



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Portal για on-line δημοπρασία

ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ:

ΠΑΠΑΔΑΚΑΚΗ ΓΕΩΡΓΙΑ Α.Μ. 3221

ΓΚΙΑΟΥΡΑΚΗΣ ΖΑΧΑΡΙΑΣ Α.Μ. 3315

ΤΣΑΠΑΡΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ Α.Μ. 3581

ΕΠΟΠΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:

ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2017-2018

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αρχικά θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον εποπτη καθηγητη μας Κ. Νικολαο Παπαδάκη για την βοηθεια του σε ολη την διαρκεια της πτυχειακης εργασιας. Που ολοκληρωθηκε εις περας απο την πολυτυμη βοηθεια του με τις σαφεις οδηγιες του και την κατανοηση του. Επιπλεον ευχαριστουμε τις οικογενειες μας που μας βοηθησαν για ολο το διαστημα των σπουδων μας με καθε δυνατο τροπο που μπορουσαν να κανουν.

ABSTRACT

This project aims at developing an integrated dynamic website on “Auction of Old Items”. The project was created for immediate purchase, demand and supply of cars, real estate jewellery and old objects. Each visitor will be able to get information about the above and be able to buy and claim with a hit (BID) through our website.

You only need to do the initial registration with its details and create a user. Information is provided on each of our items, so that there is no concern for our client.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ABSTRACT.....	3
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ^ο ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	8
• ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	8
• ΚΙΝΗΤΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	8
• ΜΟΤΙΒΟ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ.....	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ^ο	10
2.1 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.....	10
2.1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.....	10
2.1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	11
2.1.3 ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.....	13
2.2 ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΙΣΤΟΣ.....	14
2.2.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΙΣΤΟΣ.....	14
2.2.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	14
2.3 ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ.....	15
2.3.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ.....	15
2.3.2 ΕΙΔΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ.....	16
2.3.3 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ.....	17
2.4 ΟΝΟΜΑ ΤΟΜΕΑ.....	18
2.5 ΦΙΛΟΞΕΝΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ.....	19
2.6 ΠΕΡΙΗΓΗΤΗΣ ΙΣΤΟΥ.....	20

2.7 ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΤΗΣ.....	21
2.8 ΑΡΑΣΧΕ ΗΤΤΡ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΤΗΣ.....	24
2.9 ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ.....	25
2.10 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ.....	26
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ^ο ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	30
3.1.1 HTML.....	30
3.1.2 HTML 5.....	31
3.2 PHP.....	33
3.3 CSS.....	35
3.4 XAMP.....	38
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ^ο ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ.....	39
4.1 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ NOTEPAD ++.....	39
4.2 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ DREAMWEAVER.....	45
4.3.1 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ XAMP.....	48
4.3.2 ΡΥΘΜΗΣΗ ΤΟΥ XAMP.....	55
4.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ.....	61
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 ^ο ΚΥΡΙΟ ΜΕΡΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ.....	72
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 ^ο ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	87
6.1 ΣΥΝΟΨΗ.....	87
6.2 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	87
6.3 ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ.....	88
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 ^ο ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	89

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Διαδίκτυο.....	10
Εικόνα 2: World Wide Web.....	14
Εικόνα 3: Ιστοσελίδα.....	15
Εικόνα 4: DomainName.....	18
Εικόνα 5: Server.....	21
Εικόνα 6: Apache.....	24
Εικόνα 7:Λογότυπο ανοικτού λογισμικού.....	25
Εικόνα 8: Ηλεκτρονικό Εμπόριο.....	26
Εικόνα 9: B2C.....	27
Εικόνα 10: B2G.....	27
Εικόνα 11: B2B.....	28
Εικόνα 12: MobileCommerce.....	28
Εικόνα 13: Pros-Con.....	30
Εικόνα 14: HTML.....	31
Εικόνα 15: HTML 5.....	33
Εικόνα 16: PHP.....	35
Εικόνα 17: CSS.....	38
Εικόνα 18: ΧΑΜΡΡ.....	40
Εικόνα 19: Κατέβασμα του Notepad++.....	40
Εικόνα 20: Επιλογή Γλώσσας.....	41
Εικόνα 21: Εγκατάσταση Notepad++.....	42
Εικόνα 22: Όροι χρήσης.....	42
Εικόνα 23: Επιλογή θέσης εγκατάστασης.....	43
Εικόνα 24: Επιλογή Στοιχείων.....	43
Εικόνα 25: Εγκατάσταση σε εξέλιξη.....	44
Εικόνα 26: Ολοκλήρωση εγκατάστασης.....	45
Εικόνα 27: Κατέβασμα DreamWeaver.....	46
Εικόνα 28: Εγκατάσταση DreamWeaver.....	47
Εικόνα 29: Χώρος εργασίας DreamWeaver.....	48
Εικόνα 30: Κατέβασμα ΧΑΜΡΡ.....	49
Εικόνα 31: Ερώτηση πριν την εγκατάσταση.....	50
Εικόνα 32: Εγκατάσταση ΧΑΜΡΡ.....	51
Εικόνα 33: Επιλογή θέσης εγκατάστασης.....	52
Εικόνα 34: Ενημέρωση για ελεύθερα λογισμικά.....	53
Εικόνα 35: Συνέχεια εγκατάστασης.....	53
Εικόνα 36: Σελίδα Bitnami.....	54
Εικόνα 37: Συνέχεια εγκατάστασης ΧΑΜΡΡ.....	55
Εικόνα 38: Ολοκλήρωση εγκατάστασης.....	56
Εικόνα 39: Επιλογή γλώσσας.....	56
Εικόνα 40: ControlPanelΧΑΜΡΡ.....	57
Εικόνα 41: Εκκίνηση Apache-MySQL.....	59
Εικόνα 42: Είσοδος στο φάκελο του ΧΑΜΡΡ.....	60
Εικόνα 43:Επιλογή φακέλου.....	61
Εικόνα 44: Περιεχόμενα χρήστης βάσης.....	63
Εικόνα 45: Σελίδα phpMyAdmin.....	63
Εικόνα 46: Λογαριασμοί χρήστη phpMyAdmin.....	64

Εικόνα 47: Προσθήκη χρήστη.....	65
Εικόνα 48: Πληροφορίες χρήστη.....	66
Εικόνα 49: Επιτυχία πρόσθεσης νέου χρήστη.....	67
Εικόνα 50: Εισαγωγή βάσης.....	68
Εικόνα 51: Επιλογή αρχείου βάσης.....	69
Εικόνα 52: Περιεχόμενα βάσης.....	70
Εικόνα 53: Περιεχόμενα βάσης.....	71
Εικόνα 54: Περιεχόμενα βάσης 2.....	71
Εικόνα 55: Περιεχόμενα βάσης 3.....	72
Εικόνα 56: Περιεχόμενα βάσης 4.....	72
Εικόνα 57: Κεντρική Σελίδα.....	73
Εικόνα 58: SignUp.....	75
Εικόνα 59: Εγγραφή Νέου Χρήστη.....	75
Εικόνα 60: Μήνυμα δημιουργίας χρήστη.....	76
Εικόνα 61: SignIn.....	77
Εικόνα 62: Κεντρική Σελίδα.....	78
Εικόνα 63: Πληροφορίες Προϊόντος.....	81
Εικόνα 64: Νέο Αντικείμενο.....	82
Εικόνα 65: Εισαγωγή πληροφοριών νέου αντικειμένου.....	83
Εικόνα 66: Μήνυμα καταχώρησης.....	84
Εικόνα 67: SignOut.....	85
Εικόνα 68: Επεξεργασία αντικειμένου από διαχειριστή.....	87

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

• ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία στοχεύει στη ανάπτυξη μιας ολοκληρωμένης δυναμικής ιστοσελίδας με θέμα “Δημοπρασία παλαιών αντικειμένων”. Η προκείμενη πτυχιακή εργασία δημιουργήθηκε για άμεση αγορά, διεκδίκηση και προσφορά αυτοκινήτων, ακινήτων, κοσμημάτων και παλαιών αντικειμένων. Ο κάθε επισκέπτης θα έχει τη δυνατότητα να ενημερώνεται για πληροφορίες σχετικά με τα παραπάνω και να μπορεί να αγοράσει και να διεκδικήσει με ένα χτύπημα (BID) μέσω της ιστοσελίδας μας. Θα χρειαστεί μόνο να κάνει την αρχική εγγραφή με τα στοιχεία του και να δημιουργήσει έναν χρήστη. Δίνονται πληροφορίες για το καθένα από τα αντικείμενα μας , για να μην υπάρχει κανένας προβληματισμός στον πελάτη μας.

1.2. ΚΙΝΗΤΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Σκοπός της δημιουργίας του portal αυτού είναι η διευκόλυνση των χρηστών που ενδιαφέρονται να αγοράσουν και να διεκδικήσουν πραγματικά συλλεκτικά αντικείμενα παλαιότερων χρόνων που πλέον είναι συλλεκτικά και δεν μπορούν να τα βρουν κάπου αλλού. Ο βασικός σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η εκμάθηση του τρόπου δημιουργίας και διαχείρισης δυναμικών ιστοσελίδων. Για τις ανάγκες τις ιστοσελίδας αυτής χρειάστηκε να μελετήσουμε εις βάθος αρκετές γλώσσες προγραμματισμού διαδικτύου όπως για παράδειγμα: HTML, HTML5, CSS, PHP, JavaScript, MySQL κ.α. Για τη κατασκευή της ιστοσελίδας έχει γίνει πιο κατανοητή και γρήγορη για τις απαιτήσεις των χρηστών. Στόχος εργασίας είναι μία

καλή ευκαιρία να πάρουμε γνώσεις και ιστορικές πληροφορίες για διαχρονικά αντικείμενα και την διαχρονική αξία αυτών για ένα καλύτερο ποιοτικό άμεσο μέλλον.

1.3 ΜΟΤΙΒΟ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

1^ο Κεφάλαιο : Εισαγωγή στην πτυχιακή εργασία. Εξηγεί περιληπτικά για το θέμα της πτυχιακής εργασίας δηλαδή τι διαπραγματεύεται και για τα κίνητρα μας στην δημιουργία της.

2^ο Κεφάλαιο: Ιστορική αναδρομή του διαδικτύου και οι θεωρίες του που συνδέονται με την εργασία.

3^ο Κεφάλαιο: Ανάλυση των τεχνολογιών και των εργαλίων που χρησιμοποιήσαμε για να πραγματοποιήσουμε την ιστοσελίδα.

4^ο Κεφάλαιο: Ανάλυση των προγραμμάτων που χρησιμοποιήσαμε από την εγκατάστασή τους έως και την υλοποίηση των βάσεων δεδομένων που αναπτύξαμε.

5^ο Κεφάλαιο:Λεπτομερική ανάλυση της ιστοσελίδας για τις δυνατότητές της, για την χρήση της από τον χρήστη και τον διαχειριστή.

6^οΚεφάλαιο: Σύνοψη της πτυχιακής εργασίας, συμπεράσματα πάνω σε αυτήν και μελλοντικές επεκτάσεις της.

7^οΚεφάλαιο: Η βιβλιογραφία που χρησιμοποιήθηκε κατά την διάρκεια της πτυχιακής εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

2.1 ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

2.1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



Εικόνα 1: Διαδίκτυο

Το διαδίκτυο ή Internet είναι ένα σύνολο σε παγκόσμιο επίπεδο διασυνδεδεμένων συστημάτων δικτύων . Αυτά τα συστήματα χρησιμοποιούν συγκεκριμένες ομάδες πρωτοκόλλων TCP/IP, τα οποία χρησιμοποιούνται περισσότερο. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι τα πρωτόκολλα TCP/IP είναι μια συλλογή από πρωτόκολλα επικοινωνίας ,τα οποία είναι οργανωμένα σε επίπεδα που το κάθε επίπεδο απάντα σε συγκεκριμένα προβλήματα όπως μεταφοράς δεδομένων και παρέχουν μόνο μια συγκεκριμένη υπηρεσία. Το Διαδίκτυο εξυπηρετεί καθημέρινα εκατομμύρια χρήστες σε όλον τον κόσμο. Άρα όλοι οι υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι στο κοινό δίκτυο επικοινωνούν και ανταλλάζουν μηνύματα με την βοήθεια των πρωτοκόλλων. Αυτό είναι το Διαδίκτυο.

2.1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Η ιστορία του διαδικτύου ξεκίνησε το 1960 με την AT&T να κατασκευάζει το πρώτο "τηλέφωνο μεταφοράς δεδομένων", γνωστό ως MODEM. Αυτό ήταν η αρχή και από το 1960 μέχρι το 1999 έχουν πραγματοποιηθεί εξαιρετικές εφευρεσίες που άλλαξαν τον νεώτερο κόσμο όπως θα αναφέρουμε περιληπτικά παρακάτω:

1960: Η AT&T κατασκευάζει το πρώτο "τηλέφωνο μεταφοράς δεδομένων", γνωστό ως MODEM.

1962: Ο Paul Baran προτείνει τη μεταφορά δεδομένων με τη μορφή πακέτων (πακέτα δεδομένων).

1965: Ο Lawrence G. Roberts με το πανεπιστήμιο MIT επιχειρούν την πρώτη απομακρυσμένη dial up σύνδεση μεταξύ δύο υπολογιστών, του TX-2 στην Μασσαχουσέτη και του Q-32 στο SDC της Καλιφόρνια.

1966: Ο Robert Taylor πηγαίνει στην ARPA και αναθέτει στον Larry Roberts την ανάπτυξη του ARPANET.

1967: Ο Donald Davies δημιουργεί ένα δίκτυο με 1 κόμβο.

1968: Ο Doug Englebart δημοσιεύει και παρουσιάζει το Hypertext.

1968: Το UCLA επιλέγεται ως ο πρώτος κόμβος του Internet.

1969: Το UCLA σε συνέντευξη τύπου παρουσιάζει και δημόσια το Internet.

1971: Ο Ray Tomlinson στέλνει το πρώτο e-mail.

1972: Η πρώτη δημόσια εφαρμογή demo του ARPANET γίνεται πραγματικότητα.

1973: Η ARPA αναπτύσσει το SATNET για την πρώτη διεθνή σύνδεση.

1973: Ο Robert Metcalfe δημιουργεί το Ethernet στο Xerox Palo Alto Research Center (PARC).

1973: Η πρώτη VoIP κλήση πραγματοποιείται.

1974: Η εμπορική έκδοση του ARPANET, γνωστή ως Telenet παρουσιάζεται και θεωρείται ως ο πρώτος Internet Service Provider (ISP).

1978

Το TCP διαχωρίζεται σε TCP/IP από τον Danny Cohen, David Reed, and John Shoch για να υποστηρίξουν την κίνηση σε πραγματικό χρόνο. Αυτό επιτρέπει και τη δημιουργία του πρωτοκόλλου UDP.

1983: Το ARPANET υιοθετεί το TCP/IP.

1984: Ο Paul Mockapetris και Jon Postel παρουσιάζουν το DNS.

1986: Ο Eric Thomas αναπτύσσει το πρώτο Listserv.

1988: Το πρώτο T-1 backbone ενσωματώνεται στο ARPANET.

- 1990:**Το ARPANET αντικαθίσταται από το NSFNET.
- 1991:**Ο Tim Berners-Lee παρουσιάζει το WWW στο κοινό.
- 1991:**Η NSF ανοίγει το Internet για δημόσια - εμπορική χρήση.
- 1992:**Το NSFNET αναβαθμίζεται σε T-3 backbone.
- 1993:**Η NCSA φτιάχνει τον πρώτο φυλλομετρητή-browser Mosaic.
- 1994:**Δημιουργείται ο Netscape (Mosaic Communications corporation) από τους Marc Andreessen και James H. Clark.
- 1994:**Ο Tim Berners-Lee καθιερώνει το W3C.
- 1995:**Η έξαρση του "dot-com" ξεκινάει.
- 1996:**Έξαρση στα emails: περισσότερα emails στέλνονται παρά απλή αλληλογραφία ταχυδρομείου, στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής.
- 1997:**Το Internet2 καθιερώνεται.
- 1998:**Τα Internet weblogs αρχίζουν να πρωτοεμφανίζονται.
- 1999:**Η Napster δημιουργεί εφαρμογή ανταλλαγής αρχείων μεταξύ χρηστών του Internet.

Αυτά τα 40 χρόνια περίπου ο άνθρωπος προσπάθησε και έκανε την αρχή του διαδικτύου και την καθιέρωσε. Μετά το 1999 δηλαδή στην αρχή του 21^{ου} αιώνα βλέπουμε ότι έχει εξελιχθεί σε μεγάλα επίπεδα και σε ραγδαία βήματα.

2.1.3 ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Στην αρχή η πρόσβαση στο διαδίκτυο ήταν η επιλογική και η ευρυζωνική που ήταν οι πιο κοινές σαν μέθοδοι. Δεν μπορούσαν να έχουν όλοι πρόσβαση και ήταν και

δύσκολη σαν διαδικασία. Υπήρχαν διαθέσιμοι χώροι με υπολογιστές συνδεδεμένους στο διαδίκτυο όπως βιβλιοθήκες και internetcafes. Αργότερα μπορούσε να γίνει η σύνδεση στο διαδίκτυο σε δημόσιους χώρους όπως στα αεροδρόμια μόνο για συγκεκριμένη χρήση δηλαδή περιορισμένη και στον χρόνο που θα χρησιμοποιόταν αλλά και στις δυνατότητες προς τον χρήστη. Μετεπειτα δημιουργήθηκαν όπως ονομάζονται Hotspot δηλαδή συγκεκριμένη χώροι με ασύρματη σύνδεση στο διαδίκτυο. Σε αυτό το σημείο βλέπουμε ότι πλέον οι χρήστες μπορούν να έχουν τις δικές τους συσκευές για να τις χρησιμοποιήσουν όπως φορητούς υπολογιστές. Τα τελευταία χρόνια με την ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας όλοι οι χρήστες έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο σχεδόν παντού μέσω πληρωμής από τις τηλεφωνικές εταιρείες ή από διάφορους παρόχους που επιτρέπουν την πρόσβαση δωρεάν όπως σε δημόσιους χώρους δηλαδή πανεπιστήμια ή ΤΕΙ.

2.2 ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΙΣΤΟΣ



Εικόνα 2: World Wide Web

2.2.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΙΣΤΟΣ

Ο παγκόσμιος ιστός ή στα αγγλικά WorldWideWeb και ευρύτερα γνωστό σε όλους μας ως www. Το οποίο το βλέπουμε σε κάθε ιστοσελίδα που χρησιμοποιούμε είναι ένα σύστημα με συνδεδεμένες πληροφορίες και με πολυμεσικά περιεχόμενα. Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτά και να μεταβαίνει από το ένα έγγραφο στο άλλο. Ονομάζεται παγκόσμιος ιστός διότι περιέχει όλα τα δίκτυα από τα τοπικά

έως τα εθνικά και υπερεθνικά δίκτυα αλλά και όλα τα γήινα και δορυφορικά δίκτυα. Είναι μοναδικός διότι δεν υπάρχει παραπάνω από ένα δίκτυο σε παγκοσμιο επίπεδο. Συνδέει όλα τα αρχεία όπως γραπτά κείμενα, εικόνες και ήχο που δεν είναι ιεραρχημένα που παλιότερα δεν μπορούσε να γίνει.

2.2.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Ο εφευρέτης είναι ο Βρετανός Τιμ Μπέρνερς Λη που το δημιούργησε το 1989. Εργαζόταν στον Ευρωπαϊκό Οργανισμό Πυρηνικών Ερευνών (CERN) στην Γενεύη της Ελβετίας. Είχε σαν όραμα έναν κόσμο που όλοι θα μπορούσαν να ανταλλάζουν πληροφορίες ανεξάρτητα το που βρίσκονται και να μπορούν και άλλοι χρήστες να έχουν πρόσβαση σε αυτές. Ήθελε όλα τα δεδομένα να έχουν οι χρήστες την ίδια πρόσβαση σε αυτά για αυτό τον λόγο όλα τα στοιχεία δεν έχουν ιεράρχηση. Για το τέλος ο Μπέρνερς Λη έδωσε το όνομα WorldWideWeb ή wwwλόγο του οραματός του.

2.3 ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ

2.3.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ



Εικόνα 3: Ιστοσελίδα

Η ιστοσελίδα ή αλλιώς στα Αγγλικά webpage είναι ένα αρχείο που περιέχει κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο, συνδυασμό όλων των παραπάνω ή κάποιον από αυτά σε μορφή πληροφορίας. Ένας ιστότοπος αποτελείται από πολλές ιστοσελίδες στις οποίες ένας χρήστης μπορεί να περιηγηθεί από την μια στην άλλη επιλέγοντας συνδέσμους μέσα σε αυτές με την προϋπόθεση ότι όλες έχουν το ίδιο όνομα δηλαδή συνδέονται και ανήκουν στον ίδιο ιστότοπο.

2.3.2 ΕΙΔΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Οι ιστοσελίδες χωρίζονται σε δύο κατηγορίες στις στατικές και δυναμικές ιστοσελίδες.

Οι **στατικές ιστοσελίδες** σχεδόν πάντα είναι σε μορφή HTML. Το περιεχόμενό τους δεν αλλάζει μέγεθος δηλαδή ο χρήστης βλέπει την ιστοσελίδα ακριβώς όπως είναι αποθηκευμένη στον εξυπηρετητή για αυτό τον λόγο τις ονομάζουν στατικές. Μεταφέρονται με το πρωτόκολλο HTTP.

Τα πλεονεκτήματά τους είναι τα παρακάτω:

- Οποιοσδήποτε μπορεί να δημιουργήσει μια στατική ιστοσελίδα.
- Η ιστοσελίδα μπορεί να υπάρχει σε παραπάνω από έναν εξυπηρετητή ακριβώς η ίδια.
- Δεν απαιτείται ειδικό λογισμικό για να δημοσιευτεί.
- Η σελίδα μπορεί να με ένα αποθηκευτικό μέσο δηλαδή μέσω ενούς USB ή CD-ROM να είναι άμεσα διαθέσιμη χωρίς την χρήση φυλλομετρητή.

Τα μειονεκτήματα τους είναι:

- Η διαδρασσή τους με τον χρήστη είναι δύσκολη.
- Δεν είναι εύκολη να γίνει η διαχείρησή τους σε μεγάλο αριθμό τους χωρίς με αυτόματα εργαλεία.

Οι **δυναμικές ιστοσελίδες** δεν έχει σταθερό μέγεθος δηλαδή το μεγεθός τους μεταβάλλεται κάθε στιγμή που ο χρήστης αλλάζει τα στοιχεία της. Με αυτό τον τρόπο η πληροφορία μπορεί να υπάρχει σε πολλές ιστοσελίδες .

Τα πλεονεκτήματα των δυναμικών σελίδων είναι:

- Είναι εύκολη και γρήγορη η ενημέρωση της.
- Εύκολη στην διαχειρισή της χωρίς απαραίτητες προγραμματιστικές γνώσεις.
- Διαχείριση μόνο στο περιεχόμενο της βάσης δεδομένων και όχι την ίδια την ιστοσελίδα.
- Απεριόριστος αριθμός σελίδων με το μεγεθός να αλλάζει ανάλογα την χρήση της.

Τα μειονεκτήματα των δυναμικών σελίδων:

- Ακριβή η δημιουργία τους.
- Χρειάζεται πολύ χρόνος για την αναπτυξή τους.
- Δύσκολη στον σχεδιασμό και στην κατασκευή τους.
- Αύξηση του χρόνου δημιουργίας τους.

2.3.3 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Υπάρχουν διάφορες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται σήμερα για την δημιουργία των ιστοσελίδων. Οι τεχνολογίες αυτές είναι οι παρακάτω:

- Η ιστοσελίδες για να δημιουργηθούν και για να διαμορφωθούν χρησιμοποιούν την HTML, HTML 5 και XHTML γλώσσες ως προς το περιεχομενό τους.
- Για το σχεδιαστικό κομμάτι από το πως θα είναι τα γράμματα ακόμα και τα χρώματα της σελίδας είναι η CSS γλώσσα.
- Οι γλώσσες που απαιτούνται για την περιγραφή των δεδομένων είναι η XML και JSON.
- Άλλες γλώσσες που χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν τα διάφορα σενάρια για το προγραμματισμό τους είναι η Perl, η PHP, η Python και η Ruby.
- Οι πλατφόρμες που υλοποιούνται οι ιστοσελίδες είναι η ASP και η ASP.NET της Microsoft, η JavaEnterprise της Sun, agileframeworks όπως το Django και το RubyonRails.
- Για το τέλος, από την πλευρά του πελάτη χρησιμοποιείται η Javascript για την συγγραφή του κώδικα.

2.4 ΟΝΟΜΑ ΤΟΜΕΑ



Εικόνα 4:DomainName

Το όνομα τομέα ή στα Αγγλικά και είναι ευρέως γνωστό ως domainname είναι για τα ονόματα των ιστοσελίδων και συγκεκριμένα για την κατάληξη τους. Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχουν πολλοί περιορισμοί ως προς την ταξινόμηση τους για αυτό στα Ελληνικά το όνομα τομέα λέγεται αλλιώς όνομα χώρου ή όνομα περιοχής. Οι διάφορες καταλήξεις δείχνουν την χρήση τους, για παράδειγμα η κατάληξη .orgχρησιμοποιείται για οργανισμούς, και την χώρα προέλευση τους δηλαδή για την Ελλάδα έχουμε το .gr. Αυτά είναι ένας

περιορισμένος τομέας των διεθνών πόρων του Συστήματος Ονομάτων Χώρου (DNS) χρησιμοποιείται αποκλειστικά για φυσικό ή νομικό πρόσωπο που δεν του ανηκεί μόνιμα αλλά όσο πληρώνει τα τέλη κατοχύρωσης.

Επιπλέον περιορισμοί που έχουν είναι ως προς το όνομα. Αρχικά πέρα από αλφαριθμητικούς χαρακτήρες και παύλες δεν επιτρέπεται κάτι άλλο όπως σύμβολα. Στην συνέχεια, απαγορεύονται τα ονόματα χωρών με άλλη κατάληξη που αποτελούν λέξεις κλειδιά στο Internet. Για το τέλος, δεν χρησιμοποιούνται ονόματα που είναι κοινόχρηστα ή που αποτελούν γεωγραφικό όρο με κατεξάίρεση αν χρησιμοποιείται από αντίστοιχο οργανισμό τοπικής αυτοδιοίκησης.

2.5 ΦΙΛΟΞΕΝΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Η φιλοξενία ιστοσελίδων, στα Αγγλικά ονομάζεται webhosting, είναι μια υπηρεσία μέσω του διαδικτύου για να αναρτούνται συνέχεια οι ιστοσελίδες των χρηστών. Σχεδόν πάντα αυτό το αναλαμβάνουν εταιρίες που διαθέτουν χώρο στον διακομιστή και μέρος της σύνδεσης τους στο Internet. Με λίγα λόγια ένας χρήστης ενοικιάζει χώρο σε υπολογιστές για να διατηρεί τα αρχεία του ή την ταχυδρομική ηλεκτρονική του αλληλογραφία στο Internet με ασφάλεια και ταξινομημένα.

Ο χρήστης μπορεί να διαχειρίζεται τον ιστοτοπό του μέσω κάποιων προγραμμάτων που γίνεται μέσω απόστασης δεν απαιτείται να βρίσκεται σε ένα συγκεκριμένο χώρο για παράδειγμα σε μια εταιρία. Επιπλέον μπορεί να αλλάζει τα στοιχεία της ιστοσελίδας του απομακρυσμένα δηλαδή να αναρτεί αρχεία.

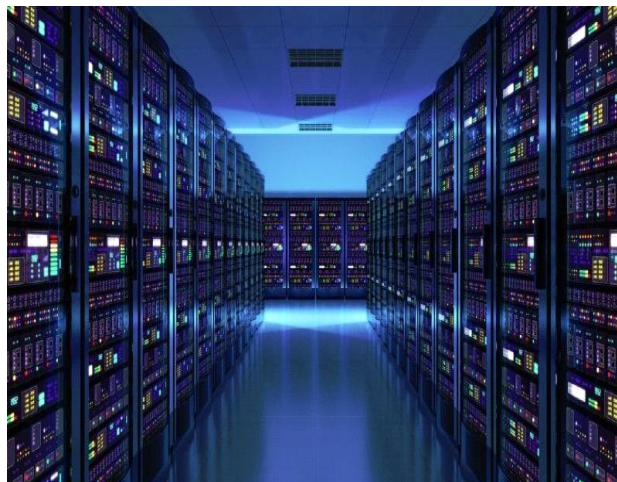
2.6 ΠΕΡΙΗΓΗΤΗΣ ΙΣΤΟΥ

Ο περιηγητής ιστού ή φυλλομετρητής ιστοσελίδων, στα Αγγλικά webbrowser, είναι ένα λογισμικό που ο κάθε χρήστης μπορεί να βλέπει ότι είναι αναρτημένο στο διαδίκτυο και να αλληλεπιδρά σε αυτά. Αυτή η διαδικασία γίνεται με ευκολία και γρήγορα από τον χρήστη. Ανάλογα την γλώσσα που έχει ο χρήστης στον υπολογιστή του ο φυλλομετρητής χρησιμοποιεί αυτή . Επιπλέον ανάλογα το πρόγραμμα που χρησιμοποιεί μπορεί να υπάρχουν διαφορές στην εμφάνιση της σελίδας.

Οι περιηγητές ιστού που χρησιμοποιούμε σήμερα είναι οι εξής:

- Google Chrome
- Mozilla Firefox
- Windows Internet Explorer
- Polarity
- Safari
- Opera

2.7 ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΤΗΣ



Εικόνα 5:Server

Ο server ή εξυπηρετητής ή διακομιστής εξυπηρετεί την παροχή διάφορων υπηρεσιών σε άλλα προγράμματα γνωστά ως πελάτες. Δηλαδή επικοινωνεί με ένα πελάτη μέσω ενός δικτύου τοπικού ή μέσω Διαδικτύου. Δεν είναι συνηθισμένος υπολογιστής αλλά είναι πιο αναβαθμισμένος ως προς την σύνθεση του για να μπορεί να υποστηρίζει όλες τις διαδικασίες.

Τα πιο γνωστά χαρακτηριστικά για το υλικό του είναι τα παρακάτω:

- Μητρικές πλακέτες :
 - με μεγάλη αντοχή για της θερμοκρασίες που έχει,
 - ενσωματωμένα συστήματα RAID, κάρτα οθόνης μικρή σε μνήμη αλλά και ταχύτητα,
 - ξεχωριστή ψύξη σε μνήμη και επεξεργαστή,
 - λιγότερες θύρες για επέκταση,
 - πιο πολλά για την λειτουργία ενδεικτικά στοιχεία,
 - δυνατότητα χρήσης μνήμης ECC.
- Για τα κουτιά:
 - Πιο μεγάλο όγκο
 - Με ειδικό κλείδωμα
 - Με περισσότερο χώρο για επιπλέον ανεμιστηράκια
 - Ειδική διαμόρφωση στο εσωτερικό του για καλύτερη κυκλοφορία του αέρα
 - Συγκεκριμένα κουτιά για να μπορεί να γίνει διαμόρφωση σε rack
- Για τους δίσκους:
 - Ειδικά κατασκευασμένα για μεγαλύτερο χρόνο χρήσης
 - Δυνατότητα αποσύνδεσης κατά την διάρκεια λειτουργίας.

Οι διαφορές μεταξύ ενός εξυπηρετητή με ένα απλό υπολογιστή είναι:

- Μπορεί να λειτουργήσει χωρίς:
 - Πληκτρολόγιο
 - Οθόνη
 - Γραφικό περιβάλλον

- Και κάρτα ήχου.
- Μπορεί να επιλέξει χρόνο για την επεξεργασία των προγραμμάτων
- Δυνατότητα επικοινωνίας με το UPS.
- Μπορεί να χρησιμοποιήσει περισσότερους επεξεργαστές.
- Ένας εξυπηρετητής μπορεί να συνεργαστεί με έναν άλλον.
- Μπορεί χωρίς να κάνει επανεκκίνηση του συστήματος να κάνει αναβάθμιση του λειτουργικού ή αλλαγή υλικού
- Έχει μεγαλύτερη ασφάλεια από τα συστήματα.

Πολλά προγράμματα πλέον λειτουργούν ως εξυπηρετητής – πελάτης δηλαδή με την ίδια λογική και τα χρησιμοποιούμε καθημερινά. Όπως :

- File server(Εξυπηρετητής αρχείων)
- Printer server (Εξυπηρετητής εκτυπωτών)
- Backupserver(Εξυπηρετητής αντιγράφων ασφαλείας)
- Databaseserver(Εξυπηρετητής βάσεων δεδομένων)
- Fax server(Εξυπηρετητή φαξ)
- Proxy server(Εξυπηρετητής διαμεσολαβητή)
- Mailserver(Εξυπηρετητής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου)
- Sound server (Εξυπηρετητής ήχου)
- Εξυπηρετητή γραφικής απεικόνισης

Για το τέλος, οι εξυπηρετητές δεν είναι απαραίτητο όπως παραπάνω που αναφέραμε να εξυπηρετούν τον ίδιο υπολογιστή αλλά να γίνεται μέσω προγραμμάτων στο Διαδίκτυο.Όπως:

- Httpserver(Παγκόσμιος ιστός με την χρήση του πρωτοκόλλου http)
- DNS server(όνομα τομέα)
- Mail server(Ηλεκτρονικο ταχυδρομείο)
- Ftpserver(μεταφοράς αρχείων με το πρωτόκολλο FTP)
- Irc server(irckαι instant messaging)
- Streaming server(streaming audio και video)
- Online παιχνίδια

2.8 APACHE HTTP ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΤΗΣ



Εικόνα 6: Apache

Ο ApacheHttpείναι ένας εξυπηρετητής με λογισμικό ανοιχτού κώδικα του παγκόσμιου ιστού.Μπορεί να δημιουργεί ιστοσελίδες και να τις στέλνει σε προγράμματα πλοήγησεις.Επιπλέον λειτουργεί βάση του πρωτόκολλου HTTP. Είναι απο τους πιο γνωστούς διότι μπορεί να έχει πλήρη λειτουργικότητα σε όλες τις πλατφόρμες δηλαδή σε Windows,σε Linux,στο Unixκαι σε MacOSX.

2.9 ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ



Εικόνα 7:Λογότυπο ανοικτού λογισμικού

Το λογισμικό ανοικτού κώδικα είναι ένα λογισμικό που ο πηγαίος κώδικας δίνεται σε κάποιον τρίτον για να μπορεί να τον εξετάσει και αν επιτρέπεται μέσω από άδειες χρήσης να τον αλλάξει. Δεν απαιτείται να είναι ούτε δωρεάν αλλά και ελεύθερο λογισμικό. Όμως στην πραγματικότητα πλέον τα περισσότερα προγράμματα ανοικτού κώδικα δίνονται δωρεάν και ίσως μπορούμε να τα εκφράσουμε ως ελεύθερα.

Ορισμένα απο τα πλεονεκτήματα της χρήσης του είναι:

- Μπορούμε να επεξεργαστούμε τα προγράμματα και να ανιχνεύσουμε σφάλματα ή κακόβουλες επιθέσεις.
- Δίνεται η δυνατότητα να προσαρμόσουμε το λογισμικό στις ανάγκες του συστήματος.
- Υπάρχει λιγότερο κόστος συγκριτικά με το κόστος των αντίστοιχων εμπορικών λύσεων.
- Δωρεάν ανανέωση και υποστήριξη.
- Υπαάρχει περισσότερη ασφάλεια και αξιοπιστία.

Για το τέλος, παρακάτω δίνονται ορισμένα μειονεκτήματα ως προς την χρήση του.

- Δύσκολη η υποστήριξη των προγραμμάτων
- Δεν υπάρχει εγχειρίδιο για την χρήση του
- Η Ελλάδα υστερεί στην εξειδίκευση στην υποστήριξη αυτών των εφαρμογών.

2.10 ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ



Εικόνα 8: Ηλεκτρονικό Εμπόριο

Το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι η διαδικασία μέσω του διαδικτύου δηλαδή εξ'αποστάσεως που γίνεται η αγορά αγαθών και παροχή υπηρεσιών. Μέσω του ηλεκτρονικού εμπορίου μπορεί να γίνει η ανάπτυξη, η προώθηση, η πώληση, η παράδοση, εξυπηρέτηση και η πληρωμή για αγαθά αλλά και υπηρεσίες ανεξάρτητα των γεωγραφικών αποστάσεων διότι δεν χρειάζεται η φυσική παρουσία του αγοραστή ούτε και του εμπόρου.

Το ηλεκτρονικό εμπόριο χωρίζεται σε είδη ανάλογα το τι εξυπηρετεί. Παρακάτω

μπορούμε να διακρίνουμε τα είδη και να δούμε με λίγα λόγια τι εξυπηρετεί κάθε είδος.

- Ηλεκτρονικό εμπόριο απο επιχειρήσεις προς τους καταναλωτές(B2C). Είναι η διαδικασία που όταν ένας χρήστης επιθυμεί την αγορά



μέσω του

Εικόνα 9: B2C

διαδικτύου να αγοράσει ένα αγαθό ή μια υπηρεσία απο μια επιχείρηση.

- Ηλεκτρονικό εμπόριο απο τους καταναλωτές προςτους κυβερνητικούς φορείς (C2G).Είναι η καταβολή φόρων, έκδοση πιστοποιητικών ή άλλων διαδικασιών που κάνουν οι πολίτες προς το κράτος.
- Ηλεκτρονικό εμπόριο απο επιχειρήσεις προς κυβερνητικούς φορείς (B2G). Είναι οι διάφορες ενέργειες που κάνουν οι επιχειρήσεις προς το κρατος. Όπως οι φόροι, οι ελέγχοι για τις εισαγωγές και εξαγωγές, ΙΚΑ και άλλα.



Εικόνα 10: B2G

- Ηλεκτρονικό εμπόριο από επιχειρήσεις προς άλλες επιχειρήσεις (B2B). Μια επιχείρηση μπορεί με ασφάλεια και χωρίς σφάλματα να κάνει συναλλαγές με άλλες επιχειρήσεις όπως αγορά, πώληση και άλλα.



Εικόνα 11: B2B

- Mobile-commerce. Πλέον μέσω εφαρμογών, όπως για παράδειγμα των εφαρμογών που διαθέτουν οι τράπεζες, και ασύρματη σύνδεση γίνονται οι αγορές και οι διάφορες πληρωμές υπηρεσιών μέσω κινητών ή τα PDA ακόμα και με τα smartwatch .



Εικόνα 12: MobileCommerce

Για το τέλος, για το ηλεκτρονικό εμπόριο υπάρχουν και πλεονεκτήματα για τον καταναλωτή και για την επιχείρηση όπως και μειονεκτήματα.

Παρακάτω μπορούμε να δούμε μερικά απο τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα.

Αρχικά τα πλεονεκτήματα είναι:

- Ο καταναλωτής:
 - έχει την δυνατότητα όλο το 24ωρο να κλανει τις αγορές που επιθυμεί.
 - Μπορεί να αγοράζει μέσω δημοπρασιών.
 - Να αγοράζει σε παγκοσμιο επίπεδο τα αγαθά και να μην έχει γεωγραφικό περιορισμό.
- Η εταιρείες:
 - μπορούν να λειτουργούν χωρίς γεωγραφικούς περιορισμούς.
 - Έχουν λιγότερα λειτουργικά κόστοι.
 - Καλύτερη δημόσια εικόνα.

Τα μειονεκτήματα είναι:

- Ο πελάτης δεν ξέρει τι θα αγοράσει διότι δεν το βλέπει απο κοντά το

προϊόν.

- Δεν υπάρχει εμπιστοσύνη μεταξύ επιχείρησης και πελάτη.
- Έλλειψη ασφάλειας προσωπικών δεδομένων για παράδειγμα τα στοιχεία από τις πιστωτικές/χρεωστικές κάρτες.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

3.1 HTML

3.1.1 HTML



Εικόνα 13: HTML

Η Γλώσσα Μορφοποίησης Υπερκειμένου ή στα Αγγλικά HyperTextMarkup και ευρέως γνωστή ως HTML είναι γλώσσα προγραμματισμού και πάνω σε αυτή την γλώσσα στηρίζεται η λειτουργία των ιστοσελίδων. Πέρα από το κείμενο που ενσωματώνει στις σελίδες του διαδικτύου και ήταν η αρχή της δημιουργίας της πλέον επιτρέπει και σε εικόνες, ήχους και βίντεο να εμφανίζονται αλλά και να

μπορεί ο χρήστης να μεταβαίνει από σύνδεσμο σε ένα άλλον σύνδεσμο.

Όπως όλες οι γλώσσες προγραμματισμού και η HTML έχει βασικές εντολές για την λειτουργία της και είναι η παρακάτω:

- **<html></html >**Χρησιμοποιείται στην αρχή και τέλος κάθε κώδικα php
- **<head></head>**Χρησιμοποιείται ακριβώς μετά την ετικέτα <html> και έχει δεδομένα για τον browser και για τις μηχανές αναζητήσεις.
- **<title></title>**Χρησιμοποιείται ενδιάμεσα των ετικετών <head> και εμφανίζει τον τίτλο πάνω στην σελίδα του κάθε browser
- **<body></body>**Χρησιμοποιείται μετά των ετικετών <head> και περιέχει ότι θα εμφανιστεί στον περιηγητή της ιστοσελίδας και αποτελεί το μεγαλύτερο κομμάτι του κώδικα
- **<H1></H6>**Δέχεται 6 ορισμούς : H1 έως και H6 στον κώδικα του php.
- **<Hr></Hr>**Εμφανίζει μια οριζόντια γραμμή στην σελίδα μας.
- ****Εμφανίζει το κείμενο με έντονη μορφή.
- **<u></u>**Εμφανίζει το κείμενουπογραμμισμένο
- **
</br>**Αλλαγή γραμμής.
- ****Φορτώνει την εικόνα
- **HERE **Υπερσυνδέσμουςσεάλλεςσελίδες

3.1.2 HTML 5



Εικόνα 14: HTML 5

Η HTML 5 είναι η τελευταία έκδοση της HTML. Αναπτύχθηκε για να εξελίξη το επίπεδο των ιστοσελίδων. Προσθέθηκαν νέα χαρακτηριστικά που με αυτό τον τρόπο να διορθώνει με πιο αποτελεσματικό τρόπο τα λάθη. Να μειώνει τα εξωτερικά πρόσθετα όπως το FLASH σε βίντεο και παιχνίδια. Κάνει τις ιστοσελίδες πιο διαδραστικές στον χρήστη. Έχει δημιουργήσει πιο πολλά markups να αντικαταστήσει τα scripting. Επιπλέον όλοι οι χρήστες να μπορούν να δούν την διαδικασία της ανάπτυξης της ιστοσελίδας. Για το τέλος, όλα τα καινούργια χαρακτηριστικά έχουν ως βάση την HTML, την CSS, την DOM και την JAVASCRIPT.

Σε αυτό το σημείο μπορούμε να δώσουμε ένα παράδειγμα της HTML 5:

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<script>document.createElement("myHero")</script>

<style>

myHero {

display: block;

background-color: #dddddd;

padding: 50px;

font-size: 30px;

}

</style>

</head>

<body>

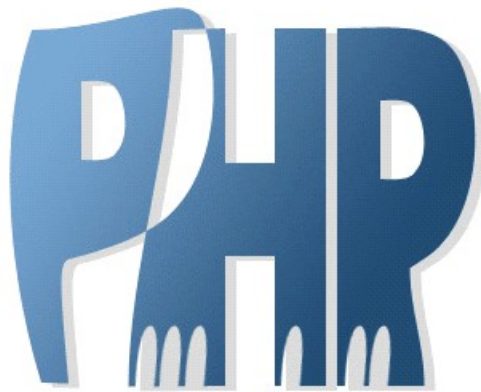
<h1>A Heading</h1>

<myHero>My Hero Element</myHero>
```

</body>

</html>

3.2 PHP



Εικόνα 15: PHP

Η Hypertext Preprocessor ή PHP είναι μια γλώσσα προγραμματισμού για την δημιουργία μιας ιστοσελίδας. Είναι μια από τις πιο δημοφιλείς γλώσσες στον κόσμο του διαδικτύου διότι:

- είναι πολύ εύκολη ως προς την χρήση της.
- Έχει χαμηλό κόστος
- Περιέχει βιβλιοθήκες
- Ο κώδικας προέλευσης είναι διαθέσιμος
- Μπορεί να συνδεθεί με περισσότερα διαφορετικά συστήματα βάσεων δεδομένων.

Για αυτό τον λόγο σχεδόν όλες οι εφαρμογές και ιστότοποι την χρησιμοποιούν.

Η PHP έχει κάποιες βασικές εντολές που χρησιμοποιούνται και είναι οι παρακάτω:

- **`$_GET` και `$_POST`** Είναι ένας πίνακας μεταβλητών που χρειαζόμαστε στην εγγραφή του κώδικα με την βοήθεια της μεθόδου GET και της μεθόδου POST αντίστοιχα.

- **`$_COOKIE`** Είναι ένας πίνακας μεταβλητών που χρειαζόμαστε στην εγγραφή του κώδικα με την βοήθεια ενός `COOKIE`
- **`$_SESSION`** Είναι ένας πίνακας που περιέχει τις μεταβλητές που αποθηκεύονται κατά τη διάρκεια της συνόδου ενός χρήστη.
- **`$_FILES`** Είναι ένας πίνακας που περιέχει όλες τις μεταβλητές που στέλνονται μέσω ενός `HTTP POST file upload`.
- **`$_SERVER`** Είναι ένας πίνακας μεταβλητών που χρειαζόμαστε στην εγγραφή του κώδικα για την μεταφορά αρχείων.
- **`$_ENV`** Είναι ένας πίνακας μεταβλητών που χρειαζόμαστε στην εγγραφή του κώδικα. Οι τιμές στις μεταβλητές δίνονται από τον server.
- **`$_REQUEST`** Είναι ένας πίνακας μεταβλητών που χρειαζόμαστε στην εγγραφή του κώδικα, τα δεδομένα που θα εισάγουν στις μεταβλητές δίνονται από τον χρήστη.

Παρακάτω είναι ένα παράδειγμα της PHP :

```

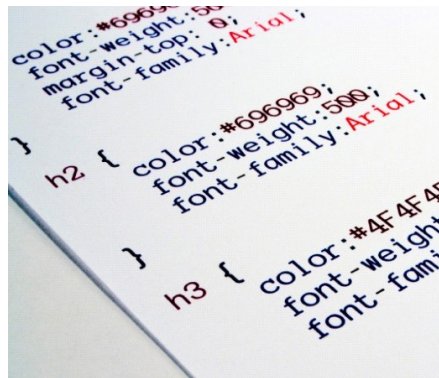
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<?php
echo "My first PHP script!";
?>

</body>
</html>

```

- **CSS**



Εικόνα 16: CSS

Η CSS είναι γλώσσα προγραμματισμού η οποία ασχολείται μόνο για το σχεδιαστικό κομμάτι της ιστοσελίδας. Για παράδειγμα πώς φαίνονται τα γράμματα από το μέγεθος, τα χρώματα κ.τ.λ. Με αυτό τον τρόπο ο κώδικας της HTML 5 είναι πιο ξεκάθαρος προς την συγγραφή του. Ο χρήστης μπορεί να κάνει αλλαγές στην εμφάνιση χωρίς να επιρεάσει την ιστοσελίδα του. Οι ιστοσελίδες γίνονται πιο γρήγορες στην φόρτωσή τους απο τους φυλλομετρητές αλλά και στις αλλαγές τους. Τελευταίο, η συντήρηση των ιστοσελίδων είναι πιο εύκολη.

Ιδιότητες της CSS:

- **Color:** Αφορά το χρώμα του κειμένου, αλλά αν δεν οριστεί χρώμα περιγράμματος (μέσω της ιδιότητας border-color), ο browser χρησιμοποιεί αυτό που ορίστηκε στην ιδιότητα color. Τα χρώματα μπορούν να εισαχθ ούν είτε σε μορφή RGB (πχ color: rgb(255,128,30);), είτε σε μορφή hex (πχ color: #ff801e;) είτε με τη μορφή κάποιου keyword (πχ color:orange;)
- **Font-size:** Αφορά το μέγεθος της γραμματοσειράς. Οι τιμές που δέχεται μπορούν να είναι εκφρασμένες σε ένα μεγάλο πλήθος μονάδων μεγέθους, από τις οποίες οι πιο ευρέως διαδεδομένες είναι τα pixels (πχ font-size: 12px;) και οι στιγμές (πχ font-size:10pt)
- **Font:** Μας επιτρέπει να καθορίσουμε αρκετές ιδιότητες κειμένου με μια μόνο ιδιότητα (συγκεκριμένα τις font-size, font-family, font-weight και font-style από όσες αναφέρθηκαν παραπάνω, καθώς και κάποιες άλλες που δεν αναφέρθηκαν). Αν κάποια ιδιότητα δεν συμπεριληφθεί, ο browser θα «υποθέσει» την προεπιλεγμένη τιμή της. Παραδείγματα: font:12px.

- **Padding:** Ορίζει το κενό που θα υπάρχει μεταξύ των ορίων ενός στοιχείου και των περιεχομένων του. Είναι πολύ σημαντικό να ορίζουμε padding σε στοιχεία στα οποία έχουμε ορίσει κάποιο περίγραμμα, ώστε να μην «κολλάνε» τα περιεχόμενα τους με το περίγραμμα, κάτι που φαίνεται ιδιαίτερα άσχημο και ερασιτεχνικό
- **Margin:** Το αντίθετο ουσιαστικά του padding. Ορίζει τον χώρο μεταξύ των ορίων ενός στοιχείου και όσων το περιβάλλουν. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να ορίζουμε margin σε εικόνες, ώστε να έχουν απόσταση από τα περιεχόμενα τους, μιας και είναι ιδιαίτερα αντιαισθητικό να «κολλάνε» με το κείμενο. Φυσικά και εδώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε είτε τις ιδιότητες margin-top, margin-right, margin-bottom, margin-left για να ορίσουμε διαφορετικές τιμές margin ανά πλευρά, είτε να εισάγουμε τις τέσσερις διαφορετικές τιμές margin με τη σειρά [top] [right] [bottom] [left], ή [top,bottom][right,left]
- **Input:** Το input έχει πολλές ιδιότητες ανάλογα της τιμής που παίρνει το χαρακτηριστικό type. Το input όταν το type έχει μια από τις τιμές "text" ή "password" τότε είναι κείμενο ενώ όταν έχει μια από τις τιμές "submit" ή "reset" ή "button" τότε είναι κουμπί.

3.4 XAMPP



XAMPP

Εικόνα 17: XAMPP

Ο XAMPP είναι ένα πρόγραμμα που περιέχει πολλές δυναμικές ιστοσελίδες το

οποίο είναι δωρεάν στους χρήστες. Επίσης χρησιμοποιείται για την προστασία σημαντικών μερών. Είναι πρόγραμμα ανοιχτού κώδικα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλες τις πλατφόρμες και ενσωματώνει τον εξυπηρετητή ιστοσελίδων httpAPACHEκαι την βάση δεδομένων MYSQL. Επιπλέον περιέχει έναν μεταφραστή για τους κώδικες που έχουν γραφτεί σε PHPκαι PERL.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

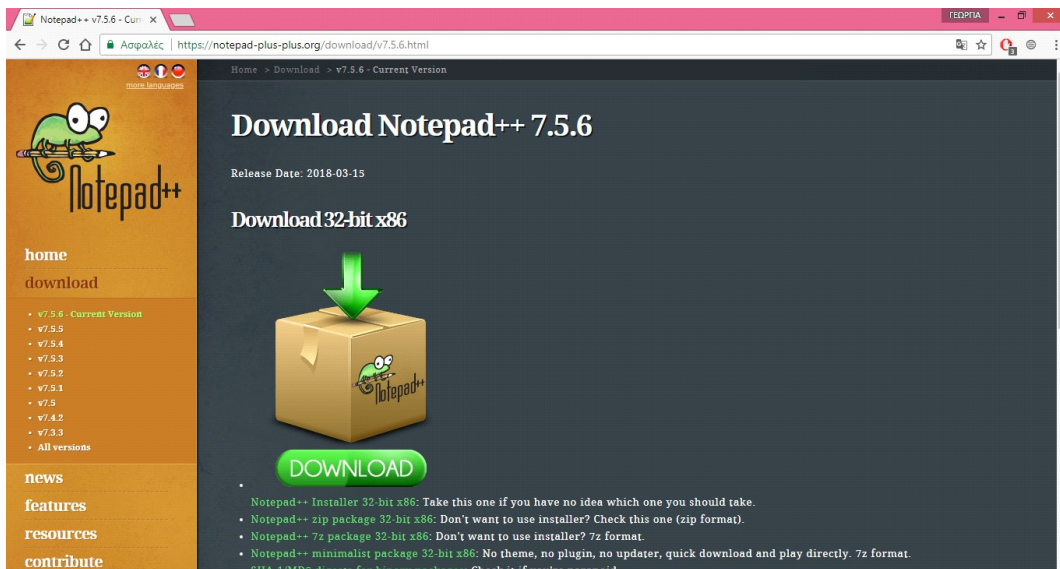
ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

4.1 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ NOTEPAD ++

Το πρώτο εργαλείο που χρησιμοποιήσαμε για να υλοποιήσουμε την εργασία μας ήταν το Notepad ++. Είναι ένα πρόγραμμα που μπορούμε να γράψουμε τον κώδικα.

Η εγκατάσταση του είναι εξής:

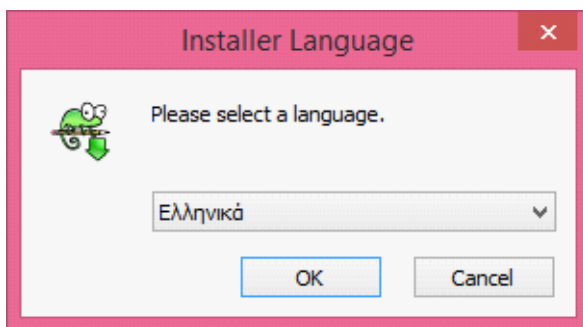
1ο Βήμα: Από την σελίδα <https://notepad-plus-plus.org/download/v7.5.6.html>κατεβάζουμε το αρχείο εγκατάστασης.

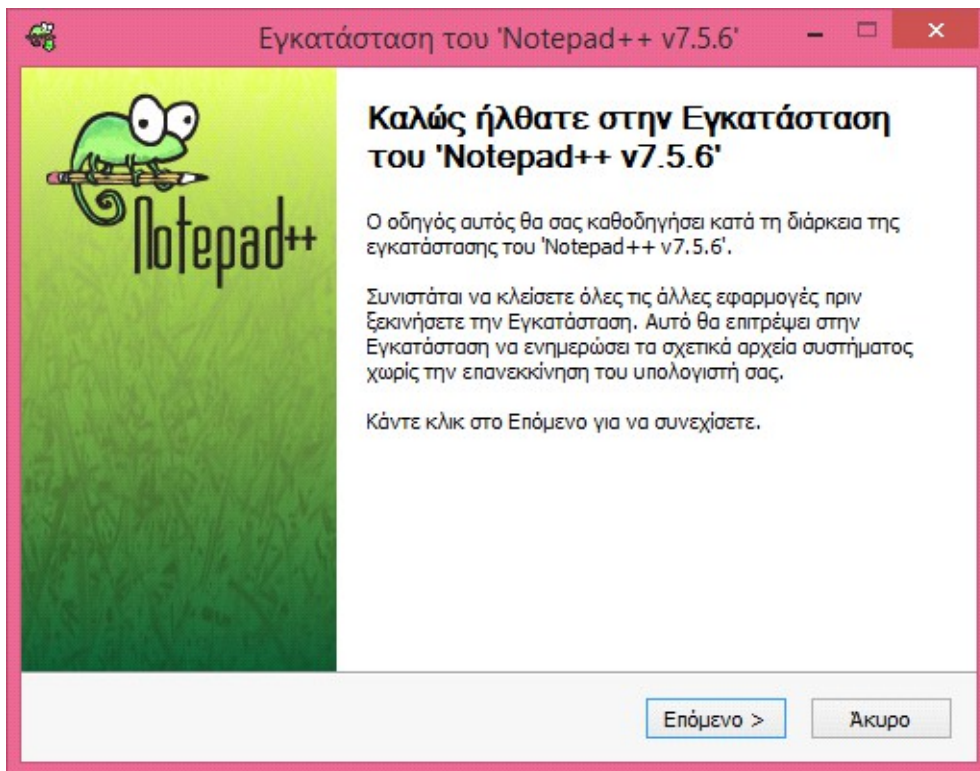


Εικόνα 18: Κατέβασμα του Notepad++

2ο Βήμα: Μόλις κατέβει το αρχείο πατάμε πάνω του για να ξεκινήσει η εγκατάσταση. Το πρώτο παράθυρο που μας εμφανίζει είναι το παρακάτω για να διαλέξουμε γλώσσα που θα έχει το πρόγραμμα.

Εικόνα 19: Επιλογή Γλώσσας

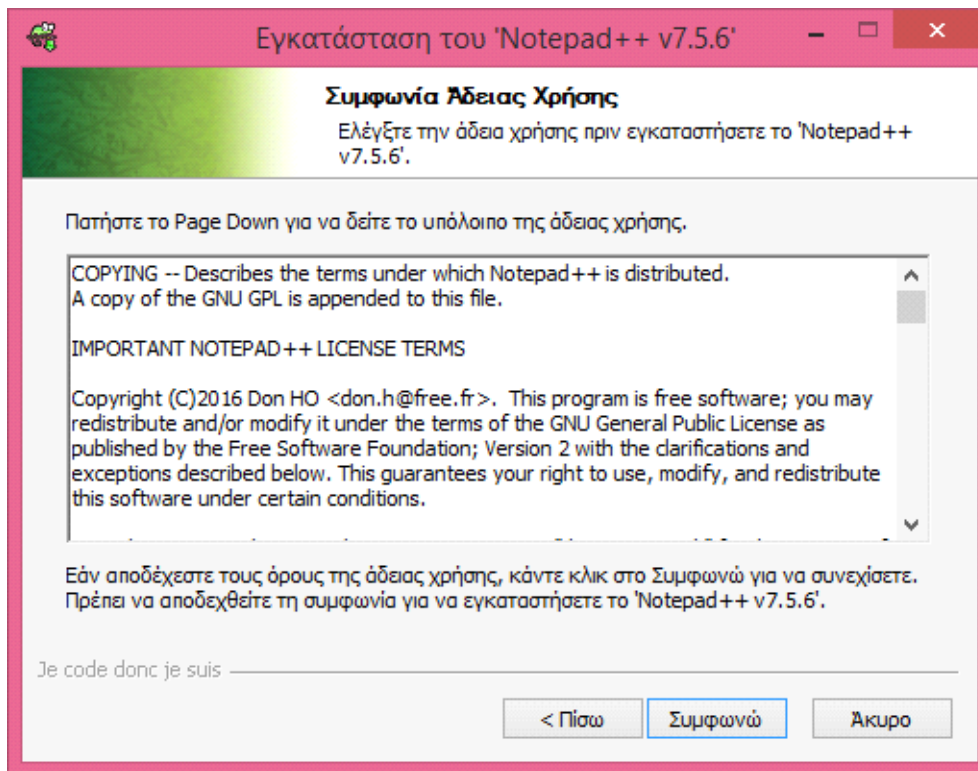




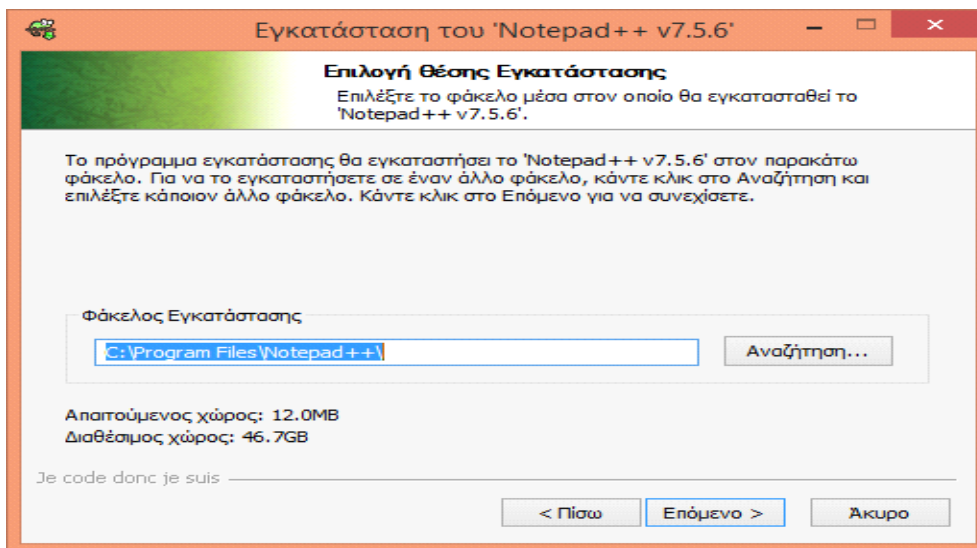
Εικόνα 20: Εγκατάσταση Notepad++

3ο Βήμα: Ξεκινάει την εγκατάσταση του προγράμματος.

4ο Βήμα: Μας εμφανίζει τους όρους χρήσης του.

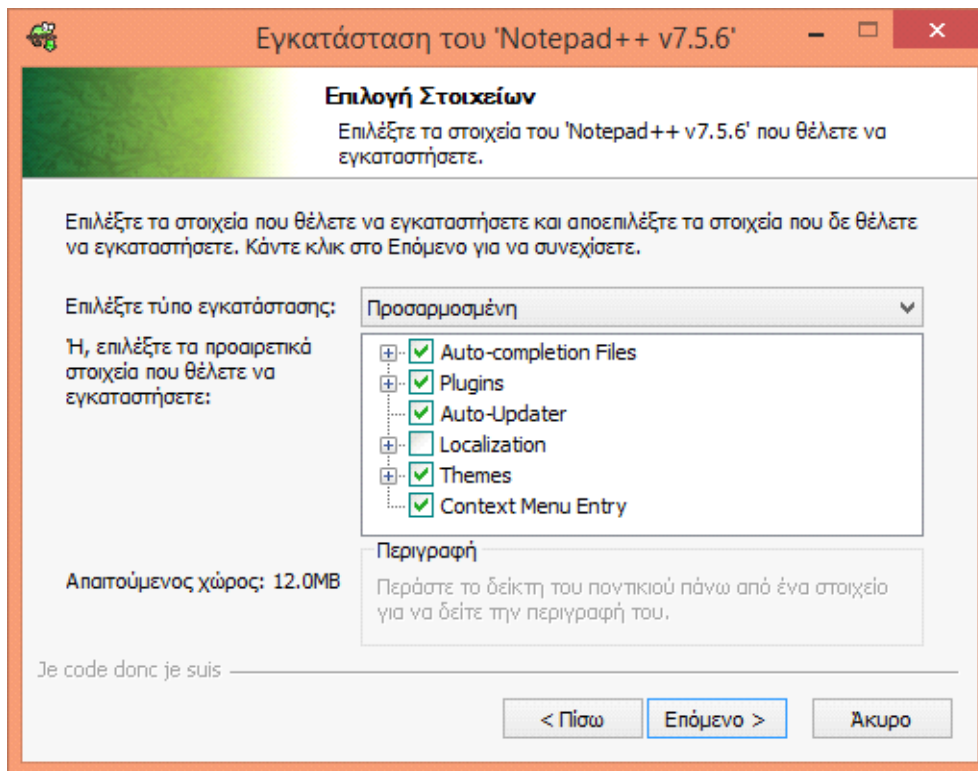


Εικόνα 21: Όροι χρήσης



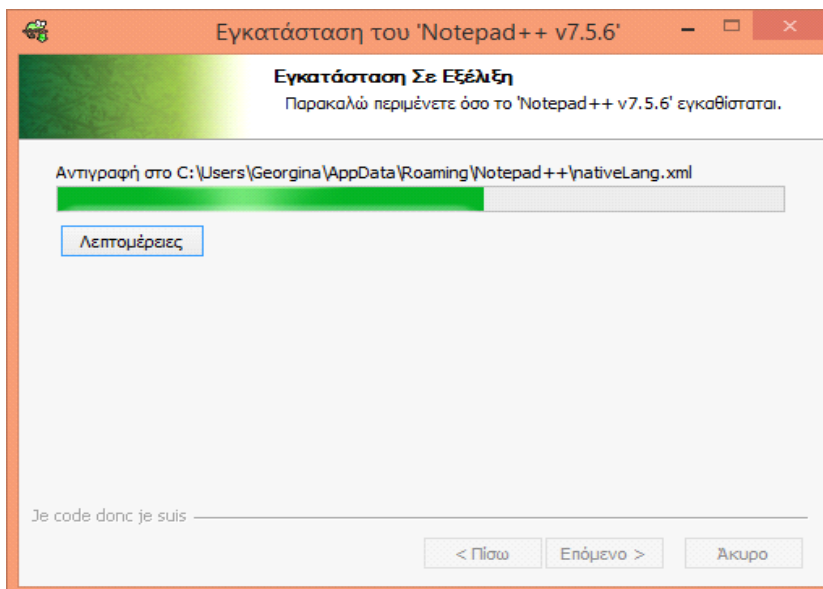
Εικόνα 22: Επιλογή θέσης εγκατάστασης

5ο Βήμα: Επιλέγουμε την θέση που θα εγκαταστήσει το πρόγραμμα.



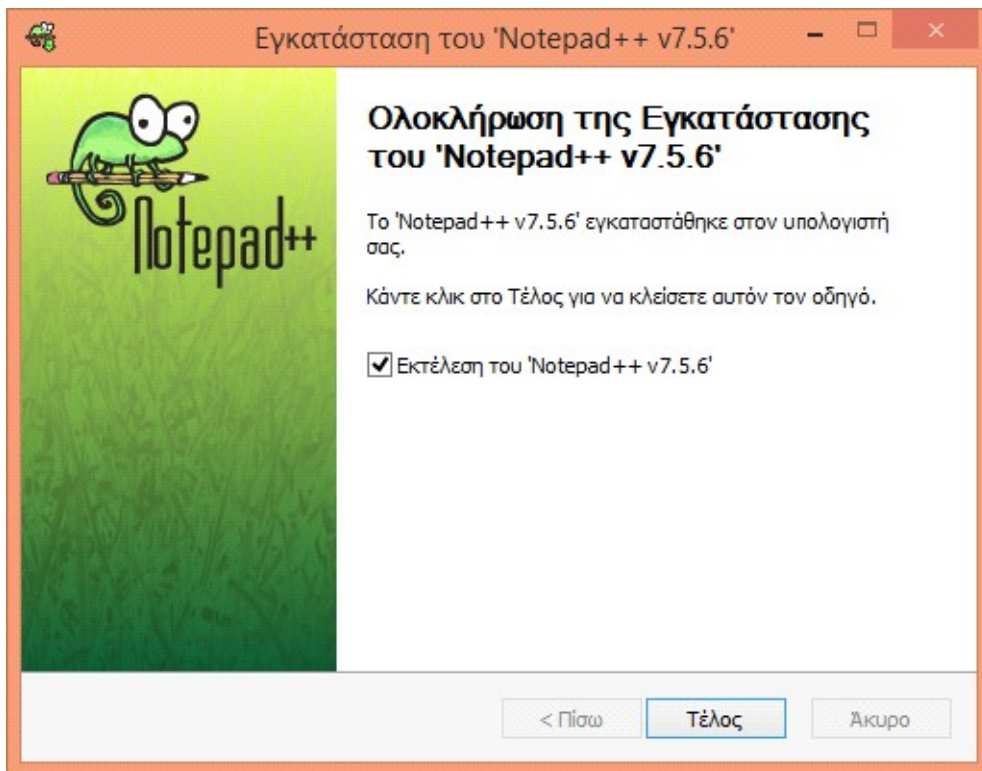
Εικόνα 23: Επιλογή Στοιχείων

6ο Βήμα: Επιλέγουμε τα στοιχεία που επιθυμούμε να έχει το πρόγραμμα.



Εικόνα 24: Εγκατάσταση σε εξέλιξη

7ο Βήμα: Ξεκινάει η εγκατάσταση.



Εικόνα 25: Ολοκλήρωση εγκατάστασης

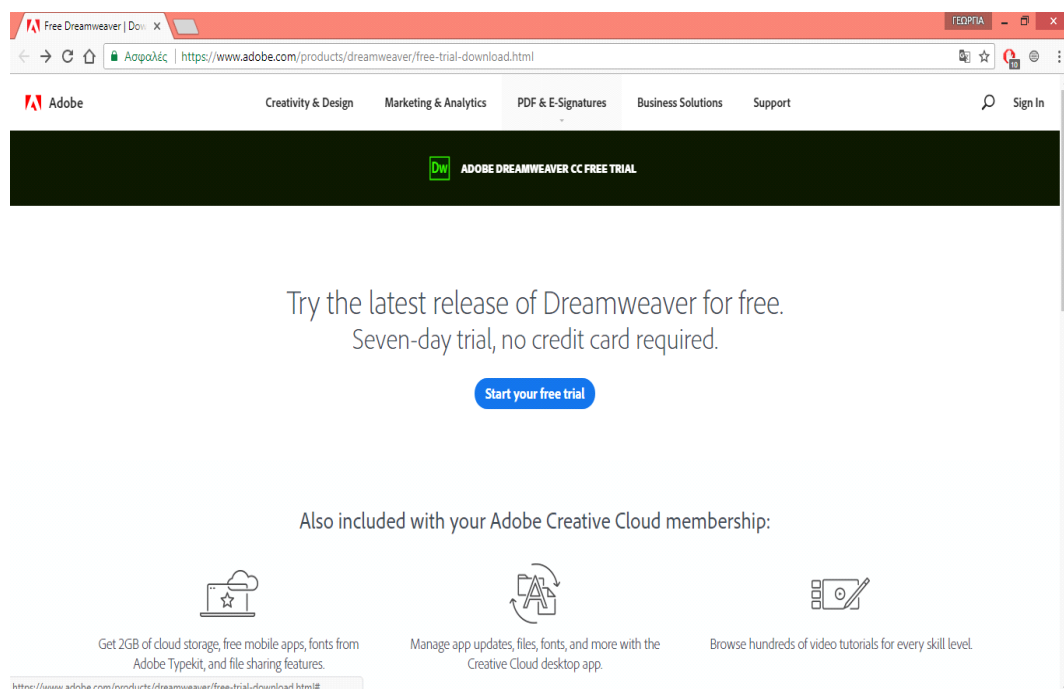
8ο Βήμα: Η εγκατάσταση ολοκληρώθηκε επιτυχώς.

4.2 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ DREAMWEAVER

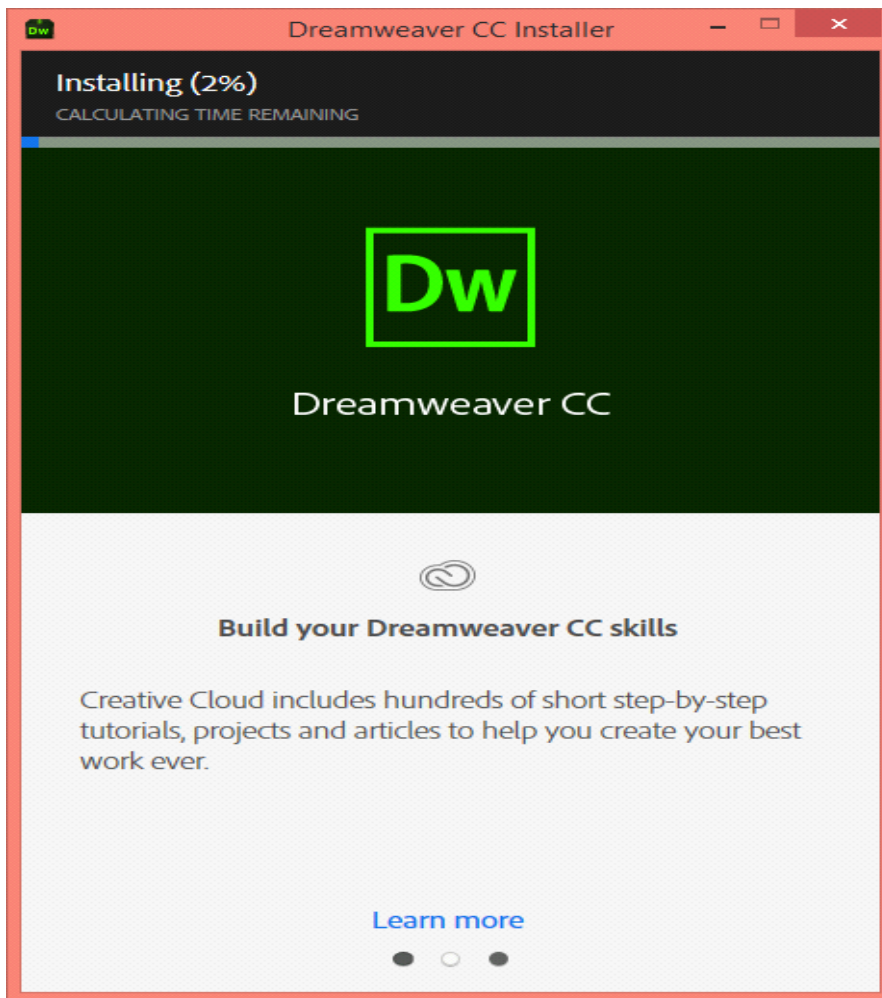
Ένα βοήθημα για το κώδικα της ιστοσελίδας είναι το Dreamweaver. Σε αυτό μπορούμε να τροποποιήσουμε και να διορθώσουμε την ιστοσελίδα. Αρχικά πρέπει να βρούμε το πρόγραμμα και να το εγκαταστήσουμε.

1ο Βήμα: Εξαιτίας ότι το πρόγραμμα δεν είναι δωρεάν εμείς βρήκαμε μια δοκιμαστική του έκδοση από το παρακάτω σύνδεσμο

<https://www.adobe.com/products/dreamweaver/free-trial-download.html>



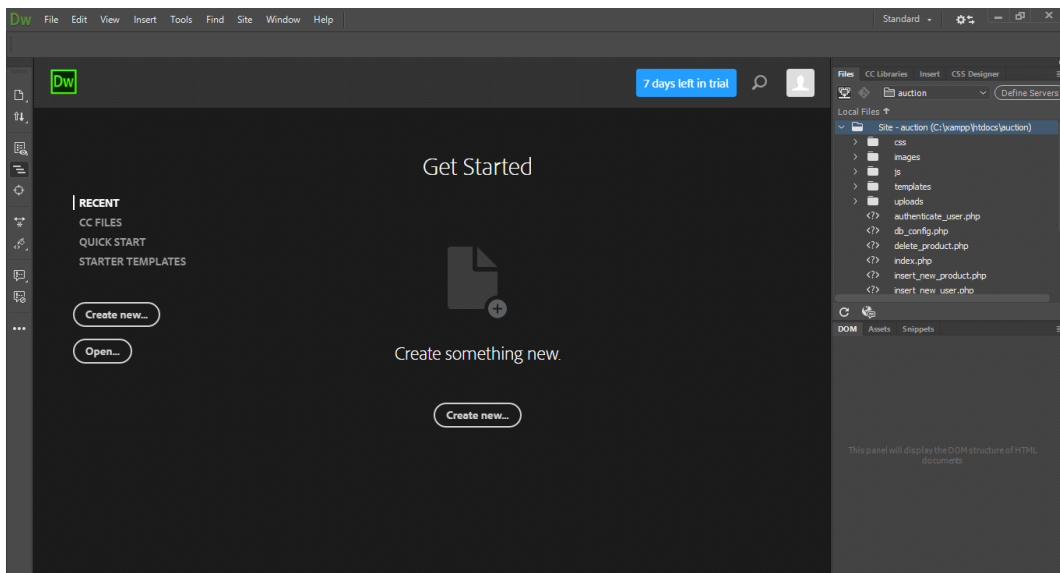
Εικόνα 26: Κατέβασμα DreamWeaver



Εικόνα 27: Εγκατάσταση DreamWeaver

2ο Βήμα: Κατεβάζουμε το αρχείο εγκατάστασης και ξεκινάμε την εγκατάσταση.

3ο Βήμα: Εγκαταστάθηκε το πρόγραμμα επιτυχώς. Ανοίγει ο χώρος εργασίας του προγράμματος.



Εικόνα 28: Χώρος εργασίας DreamWeaver

4.3.1 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΧΑΜΡΡ

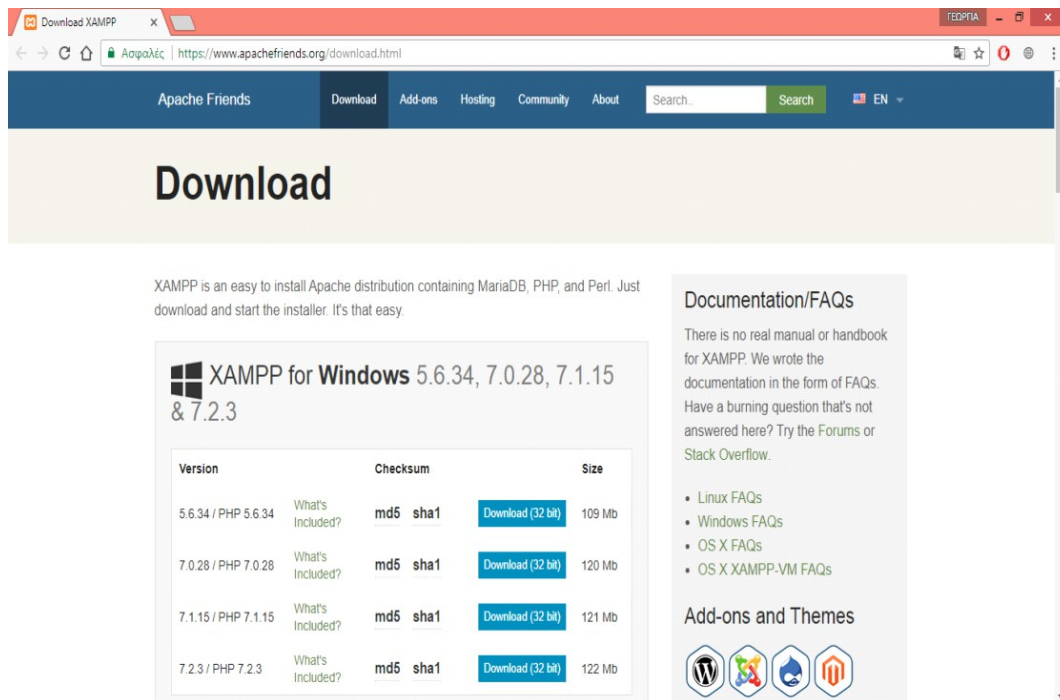
Για να μπορέσουμε να δούμε την λειτουργία μιας ιστοσελίδας στον φυλλομετρητή μας το πρώτο εργαλείο που χρησιμοποιούμε είναι το ΧΑΜΡΡ. Το οποίο πρέπει πρώτα να το εγκαταστήσουμε στο περιβάλλον εργασίας. Ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:

1ο Βήμα: Η αναζήτηση του ΧΑΜΡΡ στο διαδύκτιο.

Στην παρακάτω σελίδα μπορούμε να αναζητήσουμε το πρόγραμμα και αναλογα τις ιδιότητες του λογισμικού μας να εγκαταστήσουμε την σωστή έκδοσή του.

Πατώντας πάνω σε αυτή την σελίδα

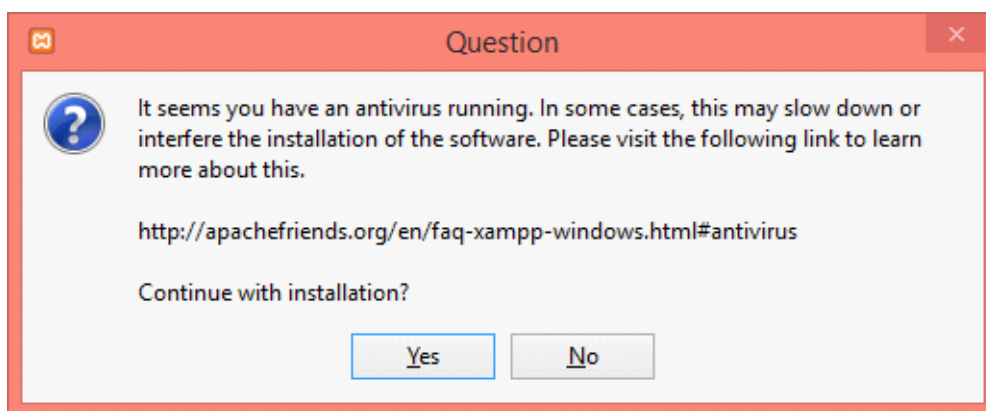
<https://www.apachefriends.org/download.html> ανοίγει ο φυλλομετρητής μας και μας δείχνει την παρακάτω εικόνα.



Εικόνα 29: Κατέβασμα XAMPP

2ο Βήμα : Διαλέγουμε την έκδοση που επιθυμούμε και πατάμε το κουμπί Download. Μόλις τελειώσει η λήψη το διαλέγουμε για εγκατάσταση.

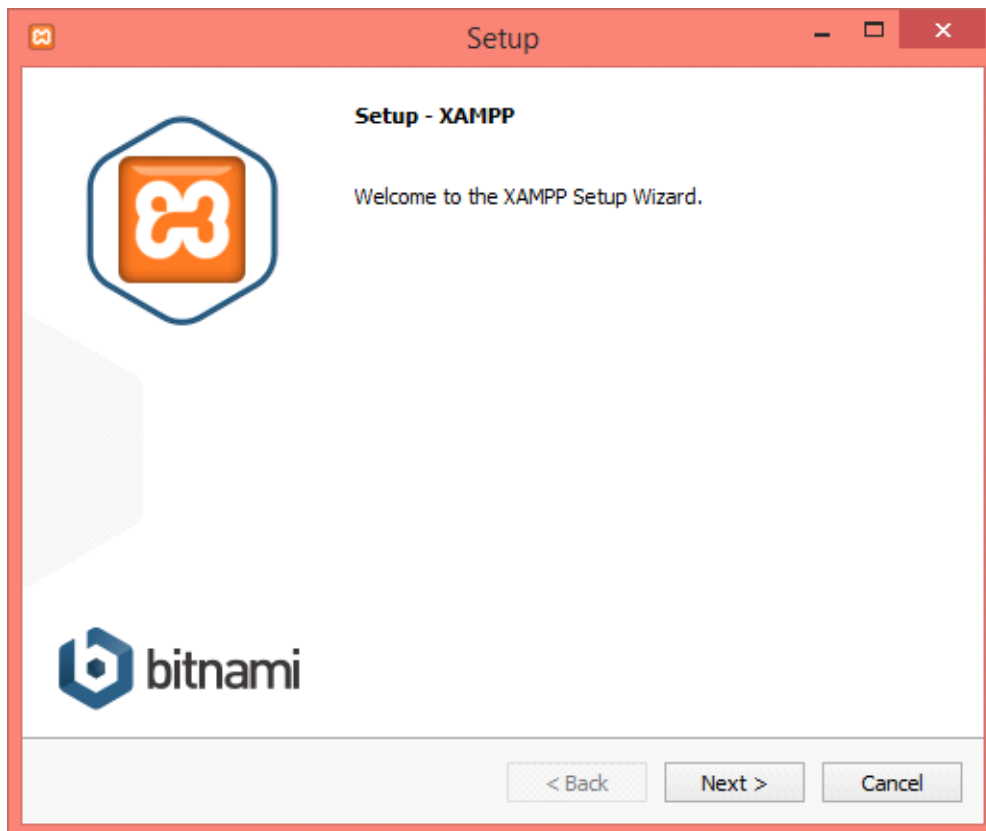
3ο Βήμα: Εξαιτίας του προγράμματος προστασίας του υπολογιστή δηλαδή το antivirus που λειτουργεί μας εμφανίζει ένα παράθυρο που μας ρωτάει αν επιτρέπουμε το πρόγραμμα να εγκατασταθεί στον υπολογιστή μας.



Εικόνα 30: Ερώτηση πριν την εγκατάσταση

Σε αυτό το σημείο εμείς το διαλέγουμε να γίνει η εγκατάσταση του.

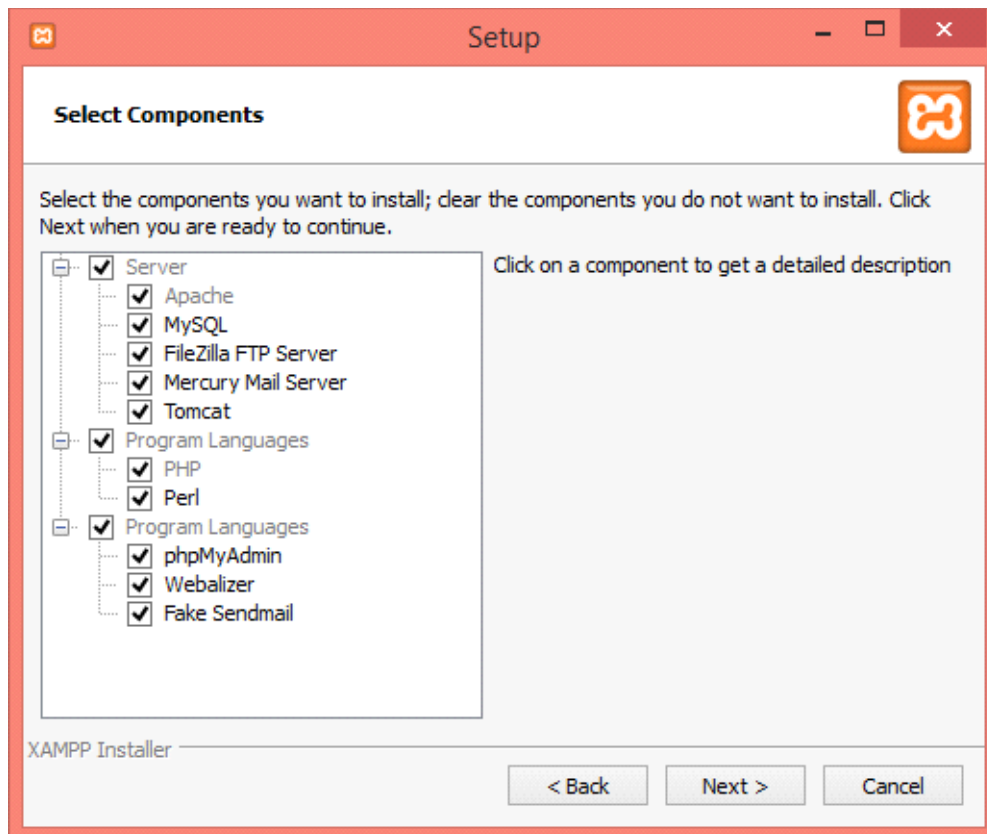
4ο Βήμα: Ξεκινάει η εγκατάσταση του προγράμματος.

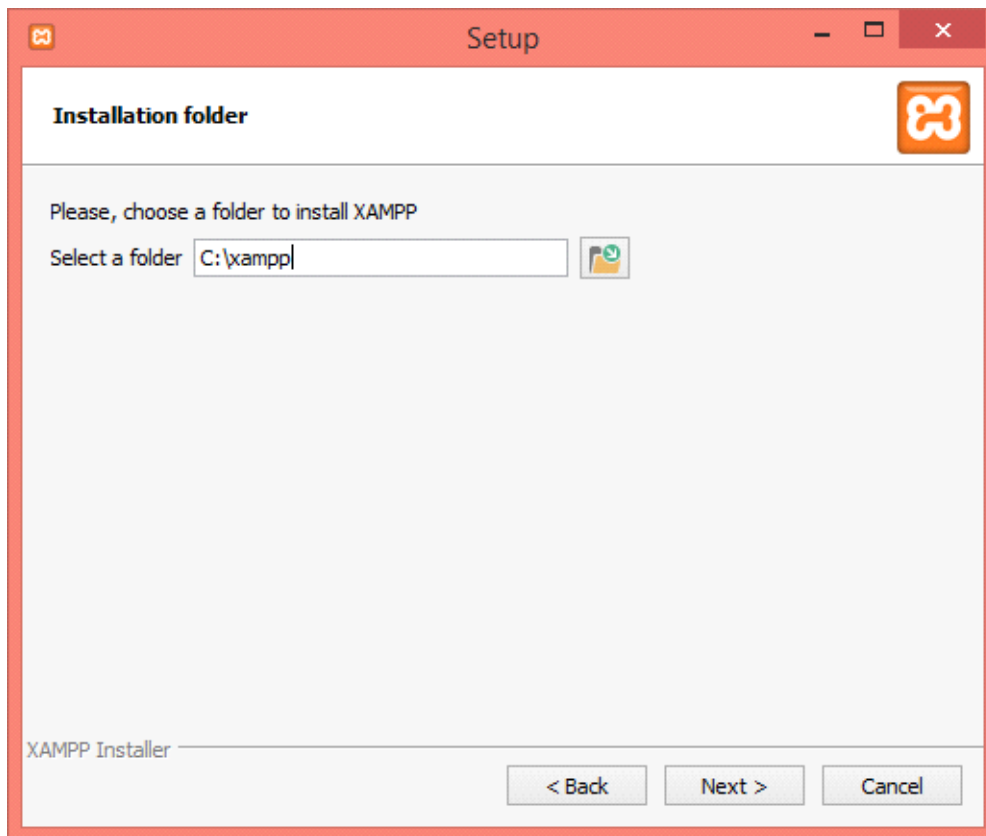


Εικόνα 31: Εγκατάσταση XAMPP

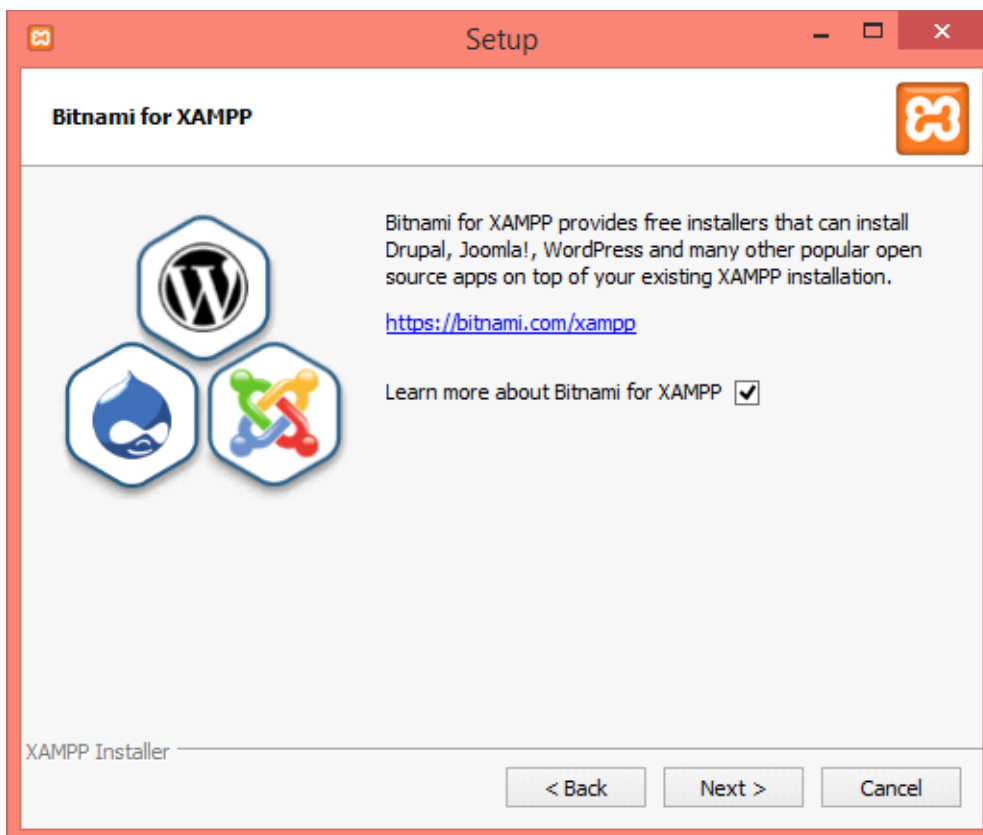
5ο Βήμα: Μόλις πατήσουμε την επιλογή Next μας εμφανίζει το επόμενο παράθυρο που μας εμφανίζει μια λίστα με εξαρτήματα που θέλουμε ή όχι να έχει το XAMPP. Εμείς θέλουμε τα εξαρτήματα που έχει ήδη διαλέξει.

6ο Βήμα: Γίνεται η ερώτηση για ποιο σημείο στον υπολογιστή μας να πάει η εγκατάσταση να αποθήκευση τον φάκελο του προγράμματος.





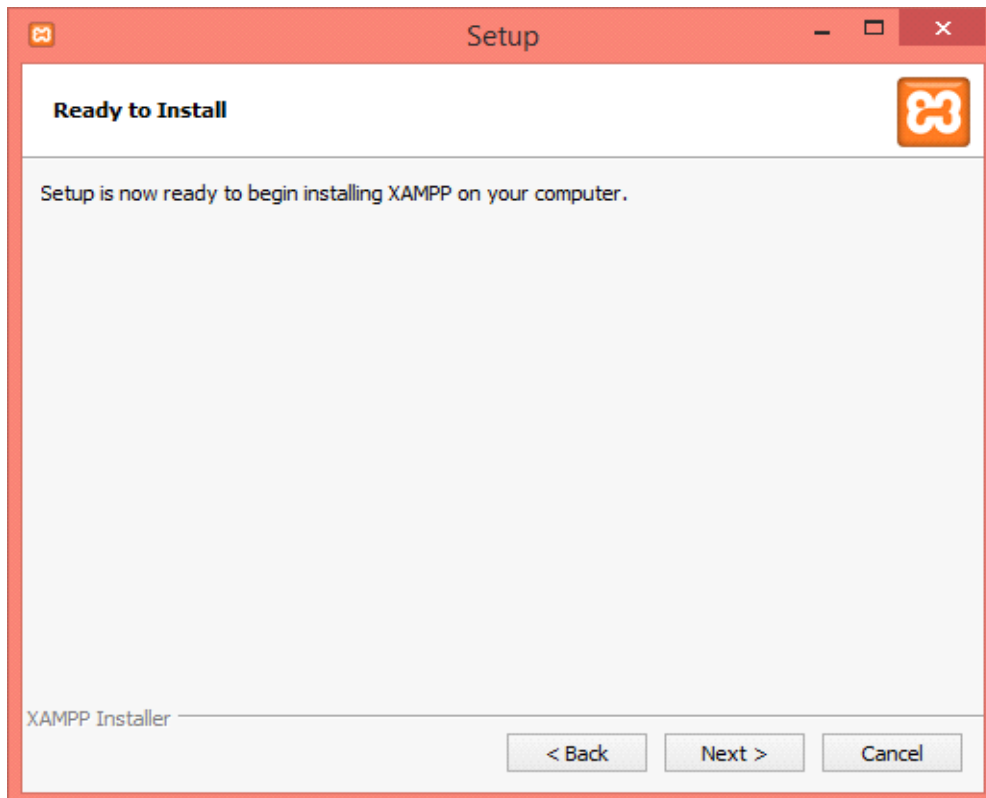
Εικόνα 32: Επιλογή θέσης εγκατάστασης



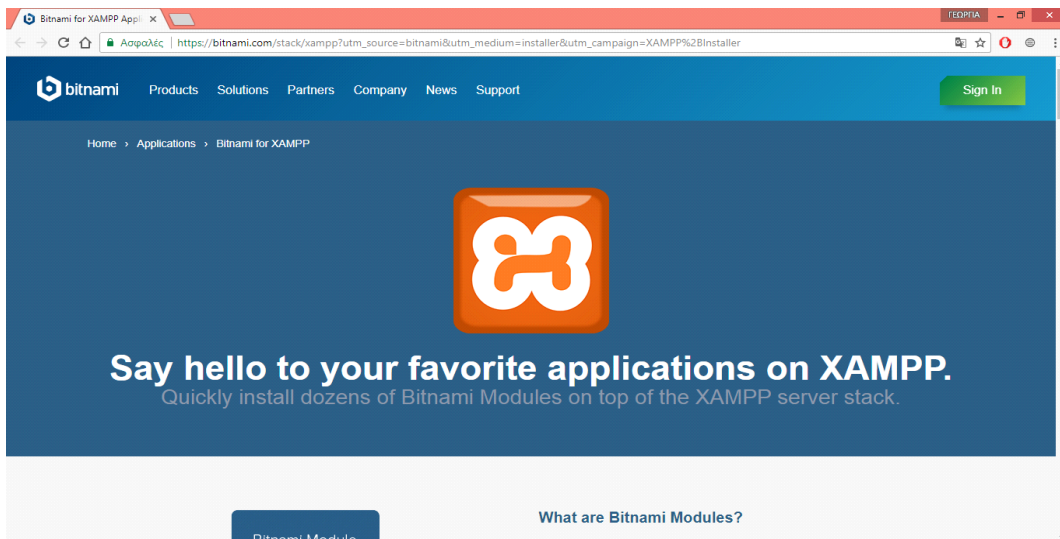
Εικόνα 33: Ενημέρωση για ελεύθερα λογισμικά

7ο Βήμα: Μας ενημερώνει για ελεύθερα λογισμικά που μπορούμε να εγκαταστήσουμε πηγαίνοντας στην ιστοσελίδα που μας έχει.

8ο Βήμα: Τώρα είναι έτοιμο για εγκατάσταση. Με το κουμπί Next προχωράμε στην εγκατάσταση του.



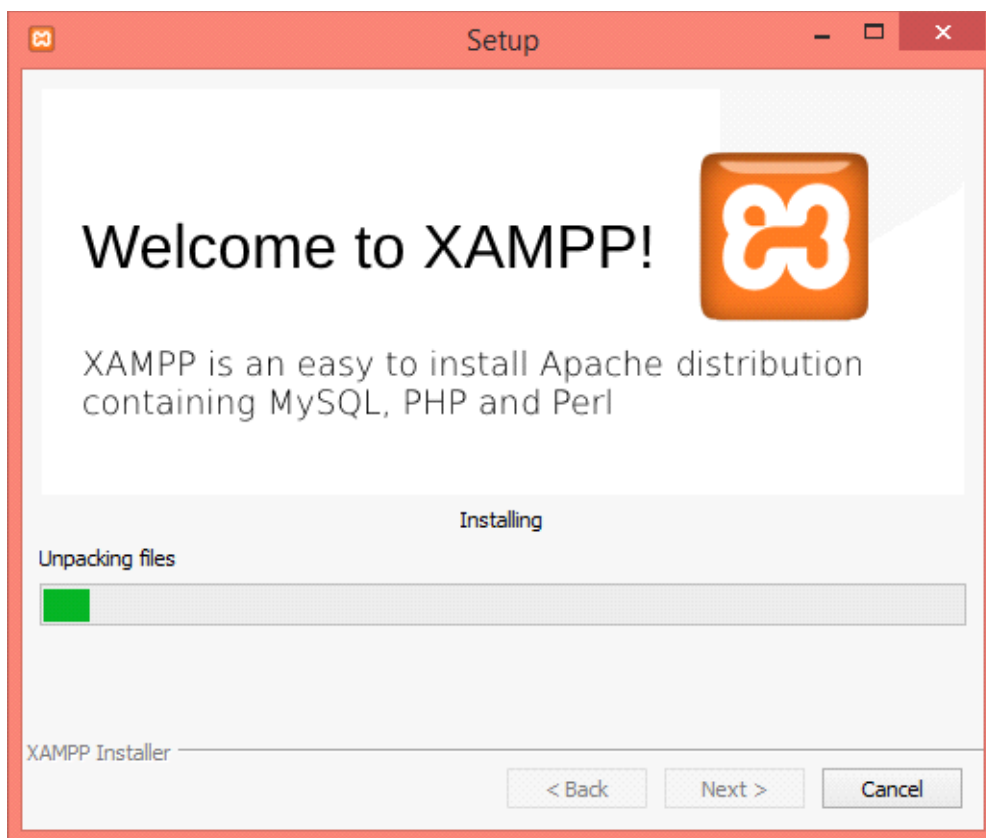
Εικόνα 34: Συνέχεια εγκατάστασης



Εικόνα 35: Σελίδα Bitnami

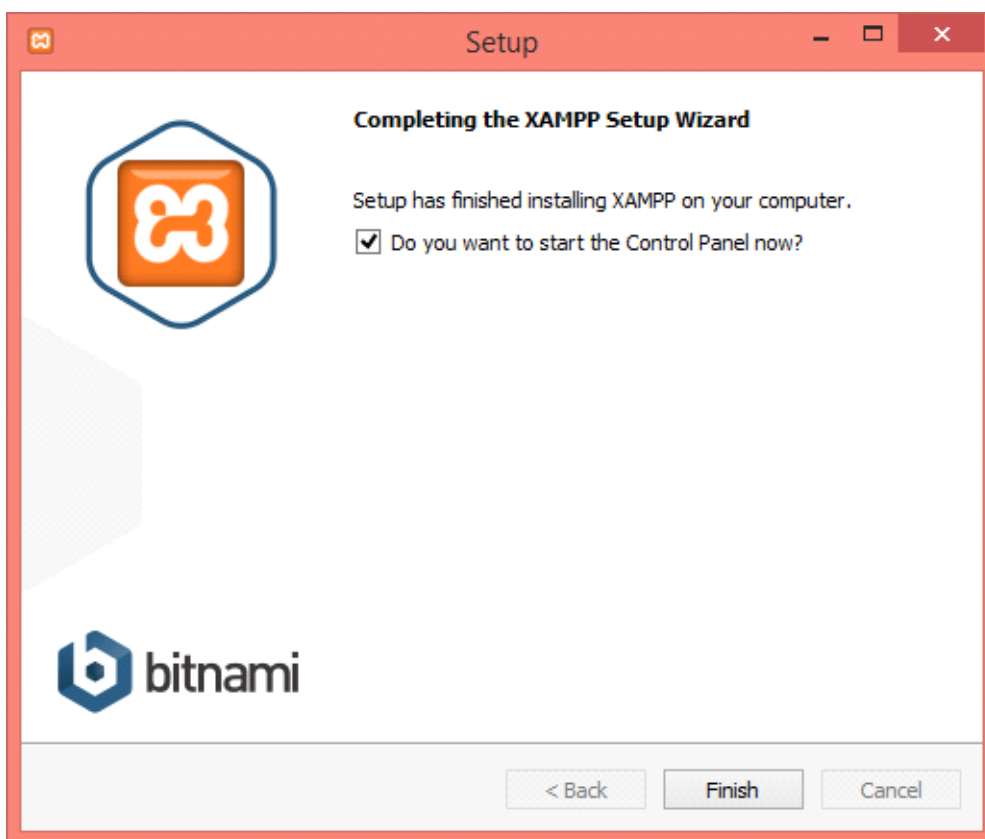
9ο Βήμα: Ανοίγει τον φυλλομετρητή μας στην σελίδα του bitnami για να δούμε πέρα από το XAMPP άλλα εργαλεία που ίσως θέλουμε για εγκατάσταση.

10ο Βήμα: Ξεκινάει η εγκατάσταση του προγράμματος.



Εικόνα 36: Συνέχεια εγκατάστασης XAMPP

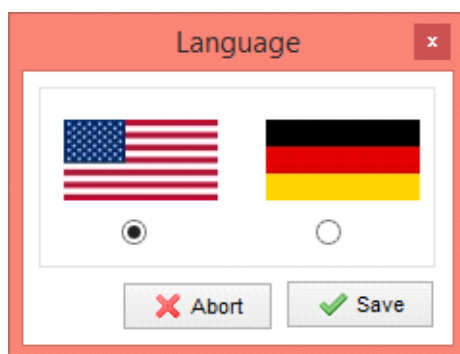
11ο Βήμα: Το πρόγραμμα εγκαταστάθηκε με επιτυχία και πατάμε το κουμπί Finish για να τελειώσουμε την εγκατάσταση και να ανοίξουμε το πρόγραμμα.



Εικόνα 37: Ολοκλήρωση εγκατάστασης

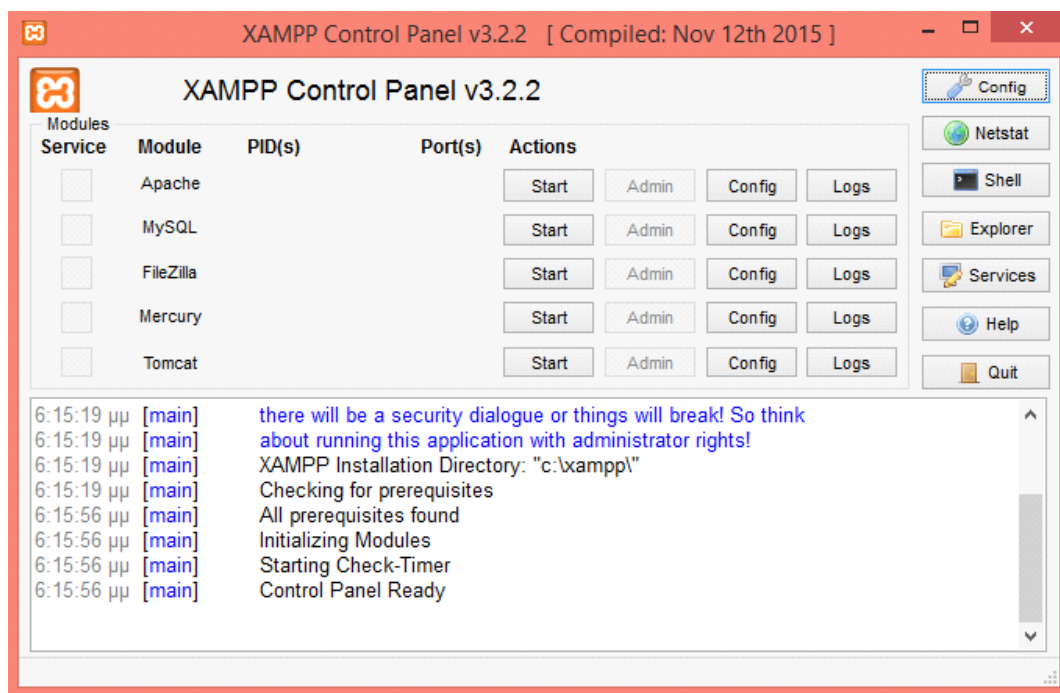
4.3.2 ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΧΑΜΡΡ

1ο Βήμα: Πριν ανοίξει το πρόγραμμα μας αφήνει να διαλέξουμε γλώσσα η οποία θα έχει το πρόγραμμα.



Εικόνα 38: Επιλογή γλώσσας

2ο Βήμα: Ανοίγει το κοντρόλ πάνελ του XAMPP.

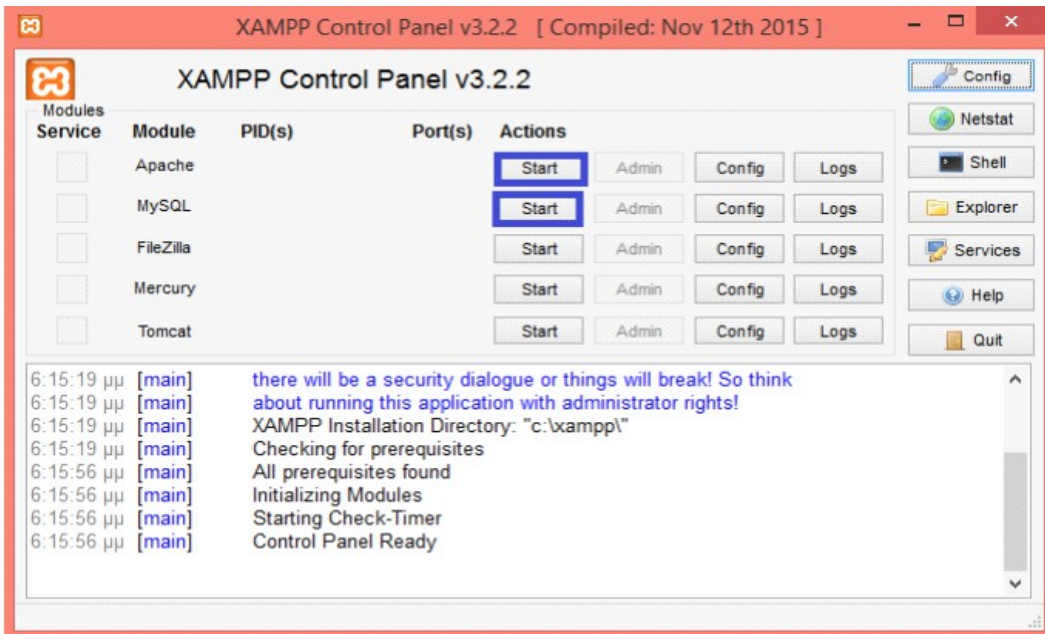


Εικόνα 39: ControlPanelXAMPP

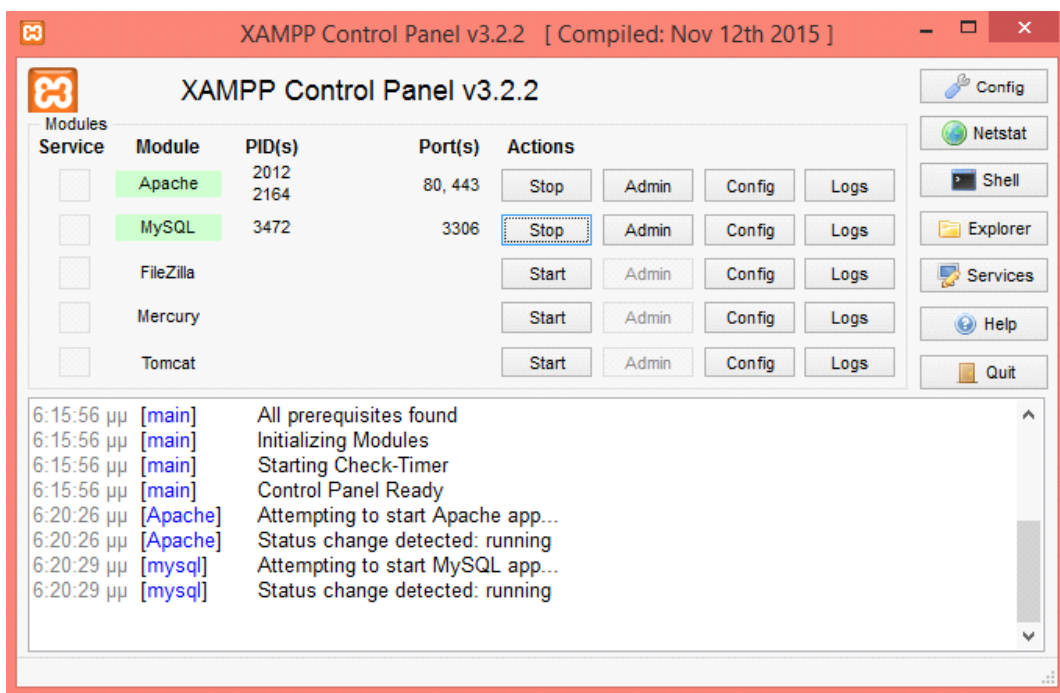
3ο Βήμα: Επιλέγουμε το Apache και το MySQL διότι αυτά χρειαζόμαστε με το κουμπί Start.

4ο Βήμα: Μόλις τα επιλέξουμε αρχίζει να τρέχει το πρόγραμμα και μας εμφανίζεται

όπως παρακάτω.



Εικόνα 40:Εκκίνηση Apache-MySQL

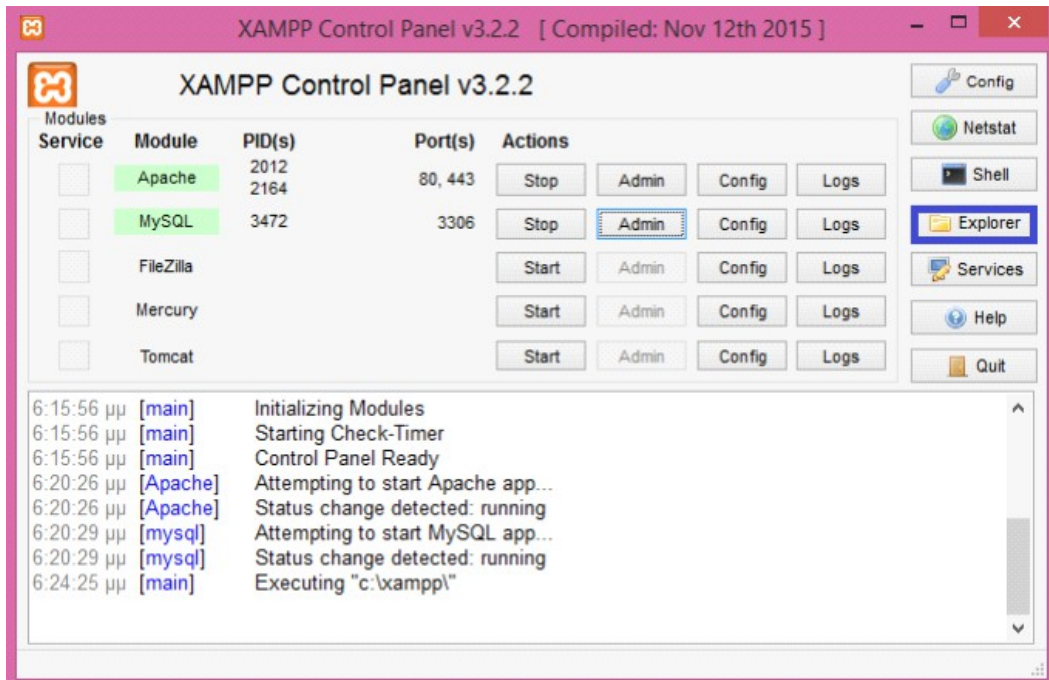


Όπως βλέπετε από πάνω δουλεύουν κανονικά το Apache και η MySQL γιατί έχουν γίνει πράσινο. Εάν όμως δεν γίνουν τότε θα πρέπει να ελέγξουμε αν δεσμεύονται οι πόρτες που χρησιμοποιούνται από κάποιο πρόγραμμα. Βήμα 4ο Στην συνέχεια

πάμε στο φυλλομετρητή ιστοσελίδων πληκτρολογώντας την διεύθυνση το <http://localhost> ή στην διεύθυνση το <http://127.0.0.1> Αν είναι όλα έτοιμα και δεν έχει πάει τίποτα λάθος θα ανοίξει κανονικά η σελίδα του XAMPP .



5ο Βήμα: Στην συνέχεια πάμε στο κουμπί explorer από τον XAMPP όπως φαίνεται παρακάτω:

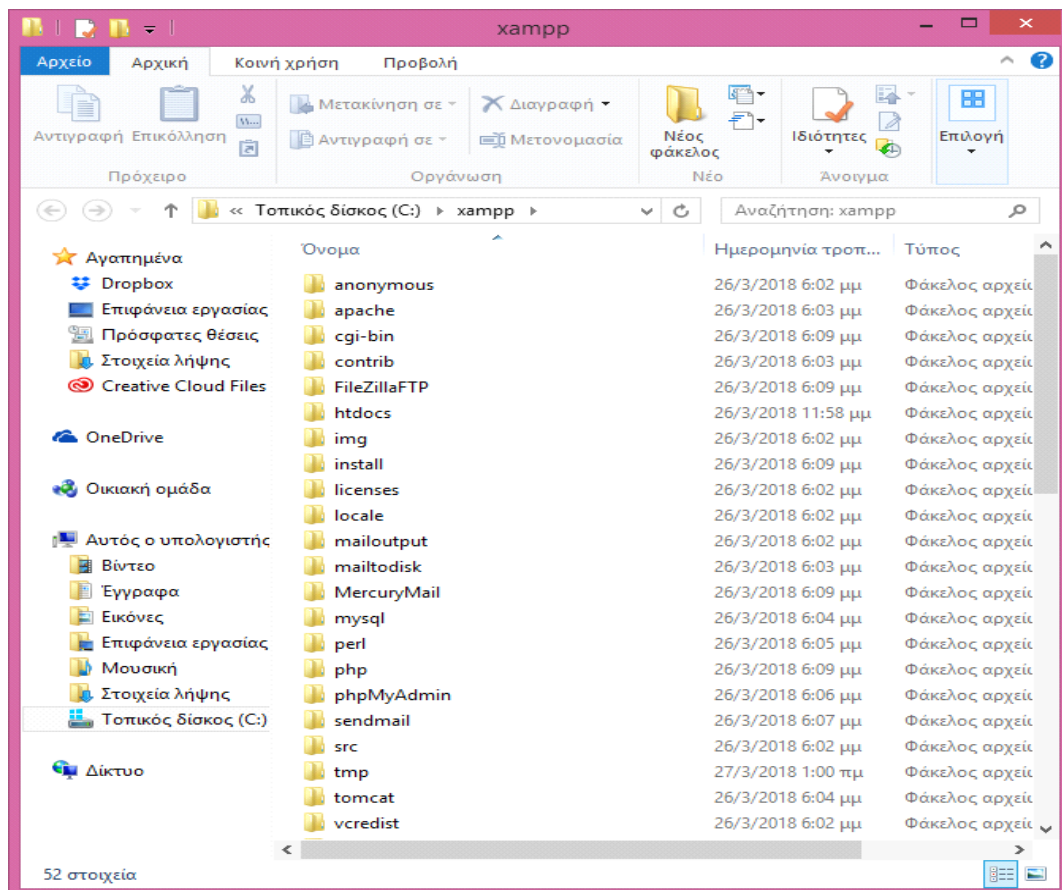


Εικόνα 41: Είσοδος στο φάκελο του XAMPP

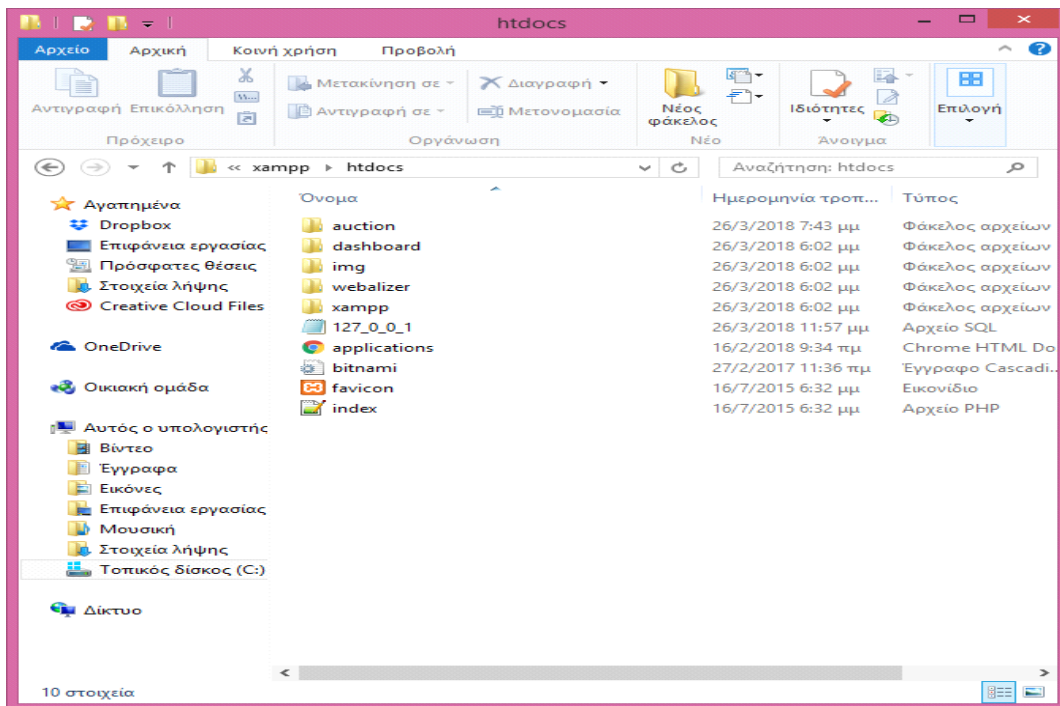
6ο Βήμα: Στην συνέχεια θα ανοίξει ένα παράθυρο που η του διαδρομή είναι υπολογιστής/τοπικός δίσκος (C:) /xampp πάει στον φάκελο που περιέχει το File

System του Xampp που έχει δημιουργηθεί στον υπολογιστή μας όπως φαίνεται

7ο Βήμα: Στην συνέχεια ανοίγουμε τον φάκελο που ονομάζεται htdocs όπως φαίνεται πιο πάνω και δημιουργούμε μέσα σε αυτόν έναν νέο φάκελο με την ονομασία auction ο οποίος θα αποτελεί το File System της ιστοσελίδας όπως φαίνεται



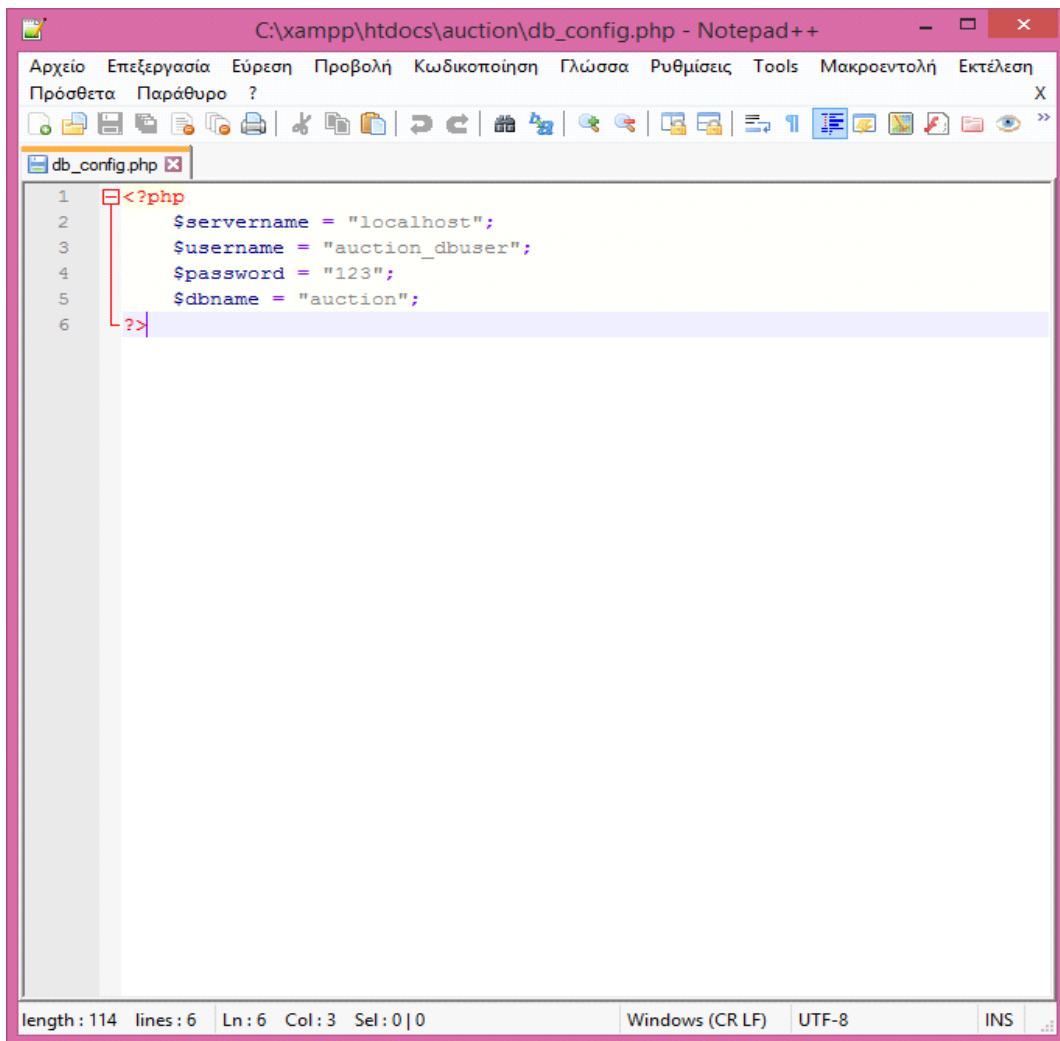
Εικόνα 42:Επιλογή φακέλου



4.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΒΑΣΗΣ

Έχουμε δημιουργήσει ένα αρχείο php για να συνδέσουμε την ιστοσελίδα μας με την βάση.

Το αρχείο αυτό ονομάζεται db_config.php και περιέχει το όνομα του σέρβερ, το όνομα του χρήστη, τον κωδικό και το όνομα της βάσης.



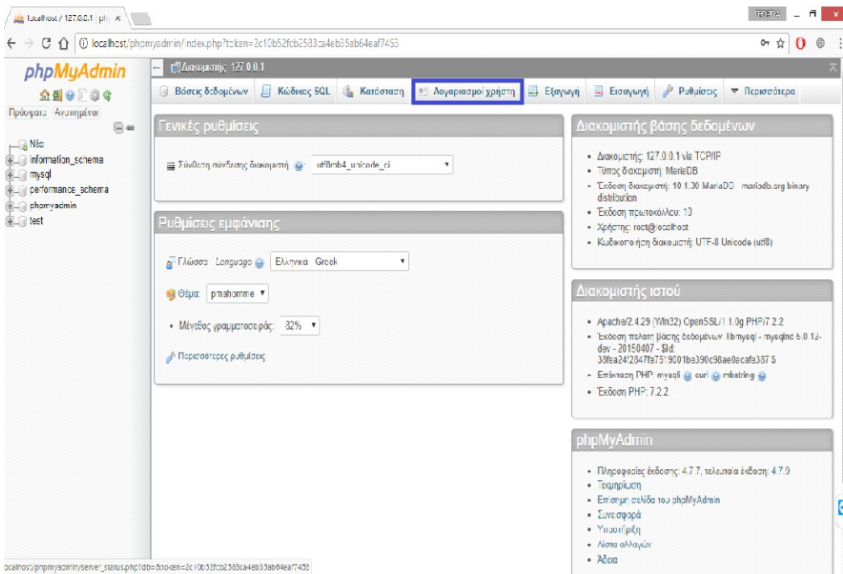
```
C:\xampp\htdocs\auction\db_config.php - Notepad++
Αρχείο  Επεξεργασία  Εύρεση  Προβολή  Κωδικοποίηση  Γλώσσα  Ρυθμίσεις  Tools  Μακροεντολή  Εκτέλεση
Πρόσθετα  Παράθυρο  ?
db_config.php
1  <?php
2      $servername = "localhost";
3      $username = "auction_dbuser";
4      $password = "123";
5      $dbname = "auction";
6  ?>
```

length: 114 lines: 6 Ln: 6 Col: 3 Sel: 0 | 0 Windows (CR LF) UTF-8 INS

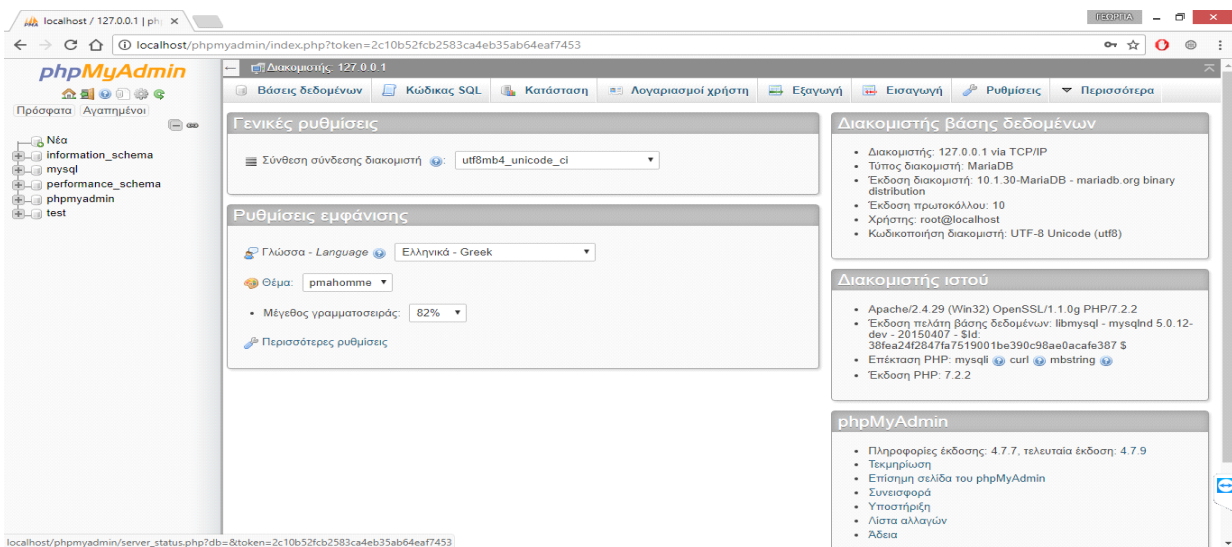
Εικόνα 43: Περιεχόμενα χρήστης βάσης

Πληκτρολογώντας την διεύθυνση <http://localhost/phpMyadmin/> μας εμφανίζει την κεντρική σελίδα.

Επιλέγουμε την καρτέλα Λογαριασμοί χρήστη.

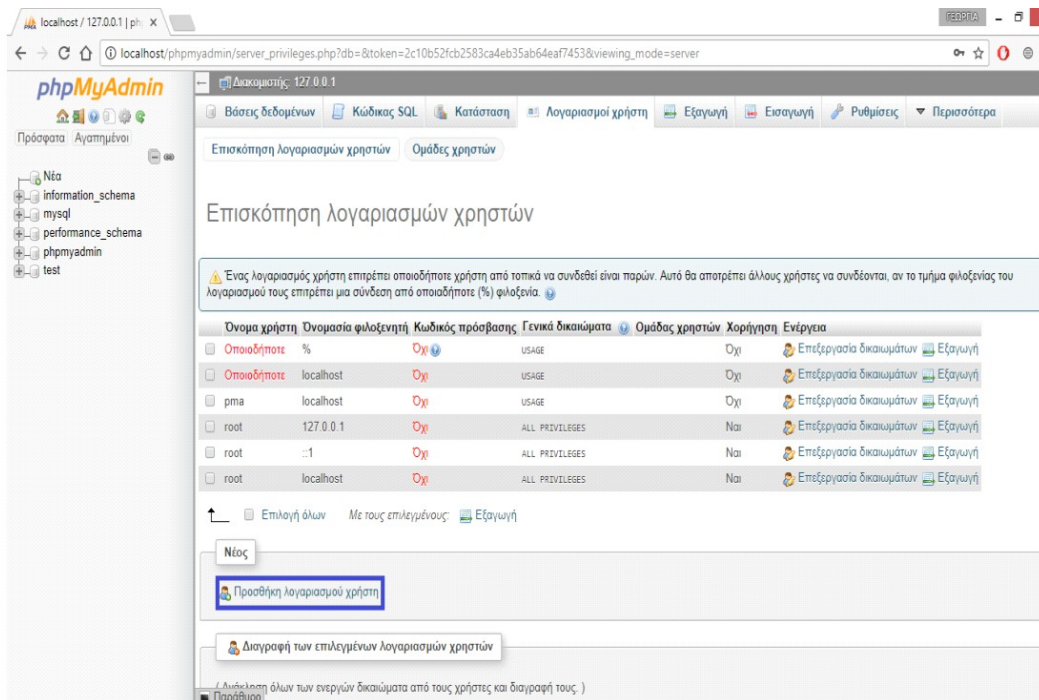


Εικόνα 44: Σελίδα phpMyAdmin

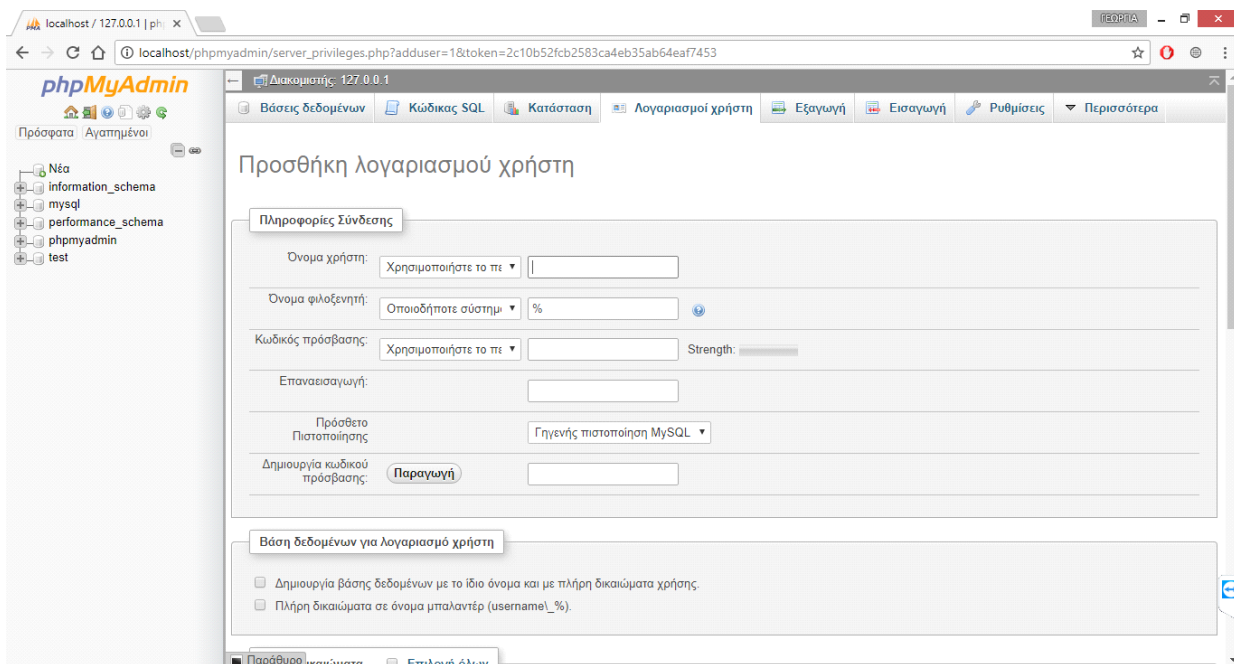


Εικόνα 45: Λογαριασμοί χρήστη phpMyAdmin

Μας ανοίγει την καρτέλα και επιλέγουμε την προσθήκη λογαριασμού χρήστη.

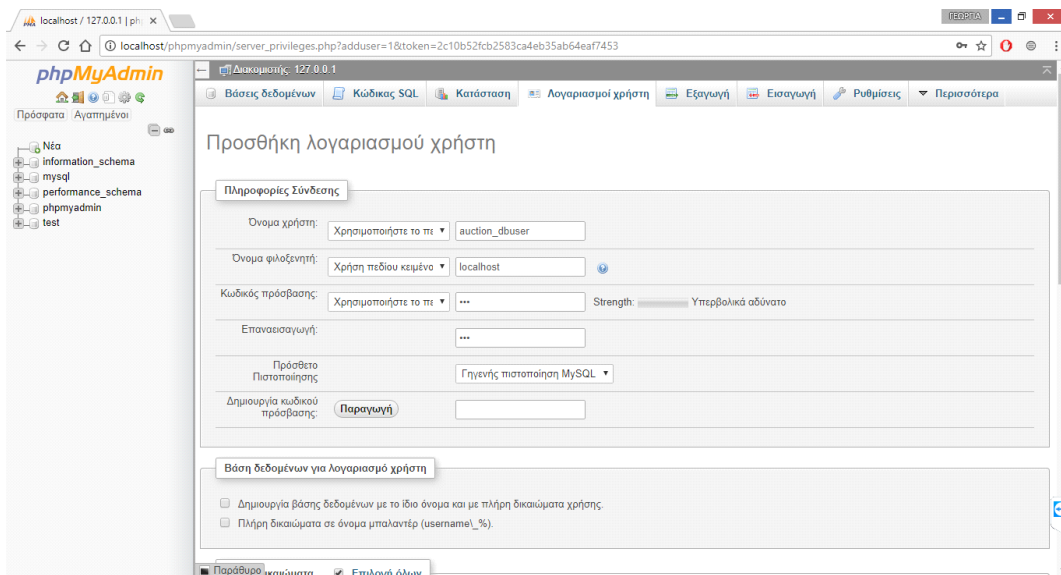
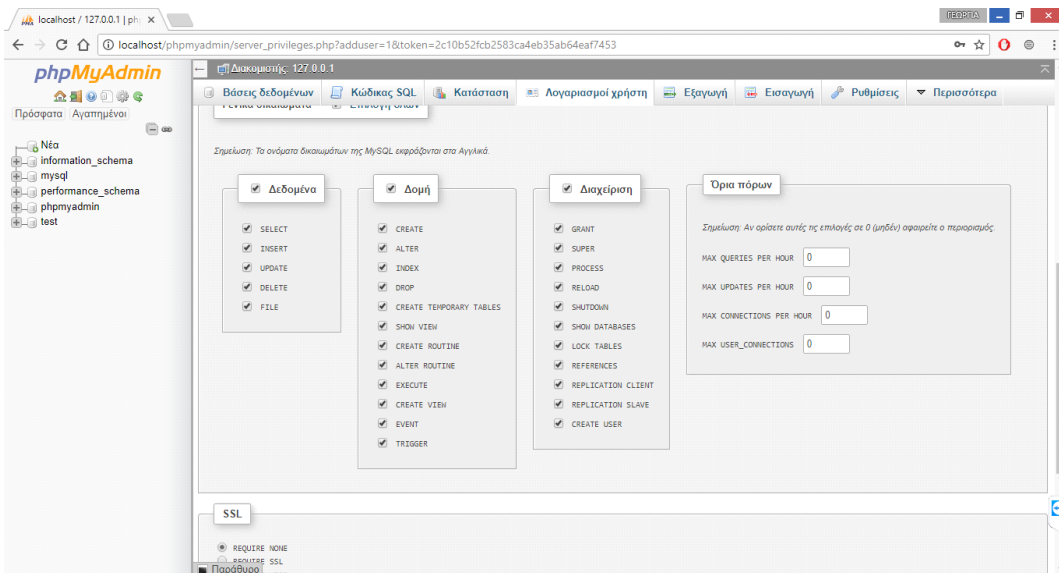


Εικόνα 46: Προσθήκη χρήστη

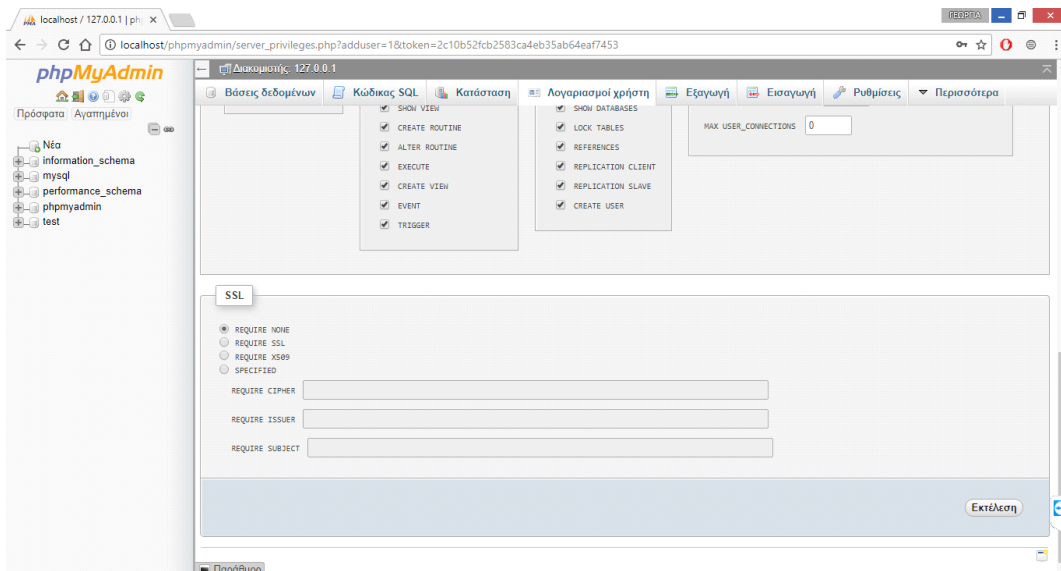


Μας εμφανίζει το παρακάτω παράθυρο

Ξεκινάμε να συμπληρώνουμε τα στοιχεία της δημιουργίας σύμφωνα με τον κώδικα που έχουμε γράψει. Δηλαδή στο όνομα χρήστη βάζουμε το auction_dbuser, στον όνομα φιλοξενητή localhost και κωδικό πρόσβασης με την επαναεισαγωγή 123. Έπειτα πατάμε και επιλογή όλων και εκτέλεση.

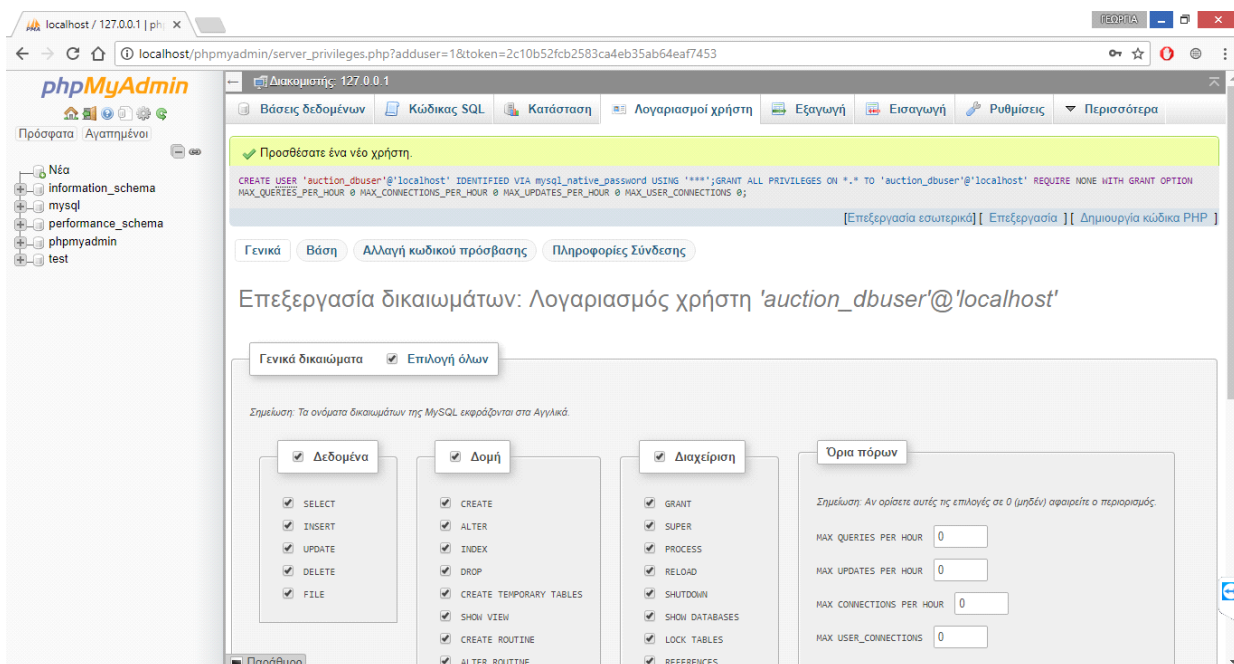


Εικόνα 47: Πληροφορίες χρήστη

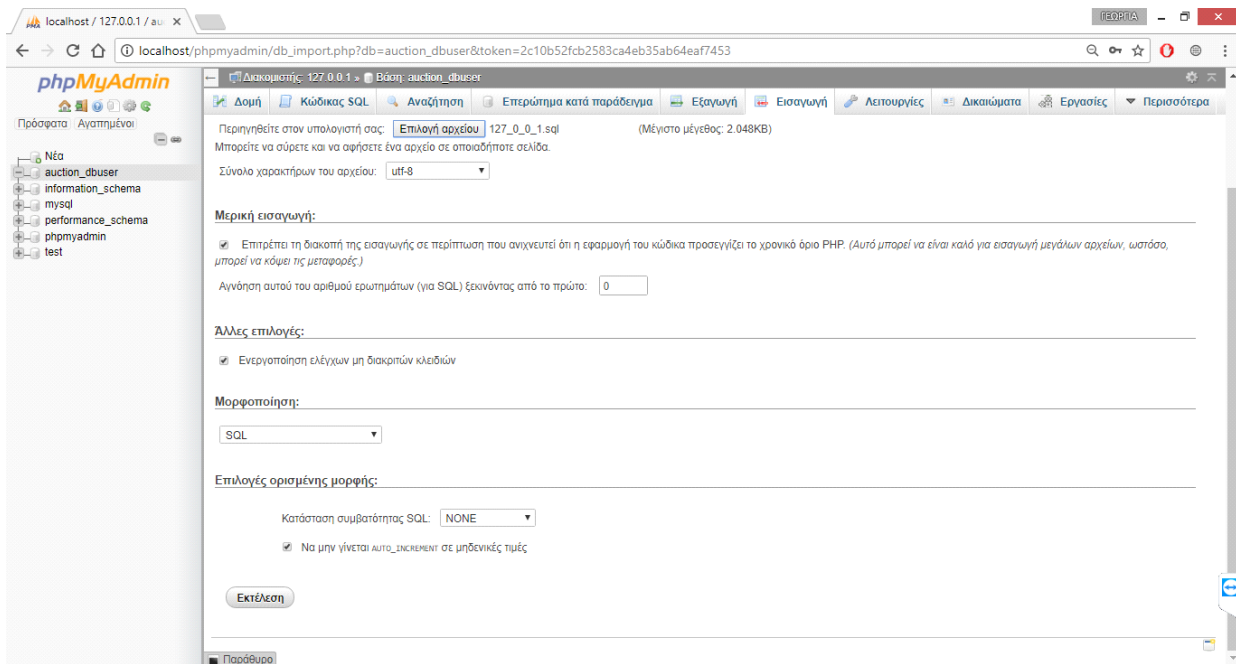


Εικόνα 48: Επιτυχία πρόσθεσης νέου χρήστη

Εμφανίζει ότι έγινε με επιτυχία.

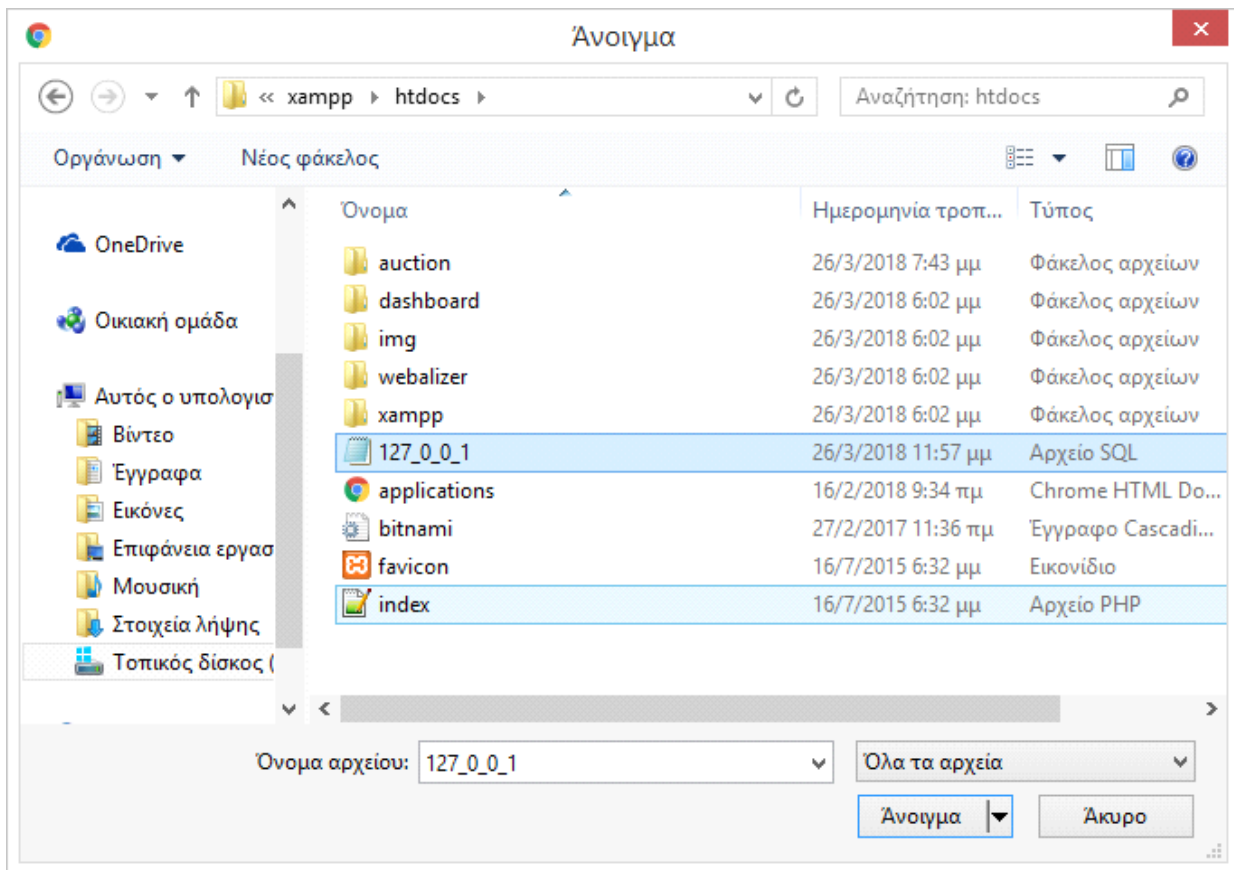


Έπειτα πάμε στην καρτέλα Εισαγωγή για να επιλέξουμε το αρχείο που θέλουμε.



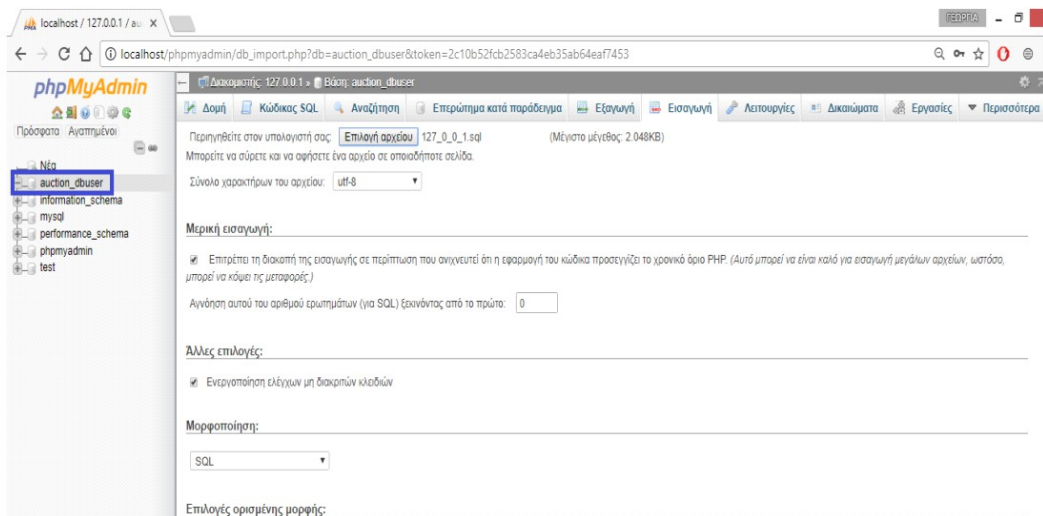
Εικόνα 49: Εισαγωγή βάσης

Μόλις πατήσουμε επιλογή αρχείου εμφανίζεται ένα παράθυρο για να το επιλέξουμε. Το αρχείο είναι το 127_0_0_1. Που βρίσκεται στο φάκελο του htdocs του χαπρρ.



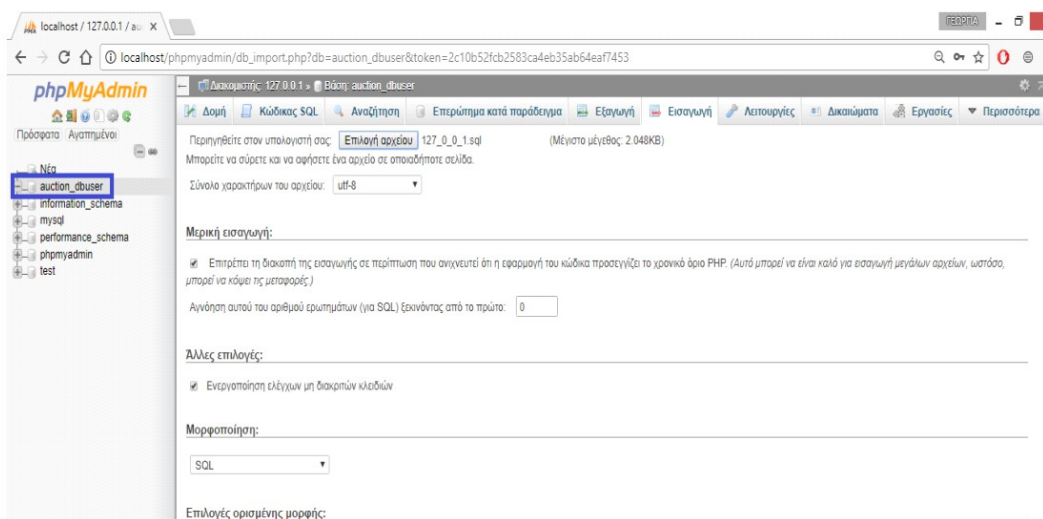
Εικόνα 50: Επιλογή αρχείου βάσης

Μόλις πατήσουμε επιλογή αρχείου εμφανίζει ένα παράθυρο για να το επιλέξουμε. Το αρχείο είναι το 127_0_0_1. Που βρίσκεται στο φάκελο του htdocs του xampp.

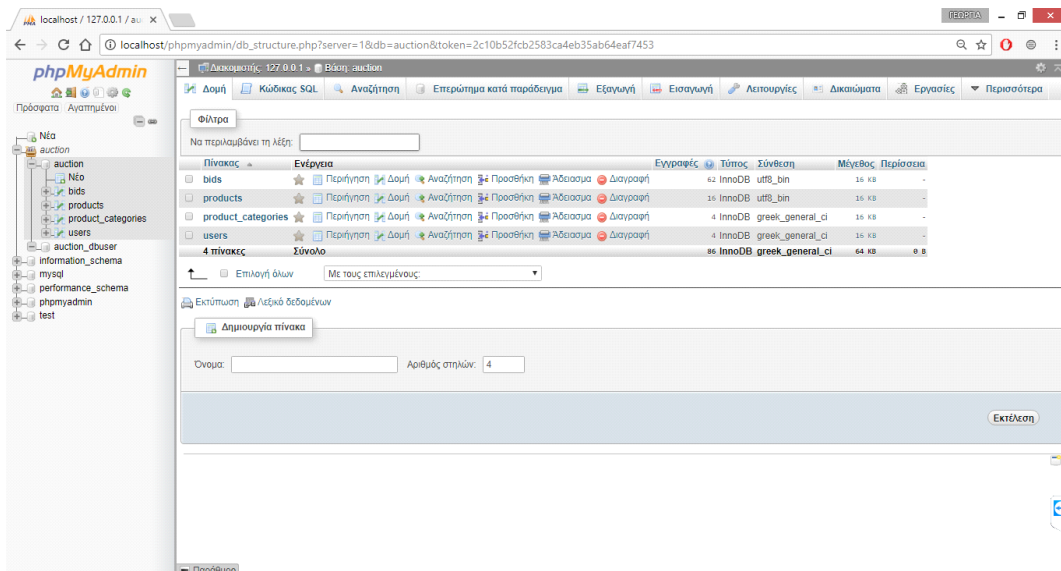


Εικόνα 51: Επιλογή αρχείου βάσης

Τώρα έχει δημιουργηθεί η βάση μας όπως φαίνεται παρακάτω.



Πατάμε πάνω στην βάση και μας δείχνει τις υποβάσεις που έχουμε φτιάξει για την ιστοσελίδα.



Εικόνα 52: Περιεχόμενα βάσης

Η πρώτη βάση είναι το bids δηλαδή τα <χτυπήματα> που κάνουν οι χρήστες όταν ένα προϊόν είναι σε δημοπρασία. Το κάθε <χτύπημα> έχει το προσωπικό του αριθμό που είναι το ID. Το δεύτερο πεδίο είναι ο προσωπικός αριθμός του χρήστη UserId. Τρίτο πεδίο είναι ο προσωπικός αριθμός του προϊόντος ProductId. Τέταρτο πεδίο είναι το χρηματικό ποσό που έκανε σε <χτύπημα> Bid. Τελευταίο πεδίο είναι η ημερομηνία και η ώρα που έγινε BidDatetime.

Η δεύτερη βάση είναι η products η οποία έχει όλα τα προϊόντα τις ιστοσελίδας. Περιέχει ένα προσωπικό αριθμό Id. Δεύτερο πεδίο έχει το όνομα του προϊόντος Name. Τρίτο πεδίο είναι η περιγραφή του Description . Τέταρτο πεδίο είναι οι μέρες που διατίθεται σε δημοπρασία DurationDays. Πέμπτο πεδίο είναι η κατηγορία που ανήκει CategoryId. Έκτο πεδίο είναι η ημερομηνία που έχει προστεθεί DateAdded. Τελευταίο πεδίο είναι η εικόνα του προϊόντος image.

Id	UserId	ProductId	Bid	BidDatetime
119	1	24	60020	2018-03-27 00:37:39
117	3	24	60010	2018-03-07 01:33:28
116	3	24	60000	2018-03-07 01:33:21
110	1	16	35130	2018-03-07 01:05:30
108	1	16	35110	2018-03-07 01:05:09
91	1	16	35100	2018-03-07 00:08:19
118	1	11	34520	2018-03-07 20:52:32
114	2	11	34520	2018-03-07 01:08:26
101	1	11	34510	2018-03-07 01:02:50
85	1	11	34500	2018-03-07 00:05:16
76	1	0	34500	2018-03-07 00:00:29
104	1	13	32510	2018-03-07 01:02:59
88	1	13	32500	2018-03-07 00:06:37
109	1	17	32020	2018-03-07 01:05:17
92	1	17	32000	2018-03-07 00:08:57
105	1	15	30010	2018-03-07 01:03:02
90	1	15	30000	2018-03-07 00:07:43

Εικόνα 53: Περιεχόμενα βάσης

Η τρίτη βάση είναι η product_categories με τις κατηγορίες που έχουμε χωρίσει τα προϊόντα. Πρώτο πεδίο είναι ο προσωπικός αριθμός Id. Δεύτερο πεδίο είναι η κατηγορία category.

Id	Name	Description	DurationDays	CategoryId	DateAdded	image
5	gfhghfg	dfghfgh	10	3	2018-03-06 14:04:10	uploads/2.jpg
6	test	test	10	1	2018-03-06 14:10:00	uploads/2.jpg
8	Chevrolet Bel Air 1957	To Chevrolet Bel Air ήταν ένα τεράστιων διαστάσεων...	10	1	2018-03-06 14:14:21	uploads/Chevrolet Bel Air 1957.jpg
9	fdgdfgdfg	sdfgsdfg	10	4	2018-03-06 17:03:48	uploads/No_Image_Available.jpg
11	Chevrolet Cabriole 1938	Η Chevrolet Cabriole είναι αμερικάνικη επιβατική ...	11	1	2018-03-06 22:05:54	uploads/Chevrolet Cabriole 1937.jpg
12	Chevrolet Camaro 1967	Η πρώτη γενιά της Chevrolet Camaro κυκλοφόρησε στη...	11	1	2018-03-06 22:06:49	uploads/Chevrolet Camaro 1967.jpg
13	Chevrolet Master Coupe 1938	To Master επέστρεψε για το 1938. Το Master Deluxe ...	34	1	2018-03-06 22:19:21	uploads/Chevrolet Master Coupe 1938.jpg
14	Mercedes 220s Ponton	Η Ponton ήταν η πρώτη εντελώς νέα σειρά της Merced...	20	1	2018-03-06 22:25:46	uploads/mercedes 220s ponton.jpg
15	Mercedes Benz 300sl	Η Mercedes-Benz 300 SL (W198) ήταν η πρώτη επαναδη...	34	1	2018-03-07 00:07:41	uploads/Mercedes Benz 300sl.jpg
16	Mercedes-Benz 190SL 1957	Η Mercedes-Benz 190 SL (W121) είναι ένα πολυτελές ...	45	1	2018-03-07 00:08:17	uploads/Mercedes-Benz 190SL 1957.jpg
17	Mercedes-Benz 280 SE 3.5 Cabriolet	Η Mercedes-Benz 280 είναι ένα πολυτελή αυτοκίνητο ...	25	1	2018-03-07 00:08:55	uploads/Mercedes-Benz 280 SE 3.5 Cabriolet.jpg
18	Pontiac GTO 1964	Οι εφευρέτες της GTO ήταν ο μηχανικός της Pontiac ...	5	1	2018-03-07 00:09:22	uploads/Pontiac GTO 64.jpg
19	Pontiac gto 1966	Για την σέρζόν του 1966, η General Motors επανασχεδ...	3	1	2018-03-07 00:09:54	uploads/pontiac gto 1966.jpg
20	Pontiac star chief 1957	Μεταξύ 1954 και 1957, Το Star Chief ήταν το μοντέλ...	6	1	2018-03-07 00:10:28	uploads/pontiac star chief 1957.jpg
23	Κρεβατοκάμαρα Σετ 11050	Κρεβατοκάμαρα Σετ σε στυλ Γαλλικό χειροποίητη επεν...	10	2	2018-03-07 00:25:42	uploads/kreatokamara4.jpg
24	οικόπεδο Βουλιαγμένης	Οικοδομή σε οικόπεδο 204,5 τ.μ. στη Λ. Βουλιαγμένη...	20	3	2018-03-07 01:33:21	uploads/akin-thumb-large.jpg

Εικόνα 54: Περιεχόμενα βάσης 2

Id	Category
1	Cars
2	Antiques
3	Properties
4	Jewelry

Εικόνα 55: Περιεχόμενα βάσης 3

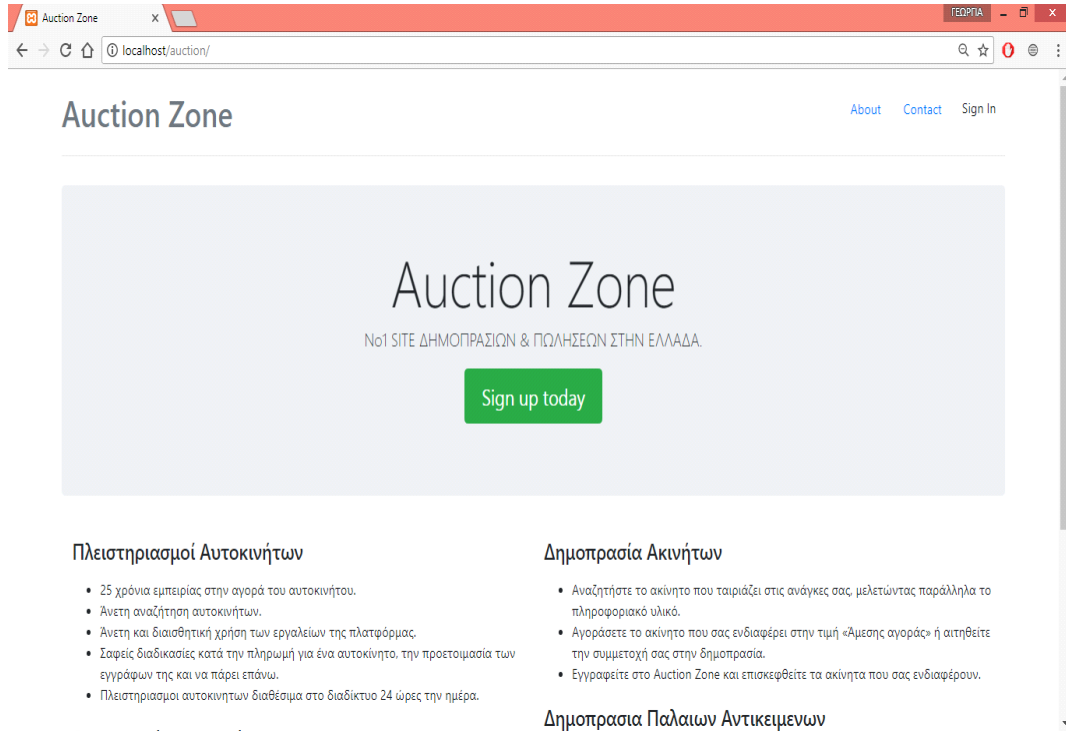
Τελευταία βάση είναι η χρήστες users. Πρώτο πεδίο είναι ο προσωπικός αριθμός του χρήστη Id. Δεύτερο πεδίο είναι το όνομα του χρήστη Name. Τρίτο πεδίο είναι το επίθετο του χρήστη Surname. Τέταρτο πεδίο είναι η ηλεκτρονική ταχυδρομική του διεύθυνση Email. Πέμπτο πεδίο είναι ο κωδικός του Password. Έκτο πεδίο είναι η ημερομηνία που έκανε τελευταία φορά σύνδεση στην ιστοσελίδα LastSignIn. Τελευταίο πεδίο είναι αν είναι ο διαχειριστής isAdmin και δέχεται μόνο το 0 και το 1 με το 1 να δηλώνει τον διαχειριστή.

Id	Name	Surname	Email	Password	LastSignedIn	isAdmin
1	test	test	test@test.gr	test	2018-02-15 00:00:00	1
2	q	q	q	q	2018-03-07 00:59:42	0
3	qq	qq	qq	qq	2018-03-07 01:30:33	0
4	qq	qq	qq	qq	2018-03-07 01:32:13	0

Εικόνα 56: Περιεχόμενα βάσης 4

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο

ΚΥΡΙΟ ΜΕΡΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

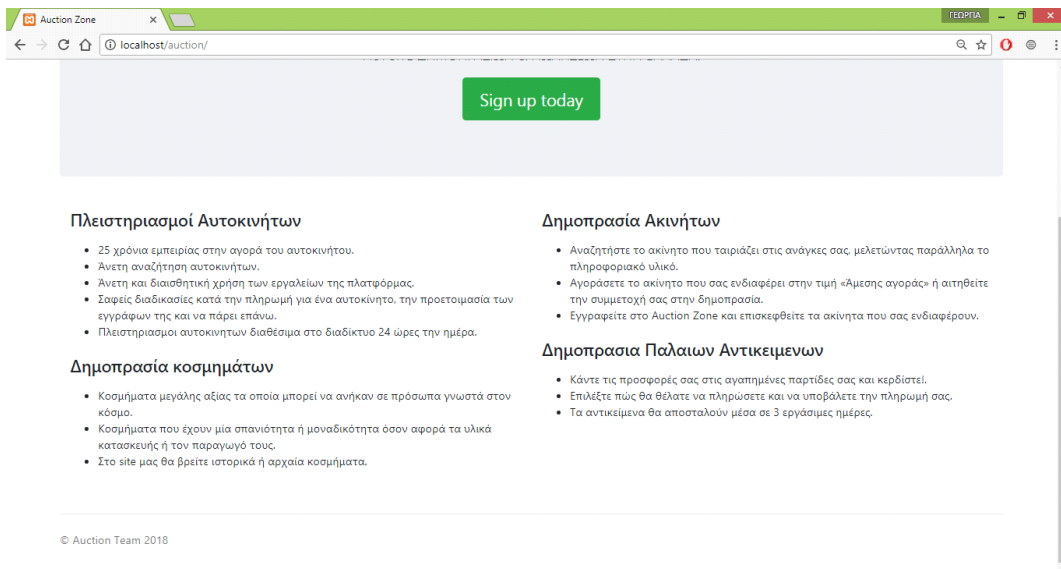


Εικόνα 57: Κεντρική Σελίδα

Αυτή είναι η αρχική σελίδα της ιστοσελίδας.

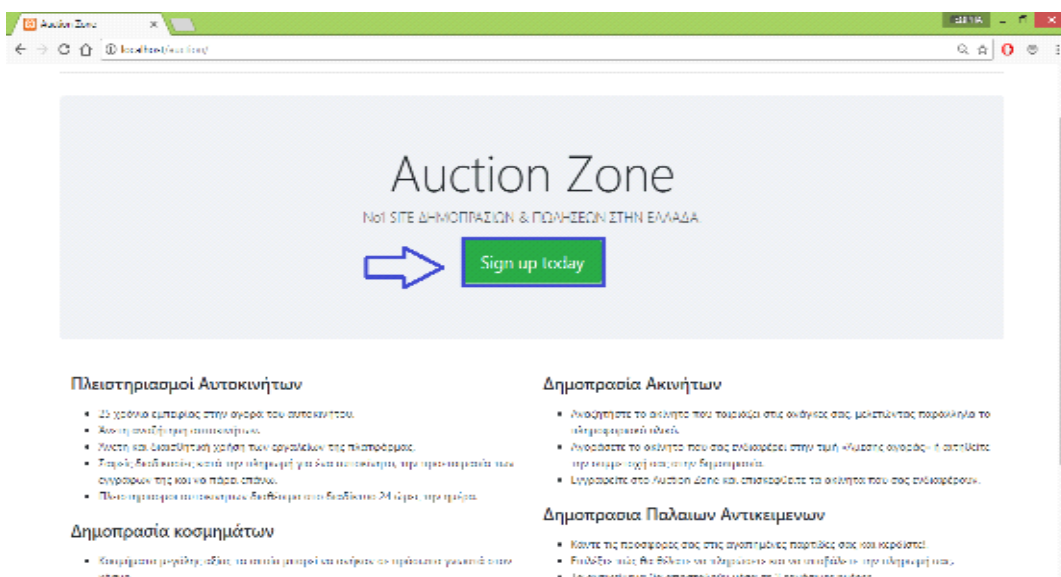
Αρχικά ο χρήστης στην πάνω δεξιά πλευρά μπορεί να δει τρεις επιλογές που η καθεμία του ανοίγει μια καρτέλα. Η πρώτη επιλογή είναι το About. Σε αυτή την καρτέλα μπορεί να δει πληροφορίες για την ιστοσελίδα. Δηλαδή για τον λόγο της δημιουργίας της και τα περιεχόμενα της. Η δεύτερη καρτέλα είναι το Contact. Σε αυτό το σημείο ο χρήστης μπορεί να επικοινωνήσει με φόρμα με τους διαχειριστές της ιστοσελίδας για πιθανά προβλήματα ή και ερωτήσεις.

Λίγο πριν εξηγήσουμε την τελευταία καρτέλα που είναι το Sign up θέλουμε να επισημάνουμε το κάτω μέρος της αρχικής μας που είναι η περιγραφή στο τι περιέχει η ιστοσελίδα. Βάζει τον χρήστη πριν κάνει οποιαδήποτε χρήση να μάθει για την ιστοσελίδα. Αυτή η περιγραφή φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



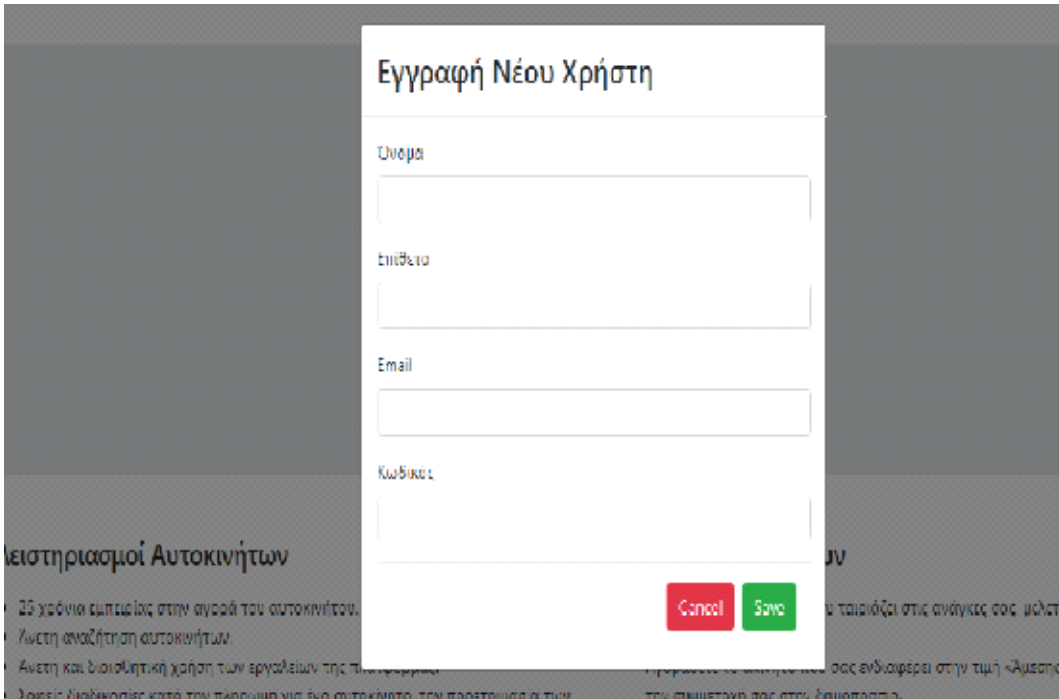
Η ιστοσελίδα κατασκευάστηκε για τον λάτρη των δημοπρασιών. Στον Ελλαδικό χώρο δεν είναι τόσο διαδεδομένες οι δημοπρασίες όπως και η συλλογή αντικειμένων. Εδώ ο χρήστης μπορεί να ασχοληθεί με τις δημοπρασίες με εύκολο τρόπο και σε πραγματικό χρόνο όπως θα μπορούσε να το δημοπρατήσει ή να αγοράσει μέσω δημοπρασίας αυτό που επιθυμεί αν πήγαινε σε χώρους δημοπρασίας.

Σε αυτό το σημείο ξεκινάει το μεγαλύτερο μέρος της πτυχιακής. Αρχικά το πρώτο βήμα που πρέπει να κάνει ο χρήστης είναι να συνδεθεί. Για να συνδεθεί πρέπει να δημιουργήσει ένα λογαριασμό στο σύστημα και γίνεται παντώντας το κουμπί που βρίσκεται στο κέντρο της σελίδας το Sign up today.



Εικόνα 58: SignUp

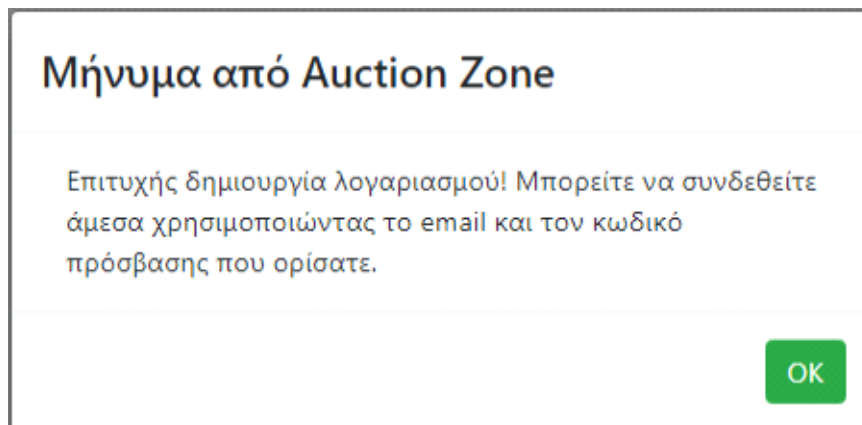
Μόλις ο χρήστης πατήσει το κουμπί θα του ανοίξει ένα παράθυρο το οποίο φαίνεται παρακάτω.



The image shows a modal dialog box titled "Εγγραφή Νέου Χρήστη" (New User Registration). It contains four text input fields labeled "Όνομα" (Name), "Επίθετο" (Surname), "Email", and "Κωδικός" (Password). At the bottom right of the dialog are two buttons: a red "Cancel" button and a green "Save" button. The background is a blurred screenshot of a website page with some text visible, such as "Λειτουργισμοί Αυτοκινήτων" and "25 χρόνια εμπειρίας στην αγορά του αυτοκινήτου".

Εικόνα 59: Εγγραφή Νέου Χρήστη

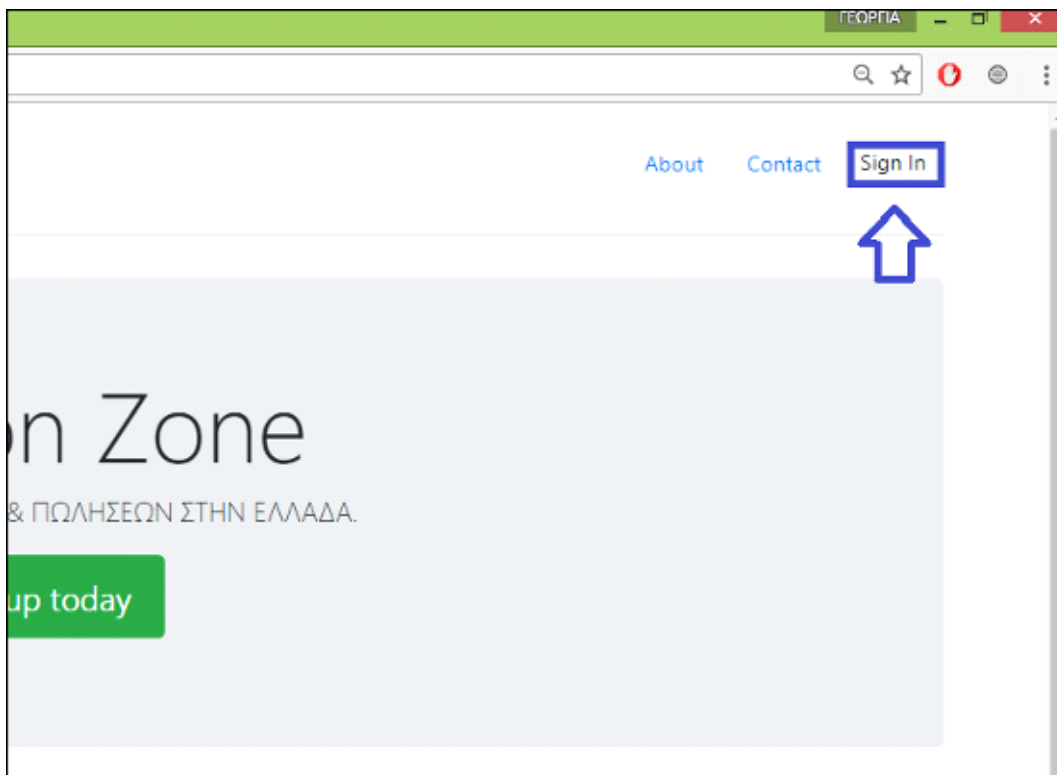
Ο χρήστης πρέπει να συμπληρώσει την φόρμα που φαίνεται στην παραπάνω εικόνα. Δηλαδή να γράψει το ονομά του, το επίθετο του, το ηλεκτρονικό ταχυδρομικό λογαριασμό του ή αλλιώς e-mail και τον κωδικό που επιθυμεί να έχει όταν θα συνδέεται στην ιστοσελίδα. Τέλος πατάει το κουμπί Save για αποθήκευση και αν όλα είναι αποδεκτά εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα στην οθόνη του.



Εικόνα 60: Μήνυμα δημιουργίας χρήστη

Αλλιώς τον επιστρέφει πίσω για να συμπληρώσει σωστά τα πεδία.

Αφού έχει κάνει λογαριασμό ο χρήστης και μπορεί να συνδεθεί στο σύστημα τότε μένει μόνο να πατήσει το κουμπί Sign In το οποίο βρίσκεται στο πάνω μέρος δεξιά της αρχικής σελίδας του.



Τώρα θα ανοίξει μια νέα καρτέλα η οποία θα είναι για την σύνδεση του καινούργιου χρήστη ή και κάποιου που ήδη έχει λογαριασμό στην ιστοσελίδα.

Auction Zone Login

Email address

Password

Login

[Signup](#)

[Reset Password](#)

Εικόνα 61: SignIn

Για την σύνδεση χρειάζεται η ηλεκτρονική ταχυδρομική διεύθυνση και ο κωδικός χρήστη. Όπως βλέπουμε και εδώ έχουμε την επιλογή για το δημιουργήσουμε λογαριασμό με το Signup ή να επαναφέρουμε τον κωδικό μας σε περίπτωση που δεν το θυμάται ο χρήστης. Για το τέλος, μόνο ένα βήμα έμεινε που είναι η τελική σύνδεση του χρήστη πατώντας το κουμπί Login.

Ο χρήστης μόλις συνδεθεί βλέπει την πρώτη απο τις 5 καρτέλες που είναι η Όλα. Σε αυτή την καρτέλα μπορεί να δει όλα τα προιοντα της ιστοσελίδας και να ξεκινήσει να κάνει bid.

Εικόνα 62:Κεντρική Σελίδα

Auction Zone

Νέο Αντικείμενο About Contact Sign out

Όλα Αυτοκίνητα Ακίνητα Κοσμήματα Παλαιά Αντικείμενα

Chevrolet Bel Air 1957
Το Chevrolet Bel Air ήταν ένα τεράστιο διαστάσεων αυτοκίνητο, που παρήχθη από την αμερικανική αυτοκινητοβιομηχανία Chevrolet από το 1949 έως το 1981, σε 8 διαδοχικές γενιές. Η τελευταία γενιά του, κατασκευάστηκε και διατέθηκε αποκλειστικά στον Καναδά, μεταξύ του 1976 και του 1981. Μεταγενέστερα, τη θέση του στην παλέτα της Chevrolet πήρε το Chevrolet Impala.

27031 **BID**

Η τελευταία προφορά του ποσού των 27031 έγινε από τον χρήστη test test στις 2018-03-28 00:50:30

Chevrolet Cabriolet 1938
Η Chevrolet Cabriolet είναι αμερικανική επιβατική βιομηχανία αυτοκινήτων που κατασκευάζονται από Chevrolet μεταξύ 1933 και 1942 για να αντικαταστήσει το 1933 Eagle. Είναι το πιο ακριβά μοντέλο στην γκάμα της Chevrolet αυτή τη στιγμή, με το Mercury και το Standard να παρέχουν ένα φθηνότερο και μικρότερο εύρος μεταξύ 1933 έως 1937. Από το 1940 μια πιο ακριφή έκδοση βασισμένη στο Master Deluxe ξεκίνησε, η οποία ονομάστηκε Ειδική Deluxe.

Chevrolet Camaro 1966
Η πρώτη γενιά της Chevrolet Camaro κυκλοφόρησε αποκλειστικά στην ΗΠΑ στις 29 Σεπτεμβρίου 1966, για την σεζόν (model year) του 1967, και μάλιστα εισήχθη την ίδια σεζόν με την δίθυμη Pontiac Firebird, με την οποία και μοιράζονταν την ίδια πλατφόρμα, την λεγόμενη F-body. Και τα δύο μοντέλα σχεδιάστηκαν από την μητρική General Motors με σκοπό να ανταγωνιστούν την Ford Mustang, που είχε πρωτοκυκλοφορήσει το 1964 και σήμερα βρίσκεται στην πέμπτη γενιά της. Σύμφωνα με την General Motors, η ονομασία Camaro προήλθε από τη γαλλική λέξη camarade, η οποία μεταφράζεται ως

Chevrolet Master Coupe 1938
Το Master επέτρεψε για το 1938, Το Master Deluxe ήταν τώρα η JA, ενώ το βασικό μοντέλο μετονομάστηκε το Master 85 (JB). Ένα στέισον βάγκον προσφέρθηκε, αν και η κατασκευή του είχε συμβαδίσει με την Mid States Body Corp.

32520 **BID**

Η τελευταία προφορά του ποσού των 32520 έγινε από τον χρήστη test test στις 2018-03-07 01:02:59

Άγισε εις 12 days 24 hrs 2 mins 27 secs

Δίπλα από αυτή την καρτέλα υπάρχουν και άλλες 4 που είναι τα προϊόντα ανά κατηγορία. Δηλαδή υπάρχουν οι παρακάτω καρτέλες με πρώτη την καρτέλα με τα Αυτοκίνητα, δεύτερη με τα Ακίνητα, τρίτη με τα κοσμήματα και τελευταία με τα Παλαιά Αντικείμενα.

Auction Zone

Νέοι Ακυρώσεις About Contact Sign out

Όλοι Ακυρώσεις Αύξιμη Κατήμερα Παλαιά Ακυρώσεις

Chevrolet Bel Air 1957

Το Chevrolet Bel Air ήταν ένα κλασικό βαρνακιού μοντέλο που καθιέρωσε από την μακροχρόνια ιστορική/αθλητική Chevrolet από το 1940 έως το 1959, το B Εξαερίων γράφι. Η κλασική πρώτη του ιστορικού του και βαρνακιού, αρχικά κινούνταν στον Καναδά μεταξύ του 1970 και του 1981. Μεταγενέστερα τα βάλει ως στην πατρίδα της Chevrolet στην Ουάσινγκτον.

27031 **BUY**

Η έκδοση προέχει του ποσού των 27031 € για από τον χρήστη από τις 20/10/2022 00:00:00

Chevrolet Corvair 1938

Η Chevrolet Corvair είναι μια κλασική κλασική διατριβή που κατασκευάστηκε από Chevrolet μεταξύ 1938 και 1942 και το αντικαταστάρι το 1953. Είναι το και το πρώτο μοντέλο στην γκάμα της Chevrolet που η οποία είναι το Mustang και το Camaro. Οι παλιότεροι ιστορικοί και κλασικοί αυτοκινήτων μεταξύ 1938 και 1957. Από το 1940 και του αμερική υλικού βαρνακιού στο Master Coupe. Επιπλέον είναι η κλασική BBA της Delia.

SOLD OUT

Chevrolet Camaro 1969

Η πρώτη γενιά του Chevrolet Camaro κατασκευάστηκε μεταξύ 1968 και 1969, από 19 Σεπτεμβρίου 1968, με την αρχή της πώλησης της 1969, και κλείνει πώληση την 1969 στην 1η του μήνα October 1969, με την οποία η μετατροπή του ένα κλασικό που κινείται 1969. Οι τα κλασικά κλασικά κλασικά από την πρώτη γενιά της Mustang με ποσόν αντιστοιχώντας την 1969 και κλασικά (πρώτος στην πώληση του 1969) κλασικά με την γενική Mustang η κλασική Camaro από 1969 από τη υλική της ιστορική η οποία μετατρέπεται με

SOLD OUT

Chevrolet Master Coupe 1938

Το Master Coupe είναι η 1938. Το Master Coupe ήταν 1938 η 1938 και το πρώτο μοντέλο μετακίνησης το Master 82 1938. Στο πρώτο βήμα κατασκευής, αν και η κατασκευή του 1938, να βελτιώσει στην Mid Delta Body Corp.

32520 **BUY**

Η έκδοση προέχει του ποσού των 32520 € για από τον χρήστη από τις 20/10/2022 00:00:00

Auction Zone

Νέοι Ακυρώσεις About Contact Sign out

Όλοι Ακυρώσεις Αύξιμη Κατήμερα Παλαιά Ακυρώσεις

οικίπεδο στην Αρχάνες

300 τ.μ. με πισίνα 100 τ.μ. και το πρώτο

1500010 **BUY**

Η έκδοση προέχει του ποσού των 1500010 € για από τον χρήστη από τις 20/10/2022 00:00:00

οικίπεδο στην Αρχάνες

300 τ.μ. με πισίνα 100 τ.μ. και το πρώτο

1500010 **BUY**

Η έκδοση προέχει του ποσού των 1500010 € για από τον χρήστη από τις 20/10/2022 00:00:00

Auction Zone

Νέοι Αποσφοδισμοί About Contact Sign out

Τόπι Αποσφοδισμοί Αποσφοδισμοί Κατηγορίες Παιδικά Αποσφοδισμοί

↓

ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ ΑΝΤΙΚΕ 14 ΚΑΡΑΤΙΑ ΜΕ ΤΟΥΡΜΑΛΙΝΗ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ

ΜΑΧΑΛΙΩ ΜΕ ΤΟΥΡΜΑΛΙΝΗ 1100 € 1010 €

Μενταγιόν σταυρός με τοπάζ και ζιγκόν vintage

Μενταγιόν κομψό με κρύσταλλο και ζιγκόν vintage. Στο κέντρο του και κεντρικό κομμάτι κρύσταλλο. Μήκος 11,5cm. και πλάτος 0,8cm. Σε άριστη κατάσταση.

1610 €

ΚΑΡΦΙΤΣΑ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ

ΚΑΡΦΙΤΣΑ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ ΜΕ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ ΚΑΙ ΜΑΡΑΚΙΝΑ ΣΤΟΜΑΧΑΛΙΩ

1210 €

Βραχιόλι

Έργο τέχνης 18 Καρατίν με 10 ζιγκόν.

1310 €

Auction Zone

Νέοι Αποσφοδισμοί About Contact Sign out

Τόπι Αποσφοδισμοί Αποσφοδισμοί Κατηγορίες Παιδικά Αποσφοδισμοί

↓

Καρέκλα

1700€

Καρέκλα με κεντρικό κομμάτι κρύσταλλο και ζιγκόν vintage. Σε άριστη κατάσταση.

1700 €

Κουρνούκι

Κουρνούκι με 2 ντουλάπια και 2 ντουλάπια.

1700 €

Πολυθρόνη

Πολυθρόνη με κεντρικό κομμάτι κρύσταλλο και ζιγκόν vintage. Σε άριστη κατάσταση.

1700 €

Το κάθε προιον έχει μια εικόνα, τον τίτλο του, περιγραφή του προιοντος και απο

κάτω την τιμή που ξεκινάει η αγορά και δίπλα το κούμπι για το χτύπημα. Επιπλέον εμφανίζει από ποιον χρήστη έγινε το bid, την ημερομηνία που έγινε και το ποσό. Εννοείται ότι κάτω από την τιμή έχει ένα αντίστροφο μετρητή ο οποίος δείχνει πότε τελειώνει η δημοπρασία. Δηλαδή ο χρόνος για τον οποίο το προϊόν μπορεί να αγοραστεί. Πρέπει να αναφέρουμε ότι το bid γίνεται με αύξηση του ποσού ανά 10 ευρώ. Στην παρακάτω εικόνα είναι ένα ενδεικτικό παράδειγμα από ένα προϊόν.



ΚΑΡΦΙΤΣΑ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ

ΚΑΡΦΙΤΣΑ ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ ΑΝΤΙΚΕ ΣΕ ΧΡΥΣΟ
ΜΕ ΜΠΡΙΓΙΑΝ ΚΑΙ ΣΜΑΡΑΓΔΙ

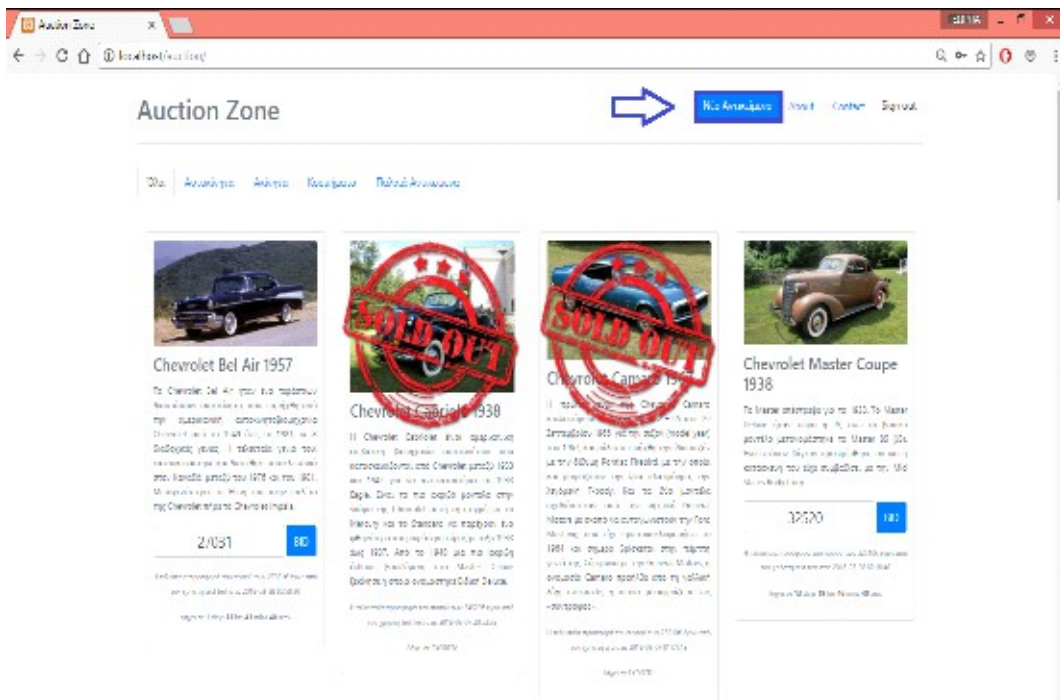
1210 **BID**

Η τελευταία προσφορά του ποσού των 1200€ έγινε από
τον χρήστη test test στις 2018-03-28 01:07:52

Λήγει σε 2 days 23 hrs 18 mins 17 secs

Εικόνα 63: Πληροφορίες Προϊόντος

Επίσης ο χρήστης μπορεί να καταχωρήσει ένα καινούργιο προϊόν με την επιλογή Νέο αντικείμενο που βρίσκεται στο πάνω δεξί μέρος της σελίδας.



Εικόνα 64: Νέο Αντικείμενο

Σε αυτό το σημείο ανοίγει ένα καινούργιο παράθυρο με μια φόρμα που ζητάει το τίτλο του προϊόντος, μια εικόνα που γίνεται με ανέβασμα της από τον υπολογιστή ή από το κινητό, την περιγραφή του, το ποσό που ξεκινάει η δημοπρασία σε ευρώ , την διάρκεια της δημοπρασίας σε μέρες και την κατηγορία στην οποία ανήκει. Τέλος πατάει για την αποθήκευση του.

Αντικείμενο προς δημοπράτηση

Τίτλος

Αντιπροσωπευτική φωτογραφία

Επιλογή αρχείου Δεν επιλέχθηκε κανένα αρχείο.

Περιγραφή

Ποσό εκκίνησης (€)

Διάρκεια (μέρες)

Κατηγορία

Cancel

Save

Εικόνα 65: Εισαγωγή πληροφοριών νέου αντικειμένου

Μόλις πατήσει για την αποθήκευση του το προϊόν γίνεται εμφανές σε όλους τους χρήστες και του εμφανίζει το παρακάτω παράθυρο.

Μήνυμα από Auction Zone

Η προσφορά σας καταχωρήθηκε επιτυχώς!

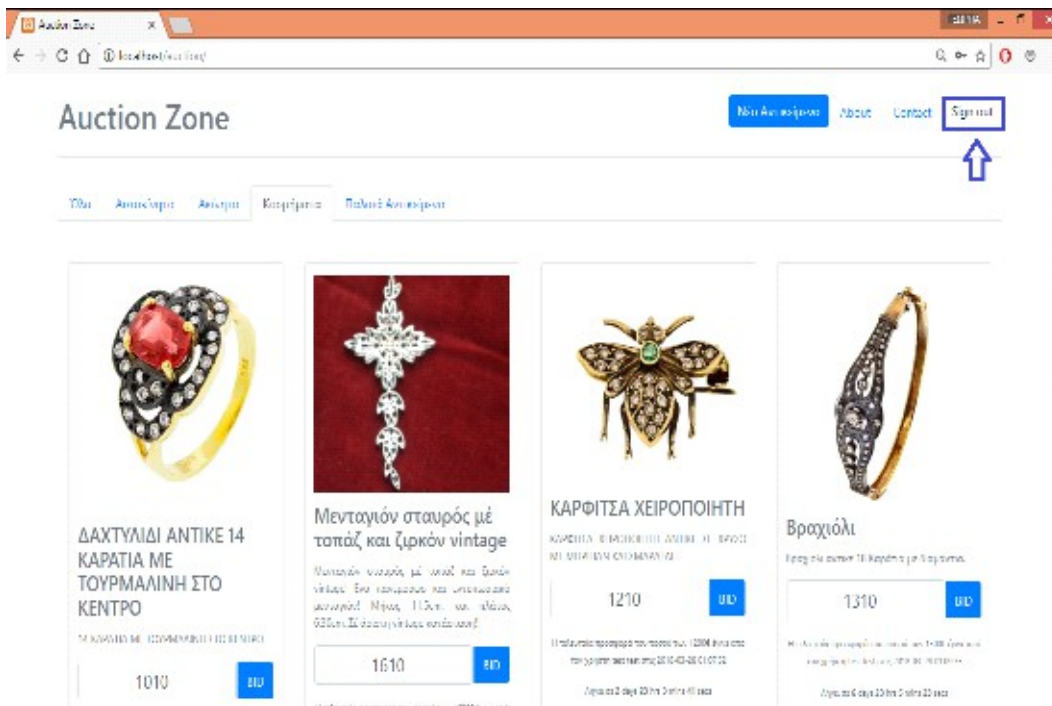
OK

Εικόνα 66: Μήνυμα καταχώρησης

Επίσης αν για ένα προϊόν έχει λήξει η ημερομηνία της δημοπρασίας τότε εμφανίζει μια εικόνα πάνω απο το προϊόν που γράφει ότι εξαντληθηκε.



Ο χρήστης πατώντας το κουμπί Sign out αποχωρεί δηλαδή αποσυνδέεται από το σύστημα. Αυτή η επιλογή βρίσκεται στο πάνω δεξιό μέρος της σελίδας.



Εικόνα 67: SignOut

Για το τέλος, στην σελίδα μας έχουμε ορίσει ένα διαχειριστή ο οποίος μπορεί να κάνει ακριβώς τις ίδιες λειτουργίες με έναν απλό χρήστη. Όμως επιπρόσθετα μπορεί να διαχειριστεί τα προϊόντα. Όταν σύνδέεται ο διαχειριστής κάτω από το προϊόν εμφανίζονται δύο επιλογές. Η πρώτη είναι η επεξεργασία και η δεύτερη η διαγραφή. Δηλαδή μπορεί να επεξεργαστεί τα προϊόντα στις πληροφορίες που έχουν όπως τον τίτλο, την εικόνα, την περιγραφή, το χρηματικό ποσό, την διάρκεια της δημοπρασίας του και την κατηγορία που ανήκει. Όπως και να τα διαγράψει. Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε πως είναι ένα προϊόν όταν είναι συνδεδεμένος ο διαχειριστής.



Chevrolet Bel Air 1957

Το Chevrolet Bel Air ήταν ένα τεράστιων διαστάσεων αυτοκίνητο, που παρήχθη από την αμερικανική αυτοκινητοβιομηχανία Chevrolet από το 1949 έως το 1981, σε 8 διαδοχικές γενιές. Η τελευταία γενιά του, κατασκευάστηκε και διατέθηκε αποκλειστικά στον Καναδά, μεταξύ του 1976 και του 1981. Μεταγενέστερα, τη θέση του στην παλέτα της Chevrolet πήρε το Chevrolet Impala.

27031

BID

Η τελευταία προσφορά του ποσού των 27021€ έγινε από τον χρήστη test test στις 2018-03-28 00:50:30

Λήγει σε 1 days 11 hrs 59 mins 49 secs

Επεξεργασία

Διαγραφή

Όταν ο διαχειριστής πατήσει την επιλογή Επεξεργασία του εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο.

Αντικείμενο προς δημοπράτηση

Τίτλος

Chevrolet Master Coupe 1938

Αντιπροσωπευτική φωτογραφία

Επιλογή αρχείου Δεν επιλέχθηκε κανένα αρχείο.



Περιγραφή

Το Master επέστρεψε για το 1938. Το Master Deluxe ήταν τώρα η JA, ενώ το βασικό μοντέλο μετονομάστηκε το

Ποσό εκκίνησης (€)

32510

Διάρκεια (μέρες)

34

Κατηγορία

Αυτοκίνητα

Cancel

Save

Εικόνα 68: Επεξεργασία αντικειμένου από διαχειριστή

Αν πραγματοποιήσει αλλαγή του εμφανίζει το παρακάτω μήνυμα.

Μήνυμα από Auction Zone

Η προσφορά σας καταχωρήθηκε επιτυχώς!

OK

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

6.1 ΣΥΝΟΨΗ

Με την υλοποίηση αυτής της πτυχιακής εργασίας μας δόθηκε η ευκαιρία να αποκομίσουμε γνώσεις αλλά και εμπειρία πάνω στο αντικείμενο της σχεδίασης και ανάπτυξης δυναμικών ιστοσελίδων. Στην ιστοσελίδα μας **AuctionZone** που υλοποιήθηκε και περιγράψαμε, έγινε χρήση αρκετών «τεχνολογιών» αλλά και των πακέτων ανοικτού λογισμικού Apache, MySQL, PHP κ.α. Είναι πολύ εύκολος τρόπος η δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων μέσα από την εγκατάσταση προγραμμάτων ελεύθερου λογισμικού και όχι τόσο δαπανηρή. Αυτά τα προγράμματα ελεύθερου λογισμικού είναι συμβατά με πολλά εργαλεία τα οποία από αυτά διατίθενται δωρεάν και εξελίσσονται διαρκώς. Η σχεσιακή βάση δεδομένων με τη βοήθειά της έγινε εύκολη και καλή οργάνωση. Η ιστοσελίδα μας αφορά όλους όσους θέλουν να αγοράσουν και να διεκδικήσουν αυτοκίνητα, ακίνητα, κοσμήματα και παλαιά αντικείμενα με χρήσιμες πληροφορίες για όλα τα παραπάνω από την ιστοσελίδα μας καθώς αποτελεί ένα πολύ καλό και εύχρηστο εργαλείο διαχείρισής τους.

6.2 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα κατάλληλα εργαλεία για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας μας ήταν η PHP, APACHE και MySQL που η συνεργασία μεταξύ τους είναι απόλυτα επιτυχής. Το συμπέρασμα μας είναι ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε καλές και πάνω από όλα επαγγελματικές εφαρμογές όλων των τύπων όπως οι δυναμικές ιστοσελίδες. Επίσης η κατασκευή ιστοσελίδων δεν είναι απλή και ούτε εύκολη απαιτεί εμπειρία σε γνώσεις γλώσσες προγραμματισμού και γνώσεις σε θέματα της σχεδίασης και βάσεων δεδομένων. Πιο συγκεκριμένα με τη βοήθεια της σχεσιακής βάσης δεδομένων έγινε εύκολη και καλή οργάνωση που δεν υπήρξαν προβλήματα στο περιεχόμενο και ούτε στις συσχετίσεις.

6.3 ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Πιθανές επεκτάσεις που θα μπορούσαν να υλοποιηθούν είναι οι εξής:

Να επιτρέπει στον χρήστη να ανεβάζει φωτογραφίες και ότι άλλο επιθυμεί από το αντικείμενο που έχει αγοράσει μετά από καιρό.

Να επιτρέπει στον χρήστη να κάνει κριτική και να βαθμολογεί τα αντικείμενα.

Βελτιώσεις ώστε για να είναι πιο δυναμικό, ευέλικτο, και γρήγορο.

Να υπάρχει συνεργασία με google maps για να μπορούν οι χρήστες να μαθαίνουν εύκολα τη τοποθεσία του κάθε αντικειμένου που ενδιαφέρονται.

Δυνατότητα επέκτασης της εφαρμογής σε διάφορες γλώσσες.

Δημιουργία μίας σελίδας συζητήσεων με τη οποία οι χρήστες θα σχολιάζουν μεταξύ τα αντικείμενα που έχουν αγοράσει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

W3schools.com

Επίσημος ιστότοπος webdevelopmentsite

http://w3schools.com/sql/sql_where.asp

http://w3schools.com/sql/sql_orderby.asp

http://w3schools.com/sql/sql_delete.asp

http://w3schools.com/sql/sql_functions.asp

http://w3schools.com/sql/sql_datatypes.asp

http://w3schools.com/tags/ref_httpmethods.asp

http://w3schools.com/tags/tag_doctype.asp

http://w3schools.com/js/js_functions.asp <http://w3schools.com/php/default.asp>

<http://w3schools.com/jquery/default.asp> <http://w3schools.com/xml/default.asp>

WikiPedia

Ελεύθερη OnLine βιβλιοθήκη

http://en.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

http://en.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web#History

http://en.wikipedia.org/wiki/Static_web_page

http://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic_web_page

http://en.wikipedia.org/wiki/Domain_name

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_hosting_service

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_hosting_service#Types_of_hosting

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_Browser

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_Server

http://en.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_server

http://en.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_server#Features

http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source

http://en.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License

http://en.wikipedia.org/wiki/Open_Software_License

http://en.wikipedia.org/wiki/BSD_licenses

http://en.wikipedia.org/wiki/MIT_License

http://en.wikipedia.org/wiki/Apache_License <http://en.wikipedia.org/wiki/HTML>

<http://en.wikipedia.org/wiki/HTML5>

http://en.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets

<http://en.wikipedia.org/wiki/PHP> <http://en.wikipedia.org/wiki/XML>

<http://en.wikipedia.org/wiki/JavaScript> <http://en.wikipedia.org/wiki/JQuery>

<http://en.wikipedia.org/wiki/SQL> <http://en.wikipedia.org/wiki/MySQL>

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

[http://en.wikipedia.org/wiki/XAMPP#Component s](http://en.wikipedia.org/wiki/XAMPP#Components)

<http://en.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin> <http://en.wikipedia.org/wiki/XAMPP>

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