



ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ  
Π.Μ.Σ. «ΠΡΟΗΓΜΕΝΑ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑ»

## ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

# "Σχεδίαση και Ανάπτυξη Διαδικτυακού Μουσείου"

ΧΑΡΑΛΑΜΠΙΔΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

Επιβλέπων Καθηγητής: ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΤΣΕΛΙΚΑΣ

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2013

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Με την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας, θεωρώ καθήκον μου να ευχαριστήσω τους ανθρώπους που συνέβαλλαν στην ολοκλήρωσή της, καθώς και στην ολοκλήρωση των σπουδών μου γενικότερα.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω από καρδιάς την οικογένειά μου για την πολύπλευρη στήριξη που μου παρείχε σε όλα τα στάδια της ζωής μου και που πάντα την έχω δίπλα μου σε κάθε βήμα μου.

Ιδιαίτερος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Νικόλαο Τσελίκα, για την ανάθεση του θέματος και που με παρότρυνε να μελετήσω κάτι τόσο ενδιαφέρον, δίνοντάς μου την ευκαιρία να εξοπλίσω τον εαυτό μου με τις απαραίτητες γνώσεις που απαιτούνται στις μέρες μας για την επαγγελματική μου καταξίωση.

Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ νιώθω την ανάγκη να εκφράσω στον φίλο μου Αποστόλη, που από την αρχή πίστεψε σε μένα, με εμπύχωσε και ήταν δίπλα μου όποτε τον χρειάστηκα. Χωρίς την πολύτιμη βοήθειά του θα ήταν όλα πιο δύσκολα. Τον ευχαριστώ θερμά.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ .....	2
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ .....	3
<b>1° ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	
1.1 ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ .....	6
1.2 Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν .....	7
<b>2° ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ</b>	
2.1 HTML .....	8
2.1.1 Ετικέτες HTML .....	9
2.1.2 Δομή ενός εγγράφου HTML .....	9
2.2 CSS .....	9
2.2.1 Εισαγωγή CSS σε ιστοσελίδα .....	11
2.2.2 Σύνταξη CSS .....	12
2.3 Javascript .....	12
2.3.1 Εισαγωγή και εκτέλεση σεναρίων JavaScript .....	13
2.4 JQuery .....	14
2.4.1 Κατεβάζοντας τη jquery βιβλιοθήκη .....	15
2.4.2 Εισαγωγή jquery στην ιστοσελίδα .....	15
2.4.3 Δημιουργία jquery Plugins .....	15
2.5 Actionscript .....	17
2.5.1 Actionscript 2.0.....	18
<b>3° ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ</b>	
3.1 Macromedia Dreamweaver 8 .....	20
3.1.1 Το περιβάλλον του Dreamweaver 8 .....	21
3.1.2 Επισκόπηση μενού του Dreamweaver 8 .....	24
3.1.3 Εργαλεία του Dreamweaver 8 .....	25

3.2 Macromedia Flash 8 .....	26
3.2.1 Το περιβάλλον του Flash 8 .....	27
3.2.2 Δυνατότητες του Flash 8 .....	29
3.3 Macromedia Fireworks 8 .....	31
3.3.1 Το περιβάλλον του Macromedia Fireworks 8 .....	31
3.3.2 Το Tools panel του Macromedia Fireworks 8 .....	34

## 4<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

4.1 Αρχική Σελίδα .....	35
4.2 Το μουσείο .....	37
4.2.1 Περιγραφή .....	38
4.2.2 Εκδηλώσεις .....	39
4.2.3 Επισκέψεις .....	39
4.3 Γεώργιος Δροσίνης .....	40
4.3.1 Βιογραφία .....	41
4.3.2 Εργογραφία .....	42
4.3.3 Δράση .....	42
4.3.3 Προσφορά) .....	42
4.4 Συλλογές .....	43
4.4.1 Ποιήματα .....	44
4.4.2 Πεζογραφία .....	45
4.4.3 Άρθρα .....	45
4.4.3 Βίντεο .....	46
4.5 Σύλλογος «Οι φίλοι του Μουσείου Δροσίνη» .....	46
4.5.1 Δραστηριότητες .....	47
4.5.2 Εκδόσεις .....	47
4.5.3 Εκδηλώσεις .....	47
4.6 Επικοινωνία .....	48

## 5<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ

5.1 Δημιουργία ενός site με το Dreamweaver 8 .....	49
5.2 Δημιουργία Logo και Βασικού Μενού .....	51
5.2.1 Κατασκευή Logo στο Fireworks 8 .....	51
5.2.2 Κατασκευή κουμπιών στο Fireworks 8 .....	53
5.2.3 Ενσωμάτωση κώδικα (JavaScript) για τη λειτουργία των κουμπιών ....	54

5.2.4 Μετατροπή Μενού σε αντικείμενο βιβλιοθήκης του Dreamweaver .....	57
5.3 Δημιουργία footer .....	58
5.4 Δημιουργία Template με το Dreamweaver 8 .....	60
5.5 Οργάνωση περιεχομένου .....	61
5.6 Εισαγωγή Πολυμέσων σε έγγραφο με το Dreamweaver 8 .....	63
5.6.1 Εισαγωγή εικόνων με το Dreamweaver 8 .....	63
5.6.2 Εισαγωγή βίντεο με το Dreamweaver 8 .....	65
5.6.3 Εισαγωγή αρχείων Flash με το Dreamweaver 8 .....	68
5.7 Δημιουργία εφέ με jQuery .....	70
5.7.1 Συνάρτηση slideToggle() .....	70
5.7.2 Plugin «lightbox» .....	71
5.7.3 Plugin «infogrid» .....	82
5.7.4 Plugin «boxgrid.caption» .....	86
5.7.5 Plugin «go_to_top.js» .....	88
5.7.6 Plugin «jScrollbar» .....	90
5.7.7 Plugin Αρχικής σελίδας .....	92
6° ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ FLASH .....	96
6.1 Flash animation .....	98
6.1.1 Tween animation .....	98
6.1.2 Transition animation .....	101
6.2 Δημιουργία κουμπιών Ενέργειες στο Flash –ActionScript .....	104
6.3 Flash presentation .....	107
7° ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ .....	111
8° ΚΕΦΑΛΑΙΟ : ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	113

# 1<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### 1.1 ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Καθώς αυξάνεται ο αριθμός των ανθρώπων που επισκέπτονται το World Wide Web, ο ρυθμός αύξησης των ιστοσελίδων ακολουθεί την ίδια ανοδική πορεία. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο το τι καθημερινά τοποθετείται σε διάφορες ιστοσελίδες και βρίσκεται στη διάθεσή μας μέσω του διαδικτύου, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο αυτό το υλικό παρουσιάζεται.

Είτε πρόκειται για εμπορικές παρουσιάσεις πολυεθνικών κολοσσών είτε για μια προσωπική ιστοσελίδα, βρίσκονται όλα εκεί. Οι προσωπικές ιστοσελίδες θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν κάθε άλλο παρά τετριμμένες. Τα τελευταία χρόνια, με τη διάδοση του διαδικτύου, πολύ ισχυρά εργαλεία κατασκευής ιστοσελίδων και διάδοσης πληροφοριών, που παλιότερα ήταν αποκλειστικά στα χέρια των ειδικών, βρέθηκαν να χρησιμοποιούνται από μια μεγάλη μάζα ανθρώπων. Το αποτέλεσμα είναι να υπάρχει αυτή τη στιγμή στο διαδίκτυο ένας μεγάλος όγκος θαυμάσιας και δημιουργικής δουλειάς και γνήσιας έκφρασης.

Τίθεται λοιπόν το ερώτημα, ποιοι είναι οι κανόνες, οι τεχνικές και τα hotspots για τη δημιουργία μιας σωστής, χρήσιμης, ενδιαφέρουσας, λειτουργικής και (γιατί όχι) όμορφης ιστοσελίδας; Καθένας από αυτούς τους παράγοντες που μπορούν να χαρακτηρίσουν μια ιστοσελίδα, είναι και ένας σημαντικός συντελεστής που καθιστά έναν δικτυακό τόπο δημοφιλή και εν ολίγοις ένας λόγος για να επισκεφτεί ο κόσμος μια ιστοσελίδα. Ποιος είναι όμως ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η σύλληψη, η δόμηση και η δημιουργία μιας ιστοσελίδας; Ποιες είναι η υπηρεσίες και οι δυνατότητες που μπορεί να παρέχει;

Το project με το οποίο ασχολείται η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έχει σαν σκοπό να περιγράψει/παρουσιάσει το πώς κατασκευάζεται μία ιστοσελίδα με τη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών (Macromedia Dreamweaver , Macromedia flash, Macromedia Fireworks , κλπ.) έτσι ώστε να είναι και εντυπωσιακή αλλά και μικρή σε μέγεθος.

Πιο συγκεκριμένα θα ασχοληθεί με τη ζωή και το έργο ενός μεγάλου πνευματικού ανθρώπου που χρωμάτισε ανεξίτηλα τη νεοελληνική πολιτισμική ανάπλαση από το δεύτερο μισό του 19<sup>ου</sup> αιώνα ως και το πρώτο μισό του 20<sup>ου</sup> , τον Γεώργιο Δροσίνη. Ο Γεώργιος Δροσίνης είχε την καλή τύχη να πέσει σε τόσο στοργικά χέρια, στα χέρια της προέδρου του ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΔΡΟΣΙΝΗ, της κυρίας Ελένης Βλαχάρη, και των λογίων κυριών που το παισιώνουν. Το γεγονός ότι

μπόρεσαν και μετέτρεψαν σε μουσείο το σπίτι όπου πέρασε τα τελευταία χρόνια της ζωής του, αποτελεί από μόνο του έναν άθλο.

Στόχος του Μουσείου Δροσίνη είναι με διάφορες δραστηριότητες και πάσης φύσεως εκδηλώσεις να αναδείξει όλες τις πλευρές της προσωπικότητας και του λογοτεχνικού έργου του Γεώργιου Δροσίνη.

Τον ίδιο στόχο έχει και η κατασκευή της συγκεκριμένης εργασίας μέσω του διαδικτύου. Οι επισκέπτες της ιστοσελίδας δεν θα μπορούν μόνο να αντλήσουν πληροφορίες για το Μουσείο άλλα θα μπορούν επιπλέον να μάθουν για τη ζωή και το έργο του ποιητή πριν επισκεφτούν το μουσείο. Από την περιγραφή του χώρου, μέχρι τις τελευταίες εκδηλώσεις που πραγματοποιήθηκαν, εικόνες, βίντεο, τη βιογραφία του ποιητή και διάφορα αποσπάσματα για να πάρει μια γεύση από το έργο του.

Οι επισκέπτες της ιστοσελίδας θα έχουν τη δυνατότητα να πλοηγηθούν και να αντλήσουν γενικές πληροφορίες για το μουσείο όπως:

- την περιγραφή του μουσείου
- τον τρόπο που μπορούν να επισκεφθούν το μουσείο
- τις εκδηλώσεις που πραγματοποιούνται
- τα συγγράμματα που έχει εκδώσει ή που φιλοξενεί το μουσείο

Επίσης, μπορούν να ενημερωθούν για:

- τη ζωή του ποιητή
- τη δράση και την προσφορά του ποιητή
- το έργο του ποιητή.

## **1.2 Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν**

Παρακάτω αναφέρονται συνοπτικά όλες οι τεχνολογίες, οι γλώσσες και το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη της ιστοσελίδας. Θα περιγραφούν εκτενέστερα στα επόμενα κεφάλαια.

Γλώσσες και τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν:

- HTML
- CSS
- JavaScript
- jQuery
- ActionScript

Λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε:

- Macromedia Dreamweaver 8
- Macromedia Fireworks 8
- Macromedia Flash 8

# 2<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναφερθούν όλες οι γλώσσες και οι τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή του site. Θα γίνει αναφορά στην HTML, CSS, JavaScript, jQuery και Actionscript 2.0. Οι τεχνολογίες αυτές χρησιμοποιούνται σε μεγάλο βαθμό για τη δημιουργία sites στο διαδίκτυο και αξίζει να δούμε τα βασικά χαρακτηριστικά τους.

### 2.1 HTML

Τα αρχικά HTML προέρχονται από τις λέξεις HyperText Markup Language. Η HTML δεν είναι μια γλώσσα προγραμματισμού (αν και ονομάζουμε όσους την χρησιμοποιούν HTML programmers). Είναι μια περιγραφική γλώσσα, δηλαδή ένας ειδικός τρόπος γραφής κειμένου και κλήσης άλλων αρχείων ή εφαρμογών βασισμένος σε οδηγίες (tags). Ο Web client αναγνωρίζει αυτόν τον ειδικό τρόπο γραφής και εκτελεί τις εντολές που περιέχονται σε αυτόν.

Η HTML δεν αποτελεί μια ολοκληρωμένη γλώσσα προγραμματισμού. Συγκεκριμένα:

- Μπορεί μόνο να παρουσιάσει κείμενο, πολυμεσικά στοιχεία και υπερσυνδέσμους, με τον τρόπο που εμείς θέλουμε.
- Δε διαθέτει η ίδια μηχανισμό για την επεξεργασία στοιχείων ή δεδομένων που δίνονται από το χρήστη.
- Δε διαθέτει μηχανισμούς για τη διαχείριση δομών δεδομένων ή για διαχείριση ενεργειών που γίνονται δυναμικά από την πλευρά του χρήστη.

Τα στοιχεία της HTML χρησιμοποιούνται για να κτίσουν όλους του ιστότοπους. Η HTML επιτρέπει την ενσωμάτωση εικόνων και άλλων αντικειμένων μέσα στη σελίδα, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εμφανίσει διαδραστικές φόρμες. Παρέχει τις μεθόδους δημιουργίας δομημένων εγγράφων (δηλαδή εγγράφων που αποτελούνται από το περιεχόμενο που μεταφέρουν και από τον κώδικα μορφοποίησης του περιεχομένου) καθορίζοντας στοιχεία για το κείμενο, όπως κεφαλίδες, παραγράφους, λίστες, συνδέσμους, παραθέσεις και άλλα. Μπορούν επίσης να ενσωματώνουν άλλες γλώσσες, οι οποίες επηρεάζουν τη συμπεριφορά των ιστοσελίδων HTML.



## 2.1.1 Ετικέτες HTML

Η HTML γράφεται υπό μορφή στοιχείων HTML τα οποία αποτελούνται από *ετικέτες*, οι οποίες περικλείονται μέσα σε σύμβολα «μεγαλύτερο από» και «μικρότερο από» “< > “ (για παράδειγμα <html>), μέσα στο περιεχόμενο της ιστοσελίδας. Οι ετικέτες HTML συνήθως λειτουργούν ανά ζεύγη (για παράδειγμα <h1> και </h1>), με την πρώτη να ονομάζεται *ετικέτα έναρξης* και τη δεύτερη *ετικέτα λήξης* (ή σε άλλες περιπτώσεις *ετικέτα ανοίγματος* και *ετικέτα κλεισίματος* αντίστοιχα). Ανάμεσα στις ετικέτες, οι σχεδιαστές ιστοσελίδων μπορούν να τοποθετήσουν κείμενο, πίνακες, εικόνες κλπ.

## 2.1.2 Δομή ενός εγγράφου HTML

Ένα αρχείο HTML περιέχεται μέσα στην ετικέτα <HTML>...</HTML> και αποτελείται από δύο ξεχωριστά μέρη: το <HEAD>...</HEAD> στο οποίο περιέχονται πληροφορίες που αφορούν το ίδιο το αρχείο και όχι το τι θα εμφανιστεί στην οθόνη του browser, και το <BODY>...</BODY> στο οποίο περιέχεται ότι θα εμφανιστεί στην σελίδα.

Πριν δείξουμε τα παραπάνω με ένα παράδειγμα, θα αναφερθούμε σε μία άλλη ετικέτα, την <TITLE>Τίτλος</TITLE>. Η ετικέτα αυτή εμφανίζει τον Τίτλο στην μπάρα τίτλου του browser. Η ετικέτα αυτή δεν εμφανίζει κάποιο κείμενο στην οθόνη και βρίσκεται μέσα στην <HEAD>...</HEAD>.

Ένα αρχείο HTML είναι ένα αρχείο κειμένου (ASCII). Επομένως, για να δημιουργήσουμε ένα αρχείο HTML αρκεί να ανοίξουμε έναν επεξεργαστή κειμένου, να πληκτρολογήσουμε το κείμενό μας, να το αποθηκεύσουμε σε ένα αρχείο με κατάληξη .htm ή .html και στη συνέχεια να το εμφανίσουμε κάνοντας χρήση του browser.

## 2.2 CSS

Τα Διαδοχικά Φύλλα Στυλ (CSS, Cascading Style Sheets) αποτελούν ένα πολύ καλό εργαλείο για να μπορούμε να αλλάζουμε την εμφάνιση και τη διάταξη (layout) των ιστοσελίδων μας. Μπορούν να μας γλυτώσουν από πολύ χρόνο και κόπο και μας δίνουν τη δυνατότητα να σχεδιάζουμε τις ιστοσελίδες μας με μια εντελώς καινούργια φιλοσοφία. Η κατανόηση των CSS απαιτεί να υπάρχει κάποια βασική εμπειρία με την HTML.

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όποιον φυλλομετρητή (browser) επιθυμούμε για να βλέπουμε πώς θα εμφανίζονται οι ιστοσελίδες που θα δημιουργούμε. Συνεπώς

αυτό που χρειαζόμαστε είναι ένας φυλλομετρητής (browser) και ένας απλός επεξεργαστής κειμένου (text editor).

Στο ερώτημα τι μπορούμε να κάνουμε με τα CSS, θα πρέπει να γνωρίζουμε ότι τα CSS είναι μια γλώσσα στυλ (style language) που ορίζουν τη διάταξη (layout) των HTML εγγράφων. Για παράδειγμα, τα CSS έχουν να κάνουν με γραμματοσειρές (fonts), με χρώματα (colours), με περιθώρια (margins), με εικόνες φόντου (background images) και με πολλά άλλα. Με την HTML θα δυσκολευτούμε να αλλάξουμε τη διάταξη των ιστοσελίδων μας, αλλά τα CSS προσφέρουν πολλές επιλογές και είναι πολύ πιο συγκεκριμένα στις λεπτομέρειες. Επιπλέον, υποστηρίζονται απ' όλους τους φυλλομετρητές.

Στο ερώτημα ποια είναι η διαφορά ανάμεσα στα CSS και την HTML, μπορούμε να πούμε ότι η HTML χρησιμοποιείται για να δομήσει το περιεχόμενο (content), ενώ τα CSS χρησιμοποιούνται για τη διαμόρφωση ή μορφοποίηση (formatting) του δομημένου περιεχομένου. Από το ξεκίνημά της, η HTML χρησιμοποιείτο μόνο για να μπορούμε να προσθέτουμε δομή στο κείμενο, όπως για να επισημαίνουμε ποια είναι κεφαλίδα (headline) ή ποια είναι παράγραφος (paragraph) με τα γνωστά tags (ετικέτες) της HTML, όπως είναι τα `<h1>` και `<p>`.

Όμως, καθώς η δημοτικότητα του Web αύξανε συνεχώς, οι σχεδιαστές των ιστοσελίδων άρχισαν να ψάχνουν για επιπλέον δυνατότητες, όπως προσθήκη διάταξης (layout) στα έγγραφα. Για να γίνει αυτό, οι φυλλομετρητές επινόησαν καινούργια HTML tags, όπως για παράδειγμα το `<font>`, τα οποία διέφεραν από τα αρχικά HTML tags καθώς όριζαν τη διάταξη και όχι τη δομή μιας ιστοσελίδας.

Στο ερώτημα τι έχουν να μου προσφέρουν τα CSS, μπορούμε να πούμε ότι τα CSS αποτέλεσαν μια επανάσταση στον κόσμο του Web design και τα μεγάλα πλεονεκτήματά τους είναι τα εξής :

- Πολύ μεγαλύτερη ευελιξία. Το CSS κατέστησε εφικτές μορφοποιήσεις, οι οποίες ήταν αδύνατες ή πολύ δύσκολες με την κλασική HTML.
- Ευκολότερη συντήρηση των ιστοσελίδων. Η εμφάνιση ενός ολόκληρου site μπορεί να ελέγχεται από ένα μόνο εξωτερικό αρχείο CSS. Έτσι, κάθε αλλαγή στο στυλ της ιστοσελίδας μπορεί να γίνεται με μια μοναδική αλλαγή σε αυτό το αρχείο, αντί για την επεξεργασία πολλών σημείων σε κάθε σελίδα που υπάρχει στο site.
- Μικρότερο μέγεθος αρχείου, δεδομένου ότι ο κάθε κανόνας μορφοποίησης γράφεται μόνο μια φορά και όχι σε κάθε σημείο που εφαρμόζεται.
- Γρηγορότερες σελίδες. Όταν χρησιμοποιούμε εξωτερικό αρχείο CSS ο browser την πρώτη φορά που θα φορτώσει κάποια σελίδα του site μας το αποθηκεύει στην cache, οπότε δεν χρειάζεται να το κατεβάσει ξανά κάθε φορά που κατεβάζει ο χρήστης του κάποια άλλη σελίδα του site μας.
- Καλύτερο SEO (Search engine optimization). Οι μηχανές αναζήτησης δεν «μπερδεύονται» ανάμεσα στο περιεχόμενο και τη μορφοποίησή του, αλλά

έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο σκέτο, οπότε είναι πολύ ευκολότερο να το καταγράψουν και να το αρχειοθετήσουν (indexing).

## **2.2.1 Εισαγωγή CSS σε ιστοσελίδα**

Μπορούμε να εισάγουμε CSS στη σελίδα μας με τρεις διαφορετικούς τρόπους, αναλόγως την περίπτωση. Οι τρόποι αυτοί, κατά σειρά φθίνουσα προτεραιότητας, είναι:

- **Inline CSS:**

Αν επιθυμούμε να μορφοποιήσουμε ένα στοιχείο μόνο, και δεν πρόκειται να χρειαστούμε αυτό το είδος μορφοποίησης για τίποτε άλλο στο site, μπορούμε να γράψουμε «χύμα» (δηλ. χωρίς το κομμάτι του CSS selector και χωρίς αγκύλες) CSS properties μέσα στο attribute style, το οποίο το διαθέτει σχεδόν κάθε στοιχείο html. Παραδείγματος χάριν, για να κάνουμε μια συγκεκριμένη παράγραφο κόκκινη, μπορούμε να Προσθέσουμε style="color : red ;" Στο <p> tag (ολοκληρωμένα: <p style="color : red ;">).

Αξίζει να σημειωθεί, ότι αν κάποιες από τις ιδιότητες που θα γράψουμε εντός της attribute style ενός στοιχείου «συγκρούονται» με κανόνες CSS που έχουν οριστεί για αυτό αλλού και το αφορούν, τότε ο browser θα επιλέξει να εφαρμόσει αυτά που γράψαμε εντός του attribute style, ως πιο συγκεκριμένα για το στοιχείο αυτό.

- **CSS για μια συγκεκριμένη σελίδα:**

Πολλές φορές, μπορεί να θέλουμε να εφαρμόσουμε κάποιους κανόνες CSS μόνο για τη συγκεκριμένη σελίδα και όχι για όλο το site ή να διαφοροποιήσουμε σε κάποιες ιδιότητες τους υπάρχοντες). Ένας τρόπος να το κάνουμε αυτό, για να μην δημιουργήσουμε ξεχωριστό αρχείο CSS είναι να εισάγουμε εντός των tags <head>...</head> της σελίδας τους κανόνες CSS μας μέσα σε <style> tags (με την html attribute type τους σε text/css).

Παραδείγματος χάριν,για να κάνουμε το χρώμα γραμμάτων μιας συγκεκριμένης σελίδας γκρι, θα γράφαμε στο head της:

```
<style type="text/css">
body
{
color:gray;
}
</style>
```

Αξίζει να σημειωθεί ότι συνήθως όταν ξεκινάμε την ανάπτυξη ενός site, είναι πιο βολικό να χρησιμοποιήσουμε αυτό τον τρόπο αρχικά, μιας και πρέπει να επεξεργαζόμαστε μόνο ένα αρχείο αντί για δύο. Όταν τελειώνουμε την πρώτη σελίδα, συνήθως μεταφέρουμε το CSS που έχουμε γράψει σε εξωτερικό αρχείο ώστε να μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τους ίδιους κανόνες CSS και στις άλλες σελίδες του site μας, χωρίς να πρέπει φυσικά να τους κάνουμε copy-paste σε κάθε σελίδα.

- **Εξωτερικό αρχείο CSS :**

Η πιο «σωστή» χρήση του CSS και αυτή που θα έπρεπε να είναι η πρώτη λύση στην οποία θα καταφύγουμε, είναι η χρήση εξωτερικού αρχείου CSS. Για να τη χρησιμοποιήσουμε, γράφουμε τους κανόνες CSS μας σε ένα αρχείο με επέκταση css (πχ main.css) και στο head της κάθε σελίδας του site μας γράφουμε:

```
<link href = "main.css" type="text/css" />
```

(αν το όνομα του αρχείου CSS είναι main.css, αλλιώς προφανώς γράφουμε το σωστό όνομα αρχείου). Αξίζει να σημειωθεί ότι μπορούμε να έχουμε πολλά αρχεία css στην ίδια σελίδα, και μεγαλύτερη προτεραιότητα έχει πάντα αυτό που έχει γραφτεί τελευταίο.

### **2.2.2 Σύνταξη CSS**

Το CSS έχει απλή σύνταξη και χρησιμοποιεί μια σειρά από αγγλικές λέξεις κλειδιά για να καθορίσει τα ονόματα των διαφόρων ιδιοτήτων style. Ένα φύλλο style αποτελείται από μια λίστα με τους κανόνες. Κάθε κανόνας ή σειτ κανόνων, αποτελείται από έναν ή περισσότερους selectors και ένα declaration block. Το declaration block αποτελείται από μια λίστα με δηλώσεις σε αγκύλες. Κάθε δήλωση αποτελείται από μια ιδιότητα, μια άνω και κάτω τελεία (:), μια τιμή. Εάν υπάρχουν πολλαπλές δηλώσεις σε ένα μπλοκ, ένα ελληνικό ερωτηματικό (;) πρέπει να εισάγεται σε κάθε ξεχωριστή δήλωση.

Στην CSS, selectors χρησιμοποιούνται για να δηλώσουν ποια από τα στοιχεία σήμανσης ισχύουν σε ένα style. Οι Selectors μπορεί να ισχύουν για όλα τα στοιχεία ενός συγκεκριμένου τύπου, ή μόνο εκείνα τα στοιχεία που ταιριάζουν με ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό, τα στοιχεία μπορούν να συνδυαστούν ανάλογα με το πώς είναι τοποθετημένα σε σχέση μεταξύ τους στον κώδικα σήμανσης ή για το πώς είναι ένθετα εντός του Document Object Model.

Οι Ψευδο-τάξεις είναι μια άλλη μορφή των προδιαγραφών που χρησιμοποιούνται σε CSS για τον προσδιορισμό στοιχείων σήμανσης, καθώς και σε ορισμένες περιπτώσεις, συγκεκριμένες ενέργειες του χρήστη στον οποίο ένα συγκεκριμένο τμήμα της δήλωσης που ισχύει. Ένα συχνά χρησιμοποιούμενο παράδειγμα είναι το : hover. Μία Pseudo-class που εφαρμόζει ένα στυλ μόνο όταν ο χρήστης “σημαδεύει” το ορατό στοιχείο, συνήθως κρατώντας τον κέρσορα του ποντικιού πάνω από αυτό. Άλλες ψευδο-τάξεις και ψευδο-στοιχεία είναι, για παράδειγμα, :first-line, :visited ή :before

## **2.3 Javascript**

Η JavaScript είναι μια γλώσσα συγγραφής σεναρίων (scripting language) που χρησιμοποιείται για να προσθέσει εφέ και αλληλεπίδραση/διαδραστικότητα, στις

ιστοσελίδες μας και είναι ανταγωνιστική της γλώσσας προγραμματισμού VBScript. Δημιουργήθηκε από την εταιρεία Netscape και το αρχικό της όνομα ήταν LiveScript.

Ο κώδικας της JavaScript γράφεται σε καθαρό κείμενο (ASCII μορφή) και ενσωματώνεται μέσα στον κώδικα της HTML, μπορεί δε να εκτελεστεί αμέσως ή όταν λαμβάνει χώρα ένα συμβάν (event). Δεν γίνεται μεταγλώττιση (compilation) του κώδικα της JavaScript, αρκεί μόνο ο φυλλομετρητής (browser) να υποστηρίζει την JavaScript.

Με τη JavaScript μπορείτε να φτιάξετε σενάρια που να εκτελούν αυτόματες εργασίες, π.χ όταν μια σελίδα του Web ανοίγει ή κλείνει. Επίσης, μπορείτε να κάνετε την JavaScript να εκτελεί ενέργειες ανταποκρινόμενη σε ένα συγκεκριμένο γεγονός. Για παράδειγμα, όταν ο χρήστης επιλέγει ένα κουμπί ή έναν σύνδεσμο, όταν εστιάζει από ένα στοιχείο μιας φόρμας σε ένα άλλο στοιχείο της κ.ο.κ.

Οι ενέργειες αυτές μπορεί να είναι απλές. Τα σενάρια μπορεί να ανοίγουν νέα παράθυρα στον browser και να εμφανίζουν συγκεκριμένα HTML έγγραφα ή να παρουσιάζουν μια σελίδα επιλεγμένη από τον κατάλογο ιστορικού του browser. Μπορεί επίσης να είναι και περίπλοκες δηλαδή ένα σενάριο μπορεί να ελέγχει τα περιεχόμενα μιας φόρμας που θέλει να υποβάλει ένας χρήστης και στη συνέχεια να προειδοποιεί τον χρήστη αν τα δεδομένα είναι λάθος. Το σενάριο μπορεί να ψάξει για πληροφορίες σε μια μικρή βάση δεδομένων ή να κάνει πολύπλοκους υπολογισμούς οικονομικών στοιχείων.

### **2.3.1 Εισαγωγή και εκτέλεση σεναρίων JavaScript**

Η εισαγωγή ενός σεναρίου Javascript μέσα σε μια HTML ιστοσελίδα μπορεί να γίνει ανάμεσα σε ετικέτες:

```
<script language = "javascript"> ..... </script>.
```

Γενικά, τα σενάρια εκτελούνται αμέσως μόλις μια ιστοσελίδα φορτωθεί σε έναν browser. Αυτό δεν είναι πάντα επιθυμητό. Σε αρκετές περιπτώσεις θέλουμε ένα σενάριο να εκτελείται όταν φορτωθεί η ιστοσελίδα, ενώ σε άλλες περιπτώσεις επιθυμούμε να εκτελείται όταν ο χρήστης κάνει κάποια ενέργεια (π.χ. πάτημα κουμπιού, μετακίνηση ποντικιού). Στην πρώτη περίπτωση, τοποθετούμε τα σενάρια στο <body> </body> τμήμα της ιστοσελίδας. Στην δεύτερη περίπτωση τοποθετούμε τα σενάρια στο <head> </head> τμήμα της ιστοσελίδας. Παραδείγματα αυτών των δύο περιπτώσεων δίνονται παρακάτω:

- **Σενάρια στο body**

```
<html>  
<head>  
</head>  
<body>  
<script language="javascript">
```

```
....  
</script>  
</body>
```

- **Σενάρια στο head**

```
<html>  
<head>  
<script language="javascript">  
....  
</script>  
</head>
```

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, τα σενάρια στο <head> </head> τμήμα της ιστοσελίδας εκτελούνται με βάση τις ενέργειες του χρήστη. Τα σενάρια αντιστοιχούν σε Javascript συναρτήσεις που περιγράφονται στο <head> τμήμα της ιστοσελίδας. Η εκτέλεση των συναρτήσεων αυτών επιτυγχάνεται με τον καθορισμό των γεγονότων που αντιστοιχούν στις ενέργειες του χρήστη που μας ενδιαφέρουν και τη συσχέτιση των γεγονότων αυτών με τις συναρτήσεις που πρέπει να εκτελεστούν.

Τα προηγούμενα καθορίζονται ανάμεσα σε ετικέτες HTML στοιχείων της ιστοσελίδας που προσφέρουν τη δυνατότητα στο χρήστη να ενεργήσει και κατά συνέπεια να παράγει ένα γεγονός το οποίο θα έχει ως αποτέλεσμα την εκτέλεση μιας συνάρτησης.

## **2.4 JQuery**

Η jQuery πρωτοεμφανίστηκε τον Ιανουάριο του 2006 στο BarCamp από τον John Resig. Πρόκειται για μια βιβλιοθήκη (framework) Javascript ανοιχτού κώδικα, υπό τις άδειες MIT License και GNU General Public License.

Η jQuery δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία «βιβλιοθήκη» javascript, η οποία μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργούμε διάφορα εφέ στη σελίδα μας χωρίς όμως να χρειάζεται η ποσότητα κώδικα που θα χρειαζόταν εάν χρησιμοποιούσαμε την παραδοσιακή javascript. Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να κατεβάσουμε τη jQuery, να την εφαρμόσουμε στο site μας και είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε.

Τα εφέ που μπορούμε να δημιουργήσουμε είναι πολλά και διάφορα. Για παράδειγμα μπορούμε να εμφανίζουμε ή να εξαφανίζουμε παραγράφους, να αλλάζουμε χρώματα γραμματοσειράς, να ελέγχουμε δηλαδή με όλα τα html στοιχεία της σελίδας μας και να μπορούμε να ελέγχουμε ένα-ένα από αυτά ξεχωριστά. Η jQuery χρησιμοποιείται ευρέως σήμερα διότι δίνει τη δυνατότητα να προσφέρουμε στους χρήστες της ιστοσελίδας μας αλληλεπίδραση με αυτή και τα εφέ που μπορούμε να δημιουργήσουμε είναι πάρα πολλά!!

### **2.4.1 Κατεβάζοντας τη jQuery βιβλιοθήκη**

Το πρώτο βήμα είναι να κατεβάσουμε το αρχείο της jQuery το οποίο θα το εφαρμόσουμε στη σελίδα μας. Είναι ένα αρχείο το οποίο θα τοποθετήσουμε στο [html] <head></head>[/html] της σελίδας μας. Από κει και έπειτα, όταν γράψουμε jQuery κώδικα στη σελίδα μας, ο browser θα βλέπει και το αρχείο που υπάρχει στο head της σελίδας και θα «μεταφράζει» τον κώδικα αυτό σωστά. Το αρχείο της jQuery θα το βρείτε στην σελίδα της jQuery.

Υπάρχουν 2 διαφορετικές εκδόσεις της βιβλιοθήκης. Μια που είναι για την απλή χρήση και ενσωμάτωση στον κώδικα μας, και μια που μπορούμε να την χρησιμοποιήσουμε για να δούμε τον πηγαίο κώδικα και να κάνουμε αλλαγές σε αυτόν.

Η σελίδα αυτή είναι γεμάτη κώδικα. Το μόνο που κάνουμε είναι «δεξί κλικ» στη σελίδα αυτή και «αποθήκευση ως» ώστε να αποθηκεύσουμε το αρχείο της jQuery στον υπολογιστή μας. Το όνομα του αρχείου αυτού δεν το αλλάζουμε, το αφήνουμε προκαθορισμένο.

### **2.4.2 Εισαγωγή jQuery στην ιστοσελίδα**

Για να μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε την βιβλιοθήκη της jQuery, πρέπει να προσθέσουμε στο <head> μέρος του κώδικα μας την γραμμή:

```
<script src="jquery/1.7.1/jquery.min.js" type="text/javascript"></script>
```

Υπάρχει κι ο online τρόπος, με έμμεση αναφορά, δηλ:

```
<script src="//ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.1/jquery.min.js" type="text/javascript"></script>
```

### **2.4.3 Δημιουργία jQuery Plugins**

Ένα jQuery plugin δεν είναι τίποτα άλλο από ένα κομμάτι κώδικα που μπορεί να υπάρχει είτε σε ένα εξωτερικό αρχείο είτε μέσα στο ίδιο το .html έγγραφο. Μπορούμε να εισάγουμε το αρχείο αυτό στο έγγραφο μας με τον ίδιο τρόπο που

εισάγαμε και τη βιβλιοθήκη. Αν, για παράδειγμα, έχουμε ένα plugin σε ένα αρχείο με όνομα effect.js τότε το συνδέουμε με το έγγραφο μας γράφοντας στο <head> το εξής:

```
<script src="effect.js"> </script>
```

Κάθε εντολή jQuery αποτελείται από:

- **τον jQuery selector «\$»**

Με τον jQuery selector διαλέγουμε ποιο στοιχείο θέλουμε να χειριστούμε στη σελίδα. Για παράδειγμα το \$("me") θα ελέγξει το html στοιχείο, πχ ένα div, που έχει id ίσο με «me».

- **τη δράση-action**

Το action είναι η δράση που θα ασκήσουμε πάνω στον selector. Για παράδειγμα μπορούμε να κλικάρουμε, να κάνουμε mouseover, να του αλλάξουμε το css στυλ κλπ.

- **παράμετροι**

Οι παράμετροι είναι κάποια στοιχεία που δεν χρειάζεται πάντα να τα δίνουμε. Αυτό εξαρτάται από τι action χρησιμοποιούμε. Εφόσον το action δέχεται παραμέτρους μόνο τότε μπορούμε να δώσουμε κάποιες.

Αρχίζοντας να γράφουμε το plugin μας, πρέπει πρώτα απ'όλα να δηλώσουμε μια νέα jQuery function. Δημιουργούμε ένα νέο αρχείο με το όνομα που θέλουμε να δώσουμε στο plugin μας, για παράδειγμα **effect.js**, και γράφουμε :

```
(function( jQuery ){  
    jQuery.fn. effect = function(options) {  
        // Εδώ θα μπει ο κώδικας του plugin  
    };  
})( jQuery );
```

Στον παραπάνω κώδικα, δημιουργούμε το function effect, και το περικλείουμε μέσα σε ένα self executing function (closure) της jQuery ώστε να μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το δολλάριο (\$) για selector στο plugin μας, χωρίς να έχουμε φόβο να κάνει conflict με άλλες βιβλιοθήκες που μπορεί να το χρησιμοποιούν. Επίσης, δηλώνουμε στο function ότι θέλουμε να παίρνει παραμέτρους (options). Συνεχίζουμε γράφοντας την επιστροφή που θέλουμε να έχει το plugin μας, έτσι ώστε να μπορούμε να διατηρήσουμε το χαρακτηριστικό που είναι γνωστό ως chainability (διασυνδεσιμότητα):

```
(function( jQuery ){
```



```
jQuery.fn. effect = function(options) {  
    return this.each(function() {  
        // Εδώ θα μπει ο κώδικας του plugin  
    });  
};  
})(jQuery);
```

Πλέον έχουμε έτοιμο το κέλυφος του plugin μας και μπορούμε να ξεκινήσουμε να γράφουμε τον κώδικά του.

Με τα plugin της jQuery μπορούμε να δώσουμε όποια λειτουργικότητα θέλουμε στα στοιχεία της σελίδας μας. Μία κλάση που θα δημιουργήσουμε μέσα σε ένα αρχείο μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε και να της αλλάξουμε χαρακτηριστικά μορφοποίησης με CSS.

## **2.5 Actionscript**

Ένα από τα ιδιαίτερα στοιχεία του Flash 8 είναι η δυνατότητα ανάπτυξης του γραφικού περιβάλλοντος, η δημιουργία, η επεξεργασία και η κίνηση διανυσματικών γραφικών, αλλά και η δυνατότητα προγραμματισμού μέσα στην ίδια πλατφόρμα.

Η actionscript είναι μια αντικειμενοστραφής γλώσσα σεναρίων, η οποία αρχικά αναπτύχθηκε από την Macromedia. Έχει αρκετά όμοια στοιχεία με την JavaScript και χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο στην ανάπτυξη ιστοσελίδων και λογισμικού που σχετίζεται με τον Flash Player. Η γλώσσα διατίθεται δωρεάν.

Αυτή τη στιγμή γίνεται χρήση της γλώσσας ActionScript 3.0. Η γλώσσα αυτή υποστηρίζεται από τον Flash Player 9 και μετά. Προγράμματα γραμμένα σε ActionScript 3.0 τρέχουν δέκα φορές πιο γρήγορα από ότι κώδικες γραμμένοι σε παλαιότερες εκδόσεις της γλώσσας. Για τους προγραμματιστές, η πολύ μεγάλη διαφορά ανάμεσα στην Actionscript 2.0 από την Actionscript 3.0 αποτέλεσε η προσπάθεια της Adobe να διαχωρίσει το IDE του Flash από τη γλώσσα προγραμματισμού. Παλιότερα, κάποιος αδαής στον προγραμματισμό, μόνο με τη χρήση του γραφικού περιβάλλοντος, μπορούσε να προγραμματίσει αρκετά σημεία ενός προγράμματος. Το γεγονός όμως αυτό έκανε αρκετά περίπλοκη τη συντήρηση του κώδικα, ο οποίος έχανε την τακτοποιημένη του δομή. Συνεπώς, μικρά προγράμματα σε Actionscript 3.0 έχουν μεγαλύτερο αριθμό σειρών από ότι παλαιότερα αναπτυγμένα προγράμματα.

Στην Actionscript ο χρήστης διαχειρίζεται αντικείμενα. Τα αντικείμενα αυτά έχουν διάφορες μορφές. Μπορούν να είναι υπάρχοντα component του Flash, όπως

textboxes, labels, radio buttons, μπορεί να είναι σχήματα, κουμπιά ή απλά συνθέσεις ορισμένων ή και όλων των παραπάνω, τα οποία ονομάζονται MovieClips. Ο χρήστης μπορεί μέσα σε κάθε αντικείμενο να εναποθέσει κώδικα, ο οποίος λειτουργεί πλέον για τα επιμέρους αντικείμενα.

Είναι πολύ σημαντικό να σημειωθεί πως στην Actionscript 3.0 έχει γίνει μεγάλη προσπάθεια για την ορθή και συνεχή χρήση αρχείων XML ώστε να υπάρξει δυναμική ανανέωση περιεχομένου, που είναι υπερβολικά σημαντική για την ανάπτυξη ιστοσελίδων.

### **2.5.1 ActionScript 2.0**

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η Actionscript 3.0 υπερτερεί σε σχέση με την Actionscript 2.0. Παρόλα αυτά, οι εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού που απαιτούνται για την Actionscript 3.0 δεν είναι στους στόχους αυτής της εργασίας. Επίσης, το λογισμικό που θα χρησιμοποιήσουμε δεν υποστηρίζει Actionscript 3.0 και για τον λόγο αυτό θα χρησιμοποιήσουμε ActionScript 2.0.

Σχεδιάζοντας ένα flash υπάρχουν τριών ειδών σύμβολα που μπορούμε να διαχειριστούμε με την Actionscript:

1. movieclips
2. buttons
3. graphics

Όταν δημιουργούμε ένα σύμβολο του δίνουμε ένα instance name προκειμένου να αναφερθούμε σε αυτό και να του δώσουμε λειτουργικότητα με ActionScript ή να αλλάξουμε κάποιο από τα χαρακτηριστικά του. Το όνομα του instance name κάθε συμβόλου πρέπει να σχετίζεται με τον τύπο κάθε συμβόλου για να μας διευκολύνει να ξεχωρίζουμε σε τι αναφερόμαστε. Για παράδειγμα, αν πρόκειται για movieclip του δίνω instance name: mymovie\_mc. Αν πρόκειται για button : next\_btn, prev\_btn κλπ. Οι συμβάσεις ονοματολογίας των διαφόρων οντοτήτων στην εφαρμογή είναι πολύ σημαντικές για να μπορεί να αντιλαμβάνεται κάποιος τρίτος τι είναι κάθε οντότητα. Έτσι, τα αντικείμενα, movieclips, buttons, κλπ που βρίσκονται στο library πρέπει να αρχίζουν με κεφαλαίο γράμμα, ενώ τα instances (στιγμιότυπα) αυτών, που θα βρίσκονται μέσα στο stage, θα αρχίζουν με μικρό. Δηλαδή, θα έχουμε μία java-like ονοματολογία που είναι και η πιο ξεκάθαρη.

Για να πετύχουμε ικανοποιητικό αποτέλεσμα, ιδιαίτερα σε θέματα animation, είναι δεδομένο ότι πρέπει να γράψουμε κώδικα. Κάθε φορά μπορούμε να αναφερθούμε σε στιγμιότυπα τα οποία βρίσκονται σε layer του συγκεκριμένου frame στο οποίο βρίσκεται και το script. Επίσης, μπορούμε να ορίσουμε και μεταβλητές, οι οποίες θα θεωρούνται μεταβλητές του instance. Αν τις δηλώσουμε στο πρώτο frame τότε έχουν ισχύ για όλα. Για να έχει ισχύ μια μεταβλητή πρέπει να περάσει ο έλεγχος από το frame μέσα στο οποίο υπάρχει το script.

Τα scripts συνήθως (και ως σύμβαση) γράφονται στο πρώτο layer του timeline μέσα σε keyframes, το οποίο ονομάζουμε actions. Μπορούμε όμως να

εισάγουμε κώδικα και στο ίδιο το σύμβολο (αντικείμενο) ανοίγοντας την περιοχή **Actions** (Window / Actions) και να γράψουμε κώδικα.

Παλαιότερα χρησιμοποιούσαν τα λεγόμενα Object Actions που ήταν scripts που γράφονταν “ενσωματωμένα” στα movieclips και όχι σε κάποιο frame του movieclip (frame actions). Τα object actions είχαν την μορφή:

```
on (press) {  
  
  _mc.x +=2;  
  
}
```

ενώ τα frame actions (που υπάρχουν σε ένα frame) που είναι πλέον ο προτεινόμενος τρόπος (αν και ακόμα υπάρχει η δυνατότητα για object actions) έχουν τη μορφή:

```
mc.onPress = function() {  
  
  this.x +=2;  
  
}
```

Το Macromedia Flash 8 μας παρέχει μία βιβλιοθήκη με έτοιμες συναρτήσεις Actionscript 2.0 και διάφορα εργαλεία που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και να δημιουργήσουμε εντυπωσιακά εφέ χωρίς να έχουμε ιδιαίτερες προγραμματιστικές γνώσεις.

# 3<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ

### 3.1 Macromedia Dreamweaver 8

Το Macromedia Dreamweaver είναι επαγγελματικός συντάκτης HTML για τον σχεδιασμό, την κωδικοποίηση και τη ανάπτυξη δικτυακών χώρων, ιστοσελίδων και διαδικτυακών εφαρμογών. Το Dreamweaver είναι κατάλληλο και για εκείνους που απολαμβάνουν τη δια χειρός κωδικοποίηση αλλά και για όλους τους υπόλοιπους που προτιμούν το οπτικοποιημένο περιβάλλον.



Το Dreamweaver παρέχει χρήσιμα εργαλεία τα οποία ενισχύουν την εμπειρία της δημιουργίας διαδικτυακών εφαρμογών. Προσφέρει ένα σύστημα επεξεργασίας το οποίο συνδυάζει την παραγωγικότητα της WYSIWYG (What You See Is What You Get/Αυτό που βλέπεις είναι αυτό που παίρνεις) σχεδίασης με τον έλεγχο της εύκολης δημιουργίας HTML κώδικα.

Αυτός ο συνδυασμός ήταν μοναδικός στη δεκαετία του '90 και βοήθησε στη γρήγορη και διαδεδομένη υιοθέτηση του. Σήμερα είναι διαθέσιμο για MAC και για Windows και κρατά περίπου το 80% της επαγγελματικής αγοράς συντακτών HTML. Το Dreamweaver συχνά επιλέγεται για τη δημιουργία αλλά και την επεξεργασία προτύπων (templates). Εκτός από την εγγενή υποστήριξη για το MAC OS X και τα Windows, το Dreamweaver μπορεί επίσης να τρέξει σε Unix-like πλατφόρμες μέσω της χρήσης ενός ειδικού λογισμικού.

Ως ένας συντάκτης που προσφέρει WYSIWYG σχεδίαση το Dreamweaver μπορεί να κρύψει τις λεπτομέρειες του HTML κώδικα των σελίδων από τον χρήστη, γεγονός που καθιστά πιθανή, για τους μη ειδικούς, την εύκολη δημιουργία ιστοσελίδων. Συχνά αυτή η προσέγγιση επικρίνεται δεδομένου ότι παράγοντας σελίδες HTML που είναι πολύ μεγαλύτερες από ότι θα έπρεπε, μπορεί να προκληθούν προβλήματα απόδοσης στους web browsers. Αυτό μπορεί να ισχύει εν μέρει ιδιαίτερα επειδή η εφαρμογή καθιστά πολύ εύκολη την δημιουργία ενός layout βασισμένο στους πίνακες. Επιπλέον, στο παρελθόν το Dreamweaver έχει επικριθεί για το ότι παράγει κώδικα που συχνά δεν συμμορφώνεται με τα W3C πρότυπα.

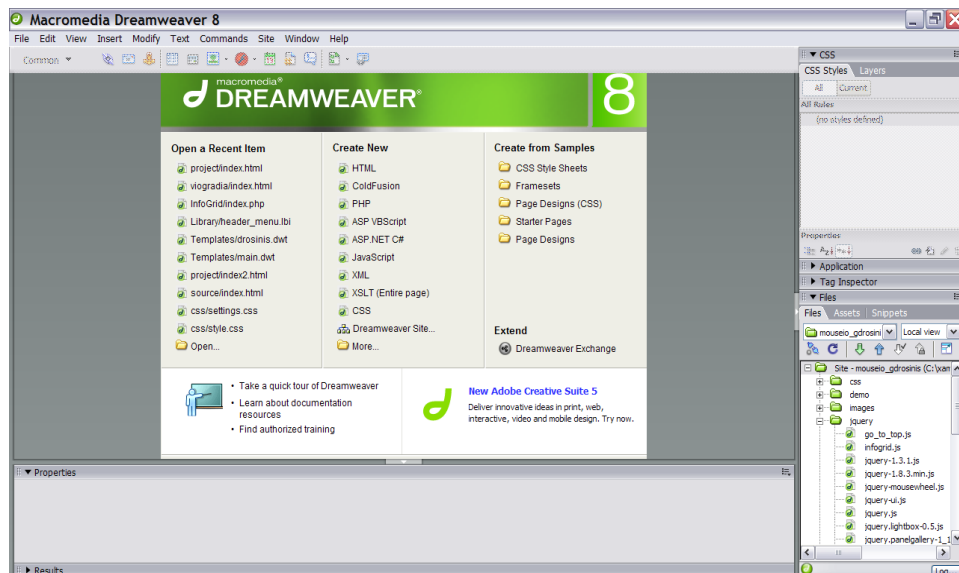
Το Dreamweaver υποστηρίζει τους περισσότερους web browsers για την προεπισκόπηση των σελίδων. Έχει επίσης κάποια καλά εργαλεία διαχείρισης για αρχάριους όπως για παράδειγμα την δυνατότητα να βρεθούν και να αντικατασταθούν γραμμές κειμένου ή κώδικα με οποιεσδήποτε καθορισμένες παραμέτρους, σε οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής. Ακόμη παρέχει την δυνατότητα για δημιουργία βασικού JavaScript χωρίς οποιαδήποτε γνώση κωδικοποίησης. Με την εμφάνιση της έκδοσης MX, η Macromedia ενσωμάτωσε στο Dreamweaver εργαλεία δημιουργίας δυναμικού περιεχομένου. Στο πνεύμα των HTML εργαλείων, επιτρέπεται στους χρήστες η σύνδεση με βάσεις δεδομένων, με φίλτρα και η εμφάνιση περιεχομένων χρησιμοποιώντας τεχνολογίες όπως οι PHP, ASP, και ASP.net, χωρίς οποιαδήποτε προηγούμενη εμπειρία προγραμματισμού.

Στο Dreamweaver, η λέξη site χρησιμοποιείται ως στενογραφία για να αναφερθεί σε οποιοδήποτε από τα ακόλουθα:

- Ένας διαδικτυακός τόπος (website): ένα σύνολο σελίδων σε έναν κεντρικό υπολογιστή, που προσπελούνται από έναν επισκέπτη με την χρήση ενός web browser.
- Ένας απομακρυσμένος διαδικτυακός τόπος: τα αρχεία σε έναν κεντρικό υπολογιστή που αποτελούν έναν διαδικτυακό τόπο, από την οπτική γωνία του σχεδιαστεί παρά από αυτή του επισκέπτη.
- Ένας τοπικός διαδικτυακός τόπος: τα αρχεία σε έναν τοπικό δίσκο που αντιστοιχούν στα αρχεία στον απομακρυσμένο διαδικτυακό τόπο. Συνήθως στο Dreamweaver πρώτα επεξεργάζονται τα αρχεία στον τοπικό δίσκο και στην συνέχεια φορτώνονται στον απομακρυσμένο διαδικτυακό τόπο.
- Ένας διαδικτυακός τόπος καθορισμών της Dreamweaver ένα σύνολο χαρακτηριστικών καθορισμού για έναν τοπικό διαδικτυακό τόπο, συν τις πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο ο τοπικός διαδικτυακός τόπος αντιστοιχεί στον απομακρυσμένο διαδικτυακό τόπο.

### **3.1.1 Το περιβάλλον του Dreamweaver 8**

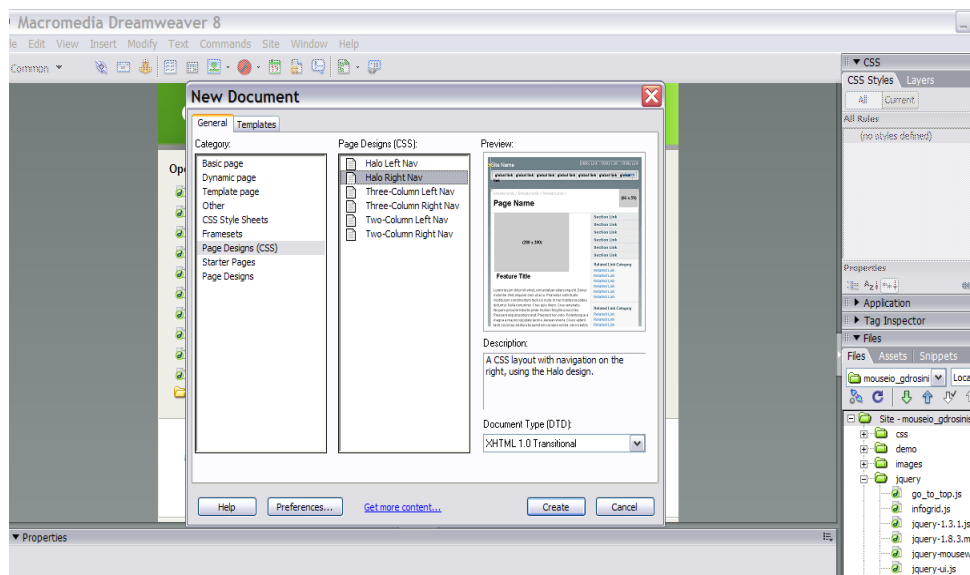
Όταν εκκινούμε το DreamWeaver εμφανίζεται η αρχική σελίδα (εικόνα 3.1). Η αρχική σελίδα αναφέρει συνηθισμένες εργασίες του Dreamweaver, όπως τις Open a Recent Item, Create New και Create from Samples. Από την κατηγορία Create New μπορώ να δημιουργήσω ένα νέο έγγραφο επιλέγοντας και τον τύπο του εγγράφου (HTML, CSS, JavaScript, PHP κλπ.).



**Εικόνα 3.1**

Το Dreamweaver παρέχει έναν οδηγό περιήγησης για να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τις βασικές έννοιες. Αυτή η περιήγηση είναι ένας άριστος τρόπος για την γρήγορη κατανόηση των λεπτομερειών. Πριν αρχίσουμε, καλό θα είναι να παρακολουθήσουμε τα video της περιήγησης για να εξοικειωθούμε με τη διαδικασία ανάπτυξης Ιστού και με τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Dreamweaver.

Από την κατηγορία Create from Samples το Dreamweaver μου δίνει τη δυνατότητα να επιλέξω από έτοιμα templates και να δημιουργήσω ένα έγγραφο σύμφωνα με αυτό (εικόνα 3.2).



**Εικόνα 3.2**

Αφού επιλέξω να δημιουργήσω ένα νέο HTML έγγραφο ανοίγει η περιοχή σχεδίασης και μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε την περιοχή εργασίας **Designer** (Σχεδίασης), την περιοχή εργασίας **Coder** (Κώδικα) ή την περιοχή εργασίας **Split** (βλέπω ταυτόχρονα και τις δύο περιοχές εργασίας).

- **Designer :**

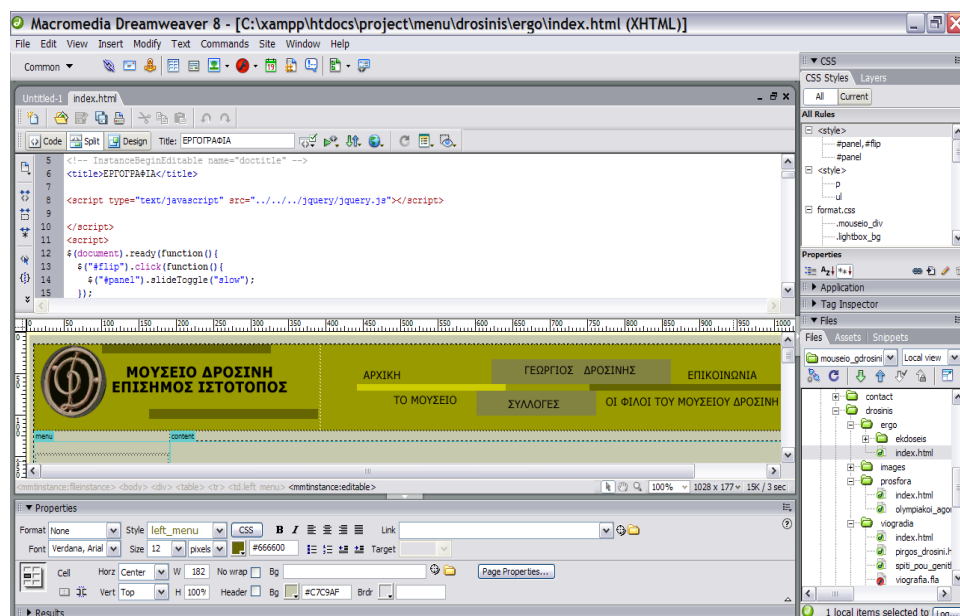
Είναι ένας ενσωματωμένος χώρος εργασίας που χρησιμοποιεί MDI(Multiple Document Interface), τα Document windows και τα panels είναι ενσωματωμένα μέσα σε ένα μεγαλύτερο παράθυρο εφαρμογών, με τα panel groupστοποθετημένα στην δεξιά πλευρά του. Αυτή η επιλογή προτείνεται για τους περισσότερους χρήστες.

- **Coder :**

Πρόκειται για τον ίδιο ενσωματωμένο χώρο εργασίας, με την διαφορά ότι τα panel groups είναι τοποθετημένα στα αριστερά, μία εμφάνιση παρόμοια με αυτή που χρησιμοποιείται στο Macromedia HomeSite και στο Macromedia ColdFusion Studio,επίσης στο Document window η εξορισμού επιλογή εμφάνισης είναι η code view. Αυτή η επιλογή συνιστάται σε χρήστες του HomeSite ή του ColdFusion Studio και σε εκείνους τους χρήστες που χρησιμοποιούν την δια χειρός κωδικοποίηση έτσι ώστε να είναι πιο εξοικειωμένοι με το περιβάλλον.

- **Split :**

Δίνεται η δυνατότητα να σχεδιάζεις στο Design view ενώ ταυτόχρονα μπορείς και βλέπεις την περιοχή εργασίας Code και τον κώδικα που δημιουργείται. Κατάλληλο για χρήστες που έχουν γνώση και των εργαλείων του Dreamweaver άλλα και γνώσεις HTML, ώστε να μπορούν να επέμβουν και στον κώδικα όποτε θεωρείται απαραίτητο (εικόνα 3.3)



*Εικόνα 3.3*

### **3.1.2 Επισκόπηση μενού του Dreamweaver 8**

Το **File** μενού και το **Edit** μενού περιέχουν τις συνήθεις επιλογές που περιέχουν αυτά τα menu, όπως **New** (Νέο), **Open** (Άνοιγμα), **Save** (Αποθήκευση), **Save All** (Αποθήκευση Όλων), **Cut** (Αποκοπή), **Copy** (Αντιγραφή), **Paste** (Επικόλληση), **Undo** (Αναίρεση), and **Redo** (Επανάληψη). Το μενού **File** περιέχει επίσης διάφορες άλλες εντολές, όπως η **Preview in Browser** (Προεπισκόπηση σε Browser) και η **Print Code** (Εκτύπωση Κώδικα).

Το μενού **Edit** περιλαμβάνει εντολές επιλογής και εύρεσης, όπως **Select Parent Tag** (Επιλογή Τρέχουσας Ετικέτας) και **Find and Replace** (Εύρεση και Αντικατάσταση). Στα **Windows**, το μενού **Edit** παρέχει επίσης πρόσβαση στο **Preferences** (Προτιμήσεις).

Το **View** μενού μας παρέχει επιλογές σε σχέση με την εμφάνιση του εγγράφου μας (όπως το **Design view** και το **Code view**) ακόμη μέσω αυτού του μενού μπορούμε να ενεργοποιούμε (έτσι ώστε να είναι ορατά) ή να απενεργοποιούμε (έτσι ώστε να μην είναι ορατά) διάφορα στοιχεία της σελίδας όπως για παράδειγμα τις εργαλειοθήκες.

Από το **Insert** μενού μπορούμε να εισάγουμε διάφορα αντικείμενα στο έγγραφο μας όπως εικόνες, flash αντικείμενα, πίνακες κλπ.

Το **Modify** μενού μας επιτρέπει να αλλάζουμε τις ιδιότητες της επιλεγμένης σελίδας, στοιχείου ή αντικειμένου. Χρησιμοποιώντας αυτό το μενού μπορούμε να επεξεργαστούμε τις ιδιότητες των ετικετών, να αλλάξουμε τους πίνακες και τα στοιχεία των πινάκων και να εκτελέσουμε διάφορες άλλες ενέργειες που να σχετίζονται με τα αντικείμενα των βιβλιοθηκών και τα πρότυπα.

Το **Text** μενού μας επιτρέπει να διαμορφώνουμε με ευκολία κείμενο.

Το **Commands** μενού παρέχει πρόσβαση σε μία ποικιλία εντολών όπως της διαμόρφωσης του κώδικα βάση των προτιμήσεων διαμόρφωσης, της δημιουργίας φωτογραφικού άλμπουμ και της βελτιστοποίησης μίας εικόνας με την χρήση του **Macromedia Fireworks**.

Μέσω του **Site** μενού μπορούμε να διαχειριστούμε τον διαδικτυακό τόπο να φορτώσουμε και να κατεβάσουμε αρχεία.

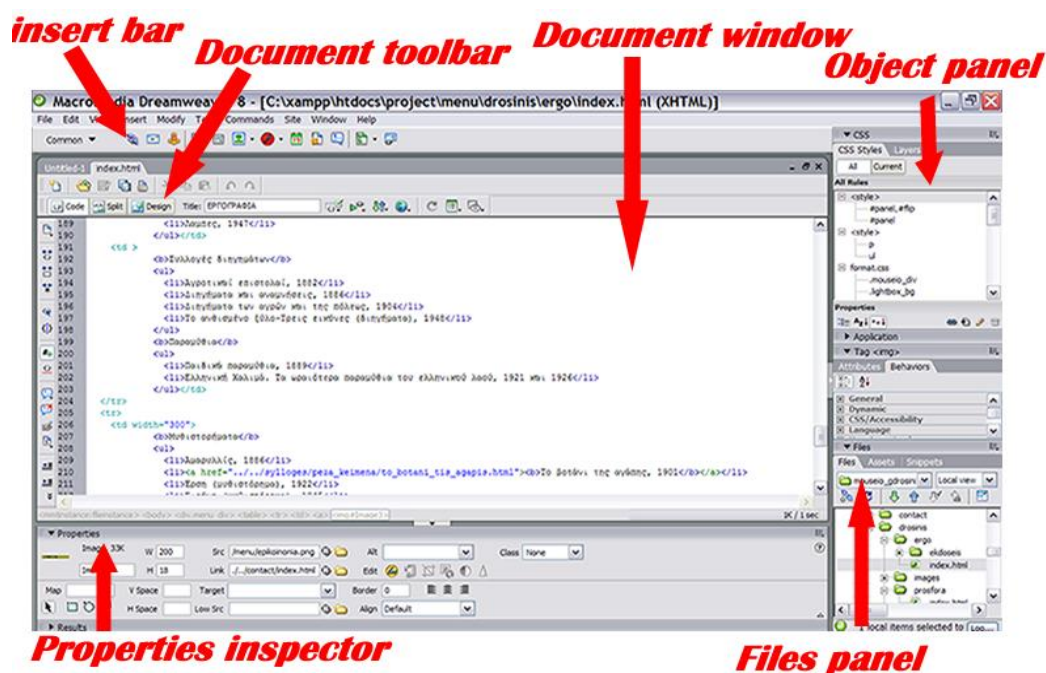
Μέσω του **Window** μενού έχουμε πρόσβαση στα panels, στους inspectors, και στα windows του **Dreamweaver**.

Το **Help** μενού παρέχει πρόσβαση στην τεκμηρίωση του **Dreamweaver**, συμπεριλαμβανομένων των συστημάτων βοήθειας για την χρήση του **Dreamweaver**, για την δημιουργία επεκτάσεων στο **Dreamweaver** και υλικό αναφοράς για ποικίλες γλώσσες.



### 3.1.3 Εργαλεία του Dreamweaver 8

Οι δύο συνηθέστερα χρησιμοποιούμενες ομάδες εργαλείων είναι το Object panel και το Properties inspector. Για την γρήγορη εμφάνιση και απομάκρυνση τους από την οθόνη πιέζουμε το πλήκτρο F4.



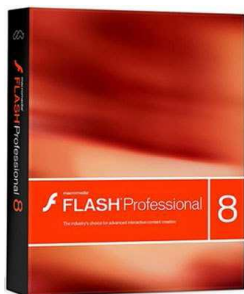
Εικόνα 3.4

- **Insert bar :**  
περιλαμβάνει κουμπιά για την εισαγωγή διαφόρων αντικειμένων όπως εικόνες. Κάθε αντικείμενο είναι ένα κομμάτι HTML κώδικα και μπορούμε να καθορίσουμε διάφορες ιδιότητες αφού το εισάγουμε.
- **Document toolbar :**  
περιλαμβάνει κουμπιά και pop-up μενού που μας παρέχει διαφορετικές θεάσεις του Document window (όπως Design view και Code view) και κάποιες κοινές διαδικασίες, όπως η προεπισκόπηση.
- **Document window :**  
εμφανίζει το τρέχον έγγραφο όπως το δημιουργούμε και το επεξεργαζόμαστε.
- **Property inspector :**  
μπορούμε να βλέπουμε και να αλλάζουμε τις ιδιότητες του επιλεγμένου αντικειμένου ή κειμένου. Κάθε είδος αντικειμένου έχει διαφορετικές ιδιότητες.
- **Panel groups :**  
πρόκειται για σύνολα σχετικών μεταξύ τους πάνελ ομαδοποιημένα κάτω από έναν κοινό τίτλο.
- **Files panel :**

Μας επιτρέπει να διαχειριστούμε τα αρχεία και τους καταλόγους, είτε αποτελούν τμήμα του διαδικτυακού μας τόπου είτε όχι. Επίσης, έχουμε τη δυνατότητα να έχουμε πρόσβαση σε όλα τα αρχεία του τοπικού μας δίσκου.

Το Dreamweaver παρέχει μία ποικιλία άλλων panels, inspectors, και windows τα οποία δεν εμφανίζονται στην παραπάνω απεικόνιση, όπως το CSS Styles panel και τον Tag inspector. Για να ανοίξουμε όλα τα παραπάνω εργαλεία, χρησιμοποιούμε το μενού Window.

## **3.2 Macromedia Flash 8**



Το Macromedia Flash έχει τη δυνατότητα να ενώνει πολλές διαφορετικές τεχνολογίες, τεχνικές και γλώσσες προγραμματισμού ενώ παράλληλα υποστηρίζει την ανάπτυξη διάφορων προγραμματιστικών τεχνικών.

Το Flash είναι ένα ώριμο και σύνθετο περιβάλλον που χρησιμοποιούν όλο και περισσότεροι επαγγελματίες προγραμματιστές για την ανάπτυξη media εφαρμογών, αφού οι δυνατότητες σύνθεσης και επεξεργασίας του είναι απεριόριστες.

Το Flash Player συγχωνεύει περισσότερες τεχνολογίες προσφέροντας παράλληλα απευθείας υποστήριξη στις υπηρεσίες Web και στην προσθήκη αρχείων βίντεο του Flash επιτρέποντας την επεξεργασία περισσότερων media και data format.

Τα αρχεία Flash, που έχουν συνήθως μια SWF επέκταση αρχείου, μπορούν να εμφανιστούν σε μια ιστοσελίδα ή ως "το παιχνίδι" στον Flash Player. Τα αρχεία Flash εμφανίζονται συχνότερα ως animations, διαφημίσεις ή στοιχεία σχεδίου ιστοσελίδας και, πιο πρόσφατα, ως πλούσιες εφαρμογές του διαδικτύου. Ένα αρχείο Flash μπορεί να περιέχει περισσότερες διαφορετικές πληροφορίες από ένα αρχείο GIF ή JPEG του ίδιου μεγέθους.

Το Flash έχει επηρεάσει και έχει διεισδύσει σε όλα τα είδη των οπτικών μέσων, αφού συναντάται συχνά στις διαφημίσεις, βίντεο, ειδικά εφέ σε Web σελίδες και στο ηλεκτρονικό εμπόριο. Το Flash είναι μια προηγμένη εφαρμογή παραγωγής προϊόντων όπως κινούμενα σχέδια (animation) μέχρι και δυναμικές τηλεπικοινωνιακές εφαρμογές. Το ActionScript είναι η αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού (OOP) που χρησιμοποιείται στο Flash.

### 3.2.1 Το περιβάλλον του Flash 8

Το περιβάλλον εργασίας του Macromedia Flash 8 δεν διαφέρει πολύ από αυτά του Dreamweaver 8 και του Fireworks 8. Διαθέτουν παρόμοια μενού έτσι ώστε να διευκολύνεται ο χρήστης που χρησιμοποιεί όλο το λογισμικό πακέτο της Macromedia.

Κατά την εκκίνηση εμφανίζεται η αρχική σελίδα (εικόνα 3.5). Η αρχική σελίδα αναφέρει τις συνηθισμένες εργασίες όπως τις Open a Recent Item, Create New και Create from Templates. Από την κατηγορία Create New μπορώ να δημιουργήσω ένα νέο αρχείο Flash επιλέγοντας και τον τύπο του αρχείου που θέλω (Flash Document, Flash Slide Presentation, ActionScript File, κλπ).



Εικόνα 3.5

Το Flash όπως και το Dreamweaver παρέχει έναν οδηγό περιήγησης για να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τις βασικές έννοιες. Αυτή η περιήγηση είναι ένας άριστος τρόπος για την γρήγορη κατανόηση των λεπτομερειών. Πριν αρχίσουμε, καλό θα είναι να παρακολουθήσουμε τα video της περιήγησης για να εξοικειωθούμε με τη διαδικασία ανάπτυξης Ιστού και με τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Macromedia Flash Professional 8.

Από την κατηγορία Create from Templates το Flash 8 μου δίνει τη δυνατότητα να επιλέξω από έτοιμα templates και να δημιουργήσω ένα αρχείο σύμφωνα με αυτό(εικόνα 3.6). Υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία από Template ανάλογα με την εφαρμογή που θέλουμε να αναπτύξουμε όπως Photo Slideshows, PDAs, Διαφημιστικά banner κλπ.

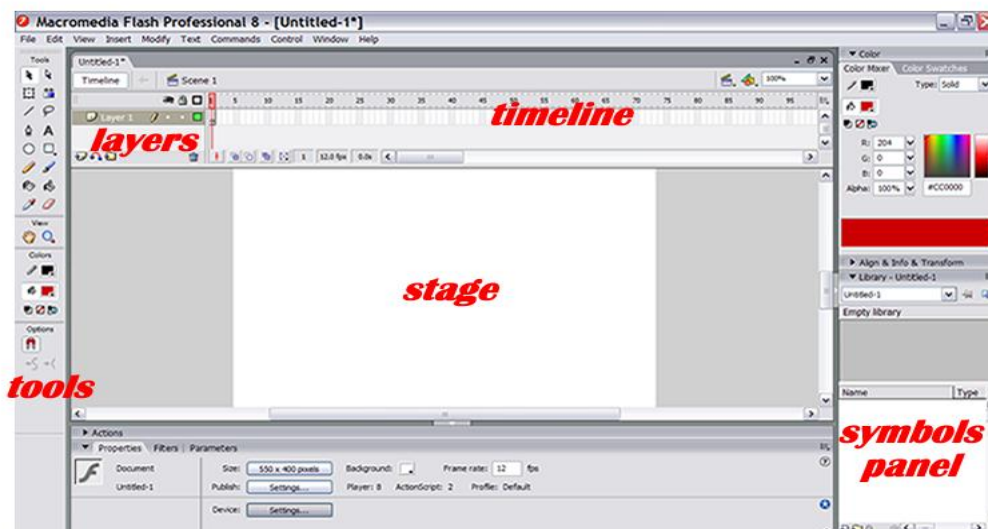


**Εικόνα 3.6**

Το Flash περιέχει μια περιοχή εργασίας, το αποκαλούμενο Σκηνικό (Stage), που λειτουργεί παρόμοια με το σκηνικό ενός θεάτρου, δηλ. έχει τον εξοπλισμό που χρειάζεται καθώς και τους ηθοποιούς που θα αναλάβουν ρόλους. Όλη η δράση μιας ταινίας του Flash λαμβάνει χώρα στο Σκηνικό(εικόνα 3.7)

Τα αρχεία που δημιουργούμε με το Flash αποκαλούνται **ταινίες** (*movies*) και έχουν την επέκταση **.fla**, ενώ τα εκτελέσιμα αρχεία του Flash, αυτά δηλαδή που θα εμφανισθούν ενσωματωμένα σε μια ιστοσελίδα στο Internet ή θα μπορούν να τρέξουν σαν αυτόνομες εφαρμογές, έχουν την επέκταση **.swf**.

Αυτό που θα αντικρίσει κάποιος όταν ανοίξει και χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα αυτό είναι το σκηνικό (stage), τα επίπεδα (layers), η εργαλειοθήκη (Toolbox), το μενού και οι παλέτες του Flash.



**Εικόνα 3.7**

- **Το Σκηνικό (Stage):**  
Στο σκηνικό τοποθετούμε όλα τα αντικείμενα της ταινίας μας και δημιουργούμε τα διάφορα εφέ και τις κινήσεις (animation).
- **Τα Επίπεδα (Layers):**  
Με τα επίπεδα (layers) μπορούμε να διαχωρίσουμε και να οργανώσουμε καλύτερα τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στην ίδια σκηνή. Μια σκηνή μπορεί να περιέχει πολλά επίπεδα και σε κάθε επίπεδο θα πρέπει να δίνουμε ένα κατάλληλο όνομα που να φανερώνει τα περιεχόμενά του ή τον ρόλο που θα αναλάβει να παίζει στη σκηνή. Το Flash δίνει αυτόματα στα επίπεδα τα ονόματα Layer 1, Layer 2 κοκ.
- **Η Εργαλειοθήκη (Toolbox):**  
Η εργαλειοθήκη εμφανίζεται στην αριστερή πλευρά της περιοχής εργασίας, περιέχει όλα τα εργαλεία που χρειαζόμαστε για να μπορέσουμε να επιλέξουμε, να δημιουργήσουμε και να τροποποιήσουμε τα αντικείμενα και τα γραφικά μιας ταινίας.
- **Οι Παλέτες του Flash (Panels):**  
Οι παλέτες είναι ειδικά παράθυρα καθένα από τα οποία περιέχει περισσότερες από μία καρτέλες οι οποίες έχουν επιλογές για να μπορούμε να ελέγχουμε συγκεκριμένες ενέργειες ή εφέ της ταινίας. Οι παλέτες μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιαδήποτε θέση της περιοχής εργασίας και μπορούν να είναι ανοικτές ή κλειστές.

Υπάρχουν τέσσερις παλέτες.

1. Η παλέτα η οποία περιέχει δύο καρτέλες σχετικά με την επιλογή χρωμάτων (Mixer, Swatches).
2. Η παλέτα η οποία περιέχει τρεις καρτέλες σχετικά με την διαχείριση κειμένου (Character, Paragraph, Text Options).
3. Η παλέτα η οποία περιέχει τέσσερις σημαντικές καρτέλες σχετικά με την απόχρωση, τον ήχο, την φωτεινότητα, τις ετικέτες κ.α.(Instance, Effect, Frame, Sound).
4. Και η παλέτα η οποία περιέχει τις καρτέλες Info, Transform, Stroke, Fill.

### **3.2.2 Δυνατότητες του Flash 8**

Αρχικά το Flash ήταν ένα εργαλείο σύνθεσης μονοδιάστατων γραφικών εφαρμογών. Παρά το γεγονός ότι χρησιμοποιείται κυρίως για παραγωγή κινούμενης εικόνας (animation) αυτή η δυνατότητα αποτελεί μόνο ένα μικρό μέρος του συνόλου των εργαλείων του.

Οι ευρύτερες κατηγορίες σύνθεσης του Flash είναι:

- **Διανυσματική σχεδίαση (Vector graphics).**

Τα διανυσματικά σχέδια αποτελούνται από πολλές γραμμές, καμπύλες και σκιάσεις που καθορίζονται από ένα σύνολο συντεταγμένων και των πορειών κατά μήκος τους. Αυτές οι πορείες (διανύσματα) περιγράφονται μέσω μαθηματικών συναρτήσεων. Επειδή οι μαθηματικές συναρτήσεις χρησιμοποιούνται για να αποθηκεύσουν και να δημιουργήσουν την εικόνα, είναι ανεξάρτητες της ανάλυσης και μπορούν να επαναταξινομούνται αυθαίρετα, χωρίς απώλειες στην ποιότητα της εικόνας. Επίσης, οι εικόνες βασισμένες σε μαθηματικούς υπολογισμούς είναι γενικά μικρότερες σε μέγεθος αρχείων από τις εικόνες δυαδικών αρχείων (bitmap), ιδιότητα που αποτελεί πλεονέκτημα στη χρήση τους σε Web εφαρμογές που απαιτούν μικρότερο όγκο αρχείων για καλύτερες ταχύτητες.

- **Δυαδικά αρχεία εικόνας (bitmap).**

Οι εικόνες δυαδικών αρχείων αποτελούνται από πλέγματα εικονοστοιχείων (pixels). Το χρώμα και η θέση κάθε pixel στο πλέγμα πρέπει να αποθηκεύονται ξεχωριστά, το οποίο συνήθως (αλλά όχι πάντα) σημαίνει ότι έχουν μεγαλύτερο μέγεθος αρχείων από ότι τα vector graphics. Αν και το Flash μπορεί να χειρίζεται τη γραφική παράσταση δυαδικών αρχείων εικόνας, το πρόγραμμα δεν στηρίζει τον άμεσο χειρισμό εικόνας σε επίπεδο pixel, αλλά κυρίως χειρίζεται την εικόνα συνολικά. Το Flash μπορεί να επεξεργαστεί συμπιεσμένα JPEG αρχεία.

- **Κίνηση εικόνων (animation).**

Το Flash είναι ένα άριστο εργαλείο για τη δημιουργία animation, με την προϋπόθεση ότι το βασικό αρχείο είναι σε διανυσματική μορφή. Οι επιδράσεις χρώματος και των alpha effect (εφέ διαφάνειας) εφαρμόζονται χρονικά χρησιμοποιώντας την ενσωματωμένη δυνατότητα του προγράμματος, τη σύζευξη, που πραγματοποιείται χρησιμοποιώντας μια σειρά από χειροκίνητα τροποποιημένα keyframes ή με τον έλεγχο των συμβόλων της ActionScript. Οι χρονικά κινούμενες εικόνες κατατάσσονται με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε η αναπαραγωγή τους από το Flash Player να ξεκινά πριν ακόμα ολοκληρωθεί η λήψη όλου του αρχείου.

- **Σύνθεση Πολυμέσων (Multimedia).**

Το Flash Pro 8 μπορεί να εισαγάγει ένα ευρύ φάσμα media μορφών καθώς επίσης και τυποποιημένα διανύσματα και δυαδικά αρχεία εικόνας. Για παράδειγμα το Flash δύναται να εισάγει αρχεία βίντεο απευθείας από το περιβάλλον δημιουργίας τους. Εισάγει αρχεία ήχου των περισσότερων μορφών όπως MP3, τόσο δυναμικά όσο και κατά τη διάρκεια αναπαραγωγής τους. Τα παραπάνω είναι ικανά να εμπλουτίσουν τις δημιουργίες animations. Ο προγραμματιστής μπορεί να εκμεταλλευτεί τα παραπάνω πλεονεκτήματα με ActionScript προσθέτοντας επίσης σε αυτά διαδραστική (interactive) λειτουργία.

- **Δυναμικό Περιεχόμενο.**

Το Flash μπορεί να ενσωματώσει τις δυναμικά φορτωμένες πληροφορίες στα παραχθέντα αρχεία. Κείμενα, εικόνες, και MP3s μπορούν να φορτωθούν σε μια ταινία ακόμα και κατά τη διάρκεια αναπαραγωγής τους. Οι πληροφορίες αυτές μπορούν να αποσταλούν ταυτόχρονα σε ένα server ή σε μια βάση δεδομένων.

- **Εμπλουτισμένες Εφαρμογές Διαδικτύου (RIA).**

Η Macromedia εισήγαγε τον όρο εμπλουτισμένες εφαρμογές διαδικτύου RIA, για να αναφερθεί σε ένα νέο είδος εφαρμογών του διαδικτύου, βασισμένο στην τεχνολογία Flash, με σκοπό στην πρόσβαση πιο πολύπλοκων εφαρμογών.

### **3.3 Macromedia Fireworks 8**

Το Macromedia Fireworks είναι η καλύτερη επιλογή για επαγγελματική σχεδίαση και παραγωγή γραφικών για διαδικτυακές εφαρμογές. Είναι το πρώτο περιβάλλον που εξετάζει και λύνει τις ειδικές προκλήσεις που μπορεί κανείς να αντιμετωπίσει κατά την διάρκεια της σχεδίασης και της ανάπτυξης των γραφικών.



Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Fireworks για να δημιουργήσουμε, να επεξεργαστούμε, να δώσουμε κίνηση σε μία γραφική παράσταση, να προσθέσουμε προηγμένη αλληλεπίδραση, και να βελτιστοποιήσουμε εικόνες σε ένα επαγγελματικό περιβάλλον. Στο Fireworks, μπορούμε να δημιουργήσουμε και να επεξεργαστούμε δυαδικά αρχεία εικόνας (bitmap) και διανυσματικά (vector) γραφικά σε μία ενιαία εφαρμογή. Τα πάντα είναι επεξεργάσιμα, συνεχώς. Μπορούμε να αυτοματοποιήσουμε την ροή των εργασιών για να ικανοποιήσουμε τις απαιτήσεις των χρονοβόρων αναπροσαρμογών και των αλλαγών.

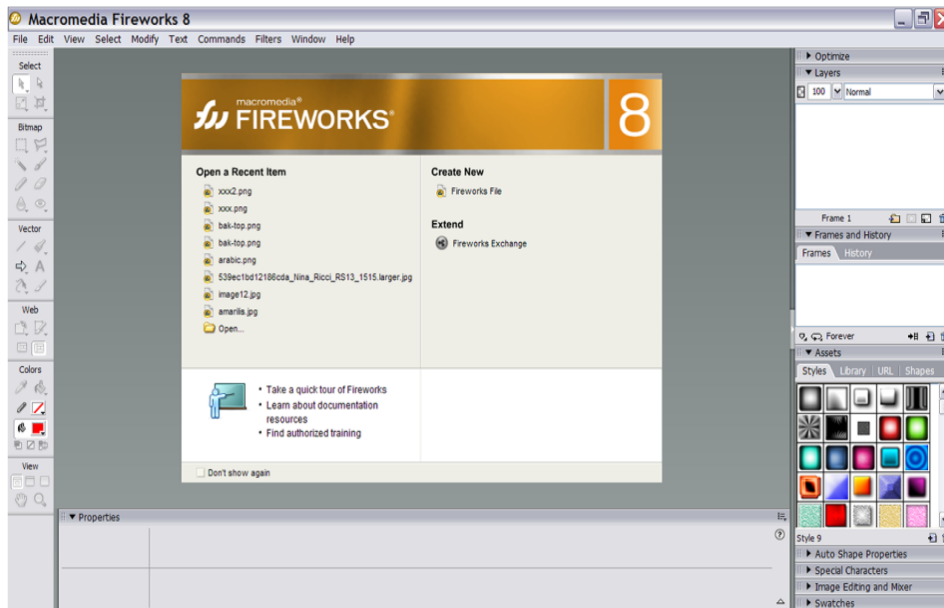
Το Fireworks ενσωματώνεται με άλλα προϊόντα της Macromedia όπως το Dreamweaver, το Flash, το FreeHand και το Director, καθώς επίσης και με άλλα προγράμματα γραφικών εφαρμογών και HTML συντάκτες, για να παρέχει μια πραγματικά ενσωματωμένη επιλογή για την δημιουργία διαδικτυακών εφαρμογών. Μπορούμε εύκολα να εξάγουμε από το Fireworks γραφικά με HTML και JavaScript κώδικα προσαρμοσμένο για τον HTML συντάκτη που χρησιμοποιούμε.

#### **3.3.1 Το περιβάλλον του Macromedia Fireworks**

Το περιβάλλον εργασίας του Macromedia Fireworks 8 δεν διαφέρει πολύ από αυτά του Dreamweaver 8 και του Flash 8. Παρέχει κι αυτό έναν οδηγό περιήγησης για να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τις βασικές έννοιες, το οποίο καλό θα είναι να παρακολουθήσουμε για να εξοικειωθούμε με τις λειτουργίες που μας παρέχει και με τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Macromedia Fireworks 8.

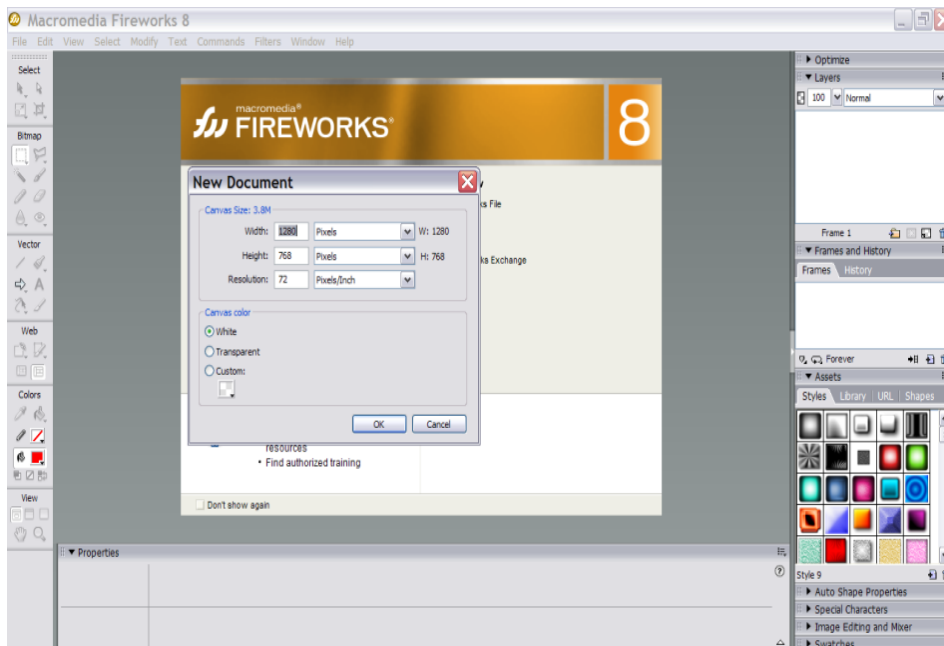
Κατά την εκκίνηση εμφανίζεται η αρχική σελίδα(εικόνα 3.8). Η αρχική σελίδα αναφέρει τις εξής εργασίες Open a Recent Item και Create New.





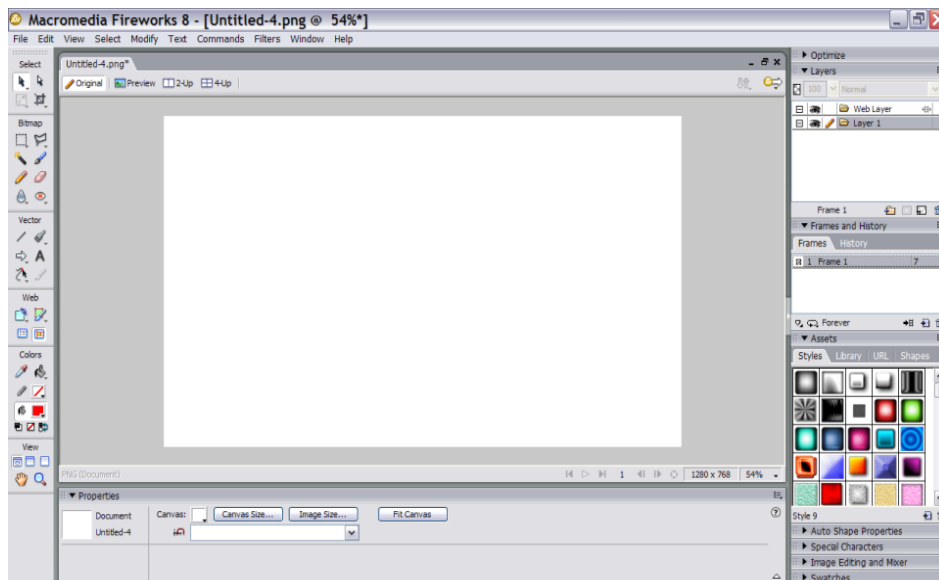
**Εικόνα 3.8**

Όταν επιλέξω Create New εμφανίζεται ένα παράθυρο από το οποίο κάνω τις βασικές ρυθμίσεις του καμβά μου. Επιλέγω το πλάτος, το ύψος και το χρώμα που θέλω να έχει.



**Εικόνα 3.9**





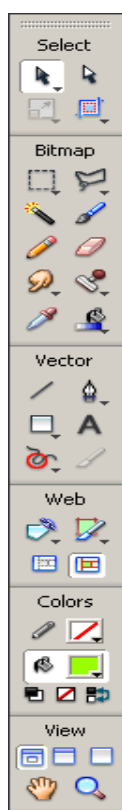
**Εικόνα 3.10**

Αφού κάνω τις ρυθμίσεις ενεργοποιείται το περιβάλλον εργασίας συμπεριλαμβανομένων των Tools panel, Property inspector, menus, και άλλων panels. Το Tools panel, στα αριστερά της οθόνης, περιέχει ομαδοποιημένες κατηγορίες, bitmap, vector, web, color και view.

Ο Property inspector εμφανίζεται κατά μήκος του κατώτατου σημείου του εγγράφου εξ ορισμού και αρχικά επιδεικνύει τις ιδιότητες των εγγράφων. Στη συνέχεια επιδεικνύει τις ιδιότητες των εργαλείων ή των αντικειμένων που επιλέγουμε. Τα panels είναι αρχικά τοποθετημένα σε ομάδες κατά μήκος της δεξιάς πλευράς της οθόνης. Το document window εμφανίζεται στο κέντρο της εφαρμογής.

Μπορούμε να τροποποιήσουμε το μέγεθος και το χρώμα του καμβά και να αλλάξουμε την ανάλυση της οθόνης οποιαδήποτε στιγμή χρησιμοποιώντας το μενού Modify ή τον Property inspector. Στο Fireworks είναι εύκολο να αλλάξουμε το μέγεθος, το χρώμα του καμβά και την ανάλυση μίας εικόνας.

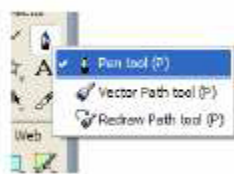
### 3.3.2 Το Tools panel του Macromedia Fireworks 8



Το Tools panel είναι οργανωμένο σε έξι κατηγορίες: Select, Bitmap, Vector, Web, Colors, και View, περιέχει συνολικά 34 κουμπιά (εικόνα 3.11).

Κάποια από τα κουμπιά έχουν ένα μικρό βέλος στην κάτω δεξιά γωνία. Εάν κάνω κλικ στο βέλος θα εμφανίσει υπο-μενού με παραλλαγές του εργαλείου (εικόνα 3.12).

Όταν επιλέγουμε κάποιο εργαλείο, ο Property inspector εμφανίζει τις επιλογές του εργαλείου (εικόνα 3.13). Κάποιες επιλογές των εργαλείων παραμένουν εμφανείς ενώ εμείς χρησιμοποιούμε το εργαλείο. Για άλλα εργαλεία όπως το basic shape, το Pen, και το Line tool, ο Property inspector εμφανίζει τις ιδιότητες των επιλεγμένων αντικειμένων.



Εικόνα 3.11 Εικόνα 3.12

Εικόνα 3.13

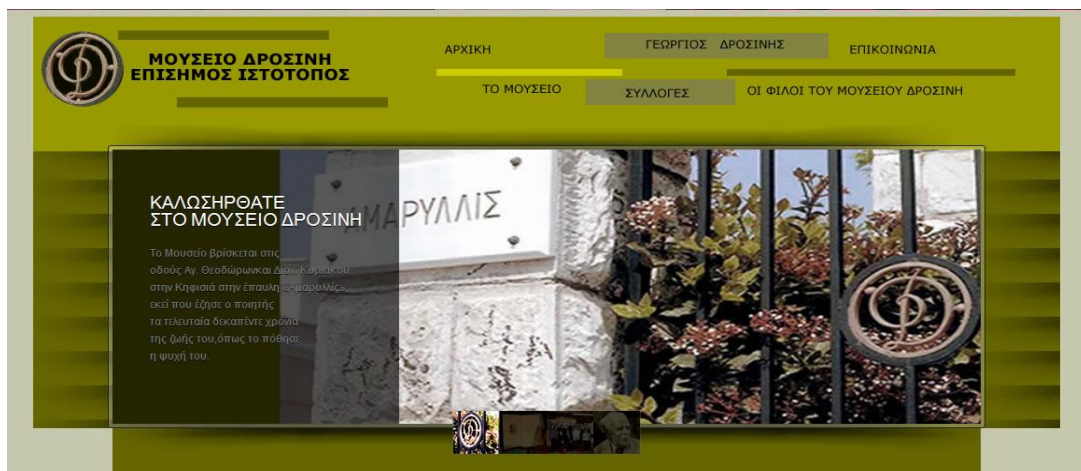
# 4<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

### 4.1 Αρχική σελίδα

Η αρχική σελίδα index.html στην κορυφή της περιέχει το βασικό μενού που οδηγεί τον χρήστη, με συνδέσμους, στις πέντε βασικές ενότητες του site. Το Logo που υπάρχει δεξιά του μενού καθώς και το κουμπί «ΑΡΧΙΚΗ» μεταφέρουν το χρήστη στην αρχική σελίδα, από οποιαδήποτε σελίδα κι αν βρίσκεται.

Κάτω από το μενού, στο κέντρο της σελίδας, υπάρχει ένα slide εφέ που κατασκευάστηκε με jQuery. Μόλις φορτώσει η σελίδα εμφανίζεται η πρώτη φωτογραφία, μια μικρή περιγραφή της ενότητας και ένας σύνδεσμος που οδηγεί στην ενότητα «Το μουσείο» (εικόνα 4.1).



**Εικόνα 4.1**

Μετά από λίγα δευτερόλεπτα το slide show συνεχίζει και προχωράει στην επόμενη ενότητα. Μόλις ο χρήστης πάει με το ποντίκι του πάνω στην εικόνα τότε το slide σταματάει να παίζει, δίνοντας έτσι στον χρήστη τη δυνατότητα να διαβάσει την περιγραφή και να σκεφτεί πια θα είναι η επόμενη κίνηση του.

Κάνοντας κλικ ο χρήστης στις μικρογραφίες που φαίνονται στην παραπάνω εικόνα έχει τη δυνατότητα να δει την περιγραφή οποιασδήποτε ενότητας επιθυμεί. Οι επόμενες ενότητες εμφανίζονται στη σειρά όπως φαίνονται στην εικόνα 4.2. Η δεύτερη ενότητα είναι η ενότητα «Συλλογές» (εικόνα 4.2 α) και οδηγεί τον χρήστη

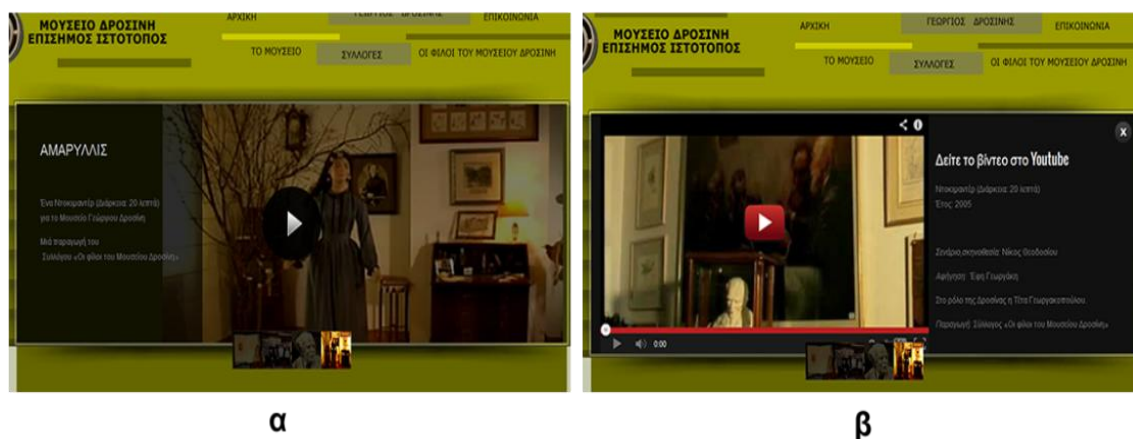
στην αντίστοιχη σελίδα. Η Τρίτη ενότητα είναι «Οι φίλοι του Μουσείου Δροσίνη» (εικόνα 4.2 β) και η τέταρτη είναι η «Γεώργιος Δροσίνης» (εικόνα 4.2 γ).



**Εικόνα 4.2**

Και τα τρία παραπάνω slides περιέχουν τον σύνδεσμο που οδηγεί τον χρήστη στην σελίδα της κάθε ενότητας καθώς επίσης και τον βασικό σύνδεσμο που οδηγεί στη σελίδα της ενότητας «Το μουσείο».

Τέλος, υπάρχει και ένα πέμπτο slide που δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να παρακολουθήσει ένα ντοκιμαντέρ για το Μουσείο Δροσίνη μέσω YouTube. Εμφανίζεται σε πρώτο πλάνο το slide που φαίνεται στην εικόνα 4.3 α και μόλις ο χρήστης κάνει κλικ στην εικόνα τότε εμφανίζεται το βίντεο. Ο χρήστης μπορεί να πατήσει play και να ξεκινήσει το βίντεο ή να μεταφερθεί στο YouTube και να παρακολουθήσει το βίντεο από κει. Μπορούμε οποιαδήποτε στιγμή να εξέλθουμε από το βίντεο πατώντας το κουμπί «X» στην πάνω δεξιά γωνία.



**Εικόνα 4.3**

Στο κάτω μέρος της σελίδας υπάρχουν τρεις στήλες (εικόνα 4.4). Η πρώτη έχει μια αναφορά και ένα σύνδεσμο που οδηγεί στην σελίδα των θαυμαστών του Γεώργιου Δροσίνη στο Facebook. Η δεύτερη παραπέμπει τον χρήστη στην Βικιπαίδεια και η Τρίτη έχει ένα flash με φωτογραφίες από το ισόγειο του κτιρίου, όπου στεγάζεται η Δημοτική

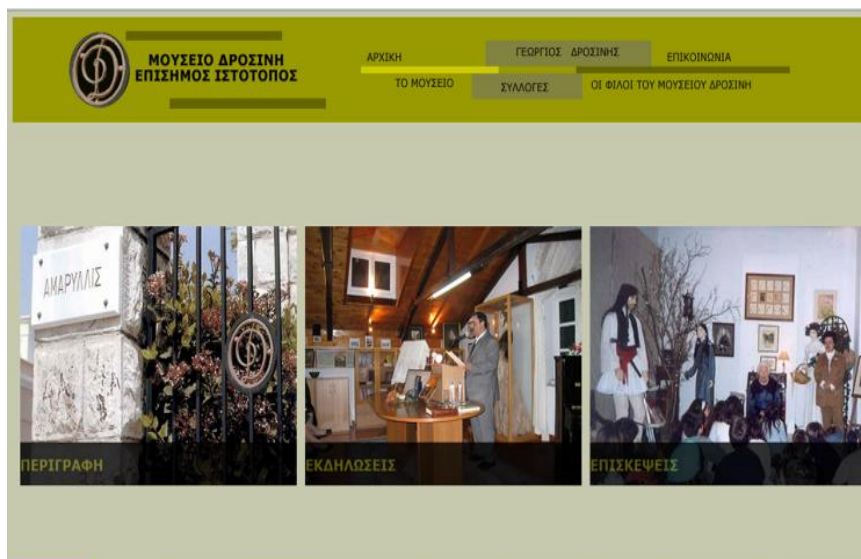
βιβλιοθήκη Κηφισιάς και έναν σύνδεσμο για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη βιβλιοθήκη.



Εικόνα 4.4

## 4.2 Το Μουσείο

Κάνοντας κλικ στο κουμπί “ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ”, από το μενού ο χρήστης θα μεταφέρεται στην σελίδα [to\\_mouseio/index.html](http://to_mouseio/index.html) (εικόνα 4.5) από οποιαδήποτε τοποθεσία του δικτυακού τόπου.



Εικόνα 4.5

Η σελίδα αυτή περιέχει τους κύριους συνδέσμους της ενότητας



«ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ» και παραπέμπει σε αυτούς όπως φαίνεται παρακάτω (εικόνα 4.6):

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ

## ΕΠΙΣΚΕΨΕΙΣ



Εικόνα 4.6

### 4.2.1 Περιγραφή

Στη σελίδα αυτή υπάρχει η περιγραφή του μουσείου όπως φαίνεται στην πρώτη φωτογραφία της εικόνας 4.6. Από το μενού αριστερά ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει φωτογραφικό υλικό από κάθε γωνιά του μουσείου. Ο χρήστης έχει επίσης τη δυνατότητα, κάνοντας κλικ σε όποια φωτογραφία επιθυμεί, να την δει σε μεγέθυνση όπως φαίνεται στην εικόνα 4.7.

## ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

## ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΣΕ ΜΕΓΕΝΘΥΝΣΗ



Εικόνα 4.7

## 4.2.2 Εκδηλώσεις

Στη σελίδα αυτή ο χρήστης μπορεί να δει φωτογραφίες από διάφορες εκδηλώσεις που πραγματοποιήθηκαν ή να επικοινωνήσει μέσω αποστολής e-mail με τον υπεύθυνο για όποια πληροφορία χρειάζεται, όπως φαίνεται στη δεύτερη φωτογραφία της εικόνας 4.6.

Στο μενού αριστερά υπάρχουν τρεις σύνδεσμοι που οδηγούν το χρήστη στις σελίδες που φαίνονται στην εικόνα 4.8.



Εικόνα 4.8

Στο **ΑΡΧΕΙΟ** ο χρήστης μπορεί να δει ένα αρχείο με τις εκδηλώσεις που έχει πραγματοποιήσει το μουσείο Δροσίνη. Στη σελίδα **ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΗΡΙΑ ΜΝΗΜΕΙΟΥ** ο χρήστης μπορεί να διαβάσει πληροφορίες για την εκδήλωση καθώς και να δει φωτογραφίες και βίντεο. Στη σελίδα **150 ΧΡΟΝΙΑ ΑΠΟ ΤΗ ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΟΥ Γ.ΔΡΟΣΙΝΗ** υπάρχουν καταγεγραμμένοι οι λόγοι που απαγγέλθηκαν κατά την εκδήλωση.

## 4.2.3 Επισκέψεις

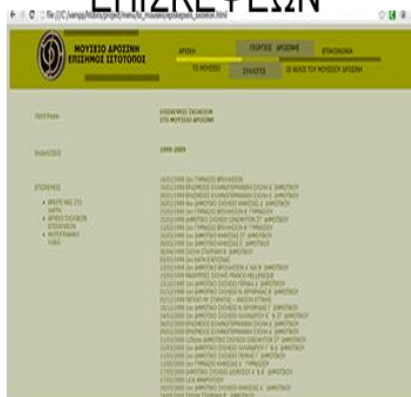
Στη σελίδα αυτή μπορούμε να δούμε τις ώρες λειτουργίας του μουσείου και με έναν σύνδεσμο να μεταφερθούμε στην επικοινωνία για να προγραμματίσουμε την επίσκεψη μας στο μουσείο, όπως φαίνεται στην τρίτη φωτογραφία της εικόνας 4.6.

Στο μενού αριστερά υπάρχουν τρεις σύνδεσμοι που οδηγούν το χρήστη στις σελίδες που φαίνονται στην εικόνα 4.9.

## ΒΡΕΙΤΕ ΜΑΣ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ



## ΑΡΧΕΙΟ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΕΠΙΣΚΕΨΕΩΝ



## ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ



Εικόνα 4.9

Στην σελίδα ΒΡΕΙΤΕ ΜΑΣ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ ο χρήστης μπορεί να δει στο χάρτη που ακριβώς βρίσκεται το μουσείο προκειμένου να το επισκεφτεί. Στο ΑΡΧΕΙΟ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΕΠΙΣΚΕΨΕΩΝ μπορεί να δει ένα αρχείο επισκέψεων σχολείων και στο ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ υπάρχει φωτογραφικό υλικό από αυτές τις επισκέψεις, το οποίο μπορεί να δει και σε μεγέθυνση κάνοντας κλικ πάνω σε οποιαδήποτε φωτογραφία.

### 4.3 Γεώργιος Δροσίνης

Κάνοντας κλικ στο κουμπί “ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΔΡΟΣΙΝΗΣ”, από το μενού ο χρήστης θα μεταφέρεται στην σελίδα drosinis/index.html (εικόνα 4.10) από οποιαδήποτε τοποθεσία του δικτυακού τόπου.

Στη σελίδα αυτή παρουσιάζεται με λίγα λόγια η πολυσύνθετη προσωπικότητα του Γεωργίου Δροσίνη.



Εικόνα 4.10



Η σελίδα αυτή περιέχει τέσσερις συνδέσμους που μεταφέρουν τον χρήστη στις παρακάτω σελίδες όπως φαίνονται στις παρακάτω φωτογραφίες στην εικόνα 4.11.

## ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ

## ΕΡΓΟΓΡΑΦΙΑ

## ΔΡΑΣΗ

## ΠΡΟΣΦΟΡΑ



Εικόνα 4.11

### 4.3.1 Βιογραφία

Στη σελίδα αυτή, όπως φαίνεται στην πρώτη φωτογραφία της εικόνας 4.11, ο χρήστης μπορεί να διαβάσει τη Βιογραφία του Γεώργιου Δροσίνη. Στο slide show που βρίσκεται στο κέντρο της σελίδας υπάρχει σύνδεσμος που παραπέμπει τον χρήστη στη Βικιπαίδεια.

Στο αριστερό μενού υπάρχουν δύο σύνδεσμοι που οδηγούν στις σελίδες που φαίνονται στην παρακάτω εικόνα και υπάρχουν πληροφορίες και φωτογραφίες για το σπίτι που γεννήθηκε ο ποιητής και τον Πύργο των Γουβών όπου έζησε τα εφηβικά του χρόνια (εικόνα 4.12).

### Το σπίτι που γεννήθηκε



### Ο πύργος του Δροσίνη



Εικόνα 4.12

### 4.3.2 Εργογραφία

Στη σελίδα αυτή, όπως φαίνεται στην δεύτερη φωτογραφία της εικόνας 4.11 , ο χρήστης μπορεί να διαβάσει για την Εργογραφία του Γεώργιου Δροσίνη.

Η Εργογραφία του Γεώργιου Δροσίνη παρουσιάζεται με τίτλους και σε κάποια έργα που εμπεριέχονται στις Συλλογές της ιστοσελίδας υπάρχουν σύνδεσμοι. Οι σύνδεσμοι αυτοί παραπέμπουν τον χρήστη να διαβάσουν αποσπάσματα.

Στο αριστερό μενού της σελίδας υπάρχουν δύο σύνδεσμοι που οδηγούν στις σελίδες που φαίνονται παρακάτω (εικόνα 4.13). Τα ΑΠΑΝΤΑ του Δροσίνη και διάφορα έργα του που έχουν εκδοθεί από διάφορους εκδοτικούς οίκους .



Εικόνα 4.13

### 4.3.3 Δράση

Η σελίδα αυτή όπως φαίνεται στην Τρίτη φωτογραφία της εικόνας 4.11 αναφέρονται πληροφορίες για την δράση του Γεώργιου Δροσίνη ως δημοσιογράφος, αρθρογράφος και Εκδότης.

### 4.3.4 Προσφορά

Η σελίδα αυτή όπως φαίνεται στην τέταρτη φωτογραφία της εικόνας 4.11 αναφέρονται πληροφορίες για την προσφορά του Γεώργιου Δροσίνη στην βελτίωση προόδου ανάπτυξης της χώρας.

Στο αριστερό μενού υπάρχει ένας σύνδεσμος όπου οι χρήστες μπορούν να διαβάσουν ένα κείμενο για την προσφορά του Γεώργιου Δροσίνη στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1896 (εικόνα 4.14).



Εικόνα 4.14

## 4.4 Συλλογές

Κάνοντας κλικ στο κουμπί “ΣΥΛΛΟΓΕΣ”, από το μενού ο χρήστης θα μεταφέρεται στην σελίδα `sylloges/index.html` (εικόνα 4.15) από οποιαδήποτε τοποθεσία του δικτυακού τύπου.



Εικόνα 4.15

Εδώ υπάρχουν τέσσερις σύνδεσμοι που οδηγούν στις σελίδες με τις τέσσερις κατηγορίες των συλλογών όπως φαίνεται στην εικόνα 4.16.

Ο χρήστης επιλέγει την κατηγορία που θέλει π.χ. Πεζογραφία και κάνοντας κλικ πάνω της αυτή εμφανίζεται σε πρώτο πλάνο όπως φαίνεται στην εικόνα. Κάτω

από κάθε κατηγορία υπάρχουν κάποια κομμάτια από κάποια αποσπάσματα και με ένα κλικ στο διαβάστε περισσότερα ο χρήστης μεταφέρεται στη σελίδα που βρίσκεται το άρθρο.



Εικόνα 4.16

#### 4.4.1 Ποιήματα

Στην ενότητα Ποιήματα όπως φαίνεται στην πρώτη φωτογραφία της εικόνας 4.16 ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει από το μενού αριστερά κάποια από τις ποιητικές συλλογές του Γεώργιου Δροσίνη π.χ Ιστοί αράχνης, θα βραδιάζει κλπ. Κάνοντας κλικ ο χρήστης θα μεταφέρεται στην αντίστοιχη σελίδα όπου μπορεί να βρει αποσπάσματα από την συγκεκριμένη ποιητική συλλογή όπως φαίνεται στην παρακάτω σελίδα (εικόνα 4.17).

Ιστοί αράχνης

θα βραδιάζει

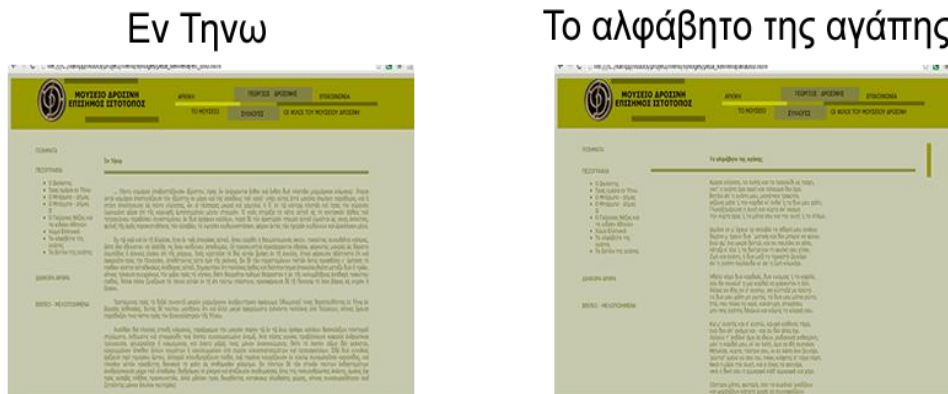


Εικόνα 4.17



## 4.4.2 Πεζογραφία

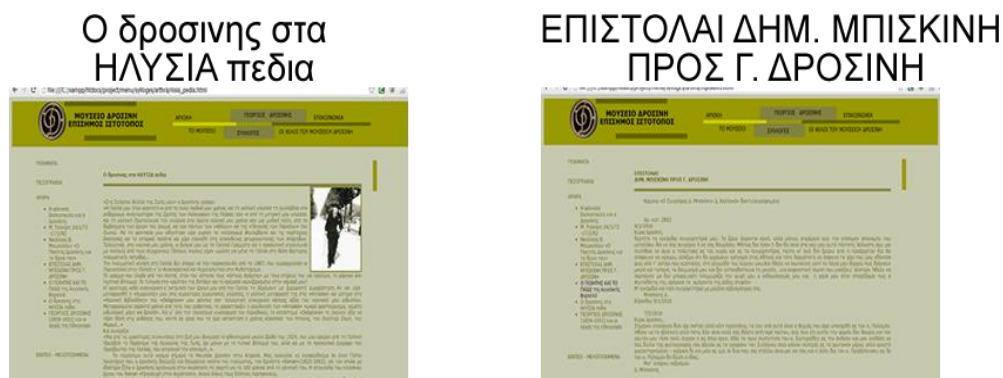
Στην ενότητα Πεζογραφία όπως φαίνεται στη δεύτερη φωτογραφία της εικόνας 4.16 ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει από το μενού αριστερά κάποια από τις πεζογραφικές συλλογές του Γεώργιου Δροσίνη π.χ Εν Τήνω, Το αλφάβητο της αγάπης κλπ. Κάνοντας κλικ ο χρήστης θα μεταφέρεται στην αντίστοιχη σελίδα όπου μπορεί να βρει αποσπάσματα από την συγκεκριμένη πεζογραφική συλλογή όπως φαίνεται στην παρακάτω σελίδα (εικόνα 4.18).



Εικόνα 4.18

## 4.4.3 Άρθρα

Στην ενότητα Άρθρα όπως φαίνεται στην τρίτη φωτογραφία της εικόνας 4.16 ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει από το μενού αριστερά κάποιο από τα άρθρα που αναφέρονται στον Γεώργιου Δροσίνη π.χ Ο Δροσίνης στα ΗΛΥΣΙΑ πεδία, ΕΠΙΣΤΟΛΑΙ ΔΗΜ. ΜΠΙΣΚΙΝΗ ΠΡΟΣ Γ.ΔΡΟΣΙΝΗ κλπ. Κάνοντας κλικ ο χρήστης θα μεταφέρεται στην αντίστοιχη σελίδα όπου μπορεί να βρει τα συγκεκριμένα όπως φαίνεται στην παρακάτω σελίδα (εικόνα 4.19).



Εικόνα 4.19

## 4.4.4 Βίντεο

Στην ενότητα Βίντεο όπως φαίνεται στην τέταρτη φωτογραφία της εικόνας 4.16 ο χρήστης μπορεί να δει κάποια βίντεο από έργα του Δροσίνη που έχουν μελοποιηθεί. Μόλις επιλέξει κάποιο συγκεκριμένο βίντεο, κάνοντας κλικ επάνω του, το βίντεο θα εμφανιστεί σε pop up παράθυρο και θα ξεκινήσει να παίζει αυτόματα όπως φαίνεται στην παρακάτω σελίδα (εικόνα 4.20).



Εικόνα 4.20

## 4.5 Οι Φίλοι του Μουσείου Δροσίνη

Κάνοντας κλικ στο κουμπί “ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ”, από το μενού ο χρήστης θα μεταφέρεται στην σελίδα Sylogos\_drosini/index.html (εικόνα 4.21) από οποιαδήποτε τοποθεσία του δικτυακού τόπου.



Εικόνα 4.21

Η σελίδα αυτή περιέχει τους κύριους συνδέσμους της ενότητας «ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΔΡΟΣΙΝΗ» και παραπέμπει σε αυτούς όπως φαίνεται παρακάτω (εικόνα 4.22):



Εικόνα 4.22

#### 4.5.1 Δραστηριότητες

Η σελίδα αυτή όπως φαίνεται στην πρώτη φωτογραφία της εικόνας 4.22 αναφέρονται πληροφορίες για τις διάφορες Δραστηριότητες του Συλλόγου «Οι φίλοι του μουσείου Δροσίνη».

Εδώ ο χρήστης μπορεί να δει περιγραφή των δραστηριοτήτων άλλα και να δει περισσότερες πληροφορίες σε μορφή pdf.

#### 4.5.2 Εκδόσεις

Η σελίδα αυτή όπως φαίνεται στη δεύτερη φωτογραφία της εικόνας 4.22 παρουσιάζονται κάποια συγγράμματα που έχουν εκδοθεί με την αρωγή του Συλλόγου «Οι φίλοι του μουσείου Δροσίνη».

Κάνοντας κλικ πάνω στην εικόνα κάποιου συγγράμματος εμφανίζεται σε μεγέθυνση με τις πληροφορίες του συγγράμματος.

#### 4.5.3 Εκδηλώσεις

Η σελίδα αυτή όπως φαίνεται στη τρίτη φωτογραφία της εικόνας 4.22 ο χρήστης μπορεί να δει κάποιες φωτογραφίες στην κορυφή της σελίδας με τη μορφή slide show.

Στο μενού αριστερά υπάρχουν δύο σύνδεσμοι που μπορεί ο χρήστης να διαβάσει τις ομιλίες που ακούστηκαν στις εκδηλώσεις που πραγματοποιήθηκαν, όπως φαίνεται στην εικόνα 4.23.



Εικόνα 4.23

## 4.6 Επικοινωνία

Κάνοντας κλικ στο κουμπί “ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ”, από το μενού ο χρήστης θα μεταφέρεται στην σελίδα [contact/index.html](http://contact/index.html) (εικόνα 4.24) από οποιαδήποτε τοποθεσία του δικτυακού τόπου.



Εικόνα 4.24

Στη σελίδα αυτή ο χρήστης μπορεί να βρει τον αριθμό τηλεφώνου και φαξ του μουσείου ή να στείλει mail στους υπεύθυνους του μουσείου. Επίσης μπορεί και να δει την διεύθυνση του μουσείου και να δει στο χάρτη που ακριβώς βρίσκεται σε περίπτωση που θέλει να το επισκεφθεί. Και τέλος υπάρχει ένας σύνδεσμος που παραπέμπει στη σελίδα του facebook «Δροσίνης Γεώργιος Fan Page».



# 5<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

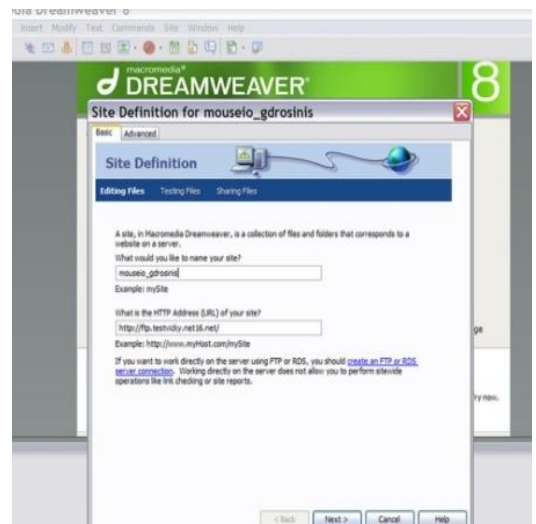
## ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ

### 5.1 Δημιουργία του site με το Dreamweaver

Για τη δημιουργία του site με το Dreamweaver 8 ακολουθήθηκε η διαδικασία όπως περιγράφεται παρακάτω:

- Ανοίγουμε το Dreamweaver και από την κατηγορία Create New επιλέγουμε Dreamweaver site.
- Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα παράθυρο (Εικόνα 5.1α) και επιλέγουμε την καρτέλα Basic.

Στο πρώτο πλαίσιο εισάγουμε το όνομα που θέλουμε να έχει το site μας τοπικά (mouseio\_drosini) και θα είναι ορατό μόνο σε μας. Σε περίπτωση που θέλουμε να «ανεβάσουμε» το site μας σε κάποιο server τότε πληκτρολογούμε στο δεύτερο πλαίσιο την HTTP διεύθυνση (<http://ftp.testvicky.net16.net/>) όπου θα φιλοξενείται το site μας και πατάμε NEXT.



Εικόνα 5.1α

- Στη συνέχεια ελέγχουμε αν είναι επιλεγμένη η επιλογή «No, I do not want to use a server technology» (Εικόνα 5.1β). Αν όχι, την επιλέγουμε και προχωράμε (πατάμε NEXT).



Εικόνα 5.1β

- Εδώ έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε το site μας τοπικά και να κάνουμε οποιαδήποτε αλλαγή και αφού κρίνουμε πως ένα αρχείο είναι έτοιμο, μετά να το ανεβάσουμε στον server (Εικόνα 5.1γ). Μας ζητείται λοιπόν, να προσδιορίσουμε τον φάκελο όπου θα αποθηκεύονται όλα τα αρχεία του site μας τοπικά (C:\xampp\htdocs\project) και πατάμε NEXT.



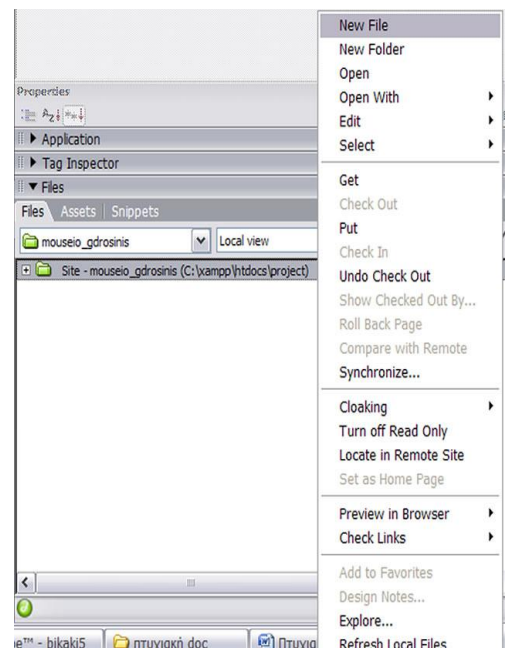
Εικόνα 5.1γ

- Στη συνέχεια στην ενότητα «How do you connect to your remote server?» (Εικόνα 5.1δ), επιλέγουμε από το μενού FTP αν το site που θα δημιουργήσουμε φιλοξενείται από κάποιον server ή None την περίπτωση που το δημιουργούμε μόνο τοπικά. Στη συνέχεια εισάγουμε την τοποθεσία που μας δόθηκε από τον server <ftp.testvicky.net> public\_html και πατάμε NEXT.



Εικόνα 5.1δ

- Και, τέλος, πατάμε DONE και το site μας έχει δημιουργηθεί και είμαστε έτοιμοι να δημιουργήσουμε τα αρχεία μας.
- Στο Files panel έχει δημιουργηθεί τώρα το site mousetio\_gdrosini (C:\xampp\htdocs\project). Με δεξί κλικ πάνω στο βασικό φάκελο εμφανίζεται το μενού όπως φαίνεται στην Εικόνα 5.2. Από δω μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν νέο φάκελο ή ένα νέο αρχείο και να τα διαχειριστούμε όπως γνωρίζουμε μέχρι τώρα. Δηλαδή, αν επιλέξουμε Edit θα βρούμε όλες τις βασικές λειτουργίες (delete, copy, paste κλπ.). Είναι προτιμότερο να κάνουμε αυτές τις βασικές λειτουργίες μέσα από το Dreamweaver, γιατί ενημερώνει όλα τα αρχεία για τις αλλαγές και επίσης μας ειδοποιεί για τυχόν λάθη (πχ αν πάω να διαγράψω μια εικόνα που χρησιμοποιείται από κάποιο έγγραφο).



Εικόνα 5.2

## 5.2 Δημιουργία Logo και Βασικού μενού

Το Βασικό Μενού που εμφανίζεται στην κορυφή κάθε σελίδας και περιέχει τους πέντε βασικούς συνδέσμους του site μαζί με το Logo στα δεξιά (Εικόνα 5.3) , δημιουργήθηκε ως ενιαίο αντικείμενο βιβλιοθήκης του Dreamweaver.



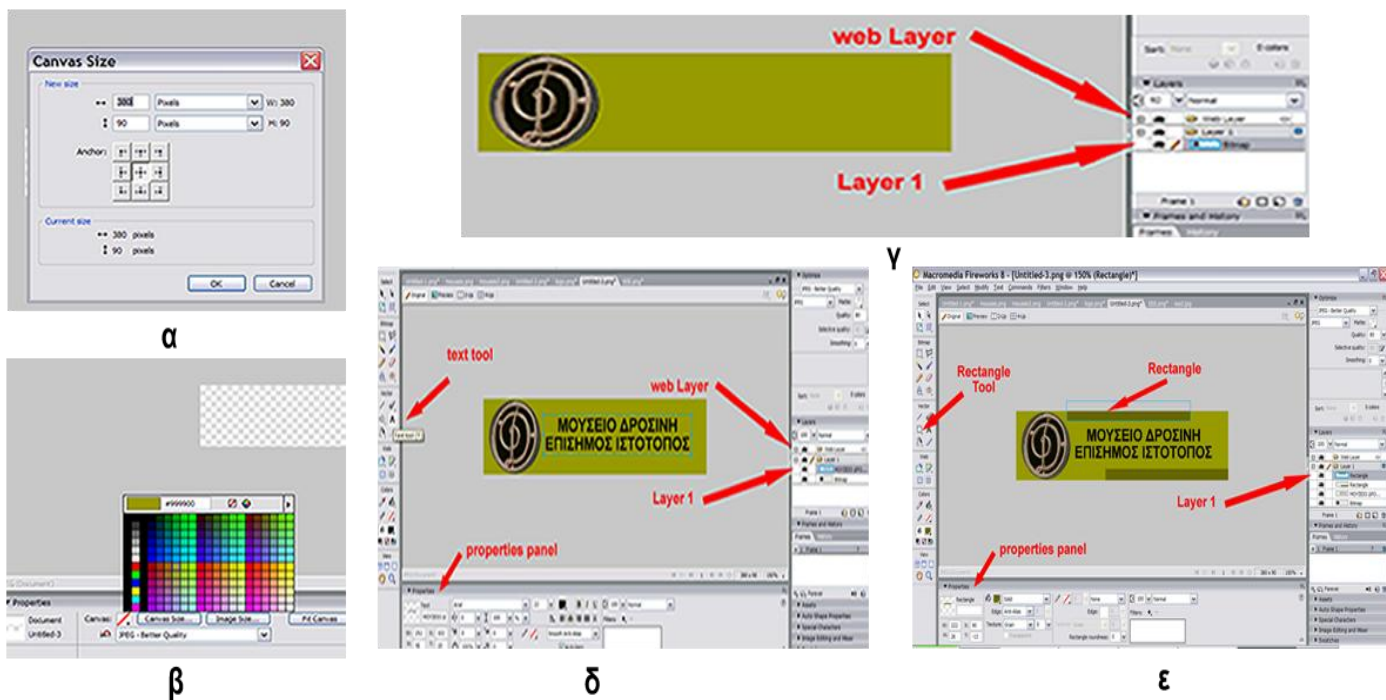
Εικόνα 5.3

Αφού αποφασίσουμε για την εμφάνιση (χρώμα και διαστάσεις) και σχεδιάσουμε τον βασικό πίνακα, στη συνέχεια σχεδιάζουμε το Logo και τα κουμπιά ξεχωριστά στο Fireworks.

### 5.2.1 Κατασκευή Logo στο Fireworks 8

Η διαδικασία κατασκευής του Logo περιγράφεται παρακάτω:

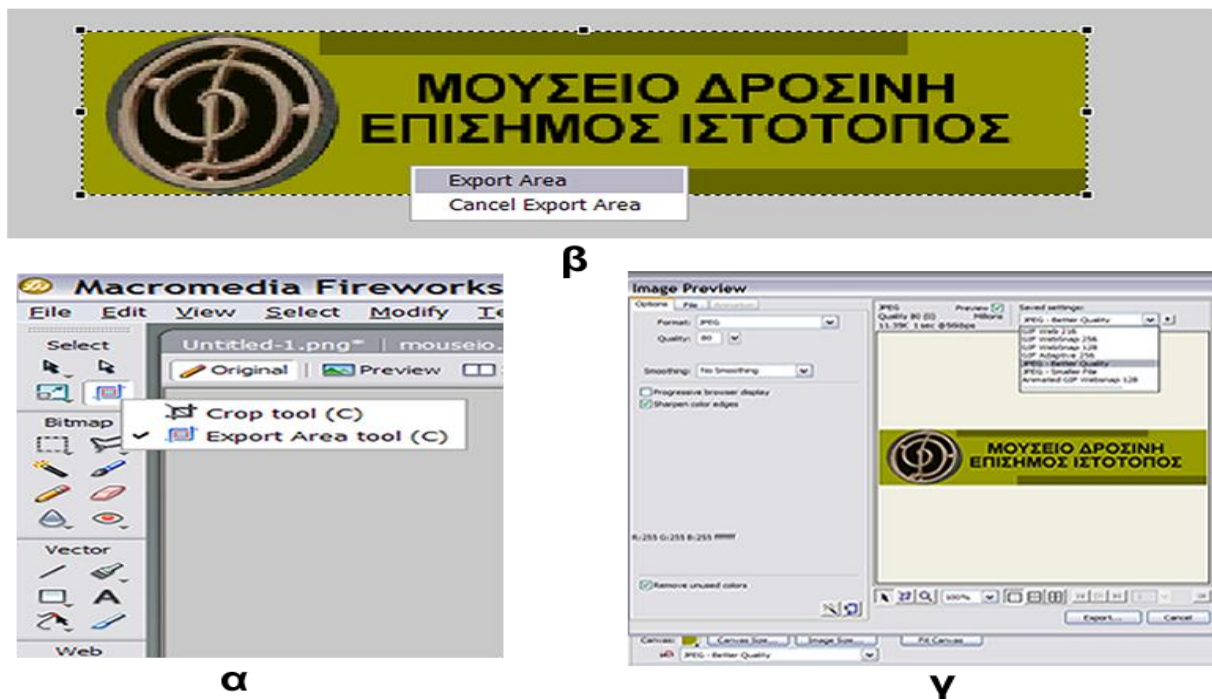
- Ορίζουμε τις διαστάσεις του καμβά μας (Εικόνα 5.4 α), W:380 px & H:90 px.
- Επιλέγουμε το χρώμα που θέλουμε να έχει ο καμβάς (Εικόνα 5.4 β), στην περίπτωση μας #999900.
- Στη συνέχεια εισάγουμε την εικόνα που επιλέξαμε για το Logo μας. Παρατηρούμε ότι έχει δημιουργηθεί ένα νέο Layer (Εικόνα 5.4 γ). Το Web Layer είναι αυτό του καμβά και δεν μπορούμε να εισάγουμε οτιδήποτε άλλο.
- Επόμενο βήμα είναι να γράψουμε το κείμενο μας. Επιλέγουμε από το toolbar το Text tool και γράφουμε το κείμενο μας. Από το Properties panel έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε διάφορα χαρακτηριστικά του κειμένου μας όπως χρώμα, μέγεθος, γραμματοσειρά κλπ. (Εικόνα 5.4 δ).
- Τέλος, επιλέγουμε από το ToolBar το Rectangle Tool για να σχεδιάσουμε τα ορθογώνια μας. (Εικόνα 5.4 ε). Όπως με κάθε αντικείμενο έτσι και εδώ μπορώ από το Properties panel να αλλάξω κάποιο από τα χαρακτηριστικά ή να προσθέσω κάποιο φίλτρο ή εφέ στο ορθογώνιο μου.



Εικόνα 5.4

Τώρα το Logo μας είναι έτοιμο και μένει μόνο να το αποθηκεύσουμε. Για να εξάγουμε μια εικόνα από το fireworks επιλέγουμε το Export Area Tool από Toolbar (Εικόνα 5.5 α). Επιλέγουμε τα όρια της εικόνας που θέλω να εξάγουμε και κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην εικόνα (Εικόνα 5.5 β). Στη συνέχεια πατάμε Export και εμφανίζεται το παράθυρο που φαίνεται στην Εικόνα 5.5 γ.

Από εδώ (Εικόνα 5.5γ) μπορούμε να επιλέξουμε τον τύπο και την ποιότητα της εικόνας και στη συνέχεια πατάμε Export και επιλέγουμε τον φάκελο που θέλουμε να αποθηκευτεί.



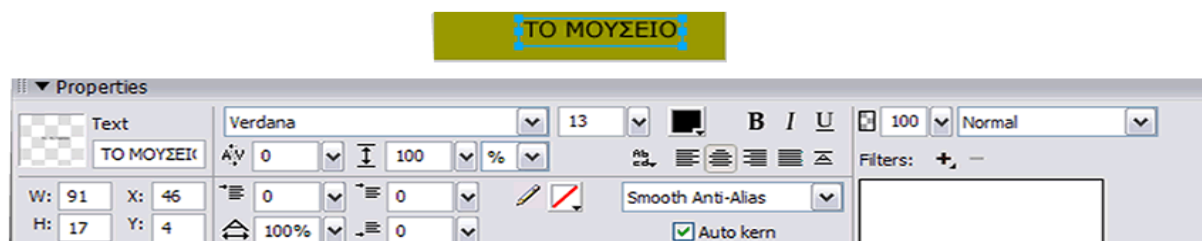
Εικόνα 5.5

Σε περίπτωση που εξάγουμε την εικόνα με τον τρόπο που περιγράφεται παραπάνω θα πρέπει να γνωρίζουμε ότι δεν μπορούμε στο μέλλον να επεξεργαστούμε την εικόνα. Γι αυτό το λόγο είναι προτιμότερο να αποθηκεύουμε τις εικόνες μας ως .png με τον γνωστό τρόπο (File->Save) έτσι ώστε να έχουμε τη δυνατότητα οποιαδήποτε στιγμή να την επεξεργαστώ και να αλλάξω οποιοδήποτε από τα χαρακτηριστικά της (χρώμα, μέγεθος κλπ).

## 5.2.2 Κατασκευή κουμπιών στο Fireworks 8

Για την κατανόηση της κατασκευής των κουμπιών θα χρησιμοποιήσουμε ως παράδειγμα το κουμπί «ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ» και για τα υπόλοιπα ακολουθείται η ίδια διαδικασία όπως περιγράφεται παρακάτω:

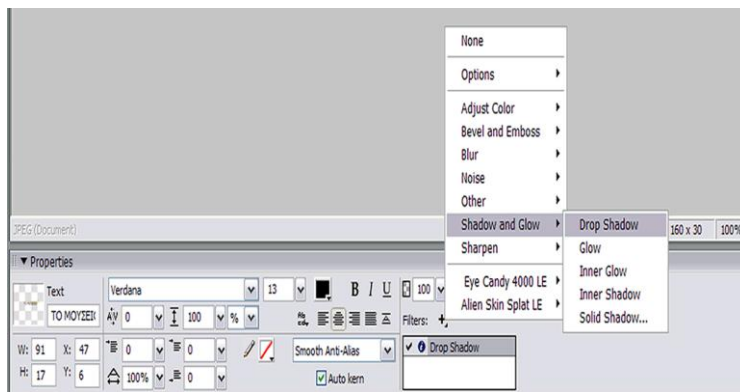
- Ορίζουμε τις διαστάσεις του καμβά μας (W:160px & H:30 px.),
- Επιλέγουμε το χρώμα που θέλουμε να έχει ο καμβάς (Εικόνα 5.4 β), στην περίπτωση μας #999900.
- Στη συνέχεια γράψουμε το κείμενο μας. Επιλέγουμε από το toolbar το Text tool και γράφουμε το κείμενο μας «ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ». Από το Properties panel επιλέγουμε γραμματοσειρά Verdana, χρώμα μαύρο, μέγεθος 13 και στοίχιση στο κέντρο(Εικόνα 5.6).
- Αποθηκεύουμε μέσα στον φάκελο που βρίσκονται όλα τα αρχεία του site με το όνομα mouseio.png.



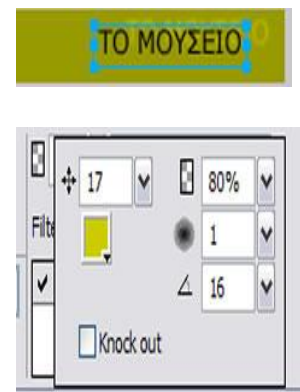
Εικόνα 5.6

- Κάνουμε ένα αντίγραφο της εικόνας, το ονομάζουμε mouseio2.png και το ανοίγουμε.
- Από το Properties panel κάνουμε κλικ στο filters και εμφανίζεται το μενού που φαίνεται στην εικόνα 5.7 α.
- Από το μενού επιλέγουμε το φίλτρο Shadow and Glow -> Drop Shadow. Αλλάζω τα χαρακτηριστικά του φίλτρου όπως φαίνεται στην εικόνα 5.7 β.
- Από το Properties panel αλλάζουμε και τη θέση του κειμένου +1 px στον άξονα X και +2 px στον άξονα Y.





**Εικόνα 5.7 α**



**β**

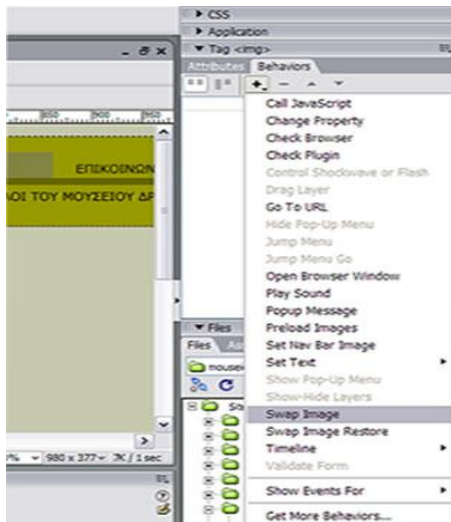
- Αποθηκεύουμε και το δεύτερο κουμπί μας στον ίδιο φάκελο.

### **5.2.3 Ενσωμάτωση κώδικα (JavaScript) για τη λειτουργία των κουμπιών με το Dreamweaver 8**

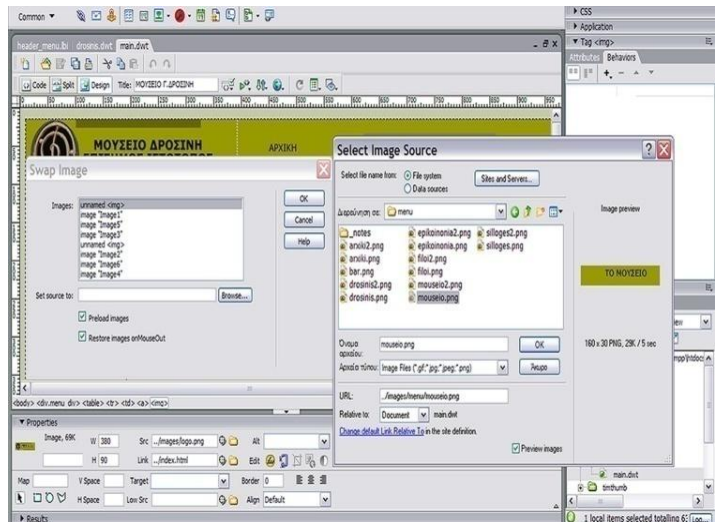
Με την παραπάνω διαδικασία έχουμε δημιουργήσει δύο κουμπιά ένα που θα φαίνεται στο μενού μόνιμα και ένα δεύτερο που θα εμφανίζεται όταν πηγαίνουμε το ποντίκι πάνω του, δημιουργώντας έτσι ένα εντυπωσιακό εφέ.

Το Dreamweaver μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε αυτό το εφέ αυτόματα χωρίς να έχουμε γνώσεις προγραμματισμού. Η διαδικασία είναι η εξής:

- Ανοίγουμε το Tag Inspector. Επιλέγουμε από το Μενού Window->Tag Inspector.
- Με την επιλεγμένη την εικόνα που θέλουμε να της εφαρμόσουμε το εφέ (mouseio.png), πάμε στο Tag Inspector και επιλέγουμε την καρτέλα Behaviors και πατάμε +.
- Εμφανίζεται το Μενού όπως φαίνεται στην εικόνα 5.8 α και επιλέγουμε το Swap Image.
- Στο παράθυρο που εμφανίζεται πατάμε Browse (εικόνα 5.8 β), βρίσκουμε την δεύτερη εικόνα (mouseio2.png) και πατάμε OK.



Εικόνα 5.8 α



β

Το Dreamweaver δημιουργεί αυτόματα τον κώδικα που είναι ο εξής:

```

<head>
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_preloadImages() { //v3.0
var d=document;
if(d.images){
    if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
    var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments;
    for(i=0; i<a.length; i++)
        if (a[i].indexOf("#")!=0){
            d.MM_p[j]=new Image;
            d.MM_p[j++].src=a[i];}
    }
}

function MM_swapImgRestore() { //v3.0
var i,x,a=document.MM_sr;
for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
var p,i,x;
if(!d) d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
    d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n];
for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

```

```

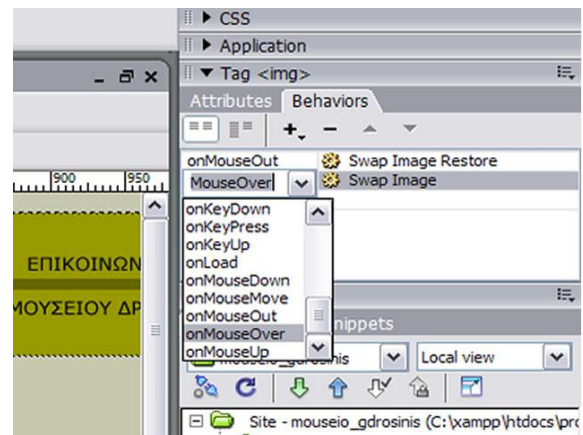
function MM_swapImage() { //v3.0
  var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments;
  document.MM_sr=new Array; for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
  if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){ document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc)
  x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}
  }
  //-->
</script>
</head>

<body
onload="MM_preloadImages('file:///C:/xampp/htdocs/project/images/menu/mouseio2.png')">

</body>

```

Όπως παρατηρούμε στην εικόνα 5.9 μπορούμε να δούμε το Event που δημιουργήσαμε στο Tag Inspector. Με το Event onMouseOver, δηλαδή όταν το ποντίκι μας πάει πάνω στην εικόνα (κουμπί) καλούμε τη συνάρτηση SwapImage. Μπορούμε να αλλάξουμε το Event ανάλογα με το τι θέλουμε να κάνουμε, για παράδειγμα αν θέλουμε να αλλάξει η εικόνα όταν κάνουμε κλικ, τότε επιλέγουμε onClick κλπ.



**Εικόνα 5.9**

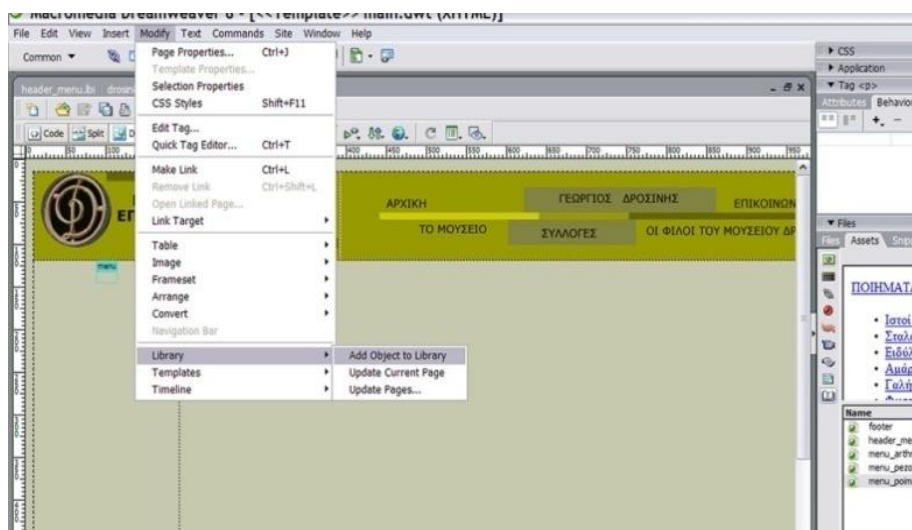


## 5.2.4 Μετατροπή Μενού σε αντικείμενο βιβλιοθήκης του Dreamweaver 8

Το Dreamweaver 8 μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε ένα αντικείμενο βιβλιοθήκης και να είναι διαθέσιμο ώστε να το χρησιμοποιήσουμε σε όποια ιστοσελίδα θέλουμε. Έτσι αν αποφασίσουμε ότι θέλουμε να κάνουμε μια αλλαγή στο μενού (πχ. Να προσθέσουμε ένα κουμπί), αρκεί να κάνουμε την αλλαγή στο αντικείμενο και αυτόματα ενημερώνονται για την αλλαγή όλες οι σελίδες που το χρησιμοποιούν.

Η διαδικασία για να δημιουργήσουμε ένα αντικείμενο είναι πολύ απλή:

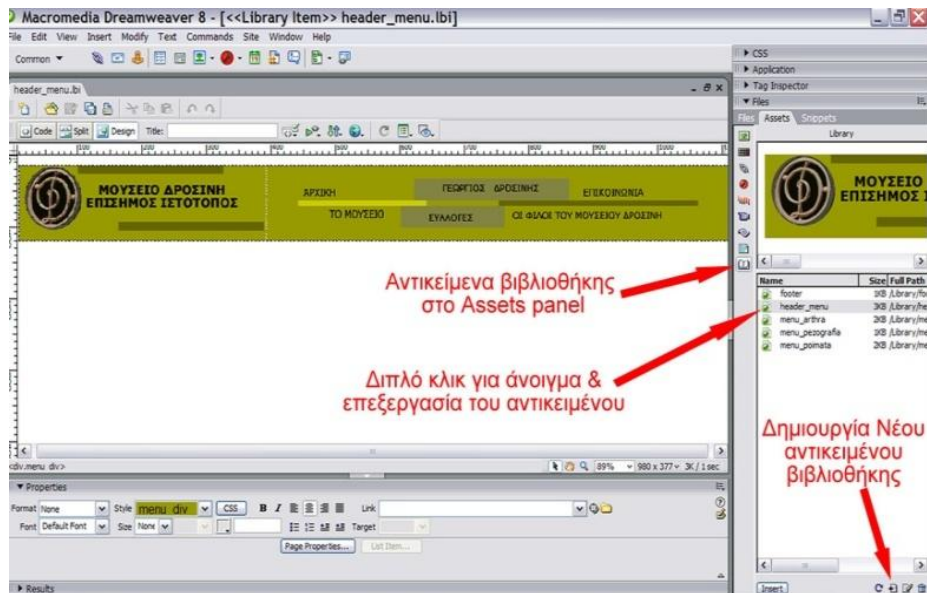
- Αφού δημιουργήσουμε το αντικείμενο που θέλουμε να μετατρέψουμε σε αντικείμενο βιβλιοθήκης, το επιλέγουμε και πάμε στο Μενού Modify -> Library -> Add Object to Library (εικόνα 5.10).



**Εικόνα 5.10**

- Αυτόματα στο Files panel δημιουργείται ένας φάκελος με όνομα Library και αποθηκεύει το νέο αντικείμενο (και όλα τα αντικείμενα της βιβλιοθήκης) με το όνομα που θα του δώσουμε και την κατάληξη .lbi . Το ονομάζουμε header\_menu.lbi .
- Το Μενού μαζί με το Logo έχει πλέον γίνει ένα ενιαίο αντικείμενο και μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε σε όποια σελίδα θέλουμε. Για να το επεξεργαστούμε πηγαίνουμε στο Assets panel (εικόνα 5.11) και πατώντας διπλό κλικ ανοίγει το αρχείο μας και μπορούμε να το επεξεργαστούμε.

Μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε πρώτα το αρχείο του αντικειμένου μας και να το «χτίσουμε» κατ' ευθείαν εκεί. Όπως φαίνεται στην εικόνα 5.11, κάτω δεξιά του Assets panel υπάρχει ένα κουμπί New Library Item και κάνοντας κλικ δημιουργείται ένα νέο κενό αρχείο όπου σ' αυτό θα δημιουργήσουμε το αντικείμενό μας.



Εικόνα 5.11

### 5.3 Δημιουργία footer

Όταν σχεδιάζουμε μία ιστοσελίδα δεν θα πρέπει να παραλείψουμε το footer. Είναι σημαντικό αυτό για τον αναγνώστη ώστε να γνωρίζει ότι έφτασε στο τέλος της σελίδας, διάβασε ότι διάβασε και εδώ παίρνει ανάσα και έχει επιλογές και επιπλέον πληροφορίες.

Η σχεδίαση ενός τέτοιου footer θα πρέπει να είναι προσεκτική. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να είναι συνέχεια του περιεχομένου, οπότε σχεδιαστικά θα πρέπει να δώσουμε μια λύση τέτοια ώστε να ξεχωρίζει. Συνήθως περιέχει πληροφορίες όπως:

- **Sitemap**, αναλόγως το μέγεθος ενός website μπορεί να συναντήσουμε ολόκληρο το sitemap ή μέρος αυτού δηλαδή μέχρι 2ο ή 3ο επίπεδο. Τι πιο σημαντικό για τον επισκέπτη μας να βρει σε αυτό το σημείο επιλογές στην πλοήγηση του αφού έφτασε μέχρι αυτό το σημείο. Ειδικά για websites μεγάλου περιεχομένου, καλό θα ήταν να βάλουμε και ένα link προς το πλήρες sitemap.
- **Πληροφορίες και Links επικοινωνίας**. Πραγματικά ένα καλό σημείο για τον ενδιαφερόμενο μετά από το scrolling και την ανάγνωση που έκανε στην σελίδα μας να του δώσουμε και τον τρόπο να επικοινωνήσει μαζί μας.
- **Content snapshots**. Μικρά τμήματα περιεχομένου που θέλει ο σχεδιαστής να προβάλει. Για παράδειγμα, εμφανίζονται τα δείγματα από τα έργα (portfolio) μιας εταιρίας, συνοπτικές περιγραφές των υπηρεσιών της ή κάποια από τα προϊόντα της εταιρίας.
- **Φόρμα Αναζήτησης**. Μια απλή φόρμα για να διευκολύνει τον επισκέπτη να αναζητήσει το περιεχόμενο που δεν βρήκε κάνοντας scroll μέχρι το τέλος της σελίδας.

- **Απλές Φόρμες Επικοινωνίας.** Συχνά εμφανίζονται σχεδιασμοί που περιλαμβάνουν απλές φόρμες επικοινωνίας. Δεν είναι άσχημο για μένα, μάλλον λίγο περίεργο μου φαίνεται.
- **Πληροφορίες Εταιρίας ή Συγγραφέα.** Το κλασικό About Us ή τα λίγα λόγια για τον ιδιοκτήτη του website.
- **Blogs,** έδω έχουμε κάποιο ας πούμε “τυποποιημένο” περιεχόμενο που συνήθως εμφανίζεται και όλοι λίγο πολύ τα γνωρίζουμε, όπως Recent Comments, Popular Posts, Tag Cloud, Post Categories, Pages, Blog Rolls κλπ.

Στο συγκεκριμένο site το footer είναι αυτό που φαίνεται στην εικόνα 5.12 και έχει κατασκευαστεί ως αντικείμενο βιβλιοθήκης.



**Εικόνα 5.12**

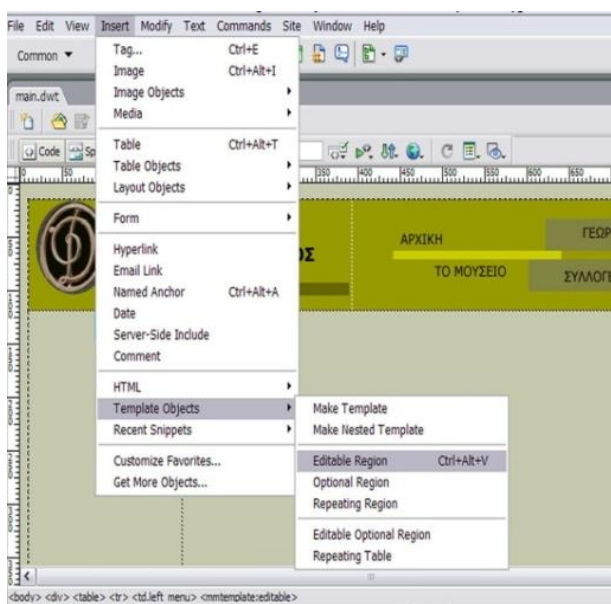
Ο κώδικας είναι ο εξής:

```
<!-- #BeginLibraryItem "/Library/footer.lbi" -->
<link href="../styles/main.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<div style="clear:both; height:1px;">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</div>
<div class="footer" align="center" >
<table width="1110" height="60" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
<td width="344"><a href="../menu/contact/index.html">contact</a> | <a
href="https://www.facebook.com/pages...-Drosinis-Georgios-Fan-
Page/188023961216207?fref=ts">facebook</a> | <a
href="../menu/to_mouseio/Gmap.html">map</a> </td>
<td width="285">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="293"><div style="float:right">Copyright &copy; 2012 Μουσείο
Δροσίνη</div></td>
</tr>
</table>
</div>
<!-- #EndLibraryItem -->
```

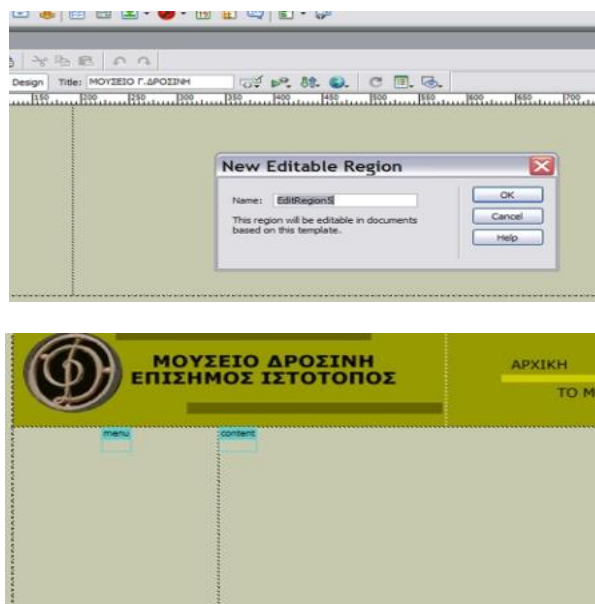
## 5.4 Δημιουργία Template με το Dreamweaver 8

Το Dreamweaver 8 μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργούμε δικά μας Template και να δημιουργούμε τα έγγραφά μας σύμφωνα με αυτά. Στο συγκεκριμένο site έχουν κατασκευαστεί δύο Templates το main.dwt και το drosinis.dwt. Η διαδικασία κατασκευής τους είναι πολύ απλή και είναι η εξής:

- Σχεδιάζουμε τη σελίδα που θέλουμε να είναι το Template μας. Από το Assets panel πιάνουμε με το ποντίκι το header\_menu.lbi, που σχεδιάσαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο και το σέρνουμε μέσα στη σελίδα μας.
- Ακριβώς από κάτω σχεδιάζουμε έναν πίνακα με μία γραμμή και δύο στήλες.
- Και τέλος βάζουμε και το footer, αφού πρώτα το κάνουμε κι αυτό αντικείμενο βιβλιοθήκης με την διαδικασία που περιγράφηκε στο κεφάλαιο 5.2.4
- Από το Μενού επιλέγω File -> Save as Template.... Αυτόματα δημιουργείται ένας φάκελος στο Files panel με όνομα Templates, μέσα στον οποίο θα αποθηκευτεί το αρχείο μας (main.dwt) και όλα τα αρχεία που θα αποθηκεύουμε ως Template στο εξής.
- Ανοίγουμε το αρχείο μας (main.dwt). Στο σημείο αυτό θέλουμε να μετατρέψουμε τα δύο κελιά του πίνακα, σε περιοχές όπου θα μπει το περιεχόμενο της σελίδας. Πάμε με τον κέρσορα του ποντικιού στο πρώτο κελί και από το μενού επιλέγουμε Insert -> Template Objects -> Editable Region (εικόνα 5.13 α).
- Στο παράθυρο που εμφανίζεται δίνουμε ένα όνομα στην περιοχή (πχ. Left menu).
- Κάνουμε το ίδιο και για το δεύτερο κελί και το αποτέλεσμα φαίνεται στην εικόνα 5.13 β. Έχουμε κατασκευάσει το Template μας με δύο περιοχές όπου θα τοποθετήσουμε το περιεχόμενο της κάθε σελίδας.



Εικόνα 5.13 α

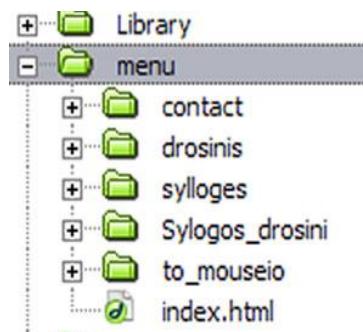


β

## 5.5 Οργάνωση περιεχομένου

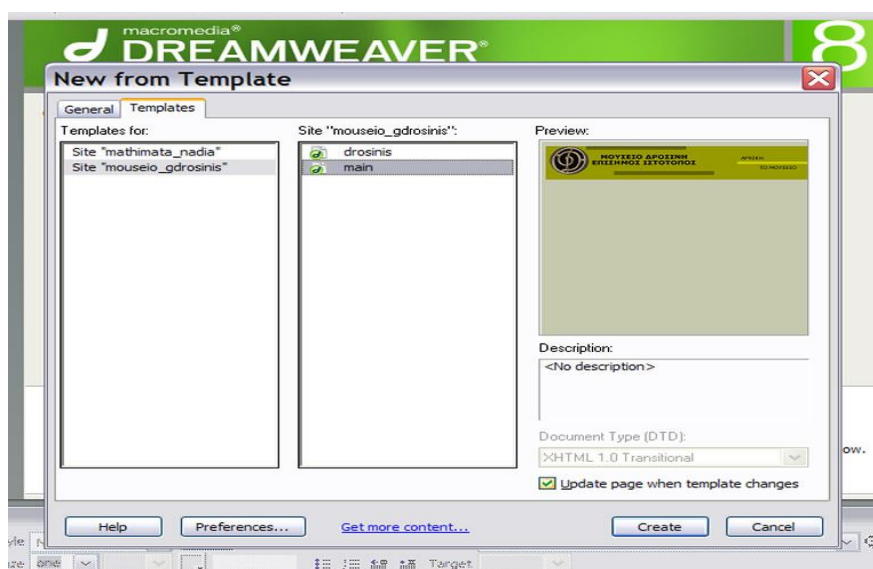
Αφού έχουμε αποφασίσει ποιες θα είναι οι πέντε βασικές ενότητες και έχουμε κατασκευάσει το βασικό μενού και το Template, το επόμενο βήμα είναι να οργανώσουμε το περιεχόμενό μας.

Όπως και αναφέραμε και πιο πριν είναι προτιμότερο να διαχειριζόμαστε το περιεχόμενό μας και όλα τα αρχεία μας μέσα από το Dreamweaver. Δημιουργούμε τον φάκελο menu που θα περιέχει τους πέντε φακέλους με το υλικό των πέντε βασικών ενότητων όπως φαίνεται στην εικόνα 5.14. Ο κάθε φάκελος θα περιέχει ένα αρχείο index.html και όλο το υλικό που αφορά την κάθε ενότητα.



*Εικόνα 5.14*

Στο εξής όποτε θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα html έγγραφο, επιλέγουμε File ->Create New from Template και εμφανίζεται το παράθυρο όπως φαίνεται στην εικόνα 5.15. Εκεί βρίσκονται όλα τα Template που έχουμε δημιουργήσει και έχουμε και τη δυνατότητα του preview.



*Εικόνα 5.15*

Αφού δημιουργήσουμε ένα έγγραφο με το Template μένει να δημιουργήσουμε το αριστερό μενού για κάθε ενότητα (εκτός της Επικοινωνίας). Τα μενού κάθε ενότητας φαίνονται στην παρακάτω εικόνα 5.16.





**Εικόνα 5.16**

Το μενού κάθε κατηγορίας είναι απλοί σύνδεσμοι που παραπέμπουν στις αντίστοιχες σελίδες. Για τα υπομενού που έχουν αρκετούς συνδέσμους, όπως για παράδειγμα το υπομενού ΠΟΙΗΜΑΤΑ, δημιουργήθηκε αντικείμενο βιβλιοθήκης για να μπορούμε να το εισάγουμε με ευκολία σε κάθε σελίδα που θέλουμε να το χρησιμοποιήσουμε. Με τον τρόπο αυτό κάθε αλλαγή ή προσθήκη κάποιου συνδέσμου θα είναι ορατή σε κάθε σελίδα που το χρησιμοποιεί.

Ένα αντικείμενο μέσα στον κώδικά της σελίδας εμφανίζεται με κίτρινο χρώμα (όπως φαίνεται στο παρακάτω παράδειγμα) και δεν μας επιτρέπεται να το επεξεργαστούμε μέσα από την ίδια τη σελίδα αλλά μόνο μέσα από το αρχείο που το κατασκευάσαμε (πχ. menu\_poimata.lbi)

Παράδειγμα εισαγωγής αντικειμένου

```
<table width="100%" height="363" border="0">
<tr>
<td align="left" >
<!-- #BeginLibraryItem "/Library/menu_poimata.lbi" -->
<div>
<a href="poimata.html">ΠΟΙΗΜΑΤΑ</a>
<ul>
<li><a href="poimata/istoi_araxnis.html">Ιστοί Αράχνης</a></li>
<li><a href="poimata/stalaktitai.html">Σταλακτίται</a></li>
<li><a href="poimata/eidyilia.html">Ειδύλλια</a></li>
<li><a href="poimata/amaranta.html">Αμάραντα</a></li>
<li><a href="poimata/galini.html">Γαλήνη</a></li>
<li><a href="poimata/fotera_skotadia.html">Φωτερά Σκοτάδια </a></li>
<li><a href="poimata/kleista_vlefara.html">Κλειστά βλέφαρα </a></li>
<li><a href="poimata/alkyonides.html">Πύρινη Ρομφαία-Αλκυονίδες </a></li>
<li><a href="poimata/moiroloi_omorfis.html">Το μοιρολόι της
όμορφης</a></li>
<li><a href="poimata/tha_vradiazei.html">Θα βραδιάζει </a></li>
<li><a href="poimata/eipe.html">Είπε:</a> </li>
<li><a href="poimata/fevgata_xelidonia.html">Φεγγάτα Χελιδόνια</a> </li>
<li><a href="poimata/spithes.html">Σπίθες στη στάχτη</a></li>
```

```

    <li><a href="poiimata/apospasmata.html">Διάφορα Ποιήματα </a></li>
  </ul>
</div>
<!-- #EndLibraryItem -->
</td>
</tr>
<tr>
<td height="42" align="left"><a href="pezografia.html">ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ</a></td>
</tr>
<tr>
<td height="42" align="left"><a href="arthra.html">ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΡΘΡΑ </a></td>
</tr>
<tr>
<td height="42" align="left"><a href="video.html">BINTEO -
ΜΕΛΟΠΟΙΗΜΕΝΑ</a> </td>
</tr>
</table>

```

## **5.6 Εισαγωγή Πολυμέσων σε έγγραφο με το Dreamweaver 8**

Το Dreamweaver 8 μας δίνει τη δυνατότητα να εισάγουμε στο έγγραφο μας εικόνες, βίντεο και αρχεία Flash με πάρα πολύ εύκολο τρόπο.

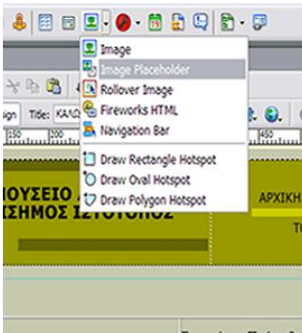
Το λογισμικό της Macromedia έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να συνεργάζονται και να και να μπορούμε να τροποποιούμε τα αρχεία μας κατ'ευθείαν μέσα από το Dreamweaver οποιαδήποτε στιγμή.

### **5.6.1 Εισαγωγή εικόνων με το Dreamweaver 8**

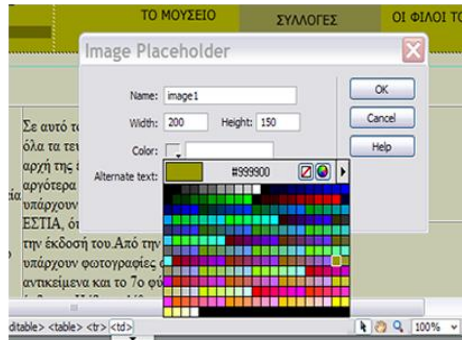
Με το Dreamweaver εισάγουμε εικόνες στο έγγραφό μας ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που εισάγουμε και ένα σύνδεσμο. Αν δεν έχω ακόμη αποφασίσει για το ποια θα είναι η εικόνα που θα βάλουμε όταν σχεδιάζουμε τη σελίδα μας μπορούμε ορίσουμε πρώτα το χώρο που θα καταλαμβάνει η εικόνα μας και να βάλουμε στην πορεία την εικόνα μας.

Η διαδικασία είναι η εξής:

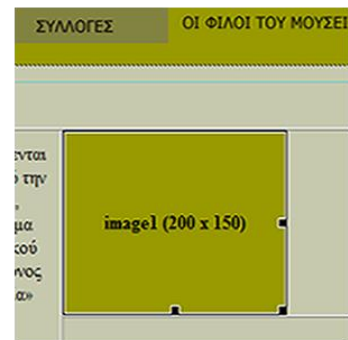
- Από το Insert bar επιλέγουμε Insert Image Placeholder (Εικόνα 5.17 α)
- Στο παράθυρο που εμφανίζεται ορίζουμε τις διαστάσεις που θέλουμε να έχει η εικόνα μας και ένα χρώμα προαιρετικά (Εικόνα 5.17 β).
- Τώρα πια έχουμε ορίσει τον χώρο που θα καταλαμβάνει η εικόνα μας όπως φαίνεται στην εικόνα 5.17 γ. Μπορούμε να αλλάξουμε τις διαστάσεις και τη θέση της εικόνας οποιαδήποτε στιγμή σύροντας την κάτω δεξιά γωνία του placeholder με το ποντίκι μας πατημένο.



α



β



γ

**Εικόνα 5.17**

- Τέλος μένει, αφού αποφασίσουμε ποια θα είναι η εικόνα μας, να αντικαταστήσουμε με αυτή το Placeholder. Όπως φαίνεται στην εικόνα 5.18, στο Properties panel, δεξιά του πλαισίου Src υπάρχει ένας κύκλος. Κάνουμε κλικ πάνω στον κύκλο και κρατώντας πατημένο το ποντίκι το σέρνουμε πάνω στην εικόνα που θέλουμε να εισάγουμε(αφού πρώτα την έχουμε εισάγει στο Files panel του Dreamweaver).



**Εικόνα 5.18**

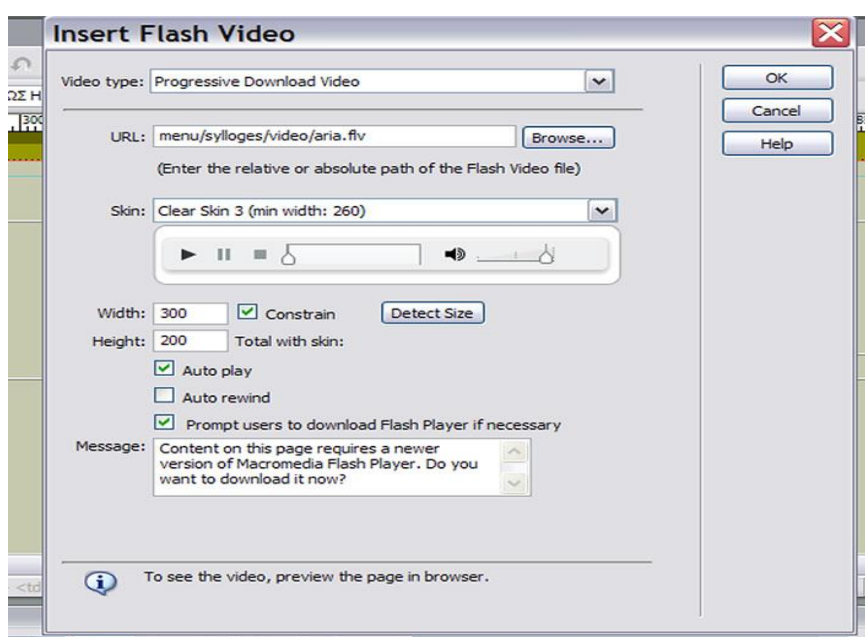


## 5.6.2 Εισαγωγή βίντεο με το Dreamweaver 8

Το Dreamweaver μας προσφέρει τη δυνατότητα να εισάγουμε βίντεο σε ένα html έγγραφο εύκολα και γρήγορα και με τρόπο σύμφωνο με τα web standards. Βασική προϋπόθεση είναι ο τύπος του βίντεο να είναι FLV.

Αφού πρώτα εισάγουμε το αρχείο βίντεο στο Files panel του Dreamweaver ακολουθούμε την παρακάτω διαδικασία:

- Ανοίγουμε το έγγραφο που θέλουμε να εισάγουμε το βίντεο.
- Βρίσκουμε το βίντεο (flv αρχείο) στο Files panel, το επιλέγουμε με το ποντίκι και το σέρνουμε μέσα στο έγγραφό μας στο σημείο που επιθυμούμε.
- Εμφανίζεται το παράθυρο διαλόγου που φαίνεται στην εικόνα 5.19 και από κει κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις.



**Εικόνα 5.19**

- Στο πλαίσιο Video Type επιλέγουμε Progressive Download Video.
- Το URL το παίρνει αυτόματα μόλις το σύρουμε μέσα στο έγγραφο. Ελέγχουμε το άνομα του αρχείου ώστε να μην περιέχει ειδικούς χαρακτήρες και να είναι με λατινικούς χαρακτήρες.
- Επιλέγουμε το Skin που προτιμάμε ανάλογα με τις ανάγκες της εφαρμογής μας. Το Skin επιτρέπει στο χρήστη να πατάει play, stop, pause, να ρυθμίζει την ένταση της φωνής και να προχωρήσει τη σκηνή στο σημείο που επιθυμεί.
- Ορίζουμε τις διαστάσεις του βίντεο, πλάτος και ύψος.
- Επιλέγουμε Auto play στην περίπτωση που θέλουμε το βίντεο να αναπαράγεται αυτόματα με την είσοδό μας στη σελίδα.

- Και τέλος φροντίζουμε να είναι τσεκαρισμένο το «Prompt users to download Flash Player if necessary». Η επιλογή αυτή παραπέμπει τους χρήστες να κατεβάσουν το απαραίτητο λογισμικό αν δεν έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν το βίντεο.

Το Dreamweaver μετά την εισαγωγή του βίντεο έχει δημιουργήσει αυτόματα στο έγγραφο μας τον παρακάτω κώδικα:

```
<head>

<script type="text/javascript">
function MM_CheckFlashVersion(reqVerStr,msg){ with(navigator)
{
var isIE = (appVersion.indexOf("MSIE") != -1 && userAgent.indexOf("Opera") == -1);
var isWin = (appVersion.toLowerCase().indexOf("win") != -1);
if (!isIE || !isWin){
var flashVer = -1;
if (plugins && plugins.length > 0){
var desc = plugins["Shockwave Flash"] ?
plugins["Shockwave Flash"].description : "";
desc = plugins["Shockwave Flash 2.0"] ?
plugins["Shockwave Flash 2.0"].description : desc;
if (desc == "") flashVer = -1;
else{
var descArr = desc.split(" ");
var tempArrMajor = descArr[2].split(".");
var verMajor = tempArrMajor[0];
var tempArrMinor = (descArr[3] != "") ?
descArr[3].split("r") : descArr[4].split("r");
var verMinor = (tempArrMinor[1] > 0) ? tempArrMinor[1] : 0;
flashVer = parseFloat(verMajor + "." + verMinor);
}
}
// WebTV has Flash Player 4 or lower -- too low for video
else if (userAgent.toLowerCase().indexOf("webtv") != -1) flashVer = 4.0;

var verArr = reqVerStr.split(",");
var reqVer = parseFloat(verArr[0] + "." + verArr[2]);

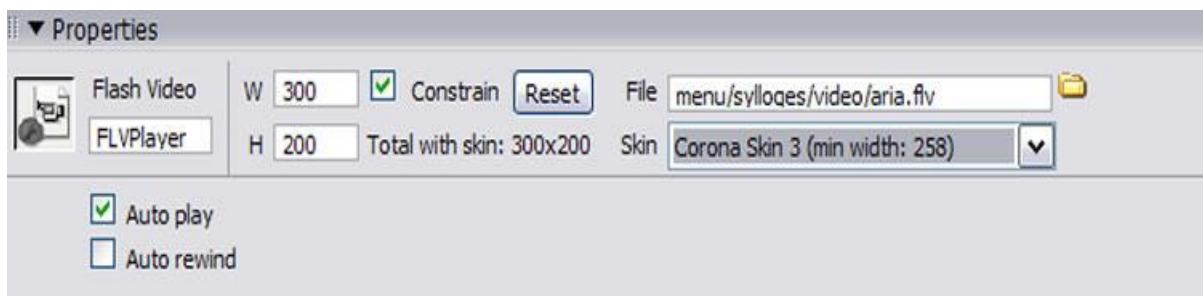
if (flashVer < reqVer){
if (confirm(msg))
window.location="http://www.macromedia.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash";
}
}
}
}
}
}
</script>
</head>
```

```

<body onload="MM_CheckFlashVersion('7,0,0,0','Content on this page requires a
newer version of Macromedia Flash Player. Do you want to download it now?');">
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#
version=7,0,0,0" width="300" height="200" id="FLVPlayer">
<param name="movie" value="FLVPlayer_Progressive.swf" />
<param name="salign" value="lt" />
<param name="quality" value="high" />
<param name="scale" value="noscale" />
<param name="FlashVars"
value="&MM_ComponentVersion=1&skinName=Corona_Skin_3&streamName=me
nu/sylloges/video/aria&autoPlay=true&autoRewind=false" />
<embed src="FLVPlayer_Progressive.swf"
flashvars="&MM_ComponentVersion=1&skinName=Corona_Skin_3&streamName=
menu/sylloges/video/aria&autoPlay=true&autoRewind=false" quality="high"
scale="noscale" width="300" height="200" name="FLVPlayer" salign="LT"
type="application/x-shockwave-flash"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>

```

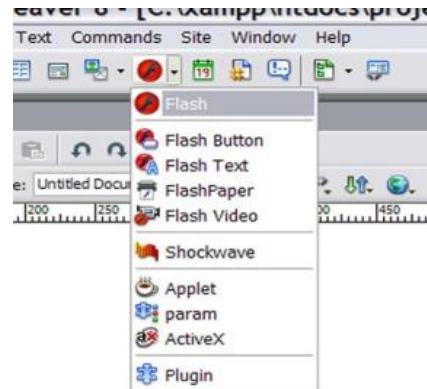
Μπορούμε οποιαδήποτε στιγμή να αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά του βίντεο που μόλις εισάγαμε. Για να το κάνουμε αυτό επιλέγουμε το βίντεο στο έγγραφο μας και πάμε στο Properties panel όπως φαίνεται στην εικόνα 5.20.



**Εικόνα 5.20**

### 5.6.3 Εισαγωγή αρχείου Flash με το Dreamweaver 8

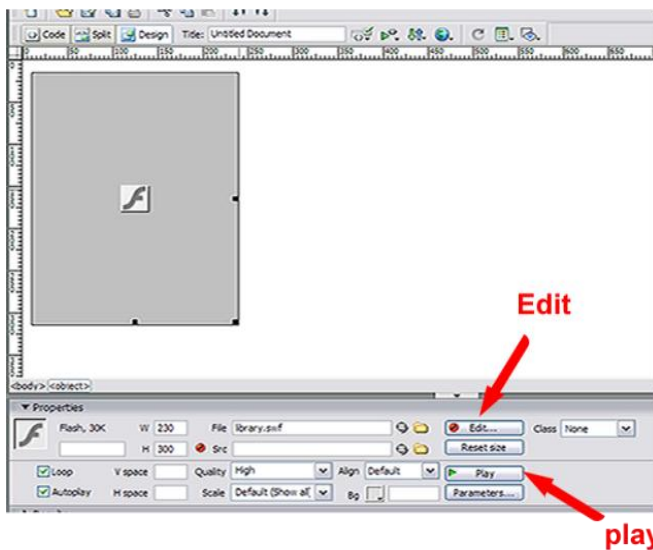
Στο Dreamweaver μπορούμε να εισάγουμε ένα αρχείο Flash από το Insert bar, αν επιλέξουμε το μενού των Flash όπως φαίνεται στη διπλανή εικόνα. Το αρχείο αυτό μπορεί να είναι Flash button, Flash Text, Flash Video και μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργούμε εντυπωσιακά εφέ που διαφορετικά δεν θα είχαμε τη δυνατότητα.



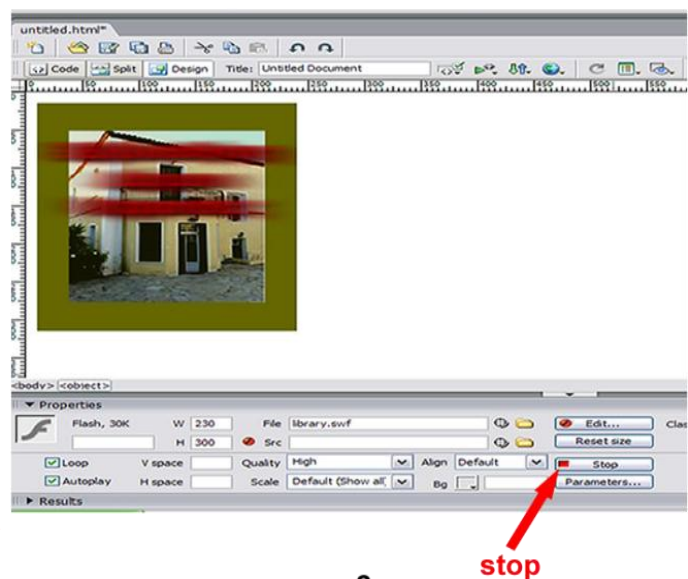
Με την εισαγωγή ενός Flash στοιχείου δημιουργείται αυτόματα ένα αρχείο με κατάληξη SWF, στον ίδιο φάκελο που βρίσκεται και το έγγραφο μας. Το αρχείο αυτό δεν μπορούμε να το επεξεργαστούμε. Όταν δημιουργώ ένα αρχείο με το Flash 8 στην πραγματικότητα παράγονται δύο ειδών αρχεία. Το ένα είναι το εξαγόμενο SWF αρχείο, το οποίο είναι αυτό που τελικά θα εισάγω στο έγγραφο μου και το άλλο είναι ένα αρχείο FLA, που μπορούμε να το επεξεργαστούμε και να το αλλάξουμε οποιαδήποτε στιγμή.

Η διαδικασία για να εισάγουμε και να επεξεργαστούμε ένα αρχείο Flash που δημιουργήσαμε εμείς είναι η εξής:

- Δημιουργούμε το αρχείο Fla , εξάγουμε το αντίστοιχο Swf και τα εισάγουμε στο Files panel του Dreamweaver, στον ίδιο φάκελο.
- Βρίσκουμε το Swf αρχείο στο Files panel, το επιλέγουμε με το ποντίκι και το σέρνουμε μέσα στο έγγραφό μας στο σημείο που επιθυμούμε.
- Μπορούμε να αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά του flash από το Properties panel. Όπως μπορούμε να δούμε στην εικόνα 5.21 α , έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε τις διαστάσεις, να ορίσουμε αν θα παίζει με επανάληψη ή όχι, να αλλάξουμε το χρώμα του background κλπ.



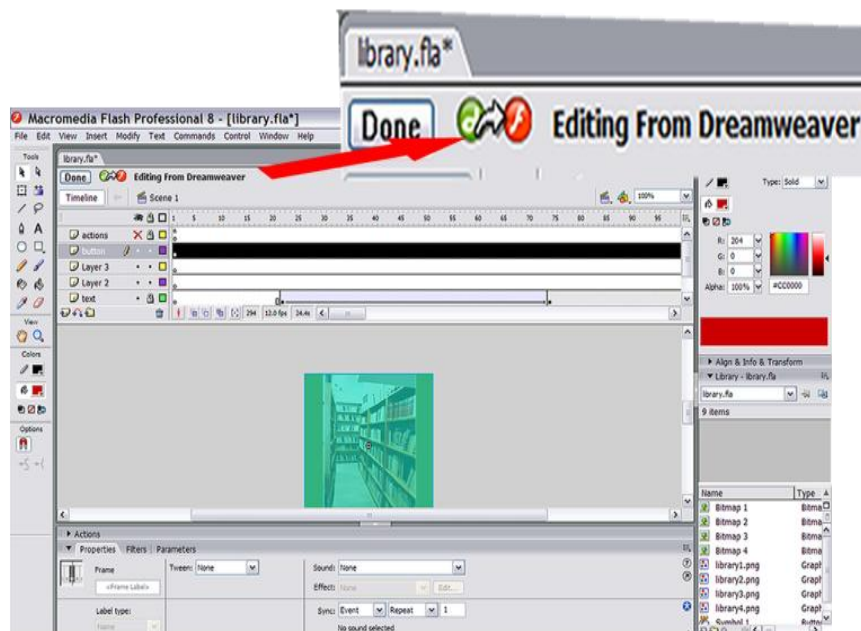
α



β

Εικόνα 5.21

- Στο properties panel υπάρχει ένα κουμπί Play. Από κει μπορούμε να δούμε το flash να παίζει και αν πατήσουμε stop να το σταματήσουμε(εικόνα 5.21 β).
- Από το κουμπί Edit μπορούμε να επεξεργαστούμε κατ' ευθείαν το flash μέσω του Dreamweaver (εικόνα 5.22). Το Dreamweaver ανοίγει αυτόματα το Flash Pro 8 και αφού κάνουμε την επεξεργασία πατάμε Done και ξαναεπιστρέφουμε στο περιβάλλον του Dreamweaver.



*Εικόνα 5.22*

Το Dreamweaver μετά την εισαγωγή του βίντεο έχει δημιουργήσει αυτόματα στο έγγραφό μας τον παρακάτω κώδικα:

```
<body>
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#
version=7,0,19,0" width="200" height="300">
  <param name="movie" value="library.swf" />
  <param name="quality" value="high" />
  <param name="BGCOLOR" value="#999900" />
  <embed src="library.swf" width="200" height="300" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-
shockwave-flash" bgcolor="#999900"></embed>
</object>
</body>
```

## 5.7 Δημιουργία εφέ με jQuery

Στο κεφάλαιο 2.4 αναφερθήκαμε στον τρόπο που μπορούμε να κατεβάσουμε τη βιβλιοθήκη του jQuery και πώς μπορούμε να την χρησιμοποιήσουμε στο έγγραφό μας. Μιλήσαμε επίσης για το τι είναι ένα jQuery Plugin, πώς το σχεδιάζουμε και πώς το χρησιμοποιούμε.

Στο κεφάλαιο αυτό θα παρουσιάσουμε θα μελετήσουμε τα κυριότερα Plugin που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη του συγκεκριμένου site.

### 5.7.1 Συνάρτηση slideToggle()

Όταν πρόκειται να δημιουργήσουμε μία μικρή συνάρτηση όπως είναι το slideToggle() την οποία θα χρησιμοποιήσουμε σε ένα και μόνο έγγραφο, τότε δεν είναι απαραίτητο να τη δημιουργήσουμε σε ένα ξεχωριστό αρχείο αλλά μέσα στο ίδιο το έγγραφο που την χρησιμοποιεί.

Το πρώτο βήμα είναι να εισάγουμε τη βιβλιοθήκη του jQuery στο έγγραφο μας:

```
<script type="text/javascript" src="../../jquery/jquery.js"></script>
```

Στη συνέχεια γράφουμε τη συνάρτηση μας μέσα στο <head>:

```
<script>
$(document).ready(function(){
  $("#flip").click(function(){
    $("#panel").slideToggle("slow");
  });
});
</script>
```

Ένα άλλο πολύ σημαντικό κομμάτι είναι η χρήση του CSS. Με το CSS θα μορφοποιήσουμε τα αντικείμενα που δημιουργήσαμε ως εξής:

```
<style type="text/css">
#panel,#flip
{
padding:5px;
text-align:left;
background-color:#C7C9AF;
border: double 2px #666600;
cursor:pointer;
}
#panel
{
padding:10px;
display:none;
}
```

</style>

Και τώρα μπορούμε πολύ απλά να χρησιμοποιήσουμε το Plugin που δημιουργήσαμε δηλώνοντας το id των αντικειμένων ως εξής:

```
<div id="flip"> <b>Δείτε την Εργογραφία του Γεώργιου Δροσίνη<b></div>  
<div id="panel" style="padding-left:20px;"> KEIMENO </div>
```

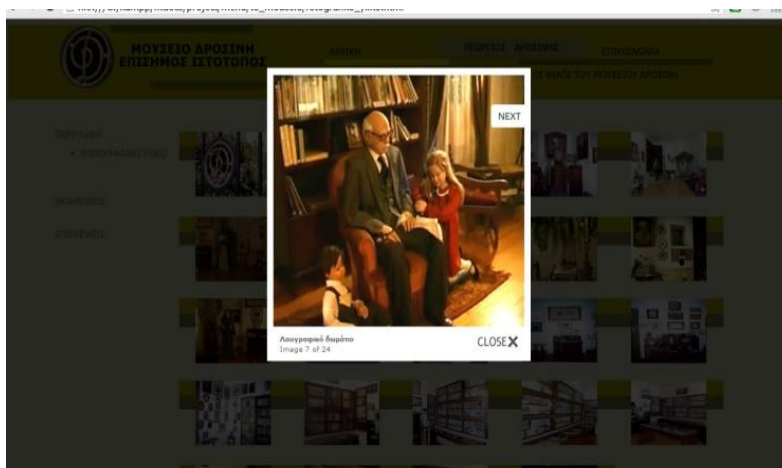
Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την συνάρτηση slideToggle() και τη λειτουργία τους μπορείτε να επισκεφθείτε τους παρακάτω ιστότοπους:

[http://www.w3schools.com/jquery/eff\\_slidetoggle.asp](http://www.w3schools.com/jquery/eff_slidetoggle.asp)

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

### 5.7.2 Plugin «lightbox»

Το Plugin «lightbox» χρησιμοποιείται από πολλές σελίδες και μας δίνει τη δυνατότητα να βλέπουμε φωτογραφίες σε μεγέθυνση όπως φαίνεται στην εικόνα 5.23.



**Εικόνα 5.23**

Χρησιμοποιείται ευρέως και υπάρχουν διαθέσιμα πολλά δωρεάν plugin στο διαδίκτυο. Για το συγκεκριμένο project επιλέχθηκε το jquery.lightbox-0.5.js. Το αρχείο του Plugin περιέχει τον παρακάτω κώδικα:

```
(function($) {  
    $.fn.lightBox = function(settings) {  
        settings = jQuery.extend({  
            // Σχεδιασμός σχετικά με την επικάλυψη  
            overlayBgColor: '#000', // Χρώμα της επικάλυψης  
            overlayOpacity: 0.8, //Ορισμός διαφάνειας  
            fixedNavigation: false,  

```

```

// Ορισμός εικόνων
imageLoading: 'c://xampp/htdocs/project/images/lightbox-ico-loading.gif',
imageBtnPrev: 'c://xampp/htdocs/project/images/lightbox-btn-prev.gif',
imageBtnNext: 'c://xampp/htdocs/project/images/lightbox-btn-next.gif',
imageBtnClose: 'c://xampp/htdocs/project/images/lightbox-btn-close.gif',
imageBlank: 'c://xampp/htdocs/project/images/lightbox-blank.gif',

// Ορισμός παραμέτρων του πλαισίου που περιέχει τις εικόνες
containerBorderSize: 10,
containerResizeSpeed: 400,

// Ορισμός κειμένου επικεφαλίδας. Π.χ Image 2 of 8.
txtImage: 'Image',
txtOf: 'of',

// Ορισμός πλήκτρων κλειδιών για πλοήγηση από το πληκτολόγιο
keyToClose: 'c', // (c = close)
keyToPrev: 'p', // (p = previous)
keyToNext: 'n', // (n = next)

// Μεταβλητές που δεν πρέπει να αλλαχθούν
imageArray: [],
activeImage: 0
    },settings);

// Caching the jQuery object with all elements matched
var jQueryMatchedObj = this;
    //Αρχικοποίηση
    function _initialize() {
        _start(this,jQueryMatchedObj);
        return false;
    }

//jQuery lightBox plugin

function _start(objClicked,jQueryMatchedObj) {

    $('embed, object, select').css({ 'visibility' : 'hidden' });
    _set_interface();
    settings.imageArray.length = 0;
    settings.activeImage = 0;

    if ( jQueryMatchedObj.length == 1 ) {
        settings.imageArray.push(new
Array(objClicked.getAttribute('href'),objClicked.getAttribute('title')));
    } else {

        for ( var i = 0; i < jQueryMatchedObj.length; i++ ) {

```



```

        settings.imageArray.push(new
Array(jQueryMatchedObj[i].getAttribute('href'),jQueryMatchedObj[i].getAttrib
ute('title')));
    }
}
while ( settings.imageArray[settings.activeImage][0] !=
objClicked.getAttribute('href') ) {
    settings.activeImage++;
}
// Call the function that prepares image exhibition
_set_image_to_view();
}

function _set_interface() {

$('body').append('<div id="jquery-overlay"></div><div id="jquery-
lightbox"><div id="lightbox-container-image-box"><div id="lightbox-
container-image"><img id="lightbox-image"><div style="" id="lightbox-
nav"><a href="#" id="lightbox-nav-btnPrev"></a><a href="#" id="lightbox-
nav-btnNext"></a></div><div id="lightbox-loading"><a href="#"
id="lightbox-loading-link"><img src="" + settings.imageLoading +
"></a></div></div></div><div id="lightbox-container-image-data-
box"><div id="lightbox-container-image-data"><div id="lightbox-image-
details"><span id="lightbox-image-details-caption"></span><span
id="lightbox-image-details-currentNumber"></span></div><div id="lightbox-
secNav"><a href="#" id="lightbox-secNav-btnClose"><img src="" +
settings.imageBtnClose + "></a></div></div></div></div>');

var arrPageSizes = ___getPageSize();

$('#jquery-overlay').css({
    backgroundColor: settings.overlayBgColor,
    opacity: settings.overlayOpacity,
    width: arrPageSizes[0],
    height: arrPageSizes[1]
}).fadeIn();

var arrPageScroll = ___getPageScroll();

$('#jquery-lightbox').css({
    top: arrPageScroll[1] + (arrPageSizes[3] / 10),
    left: arrPageScroll[0]
}).show();

$('#jquery-overlay,#jquery-lightbox').click(function() {
    _finish();
});

```

```

$('#lightbox-loading-link,#lightbox-secNav-btnClose').click(function()
{
    _finish();
    return false;
});

$(window).resize(function() {
var arrPageSizes = ___getPageSize();
$('#jquery-overlay').css({
width: arrPageSizes[0],
height: arrPageSizes[1]
});
var arrPageScroll = ___getPageScroll();
$('#jquery-lightbox').css({
top: arrPageScroll[1] + (arrPageSizes[3] / 10),
left: arrPageScroll[0]
});
});
}

function _set_image_to_view() {
$('#lightbox-loading').show();
if ( settings.fixedNavigation ) {
$('#lightbox-image,#lightbox-container-image-data-box,#lightbox-
image-details-currentNumber').hide();
} else {
$('#lightbox-image,#lightbox-nav,#lightbox-nav-btnPrev,#lightbox-
nav-btnNext,#lightbox-container-image-data-box,#lightbox-image-
details-currentNumber').hide();
}
}

var objImagePreloader = new Image();
objImagePreloader.onload = function() {
$('#lightbox
image').attr('src',settings.imageArray[settings.activeImage][0]);

_resize_container_image_box(objImagePreloader.width,objImagePreloader.
height);

objImagePreloader.onload=function(){};
};
objImagePreloader.src = settings.imageArray[settings.activeImage][0];
};

function _resize_container_image_box(intImageWidth,intImageHeight) {

var intCurrentWidth = $('#lightbox-container-image-box').width();
var intCurrentHeight = $('#lightbox-container-image-box').height();

```

```

var intWidth = (intImageWidth + (settings.containerBorderSize * 2));
var intHeight = (intImageHeight + (settings.containerBorderSize * 2));

var intDiffW = intCurrentWidth - intWidth;
var intDiffH = intCurrentHeight - intHeight;

$('#lightbox-container-image-box').animate({ width: intWidth, height: intHeight
},settings.containerResizeSpeed,function() { _show_image(); });
    if ( ( intDiffW == 0 ) && ( intDiffH == 0 ) ) {
        if ( $.browser.msie ) {
            ___pause(250);
        } else {
            ___pause(100);
        }
    }

$('#lightbox-container-image-data-box').css({ width: intImageWidth });
$('#lightbox-nav-btnPrev,#lightbox-nav-btnNext').css({ height: intImageHeight
+ (settings.containerBorderSize * 2) });
    };

function _show_image() {
$('#lightbox-loading').hide();
$('#lightbox-image').fadeIn(function() {
    _show_image_data();
    _set_navigation();
    });
    _preload_neighbor_images();
    };

function _show_image_data() {
$('#lightbox-container-image-data-box').slideDown('fast');
$('#lightbox-image-details-caption').hide();
if ( settings.imageArray[settings.activeImage][1] ) {
$('#lightbox-image-details-
caption').html(settings.imageArray[settings.activeImage][1]).show();
    }

if ( settings.imageArray.length > 1 ) {
$('#lightbox-image-details-currentNumber').html(settings.txtImage + ' ' + (
settings.activeImage + 1 ) + ' ' + settings.txtOf + ' ' +
settings.imageArray.length).show();
    }
    }

function _set_navigation() {
$('#lightbox-nav').show();

$('#lightbox-nav-btnPrev,#lightbox-nav-btnNext').css({ 'background' :
'transparent url(' + settings.imageBlank + ') no-repeat' });

```

```

    if ( settings.activeImage != 0 ) {
    if ( settings.fixedNavigation ) {
    $('#lightbox-nav-btnPrev').css({ 'background' : 'url(' + settings.imageBtnPrev
+ ') left 15% no-repeat' })
    .unbind()
    .bind('click',function() {
    settings.activeImage = settings.activeImage - 1;
    _set_image_to_view();
    return false;
        });
        } else {
    $('#lightbox-nav-btnPrev').unbind().hover(function() {
    $(this).css({ 'background' : 'url(' + settings.imageBtnPrev + ') left 15% no-
repeat' });
        },
    function() {
    $(this).css({ 'background' : 'transparent url(' + settings.imageBlank + ') no-
repeat' });
        }).show().bind('click',function() {
        settings.activeImage = settings.activeImage - 1;
        _set_image_to_view();
        return false;
        });
        }
    }

    if ( settings.activeImage != ( settings.imageArray.length -1 ) ) {
    if ( settings.fixedNavigation ) {
    $('#lightbox-nav-btnNext').css({ 'background' : 'url(' + settings.imageBtnNext +
') right 15% no-repeat' })
    .unbind()
    .bind('click',function() {

    settings.activeImage = settings.activeImage + 1;
    _set_image_to_view();
    return false;
        });
        } else {

    $('#lightbox-nav-btnNext').unbind().hover(function() {
    $(this).css({ 'background' : 'url(' + settings.imageBtnNext + ') right 15% no-
repeat' });
        },function() {
        $(this).css({ 'background' : 'transparent url(' + settings.imageBlank + ') no-
repeat' });
        }).show().bind('click',function() {
        settings.activeImage = settings.activeImage + 1;
        _set_image_to_view();
        return false;
        });
    }

```

```

    }
    }
    _enable_keyboard_navigation();
}

function _enable_keyboard_navigation() {
$(document).keydown(function(objEvent) {
    _keyboard_action(objEvent);
    });
}

function _disable_keyboard_navigation() {
$(document).unbind();
}

function _keyboard_action(objEvent) {
if ( objEvent == null ) {
keycode = event.keyCode;
escapeKey = 27;
} else {
keycode = objEvent.keyCode;
escapeKey = objEvent.DOM_VK_ESCAPE;
}
key = String.fromCharCode(keycode).toLowerCase();
if ( ( key == settings.keyToClose ) || ( key == 'x' ) || ( keycode == escapeKey ) )
{
    _finish();
}
if ( ( key == settings.keyToPrev ) || ( keycode == 37 ) ) {
if ( settings.activeImage != 0 ) {
settings.activeImage = settings.activeImage - 1;
_set_image_to_view();
_disable_keyboard_navigation();
}
}
if ( ( key == settings.keyToNext ) || ( keycode == 39 ) ) {
if ( settings.activeImage != ( settings.imageArray.length - 1 ) ) {
settings.activeImage = settings.activeImage + 1;
_set_image_to_view();
_disable_keyboard_navigation();
}
}
}

function _preload_neighbor_images() {
if ( (settings.imageArray.length - 1) > settings.activeImage ) {
objNext = new Image();
objNext.src = settings.imageArray[settings.activeImage + 1][0];
}
if ( settings.activeImage > 0 ) {

```

```

objPrev = new Image();
objPrev.src = settings.imageArray[settings.activeImage - 1][0];
    }
    }

function _finish() {
$('#jquery-lightbox').remove();
$('#jquery-overlay').fadeOut(function() { $('#jquery-overlay').remove(); });
$(embed, object, select).css({ 'visibility' : 'visible' });
    }

function ___getPageSize() {
var xScroll, yScroll;
if (window.innerHeight && window.scrollMaxY) {
xScroll = window.innerWidth + window.scrollMaxX;
yScroll = window.innerHeight + window.scrollMaxY;
    } else if (document.body.scrollHeight > document.body.offsetHeight){
xScroll = document.body.scrollWidth;
yScroll = document.body.scrollHeight;
    } else {
xScroll = document.body.offsetWidth;
yScroll = document.body.offsetHeight;
    }
var windowHeight, windowHeight;
if (self.innerHeight) {
if(document.documentElement.clientWidth){
windowWidth = document.documentElement.clientWidth;
    } else {
windowWidth = self.innerWidth;
    }
}
windowHeight = self.innerHeight;
    } else if (document.documentElement &&
document.documentElement.clientHeight) {
windowWidth = document.documentElement.clientWidth;
windowHeight = document.documentElement.clientHeight;
    } else if (document.body) {
windowWidth = document.body.clientWidth;
windowHeight = document.body.clientHeight;
    }
if(yScroll < windowHeight){
pageHeight = windowHeight;
    } else {
pageHeight = yScroll;
    }
if(xScroll < windowWidth){
pageWidth = xScroll;
    } else {
pageWidth = windowWidth;
    }
}

```

```

arrayPageSize = new
Array(pageWidth,pageHeight>windowWidth>windowHeight);
return arrayPageSize;
};

```

```

function ___getPageScroll() {
var xScroll, yScroll;
if (self.pageYOffset) {
yScroll = self.pageYOffset;
xScroll = self.pageXOffset;
} else if (document.documentElement &&
document.documentElement.scrollTop) {
yScroll = document.documentElement.scrollTop;
xScroll = document.documentElement.scrollLeft;
} else if (document.body) { // all other Explorers
yScroll = document.body.scrollTop;
xScroll = document.body.scrollLeft;
}
arrayPageScroll = new Array(xScroll,yScroll);
return arrayPageScroll;
};

```

```

function ___pause(ms) {
var date = new Date();
curDate = null;
do { var curDate = new Date(); }
while ( curDate - date < ms);
};

```

```

return this.unbind('click').click(_initialize);
};
})(jQuery);

```

Ο παραπάνω κώδικας είναι αυτός που δίνει τη λειτουργικότητα που θέλουμε αλλά είναι απαραίτητο να ορίσω και τη μορφοποίηση. Για το λόγο αυτό το Plugin συνοδεύεται από το αντίστοιχο CSS, `jquery.lightbox-0.5.css`. το αρχείο περιέχει τον παρακάτω κώδικα:

```

#jquery-overlay {
position: absolute;
top: 0;
left: 0;
z-index: 90;
width: 100%;
height: 500px;
}
#jquery-lightbox {
position: absolute;
top: 0;

```



```

left: 0;
width: 100%;
z-index: 100;
text-align: center;
line-height: 0;
}
#jquery-lightbox a img { border: none; }
#lightbox-container-image-box {
  position: relative;
  background-color: #fff;
  width: 250px;
  height: 250px;
  margin: 0 auto;
}
#lightbox-container-image { padding: 10px; }
#lightbox-loading {
  position: absolute;
  top: 40%;
  left: 0%;
  height: 25%;
  width: 100%;
  text-align: center;
  line-height: 0;
}
#lightbox-nav {
  position: absolute;
  top: 0;
  left: 0;
  height: 100%;
  width: 100%;
  z-index: 10;
}
#lightbox-container-image-box > #lightbox-nav { left: 0; }
#lightbox-nav a { outline: none; }
#lightbox-nav-btnPrev, #lightbox-nav-btnNext {
  width: 49%;
  height: 100%;
  zoom: 1;
  display: block;
}
#lightbox-nav-btnPrev {
  left: 0;
  float: left;
}
#lightbox-nav-btnNext {
  right: 0;
  float: right;
}
#lightbox-container-image-data-box {
  font: 10px Verdana, Helvetica, sans-serif;

```

```

background-color: #fff;
margin: 0 auto;
line-height: 1.4em;
overflow: auto;
width: 100%;
padding: 0 10px 0;
}
#lightbox-container-image-data {
padding: 0 10px;
color: #666;
}
#lightbox-container-image-data #lightbox-image-details {
width: 70%;
float: left;
text-align: left;
}
#lightbox-image-details-caption { font-weight: bold; }
#lightbox-image-details-currentNumber {
display: block;
clear: left;
padding-bottom: 1.0em;
}
#lightbox-secNav-btnClose {
width: 66px;
float: right;
padding-bottom: 0.7em;
}
}

```

Για να χρησιμοποιήσουμε το Plugin πρέπει να εισάγουμε τα δύο αρχεία στο έγγραφό μας. Φυσικά δεν ξεχνάμε να εισάγουμε και τη βιβλιοθήκη του jQuery. Γράφουμε τον παρακάτω κώδικα στο «head»:

```

<script type="text/javascript" src="../../jquery/jquery.js"></script>
<link href="../../styles/jquery.lightbox-0.5.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<script type="text/javascript" src="../../jquery/jquery.lightbox-0.5.js"></script>
<script type="text/javascript">
$(function() {
$.gallery a).lightBox();
});
</script>

```

Και στο «body»:

```

<td class='gallery'>
<a href="ONOMA EIKONΑΣ.png" >
 </a> </td>

```

Για να κατεβάσετε όλα τα αρχεία του jquery.lightbox-0.5 Plugin επισκεφτείτε τον παρακάτω ιστότοπο:

### 5.7.3 Plugin «infogrid»

Το Plugin «infogrid» της ενότητας Συλλογές (sylloges/index.html) είναι αυτό που φαίνεται στην εικόνα 5.24 και έχει την εξής λειτουργία:

Έχουμε τέσσερις στήλες, μία για κάθε κατηγορία της ενότητας Συλλογές. Όταν κάνουμε κλικ σε μία κατηγορία, αυτή εμφανίζεται σε πρώτο πλάνο. Η κάθε στήλη αποτελείται από μία επικεφαλίδα, μία εικόνα και μία λίστα με τρία αποσπάσματα από κάθε κατηγορία. Με κλικ στην εικόνα ο χρήστης μεταφέρεται στην αντίστοιχη κατηγορία. Με κλικ στην επικεφαλίδα κάθε κατηγορίας εμφανίζεται το αντίστοιχο απόσπασμα.



Εικόνα 5.24

Δημιουργούμε ένα ξεχωριστό αρχείο, το infogrid.js και γραφούμε τον κώδικα που θα δώσει τη λειτουργικότητα που θέλουμε στις παραπάνω στήλες:

```
$(function() {  
  
  // Ορίζουμε τις μεταβλητές  
  var $el, $parentWrap, $otherWrap,  
      allTitles = $("dt").css({  
        padding: 5,  
        "cursor": "pointer"  }),
```

```

    $allCells = $("dd").css({
    position: "relative",
    top: -1,
    left: 0,
    display: "none" });

// Ορίζουμε με το πρώτο κλικ να έρχεται η στήλη σε πρώτο πλάνο
$("#page-wrap").delegate("a.image", "click", function(e) {

    if ( !$(this).parent().hasClass("curCol") ) {
        e.preventDefault();
        $(this).next().find('dt:first').click();
    }
});

// Με κλικ στους τίτλους κάνει τις παρακάτω ενέργειες
$("#page-wrap").delegate("dt", "click", function() {

    $el = $(this);

    // εάν είμαστε στο ενεργό κελί, καμία ενέργεια
    if (!$el.hasClass("current")) {

        $parentWrap = $el.parent().parent();
        $otherWraps = $(".info-col").not($parentWrap);

        // Αφαιρεί το τρέχον κελί από τα επιλεγμένα
        $allTitles = $("dt").not(this);

        // Κλείνει όλα τα κελιά
        $allCells.slideUp();

        //Επιστρέφει όλους τους τίτλους (εκτός του τρέχον ) στο κανονικό μέγεθος
        $allTitles.animate({
            fontSize: "14px",
            paddingTop: 5,
            paddingRight: 5,
            paddingBottom: 5,
            paddingLeft: 5
        });

        // Μεγενθώνει το τρέχον κελί
        $el.animate({
            "font-size": "20px",
            paddingTop: 10,
            paddingRight: 5,
            paddingBottom: 0,
            paddingLeft: 10
        }).next().slideDown();
    }
});

```

```

// Μεγύνθώνει το τρέχον κελί
    $parentWrap.animate({
        width: 400
    }).addClass("curCol");

// Μικραίνει τα υπόλοιπα κελιά
    $otherWraps.animate({
        width: 200
    }).removeClass("curCol");

// Ελέγχει ότι το τρέχον κελί είναι το σωστό
    $allTitles.removeClass("current");
    $el.addClass("current");
    }
});

$("#starter").trigger("click");

});

```

Αφού δώσαμε τη λειτουργικότητα που θέλαμε στις στήλες που θα σχεδιάσουμε, πρέπει να ορίσουμε και τα χαρακτηριστικά τους με το κατάλληλο CSS:

```

#page-wrap { width: 1110px; padding: 0 0 0 15px; margin: 0 auto; overflow:
hidden; height: 100%; }

.info-col { float: left; width: 132px; height: 100%; padding: 50px 0 0 0; }
.info-col h2 { text-align: center; font-weight: normal; padding: 25px 0;
color:#999900}

.image { height: 100px; text-indent: -9999px; display: block; border-right: 1px
solid white; }

.poimata { background: url(../menu/sylloges/images/poimata.png) center center
no-repeat; }
.arthra { background: url(../menu/sylloges/images/arthra.png) center center no-
repeat; }
.peza { background: url(../menu/sylloges/images/peza.png) center center no-
repeat; }
.videoo { background: url(../menu/sylloges/images/video.png) center center no-
repeat; }

dt { padding: 5px; background: #660; color: #C7C9AF; border-bottom: 1px
solid #C7C9AF; border-right: 1px solid #C7C9AF; }

```

```
dd{ position: absolute; left: -9999px; top: -9999px; width:379px; height:100px;
background: #660; padding: 10px; color:#C7C9AF; border-right: 1px solid
white; margin-left:0px;}
```

```
#first { background: #666600; !important}
#second { background: #838341; !important }
#third { background: #999900; !important }
```

```
dt:nth-of-type(1) { background: #666600; }
dd:nth-of-type(1) { background: #666600; }
```

```
dt:nth-of-type(2) { background: #838341; }
dd:nth-of-type(2) { background: #838341; }
```

```
dt:nth-of-type(3) { background: #999900; }
dd:nth-of-type(3) { background: #999900; }
```

```
dl{margin-top:0px;}
```

```
.curCol { -moz-box-shadow: 0 0 10px rgba(0,0,0,0.2); -webkit-box-shadow: 0 0
10px rgba(0,0,0,0.2); z-index: 1; position: relative; }
```

Το Plugin είναι έτοιμο και μένει να σχεδιάσουμε τις στήλες με τις λίστες, μέσα στο <body>, στο έγγραφο μας. Ο κώδικας είναι πολύ απλός και είναι ο παρακάτω:

```
<div id="page-wrap">
  <div class="info-col">
    <h2>KEIMENO</h2>

    <a class="image όνομα κλάσης εικόνας " href="όνομα εγγράφου.html">
View Image</a>

    <dl >
      <dt id="first">Τιτλος </dt>
      <dd id="first">KEIMENO </dd>
      <dt id="second"> Τιτλος </dt>
      <dd id="second"> KEIMENO </dd>
      <dt id="third"> Τιτλος </dt>
      <dd id="third"> KEIMENO </dd>
    </dl>

  </div>
</div>
```

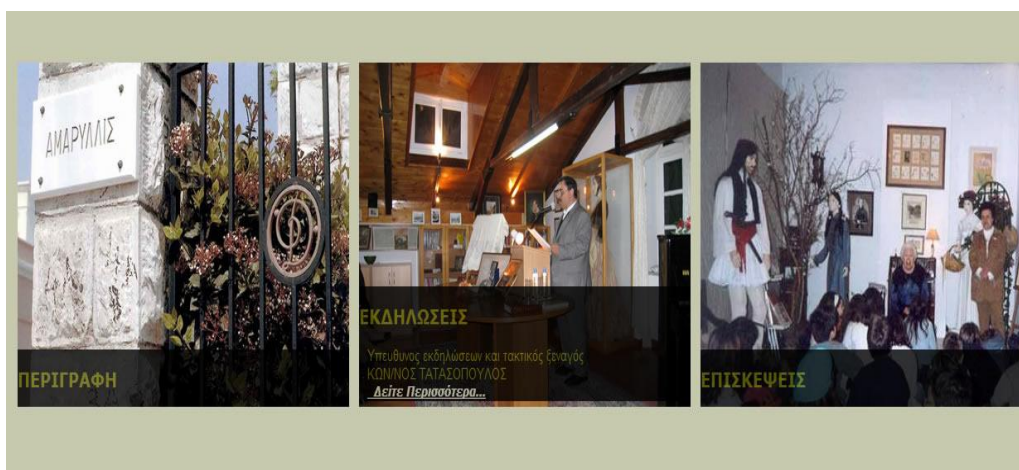
Για περισσότερες πληροφορίες και για να κατεβάσετε όλα τα αρχεία του infogrid Plugin επισκεφτείτε τον παρακάτω ιστότοπο:

<http://css-tricks.com/grid-accordion-with-jquery/>

#### 5.7.4 Plugin «boxgrid.caption»

Το Plugin «boxgrid.caption» της ενότητας Το Μουσείο (to\_mouseio/index.html) είναι αυτό που φαίνεται στην εικόνα 5.25 και έχει την εξής λειτουργία:

Σε κάθε φωτογραφία έχουμε προσθέσει μία επικεφαλίδα πάνω σε διάφανο φόντο. Μόλις πάμε το ποντίκι μας πάνω σε κάποια από τις φωτογραφίες εμφανίζεται η περιγραφή της ενότητας στην οποία μας παραπέμπει και ο αντίστοιχος σύνδεσμος που μας οδηγεί σε αυτήν, όπως φαίνεται στη μεσαία φωτογραφία της παρακάτω εικόνας.



*Εικόνα 5.25*

Επειδή το συγκεκριμένο Plugin το χρησιμοποιούμε μόνο στη συγκεκριμένη σελίδα θα δημιουργήσουμε το Plugin εσωτερικά μόνο σε αυτό το έγγραφο.

Γράφουμε τον κώδικά μας μέσα στο <head>:

```
<script language="javascript" type="text/javascript">
<!-- $(document).ready(function(){

//Το εμφανές κομμάτι της επικεφαλίδας

$(".cover").css("top","250px");
```



//Εμφάνιση όλης της επικεφαλίδας όταν πάμε το ποντίκι

```
$('.boxgrid.caption').hover(function(){
    $(".cover", this).stop().animate({top:'195px'},{queue:false,duration:195});
    }, function() {
    $(".cover", this).stop().animate({top:'250px'},{queue:false,duration:195});
    });
```

Συντάσσουμε και το CSS για να ορίσουμε τη μορφοποίηση:

```
.boxgrid{
width: 400px;
height: 300px;
margin:5px;
float:left;
background:#161613;
```

```
overflow: hidden;
position: relative;
}
```

```
.boxgrid img{
position: absolute;
top: 0;
left: 0;
```

```
}
.boxgrid p{
padding: 0 10px;
font-weight:bold;
font:10pt "Lucida Grande", Arial, sans-serif;
}
```

```
.boxcaption{
float: left;
position: absolute;
background: #000;
height: 100px;
width: 100%;
opacity: .8;
/* For IE 5-7 */
filter: progid:DXImageTransform.Microsoft.Alpha(Opacity=80);
/* For IE 8 */
-MS-filter: "progid:DXImageTransform.Microsoft.Alpha(Opacity=80)";
}
```

```
.caption .boxcaption a:hover {
color:#C7C9AF;
text-decoration:underline;
}
```

```
.caption .boxcaption {
```



Το αρχείο περιέχει τον παρακάτω κώδικα:

```
$(document).ready(function(){

// Κρύβουμε το div μόλις φορτώσει η σελίδα
    $("#back-top").hide();

// Μόλις γίνει scroll πάνω από 100 pixels, εμφανίζουμε το div
    $(function () {
        $(window).scroll(function () {
            if ($(this).scrollTop() > 100) {
                $('#back-top').fadeIn();
            } else {
                $('#back-top').fadeOut();
            }
        });
    });

// Μόλις πατήσουμε το anchor, κάνουμε scroll το document με animation 800ms
    $('#back-top a').click(function () {
        $('body,html').animate({
            scrollTop: 0
        }, 800);
        return false;
    });
});
```

Τώρα αφού δημιουργήσαμε το αντικείμενο back-top και του δώσαμε τη λειτουργικότητα που θέλαμε, μένει να ορίσουμε την ακριβή τοποθεσία και να το μορφοποιήσουμε με CSS. Ο κώδικας θα δημιουργηθεί επίσης σε ένα εξωτερικό αρχείο το οποίο θα συνδέσουμε με τα έγγραφα που χρησιμοποιούν το Plugin.

Το CSS είναι το παρακάτω:

```
#back-top
{
position: fixed;
bottom: 30px;
margin-left:840px;
}
```

```
#back-top a
{
color: #666600 ;
display:block;
font:12px/100% "Trebuchet MS",Arial,Helvetica,sans-serif;
text-align:center;
text-decoration:none;
text-transform:uppercase;
width:48px;
margin-bottom:10px;
}
```

```
#back-top a:hover
{
color: #000000 ;
}
```

```
#back-top span
{
background:url(../images/bak-top.png) no-repeat scroll center center ;
display:block;height:48px;margin-bottom:4px;width:48px;
}
```

Το Plugin είναι έτοιμο και τώρα το χρησιμοποιούμε εισάγοντας το παρακάτω κομμάτι κώδικα στο τέλος του κειμένου.

```
<div id="back-top">
<a href="#top"><span></span>
<b>Επιστροφή &nbsp;&nbsp;&nbsp;στην &nbsp;&nbsp;&nbsp;κορυφή</b></a>
</div>
```

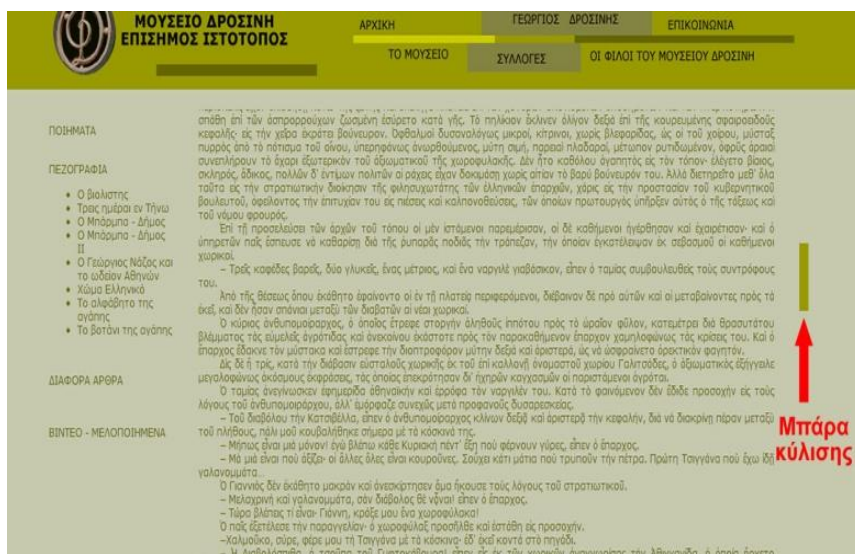
Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το go\_to\_top Plugin και για να κατεβάσετε όλα τα αρχεία επισκεφθείτε τον παρακάτω ιστότοπο:

<http://www.greektuts.net/back-to-top-button-with-jquery/>

### **5.7.6 Plugin «jScrollbar»**

Ένα ακόμη εφέ που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όταν έχουμε μεγάλα κείμενα στα έγγραφα μας είναι το jScrollbar. Με το jScrollbar όπως φαίνεται και στην εικόνα 5.26 υπάρχει μία μπάρα κύλισης με την οποία μπορούμε να “ανεβοκατεβάζουμε” το κείμενό μας στο σημείο που επιθυμούμε, ενώ τα υπόλοιπα στοιχεία της σελίδας μας παραμένουν σταθερά.

Έτσι ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να βλέπει σταθερό το μενού και να εγκαταλείψει τη σελίδα οποιαδήποτε στιγμή.



Εικόνα 5.26

Το συγκεκριμένο Plugin αποτελείται από τρία αρχεία τα οποία και εισάγουμε στο έγγραφό μας:

```
<script type="text/javascript" src="../../jquery/jquery-ui.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../../jquery/jquery-mousewheel.js"></script>
<script type="text/javascript" src="../../jquery/jScrollbar.jquery.min.js">
```

Φυσικά δεν ξεχνάμε να εισάγουμε και τη βιβλιοθήκη του jQuery:

```
</script><script type="text/javascript" src="../../jquery/jquery.js"></script>
```

Για να καλέσουμε τώρα στο έγγραφό μας το Plugin, γράφουμε την παρακάτω συνάρτηση μέσα στο «head»:

```
</script>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function(){
    $('jScrollbar1').jScrollbar();
});
```

Όπως έχουμε αναφέρει ένα Plugin της jQuery είναι ικανό να δώσει στα αντικείμενα μας τη λειτουργικότητα που θέλουμε αλλά είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσουμε και CSS για να ορίσουμε τα χαρακτηριστικά τους. Έτσι και το jScrollbar Plugin συνοδεύεται από το αντίστοιχο αρχείο jScrollbar.jquery.css το οποίο θα συμπεριλάβουμε στο έγγραφο μας:

```
<link rel="stylesheet" href="../../styles/jScrollbar.jquery.css" type="text/css" />
```

Τώρα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Plugin στο έγγραφό μας ως εξής:

```
//Βασικό περιεχόμενο
<div class="jScrollbar1">

//Περιεχόμενο που θα ολισθαίνουμε
<div class="jScrollbar_mask">
  <p>
    ΚΕΙΜΕΝΟ
    .....
  </p>
</div>

//Μπάρα κύλισης
<div class="jScrollbar_draggable">
<a href="#" class="draggable"></a>
</div>

<div class="clr"></div>
</div>
```

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το jscrollbar Plugin και για να κατεβάσετε όλα τα αρχεία επισκεφθείτε τον παρακάτω ιστότοπο:

<http://www.myjqueryplugins.com/jquery-plugin/jscrollbar>

### **5.7.7 Plugin Αρχικής σελίδας**

Όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενα κεφάλαια στο διαδίκτυο υπάρχουν πολλά διαθέσιμα jQuery Plugins από διάφορους κατασκευαστές, άλλα απλά και άλλα πιο πολύπλοκα. Το συγκεκριμένο Plugin είναι πιο πολύπλοκο σε σχέση με όσα χρησιμοποιήσαμε και χρειάζεται προγραμματιστικές γνώσεις για να σχεδιαστεί.

Παρόλα αυτά είναι εύκολο για κάποιον που έχει βασικές γνώσεις να καταφέρει να κάνει τις απαραίτητες αλλαγές, ανάλογα με τις ανάγκες του και να το προσθέσει σε κάποιο έγγραφο.

Το Plugin της αρχικής σελίδας είναι αυτό που φαίνεται στην εικόνα 5.27. Κάθε ενότητα του site παρουσιάζεται με μία αναδυόμενη εικόνα πάνω στην οποία εμφανίζεται ένα κείμενο σε διάφανο φόντο, με δύο συνδέσμους που παραπέμπουν το χρήστη, ο πρώτος στην ενότητα Το Μουσείο και ο δεύτερος στην αντίστοιχη ενότητα.

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει από τις μικρές φωτογραφίες την κατηγορία που θέλει και μεταφέρεται σε αυτή. Η τελευταία κατηγορία περιέχει ενσωματωμένο βίντεο όπου μπορεί κάποιος να δει το ντοκιμαντέρ «Αμαριλλίς» μέσω του YouTube.



**Εικόνα 5.27**

Το Plugin της αρχικής σελίδας αποτελείται από δύο αρχεία τα οποία εισάγουμε στο έγγραφό μας, μέσα στο «head»:

```
<script type="text/javascript" src="kb
plugin/js/jquery.themepunch.plugins.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="kb-
plugin/js/jquery.themepunch.kenburn.min.js"></script>
```

Επίσης, συνοδεύεται από τα αντίστοιχα CSS αρχεία:

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles/style.css" media="screen" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles/settings.css" media="screen" />
```

Τώρα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Plugin στο έγγραφό μας. Όλο το περιεχόμενο θα μπει σε ένα div μέσα στο «body» ως εξής:

```
<div id="banner" class="bannercontainer centerme dark" > ... </div>
```

Στη συνέχεια θα δημιουργήσουμε μία λίστα <ul>, για να τοποθετήσουμε εκεί το κάθε slide σαν ένα ξεχωριστό αντικείμενο της λίστας, όπως παρακάτω:

```
<ul>
// Το Πρώτο slide
<li data-transition="fade" data-kenburn="on" data-startalign="right,bottom" data-
zoom="in" data-zoomfact="3" data-endAlign="center,top" data-panduration="12"
data-colortransition="4">
```



```



    <div class="creative_layer">
    <div class="cp-left faderight" >
    <p class="cp-title"><a href="ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ.html">ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</a>
    </p>
    <p>
        KEIMENO
        .....
    </p>

    <div class="clear"></div>
    </div>
    </div>

</li>

// Το Δευτερο slide
<li data-transition="fade" .....
    ....
</ul>

```

Μπορούμε να δημιουργήσουμε όσα slides επιθυμούμε ανάλογα με τις ανάγκες του site. Αφού δημιουργήσουμε τη λίστα με τα slides που επιθυμούμε μένει να ενεργοποιήσουμε το banner στο έγγραφό μας. Εισάγουμε τον παρακάτω κώδικα στο τέλος της σελίδας μας πριν κλείσουμε την ετικέτα <body>:

```

<script type="text/javascript">

var tpj=jQuery;
tpj.noConflict();

tpj(document).ready(function() {

if (tpj.fn.cssOriginal!=undefined)
tpj.fn.css = tpj.fn.cssOriginal;
tpj('.bannercontainer').kenburn({
fixHeight:true,
thumbWidth:50,
thumbHeight:50,
thumbAmount:4,
thumbStyle:"thumb",
thumbVideoIcon:"off",

```

```
thumbVertical:"bottom",
thumbHorizontal:"center",
thumbXOffset:0,
thumbYOffset:40,
bulletXOffset:0,
bulletYOffset:-16,

hideThumbs:"on",
repairChromeBug:"on",

touchenabled:'on',
pauseOnRollOverThumbs:'off',
pauseOnRollOverMain:'on',
preloadedSlides:2,
timer:7,
debug:"off",

googleFonts:'Oswald',
googleFontJS:'kb-plugin/js/jquery.googlefonts.js'

});

});
</script>
```

Για να βρείτε όλα τα αρχεία του συγκεκριμένου Plugin επισκεφτείτε τον παρακάτω ιστότοπο:

[http://themes.themepunch.com/?theme=kenburner\\_responsive\\_jq](http://themes.themepunch.com/?theme=kenburner_responsive_jq)

# 6<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ FLASH

Το πρόγραμμα Flash 8 της Macromedia είναι ένα κορυφαίο πρόγραμμα για επεξεργασία διανυσματικών γραφικών και animation. Το Flash είναι ένα εργαλείο το οποίο προτιμάται για τη δημιουργία περιεχομένου το οποίο προορίζεται για το WEB. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι τα αρχεία του Flash είναι πολύ μικρά στο μέγεθος.

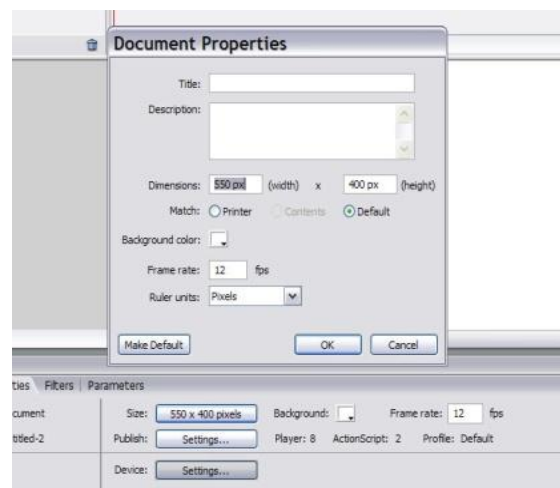
Για να φτιάξουμε μία εφαρμογή Flash, δημιουργούμε γραφικά μέσω της εργαλειοθήκης του προγράμματος και επιπρόσθετα εισάγουμε στοιχεία πολυμέσων από εξωτερικά αρχεία. Στη συνέχεια, ορίζουμε πώς θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε τα στοιχεία αυτά για να φτιάξουμε την εφαρμογή που έχουμε στο μυαλό μας.

Τα αρχεία που δημιουργούμε με το Flash αποκαλούνται ταινίες(movies) και έχουν επέκταση .fla. Τα εκτελέσιμα αρχεία του Flash, αυτά δηλαδή που θα εμφανιστούν ενσωματωμένα σε μια ιστοσελίδα ή θα μπορούν να τρέξουν σαν αυτόνομες εφαρμογές, έχουν επέκταση .swf.

Για να δημιουργήσουμε ένα FLA αρχείο η διαδικασία είναι η εξής:

Ανοίγουμε το Flash Pro 8 και από την κατηγορία create new επιλέγουμε Flash Document. Αμέσως ανοίγει το παράθυρο διαλόγου που φαίνεται στην (εικόνα 6.1). Από δω επιλέγουμε τις διαστάσεις που θέλουμε να έχει το αρχείο μας. Οι προκαθορισμένες τιμές που έχει ένα Flash Document είναι W:550px και H:400px.

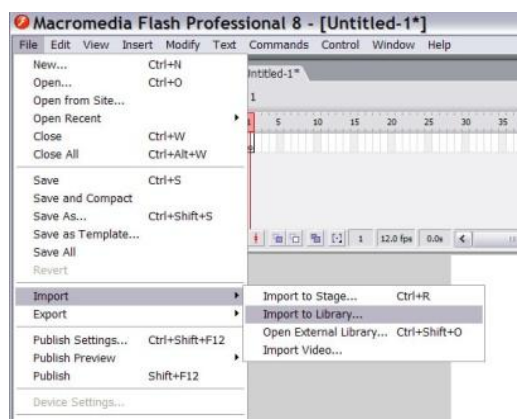
Σε περίπτωση που δεν ορίσουμε τις διαστάσεις από την αρχή έχουμε τη δυνατότητα να πάμε στο properties panel και να τις αλλάξουμε οποιαδήποτε στιγμή.



**Εικόνα 6.1**

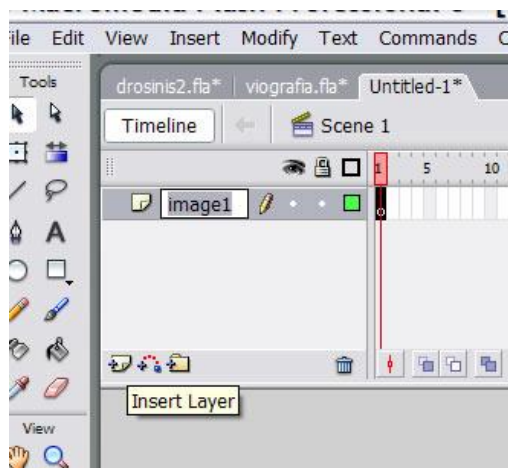
Επόμενο βήμα είναι να εισάγουμε στο αρχείο μας τα στοιχεία που θέλουμε. Τα στοιχεία αυτά μπορεί να είναι μια εικόνα, ένα βίντεο, ένα αρχείο μουσικής ή οτιδήποτε αρχείο πολυμέσων.

Από το main menu επιλέγουμε File -> Import -> Import to Library και επιλέγουμε τα αρχεία που θέλουμε να εισάγουμε(εικόνα 6.2).



**Εικόνα 6.2**

Αφού έχουμε εισάγει στη βιβλιοθήκη του Flash τα στοιχεία που επιθυμούμε μπορούμε να τα εισάγουμε στο Stage σύροντάς τα από τη βιβλιοθήκη στο Stage. Το κάθε αντικείμενο το τοποθετούμε σε ένα ξεχωριστό Layer και μία καλή τακτική είναι να δίνουμε ένα όνομα στο Layer ώστε να περιγράφει το αντικείμενο που περιέχει. Αν για παραδειγμα θέλουμε να βάλουμε μια εικόνα μπορούμε να ονομάσουμε το Layer image 1. Για να επεξεργαστούμε το όνομα ενός Layer κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο όνομα.(εικόνα 6.3)



**Εικόνα 6.3**

Για να προσθέσουμε ένα νέο Layer πατάμε την επιλογή Insert Layer όπως φαίνεται στην εικόνα 6.3 .

## **6.1 Flash animation**

Ο πιο σημαντικός στόχος του Flash είναι να προσθέσει ζωντάνια και κίνηση στις στατικές και χωρίς ενδιαφέρον σελίδες του web. Παρόλο που μπορούμε να προσθέσουμε εικόνες μέσω των tags της HTML δεν μπορούμε σε καμία περίπτωση να δημιουργήσουμε κίνηση (animation), κάτι που αναμφίβολα αν υπάρχει θα εντυπωσιάσει τους επισκέπτες μας.

Το Flash παρέχει τα μέσα έτσι ώστε να δημιουργούμε αλληλεπιδραστικά και συναρπαστικά animations γρήγορα και αποτελεσματικά. Γενικά στο Flash μπορούμε να δημιουργήσουμε animation με τρεις διαφορετικούς τρόπους- τεχνικές. Ο πρώτος είναι μέσω της τεχνικής Tween animation , ο δεύτερος μέσω της τεχνικής Frame by Frame και ο τρίτος είναι μέσω της επιλογής Transition από τα έτοιμα Timeline effects που μας παρέχει το λογισμικό του Flash 8.

Στο συγκεκριμένο project έχουμε χρησιμοποιήσει τις δύο τεχνικές, την πρώτη και την τελευταία, μιας και είναι οι πιο απλές και ταυτόχρονα μέσω αυτών μπορούμε να πετύχουμε, γρήγορα και εύκολα, συναρπαστικά αποτελέσματα.

### **6.1.1 Tween animation**

Η λέξη tween είναι συντομογραφία της λέξης between και η βασική ιδέα αυτής της τεχνικής είναι ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε κίνηση ορίζοντας δύο διαφορετικά σημεία στο χρόνο, ενώ στη συνέχεια το ίδιο το Flash αναλαμβάνει να συμπληρώσει την κίνηση ανάμεσα σε αυτά τα δύο χρονικά σημεία συμπληρώνοντας με αυτόν τον τρόπο το κενό ανάμεσά τους. Από κει προέρχεται και το όνομα της τεχνικής Tween(ανάμεσα).

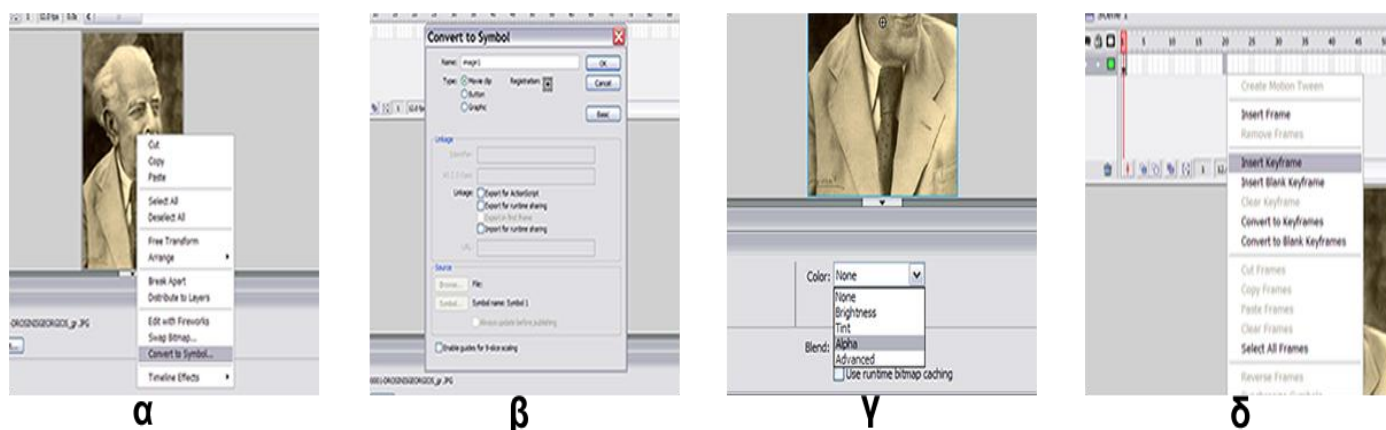
Για να αντιληφθούμε αυτήν την τεχνική καλύτερα, φανταστείτε πως τη χρονική στιγμή 1 έχουμε μια εικόνα που βρίσκεται στα αριστερά της σκηνής και τη χρονική στιγμή 20 έχουμε βάλει την εικόνα στα δεξιά της σκηνής. Έχοντας ορίσει με κάποιο τρόπο (θα δούμε παρακάτω) μια αρχική και μια τελική στιγμή, μέσω της τεχνικής Tween το ίδιο το Flash μπορεί να παράγει όλη τη μετάβαση της εικόνας μεταξύ των δύο καταστάσεων και με αυτό τον τρόπο παράγει την κίνηση.

Με την ίδια τεχνική, εκτός από κίνηση έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε και άλλα εφέ. Για παράδειγμα μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα image slide show χωρίς κίνηση με τις εικόνες να εμφανίζονται σιγά - σιγά στη σκηνή. Παρακάτω θα εξηγήσουμε τον τρόπο με τον οποίο το επιτυγχάνουμε αυτό.

Κάθε μία από αυτές τις διαφορετικές χρονικές στιγμές που το Flash δημιουργεί για να γεμίσει το κενό ονομάζονται frames. Το αρχικό και το τελικό σημείο του animation που ορίζουμε για να δημιουργήσουμε το animation καλούνται keyframes (frames κλειδιά). Τα keyframes είναι κάτι ξεχωριστό για το Flash. Είναι εκείνα τα frames πάνω στα οποία μπορούμε να εφαρμόσουμε μια αλλαγή , στα χαρακτηριστικά ενός αντικειμένου.

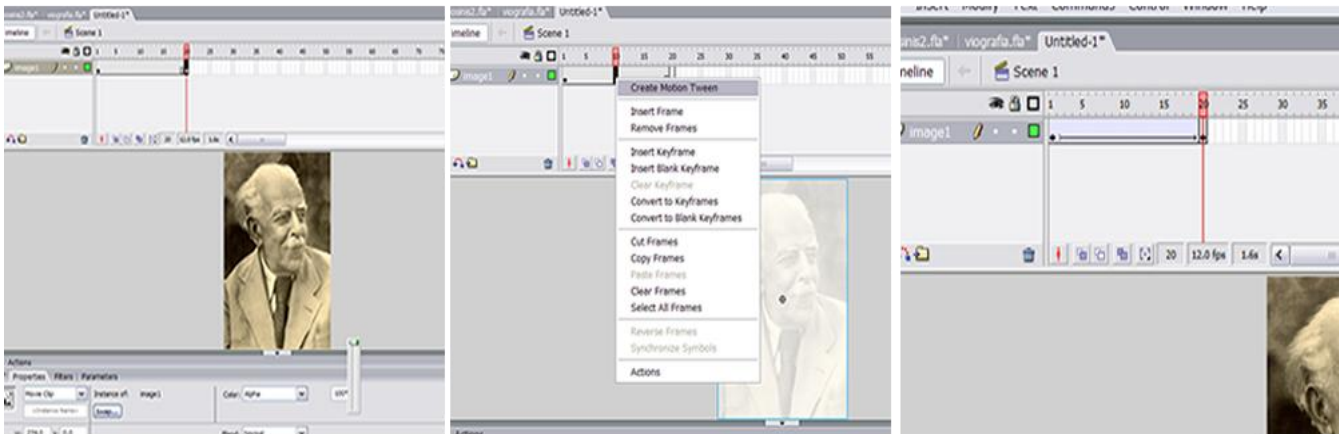
## Διαδικασία Σχεδίασης του Flash της σελίδας menu/drosinis/viogradia/index.html

- Δημιουργούμε ένα νέο flash document με διαστάσεις W:274px & H:434px.
- Εισάγουμε στη βιβλιοθήκη του Flash τις εικόνες που θέλουμε. File -> Import -> Import to Library.
- Πάμε στο Layer 1 και με διπλό κλικ στο όνομα του Layer το μετονομάζουμε σε image1. Σε αυτό το επίπεδο θα τοποθετήσουμε την πρώτη εικόνα.
- Επιλέγουμε το πρώτο frame του Layer image1.
- Επιλέγουμε από την βιβλιοθήκη την πρώτη εικόνα και τη σέρνουμε στο Stage.
- Επιλέγουμε την εικόνα και από το properties panel αλλάζουμε τις διαστάσεις της σε W:274px & H:434px.
- Προσαρμόζουμε την εικόνα μας ακριβώς στο Stage. Πάλι στο properties panel αλλάζουμε τις τιμές X και Y σε 0.0.
- Πάμε στο Stage , κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην εικόνα και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε Convert to Symbol (εικόνα 6.4 α).
- Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται επιλέγουμε movie clip και δίνουμε όνομα image 1 και πατάμε OK.(εικόνα 6.4 β)
- Με επιλεγμένη την εικόνα, που τώρα πια μετατρέψαμε σε movie clip, πηγαίνουμε στο properties panel και από το μενού του color επιλέγουμε Alpha(εικόνα 6.4 γ) και αλλάζουμε την τιμή του σε 20%.
- Επιλέγουμε το frame 20 και κάνουμε δεξί κλικ. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε Insert Keyframe (εικόνα 6.4 δ)



**Εικόνα 6.4**

- Επιλέγουμε το frame 20 και αλλάζουμε την τιμή του Alpha σε 100%(εικόνα 6.5 α).
- Για να δημιουργήσουμε το εφέ πάμε σε ένα οποιοδήποτε frame, ανάμεσα στα frame 1-20 (πχ frame 10), και κάνουμε δεξί κλικ.
- Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε Create Motion Tween(εικόνα 6.5 β).
- Έχουμε δημιουργήσει το εφέ που θέλαμε και τώρα στο timeline ανάμεσα στα δύο frame υπάρχει ένα βέλος που δηλώνει τη μετάβαση της κατάστασης ανάμεσα τους(εικόνα 6.5 γ).



α

β

γ

**Εικόνα 6.5**

Αυτή είναι η διαδικασία για να δημιουργήσουμε animation σε μία εφαρμογή Flash. Στην περίπτωση που θέλαμε να δημιουργήσουμε το εφέ της κίνησης τα πράγματα είναι ακόμη πιο απλά. Δεν χρειάζεται να μετατρέψουμε την εικόνα σε σύμβολο αλλά μόνο να ορίσουμε την αρχική της θέση στο πρώτο frame και την τελική της θέση στο τελευταίο frame. Εισάγουμε το Motion Tween σε κάποιο ενδιάμεσο frame και είμαστε έτοιμοι!

Αφού δημιουργήσαμε το εφέ που εμφανίζεται η εικόνα, πρέπει να την αφήσουμε σταθερή για αρκετά frame και στη συνέχεια να κάνουμε την αντίστροφη διαδικασία ώστε να την εξαφανίσουμε.

- Εισάγουμε δύο νέα Keyframes, ένα στο frame 60 ένα στο frame 80.
- Πάμε στο frame 80 και αλλάζουμε το Alpha του συμβόλου μας σε 0%.
- Ανάμεσα στα δύο frame, κάνουμε κλικ σε ένα οποιοδήποτε frame και εισάγουμε Motion Tween (εικόνα 6.6 α).
- Δημιουργούμε ένα νέο Layer , και το ονομάζουμε image2.
- Με επιλεγμένο το δεύτερο Layer εισάγουμε ένα Keyframe στο frame 180 (εικόνα 6.6 β).
- Εισάγουμε στη συνέχεια ένα Keyframe στο frame 70 και τραβάμε τη δεύτερη εικόνα στο Stage.
- Αλλάζουμε τις διαστάσεις της εικόνας και την προσαρμόζουμε πάνω στο stage όπως ακριβώς κάναμε και με την πρώτη εικόνα (εικόνα 6.6 γ).
- Την μετατρέπουμε σε movie clip με όνομα image 2.
- Εισάγουμε ένα νέο Keyframe στο frame 90.
- Επιλέγουμε ένα frame ανάμεσα στα frame 70-90 και εισάγουμε Motion Tween (εικόνα 6.6 δ)





**Εικόνα 6.6**

Στη συνέχεια αφήνουμε σταθερή την εικόνα για κάμποσα frames και εφαρμόζουμε πάλι την τεχνική Motion Tween για να «εξαφανίσουμε» την εικόνα. Με τον ίδια ακριβώς διαδικασία μπορούμε να προσθέσουμε όσες εικόνες θέλουμε.

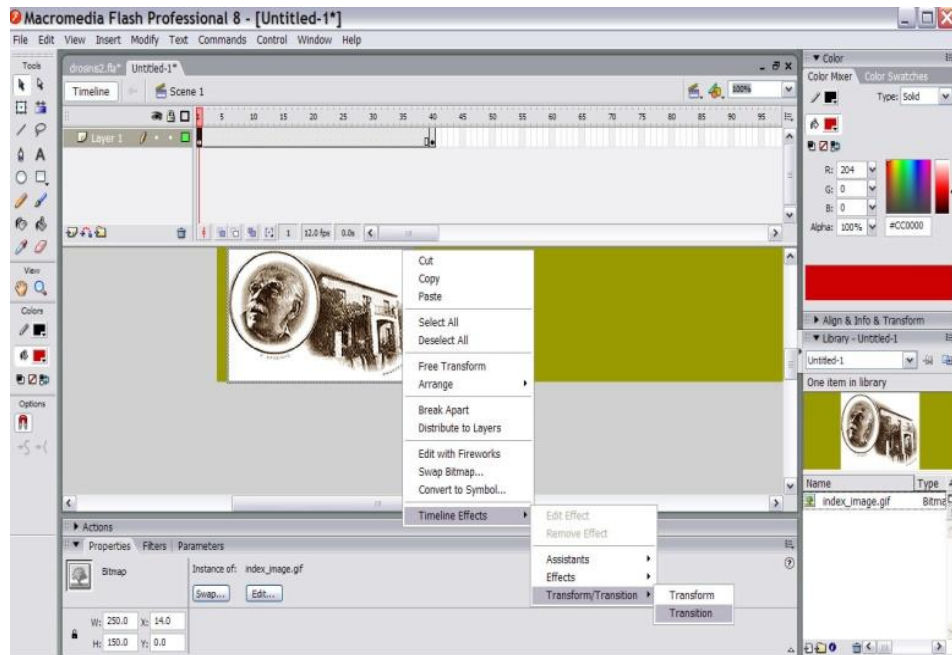
### **6.1.2 Transition animation**

Η τεχνική εισαγωγής animation μέσω του Transition είναι πολύ απλή στην εφαρμογή της καθώς μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιοδήποτε αντικείμενο του Flash, χωρίς να απαιτείται η μετατροπή του αντικειμένου σε σύμβολο. Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να ορίσουμε τις παραμέτρους που θέλουμε να δώσουμε στην κίνηση του αντικειμένου.

#### *Διαδικασία Σχεδίασης του Flash της σελίδας menu/drosinis/prosfora/index.html*

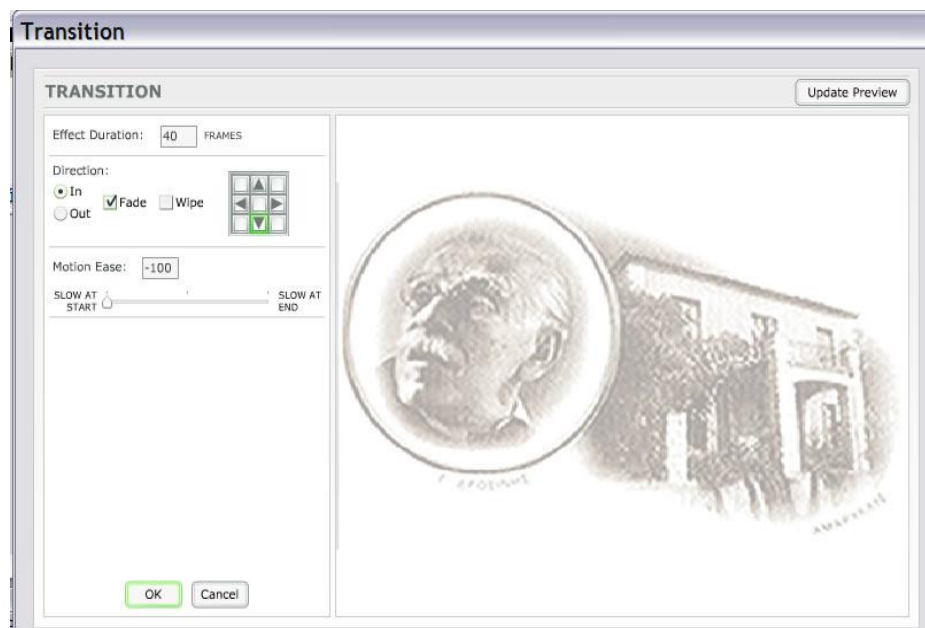
- Δημιουργούμε ένα νέο flash document με διαστάσεις W:850px & H:150px.
- Εισάγουμε στη βιβλιοθήκη του Flash τις εικόνες που θέλουμε. File -> Import -> Import to Library.
- Πάμε στο Layer 1 και με διπλό κλικ στο όνομα του Layer το μετονομάζουμε σε image1. Σε αυτό το επίπεδο θα τοποθετήσουμε την πρώτη εικόνα.
- Επιλέγουμε το πρώτο frame του Layer image1.
- Επιλέγουμε από την βιβλιοθήκη την πρώτη εικόνα και τη σέρνουμε στο Stage.
- Επιλέγουμε την εικόνα και από το properties panel αλλάζουμε τα χαρακτηριστικά της σε W:250px & H:150px., X:14.0 & Y: 0.0.
- Επιλέγουμε το frame 230 και εισάγουμε frames (δεξί κλικ και Insert frames).
- Εισάγουμε ένα Keyframe στο frame 40.

- Επιλέγουμε το frame 1, κάνουμε δεξί κλικ στην εικόνα και από το μενού επιλέγουμε Timeline Effects -> Transform/Transition -> Transition (εικόνα 6.7)



**Εικόνα 6.7**

- Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται(εικόνα 6.8) επιλέγουμε Effect Duration : 40 frames.
- Επιλέγουμε Direction : In , Fade και αποεπιλέγουμε την επιλογή Wide.
- Επιλέγουμε Motion Ease :-100 (slow at start) και πατάμε OK.



**Εικόνα 6.8**

Παρατηρούμε ότι αυτόματα το Flash έχει μετονομάσει το Layer που εισάγαμε το Transition σε Transition 1. Επόμενο Βήμα είναι να εισάγουμε την εικόνα που θα ίπταται από την πάνω δεξιά γωνία.

- Δημιουργούμε ένα νέο Layer και το ονομάζουμε foto1.
- Εισάγουμε Keyframes στα frames 40 και 100.
- Επιλέγουμε το frame 40 και εισάγουμε την εικόνα στο Stage.
- Αλλάζουμε τις διαστάσεις της εικόνας, από το Properties panel, σε W:310px & H:150px.
- Τοποθετούμε την εικόνα, έξω από το stage, στην πάνω δεξιά γωνία (εικόνα 6.9 α).
- Στη συνέχεια επιλέγουμε το frame 100 και τοποθετούμε την εικόνα μέσα στο Stage.(εικόνα 6.9 β).
- Επιλέγουμε ένα οποιοδήποτε frame ανάμεσα στα frames 40-100 και εισάγουμε Motion Tween.
- Εισάγουμε Keyframes 170 και 230.
- Επιλέγουμε το frame 230 και τοποθετούμε την εικόνα στην κάτω δεξιά γωνία (εικόνα 6.9 γ).
- Επιλέγουμε ένα frame ανάμεσα στα frames 170-230 και δημιουργούμε Motion Tween.

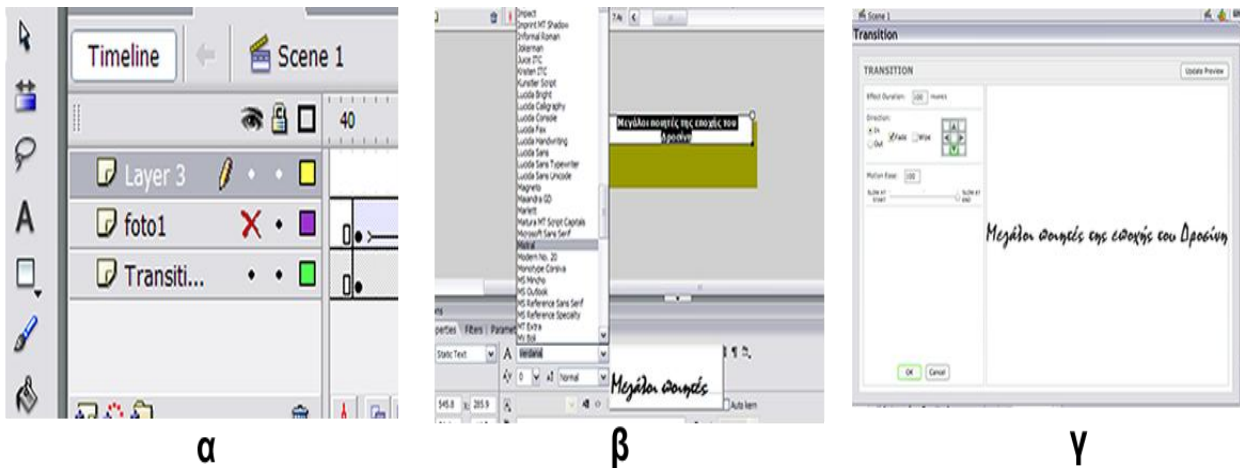


**Εικόνα 6.9**

Αφού δημιουργήσαμε το animation στην πρώτη εικόνα, πάμε στη συνέχεια να εισάγουμε και το κείμενο. Για το κείμενο θα χρησιμοποιήσουμε και πάλι την τεχνική Transition.

- Δημιουργούμε ένα νέο Layer.
- Επιλέγουμε το frame 90 και εισάγουμε Keyframe.
- Επιλέγουμε το Layer foto 1 και κάνουμε κλικ στη βούλα που υπάρχει κάτω από τη στήλη με το «ματάκι», για να κρύψουμε την εικόνα(εικόνα 6.10 α).
- Επιλέγουμε το frame 90 του Layer που μόλις δημιουργήσαμε.
- Επιλέγουμε το Text tool από την εργαλειοθήκη του Flash.
- Πηγαίνουμε στο Stage και εισάγουμε το κείμενο μας.
- Με επιλεγμένο το κείμενο πάμε στο Properties panel και αλλάζουμε τη γραμματοσειρά σε Mistral (εικόνα 6.10 β).

- Από το Properties panel επίσης αλλάζουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς σε 31.
- Με επιλεγμένο πάντα το κείμενο κάνουμε δεξί κλικ και εισάγουμε Transition.
- Στο παράθυρο διαλόγου κάνουμε τις εξής ρυθμίσεις Effect Duration : 100 frames, Direction : In , Fade και αποεπιλέγουμε την επιλογή Wide, Motion Ease :100 (slow at end) και πατάμε OK (εικόνα 6.10 γ).



Εικόνα 6.10

Ακριβώς με την ίδια διαδικασία συνεχίζουμε και προσθέτουμε και τις υπόλοιπες εικόνες στα επόμενα Layer.

## 6.2 Δημιουργία κουμπιών και Ενέργειες στο Flash -ActionScript

Στην προηγούμενη ενότητα είδαμε πως δημιουργούμε ένα Flash animation. Όπως μπορείτε να παρατηρήσετε τα παραπάνω Flash δεν έχουν καμία διαδραστικότητα με το χρήστη . Το ερώτημα που προκύπτει είναι πώς μπορούμε να χειριστούμε ένα animation; Πώς μπορούμε για παράδειγμα να του «πούμε» μόλις πατήσεις πάνω στην εικόνα πήγαινε με στην «τάδε» σελίδα;

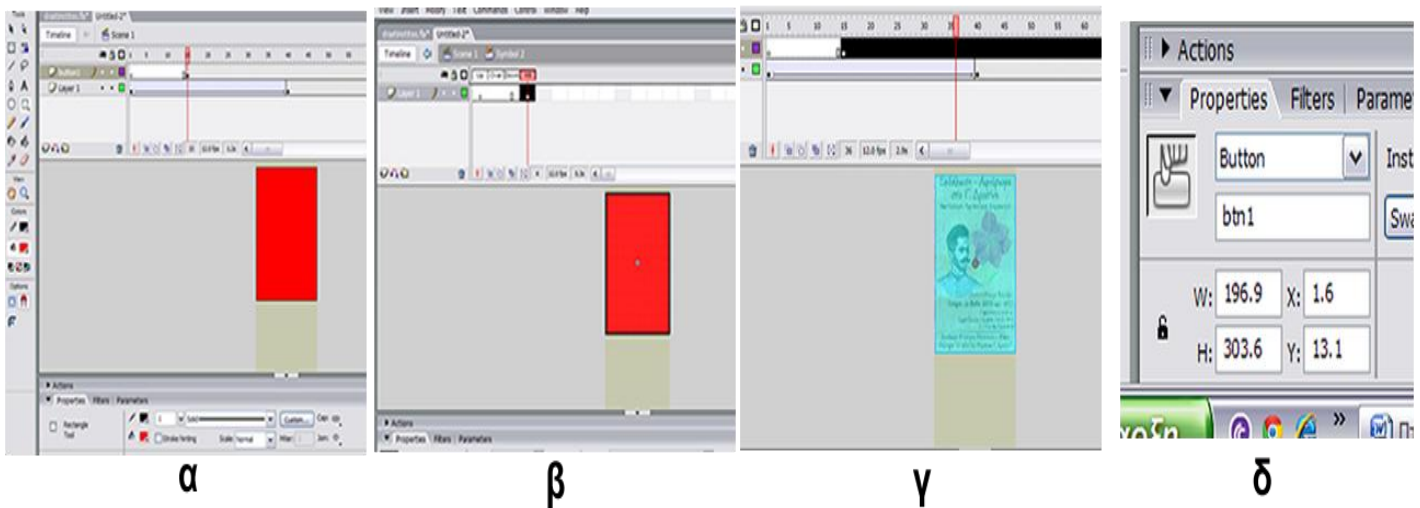
Στο παραπάνω ερώτημα την απάντηση μας δίνει το Flash, με τα κρυφά κουμπιά και ενσωματώνοντας την γλώσσα προγραμματισμού ActioScript.

Τα κουμπιά αντιμετωπίζονται στο Flash ως μία αλληλεπιδραστική ταινία, η οποία αποτελείται από τέσσερα frames. Τα τρία πρώτα καθορίζουν τις τρεις καταστάσεις στις οποίες μπορεί να βρεθεί ένα κουμπί, ενώ το τέταρτο καθορίζει την περιοχή στην οποία το κουμπί είναι ενεργό.

Με την ActionScript μπορούμε εύκολα να δώσουμε ενέργεια σε κάποιο αντικείμενο, χρησιμοποιώντας τους *χειριστές γεγονότων* (Event Handler) που μας παρέχει το ίδιο το πρόγραμμα. Οι χειριστές γεγονότων είναι οδηγίες που λένε στο Flash να κάνει κάτι κατά την εκδήλωση ενός συγκεκριμένου συμβάντος. Για παράδειγμα το «on(release)» είναι ένας χειριστής που τον βάζουμε σε ένα κουμπί και όταν ο χρήστης κάνει κλικ με το ποντίκι πάνω του, θα εκτελεστεί κάποια ενέργεια.

Διαδικασία Σχεδίασης του Flash της σελίδας  
menu/Sylogos\_drosini/drastoriotites.html

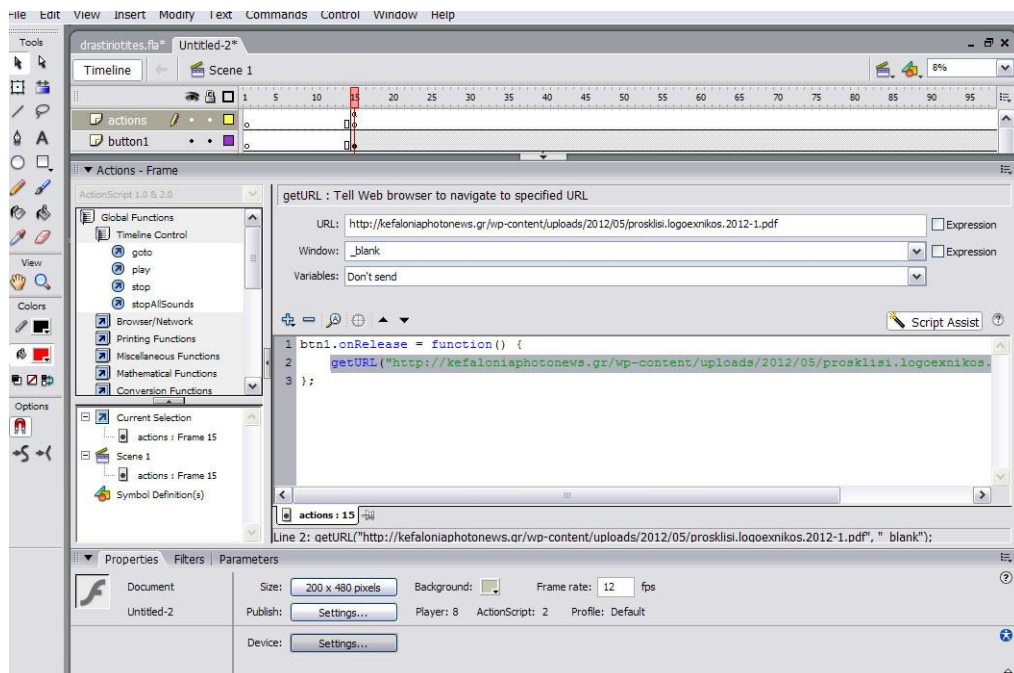
- Δημιουργούμε ένα νέο flash document με διαστάσεις W:200px & H:480px και Background color #C7C9AF.
- Εισάγουμε στη βιβλιοθήκη του Flash τις εικόνες που θέλουμε. File -> Import -> Import to Library.
- Πάμε στο frame 230 και με δεξί κλικ επιλέγουμε Insert Keyframe.
- Επιλέγουμε το πρώτο frame του Layer image1.
- Επιλέγουμε από την βιβλιοθήκη την πρώτη εικόνα και τη σέρνουμε στο Stage.
- Επιλέγουμε την εικόνα και από το properties panel αλλάζουμε τα χαρακτηριστικά της σε W:200px & H:480px., X:0.0 & Y: 14.0.
- Πάμε στο Stage , κάνουμε δεξί κλικ πάνω στην εικόνα και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε Convert to Symbol .
- Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται επιλέγουμε movie clip και πατάμε OK.
- Με επιλεγμένη την εικόνα, που τώρα πια μετατρέψαμε σε movie clip, πηγαίνουμε στο properties panel και από το μενού του color επιλέγουμε Alpha και αλλάζουμε την τιμή του σε 0%.
- Επιλέγουμε το frame 40 και κάνουμε δεξί κλικ. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε Insert Keyframe .
- Επιλέγουμε το frame 40 και αλλάζουμε την τιμή του Alpha σε 100.
- Επιλέγουμε ένα οποιοδήποτε frame, ανάμεσα στα frame 1-40 (πχ frame 10), και εισάγουμε Motion Tween.
- Δημιουργούμε ένα νέο Layer και το ονομάζουμε Button1.
- Επιλέγουμε το frame 15 του Layer που μόλις δημιουργήσαμε και εισάγουμε Keyframe.
- Επιλέγουμε το Rectangle tool από την εργαλειοθήκη, αλλάζουμε το χρώμα σε κόκκινο και σχεδιάζουμε ένα παραλληλόγραμμο τέτοιο ώστε να επικαλύπτει την εικόνα μας (εικόνα 6.11 α).
- Επιλέγουμε το παραλληλόγραμμο που σχεδιάσαμε και με δεξί κλικ επιλέγουμε από το μενού Convert to Symbol.
- Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται επιλέγουμε Button και πατάμε OK.
- Κάνουμε διπλό κλικ στο κουμπί που μόλις δημιουργήσαμε. Παρατηρούμε ότι ανοίγει ένα νέο Timeline για το κουμπί με τα τέσσερα frames που αναφέραμε παραπάνω.
- Επιλέγουμε το πρώτο frame και με πατημένο το ποντίκι το σέρνουμε στο frame HIT (εικόνα 6.11 β).
- Στη συνέχεια πατάμε Scene 1 για επιστρέψουμε στη βασική σκηνή. Παρατηρούμε ότι το κουμπί μας έχει πάρει ένα διάφανο θαλασσί χρώμα (εικόνα 6.11 γ). Αυτό σημαίνει ότι τώρα πια το κουμπί μας έχει γίνει αόρατο. Υπάρχει αλλά ο χρήστης δεν μπορεί να το δει.
- Επιλέγουμε το κουμπί και στο Properties panel αλλάζω το Instance Name σε btn1.



Εικόνα 6.11

Με την παραπάνω διαδικασία έχουμε δημιουργήσει ένα αντικείμενο, ένα κρυφό κουμπί και τώρα μένει να του δώσουμε τη λειτουργικότητα που θέλουμε. Εδώ αναλαμβάνει δράση η ActionScript. Για να μπορέσουμε να αναφερθούμε σε κάποιο αντικείμενο, με την ActionScript, πρέπει να του δώσουμε ένα όνομα. Το όνομα αυτό θα είναι το Instance Name.

- Δημιουργούμε ένα νέο Layer και το ονομάζουμε actions.
- Στο Layer actions επιλέγουμε το frame 15 (το frame που εμφανίζεται το κουμπί μας), και εισάγουμε Keyframe.
- Ανοίγουμε το Actions Panel κάνοντας κλικ ακριβώς πάνω από το Properties panel.
- Στο Actions panel θα εισάγουμε τον κώδικα ActionScript που θέλουμε (εικόνα 6.12).



Εικόνα 6.12



- Γράφουμε τον εξής κώδικα:

```
btn1.onRelease = function() {  
  getURL("http://kefaloniaphotonews.gr/wp-  
  content/uploads/2012/05/afisa.drosinis.pdf-1.pdf", "_blank");  
};
```

Ο παραπάνω κώδικας έχει την εξής λειτουργία:

Όταν ο χρήστης κάνει κλικ με το ποντίκι (onRelease) πάνω στο κουμπί με Instance Name btn1, τότε ανοίγει μία νέα καρτέλα ("\_blank") με url : http://kefaloniaphotonews.gr/wp-content/uploads/2012/05/afisa.drosinis.pdf-1.pdf.

Ακριβώς με τον ίδιο τρόπο συνεχίζουμε και με τα επόμενα στοιχεία. Δημιουργούμε νέο Layer για κάθε νέο αντικείμενο. Δίνουμε στο Layer ένα όνομα που να περιγράφει το αντικείμενο που περιέχει. Δημιουργούμε ένα Layer για να σχεδιάσουμε το κρυφό κουμπί του αντικειμένου και τέλος πάμε στο Layer actions και εισάγουμε τον παραπάνω κώδικα, με το url που επιθυμούμε, στο frame που εμφανίζεται το κουμπί μας.

### **6.3 Flash presentation**

Το Flash presentation είναι μία σειρά διαδοχικών διαφανειών που μπορούμε να παρουσιάσουμε με όποιον τρόπο εμείς επιθυμούμε. Η κάθε διαφάνεια έχει το δικό της Timeline και μπορούμε να τη χειριστούμε, όπως κάναμε μέχρι τώρα με τα Stage, στις προηγούμενες ενότητες.

Το Flash μας παρέχει τη δυνατότητα να πλοηγούμαστε από τη μία διαφάνεια στην άλλη με όποια σειρά και όποιον τρόπο επιθυμούμε. Μπορούμε για παράδειγμα, μέσω των χειριστών γεγονότων που αναφέραμε στην προηγούμενη ενότητα, να πούμε μόλις τελειώσει να εκτελείται το Timeline της πρώτης διαφάνειας, να πάει στη δεύτερη ή να περιμένει το πάτημα κάποιου κουμπιού προκειμένου να προχωρήσει στην επόμενη διαφάνεια.

Ένα άλλο επιπρόσθετο χαρακτηριστικό του Flash presentation είναι ότι μπορώ να δημιουργήσω ένθετες διαφάνειες οι οποίες θα κληρονομούν τα χαρακτηριστικά μιας άλλης. Όλα αυτά θα γίνουν κατανοητά με τη δημιουργία του Flash που ακολουθεί.



Διαδικασία Σχεδίασης του Flash της σελίδας  
menu/to\_mouseio/ekdiloseis/index.html

- Ανοίγουμε το Flash και από την κατηγορία Create New επιλέγουμε Flash Slide Presentation.
- Αλλάζουμε τις διαστάσεις των διαφανειών από το Properties panel W:400px & H:450px και Background color #C7C9AF.
- Εισάγουμε στη βιβλιοθήκη του Flash τις εικόνες που θέλουμε. File -> Import -> Import to Library.

Παρατηρούμε ότι αριστερά της σκηνής φαίνεται η δομή των διαφανειών που δημιουργούμε που είναι μία δενδρική δομή (εικόνα 6.13 α). Πριν συνεχίσουμε στη σχεδίαση του Flash, θα πρέπει πρώτα να σκεφτούμε και να χτίσουμε τη δομή που θα έχει η παρουσίασή μας.

Με δεδομένο ότι θέλουμε να παρουσιάσουμε δύο εκδηλώσεις με τρεις φωτογραφίες από κάθε εκδήλωση, τότε καταλήγουμε ότι η δομή θα είναι ως εξής:

Εκδηλώσεις -> Αποκαλυπτήρια -> διαφάνεια1

-> διαφάνεια2

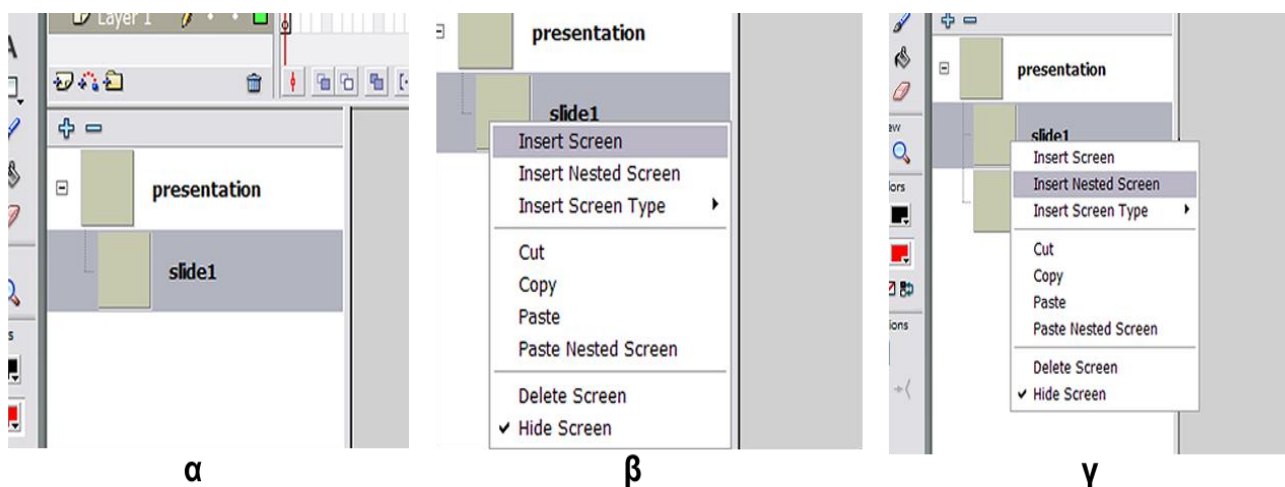
-> διαφάνεια3

-> 150 χρόνια -> διαφάνεια4

-> διαφάνεια5

-> διαφάνεια6

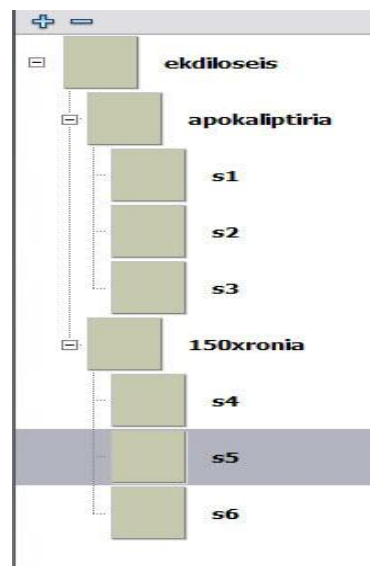
Για να προσθέσουμε μία νέα διαφάνεια κάνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε Insert Screen (εικόνα 6.13 β), ενώ για να προσθέσουμε μία ένθετη διαφάνεια σε κάποια άλλη επιλέγουμε Insert Nested Screen (εικόνα 6.13 γ).



Εικόνα 6.13

Με τον παραπάνω τρόπο εισάγουμε τις διαφάνειες που θέλουμε και στη συνέχεια μετονομάζουμε τις διαφάνειες ώστε να δημιουργήσουμε τη δομή όπως τη σχεδιάσαμε (εικόνα 6.14).

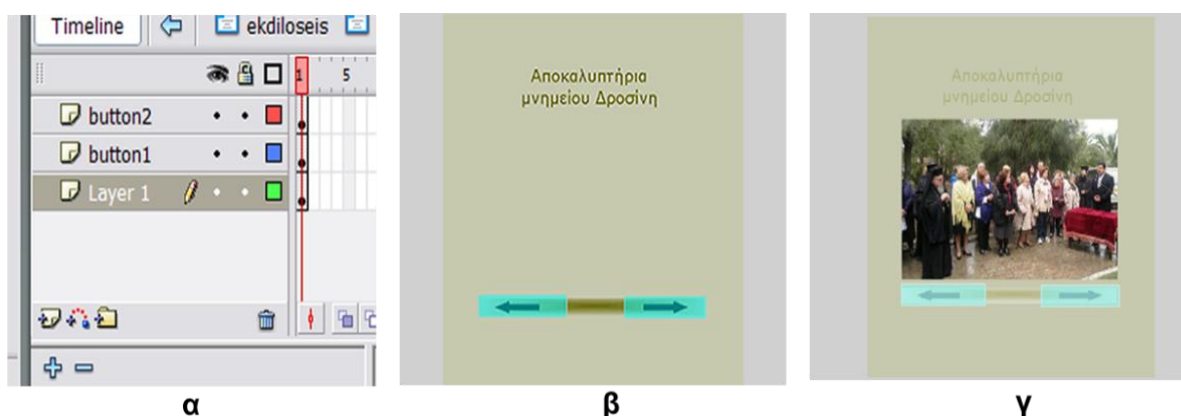
Η διαφάνεια εκδηλώσεις είναι η διαφάνεια ρίζα της οποίας τα χαρακτηριστικά θα κληρονομήσουν όλες οι επόμενες διαφάνειες. Το ίδιο συμβαίνει και για τις διαφάνειες s1-s2-s3, οι οποίες είναι ένθετες στην διαφάνεια αποκαλυπτήρια, θα κληρονομήσουν από αυτή όλα τα χαρακτηριστικά που θα της δώσουμε. Ομοίως και οι s4-s5-s6 που είναι ένθετες διαφάνειες της διαφάνειας 150χρόνια.



**Εικόνα 6,14**

Οι διαφάνειες αποκαλυπτήρια και 150 χρόνια θα περιέχουν την επικεφαλίδα και τα κουμπιά πλοήγησης ενώ οι ένθετες διαφάνειες θα περιέχουν τις φωτογραφίες. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω τις διαφάνειες τις χειριζόμαστε όπως ακριβώς και τα προηγούμενα Flash.

- Για το κουμπί πλοήγησης θα χρησιμοποιήσουμε το Fireworks. Θα σχεδιάσουμε ένα παραλληλόγραμμο και θα προσθέσουμε ένα βέλος με αριστερά φορά και ένα με δεξιά φορά.
- Εισάγουμε την εικόνα που θα σχεδιάσουμε στη βιβλιοθήκη της εφαρμογής μας και στη συνέχεια την τοποθετούμε στη διαφάνεια αποκαλυπτήρια.
- Στο Timeline της διαφάνειας αποκαλυπτήρια δημιουργούμε δύο νέα Layers και τα ονομάζουμε Button1 και Button2 (εικόνα 6.15 α).
- Στο Layer Button1 σχεδιάζουμε ένα κρυφό κουμπί πάνω στο βέλος που δείχνει αριστερά, με τον τρόπο που μάθαμε στην προηγούμενη ενότητα, και στο Layer Button2 για το δεξί βέλος αντίστοιχα (εικόνα 6.15 β).
- Επιλέγουμε το Text tool και γράφουμε την επικεφαλίδα της διαφάνειας.
- Στη συνέχεια επιλέγουμε τη διαφάνεια s1 και εισάγουμε την πρώτη φωτογραφία (εικόνα 6.15 γ). Παρατηρούμε ότι τα στοιχεία που κληρονόμησε από τη διαφάνεια αποκαλυπτήρια, εμφανίζονται με ξεθωριασμένα χρώματα και δεν μπορούμε να τα επεξεργαστούμε.



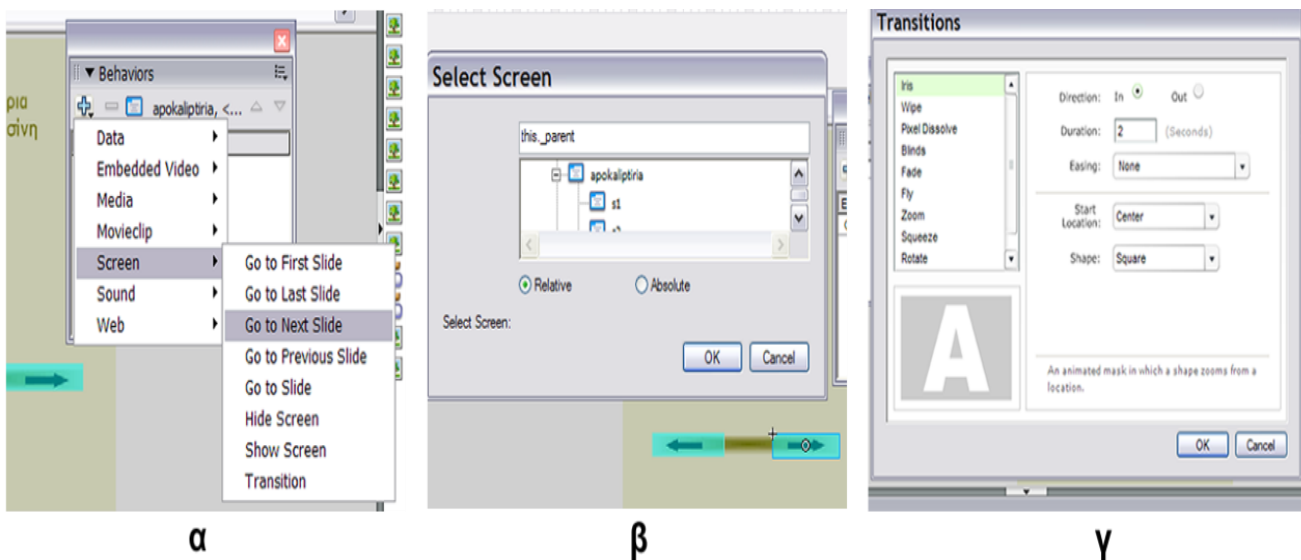
**Εικόνα 6.15**

- Επιλέγουμε τη διαφάνεια αποκαλυπτήρια.
- Με επιλεγμένο το Button2, επιλέγουμε από το Main μενού Window -> Behaviors.
- Στο παράθυρο διαλόγου που ανοίγει, κάνουμε κλικ στο σύμβολο «+» και επιλέγουμε Screen -> Go to Next Slide(εικόνα 6.16 α).
- Επιλέγουμε το Button1 και σε αυτό εφαρμόζουμε Screen -> Go to Previews slide

Βλέπουμε ότι το μενού του Behaviors μας προσφέρει μια σειρά από επιλογές που μας επιτρέπουν να πλοηγούμαστε ανάμεσα στις διαφάνειες. Με αυτόν τον τρόπο δώσαμε στο κουμπί τη δυνατότητα, μόλις πατηθεί, να μας πάει στην επόμενη διαφάνεια.

Αν οι ανάγκες της εφαρμογής μας είναι τέτοιες που δεν επιθυμούμε σειριακή πλοήγηση, μπορούμε να επιλέξουμε Go to Slide και ανοίγει το παράθυρο διαλόγου που φαίνεται στην εικόνα 6.16 β, όπου και εμφανίζονται όλες οι διαφάνειες που δημιουργήσαμε για να διαλέξουμε.

- Επιλέγουμε την διαφάνεια s1 και από το Behaviors κάνουμε κλικ στο σύμβολο «+» και επιλέγουμε Screen -> Transition.
- Από το παράθυρο που εμφανίζεται κάνουμε τις εξής επιλογές : επιλέγουμε το εφέ Iris, Direction -In, Duration -2(εικόνα 6.16 γ).



**Εικόνα 6.16**

Από κει μπορούμε να επιλέξουμε διάφορα εφέ από τη λίστα, για να ορίσουμε τον τρόπο που θα εμφανιστούν τα αντικείμενα της διαφάνειας.

Στη συνέχεια, ακολουθούμε ακριβώς την ίδια διαδικασία και για τη διαφάνεια 150χρόνια και τις ένθετες σε αυτήν διαφάνειες. Στην τελευταία διαφάνεια θα προσθέσουμε στο τέλος ένα κείμενο «Δείτε τις φωτογραφίες από την αρχή» και θα σχεδιάσουμε ένα κρυφό κουμπί που θα στέλνει το χρήστη στην πρώτη διαφάνεια.

# 7<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με το πέρας αυτής της εργασίας στόχος μας ήταν να δημιουργήσουμε έναν ιστότοπο απ' όπου οι επισκέπτες θα μπορούν να αντλήσουν πληροφορίες για το Μουσείο Δροσίνη και επιπλέον να μάθουν για τη ζωή και το έργο του ποιητή πριν επισκεφτούν το μουσείο. Με το υλικό που συγκεντρώθηκε και τον τρόπο που το οργανώσαμε έχουμε επιτύχει το σκοπό μας σε ικανοποιητικό βαθμό.

Όσον αφορά το σχεδιασμό, εστίασαμε στο εικαστικό κομμάτι της ιστοσελίδας κατανοήσαμε πώς φτιάχνουμε κουμπιά και υπερσυνδέσμους, τα οποία μας πηγαίνουν από τη μία σελίδα στην άλλη, πώς εισάγουμε πολυμεσικά στοιχεία σε μια ιστοσελίδα και πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε εντυπωσιακά εφέ, χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες τεχνολογίες και λογισμικό (jQuery, CSS, Fireworks, Flash ).

Αποκομίσαμε γενικές γνώσεις πάνω στην κατασκευή ενός ολοκληρωμένου site, με την ευκολία που μας παρέχει το πακέτο λογισμικού της Macromedia (Dreamweaver 8, Flash Pro. 8, Fireworks 8). Η συνολική εργασία μπορεί να θεωρηθεί ως ένα ερασιτεχνικό αποτέλεσμα δημιουργημένο από το λογισμικό αυτό, σε συνδυασμό με τα Plugin της τεχνολογίας jQuery και τις δυνατότητες μορφοποίησης που μας παρέχει το CSS.

Μετά την ολοκλήρωση της εργασίας είμαστε σε θέση να σχεδιάσουμε ένα δικό μας template από την αρχή. Μπορούμε επίσης να σχεδιάσουμε μενού με εντυπωσιακά κουμπιά και να μετατρέψουμε οποιαδήποτε στοιχεία σε ένα ενοποιημένο αντικείμενο βιβλιοθήκης που θα είναι διαθέσιμο να το χρησιμοποιήσουμε σε οποιαδήποτε ιστοσελίδα.

Κατά τη σχεδίαση της ιστοσελίδας παρουσιάστηκαν οι εξής δυσκολίες:

- Μέσα στους στόχους της παρούσας εργασίας ήταν και η συμβατότητα του site με τρεις από τους πιο γνωστούς Browsers ή αλλιώς περιηγητές (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome). Όταν μιλάμε για συμβατότητα εννοούμε την πρακτική που εφαρμόζεται στη δημιουργία μίας ιστοσελίδας με σκοπό να εξασφαλιστεί ότι μια ιστοσελίδα θα εμφανίζεται και θα λειτουργεί σωστά με τους πιο διαδεδομένους (αν όχι με όλους) τους Browsers.

Οι παραπάνω Browsers έχουν κάποιες ιδιαιτερότητες και διαφέρουν μεταξύ τους, όχι μόνο στην εμφάνιση και τα χαρακτηριστικά τους, αλλά επίσης και στον τρόπο με τον οποίο διαβάζουν και εμφανίζουν τις ιστοσελίδες. Με άλλα λόγια, η ίδια ιστοσελίδα δεν θα φαίνεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο σε κάθε

browser. Αυτό γίνεται, επειδή ο κάθε περιηγητής διαδικτύου, έχει δημιουργηθεί από διαφορετικό κατασκευαστή και έχει διαφορετικά standards.

Επειδή είναι αρκετά χρονοβόρο να ελέγχουμε το πώς εμφανίζεται η σελίδα μας σε καθέναν από τους παραπάνω Browsers, για κάθε αλλαγή που κάνουμε, σχεδιάστηκε το site αρχικά ελέγχοντάς το μόνο στον Google Chrome. Αφού ολοκληρώθηκε ο σχεδιασμός στη συνέχεια έγινε και ο έλεγχος συμβατότητα με τους υπόλοιπους δύο Browsers.

Το πρόβλημα παρουσιάστηκε έντονο στον Internet Explorer και ιδιαίτερα σε αντικείμενα που τους δώσαμε λειτουργικότητα με jQuery. Για παράδειγμα, στο Plugin της ενότητας «Συλλογές» όλα τα χρώματα εμφανίζονταν κόκκινα. Τη λύση στο πρόβλημα έδωσε το CSS. Κατασκευάστηκε ένας επιλογέας για κάθε χρώμα ,πχ (`#first { background: #666600; !important}`), και δώσαμε εσωτερικά σε κάθε ετικέτα που δεν εμφανιζόταν το χρώμα που θέλαμε, το `id="first"`.

Για να αντιμετωπίσουμε δηλαδή το πρόβλημα, θα πρέπει αφού ολοκληρώσουμε την σχεδίαση, να ελέγξουμε αν δουλεύει το site σε όλους τους Browsers που επιθυμούμε και όπου εντοπίσουμε ότι δεν έχουμε το αποτέλεσμα που θέλουμε, να αλλάξουμε τον κώδικα, χρησιμοποιώντας τέτοια τεχνάσματα όπως το παραπάνω.

- Ένα άλλο πρόβλημα που παρουσιάστηκε έχει να κάνει με τη σχεδίαση των Flash. Στα Flash που εισάγαμε συνδέσμους με ActionScript δεν υπήρχε η δυνατότητα να ελεγχθεί τοπικά εάν δουλεύουν σωστά. Δηλαδή, όταν τεστάρουμε το link δεν άνοιγε καμία σελίδα.

Αυτό συμβαίνει γιατί πιθανόν μπλοκάρονται τα links από κάποιο pop-up blocker του Browser. Έτσι, προέκυψε η ανάγκη να ανεβάσουμε σε κάποιον server του διαδικτύου το site προκειμένου να μπορούμε να ελέγξουμε αν όλα δουλεύουν σωστά.

Με τον τρόπο αυτό έγιναν οι απαραίτητες δοκιμές και όλα δούλεψαν κανονικά.

# 8<sup>ο</sup> ΚΕΦΑΛΑΙΟ

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Προγραμματιστικά Εργαλεία για το Διαδίκτυο, ΤΕΕ Τομέας : Πληροφορικής & Δικτύων Η/Υ, 2000.
- Νικόλαος Τσελίκας, Σημειώσεις Μαθήματος «Δικτυακές Υπηρεσίες & Ηλεκτρονικό Εμπόριο», Μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών Τμήματος Επιστήμης και Τεχνολογίας Επικοινωνιών.(Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου)
- Δρ. Αθανάσιος Απ. Νικολαΐδης, Επίκουρος Καθηγητής, Σημειώσεις Εργαστηρίου συστημάτων Πολυμέσων, ΤΕΙ ΣΕΡΡΩΝ, Σχολή Τεχνολογικών εφαρμογών, Τμήμα Πληροφορικής και Επικοινωνιών.
- Jon Duckett, Beginning HTML, XHTML, CSS, and Javascript.
- Macromedia Flash 8 Tutorials, Writing: Jay Armstrong, Jen deHaan , Copyright © 2005 Macromedia, Inc.
- Αγγελάκη Ελευθερία, Γιαννός Κώστας, «On-line σύστημα για την διαχείριση μιας ναυτιλιακής εταιρείας», Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης, Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων, 2012.
- ΚΑΙΣΑΡΗ ΑΘΗΝΑ, «Κατασκευή Ιστοσελίδας του Δημοτικού Ναυταθλητικού Ομίλου Ηγουμενίτσας», Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης, Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων, 2011.
- ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΤΣΑΛΑΜΠΟΥΝΗ, «Διαδικτυακή εφαρμογή σε Flash με στόχο την δυναμική ενσωμάτωση περιεχομένου τρισδιάστατων γραφικών σε συνεργασία με πλατφόρμα οπτικοποίησης.», Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης, Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων, 2011.
- Κοντάκης Νίκος, «Δημιουργία δυναμικής ιστοσελίδας μουσικού συγκροτήματος με τη βοήθεια πολυμεσικών εφαρμογών», Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κρήτης, Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών, Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής & Πολυμέσων, 2006.
- <http://eureka.lib.teithe.gr:8080/bitstream/handle/10184/687/license.txt?sequence=2>
- [http://pages.cs.aueb.gr/courses/epl131/files/CSS\\_notes.pdf](http://pages.cs.aueb.gr/courses/epl131/files/CSS_notes.pdf)
- <http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials-CSS-Bible/Tutorials-CSS-Bible-1.html>
- <http://www.dreamweaver.gr/>
- <http://macromedia.brothersoft.com/macromedia-fireworks-manual.html>
- <http://macromedia.brothersoft.com/macromedia-flash-8-manual.html>
- <http://macromedia.brothersoft.com/macromedia-dreamweaver-8-manual.html>

- <http://www.w3schools.com/>
- <http://www.visualjquery.com/>
- <http://leandrovieira.com/projects/jquery/lightbox/>
- <http://www.greektuts.net/back-to-top-button-with-jquery/>
- <http://www.myjqueryplugins.com/jquery-plugin/jscrollbar>
- [http://themes.themepunch.com/?theme=kenburner\\_responsive\\_jq](http://themes.themepunch.com/?theme=kenburner_responsive_jq)
- <http://nethellas.gr/dreamweaver.htm>
- <http://www.flashadvisor.com/>
- <http://www.idesigner.gr/%CE%B5%CE%B9%CF%83%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%AE-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-jquery/>
- <http://www.greektuts.net/writing-a-jquery-plugin-part-a/>
- <http://www.greektuts.net/writing-a-jquery-plugin-part-b/>