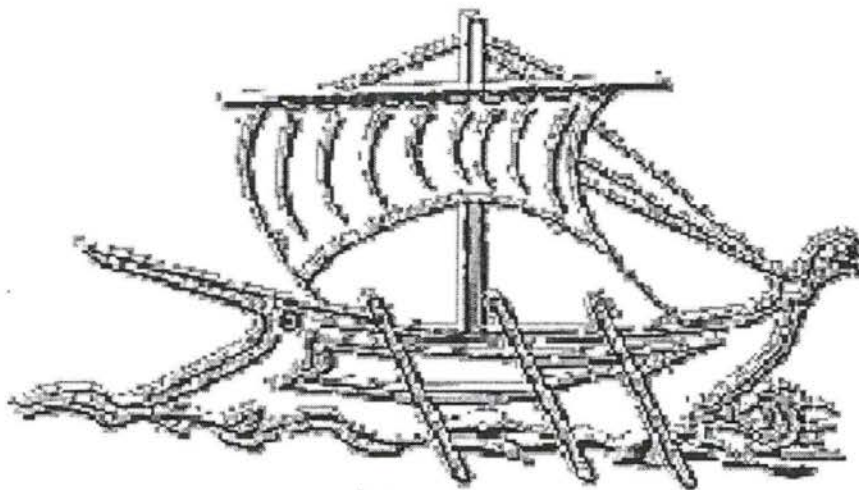


Τ.Ε.Ι. ΠΕΙΡΑΙΑ

ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ



ΤΙΤΛΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

**“Κατασκευή ιστοσελίδας
Telecommunications με τη χρήση του
προγράμματος Adobe Dreamweaver”**

ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ :
ΤΣΙΓΚΡΙΜΑΝΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ (ΑΜ:32644)

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ :
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

**ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ**

Περιεχόμενα

1 ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ Ο ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΙΣΤΟΣ	4
1.1 Το ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	4
1.1.1 Η ιστορία του διαδικτύου	4
1.2 Το ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ TCP/IP	7
1.3 ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΚΑΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ	7
1.4 ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΙΣΤΟΣ(WORLD WIDE WEB (WWW))	8
1.5 ΠΗΓΕΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 1	9
2 ΟΙ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ	9
2.1 Η ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ	9
2.2 ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ	9
2.2.1 Στατικές Ιστοσελίδες	9
2.2.2 Δυναμικές Ιστοσελίδες	10
2.2.3 Βασικές Διαφορές μεταξύ Στατικών και Δυναμικών Ιστοσελίδων.....	10
2.3 ΠΗΓΕΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 2	10
3 ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ	11
3.1 HTML	11
3.1.1 Δημιουργία και δομή ενός εγγράφου HTML.....	12
3.1.2 Ετικέτες HTML και ιδιότητες	15
3.2 CSS (CASCADING STYLE SHEETS)	17
3.2.1 Χρήση CSS	17
3.2.2 Σύνταξη CSS	18
3.2.3 Οι επιλογείς CSS	18
3.2.4 Εισαγωγή CSS στη σελίδα μας	21
3.2.5 Ιδιότητες CSS	22
3.3 JAVASCRIPT	26
3.3.1 Εισαγωγή Javascript στη σελίδα	27
3.3.2 Javascript και Java	27
3.4 AJAX	27
3.5 ΠΗΓΕΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 3	28
4 ΤΡΟΠΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ	29
4.1 MICROSOFT FRONTPAGE	29
4.2 JOOMLA	30
4.3 DRUPAL	31
4.4 ADOBE DREAMWEAVER	32
4.5 ΠΗΓΕΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 4	33
5 ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ.....	34
5.1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ	34
5.2 ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	34
6 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ ΙΑΤΡΕΙΟΥ ΜΙΚΡΩΝ ΖΩΩΝ	35
6.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΟΣ SITE ΣΤΟ DREAMWEAVER CS6	35

6.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΕΛΙΔΑΣ, ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΟ ΠΡΟΤΥΠΟ-TEMPLATE	37
6.3 ΑΡΧΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ	38
6.4 ΠΗΓΕΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 6	47

1 Το Διαδίκτυο και ο Παγκόσμιος ιστός

1.1 Το Διαδίκτυο

Το **Διαδίκτυο** (Internet) είναι ένα παγκόσμιο σύστημα διασυνδεδεμένων δικτύων υπολογιστών, οι οποίοι χρησιμοποιούν καθιερωμένη ομάδα πρωτοκόλλων, η οποία συχνά αποκαλείται TCP/IP, για να επικοινωνούν και να ανταλλάσσουν πακέτα. Εξυπηρετεί εκατομμύρια χρήστες καθημερινά σε ολόκληρο τον κόσμο. Είναι ένα τεράστιο μέσο μαζικής επικοινωνίας και διαφήμισης. Η υπόσταση του ως μέσο είναι διπλή και χωρίζεται στην υλική, τον συνδυασμό δηλαδή δικτύων βασισμένων σε λογισμικό και υλικό, και την άυλη, την προσφορά του Διαδικτύου στην κοινωνία ως μέσο.

Το Διαδίκτυο αποτελεί πλέον μέρος της καθημερινής μας πραγματικότητα, μιας και η διείσδυση του στη ζωή μας είναι συνεχής και εμφανής. Δεν υπάρχει πλέον μέσο, έντυπης ή ηλεκτρονικής μορφής, που να μην αναφέρεται στο διαδίκτυο. Μέσα από το διαδίκτυο, διακινούνται καθημερινά όλες οι ειδήσεις, διενεργούνται συναλλαγές και ολόκληρα βιβλία, βρίσκονται αρχειοθετημένα στους ανά τον κόσμο διασυνδεδεμένους υπολογιστές που το αποτελούν. Θα ήταν καλύτερα να δούμε πως ξεκίνησε το Internet και έφτασε στην σημερινή του μορφή.

1.1.1 Η ιστορία του διαδικτύου

Η ιδέα για τη δημιουργία του ξεκίνησε καθαρά για στρατιωτικό όφελος. Ήταν μια ιδέα απλή αλλά άκρως ευφυέστατη: ηλεκτρονικοί υπολογιστές, που να μπορούν να συνεννοηθούν με άλλους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Φυσικά την εποχή εκείνη τον όρο “υπολογιστές” τον αποτελούσαν μηχανήματα που ο όγκος τους καταλάμβανε ένα ολόκληρο δωμάτιο, ζύγιζαν τόνους και ο αποθηκευτικός τους χώρος, ήταν το άκρως αντίθετο του όγκου τους.



Εικόνα 1.1 – Μέγεθος υπολογιστή στη δεκαετία του '60.

Το σημερινό Internet αποτελεί εξέλιξη του ARPANET, ενός δικτύου που άρχισε να αναπτύσσεται πειραματικά στα τέλη της δεκαετίας του 60 στις ΗΠΑ.

ο Δεκαετία '60: ένα ενδιαφέρον πείραμα ξεκινά

Στα πανεπιστήμια των ΗΠΑ οι ερευνητές ξεκινούν να πειραματίζονται με τη διασύνδεση απομακρυσμένων υπολογιστών μεταξύ τους. Το δίκτυο ARPANET γεννιέται το 1969 με σκοπό να συνδέσει το Υπουργείο Άμυνας με στρατιωτικούς ερευνητικούς οργανισμούς και να πειραματιστεί για τη μελέτη της αξιόπιστης λειτουργίας των δικτύων. Στην αρχική του μορφή, το πρόγραμμα πειραματιζόταν με μια νέα τεχνολογία γνωστή ως μεταγωγή πακέτων (packet switching), σύμφωνα με την οποία τα προς μετάδοση δεδομένα κόβονται σε πακέτα και πολλοί χρήστες μπορούν να μοιραστούν την ίδια επικοινωνιακή γραμμή.

Στόχος ήταν η δημιουργία ενός διαδικτύου που θα εξασφάλιζε την επικοινωνία μεταξύ απομακρυσμένων δικτύων, έστω και αν κάποια από τα ενδιάμεσα συστήματα βρίσκονταν προσωρινά εκτός λειτουργίας. Κάθε πακέτο θα είχε την πληροφορία που χρειάζονταν για να φτάσει στον προορισμό του, όπου και θα γινόταν η επανασύνθεσή του σε δεδομένα τα οποία μπορούσε να χρησιμοποιήσει ο τελικός χρήστης.

Το παραπάνω σύστημα θα επέτρεπε σε υπολογιστές να μοιράζονται δεδομένα και σε ερευνητές να υλοποιήσουν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

ο Δεκαετία '70: οι πρώτες συνδέσεις

Το 1973, ξεκινά ένα νέο ερευνητικό πρόγραμμα που ονομάζεται Internetworking Project (Πρόγραμμα Διαδικτύωσης) με στόχο να ξεπεραστούν οι διαφορετικοί τρόποι που χρησιμοποιεί κάθε δίκτυο για να διακινεί τα δεδομένα του. Η διασύνδεση ανόμοιων δικτύων δηλαδή και η ομοιόμορφη διακίνηση δεδομένων από το ένα δίκτυο στο άλλο. Από την έρευνα προέκυψε μια νέα τεχνική, το Internet Protocol (IP) (Πρωτόκολλο Διαδικτύωσης), από την οποία θα πάρει αργότερα το όνομά του το Internet. Διαφορετικά δίκτυα που χρησιμοποιούν όμως το κοινό πρωτόκολλο IP μπορούν να συνδέονται και να αποτελούν ένα διαδίκτυο. Σε ένα δίκτυο IP όλοι οι υπολογιστές είναι ισοδύναμοι, οπότε τελικά οποιοσδήποτε υπολογιστής του διαδικτύου μπορεί να επικοινωνεί με οποιονδήποτε άλλον.

Επίσης, σχεδιάζεται μια άλλη τεχνική για τον έλεγχο της μετάδοσης των δεδομένων, το Transmission Control Protocol (TCP) (Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης). Ορίζονται προδιαγραφές για τη μεταφορά αρχείων μεταξύ υπολογιστών (FTP) και για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (E-mail). Σταδιακά συνδέονται με το ARPANET, ιδρύματα από άλλες χώρες, όπως το University College of London (Αγγλία) και το Royal Radar Establishment (Νορβηγία).

ο Δεκαετία '80: ένα παγκόσμιο δίκτυο για την ακαδημαϊκή κοινότητα

Το 1983, το πρωτόκολλο TCP/IP (συνδυασμός των TCP και IP πρωτοκόλλων) αναγνωρίζεται ως πρότυπο από το Υπουργείο Άμυνας των ΗΠΑ. Η έκδοση του λειτουργικού συστήματος Berkeley UNIX το οποίο περιλαμβάνει το TCP/IP συντελεί στη γρήγορη εξάπλωση της διαδικτύωσης των υπολογιστών. Εκατοντάδες Πανεπιστήμια συνδέονται με το ARPANET, το οποίο επιβαρύνεται πολύ και το 1983, χωρίζεται σε δύο τμήματα: στο MILNET (για στρατιωτικές επικοινωνίες) και στο νέο ARPANET (για χρήση αποκλειστικά από την πανεπιστημιακή κοινότητα και συνέχιση της έρευνας στη δικτύωση). Το 1985, το National Science Foundation (NSF) δημιουργεί ένα δικό του γρήγορο δίκτυο, το NSFNET χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο TCP/IP, προκειμένου να συνδέσει πέντε

κέντρα υπερ-υπολογιστών μεταξύ τους και με την υπόλοιπη επιστημονική κοινότητα. Στα τέλη της δεκαετίας του '80, όλο και περισσότερες χώρες συνδέονται στο NSFNET (Καναδάς, Γαλλία, Σουηδία, Αυστραλία, Γερμανία, Ιταλία, κ.α.). Χιλιάδες πανεπιστήμια και οργανισμοί δημιουργούν τα δικά τους δίκτυα και τα συνδέουν πάνω στο παγκόσμιο αυτό δίκτυο το οποίο αρχίζει να γίνεται γνωστό σαν INTERNET και να εξαπλώνεται με τρομερούς ρυθμούς σε ολόκληρο τον κόσμο. Το 1990, το ARPANET πλέον καταργείται.

ο Δεκαετία '90: ένα παγκόσμιο δίκτυο για όλους

Όλο και περισσότερες χώρες συνδέονται στο NSFNET, μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα το 1990. Το 1993, το εργαστήριο CERN στην Ελβετία παρουσιάζει το **World Wide Web (WWW)** (Παγκόσμιο Ιστό) . Παράλληλα, εμφανίζονται στο Internet διάφορα εμπορικά δίκτυα που ανήκουν σε εταιρίες παροχής υπηρεσιών Internet (Internet Service Providers - ISP) και προσφέρουν πρόσβαση στο Internet για όλους. Οποιοσδήποτε διαθέτει PC και modem μπορεί να συνδεθεί με το Internet σε τιμές που μειώνονται διαρκώς. Το 1995, το NSFNET καταργείται πλέον επίσημα και το φορτίο του μεταφέρεται σε εμπορικά δίκτυα.

Έτος	Γεγονός
1957	Δημιουργία ARPA
1969	Δημιουργία ARPAnet
1982	Υιοθέτηση του TCP/IP
1983	Ενσωμάτωση του TCP/IP στο UNIX
1986	Δημιουργία του NSFnet
1990	Δημιουργία του HTTP στο CERN
1992	Κυκλοφορία του Mosaic
1993	Κυκλοφορία του NETSCAPE NAVIGATOR
1995	Κυκλοφορία του INTERNET EXPLORER

Εικόνα 1.2 – Η ιστορία του Internet στον χρόνο.

Έτος	Αριθμός Υπολογιστών
1977	111
1981	213
1983	562
1984	1,000
1986	5,000
1987	10,000
1989	100,000
1992	1,000,000
2001	150,000,000-175,000,000
2002	>200,000,000
2010	80% του πλανήτη θα είναι στο διαδίκτυο

Εικόνα 1.3 – Η εξάπλωση του Internet στον χρόνο.

1.2 Το πρωτόκολλο TCP/IP

Το "TCP/IP" (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol- Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης και πρωτόκολλο του Internet*)' είναι μια συλλογή πρωτοκόλλων επικοινωνίας στα οποία βασίζεται το Διαδίκτυο. Χρησιμοποιείται για την επικοινωνία των κόμβων που συνδέονται σε ένα δίκτυο. Η ονομασία TCP/IP προέρχεται από τις συντομογραφίες των δυο κυριότερων πρωτοκόλλων το TCP και το IP. Τα πρωτόκολλα TCP και IP παρέχουν τους απαραίτητους συντακτικούς και σημασιολογικούς κανόνες για την επικοινωνία. Περιέχουν λεπτομέρειες για την μορφή που θα έχουν τα μηνύματα, περιγράφουν πώς ανταποκρίνεται ένας υπολογιστής σε ένα μήνυμα που λαμβάνει και προσδιορίζουν τον τρόπο χειρισμού των σφαλμάτων από τον υπολογιστή.

Το πρωτόκολλο IP είναι υπεύθυνο για το πέρασμα του πακέτου από υπολογιστή σε υπολογιστή. Καθώς το IP δρομολογεί το κάθε πακέτο μέσα στο δίκτυο, προσπαθεί να το παραδώσει. Δεν υπάρχει όμως εγγύηση ότι το πακέτο θα φτάσει στον προορισμό του, ούτε ότι τα διάφορα πακέτα θα φτάσουν με τη σειρά με την οποία στάλθηκαν, ούτε ότι το περιεχόμενο των πακέτων θα φτάσει αναλλοίωτο. Το TCP εγγυάται ότι τα πακέτα θα παραδοθούν στον προορισμό τους, ότι θα φτάσουν με τη σειρά με την οποία στάλθηκαν και ότι τα περιεχόμενα των πακέτων θα φτάσουν αναλλοίωτα (δηλ. όπως στάλθηκαν). Η λειτουργία του έχει ως εξής: γίνεται αρίθμηση στο κάθε πακέτο δεδομένων. Ο υπολογιστής οποίος κάνει την αποστολή μα και αυτός που περιμένει για λήψη, παρακολουθούν τους αριθμούς των πακέτων και ανταλλάσσουν μεταξύ τους πληροφορίες. Ο παραλήπτης λαμβάνει το πρώτο πακέτο, το δεύτερο, κλπ. Σε περίπτωση που παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα στο δίκτυο είτε χαθεί κάποιο πακέτο κατά τη διάρκεια της μετάδοσης, το ξαναζητάει και ο αποστολέας είναι υπεύθυνος για την αναμετάδοση του. Ο παραλήπτης ελέγχει επίσης αν το περιεχόμενο των πακέτων φτάνει σωστά.

1.3 Διαδικτυακά πρωτόκολλα και υπηρεσίες

Μερικά από τα πιο γνωστά διαδικτυακά πρωτόκολλα είναι τα TCP, IP, UDP, FTP, IMAP, POP3, SMTP, DNS, SMTP, HTTP, HTTPS, SSL, SSH ενώ οι πιο δημοφιλείς και διαδεδομένες υπηρεσίες εφαρμογών του διαδικτύου είναι οι εξής:

- Παγκόσμιος Ιστός ή Ιστός (World Wide Web). Ο Ιστός δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να εμφανίζουν έγγραφα που περιέχουν κείμενο και γραφικά, καθώς και να ακολουθούν υπερ-συνδέσμους για να κινηθούν μεταξύ των εγγράφων. Ο Ιστός αναπτύχθηκε σε τέτοιο βαθμό που έγινε η μεγαλύτερη πηγή διακίνησης πληροφοριών στο παγκόσμιο Internet, και εξακολουθεί να κατέχει κυρίαρχη θέση. Σύμφωνα με ορισμένους παροχείς υπηρεσιών, στον Ιστό οφείλεται το 80% της κυκλοφορίας πληροφοριών στο Internet.
- Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (Electronic mail, e-mail). Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να συνθέσει ένα μήνυμα και να στείλει αντίγραφο του σε μεμονωμένα άτομα ή σε ομάδες ατόμων. Ένα άλλο τμήμα δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να διαβάσουν τα μηνύματα που έχουν λάβει. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο έχει γνωρίσει τόσο μεγάλη επιτυχία, ώστε πολλοί χρήστες του Internet βασίζονται σε αυτό για τη διεκπεραίωση του μεγαλύτερου μέρους της αλληλογραφίας τους. Ένας βασικός λόγος της επιτυχίας του είναι ο προσεκτικός τρόπος σχεδίασής του, το πρωτόκολλο καθιστά αξιόπιστη τη διαδικασία παράδοσης του μηνύματος. Δεν είναι μόνο το σύστημα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του αποστολέα το οποίο έρχεται σε άμεση επαφή με το αντίστοιχο σύστημα του παραλήπτη, αλλά και το πρωτόκολλο ορίζει ότι το μήνυμα δε θα μπορεί να διαγραφεί από τον αποστολέα μέχρι να αποθηκεύσει μόνιμα ο παραλήπτης το αντίγραφο του.
- Μεταφορά αρχείων (File transfer). Η εφαρμογή μεταφοράς αρχείων δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να στέλνει και να λαμβάνει αντίγραφα αρχείων δεδομένων. Η μεταφορά αρχείων είναι μια

από τις πιο ευρέως χρησιμοποιούμενες, υπηρεσίες εφαρμογών στο Internet. Παρά το ότι τα μικρά αρχεία μπορούν πλέον να επισυνάπτονται σε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, η υπηρεσία μεταφοράς αρχείων εξακολουθεί να είναι απαραίτητη για τη διαχείριση των μεγάλων αρχείων. Το σύστημα προβλέπει ένα τρόπο για έλεγχο των εξουσιοδοτημένων χρηστών, ή ακόμα και για ολικό αποκλεισμό της πρόσβασης. Όπως το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, έτσι και η μεταφορά αρχείων μέσω ενός διαδικτύου TCP/IP είναι αξιόπιστη, καθώς οι δυο μηχανές που συμμετέχουν στη διαδικασία έχουν άμεση επικοινωνία χωρίς να βασίζονται σε ενδιάμεση αντιγραφή του αρχείου από άλλες μηχανές.

- Τηλεσύνδεση (Remote login). Η τηλεσύνδεση δίνει τη δυνατότητα σε ένα χρήστη να συνδεθεί με μια απομακρυσμένη μηχανή και να δημιουργήσει αλληλεπιδραστική περίοδο συνδεδεμένης λειτουργίας (login session). Μέσω της τηλεσύνδεσης, η οθόνη του χρήστη συνδέεται κατευθείαν με την απομακρυσμένη μηχανή: κάθε πληκτρολόγηση του χρήστη μεταφέρεται στην απομακρυσμένη μηχανή και, αντιστοίχως, κάθε χαρακτήρας που στέλνει η απομακρυσμένη μηχανή εμφανίζεται στην οθόνη του χρήστη. Μόλις τερματίσει η περίοδος τηλεσύνδεσης, η εφαρμογή επαναφέρει το χρήστη στο τοπικό σύστημα.

1.4 Παγκόσμιος ιστός (World Wide Web (WWW))

Το World Wide Web (WWW) - Παγκόσμιος Ιστός, είναι το δίκτυο των συνδεδεμένων υπολογιστών και δικτύων σε παγκόσμια κλίμακα, το οποίο χρησιμοποιεί συγκεκριμένη ομάδα πρωτοκόλλων επικοινωνίας, γνωστή ως "HTTP (Hypertext Transfer Protocol)". Κάθε δίκτυο-δομική μονάδα του διαδικτύου αποτελείται από συνδεδεμένους υπολογιστές σε τοπικό επίπεδο. Αυτά τα δίκτυα με τη σειρά τους συνδέονται σε ευρύτερα δίκτυα, όπως εθνικά και υπερεθνικά. Το ευρύτερο δίκτυο στον κόσμο λέγεται παγκόσμιος ιστός το οποίο είναι μοναδικό (δηλαδή δεν υπάρχουν παραπάνω από ένα δίκτυα υπολογιστών παγκόσμιας κλίμακας), και περιλαμβάνει τόσο τα γήινα δίκτυα, όσο και τα δίκτυα των δορυφόρων της και άλλων διαστημικών συσκευών που είναι συνδεδεμένα σε αυτό. Η τεχνολογία του ιστού καθιστά δυνατή την δημιουργία "υπερκειμένων", μία διασύνδεση δηλαδή πάρα πολλών μη ιεραρχημένων στοιχείων που παλαιότερα ήταν απομονωμένα. Τα στοιχεία αυτά μπορούν να πάρουν και άλλες μορφές πέραν της μορφής του γραπτού κειμένου, όπως εικόνας και ήχου.

Η τεχνολογία του ιστού δημιουργήθηκε το 1989 από τον Βρετανό Τιμ Μπέρνερς Λη, που εκείνη την εποχή εργαζόταν στον Ευρωπαϊκό Οργανισμό Πυρηνικών Ερευνών (CERN) στην Γενεύη της Ελβετίας. Το όνομα που έδωσε στην εφεύρεσή του ο ίδιος ο Lee είναι World Wide Web, όρος γνωστός στους περισσότερους από το "WWW". Αυτό που οδήγησε τον Lee στην εφεύρεση του Παγκόσμιου ιστού ήταν το όραμά του για ένα κόσμο όπου ο καθένας θα μπορούσε να ανταλλάσσει πληροφορίες και ιδέες άμεσα προσβάσιμες από τους υπολοίπους. Το σημείο στο οποίο έδωσε ιδιαίτερο βάρος ήταν η μη ιεράρχηση των διασυνδεδεμένων στοιχείων. Οραματίστηκε κάθε στοιχείο, κάθε κόμβο του ιστού ίσο ως προς την προσβασιμότητα με τα υπόλοιπα. Αν σκεφτεί, όμως, κανείς τον βαθμό ιεράρχησης με τον οποίο λειτουργούν οι μηχανές αναζήτησης του ιστού, όπως για παράδειγμα το google, γίνεται εύκολα κατανοητό ότι στην πράξη κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει, τουλάχιστον στον βαθμό που το είχε οραματιστεί ο Lee.

1.5 Πηγές Κεφαλαίου 1

<http://el.wikipedia.org/wiki/Διαδίκτυο>

<http://el.wikipedia.org/wiki/TCP/IP>

<http://www2.uth.gr/main/help/help-desk/internet/internet1.html>

<http://www2.uth.gr/main/help/help-desk/internet/internet2.html>

<http://www2.uth.gr/main/help/help-desk/internet/internet3.html>

<http://www2.uth.gr/main/help/help-desk/internet/internet4.html>

http://hermes.di.uoa.gr/exe_activities/diadiktio/11______.html

http://el.wikipedia.org/wiki/Παγκόσμιος_Ιστός

2 Οι Ιστοσελίδες

2.1 Η Ιστοσελίδα

Μια ιστοσελίδα είναι ένα είδος εγγράφου του παγκόσμιου ιστού (WWW) που περιλαμβάνει πληροφορίες με την μορφή κειμένου, υπερκειμένου, εικόνας, βίντεο και ήχου. Οι πληροφορίες της είναι συνήθως γραμμένες με τη χρήση της γλώσσας HTML (HyperText Markup Language) ή XHTML (Extensible HyperText Markup Language). Περιέχει ένα σύνολο από ετικέτες (HTML tags) οι οποίες είναι απλές εντολές που λένε στον φυλλομετρητή πώς πρέπει να φαίνεται η σελίδα όταν την παρουσιάσει ο φυλλομετρητής (Web browser). Ο φυλλομετρητής διερμηνεύει αυτές τις ετικέτες για να αποφασίσει πώς θα φορμάρει το κείμενο στην οθόνη.

2.2 Οι κατηγορίες των ιστοσελίδων

Οι ιστοσελίδες, κατηγοριοποιούνται κυρίως σε δύο μεγάλες κατηγορίες. Στις στατικές (static) και τις δυναμικές (dynamic) Δεν έχουν μεγάλες διαφορές όσο αφορά το οπτικό αποτέλεσμα, όμως οι διαφορές που αφορούν στη λειτουργία και τις δυνατότητές τους είναι πολλές σημαντικές.

2.2.1 Στατικές Ιστοσελίδες

Οι στατικές ιστοσελίδες είναι απλά ηλεκτρονικά "έγγραφα". Μπορούν να περιέχουν απλά κείμενα, διάφορες φωτογραφίες και συνδέσμους (links), αρχεία για download, κινούμενα σχέδια (animated graphics). Είναι κατάλληλες κυρίως για την δημιουργία "μόνιμων/στατικών παρουσιάσεων", όπου δεν υπάρχει συχνά η ανάγκη τροποποίησης του περιεχομένου τους. Ο χαρακτηρισμός "στατική", δεν σημαίνει ότι στην σελίδα δεν υπάρχει κίνηση, σημαίνει ότι το περιεχόμενο της κάθε σελίδας είναι σταθερό και συγκεκριμένο. Το μειονέκτημα τους είναι ότι είναι πολύπλοκη η αλλαγή του περιεχομένου της ιστοσελίδας. Αυτό συμβαίνει γιατί για να τροποποιηθεί μια στατική ιστοσελίδα, πρέπει να γίνουν επεμβάσεις απευθείας πάνω στην ιστοσελίδα, με κάποιο σχετικό πρόγραμμα (html editor είτε απλό είτε WYSIWYG). Μία στατική ιστοσελίδα, είναι κατάλληλη κυρίως για μικρές παρουσιάσεις στις οποίες σπάνια θα χρειαστεί κάποια αλλαγή ή προσθήκη επιπλέον περιεχομένου στο μέλλον.

2.2.2 Δυναμικές Ιστοσελίδες

Οι δυναμικές ιστοσελίδες, έχουν πολύ περισσότερες δυνατότητες με τις στατικές, καθώς στην ουσία δεν πρόκειται για ένα απλό ηλεκτρονικό έγγραφο, αλλά για μία εφαρμογή (πρόγραμμα). Συνήθως, χρησιμοποιούν κάποια βάση δεδομένων (database), όπου αποθηκεύουν πληροφορίες και απ' όπου αντλούν το περιεχόμενό τους, ανάλογα με το τι ζητάει ο χρήστης/επισκέπτης σε κάθε του "κλικ". Η χρήση αυτών των βάσεων, είναι αυτή που επιτρέπει την εύκολη προσθαφαίρεση περιεχομένου στις δυναμικές ιστοσελίδες, καθώς δεν απαιτείται να επεξεργάζεται κανείς κάθε φορά την ίδια την ιστοσελίδα, αλλά το περιεχόμενο στην βάση δεδομένων και οι υπόλοιπες διαδικασίες γίνονται αυτοματοποιημένα από τον "μηχανισμό" της ιστοσελίδας. Για την εύκολη διαχείριση του περιεχομένου σε μία δυναμική ιστοσελίδα, υπάρχει πρόσθετα στην ιστοσελίδα ένας μηχανισμός "CMS" (Content Management System) μέσω του οποίου η προσθαφαίρεση περιεχομένου μπορεί να γίνει ακόμη και από κάποιον αρχάριο. Φυσικά, η "περιοχή διαχείρισης" της ιστοσελίδας, προστατεύεται με κωδικό πρόσβασης (password), για να αποτρέπεται να εισέλθουν σε αυτή απλοί επισκέπτες της ιστοσελίδας.

2.2.3 Βασικές Διαφορές μεταξύ Στατικών και Δυναμικών Ιστοσελίδων

Πίνακας 1: Διαφορές μεταξύ Στατικών και Δυναμικών Ιστοσελίδων

Στατικές	Δυναμικές
Λίγο περιεχόμενο	Απεριόριστο περιεχόμενο
Χαμηλότερο κόστος κατασκευής	Υψηλότερο κόστος κατασκευής
Ελάχιστη ή καμία αλληλεπίδραση με τους χρήστες	Αλληλεπίδραση με τους χρήστες
Υψηλό κόστος για την αλλαγή περιεχομένου	Μηδενικό κόστος για την αλλαγή περιεχομένου
Αυξημένο κόστος συμβολαίων συντήρησης	Εύκολη επέκταση χαρακτηριστικών
Χαμηλά πάγια έξοδα φιλοξενίας	Υψηλή επεκτασιμότητα και εύκολη μελλοντική αναβάθμιση
	Δυνατότητα σύνδεσης με συστήματα διαχείρισης (για παράδειγμα μπορεί να ενωθεί με σύστημα διαχείρισης στόλου ενοικιαζόμενων αυτοκινήτων)

Θα επιλέξετε μια στατική ιστοσελίδα εάν : Θέλετε να παρουσιάσετε ή να διαφημίσετε κάτι με πολύ απλό τρόπο.

Θα επιλέξετε μια δυναμική ιστοσελίδα εάν : Θέλετε να έχετε καλύτερη οργάνωση του περιεχομένου σας και να το αναβαθμίζεται συχνά προσθέτοντας νέο. Εάν υπάρχει ανάγκη διαχείρισης μελών, ηλεκτρονικής ενημέρωσης των χρηστών σας (newsletters), online κρατήσεις, online πωλήσεις προϊόντων, αλλαγή σε τιμές δωματίων κ.τ.λ

2.3 Πηγές Κεφαλαίου 2

<http://el.wikipedia.org/wiki/Ιστοσελίδα>

http://el.wikipedia.org/wiki/Κατασκευή_ιστοσελίδων

http://www.bloggertips.gr/2011/03/blog-post_05.html

3 Τεχνολογίες ανάπτυξης ιστοσελίδων

3.1 HTML

Η HTML είναι η βασική γλώσσα δόμησης των ιστοσελίδων. Αποτελεί την συνένωση των αρχικών HyperText Markup Language (Γλώσσα σήμανσης υπερκειμένου). Αποτελεί εξέλιξη της γλώσσας SGML(Standard Generalized Markup Language), που επινοήθηκε από την IBM για να λυθεί το πρόβλημα της μη τυποποιημένης εμφάνισης κειμένων στα διάφορα υπολογιστικά συστήματα. Η δημιουργία της HTML, συμπίπτει χρονικά με την ανάπτυξη του world wide web στις αρχές της δεκαετίας του '90. Η τελευταία αναθεώρηση του HTML προτύπου τη στιγμή που δημιουργείται αυτή η εργασία, είναι η HTML5.

Η HTML είναι ένα σύνολο κανόνων για την διαμόρφωση της εμφάνισης και του περιεχομένου μιας ιστοσελίδας. Δεν είναι γλώσσα προγραμματισμού, αλλά γλώσσα περιγραφής ιδιοτήτων των στοιχείων που αποτελούν μία ιστοσελίδα. Στον κόσμο των υπολογιστών διακρίνουμε δύο είδη γλωσσών υψηλού επιπέδου:

1. Τις γλώσσες προγραμματισμού με τον αυστηρό ορισμό του όρου, όπως για παράδειγμα οι γλώσσες Basic και Java.
2. Οι γλώσσες σήμανσης, οι οποίες αντιμετωπίζονται με διαφορετικό τρόπο από τον υπολογιστή και γενικά αυτό που κάνουν είναι να περιγράφουν το πώς θα γίνει μια εργασία , παρά να εκτελούν την εργασία αυτή καθ'αυτή.

Η HTML σχετίζεται με την έννοια του υπερκειμένου (hypertext), του κειμένου εκείνου δηλαδή, το οποίο, όταν τοποθετείται μέσα σε ένα έγγραφο μπορεί να γίνει ενεργό. Με ένα κλικ του ποντικιού πάνω σε αυτό δηλαδή, μπορεί να πραγματοποιηθεί μετάβαση σε κάποιο άλλο αντικείμενο ενός συστήματος, όπως είναι μια σελίδα στο Internet. Έχει γνωρίσει τα τελευταία χρόνια εκρηκτική ανάπτυξη λόγω του γεγονότος ότι η ύπαρξή της είναι άμεσα συνδεδεμένη με τη λειτουργία της υπηρεσίας του Internet που λέγεται WWW (World Wide Web).

Αποτελείται από κείμενο και ετικέτες (tags), οι οποίες περικλείονται μεταξύ των συμβόλων <>. Οι ετικέτες, δίνουν εντολές, για το πώς να διαχειριστεί ένα έγγραφο HTML το περιεχόμενό του και πώς να το εμφανίσει στον χρήστη ένας web browser. Οι Web browsers, επιπρόσθετα με τη δυνατότητά τους να ανακτούν σελίδες από το Web, λειτουργούν επίσης και σαν "μορφοποιητές" για την HTML. Όταν διαβάζεται μια σελίδα γραμμένη με την HTML σε ένα φυλλομετρητή, αυτός, αναλύει τα tags της HTML και μορφοποιεί το κείμενο και τις εικόνες στην οθόνη. Ο φυλλομετρητής χρησιμοποιεί συγκεκριμένες αντιστοιχίσεις μεταξύ των ονομάτων των στοιχείων της σελίδας και των πραγματικών στυλ που εμφανίζει στην οθόνη. Για παράδειγμα οι επικεφαλίδες μπορεί να εμφανίζονται με μεγαλύτερη γραμματοσειρά από το κυρίως κείμενο της σελίδας. Ο φυλλομετρητής φροντίζει επίσης για την αναδίπλωση του κειμένου σε επόμενες γραμμές, έτσι ώστε να χωρά πάντα στο τρέχον πλάτος του παραθύρου.

Οι σελίδες γραμμένες σε HTML μπορεί να δείχνουν εντελώς διαφορετικές από σύστημα σε σύστημα και από φυλλομετρητή σε φυλλομετρητή. Οι πραγματικές πληροφορίες και οι σύνδεσμοι που περιέχουν οι σελίδες θα είναι πάντα εκεί, αλλά η εμφάνιση στην οθόνη θα αλλάζει. Μια σελίδα Web μπορεί στο σύστημα που σχεδιάστηκε να δείχνει τέλεια, αλλά όταν τη διαβάσει κάποιος άλλος σε ένα διαφορετικό σύστημα να δείχνει εντελώς διαφορετική.

Ενδεικτικά, οι εντολές/tags της HTML, μπορούν:

- Να εισάγουν σε μία ιστοσελίδα links (συνδέσμους)
- Να εισάγουν σε μία ιστοσελίδα εικόνες

- Να διαμορφώσουν το κείμενο με έντονα ή πλάγια γράμματα κ.λ.π.
- Η HTML ορίζει επίσης, ένα σετ κοινών στυλ για τις Web σελίδες: επικεφαλίδες (headings), παράγραφοι κειμένου (paragraphs), λίστες (lists) και πίνακες (tables). Ορίζει επίσης στυλ χαρακτήρων, όπως η έντονη γραφή (boldface) κ.α.

3.1.1 Δημιουργία και δομή ενός εγγράφου HTML

Το έγγραφο HTML μπορεί να δημιουργηθεί με τη χρήση οποιουδήποτε συντάκτη κειμένου, όπως το Notepad (Σημειωματάριο) ή το WordPad των Windows. Όταν αποθηκευτεί το έγγραφο, αυτό θα πρέπει να έχει την επέκταση .htm ή .html. Η εντολή για την έναρξη ενός εγγράφου HTML είναι η <HTML>. Ένα τμήμα κειμένου που χαρακτηρίζεται από κάποια ετικέτα ολοκληρώνεται με την ίδια ετικέτα, με τη διαφορά ότι πριν την εντολή χρησιμοποιείται και μια κάθετος(/). Η ετικέτα κλεισίματος της <HTML> είναι η </HTML>. Οι ετικέτες HTML μπορούν να ενσωματωθούν μέσα σε άλλες. Υπάρχουν τρεις ετικέτες που ορίζουν τη δομή ενός εγγράφου HTML. Η ετικέτα <HTML> είναι υποχρεωτική και καθορίζει την αρχή και το τέλος του εγγράφου. Οι ετικέτες <HEAD> και <BODY> είναι προαιρετικές, αλλά είναι καλό να χρησιμοποιούνται καθώς βοηθάνε στον ορισμό της ροής.

<HTML>

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

Βασικά Tags:

<HTML>

- Το αρχικό (<HTML> και τελικό(</HTML>) tag κάθε ιστοσελίδας HTML.
- Ορίζουν την αρχή και το τέλος του κώδικα HTML σε μία ιστοσελίδα.
- Παράδειγμα


```
<HTML>
...κώδικας και περιεχόμενο ιστοσελίδας...
</HTML>
```

Εικόνα 3.1 Η σύνταξη της ετικέτας <HTML>

<HEAD>

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

Βασικά Tags: <HEAD>

- Περιέχει πληροφορίες σχετικές με το αρχείο HTML, για παράδειγμα τον τίτλο ή την κωδικοποίηση.
- Οι πληροφορίες αυτές είναι χρήσιμες μόνο στον browser και δεν είναι εμφανείς στον τελικό χρήστη.
- Παράδειγμα

```

<head>
<title> Lesson 1</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
<meta name="keywords" content="e-learning, web design" />
</head>

```

Τίτλος

Κωδικοποίηση

Λέξεις-Κλειδιά

Εικόνα 3.2 Η σύνταξη της ετικέτας <HEAD>

<TITLE>

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

Βασικά Tags: <TITLE>

- Υποδεικνύει τον ορατό τίτλο του αρχείου.
- Περιέχει μόνο απλό κείμενο.
- Ο τίτλος κάθε αρχείου πρέπει να είναι σύντομος και περιγραφικός του περιεχομένου της ιστοσελίδας.
- Παράδειγμα

Είσοδος: <TITLE>Μάθημα 1 </TITLE>

Αποτέλεσμα:

Εικόνα 3.3 Η σύνταξη της ετικέτας <TITLE>

<BODY>

Οι ετικέτες <BODY> και </BODY> περιέχουν τον κώδικα που παρουσιάζει το ορατό μέρος της ιστοσελίδας. Οι επιλογές που υπάρχουν στο τμήμα αυτό, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά της ιστοσελίδας, όπως το χρώμα του φόντου, το χρώμα του κειμένου τον ορισμός μιας εικόνας κ.λ.π.

Βασικά Tags: <BODY>

- Περιέχει το πραγματικό περιεχόμενο της ιστοσελίδας(κείμενο, εικόνες, σύνδεσμοι, κ.τ.λ.)
- Μπορεί να περιέχει εμφωλευμένα tags.
- Παράδειγμα
<BODY>
... ορατό περιεχόμενο σελίδας...
</BODY>

Εικόνα 3.4 Η σύνταξη της ετικέτας <BODY>

Χρησιμοποιώντας όλα τα παραπάνω βασικά tags μπορούμε να δούμε τη διάταξη μίας HTML σελίδας. Παρατηρούμε ότι το tag HTML περιέχει εμφωλευμένα όλα τα υπόλοιπα βασικά tags.

Τελική δομή HTML εγγράφου

- Η διάταξη των βασικών tags σε ένα αρχείο HTML είναι η εξής:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>
      Document Title
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    ...
  </BODY>
</HTML>
```

Εικόνα 3.5 Τελική δομή ενός εγγράφου HTML

3.1.2 Ετικέτες HTML και ιδιότητες

Ακολουθεί, σε αλφαβητική σειρά, πίνακας με τις ετικέτες HTML της προδιαγραφής 5 (HTML5).

Πίνακας 1: πίνακας με τις ετικέτες HTML της προδιαγραφής 5 (HTML5).

ΕΤΙΚΕΤΑ	ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
<!--...-->	Προσδιορίζει ένα σχόλιο μέσα στο HTML έγγραφο
<!DOCTYPE>	Προσδιορίζει το τύπο του εγγράφου
<a>	Προσδιορίζει έναν σύνδεσμο
<abbr>	Προσδιορίζει μια σύντμηση
<address>	Προσδιορίζει ένα στοιχείο μιας διεύθυνσης
<area>	Προσδιορίζει μια περιοχή μέσα σε μια εικόνα χάρτη
<article>	Προσδιορίζει ένα άρθρο
<aside>	Προσδιορίζει ένα περιεχόμενο πέρα από το περιεχόμενο της σελίδας
<audio>	Προσδιορίζει ένα περιεχόμενο ήχου
	Προσδιορίζει τους έντονους χαρακτήρες ενός κειμένου
<base>	Προσδιορίζει μια URL βάσης για όλες τις συνδέσεις μέσα σε μια σελίδα
<bdo>	Προσδιορίζει τον τρόπο εμφάνισης ενός κειμένου
<blockquote>	Προσδιορίζει μακρά αποσπάσματα
<body>	Προσδιορίζει το στοιχείο του σώματος
<button>	Προσδιορίζει ένα κουμπί
<canvas>	Καθορίζει τα γραφικά
<caption>	Καθορίζει τη λεζάντα
<cite>	Διευκρινίζει μια παραπομπή
<code>	Διευκρινίζει κώδικα
<col>	Καθορίζει χαρακτηριστικά για στήλες ενός πίνακα
<colgroup>	Καθορίζει τις ομάδες των στηλών ενός πίνακα
<command>	Διευκρινίζει μια εντολή
<datalist>	Καθορίζει μια αυτόματα συμπληρωμένη αναπτυσσόμενη λίστα
<dd>	Καθορίζει τον ορισμό μιας περιγραφής
	Διευκρινίζει το διαγεγραμμένο περιεχόμενο
<details>	Διευκρινίζει τις λεπτομέρειες ενός στοιχείου
<dfn>	Καθορίζει την ένδειξη ενός ορισμού
<div>	Καθορίζει μια ενότητα σε ένα έγγραφο
<dt>	Καθορίζει την ένδειξη ενός ορισμού
	Καθορίζει τονισμένο κείμενο
<embed>	Καθορίζει εξωτερική εφαρμογή ή το περιεχόμενο των διαδραστικών
<eventsourc>	Καθορίζει έναν στόχο για τα γεγονότα που αποστέλλονται από ένα διακομιστή
<fieldset>	Καθορίζει ένα σύνολο πεδίων
<figcaption>	Καθορίζει λεζάντα για το στοιχείο
<figure>	Καθορίζει μια ομάδα περιεχομένου media μαζί με τη λεζάντα
<footer>	Καθορίζει ένα υποσέλιδο για μια ενότητα ή μια σελίδα
<form>	Καθορίζει μια φόρμα
<h1>	Καθορίζει μια επικεφαλίδα επιπέδου 1
<h2>	Καθορίζει μια επικεφαλίδα επιπέδου 2
<h3>	Καθορίζει μια επικεφαλίδα επιπέδου 3

<h4>	Καθορίζει μια επικεφαλίδα επιπέδου 4
<h5>	Καθορίζει μια επικεφαλίδα επιπέδου 5
<h6>	Καθορίζει μια επικεφαλίδα επιπέδου 6
<head>	Καθορίζει τις πληροφορίες σχετικά με το έγγραφο
<header>	Καθορίζει μια ομάδα εισαγωγών ή βοηθήματα πλοήγησης
<hgroup>	Καθορίζει μια κεφαλίδα για μια ενότητα ή τη σελίδα
<hr>	Καθορίζει μια οριζόντια γραμμή (χάρακας)
<html>	Καθορίζει ένα έγγραφο HTML
<i>	Καθορίζει πλάγια γραφή
<iframe>	Καθορίζει ένα ενσωματωμένο παράθυρο (καρέ)
	Καθορίζει μια εικόνα
<input>	Καθορίζει ένα πεδίο εισαγωγής
<ins>	Καθορίζει το κείμενο που προστέθηκε
<kbd>	Καθορίζει το κείμενο πληκτρολογίου
<keygen>	Δημιουργεί ένα ζεύγος κλειδιών
<label>	Καθορίζει την ετικέτα για μια φόρμα ελέγχου
<legend>	Καθορίζει έναν τίτλο σε ένα σύνολο πεδίων
	Ορίζει ένα στοιχείο λίστας
<link>	Καθορίζει μια αναφορά συνδέσμου
<mark>	Καθορίζει κείμενο που έχει επισημανθεί
<map>	Καθορίζει μια εικόνα χάρτη
<menu>	Καθορίζει το μενού μιας λίστας
<meta>	Καθορίζει τις πληροφορίες των μεταδεδομένων
<meter>	Καθορίζει τη μέτρηση εντός προκαθορισμένου εύρους
<nav>	Καθορίζει συνδέσμους πλοήγησης
<noscript>	Καθορίζει ένα τμήμα noscript
<object>	Ορίζει ένα ενσωματωμένο αντικείμενο
	Καθορίζει μια διατεταγμένη λίστα
<optgroup>	Καθορίζει επιλογή για μια ομάδα
<option>	Καθορίζει μια επιλογή σε μια αναπτυσσόμενη λίστα
<output>	Καθορίζει ορισμένους τύπους εξόδων
<p>	Καθορίζει μια παράγραφο
<param>	Καθορίζει μια παράμετρο για ένα αντικείμενο
<pre>	Καθορίζει προδιαμορφωμένο κείμενο
<progress>	Καθορίζει την πρόοδο μιας εργασίας
<q>	Καθορίζει ένα σύντομο απόσπασμα
<ruby>	Καθορίζει έναν σχολιασμό (Ασία)
<rp>	Χρησιμοποιούνται προς όφελος των browsers που δεν υποστηρίζουν ruby σχολιασμούς
<rt>	Καθορίζει το ruby τμήμα του κειμένου
<samp>	Ορίζει δείγμα κώδικα
<section>	Καθορίζει ένα τμήμα
<select>	Καθορίζει λίστα επιλογής
<small>	Καθορίζει μικρό κείμενο
<source>	Καθορίζει πόρους media
	Καθορίζει ένα τμήμα σε ένα έγγραφο

	Καθορίζει μεγαλύτερη έμφαση στο κείμενο
<style>	Καθορίζει το στυλ
<summary>	Καθορίζει μια περίληψη ή μια λεζάντα για το <details> στοιχείο
<sup>	Καθορίζει κείμενο εκθέτη
<table>	Καθορίζει πίνακα
<tbody>	Καθορίζει το σώμα του πίνακα
<td>	Καθορίζει το κελί του πίνακα
<tfoot>	Καθορίζει το υποσέλιδο ενός πίνακα
<th>	Καθορίζει τη κεφαλίδα ενός πίνακα
<thead>	Καθορίζει τη κεφαλίδα ενός πίνακα
<time>	Καθορίζει ημερομηνία και ώρα
<title>	Καθορίζει τον τίτλο του εγγράφου
<tr>	Καθορίζει τον στοιχείο (γραμμή) ενός πίνακα
	Καθορίζει μια μη διατεταγμένη λίστα
<var>	Καθορίζει μια μεταβλητή
<video>	Καθορίζει ένα βίντεο
<wbr>	Καθορίζει την αλλαγή γραμμής για μεγάλες λέξεις/φράσεις

Αναφορά στις ιδιότητες της HTML

Παρακάτω ακολουθούν μερικές από τις ετικέτες που είναι τυπικές για τις περισσότερες ετικέτες της HTML.

- Class: Ορίζει το όνομα ή τα ονόματα των κλάσεων για ένα στοιχείο.
- Id: Ορίζει ένα μοναδικό κωδικό για ένα στοιχείο
- Style: Ορίζει ένα ενσωματωμένο στυλ για το στοιχείο
- Title: Ορίζει περισσότερες πληροφορίες για το στοιχείο και τις εμφανίζει ως συμβουλή

3.2 CSS (Cascading Style Sheets)

Η CSS (Cascading Style Sheets-Διαδοχικά Φύλλα Στυλ/αλληλουχία φύλλων στυλ) είναι μια γλώσσα υπολογιστή που ανήκει στην κατηγορία των γλωσσών φύλλων στυλ. Χρησιμοποιείται για τον έλεγχο της εμφάνισης ενός εγγράφου που έχει γραφτεί με μια γλώσσα σήμανσης όπως οι γλώσσες HTML και XHTML. Χρησιμοποιείται δηλαδή για τον έλεγχο της εμφάνισης του αποτελέσματος μιας ιστοσελίδας και γενικότερα ενός ιστοτόπου. Η CSS είναι προορισμένη να αναπτύσσει στυλιστικά μια ιστοσελίδα δηλαδή να διαμορφώνει περισσότερα χαρακτηριστικά, χρώματα, στοίχιση και δίνει περισσότερες δυνατότητες σε σχέση με την HTML. Για μια όμορφη και καλοσχεδιασμένη ιστοσελίδα, η χρήση της CSS κρίνεται απαραίτητη.

3.2.1 Χρήση CSS

Πριν από την CSS, σχεδόν όλα τα χαρακτηριστικά παρουσίασης, έπρεπε να περιγράφονταν ρητά, συχνά κατ'επανάληψη, στο πλαίσιο της HTML. Η μεγάλη ευκολία που προσφέρει η χρήση CSS, είναι ότι οι ενδεχόμενες αλλαγές, γίνονται μόνο σε ένα έγγραφο, το css δηλαδή και αυτόματα εφαρμόζονται σε όλες τις σελίδες html που το χρησιμοποιούν. Έτσι μία ιστοσελίδα που χρησιμοποιεί CSS, μπορεί πολύ εύκολα να αλλάξει όψη. Για την δημιουργία και επεξεργασία εγγράφων CSS, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας επεξεργαστής (editor) απλού κειμένου ή κάποιο πρόγραμμα ειδικό για CSS που προσφέρει αρκετές ευκολίες στην διαμόρφωση του κώδικα CSS.

3.2.2 Σύνταξη CSS

Η CSS έχει μια 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 στυλ. Οι κανόνες στυλ αποτελούνται από δύο μέρη: έναν επιλογέα (selector) και μια δήλωση (declaration). Ο επιλογέας, καθορίζει το στοιχείο στο οποίο εφαρμόζεται ο κανόνας. Η δήλωση καθορίζει την ιδιότητα (property) που μορφοποιείται και την ακριβή της τιμή (value). Η ιδιότητα είναι ένα χαρακτηριστικό του στοιχείου.

Η σύνταξη είναι η εξής:

```
επιλογέας  
{  
ιδιότητα1: τιμή1;  
ιδιότητα2: τιμή2;  
ιδιότητα3: τιμή3;  
...  
}
```

3.2.3 Οι επιλογείς CSS

Οι επιλογείς (CSS selectors) αποτελούν κάποιους «κανόνες» ώστε να καταλάβει ο browser, που θέλουμε να εφαρμοστούν τα όσα γράφουμε κάθε φορά. Επιλέγουμε ποια στοιχεία θα μορφοποιήσουμε μέσω των επιλογέων (CSS selectors), Υπάρχουν αρκετά περίπλοκοι CSS selectors, οι οποίοι προσφέρουν τεράστια ευελιξία, ωστόσο εδώ θα εξετάσουμε τους πιο βασικούς, και για λόγους απλούστευσης, και επειδή αρκετοί από τους πιο περίπλοκους δεν υποστηρίζονται από όλους τους browsers.

▪ Απλοί επιλογείς CSS (CSS selectors)

▪ *

Όταν ο επιλογέας είναι ένας χαρακτήρας αστερίσκου, τότε οι ιδιότητες που θα γράψουμε σε αυτόν τον κανόνα CSS εφαρμόζονται σε κάθε στοιχείο της σελίδας μας. Όπως είναι κατανοητό, συνήθως δεν είναι και πολύ χρήσιμος επιλογέας από μόνος του, και χρησιμοποιείται κυρίως σε συνδυασμό με άλλους.

▪ Στοιχείο

Όταν ο επιλογέας αποτελείται απλά από το όνομα ενός html tag, τότε οι ιδιότητες που θα γράψουμε σε αυτόν τον κανόνα CSS εφαρμόζονται σε κάθε τέτοιο στοιχείο html. Για παράδειγμα, ο επιλογέας p θα εφαρμοστεί σε οτιδήποτε στη σελίδα μας περιλαμβάνεται εντός των tags <p>...</p>, ο επιλογέας table θα εφαρμοστεί σε όλους τους πίνακες στη σελίδα μας, ο επιλογέας img θα αφορά όλες τις εικόνες στη σελίδα κοκ. Προφανώς όταν θέλουμε να εφαρμόσουμε κάποιες ιδιότητες CSS σε ολόκληρη τη σελίδα, χρησιμοποιούμε ως επιλογέα both μιας και όλο το ορατό τμήμα της σελίδας περιέχεται εντός των tags <both>...</ay>.

▪ .όνομα_κλάσης

Όταν ο επιλογέας μας περιλαμβάνει μια τελεία (.) στην αρχή του, τότε ο browser ψάχνει όσα στοιχεία στη σελίδα μας περιλαμβάνουν την ιδιότητα class και εφαρμόζει τις ιδιότητες που θα γράψουμε στον κανόνα CSS αυτό σε οποιοδήποτε στοιχείο περιλαμβάνει την κλάση «όνομα_κλάσης» στην ιδιότητα class του. Φυσικά ως όνομα_κλάσης μπορούμε να γράψουμε

οτιδήποτε αποτελείται από γράμματα, αριθμούς, παύλες και χαρακτήρες underscore() και να ξεκινάει με γράμμα. Αξίζει να σημειωθεί ότι μπορεί το ίδιο στοιχείο να ανήκει σε περισσότερες από μια κλάσεις, διαχωρισμένες με κενά μέσα στην class html attribute του.

Πχ :<p class="emphasis bodytext">...</p>.

Για παράδειγμα, ο παρακάτω κανόνας CSS:

```
.emphasis
{
color: red;
}
```

θα κάνει κόκκινα τα γράμματα και στο στοιχείο <p class="emphasis"> blah blah </p>, και στο στοιχείο <div class="emphasis otherclass">blah both</div>αλλά όχι στο στοιχείο <h1 class="otherclass">blahblah</h1>.

Οι κλάσεις γενικά χρησιμοποιούνται όταν θέλουμε να ομαδοποιήσουμε κάποια στοιχεία html για τα οποία δεν μπορούμε να βρούμε κάποιον άλλο επιλογή που να αφορά όλα αυτά και μόνον αυτά, οπότε τους προσδίδουμε μια συγκεκριμένη κλάση, ώστε να μπορούμε στο CSS μας να αναφερθούμε μόνο σε αυτά και να τα μορφοποιήσουμε.

▪ **στοιχείο.όνομα_κλάσης**

Αποτελεί ουσιαστικά συνδυασμό των δύο παραπάνω επιλογών. Εφαρμόζεται σε όσα στοιχεία αποτελούνται από το html tag <στοιχείο> και ανήκουν στην κλάση όνομα_κλάσης. Πχ ο επιλογέας p.emphasis εφαρμόζεται σε ο,τι περιέχεται σε tags της μορφής <p class="emphasis">...</p>. Ο επιλογέας αυτός είναι χρήσιμος όταν έχουμε πολλά διαφορετικού τύπου στοιχεία με την ίδια κλάση και επιθυμούμε να εφαρμόσουμε διαφορετική μορφοποίηση ανάλογα με τον τύπο του στοιχείου.

▪ **#όνομα_id**

Όταν ο επιλογέας μας περιλαμβάνει ένα χαρακτήρα δέσμης (#) στην αρχή του, τότε ο browser εφαρμόζει τις ιδιότητες που θα γράψουμε στο στοιχείο το οποίο περιλαμβάνει την ιδιότητα id="όνομα_id". Δεν πρέπει να υπάρχουν δύο (ή περισσότερα) στοιχεία στη σελίδα μας με το ίδιο id. Τα ids διέπονται από τους ίδιους κανόνες ονοματολογίας με τις κλάσεις. Ουσιαστικά, ό,τι μπορούμε να κάνουμε με τα ids μπορούμε να το κάνουμε και με τη χρήση κλάσεων, απλά όταν το στοιχείο που θέλουμε να μορφοποιήσουμε είναι μοναδικό, είναι γενικά καλύτερο να χρησιμοποιούμε ids.

▪ **στοιχείο[attribute="value"]**

Αποτελεί ουσιαστικά μια «επέκταση» του επιλογέα στοιχείο που αναλύθηκε πρώτος. Ο εν λόγω επιλογέας, κάνει τον browser να εφαρμόζει τις ιδιότητες που θα γράψουμε σε αυτόν σε κάθε στοιχείο με tag <στοιχείο> το οποίο επιπροσθέτως έχει την τιμή value στην html ιδιότητα attribute.

Παραδείγματος χάριν, ο επιλογέας input[type="submit"] αφορά όλα τα κουμπιά υποβολής φόρμας που υπάρχουν στη σελίδα μας, χωρίς ωστόσο να εφαρμόζεται σε άλλα στοιχεία φορμών όπως τα πεδία κειμένου (στα οποία η ιδιότητα type είναι text). Άλλο ένα παράδειγμα: Έστω ότι θέλουμε να μορφοποιήσουμε μόνο όσους πίνακες στη σελίδα μας είναι κεντραρισμένοι. Αν χρησιμοποιούσαμε ως επιλογέα table, τότε οι ιδιότητες που θα γράφαμε σε αυτόν τον επιλογέα θα εφαρμόζονταν σε όλους τους πίνακες ανεξαιρέτως. Ενώ αν χρησιμοποιήσουμε τον επιλογέα table[align="center"] τότε ο κανόνας CSS που θα γράψουμε θα εφαρμοστεί μόνο σε όσους πίνακες έχουν την ιδιότητα align="center".

▪ **Ψευδό-κλάσεις και ψευδό-στοιχεία**

Ορισμένες φορές χρησιμοποιούμε τις λεγόμενες ψευδό-κλάσεις (pseudo-classes) ή ψευδό-στοιχεία (pseudo-elements), τα οποία μας επιτρέπουν να επιλέγουμε στοιχεία τα οποία δεν αποτελούν html

elements, αλλά κομμάτια τους ή συγκεκριμένες καταστάσεις τους. Ουσιαστικά αποτελούν κάποιες λέξεις κλειδιά που γράφουμε μετά από έναν επιλογέα του τύπου στοιχείο και ξεκινούν με :

- **a:link**

Χρησιμοποιείται αποκλειστικά για στοιχεία a (Δηλαδή ως εξής :a:link) και αφορά τους συνδέσμους που ο χρήστης δεν έχει ακόμη επισκεφθεί.

- **a:visited**

Επίσης χρησιμοποιείται αποκλειστικά για στοιχεία a (Δηλαδή ως εξής: a:visited) και αφορά τους συνδέσμους που ο χρήστης έχει επισκεφθεί.

- **στοιχείο:active**

Αφορά τα στοιχεία τύπου <στοιχείο> τη στιγμή που ο χρήστης έχει πατημένο το ποντίκι πάνω σε αυτά. Πχ ο επιλογέας a:active εφαρμόζεται σε συνδέσμους την ώρα που ο χρήστης έχει πατημένο το ποντίκι πάνω τους.

- **στοιχείο:hover**

Από τις πιο συχνά χρησιμοποιούμενες ψευδό-κλάσεις. Αφορά τα στοιχεία τύπου <στοιχείο> τη στιγμή που ο χρήστης έχει το δείκτη του ποντικιού πάνω σε κάποιο από αυτά (χωρίς να πατάει κάποιο πλήκτρο). Μπορεί να μας βοηθήσει να δημιουργήσουμε διάφορα όμορφα εφέ, τα οποία παλιότερα ήταν εφικτά μόνο με javascript.

- **στοιχείο:focus**

Χρησιμοποιείται κυρίως για στοιχεία φορμών και εφαρμόζεται στα στοιχεία τύπου <στοιχείο> που εκείνη τη στιγμή έχουν «focus», παραδείγματος χάριν, ένα πεδίο κειμένου στο οποίο ο χρήστης έκανε κλικ για να εισάγει κείμενο.

- **στοιχείο:first-letter**

Αφορά το πρώτο γράμμα του κειμένου εντός κάποιου στοιχείου τύπου <στοιχείο>. Το ψευδό-στοιχείο αυτό μπορεί να μας βοηθήσει να δημιουργήσουμε αρχιγράμματα. Πχ ο επιλογέας r:first-letter αφορά το πρώτο γράμμα κάθε παραγράφου.

- **στοιχείο:first-line**

Ψευδό-στοιχείο παρόμοιο με το παραπάνω, μόνο που αντί να αφορά μόνο το πρώτο γράμμα του κειμένου μέσα στο στοιχείο τύπου <στοιχείο>, αφορά ολόκληρη την πρώτη γραμμή. Αν και δεν έχει ιδιαίτερη πρακτική χρησιμότητα, αξίζει να σημειωθεί ότι τα 5 πρώτα θεωρούνται ψευδό-κλάσεις (pseudo-classes) ενώ τα 2 τελευταία ψευδό-στοιχεία (pseudo-elements).

- **Σύνθετοι επιλογείς CSS (CSS selectors)**

Πολλές φορές μπορούμε να συνδυάσουμε σε έναν επιλογέα περισσότερους από έναν υπό-επιλογείς, βάσει συγκεκριμένων κανόνων σύνταξης, κάτι που μας προσφέρει μεγαλύτερη ευελιξία και εξοικονόμηση χρόνου.

- **επιλογέας1, επιλογέας2, επιλογέας3, ...**

Οι ιδιότητες που θα γράψουμε σε αυτόν τον κανόνα CSS, θα εφαρμοστούν σε κάθε στοιχείο που πληροί τις προϋποθέσεις επιλογής είτε για τον επιλογέα1, είτε για τον επιλογέα2, είτε για τον επιλογέα3 κοκ. Παραδείγματος χάριν, ο επιλογέας input[type="text"], textarea θα εφαρμοστεί σε κάθε πεδίο κειμένου που υπάρχει στη σελίδα μας, είτε είναι για εισαγωγή κειμένου μιας γραμμής (<input type="text" />) είτε είναι πολλών γραμμών (<textarea></textarea>).

- επιλογέας1 επιλογέας2 επιλογέας3 ... επιλογέαςn

Οι ιδιότητες που θα γράψουμε σε αυτόν τον κανόνα CSS θα εφαρμοστούν σε στοιχεία που πληρούν τις προϋποθέσεις του επιλογέαn και επιπροσθέτως περιέχονται μέσα σε κάποιο στοιχείο που πληροί τις προϋποθέσεις του επιλογέαn-1 το οποίο βρίσκεται μέσα σε κάποιο στοιχείο που πληροί τις προϋποθέσεις του επιλογέα n-2 κ.ο.κ.

Παραδείγματος χάριν ο επιλογέας p img θα εφαρμοστεί σε όσες εικόνες περιέχονται μέσα σε tags <p>...</p>.

3.2.4 Εισαγωγή CSS στη σελίδα μας

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 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 γράψαμε στο head της:

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

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 (βλ. παρακάτω) 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:**

Ο πιο συνήθης τρόπος για να ορίσουμε στυλ σε μια σελίδα είναι ο εξής:

Δημιουργούμε ένα εξωτερικό αρχείο στυλ με επέκταση .css (πχ style.css), στο οποίο γράφουμε τα στυλ που θέλουμε το ένα κάτω από το άλλο. Η σύνδεση του εξωτερικού αρχείου στυλ και της σελίδας HTML γίνεται με την χρήση της HTML ετικέτας <Link>. Για παράδειγμα:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Ptixiaki</title>
<link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css" />
</head>
```

Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να εισάγουμε τα στυλ, που περιέχονται σε ένα αρχείο .css, μέσα σε όσες σελίδες html επιθυμούμε, δημιουργώντας έτσι ένα ενιαίο στυλ για τις σελίδες αυτές.

Αξίζει να σημειωθεί ότι μπορούμε να έχουμε πολλά αρχεία css στην ίδια σελίδα, και μεγαλύτερη προτεραιότητα έχει πάντα αυτό που έχει γραφτεί τελευταίο.

3.2.5 Ιδιότητες CSS

- **Ιδιότητες που αφορούν μορφοποίηση κειμένου**

- **Color:**

- Αφορά το χρώμα του κειμένου. Τα χρώματα μπορούν να εισαχθούν:

- Είτε σε μορφή RGB (πχ color: rgb(255,128,30);),

- Είτε σε μορφή hex (πχ color: #ff801e;)

- Είτε με τη μορφή κάποιου keyword (πχ color:orange;).

- **font-size:**

- Αφορά το μέγεθος της γραμματοσειράς. Οι τιμές που δέχεται μπορούν να είναι εκφρασμένες σε ένα μεγάλο πλήθος μονάδων μεγέθους, από τις οποίες οι πιο ευρέως διαδεδομένες είναι τα pixels (πχ font-size: 12px;) και οι στιγμές (πχ font-size:10pt).

- **font-family:**

- Η ιδιότητα αυτή μας επιτρέπει να ορίσουμε ένα πλήθος γραμματοσειρών που θα χρησιμοποιηθούν για το κείμενο, κατά σειρά προτίμησης. Παράδειγμα: font-family: Calibri, Trebuchet MS, Verdana, sansserif;

- **font-style:**

- Αφορά μόνο την περίπτωση όπου το κείμενο είναι πλάγιο. Οι πιθανές τιμές της είναι normal, italic και oblique. Οι δύο τελευταίες συνήθως κάνουν το ίδιο πράγμα.

- **font-weight:**

○ Αφορά το «βάρος» της γραμματοσειράς και στην πράξη χρησιμοποιείται για να ορίσει αν το κείμενο μας θα είναι έντονο ή όχι. Οπότε οι τιμές που συνήθως χρησιμοποιούνται σε αυτή την ιδιότητα είναι οι normal και bold, η λειτουργία των οποίων είναι προφανής.

▪ **text-decoration:**

○ Μας επιτρέπει να εφαρμόσουμε στο κείμενο μας διάφορα εφέ, συμπεριλαμβανόμενης και της υπογράμμισης. Οι τιμές που δέχεται είναι οι εξής:

none: Καμία διακόσμηση

underline: Υπογράμμιση

overline: Γραμμή πάνω από το κείμενο (ουσιαστικά το αντίθετο της υπογράμμισης)

line-through: Διαγράμμιση

blink: Κάνει το κείμενο να αναβοσβήνει.

▪ **text-align**

○ Μας επιτρέπει να καθορίσουμε τη στοίχιση του κειμένου μας. Όπως θα περίμενε κανείς, οι πιθανές τιμές είναι left, center, right και justify.

▪ **Font**

○ Μας επιτρέπει να καθορίσουμε αρκετές ιδιότητες κειμένου με μια μόνο ιδιότητα (συγκεκριμένα τις font-size, font-family, font-weight και font-style από όσες αναφέρθηκαν παραπάνω, καθώς και κάποιες άλλες που δεν αναφέρθηκαν). Αν κάποια ιδιότητα δεν συμπεριληφθεί, ο browser θα «υποθέσει» την προεπιλεγμένη τιμή της. Παραδείγματα:

font: 12px Calibri, Trebuchet MS, Verdana, sans-serif;

font: italic bold 12px Calibri, Trebuchet MS, Verdana, sans-serif;

❖ **Ιδιότητες που αφορούν το φόντο**

▪ **background-color**

○ Χρησιμοποιείται για να ορίσει χρώμα φόντου στα στοιχεία που αφορά ο επιλογέας. Το χρώμα μπορεί να γραφεί σε οποιαδήποτε από τις μορφές που περιγράφηκαν για την ιδιότητα color.

▪ **background-image**

○ Χρησιμοποιείται για να ορίσει μια εικόνα φόντου. Η τιμή που δέχεται είναι της μορφής url (διεύθυνση_εικόνας), παραδείγματος χάριν :

Background-image:url(images/back.jpg);

Γενικά όταν εισάγουμε μια διεύθυνση URL ως τιμή (ή τμήμα τιμής) κάποιας ιδιότητας CSS, πάντα τη γράφουμε εντός των παρενθέσεων του url(). Φυσικά μπορούμε να εισάγουμε και σχετικά URLs, πχ background-image:url(logo.gif);

▪ **background-repeat**

○ Αφορά τον τρόπο που θα επαναλαμβάνεται η εικόνα που ορίσαμε στην παραπάνω ιδιότητα. Οι τιμές που δέχεται είναι:

no-repeat: Καμία επανάληψη

• repeat-x: Η εικόνα επαναλαμβάνεται στον οριζόντιο άξονα

repeat-y: Η εικόνα επαναλαμβάνεται στον κάθετο άξονα

repeat: Η εικόνα επαναλαμβάνεται και οριζόντια και κάθετα (η τιμή repeat είναι και η προεπιλεγμένη τιμή της ιδιότητας background-repeat).

▪ background-position

○ Η ιδιότητα αυτή μας επιτρέπει να ορίσουμε τη θέση που θα τοποθετηθεί η εικόνα φόντου που ορίσαμε με την ιδιότητα background image τόσο κάθετα, όσο και οριζόντια. Συνήθως ως τιμές της χρησιμοποιούμε κάποια keywords, τα οποία είναι τα εξής:

left, center, right όσον αφορά την οριζόντια θέση της εικόνας. .

top, center, bottom όσον αφορά την κάθετη θέση της εικόνας.

▪ background

○ Η ιδιότητα αυτή αποτελεί ουσιαστικά συντόμευση για να ορίσουμε με μία μόνο ιδιότητα όλες τις παραπάνω (όπως είναι η ιδιότητα font για τα χαρακτηριστικά κειμένου). Παραδείγματα χρήσης:

background: #CCCCCC url(background.gif) no-repeat top center;

background: #CCCCCC url(background.gif);

❖ Ιδιότητες που αφορούν το περίγραμμα

▪ border-color

○ Ρυθμίζει το χρώμα περιγράμματος. Το χρώμα μπορεί να γραφεί σε οποιαδήποτε από τις μορφές που περιγράφηκαν για την ιδιότητα color. Αν δεν οριστεί αυτή η ιδιότητα, χρησιμοποιείται το χρώμα που ορίστηκε στην ιδιότητα color.

▪ border-width

○ Ρυθμίζει το πάχος του περιγράμματος σε κάποια από τις μονάδες μέτρησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο CSS, συνήθως σε pixels.

Παράδειγμα: border-width: 10px;

▪ border-style

○ Ορίζει το στυλ του περιγράμματος. Οι τιμές που χρησιμοποιούνται συνήθως για την ιδιότητα αυτή είναι οι εξής:

solid: «Συμπαγές» περίγραμμα, δηλαδή χωρίς κάποια διακόσμηση, μια ενιαία γραμμή.

dashed: Περίγραμμα που αποτελείται από παύλες.

dotted: Περίγραμμα που αποτελείται από τελείες.

double: Σαν την τιμή solid, μόνο που δημιουργεί δύο περιγράμματα, η απόσταση και το πάχος των οποίων δεν μπορούν να ρυθμιστούν χωριστά αλλά ρυθμίζονται αυτόματα ώστε το πάχος τους να είναι συνολικά όσο η τιμή που ορίσαμε στην ιδιότητα borderwidth. Συνήθως χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με πάχος περιγράμματος 3px, για το οποίο δίνει ένα αρκετά καλαίσθητο αποτέλεσμα.

○ Υπάρχουν και οι τιμές `groove`, `ridge`, `inset`, `outset` οι οποίες δημιουργούν διαφόρων ειδών «ψευδό-3D» περιγράμματα, οι οποίες καλύτερα να αποφεύγονται για λόγους αισθητικής.

▪ **border**

○ Η ιδιότητα αυτή αποτελεί ουσιαστικά συντόμευση για να ορίσουμε με μία μόνο ιδιότητα όλες τις παραπάνω. Παραδείγματα χρήσης:

```
border: 10px solid #999999;
```

```
border: 2px dashed;
```

❖ Διάφορες χρήσιμες ιδιότητες

▪ **padding**

○ Ορίζει το κενό που θα υπάρχει μεταξύ των ορίων ενός στοιχείου και των περιεχομένων του. Είναι πολύ σημαντικό να ορίζουμε `padding` σε στοιχεία στα οποία έχουμε ορίσει κάποιο περίγραμμα, ώστε να μην «κολλάνε» τα περιεχόμενα τους με το περίγραμμα, κάτι που φαίνεται ιδιαίτερα άσχημο και ερασιτεχνικό. Επίσης, καλό είναι να μην είστε ιδιαίτερα φειδωλοί με το `padding`. Περισσότερο `padding` δίνει πιο επαγγελματική εμφάνιση (μέχρι κάποιων ορίων φυσικά). Για να ορίσουμε διαφορετικό `padding` ανά πλευρά, μπορούμε ομοίως με το `border`, είτε να χρησιμοποιήσουμε τις ιδιότητες `padding-top`, `padding-right`, `padding-bottom`, `padding-left`, είτε να εισάγουμε και τις τέσσερις τιμές στην ιδιότητα `padding` με τη σειρά `[top] [right][bottom] [left]`, είτε `[top,bottom] [right,left]`. Παραδείγματα:

```
padding: 8px;
```

```
padding: 2px 6px;
```

```
padding: 0px 6px 6px 6px;
```

▪ **margin**

○ Το αντίθετο ουσιαστικά του `padding`. Ορίζει τον χώρο μεταξύ των ορίων ενός στοιχείου και όσων το περιβάλλουν. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να ορίζουμε `margin` σε εικόνες, ώστε να έχουν απόσταση από τα περιεχόμενα τους, μιας και είναι ιδιαίτερα αντιαισθητικό να «κολλάνε» με το κείμενο. Φυσικά και εδώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε είτε τις ιδιότητες `margin-top`, `margin-right`, `margin-bottom`, `margin-left` για να ορίσουμε διαφορετικές τιμές `margin` ανά πλευρά, είτε να εισάγουμε τις τέσσερις διαφορετικές τιμές `margin` με τη σειρά `[top] [right] [bottom] [left]`, ή `[top,bottom] [right,left]`. Παραδείγματα:

```
margin: 4px;
```

```
margin: 2px 4px;
```

```
margin: 0px 8px 2px 2px;
```

▪ **width, height**

○ Όπως είναι προφανές, οι δύο αυτές ιδιότητες ορίζουν το πλάτος και το ύψος ενός στοιχείου, είτε σε ποσοστό (το οποίο υπολογίζεται βάσει του στοιχείου που το περιέχει), είτε σε κάποια μονάδα μήκους. Παραδείγματα:

```
width: 100px;
```

```
width: 90%;
```

```
height: 300px;
```

```
height: 100%;
```

- Υπάρχουν και οι ιδιότητες min-width, min-height, max-width, max-height οι οποίες ορίζουν τα όρια στα οποία μπορούν να κινούνται οι διαστάσεις ενός στοιχείου, όταν δεν θέλουμε να ορίσουμε συγκεκριμένες διαστάσεις, αλλά καλό είναι να μην χρησιμοποιούνται ακόμα, όσο βολικές κι αν φαίνονται, μιας και δυστυχώς η υποστήριξη τους από τους υπάρχοντες browsers είναι περιορισμένη.

- **float**

- Η ιδιότητα αυτή είναι ανεκτίμητης χρησιμότητας στο όταν χρησιμοποιούμε CSS και για το layout της σελίδας μας, αν και είναι η δυσκολότερη στην κατανόηση από όσες αναφέρθηκαν. Δέχεται τις τιμές right, left και none και επιτρέπει τα στοιχεία που περιβάλλουν το στοιχείο εκείνο στο οποίο εφαρμόζουμε την ιδιότητα αυτή να «ρέουν» τριγύρω του. Μια συνηθισμένη χρήση της ιδιότητας είναι στις εικόνες που συνοδεύουν ένα άρθρο. Πολλές φορές χρησιμοποιούμε μετά από floated στοιχεία κάποιο στοιχείο (συνήθως ένα άδειο div) με την ιδιότητα clear: both; για να «καθαρίσει» τα floats για το μετέπειτα περιεχόμενο.

3.3 Javascript

Η JavaScript είναι γλώσσα προγραμματισμού η οποία δημιουργήθηκε από τον Brendan Eich με σκοπό την δημιουργία δυναμικών HTML ιστοσελίδων στο πρόγραμμα ανάγνωσης του πελάτη και την εκτέλεση κώδικα JavaScript, ώστε ο χρήστης να βλέπει ή να συνδιαλέγεται με τη σελίδα. Το πρότυπο της γλώσσας κατά τον οργανισμό τυποποίησης ECMA ονομάζεται ECMAScript.

Η αρχική έκδοση της Javascript βασίστηκε στη σύνταξη της γλώσσας προγραμματισμού C, αν και έχει εξελιχθεί, ενσωματώνοντας πια χαρακτηριστικά από νεότερες γλώσσες. Αρχικά χρησιμοποιήθηκε για προγραμματισμό από την πλευρά του πελάτη (client), που ήταν ο φυλλομετρητής (browser) του χρήστη, και χαρακτηρίστηκε σαν client-side γλώσσα προγραμματισμού. Αυτό σημαίνει ότι η επεξεργασία του κώδικα Javascript και η παραγωγή του τελικού περιεχομένου HTML δεν πραγματοποιείται στο διακομιστή, αλλά στο πρόγραμμα περιήγησης των επισκεπτών, ενώ μπορεί να ενσωματωθεί σε στατικές σελίδες HTML. Παρά την ευρεία χρήση της Javascript για συγγραφή προγραμμάτων σε περιβάλλον φυλλομετρητή, αξίζει να σημειωθεί ότι στην αρχή χρησιμοποιήθηκε και για τη συγγραφή κώδικα από την πλευρά του διακομιστή, από την ίδια τη Netscape στο προϊόν LiveWire, με μικρή επιτυχία. Η χρήση της Javascript στον διακομιστή εμφανίζεται πάλι σήμερα, με τη διάδοση του Node.js, ενός μοντέλου προγραμματισμού βασισμένο στα γεγονότα (events).

Η JavaScript δίνει στους σχεδιαστές της HTML ένα εργαλείο προγραμματισμού καθώς η JavaScript είναι μια γλώσσα scripting με πολύ απλή σύνταξη. Αντιδράει σε γεγονότα καθώς μπορεί να ρυθμιστεί για να εκτελέσει μία ενέργεια όταν συμβαίνει κάτι, όπως παραδείγματος χάριν όταν μια σελίδα έχει ολοκληρώσει την φόρτωση της ή όταν ένας χρήστης κάνει κλικ σε ένα στοιχείο HTML. Ένα άλλο στοιχείο της JavaScript είναι ότι μπορεί να διαβάσει και να αλλάξει το περιεχόμενο ενός στοιχείου HTML. Η JavaScript μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επικύρωση δεδομένων μίας φόρμας πριν αυτή υποβληθεί σε ένα διακομιστή. Αυτό εξοικονομεί απ' τον διακομιστή την επιπλέον επεξεργασία που θα χρειαζόταν να κάνει σε άλλη περίπτωση. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανίχνευση του προγράμματος περιήγησης του χρήστη και ανάλογα με το πρόγραμμα περιήγησης να φορτώνει μια άλλη σελίδα που έχει σχεδιαστεί ειδικά για το συγκεκριμένο πρόγραμμα περιήγησης. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί τη δημιουργία cookies δηλαδή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση και ανάκτηση πληροφοριών στον υπολογιστή του χρήστη. Σε μια γλώσσα δεσμών ενεργειών (script) ενός προγράμματος ανάγνωσης, όπως η JavaScript, κάθε αντικείμενο έχει ένα όνομα, είτε κληρονομικά, είτε με ορισμό από τον προγραμματιστή. Οι δέσμες ενεργειών έχουν πρωτεύουσες και δευτερεύουσες ιδιότητες. Μπορούν να εφαρμόζουν ενέργειες, οι οποίες ονομάζονται μέθοδοι, στα αντικείμενα μιας ιστοσελίδας. Μπορούν να αντιστοιχηθούν

κομμάτια κώδικα δέσμης ενεργειών σε συγκεκριμένα αντικείμενα, για να τρέχουν όταν συμβαίνει κάτι στο αντικείμενο, το λεγόμενο συμβάν. Συσχετίζοντας κώδικα με ένα αντικείμενο και ένα συμβάν, ο κώδικας μπορεί να αλλάξει τις ιδιότητες του αντικειμένου όταν λαμβάνει χώρα το συμβάν. Ο κώδικας μπορεί να αλλάξει το όνομα αρχείου ενός αντικειμένου, π.χ. εικόνας όταν για παράδειγμα λαμβάνει χώρα μια αιώρηση ποντικιού, έτσι ώστε το περιεχόμενο της εικόνας να μπορεί να αλλάξει όταν ο δρομέας περνάει από πάνω της.

Η χρήση της JavaScript σε εφαρμογές εκτός των ιστοσελίδων όπως σε έγγραφα PDF και σε widgets που χρησιμοποιούνται στην επιφάνεια εργασίας είναι εξίσου σημαντική. Με νεότερη και ταχύτερη JavaScript VirtualMachine πλέον έχει αυξηθεί η δυναμικότητα της JavaScript σε server-side εφαρμογές web.

3.3.1 Εισαγωγή Javascript στη σελίδα

Ο κώδικας JavaScript μπορεί να ενσωματωθεί σ' ένα έγγραφο HTML ή να περιέχεται σε ένα ξεχωριστό, σχετιζόμενο φάκελο. Αν κώδικας JavaScript έχει γραφεί σε ένα έγγραφο, μπορεί να εμφανιστεί μέσα σε συμβατικές ετικέτες HTML ή σε μια ξεχωριστή περιοχή δέσμης ενεργειών. Μια ξεχωριστή περιοχή δέσμης ενεργειών μπορεί να εμφανιστεί στο πάνω μέρος ή στον κορμό του εγγράφου HTML και είναι συνήθως γραμμένη όπως παρακάτω:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--A line that causes non-JavaScript browsers to interpret
the following lines as comments, not display them.
The JavaScript code goes here.
// A single comment line to a JavaScript browser; an end-of-comment
to non-JavaScript browsers -->
</SCRIPT>
```

Για προγράμματα ανάγνωσης μη-JavaScript, τα οποία δεν μπορούν να ερμηνεύσουν την ετικέτα <SCRIPT>, προστίθενται δύο ειδικές γραμμές για να δείχνουν τον κώδικα της JavaScript να φαίνεται σαν σχόλιο, οπότε και αγνοείται από τα προγράμματα ανάγνωσης.

3.3.2 Javascript και Java

Η JavaScript αντιγράφει πολλά από την Java αλλά οι δύο γλώσσες είναι εκτός των άλλων πολύ διαφορετικές, έχουν πολύ διαφορετική σημασιολογία και δε θα πρέπει να συγχέονται. Η Java, είναι διαφορετική γλώσσα προγραμματισμού και με διαφορετικές εφαρμογές. Η χρήση της λέξης "Java" στο όνομα της γλώσσας Javascript έχει περισσότερη σχέση με το προφίλ του προϊόντος που έπρεπε να έχει και λιγότερο με κάποια πιθανή συμβατότητα ή άλλη στενή σχέση με τη Java. Ρόλο σε αυτή τη σύγχυση έπαιξε και ότι η Java και η Javascript έχουν δεχτεί σημαντικές επιρροές από τη γλώσσα C, ειδικά στο συντακτικό, ενώ είναι και οι δύο αντικειμενοστραφείς γλώσσες. Τονίζεται ότι ο σωστός τρόπος γραφής της είναι "Javascript" και όχι 'Java script' σαν δύο λέξεις, όπως λανθασμένα γράφεται ορισμένες φορές.

3.4 AJAX

Ο όρος AJAX προέρχεται από τα αρχικά γράμματα των λέξεων Asynchronous Javascript And XML και αναφέρεται σε μία τεχνική προγραμματισμού με Javascript η οποία επιτρέπει τη μεταφορά

δεδομένων από και προς τον web server χωρίς να χρειάζεται να αλλάξει ή να ανανεωθεί η ιστοσελίδα.

Η AJAX έγινε ευρέως γνωστή όταν τη χρησιμοποίησε η Google στις εφαρμογές Gmail και Google Maps. Το Gmail ελέγχει διαρκώς αν έχει έρθει ένα μήνυμα και στην περίπτωση αυτή εμφανίζεται στην ιστοσελίδα χωρίς να χρειάζεται να γίνει ανανέωση. Παρόμοια το Google Maps χρησιμοποιεί τεχνικές AJAX για να κατεβάσει και να προβάλει πληροφορίες για το συγκεκριμένο κομμάτι χάρτη που βλέπουμε. Επίσης, μία άλλη διαδεδομένη και πολύ χρήσιμη εφαρμογή τεχνικών AJAX είναι το Google Suggest, το αναδυόμενο μενού που εμφανίζεται όταν αρχίζετε να γράφετε μια λέξη, στο οποίο εμφανίζονται λήμματα και φράσεις αναζήτησης που έχουν πραγματοποιηθεί από άλλους, και υποθέτει ότι είναι σχετικές με τη δική σας.

Η χρήση AJAX πρέπει να χρησιμοποιείται με προσοχή και μετά από προσεκτικό σχεδιασμό, διότι μπορεί να έχει κάποια αρνητικά αποτελέσματα στη λειτουργία της ιστοσελίδας.

❖ Δύο βασικά μειονεκτήματα που πιστώνονται στην χρήση AJAX είναι ότι:

- Οι αλλαγές του περιεχομένου μιας ιστοσελίδας με AJAX δεν καταγράφονται στο ιστορικό του browser, αφού δεν αλλάζει η σελίδα, και έτσι δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί το κουμπί "Πίσω" για να δούμε προηγούμενα δεδομένα

- Τα δεδομένα που παρουσιάζονται με τεχνικές AJAX δεν καταχωρούνται στις μηχανές αναζήτησης. Εξαιτίας της μεγάλης αποδοχής της από τους κατασκευαστές ιστοσελίδων, η κοινοπραξία W, από το 2007, έχει ξεκινήσει τη διαδικασία τυποποίησης των προδιαγραφών χρήσης του αντικείμενου XMLHttpRequest, του πυρήνα δηλαδή της AJAX.

❖ Τεχνολογίες που χρησιμοποιεί το AJAX

- XHTML και CSS για σχεδιαστικούς λόγους (αντί XHTML μπορεί να χρησιμοποιεί και XML ανάλογα με την υλοποίηση)

- Το DOM (Document Object Model) μέσω της JavaScript για τη δυναμική αναπαράσταση των πληροφοριών

- Το αντικείμενο XMLHttpRequest που απαιτείται για την ασύγχρονη επικοινωνία του client με τον server

3.5 Πηγές Κεφαλαίου 3

<http://el.wikipedia.org/wiki/HTML>

<http://pacific.jour.auth.gr/html/>

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

http://pages.cs.aueb.gr/courses/epl131/files/CSS_notes.pdf

<http://el.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

http://users.hol.gr/~bat_geor/js/part1/part1.htm

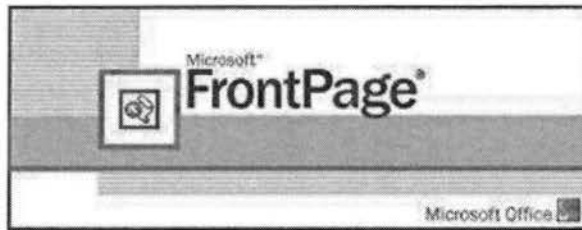
<http://www.wiggler.gr/2006/02/20/what-is-ajax/>

4 Τρόποι κατασκευής ιστοσελίδων

Οι ιστοσελίδες δημιουργούνταν με τη βοήθεια ενός διορθωτή (editor), όπως το σημειωματάριο (notepad.exe), ικανό να δημιουργήσει αρχεία κειμένου σε μορφή ASCII. Η μέθοδος όμως αυτή θεωρείται πλέον ξεπερασμένη και αρκετά περιορισμένη σε δυνατότητες. Πλέον, μπορούν να δημιουργηθούν ιστοσελίδες με τη χρήση ολοκληρωμένων εφαρμογών τόσο ανοιχτού όσο και κλειστού κώδικα όπως τα Microsoft FrontPage, Drupal, Joomla, το Adobe Dreamweaver και πλήθος πολλών άλλων εφαρμογών. Παρόλα αυτά ακόμη και αν χρησιμοποιούμε μια εφαρμογή ειδικευμένη στην παραγωγή ιστοσελίδων με οπτικό προγραμματισμό η γνώση της γλώσσας HTML μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη καθώς μας επιτρέπει να παρέμβουμε απευθείας σε ορισμένα σημεία των ιστοσελίδων και να λύσουμε προβλήματα τα οποία η εφαρμογή δημιουργίας ιστοσελίδων δεν μπορεί να αντιμετωπίσει με απευθείας πληκτρολόγηση κώδικα HTML.

4.1 Microsoft FrontPage

Το Microsoft FrontPage είναι ένα πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε εύκολα και γρήγορα δικές μας θέσεις ιστού (Web sites) και ιστοσελίδες (Web pages) στο Internet, δηλ. να έχουμε τη δική μας γωνία στον Παγκόσμιο Ιστό, ή να σχεδιάσουμε σελίδες για εσωτερική χρήση σ' ένα ενδοδίκτυο (Intranet).



Εικόνα 4.1 Το λογότυπο του FrontPage

Με το FrontPage δεν χρειάζεται να γράψουμε εμείς τον κώδικα HTML, απλά σχεδιάζουμε την ιστοσελίδα όπως την θέλουμε και όπως θα φανεί στην οθόνη ενός φυλλομετρητή και το πρόγραμμα δημιουργεί τον κώδικα μόνο του. Διαθέτει όλα τα εργαλεία που χρειάζονται για τη δημιουργία, δημοσίευση και διαχείριση μιας web τοποθεσίας. Κάθε ένα από τα εργαλεία βρίσκονται σε ένα πρόγραμμα. Αντίθετα τις διαδικασίες δημιουργίας, δημοσίευσης και διαχείρισης μιας τοποθεσίας web τις χειρίζονται διαφορετικά προγράμματα: οι επεξεργαστές σελίδων, τα προγράμματα μεταφοράς αρχείων, οι επαληθευτές δεσμών και άλλα.

Μερικές από τις λειτουργίες που διαθέτει το FrontPage είναι :

1. Προσαρμοσμένα θέματα. Επιλογή ενός από τα υπάρχοντα θέματα και προσαρμογή επιλέγοντας νέα θέματα, λογότυπα, εικόνες και άλλα στοιχεία σελίδων.
2. Έγχρωμα εργαλεία. Η επιλογή χρωμάτων ενεργοποιείται σε όλο το πρόγραμμα με έναν επιλογέα χρώματος, ένα τροχό χρώματος και ένα σταγονόμετρο που μπορεί να πάρει ένα χρώμα από μια εικόνα.
3. HTML. Για πρώτη φορά το FrontPage μπορεί να διαβάσει μια υπάρχουσα web σελίδα και να την αποθηκεύσει χωρίς να αλλάξει τον υπάρχοντα HTML κώδικα ή τη μορφοποίησή της.

4. Εμφάνιση HTML κωδικών. Δυνατότητα εμφάνισης HTML κωδικών που αποτελούν την σελίδα στο παράθυρο επεξεργασίας ταυτόχρονα με τη σελίδα.
5. Εύκολη πρόσβαση στη Microsoft Access. Εισαγωγή αρχείων δεδομένων της Access σε Web σελίδες για επεξεργασία και δημιουργία βάσεων δεδομένων της Access μέσα από μία Web σελίδα.
6. Web στοιχεία. Προσθήκη εξειδικευμένων στοιχείων σε μια σελίδα με το FrontPage και το Office, όπως ένα λογιστικό φύλλο του Excel και ένα στοιχείο αναζήτησης.
7. Αυτόματα σύνδεση σελίδων. Χρησιμοποιώντας το νέο στοιχείο AutoLink, η προσθήκη μίας σελίδας σε ένα Web μπορεί αυτόματα να προκαλέσει την προσθήκη των σχετικών συνδέσεων σε άλλες σελίδες.
8. Στοχεύοντας τους browser. Εάν αποφασίσετε για ποιους browser και λειτουργίες δημιουργείται το web σας, το FrontPage θα περιορίσει τις λειτουργίες του σε αυτές που ενδιαφέρουν τους επισκέπτες σας.

Το περιβάλλον του FrontPage αποτελείται από τρεις κύριες ενότητες: τη γραμμή προβολών (views), τη λίστα των φακέλων (folders) και το παράθυρο επεξεργασίας.

4.2 Joomla

Το Joomla είναι μια δωρεάν εφαρμογή ανοιχτού λογισμικού για τη δημιουργία δυναμικών ιστοσελίδων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ερασιτεχνικές και προσωπικές ιστοσελίδες αλλά και για επαγγελματικές. Ανήκει στην κατηγορία των Συστημάτων Διαχείρισης Περιεχομένου (content management system CMS). Είναι γραμμένο σε γλώσσα PHP και τα δεδομένα αποθηκεύονται σε μια βάση δεδομένων



Εικόνα 4.2 Το λογότυπο του Joomla

Το Joomla έχει πολλές δυνατότητες και ταυτόχρονα είναι εξαιρετικά ευέλικτο και φιλικό προς τον χρήστη. Είναι μία εφαρμογή με την οποία μπορεί κάποιος να δημοσιεύσει στο διαδίκτυο μια προσωπική ιστοσελίδα, αλλά και έναν ολόκληρο εταιρικό δικτυακό τόπο. Είναι προσαρμόσιμο σε περιβάλλοντα επιχειρηματικής κλίμακας όπως τα intranets μεγάλων επιχειρήσεων ή οργανισμών. Οι δυνατότητες επέκτασής του είναι πρακτικά απεριόριστες. Είναι εφαρμογή ανοικτού κώδικα. Η χρήση του είναι απολύτως δωρεάν. Μπορεί οποιοσδήποτε να το χρησιμοποιήσει, να το τροποποιήσει και να διερευνήσει τις δυνατότητές του χωρίς να πρέπει να πληρώσει κάποια άδεια χρήσης. Εγκαθίσταται σε έναν κεντρικό υπολογιστή, τον web server. Ο χρήστης έχει πρόσβαση στο περιβάλλον διαχείρισης μέσω ενός browser, όπως είναι ο Internet Explorer ή ο Firefox. Από τη στιγμή που κάποιος είναι διαχειριστής, μπορεί να προσθέσει οποιοδήποτε κείμενο ή γραφικό, και έτσι να δημιουργήσει τις ιστοσελίδες του. Μπορεί να χρησιμοποιήσει το Joomla μόνος του και υπάρχουν διάφοροι τρόποι να ξεκινήσει. Μπορεί να κατεβάσει την τελευταία έκδοση του Joomla από το Joomlaforge ή αν θέλει, μπορεί να μάθει περισσότερα στον επίσημο ιστότοπο

www.joomla.org (στα αγγλικά) ή στο ελληνικό site υποστήριξης, το joomla.gr. Από τη στιγμή που το εγκαταστήσει, μπορεί να αναζητήσει οδηγίες στο forum και στον ιστότοπο βοήθειας. Εάν κάποιος γνωρίζει τη χρήση ενός επεξεργαστή κειμένου, βρίσκεται σε καλό δρόμο ώστε να μπορέσει να προχωρήσει. Σε γενικές γραμμές, εξαρτάται από το τι θέλει να κάνει με το Joomla. Θα υπάρξουν και περιπτώσεις που θα χρειαστεί την υποστήριξη ενός επαγγελματία, όταν χρειάζεται να αξιοποιήσει εξειδικευμένες και προηγμένες δυνατότητες του Joomla. Οι δυνατότητες χρήσης του Joomla περιορίζονται μόνον από τη δημιουργικότητα του χρήστη. Κάποιοι χρησιμοποιούν το Joomla για διασκέδαση, για τη κατασκευή μιας προσωπικής ή οικογενειακής ιστοσελίδας. Ενσωματώνοντας διάφορα, διαθέσιμα δωρεάν, πρόσθετα εργαλεία / επεκτάσεις, διευρύνονται οι δυνατότητες και λειτουργίες του Joomla, κάνοντάς το μια εφαρμογή αξιόπιστη για την ανάπτυξη σοβαρών εταιρικών δικτυακών τόπων.

Το Joomla χρησιμοποιεί μια ισχυρή templating engine που δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει ο καθένας το δικό του, εξατομικευμένο, template. Για το σκοπό αυτό μπορεί είτε να δημιουργήσει δικό του template, είτε να κατεβάσετε από το διαδίκτυο ένα από τα εκατοντάδες (περίπου 1000) που διατίθενται δωρεάν, είτε να αγοράσει κάποιο από αυτά που πωλούνται. Το περιεχόμενο δεν χρειάζεται να δημιουργηθεί από την αρχή, όταν αλλάχθει το template. Το template μπορούμε να το παρομοιάσουμε σαν τον κινητήρα που 'φοράει' ένα αυτοκίνητο (περιεχόμενο). Όταν επιλεγεί το νέο template, το περιεχόμενο παρουσιάζεται αυτόματα σύμφωνα με το νέο εικαστικό. Μπορεί ακόμη και να επιλεγούν διαφορετικά templates για τα διαφορετικά μέρη του δικτυακού τόπου. Σε προχωρημένο επίπεδο, για τροποποιήσεις ή δημιουργία templates, ή για επεξεργασία φωτογραφιών, χρειάζεται να ένας text editor ή ένας photo editor αντίστοιχα.

4.3 Drupal

Το Drupal είναι ένα αρθρωτό σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (Content Management System, CMS) ανοικτού/ελεύθερου λογισμικού, γραμμένο στη γλώσσα προγραμματισμού PHP. Αρχικά γραμμένο από τον Dries Buytaert ως σύστημα πίνακα ανακοινώσεων (BBS, bulletin board system), το Drupal μετατράπηκε σε εγχείρημα ανοικτού κώδικα το 2001. Drupal είναι η διατύπωση στην Αγγλική γλώσσα της Ολλανδικής λέξης "druppel", που σημαίνει «σταγόνα». Το όνομα πάρθηκε από τον ξεπερασμένο πλέον ιστότοπο Dgor.org, του οποίου ο κώδικας εξελίχθηκε στο Drupal. Ο Buytaert ήθελε να ονομάσει τον ιστότοπο "dgor" (στα Ολλανδικά σημαίνει «χωριό», αναφερόμενος στη διάσταση της κοινότητας), αλλά έκανε ένα ορθογραφικό λάθος κατά τη διαδικασία ελέγχου του ονόματος χώρου (domain name) και τελικά σκέφτηκε ότι ακούγεται καλύτερα.



Εικόνα 4.3 Το λογότυπο του Drupal

Το Drupal, όπως πολλά σύγχρονα CMS, επιτρέπει στο διαχειριστή συστήματος να οργανώνει το περιεχόμενο, να προσαρμόζει την παρουσίαση, να αυτοματοποιεί διαχειριστικές εργασίες και να διαχειρίζεται τους επισκέπτες του ιστοτόπου και αυτούς που συνεισφέρουν. Παρόλο που υπάρχει μια πολύπλοκη προγραμματιστική διεπαφή, οι περισσότερες εργασίες μπορούν να γίνουν με λίγο ή και καθόλου προγραμματισμό. Το Drupal ορισμένες φορές περιγράφεται ως «υποδομή για εφαρμογές ιστού», καθώς οι δυνατότητές του προχωρούν παραπέρα από τη διαχείριση περιεχομένου, επιτρέποντας ένα μεγάλο εύρος υπηρεσιών και συναλλαγών.

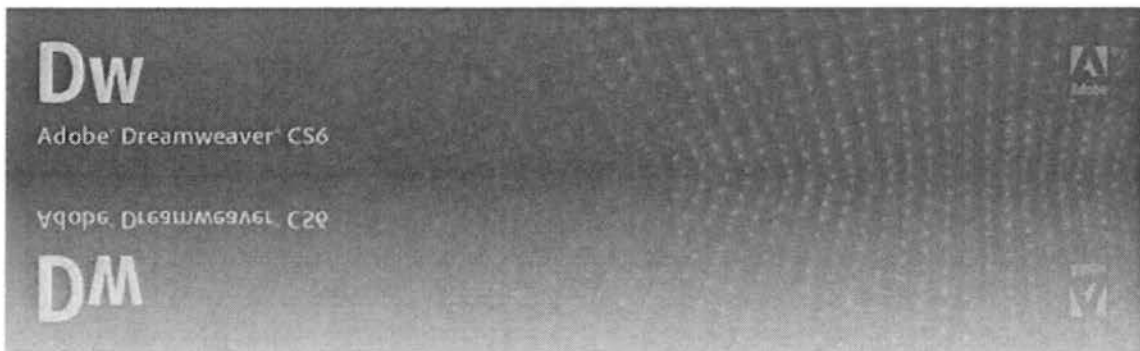
Το Drupal μπορεί να εκτελεστεί σε διάφορες πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένων των λειτουργικών συστημάτων Windows, Mac OS X, Linux, FreeBSD, ή οποιασδήποτε πλατφόρμας που υποστηρίζει είτε το διακομιστή ιστοσελίδων Apache HTTP Server (έκδοση 1.3+), είτε το Internet Information Services (έκδοση IIS5+), καθώς επίσης και τη γλώσσα προγραμματισμού PHP (έκδοση 4.3.3+). Το Drupal απαιτεί μια βάση δεδομένων όπως η MySQL και η PostgreSQL για την αποθήκευση του περιεχομένου και των ρυθμίσεών του.

Από το Μάιο του 2006 ως τον Απρίλιο του 2007, χρήστες κατέβασαν το Drupal από τον επίσημο ιστότοπο περισσότερες από 600.000 φορές.[3] Μια μεγάλη κοινότητα χρηστών λαμβάνει πλέον μέρος στη συνεχή εξέλιξη του Drupal.[4]

Το Drupal έχει λάβει επαίνους από τους διαχειριστές ιστοσελίδων, σχεδιαστές και προγραμματιστές για τον αρθρωτό σχεδιασμό του, που παρέχει το βασικό του στρώμα, ή «πυρήνα», να παρέχει τα βασικά χαρακτηριστικά του Drupal στην προεπιλεγμένη εγκατάστασή του. Πρόσθετα χαρακτηριστικά λειτουργικότητας και παρουσίασης μπορούν να επεκταθούν στον πυρήνα με την πρόσθεση προσαρτώμενων μονάδων και θεματικών παραλλαγών.

4.4 Adobe Dreamweaver

Το Adobe Dreamweaver είναι ένα εργαλείο σχεδίασης και ανάπτυξης ιστοσελίδων (κώδικα HTML δηλαδή). Αρχικά δημιουργήθηκε από τη Macromedia όμως πλέον ανήκει στην Adobe Systems η οποία απόκτησε την Macromedia το 2005. Το Adobe Dreamweaver έχει δυνατότητες για δημιουργία απλής ιστοσελίδας HTML, δυναμικής HTML (DHMTL), δυναμική σελίδας php και asp. Μπορούμε να δημιουργήσουμε στα γρήγορα φόρμες (forms), πλαίσια (frames), πίνακες (tables) και άλλα αντικείμενα της HTML. Επιτρέπει κίνηση γραμμής χρόνου, απόλυτη τοποθέτηση περιεχομένων, δημιουργία επιπέδων (layers) και συγγραφή σεναρίων (scripts). Επίσης το Adobe Dreamweaver μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τη δημιουργία εφαρμογών πολυμέσων. Είναι διαθέσιμο για χρήστες που χρησιμοποιούν Windows αλλά και Mac λειτουργικό σύστημα.



Εικόνα 4.4 Το λογότυπο του Adobe Dreamweaver

Βασισμένο σε WYSIWYG Presto (what you see is what you get-αυτό που βλέπετε, αυτό παίρνετε), Το Adobe Dreamweaver προσφέρει όλα τα εργαλεία που χρειάζονται, ώστε τα αποτελέσματα να χαρακτηρίζονται από επαγγελματική ποιότητα. Συνδυάζει ισχυρά οπτικά εργαλεία διάταξης με χρήσιμες λειτουργίες επεξεργασίας HTML για την δημιουργία, τη διαχείριση, και τη συντήρηση τοποθεσιών Ιστού. Αυτό το ευέλικτο πρόγραμμα κάνει προσιτές και ευέλικτες τις πιο προηγμένες τεχνικές. Η ενσωμάτωση λειτουργιών δυναμικού σχεδιασμού, κώδικα και αλληλεπίδρασης παρέχει έναν πλούτο ωφελιμάτων τόσο στους αρχάριους όσο και στους προχωρημένους χρήστες κάτι που καθιστά δυνατό ακόμη και να δημιουργήσουν ιστοσελίδες και ιστοχώρους ολόκληρους.

Το Adobe Dreamweaver επιτρέπει στους χρήστες των ιστοχώρων να μπορούν να προβάλλουν τις ιστοσελίδες τους σε πολλούς browsers (περιηγητές), υπό τον όρο ότι είναι εγκατεστημένα στον υπολογιστή τους. Έχει επίσης μερικά εργαλεία διαχείρισης ιστοσελίδων, όπως η δυνατότητα να βρεθούν και να αντικατασταθούν οι γραμμές κειμένου ή κώδικα με οποιοδήποτε παράμετρο σε ολόκληρο τον ιστοχώρο, και ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα templatization για τη δημιουργία των πολλαπλάσιων σελίδων με τις παρόμοιες δομές. Το behaviors panel (που είναι έτοιμα scripts τα οποία μπορούμε να προσθέσουμε πολύ εύκολα σε ένα αντικείμενο), επιτρέπει επίσης τη χρήση βασικού JavaScript χωρίς οποιαδήποτε γνώση κωδικοποίησης.

Το Adobe Dreamweaver μπορεί να χρησιμοποιήσει Extensions (μικρά προγράμματα, τα οποία οποιοσδήποτε υπεύθυνος για την ανάπτυξη Ιστού μπορεί να γράψει συνήθως μέσω HTML και JavaScript). Τα Extensions παρέχουν επιπλέον λειτουργίες στο λογισμικό για οποιονδήποτε επιθυμεί να τις μεταφορτώσει και να τις εγκαταστήσει. Το Adobe Dreamweaver υποστηρίζεται από ένα μεγάλο αριθμό δημιουργών extensions που καθιστά τα extensions διαθέσιμα (και εμπορικά και ελεύθερα) για τους περισσότερους στόχους ανάπτυξης Ιστοσελίδων από τα πιο απλά αποτελέσματα στα πιο πλήρη. Όπως άλλοι editors HTML, έτσι και το Adobe Dreamweaver επεξεργάζεται τα αρχεία τοπικά, κατόπιν φορτώνει όλα τα επεξεργασμένα αρχεία στο remote web server με χρησιμοποίηση δικτύου FTP, SFTP, ή WebDAV.

Η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι και αυτή που θα χρησιμοποιηθεί για να ολοκληρώσουμε την εργασία αυτή με την κατασκευή ιστοσελίδας με τίτλο "Ίατρείο μικρών ζώων". Οπότε στη συνέχεια θα δούμε περισσότερες δυνατότητες και λειτουργίες της.

4.5 Πηγές Κεφαλαίου 4

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

<http://users.sch.gr/paga/FrontPage/index.htm>

<http://el.wikipedia.org/wiki/Drupal>

<http://www.dat.net.gr/node/483>

<http://drupal.org/drupal-7.0/el>

<http://www.joomla.gr/about-joomla>

<http://www.webmasterslife.gr/joomla-cms/55-Τι-είναι-το-joomla.html>

<http://www.easylogic.gr/joomla-cms/49-joomla.html>

http://www.cs.ucy.ac.cy/~ep1425/tutorials/dreamweaver_intro.pdf

<http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials/Tutorials-Dreamweaver.html>

BIBΛΙΑ:

DREAMWEAVER CS4 ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ-ΜΕΡΟΣ 1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

DREAMWEAVER CS4 ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ-ΜΕΡΟΣ 1 ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ

5 Επιλογή των εργαλείων για τη κατασκευή της ιστοσελίδας

5.1 Επιλογή εργαλείου ανάπτυξης ιστοσελίδων

Στην αγορά, μπορεί κανείς να βρει αρκετά προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων. Πριν τη δημιουργία τους, τα μόνα εργαλεία ήταν το Notepad και το WordPad, τα οποία είναι προγράμματα επεξεργασίας κειμένου. Στις περιπτώσεις αυτές, ο χρήστης έγραφε εξ' ολοκλήρου τον κώδικα, κατασκευάζοντας την ιστοσελίδα με ό, τι εργαλεία του πρόσφερε μόνο η HTML.

Στη συνέχεια, η ανάγκη απλοποίησης στην κατασκευή ιστοσελίδων, οδήγησε στην δημιουργία κατάλληλων προγραμμάτων που προορίζονταν μόνο γι' αυτήν την ενέργεια. Σήμερα, τα πιο διαδεδομένα προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων είναι οι πλατφόρμες Dreamweaver και Joomla . Τα προγράμματα αυτά είναι ευρέως χρησιμοποιούμενα, γιατί το περιβάλλον τους είναι πολύ φιλικό με τον χρήστη. Σε αυτά, οι γνώσεις html ή και προγραμματισμού, μπορεί να είναι μηδαμινές λόγω των έτοιμων εργαλείων που παρέχουν.

Το Dreamweaver (και συγκεκριμένα η έκδοση CS6) έγινε το πρόγραμμα της επιλογής μου, για τους παρακάτω λόγους. Πρώτον, γιατί το περιεχόμενο της ιστοσελίδας μου θα είχε συγκεκριμένο και σταθερό περιεχόμενο και δεύτερον για το περιβάλλον εργασίας που διαθέτει. Με το Dreamweaver, κατάφερα να δημιουργήσω μια ολοκληρωμένη σελίδα με κουμπιά – συνδέσμους, κινούμενα γραφικά και επεξεργασμένες εικόνες πολύ εύκολα.

5.2 Επιλογή προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων

Στην αγορά υπάρχουν διάφορα προγράμματα επεξεργασίας εικόνων. Για την κάλυψη των αναγκών μου, χρησιμοποίησα το Photo-Brush, το Snipping tool και τη γνωστή σε όλους ζωγραφική . Το Photo-Brush, είναι ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα που σχεδιάστηκε για την επεξεργασία, τη βελτίωση και να διαχείριση ψηφιακών φωτογραφιών. Προσφέρει λειτουργικότητα και άριστη ποιότητα. Περιλαμβάνει όλα τα είδη εφέ που μπορούν να εφαρμοστούν για να τελειοποιήσουν τις φωτογραφίες και μπορεί να δημιουργήσει εφέ για να αλλάξετε το κείμενο, να συμπεριλάβει σπίθες ή να παλαιώσει μία φωτογραφία, για ένα καταπληκτικό αποτελέσματα.

Το Snipping tool, είναι ένα εργαλείο των Windows (βρίσκεται στα Βοηθήματα - Accessories των Windows), το οποίο κάνει capture στην οθόνη δηλαδή κόβει όποιο κομμάτι της οθόνης θέλει ο χρήστης και το σώζει με τη μορφή εικόνας.

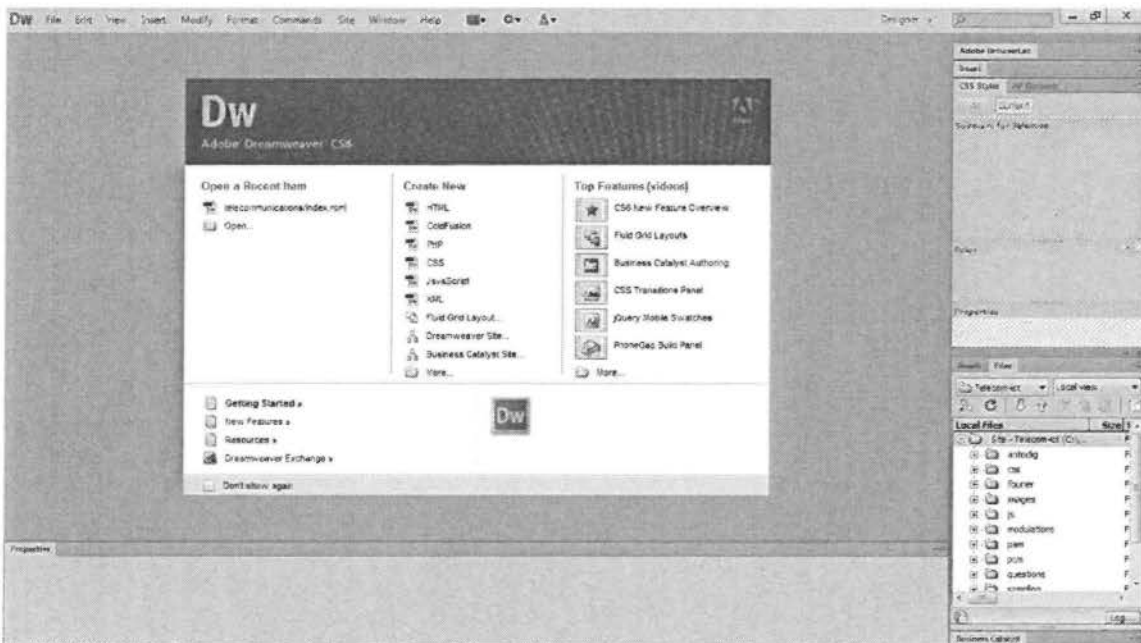
Τέλος, η γνωστή σε όλους η ζωγραφική, (βρίσκεται στα Βοηθήματα των Windows) με βοήθησε στο να προσθέσω κείμενο στις εικόνες και να κάνω μικρή επεξεργασία πάνω σε αυτές.

6 Δημιουργία ιστοσελίδας Telecommunications

Αρχικά χρειάστηκε να συλλέξω το υλικό που θα περιέχει η ιστοσελίδα μου. Όλα τα απαραίτητα αρχεία και τις λεπτομέρειες μου τα παρείχε ο κύριος Γιαννακόπουλος. Αφού συγκέντρωσα λοιπόν, όλα τα παραπάνω εργαλεία κατασκευής καθώς και το περιεχόμενο, το πρώτο πράγμα που χρειαζόταν να δημιουργήσω, για να ξεκινήσω την κατασκευή της ιστοσελίδας, ήταν η δημιουργία ενός φακέλου, στον οποίο θα αποθηκεύονται όλα τα αρχεία που θα συμπεριλαμβάνω σε αυτήν. Έτσι, προχώρησα στην δημιουργία νέου φακέλου με το όνομα “telecommunications”. Ο φάκελος “telecommunications” θεωρείται και ο βασικός φάκελος της ιστοσελίδας μου.

6.1 Ορισμός ενός site στο Dreamweaver CS6

Ανοίγουμε το πρόγραμμα Adobe Dreamweaver CS6. Το περιβάλλον χειρισμού του αποτυπώνεται στην παρακάτω εικόνα.

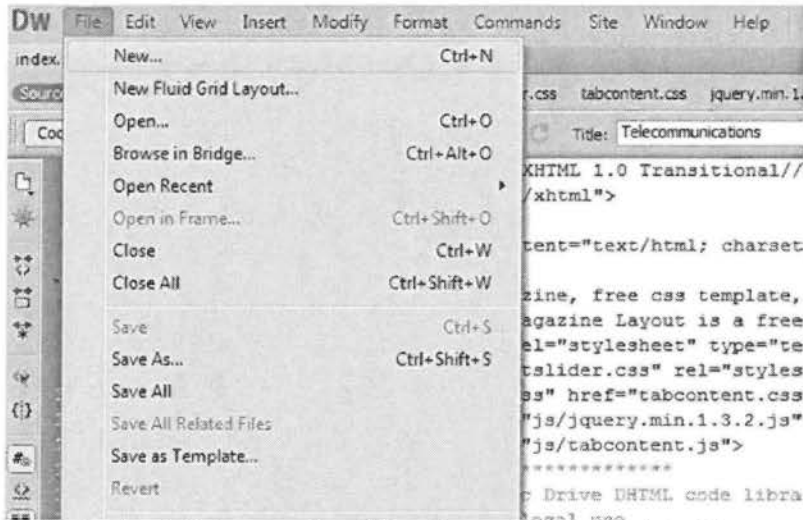


Εικόνα 6.1 Το περιβάλλον χειρισμού του Adobe Dreamweaver

Το αμέσως επόμενο βήμα είναι να ορίσουμε το site, δηλαδή να συνδέσουμε το πρόγραμμα με τον φάκελο “telecommunications”, που δημιούργησαμε προηγουμένως. Με αυτόν τον τρόπο ενημερώνεται ταυτόχρονα και ο φάκελος με οτιδήποτε φτιάχνω μέσω του προγράμματος. Η διαδικασία αυτή γίνεται ως εξής. Από το μενού του προγράμματος επιλέγουμε “Site” και μετά “New Site...”, όπως στην εικόνα παρακάτω.

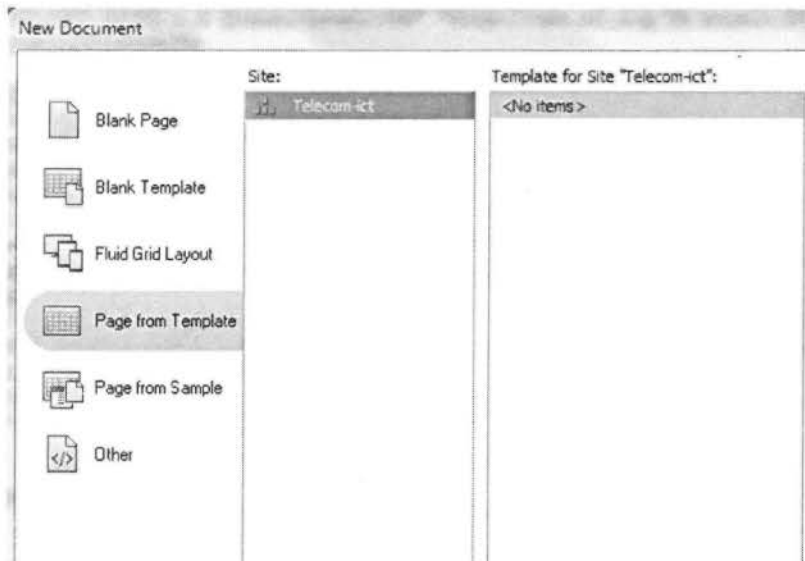
6.2 Δημιουργία σελίδας, βασισμένη σε πρότυπο-template

Από το μενού του προγράμματος επιλέγουμε File και μετά New όπως στην εικόνα παρακάτω.



Εικόνα 6.3 Δημιουργία σελίδας, βασισμένη σε template (1)

Στην συνέχεια, εμφανίζεται ένα παράθυρο με την ονομασία New Document όπως στην εικόνα παρακάτω. Επιλέγουμε Page from Tenplate. Στην κατηγορία site επιλέγουμε το "Telecom-ict" και εμφανίζεται το template που έχουμε εισάγει.



Εικόνα 6.4 Δημιουργία σελίδας, βασισμένη σε template (2)

6.3 Αρχική σελίδα

Η πρώτη ιστοσελίδα που δημιουργήσαμε από το πρότυπο είναι η “Αρχική σελίδα” του ιστότοπου. Η αρχική σελίδα είναι ο καθρέφτης σ’ ένα site, οπότε οφείλει να είναι πάντοτε αυτή που προϋδεάζει τον αναγνώστη, για το περιεχόμενό του.

Ο κώδικας της αρχικής σελίδας φαίνεται παρακάτω:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-7" />
<title>Telecommunications</title>
<meta name="keywords" content="Magazine, free css template, website layout" />
<meta name="description" content="Magazine Layout is a free CSS template provided by templatemo.com" />
<link href="templatemo_style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<link href="css/jquery.ennui.contentslider.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="screen,projection" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="tabcontent.css" />
<script type="text/javascript" src="js/jquery.min.1.3.2.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/tabcontent.js">
/*****
* Tab Content script v2.2- © Dynamic Drive DHTML code library (www.dynamicdrive.com)
* This notice MUST stay intact for legal use
* Visit Dynamic Drive at http://www.dynamicdrive.com/ for full source code
*****/
</script>

<script language="javascript" type="text/javascript">
function clearText(field)
{
  if (field.defaultValue == field.value) field.value = "";
  else if (field.value == "") field.value = field.defaultValue;
}
</script>
</head>
<body>
<div id="templatemo_wrapper">
<div id="templatemo_site_title_bar_wrapper">

  <div id="templatemo_site_title_bar">
  <div id="site_title">
<h1><a href="http://www.teipir.gr" target="_parent">

  ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΕΙΡΑΙΑ <span>Τμήμα Ηλεκτρονικών Υπολογιστικών
Συστημάτων</span>

  <!-- <span>your tagline goes here</span> -->
</a></h1>
</div>
  </div> <!-- end of templatemo_site_title_bar -->
</div> <!-- end of templatemo_site_title_bar_wrapper -->
```



```

<div id="templatemo_content_wrapper_outer">
<div id="templatemo_content_wrapper_inner">

    <div id="templatemo_content_top"></div>
<div id="templatemo_content">

    <div id="templatemo_menu">
    <div id="pettabs" class="indentmenu">
        <ul>
            <li><a href="/index.html" rel="tab1" class="selected">Αρχική</a></li>
            <li><a href="/cv.html">Βιογραφικό</a></li>
            <li><a href="/writing.html">Συγγραφικό Έργο</a></li>
            <li><a href="/lessons.html">Μαθήματα</a></li>
            <li><a href="/mgm_work.html">Διοικητικό Έργο</a></li>
            <li><a href="/contact.html" style="border-right: none;">Επικοινωνία</a></li>
        </ul>
    </div>
<div class="tabcontentstyle">

    <div id="tab1" class="tabcontent">

    </div>

    <div id="tab3" class="tabcontent">
        <ul>
            <li><a href="#">Ηλεκτρονικά</a></li>
            <li><a href="#">Λογικά Κυκλώματα</a></li>
            <li><a href="#">Ψηφιακές Επικοινωνίες</a></li>
            <li><a href="#">Δίκαιο στην κοινωνία του πολίτη</a></li>
        </ul>
    </div>

</div>
<script type="text/javascript">
    var mypets=new ddtabcontent("pettabs")
    mypets.setpersist(true)
    mypets.setselectedClassTarget("link")
    mypets.init(false)
</script>

</div> <!-- end of mneu -->

<div id="main_content">

    <div id="main_column">

    <div id="slide_section">

        <div id="one" class="contentslider">
            <div class="cs_wrapper">
                <div class="cs_slider">

                    <div class="cs_article">
                        <div class="article_image_wrapper">
                            <a href="#">
                                

```

```

        </a>
      </div>

      <div class="text">
<h2>&Eta;&lambda;&epsilon;&kappa;&tau;&rho;&omicron;&nu;&iota;&kappa;ά</h2>
        <p>&nbsp;</p>
        <p>&nbsp;</p>
      </div>
</div><!-- End cs_article -->

<div class="cs_article">

  <div class="article_image_wrapper">
    <a href="#">
      
    </a>
  </div>

  <div class="text">
    <h2><a href="#">Λογικά Κυκλώματα</a> </h2>

    <p>

    </p>

    <a href="#"></a>
  </div>
</div><!-- End cs_article -->

<div class="cs_article">

  <div class="article_image_wrapper">
    <a href="#">
      
    </a>
  </div>

  <div class="text">
    <h2><a href="#">Ψηφιακές Επικοινωνίες</a> </h2>

    <p>

    </p>

    <a href="#"></a>
  </div>
</div><!-- End cs_article -->

<div class="cs_article">

  <div class="article_image_wrapper">
    <a href="#">
      

```

```

        </a>
    </div>

    <div class="text">
        <h2> <a href="#">Δίκαιο στην κοινωνία του πολίτη</a> </h2>

        <p>

        </p>

        <a href="#"></a>
    </div>
</div><!-- End cs_article -->

</div><!-- End cs_slider -->
</div><!-- End cs_wrapper -->
</div><!-- End contentslider -->

<!-- Site JavaScript -->
<script type="text/javascript" src="jquery.min.1.3.2.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.easing.1.3.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.ennui.contentslider.js"></script>
<script type="text/javascript">
    $(function() {
        $('#one').ContentSlider({
            width : '640x',
            height : '260px',
            speed : 800,
            easing : 'easeInOutBack'
        });
    });
</script>
<script src="js/jquery.chili-2.2.js" type="text/javascript"></script>
<script src="js/chili/recipes.js" type="text/javascript"></script>

</div> <!-- end of slide_section -->

<div class="section_w660">
    <div class="section_w315 margin_r_10">
        <h2> Αρχική Σελίδα</h2>
    <div class="section_w315_content">
        <br \><br \><br \><br \><br \><br \>
    </div>

    <div class="continue_button"><a href="#">Συνέχεια...</a></div>

</div>

```

```

    <div class="cleaner"></div>
</div>

</div> <!-- end of main column -->

<div id="side_column">
    <div class="side_column_ads_section">
<p class="indentmenu_follow">Ακολουθείστε μας

</p>
        <div class="ads_125_125 right_padding_10">
            <a href="https://www.facebook.com/panos.yannakopoulos"></a>
        </div>

        <div class="ads_125_125">
            <a href="#"></a>
        </div>

        <div class="ads_125_125 right_padding_10">
            <a href="http://gr.linkedin.com/pub/panos-yannakopoulos/7/698/b9b"></a>
        </div>

        <div class="ads_125_125">
            <a href="http://www.in.gr/"></a>
        </div>

        <div class="cleaner"></div>
</div>

<div class="cleaner_h10">&nbsp;</div>

<!--div class="side_column_section">
    <h3>Κείμενο Κείμενο</h3>

    <div class="side_column_section_content">
        <ul class="side_column_menu">
            <li><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο.</a></li>
            <li><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></li>
            <li><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></li>
            <li><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></li>
            <li><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></li>
            <li><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></li>
        </ul>

    </div>

    <div class="cleaner_h20"></div>

```

```

    <h3>Κείμενο Κείμενο</h3>

<div class="side_column_section_content">

    <div class="recent_post">
        <h4><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></h4>
        Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο.
    </div>

    <div class="recent_post">
        <h4><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></h4>
        Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο.
    </div>

    <div class="recent_post">
        <h4><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></h4>
        Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο.
    </div>

    <div class="recent_post">
        <h4><a href="#">Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο</a></h4>
        Κείμενο κείμενο κείμενο κείμενο.
    </div>

</div>

</div-->

</div> <!-- end of side column -->
    <div class="cleaner"></div>
</div> <!-- end of main content -->

    <div class="cleaner"></div>
</div> <!-- end of content -->
<div id="templatemo_content_bottom"></div>

    <div class="cleaner"></div>
</div> <!-- end of templatemo_content_wrapper_inner -->
</div> <!-- end of templatemo_content_wrapper_outter -->

<div id="templatemo_footer">

    <div class="cleaner_h40"></div>
    <center>
        Copyright © 2014 <a href="#"></a>
    </center>

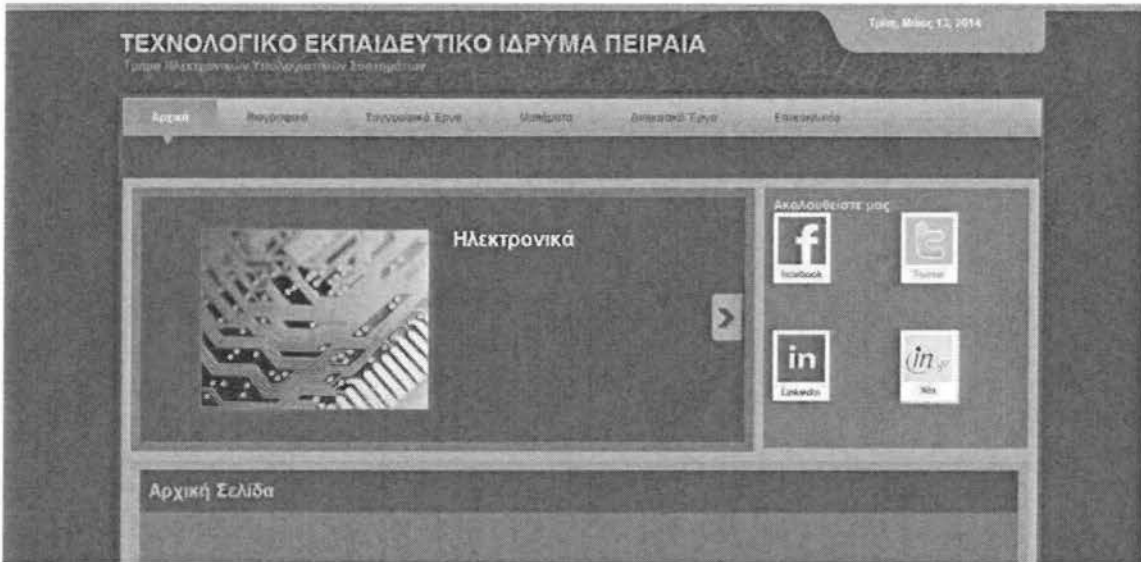
    <div class="cleaner"></div>
</div> <!-- end of footer -->

</div> <!-- end of templatemo_wrapper -->

```

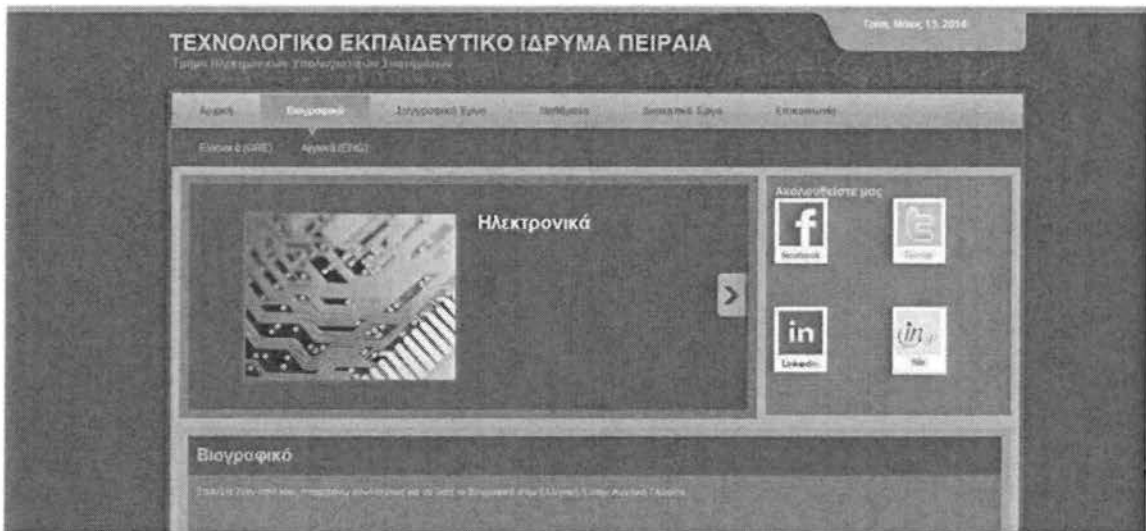
</body>
</html>

Το αποτέλεσμα της αρχικής μας σελίδας που προκύπτει, φαίνεται στην εικόνα παρακάτω:



Εικόνα 6.5 Το αποτέλεσμα της αρχικής μας σελίδας-index.html

Πατώντας στο tab “Βιογραφικό” προκύπτει η παρακάτω σελίδα:



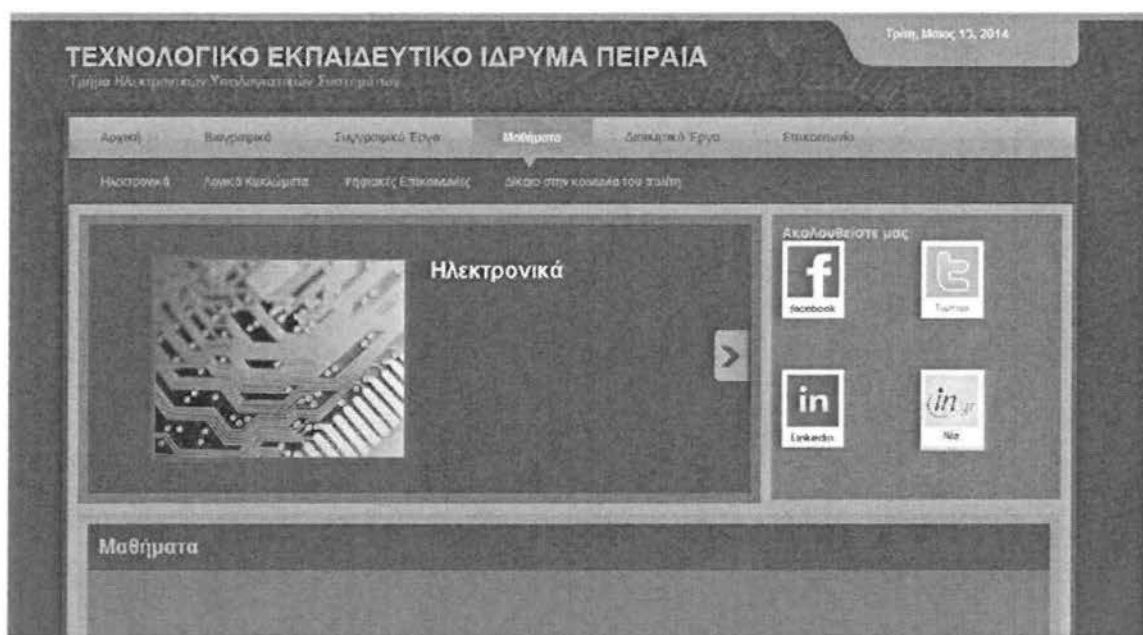
Εικόνα 6.6 Το αποτέλεσμα της σελίδας-cv.html

Πατώντας στο tab “Συγγραφικό Έργο” προκύπτει η παρακάτω σελίδα:



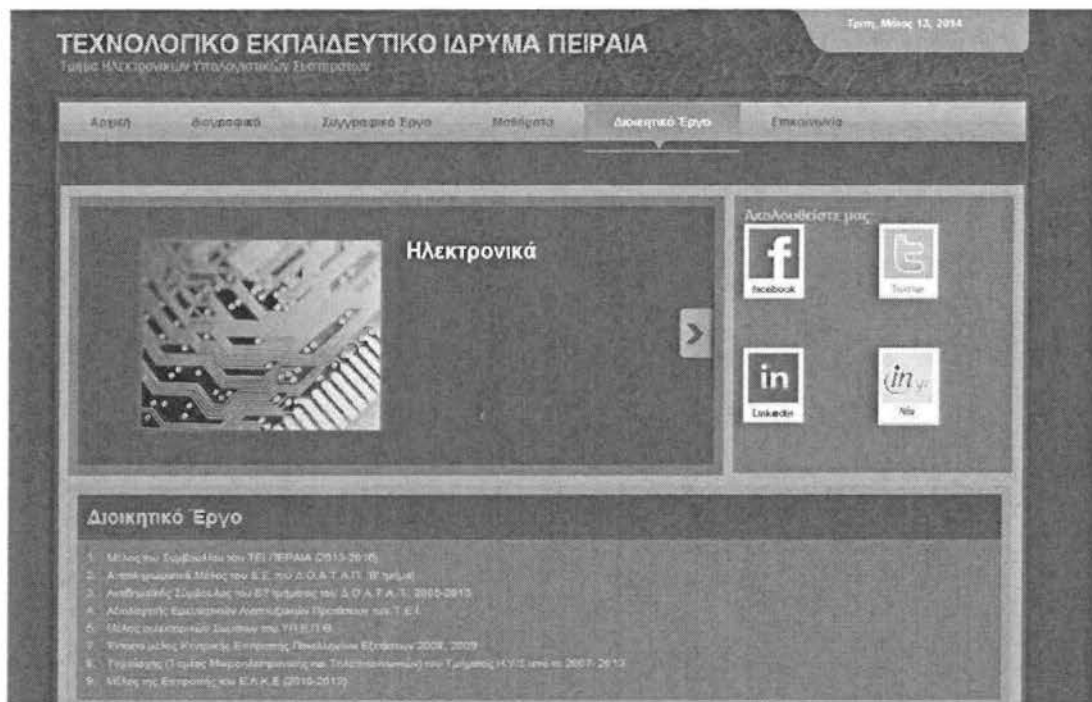
Εικόνα 6.7 Το αποτέλεσμα της σελίδας-writing.html

Πατώντας στο tab “Μαθήματα” προκύπτει η παρακάτω σελίδα:



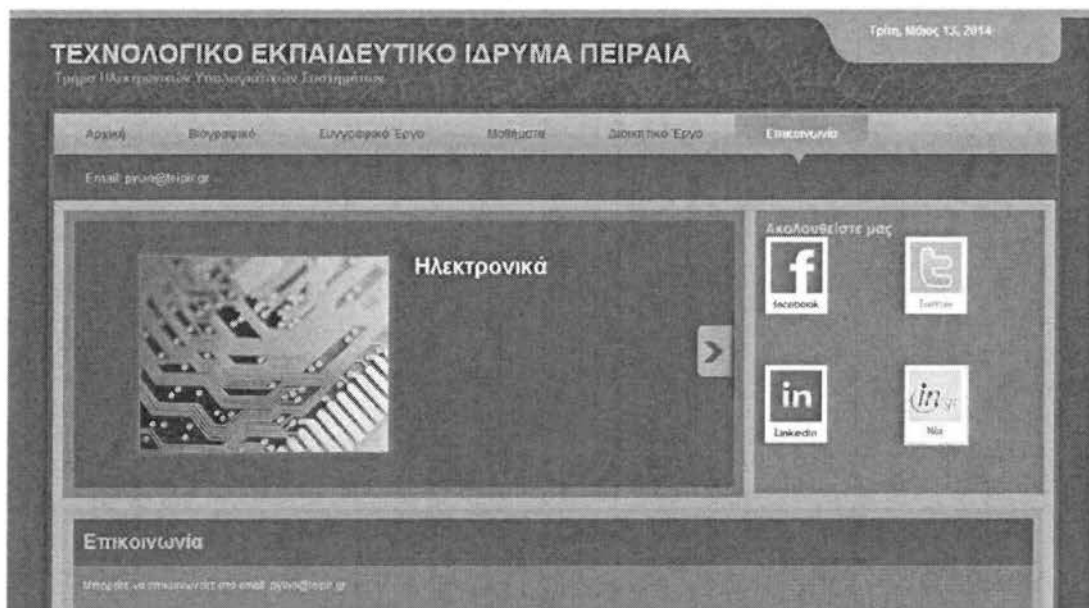
Εικόνα 6.8 Το αποτέλεσμα της σελίδας-lessons.html

Πατώντας στο tab “Διοικητικό Έργο” προκύπτει η παρακάτω σελίδα:



Εικόνα 6.9 Το αποτέλεσμα της σελίδας-mgm_work.html

Πατώντας στο tab “Επικοινωνία” προκύπτει η παρακάτω σελίδα:



Εικόνα 6.10 Το αποτέλεσμα της σελίδας-contact.html

6.4 Πηγές Κεφαλαίου 6

<http://www.w3schools.com/css/>

<http://www.w3schools.com/html/>

<http://www.w3schools.com/js/default.asp>

BIBΛΙΑ:

DREAMWEAVER CS4 ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ-ΜΕΡΟΣ 1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

DREAMWEAVER CS4 ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ-ΜΕΡΟΣ 1 ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ