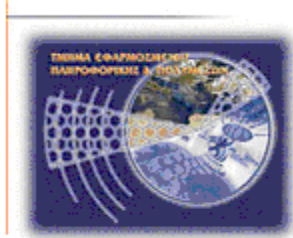


Εξώφυλλο Αναφοράς Πτυχιακής Εργασίας

Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης



**Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών
Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων**



Πτυχιακή εργασία

**Τίτλος: Ιστοσελίδα για ‘Μεταφορική εταιρεία και
ανυψωτικά μηχανήματα-γερανοί’**

Μαρνελάκης Σταύρος (ΑΜ: 3349)

Επιβλέπων καθηγητής : Παπαδάκης Νίκος

Επιτροπή Αξιολόγησης :

Ημερομηνία παρουσίασης:

Ευχαριστίες

Στην δεύτερη σελίδα της αναφοράς μετά το εξώφυλλο ο σπουδαστής αναφέρει τυχόν ευχαριστίες διαφορετικά η σελίδα θα πρέπει να μένει κενή.

Abstract

The dissertation below briefly describes the process of designing a simply and easy to use website . In the beginning terms like www, world wide web, web server, web browsers and html language are defined. At the next section the main characteristics of a web page are described. More specifically, different types of web pages, general guidelines for web design, web design layout and accessibility guidelines and best practice are presented.

Furthermore, there is a brief description of the technologies used for the development of the website. Technologies used are html5, css3, bootstrap, javascript and jquery. At the last section, the functionality of each page is described.

Σύνοψη

Στο δεύτερο κεφάλαιο θα περιγραφούν οι έννοιες του παγκόσμιου ιστού, το τι είναι εξυπηρετητής ιστού, η γλώσσα HTML και οι πιο δημοφιλείς περιηγητές του παγκόσμιου ιστού.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα παρουσιαστούν τα διάφορα είδη ιστοσελίδων, οι γενικές αρχές σχεδιασμού μιας ιστοσελίδας και τα κρίσιμα στοιχεία μιας ιστοσελίδας όπως η περιεκτικότητα σε πληροφορία, η ταχύτητά της, το πολυμεσικό υλικό που χρησιμοποιεί και η συμβατότητά της με διαφορετικά είδη οθονών.

Στο τέταρτο κεφάλαιο θα περιγραφούν τα οφέλη χρήσης ιστοσελίδας από μία εταιρεία Μεταφορών και ανυψωτικών μηχανημάτων-γερανών καθώς και το πλάνο υλοποίησης της ιστοσελίδας και η παρουσίασή της.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται οι τεχνολογίες οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας. Πιο αναλυτικά παρουσιάζεται η HTML5, η CSS3 και η javascript.

Πίνακας Περιεχομένων

| | |
|---|-----------|
| Εξώφυλλο Αναφοράς Πτυχιακής Εργασίας | 1 |
| <i>Ευχαριστίες</i> | 2 |
| Abstract | 3 |
| Σύνοψη | 4 |
| Πίνακας Περιεχομένων | 5 |
| Πίνακας Εικόνων | 6 |
| Λίστα Πινάκων | 6 |
| 1 Εισαγωγή | 7 |
| 1.1 <i>Κίνητρο για την Διεξαγωγή της Εργασίας</i> | 7 |
| 1.2 <i>Σκοπός και Στόχοι Εργασίας</i> | 7 |
| 1.3 <i>Περίληψη</i> | 7 |
| Κεφάλαιο 2 World Wide Web | 8 |
| 2.1. <i>Τα Βασικά Μέρη του Παγκόσμιου Ιστού</i> | 8 |
| 2.1.1. Web Servers (Διακομιστές του Web) | 8 |
| 2.1.2. Το Πρωτόκολλο HTTP (Hypertext Transfer Protocol) | 8 |
| 2.1.3. HTML (Hyper Text Markup Language) | 9 |
| 2.2. <i>Προγράμματα περιήγησης ιστοσελίδων (Browsers)</i> | 9 |
| 2.2.1. Mozilla Firefox | 9 |
| 2.2.2. Internet Explorer | 10 |
| 2.2.3. Apple Safari | 10 |
| 2.2.4. Google Chrome | 11 |
| Κεφάλαιο 3 Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (WEB DESIGN) | 12 |
| 3.1. <i>Είδη Ιστοσελίδων</i> | 12 |
| 3.2. <i>Κρίσιμα στοιχεία μιας ιστοσελίδας</i> | 13 |
| 3.2.1. Περιεκτικότητα πληροφορίας | 13 |
| 3.2.2. Χρήση πολυμεσικού υλικού (multimedia) | 14 |
| 3.2.3. Ταχύτητα πλοήγησης | 15 |
| 3.2.4. Μέγεθος οθόνης | 15 |
| 3.3. <i>Βασικές Αρχές Κατασκευής Ιστοσελίδας</i> | 16 |
| 3.3.1. Αρχική σελίδα | 16 |
| 3.3.2. Πλοήγηση | 17 |
| 3.3.3. Δυνατότητα αναζήτησης πληροφορίας | 17 |
| 3.4. <i>Τρόποι Προσέγγισης Σχεδιασμού Ιστοσελίδας</i> | 18 |
| 3.4.1. Ενσωμάτωση Ευχρηστίας σε ένα σύστημα | 18 |
| Κεφάλαιο 4 Μεταφορές και ανυψωτικά μηχανήματα-γερανοί | 20 |
| 4.1. <i>Γιατι μια επιχείρηση σαν αυτή πρέπει να έχει τη δική της ιστοσελίδα</i> | 20 |
| 4.2. <i>Πλάνο σχεδιασμού ιστοσελίδας</i> | 21 |
| 4.3. <i>Παρουσίαση ιστοσελίδας</i> | 22 |
| Κεφάλαιο 5 Τεχνολογίες Υλοποίησης | 30 |
| 5.1. <i>HTML5</i> | 30 |
| 5.2. <i>Javascript</i> | 31 |

| | |
|---|-----------|
| 5.3. CSS3 | 32 |
| Κεφάλαιο 6 Αποτελέσματα | 33 |
| 6.1 Συμπεράσματα | 33 |
| 6.2 Μελλοντική Εργασία και Επεκτάσεις | 33 |
| Βιβλιογραφία | 34 |

Πίνακας Εικόνων

| | |
|--|----|
| Εικόνα 1 - Mozilla Firefox | 9 |
| Εικόνα 2 - Internet Explorer | 10 |
| Εικόνα 3 - Apple Safari | 10 |
| Εικόνα 4 - Google Chrome | 11 |
| Εικόνα 5 - Web Design | 12 |
| Εικόνα 6 - Σχεδίαση Οθόνης | 13 |
| Εικόνα 7 - Πολυμεσικό υλικό (multimedia) | 14 |
| Εικόνα 8 - Πλάνο σχεδιασμού ιστοσελίδας | 21 |
| Εικόνα 9 - Παρουσίαση σελίδας ‘σχετικά με εμάς’ | 22 |
| Εικόνα 10 - Παρουσίαση σελίδας ‘υπηρεσίες’ | 24 |
| Εικόνα 11 - Παρουσίαση σελίδας ‘επικοινωνία’ | 25 |
| Εικόνα 12 - Παρουσίαση φόρμας επικοινωνίας | 26 |
| Εικόνα 13 - Παρουσίαση σελίδας ‘μηχανήματα’ | 28 |
| Εικόνα 14 - Παρουσίαση σελίδας ‘μηχανήματα’ | 28 |
| Εικόνα 15 - Παρουσίαση πληροφοριών web developer | 29 |
| Εικόνα 16 - HTML5 | 30 |
| Εικόνα 17 - Javascript | 31 |
| Εικόνα 18 – CSS3 | 32 |

Λίστα Πινάκων

1 Εισαγωγή

1.1 Κίνητρο για την Διεξαγωγή της Εργασίας

Στην εποχή που ζούμε ο τομέας του μάρκετινγκ και της διαφήμισης έχει επικεντρωθεί στο διαδίκτυο. Πιθανόν κάθε προσπάθεια προβολής ενός προϊόντος, μίας επιχείρησης ή οτιδήποτε άλλο να πηγαίνει στο κενό εάν δεν σχετίζεται με το ίντερνετ. Καθημερινά ο αριθμός των χρηστών του διαδικτύου αυξάνεται ραγδαία και αυτοί οι χρήστες δεν ανήκουν αποκλειστικά σε νεαρές ηλικίες εθνικότητες ή κάθε λογής ομάδα. Πρόσβαση πλέον υπάρχει και στις πιο απομακρυσμένες περιοχές του πλανήτη. Οι συσκευές με δυνατότητα πρόσβασης στο ίντερνετ μπορεί να ποικίλουν, τα πιο βασικά παραδείγματα είναι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα (κυρίως τύπου smartphones), τα tablet αλλά και διάφορες άλλες. Η τιμή μιάς τέτοιας συσκευής ξεκινάει από τόσο χαμηλά που ο κάθε ένας μπορεί να αποκτήσει.

Είμαι συνκάτωχος μίας επιχείρησης που σχετίζεται με μεταφορές και ανυψωτικά μηχανήματα-γερανούς. Η επιχείρηση είναι πλέον απαραίτητο να υπάρχει στο διαδίκτυο όπως προείπα οπότε αποφάσισα να φτιάξω μία ιστοσελίδα για αυτή. Ωστε ο κάθε ένας που μας χρειάζεται να μπορεί να μας βρεί, να αντλήσει πληροφορίες που δεν θα μπορούσε να βρεί κάπου αλλού, και να επικοινωνήσει μαζί μας άμεσα.

Η δημιουργία ιστοσελίδων είναι ένας κλάδος που με έχει ενθουσιάσει και θα με ενδιέφερε να ακολουθήσω. Έχω ασχοληθεί στο παρελθόν λόγω της σχολής και όχι μόνο, και τον βρήκα πάρα πολύ ενδιαφέρον. Παρόλο που πολύς κόσμος ασχολείται πλέον με αυτόν οι καλοί και έμπυροι web designers είναι ένα πολύ μικρό ποσοστό αυτών, καθώς η δημιουργία ιστοσελίδων έχει απεριόριστες δυνατότητες εάν συνδιάσουμε Html5, Css, Javascript, MySql κ.α.

1.2 Σκοπός και Στόχοι Εργασίας

Βασικοί στόχοι είναι η περαιτέρω ανάπτυξη της επιχείρησης με την προσέλκυση μεγαλύτερης πελατείας αλλά και η εξοικείωσή μου στον τομέα του web design.

1.3 Περίληψη

Στο δεύτερο κεφάλαιο θα περιγραφούν οι έννοιες του παγκόσμιου ιστού, το τι είναι εξυπηρετητής ιστού, η γλώσσα HTML και οι πιο δημοφιλείς περιηγητές του παγκόσμιου ιστού.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα παρουσιαστούν τα διάφορα είδη ιστοσελίδων, οι γενικές αρχές σχεδιασμού μιας ιστοσελίδας και τα κρίσιμα στοιχεία μιας ιστοσελίδας όπως η περιεκτικότητα σε πληροφορία, η ταχύτητά της, το πολυμεσικό υλικό που χρησιμοποιεί και η συμβατότητά της με διαφορετικά είδη οθονών.

Στο τέταρτο κεφάλαιο θα περιγραφούν τα οφέλη χρήσης ιστοσελίδας από μία εταιρεία Μεταφορών και ανυψωτικών μηχανημάτων-γερανών καθώς και το πλάνο υλοποίησης της ιστοσελίδας και η παρουσίασή της.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται οι τεχνολογίες οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας. Πιο αναλυτικά παρουσιάζεται η HTML5, η CSS3 και η javascript.

Κεφάλαιο 2 World Wide Web

Οι περισσότεροι πιστεύουν ότι το Ιντερνετ και ο Παγκόσμιος Ιστός είναι το ίδιο πράγμα με διαφορετικές λέξεις. Όμως στην πραγματικότητα είναι δύο διαφορετικές έννοιες, αφού το Internet αποτελεί το σύνολο όλων των δικτύων υπολογιστών ενώ ο παγκόσμιος ιστός είναι υποσύνολο του και εμφανίστηκε ως έννοια πολύ αργότερα. Το 1990 το Internet εξελίσσεται με τον σχεδιασμό του παγκόσμιου ιστού από τον Tim Berners Lee στο ερευνητικό κέντρο CERN στην Γενεύη. Η πρόταση του αφορούσε την ανταλλαγή πληροφοριών για την συνεργασία μεταξύ φυσικών και άλλων ερευνητών στην ενεργειακή κοινότητα των φυσικών, μέσω του διαδικτύου σε πραγματικό χρόνο.

Η πρόταση έγινε πραγματικότητα μέσω τριών τεχνολογιών που ενσωματώθηκαν. Η HTML (Hyper Text Markup Language) για την εγγραφή web σελίδων, το HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) για την μετάδοση των σελίδων, ένας web browser και ένα λογισμικό πρόγραμμα για να ερμηνεύει και εμφανίζει τα δεδομένα. Με αυτά τα μέσα γεννήθηκε το WWW (World Wide Web). Η πρώτη μορφή web design ήταν η μόλις πρώτη ανταλλαγή απλού κειμένου μεταξύ υπολογιστών.

2.1. Τα Βασικά Μέρη του Παγκόσμιου Ιστού

2.1.1. Web Servers (Διακομιστές του Web)

Οι web servers ή αλλιώς εξυπηρετητές/διακομιστές είναι στην ουσία απλοί υπολογιστές οι οποίοι τρέχουν τις κατάλληλες διεργασίες και παίρνουν το κατάλληλο όνομα ανάλογα με τις ανάγκες και απαιτήσεις των χρηστών που συνδέονται μαζί τους. Είναι επίσης non-stop μηχανήματα αφού πρέπει να είναι συνδεδεμένα στο ιντερνετ μόνιμα και σε θέση να εξυπηρετήσουν.

Οι χρήστες του Web (Clients)

Είναι οι πελάτες των web servers, είναι δηλαδή υπολογιστές συνδεδεμένοι στο Internet που μπορούν να κατεβάσουν δεδομένα από τους Web servers.

2.1.2. Το Πρωτόκολλο HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

Γενικά, πρωτόκολλο εννοούμε κανόνες επικοινωνίας μεταξύ υπολογιστών. Κάθε υπηρεσία στο Internet έχει το δικό της πρωτόκολλο. Το πρωτόκολλο του Web είναι το HTTP (Hypertext Transfer Protocol) και είναι ένα σύνολο κανόνων οι οποίοι ελέγχουν και καθορίζουν την διακίνηση των ιστοσελίδων από τους

Web servers στους υπολογιστές-χρήστες. Πληκτρολογώντας την ηλεκτρονική διεύθυνση μίας ιστοσελίδας, ξεκινάμε γράφοντας πάντα http και έτσι, καθορίζεται ο τρόπος που θα πραγματοποιηθεί η συναλλαγή μεταξύ του υπολογιστή και του server στον οποίο βρίσκεται αποθηκευμένη η ιστοσελίδα που θέλουμε να ανοίξουμε.

2.1.3. HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML είναι μία γλώσσα προγραμματισμού η οποία διαβάζεται παγκοσμίως από όλους τους browsers που χρησιμοποιούνται ανα τον κόσμο. Αυτό βοηθάει στο να μπορούν να διανεμηθούν εύκολα κάθε είδους αρχεία και πληροφορίες όπως κείμενα, φωτογραφίες, βίντεο κ.α., σε κάθε χρήστη χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις του αντικειμένου, απλά και μόνο χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε browser.

2.2. Προγράμματα περιήγησης ιστοσελίδων (Browsers)

Browsers είναι τα προγράμματα που χρησιμοποιούν οι χρήστες για να δουν κάθε είδους πληροφορία που διακινείται στο ίντερνετ. Ο browser με εντολή του χρήστη ζητάει άδεια προβολής μίας ιστοσελίδας από τον server που την περιέχει. Ο server με τη σειρά του αποστέλλει την ιστοσελίδα στον browser και εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη. Οι κυριότεροι browsers παρουσιάζονται παρακάτω.

2.2.1. Mozilla Firefox



Εικόνα 1 - Mozilla Firefox

Mozilla Firefox είναι ένας browser ανοικτού κώδικα. Είναι ο δεύτερος δημοφιλέστερος browser παγκοσμίως. Χρησιμοποιείται επομένως από εκατομμύρια χρήστες καθημερινά. Αυτό οφείλεται στην ευχρηστία του και στις επιμέρους δυνατότητες που έχει, όπως είναι να μπλοκάρει ανεπιθύμητες καρτέλες και παράθυρα, ιδιωτική περιήγηση, διαχείριση πολλαπλών ενεργών καρτελών κ.α. Επίσης δέχεται add-ons και skins τα οποία αφήνουν το χρήστη να αλλάξει μέχρι και την παραμικρή λεπτομέρεια που αυτός επιθυμεί ώστε να εξυπηρετείται καλύτερα. Πλέον ο Mozilla Firefox μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σχεδόν κάθε συσκευή με πρόσβαση στον παγκόσμιο ιστό εάν έχει εγκατεστημένα windows, linux, mac, ios ή android.

2.2.2. Internet Explorer



Εικόνα 2 - Internet Explorer

Windows Internet Explorer είναι ο πρώιν και για μεγάλο χρονικό διάστημα δημοφιλέστερος browser κατασκευασμένος από τη Microsoft. Μετράει πολλά χρόνια χρόνια στο χώρο και έρχεται από το 1995 προεγκατεστημένος με όλες τις εκδόσεις των windows. Η μεγάλη πλειοψηφία χρηστών έχει χάσει το ενδιαφέρον και τον ενθουσιασμό της σχετικά με αυτό browser. Οι συνεχόμενες και υποχρεωτικές ενημερώσεις του προγράμματος φαίνεται ότι τους κούρασε. Επίσης γινόταν κάθε φορά και πιο ‘βαρύς’ για έναν υπολογιστή χωρίς να έχει ιδιαίτερες δυνατότητες. Πλέον βγαίνει σε lite εκδόσεις σε όλα τα υπολογιστικά συστήματα , windows , android κλπ χωρίς όμως ιδιαίτερο αποτέλεσμα.

2.2.3. Apple Safari



Εικόνα 3 - Apple Safari

Ο **Safari** μπήκε στην ζωή των υπολογιστών το 2003 απο την εταιρεία apple και συνεχίζει ακόμα με επιτυχία να χρησιμοποιείται κυρίως στα iphones , ipads και mac pcs.

2.2.4. Google Chrome



Εικόνα 4 - Google Chrome

Google Chrome είναι πλέον ο δημοφιλέστερος browser που υπάρχει και είναι κατασκευασμένος από την γνωστή εταιρεία Google . Ξεκίνησε το 2008 και με ραγδαία και συνεχή εξέλιξη έφτασε στο σημείο που βρίσκεται σήμερα. Έχει κάθε δυνατότητα και επιλογή που μπορεί κάποιος να βρεί σε έναν οποιοδήποτε άλλο browser και παρόλα αυτά οι απαιτήσεις συστήματος παραμένουν σε λογικά πλαίσια. Υπάρχει επίσης σε windows , linux , ios , mac και android.

Κεφάλαιο 3 Σχεδιασμός Ιστοσελίδων (WEB DESIGN)

Web design είναι μία διαδικασία δημιουργίας παρουσιάσεων περιεχομένου με σκοπό την προβολή τους στους χρήστες – ενδιαφερόμενους κυρίως μέσω των browsers.

Η δημιουργία μίας επιτυχημένης ιστοσελίδας απαιτεί το συνδυασμό γνώσεων web design , web develop και digital marketing, γ' αυτό το λόγο συνήθως γίνεται με τη συνεργασία ατόμων με εξειδικευμένες γνώσεις στον κάθε τομέα από αυτούς.



Εικόνα 5 - Web Design

3.1. Είδη Ιστοσελίδων

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

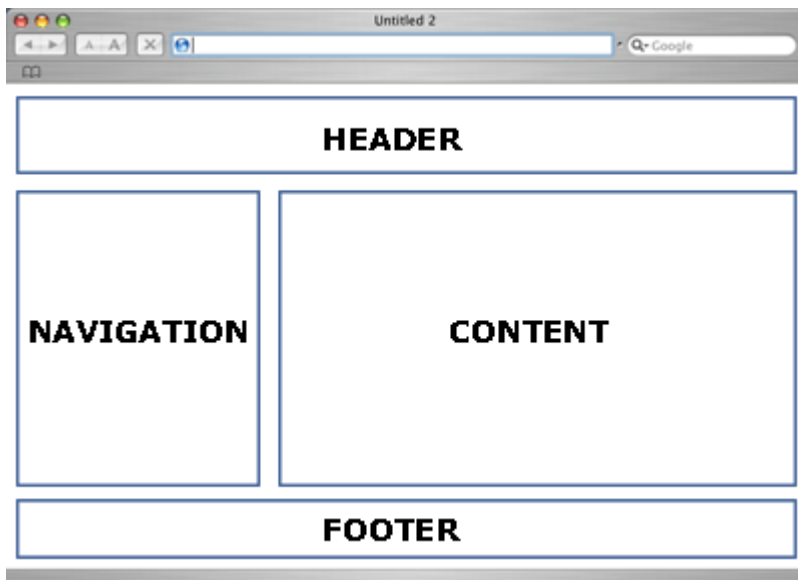
Μία στατική ιστοσελίδα, είναι κατάλληλη κυρίως για μικρές παρουσιάσεις στις οποίες σπάνια θα χρειαστεί κάποια μελλοντική αλλαγή στο περιεχόμενό της ή προσθήκη επιπλέον περιεχομένου. Σε αντίθετη περίπτωση, είναι πιο πρακτική η χρήση δυναμικών ιστοσελίδων (CMS).

Οι δυναμικές ιστοσελίδες, σε αντίθεση με τις στατικές ιστοσελίδες, δεν είναι απλά HTML έγγραφα, αλλά συμπεριλαμβάνουν προγραμματισμό και ουσιαστικά είναι web εφαρμογές. Η κατασκευή δυναμικών ιστοσελίδων είναι προφανώς πιο πολύπλοκη από τις απλές στατικές ιστοσελίδες, και ο βαθμός δυσκολίας τους εξαρτάται φυσικά από τις λειτουργίες και τις δυνατότητες που περιλαμβάνει η εκάστοτε web εφαρμογή. Στις δυναμικές ιστοσελίδες, το περιεχόμενο της ιστοσελίδας, αποθηκεύεται και αντλείται δυναμικά από μία ή περισσότερες βάσεις δεδομένων όπως MySQL, ενώ διαθέτουν, εκτός από το frontend (user interface) και το backend (administration area) μέσω του οποίου γίνεται εύκολα η διαχείριση του περιεχομένου της ιστοσελίδας. Έτσι συνολικά η web εφαρμογή συναντάται συνήθως ως CMS (content managment system), δηλαδή ως σύστημα διαχείρισης περιεχομένου.

3.2. Κρίσιμα στοιχεία μιας ιστοσελίδας

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

3.2.1. Περιεκτικότητα πληροφορίας



Εικόνα 6 - Σχεδίαση Οθόνης

Θα πρέπει κανείς να έχει πάντοτε κατά νου πως μέσα στα 480 χιλιάδες εικονοστοιχεία (που προκύπτουν από μία οθόνη ανάλυσης 800 X 600), πρέπει ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό από την περιοχή της οθόνης να περικλείει χρήσιμη πληροφορία για τον επισκέπτη. Όσο απλή κι αν φαίνεται αυτή η παρατήρηση, εύκολα μπορεί να αποδειχθεί ότι συχνά η πληροφορία αποτελεί το 20% ή ακόμα και μικρότερο ποσοστό της οθόνης που εμφανίζεται στο χρήστη. Για παράδειγμα, όταν το 20% - 30% της οθόνης καλύπτεται ήδη

από τα γραφικά του λειτουργικού συστήματος και του φυλλομετρητή ιστοσελίδων (browser), οι επιλογές πλοήγησης καταλαμβάνουν το 30%, και το κενό μαζί με τα γραφικά και τις εικαστικές απεικονίσεις καλύπτουν και αυτά ένα 20% της συνολικής χωρητικότητας της οθόνης, ο χώρος που τελικά αφιερώνεται στη χρήσιμη πληροφορία για το χρήστη είναι ελάχιστος. Ο χώρος αυτός μειώνεται ακόμα περισσότερο σε περιπτώσεις που πρέπει να προβληθούν διαφημίσεις (banners), με αποτέλεσμα ο επισκέπτης να πρέπει να ψάχνει επί ώρα όλη τη σελίδα για να ανακαλύψει τη χρήσιμη γι' αυτόν πληροφορία. Σε εταιρικούς δικτυακούς τόπους, όπου παρέχονται και υπηρεσίες ηλεκτρονικού εμπορίου, το πρόβλημα γίνεται εντονότερο, καθώς βασική απαίτηση του χρήστη είναι να βλέπει όσο το δυνατόν περισσότερα προϊόντα σε μια σελίδα

3.2.2. Χρήση πολυμεσικού υλικού (multimedia)



Εικόνα 7 - Πολυμεσικό υλικό (multimedia)

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

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

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

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

3.2.3. Ταχύτητα πλοήγησης

Ο σημαντικότερος παράγοντας που πρέπει να υπολογίζεται στη διαδικασία σχεδίασης ιστοσελίδων είναι η ταχύτητα με την οποία θα μπορούν οι χρήστες να "κατεβάζουν" το συνολικό περιεχόμενο στον υπολογιστή τους. Σύμφωνα με τον διακεκριμένο ερευνητή Robert B. Miller, όταν το σύστημα αποκρίνεται στο χρήστη μέσα σε 0,1 δευτερόλεπτα, ο πρώτος θεωρεί ότι το σύστημα έχει άμεση επικοινωνία και ακαριαία απόκριση. Όταν η απόκριση ολοκληρώνεται μέσα σε ένα δευτερόλεπτο, ο χρήστης αντιλαμβάνεται την καθυστέρηση αλλά είναι ακόμη πλήρως ικανοποιημένος από το χρόνο ανοίγματος της σελίδας. Το μέγιστο χρονικό όριο αναμονής, όπως αποδεικνύεται από στατιστικές έρευνες, φτάνει τα 10 δευτερόλεπτα. Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει το μέγιστο μέγεθος που πρέπει να έχει μια ιστοσελίδα (σε kilobytes), σε σχέση με την ταχύτητα μεταφοράς, έτσι ώστε ο χρόνος αναμονής να μην υπερβαίνει τα 10 δευτερόλεπτα.

3.2.4. Μέγεθος οθόνης

Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι χρήστες διαθέτουν οθόνες με διαφορετική ανάλυση, είναι καλό να υπάρχει μια εικόνα για τη μέση ανάλυση που χρησιμοποιούν ανά πάσα στιγμή οι περισσότεροι χρήστες στο Διαδίκτυο, και να αξιοποιηθεί ανάλογα κατά το σχεδιασμό των σελίδων. Τέτοια στοιχεία διατίθενται από εταιρίες στατιστικών ερευνών (π.χ. www.statmarket.com). Τα τελευταία χρόνια η χρήση της ανάλυσης 640 X 480 έχει μειωθεί ιδιαίτερα, και πάνω από το 50% των χρηστών του Internet χρησιμοποιεί ανάλυση οθόνης 800 X 600. Είναι λοιπόν χρήσιμο οι σχεδιαστές να χρησιμοποιούν την παραπάνω ανάλυση ως βασική για τη δημιουργία σελίδων, ώστε να αποφεύγεται το κατέβασμα (scroll down), εφόσον βέβαια

αυτό δεν προκαλείται ούτως ή άλλως από το μήκος της σελίδας (την κάθετη διάταξη του περιεχομένου επί μακρών).

3.3. Βασικές Αρχές Κατασκευής Ιστοσελίδας

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

3.3.1. Αρχική σελίδα

Η αρχική σελίδα είναι η πρώτη με την οποία έρχεται σε επαφή ο χρήστης και σίγουρα παίζει τον κύριο ρόλο στην αξιολόγηση όλου του δικτυακού τόπου από τον επισκέπτη. Πρωταρχικός στόχος της αρχικής σελίδας είναι να απαντά στα ερωτήματα "Πού βρίσκομαι;" και "Τι δείχνει αυτό το site;". Επίσης, στην αρχική σελίδα θα πρέπει να παρουσιάζονται οι πιο πρόσφατες ανακοινώσεις αλλά και κάποια σημαντικά κομμάτια πληροφορίας που θέλουμε να διαβάσει ο επισκέπτης. Σύνδεσμοι που καλούν εκ νέου την αρχική σελίδα (όπως το HOME) δεν χρειάζονται, καθώς προκαλούν σύγχυση στο χρήστη, δίνοντας του την εντύπωση ότι δεν βρίσκεται στην αρχική σελίδα.

Η χρήση των σχετικά κενών πληροφορίας οθόνων εισαγωγής στην αρχική σελίδα, οι οποίες, μετά από κάποιο οπτικοακουστικό εφέ, καταλήγουν στις επιλογές ENTER ή EXIT, συνήθως κουράζουν τους επισκέπτες και στην ουσία δεν τους προσφέρουν καμία ουσιαστική πληροφορία εκτός από την παρουσίαση του λογότυπου της εταιρίας. Σε περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται τέτοιες εισαγωγές, θεωρείται σκόπιμο να καταλήγουν αυτόματα στην κεντρική σελίδα και να παρέχουν τη δυνατότητα στους χρήστες να τις παρακάμψουν.

Η μόνη περίπτωση που μπορεί να φανούν χρήσιμες είναι όταν η επιχείρηση επιθυμεί να φιλτράρει τους πιθανούς χρήστες της και να επιτρέπει την είσοδο μόνο σε αυτούς που πληρούν κάποια συγκεκριμένα κριτήρια (π.χ. σε websites που παρουσιάζονται πληροφορίες μόνο για ενηλίκους).

3.3.2. Πλοήγηση

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

- Πού βρίσκεται
- Ποιες σελίδες ή συνδέσμους έχει ήδη επισκεφθεί
- Πού βρίσκονται οι επιλογές πλοήγησης Αν και πολλές από τις παραπάνω πληροφορίες παρέχονται απευθείας από το φυλλομετρητή, οι σελίδες του website πρέπει να πληροφορούν τόσο για τη θέση του χρήστη ως προς το Web αλλά και ως προς το συγκεκριμένο site, όσο και για τη συγκεντρωτική δομή του δικτυακού τόπου, έτσι ώστε να είναι δυνατή η πλήρης κατανόηση του χρήστη για την όλη δομή του ιστότοπου. Τα χρώματα των συνδέσμων (links) θα πρέπει να διαφέρουν από αυτά των απλών κειμένων και θα πρέπει να διατηρείται μια ενιαία λογική στον τρόπο απεικόνισής τους. Οι σύνδεσμοι μεταξύ τους μπορούν και αυτοί να διαφοροποιούνται οπτικά, αφού υπάρχουν τύποι συνδέσμων που εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς:
- Ενσωματωμένοι πληροφοριακοί σύνδεσμοι, που χρησιμοποιούνται για να οδηγήσουν σε μία αναλυτική παρουσίαση ενός θέματος.
- Σύνδεσμοι δόμησης, που συνδέουν τις κεντρικές σελίδες του δικτυακού τόπου και συνθέτουν τη βασική του δομή
- Σύνδεσμοι συσχέτισης (εξωτερικά links), που αναφέρουν στους χρήστες σελίδες παρόμοιας πληροφορίας με αυτή που διαβάζουν.

3.3.3. Δυνατότητα αναζήτησης πληροφορίας

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

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

3.4. Τρόποι Προσέγγισης Σχεδιασμού Ιστοσελίδας

Υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι προσέγγισης του σχεδιασμού μιας ιστοσελίδας, η γραφιστική μέθοδος και η μέθοδος τεχνικής προσέγγισης. Στη γραφιστική μέθοδο σχεδιασμού, ο σχεδιαστής- γραφίστας δίνει το βάρος της σχεδίασης στην καλαισθησία, στην ψυχολογία του χρήστη και στον εντυπωσιασμό μέσω οπτικοαουστικών εφέ. Η τεχνική προσέγγιση του σχεδιασμού λαμβάνει υπόψη κανόνες και τεχνικούς περιορισμούς, που οδηγούν στη σχεδίαση ενός εύχρηστου περιβάλλοντος επικοινωνίας με τον επισκέπτη, γεγονός που καθιστά την πλοήγηση ευκολότερη.

Μολονότι η καλαισθησία αποτελεί κύριο χαρακτηριστικό στη δημιουργία πολλών web sites, στην επιχειρηματική κοινότητα ο στόχος της εταιρικής παρουσίασης στο Διαδίκτυο εστιάζεται συνήθως (εκτός από την απλή διαφήμιση) στην ενημέρωση των χρηστών και στις ηλεκτρονικές συναλλαγές μεταξύ εταιριών και πελατών ή των εταιριών μεταξύ τους. Η αναζήτηση συγκεκριμένης πληροφορίας στο Internet θα πρέπει να ολοκληρώνεται όσο το δυνατόν γρηγορότερα και με τον λιγότερο δυνατό κόπο, θα πρέπει να δίνεται ιδιαίτερη έμφαση τόσο στην εξυπηρέτηση των αναγκών των χρηστών, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, όσο και στον εμπλουτισμό με εικαστικές-γραφιστικές απεικονίσεις.

3.4.1. Ενσωμάτωση Ευχρηστίας σε ένα σύστημα

Οι δέκα όροι που πρέπει να πληρούνται για να ικανοποιούνται οι απαιτήσεις ευχρηστίας ενός συστήματος είναι:

- Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος, το σύστημα πρέπει να κρατά πάντα ενήμερους τους χρήστες για την κατάστασή του, μέσω κατάλληλων πληροφοριών απόκρισης, μέσα σε λογικό χρονικό διάστημα.
- Εναρμονισμός συστήματος και πραγματικού κόσμου, το σύστημα πρέπει να αποκρίνεται σε "γλώσσα" κατανοητή από το χρήστη, και η πληροφορία να παρουσιάζεται με φυσικό τρόπο και λογική σειρά.
- Έλεγχος από το χρήστη και ελευθερία κινήσεων, οι χρήστες συχνά ενεργούν κατά λάθος, και δεν μπορούν να "επανορθώσουν" βάσει των εργαλείων που τους παρέχονται. Κάθε σύστημα πρέπει να προσφέρει δυνατότητες αναίρεσης και επανάληψης.
- Συνέπεια και Σταθερότητα, οι χρήστες δεν πρέπει να αμφιταλαντεύονται για το νόημα συγκεκριμένων λέξεων, καταστάσεων ή ενεργειών. Πρέπει να χρησιμοποιούνται ενιαίοι και σταθεροί κανόνες σε όλες τις περιπτώσεις.

- Παρεμπόδιση σφαλμάτων, ένας καλός σχεδιασμός που αποτρέπει προβλήματα εκ των προτέρων είναι πολύ καλύτερη τεχνική από τη χρήση μηνυμάτων λάθους.
- Αναγνώριση, τα αντικείμενα, οι ενέργειες και οι επιλογές πρέπει να είναι ορατά. Ο χρήστης δεν μπορεί να θυμάται πληροφορίες κατά τη διάρκεια της πλοήγησής του από μια οθόνη σε μια άλλη. Οι οδηγίες για τη χρήση του συστήματος πρέπει να είναι επίσης ορατές και διαθέσιμες όποτε χρειαστούν.
- Προσαρμοστικότητα και αποδοτικότητα, το σύστημα πρέπει να σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να επιτρέπει τόσο στους έμπειρους όσο και στους άπειρους χρήστες να διαμορφώνουν τον τρόπο και την ταχύτητα με την οποία αλληλεπιδρούν με το σύστημα, σύμφωνα με τα δικά τους κριτήρια.
- *Αισθητική και απλός σχεδιασμός, κάθε αντικείμενο ή οθόνη πρέπει να περιέχει μόνο τις απαραίτητες για το χρήστη πληροφορίες. Κάθε επιπλέον πληροφορία μπορεί να τον αποπροσανατολίσει και να τον αποτρέψει από να τη χρησιμοποιήσει.
- *Βοήθεια για αναγνώριση, διάγνωση και διόρθωση λαθών, τα μηνύματα λάθους πρέπει να εκφράζονται σε απλή και κατανοητή γλώσσα. Επίσης πρέπει να εντοπίζουν επακριβώς το πρόβλημα και να προτείνουν σαφώς τη λύση.
- Παροχή Βοήθειας και Τεκμηρίωσης, παρόλο που είναι καλύτερο να μπορεί ο χρήστης να χρησιμοποιήσει το σύστημα χωρίς να χρειάζεται να ανατρέξει σε οποιοδήποτε ηλεκτρονικό εγχειρίδιο, πολλές φορές η παροχή εγγράφου λεπτομερούς τεκμηρίωσης είναι απαραίτητη. Κάθε τέτοιου είδους πληροφορία πρέπει να είναι εύκολα προσβάσιμη, ακριβής και όχι πολύ μεγάλη.

Κεφάλαιο 4 Μεταφορές και ανυψωτικά μηχανήματα-γερανοί

4.1. Γιατι μια επιχείρηση σαν αυτή πρέπει να έχει τη δική της ιστοσελίδα

Το κοινό στο οποίο αναφέρεται αυτή η επιχείρηση είναι σε μεγάλο ποσοστό μέσης ηλικίας 30-55 ετών καθώς χωρίς αυτό να είναι αποκλειστικό. Συμβαίνει γιατί αυτές είναι οι ηλικίες που οι άνθρωποι κοιτούν την καριέρα τους και συνεπώς είναι αυτοί που κινούν το χρήμα. Για παράδειγμα ένας φοιτητής ή ένας εργαζόμενος με το βασικό μισθό δεν θα χρειαστεί κάπου έναν γερανό αλλά ακόμα και αν το κάνει θα είναι αδύνατο να πληρώσει για αυτόν. Στον τομέα των μεταφορών ισχύει το ίδιο αφού πλέον οι couriers είναι αυτές που μας έχουν αντικαταστήσει στην μεταφορά μικροδεμάτων , με συνέπεια να ασχολούμαστε μόνο με μεταφορές μεγάλου κόστους.

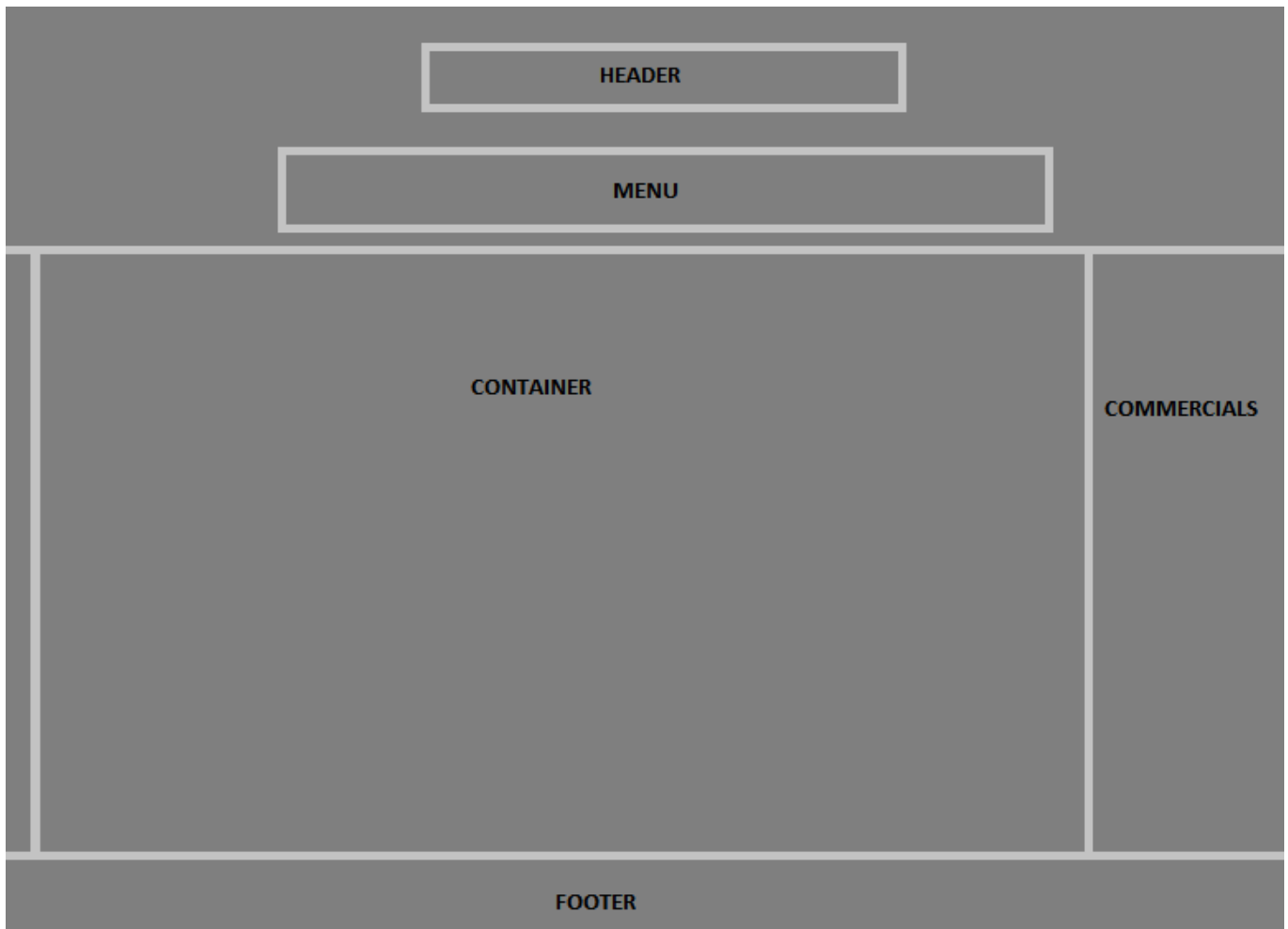
Τα προϋγούμενα χρόνια θα έλεγε κανείς πως είναι ανούσιο να φτιάχτεί ιστοσελίδα που απευθύνεται σε αυτές τις ηλικίες. Πλέον όμως τα πράγματα έχουν αλλάξει και αυτοί που δεν έχουν μία συσκευή με δυνατότητα σύνδεσης στο διαδύκτιο και τη γνώση να τη χρησιμοποιήσουν είναι ελάχιστοι.

Μέχρι τώρα όποιος χρειαζόταν κάτι το οποίο μπορούμε να τον εξυπηρετήσουμε δεν υπήρχε κάποιος εύκολος να μας αναζητήσει και να μας βρεί. Οι περισσότεροι ρωτάνε απο δώ και απο κεί και βρίσκουν κάποιον να τους εξυπηρετήσει. Έτσι όμως χάνονται πελάτες καθώς πιθανόν να ειπώνονται δυσφημιστικά και λανθασμένα σχόλια. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί κάποιος ενδιαφερόμενος εύκολα να καταλήξει σε κάποιον μη επαγγελματία η σε κάποιον ο οποίος δεν είναι κατάλληλος και ικανός για την εξυπηρέτηση που χρειάζεται.

Χάρη στο διαδίκτυο ο κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί πολύ απλα να μας βρεί πραγματοποιώντας μία αναζήτηση στο google και να γνωρίσει σε πολύ λίγα λεπτά την επιχείρησή μας. Επειτα μέσω της ιστοσελίδας μας παροτρύνουμε τον κάθε ενδιαφερόμενο να επικοινωνήσει μαζί μας για περισσότερες λεπτομέριες. Κάθε πελάτης αποτελεί και μία διαφορετική περίπτωση και πρέπει σίγουρα να επικοινωνήσουμε πριν κλείσουμε κάποια δουλειά διότι είναι πολύ δύσκολο να κρίνει ο ίδιος ότι αφορά τα μηχανήματα και τις τιμές. Αυτός είναι και ο λόγος που δεν υπάρχει η δυνατότητα στην ιστοσελίδα να προέβει ο πελάτης σε κάποια ενέργεια χωρίς να επικοινωνήσει μαζί μας.

4.2. Πλάνο σχεδιασμού ιστοσελίδας

Η διάταξη της ιστοσελίδας θα είναι ως εξής :



Εικόνα 8-Πλάνο σχεδιασμού ιστοσελίδας

Το πρώτο πράγμα που θα εισάγω στην ιστοσελίδα είναι ένα background το οποίο θα είναι μία σκουρόχρωμη διακριτική φωτογραφία ώστε να μην τραβάει τα βλέμματα και να εννοχλεί αλλά να σπάει τη μονοτονία της μονοχρωμίας.

Η επικεφαλίδα (header) θα βρίσκεται στην κορυφή της σελίδας ώστε ο επισκέπτης να τη βλέπει αμέσως και να έχει μια σχετική κατατόπιση και να καταλαβαίνει ότι έχει μπει στο σωστό μέρος.

Ακριβώς κάτω από την επικεφαλίδα θα βρίσκεται το μενού.

Κάτω από το μενού θα είναι το πλαίσιο με τις πληροφορίες του κάθε tab (container).

Στα δεξιά της σελίδας θα υπάρχει ένας χώρος διαφημίσεων. Εάν η επισκεψιμότητα της σελίδας είναι μεγάλη ίσως να έχει κάποια έσοδα από αυτές.

Και στο κάτω μέρος της σελίδας υπάρχει το copyright του web developer που συνοδεύεται από ένα πλαίσιο που σηματοδοτεί παράλληλα το τέλος της ιστοσελίδας.

Μέσα στην ιστοσελίδα θα υπάρξουν 4 καρτέλες tabs.

1. Σχετικά με εμάς : αναγράφονται μερικές πληροφορίες σχετικά με την επιχείρηση και είναι ταυτόχρονα η αρχική μας σελίδα.
2. Υπηρεσίες : αναγράφονται πληροφορίες για τις υπηρεσίες που μπορούμε να παρέχουμε
3. Επικοινωνία : περιέχει όλους τους δυνατούς τρόπους επικοινωνίας.
4. Μηχανήματα : εδώ μπορεί κανείς να δει τα κυριότερα μηχανήματα , αυτό βοηθάει στο να πειστεί για το μέγεθος και τις δυνατότητες της επιχείρησης.

4.3. Παρουσίαση ιστοσελίδας

Η αρχική μας σελίδα είναι η παρακάτω.



Εικόνα 9-Παρουσίαση σελίδας “σχετικά με εμάς”

Ο κώδικας html που χρησιμοποιήθηκε για το background είναι (υπάρχει σε όλα τα tabs) :

```
<body background="images/tires.jpg">
```

Για τα κουμπιά (υπάρχει σε όλα τα tabs) :

```
<div style="background-color:black"; class="button" id="about_us1">
```

```
<p>σχετικά με εμάς</p>
```

```
</div>
```

```
<a href="services.html">
```

```
<div class="button" id="services">
```

```
<p>υπηρεσίες</p>
```

```
</div>
```

```
</a>
```

```
<a href="contact.html">
```

```
<div class="button" id="contact">
```

```
<p>επικοινωνία</p>
```

```
</div>
```

```
</a>
```

```
<a href="mhxanhmata.html">
```

```
<div class="button" id="mhxanhmata">
```

```
<p>μηχανήματα</p>
```

```
</div>
```

```
</a>
```

Για τη διαφήμιση της google (υπάρχει σε όλα τα tabs):

```
<div class="commercial">
```

```
<a href="http://www.google.com">
```

```

```

```
</a>
```

```
</div>
```

Για τα link των social media (υπάρχει σε όλα τα tabs):

```
<div id="findusicons">
```

```
<a href="http://www.facebook.com"></a>
```

```
<a href="http://www.twitter.com"></a>
```

```
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xINVNA9xM5M"></a>
```

```
<a href="https://www.google.com/intl/el/mail/help/about.html"></a>
```

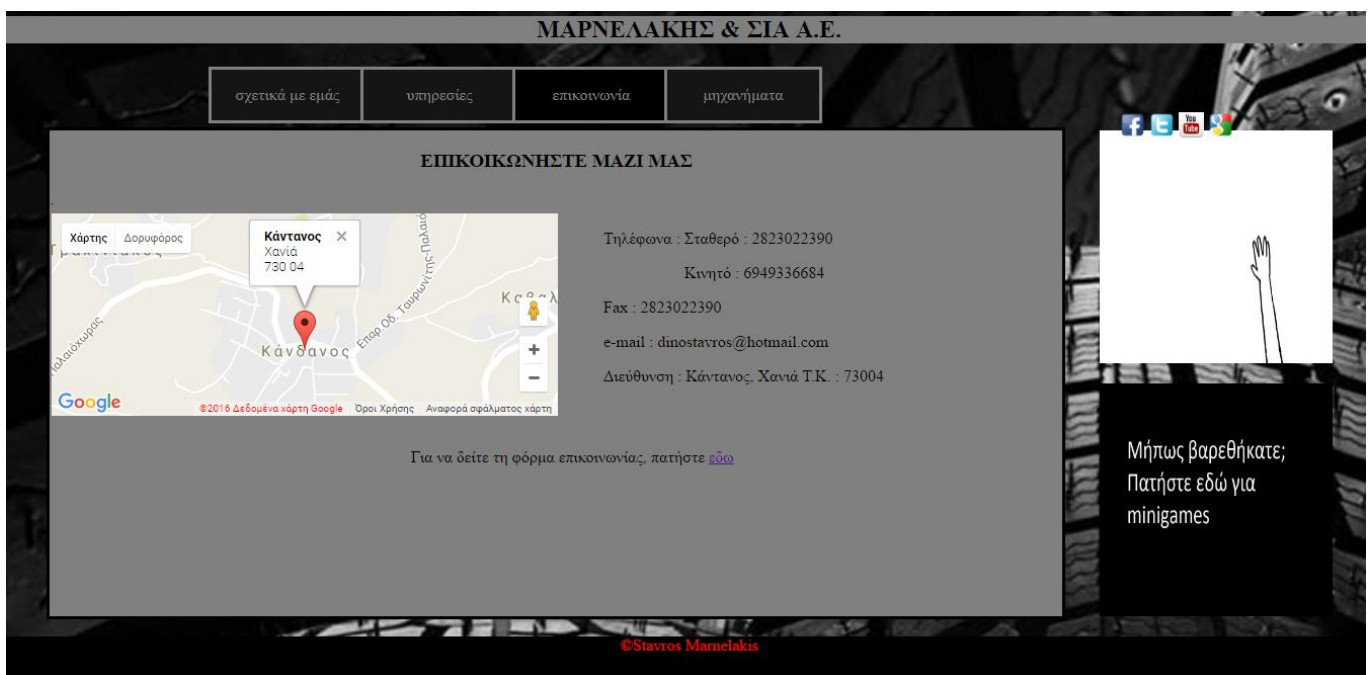

<p class="company_info">Ρίξιμο και σήκωμα σκαφών</p>

<p class="company_info">Ανύψωση έως και 4 ατόμων με ειδικά ασφαλή μηχανήματα έως και 30 μέτρα</p>

<p class="company_info">Παντός τύπου ανυψώσεις αντικειμένων έως 300 τόνων</p>

<p class="company_infonb">Περιοχή εξυπηρέτησης των παραπάνω: Κρήτη</p></div>

Η σελίδα επικοινωνίας είναι :



Εικόνα 11-Παρουσίαση σελίδας ‘επικοινωνία’

Ο κώδικας html για την εισαγωγή του χάρτη είναι :

<div id="map">

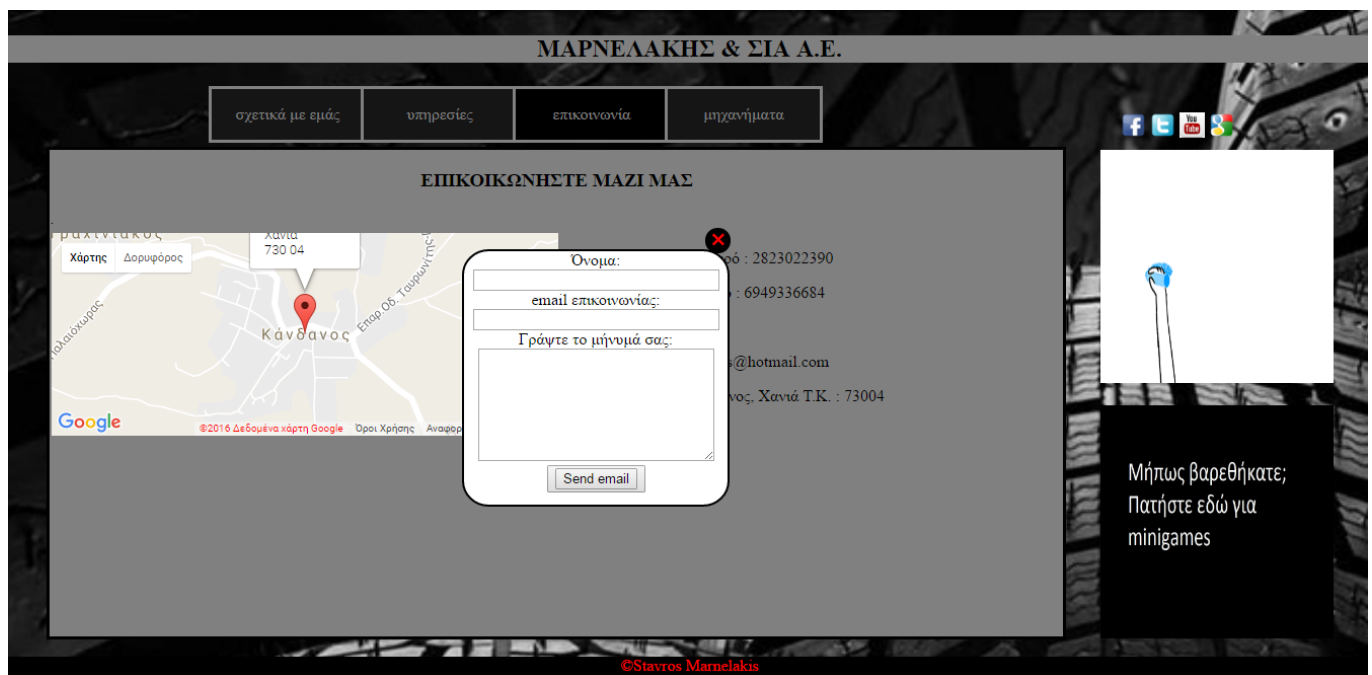
```
<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?sensor=false"></script><div
style="overflow:hidden;height:200px;width:500px;"><div id="gmap_canvas"
style="height:200px;width:500px;"></div><style>#gmap_canvas img{max-
width:none!important;background:none!important}</style><a class="google-map-code"
href="http://www.trivoo.net" id="get-map-data">www.trivoo.net</a></div><script type="text/javascript">
function init_map(){var myOptions = {zoom:15,center:new
google.maps.LatLng(35.3274474,23.74159420000001),mapTypeId: google.maps.MapTypeId.ROADMAP};map = new
google.maps.Map(document.getElementById("gmap_canvas"), myOptions);marker = new
```

```

google.maps.Marker({map: map,position: new google.maps.LatLng(35.3274474, 23.7415942000001)});infowindow
= new google.maps.InfoWindow({content:"<b>Κάντανος</b><br/>Χανιά<br/>730 04 "
});google.maps.event.addListener(marker, "click",
function(){infowindow.open(map,marker);});infowindow.open(map,marker);}google.maps.event.addDomListener(win
dow, 'load', init_map);</script>
</div>

```

Υπάρχει ένα button που παραπέμπει σε μία φόρμα επικοινωνίας:



Εικόνα 12-Παρουσίαση φόρμας επικοινωνίας

Δημιουργία button :

```

<p>Για να δείτε τη φόρμα επικοινωνίας, πατήστε <a href="contact_form.html">εδώ</a></p>

```

Το "εδώ" είναι λοιπόν το button το οποίο όταν το πατάμε μας στέλνει σε ένα όμοιο με το προηγούμενο tab αλλά και με την φόρμα επικοινωνίας μπροστά.

Ο κώδικας της φόρμας είναι ο εξής :

```

<form id="contactform" action="#" method="POST" enctype="multipart/form-data">
<div class="row">
<label for="name">Όνομα:</label><br />
<input id="name" class="input" name="name" type="text" value="" size="30" /><br />
</div>
<div class="row">

```

```
<label for="email">email επικοινωνίας:</label><br />
```

```
<input id="email" class="input" name="email" type="text" value="" size="30" /><br />
```

```
</div>
```

```
<div class="row">
```

```
<label for="message">Γράψτε το μήνυμά σας:</label><br />
```

```
<textarea id="message" class="input" name="message" rows="7" cols="30"></textarea><br />
```

```
</div>
```

```
<button onclick="myFunction()">
```

```
<input id="submit_button" type="submit" value="Send email" />
```

```
</button>
```

```
</form>
```

Επίσης έχουμε εισάγει ένα script το οποίο πετάει ένα μήνυμα οτι το μήνυμα που προσπαθήσαμε να στείλουμε με τη φόρμα στάλθηκε με επιτυχία.

```
<script>
```

```
function myFunction() {
```

```
    alert("Η αποστολή του μηνύματος ολοκληρώθηκε με επιτυχία.
```

```
Ευχαριστούμε που επικοινωνήσατε μαζί μας.");
```

```
}
```

```
</script>
```

Η σελίδα "μηχανήματα" είναι :



Εικόνα 13-Παρουσίαση σελίδας “μηχανήματα”

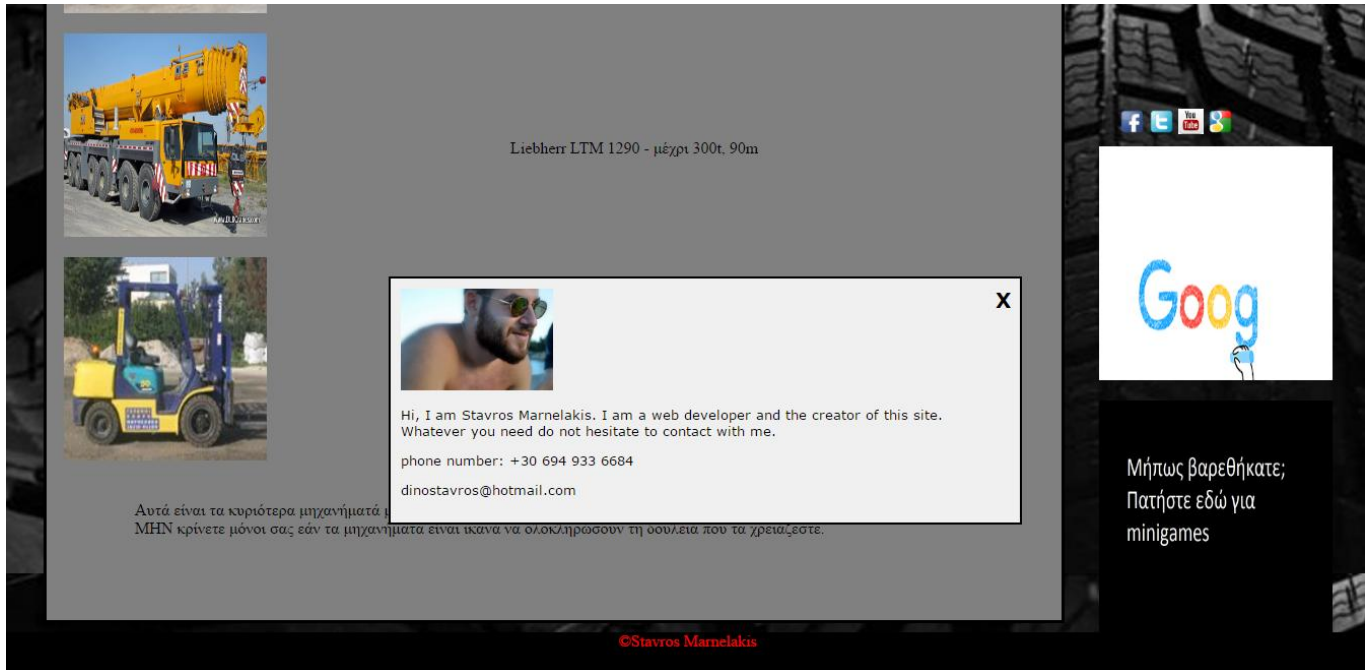


Εικόνα 14-Παρουσίαση σελίδας “μηχανήματα”

Στο δεξί μέρος της σελίδας βλέπουμε ότι καθώς κάνουμε scroll down οι διαφημίσεις ακολουθούν την οθόνη. Αυτό καταφέρνεται με τη βοήθεια του css (position:fixed;). Επίσης το css είναι αυτό που έχει όλες τις ρυθμίσεις για τη σωστή στοίχιση όλων των αντικειμένων μέσα στη σελίδα, τα χρώματα και τις γραμματοσειρές των κειμένων κ.α.

Στο κάτω μέρος της σελίδας όλων των tabs φαίνεται το copyright του δημιουργού της σελίδας.

Εάν κάποιος επιθυμεί να δει περισσότερες πληροφορίες για αυτό αρκεί να πατήσει ένα κλικ επανω του. Ο κέρσορας του ποντικιού δέν αλλάζει όταν περνάμε το ποντίκι επάνω απο το copyright γιατί δέν επιθυμώ να φαίνεται σαν να είναι κανονικά μέρος της ιστοσελίδας.



Εικόνα 15-Παρουσίαση πληροφοριών web developer

Κεφάλαιο 5 Τεχνολογίες Υλοποίησης

Σε αυτήν την ενότητα παρουσιάζονται οι τεχνολογίες οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία της πτυχιακής εργασίας . Πιο συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκε το CCS3, η γλώσσα HTML5 και η javascript.

5.1. HTML5



Εικόνα 16 - HTML5

Η HTML (HyperText Markup Language - Γλώσσα σήμανσης υπερκειμένου) είναι η γλώσσα η οποία χρησιμοποιείται για την δημιουργία και σχεδιασμό ιστοσελίδων. Οι περιηγητές (για παράδειγμα internet Explorer, Mozilla, Chrome κ.α.) αναγνωρίζουν και μεταφράζουν τα στοιχεία της HTML. Όμως, όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα στο κείμενο, ο όρος HTML5 αναφέρεται σε ένα σύνολο τεχνολογιών και όχι απλά σε μια νέα έκδοση της γλώσσας σήμανσης HTML. Η HTML5 είναι η πιο πρόσφατη έκδοση της HTML. Το σημαντικό με αυτήν την έκδοση όμως είναι ότι επιτρέπει στους προγραμματιστές να δημιουργήσουν mobile web sites (ιστότοπους συμβατούς με κινητές συσκευές) τα οποία να έχουν ταυτόχρονα πολλές από τις ιδιότητες των εφαρμογών που συναντάμε στις διάφορες πλατφόρμες κινητών, ανοίγοντας νέους ορίζοντες έτσι στην παρουσία του διαδικτύου στην όλη εμπειρία με τα κινητά τηλέφωνα.

5.2. Javascript



Εικόνα 17 - Javascript

Η Javascript είναι ερμηνευόμενη (interpreted) γλώσσα προγραμματισμού η οποία έχει ως περιβάλλον εκτέλεσης τον περιηγητή. Η Javascript μπορεί να διαχειριστεί με δυναμικό τρόπο τα περιεχόμενα και την διεπαφή μιας HTML σελίδας και επιτρέπει την αλληλεπίδραση με τον χρήστη. Επιπλέον, η πλειοψηφία των διεπαφών και λειτουργιών της HTML5 μπορούν να κληθούν μόνο μέσω Javascript.

5.3. CSS3

Η CSS (Cascading Style Sheets) αποτελεί γλώσσα προσδιορισμού εμφάνισης φύλλων (style sheet language). Ανάλογα με τη σύνταξη της καθορίζεται η εμφάνιση ενός ιστοτόπου. Στην εφαρμογή που αναπτύχθηκε χρησιμοποιείται η CSS3 (η τελευταία έκδοση της CSS). Κατά την ανάπτυξη της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκε στην σχεδίαση της διεπαφής της.



Εικόνα 18 - CSS3

Κεφάλαιο 6 Αποτελέσματα

6.1. Συμπεράσματα

Με την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας μελέτησα και κατανόησα εις βάθος

- Σύγχρονες τεχνολογίες web όπως html5, javascript, και css3.
- Την λογική της οργάνωσης και σχεδιασμού ενός ιστοτόπου.
- Την λογική της ευχρηστίας και της προσβασιμότητας ενός ιστοτόπου.
- Την διαδικασία συλλογής και κατηγοριοποίησης υλικού για τον εμπλουτισμό ενός ιστοτόπου.

6.2. Μελλοντική Εργασία και Επεκτάσεις

Στο μέλλον θα μπορούσαν να γίνει κάποιες αλλαγές και προεκτάσεις. Για παράδειγμα

- Προσθήκη οπτικοακουστικού υλικού.
- Θα προσθεθεί tab με υλικό (φωτογραφίες και βίντο) απο προϋγούμενες αξιόλογες δουλειές ώστε να μπορεί ο κάθε ένας να δει τον τρόπο που δουλεύουμε.

• Βιβλιογραφία

- [1] - <https://el.wikipedia.org/wiki/TCP/IP>
- [2] - <https://www.mozilla.org/el/>
- [3] - <https://www.manelos.gr/>
- [4] - <http://windows.microsoft.com/el-gr/internet-explorer/download-ie>
- [5] - <http://www.apple.com/safari/>
- [6] - <https://www.google.com/chrome/>
- [7] - <https://www.w3.org/standards/webdesign/>
- [8] - Σχεδιασμός πετυχημένων ιστοσελίδων, Αρσένης, Σπύρος Δ , Κλειδάριθμος, 2010
- [9] - <https://www.w3.org/TR/html5/>
- [10] - <https://www.javascript.com/>
- [11] - <https://www.w3.org/TR/2001/WD-css3-roadmap-20010523/>
- [12] - https://el.wikipedia.org/wiki/web_browser