να "τρέχουν" εφαρμογές

τύπου Hypermedia και να παίρνουν τις γνώσεις που παίρνουν και οι συμμαθητές τους που παρακολουθούν τα μαθήματα από κοντά. Ανάλογες είναι βέβαια και οι περιπτώσεις εφαρμογών πάνω σε θέματα γενικότερης επιμόρφωσης και ιδιαίτερα εξειδίκευσης εργαζόμενων, που λόγω έλλειψης χρόνου δεν μπορούν να παρακολουθούν μαθήματα, ιδιαίτερα των υψηλότερων εκπαιδευτικών βαθμίδων στα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Για μία άλλη ακόμα κατηγορία, των ατόμων με ειδικές ανάγκες, η χρήση εφαρμογών βασισμένων στον υπολογιστή έρχεται να αντιμετωπίσει τα φυσικά μειονεκτήματα των ατόμων αυτών, αφού μέσα από τη συνδυασμένη παρουσίαση εικόνων, video, κειμένων, ήχου και όλων των άλλων τύπων δεδομένων, είναι ευκολότερο για κάποιον με προβλήματα στην ακοή ή στην όραση να μπορέσει να συλλάβει τα μηνύματα και το περιεχόμενο των όσων παρουσιάζονται.

1.2. Παιδικό Software

Στα παιδιά ειδικά αφιερώνεται ένα μεγάλο μέρος των cd-roms που κυκλοφορούν στην αγορά, αφού η μάθηση γι' αυτά μέσω υπολογιστή γίνεται διασκέδαση, ψυχαγωγία, απ' τη στιγμή που βλέπουν τον υπολογιστή σαν παιχνίδι. Έτσι συνδυάζοντας παιχνίδι και μάθηση δεν βαριούνται και απορροφούν πιο εύκολα τις γνώσεις που τους δίνονται. Παρακάτω θα δώσουμε μια σύντομη περιγραφή μερικών πολυμεσικών εφαρμογών που απευθύνονται σε παιδιά.

1.3. Πολυμεσικές εφαρμογές

Στο πεδίο της εκπαίδευσης πολλές φορές οι πολυμεσικές εφαρμογές χρησιμοποιούνται ως διδακτικά συστήματα (για παράδειγμα η προσπάθεια της English Quest ή της Roseta Stone για την εκμάθηση ξένων γλωσσών). Άλλες πάλι φορές οι πολυμεσικές εφαρμογές μπορεί να αναφέρονται σε πολύ μικρά παιδιά. Πολυμεσικής φύσης μπορούν πια να είναι οι εγκυκλοπαίδειες (Encarta, Grolier κλπ).

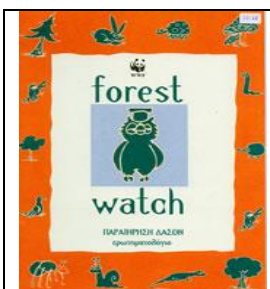
Αυτές παρέχουν από τη μια ένα ευρητήριο για τους όρους κάνοντας την αναζήτηση πολύ εύκολη ενώ επιπλέον από την άλλη μπορούν οι ίδιοι οι χρήστες να προσθέτουν λέξεις για να διευκολύνουν την αναζήτησή τους.





Μπορούν να αναφερθούν και τα λεξικά που βασίζονται σε πολυμέσα. Πολύ καλά παραδείγματα είναι τα λεξικά Oxford και Longman που συνδυάζουν την κλασική όψη ενός λεξικού ενισχυμένη από την παρουσία συχνά ήχου και εικόνας.



Άλλα παραδείγματα πολυμεσικών εφαρμογών είναι:

	<p>Κεντρικό θέμα του υλικού είναι μια μελέτη στο πεδίο με θέμα το δάσος. Απευθύνεται σε μαθητές των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού και του Γυμνάσιου. Περιλαμβάνει το “Ερωτηματολόγιο” με τη βοήθεια του οποίου οι μαθητές συγκεντρώνουν πληροφορίες για το δάσος και το “Εγχειρίδιο” για τους εκπαιδευτικούς που παρέχει θεωρητικές γνώσεις και πρακτικές συμβουλές για την οργάνωση της έρευνας.</p>
--	---

	<p>Το εκπαιδευτικό πακέτο αποτελεί μέρος του ευρύτερου εκπαιδευτικού προγράμματος, που πραγματοποιεί το Δίκτυο Μεσόγειος SOS : «Εξοικονόμηση νερού. Κεντρικός του στόχος είναι να στηρίζει τις σχολικές μονάδες στον τομέα της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης προάγοντας την ενημέρωση, την ευαισθητοποίηση και την ενεργοποίηση μαθητών κι εκπαιδευτικών στην ανάπτυξη δράσης.</p>
---	--

	<p>Το θεωρητικό πλαίσιο της αιολικής ενέργειας και των ανεμογεννητριών παρουσιάζεται με βάση έναν κεντρικό ήρωα, τον Ανεμούλη, ο οποίος καθοδηγεί τα παιδιά ώστε να κατανοήσουν την εναλλακτική αυτή μορφή ενέργειας. Περιλαμβάνονται ακόμα εκπαιδευτικές δραστηριότητες, τις οποίες υλοποιούν οι μαθητές σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς.</p>
---	---

Κεφάλαιο 2

Φάσεις εργασίας για την ανάπτυξη μιας εφαρμογής πολυμέσων

2.1 Εισαγωγή

Μια εφαρμογή πολυμέσων δεν είναι κάτι που παράγεται από έναν άνθρωπο με έναν απλό τρόπο μέσα σ' ένα πρωινό. Η ανάπτυξη της εφαρμογής γίνεται από ομάδα ειδικών, μέσα από μια σύνθετη διαδικασία αλληλοσυσχετιζόμενων φάσεων εργασίας και σε διάρκεια χρόνου. Το κεφάλαιο αυτό αναφέρεται στην πορεία εργασιών που ακολουθεί μια τέτοια ομάδα ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων.

Οι πληροφορίες που παρουσιάζονται οργανώνονται γύρω από τρεις βασικούς άξονες:

- τις **φάσεις εργασίας**
- την **ομάδα παραγωγής** και
- τα **απαραίτητα εργαλεία**

➤ Φάσεις εργασίας

Η παραγωγή μιας εφαρμογής πολυμέσων οργανώνεται σε διάφορες φάσεις εργασίας, οι οποίες σχετίζονται μεταξύ τους με τρόπο ώστε οι πληροφορίες που καταγράφονται και το έργο που ολοκληρώνεται σε καθεμιά από αυτές, να αποτελούν στοιχεία εισόδου απαραίτητα για την ολοκλήρωση της επόμενης.

Οι φάσεις εργασίες είναι τέσσερις:

- ανάλυση
- σχεδίαση
- παραγωγή
- αξιολόγηση

2.2 Ανάλυση

Εδώ χρειάζεται να ξεκαθαριστεί η βασική ιδέα της εφαρμογής και να συγκεντρωθούν εκείνες οι πληροφορίες που θα καθορίσουν την περαιτέρω πορεία σχετικά με τον αν υπάρχουν οι δυνατότητες να υλοποιηθεί η εφαρμογή, τι αρχεία απαιτούνται και τι υπάρχει διαθέσιμο. Να αποσαφηνιστεί η ομάδα των χρηστών

στους οποίους απευθύνεται, να ελεγχθεί κατά πόσο με βάση το τι είναι επιθυμητό και τι είναι διαθέσιμο μπορεί να υλοποιηθεί η συγκεκριμένη εφαρμογή, να γίνει η κατανομή των εργασιών, να αποφασιστούν τα διάφορα στάδια υλοποίησης του έργου, να συνταχθεί η ομάδα εργασίας που θα αποτελείται από τον υπεύθυνο της ομάδας αυτής, το συγγραφέα του σεναρίου, το σχεδιαστή του περιβάλλοντος της διεπαφής, τους ειδικούς για τον ήχο, την εικόνα, τα γραφικά, την κινούμενη εικόνα, το βίντεο, να επιλεγούν εκείνοι από τους διαθέσιμους πόρους που θα συντελέσουν στην υλοποίηση, και να γίνει η κοστολόγηση του έργου.

Πιο αναλυτικά:

Καταγραφή αρχικών ιδεών

Πριν ξεκινήσει η παραγωγή μιας πολυμεσικής εφαρμογής θα πρέπει να απαντηθούν μια σειρά ερωτημάτων.

Ποιος χρειάζεται αυτό το έργο; Ποιος είναι ο στόχος; Αξίζει να υλοποιηθεί; Έχουμε τις δυνατότητες να το υλοποιήσουμε; Πως θα οργανώσουμε το έργο; Ποιες είναι οι απαιτήσεις των χρηστών; Πόσο χρόνο έχουμε στην διάθεσή μας; Πόσα χρήματα σκοπεύουμε να διαθέσουμε; Τι πολυμεσικά στοιχεία απαιτούνται; Τι υπολογιστικά συστήματα είναι διαθέσιμα; Τι λογισμικό είναι διαθέσιμο; Πως θα γίνει η διανομή του τελικού προϊόντος; Όλα αυτά θα αναφερθούν στη συνέχεια.

Απαιτήσεις χρηστών

Κάθε εφαρμογή πολυμέσων απευθύνεται σε κάποια συγκεκριμένη ομάδα χρηστών. Η μεθοδολογία που θα ακολουθηθεί καθώς και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη του έργου αποφασίζονται με βάση τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτών των χρηστών (π.χ. ηλικία, μορφωτικό επίπεδο κτλ). Η εφαρμογή της εργασίας έχει σχεδιαστεί για να είναι προσιτή ακόμα και στους πιο άπειρους χρήστες, όπως τα μικρά παιδιά και τους μεγαλύτερους που δεν είχαν τη δυνατότητα να γνωρίσουν τους Η/Υ σε βάθος.

Εφικτότητα

Σε αυτό το στάδιο μπορούμε να δουλέψουμε ένα πρωτότυπο στο χαρτί. Πάνω στο πρωτότυπο καταγράφουμε και τις παρατηρήσεις μας για το πώς θα υλοποιηθεί. Στη συνέχεια ελέγχουμε το πρωτότυπο σε σχέση με διάφορες παραμέτρους όπως:

- Τεχνολογία
- Κόστος
- Περιβάλλον διεπαφής.

Πλάνο εργασιών

Οι εργασίες κατανέμονται χρονικά σε όλο το έργο και μπορεί κάποιος να τις

διαχειριστεί ανεξάρτητα. Μερικές από αυτές πρέπει να ολοκληρωθούν πριν κάποιες άλλες εργασίες ξεκινήσουν. Όπως και παρακάτω στον χρονοπρογραμματισμό, υπάρχει μια προθεσμία για την ολοκλήρωση του έργου.

Διαθέσιμοι πόροι (λογισμικό, υλικό)

Η επιλογή του λογισμικού (προγράμματα) και υλικού που θα χρησιμοποιήσουμε εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως τον τύπο της εφαρμογής, τον προϋπολογισμό, το χρονοδιάγραμμα, τον υπάρχοντα εξοπλισμό, τις δυνατότητες της πλατφόρμας του τελικού χρήστη κλπ. Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν θα αναλυθούν στο επόμενο κεφάλαιο, εργαλεία.

Κοστολόγηση

Η κοστολόγηση μίας εφαρμογής πολυμέσων διαφέρει πάρα πολύ σε σχέση με την κοστολόγηση προϊόντων άλλων κλάδων καθώς κάθε νέο έργο είναι πολύ διαφορετικό από τα προηγούμενα και απαιτεί την εφαρμογή διαφορετικών εργαλείων και λύσεων. Στην συγκεκριμένη εφαρμογή δεν μπορούμε να μιλήσουμε για τέτοιου είδους έξοδα μιας και ολοκληρώθηκε στα πλαίσια εκπόνησης πτυχιακής.

Με δύο λόγια, στη φάση της ανάλυσης η ομάδα παραγωγής πρέπει να συλλέξει και να οργανώσει πληροφορίες για τους τελικούς χρήστες ώστε να κατανοήσει απόλυτα τις ανάγκες τους και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να τις εξυπηρετήσει καλύτερα στα πλαίσια της εφαρμογής που θα αναπτυχθεί.

2.3 Σχεδίαση

Στη φάση της σχεδίασης παίρνονται αποφάσεις για τα χαρακτηριστικά της εφαρμογής, με βάση τις πληροφορίες που καταγράφηκαν στην ανάλυση. Πχ. αποφασίζεται η δομή της εφαρμογής, το περιεχόμενό της, η διδακτική προσέγγιση που θα ακολουθηθεί, η τεχνολογία που θα χρησιμοποιηθεί κ.α. Όλες αυτές οι αποφάσεις συνιστούν το *Έγγραφο Προδιαγραφών Έργου (ΕΠΕ)* που αποτελεί τον <<χάρτη>> πάνω στον οποίο θα στηριχθεί η επόμενη φάση της παραγωγής.

Οι πληροφορίες που έχουν συλλεχθεί στη φάση της ανάλυσης πρέπει να δίνουν μια ξεκάθαρη εικόνα για το τι πρέπει να είναι και το πώς να λειτουργεί η εφαρμογή. Έχοντας αυτές τις πληροφορίες κατά νου η ομάδα παραγωγής προχωρά στη σχεδίαση της εφαρμογής, δηλ. στο να καθορίσει (σε λεπτομέρεια πλέον) στοιχεία όπως:

- τη δομή και τη μορφή που θα έχει η εφαρμογή (δηλ. από ποιους χώρους πληροφορίας θα αποτελείται και πώς θα επικοινωνούν μεταξύ τους.)
- την οργάνωση του περιεχομένου από διδακτική άποψη (πχ ποια διδακτική προσέγγιση θα ήταν καλύτερο να ακολουθηθεί.)

- τη μορφή της διεπιφάνειας χρήστη και των διαδράσεων που θα υλοποιηθούν (πχ. Να παραχθούν εικόνες των τελικών οθονών.)
- την πλατφόρμα παράδοσης (πχ. CD-ROM ή Web-based)
- τα εργαλεία ανάπτυξης που θα χρησιμοποιηθούν (πχ. ποιο εργαλείο συγγραφής ή γλώσσα προγραμματισμού.)
- το πώς θα χρησιμοποιηθούν τα ποικίλα διαθέσιμα μέσα (κείμενα, εικόνα, ήχος, video, animation.)
- τα ποια θα είναι η πορεία παραγωγής, (πχ. αν θα δημιουργηθεί μια δοκιμαστική-demo-έκδοση του προϊόντος που θα αξιολογηθεί πριν παραχθεί η τελική, πόσο χρόνο θα διαρκέσουν οι δοκιμές Beta, κλπ.)

Στη φάση της σχεδίασης η εφαρμογή θα πρέπει να αρχίσει να παίρνει μορφή μέσα από την ολοκλήρωση μικρών βημάτων που το καθένα συνεισφέρει σε κάποιο ποσοστό στο να αρχίσει η ομάδα να <<βλέπει>> πλέον αυτό που μέχρι τότε υπήρχε ως ιδέα μόνο στη φαντασία της. Δηλαδή αναλυτικά:

Δομή

Μία εφαρμογή πολυμέσων είναι κάτι περισσότερο από μία απλή τοποθέτηση πολυμεσικών στοιχείων. Η σύνθεση αυτών με σωστό τρόπο είναι αυτή που οδηγεί στην εκπλήρωση των στόχων καθώς και στην αποδοχή της εφαρμογής από τους τελικούς χρήστες.

Χρονοπρογραμματισμός

Αφού έχουν αποφασιστεί οι φάσεις και οι εργασίες οι οποίες απαιτούνται να γίνουν, θα πρέπει να τοποθετηθούν σε μία χρονική αλληλουχία. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να προηγηθεί η εκτίμηση του συνολικού χρόνου κάθε εργασίας και στη συνέχεια να κατανεμηθεί ο χρόνος αυτός στα άτομα της ομάδας τα οποία θα δουλέψουν στο έργο. Δημιουργείται για αυτό το λόγο το πλάνο έργου (project plan).

Χάρτης πλοήγησης

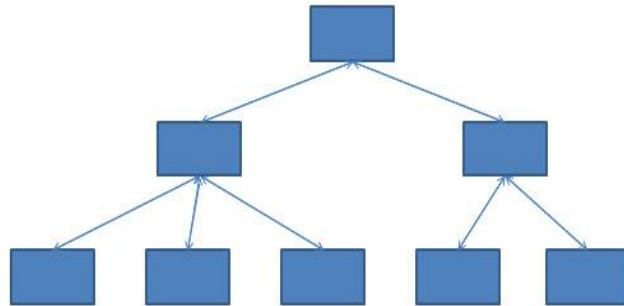
Η χαρτογράφηση της δομής της εφαρμογής είναι μία εργασία που θα πρέπει να ξεκινήσει από τα πρώτα στάδια σχεδιασμού.

Οι χάρτες πλοήγησης:

- δείχνουν τις συνδέσεις ανάμεσα στις διαφορετικές οθόνες της εφαρμογής,
- βοηθούν στην οργάνωση του περιεχομένου και στην αλληλεπίδραση με τον χρήστη

Ένα μη καλά οργανωμένο σύστημα πλοήγησης κάνει τους χρήστες να νιώθουν χαμένοι και πολλές φορές δεν ξαναχρησιμοποιούν το συγκεκριμένο προϊόν. Αυτοί οι χάρτες πλοήγησης λέγονται και διαγράμματα ροής, στην ουσία δείχνουν πως μπορεί να μετακινηθεί κανείς από ένα σημείο σε ένα άλλο μέσα στην εφαρμογή. Υπάρχουν 3 τύποι: το Ιεραρχικό λογικό, το Γραμμικό λογικό και το Σύνθετο λογικό. Το διάγραμμα ροής που χρησιμοποιείται στην εργασία ανήκει στον τύπο Σύνθετο Λογικό. Παραδείγματα διαγραμμάτων ροής:

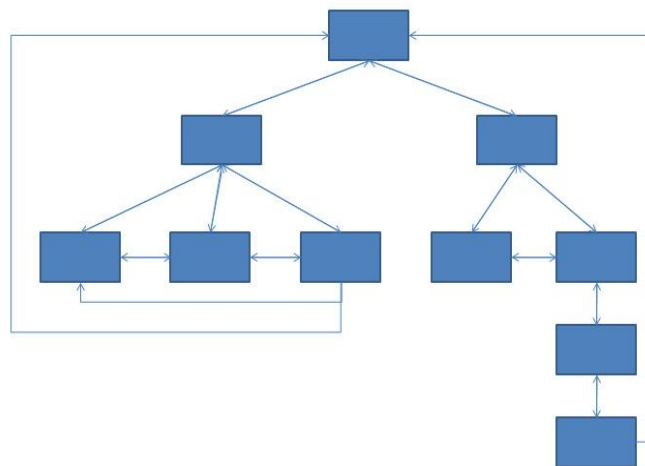
Ιεραρχικό Λογικό Διάγραμμα Ροής:



Γραμμικό Λογικό Διάγραμμα Ροής:



Σύνθετο Λογικό Διάγραμμα Ροής



Σχεδιασμός Περιβάλλοντος Διεπαφής στο χαρτί

Ο σχεδιασμός του UI (User Interface) βασίζεται στους χάρτες πλοήγησης και στο σενάριο που έχει γράψει ο συγγραφέας της εφαρμογής και οργανώνεται ακολουθιακά οθόνη προς οθόνη.

2.4 Παραγωγή

Στη φάση της παραγωγής δημιουργείται η εφαρμογή, με βάση τις αποφάσεις που πάρθηκαν κατά τη σχεδίαση. Δημιουργούνται τα στοιχεία πολυμέσων που είναι απαραίτητα (κείμενα, γραφικά, videon κλπ.), αναπτύσσεται ο κώδικας της εφαρμογής με ένα κατάλληλο εργαλείο συγγραφής ή γλώσσα προγραμματισμού και γίνονται οι απαραίτητες δοκιμές ώστε να εξασφαλιστεί η σωστή λειτουργία της.

Οι εργασίες που έγιναν στη φάση της σχεδίασης επιτρέπουν στην ομάδα να προχωρήσει στην παραγωγή της εφαρμογής. Ουσιαστικά εκείνο που γίνεται στη φάση αυτή είναι να υλοποιηθούν οι αποφάσεις που πάρθηκαν στη φάση της σχεδίασης.

Οι τρεις βασικές εργασίες που γίνονται στη φάση της παραγωγής:

1. αναπτύσσεται ο σκελετός της εφαρμογής με βάση τις επιλογές που καταγράφηκαν κατά τη σχεδίαση
2. παράγονται τα στοιχεία πολυμέσων που αποτελούν το περιεχόμενο της εφαρμογής και ενσωματώνονται σταδιακά στο σκελετό
3. ελέγχεται συνεχώς η λειτουργικότητα της εφαρμογής. Οι έλεγχοι αυτοί γίνονται σε επίπεδα (τεχνικό, λειτουργικό, παιδαγωγικό, αισθητικό).

Ανεξάρτητα από το είδος της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται για να ολοκληρώσεις την εφαρμογή περνάς από τις τρεις αυτές φάσεις:

- ❖ Προ-παραγωγή. Αποτελεί συνέχεια της σχεδίασης και κυρίως πραγματοποιεί το πέρασμα από το <<χαρτί>> στον υπολογιστή. Βασικό στοιχείο εδώ είναι η ανάπτυξη του πρωτότυπου, δηλ. ενός σκελετού που δεν περιέχει ακόμη περιεχόμενο αλλά υλοποιεί τις σχεδιαστικές αποφάσεις, (πχ. περιέχει τις οθόνες που σχεδιάστηκαν από τους γραφίστες στο χαρτί, ακολουθεί τη δομή σύμφωνα με την οποία αποφασίστηκε να οργανωθεί η εφαρμογή κλπ.). στόχος του πρωτότυπου είναι να επιτρέψει να δοκιμαστούν και να ελεγχθούν στην πράξη οι σχεδιαστικές αποφάσεις, ώστε να βεβαιωθεί η ορθότητα τους και η συμμόρφωσή τους στα παραδεκτά επίπεδα σχεδίασης, πριν προχωρήσει η ομάδα στην ολοκληρωμένη παραγωγή της εφαρμογής.

- ❖ **Κύρια παραγωγή.** Αποτελεί την βασική δραστηριότητα στη φάση αυτή και περιλαμβάνει:
 - την δημιουργία των στοιχείων πολυμέσων που θα περιλαμβάνει η εφαρμογή (κείμενα, γραφικά, videon κλπ.),
 - την συγγραφή της εφαρμογής, δηλ. την ανάπτυξη του κώδικα της τελικής εφαρμογής και την ενσωμάτωση σε αυτών όλων των απαραίτητων στοιχείων (πληροφοριακό υλικό, διαδράσεις, κλπ.), και
 - συνεχείς ελέγχους της εφαρμογής καθώς ολοκληρώνεται ώστε να είναι βέβαιο ότι προχωρά σύμφωνα με την αρχική σχεδίαση.

- ❖ **Μετα-παραγωγή.** Περιλαμβάνει κάθε ενέργεια που γίνεται μετά την παραγωγή και πριν την παράδοση του προϊόντος στον τελικό πελάτη ή χρήστη. Πραγματοποιούνται εργασίες εκσφαλμάτωσης του κώδικα της εφαρμογής, οι βήτα-δοκιμές της λειτουργίας της, η συμπλήρωση πιθανών μικρο-παραλείψεων, η παραγωγή υποστηρικτικού υλικού (πχ. οδηγίες χρήσης) και ότι άλλο συνεισφέρει στην πιο ολοκληρωμένη παρουσίαση της εφαρμογής.

Εφόσον ολοκληρωθεί η φάση της μετα-παραγωγής, η εφαρμογή θεωρείται ολοκληρωμένη και παραδίδεται στον πελάτη προς εγκατάσταση και χρήση.

2.5 Αξιολόγηση

Στη φάση της αξιολόγησης θα πρέπει να διαπιστωθεί το κατά πόσο η χρήση της εφαρμογής ικανοποιεί τους στόχους και καλύπτει τις ανάγκες που τέθηκαν ήδη από τη φάση της ανάλυσης. Εδώ υλοποιούνται ενέργειες ώστε:

- να συλλεχθούν ποσοτικά και ποιοτικά στοιχεία που προκύπτουν από την χρήση της εφαρμογής και βοηθούν στην εκτίμηση της αποτελεσματικότητας και αποδοτικότητάς της και
- να χρησιμοποιηθούν αυτά τα στοιχεία για να διατυπωθούν συμπεράσματα που να υποστηρίζουν καλύτερες σχεδιαστικές αποφάσεις (είτε για την ίδια την εφαρμογή είτε μελλοντικά για άλλες παρόμοιες περιπτώσεις σχεδίασης).

Είναι γενικά παραδεκτό ότι η διαδικασία της αξιολόγησης αποτελεί μια σύνθετη και απαιτητική στην εφαρμογή της φάση εργασίας σε κάθε επιμορφωτικό πρόγραμμα. Ως αξιολόγηση νοείται η διαδικασία συλλογής δεδομένων με στόχο τη διαμόρφωση εμπειριστατωμένης κριτικής άποψης για το αντικείμενο αξιολόγησης.

Υπάρχουν διάφορες μορφές αξιολόγησης (ανάλογα με το ρόλο που παίζουν στην όλη πορεία παραγωγής) και διάφορες μεθοδολογίες για την πραγματοποίηση μιας αξιολόγησης.

Ανάλογα με το ρόλο της αξιολόγησης στην πορεία της ανάπτυξης διακρίνουμε τις εξής δύο βασικές κατηγορίες:

- **διαμορφωτική** αξιολόγηση. Γίνεται νωρίς (κατά τη σχεδίαση ή προ-παραγωγή), από ομάδα ειδικών ή επιλεγμένους χρήστες, συμβάλλει στην καλύτερη διαμόρφωση του προϊόντος π.χ έλεγχος διεπαφής χρήστη
- **συνολική ή αθροιστική** αξιολόγηση. Γίνεται μετά την ολοκλήρωση της εφαρμογής, από τους τελικούς χρήστες, ολική αξιολόγηση της εφαρμογής

Ανάλογα με το είδος των στοιχείων στα οποία εστιάζει μια μεθοδολογία αξιολόγησης διακρίνουμε:

- **ποσοτική** αξιολόγηση. Βαθμονομημένα ερωτηματολόγια, ποσοτικοποίηση ικανοποίησης από την εφαρμογή, συγκριτικές αξιολογήσεις με/χωρίς τη χρήση της εφαρμογής.
- **ποιοτική** αξιολόγηση. Ημιδομημένες συνεντεύξεις, συγκέντρωση αποτελεσμάτων.

➤ Ομάδα παραγωγής

Στην ανάπτυξη μιας εφαρμογής πολυμέσων εμπλέκονται επαγγελματίες διαφόρων ειδικοτήτων των οποίων η συνδυασμένη δράση παράγει το τελικό προϊόν. Έτσι η επιτυχία στην έκβαση του έργου (την ανάπτυξη της εφαρμογής) εξαρτάται όχι μόνο από τις γνώσεις και τις ικανότητες των ατόμων αλλά πολύ περισσότερο από την ικανότητά τους να λειτουργούν ως συνεργάτες μέσα στην ομάδα παραγωγής.

➤ Εργαλεία

Σε κάθε φάση εργασίας η ομάδα θα πρέπει να διαθέτει και να γνωρίζει πώς να χρησιμοποιεί αποδοτικά τα ποικίλα εργαλεία που είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωσή της.

Σε γενικές γραμμές τα εργαλεία αυτά είναι:

- Στην ανάλυση: τεχνικές καταγραφής δεδομένων, όπως ερωτηματολόγια, συνεντεύξεις, παρατηρήσεις
- Στη σχεδίαση: τεχνικές καθορισμού χαρακτηριστικών της εφαρμογής, απεικόνιση ιδεών. Επίσης γνώσεις χρήσης των μέσων
- Στη παραγωγή: εργαλεία λογισμικού για την ψηφιοποίηση, παραγωγή και επεξεργασία στοιχείων πολυμέσων, εργαλεία συγγραφής & γλώσσες προγραμματισμού εφαρμογών πολυμέσων, εργαλεία εκσφαλμάτωσης & τεχνικές δοκιμών του τελικού προϊόντος.
- Στην αξιολόγηση: ποικίλες μεθοδολογίες αποτίμησης και αξιολόγησης της χρήσης της εφαρμογής π.χ τόσο ποιοτικού όσο και ποσοτικού τύπου, διαμορφωτικές και αθροιστικές στη λειτουργία τους και ακόμη

μεθοδολογίες αξιολόγησης της διεπαφής χρήστη και της γενικότερης οργάνωσης της διδακτικής διάδρασης.

2.6 Διανομή

Η ολοκληρωμένη εφαρμογή εγγράφεται σε κάποιο αποθηκευτικό μέσο. Προφανώς για ευνόητους λόγους κρατούνται αντίγραφα ασφαλείας. Πρέπει να εξασφαλιστούν στο βήμα αυτό τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών (κλειδώμα, κρυπτογράφηση) ώστε να αποτραπεί η αντιγραφή της εφαρμογής. Γράφεται το εγχειρίδιο του χρήστη που περιλαμβάνει οδηγίες σχετικές με την εγκατάσταση του προϊόντος όπως και βοήθεια για όλα τα πιθανά προβλήματα που θα αντιμετωπίσει ο χρήστης κατά την εκτέλεση της εφαρμογής. Τελευταία ενέργεια στην πορεία αυτή είναι η συσκευασία του προϊόντος. Για την περίπτωση που αυτό έχει εγγραφεί σε έναν οπτικό δίσκο επίκειται η αναπαραγωγή του. Για την περίπτωση που θα διατίθεται μέσω του Διαδικτύου απλά απαιτείται ένας αποθηκευτικός χώρος και να εγκατασταθεί στον server. Αναλυτικά σε κάθε βήμα.

Διαχείριση Αρχείων Διανομής

Όταν η εφαρμογή πολυμέσων ολοκληρωθεί, το επόμενο στάδιο είναι να αποθηκευτεί στο μέσο διανομής (π.χ. CD-ROM), μαζί με τα απαραίτητα αρχεία και προγράμματα για την αναπαραγωγή της εφαρμογής. Έτσι όταν θα δημιουργηθεί ο projector από το director, τελική κατά κάποιο τρόπο εφαρμογή της εργασίας, θα πρέπει μέσα στο CD-ROM να υπάρχει και το βίντεο που έχει γίνει link στην εφαρμογή καθώς και ο φάκελος Xtras του director για την καλή λειτουργία της εφαρμογής.

Διατήρηση Αρχείων Ασφαλείας

Για την αποφυγή ανεπιθύμητων καταστάσεων ή προβλημάτων (π.χ. καταστροφή του σκληρού δίσκου) απαιτείται η διατήρηση αντιγράφων ασφαλείας για όλα τα αρχεία.

Προστασία εφαρμογής

Για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων (copyright), ακολουθούνται διάφορες μέθοδοι ώστε να μη μπορεί να αντιγραφεί ένα CD-ROM:

- Η χρήση ειδικού λογισμικού κλειδώματος της εφαρμογής.
- Η χρήση ηλεκτρονικού κυκλώματος προστασίας λογισμικού.
- Επίσης, πολλά προγράμματα συγγραφής παρέχουν δυνατότητες κρυπτογράφησης αποτρέποντας το άνοιγμα του αρχείου της εφαρμογής από μη εξουσιοδοτημένους χρήστες. Στην παρούσα εργασία όμως δεν είναι αναγκαίο να υπάρχει τέτοιο λογισμικό προστασίας της εφαρμογής.

Σύνταξη Εγχειριδίου Οδηγιών Χρήστη

Πολύ σημαντική είναι επίσης και η παροχή καλογραμμένων εγχειριδίων χρήσης. Σε αυτά περιέχονται οδηγίες σχετικές με τη διαδικασία εγκατάστασης της εφαρμογής. Επίσης, περιλαμβάνονται οδηγίες αντιμετώπισης ειδικών προβλημάτων που μπορεί να προκύψουν, καθώς και οι ελάχιστες απαιτήσεις για το υπολογιστικό σύστημα του χρήστη. Τα εγχειρίδια μπορεί να είναι σε έντυπη ή σε ηλεκτρονική μορφή.

Συσκευασία Τελικού Προϊόντος

Εφόσον το τελικό προϊόν μιας εφαρμογής πολυμέσων διανέμεται σε CD-ROM, τότε τόσο το ίδιο το CD-ROM όσο και η συσκευασία του πρέπει να αναπαραχθούν σε ειδικά εργοστάσια. Όπως το εξώφυλλο ενός βιβλίου, έτσι και η συσκευασία του CDROM είναι πολύ σημαντική για την προώθηση του. Όταν το πρόγραμμα πρόκειται να παρουσιασθεί στον Παγκόσμιο Ιστό, τότε το μόνο που απαιτείται για τη διανομή του είναι ένα μέσο αποθήκευσης για τη μεταφορά του και η εγκατάσταση του στον εξυπηρετητή.

Η εφαρμογή πολυμέσων είναι το βασικότερο κομμάτι σε ένα πακέτο, το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει επίσης:

- το εγχειρίδιο του χρήστη
- την εγγύηση του προϊόντος
- τους οδηγούς για γρήγορη επίλυση προβλημάτων
- εξαρτήματα για την προστασία της εφαρμογής
- συμπληρωματικό προωθητικό υλικό, όπως μια παρουσίαση του κατασκευαστή, σύντομο προφίλ, φυλλάδια, κλπ.

Κεφάλαιο 3

Εργαλεία

3.1.Τι είναι το Adobe Photoshop CS2

Το Adobe Photoshop CS2 είναι ένα επαγγελματικό πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε αντικείμενα, εικόνες αλλά και να επεξεργαστούμε ψηφιακές εικόνες για να έχουμε καλύτερη ποιότητα εικόνας. Έτσι με το πρόγραμμα αυτό μπορούμε να πούμε ότι έχουμε ψηφιακή επεξεργασία φωτογραφίας ανάλογα με αυτό που επιθυμούμε να κάνουμε.



Εισαγωγική εικόνα του Adobe PhotoshopCS2

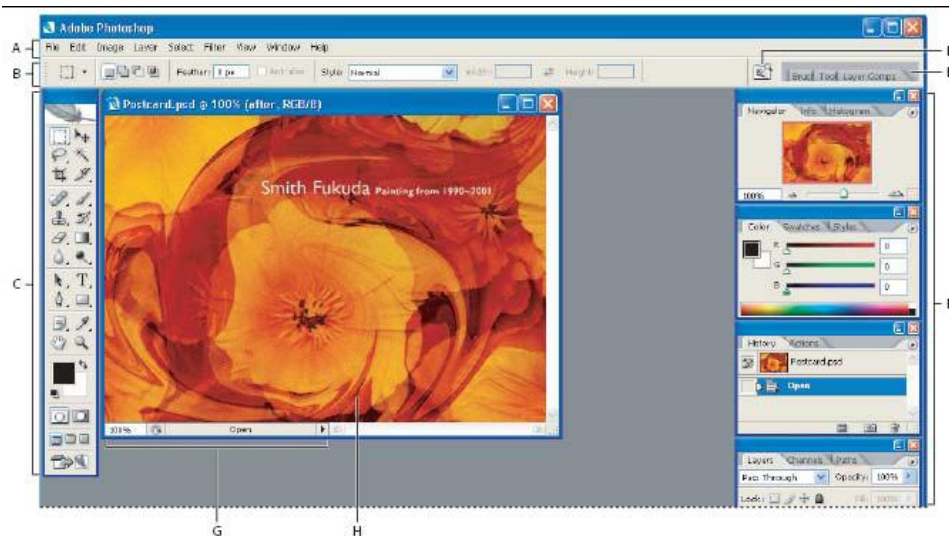
3.1.1. Η περιοχή εργασίας (The work area) του Adobe Photoshop CS2

Με το που θα ανοίξουμε το Adobe Photoshop CS2 μας εμφανίζει το περιβάλλον εργασίας του το οποίο μπορούμε να δούμε στην εικόνα. Στην συνέχεια πάω από το menu bar -> File -> Open -> Postcard.psd. Το περιβάλλον εργασίας του Adobe Photoshop CS2 είναι:

1. Το menu bar είναι η μπάρα που έχει το File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window and Help
2. Το options bar προσφέρει επιλογές για την χρήση ενός οποιουδήποτε εργαλείο και βρίσκεται ακριβώς από κάτω από το menu bar
3. Το toolbox περιέχει εργαλεία για την δημιουργία την επεξεργασία εικόνων βρίσκεται κάτω από το options bar
4. Το active image area εμφανίζει την περιοχή εκτέλεσης του ανοιγμένου αρχείου. Το παράθυρο περιέχει τον ανοιγμένο αρχείο που ονομάζεται **document window**.
5. Το palettes μας βοηθάει να παρακολουθούμε και να τροποποιούμε τις εικόνες
6. Το palette well μας βοηθάει να οργανώνουμε τα χρώματα στην περιοχή εργασίας



Ανοίγμα Adobe Photoshop CS2



Photoshop work area

A. Menu bar B. Options bar C. Toolbox D. Go to Bridge E. Palette well F. Palettes G. Status bar H. Active image area

Το περιβάλλον εργασίας του Adobe Photoshop CS2

Σε γενικές γραμμές η πορεία εργασίας στο Photoshop έχει ως εξής:

- a. Ανοίγουμε την εικόνα που θέλουμε επιλέγοντας συνήθως File/Open... (υπάρχουν και άλλες δυνατότητες για εισαγωγή εικόνας στο περιβάλλον του Photoshop).

- b. Η εικόνα παρουσιάζεται σε ένα δικό της παράθυρο μέσα στο περιβάλλον εργασίας.
- c. Επιλέγουμε το εργαλείο που θέλουμε από την εργαλειοθήκη πατώντας επάνω του με το ποντίκι.
- d. Η γραμμή επιλογών προσαρμόζεται και εμφανίζει τις δυνατές ρυθμίσεις για το συγκεκριμένο εργαλείο, οπότε μπορούμε να ρυθμίσουμε τα χαρακτηριστικά του όπως θέλουμε.
- e. Εφαρμόζουμε την εργασία στην εικόνα ενώ στις παλέτες μπορούμε να παρακολουθούμε βοηθητικές πληροφορίες σχετικά με την πορεία της εργασίας μας.
- f. Ολοκληρώνοντας την εργασία μας μπορούμε να αποθηκεύσουμε την εικόνα με την νέα της μορφή ή μπορούμε να ζητήσουμε τη δημιουργία ενός νέου αντιγράφου που μπορεί ακόμη να ακολουθεί και διαφορετική μορφή κωδικοποίηση.

3.1.2.Οι κατάλογοι επιλογών (menu bar)

Οι κατάλογοι επιλογών είναι εννέα:

- File
- Edit
- Image
- Layer
- Select
- Filter
- View
- Window
- Help

File

Στον κατάλογο File θα βρείτε επιλογές που σχετίζονται κύρια με:

- Άνοιγμα και αποθήκευση αρχείων (new, open, save κλπ.)
- Εισαγωγή και εξαγωγή υλικού σε ειδική μορφή (import, export)
- Ρυθμίσεις εκτυπώσεων (print κλπ.)

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Browse...	Alt+Ctrl+O
Open As...	Alt+Shift+Ctrl+O
Open Recent	
Edit in ImageReady	Shift+Ctrl+M
Close	Ctrl+W
Close All	Alt+Ctrl+W
Close and Go To Bridge...	Shift+Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Shift+Ctrl+S
Save a Version...	
Save for Web...	Alt+Shift+Ctrl+S
Revert	F12
Place...	
Import	
Export	
Automate	
Scripts	
File Info...	Alt+Shift+Ctrl+I
Page Setup...	Shift+Ctrl+P
Print with Preview...	Alt+Ctrl+P
Print...	Ctrl+P
Print One Copy	Alt+Shift+Ctrl+P
Print Online...	
Jump To	
Exit	Ctrl+Q

Edit

Ο κατάλογος Edit περιλαμβάνει ρυθμίσεις που αναφέρονται σε:

- Τυπικές εργασίες επεξεργασίας ψηφιακής πληροφορίας (undo, cut, copy, paste κλπ.)
- Εισαγωγή πληροφορίας χρώματος Με ειδικό τρόπο (fill, stroke)
- Περιστροφή της εικόνας (free transform, transform)
- Διάφορες εργασίες καθορισμού ρυθμίσεων από το χρήστη.

Undo	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Fill...	Shift+Ctrl+F
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Shift+Ctrl+V
Clear	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▶
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	▶
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▶

Image

Κατάλογος από τον οποίο εκκινούν σημαντικές λειτουργίες επεξεργασίας της εικόνας ως σύνολο, οι σημαντικότερες από τις οποίες είναι:

- Ρυθμίσεις βάθους χρώματος και χρωματικού μοντέλου της εικόνας
- Ποικίλες ρυθμίσεις της χρωματικής ισορροπίας της εικόνας (color balance κλπ.)
- Ρυθμίσεις του μεγέθους της εικόνας και του καμβά καθώς και περιστροφή (image size, canvas size κλπ.)
- Αποκοπή τμήματος της εικόνας (crop).

Mode	▶
Adjustments	▶
Duplicate...	
Apply Image...	
Calculations...	
Image Size...	Alt+Ctrl+I
Canvas Size...	Alt+Ctrl+C
Pixel Aspect Ratio	▶
Rotate Canvas	▶
Crop	
Trim...	
Reveal All	
Variables	▶
Apply Data Set...	
Trap...	

Layer

Ο κατάλογος layer περιλαμβάνει όλες τις ρυθμίσεις που σχετίζονται με την έννοια της <επίστρωσης> (layer) που είναι μια βασική έννοια της δομής της ψηφιακής εικόνας στο Photoshop.

Ένα layer είναι μια ξεχωριστή επίστρωση που περιλαμβάνει και ένα κομμάτι πληροφορίας της εικόνας. Η ψηφιακή εικόνα δημιουργείται με την επιπρόσθεση όλων των layers που την συναποτελούν.

Η επεξεργασία της εικόνας μπορεί να γίνει σε κάθε layer ξεχωριστά κάτι που βοηθά πολύ τον χρήστη στο να εντοπίζει τα τμήματα εκείνα της εικόνας στα οποία θέλει να επέμβει και να αφήνει απείραχτα τα υπόλοιπα.

Εδώ θα βρείτε επιλογές για.....:

- Δημιουργία νέου layer
- Επεξεργασία των ιδιοτήτων ενός layer
- Σύμπτυξη των layers της εικόνας, κλπ.



Select

Μια σημαντική εργασία στο Photoshop είναι πάντοτε το πώς να επιλεγεί το κατάλληλο κομμάτι της εικόνας που πρέπει να επεξεργαστούμε.

Στον κατάλογο select περιλαμβάνονται εργασίες που εξυπηρετούν αυτό το στόχο, όπως:

- Επιλογή, αποεπιλογή, αντιστροφή επιλεγμένης περιοχής (all, deselect, inverse)
- Επιλογή με βάση το χρωματικό εύρος (color range)
- Ρυθμίσεις για την ακριβέστερη διαμόρφωση της υπό επιλογήν περιοχής.
- Αποθήκευση και επαναχρησιμοποίηση μιας διαμορφωμένης επιλογής (load & save selection)

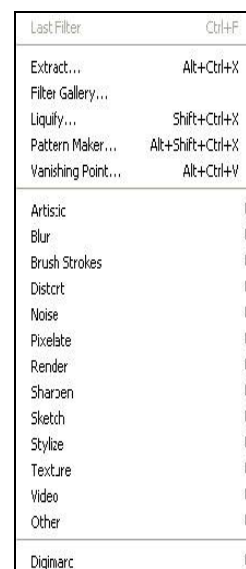


Filter

Ένα φίλτρο δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένας καθορισμένος μαθηματικός αλγόριθμος που εφαρμόζεται στην πληροφορία του κάθε εικονοστοιχείου της εικόνας.

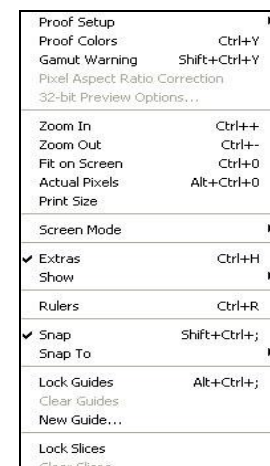
Πέρα όμως από τα βασικά απλά φίλτρα που βοηθούν στην βελτίωση της ποιότητας της εικόνας υπάρχουν φίλτρα που προσδίδουν στην εικόνα καλλιτεχνική χροιά.

Ο κατάλογος των διαθέσιμων φίλτρων μπορεί να μεταβάλλεται καθώς προσθέτετε ή αφαιρείτε τα φίλτρα της αρεσκείας σας.



View

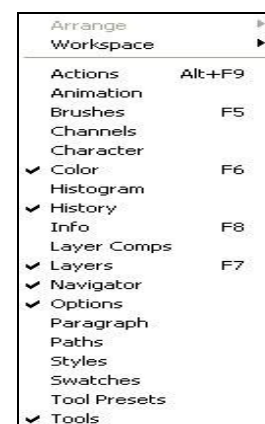
Βοηθητικός κατάλογος που περιλαμβάνει εργασίες με το πώς θα εμφανιστεί η εικόνα είτε στην οθόνη (zoom in & out, fit on screen) ή κατά την εκτύπωσή της.



Window

Εδώ υπάρχουν επιλογές που σας βοηθούν να διαμορφώσετε το περιβάλλον εργασίας όπως επιθυμείτε.

Ενεργοποιώντας τις διάφορες επιλογές καθοδηγείτε το Photoshop στο να εμφανίσει παλέτες εργαλείων στην οθόνη.



3.1.3. Σχετικά με την εργαλειοθήκη και τα εργαλεία του Adobe Photoshop CS2

Από την πρώτη στιγμή που θα ανοίξουμε την εφαρμογή, η εργαλειοθήκη εμφανίζεται από την αριστερή μεριά της οθόνης. Μπορούμε να μεταφέρουμε την εργαλειοθήκη σέρνοντας την στην μπάρα τίτλου (title bar). Μπορούμε επίσης να δείξουμε ή να κρύψουμε την εργαλειοθήκη από την επιλογή windows -> tools. Μερικά από τα εργαλεία της εργαλειοθήκης έχουν επιλογές, οι οποίες εμφανίζονται σε γενικό πλαίσιο από το εργαλείο επιλογών της μπάρας. Αυτά περιέχουν τα εργαλεία τα οποία μας αφήνουν να χρησιμοποιήσουμε τον τύπο, την επιλογή, το χρώμα, την σχεδίαση, το δείγμα, την έκδοση, την κίνηση, την σημείωση και την όψη της εικόνας. Άλλα εργαλεία μέσα στην εργαλειοθήκη σε αφήνουν να αλλάξεις τα χρώματα του παρασκήνιου (foreground) και του φόντου (background).

Επιλέγοντας κάποιο εργαλείο προσαρμόζεται ταυτόχρονα η γραμμή επιλογών εργαλείου και παρουσιάζει τις ρυθμίσεις που σχετίζονται με το εργαλείο που επιλέξατε.

Toolbox overview

The image shows two views of the Photoshop CS2 toolbox. The top view shows the toolbox with letters A through F marking specific tool groups. The bottom view shows the toolbox with letter G marking a group of retouching tools. To the right of the toolbox is a detailed list of tools, organized into six categories (A through F), each with a small icon and the tool name followed by its keyboard shortcut in parentheses. A legend at the bottom indicates that a small square icon next to a tool name signifies it is the default tool, and an asterisk indicates that keyboard shortcuts are shown in parentheses.

- A Selection tools**
 - Rectangular Marquee (M)
 - Elliptical Marquee (M)
 - Single Column Marquee (M)
 - Single Row Marquee (M)
 - Move (V)
 - Lasso (L)
 - Polygonal Lasso (L)
 - Magnetic Lasso (L)
 - Magic Wand (W)
- B Crop and slice tools**
 - Crop (C)
 - Slice (K)
 - Slice Select
- C Retouching tools**
 - Spot Healing Brush (J)
 - Healing Brush (J)
 - Patch (J)
 - Red Eye (J)
 - Clone Stamp (S)
 - Pattern Stamp (S)
 - Eraser (E)
 - Background Eraser (E)
 - Magic Eraser (E)
 - Blur (R)
 - Sharpen (R)
 - Smudge (R)
 - Dodge (O)
 - Burn (O)
 - Sponge (O)
- D Painting tools**
 - Brush (B)
 - Pencil (B)
 - Color Replacement (B)
 - History Brush (Y)
 - Art History Brush (Y)
 - Gradient (G)
 - Paint Bucket (G)
- E Drawing and type tools**
 - Path Selection (A)
 - Direct Selection (A)
 - Pen (P)
 - Freeform Pen (P)
 - Add Anchor Point (P)
 - Delete Anchor Point (P)
 - Convert Anchor Point (P)
 - Horizontal Type (T)
 - Vertical Type (T)
 - Horizontal Type Mask (T)
 - Vertical Type Mask (T)
 - Rectangle (U)
 - Rounded Rectangle (U)
 - Ellipse (U)
 - Polygon (U)
 - Line (U)
 - Custom Shape (U)
- F Annotation, measuring, and navigation tools**
 - Notes (N)
 - Audio Annotation (N)
 - Eyedropper (I)
 - Color Sampler (I)
 - Measure (I)
 - Hand (H)
 - Zoom (Z)
- G ImageReady only tools**
 - Rectangle Image Map (P)
 - Circle Image Map (P)
 - Polygon Image Map (P)
 - Image Map Select (J)
 - Tab Rectangle (R)
 - Pill Rectangle (R)
 - Toggle Image Map Visibility (A)
 - Toggle Slices Visibility (Q)
 - Preview Document (Y)
 - Preview in Browser (cmd+option+P)

■ Indicates default tool * Keyboard shortcuts appear in parenthesis

Τα εργαλεία της εργαλειοθήκης του Adobe Photoshop CS2

3.1.4. Παλέττες (palettes)

Οι βασικότερες παλέττες του Photoshop προσφέρουν τα εξής:

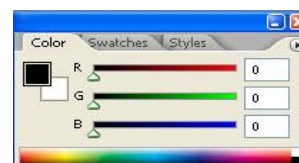
Navigator-info-histogram

- Navigator: ρυθμίσεις μεγέθους της εικόνας
- Info: πληροφορίες χρώματος, μεγέθους & θέσης της εικόνας.
- Histogram: ιστόγραμμα.



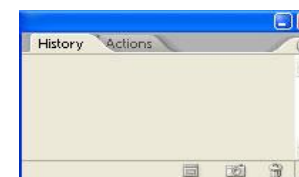
Color-swatches-brushes

- Color: δημιουργία χρώματος με ανάμιξη R, G & B συνιστωσών.
- Swatches: επιλογή χρώματος από ομάδα προεπιλεγμένων.



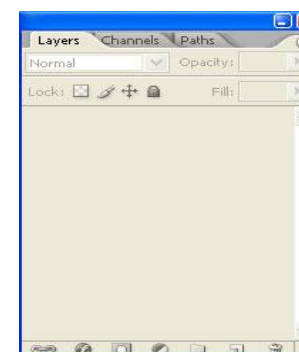
History-actions

- History: επιλογή προηγούμενων ενεργειών για ακύρωση.
- Actions: αυτοματοποιεί τη διαδικασία επεξεργασίας με το να καθορίζει μια σειρά ενεργειών που μπορεί να εφαρμοστεί και πάλι σε άλλες εικόνες.



Layers-channels-paths

- Layers: παρουσιάζει τα layers της εικόνας και βοηθά στη διαχείριση τους καθώς και στην επεξεργασία της εικόνας ανά layer.
- Channels: παρουσιάζει τη πληροφορία χρώματος της εικόνας ανά συνιστώσα (R, G, B).
- Paths: παρουσιάζει και βοηθά στη διαχείριση των paths της εικόνας.



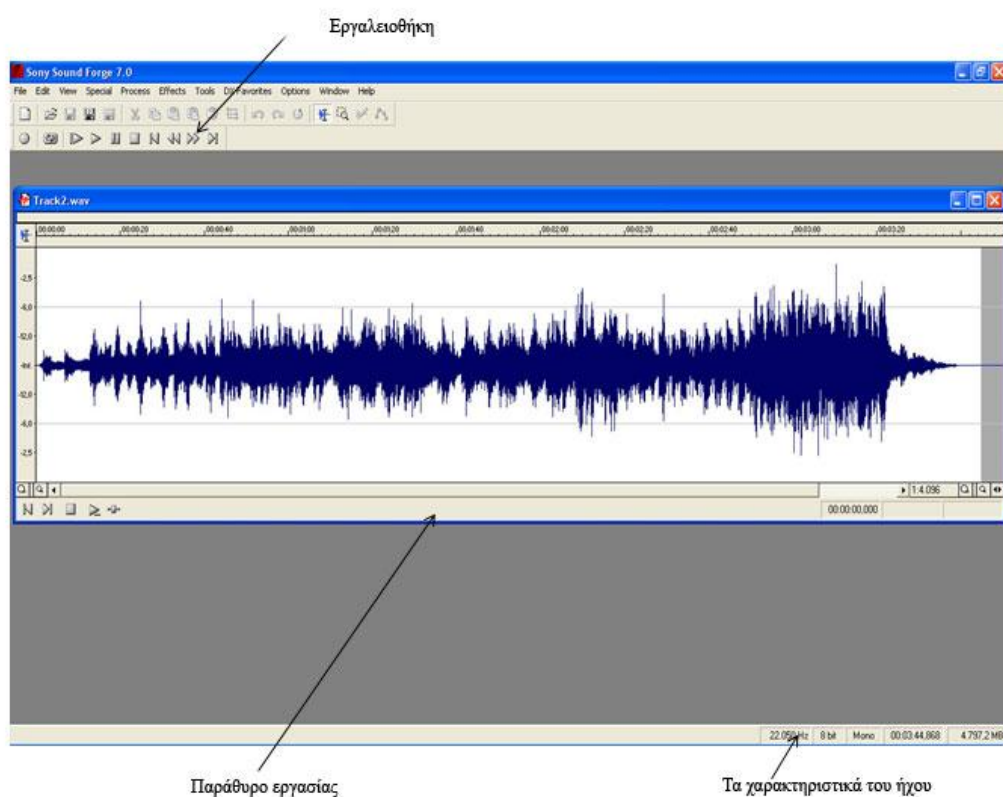
3.2 Πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου Sound Forge

Για την ψηφιοποίηση και την επεξεργασία των ψηφιοποιημένων ήχων είναι απαραίτητη η εγκατάσταση και η χρήση εξειδικευμένων προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου. Ένα τέτοιο πρόγραμμα είναι το sound forge που χρησιμοποιήθηκε στην εργασία και θα περιγραφεί παρακάτω.

3.2.1.Περιβάλλον εργασίας

Η κεντρική οθόνη του προγράμματος sound forge είναι απλή και λειτουργική. Στο πάνω μέρος βρίσκεται το βασικό μενού. Από κάτω βρίσκονται τα κουμπιά που ενεργοποιούν τις πιο χρήσιμες λειτουργίες (αποθήκευση, άνοιγμα, αντιγραφή, επικόλληση κλπ.). Ακριβώς από κάτω βρίσκεται η βασική εργαλειοθήκη η οποία περιέχει τα κουμπιά ελέγχου για να αναπαράγουμε ή να σταματήσουμε έναν ήχο, να πάμε στην αρχή ή στο τέλος του. Ακόμη η εργαλειοθήκη περιέχει το εργαλείο ηχογράφησης ήχου το οποίο είναι ένα κόκκινο στρογγυλό κουμπί.

Για κάθε ήχο, το πρόγραμμα sound forge ανοίγει ένα παράθυρο εργασίας στο οποίο διακρίνεται η κυματομορφή του. Μπορούμε να ανοίξουμε πολλά παράθυρα εργασίας. Το μπλε χρώμα στον τίτλο του παραθύρου καθορίζει και το τρέχον παράθυρο εργασίας.



3.2.2 Κατάλογοι εντολών

Σε αυτό το σημείο θα αναφέρω τους βασικότερους καταλόγους εντολών και θα δώσω μια σύντομη περιγραφή των σημαντικότερων εντολών.

File

Ο κατάλογος **file** περιέχει τις βασικές εντολές για άνοιγμα, κλείσιμο και αποθήκευση αρχείων ήχου. Ακόμη στον ίδιο κατάλογο βρίσκεται και η εντολή **properties** η οποία εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου με όλες τις σημαντικές πληροφορίες ενός αρχείου ήχου όπως είναι το μέγεθος, η μορφοποίηση, η συχνότητα δειγματοληψίας, το μέγεθος δειγματοληψίας κλπ.

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Close	
Workspace	
Save	Ctrl+S
Save As...	
Save All...	
Render As...	
Extract Audio from CD...	
Properties...	Alt+Enter
Exit	Alt+F4

Edit

Στο πρώτο μέρος του καταλόγου εντολών **edit** βρίσκονται οι εντολές αναίρεσης και επανάληψης της τελευταίας κίνησης.

Στο δεύτερο μέρος βρίσκονται οι εντολές επεξεργασίας του ήχου ή τμήματος του όπως οι εντολές για αποκοπή, αντιγραφή, επικόλληση και διαγραφή.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει η εντολή **preview cut/cursor** στο τρίτο μέρος του καταλόγου, η οποία παρέχει την δυνατότητα προεπισκόπησης δηλαδή της αναπαραγωγής του ήχου πριν την τελική επεξεργασία του κομμάτιου ενός τμήματος του.

Can't Undo	Ctrl+Z
Can't Redo	Ctrl+Shift+Z
Can't Repeat	Ctrl+Y
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Special	
Trim/Crop	Ctrl+T
Delete (Clear)	Delete
Select All	Ctrl+A
Preview Cut/Cursor	Ctrl+K
Pre-Roll to Cursor	Ctrl+Shift+K
Tool	
Go To...	Ctrl+G
Selection	
Undo All	

View

Στον κατάλογο **view** βρίσκονται οι εντολές για την εμφάνιση διαφόρων παραθύρων/εργαλείων του προγράμματος όπως είναι το πληκτρολόγιο, ο μείκτης ήχου, το ιστορικό των αναιρέσεων κλπ.

Σημαντική είναι η εντολή **clipboard** η οποία μας επιτρέπει να δούμε πληροφορίες αλλά και να ακούσουμε το περιεχόμενο του clipboard.

Ακόμη η εντολή **toolbars** εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου από το οποίο μπορούμε να προσαρμόσουμε την εμφάνιση των εργαλείων σύμφωνα με τις δικές μας ανάγκες και προτιμήσεις.

Maximize Width	Ctrl+Enter
Toolbars...	
Clipboard	
Zoom Time	
Zoom Level	
Volume Envelope	V
Pan Envelope	P
Focus to Data Window	Alt+0
Explorer	Alt+1
Regions List	Alt+2
Playlist	Alt+3
Video Preview	Alt+4
Time Display	Alt+5
Play Meters	Alt+6
Undo/Redo History	Alt+7
Spectrum Analysis	Alt+8
Plug-In Chainer	Alt+9
Plug-In Manager	Ctrl+Alt+1
Keyboard	Ctrl+Alt+2
Loop Tuner	Ctrl+L

Process

Ο κατάλογος **process** περιλαμβάνει τις σημαντικότερες εντολές επεξεργασίας των αρχείων ήχου όπως είναι η τροποποίηση της συχνότητας δειγματοληψίας, τροποποίηση του μεγέθους δειγματοληψίας, τροποποίηση της έντασης κλπ.

Οι εντολές αυτού του καταλόγου θα περιγραφούν αναλυτικότερα στην παράγραφο <επεξεργασία ήχου>.



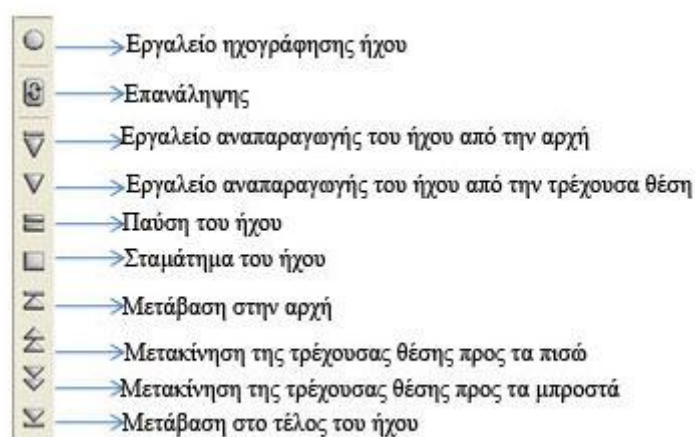
Effects

Στον κατάλογο **effects** βρίσκονται οι εντολές που χρησιμοποιούνται για να προσδώσουν κάποιο εφέ στο αρχείο ήχου ή σε κάποιο τμήμα του. Τέτοια χαρακτηριστικά εφέ είναι η προσθήκη αντήχησης, η προσθήκη θορύβου, η αναστροφή του ήχου κλπ.



3.2.3. Εργαλειοθήκη

Η βασική εργαλειοθήκη καλείται transport και βρίσκεται πάνω αριστερά.



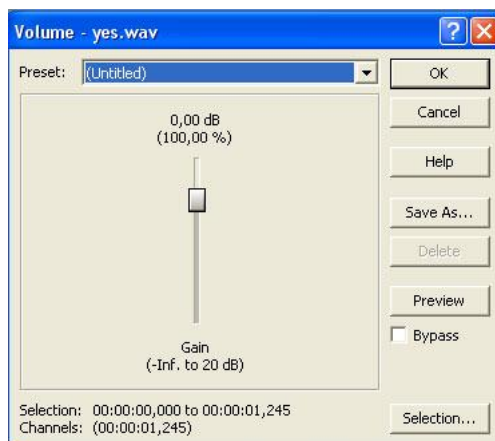
3.2.4. Βασικές εργασίες για την επεξεργασία ήχου

Το πρόγραμμα sound forge μας επιτρέπει να επεξεργαστούμε έναν ήχο με τον ίδιο εύκολο τρόπο που ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου μας δίνει την δυνατότητα να επεξεργαστούμε. Με το ποντίκι μπορούμε να επιλέξουμε ένα τμήμα της κυματομορφής του ήχου με ένα απλό κλικ και σύρσιμο στο παράθυρο εργασίας.

Στη συνέχεια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις κατάλληλες εντολές από τον κατάλογο **edit** για την κοπή, αντιγραφή, επικόλληση, διαγραφή ή μετακίνηση του τμήματος που επιλέξατε. Έτσι, μπορούμε να αφαιρέσουμε λέξεις ή θόρυβο, να προσθέσουμε ή να επαναλάβουμε κάποιες λέξεις ή ακόμα και να διορθώσουμε λάθη ηχογράφησης.

➤ Τροποποίηση της έντασης

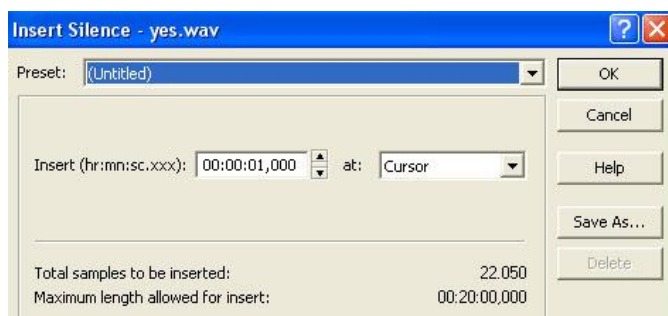
Η **ένταση** του ήχου είναι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του ήχου. Φυσική μονάδα μέτρησης της έντασης του ήχου είναι το **decibel** (db). Το πρόγραμμα sound forge παρέχει τη δυνατότητα τροποποίησης της έντασης ενός ψηφιοποιημένου ήχου. Επιλέγοντας την εντολή **volume** από τον κατάλογο εντολών **process** εμφανίζεται το επόμενο παράθυρο διαλόγου. Θα πρέπει να θυμόμαστε ότι σχετικά μικρή αύξηση σε db μπορεί να αντιπροσωπεύει μεγάλη αύξηση ηχητικής ισχύος.



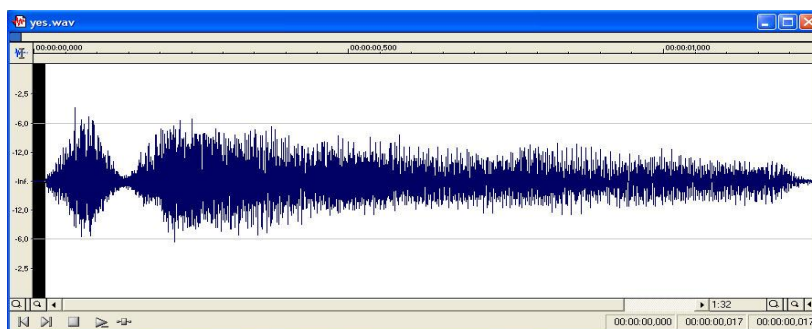
➤ Εισαγωγή ή απαλοιφή κενών διαστημάτων

Στην περίπτωση που θέλουμε ο ψηφιοποιημένος ήχος να διαρκεί μεγαλύτερο χρονικό διάστημα μπορούμε να **εισάγουμε** κάποια **κενά διαστήματα** έτσι ώστε να μεγαλώσουμε τη διάρκεια του ήχου. Για να εισάγουμε ένα κενό διάστημα επιλέγουμε το σημείο που θέλουμε στο παράθυρο εργασίας που περιέχει την αναπαράσταση της κυματομορφής του ήχου. Στη συνέχεια επιλέγουμε την εντολή **insert silence** από τον

κατάλογο εντολών **process** και εμφανίζεται το επόμενο παράθυρο διαλόγου από το οποίο μπορούμε να καθορίσουμε τη χρονική διάρκεια του κενού διαστήματος που θα εισάγουμε.



Στην περίπτωση που θέλουμε να μικρύνουμε τη διάρκεια του ήχου μπορούμε να εντοπίσουμε κάποια κενά διαστήματα και να τα **διαγράψουμε**. Με κλικ και σύρσιμο επιλέγουμε το κατάλληλο τμήμα του ήχου που θέλουμε να διαγράψουμε και στη συνέχεια πιέζουμε το πλήκτρο **delete** από το πληκτρολόγιο ή επιλέγουμε την εντολή **cut** από τον κατάλογο εντολών **edit**.

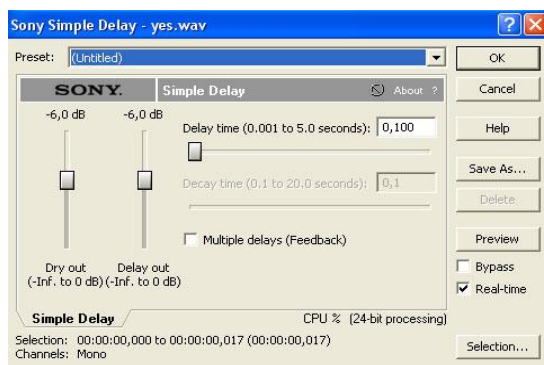


➤ Βαθμιαία αύξηση ή μείωση της έντασης του ήχου

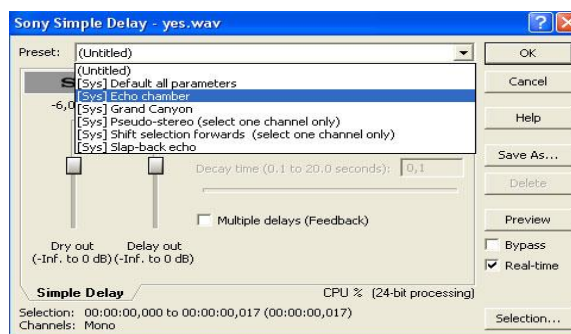
Το πρόγραμμα μας δίνει τη δυνατότητα να πετύχουμε βαθμιαία αύξηση της έντασης του ήχου (**fade in**) ή βαθμιαία μείωση της έντασης (**fade out**). Επιλέγουμε την αρχή του ήχου ή οποιοδήποτε άλλο τμήμα στο οποίο θέλουμε να τροποποιήσουμε την ένταση του δίνοντας την αίσθηση της βαθμιαίας αύξησης ή μείωσης. Στη συνέχεια επιλέγουμε την εντολή **fade in** ή **fade out** από τον κατάλογο εντολών **process**.

➤ Προσθήκη αντήχησης (ηχώ)

Το πρόγραμμα παρέχει την δυνατότητα να προσθέσουμε αντήχηση σε ένα ψηφιοποιημένο ήχο. Επιλέγοντας την εντολή **delay/echo** από τον κατάλογο εντολών **effects**, εμφανίζεται το επόμενο παράθυρο διαλόγου.



Το πρόγραμμα διαθέτει ένα σύνολο από προτεινόμενες μορφοποιήσεις αντήχησης. Επιλέγοντας το βελάκι στο πλαίσιο εισαγωγής, εμφανίζεται ένας κατάλογος με τις υπάρχουσες μορφοποιήσεις. Μπορούμε να επιλέξουμε κάποια από αυτές ή να δημιουργήσουμε τη δική μας μορφοποίηση επιλέγοντας την ένταση της αντήχησης καθώς και τη χρονική καθυστέρηση με την οποία θα ακούγεται η ηχώ.



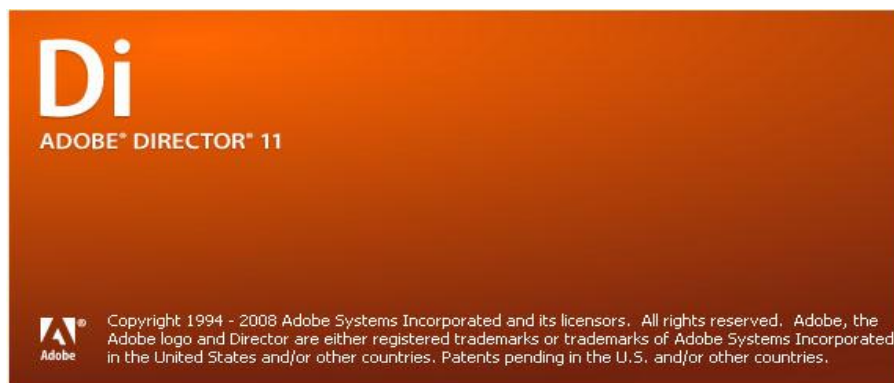
3.3. Το Πρόγραμμα Macromedia Director 11

Πριν ξεκινήσω να παρουσιάσω την διπλωματική μου εργασία θεωρώ σκόπιμο να κάνω μια γρήγορη και συνοπτική παρουσίαση του προγράμματος που χρησιμοποίησα για την διεκπεραίωση της διπλωματικής εργασίας μου. Με αυτόν τον τρόπο ο αναγνώστης θα εξοικειωθεί με το περιβάλλον του Macromedia Director 11 και έτσι θα μπορέσει να καταλάβει με μεγαλύτερη ευκολία κάποια πράγματα. Στην συνέχεια θα παρουσιάσω τα βασικά στοιχεία που απαρτίζουν το Director, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και άλλα, απλά θα αναφερθώ σε αυτά, τα οποία χρήζουν άμεσης κατανόησης από τον αναγνώστη.

3.3.1. Τι είναι το Macromedia Director 11

Το Macromedia Director 11 είναι ένα επαγγελματικό πρόγραμμα συγγραφής πολυμεσικών εφαρμογών (multimedia authoring tool), το οποίο δίνει ιδιαίτερη σημασία στην χρήση των πλαισίων (frames) και είναι κατάλληλο για την δημιουργία

εφαρμογών που περιέχουν κίνηση εικόνων (Animation). Τα αρχεία που δημιουργούνται έχουν την επέκταση .dir.



Εισαγωγική εικόνα του Macromedia Director 11

Με το Director μπορούμε να δημιουργήσουμε οπτικές παρουσιάσεις ή λογισμικό διαλογικών πολυμέσων με ήχο και βίντεο. Επίσης μπορούμε να δημιουργήσουμε σε απλές εικόνες εντυπωσιακά εφέ, να προσθέτουμε κίνηση σε αντικείμενα. Το Director βασίζεται στην διεκπεραίωση μιας θεατρικής παράστασης. Όλη η δράση της εφαρμογής γίνεται στην σκηνή (Stage) και το cast είναι όλοι οι ηθοποιοί από τους οποίους καθένας έχει διαφορετικό ρόλο πάνω στην σκηνή και εμφανίζονται με την μορφή των sprites (είδωλα), σύμφωνα με την χρονική διαδοχή που καλείται score (παρτιτούρα) και η οποία λέει στα μέλη του cast που και πότε να εμφανίζονται πάνω στην σκηνή. Όλο αυτό που περιγράψαμε ονομάζεται monie και είναι ένα αρχείο του Director. Έτσι η κάθε ταινία, το κάθε μέλος του cast, το κάθε είδωλο και το κάθε πλαίσιο (frame) μπορεί να έχει το δικό του κώδικα (script) από πίσω. Το Director μπορεί να χρησιμοποιήσει δύο γλώσσες προγραμματισμού η μία είναι η Javascript και η άλλη είναι η Lingo.

3. 3.2. Δημιουργία Ταινίας στο Director

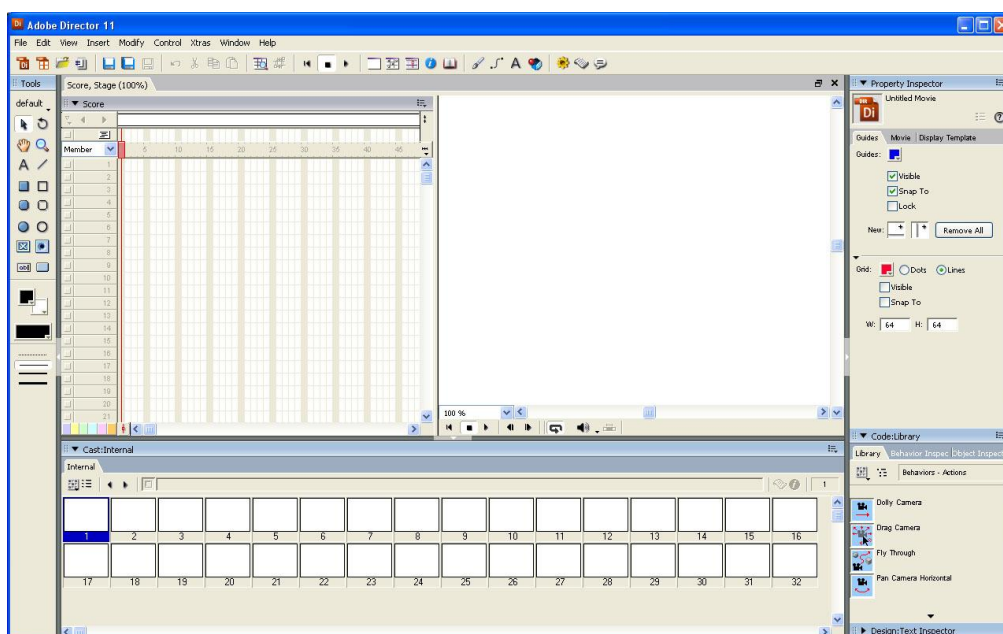
Για να δημιουργήσουμε μια εφαρμογή (ταινία) στο Director ,πρέπει να κάνουμε την εξής διαδικασία:

1. **Συλλογή του υλικού (στοιχεία μέσων).** _Δηλαδή όλα τα γραφικά ,οι φωτογραφίες ,τα βίντεο, οι ήχοι, το κείμενο , τις κινούμενες εικόνες (animation photos) και άλλες ταινίες. Έτσι μπορούμε να δημιουργήσουμε τα στοιχεία μέσω μέσα από το ίδιο το Director ή από άλλα εξωτερικά προγράμματα και στην συνέχεια να τα εισάγουμε στην εφαρμογή μας. Το Director περιέχει ένα εργαλείο ζωγραφικής και ένα άλλο εργαλείο δημιουργίας κειμένου.

2. **Τοποθέτηση των στοιχείων μέσω στην σκηνή (stage) και στο score.** Η σκηνή είναι αυτό που βλέπει ο χρήστης και το score είναι η γραμμή χρόνου στην οποία οργανώνουμε τα το τι συμβαίνει, που και πότε.

3. **Πρόσθεση αλληλεπίδρασης (interactivity) και script.** Η αλληλεπίδραση περιλαμβάνει διάφορα πλήκτρα εντολής ή άλλα στοιχεία πλοήγησης, τα οποία μπορούν να μας μεταφέρουν σε άλλα μέρη της εφαρμογής (ταινίας). Μέσω των scripts μπορούμε να προσθέσουμε εφέ σε μια ταινία.

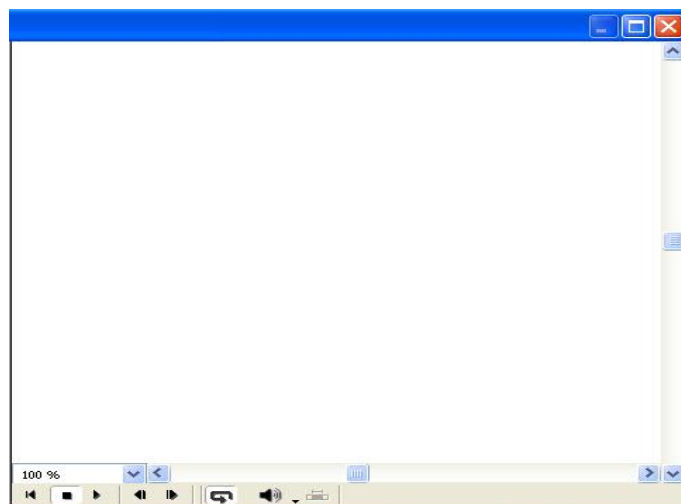
4. **Τέλος έχουμε το πακετάρισμα και την διανομή της ταινίας (movie).** Πακετάρουμε δύο ή περισσότερες ταινίες μαζί και δημιουργούμε ένα προβολέα (projector, το οποίο είναι ένα αυτόνομο πρόγραμμα που μπορεί να εκτελέσει ο κάθε χρήστης, χωρίς να είναι αναγκασμένος να έχει το Director στον υπολογιστή του για να τρέξει την εφαρμογή.



Το Περιβάλλον του Macromedia Director 11

3.3.3. σκηνή (stage)

Η σκηνή είναι ο χώρος όπου διαδραματίζεται η ταινία (εφαρμογή), δηλαδή ο χώρος όπου γίνεται η δράση και το παράθυρο της μπορεί να καλύψει ολόκληρη την οθόνη ή ένα τμήμα της ακόμα μπορούμε και να το κάνουμε minimize (να το κρύψουμε εντελώς από την οθόνη μας. Αν τώρα η εφαρμογή μας θέλουμε να έχει μεγαλύτερο ή μικρότερο μέγεθος σκηνής το αλλάζουμε από την δεξιά μεριά της οθόνης που είναι το Property Inspector κάνοντας πρώτα κλικ στη σκηνή ώστε να επιλεγεί και στη συνέχεια πάμε από το Property Inspector στην καρτέλα movie στο πεδίο stage size και επιλέγω την ανάλυση που θέλω να έχω κάθε φορά.



σκηνή (stage) του Macromedia Director 11

3.3.4 Ο Πίνακας Ελέγχου (Control Panel)

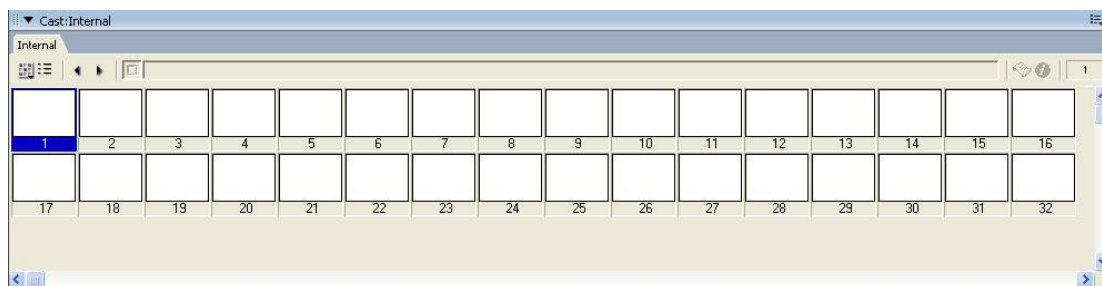
Ο Πίνακας Ελέγχου (Control Panel) χρησιμοποιείται για να μπορεί να αναπαράγει (Play), να σταματάει (stop) και να επαναφέρουμε (rewind) μια ταινία στην αρχή της. Συνήθως μόλις ανοίξουμε το Director ο πίνακας ελέγχου βρίσκεται ακριβώς κάτω από την σκηνή(stage). Αλλιώς αν για οποιοδήποτε λόγο το κλείσουμε μπορούμε να το επαναφέρουμε στην οθόνη, πηγαίνοντας από το menu bar στο window/control panel. Τα πλήκτρα του πίνακα ελέγχου όπως μπορούμε να δούμε μοιάζουν με τα πλήκτρα μιας συσκευής video.



Control Panel του Director

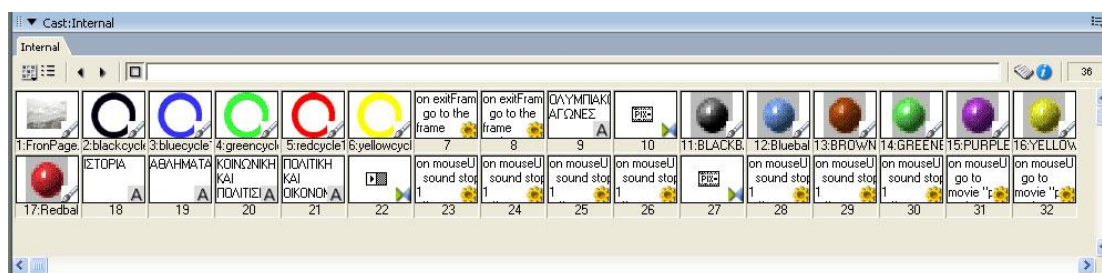
3.3.5. Internal Cast

Όπως είπαμε παραπάνω το cast περιλαμβάνει τους ηθοποιούς που χρειάζεται μια θεατρική παραγωγή για να διεξαχθεί. Έτσι το Director μπορεί να έχει στην διάθεση του μια γκάμα από ηθοποιούς (cast). Τα μέλη του cast δεν είναι βέβαια πραγματικοί ηθοποιοί, αλλά όπως είπαμε παραπάνω μπορούν να είναι στοιχεία μέσων ,όπως εικόνες bitmap, εικόνες Vector (διανύσματα), γραφικά ,βίντεο, ήχοι, κείμενο ή ακόμα και άλλες ταινίες του ίδιου του Director κ.α.



Το περιβάλλον του Internal Cast του Macromedia Director 11

Όπως μπορούμε να δούμε κάθε διαφορετικός τύπος μέλους του cast σχετίζεται με ένα διαφορετικό εικονίδιο. Το εικονίδιο είναι πιο χρήσιμο όταν το στιλ προβολής του cast (cast view style) είναι λίστα (list) και το εικονίδιο είναι η μόνη αναπαράσταση που εμφανίζεται σε αυτήν την προβολή. Ακόμα παρατηρείστε τον τίτλο του cast: Internal . Το Internal (εσωτερικό) cast είναι το προκαθορισμένο cast του Director και δεν μπορεί να διαγραφεί. Κάθε cast που δημιουργείτε μπορεί να αποθηκεύσει έως και 32000 μέλη και μπορείτε να έχετε απεριόριστο αριθμό cast θεωρητικά τουλάχιστον ο περιορισμός θα τίθεται μόνο από τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.



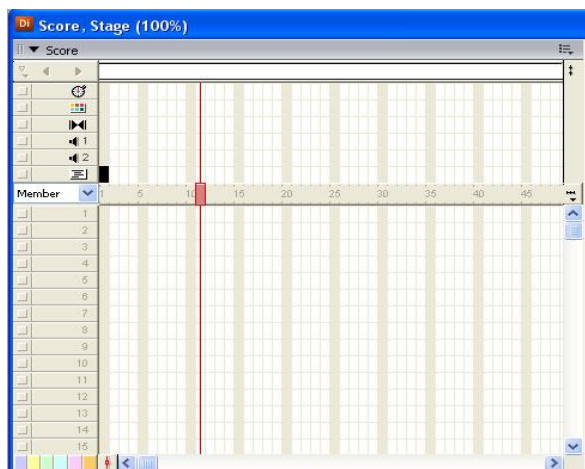
Εισαγωγή cast μελών στο Macromedia Director 11

Τέλος μπορούμε να δούμε ότι για κάθε cast member εμφανίζεται μια μινιατούρα μαζί με ένα εικονίδιο που αναπαριστά τον τύπο αυτού του cast μέλους. Για παράδειγμα το εικονίδιο του πινέλου σημαίνει ότι το συγκεκριμένο cast member είναι γραφικό, ενώ το γράμμα A σημαίνει κείμενο.

3.3.6. Το περιβάλλον του Score

Το Score όπως έχετε καταλάβει ,είναι μία οπτική αναπαράσταση όσων συμβαίνουν στην σκηνή. Η σκηνή προβάλλει ένα μόνο καρτέ ενώ το score πολλά καρτέ ταυτόχρονα. Το score μας επιτρέπει ακόμα να οργανώσουμε την ταινία μας σε επίπεδα και καρτέ. Έτσι χρησιμοποιούμε το score για να βάλουμε σε μια αλληλουχία και να συγχρονίσουμε τις ενέργειες του cast. Με την βοήθεια του score λέμε λοιπόν στα cast member πότε να εμφανισθούν στην σκηνή .Οι οριζόντιες γραμμές ονομάζονται κανάλια (Channels). Αν τώρα τα ανώτερα κανάλια του score και τα κανάλια των εφέ δεν είναι εμφανή μπορούμε να τα εμφανίσουμε κάνοντας κλικ στο

πλήκτρο Hide/show Effects Channels, το οποίο βρίσκεται στην δεξιά πλευρά του score.



Το περιβάλλον του Macromedia Director 11

Υπάρχουν τα εξής κανάλια:

1. **Το κανάλι Ρυθμού (tempo channel):** Ο ρυθμός είναι η ταχύτητα αναπαραγωγής της ταινίας , σε καρέ αν δευτερόλεπτο, δηλαδή ρυθμίζουμε την ταχύτητα της ταινίας σε πλαίσια ανά δευτερόλεπτο (fps, frames per second). Η προκαθορισμένη τιμή στο Director είναι 30 καρέ να δευτερόλεπτο(fps), προτείνουμε όμως μια ρύθμιση στα 15 ή στα 24 fps. Κάνοντας διπλό κλικ σε ένα καρέ στο κανάλι ρυθμού, μπορούμε να αλλάζουμε το ρυθμό σε εκείνο το καρέ και σε όσα το ακολουθούν.
2. **Το κανάλι παλέτας (palette Channel):** Το κανάλι παλέτας χρησιμοποιείται μόνο όταν δημιουργούμε ταινίες για χρώμα 8-bit με 256 χρώματα. Δηλαδή ορίζουμε τα διαθέσιμα χρώματα για αυτήν την ταινία.
3. **Το κανάλι μετάβασης (transition Channel):** Το κανάλι μετάβασης μας επιτρέπει να δημιουργούμε μεταβάσεις (εναλλαγές) μεταξύ διαφορετικών ενοτήτων της ταινίας μας. Δηλαδή σε αυτό το κανάλι προσθέτουμε εφέ εναλλαγής πλαισίων. Το Director περιέχει 52 διαφορετικές μεταβάσεις
4. **Το κανάλι Ήχου 1 και 2 (sound Channel):** Τα κανάλια ήχου στο score επιτελούν την προσθήκη δύο διαφορετικών μουσικών κομματιών ή ηχητικών εφέ.
5. **Το κανάλι Συμπεριφοράς (Behavior Channel):** Το κανάλι συμπεριφοράς είναι μια ειδική περίπτωση –δεν είναι ούτε κανάλι ειδώλου αλλά ούτε ένα πραγματικό κανάλι. Το κανάλι συμπεριφοράς είναι το μέρος όπου τοποθετούνται τα script των καρέ. Δηλαδή σε αυτό το κανάλι μπορούμε να γράψουμε ένα πρόγραμμα (script) για ολόκληρο το πλαίσιο

Το **κανάλι πλαισίου (Frame Channel)** ή γραμμή χρόνου (timeline) είναι το σκιασμένο κανάλι που περιέχει τους αριθμούς 5,10,15,20,25,30,35κ.α. Οι αριθμοί αυτοί δηλώνουν τον αριθμό πλαισίου. Τα πλαίσια παριστάνουν τα βήματα μιας

ταινίας. Κάθε στήλη του score αντιστοιχεί σε ένα πλαίσιο. Τα πλαίσια αριθμούνται από τα αριστερά προς τα δεξιά.



Η γραμμή χρόνου του Macromedia Director 11

Πάνω στο κανάλι πλαισίου υπάρχει η κεφαλή αναπαραγωγής (playback head), η οποία κινείται μέσα στο score και δηλώνει το πλαίσιο που εμφανίζεται στη σκηνή. Επίσης η κεφαλή αναπαραγωγής κινείται πάνω σε οποιοδήποτε πλαίσιο ή σε οποιοδήποτε κελί κάνουμε κλικ.

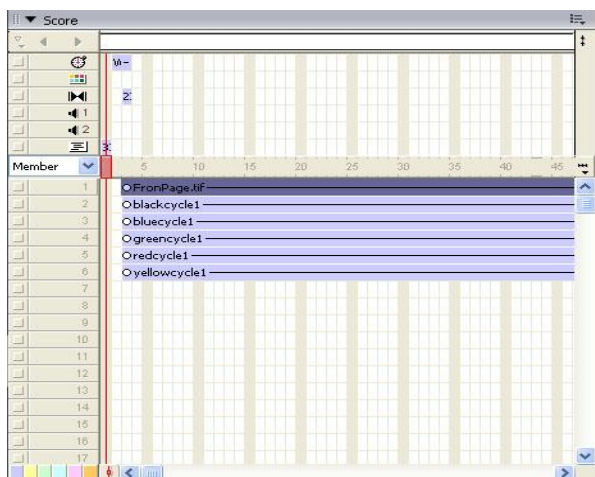


Η γραμμή χρόνου του Macromedia Director 11

Στην εικόνα όπως μπορούμε να δούμε εμφανίζονται τα αριθμημένα κανάλια τα οποία βρίσκονται κάτω από το κανάλι πλαισίου ονομάζονται κανάλια ειδώλων (sprite channels). Τα κανάλια αυτά χρησιμοποιούνται για να συλλέξουμε και να συγχρονίσουμε όλα τα οπτικά στοιχεία μέσων, όπως είναι τα γραφικά, τα στοιχεία φόντου, τα πλήκτρα εντολής, οι ήχοι, τα κείμενα και τα βίντεο. Υπάρχουν 1000 διαθέσιμα κανάλια ειδώλων. Η μικρότερη μονάδα του score που είναι ένα μικρό ορθογώνιο ονομάζεται κελί (cell).

3.3.7. Προσθήκη Ειδώλου (Sprite) στην σκηνή.

Κάθε είδωλο (sprite) είναι μια αναπαράσταση ενός cast member και για να το δημιουργήσουμε, σέρνουμε άπλα ένα cast member από το cast στο score και το αφήνουμε εκεί..



Το score παράθυρο του Macromedia Director 11

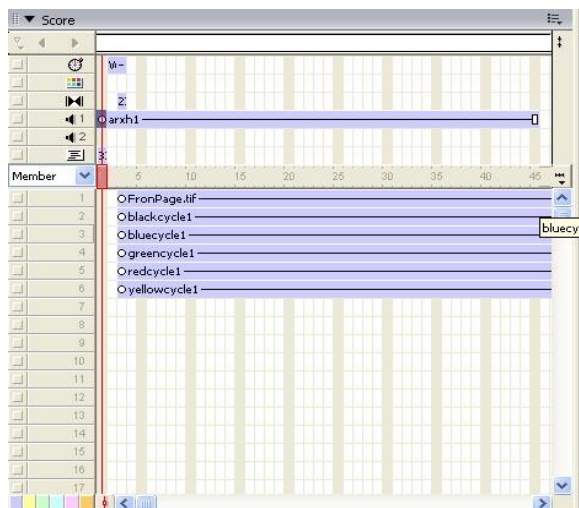
Το κάθε είδωλο στο score έχει μια στρογγυλή κουκίδα που δηλώνει την αρχή του πλαισίου και μια μικρή μπάρα στο τέλος που δηλώνει το τέλος του πλαισίου. Στη συνέχεια μπορούμε να μετακινήσουμε ή να σύρουμε τα πλαίσια αυτά για να αλλάξουμε το μέγεθος του ειδώλου. Όταν δημιουργούμε ένα είδωλο στο score και όχι στην σκηνή τότε το είδωλο κεντράρεται αυτόματα στην σκηνή. Το κάθε είδωλο παίρνει σαν αριθμό τον αριθμό του cast member που παριστάνουν. Στο Director τα είδωλα που βρίσκονται πιο κάτω στην σειρά εισαγωγής εμφανίζονται πάνω από τα είδωλα που βρίσκονται πιο πάνω στην σειρά εισαγωγής.

3.3.8.Ο ορισμός του ρυθμού ταινίας

Ο ρυθμός είναι η ταχύτητα με την οποία κινείται η κεφαλή αναπαραγωγής(playback head) από πλαίσιο σε πλαίσιο. Ο ρυθμός της ταινίας μετριέται σε πλαίσια ανά δευτερόλεπτο ή frames per second. Αν αυξήσουμε το ρυθμό ,το Director θα αναπαράγει τις κινήσεις του ταχύτερα. Τέλος πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι η οποιαδήποτε αλλαγή του ρυθμού μιας ταινίας δεν επηρεάζει την ταχύτητα αναπαραγωγής του ήχου και του βίντεο στη ταινία.

3.3.9.Προσθήκη ήχου

Στην συνέχεια μπορούμε να προσθέσουμε έναν ήχο στο Director, ο οποίος θα επαναλαμβάνεται συνέχεια μέχρι να τελειώσει η ταινία ή θα διαρκεί μερικά μόνο πλαίσια. Προσθέτω ήχο ,μεταφέροντας ένα cast member ήχου στο κανάλι ήχου 1 στο score.



Το score παράθυρο του Macromedia Director 11 με cast ήχου στο κανάλι ήχου 1

Στη συνέχεια ανοίγουμε το πλαίσιο διαλόγου που περιέχει τις ιδιότητες του και επιλέγω το πλαίσιο ελέγχου Loop. Με αυτόν τον τρόπο ο ήχος θα αναπαράγεται καθ'όλη την διάρκεια της ταινίας. Έτσι έχουμε μουσική υπόκρουση σε μια ταινία. Έπειτα για να είμαστε σίγουροι ότι ο ήχος θα αναπαράγεται μέχρι το τέλος της ταινίας πρέπει να σύρουμε το τέλος του συγκεκριμένου sprite που περιέχει τον ήχο μέχρι εκεί που τελειώνει η ταινία. Το Director μας δίνει επίσης την δυνατότητα να έχουμε και δεύτερο ήχο στη ταινία μας. Ο ήχος αυτός τοποθετείται στο κανάλι ήχου 2. Στη συνέχεια μπορούμε να συνδυάσουμε τους ήχους ώστε να αναπαράγονται ταυτόχρονα με τα εφέ εναλλαγής οθόνης και να δώσουμε περισσότερη ζωντάνια σε μια ταινία.



Το property inspector παράθυρο του Macromedia Director 11 του cast ήχου

3.3.10.Τι κάνει ο Behavior Inspector

Με τον Behavior Inspector μπορούμε να δημιουργήσουμε scripts χωρίς να χρειάζεται να γράφουμε και να θυμόμαστε όλες τις εντολές της Lingo ή της Javascript. Αυτό μας βοηθάει στο να κατανοήσουμε και στη συνέχεια να μπορέσουμε να γράψουμε σε μια από τις δύο αυτές γλώσσες (Lingo, Javascript). Τα scripts που δημιουργούμε μέσω

του behavior inspector ονομάζονται συμπεριφορές, τις οποίες αφού τις δημιουργήσουμε μπορούμε να τις αναθέσουμε σε πλαίσια ή είδωλα μέσα στο score.



Το behavior inspector παράθυρο του Macromedia Director 11

Για να δημιουργήσουμε μια νέα συμπεριφορά ,κάνουμε κλικ στο πλήκτρο με το σύμβολο του σταυρού(+) εκεί που μας δείχνει το βελάκι κάτω ακριβώς από το σταυρό βλέπε εικόνα και στη συνέχεια επιλέγουμε New Behavior. Στην συνέχεια εμφανίζεται ένα πλαίσιο διαλόγου το οποίο ονομάζεται Name Behavior, στο οποίο πρέπει να δώσουμε ένα όνομα συμπεριφοράς. Αφού δώσουμε το όνομα δημιουργείται αυτόνομα και το αντίστοιχο μέλος στο cast.



Το name behavior παράθυρο του Macromedia Director 11

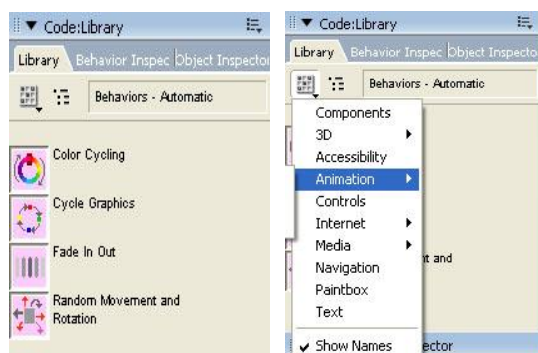
Στη συνέχεια μόλις δημιουργήσουμε τη νέα συμπεριφορά πάμε πάλι στο Behavior Inspector αλλά στο δεύτερο πλήκτρο που έχει το σταυρό (+) και πατάμε το βελάκι που είναι ακριβώς από κάτω και ανοίγουμε το μενού με τα events. Ένα συμβάν που μπορούμε να επιλέξουμε είναι το Mouse Down, Mouse up, Mouse Enter, Mouse Within και το Mouse Leave. Έπειτα αν κάνουμε κλικ στην δεξιά μεριά του Behavior Inspector στο Window Script θα μας εμφανίσει ένα script window με τον κώδικα σε Lingo που δημιουργήθηκε αυτόματα για αυτή την συμπεριφορά. Αυτά τα scripts συμπεριφορών μπορούμε να τα σύρουμε σε ένα πλαίσιο, για να του αναθέσουμε έτσι ένα script.



Το behavior inspector παράθυρο του Macromedia Director 11 για τα events

3.3.11. Η Βιβλιοθήκη Συμπεριφορών (Library Palette)

Στο Macromedia Director 11 υπάρχει μια βιβλιοθήκη χρήσιμων συμπεριφορών που μπορούμε να σύρουμε και να εναποθέσουμε πάνω στα είδωλα(sprites) και στα πλαίσια(frames) για να δημιουργήσουμε άμεσες προσαρμοσμένες συμπεριφορές.



Το library παράθυρο του Macromedia Director 11

3.3.12. Οι Τύποι των scripts και σειρά εκτέλεσης τους

Μια ταινία Director μπορεί να περιέχει τέσσερις τύπους scripts:

- Scripts συμπεριφορές (behaviors)
- scripts parent (πλαisiού)
- scripts movie
- scripts που επιδρούν στα μέλη του cast

Τα scripts καταλαμβάνουν μια θέση στο παράθυρο του cast (window cast), εκτός scripts μέλη cast. Τα scripts μελών του cast δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν από άλλα μέλη του cast. Έτσι αποθηκεύονται στο μέλος του cast στο οποίο ανήκουν.

Τα scripts συμπεριφορών προστίθενται στα είδωλα (sprites) ή στα πλαίσια (frames) μέσα στο score, αυτές αναφέρονται στις συμπεριφορές ειδώλων και στις συμπεριφορά πλαισίων. Το cast παράθυρο το οποίο είναι σε μικρό μέγεθος για κάθε συμπεριφορά περιλαμβάνει μια συμπεριφορά εικόνας στη χαμηλότερη δεξιά γωνία.

Όταν θέλουμε να ελέγξουμε τις ενέργειες ενός cast μέλους για ένα μικρό χρονικό διάστημα ή μια συγκεκριμένη ενότητα του score, δημιουργούμε ένα script συμπεριφοράς .

Τα scripts parent είναι ειδικά scripts τα οποία περιέχουν την γλώσσα προγραμματισμού Lingo η οποία χρησιμοποιείται για την δημιουργία παιδιών αντικειμένων (childs objects). Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε scripts parent για να δημιουργήσουμε scripts αντικειμένων τα οποία συμπεριφέρονται και αντιδρούν παρομοίως ακόμα μπορούν να λειτουργούν ανεξάρτητα από το καθένα. Έτσι τα scripts parent (πλαίσιο) ανατίθενται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο στο score και τα χρησιμοποιούμε συνήθως για να δημιουργήσουμε χειριστές (handlers) που να είναι διαθέσιμοι σ'όλο το πλαίσιο ή για να ελέγχουμε την κεφαλή αναπαραγωγής (playback head) χωρίς να απαιτείται είσοδος από τον κάθε χρήστη.

Τα scripts ταινιών είναι διαθέσιμα για όλη την ταινία ,όταν αυτή αναπαράγεται (play), και χρησιμοποιείται συνήθως για να ελέγξουν το τι θα συμβεί όταν τρέχει, σταματά ή παύει προσωρινά.

Τα scripts που επιδρούν στα μέλη του cast διατίθενται σε ένα μέλος του cast και είναι χρήσιμα όταν θέλουμε το συγκεκριμένο μέλος του cast να εκτελεί παντού τον ίδιο κώδικα της Lingo ανεξαρτήτως της τιμής που έχει μέσα στο score.

3.3.13. Τα σημαντικότερα συμβάντα(events) του Director

Τα σημαντικότερα συμβάντα του Director είναι τα εξής :

- mouse Up
- mouse Down
- mouse Enter
- mouse Leave
- mouse Within
- key Up
- Key Down
- Right Mouse Up
- Right Mouse Down
- Begin Sprite
- End Sprite
- Prepare Frame
- Exit Frame

Κεφάλαιο 4

Αναλυτική περιγραφή εφαρμογής



Ανοίγοντας το CD-ROM βλέπουμε το εικονίδιο που βρίσκεται παραπάνω. Είναι εμφανές τι πρέπει να κάνει κανείς για να ξεκινήσει η εφαρμογή. Έτσι κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο εικονίδιο “start” ξεκινάμε με το εισαγωγικό μέρος της εφαρμογής. Δημιουργείται το σύμβολο των ολυμπιακών αγώνων (οι 5 κύκλοι) και εμφανίζεται το βασικό μας μενού.



Ο χρήστης μπορεί από εδώ να επιλέξει τι θέλει να δει και με ποια σειρά. Ας ξεκινήσουμε με την ιστορία, που αν κάνουμε κλικ πάνω του θα έχουμε άλλες τρεις επιλογές:

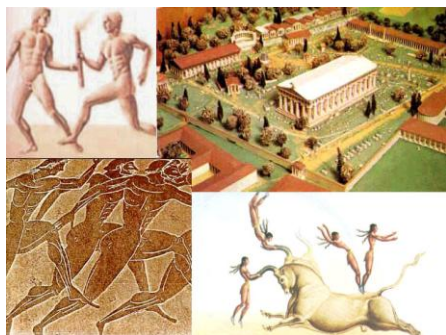
1. Την **αρχαιότητα** όπου εκεί μπορούμε να ενημερωθούμε σχετικά με την ολύμπια, τα έπαθλα που υπήρχαν τότε κ.α.
2. την **αναβίωση** όπου μπορούμε να διαβάσουμε που έχουν γίνει οι ολυμπιακοί αγώνες από το 1986 έως το 2004, τον ύμνο των ολυμπιακών αγώνων κ.α και τέλος
3. την επιλογή **ερωτήσεις** όπου μπορούμε απαντώντας σε αυτές να δούμε τι καταλάβαμε και μάθαμε από αυτό το μέρος.

Παρακάτω βλέπουμε με τη βοήθεια φωτογραφιών βήμα βήμα τι μπορούμε να δούμε και να διαβάσουμε από την επιλογή **ιστορία** και των άλλων επιλογών του βασικού μας μενού.



Το δευτερεύον μενού.

Με την επιλογή **αρχαιότητα** έχουμε (τα βασικά βήματα):



Ολύμπια
Διεξαγωγή
Έπαθλα
Παρακμή

Η καταγωγή των Ολυμπιακών αγώνων συνδέεται με πολλούς μύθους που αναφέρονται από τις αρχαίες πηγές, αλλά στους ιστορικούς χρόνους ως ιδρυτές τους αναφέρεται ο Ώξυλος και ανακनिστής τους ο απόγονός του Ίφιτος. Σύμφωνα με την παράδοση, οι Ολυμπιακοί αγώνες άρχισαν το 776 π.Χ. όταν ο Ίφιτος συνάψε **συμφωνία** με τον βασιλιά της Σπάρτης Λυκούργο και τον βασιλιά της Πίσας Κλεισθένη, το κείμενο της οποίας γράφτηκε σε έναν δίσκο που φυλάσσεται στο **Ηράϊο**.

Βοήθεια Έξοδος

Ολύμπια

Δικαίωμα συμμετοχής στους Ολυμπιακούς αγώνες είχαν όλοι οι Έλληνες που ήταν ελεύθεροι πολίτες και δεν είχαν διαπράξει φόνο ή ιεροσυλία. Οι γυναίκες δεν είχαν δικαίωμα συμμετοχής παρά μόνο στους ιππικούς αγώνες, ως ιδιοκτήτριες, ενώ απαγορευόταν αυστηρά να παρακολουθήσουν τους αγώνες.

Τα Ολύμπια ήταν αγώνες **πεντηημέριοι**. Στην αρχή οι αγώνες διαρκούσαν μόνο μια μέρα και περιλάμβαναν ένα αγώνισμα, τον αγώνα δρόμου ενός σταδίου, βαθμιαία όμως προστέθηκαν και άλλα αγωνίσματα με αποτέλεσμα η διάρκεια τους κατά τον 5ο αιώνα π.Χ. να φθάσει τις πέντε ημέρες.

Βοήθεια Έξοδος

Διεξαγωγή

Οι αθλητές προσέρχονταν ένα μήνα πριν την τέλεση των αγώνων στην Ήλιδα, η οποία ήταν η διοργανώτρια πόλη των αγώνων, ενώ τη διοργάνωση και την εποπτεία για την τήρηση των κανονισμών είχαν οι Ελλανοδίκες, που εκλεγόνταν με κλήρο μεταξύ των Ηλείων πολιτών. Οι τελετές άρχιζαν με τον επίσημο **όρκο** που εδίδαν οι αθλητές στο βωμό του Ορκίου Διός, στο **Βουλευτήριο**, ότι θα αγωνισθούν τίμια και δεν θα υποπέσουν σε κανένα παραπτώμα ή παράβαση κανονισμών.

Δύο ημέρες μετά την έναρξη των αγώνων, ξεκινούσε η πομπή των αθλητών και των κριτών από την Ήλιδα για να καταλήξει στην Ολυμπία, όπου γινόταν δεκτή από το πλήθος του κόσμου που είχε έλθει για να παρακολουθήσει τους αγώνες.

Βοήθεια Έξοδος

Έπαθλα

Ως έπαθλα των νικητών καθιερώθηκε, ύστερα από εντολή του Μαντίστου των Δελφών, ο κότινος, δηλαδή ένα στεφάνι αγριελιάς που φυτρώνει πλάι στον οπισθόδομο του ναού του Διός, στην ιερή Άλιη. Επίσης απολάμβαναν πολύ μεγάλες τιμές όταν επιστρέφον στην πατρίδα τους αφού οι συμπολίτες τους γκρέμιζαν ένα μέρος των τειχών για να περάσουν και τους τιμούσαν με μεγάλα προνόμια και αξιώματα.

Βοήθεια Έξοδος

Παρακμή

Τα μεγάλα ιστορικά γεγονότα που διαδραματίστηκαν στην πορεία των αιώνων στον Ελλαδικό χώρο, είχαν τον αντίκτυπό τους στα αθλητικά ιδεώδη των Ολυμπιακών αγώνων, με αποτέλεσμα να επέλθει σταδιακή πτώση των ηθικών αξιών, που επεδεινώθηκε αισθητά από το 146 μ.Χ., όταν η κυρίως Ελλάδα υποτάχθηκε στο Ρωμαϊκό κράτος και οι Ηλείοι έχασαν την ανεξαρτησία τους.

Ο θεσμός των Ολυμπιακών αγώνων διήρθε 12 συνεχείς αιώνες και καταργήθηκε το 393 μ.Χ. (293η Ολυμπιάδα), όταν με διάταγμα του Θεοδοσίου του Α΄ απαγορεύθηκε η λειτουργία όλων των ειδωλολατρικών Ιερών, ενώ το 426 μ.Χ., επί Θεοδοσίου Β΄, ακολούθησε και η καταστροφή των μνημείων της Άλτεις.

Βοήθεια Έξοδος

Με την επιλογή **αναβίωση** έχουμε (τα βασικά βήματα):

Το πιο σημαντικό πράγμα δεν είναι η νίκη αλλά η συμμετοχή, ακριβώς όπως στη ζωή δεν έχει σημασία ο θρίαμβος αλλά η διαρκής πάλη. Δεν είναι αναγκαία η κατάκτηση τήλων αλλά η ευγενής και καθαρή άμιλλα.

Baron de Coubertin

ΑΘΗΝΑ 1896

Δ.Ο.Ε.

Σύγχρονες Ολυμπιάδες

Υμνος

1896

Οι προσπάθειες για την αναβίωση των Ολυμπιακών αγώνων στη σύγχρονη εποχή κορυφώθηκαν στα τέλη του 19ου αιώνα με την αποφασιστική συμβολή του Γάλλου βαρόνου Γιέρ ντε Κουμπερτέν και του Έλληνα Δημητρίου Βικέλα. Ωθήσε σε αυτή την προσπάθεια εδωσαν οι ανασκαφές και τα πλούσια ευρήματά τους που έγιναν στον χώρο της Ολυμπίας.

Αθήνα 1896

1896

Στις 25 Μαρτίου του 1896, ο βασιλιάς Γεώργιος ο Α' κηρύξε την έναρξη των Ολυμπιακών Αγώνων, σε ένα κατάμεστο Καλλιμαρμαρο. Έλαβαν μέρος 285 άνδρες αθλητές από 13 χώρες, αγωνιζόμενοι σε 20 αθλήματα. Οι αγώνες διήρκεσαν 10 ημέρες, έως τις 3 Απριλίου του 1896.

Μετά την τελετή έναρξης, άρχισαν τα αγωνίσματα :

- 1ο Αγωνισμα : Δρόμος 100 μέτρων
- 2ο Αγωνισμα : Άλμα τριπλούν
- 3ο Αγωνισμα : Δρόμος 800 μέτρων
- 4ο Αγωνισμα : Δίσκος
- 5ο Αγωνισμα : Δρόμος 400 μέτρων

Τις επόμενες ημέρες ακολούθησε η διεξαγωγή και των υπολοίπων αθλημάτων, με αρκετές επιτυχίες των ελληνών αθλητών, οι οποίοι ανέβηκαν πολλές φορές στο βάθρο των νικητών . Οι αγώνες κράτησαν μέχρι τις 3 Απριλίου όπου έγινε η τελετή λήξης των Αγώνων.

Δ.Ο.Ε

Στην Ολυμπία έχει σήμερα την έδρα της η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή. Εκεί βρίσκεται ο βωμός της ολυμπιακής φλόγας, η οποία κάθε τέσσερα χρόνια μεταφέρεται στην πόλη που φιλοξενεί τους Ολυμπιακούς αγώνες.

Η αφή της φλόγας γίνεται στον βωμό του ναού της Ήρας. Η φλόγα ανάβει με την συγκέντρωση των ηλικιών ακτινών σε μεταλλικό κάτοπτρο. Η διαδικασία αυτή αποτελεί μέρος ενός σύνθετου τελετουργικού, το οποίο περιλαμβάνει την επίκληση και τον ύμνο στον Απόλλωνα. Η πρωθέρια κρατώντας την αναμμένη δάδα εισέρχεται στο στάδιο και στη συνέχεια την παραδίδει στον πρώτο δρομέα, για να ξεκινήσει το μακρο ταξίδι της έως τα πέρατα της γης.

Σύγχρονες Ολυμπιάδες

ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΟΛΥΜΠΙΑΔΕΣ

1.	1896	ΑΘΗΝΑ (ΕΛΛΑΔΑ)	15.	1952	ΕΛΣΙΝΚΙ (ΦΙΝΛΑΝΔΙΑ)
2.	1900	ΠΑΡΙΣΙ (ΓΑΛΛΙΑ)	16.	1956	ΜΕΛΒΟΥΡΝΗ (ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ)
3.	1904	ΣΕΝ ΛΟΥΙΣ (Η Π.Α.)	17.	1960	ΡΩΜΗ (ΙΤΑΛΙΑ)
4.	1908	ΛΟΝΔΙΝΟ (Μ.ΒΡΕΤΑΝΙΑ)	18.	1964	ΤΟΚΙΟ (ΙΑΠΟΝΙΑ)
5.	1912	ΣΤΟΚΧΟΛΜΗ (ΣΟΥΗΔΙΑ)	19.	1968	ΜΕΞΙΚΟ (ΜΕΞΙΚΟ)
6.	1916	ΜΑΤΑΙΩΘΗΚΕ	20.	1972	ΜΟΝΑΧΟ (ΓΕΡΜΑΝΙΑ)
7.	1920	ΑΜΒΕΡΣΑ (ΒΕΛΓΙΟ)	21.	1976	ΜΟΝΤΡΕΑΛ (ΚΑΝΑΔΑΣ)
8.	1924	ΠΑΡΙΣΙ (ΓΑΛΛΙΑ)	22.	1980	ΜΟΣΧΑ (Ρωσική Ε.Σ.Σ.Δ.)
9.	1928	ΑΜΣΤΕΡΔΑΜ (ΟΛΛΑΝΔΙΑ)	23.	1984	ΛΑΝΤΖΕΣ (Η Π.Α.)
10.	1932	ΛΑΝΤΖΕΣ (Η Π.Α.)	24.	1988	ΣΕΟΥΛ (Ν.ΚΟΡΕΑ)
11.	1936	ΒΕΡΟΛΙΝΟ (ΓΕΡΜΑΝΙΑ)	25.	1992	ΒΑΡΣΕΛΩΝΗ (ΙΣΠΑΝΙΑ)
12.	1940	ΜΑΤΑΙΩΘΗΚΕ	26.	1996	ΑΤΛΑΝΤΑ (Η Π.Α.)
13.	1944	ΜΑΤΑΙΩΘΗΚΕ	27.	2000	ΣΙΑΝΕΙ (ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ)
14.	1948	ΛΟΝΔΙΝΟ (Μ.ΒΡΕΤΑΝΙΑ)	28.	2004	ΑΘΗΝΑ (ΕΛΛΑΔΑ)

Υμνος

Ο Ύμνος των Ολυμπιακών Αγώνων

Δοξαίον πνεύμα, αθάνεστον, αγνή πασάρα
 Του ωραίου, του μεγάλου και τ' ελευθινού.
 Κατάβα, σπασαρώσου, κι έστραψ' εδώ πάρα
 Στη δόξα της δικής σου γής και τ' ουρανού.

Στο δρόμο και στο πάλημα και στο λιθάρι,
 Στον αγώνον αγώνον λάμψε την ορμή
 Και μετ' αμέραντο στεροθίνας κλωνέρι
 Και σιδερένιο πλάσε και βέλο το κορμί.

Κέμπου βονά και πόλιμα σέγγου μεζ' σου
 Σαν ένας λαυκοπόδρουρος μέγας νάος
 Και τρέχει στον ναό εδώ προσκυνητής σου.
 Δοξαίον πνεύμ' αθάνεστον, κάθε λαός.

Με την επιλογή **ερωτήσεις** έχουμε (6 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής):

1. Τι σημαίνει ότι οι Ολυμπιακοί αγώνες ήταν πεντητηρικοί ;

α. Διεξάγονταν κάθε πέντε χρόνια.
β. Διεξάγονταν τον πέμπτο μήνα μετά την συμπλήρωση τεσσάρων χρόνων.
γ. Διεξάγονταν μετά την συμπλήρωση τεσσάρων χρόνων.

2. Τι είχε καθιερωθεί ως έπαθλο των νικητών στους Ολυμπιακούς αγώνες ;

α. Χρήματα.
β. Κότινος (στεφάνι αργελλιάς).
γ. Δάφνινο στεφάνι.

3. Οι άθλητες προσέρχονταν στην Ήλιδα;

α. Ένα μήνα πριν την τέλεση των αγώνων.
β. Δύο μήνες πριν την τέλεση των αγώνων.
γ. Μία εβδομάδα πριν την τέλεση των αγώνων.

ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΑΝΑΒΙΩΣΗ

4. Πότε κορυφώθηκαν οι προσπάθειες για την αναβίωση των Ολυμπιακών αγώνων;

α. Στα τέλη του 18ου αιώνα.
β. Στα τέλη του 19ου αιώνα.
γ. Στις αρχές του 20ου αιώνα.

5. Πόσο διήρκεσαν οι πρώτοι Ολυμπιακοί Αγώνες του 1896;

α. Ένα μήνα.
β. 20 μέρες.
γ. 10 μέρες.

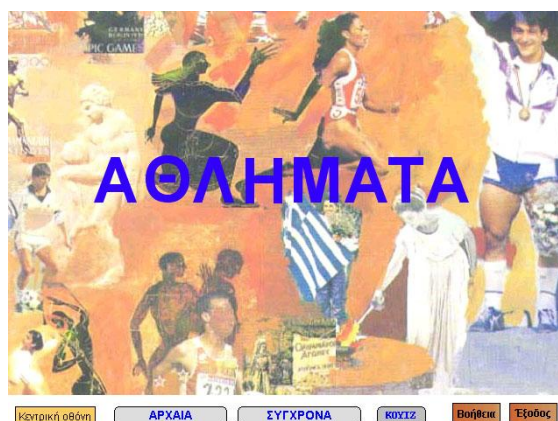
6. Που εδρεύει σήμερα η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή;

α. Στην Ολυμπία.
β. Στην Αθήνα.
γ. Στην Ελβετία.

ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΑΝΑΒΙΩΣΗ

Με την επιλογή **αθλήματα** (του βασικού μας μενού), κάνοντας κλικ πάνω του θα έχουμε άλλες τρεις:

1. Τα **αρχαία** αθλήματα όπου εκεί μπορούμε να ενημερωθούμε σχετικά με όλα τα αρχαία αθλήματα που υπήρχαν. Άλμα, δρόμος, πάλη κ.α.
2. Τα **σύγχρονα** όπου μπορούμε επίσης να μάθουμε για τα σύγχρονα.
3. την επιλογή **κουίζ** όπου μπορούμε απαντώντας σε αυτό να δούμε τι καταλάβαμε και μάθαμε από αυτό το μέρος.



Το δευτερεύον μενού.

Με την επιλογή **αρχαία** έχουμε (τα βασικά βήματα):

Αρχαία



Όλα τα αθλήματα με τη σειρά

ΕΙΔΗ ΔΡΟΜΟΥ

ΣΤΑΔΙΟ
ΔΙΑΥΛΟΣ
ΙΠΠΙΟΣ
ΔΟΛΙΚΟΣ
ΟΠΛΙΤΗΣ

Αθλήματα Βοήθειά Έξοδος

ΑΛΜΑ

Όργανα απαραίτητα για την εκτέλεση του αθλήματος ήταν οι αλτήρες, βάρη από μολύβι ή λίθο, που ο αθλητής κρατούσε κατά το άλμα για να έχει καλύτερη επίδοση.
Το αγώνισμα διεξαγόταν στο στάδιο, σ'ενα τετράπλευρο ανασκαμμένο ορύγμα το σκάμμα μήκους 16 μ., γεμάτο από μαλακό χώμα για να φαίνεται το αποτύπωμα των ποδιών. Εισήχθη στην 18η Ολυμπιάδα (708 π.Χ.)

Αθλήματα Βοήθειά Έξοδος

ΔΙΣΚΟΣ

Ήταν το αγώνισμα που αγαπούσαν πάρα πολύ οι Έλληνες, δεν είχε σχέση με στρατιωτικές ασκήσεις ή αγροτικές ασχολίες. Η πλαστικότητα των κινήσεων των αθλητών κατά το πέταγμα του δίσκου ενέπνευσε πολλούς αρχαίους καλλιτέχνες, περιφημίες είναι ο δισκοβόλος του Μύρωνα.
Εισήχθη στην 18η Ολυμπιάδα (708π.Χ.). Αρχικά για την κατασκευή του δίσκου χρησιμοποιούσαν πέτρα, αργότερα όμως χρησιμοποίησαν το σίδηρο, το μολύβι και το χαλκό. Το σχήμα τους ήταν στρογγυλό ή αμφικυρτό με τομή που κατέληγε σε πλατιά περιφέρεια.

Αθλήματα Βοήθειά Έξοδος

ΑΚΟΝΤΙΟ

Αγώνισμα που είχε άμεση σχέση με το κύνηγ.
Εισήχθη στην 18η Ολυμπιάδα (708 π.Χ.)
Διακρίνεται σε δύο είδη:
Επιβόλος ακοντισμός
Στοχαστικός ακοντισμός

Αθλήματα Βοήθειά Έξοδος

ΠΑΛΗ

Η πάλη απαιτεί συνδυασμό τεχνής, ευκνησίας και δύναμης. Διακρίνεται σε: **Ορθία πάλη**: Ο νικητής έπρεπε να ρίξει τον αντίπαλο του κάτω τρεις φορές. **Κάτω πάλη**: Ο αγώνας γινόταν σε βρεγμένο χώμα ώστε να γίνονται δύσκολες οι λαβές, εξακολουθούσε ώσπου ο ένας από τους αντιπάλους να παραδεχθεί την ήττα του. Εισήχθη στην 18η Ολυμπιάδα (708 π.Χ.) ως ανεξάρτητο αγώνισμα και ως αγώνισμα του πεντάθλου.

Αθλήματα Βοήθειά Έξοδος

ΠΕΝΤΑΘΛΟ

Οι αθλητές έπρεπε να αγωνιστούν σε πέντε αγώνισματα: **Άλμα, δρόμος, ακόντιο, δίσκος και πάλη**. Οι αρχαίοι Έλληνες θεωρούσαν το πεντάθλο σπουδαίο αγώνισμα. Άλυτο παραμένει το πρόβλημα πώς οριζόταν ο νικητής στο πεντάθλο.
Εισήχθη στην 18η Ολυμπιάδα (708 π.Χ.)

Αθλήματα Βοήθειά Έξοδος

ΠΥΓΜΗ

Οι πυγμάχοι τύλιγαν γύρω στα χέρια τους ιμάντες, λουρίδες από μαλακό δέρμα βοδίου, που χρησίμευαν για να σταθεροποιήσουν τις αρθρώσεις των γερών. Οι αντίπαλοι πυγμαγούσαν μέχρι που ο ένας αντιπάλος να πέσει κάτω αναίσθητος, ή να παραδεχτεί την ήττα του.



Αθλήματα Βοήθειες Έξοδος

ΠΑΓΚΡΑΤΙΟΝ

Το παγκράτιον αποτελούσε το συνδυασμό των αγωνισμάτων της πάλης και της πυγμής. Διακρίνονταν σε άνω παγκράτιον, όταν ο αγώνας γινόταν με αρβύλες αντιπάλους και σε κάτω παγκράτιον όταν το συνεχίζαν στο εδαφος. Καθιερώθηκε στην 33η Ολυμπιάδα, το 648 π.Χ.



Αθλήματα Βοήθειες Έξοδος

ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ

ΑΓΩΝΕΣ ΤΕΘΡΙΠΠΟΥ
ΑΓΩΝΕΣ ΤΕΘΡΙΠΠΟΥ ΠΩΛΩΝ
ΑΓΩΝΕΣ ΑΠΗΝΗΣ
ΑΓΩΝΕΣ ΣΥΝΩΡΙΔΟΣ ΙΠΠΩΝ
ΑΓΩΝΕΣ ΣΥΝΩΡΙΔΟΣ ΠΩΛΩΝ



Στις αρματοδρομίες ο ηνίοχος οδηγούσε το άρμα, ένα μικρό ξύλινο δίτροχο οχήμα, ενισχυμένο με δέρμα και βαμμένο με ζωηρά χρώματα και συρόταν από άλογα.

Αθλήματα Βοήθειες Έξοδος

ΙΠΠΙΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Στους ιππικούς αγώνες οι αναβάτες επεβάναν πάνω στην γυμνή ράχη του αλόγου χωρίς εφίππιο και αναβάσεις, κρατώντας το μαστίγιο και τα ηνία. Οι αγώνες είχαν διάφορες κατηγορίες ανάλογα με την ηλικία των αλόγων.

Ιπποδρομίες τελειών κελήτων εισήχθησαν στην 33η Ολυμπιάδα (648 π.Χ.), οι αναβάτες ιππέων τέλεια άλογα που είχαν έξι φορές το γύρο του ιπποδρόμου.

Ιπποδρομίες κλήτων εισήχθησαν στην 71η Ολυμπιάδα (496 π.Χ.) και καταργήθηκαν στην 84η Ολυμπιάδα (444 π.Χ.). Ήταν ιπποδρομίες φαρδών στον τελευταίο γύρο οι αναβάτες κατέβαναν από τα άλογα και έπρεχαν μαζί τους προς το τέρμα.




Αθλήματα Βοήθειες Έξοδος

Με την επιλογή **σύγχρονα** έχουμε (τα βασικά βήματα):

ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Η αναβίωση των Ολυμπιακών αγώνων έγινε με βάση τα αθλήματα των αρχαίων Ελληνικών Ολυμπιάδων, τα οποία τροποποιήθηκαν με την πάροδο του χρόνου και καθιερώθηκε η συμμετοχή των γυναικών. Επίσης δημιουργήθηκαν ειδικοί Ολυμπιακοί αγώνες για άτομα με νοητικά και κινητικά προβλήματα. Έτσι έχουμε τον χωρισμό των σύγχρονων Ολυμπιακών αγώνων σε **Κλασσικούς** και **Ειδικούς**.



Βοήθειες Έξοδος

Ειδικοί ολυμπιακοί αγώνες

ΕΙΔΙΚΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Καθιερώθηκαν το 1968 από τον Ε.Κένενθι και είναι καλοκαιρινοί και χειμερινοί. Αρχικά γίνονταν κάθε δύο χρόνια, ενώ από το 1984 γίνονται κάθε χρόνο και μπορούν να συμμετέχουν παιδιά και ενήλικες με σωματικές ή πνευματικές δυσκολίες. Συμμετέχουν περίπου 150 γώρες και περιλαμβάνουν τα παρακάτω 22 αγωνίσματα:

ΘΕΡΙΝΑ	ΧΕΙΜΕΡΙΝΑ
ΚΟΛΥΜΒΗΣΗ	ΑΛΠΙΚΟ ΣΚΙ
ΚΑΝΟΕΣΦΑΙΡΙΣΗ	ΚΡΟΣ ΚΑΝΤΡΙ ΣΚΙ
ΜΠΟΟΥΛΙΝΚ	ΠΑΓΩΔΡΟΜΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
ΠΟΔΗΛΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ	ΠΑΓΩΔΡΟΜΙΑ ΚΑΝΥΤΕΡΝΙΚΗΣ
ΙΠΠΙΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ	ΧΟΚΕΥ ΠΙΣΤΑΣ
ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	ΑΘΛΗΜΑΤΑ ΕΠΙΔΕΙΞΗΣ
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ	ΜΠΑΝΤΜΙΝΤΟΝ (ΤΥΠΟΣ ΤΕΝΝΙΣ)
ΡΟΚΕΤ ΣΚΑΤΙΝΚ	ΓΙΟΚ
ΣΟΦΤ ΜΠΟΛ	ΑΡΣΗ ΒΑΡΩΝ
ΤΕΝΝΙΣ	ΤΕΝΝΙΣ
ΒΟΛΕΪ	ΧΑΝΤ ΜΠΟΛ

Βοήθειες Έξοδος

Κλασσικοί ολυμπιακοί αγώνες

ΚΛΑΣΣΙΚΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Το πρόγραμμα των Ολυμπιακών αγώνων περιλαμβάνει **θερινά** και **χειμερινά** αθλήματα. Η διάρκεια των θερινών αγώνων δεν μπορεί να υπερβεί τις 16 ημέρες (10 ημέρες για τους χειμερινούς).



Βοήθειες Έξοδος

Θερινά ολυμπιακά αθλήματα

ΘΕΡΙΝΑ ΟΛΥΜΠΙΑΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ

Το πρόγραμμα των Ολυμπιακών αγώνων περιλαμβάνει πάντα υποχρεωτικά αθλήματα τα οποία ασκούνται τουλάχιστον σε είκοσι χώρες. Για να γίνουν αγώνες ενός αθλήματος πρέπει να λάβουν μέρος σ' αυτούς αθλητές από δώδεκα τουλάχιστον κράτη. Για τα ομαδικά αγωνίσματα τα εγγεγραμμένα κράτη πρέπει να είναι τουλάχιστον έξι και όχι περισσότερα από δώδεκα. Στη περίπτωση που οι εγγραφές είναι περισσότερες γίνονται προκριματικοί αγώνες. Οι αθλητές εγγράφονται από τις εθνικές Ολυμπιακές επιτροπές τους το περισσότερο τρεις για τα ατομικά αγωνίσματα και μια ομάδα για τα ομαδικά. Η οργανωτική επιτροπή μπορεί να προσθέσει στα υποχρεωτικά αθλήματα και σε εκείνα από τα προαιρετικά που έχουν επιλεγεί από πριν, δύο αθλήματα δοκιμαστικά, το ένα από αυτά πρέπει να είναι εθνικό άθλημα της χώρας όπου γίνονται οι αγώνες.

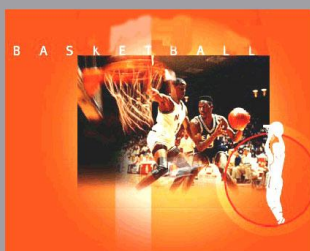


Βοήθεια Έξοδος

Προαιρετικά θερινά

ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΑ ΘΕΡΙΝΑ ΟΛΥΜΠΙΑΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ

ΜΠΑΣΚΕΤ
ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ
ΠΟΛΟ
ΓΟΥΤΕΡ-ΠΟΛΟ
ΚΑΝΟ (βίντεο)
ΧΟΚΕΥ
ΜΠΕΪΣ-ΜΠΩΛ
ΒΟΛΛΕΥ
ΤΕΝΝΙΣ



Βοήθεια Έξοδος

Βίντεο (κανό)



Βοήθεια Έξοδος

Υποχρεωτικά θερινά

ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ ΘΕΡΙΝΑ ΟΛΥΜΠΙΑΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ

ΑΓΩΝΕΣ ΔΡΟΜΟΥ
ΑΛΜΑΤΑ
ΡΙΨΕΙΣ
ΑΡΣΗ ΒΑΡΩΝ
ΠΑΛΗ
ΠΥΓΜΑΧΙΑ
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ
ΡΟΔΗΛΑΤΟ (βίντεο)
ΚΟΛΥΜΒΗΣΗ
ΚΩΠΗΛΑΣΙΑ
ΕΙΦΟΜΑΧΙΑ
ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ
ΙΠΠΙΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ
ΙΣΤΙΟΠΛΟΙΑ
ΝΕΩΤΕΡΟ ΠΕΝΤΑΘΛΟ



Βοήθεια Έξοδος

Βίντεο (ποδήλατο)



Βοήθεια Έξοδος

Χειμερινά ολυμπιακά αθλήματα

ΧΕΙΜΕΡΙΝΑ ΟΛΥΜΠΙΑΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ

ΣΚΙ (βίντεο)
ΜΠΟΜΠ
ΠΑΤΙΝΑΖ
ΧΟΚΕΥ ΣΤΟΝ ΠΑΓΟ
ΣΚΕΛΤΟΝ



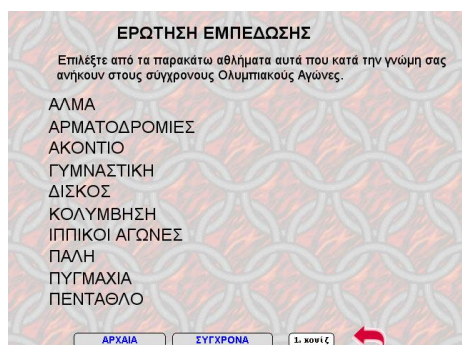
Βοήθεια Έξοδος

Βίντεο (σκι)



Βοήθεια Έξοδος

Με την επιλογή **κουίζ** έχουμε (2 κουίζ):



Με την επιλογή **κοινωνική και πολιτισμική σημασία**, που αν κάνουμε κλικ πάνω του θα έχουμε άλλες τρεις:

1. Τα **αρχαιότητα** όπου εκεί μπορούμε να μάθουμε για την ολυμπιακή ιδέα.
2. Τα **σήμερα** όπου μπορούμε επίσης να μάθουμε για τα αρνητικά φαινόμενα, Πιέρ Ντε Κουμπερτέν καθώς επίσης και για την συμβολή των ολυμπιακών αγώνων.
3. την επιλογή **κουίζ** όπου μπορούμε απαντώντας σε αυτό να δούμε τι καταλάβαμε και μάθαμε από αυτό το μέρος.



Το δευτερεύον μενού.

Με την επιλογή **αρχαιότητα** έχουμε (τα βασικά βήματα):



Ιδέα



Με την επιλογή **σήμερα** έχουμε (τα βασικά βήματα):

Πιέρ Ντε Κουμπερτέν

ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ



Η αρετρία των Ολυμπιάδων χάνεται στα βήθη των ανώνων. Βαθμια μορφοποιήθηκε και κρηγορία μετράτηκε σε **έκφραση των κοινωνιών**, σε παγκόσμια κλίμακα. Η αναβίωση τους έγινε από το Γάλλο βαρόνο **Πιέρ ντε Κουμπερτέν**, γενικός γραμματέας της ένωσης αθλητικών σωματείων της χώρας του (κοινωνιολόγος και παιδαγωγός) και από τον Έλληνα Δ. Βικέλα. Συνέλαβαν την όραση της ανασυρότητας στις διάφορες πρωτεύουσες του κόσμου, με συμμετοχή αθλητών από ολόκληρα και περισσότερο κρήνη και παλαιά αθλημάτων, που τείνει να καλύψει όλη τη σύγχρονη δραστηριότητα του ανθρώπου στον αθλητικό τομέα. Παράλληλα όμως εμφανίζονται και κάποια **αρνητικά φαινόμενα**.

Βελήκη Έσοδος

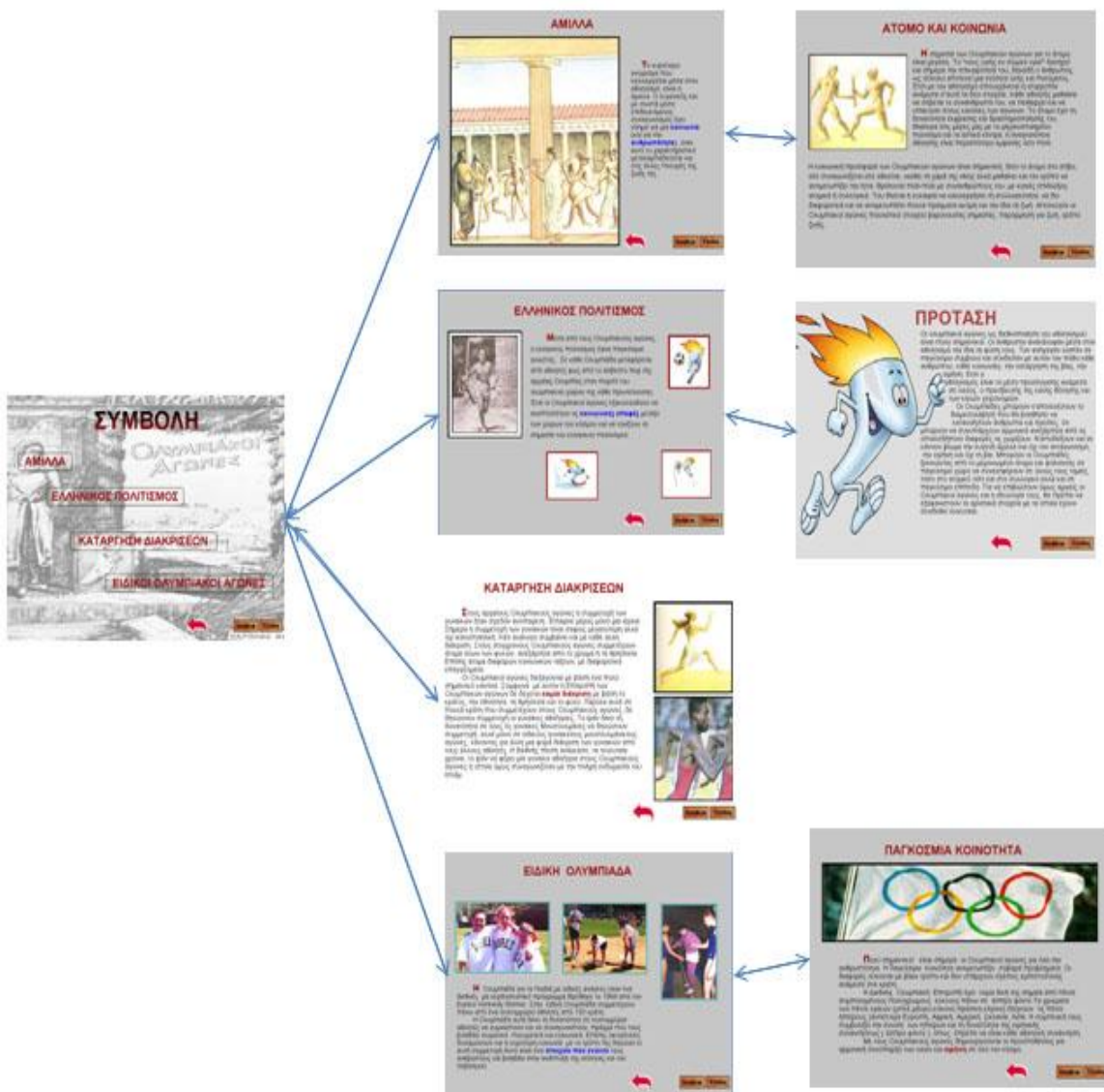
ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ



Η αρετρία των Ολυμπιάδων χάνεται στα βήθη των ανώνων. Βαθμια μορφοποιήθηκε και κρηγορία μετράτηκε σε **έκφραση των κοινωνιών**, σε παγκόσμια κλίμακα. Η αναβίωση τους έγινε από το Γάλλο βαρόνο **Πιέρ ντε Κουμπερτέν**, γενικός γραμματέας της ένωσης αθλητικών σωματείων της χώρας του (κοινωνιολόγος και παιδαγωγός) και από τον Έλληνα Δ. Βικέλα. Συνέλαβαν την όραση της ανασυρότητας στις διάφορες πρωτεύουσες του κόσμου, με συμμετοχή αθλητών από ολόκληρα και περισσότερο κρήνη και παλαιά αθλημάτων, που τείνει να καλύψει όλη τη σύγχρονη δραστηριότητα του ανθρώπου στον αθλητικό τομέα. Παράλληλα όμως εμφανίζονται και κάποια **αρνητικά φαινόμενα**.

Βελήκη Έσοδος

Πατώντας την επιλογή **έκφραση των κοινωνιών** εμφανίζεται:



Αρνητικά φαινόμενα

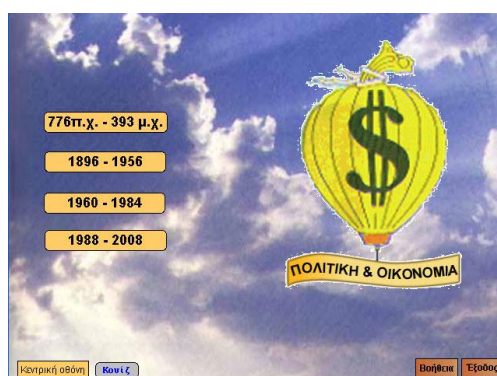


Με την επιλογή **κουίζ** έχουμε (3 ερωτήσεις):



Με την επιλογή **πολιτική και οικονομία**, που αν κάνουμε κλικ πάνω του θα έχουμε άλλες πέντε:

1. Την επιλογή από **776π.χ-393μ.χ** όπου εκεί μπορούμε να μάθουμε για τους ολυμπιακούς αγώνες στην αρχαιότητα.
2. Την επιλογή από **1896-1956** όπου μπορούμε επίσης να μάθουμε για τους ολυμπιακούς αγώνες στην ενδιάμεση περίοδο.
3. Την επιλογή από **1960-1984** το ίδιο και γι αυτήν
4. Την επιλογή από **1988-2008** το ίδιο και γι αυτήν όπως επίσης και για τα οικονομικά στοιχεία.
5. την επιλογή **κουίζ** όπου μπορούμε απαντώντας σε αυτό να δούμε τι καταλάβαμε και μάθαμε από αυτό το μέρος.



Το δευτερεύον μενού.

Με την επιλογή 776π.χ-393μ.χ έχουμε:



Οι Ολυμπιακοί Αγώνες στην αρχαιότητα

Ήδη από την αρχαιότητα οι Ολυμπιακοί αγώνες αποτελούσαν ανέκδοτο πολιτικής σημασίας γεγονός.

Το έτος της Ολυμπίας οικονομικό κέντρο της εποχής ήταν κατά πόλεμο ανάμεσα στους βασιλείς και βασιστές.

Πολιτικοί άνδρες (θεμιστοκλής) με την παρουσία τους στους αγώνες στήριζαν στην κοινότητα τους τράπεζες.

Στην περίοδο της παρανομίας υπήρξαν φαινόμενα θυροδοκίας για μεταγραφές αθλητών.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο Σοιάδης που δόξασε την Κρήτη στον Ολυμπιακό δρόμο, ενώ στην επόμενη Ολυμπιάδα θυροδοκίστηκε και αναγκάστηκε από "Εφέσιους".

Τα έτη των Ολυμπιακών προκαλούν κάποιες φορές σκάνδαλο στους υπαλλήλους πολέων.

Βούλγαρι Έξοδος

Με την επιλογή 1896-1956 έχουμε (τα βασικά βήματα):

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΣ 1896 - 1956

Το 1896 αναβιώνουν οι Ολυμπιακοί Αγώνες - Η συμμετοχή των αθλητών ξεφεύγει από το ατομικό και οργανώνεται σε επίπεδο κρατών.

Για πρώτη φορά γίνεται έπαρση της Ολυμπιακής Σημαίας και δίνεται ο Όρκος του Αθλητή (1920)

Αιχμαλωτίζεται σταδιακά η συμμετοχή των γυναικών στους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Οι αθλητές που συμμετέχουν είναι ερασιτέχνες και ανήκουν σε διάφορα επαγγέλματα (εργαζόμενοι, καθηγητές, ταχυδρόμοι, καθηγητές, λογιστές ακόμα και ανέργοι).

Η περίοδος αυτή σημαδεύτηκε από δύο Παγκόσμιους Πολέμους.

Το 1920 (Αμβέρσα) αποκατέστηκαν από τους Ολυμπιακούς Αγώνες η Αυστρία, η Βουλγαρία, η Γερμανία, η Ουγγαρία και η Τουρκία. Λόγω του ρόλου που διαδραμάτισαν στον 1ο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Όμοια αποκατέστηκαν Γερμανία, Ιαπωνία το 1948.

Ακυρώθηκαν οι Ολυμπιακοί Αγώνες 1916 - Βερολίνο 1940 - Τόκιο 1944 - Λονδίνο







Βούλγαρι Έξοδος

1904 ΗΠΑ

Ολυμπιακοί αγώνες 1904 - Saint Louis (ΗΠΑ)



Για πρώτη φορά στην ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων, η διεξαγωγή τους οργανώνεται στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, στις ΗΠΑ.


Ο φυσικός δοκιμάσε επιστρώσαν το κίονος των Ολυμπιακών αγώνων.

Στα πλαίσια της διοργάνωσης οι υπεύθυνοι δε δίστασαν να βάλουν εκτός προγράμματος αγώνες με την ανδροπία "Ανδροπολογικές Ημέρες", "Δοκίμια σπυρματισμού" "Άρσενι φανερώνται" - όπως τους χαρακτήριζαν οι Αμερικανοί - Ινδιάνοι Έκκου, Παταγονικοί, Κοκίλας και άλλα θησαυριστές.

Βούλγαρι Έξοδος

1912 Σουηδία

Ολυμπιακοί Αγώνες 1912 Στοκχόλμη (Σουηδία)



Για άλλη μια φορά οι φυσικές διακρίσεις πλήττον το βεσβύ των Ολυμπιακών Αγώνων.

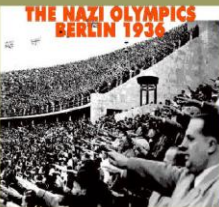
Ο Ινδιάνος **Γουέι - Το - Κακ** ("Φαιτόνι Μονοπάτι"), ή **Τζιμ Θορπ** ο καλύτερος αθλητής του κόσμου προπολεμικά, αφορίστηκε το 1913, από την Ιερά Σύνοδο της Ουέι, με την κατηγορία ότι είχε παύσει Επαγγελματικό Βασικό πριν από τους Ολυμπιακούς. Αν και το έκανε αυτό για βιοποριστικούς λόγους του αφορίστηκε, τα μετάνια των Ολυμπιακών Αγώνων (Παρίσι και Δελφίνο).

Επιστρέφει στα παιδιά του 30 χρόνια μετά το θάνατό του (1985).

Βούλγαρι Έξοδος

1936 Γερμανία

Ολυμπιακοί αγώνες 1936 - Βερολίνο (Γερμανία)



Ο Χίτλερ "ήθελε τη γαλανία του κίονος" να να επιμετέται στην Ολυμπιάδα του Βερολίνου. Περίστια γεμίζουν τον αυράνο του σταδίου, για μια ερήνη που δε μπόρεσε να έρθει ποτέ, φρού, τρία χρόνια μετά, έχουμε την έκρηξη του Β' Παγκόσμιου Πολέμου.

Οι Ολυμπιακοί, αποτέλεσαν για το Χίτλερ, μιας πρώτης τάξεως ακακία για προπαγάνδα.

Απέκλισε τους Εβραίους με αποκλεισμό από την Ολυμπιάδα στερνώντας τους την γερμανική υπηκοότητα (νόμοι της Νυρεμβέργης). Οι ΗΠΑ αποφάσισαν να μπουκοτήσουν τους αγώνες αν δεν αλλάζε η απόφαση κι έτσι αποτράπηκε η πρόθεση του Χίτλερ.

Η φάλα μεταξύ αθλητών προωθεί την Παγκόσμια Ερήνη

Βούλγαρι Έξοδος

1956 Αυστραλία

Ολυμπιακοί αγώνες 1956 - Μελβούρνη (Αυστραλία)



Διο ιστορικά γεγονότα έρχονται να ενισχύσουν την προσπάθεια κάποιων για επβολή των πολιτικών τους σπόσεων μέσα από τον Αθλητισμό.

Οι Ολυμπιακοί αγώνες γίνονται υπό τη σκέπη του πολέμου για τη δικέκκληση της διαίτησης του Σουεζ και της εισβολής των Σοβιετικών στην Ουγγαρία. Κάποιες χώρες όπως η Αγγλικία, το Ιράκ, ο Αλβανός, η Ολλανδία και η Ισπανία αρνούνται να συμμετέχουν στους αγώνες (μποικοτάει).

Οι μέγες στο Σουεζ στάθηκαν αφορμή μποικοτάει.

Βούλγαρι Έξοδος

Με την επιλογή **1960-1984** έχουμε (τα βασικά βήματα):

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΠΕΡΙΟΔΟΣ 1960 - 1984

Η Περίοδος αυτή χαρακτηρίζεται από έντονα επαναστατικά ρεύματα για την Ειρήνη, για καλύτερη Παιδεία, για την κατάργηση των φυλετικών διακρίσεων και για την προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων (Μάης 1968).

Υπάρχουν λαοί που αμφισβητούν την αναγκαιότητα οργάνωσης των Ολυμπιακών αγώνων, λόγω οικονομικής τους ανέχειας.

Η Τρομοκρατία χτυπά τους Ολυμπιακούς Αγώνες (1972). Το ψυχροπολεμικό κλίμα μεταξύ Ανατολής - Δύσης, οδηγεί στα δύο ισχυράμποκοτάξ των Ολυμπιακών Αγώνων Μόσχα 1980, Λος Άντζελες 1984

Το 1980 (Ρώμη) έχουμε τον οριστικό αποκλεισμό των Νοτιοαφρικανών αθλητών από τους Ολυμπιακούς Αγώνες, που αναίρεται μόλις το 1992.






Προηγούμενο
Επόμενο


1968 Μεξικό

Ολυμπιακοί Αγώνες - 1968 Μεξικό

Το 1968 είναι παγκοσμίως ανατρεπτική χρονιά.

Δέκα μέρες πριν από την έναρξη της Ολυμπιάδας οι φοιτητές συγκρούονται με αστυνομικές και στρατιωτικές δυνάμεις και δεκάδες διεθλιστές χάνουν τη ζωή τους. Ένα από τα βασικά συνθήματα που ακούστηκαν είναι "No queamos goles, queamos frisoles" (δε θέλουμε γκολ, θέλουμε φασόλια).

Στην ίδια Ολυμπιάδα σκώνουν τις γραβίες τους οι "Μαύροι Πάνθηρες", τα παιδιά με τα μαύρα μαύρα και τα πέτσονα. Οι αθλητές της "Μαύρης Δύναμης", Τζιμ Σμιθ, και Τζον Κάρλος διαμαρτυρούνται με αυτό τον τρόπο για το ρατσισμό. Γι' αυτή τους την πράξη αποβλήθηκαν από την "ολυμπιακή οικογένεια".



Προηγούμενο
Επόμενο

1972 Δ.Γερμανία

Ολυμπιακοί Αγώνες - 1972, Μόναχο (Δ.Γερμανία)

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες του Μονάχου εμφανίζονται από αριστερή τρομοκρατική ενέργεια

Μέλη της ανόργανης "Μαύρης Σελάβας", που μέληται για την απελευθέρωση της Παλαιστινίας, κλέβουν στο Ολυμπιακό χωράφι τημερίματα της 5ης Σεπτεμβρίου ολυμπιακών ή λαοκρατικός αθλητές για παράρτες και σπώνουν τον προπονητή Τουαμπερέγκερ και τον αροβαταία Ρομόνο.

Σητούν την απεικονήριση 236 Παλαιστίνων τρομοκρατών στις φυλακές του Ισραήλ. Στην προστασία τους να διαβήλουν σπώνονται οι 5 τρομοκράτες και 9 αμφοί.

Οι ολυμπιακοί Αγώνες συνεχίζονται σε βαρύ κλίμα με τη Σημεία τους να κυματίζει μερίστια.



Προηγούμενο
Επόμενο

1980 Σοβ.Ενωση

Ολυμπιακοί Αγώνες 1980 - Μόσχα (Σοβ.Ενωση)

Οι Ολυμπιακοί της Μόσχας έμεναν στην ιστορία για τις εκκλησιακές τελετές έναρξης και λήξης, που εκπομπήματα ημετέστες θορυμούν, αλλά και για το πρώτο ολοκληρωτικόμποκοτάξ.

Οι πολιτικές σκοπιμότητες, οδηγούν 30 χώρες (μεταξύ των οποίων ΗΠΑ, Αγγλία, Γερμανία, Γαλλία) να αρνηθούν τη συμμετοχή τους στους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Αφορμή για τομποκοτάξ ήταν η εισβολή των Σοβιετικών στο Αφγανιστάν. Τότε το ολυμπιακό κίνημα αντιμετώπισε μεγάλο κίνδυνο ύπαρξης.




Προηγούμενο
Επόμενο

1984 ΗΠΑ

Ολυμπιακοί Αγώνες - 1984, Λος Άντζελες (ΗΠΑ)

Ηράε τώρα η σπαρά των Σοβιετικών και 13 άλλων χωρών του μεγέμενου ανατολικού μπλοκ ναμποκοτάξ τους Ολυμπιακούς αγώνες. Αφορμή ήταν η παράρτηση του καταστατικού χωράφι των Ολυμπιακών αγώνων και ο φόβος για αναόληση πολιτικού ασταίου στις ΗΠΑ από τους αθλητές των ανατολικών χωρών.

Για πρώτη φορά στην ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων, η Ολυμπιακή Φλόγα πουλήθηκε με 10 χιλόμετρο στην Αλαμπαστρώμα. Πήραξε γενική κατακραυγή ενώ η Ελλάδα διαμαρτυρήθηκε έντονα με την απουσία επίσημης τελετής παράδοσης της Φλόγας στην Ολυμπία.



Ο Κέρλ Λούις ποταγρίζει τη φάη του στα 100μ.

Προηγούμενο
Επόμενο

Με την επιλογή 1988-2008 έχουμε (τα βασικά βήματα):

Εμπορευματοποίηση των Ο.Α. Περίοδος 1988 - σήμερα

Παύει να παίζει κυρίαρχο ρόλο το πολιτικό στοιχείο και αναπτύσσεται η οικονομία του αθλητισμού η οποία ήδη αποτελεί πηγή τεραστίων εσόδων για μια σειρά βιομηχανικών, τηλεοπτικών και εμπορικών δραστηριοτήτων. Πολυεθνικές εταιρείες όπως οι Coca-Cola, Sony, Adidas κ.λ.π. γίνονται χορηγοί των αγώνων και αποκτούν κύρος και διεθνή αναγνώριση.




Βοήθεια Έξοδος

1988 Ν.Κορέα

Ολυμπιακοί Αγώνες 1988 - Σεούλ (Ν.Κορέα)

Η Δ.Ο.Ε. αναθέτει την ενσπείρωση της Ολυμπιακής μεταφυσικής στην Ο.Α. στην Κορέα. Στο καλύτερο της χώρας πηδάλου οι διαπραγματευτές των φαινομένων οι διαπραγματευτές τους με την αστυνομία για το ισχυρό πολιτικό σύστημα (Ολιγαρχία). Οι Νολισκοφάρες κάθισαν στο ίδιο τραπέζι με τους Βόρρους αλλά συμφωνούν δεν επικοινωνούν με αποτέλεσμα η Βόρρη Κορέα να μη μετέχει στους Αγώνες.

Ο άριστος πρωταθλητισμός και το οικονομικό ωφέλιμο χαρακτήρισαν την Ολυμπιάδα της Σεούλ σαν Ολυμπιάδα του ντόπινγκ.



Οικονομικά Στοιχεία

Βοήθεια Έξοδος

1992 Ισπανία

Ολυμπιακοί Αγώνες 1992 Βαρκελώνη (Ισπανία)

Οι πενήντα Καταλανοί κατέφεραν να προσεγγίσουν την Ολυμπιάδα τους από προμοκρατικές ενέργειες των Βάσκων αυτονομιστών που θέλουν την ανεξαρτησία τους από τη μετέωρα Ισπανία.

Σ' αυτή την Ολυμπιάδα φερόμενοι δύο Έλληνες αθλητές - ο Πύρρος Δήμος και η Βούλα Πατουλιού που κέρδισαν χρυσά μετάλλια στην εστία βαρών και στα 100μ. εμπόλων αντίστοιχα.



Οικονομικά Στοιχεία

Βοήθεια Έξοδος

1996 ΗΠΑ

Ολυμπιακοί Αγώνες 1996 Ατλάντα (Η.Π.Α.) Η "Χρυσή" Ολυμπιάδα

Πολλές χώρες διεκδικούν τη διοργάνωση της χρυσής Ολυμπιάδας μεταξύ των σπαρτών και η Ελλάδα, η οποία θεωρεί ότι δικαιωματικά της ανήκει λόγω της επετείου των 100 χρόνων από την αναβίωση στην Αθήνα. Ωστόσο η Δ.Ο.Ε. αναθέτει τελικά τη διοργάνωση αυτή στην Ατλάντα που εκπροσωπεί μεγάλη οικονομικά συμφέροντα. Η εμπορευματοποίηση εδώ εφάρμοσε στο απόγειό της.

Ακόμη παρά τις διακηρύξεις των Αμερικανών για ασφάλεια στους αγώνες σπρωκτίστηκαν προμοκρατικές ενέργειες ακόμα και μέσα στις αθλητικές εγκαταστάσεις.



Οικονομικά Στοιχεία

Βοήθεια Έξοδος

2004 Ελλάδα

Ολυμπιακοί Αγώνες 2004 Αθήνα (Ελλάδα) Στόχος η στροφή στο Ολυμπιακό πνεύμα

Η ανάθεση των Ο.Α στην Αθήνα συνοδεύτηκε από ενδοπισισμό όχι μόνο από τους Έλληνες αλλά και από τα μέλη της Δ.Ο.Ε. Όλοι περιμένουν από τη χώρα που γέννησε τους Ο.Α. μια Ολυμπιάδα απαλλαγμένη από την εμπορευματοποίηση, με συμβολή στην Αδελφότητα, τον Ολυμπισμό και την Ειρήνη.



Οικονομικά στοιχεία

Βοήθεια Έξοδος

Τα οικονομικά στοιχεία για την περίοδο 1988-2008:

Οικονομικά στοιχεία

Οι προσαρμογές για κέρδη των ιδιωτών και των μικρομεσαίων επιχειρήσεων διαφρακίστηκαν. Μετά τους αγώνες έγινε μαζικό ζήτημα εργαζομένων εταιρειών εργατοσύ, οι εθνικές έγιναν από να γινόντο ο δικός κόσμος της Ν. Κορέα. Έτσι πολλές Κορεατικές εταιρείες όπως η Hyundai, Daewoo, και Samsung έγιναν γνωστές στη Δύση αγορά. Παράλληλα φινιάς ο θρόνος των επενδύσεων από εταιρείες της Δύσης.

Βαρκελώνη 1992 Οι Ο.Α. δεν επέφεραν οικονομικά το Ισπανικό κράτος και γι' αυτό το λόγο ο φορέας που θα αναλάμβανε την Ελληνική διοργάνωση πιθανόν να ακολουθήσει το Ισπανικό πρότυπο.

Ατλάντα 1996 Από οικονομική πλευρά η Ατλάντα κατέφερε να γίνει οικονομικά και εμπορικό κέντρο στην ευρύτερη περιοχή.

Σίδνεϋ 2000 Χρήμα και Τουριστές περιμένουν οι Αυστραλοί.

Βοήθεια Έξοδος

Οικονομικά Στοιχεία για την Αθήνα 2004

Η Αθήνα πεινυριάζει την ανέλπιση των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004 και ταπεινώνει προδραματιστικά για τα οικονομικά βάρη που ε' αναλάβει η Αθήνα και ολόκληρη η Ελλάδα.

Φαίνεται επιτραπέζιος δανεισμός αλλά με οργάνωση και ποιότητα εργασίας οι Ολυμπιακοί θα έχουν μικροπρόθεσμα, βετική επίδραση, Δεσφ. Τραπέζης Ελλάδας.

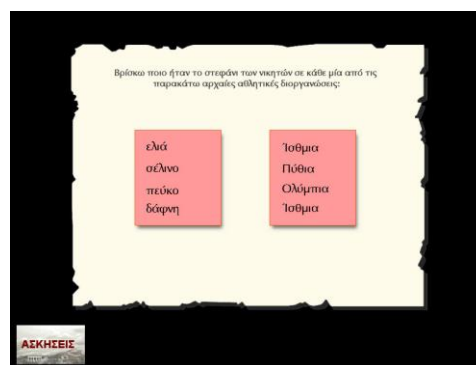
Είναι βέβαια ότι ε' αυτηθούν οι επενδύσεις στις κατασκευές, στον τουρισμό και στις τηλεοπτικές θα δημιουργηθούν νέες θέσεις εργασίας ενώ τα έργα που θα γίνουν θα βελτιώσουν την αποκοπή της χώρας, την ποιότητα παροχής υπηρεσιών και θα οδήγησουν γενικά, στην Ανάπτυξη.....

Η κάλυψη των δανείων θα γίνει από τα κέρδη που προσδοκούνται από εισήματα, λεγεία, τηλεοπτικά δικαιώματα ή αναμένεται να επιβαρύνουν τον Ελληνικό λαό με τη μορφή βαρύτερων φόρων;

Βοήθεια Έξοδος

Με την επιλογή **ασκήσεις**, που αν κάνουμε κλικ πάνω του θα έχουμε άλλες δέκα:

1. Την επιλογή **άσκηση 1** είναι ένα παιχνίδι αντιστοίχιση των λέξεων
2. Την επιλογή **άσκηση 2** είναι ένα παιχνίδι αντιστοίχιση των λέξεων.
3. Την επιλογή **άσκηση 3** είναι ένα παιχνίδι αντιστοίχιση των λέξεων
4. Την επιλογή **άσκηση 4** είναι ένα παιχνίδι σταυρόλεξο
5. Την επιλογή **άσκηση 5** είναι ένα παιχνίδι σταυρόλεξο
6. Την επιλογή **άσκηση 6** είναι ένα παιχνίδι σταυρόλεξο
7. Την επιλογή **άσκηση 7** είναι ένα παιχνίδι σταυρόλεξο
8. Την επιλογή **άσκηση 8** είναι το παιχνίδι βρες τη λέξη
9. Την επιλογή **άσκηση 9** είναι το παιχνίδι βρες τη λέξη
10. Την επιλογή **άσκηση 10** είναι το παιχνίδι βρες τη λέξη.



Ολυμπιακοί Αγώνες

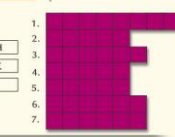
Βρίσκει η προσταταίει ο κάθε θεός:

Δίας Ήρα Απόλλωνας Άρτεμη Άρης Ερμής Αθηνά Αφροδίτη Διμήτρα Εστία Ποσειδώνας Ήρσιος	γεοργία μουσική οικογένεια Ολυμπος βλάσσα πόλεμος γάμος σιδηρουργία κινηγι έρωτας εμπόριο σοφία
--	--

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Αν αναγλυφισθούν σωστά οι λέξεις, θα βρείτε το όνομα του δεύτερου τέρματος το οποίο νίκησε ο Ηρακλής:


ΔΙΟΝΤΑΡΙ	ΑΡΤΕΜΗ
ΕΛΛΑΦΙ	ΙΟΛΑΟΣ
ΝΕΜΕΑ	ΑΘΗΝΑ
ΡΟΠΑΛΟ	



1. Το πρώτο τέρμα με το οποίο πάλεψε ο Ηρακλής
2. Ζώο με χρυσά κέρατα και γήλινα πόδια που έπαυσε ζωντανά ο Ηρακλής
3. Χαρακτηριστικό όπλο του Ηρακλή
4. Εκεί ζούσε το 1
5. Θεά που βασίλει τον Ηρακλή
6. Ανδρας του Ηρακλή
7. Θεά που προσταταίει τον Ηρακλή

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

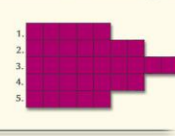
ΡΑΒΔΟΥΧΟΣ	7.
ΑΨΙΔΑ	6.
ΟΛΥΜΠΙΟΝΙΚΗ	5.
ΚΟΤΙΝΟΣ	4.
ΕΛΙΑ	3.
ΕΛΛΑΝΟΔΙΚΗ	2.
ΡΑΒΔΟΣ	1.



1. Έτσι λέει όποτε νικεί στους Ολυμπιακούς Αγώνες
2. Έτσι λέγεται τον κρητή των Ολυμπιακών Αγώνων
3. Ο αυτηνομάς των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων
4. Έτσι λέγεται το βραβείο των Ολυμπιακών Αγώνων
5. Το ρόπαλο των αρχαίων αυτηνομάων
6. Κάτω από αυτή πέφταναν οι αθλητές για να μπουν στο στάδιο της Ολυμπίας
7. Ιερό όπλο, με το κλαβιά τους στερώναναν νικητές

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

ΜΑΝΤΕΙΟ	1.
ΠΥΘΙΑ	2.
ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ	3.
ΔΑΦΝΗ	4.
ΧΡΗΣΜΟΣ	5.



1. Η μάντισσα των Δελφών
2. Το μέρος που οι αρχαίοι πήγαναν να ρωτήσουν τους θεούς τι θα γίνει στο μέλλον
3. Ο θεός της μουσικής και του φύλου
4. Η προφητεία, η απάντηση που έδινε ο θεός για το μέλλον
5. Φυτό με μαργαρί ιδιότητες, τα φύλλα του μασάζει η μάντισσα και έλεγε το μέλλον

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

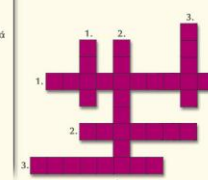
ΔΙΑΣ	ΠΡΑΞΙΤΕΛΗΣ
ΠΑΙΘΝΙΟΣ	ΦΕΙΔΙΑΣ
ΕΡΜΗΣ	ΔΙΟΝΥΣΟΣ

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

1. Πόστεις, γνωστό του άγαλμα βρίσκεται στην Ολυμπία
2. Το όνομά του θυμίζει φιδί, αλλά είναι γλιόττης
3. Θεός του κρασιού

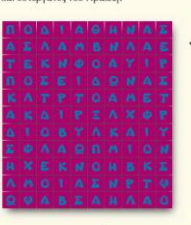
ΚΑΘΕΤΑ

1. Η Ήρα ήταν γυναίκα του
2. Υπήκοζε το άγαλμα της Νίκης
3. Κρατάει τον μισρό Διόνυσου στην αγκαλιά του




ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Βρίσκει 5 συγγενείς και ανεργγάτες του Ηρακλή:

ΑΚΑΜΗΝΗ ΑΜΦΙΤΡΙΩΝΑΣ ΑΘΗΝΑ ΙΟΛΑΟΣ ΠΟΛΕΜΩΝΑΣ	
--	---


ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Βρίσκει 7 τέρτους που σχετίζονται με τους άθλους του Ηρακλή:

	ΝΕΜΕΑ ΚΕΡΥΝΕΙΑ ΣΤΥΜΦΑΛΙΑ ΛΑΦΕΙΟΣ ΓΗΝΕΙΟΣ ΚΡΗΤΗ ΑΣΚΗ
---	---

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

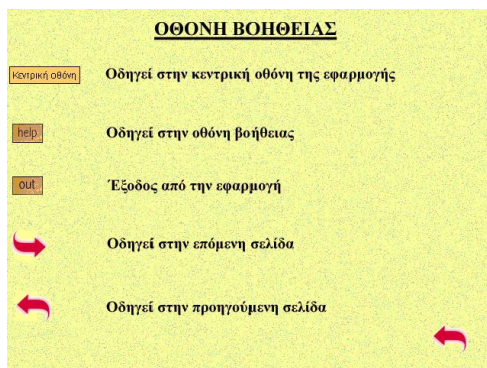
Βρίσκει 5 τέρτους που δείχνουν πώς άμπεσαν τους θεούς τους οι αρχαίοι Έλληνες:

	ΑΦΕΡΩΜΑΤΑ ΝΑΧΙ ΑΓΑΛΜΑΤΑ ΟΥΣΙΕΣ ΒΕΣΜΟΙ
--	---

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

Και τέλος τα 2 σημαντικά κουμπιά που βρίσκονται σε όλη την εφαρμογή είναι η **βοήθεια** και το **κουμπί έξοδος**.

Η βοήθεια στην οποία μπορούμε να μάθουμε τι κάνει το κάθε κουμπί στην εφαρμογή.



Το κουμπί έξοδος με το οποίο μπορούμε να τερματίσουμε την εφαρμογή.



Κεφάλαιο 5

Παράρτημα

ΓΙΑ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΑΡΧΗ:

```
on exitFrame
  if soundBusy(2)= false and soundBusy(1)= false then
    sound playFile 1, "arxhl.wav"
  else
    nothing
  end if
end
```

```
on exitFrame
  go to the frame
  repeat with i=17 to 24
    puppetSprite i, true
  end repeat
end
```

```
on mouseUp
  sound stop 1
  if soundBusy(2)= true then
    nothing
  else
    sound playFile 2, "Track2.wav"
  end if
  go to movie "HistoryMovie"
end //σταματάει το τραγούδι που έπαιζε αν το άλλο τραγούδι
είναι αληθής να μη κάνει τίποτα αλλιώς να παίξει το αρχείο "Track2.wav" και
να μεταβεί στην ιστορία. Ο ίδιος κώδικας χρησιμοποιείται και για τις άλλες
επιλογές με τις αντίστοιχες αλλαγές.//
```

HAND

```
on mouseWithin me
  cursor 280
end
on mouseLeave me
  cursor -1
end
```

ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΞΟΔΟΣ

```
on mouseUp
  go to movie "telos"
end //Μετάβαση στο αρχείο "telos" .//
```

ΓΙΑ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ΙΣΤΟΡΙΑ

```
on mouseUp
  set the visible of sprite 3 to true
  set the visible of sprite 4 to true
  set the visible of sprite 5 to true
  set the visible of sprite 6 to true
  set the visible of sprite 7 to true
  set the visible of sprite 8 to true
  set the visible of sprite 9 to true
  set the visible of sprite 10 to true
  set the visible of sprite 12 to true
  sound playFile 2, "Track2.wav"
  go to "I1"
end
//Όταν πατήσουμε το κουμπί στην συγκεκριμένη περίπτωση
αρχαιότητα τα sprite αυτά να τα εμφανίσει καθώς να παίξει το αρχείο
"Track2.wav" και να μεταβεί στο "I1" //

on exitFrame
  set the visible of sprite 11 to false
  go to "I11"
end
//Με αυτό τον τρόπο εξαφανίζουμε το sprite
συγκεκριμένα το 11 και πηγαίνει στο "I11"//

on mouseUp
  set the visible of sprite 11 to true
end
//Χρησιμοποιώντας αυτό τον κώδικα σε μια λέξη για link μας
εμφανίζει αυτό που υπάρχει στο sprite 11 και με τον ακριβώς από κάτω το
εξαφανίζει//

on mouseUp
  set the visible of sprite 11 to false
end

on mouseUp
  go to "L2"
end
//μετάβαση στο "L2". Τέτοιο κώδικα χρησιμοποιούμε και για
απλή μεταφορά πατώντας κουμπιά μπροστά-πίσω.. με την αντίστοιχη μετάβαση//
```

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ-κουίζ

```
on mouseUp
  sound playFile 2, "no.wav"
  set the visible of sprite 3 to true
end
//Πατώντας το παίξει το αρχείο και εμφανίζει αυτό που
υπάρχει στο αντίστοιχο sprite. Δηλαδή πατάς τη λάθος απάντηση, παίζει ο ήχος
που σου δείχνει ότι είναι λάθος και εμφανίζεται το X από μπροστά//
```



```
on mouseUp
  sound playFile 2, "yes.wav"
  set the visible of sprite 4 to true
end //Το ίδιο με το πάνω αλλά για τις σωστές απαντήσεις//
```

ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΟΘΟΝΗ

```
on mouseUp
  go to frame 152 of movie "arxh"
  sound playFile 2, "arxh1"
end //Πηγαίνει στο frame 152 από το αρχείο "arxh" και παίζει το
αρχείο "arxh1"//
```

ΑΘΛΗΜΑΤΑ (ΓΙΑ ΤΑ VIDEO)

```
on mouseUp
  sound stop 2
  go to "pod"
end //Σταματάει ο ήχος και πηγαίνει στο αρχείο "pod" που είναι το
video//
```

```
on mouseUp
  go to "a2111"
  sound playFile 2, "Track2.wav"
end //πατώντας το κουμπί πίσω παίζει το αρχείο "Track2.wav" και έτσι
σταματάμε και το video//
```

ΑΣΚΗΣΗ 1,2,3

```
On mouseUp
  global lala
  lala= integer(the currentspriteNum-29)
  lala=string(lala)
  go to movie lala
end
```

```
on exitFrame
  global r, l, c
  -- l είναι η μεταβλητή που δείχνει σε ποια θέση είναι ένα αντικείμενο
  στην αριστερή στήλη
  -- r είναι η μεταβλητή που δείχνει σε ποια θέση είναι ένα αντικείμενο
  στην δεξιά στήλη
  -- c είναι ο μετρητής που μετράει αν έχει πατήσει ο χρήστης 2 φορές.
  set r=0
  set l=0
  set c=0
  repeat with i=50 to 62
    set the visible of sprite i to false
  end repeat

  repeat with i=70 to 89
    set the visible of sprite i to false
```



```
end repeat  
end
```

```
on exitFrame me  
  if soundbusy(2) then  
    go to the frame  
  else  
    nothing  
  end if  
end
```

```
on exitFrame  
  global l, r, c  
  
  if ((the visible of sprite 50 = true) and (the visible of sprite 51 =  
true) and (the visible of sprite 52 = true) and (the visible of sprite 53 =  
true)) then  
    go to the frame +1  
  else  
    go to the frame  
  end if  
end
```

```
On mouseUp  
  global l, r, c  
  if c=1 then  
    nothing  
  else  
    if l=r and c=2 then  
      set the visible of sprite (l+49) to true  
      repeat with i=70 to 77  
        set the visible of sprite i to false  
      end repeat  
      puppetSound 1, "swsto"  
      set l=0  
      set r=0  
      set c=0  
    else  
      puppetSound 1, "lathos"  
      repeat with i=70 to 77  
        set the visible of sprite i to false  
      end repeat  
      set c=0  
      set l=0  
      set r=0  
    end if  
  end if
```

```
end //με αυτό το πρόγραμμα γίνεται ο έλεγχος για τις ασκήσεις με  
την αντιστοίχιση λέξεων. Δηλαδή αν ο μετρητής είναι 1 να μην κάνει τίποτα  
αλλιώς αν η επιλογή από τα αριστερά είναι ίση με την επιλογή από τα δεξιά  
και ο μετρητής είναι 2 να εμφανίσει το αντίστοιχο sprite και με μία  
επανάληψη θέτει τα αντίστοιχα sprite σε false. Παίζει το αρχείο "swsto" και  
μηδενίζει τις τιμές. Αλλιώς παίζει το αρχείο "lathos" με μία επανάληψη θέτει  
τα αντίστοιχα sprite σε false και μηδενίζει τις τιμές.//
```

ΑΣΚΗΣΗ 4,5,6,7

```
on exitFrame
  sound stop 1
  global leksi
  global sleksi, check
  set check=false
  set leksi="qqq"
  set sleksi="www"
  repeat with i=5 to 11
    set the visible of sprite i to false
  end repeat
end // θέτει τις μεταβλητές και με επανάληψη θέτει τα sprite από
τόσο μέχρι τόσο σε false//
```

```
on exitFrame
  global sleksi, check, leksi
  if (sprite 23 intersects sprite 40) and check=true then
    set sleksi="ΛΙΟΝΤΑΡΙ"
  else
    if (sprite 24 intersects sprite 41) and check=true then
      set sleksi="ΕΛΛΑΦΙ"
    else
      if (sprite 25 intersects sprite 42) and check=true then
        set sleksi="ΡΟΠΑΛΟ"
      else
        if (sprite 26 intersects sprite 43) and check=true then
          set sleksi="NEMEA"
        else
          if (sprite 27 intersects sprite 44) and check=true then
            set sleksi="ΑΘΗΝΑ"
          else
            if (sprite 28 intersects sprite 45) and check=true then
              set sleksi="ΙΟΛΑΟΣ"
            else
              if (sprite 29 intersects sprite 46) and check=true then
                set sleksi="ΑΡΤΕΜΗ"
              else
                set sleksi=" "
              end if
            end if
          end if
        end if
      end if
    end if
  end if
  if (the visible of sprite 5 = true and the visible of sprite 6 = true and
  the visible of sprite 7 = true and the visible of sprite 8 = true and the
  visible of sprite 9 = true and the visible of sprite 10 = true and the
  visible of sprite 11 = true) then
    go to the frame +1
  else
    go to the frame
  end if
end //Είναι ο έλεγχος που γίνεται αν δηλαδή η λέξη είναι στο
σωστό μέρος στο σταυρόλεξο και το check είναι αληθής βάζει τη λέξη αλλιώς
αφήνει κενό. Αν όλα τα sprite γίνουν αληθής δηλαδή βρούμε όλες τις λέξεις
τότε πηγαίνουμε ένα frame μπροστά αλλιώς μένουμε εκεί.//
```

ΟΤΑΝ ΤΡΑΒΑΣ ΤΗΝ ΚΑΘΕ ΛΕΞΗ Ο ΙΔΙΟΣ ΚΩΔΙΚΑΣ ΑΠΛΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟ sprite

```
On mouseUp
  global leksi, sleksi, check
  set check to false
  if leksi=sleksi then
    set the loch of sprite 23 to 900
    set the locV of sprite 23 to 900
    puppetsound 1, "swsto"
    set the visible of sprite 5 to true
  else
    puppetsound 1, "lathos"
    set the loch of sprite 23 to 204
    set the locV of sprite 23 to 196
  end if
  updatestage
  updatestage

end
```

ΑΣΚΗΣΗ 8,9,10

```
on exitFrame
  sound stop 1
  -- Προσοχή το γράμμα Β το βάζω σε όλες τις λέξεις με το β
  -- Για κάποιο λόγο που δεν ξέρω δεν δέχεται το Β.
  global gramma, leksi, Slekseis
  -- Η μεταβλητή gramma κρατάει το επιλεγμένο γράμμα
  -- Η μεταβλητή leksi κρατάει την λέξη που έχει σχηματιστή
  -- Slekseis είναι η λίστα που θα βάζω τις σωστές λέξεις
  set Slekseis=list("ΑΛΚΜΗΝΗ", "ΑΜΦΙΤΡΥΩΝΑΣ", "ΑΘΗΝΑ", "ΙΟΛΛΑΟΣ", "ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ")
  set gramma=""
  set leksi=""
  set the visible of sprite 50 to true
  set the visible of sprite 51 to true
  set the visible of sprite 52 to true
  set the visible of sprite 53 to true
  set the visible of sprite 54 to true
  set the visible of sprite 200 to false
  set the visible of sprite 201 to false
  set the visible of sprite 202 to false
  set the visible of sprite 203 to false
  set the visible of sprite 204 to false
end
```

```
on exitFrame
  global gramma, leksi, Slekseis

  if the mouseUp= true then
    if leksi="ΑΛΚΜΗΝΗ" then
      set the visible of sprite 50 to false
      puppetsound "DOING", 1
      set the visible of sprite 200 to true
    end if

    if leksi="ΑΜΦΙΤΡΥΩΝΑΣ" then
      set the visible of sprite 51 to false
      puppetsound "DOING", 1
      set the visible of sprite 201 to true
    end if

    if leksi="ΑΘΗΝΑ" then
      set the visible of sprite 52 to false
      puppetsound "DOING", 1
      set the visible of sprite 202 to true
    end if

    if leksi="ΙΟΛΛΑΟΣ" then
      set the visible of sprite 53 to false
      puppetsound "DOING", 1
      set the visible of sprite 203 to true
    end if

    if leksi="ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ" then
      set the visible of sprite 54 to false
      puppetsound "DOING", 1
      set the visible of sprite 204 to true
    end if

    -- Μηδενίζω τις μεταβλητές μου
    repeat with i=80 to 191
      set the ink of sprite i to 0
    end repeat

    if not (leksi="" or leksi="ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ" or leksi="ΙΟΛΛΑΟΣ" or
leksi="ΑΘΗΝΑ" or leksi="ΑΜΦΙΤΡΥΩΝΑΣ" or leksi="ΑΛΚΜΗΝΗ") then
      puppetsound 1, "lathos"
    end if

    set leksi=""
    set gramma=""
  end if

  if (the visible of sprite 50 = false and the visible of sprite 51 = false
and the visible of sprite 52 = false and the visible of sprite 53 = false
and the visible of sprite 54 = false) then
    nothing
  else
    go to the frame
  end if
end
```

SINTASW TIN LEKSI

```
on mouseleave
  global gramma, leksi
  if the mousedown =true then
    set the ink of sprite the currentSpriteNum to 3
    updatestage
    updatestage
    set leksi =leksi & gramma

  end if
end mouseleave

On mousewithin
  global gramma,leksi, pointer

  put the currentSpriteNum into pointer

end
```

ΟΤΑΝ ΠΑΤΑΣ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΑΣΚΗΣΕΙΣ

```
on mouseUp me
  go to movie "ask"
  sound playFile 2, "Track2.wav"
end //μετάβαση στο "ask" και παίζει το αρχείο "Track2.wav"//
```

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εφαρμογή αυτή παρουσιάζει τους ολυμπιακούς αγώνες από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Με απλή παρουσίαση και κατανοητό και εύκολο λεξιλόγιο γίνεται βατή από όλες τις ηλικίες και κοινωνικές ομάδες, φτάνει να τηρούνται κάποιες προϋποθέσεις, όπως η κατοχή Η/Υ. Η εκμάθηση των ολυμπιακών αγώνων καθίσταται εύκολη, κατανοητή καθώς υπάρχουν οι ασκήσεις και τα κουίζ που δημιουργούν ένα πιο ευχάριστο περιβάλλον για τα παιδιά. Είναι πολύ καλό παράδειγμα για το πώς θα μπορούσε η εφαρμογή να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση.

Η ενασχόλησή μου με την διεκπεραίωση της εργασίας με βοήθησε να μάθω κάποια παραπάνω πράγματα για τους ολυμπιακούς αγώνες. Μου δόθηκε η ευκαιρία να διευρύνω περαιτέρω τις γνώσεις μου στις σύγχρονες τεχνολογίες. Να μάθω που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση αλλά και σε άλλους τομείς

Η εργασία είχε όμως και τις δυσκολίες της:

- Την συγκέντρωση αρκετού και ικανοποιητικού πρωτογενούς υλικού.
- Την σε βάθος εκμάθηση διαφόρων προγραμμάτων που ήταν αναγκαία να χρησιμοποιηθούν για την ολοκλήρωση της εργασίας.

Τελειώνοντας, πιστεύω ότι δημιουργήθηκε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα και ελπίζω στο μέλλον να μου ξαναδοθεί η δυνατότητα να ασχοληθώ με τέτοιου είδους εργασίες.

Σας ευχαριστώ πολύ για την προσοχή σας !!!!

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- www.it.uom.gr
- Από το βιβλίο Photoshop step by step.
- Από το tutorial του Adobe Photoshop CS2.
- www.google.gr (υλικό για τους ολυμπιακούς αγώνες)
- Από το tutorial του Macromedia Director 11
- Τεχνολογία πολυμέσων θεωρία και πράξη (εκδόσεις Τζιόλα)