

ΗΥ/Σ
78



Τ. Ε. Ι. ΠΕΙΡΑΙΑ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ”

ΜΕΤΣΗ ΣΙΑΒΙΤΑ 38364
ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΡΑ ΑΡΤΕΜΙΣ 38469



Επιβλέπων
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΤΜΗΜΑΤΟΣ Η/Υ/Σ

Αθήνα 2014

271
271
271



Τ. Ε. Ι. ΠΕΙΡΑΙΑ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ”

ΜΕΤΣΗ ΣΙΑΒΙΤΑ 38364
ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΡΑ ΑΡΤΕΜΙΣ 38469

Επιβλέπων
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΤΜΗΜΑΤΟΣ Η/Υ/Σ

Αθήνα 2014

Οδηγός στην ανάπτυξη ιστοσελίδων

Copyright 2014: Σ.Μέτση – Α.Κωνσταντάρα

All rights reserved. No part of this may be produced, in any form or by any means, without permission in writing from the authors.

Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά τον εισηγητή και καθηγητή μας Δρ. Παναγιώτη Γιαννακόπουλο του τμήματος Η/Υ Συστημάτων, για την καθοδήγηση του και τις συμβουλές του καθ'όλη την διάρκεια της σύνταξης της πτυχιακής μας.

Θα θέλαμε ακόμα να ευχαριστήσουμε, όλους του καθηγητές του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Πειραιά για τις πολύτιμες γνώσεις που μας προσέφεραν όλα αυτά τα χρόνια, πολλές εκ των οποίων χρησιμοποιήθηκαν για την εργασία αυτή.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Κεφάλαιο 1: Γλώσσα σήμανσης υπερκειμένου - HTML

1.1	Βασικές γνώσεις.....	11
1.2	Δομή.....	11
1.3	Κείμενο.....	13
1.4	Λίστες.....	16
1.5	Συνδέσεις.....	18
1.6	Εικόνες.....	19
1.7	Πίνακες.....	20
1.8	Φόρμες.....	23

Κεφάλαιο 2: Γλώσσα επικαλυπτόμενων μορφοποιήσεων – CSS

2.1	Τι είναι.....	39
2.2	Μαθαίνοντας την CSS.....	40
2.3	Πως χτίζουμε ένα αρχείο CSS.....	41
2.4	Βασικοί CSS Selectors.....	44
2.5	Box Model (I): Padding.....	48
2.6	Box Model (II): Margin.....	51
2.7	Ιδιότητες στενογραφίας (Padding και Margin).....	54

Κεφάλαιο 3: Γλώσσα διαδραστικών ιστοσελίδων - JAVASCRIPT

3.1	Εμφάνιση της Javascript.....	59
3.2	Χρήση JavaScript σε αρχείο HTML.....	61
3.3	JavaScript Τελεστές.....	63
3.4	JavaScript Δηλώσεις.....	66
3.5	Ανακατεύθυνση σελίδας.....	72
3.6	Χειρισμός σφαλμάτων κ εξαιρέσεων.....	73
3.7	Φόρμα επικύρωσης.....	75
3.8	Συμβατότητα browsers.....	77
3.9	Αντικείμενα Javascript.....	79

Κεφάλαιο 4: Γλώσσα συγγραφής δυναμικών ιστοσελίδων - PHP

4.1	Η παρουσίαση της PHP.....	91
4.2	Εικόνα σύνταξης.....	93
4.3	Τύποι μεταβλητών.....	96
4.4	Σταθερές.....	100
4.5	Τύποι τελεστών.....	102
4.6	Δηλώσεις PHP.....	105
4.7	Πίνακες PHP.....	112
4.8	Strings PHP.....	115
4.9	Ένταξη αρχείου PHP.....	117
4.10	PHP File και I/O.....	119
4.11	Συναρτήσεις.....	121

Κεφάλαιο 5: JOOMLA

5.1	Χρήση της Joomla!	129
5.2	Εγκατάσταση Joomla	130
5.3	Σελίδα άρθρου	134
5.4	Κατηγορίες	136
5.5	Σελίδα στοιχείων	140
5.6	Δημιουργία φόρμας επικοινωνίας	143
5.7	Δημιουργία drop-down menu	146
5.8	Διάταξη Joomla	150

Κεφάλαιο 6: WEEBLY

6.1	Αναφορά στο Weebly	157
6.2	Βασικά στοιχεία	160
6.3	Εναλλαγή θεμάτων	171
6.4	Επεξεργασία κειμένου	174
6.5	Δημιουργία Blog	179
6.6	Δημιουργία συνδέσμου πλοήγησης	182
6.7	Αλλαγή διεύθυνσης διαδικτυακού τόπου	184
6.8	Δημοσίευση διαδικτυακού τόπου	187

Κεφάλαιο 7: IM CREATOR

7.1	Γνωρίζοντας το IM CREATOR	193
7.2	Μενού και σελίδες	196
7.3	Ιστορικό ιστοσελίδας	201
7.4	Τροποποίηση Εικόνων	203
7.5	Συνδέσεις στοιχείων	207
7.6	Βίντεο και μορφές εικόνων	209
7.7	HTML (κώδικας)	212
7.8	Extra μορφές	214
7.9	Δημοσίευση site	216

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πτυχιακή αυτή αποτελεί την κορύφωση των γνώσεων που εισπράξαμε από την φοίτηση μας στο Τ.Ε.Ι Πειραιά. Σκοπός μας ήταν να μπορέσουμε να κάνουμε κατανοητές τις έννοιες και χρήσεις των βασικών προγραμμάτων για την σχεδίαση και κατασκευή μιας ιστοσελίδας.

Παρουσιάζονται γνώσεις σε κάθε κεφάλαιο, οι οποίες θα μπορέσουν να δομήσουν σωστά και χωρίς ελλείψεις μια προσωπική/επαγγελματική ιστοσελίδα. Εστιάζουμε στην ανάγκη του αναγνώστη να γνωρίζει με απλά λόγια τι σημαίνει μια ιστοσελίδα και πόσο εύκολη και πρόσχαρη είναι η δημιουργία αυτής.

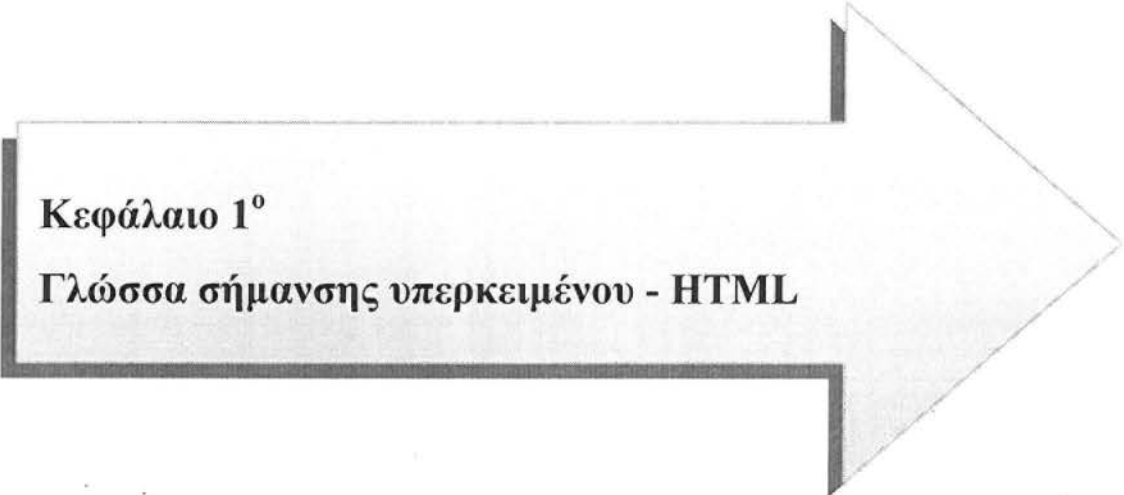
Στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζεται και αναλύεται η Γλώσσα Σήμανσης Υπερκειμένου HTML, η οποία αποτελεί το βασικό χαρακτηριστικό που χρειάζεται να γνωρίζουμε όταν μιλάμε για παγκόσμιο ιστό και sites. Η γλώσσα HTML τείνει να εξαφανιστεί καθώς υπάρχουν αρκετές άλλες περισσότερο εξελιγμένες και με μεγαλύτερες δυνατότητες όπως η XML, η sHTML κ.α. Ωστόσο η άποψη ότι είναι άσκοπη η γνώση της HTML, η οποία γίνεται και πιο διαδεδομένη, είναι αβάσιμη καθώς αρκετές φορές θα χρειαστεί κάποιος να επέμβει στον κώδικα τόσο για αλλαγές ή ενέργειες τις οποίες το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε δεν μπόρεσε να εκτελέσει όσο και για διορθώσεις σφαλμάτων που μπορεί να οφείλονται σε πολλούς λόγους όπως π.χ. ασυμβατότητα προγράμματος κατασκευής ιστοσελίδων και παροχής φιλοξενίας ιστοσελίδας. Στις περιπτώσεις αυτές αλλά και σε πολλές άλλες η γνώση HTML όχι μόνο μας διευκολύνει αλλά δύναται και να είναι η μόνη λύση για την κατασκευή μιας ιστοσελίδας. Οπότε θεωρείται και λογικό να ξεκινάμε από την βάση των γνώσεων όταν μιλάμε για ιστοσελίδες και κυρίως για δομή αυτών. Χρησιμοποιούνται παραδείγματα καθώς και εφαρμογές σχεδόν όλων όσων παρατίθενται σε μορφή κώδικα για να γίνει κατανοητή η ευκολία χρήσης αυτού του εργαλείου.

Το επόμενο κεφάλαιο αφιερώνεται στην Γλώσσα Επικαλυπτόμενων στυλ μορφοποίησης CSS, τις ιδιότητες της καθώς και τους τρόπους με τους οποίους μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί σε έγγραφα υπερκειμένου. 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. Στο ερώτημα τώρα 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. Σύντομα θα γίνει σαφές το τι εννοούμε.

Το τρίτο κεφάλαιο αφιερώνεται στην Javascript. Η JavaScript είναι μια γλώσσα συγγραφής σεναρίων (scripting language) που χρησιμοποιείται για να προσθέσει εφέ και διαλογικότητα (αλληλεπίδραση, διαδραστικότητα, interactivity) 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 εκτελεσθεί 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.

Στο τέταρτο κεφάλαιο κλείνουμε ουσιαστικά το θεωρητικό μέρος με την παρουσίαση της Server-Side συναρτησιακής γλώσσας προγραμματισμού σεναρίων PHP. Η γλώσσα PHP (είναι ανοικτό-ελεύθερο λογισμικό) μπορεί να εγκατασταθεί σχεδόν σε όλα τα λειτουργικά συστήματα όπως Windows, Linux, Mac OS X, Risc OS κλπ αλλά και υποστηρίζεται και από τα περισσότερους εξυπηρετητές ιστοσελίδων όπως ο Apache ή ο IIS. Η PHP μπορεί να λειτουργήσει είτε ως εγκατεστημένη μονάδα (module) στον εξυπηρετητή ιστοσελίδων είτε μέσω ενός επεξεργαστή CGI σεναρίων. Η PHP μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκτέλεση σεναρίων (scripts) από την πλευρά του απομακρυσμένου εξυπηρετητή ιστοσελίδων όπως γίνεται και με τα σεναρία CGI. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για είσοδο/έξοδο δεδομένων από τον χρήστη ή για την δυναμική δημιουργία σελίδων.

Από την Θεωρία στην Πράξη. Στα επόμενα κεφάλαια υλοποιούμε πολλές από τις θεωρητικές γνώσεις που πήραμε με την χρήση εφαρμογών. Συγκεκριμένα, κάνουμε χρήσεις των Joomla, Weebly και IM Creator. Κάνουμε αναφορές στα θεωρητικά κομμάτια των συγκεκριμένων εφαρμογών, αλλά κύριος στόχος μας είναι η πρακτική εφαρμογή αυτών για να αναδείξουμε πως μπορούμε να “χτίσουμε” από το μηδέν μια ιστοσελίδα αλλά και πως μπορούμε να επέμβουμε στην καλύτερη παρουσίαση αυτής.



Κεφάλαιο 1^ο

Γλώσσα σήμανσης υπερκειμένου - HTML

1.1	Βασικές γνώσεις.....	11
1.2	Δομή.....	11
1.3	Κείμενο.....	13
1.4	Λίστες.....	16
1.5	Συνδέσεις.....	18
1.6	Εικόνες.....	19
1.7	Πίνακες.....	20
1.8	Φόρμες.....	23

1.1 Βασικές γνώσεις

Για να δημοσιεύονται πληροφορίες για την παγκόσμια διανομή, χρειάζεται μια παγκόσμια γλώσσα που να είναι κατανοητή, ένα είδος δημοσιεύσιμης μητρικής γλώσσας που όλοι οι υπολογιστές θα μπορούν δυνητικά να κατανοήσουν. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται από τη δημοσίευση του Web είναι η HTML (από HypertText Markup Language).

HTML αναπτύχθηκε αρχικά από τον Tim Berners - Lee, στο CERN, και διαδόθηκε από τον browser Mosaic που αναπτύχθηκε στο NCSA. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1990 είχε εξελιχθεί με την εκρηκτική ανάπτυξη του Web. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρόνου, η HTML έχει επεκταθεί με μια σειρά από τρόπους. Το Web εξαρτάται από τους συγγραφείς ιστοσελίδων και πωλητές που μοιράζονται τις ίδιες συμβάσεις για την HTML. Αυτό ήταν το κίνητρο για κοινή εργασία σχετικά με τις προδιαγραφές της HTML.

Οι περισσότεροι άνθρωποι συμφωνούν ότι τα έγγραφα της HTML πρέπει να λειτουργούν καλά σε διαφορετικά προγράμματα περιήγησης και πλατφόρμες. Η επίτευξη της διαλειτουργικότητας μειώνει το κόστος για τους παρόχους περιεχομένου, δεδομένου ότι πρέπει να αναπτυχθεί μόνο μία έκδοση ενός εγγράφου. Εάν η προσπάθεια δεν γίνεται, υπάρχει πολύ μεγαλύτερο κίνδυνο ότι ο Παγκόσμιος Ιστός θα περιέλθει σε ένα ιδιόκτητο κόσμο ασύμβατες μορφές, τελικά, τη μείωση εμπορικές δυνατότητες του Διαδικτύου για όλους τους συμμετέχοντες.

Κάθε έκδοση της HTML προσπάθησε να αντικατοπτρίζει μεγαλύτερη συναίνεση μεταξύ των συντελεστών της βιομηχανίας, έτσι ώστε η επένδυση που γίνεται από τους παρόχους περιεχομένου δεν θα πάει χαμένη και τα έγγραφά τους δεν θα γίνουν δυσανάγνωστα σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Το πρώτο κεφάλαιο εξετάζει πώς η HTML χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ιστοσελίδων. Θα δείτε ότι θα αρχίσετε γράφοντας τις λέξεις που θέλετε να εμφανίζονται στη σελίδα σας. Στη συνέχεια προσθέτουμε ετικέτες ή στοιχεία για τις λέξεις, έτσι ώστε το πρόγραμμα περιήγησης ξέρει τι είναι μια κλάση, όπου ένα σημείο αρχίζει και τελειώνει, και ούτω καθεξής. Μπορείτε να γράψετε HTML σας με το χέρι, με σχεδόν οποιοδήποτε διαθέσιμο επεξεργαστή κειμένου, συμπεριλαμβανομένων σημειωματάριο που έρχεται ως ένα πρότυπο πρόγραμμα με τα Windows.

1.2 Δομή

Σε κάθε είδους έγγραφο, η δομή είναι πολύ σημαντική γιατί βοηθάει τον αναγνώστη να κατανοήσει τα μηνύματα που προσπαθείς να του μεταδώσεις ώστε να περιηγηθεί στο αρχείο. Έτσι, με σκοπό να μάθουμε πώς να γράφουμε τις ιστοσελίδες, είναι πολύ σημαντικό να κατανοήσουμε πώς να δομούμε τα κείμενα.

Το κείμενο HTML ξεκινά και λήγει με το HTML tag `<HTML> </HTML>`. Εδώ το `<HTML>` δεικνύει τον browser που είναι HTML κείμενο και το `</HTML>` υποδηλώνει στο κείμενο ότι έληξε. Ο κώδικας HTML φτιάχνεται από χαρακτήρες που βρίσκονται μεταξύ των brackets – που ονομάζονται **elements**. Τα elements συνήθως φτιάχνονται από **2 tags**: ένα ανοίγματος κ ένα κλεισίματος.

Επομένως, για να μάθει κανείς πώς να γράψει μια ιστοσελίδα, είναι πολύ σημαντικό να καταλάβει την δομή του εγγράφου.

```
<html>
  <body>
    <h1> ... </h1>
    <p> ... </p>
    <h2> ... </h2>
    <p> ... </p>
    <h2> ... </h2>
    <p> ... </p>
  </body>
</html>
```

Body, Head και Title

<body>: Ότι εμπεριέχεται μέσα σε αυτό το element εμφανίζεται στο κεντρικό παράθυρο του περιηγητή(browser).

<head>: Πριν από το <body> element συνήθως τοποθετείται το <head> element.Εμπεριέχει πληροφορίες σχετικά με την σελίδα.

<title>: Τα περιεχόμενα του <title> element εμφανίζονται στην κορυφή του browser, όπου συνήθως πληκτρολογούμε το URL της σελίδας που θέλεις να επισκεφθείς.

```
<html>
  <head>
    <title> This is the Title of the page </title>
  </head>
  <body>
    <h1> This is the Body of the page </h1>
    <p> Anything within the body of a web page is displayed in the main
browser window. </p>
  </body>
</html>
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα:

This is the Body of the page

Anything within the body of a web page is displayed in the main browser window.

Δημιουργώντας μια ιστοσελίδα στον υπολογιστή

Για να δημιουργήσουμε την πρώτη μας ιστοσελίδα σε έναν υπολογιστή, ανοίγουμε το notepad/notepad++.

Start → All Programs → Accessories → Notepad/Notepad++ (if it is not installed to your pc download it from notepad-plus.org)

```

<html>
  <head>
    <title>My first web page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>welcome to my first web page</h1>
    <p>This is an HTML page I created in notepad. </p>
  </body>
</html>

```

Σώζουμε το αρχείο με την ονομασία first-test.html και αποθήκευση ως .all types. Ανοίγουμε τον mozilla firefox. Πηγαίνουμε στην επιλογή FILE menu και επιλέγουμε το OPEN. Περιηγούμαστε στο αρχείο που μόλις φτιάξαμε, το επιλέγουμε και «κλικάρουμε» στο κουμπί OPEN. Το αποτέλεσμα θα πρέπει να μοιάζει με την παρακάτω εικόνα.

welcome to my first web page

This is an HTML page I created in notepad.

1.3 Κείμενο

Όταν χτίζουμε μια ιστοσελίδα προσθέτουμε tags στα περιεχόμενα της σελίδας. Αυτά τα tags προσδίδουν περαιτέρω σημασία και επιτρέπουν στους browsers να δείξουν στους χρήστες την σωστή δομή για την σελίδα. Παρακάτω εστιάζουμε στο πώς να προσθέσουμε σημάνσεις στο κείμενο που εμφανίζονται στις σελίδες. Θα μάθουμε σχετικά με:

- **Σημάνσεις δομής(structure markup):** τα elements που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να περιγράψουμε τις κεφαλίδες και τις παραγράφους.
- **Σημασιολογικές σημάνσεις(semantic markup):** παρέχουν περαιτέρω πληροφορίες.

Κεφαλίδες

Η HTML έχει έξι επίπεδα κεφαλίδων :

- <h1> χρησιμοποιείται ως βασική κεφαλίδα(με το μεγαλύτερο περιεχόμενο)
- <h2>χρησιμοποιείται για υποκεφαλίδες.
- <h3> , <h4> , <h6>(με το μικρότερο περιεχόμενο)

```

<h1>This is a Main Heading</h1>
<h2>This is a Level 2 Heading</h2>
<h3>This is a Level 3 Heading</h3>
<h4>This is a Level 4 Heading</h4>
<h5>This is a Level 5 Heading</h5>
<h6>This is a Level 6 Heading</h6>

```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

This is a Main Heading

This is a Level 2 Heading

This is a Level 3 Heading

This is a Level 4 Heading

This is a Level 5 Heading

This is a Level 6 Heading

Παράγραφοι

<p> : Για να δημιουργήσουμε μια παράγραφο, περιβάλλουμε τις λέξεις που φτιάχνουν την παράγραφο με ένα ανοιχτό tag **<p>** και ένα κλειστό **</p>**.

Για παράδειγμα, γράφουμε στο notepad :

<p> A paragraph consists of one or more sentences. **</p>**
<p>Text is easier to understand when it is split up into units of text. **</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

A paragraph consists of one or more sentences.

Text is easier to understand when it is split up into units of text.

Στυλ

****: Εμπεριέχοντας τις λέξεις μεταξύ των tags **** και **** μπορούμε να κάνουμε τους χαρακτήρες να εμφανίζονται με έντονη μορφή.

<p> This is how we make a word appear **** bold. **** **</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

This is how we make a word appear bold.

<i>: Εμπεριέχοντας τις λέξεις μεταξύ των tags **<i>** και **</i>** μπορούμε να κάνουμε τους χαρακτήρες να εμφανίζονται με υπογράμμιση.

<p> This is how we make a word appear **<i>** italic **</i>**.**</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

This is how we make a word appear *italic* .

<u>: Εμπεριέχοντας τις λέξεις μεταξύ των tags **<u>** και **</u>** μπορούμε να κάνουμε τους χαρακτήρες να φαίνονται υπογραμμισμένοι.

<p> This is how we make a word appear **<u>** underlined **</u>**.**</p>**

<s>: Εμπεριέχοντας τις λέξεις μεταξύ των tags **<s>** και **</s>** τους βάζουμε μια γραμμή στο μέσο της πρότασης.

<p> This is how we make a word appear **<s>** strike **</s>**.**</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

This is how we make a word appear ~~strike~~.

<big>: Αυτό το tag κάνει μεγαλύτερα τα γράμματα του κειμένου.

<p> This is how we make a word appear **<big>** big **</big>**.**</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

This is how we make a word appear big .

<small>: Αυτό το tag κάνει μικρότερα τα γράμματα του κειμένου.

<p> This is how we make a word appear **<small>** small **</small>**.**</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

This is how we make a word appear small .

Υπάρχουν επίσης και τα elements **^{** ... **}** και **_{** ... **}**. Ένα απλό παράδειγμα παρουσιάζεται παρακάτω :

<p> On the 4 **^{**th **}** of September you will learn about E=MC **^{**2 **}**. **</p>**
<p> The amount of CO **_{**2 **}** in the atmosphere grew by 2ppm in 2009 **_{**1 **}**. **</p>**

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
On the 4th of September you will learn about E=MC2.  
The ammount of CO2 in the atmosphere grew by 2ppm in 20091.
```

Γραμμές κενών και οριζόντιοι κανόνες

**
**: Εάν θέλουμε να προσθέσουμε μια αλλαγή γραμμής μέσα στη μέση της παραγράφου χρησιμοποιούμε το tag **
**.

```
<p>The Earth<br />gets one hundred tons heavier every day<br />due to falling space dust.</p>
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
The Earth  
gets one hundred tons heavier every day  
due to falling space dust.
```

<hr/>: Για να δημιουργήσουμε ένα «διάλειμμα» ανάμεσα στα θέματα – όπως η αλλαγή του θέματος σε ένα βιβλίο ή μια καινούργια σκηνή σε ένα έργο – μπορούμε να προσθέσουμε μια οριζόντια γραμμή μεταξύ των επιπέδων χρησιμοποιώντας το tag **<hr/>**.

```
<p>Venus is the only planet that rotates clockwise.</p>  
<hr />  
<p>Jupiter is bigger than all the other planets combined.</p>
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Venus is the only planet that rotates clockwise.  


---

  
Jupiter is bigger than all the other planets combined.
```

1.4 Λίστες

Μια άλλη δυνατότητα που προσφέρει η HTML είναι η δημιουργία της λίστας κειμένου. Υπάρχουν τρεις τύποι των καταλόγων που υποστηρίζονται:

- **Ταξινομημένες λίστες:** Μια ταξινομημένη λίστα ξεκινά με την ετικέτα . Κάθε στοιχείο της λίστας ξεκινά με την ετικέτα . Τα στοιχεία της λίστας που σημειώνονται με τους αριθμούς.

```
<ol>
  <li> Chop potatoes into quarters</li>
  <li> Simmer in salted water for 15-20 minutes until tender</li>
  <li> Heat milk, butter</li>
  <li> Drain potatoes and mash</li>
  <li> Mix in the milk mixture</li>
</ol>
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

1. Chop potatoes into quarters
2. Simmer in salted water for 15-20 minutes until tender
3. Heat milk, butter
4. Drain potatoes and mash
5. Mix in the milk mixture

- **Μη ταξινομημένες λίστες:** Ένα μη διατεταγμένη λίστα ξεκινά με την ετικέτα . Κάθε στοιχείο της λίστας ξεκινά με την ετικέτα . Τα στοιχεία της λίστας που σημειώνονται με σφαίρες (συνήθως μικρούς μαύρους κύκλους).
- **Οριζόμενες λίστες:** Ένας κατάλογος περιγραφή είναι ένας κατάλογος όρων / ονόματα, με μια περιγραφή του κάθε όρου / όνομα. Η <dl> ετικέτα ορίζει μια λίστα περιγραφή και χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με <dt> (καθορίζει τους όρους / ονόματα) και <dd> (περιγράφει κάθε όρος / όνομα).

Γράφουμε το παρακάτω στο notepad

```
<dl>
<dt>Coffee</dt>
<dd>- black hot drink</dd>
<dt>Milk</dt>
<dd>- white cold drink</dd>
</dl>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

```
Coffee
  - black hot drink
Milk
  - white cold drink
```

- **Ένθετες λίστες:** Μπορείτε να βάλετε μια δεύτερη λίστα μέσα σε μια `` στοιχείο για να δημιουργήσει μια υπολίστα ή ένθετη λίστα.

1.5 Συνδέσεις

Τα links δημιουργούνται χρησιμοποιώντας το element `<a>`. Οι χρήστες μπορούν να κλικάρουν σε οτιδήποτε μεταξύ του ανοιχτού tag `<a>` και του κλειστού ``. Διευκρινίζεις ποια ιστοσελίδα θέλεις να συνδέσεις το href χαρακτηριστικό.

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

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



IMDB

Διασύνδεση με άλλα sites

`<a>`: Όταν συνδέσαι με άλλη ιστοσελίδα, η αξία του χαρακτηριστικού href θα είναι η πλήρης διεύθυνση για το site, γνωστό ως απόλυτο URL.

Διασύνδεση με άλλες σελίδες στο ίδιο site

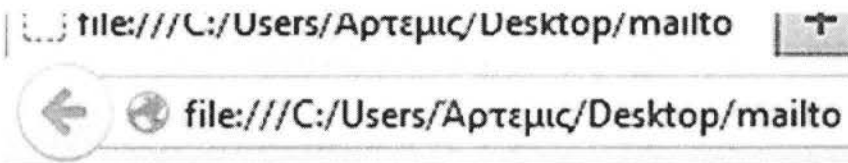
`<a>`: Όταν διασυνδέσαι με άλλες σελίδες στο ίδιο site, δεν χρειάζεται να συγκεκριμενοποιείς το domain name στο URL. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα σύντομο γνωστό ως σχετικό URL.

Διασυνδέσεις email

Mail προς:

```
<a href="mailto:jon@example.org">Email Jon</a>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Email Jon

Όταν κλικάρετε, το email πρόγραμμα του χρήστη θα ανοίξει σε ένα καινούργιο μήνυμα email και θα διευθυνσιοδοτηθεί στον άνθρωπο που διευκρινίζεται στο link.

Ο στόχος προορισμού

Το χαρακτηριστικό προορισμού καθορίζει πού να ανοίξετε το συνδεδεμένο έγγραφο. Το παρακάτω παράδειγμα θα ανοίξει το συνδεδεμένο έγγραφο σε ένα νέο παράθυρο του προγράμματος περιήγησης ή μια νέα καρτέλα:

```
<a href="http://www.electra.teipir/" target="_blank">Visit TEI PEIRAIA!</a>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



1.6 Εικόνες

Το tag και το χαρακτηριστικό Src

Στην HTML, οι εικόνες που ορίζονται με την ετικέτα . Η ετικέτα είναι άδειο, πράγμα που σημαίνει ότι περιέχει μόνο ιδιότητες, και δεν έχει ετικέτα κλεισίματος.

Για να εμφανίσετε μια εικόνα σε μια σελίδα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το χαρακτηριστικό src. Src σημαίνει "πηγή". Η τιμή του χαρακτηριστικού src είναι η διεύθυνση URL της εικόνας που θέλετε να εμφανίσετε.

```

```

Η διεύθυνση URL υποδεικνύει τη θέση όπου είναι αποθηκευμένο το image. Το πρόγραμμα περιήγησης εμφανίζει την εικόνα, όπου η ετικέτα εμφανίζεται στο έγγραφο. Αν βάλετε μια ετικέτα εικόνας ανάμεσα σε δύο σημεία, το πρόγραμμα περιήγησης εμφανίζει την πρώτη παράγραφο, τότε η εικόνα, και στη συνέχεια το δεύτερο εδάφιο.

Το Alt Ιδιότητα

Το απαιτούμενο χαρακτηριστικό alt καθορίζει ένα εναλλακτικό κείμενο για μια εικόνα, εάν δεν μπορεί να εμφανίζεται η εικόνα. Η τιμή του χαρακτηριστικού alt είναι ένας συγγραφέας που ορίζονται από το κείμενο:

```

```

Το χαρακτηριστικό alt παρέχει εναλλακτικές πληροφορίες για μια εικόνα εάν ένας χρήστης για κάποιο λόγο δεν μπορούν να το δουν (λόγω της αργής σύνδεσης, ένα λάθος στο χαρακτηριστικό src, ή εάν ο χρήστης χρησιμοποιεί ένα πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης).

Ρύθμιση ύψους και πλάτους μιας εικόνας

Τα χαρακτηριστικά ύψος και το πλάτος που χρησιμοποιούνται για να προσδιορίσετε το ύψος και το πλάτος της εικόνας. Οι τιμές των γνωρισμάτων που ορίζονται σε pixels από προεπιλογή:

```

```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Είναι μια καλή πρακτική να καθορίζει τόσο το ύψος και το πλάτος τα χαρακτηριστικά για μια εικόνα. Εάν οριστούν αυτά τα χαρακτηριστικά, ο χώρος που απαιτείται για την εικόνα είναι δεσμευμένος όταν φορτώνεται η σελίδα. Ωστόσο, χωρίς αυτά τα χαρακτηριστικά, το πρόγραμμα περιήγησης δεν γνωρίζει το μέγεθος της εικόνας. Το αποτέλεσμα θα είναι ότι η διάταξη της σελίδας θα αλλάξει κατά τη φόρτωση (ενώ οι εικόνες φορτώσει).

1.7 Πίνακες

Ένας πίνακας παρουσιάζει τις πληροφορίες σε μορφή πλέγματος. Παραδείγματα πινάκων περιλαμβάνουν οικονομικές εκθέσεις, τα προγράμματα της TV, και αθλητικά αποτελέσματα.

Βασική δομή του πίνακα

<table>: Τα περιεχόμενα του πίνακα αναγράφεται σειρά κατά σειρά.

<tr>: Μπορείτε να αναφέρετε την έναρξη της κάθε σειράς, χρησιμοποιώντας την ετικέτα έναρξης **<tr>**. (Η **tr** αντιπροσωπεύει γραμμή πίνακα.) Ακολουθείται από ένα ή περισσότερα στοιχεία **<td>** (μία για κάθε κελί σε αυτή τη γραμμή). Στο τέλος της σειράς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα κλείσιμο **</tr>** tag.

<td>: Κάθε κελί ενός πίνακα παρουσιάζεται χρησιμοποιώντας ένα **<td>** στοιχείο. (Η **td** ξεχωρίζει για τα δεδομένα του πίνακα.) Στο τέλος της κάθε κυψέλης να χρησιμοποιήσετε ένα κλείσιμο **</td>** tag. Ορισμένα προγράμματα περιήγησης τραβάει γραμμές γύρω από το τραπέζι ή / και τα μεμονωμένα κύτταρα.

```
<table>
  <tr>
    <td> 15 </td>
    <td> 15 </td>
    <td> 30 </td>
  </tr>
  <tr>
    <td> 45 </td>
    <td> 60 </td>
    <td> 45 </td>
  </tr>
  <tr>
    <td> 60 </td>
    <td> 90 </td>
    <td> 90 </td>
  </tr>
</table>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

15 15 30
45 60 45
60 90 90

Κεφαλίδες πινάκων

<th>: Αντιπροσωπεύει τον τίτλο είτε για μια στήλη ή γραμμή. Από προεπιλογή, όλα τα μεγάλα προγράμματα περιήγησης εμφανίζουν επικεφαλίδες του πίνακα ως τολμηρή και στο κέντρο.

```
<table>
  <tr>
    <th></th>
    <th scope="col">SATURDAY</th>
    <th scope="col">SUNDAY</th>
  </tr>
  <tr>
    <th scope="row">TICKETS SOLD:</th>
    <td>120</td>
    <td>135</td>
  </tr>
  <tr>
    <th scope="row">TOTAL SALES:</th>
    <td>$600</td>
    <td>$675</td>
  </tr>
</table>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

	SATURDAY	SUNDAY
TICKETS SOLD:	120	135
TOTAL SALES:	\$600	\$675

Εκτεινόμενες στήλες

Το χαρακτηριστικό του πλάτους της στήλης μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα **<th>** ή **<td>** στοιχείο και δείχνει πόσες στήλες που κύτταρο θα πρέπει να τρέξει σε.

Αν κοιτάξετε το κελί πίνακα που περιέχει τη λέξη "Γεωγραφία", θα δείτε ότι η τιμή του πλάτους της στήλης χαρακτηριστικού είναι 2, το οποίο δείχνει ότι το κύτταρο θα πρέπει να τρέξει σε δύο στήλες

```

<table>
  <tr>
    <th></th>
    <th>9am</th>
    <th>10am</th>
    <th>11am</th>
    <th>12am</th>
  </tr>
  <tr>
    <th>Monday</th>
    <td colspan="2">Geography</td>
    <td>Math</td>
    <td>Art</td>
  </tr>
  <tr>
    <th>Tuesday</th>
    <td colspan="3">Gym</td>
    <td>Home Ec</td>
  </tr>
</table>

```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

	9am	10am	11am	12am
Monday	Geography	Math	Art	
Tuesday	Gym	Gym	Gym	Home Ec

Εκτεταμένες σειρές

Το χαρακτηριστικό rowspan μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα <th> ή <td> element και υποδεικνύει πόσες σειρές ένα κελί επεκτείνει στον πίνακα.

```

<table>
  <tr>
    <th></th>
    <th>ABC</th>
    <th>BBC</th>
    <th>CNN</th>
  </tr>
  <tr>
    <th>6pm - 7pm</th>
    <td rowspan="2">Movie</td>
    <td>Comedy</td>
    <td>News</td>
  </tr>
  <tr>
    <th>7pm - 8pm</th>
    <td>Sport</td>
  </tr>
</table>

```



```
<td>Current Affairs</td>
</tr>
</table>
```

Χαρακτηριστικό περιθωρίου

Εάν δεν καθορίσετε ένα περίγραμμα για το τραπέζι, θα εμφανιστεί χωρίς σύνορα. Ένα περίγραμμα μπορούν να προστεθούν χρησιμοποιώντας τα σύνορα χαρακτηριστικό:

Jill	Smith	50
Eve	Jackson	94

Cell padding

Cell padding προσδιορίζει το χώρο μεταξύ του περιεχομένου των κυττάρων και τα σύνορά της. Εάν δεν καθορίσετε μια βάτες, τα κελιά του πίνακα θα εμφανίζονται χωρίς padding. Για να ρυθμίσετε το παραγέμισμα, χρησιμοποιήστε την ιδιότητα padding CSS:

```
th,td
{
padding:15px;
}
```

1.8 Φόρμες

Οι HTML φόρμες χρησιμοποιούνται για να περάσει τα δεδομένα σε ένα διακομιστή. Μια μορφή HTML μπορεί να περιέχει τα στοιχεία εισόδου, όπως πεδία κειμένου, πλαίσια ελέγχου, ράδιο-κουμπιά, κουμπιά υποβολής και περισσότερο. Μια φόρμα μπορεί επίσης να περιέχει selected lists, textarea, fieldset, legend και label elements.

<form>: Το στοιχείο αυτό πρέπει πάντα να φέρει το χαρακτηριστικό δράση και θα έχουν συνήθως μια μέθοδος και id αποδίδουν πάρα πολύ.

Δράση: Η αξία της είναι η διεύθυνση URL για τη σελίδα στο διακομιστή που θα λαμβάνουν τις πληροφορίες με τη μορφή όταν υποβληθεί.

Μέθοδος: Τα έντυπα μπορούν να σταλούν χρησιμοποιώντας μία από τις δύο μεθόδους: get ή post.

```
<form action="http://www.example.com/subscribe.php" method="get">
<p> This is where the form controls will appear.</p>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

This is where the form controls will appear.

Εισαγωγή κειμένου

<input>: Είναι χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει πολλά διαφορετικά στοιχεία ελέγχου φόρμας. Η τιμή του χαρακτηριστικού τύπου καθορίζει το είδος της εισόδου που θα δημιουργήσει.

Type = "text": Όταν το χαρακτηριστικό τύπο, έχει μια τιμή κειμένου, δημιουργεί μια ενιαία γραμμή εισαγωγής κειμένου.

Name: Όταν οι χρήστες εισάγουν πληροφορίες σε μια φόρμα, ο διακομιστής πρέπει να γνωρίζει τα οποία αποτελούν τον έλεγχο κάθε κομμάτι των δεδομένων που έχουν αναληφθεί. Ως εκ τούτου, κάθε στοιχείο ελέγχου φόρμας απαιτεί ένα χαρακτηριστικό όνομα. Η τιμή αυτής της παραμέτρου προσδιορίζει τον έλεγχο μορφή και αποστέλλεται μαζί με τις πληροφορίες που εισέρχονται στο διακομιστή.

Maxlength: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το χαρακτηριστικό maxlength να περιορίσει τον αριθμό των χαρακτήρων που ένας χρήστης μπορεί να εισέλθει στο πεδίο κειμένου. Η αξία του είναι ο αριθμός των χαρακτήρων που μπορούν να εισέλθουν.

Size: Το χαρακτηριστικό μέγεθος υποδεικνύει το πλάτος της εισόδου κειμένου.

```
<form action="http://www.example.com/login.php">
<p>Username:
<input type="text" name="username" size="15" maxlength="30" />
</p>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

Username:

Εισαγωγή κωδικού

<input>

Type = "password"

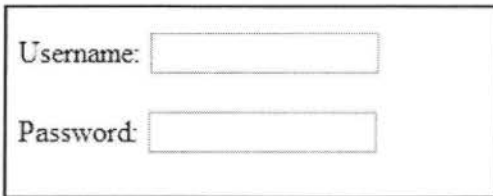
Όταν το χαρακτηριστικό τύπο, έχει την τιμή του κωδικού πρόσβασης δημιουργεί ένα πλαίσιο κειμένου που λειτουργεί ακριβώς όπως μια ενιαία γραμμή εισαγωγής κειμένου, με εξαίρεση οι χαρακτήρες μπλοκαριστεί έξω.

Name: Το χαρακτηριστικό όνομα υποδηλώνει το όνομα της εισαγωγής κωδικού πρόσβασης, το οποίο αποστέλλεται στο διακομιστή με τον κωδικό πρόσβασης ο χρήστης εισάγει.

Size, maxlength : Μπορεί επίσης να φέρει το size και το maxlength χαρακτηριστικά, όπως την ενιαία γραμμή εισαγωγής κειμένου.

```
<form action="http://www.example.com/login.php">
  <p>Username:
    <input type="text" name="username" size="15" maxlength="30" />
  </p>
  <p>Password:
    <input type="password" name="password" size="15" maxlength="30"
  />
  </p>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



A screenshot of a web form with a black border. It contains two rows. The first row is labeled "Username:" followed by a single-line text input field. The second row is labeled "Password:" followed by a single-line password input field.

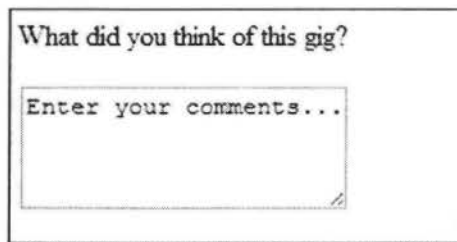
Textarea

<textarea>

Το στοιχείο <textarea> χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει ένα κείμενο εισαγωγής πολλών γραμμών. Κάθε κείμενο που εμφανίζεται ανάμεσα στο άνοιγμα και το κλείσιμο <textarea> </ textarea> tags θα εμφανιστεί στο πλαίσιο κειμένου όταν η σελίδα φορτώνει.

```
<form action="http://www.example.com/comments.php">
  <p>What did you think of this gig? </p>
  <textarea name="comments" cols="20" rows="4">Enter your
comments...</textarea>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



A screenshot of a web form with a black border. At the top, it says "What did you think of this gig?". Below that is a single-line text input field. Underneath is a multi-line text area with the placeholder text "Enter your comments...".

Radio button

`<input>`

`Type = "radio"`

Κουμπιά επιλογής επιτρέπουν στους χρήστες για να πάρει μόνο ένα από μια σειρά από επιλογές.

Name: Το χαρακτηριστικό όνομα αποστέλλεται στο server με την αξία του δικαιώματος προαίρεσης που ο χρήστης επιλέγει.

Value: Η χαρακτηριστικό τιμή υποδεικνύει την τιμή που αποστέλλεται στο διακομιστή για την επιλογή σας. Η αξία καθενός από τα κουμπιά σε μια ομάδα θα πρέπει να είναι διαφορετική.

Checked: Το χαρακτηριστικό αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποδείξει ποιες αξίες (εάν υπάρχουν) πρέπει να επιλέγεται όταν η σελίδα φορτώνει. Η τιμή αυτής της παραμέτρου ελέγχεται. Μόνο ένα κουμπί επιλογής σε μια ομάδα θα πρέπει να χρησιμοποιούν αυτό το χαρακτηριστικό.

```
<form action="http://www.example.com/profile.php">
  <p>Please select your favorite genre:
    <br />
    <input type="radio" name="genre" value="rock" checked="checked"
  /> Rock
    <input type="radio" name="genre" value="pop" /> Pop
    <input type="radio" name="genre" value="jazz" /> Jazz
  </p>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

Please select your favorite genre:

Rock Pop Jazz

Checkbox

`<input>`

`Type = "checkbox"`

Checkboxes επιτρέπουν στους χρήστες να επιλέγουν (και να καταργήσετε την επιλογή) μία ή περισσότερες επιλογές σε απάντηση σε μια ερώτηση.

Name: Το χαρακτηριστικό όνομα αποστέλλεται στο server με την αξία του δικαιώματος προαίρεσης (α) ο χρήστης επιλέγει.

Value: Το χαρακτηριστικό τιμή υποδεικνύει την τιμή που αποστέλλεται στο διακομιστή, εάν αυτό το πλαίσιο ελέγχου είναι επιλεγμένο.

Checkbox: Η ελέγχονται χαρακτηριστικό γνώρισμα δηλώνει ότι αυτό το πλαίσιο θα πρέπει να ελέγχονται κατά τη φόρτωση της σελίδας. Αν χρησιμοποιηθεί, η αξία του θα πρέπει να ελέγχονται.

```
<form action="http://www.example.com/profile.php">
  <p>Please select your favorite music services( s ):
    <br />
    <input type="checkbox" name="service" value="itunes"
checked="checked" /> iTunes
    <input type="checkbox" name="service" value="lastfm" /> Last.Fm
    <input type="checkbox" name="service" value="spotify"/> Spotify
  </p>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

```
Please select your favorite music services( s ):
 iTunes  Last.Fm  Spotify
```

Drop down list

<select>

Ένα drop down list box επιτρέπει στους χρήστες να επιλέξετε μία επιλογή από την αναπτυσσόμενη λίστα. Το `<select>` στοιχείο χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει ένα drop down list box. Περιέχει δύο ή περισσότερα στοιχεία `<option>`.

Name: Το χαρακτηριστικό όνομα υποδηλώνει το όνομα του στοιχείου ελέγχου φόρμας που αποστέλλονται στο διακομιστή, μαζί με την τιμή ο χρήστης επιλέξει.

<option>: Το `<option>` στοιχείο χρησιμοποιείται για να καθορίσετε τις επιλογές που ο χρήστης μπορεί να επιλέξει από. Οι λέξεις ανάμεσα στο άνοιγμα και το κλείσιμο `<option>` `</option>` ετικέτες θα εμφανίζεται στο χρήστη στο πτυσσόμενο πλαίσιο.

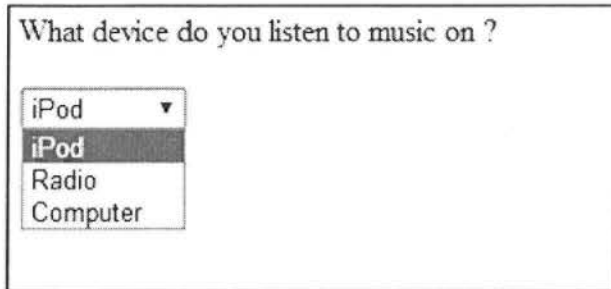
Value: Το `<option>` στοιχείο χρησιμοποιεί το χαρακτηριστικό αξία για να δείξει την αξία που αποστέλλεται στο διακομιστή, μαζί με το όνομα του ελέγχου, εφόσον επιλέγεται αυτή η δυνατότητα.

Selected: Το επιλεγμένο χαρακτηριστικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποδείξει την επιλογή που θα πρέπει να επιλέγεται όταν η σελίδα φορτώνει. Πρέπει να επιλέγεται η τιμή αυτού του χαρακτηριστικού.

```
<form action="http://www.example.com/profile.php">
  <p>What device do you listen to music on ? </p>
  <select name="devices">
    <option value="ipod"> iPod</option>
    <option value="radio">Radio</option>
    <option value="computer">Computer</option>
```

```
</select>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



What device do you listen to music on ?

iPod ▼

iPod

Radio

Computer

Multiple select box

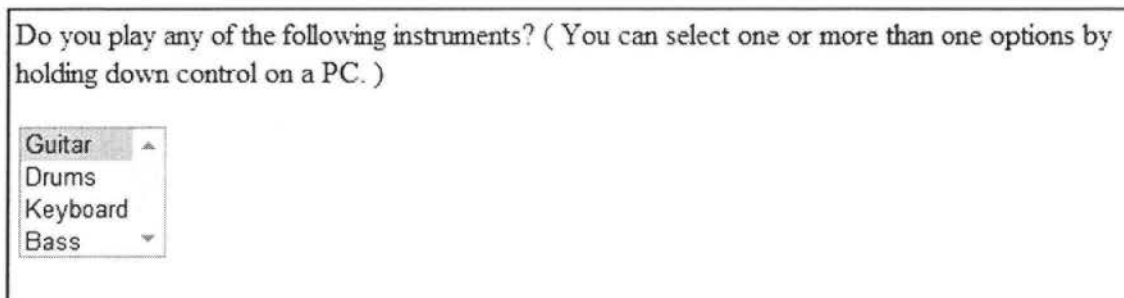
```
<select>
```

Size: Μπορείτε να μετατρέψετε ένα drop down κουτί επιλογής σε ένα πλαίσιο που εμφανίζει περισσότερες από μία επιλογές με την προσθήκη του χαρακτηριστικού μεγέθους.

Multiple: Μπορείτε να επιτρέψετε στους χρήστες να επιλέγουν πολλαπλές επιλογές από τη λίστα προσθέτοντας τις πολλαπλές ιδιότητες, με την αξία των πολλαπλών.

```
<form action="http://www.example.com/profile.php">
  <p>Do you play any of the following instruments?
  ( You can select one or more than one options by holding down control on a
  PC. ) </p>
  <select name="instruments" size="3" multiple="multiple">
    <option value="guitar" selected="selected"> Guitar</option>
    <option value="drums"> Drums</option>
    <option value="keyboard"> Keyboard</option>
    <option value="bass"> Bass</option>
  </select>
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Do you play any of the following instruments? (You can select one or more than one options by holding down control on a PC.)

Guitar ▲

Drums

Keyboard

Bass ▼

File input box

`<input>`

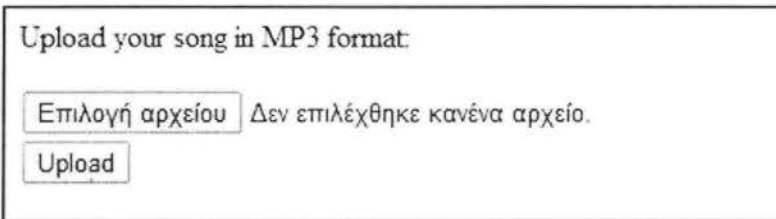
Αν θέλετε να επιτρέψετε στους χρήστες να ανεβάσετε ένα αρχείο, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα κουτί αρχείο εισόδου.

Type= "file"

Αυτό το είδος της εισόδου δημιουργεί ένα πλαίσιο που μοιάζει με μια μέθοδο εισαγωγής κειμένου που ακολουθείται από ένα κουμπί Αναζήτηση. Όταν ο χρήστης κάνει κλικ στο κουμπί Αναζήτηση, ανοίγει ένα παράθυρο, μέχρι που τους επιτρέπει να επιλέξετε ένα αρχείο από τον υπολογιστή τους για να φορτωθούν στην ιστοσελίδα.

```
<form action="http://www.example.com/upload.php"method="post">
  <p>Upload your song in MP3 format: </p>
  <input type="file" name="user-song" /> <br />
  <input type="submit" value="Upload" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Submit button

`<input>`

Type = "submit"

Το κουμπί υποβολής χρησιμοποιείται για την αποστολή της φόρμας στο διακομιστή.

Name: Μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα χαρακτηριστικό όνομα, αλλά δεν χρειάζεται να έχουν ένα.

Value: Το χαρακτηριστικό τιμή χρησιμοποιείται για τον έλεγχο του κειμένου που εμφανίζεται σε ένα κουμπί.

```
<form action="http://www.example.com/subscribe.php">
  <p>Subscribe to our email list: </p>
  <input type="text" name="email" />
  <input type="submit" value="Subscribe" value="Subscribe" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Image button

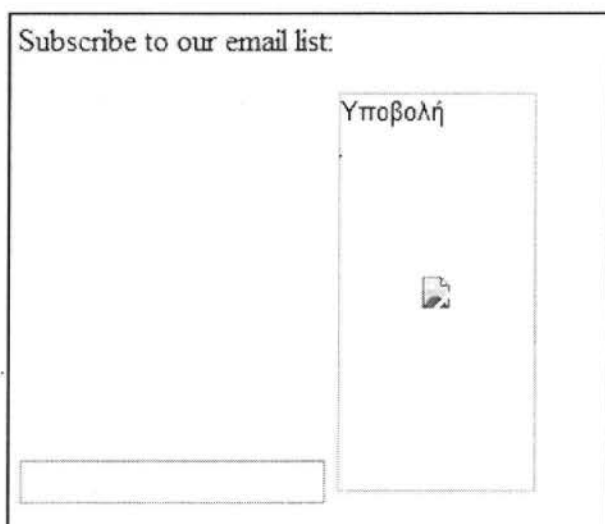
<input>

Type = "image"

Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε μια εικόνα για το κουμπί υποβολής, μπορείτε να δώσετε το είδος αποδίδουν αξία της εικόνας.

```
<form action="http://www.example.com/subscribe.php">  
  <p>Subscribe to our email list: </p>  
  <input type="text" name="email" />  
  <input type="image" src="images/subscribe.jpg" width="100"  
height="200" /></form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Button και hidden controls

<button>

Η **<button>** στοιχείο εισήχθη για να επιτρέψει στους χρήστες περισσότερο έλεγχο για το πώς εμφανίζονται τα κουμπιά τους, και να επιτρέψει άλλα στοιχεία για να εμφανιστούν μέσα στο κουμπί.

Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να συνδυάσετε κείμενο και εικόνες ανάμεσα στην ετικέτα ανοίγματος και κλεισίματος **<button>** κουμπί **</>** tag.

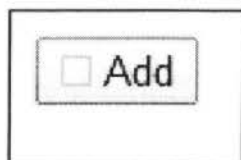
<input>

Type= "hidden"

Αυτό το παράδειγμα δείχνει επίσης ένα κρυφό στοιχείο ελέγχου φόρμας. Αυτά τα στοιχεία ελέγχου φόρμας δεν εμφανίζονται στη σελίδα. Επιτρέπουν την ιστοσελίδα συγγραφείς για να προσθέσετε τιμές σε μορφές που οι χρήστες δεν μπορούν να δουν.

```
<form action="http://www.example.com/add.php">
  <button>
  Add</button>
  input type="hidden" name="bookmark" value="lyrics" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Φόρμες ελέγχου με ετικέτες

<label>

Κατά την εισαγωγή των στοιχείων ελέγχου της φόρμας, ο κώδικας είναι απλές, αναφέρει το σκοπό του καθενός στο κείμενο δίπλα σε αυτό. Ωστόσο, κάθε μορφή ελέγχου θα πρέπει να έχουν τη δική **<label>** του στοιχείο, καθώς αυτό καθιστά τη μορφή προσβάσιμη σε χρήστες με προβλήματα όρασης.

For: Το χαρακτηριστικό για τα κράτη που αποτελούν τον έλεγχο της ετικέτας ανήκει.

```
<label>Age: <input type="text" name="age" /></label>
<br />
Gender:
<input id="female" type="radio" name="gender" value="f">
<label for="female">Female</label>
<input id="male" type="radio" name="gender" value="m">
<label for="male">Male</label>
```

Ομαδοποίηση στοιχείων

<fieldset>

Μπορείτε να σχετίζονται με τη φόρμα της ομάδας ελέγχει από κοινού μέσα στο **<fieldset>** στοιχείο. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για μεγαλύτερες μορφές.

<legend>

Η **<legend>** στοιχείο μπορεί να έρθει αμέσως μετά την ετικέτα έναρξης **<fieldset>** και περιέχει μια λεζάντα που βοηθά στον εντοπισμό του σκοπού της εν λόγω ομάδας των μορφών ελέγχου.

```
<fieldset>
  <legend>Contact details</legend>
  <label>Email: <br />
```

```

        <input type="text" name="email" />
    </label><br />
    <label>Mobile: <br />
        <input type="text" name="mobile" />
    </label><br />
    <label>Telephone: <br />
        <input type="text" name="telephone" />
    </label>
</fieldset>

```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

Contact details

Email:

Mobile:

Telephone:

HTML5

Φόρμα επικύρωσης

Επικύρωση βοηθά στο να διασφαλιστεί ο χρήστης εισάγει πληροφορίες σε μια μορφή που ο server θα είναι σε θέση να καταλάβει όταν υποβάλλεται η φόρμα.

```

<form action="http://www.example.com/login/" method="post">
    <label for="username">Username:</label>
        <input type="text" name="username" required="required"
/></title><br />
    <label for="password">Password:</label>
        <input type="password" name="password"
required="required" />
        <input type="submit" value="Submit" />
</form>

```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα

Username:

Password:

Date input

<input>

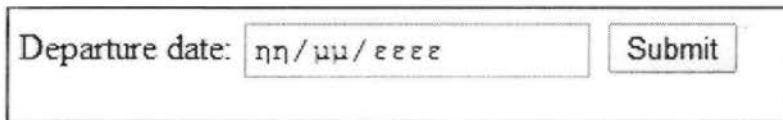
Η συλλογή πληροφοριών όπως ημερομηνίες, διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και διευθύνσεις URL με τη χρήση εισροών κείμενο.

Type="date"

Αν ζητείτε μια ημερομηνία από τον χρήστη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα `<input>` στοιχείο και να δώσετε το είδος αποδίδουν αξία της ημερομηνίας.

```
<form action="http://www.example.com/bookings/"method="post">
  <label for="username">Departure date:</label>
  <input type="date" name="depart" />
  <input type="submit" value="Submit" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Departure date:

E-mail και εισαγωγή

<input>

Η HTML5 εισήγαγε επίσης εισόδους που επιτρέπουν στους επισκέπτες να εισάγετε τις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και διευθύνσεις URL.

Type = "email"

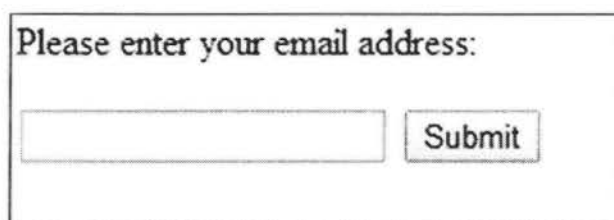
Αν ρωτήσετε έναν χρήστη για μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την είσοδο email. Τα προγράμματα περιήγησης που υποστηρίζουν την επικύρωση HTML5 θα ελέγξει ότι ο χρήστης έχει δώσει πληροφορίες με τη σωστή μορφή της διεύθυνσης email.

Type= "url"

Μία είσοδος URL μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν ζητάτε ένα χρήστη για μια διεύθυνση ιστοσελίδας. Τα προγράμματα περιήγησης που υποστηρίζουν την επικύρωση HTML5 θα ελέγξει ότι ο χρήστης έχει δώσει πληροφορίες με τη μορφή μιας διεύθυνσης URL.

```
<form action="http://www.example.org/subscribe.php">
  <p>Please enter your email address:</p>
  <input type="email" name="email" />
  <input type="submit" value="Submit" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Please enter your email address:

Search input

<input>

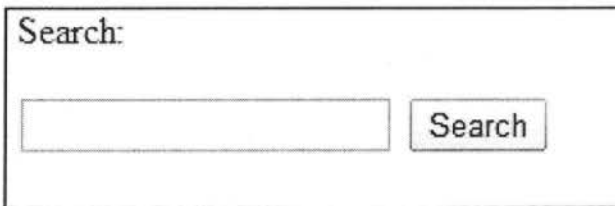
Εάν θέλετε να δημιουργήσετε ένα μόνο πλαίσιο κειμένου για τα ερωτήματα αναζήτησης, HTML5 παρέχει έναν ειδικό τύπο εισόδου για το σκοπό αυτό.

Type = "search"

Για να δημιουργήσετε το πλαίσιο αναζήτησης για HTML5 το <input> στοιχείο θα πρέπει να έχουν ένα χαρακτηριστικό τύπο του οποίου η αξία είναι η αναζήτηση.

```
<form action="http://www.example.org/search.php">
  <p>Search:</p>
  <input type="search" name="search" />
  <input type="submit" value="Search" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



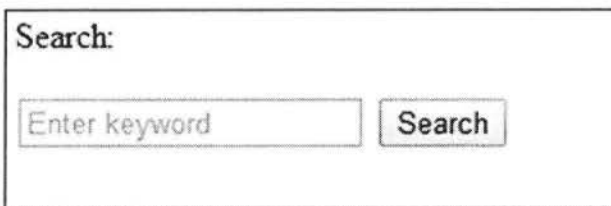
Search:

Placeholder

Σε κάθε μέθοδο εισαγωγής κειμένου, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε ένα χαρακτηριστικό που ονομάζεται κράτησης θέσης των οποίων η αξία είναι το κείμενο που θα εμφανίζεται στο πλαίσιο κειμένου μέχρι να κάνει κλικ ο χρήστης σε εκείνη την περιοχή.

```
<form action="http://www.example.org/search.php">
  <p>Search:</p>
  <input type="search" name="search" placeholder="Enter
keyword" />
  <input type="submit" value="Search" />
</form>
```

Και παίρνουμε το αποτέλεσμα



Search:

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 1^ο Κεφαλαίου

- Elizabeth Castro, "HTML, XHTML & CSS", 2006
- Lemay Laura & Rafe Colburn, "Πλήρες εγχειρίδιο της HTML και CSS", 6η Έκδοση, 2011
- Castro Elizabeth & Hyslop Bruce, "HTML5 και CSS 3"
- Musciano C. & Kennedy B., "HTML & XHTML: The Definitive Guide", 2006
- W3Schools. <http://www.w3schools.com/>
- HTML. <http://www.codingmanuals.com/tutorials/html-tutorials/>
- HTML. <http://www.textfixer.com/html/convert-text-html.php>



Κεφάλαιο 2^ο

Γλώσσα επικαλυπτόμενων μορφοποιήσεων - CSS

2.1	Τι είναι.....	39
2.2	Μαθαίνοντας την CSS.....	40
2.3	Πως χτίζουμε ένα αρχείο CSS.....	41
2.4	Βασικοί CSS Selectors.....	44
2.5	Box Model (I): Padding.....	48
2.6	Box Model (II): Margin.....	51
2.7	Ιδιότητες στενογραφίας (Padding και Margin).....	54

2.1 Τι είναι

Ένα αρχείο CSS (Cascading Style Sheet) σας επιτρέπει να διαχωρίσετε το περιεχόμενο των web sites (X) HTML σας από το ύφος του. Όπως πάντα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το (X) HTML αρχείο σας για να κανονίσετε το περιεχόμενο, αλλά ο,τι έχει να κάνει με την παρουσίαση (γραμματοσειρές, χρώματα, φόντο, σύνορα, μορφοποίηση κειμένου, σύνδεση αποτελέσματα και ούτω καθεξής ...) επιτυγχάνονται εντός CSS.

Η CSS είναι η γλώσσα για τους web και graphic designers ώστε να μάθουν. Εν συντομία για το «Cascading Style Sheet», η CSS είναι η γλώσσα που χρησιμοποιείται για να προσθέσει στυλ στα elements της HTML.

Χρειαζόμαστε την CSS για να προσθέσουμε το δικό μας προσαρμοσμένο στυλ, να προσθέσουμε χρώμα, μέγεθος, στήλες, και διάταξη, ακόμα χρειαζόμαστε την CSS για να ομορφύνει την τυπογραφία μας και να προσθέσουμε υφές φόντου και εικόνες. Εάν η καλή HTML είναι το κλειδί για ένα οργανωμένο, προσβάσιμο web, τότε η CSS είναι το κλειδί για ένα όμορφο web. Η CSS βάζει το σχεδιασμό στο Web Design.

Συνοπτικά επομένως τα πλεονεκτήματα της CSS είναι:

- **Εξοικονομεί χρόνο** - Μπορείτε να γράψετε CSS μία φορά και στη συνέχεια να ξαναχρησιμοποιήσετε το ίδιο sheet σε πολλαπλές σελίδες HTML . Μπορείτε να ορίσετε ένα στυλ για κάθε HTML element και να εφαρμοστεί σε όσες ιστοσελίδες όπως θέλετε .
- **Οι σελίδες φορτώνονται πιο γρήγορα** - Εάν χρησιμοποιείτε CSS , δεν χρειάζεται να γράψετε HTML tag χαρακτηριστικά κάθε φορά . Απλά γράψτε ένα CSS κανόνα μιας ετικέτας και ισχύουν για όλα τα περιστατικά της εν λόγω ετικέτας . Έτσι, λιγότερο κώδικα σημαίνει ταχύτεροι χρόνοι λήψεων.
- **Εύκολη συντήρηση** - Για να κάνετε μια παγκόσμια αλλαγή , απλά αλλάζετε το στυλ και όλα τα στοιχεία σε όλες τις ιστοσελίδες θα ενημερώνονται αυτόματα.
- **Superior στυλ σε HTML** - Η CSS έχει ένα πολύ ευρύτερο φάσμα χαρακτηριστικών γνωρισμάτων από την HTML , έτσι ώστε να μπορεί να δώσει πολύ καλύτερη ματιά στη σελίδα HTML σας σε σύγκριση με τα HTML χαρακτηριστικά.
- **Συμβατότητα σε πολλαπλές συσκευές** - Τα στιλιστικά sheet επιτρέπουν στο περιεχόμενο να βελτιστοποιηθεί για περισσότερο από ένα τύπο συσκευής . Με τη χρήση του ίδιου εγγράφου HTML , διαφορετικές εκδόσεις ενός website μπορούν να παρουσιαστούν για φορητές συσκευές όπως PDAs και κινητά τηλέφωνα ή για την εκτύπωση.
- **Παγκόσμια web πρότυπα** - Τώρα τα χαρακτηριστικά HTML είναι να αποδοκιμαστεί και αυτό είναι που συνιστάται η χρήση CSS . Έτσι, μια καλή ιδέα είναι να αρχίσετε να χρησιμοποιείτε CSS σε όλες τις σελίδες HTML για να καταστούν συμβατές με τις μελλοντικές browsers.

Ποιος δημιουργεί και διατηρεί την CSS ;

Η CSS δημιουργήθηκε και συντηρείται από μια ομάδα ανθρώπων εντός της W3C που ονομάζεται Ομάδα Εργασίας CSS. Η Ομάδα Εργασίας CSS δημιουργεί έγγραφα που ονομάζονται προδιαγραφές. Όταν μια προδιαγραφή έχει συζητηθεί και επίσημα επικυρωθεί από τα μέλη του W3C, γίνεται σύσταση.

Αυτές οι προδιαγραφές που ονομάζονται συστάσεις, επειδή το W3C δεν έχει κανέναν έλεγχο στην πραγματική υλοποίηση της γλώσσας. Ανεξάρτητες εταιρείες και οργανισμοί δημιουργούν αυτό το λογισμικό.

2.2 Μαθαίνοντας την CSS

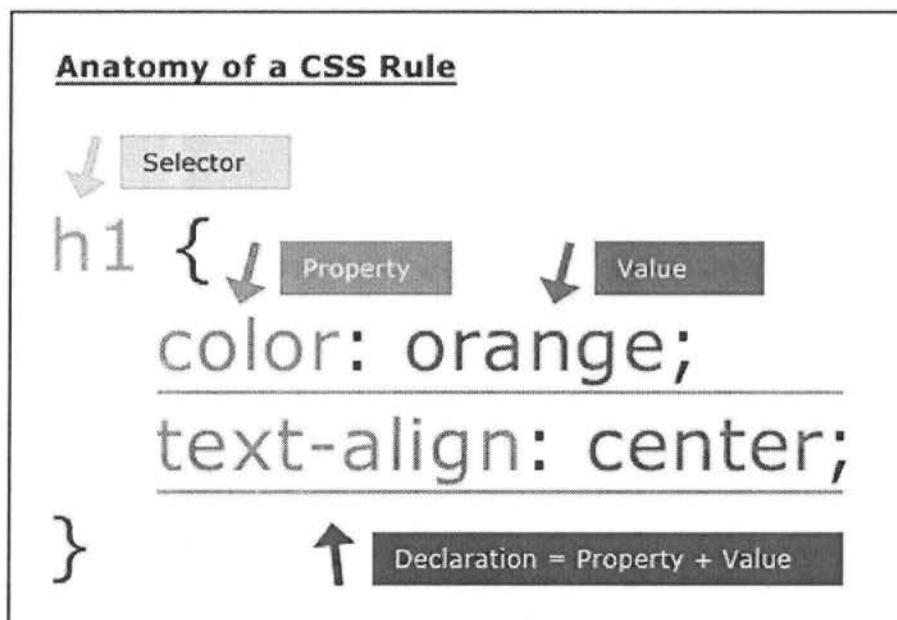
Αρχικά θα διερευνήσουμε την εσωτερική μέθοδο. Με αυτό τον τρόπο απλά τοποθετείτε τον κώδικα CSS στο πλαίσιο των `<head>` `</head>` tags του κάθε (X) HTML αρχείου που θέλετε δώσετε στυλ με το CSS. Η μορφή για αυτό φαίνεται στο παρακάτω παράδειγμα.

```
<head>
<title><title>
<style type="text/css">
CSS Content Goes Here
</style>
</head>
<body>
```

Με αυτή τη μέθοδο κάθε (X) HTML αρχείο περιέχει τον κώδικα CSS που είναι απαραίτητος για να μορφοποιήσετε τη σελίδα. Αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε αλλαγές που θέλετε να κάνετε σε μία σελίδα, θα πρέπει να γίνει σε όλες. Η μέθοδος αυτή μπορεί να είναι καλή, αν χρειαστεί να δώσετε στυλ σε μόνο μία σελίδα, ή αν θέλετε διαφορετικές σελίδες να έχουν ποικίλες μορφές.

Τα CSS είναι απλά αρχεία κειμένου που αποθηκεύονται σε μια ".css" επέκταση που περιέχουν κανόνες στυλ. Για παράδειγμα, ας φανταστούμε ότι έχουμε ένα `<h1>` heading element σε μια σελίδα, και θα θέλουμε να το κάνουμε πορτοκάλι και κεντραρισμένο. Εδώ είναι ο κώδικας που θα προσθέσουμε στο αρχείο .css μας:

```
h1 {
    color: orange;
    text-align: center;
}
```



Ο κανόνας της CSS αρχίζει με "h1", το οποίο είναι ο επιλογέας για το CSS. Ο επιλογέας λέει στον web browser ποιο XHTML element θέλουμε να του δώσουμε στυλ. Στη συνέχεια, η λέξη «color» είναι ένα property και «orange» είναι η αξία του. Η ιδιότητα και ζευγαρώνονται μεταξύ τους και δημιουργούν μια δήλωση. Δημιουργούμε πολύπλοκους κανόνες στυλ με τη σύνδεση πολλαπλών δηλώσεων μεταξύ τους, οι οποίες διαχωρίζονται με ερωτηματικά. Αυτό ολόκληρο το κομμάτι του κώδικα, συμπεριλαμβανομένου και του επιλογέα και των δηλώσεων, είναι γνωστό ως CSS Rule.

Τέλος, αμέσως πριν και αμέσως μετά τις δηλώσεις επισυνάπτουμε τον κανόνα σε αγκύλες.

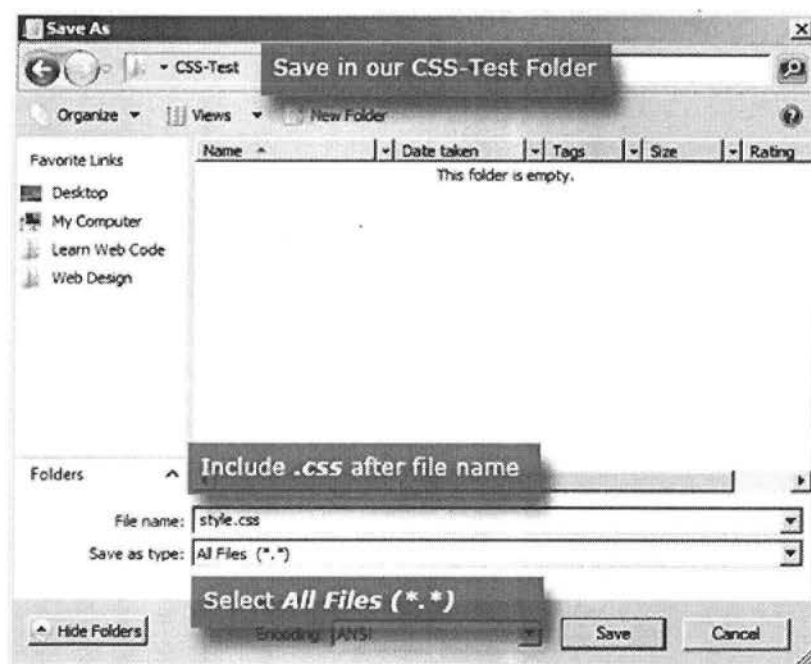
2.3 Πως χτίζουμε ένα αρχείο CSS

Πρόκειται να γράψετε και να σώσετε το πρώτο αρχείο CSS. Ας ξεκινήσουμε με το άνοιγμα ενός προγράμματος επεξεργασίας κειμένου, όπως το σημειωματάριο (notepad) το οποίο χρησιμοποιήθηκε σε προγραμματισμό HTML.

Ας φανταστούμε πως έχουμε μια απλή ιστοσελίδα με τίτλο, και θέλουμε ο τίτλος να είναι πορτοκαλί και κεντραρισμένος. Προσθέστε τον ακόλουθο κώδικα στο νέο κενό έγγραφο κειμένου σας:

```
h1 {  
    color: orange;  
    text-align: center;  
}
```

Σώζουμε το CSS αρχείο και το συνδέουμε με μια σελίδα XHTML.



Σύνδεση αρχείου CSS με την σελίδα XHTML

Το νέο αρχείο CSS είναι άχρηστο εάν δεν το δηλώσουμε σε κάποια ιστοσελίδα. Ας δημιουργήσουμε μια σελίδα XHTML εν συντομία για την συγκεκριμένη παρουσίαση. Δημιουργούμε μια κενή σελίδα στο notepad και προσθέτουμε τον παρακάτω κώδικα:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

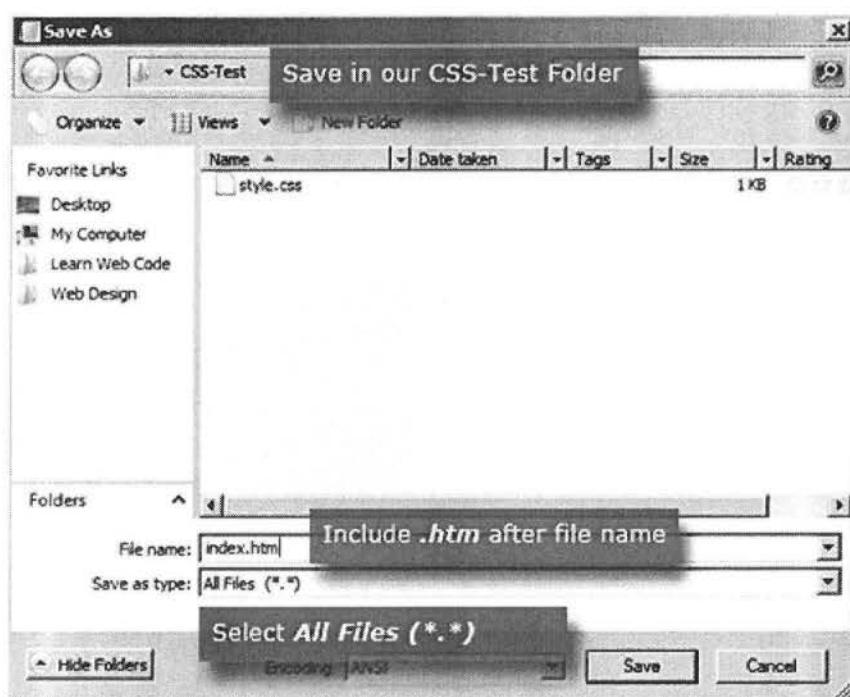
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
<title>CSS-Test</title>
</head>
<body>

<h1>CSS-Test</h1>

<div id="box-one">
<p>This is box one.</p>
</div>

<div id="box-two">
<p>This is box two.</p>
</div>

</body>
</html>
```



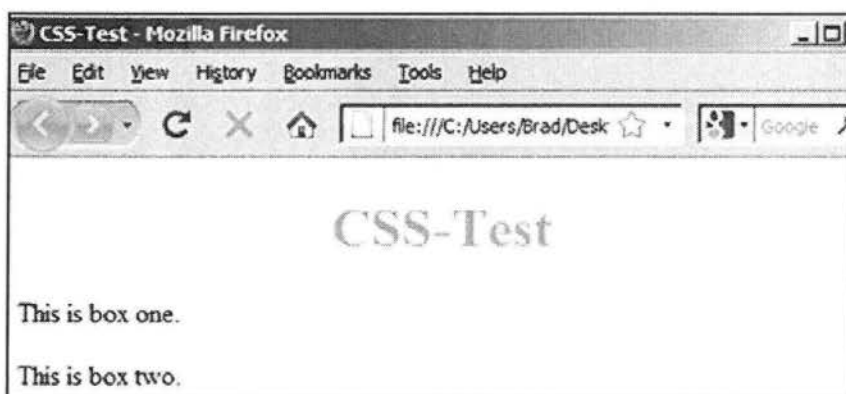
Σύνδεση δυο αρχείων μεταξύ τους

Θα πρέπει ακόμα να πούμε στον web browser να φορτώσει το αρχείο "style.css" όταν παρουσιάζεται η σελίδα "index.html". Προσθέστε τον ακόλουθο κώδικα στο "index.html" ακριβώς πάνω από την </ head> tag κλεισίματος:

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

Αυτή η γραμμή κώδικα λέει στον browser μας ότι θέλουμε να συνδέσουμε ένα sheet style, το οποίο βρίσκεται στον ίδιο φάκελο με τη σελίδα XHTML μας, και ότι το όνομά του είναι "style.css".

Τώρα, όταν προβάλλουμε τη σελίδα "index.html" σε ένα web browser θα πρέπει να δούμε έναν κεντραρισμένο πορτοκαλί τίτλο:



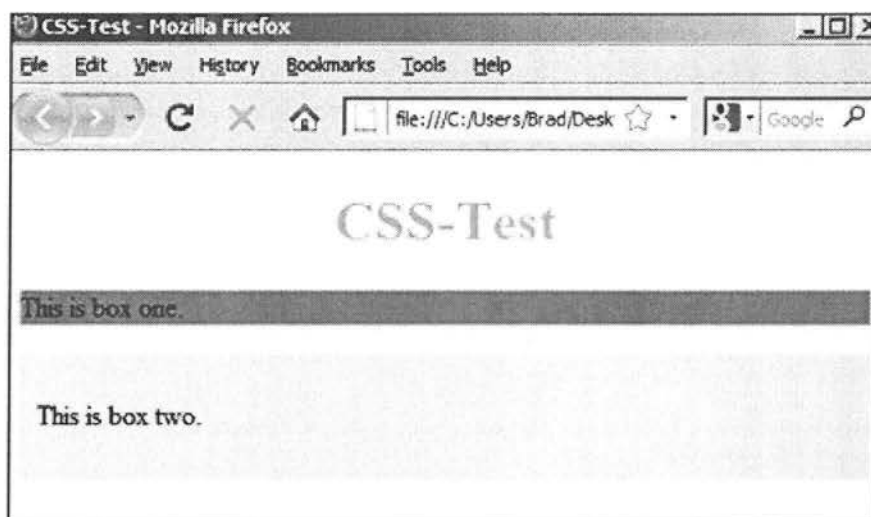
Ας δώσουμε στυλ σε δυο boxes

Αν κοιτάξετε στον κώδικα της σελίδας XHTML μας, θα δείτε δύο <div> στοιχεία. Προσθέσαμε ένα χαρακτηριστικό της HTML το "id" για τα δύο αυτά στοιχεία και τους αναθέσαμε τιμές του "box-one" και "box-two". Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα στοιχείο "id" για να το επιλέξουμε και να του δώσουμε στυλ με CSS. Για παράδειγμα, ας κάνουμε το πρώτο κουτί γκρι, και το δεύτερο κουτί κίτρινο. Προσθέστε τον ακόλουθο κώδικα στο αρχείο CSS σας, ακριβώς κάτω από το αρχικό κανόνα <h1>:

```
#box-one {  
background-color: gray;  
}  
#box-two {  
background-color: yellow;  
}  
padding: 10px;
```

Όταν ένα στοιχείο έχει ένα "id" μπορούμε να έχουμε πρόσβαση με επιλογή CSS με την τοποθέτηση μιας δίσσης (#) μπροστά από την αξία του id. Έτσι, για να επιλέξουμε το πρώτο <div> στοιχείο απλά πληκτρολογούμε "# box-one" και στη συνέχεια τον κανόνα CSS

Όταν αποθηκεύετε το αρχείο CSS σας και ανανεώσετε τη σελίδα XHTML σε έναν web browser θα πρέπει να δείτε κάτι παρόμοιο με το παρακάτω:



2.4 Βασικοί CSS Selectors

Οι CSS Selectors μας επιτρέπουν να στοχεύουμε σε συγκεκριμένα στοιχεία HTML με δικά μας style sheets.

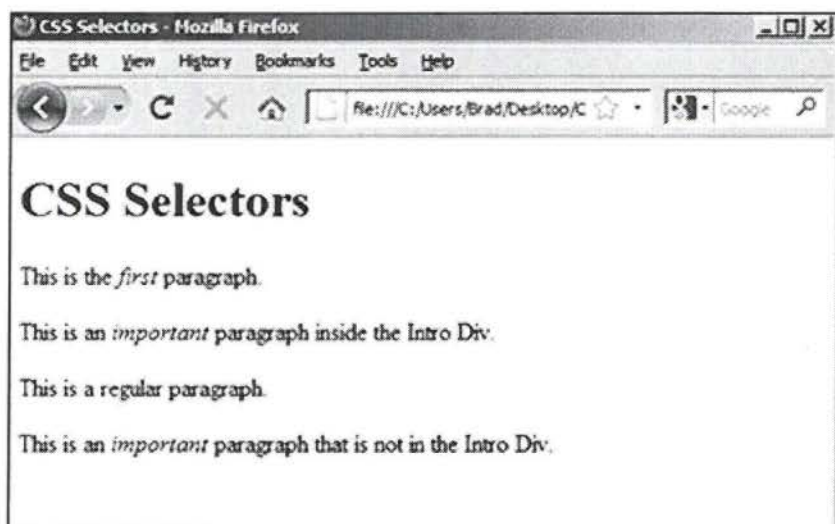
Αρχικά θα πρέπει να έχετε μια σελίδα να της δώσουμε στυλ. Η CSS δεν είναι πολύ χρήσιμη χωρίς μια σελίδα με στυλ. Δημιουργήστε ένα κενό αρχείο κειμένου, και αντιγράψτε και να επικολλήσετε την ακόλουθη XHTML:

```
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" xml:lang="en" lang="en">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
<title>CSS Selectors</title>
<link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css" media="screen, projection" />
</head>

<body>
<h1>CSS Selectors</h1>
<div id="intro">
<p>This is the <em>first</em> paragraph.</p>
<p class="important">This is an <em>important</em> paragraph inside the Intro
Div.</p>
</div>
<p>This is a regular paragraph.</p>
<p class="important">This is an <em>important</em> paragraph that is not in the
Intro Div.</p>
</body>
</html>
```

Δημιουργήστε ένα νέο φάκελο με το όνομα "CSS-Selectors" στην επιφάνεια εργασίας σας ή σε οποιαδήποτε άλλη θέση που προτιμάτε. Στη συνέχεια, αποθηκεύστε το έγγραφο σε αυτό το φάκελο με το όνομα αρχείου index.html.

Η Σελίδα χωρίς το CSS: Ανοίξτε το index.html σε ένα web browser, και θα πρέπει να δείτε κάτι παρόμοιο με αυτό:



Τώρα, δημιουργήστε ένα νέο κενό έγγραφο κειμένου και αποθηκεύστε το στο φάκελο μας "CSS-Selectors" με το όνομα του αρχείου style.css. Είμαστε τώρα έτοιμοι να ξεκινήσουμε το φαρμάρισμα της σελίδα μας με τους τέσσερις βασικούς τύπους Selector.

Type Selectors

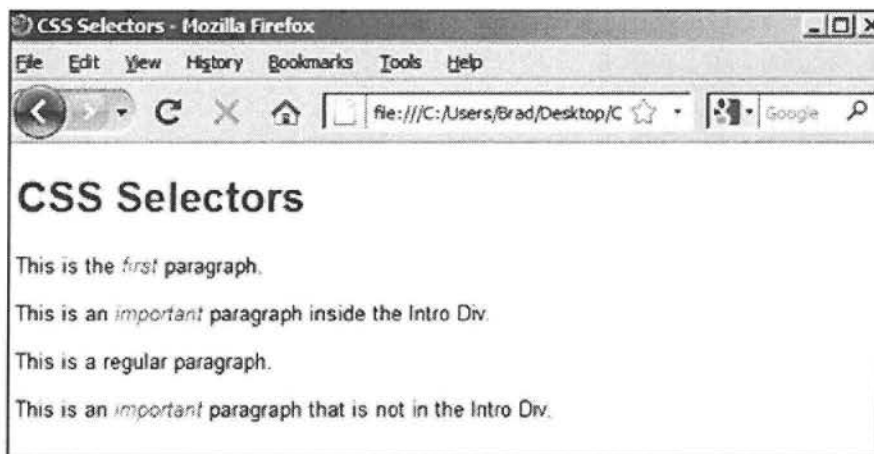
Οι type selectors είναι πολύ απλοί. Αντιστοιχούν με οποιοδήποτε τύπο στοιχείου HTML. Για παράδειγμα, προσθέστε τον ακόλουθο κώδικα στο κενό αρχείο CSS σας. Αυτά είναι τρία απλά type selectors:

```
body {
    font-family: Arial, sans-serif;
    font-size: small;
}

h1 {
    color: green;
}

em {
    color: red;
}
```

Αυτός ο κώδικας επιλέγει κ φαρμάρει το element <body>, καθώς και τα elements <h1> και στην σελίδα μας.

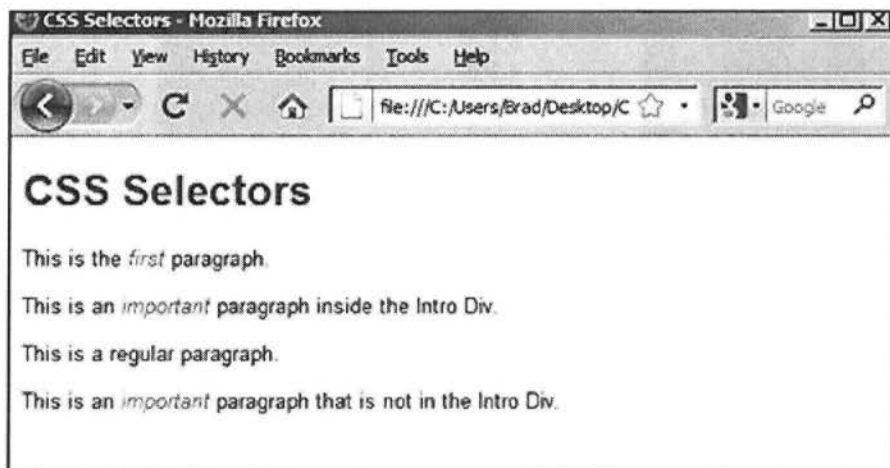


ID Selectors

Αν ρίξετε μια ματιά στον κώδικα της σελίδας XHTML, θα παρατηρήσετε πως έχουμε ένα <div> στοιχείο με ένα ID. Έχουμε αναθέσει ID elements όταν είναι μοναδικά σε μια σελίδα. Υπάρχει μόνο μια ενότητα "εισαγωγή" στη σελίδα μας. Αυτό είναι σημαντικό, επειδή τα δύο στοιχεία δεν μπορούν να έχουν την ίδια ταυτότητα.

Όταν ένα στοιχείο έχει ένα "ID" μπορούμε να έχουμε πρόσβαση με επιλογή CSS (CSS selector) με την τοποθέτηση μιας δίσωσης (#) μπροστά από την αξία του ID. Προσθέστε τον ακόλουθο κώδικα στο αρχείο CSS σας, ακριβώς κάτω από το <h1> κανόνα:

```
#intro {
font-size: 130%;
}
border: 1px solid black;
```



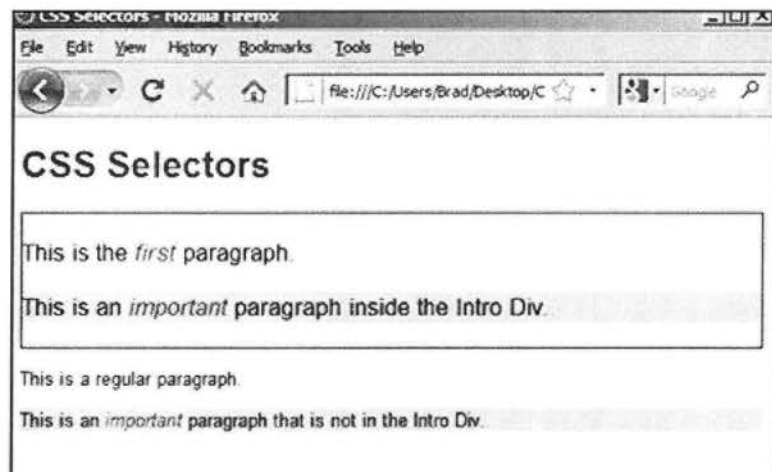
Class Selectors

Οι Class Selectors είναι πολύ παρόμοιοι με τους ID Selectors. Η κύρια διαφορά είναι ότι, ενώ ένα ορισμένο ID θα πρέπει να ανατεθεί σε ένα μόνο στοιχείο, μπορούμε να αναθέσουμε την ίδια κατηγορία σε τόσα στοιχεία όσα θέλουμε.

Αν κοιτάξετε τον κώδικα της σελίδας XHTML μας, θα παρατηρήσετε ότι τα δύο tag της παραγράφου μας έχουν μια κατηγορία των «σημαντικών». Όταν ένα στοιχείο έχει μια κατηγορία που μπορούμε να έχουμε πρόσβαση με selector CSS τοποθετώντας

μια περίοδο μπροστά από το όνομα της κλάσης. Ας προσθέσουμε τον ακόλουθο κανόνα στο αρχείο CSS για να κάνουμε αυτά τα σημεία να ξεχωρίσουν:

```
.important {  
}  
background-color: yellow;
```

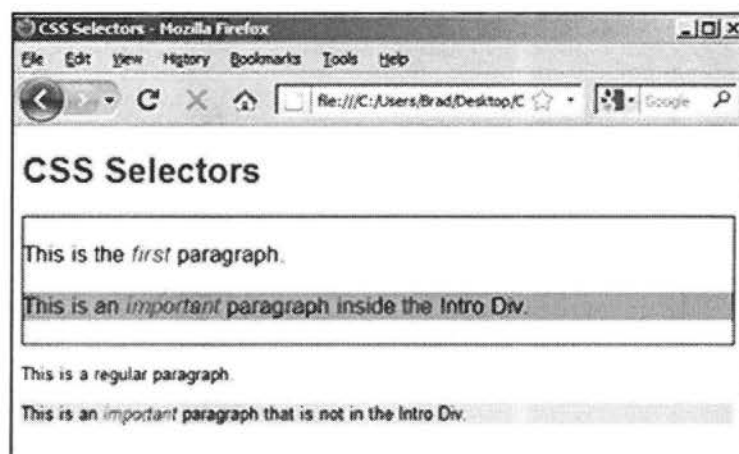


Descendant Selectors

Φανταστείτε να θέλαμε τη σημαντική παράγραφο "intro" Div να φαίνεται διαφορετικά από ό, τι το σημαντικό σημείο στο κάτω μέρος της σελίδας. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε έναν descendant selector για να επιτευχθεί αυτό. Προσθέστε τον ακόλουθο κανόνα CSS στο κάτω μέρος του αρχείου CS:

```
#intro .important {  
}  
background-color: orange;
```

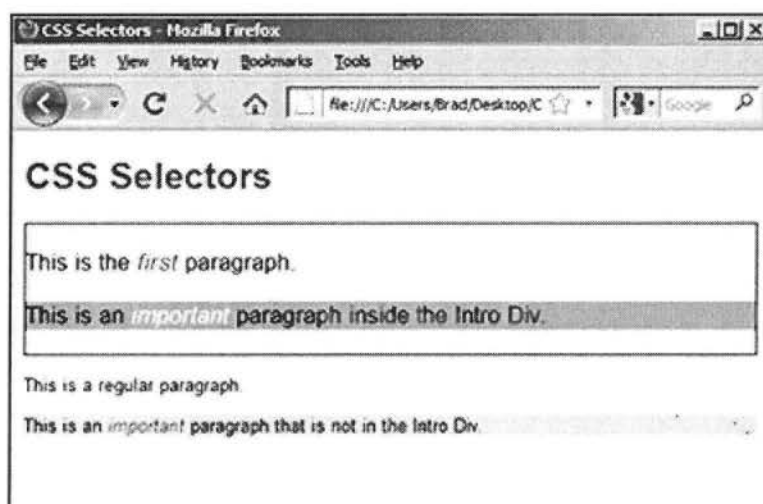
Ας αναλύσουμε το πώς ο επιλογέας λειτουργεί. Ξεκινά με "# intro" που επιλέγει το Intro Div μας. Αυτό ακολουθείται από ένα διάστημα, και στη συνέχεια ".important". Έτσι, ουσιαστικά ο επιλογέας λέει στο web browser πρώτον να βρει το στοιχείο με την ταυτότητα του intro, δεύτερον να πάει μέσα σε αυτό το στοιχείο και να βρούμε elements με την τάξη σημαντικών.



Παρατηρήστε ότι στην πορτοκαλί παράγραφο, η λέξη «important» είναι κόκκινο. Ας φανταστούμε ότι θέλουμε να αλλάξουμε το χρώμα, δεδομένου ότι το κόκκινο κείμενο σε πορτοκαλί φόντο είναι δύσκολο να διαβαστεί. Η λέξη «important» είναι μέσα σε ένα στοιχείο, οπότε θα χρησιμοποιήσουμε τον παρακάτω κώδικα για να επιλέξουμε και το στυλ:

```
#intro .important em {  
}  
color: white;
```

Αυτός ο κώδικας λέει στον web browser να βρούμε το στοιχείο με ένα ID του intro, μετά να πάει μέσα σε αυτό το στοιχείο και να βρει στοιχεία με τάξη σημαντικότητας και τέλος να πάει μέσα σε αυτό το στοιχείο κ να επιλέξει οποιοδήποτε στοιχεία .

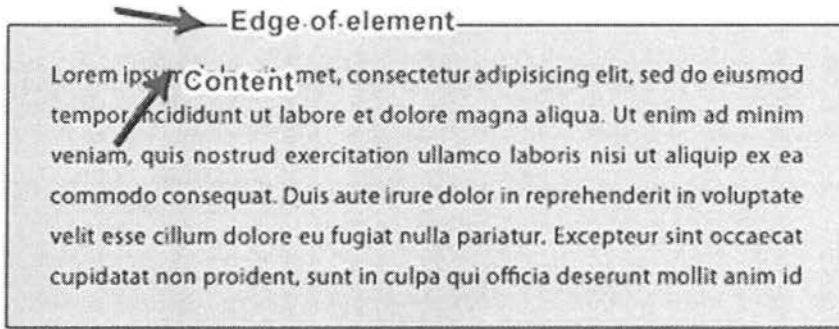


2.5 Box Model (I): Padding

Προηγουμένως μάθαμε την βασική σύνταξη του κώδικα CSS. Είμαστε τώρα σε θέση να εφαρμόσουμε τις βασικές μορφές, όπως να ορίσουμε ένα χρώμα ή να κεντράρουμε ένα κείμενο. Αλλά πριν να μάθουμε προηγμένες τεχνικές CSS πρέπει να μελετήσουμε αυτό που είναι γνωστό ως "The Box CSS Model".

Τα στοιχεία είναι ορθογώνια

Κατ' αρχάς, θα πρέπει να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε κάθε στοιχείο XHTML ως ένα ορθογώνιο (ή κουτί). Εμείς δίνουμε στυλ στα boxes μας με την ανάθεση ιδιοτήτων όπως πλάτη, τα περιθώρια, τα σύνορα και padding. Ο στόχος μας για σήμερα είναι να κατανοήσουμε το CSS property padding και πώς αυτή επηρεάζει τα στοιχεία μας.



Σχήμα : Γράφημα για το padding property

Όπως μεταδίδει το γράφημα, το padding χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει χώρο ανάμεσα στην άκρη του στοιχείου HTML μας, και το περιεχόμενο (συνήθως κείμενο) που περιέχει το element.

Το Padding επηρεάζει το πλάτος των στοιχείων

Μία από τις πιο δύσκολες πτυχές του CSS είναι η παρακολούθηση του αληθινού πλάτους των στοιχείων. Για παράδειγμα, πώς τα πράγματα όπως padding, borders και margins επηρεάζουν το πλάτος ενός στοιχείου; Ας αρχίσουμε την κωδικοποίηση για να ανακαλύψουμε την απάντησή.

Το πρώτο <div> είναι η βάση

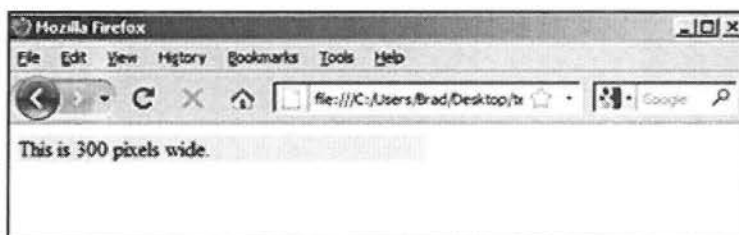
Κατ' αρχάς, ας δημιουργήσουμε ένα <div> στοιχείο με αναγνωριστικό της "βάσης" και να συμπεριλάβουμε κάποιο κείμενο μέσα από αυτό. Εδώ είναι ο κώδικας XHTML που θα εισαχθεί σε μια νέα ιστοσελίδα.

```
<div id="base">
  This is 300 pixels wide.
</div>
```

Τώρα, ας φτιάξουμε την βάση με 300 pixels πλάτος και ας δώσουμε ένα background χρώμα ώστε να δούμε το πλάτος του στον web browser. Παρακάτω παρατίθεται ο κώδικας CSS που θα εισάγουμε στο CSS αρχείο:

```
#base {
  width: 300px;
}
background-color: yellow;
```

Το αποτέλεσμα θα είναι το παρακάτω στον web browser μας



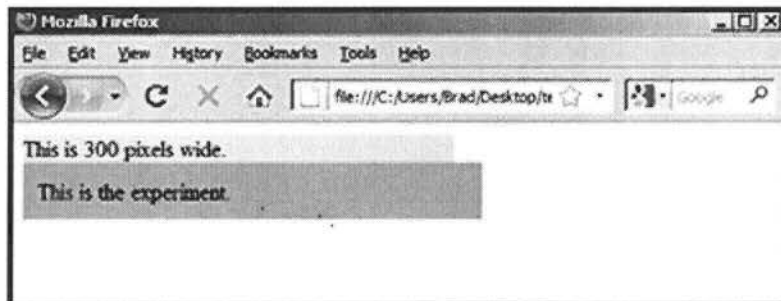
Το «πειραματικό» div

Ας δημιουργήσουμε ένα δεύτερο <div> με ένα αναγνωριστικό του «πειράματος» και ας το τοποθετήσουμε απευθείας κάτω από τη βάση μας. Θα χρησιμοποιήσουμε αυτό το νέο <div> ώστε να δοκιμάσουμε ιδιότητες, όπως padding, margin και borders. Εδώ είναι ο κώδικας XHTML:

```
<div id="experiment">
</div>
This is the experiment.
```

Τώρα θα δώσουμε στο πείραμα <div> ένα πλάτος 300 pixels, ένα χρώμα πορτοκαλί για το background και 10 pixels padding:

```
#experiment {
width: 300px;
background-color: orange;
}
padding: 10px;
```



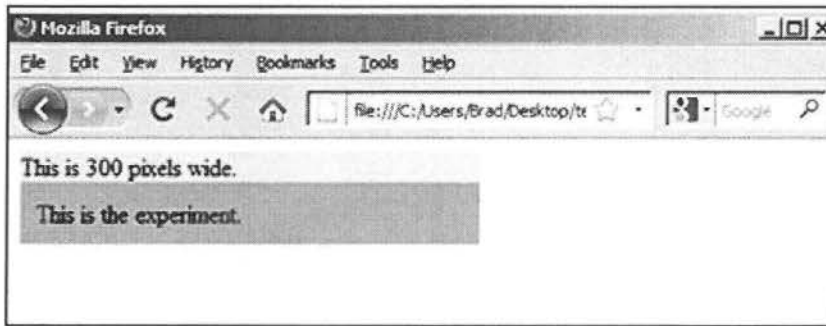
Ανισα πλάτη

Όταν ανανεώσουμε τη σελίδα μας σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο web, βλέπουμε ότι το νέο μας πορτοκαλί <div> είναι ευρύτερο από ότι το πρώτο μας <div>. Μπορούμε να αποδίδεται το ίδιο πλάτος 300 pixels, αλλά 10 pixels padding βάρυναν. Παρατηρήστε πως το κείμενό μας στο πορτοκαλί κουτί είναι 10 pixels μέσα στο αριστερό άκρο του <div> element. Υπάρχει επίσης 10 pixels padding στη δεξιά πλευρά του κουτιού μας, οπότε συνολικά το νέο πλαίσιο μας είναι 20 pixels ευρύτερο από την γκρι βάση μας.

Κάνοντας ίσα τα πλάτη

Ας προσποιηθούμε ότι θέλουμε το πορτοκαλί <div> μας να ταιριάζει με το γκρι <div> μας σε πλάτος. Αυτό απαιτεί από εμάς να μειώσουμε την αξία του πλάτους πορτοκαλί <div> κατά 20 pixels για να αντισταθμίσει το παραγέμισμα που προσθέσαμε. Ας επεξεργαστούμε την δήλωση πλάτους CSS για το πείραμα <div> μας:

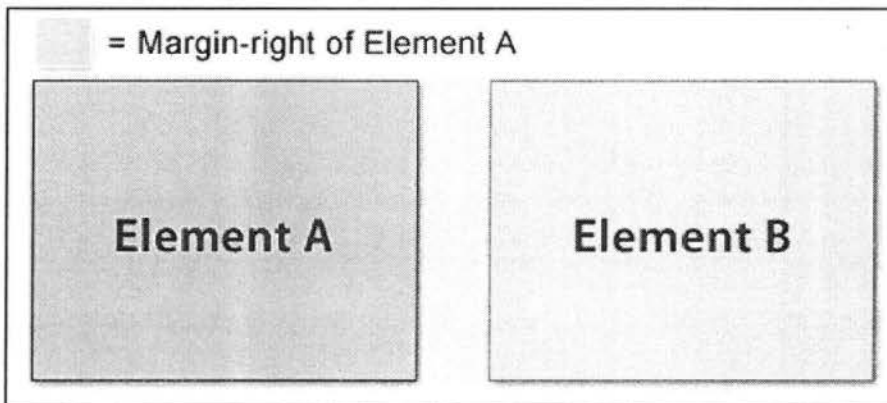
```
#experiment {
width: 280px;
background-color: orange;
}
padding: 10px;
```



Όταν ανανεώσουμε τη σελίδα μας σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο web βλέπουμε ότι τα δύο <div> στοιχεία είναι πλέον ίσα με το πλάτος. Τώρα έχουμε μια βασική κατανόηση του πώς λειτουργεί το property padding. Δίνει στο περιεχόμενο μέσα σε ένα στοιχείο, στην περίπτωση αυτή στο κείμενο μας, χώρο για να αναπνεύσει από την άκρη του στοιχείου. Το Padding αλλάζει και το πλάτος ενός στοιχείου και μάθαμε πώς να χρησιμοποιούμε κάποια βασικά αριθμητικά για να κρατάμε τα στοιχεία μας ίσα.

2.6 Box Model (II): Margin

Όπως ξεκινάτε το σχεδιασμό σχεδιαγραμμάτων με CSS αναπόφευκτα θα χρειαστεί να δημιουργήσετε απόσταση μεταξύ των στοιχείων. Ως εκ τούτου, παρακάτω θα ασχοληθούμε με το «margin» property. Ας ξεκινήσουμε με μια γρήγορη εικόνα για να τονίσει την ιδιότητα του margin στην πράξη:



Margin (περιθώριο) είναι το διάστημα που προστίθεται στο εξωτερικό ενός στοιχείου (πέρα από την ακμή του στοιχείου, ή στα σύνορα). Σε ορισμένες περιπτώσεις, το padding και το margin μπορεί να χρησιμοποιηθούν για να επιτευχθεί ένα παρόμοιο συναίσθημα, αλλά είναι σημαντικό να γίνει κατανοητή η διαφορά. Το padding προσθέτει χώρο στο εσωτερικό ενός στοιχείου, ενώ το margin προσθέτει χώρο στο εξωτερικό ενός στοιχείου.

Ας κωδικοποιήσουμε ένα απλό παράδειγμα για το margin. Αρχίστε με τον ακόλουθο κώδικα HTML, και τοποθετήστε το σε ένα κενό αρχείο XHTML.

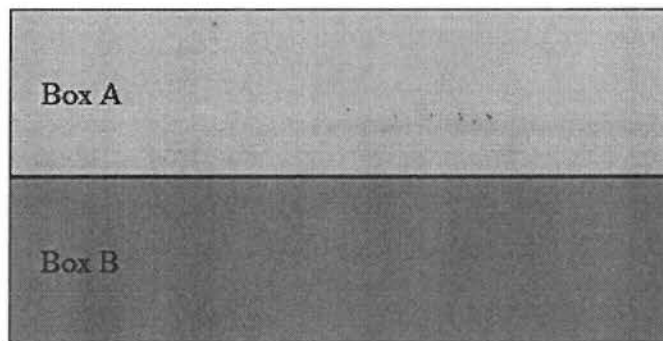
```
<div id="box-a">
<p>Box A</p>
</div>
```

```
<div id="box-b">
</div>
<p>Box B</p>
```

Στη συνέχεια, δίνουμε στα δυο αυτά boxes ένα πλάτος, ένα χρώμα παρασκηνίου, περιθώριο και padding. Προσθέτουμε το παρακάτω κώδικα στο αρχείο css:

```
#box-a {
  width: 300px;
  padding: 15px;
  background-color: orange;
  border: 1px solid black;
}
#box-b {
  width: 300px;
  padding: 15px;
  background-color: gray;
}
border: 1px solid black;
```

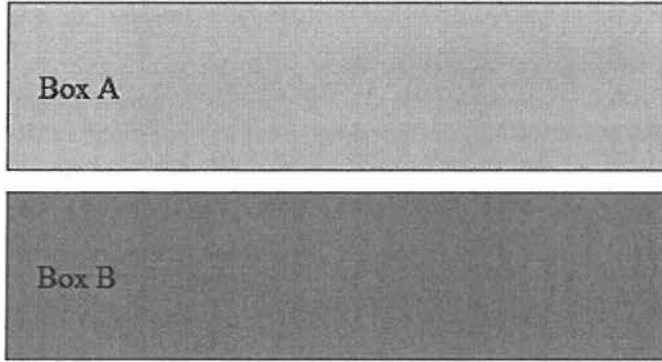
Όταν το ανοίξουμε σε web browser ο κώδικας θα μας παρουσιάσει το παρακάτω:



Τώρα ας φανταστούμε ότι θέλουμε να δώσουμε 10 pixels απόσταση μεταξύ των δυο κουτιών. Μπορούμε να το επιτύχουμε αυτό προσθέτοντας ένα περιθώριο στο τέλος του box-a με τον παρακάτω κώδικα:

```
#box-a {
  margin-bottom: 10px;
  width: 300px;
  padding: 15px;
  background-color: orange;
}
border: 1px solid black;
```

Μόλις ανανεώσουμε τον web browser, η εικόνα που θα εμφανιστεί θα είναι σαν την παρακάτω

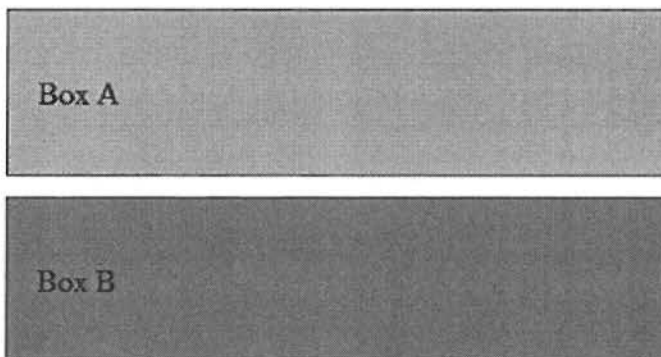


Θα αναρωτηθείτε αν θα μπορούσαμε να είχαμε βάλει περιθώριο προς τα πάνω στο box-b. Ας το επιχειρήσουμε παρακάτω, διπλασιάζοντας την απόσταση προσθέτοντας και άλλα 10 pixels περιθωρίου στο box-b:

```
#box-b {  
margin-top: 10px;  
width: 300px;  
padding: 15px;  
background-color: orange;  
}  
border: 1px solid black;
```

Όταν ανανεώσετε την σελίδα θα παρατηρήσετε ότι το η απόσταση δεν διπλασιάστηκε αλλά παρέμεινε το ίδιο με το παραπάνω. Αυτό συνέβη διότι δυο περιθώρια αγγίζονται, οπότε το ένα επικαλύπτεται. Ειδικότερα, όταν δυο περιθώρια αγγίζονται διατηρείται εκείνο που είναι μεγαλύτερο οπότε το μικρότερο εξαφανίζεται.

Για να παρουσιάσουμε επακριβώς αυτό που αναφέρουμε παραπάνω ας αυξήσουμε το περιθώριο του box-b από τα 10 στα 11 pixels. Όταν κάνουμε ανανέωση της σελίδας θα παρατηρήσουμε ότι το διάστημα δεν έγινε 21 pixels αλλά απλά αυξήθηκε κατά 1 pixel.



Η διαφορά είναι τόσο μικρή κ κατά συνέπεια μη αισθητή και στην εικόνα που παρατίθεται παραπάνω.

2.7 Ιδιότητες στενογραφίας (Padding and Margin)

Οι ιδιότητες του CSS το padding και margin είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη web διατάξεων. Εφόσον το ορθογώνιο (στοιχεία επιπέδου μπλοκ) έχει τέσσερις γωνίες, θα πρέπει συχνά να ορίζετε τέσσερις διαφορετικές ιδιότητες padding σε ένα στοιχείο. Εάν είστε αρχάριος, αυτός είναι ο κώδικας που πιθανόν θα χρησιμοποιήσετε:

```
#header {  
  padding-top: 10px;  
  padding-right: 15px;  
  padding-bottom: 6px;  
  padding-left: 15px;  
}
```

Ωστόσο, υπάρχει ένας πολύ πιο αποτελεσματικός τρόπος εφαρμογής των τεσσάρων τιμών padding ή margin (για να μην αναφέρουμε πιο εύκολο!). Εδώ είναι η πρώτη σας γεύση από CSS. Ο κώδικας που ακολουθεί επιτυγχάνει τα ίδια ακριβώς αποτελέσματα με το παράδειγμα padding που μόλις δώσαμε:

```
#header {  
  padding: 10px 15x 6px 15px;  
}
```

Μπορείτε απαριθμήσετε τέσσερις τιμές, τη μια μετά την άλλη, και ο web browser ερμηνεύει αυτό ως τέσσερις (δεξιόστροφα-πάνω, δεξιά, κάτω, αριστερά) κατευθύνσεις τιμών.

Ομοίως, μπορείτε επίσης να απαριθμήσετε δύο τιμές σε μια σειρά και ο browser θα ερμηνεύσει το πρώτο να είναι πάνω και από κάτω, και η δεύτερη τιμή δεξιά και αριστερά.

```
#header {  
  padding: 10px 15x;  
}
```

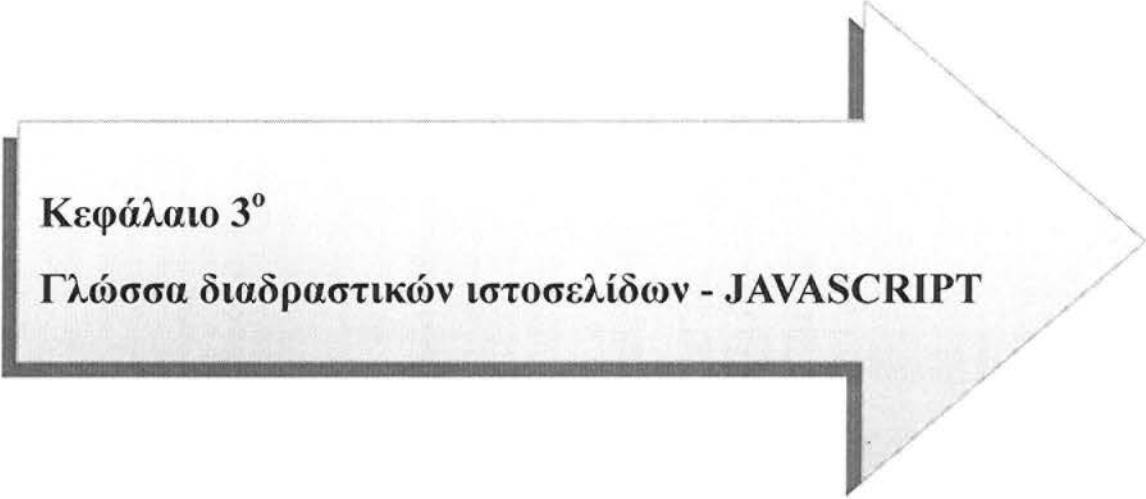
Χρησιμοποιώντας αυτή τη νέα γνώση, ας φανταστούμε ότι πρέπει να προσθέσουμε 10 pixels του δεξιού περιθωρίου και 15 pixels του κάτω περιθωρίου σε ένα στοιχείο. Εδώ είναι ο κώδικας που θα χρησιμοποιηθεί:

```
#header {  
}  
margin: 0 10px 15px 0;
```

Χρησιμοποιήσαμε την τετραπλή αξία του shorthand syntax και απλά περιλάβαμε μηδενικά για τις κατευθύνσεις (πάνω και αριστερά) που δεν θέλαμε να δηλώσουμε περιθώριο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 2^ο Κεφαλαίου

- Melanie Julie C, "HTML, CSS and Javascript - all in one"
- Lemay Laura & Rafe Colburn, "Πλήρες εγχειρίδιο της HTML και CSS", 6η Έκδοση, 2011
- O'Reilly, "Learning PHP, MySQL, JavaScript, and CSS: A Step-by-Step Guide to Creating Dynamic Websites", 2012
- CSS. <http://www.cssbasics.com/introduction-to-css/>
- W3Schools. <http://www.w3schools.com/>



Κεφάλαιο 3^ο

Γλώσσα διαδραστικών ιστοσελίδων - JAVASCRIPT

3.1	Εμφάνιση της Javascript.....	59
3.2	Χρήση JavaScript σε αρχείο HTML.....	61
3.3	JavaScript Τελεστές.....	63
3.4	JavaScript Δηλώσεις.....	66
3.5	Ανακατεύθυνση σελίδας.....	72
3.6	Χειρισμός σφαλμάτων κ εξαιρέσεων.....	73
3.7	Φόρμα επικύρωσης.....	75
3.8	Συμβατότητα browsers.....	77
3.9	Αντικείμενα Javascript.....	79

3.1 Εμφάνιση της Javascript

Javascript είναι μια γλώσσα δέσμης ενεργειών που παράγεται από την Netscape για χρήση εντός των ιστοσελίδων HTML. Βασίζεται σε Java και είναι χτισμένο σε όλα τα μεγάλα σύγχρονα προγράμματα περιήγησης .

Πλεονεκτήματα που αξίζει να ειπωθούν για την javascript είναι ότι:

- Είναι μια ελαφριά γλώσσα προγραμματισμού.
- Έχει σχεδιαστεί για τη δημιουργία δικτύου - centric εφαρμογές.
- Είναι συμπληρωματικό και να ενσωματώνεται με Java.
- Είναι συμπληρωματικό και ολοκληρώνεται με την HTML.
- Είναι μια ανοικτή και cross-πλατφόρμα.

Σύνταξη JavaScript:

Η JavaScript αποτελείται από δηλώσεις JavaScript που τοποθετούνται εντός των `<script> ... </script>` HTML tag σε μια ιστοσελίδα .

Μπορείτε να τοποθετήσετε την ετικέτα `<script>` που περιέχει JavaScript οπουδήποτε μέσα στην ιστοσελίδα , αλλά είναι προτιμώμενος τρόπος για να το κρατήσει εντός των ετικετών `<head>`.

Το `<script>` tag προειδοποιεί το πρόγραμμα περιήγησης για να ξεκινήσει την ερμηνεία όλου του κειμένου μεταξύ των ετικετών ως σενάριο . Το απλό συντακτικό της JavaScript παρουσιάζεται παρακάτω:

```
<script ...>
JavaScript code
</script>
```

Η ετικέτα script παίρνει δύο σημαντικά χαρακτηριστικά :

- **Language:** Αυτό το χαρακτηριστικό καθορίζει τι scripting γλώσσα χρησιμοποιείτε. Τυπικά , η αξία του θα είναι javascript . Παρόλο που οι πρόσφατες εκδόσεις της HTML (και XHTML) έχουν σταματήσει σταδιακά τη χρήση αυτού του χαρακτηριστικού.
- **Type:** Αυτό το χαρακτηριστικό είναι αυτό που τώρα συνιστάται να αναδείξει τη γλώσσα scripting στην χρήση και την αξία του και θα πρέπει να οριστεί σε "text/javascript ".

Έτσι, το τμήμα της JavaScript θα μοιάζει κάπως έτσι:

```
<script language="javascript" type="text/javascript">
JavaScript code
</script>
```

Πρώτο σενάριο Javascript

Ας γράψουμε ένα παράδειγμά που να εκτυπώνει το " Hello World "

```
<html>
<body>
<script language="javascript" type="text/javascript">
```

```
<!--  
  document.write("Hello World!")  
  //-->  
</script>  
</body>  
</html>
```

Ο παραπάνω κώδικας θα παρουσιάσει το παρακάτω αποτέλεσμα

Hello World!

Κενά και γραμμές διακοπών

JavaScript αγνοεί κενά, tabs, και νέες γραμμές που εμφανίζονται στα προγράμματα JavaScript . Επειδή μπορείτε να χρησιμοποιείτε κενά, tabs, και νέες γραμμές ελεύθερα στο πρόγραμμά σας είστε ελεύθεροι να διαμορφώσετε τα προγράμματά σας σε ένα τακτοποιημένο και συνεπή τρόπο που κάνει τον κώδικα εύκολο να διαβαστεί και να είναι κατανοητός.

Το ερωτηματικό είναι προαιρετικό

Οι απλές δηλώσεις στην JavaScript γενικά ακολουθούνται από ένα ερωτηματικό, ακριβώς όπως είναι σε C, C++ και Java. Η JavaScript, ωστόσο, επιτρέπει να παραλείψετε αυτό το ερωτηματικό, αν οι δηλώσεις σας είναι τοποθετημένες σε ξεχωριστή γραμμή η κάθε μια. Για παράδειγμα, ο κώδικας που ακολουθεί θα μπορούσε να γραφτεί χωρίς ερωτηματικά.

```
<script language="javascript" type="text/javascript">  
<!-- var1 =  
10 var2 = 20  
  //-->  
</script>
```

Αλλά όταν μορφοποιηθεί σε μια ενιαία γραμμή όπως παρακάτω, τα ερωτηματικά απαιτούνται

```
<script language="javascript" type="text/javascript">  
<!--  
  var1 = 10; var2 = 20;  
  //-->  
</script>
```

Υπόθεση Ευαισθησίας

Η JavaScript είναι μια «ευαίσθητη» γλώσσα . Αυτό σημαίνει ότι οι λέξεις-κλειδιά, οι μεταβλητές, τα ονόματα συναρτήσεων, και οποιαδήποτε άλλα αναγνωριστικά πρέπει πάντα να είναι δακτυλογραφημένα με μια συνεπή κεφαλαιοποίηση των γραμμάτων . Έτσι πχ τα αναγνωριστικά Time, Time και TIME θα έχουν διαφορετικές σημασίες στην JavaScript . Θα πρέπει να δοθεί προσοχή όταν γράφετε τις μεταβλητές και τις συναρτήσεις στην Javascript.

Σχόλια στην Javascript

Η Javascript υποστηρίζει σχόλια τύπου C και C++. Έτσι:

- Κάθε κείμενο μεταξύ // και το τέλος μιας γραμμής αντιμετωπίζεται ως σχόλιο και αγνοείται από την JavaScript .
- Κάθε κείμενο μεταξύ των χαρακτήρων /* και */ αντιμετωπίζεται ως ένα σχόλιο. Αυτό μπορεί να εκτείνεται σε πολλαπλές γραμμές .
- Η JavaScript αναγνωρίζει επίσης και το σχόλιο HTML με την ανοιχτή ακολουθία <!--. Η JavaScript το αντιμετωπίζει ως ένα σχόλιο μίας γραμμής, όπως ακριβώς κάνει και το // σχόλιο.
- Το σχόλιο της HTML με το κλείσιμο της ακολουθίας --> δεν αναγνωρίζεται από την JavaScript γι 'αυτό πρέπει να γραφτεί ως // --> .

3.2 Χρήση JavaScript σε αρχείο HTML

Υπάρχει μια ευελιξία που παρέχεται όσον αφορά τον κώδικα JavaScript οπουδήποτε σε ένα έγγραφο HTML. Αλλά υπάρχουν οι εξής πλέον προτιμώμενοι τρόποι για να συμπεριλάβουμε JavaScript στο αρχείο HTML.

- Script in <head>...</head> section.
- Script in <body>...</body> section.
- Script in <body>...</body> and <head>...</head> sections.
- Script in and external file and then include in <head>...</head> section.

Τύποι δεδομένων JavaScript

Η JavaScript σας επιτρέπει να εργάζεστε με τρεις πρωταρχικούς τύπους δεδομένων:

- Numbers πχ 123, 120.50 κλπ.
- Strings of text πχ "This text string" κλπ.
- Boolean πχ true or false.

Η JavaScript ορίζει επίσης δύο ασήμαντους τύπους δεδομένων, το null και το undefined, καθένα από τα οποία ορίζει μόνο μία τιμή.

Μεταβλητές JavaScript

Όπως πολλές άλλες γλώσσες προγραμματισμού, έτσι και η JavaScript έχει μεταβλητές. Οι μεταβλητές μπορούν να θεωρηθούν ως ονόματα δοχείων . Μπορείτε να τοποθετήσετε τα δεδομένα σε αυτά τα δοχεία και στη συνέχεια να αναφέρεστε στα δεδομένα απλά ονομάζοντας το δοχείο .

Πριν χρησιμοποιήσετε μια μεταβλητή σε ένα πρόγραμμα JavaScript , θα πρέπει να το δηλώσετε. Οι μεταβλητές δηλώνονται με τη λέξη-κλειδί var ως εξής:

```
<script type="text/javascript">
<!-- var
money; var
name; //-->
</script>
```

Πεδίο μεταβλητής Javascript

Το πεδίο μιας μεταβλητής είναι η περιοχή του προγράμματός σας, στην οποία ορίζεται. Η μεταβλητή της JavaScript θα έχει μόνο δύο πεδία.

- **Global variables:** Μια παγκόσμια μεταβλητή έχει παγκόσμια εμβέλεια, που σημαίνει ότι έχει οριστεί παντού στον κώδικά της JavaScript.
- **Local variables:** Μια τοπική μεταβλητή που θα είναι ορατή μόνο μέσα σε μια συνάρτηση, όπου αυτή ορίζεται. Παράμετροι λειτουργίας είναι πάντα τοπικοί σε αυτή τη λειτουργία.

Ονόματα μεταβλητών Javascript

Όταν ονοματίζουμε τις μεταβλητές της JavaScript πρέπει να κρατάμε τους ακόλουθους κανόνες:

- Δεν πρέπει να χρησιμοποιείτε κάποια από τις λέξεις κλειδιά της JavaScript για όνομα μεταβλητής. Αυτές οι λέξεις-κλειδιά αναφέρονται στην επόμενη ενότητα. Για παράδειγμα, break ή boolean σαν ονόματα μεταβλητών δεν είναι έγκυρα.
- Δεν θα πρέπει να ξεκινάμε με ένα αριθμό (0-9). Θα πρέπει να αρχίζουν με ένα γράμμα ή το χαρακτήρα υπογράμμισης. Για παράδειγμα, το 123test είναι ένα μη έγκυρο όνομα μεταβλητής, αλλά το _123test είναι έγκυρο.
- Τα ονόματα των μεταβλητών είναι ευαίσθητη υπόθεση. Για παράδειγμα, το Name και το name είναι δύο διαφορετικές μεταβλητές .

Δεσμευμένες λέξεις Javascript

Τα παρακάτω είναι δεσμευμένες λέξεις στην Javascript. Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μεταβλητές JavaScript, συναρτήσεις, μεθόδους , ετικέτες βρόχου ή οποιαδήποτε όνομα αντικειμένου.

abstract	else	instanceof	switch
boolean	enum	int	synchronized
break	export	interface	this
byte	extends	long	throw
case	false	native	throws
catch	final	new	transient
char	finally	null	true
class	float	package	try
const	for	private	typeof
continue	function	protected	var
debugger	goto	public	void
default	if	return	volatile
delete	implements	short	while
do	import	static	with
double	in	super	

3.3 Τελεστές JavaScript

The Arithmetic Operators

Παρατίθενται αριθμητικοί χειριστές (operators) που υποστηρίζονται από την γλώσσα της Javascript. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A έχει το 10 και η B μεταβλητή κρατά το 20, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
+	Προσθέτει 2 τελεστές	A + B δίνει 30
-	Αφαιρεί τον 2 ^ο τελεστή από τον πρώτο	A - B δίνει -10
*	Πολλαπλασιάζει τους 2 τελεστές	A * B δίνει 200
/	Διαιρεί τον αριθμητή από τον παρανομαστή	B / A δίνει 2
%	Μέτρο χειριστή και το υπόλοιπο τμήμα μετά διαίρεσης	B % A δίνει 0

The Comparison Operators

Παρατίθενται συγκριτικοί χειριστές (operators) που υποστηρίζονται από την γλώσσα της Javascript. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A έχει το 10 και η B μεταβλητή κρατά το 20, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
==	Ελέγχει αν οι αξίες των δύο τελεστών είναι ίσες ή όχι, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται αληθινή	(A == B) μη αληθές
!=	Ελέγχει αν οι αξίες των δύο τελεστών είναι ίσες ή όχι, εάν οι τιμές δεν είναι ίσες, τότε η κατάσταση γίνεται αληθινή	(A != B) αληθές
>	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μεγαλύτερη από την αξία του δεξιού τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A > B) μη αληθές
<	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μικρότερη από την αξία του δεξιού τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A < B) αληθές
>=	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μεγαλύτερη ή ίση με την αξία του δεξιού τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A >= B) μη αληθές
<=	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μικρότερη ή ίση με την αξία του δεξιού τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A <= B) αληθές

The Logical Operators

Παρατίθενται λογικοί χειριστές (operators) που υποστηρίζονται από την γλώσσα της Javascript. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A έχει το 10 και η B μεταβλητή κρατά το 20, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
&&	Ονομάζεται λογικός τελεστής AND. Αν και οι δύο τελεστές είναι μη μηδενικοί, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A && B) αληθές
	Ονομάζεται λογικός τελεστής OR. Εάν κάποιος από τους δύο τελεστές είναι μη μηδενικός, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A B) αληθές
!	Ονομάζεται λογικός τελεστής NOT. Χρησιμοποιείται για να αντιστρέφει τη λογική κατάσταση του τελεστή. Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε το λογικό NOT θα είναι ψευδές.	!(A && B) ψευδές

The Bitwise Operators

Παρατίθενται δυαδικοί χειριστές (operators) που υποστηρίζονται από την γλώσσα της Javascript. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A έχει το 2 και η B μεταβλητή κρατά το 3, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
&	Ονομάζεται δυαδικός τελεστής AND . Εκτελεί μια Boolean AND λειτουργία σε κάθε κομμάτι των integer επιχειρημάτων της.	(A & B) κάνει 2
	Ονομάζεται δυαδικός OR τελεστής. Εκτελεί μια Boolean OR λειτουργία σε κάθε κομμάτι των integer επιχειρημάτων της.	(A B) κάνει 3
^	Ονομάζεται δυαδικός XOR τελεστής . Εκτελεί μια Boolean αποκλειστική OR λειτουργία κάθε κομμάτι των integer επιχειρημάτων της. Αποκλειστικό OR σημαίνει ότι ή ο ένας τελεστής ή ο άλλος είναι αληθής αλλά όχι και οι δυο.	(A ^ B) κάνει 1
~	Ονομάζεται δυαδικός NOT τελεστής. Είναι ένας μοναδιαίος τελεστής και λειτουργεί αντιστρέφοντας όλα τα bits του τελεστή .	(~B) κάνει -4
<<	Ονομάζεται δυαδικός Shift Left τελεστής. Μετακινεί όλα τα bits στην πρώτη του τελεστή προς τα αριστερά από τον αριθμό των θέσεων που αναφέρονται στο δεύτερο τελεστή . Τα νέα bits γεμίζουν με μηδενικά . Η μετατόπιση αριστερά κατά μία θέση ισοδυναμεί με τον πολλαπλασιασμό κατά 2, μετατοπίζοντας το κατά δύο θέσεις ισοδυναμεί με τον πολλαπλασιασμό κατά 4, κλπ.	(A << 1) κάνει 4

>>	Ονομάζεται δυαδικός Shift Right μέσω χειριστή. Κινεί όλα τα bits στην πρώτη του τελεστή προς τα δεξιά από τον αριθμό των θέσεων που αναφέρονται στο δεύτερο τελεστή. Τα δυαδικά ψηφία που γεμίζουν εξαρτώνται από το bit πρόσημο του αρχικού τελεστή, προκειμένου να διατηρηθεί το σήμα του αποτελέσματος. Εάν ο πρώτος τελεστής είναι θετικός, το αποτέλεσμα έχει μηδενικά που τοποθετούνται στα υψηλά bits - Εάν ο πρώτος τελεστής είναι αρνητικός, το αποτέλεσμα έχει αυτά που τοποθετούνται στα υψηλά bits. Μετατοπίζοντας κατά δεξιά ισοδυναμεί με τη διαίρεση δια του 2 (απορρίπτοντας το υπόλοιπο), μετατοπίζοντας δεξιά δύο θέσεις είναι ισοδυναμεί με ακέραια διαίρεση με 4 , και ούτω καθεξής .	(A >> 1) κάνει 1
>>>	Ονομάζεται δυαδικός Shift Right με μηδενικό τελεστή. Ο εν λόγω χειριστής είναι ακριβώς όπως ο τελεστής >>, εκτός του ότι τα bits που εναλλάσσονται στα αριστερά είναι πάντα μηδέν.	(A >>> 1) κάνει 1

The Assignment Operators

Παρατίθενται χειριστές (operators) ανάθεσης που υποστηρίζονται από την γλώσσα της Javascript.

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
=	Απλός φορέας ανάθεσης, Εκχωρεί τιμές από δεξιά πλευρά τελεστή στην αριστερή.	C = A + B εκχωρεί την αξία A + B στην C
+=	Προσθήκη ADD φορέα ανάθεσης, προσθέτει δεξιό όρο στον αριστερό τελεστή και να εκχωρεί το αποτέλεσμα στον αριστερό τελεστή.	C += A ισοδυναμεί με C = C + A
-=	Αφαίρεση ADD φορέα ανάθεσης, αφαιρεί το δεξί τελεστή από τον αριστερό και να εκχωρεί το αποτέλεσμα στον αριστερό.	C -= A ισοδυναμεί με C = C - A
* =	Πολλαπλασιάζει το δεξιό τελεστή με το αριστερό και να εκχωρεί το αποτέλεσμα στον αριστερό.	C *= A ισοδυναμεί με C = C * A
/=	Διαίρει AND φορέα ανάθεσης. Χωρίζει αριστερό όρο με τον δεξιό τελεστή και να εκχωρεί το αποτέλεσμα στον αριστερό.	C /= A ισοδυναμεί με C = C / A
% =	Μέτρο AND φορέα ανάθεσης, λαμβάνει το μέτρο με τη χρήση δύο τελεστών και εκχωρεί το αποτέλεσμα στον αριστερό.	C %= A ισοδυναμεί με C = C % A

The Conditional Operator (? :)

Υπάρχει ένας τελεστής που ονομάζεται conditional τελεστής. Αυτός αξιολογεί πρώτα μια έκφραση αν είναι αληθινή ή ψεύτικη η αξία και στη συνέχεια εκτελεί μία από τις δύο προτεινόμενες δηλώσεις ανάλογα με το αποτέλεσμα της αξιολόγησης. Ο τελεστής conditional έχει τη σύνταξη:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
?:	Conditional έκφραση	Εάν η κατάσταση είναι αληθής τότε η αξία είναι X: Αλλιώς η αξία είναι Y.

The typeof Operator

Το **typeof** είναι ένας μοναδιαίος τελεστής που τοποθετείται πριν από τον ενιαίο τελεστή του, ο οποίος μπορεί να είναι οποιουδήποτε τύπου. Η αξία του είναι μια σειρά που υποδεικνύει τον τύπο δεδομένων του τελεστή.

Ο χειριστής **typeof** αποτιμάται σε "αριθμό", "string" ή "boolean" αν ο τελεστής είναι ένας αριθμός, συμβολοσειρά ή boolean αξία και επιστρέφει αληθής ή ψευδής με βάση την αξιολόγηση.

3.4 Δηλώσεις JavaScript

If statement

Η εντολή **if** είναι η βασική δήλωση ελέγχου που επιτρέπει στην Javascript να πάρει αποφάσεις και να εκτελέσει εντολές υπό όρους.

```
if (expression){  
    Statement(s) to be executed if expression is true }
```

If...else statement

Η εντολή **If ... else** είναι η επόμενη μορφή της δήλωσης ελέγχου που επιτρέπει στην Javascript να εκτελέσει εντολές με πιο ελεγχόμενο τρόπο.

```
if (expression){  
    Statement(s) to be executed if expression is true }else{  
    Statement(s) to be executed if expression is false }
```

If...else if... statement

Η εντολή **If ... else if ...** είναι η μορφή πρώτου επιπέδου δήλωσης ελέγχου που επιτρέπει στην Javascript να πάρει τη σωστή απόφαση από διάφορες συνθήκες.

```
if (expression 1){  
    Statement(s) to be executed if expression 1 is true }else if (expression 2){  
    Statement(s) to be executed if expression 2 is true  
}else if (expression 3){  
    Statement(s) to be executed if expression 3 is true  
}else{  
    Statement(s) to be executed if no expression is true  
}
```

Switch statement

Η βασική σύνταξη της δήλωσης **switch** είναι να δώσει μια έκφραση για να αξιολογήσει πολλές διαφορετικές καταστάσεις και να τις εκτελέσει με βάση την αξία της έκφρασης. Ο διερμηνέας ελέγχει κάθε περίπτωση κατά την αξία της έκφρασης μέχρι να βρεθεί ένα ταίριασμα. Αν δεν ταιριάζει, θα χρησιμοποιείται η προεπιλεγμένη κατάσταση.

```
switch (expression)
{
  case condition 1: statement(s)
  break; case condition 2: statement(s)
  break;
  ... case condition n: statement(s)
  break; default: statement(s)
}
```

The while Loop

Το πιο βασικό loop στην JavaScript είναι το **while** loop που θα αναφερθεί κ περαιτέρω.

```
while (expression){
  Statement(s) to be executed if expression is true }
```

The do...while Loop

Το **do ... while** loop είναι παρόμοιο με το while, εκτός από το ότι ο έλεγχος κατάστασης συμβαίνει στο τέλος του βρόχου. Αυτό σημαίνει ότι ο βρόχος θα εκτελείται πάντα τουλάχιστον μία φορά, ακόμη και αν η συνθήκη είναι ψευδής.

```
do{
  Statement(s) to be executed;
} while (expression);
```

The for Loop

Ο βρόχος **for** είναι η πιο συμπαγής μορφή looping και περιλαμβάνει τα ακόλουθα τρία σημαντικά μέρη:

1. Η εκκίνηση του βρόχου, όπου προετοιμάζουμε τον μετρητή μας σε μια τιμή εκκίνησης. Η δήλωση αρχικοποίησης εκτελείται πριν από την έναρξη του βρόχου.
2. Η δήλωση τεστ που θα δοκιμάσει αν η συγκεκριμένη συνθήκη είναι αληθής ή όχι. Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε ο κώδικας που δίνεται στο εσωτερικό του βρόχου θα εκτελεστεί διαφορετικά το loop θα βγει.
3. Η δήλωση επανάληψης όπου μπορούμε να αυξήσουμε ή να μειώσουμε τον μετρητή.

Μπορείτε να βάλετε όλα τα τρία μέρη σε μια ενιαία γραμμή τα οποία να χωρίζονται με άνω τελεία.

```
for (initialization; test condition; iteration statement){
  Statement(s) to be executed if test condition is true }
```

The for...in Loop

Σε κάθε επανάληψη μία ιδιότητα από το αντικείμενο έχει εκχωρηθεί σε variable name και αυτός ο βρόχος συνεχίζεται μέχρι όλες οι ιδιότητες του αντικειμένου να εξαντληθούν.

```
for (initialization; test condition; iteration statement){  
    Statement(s) to be executed if test condition is true }
```

The break statement

Η εντολή **break**, η οποία αναφέρθηκε εν συντομία με την δήλωση switch, χρησιμοποιείται για να βγείτε από ένα βρόχο νωρίς, να βγει και από τα άγκιστρα.

The continue statement

Η εντολή **continue** λέει στο διερμηνέα να αρχίσουν αμέσως την επόμενη επανάληψη του βρόχου και να παραλείψει το υπόλοιπο μπλοκ κώδικα.

Όταν μια εντολή **continue** υπολογίζεται, η ροή του προγράμματος θα κινηθεί προς την έκφραση ελέγχου του βρόχου αμέσως και αν η κατάσταση παραμένει αληθής στη συνέχεια θα ξεκινήσει την επόμενη επανάληψη, διαφορετικά ο έλεγχος βγαίνει από το βρόχο.

Function Definition

Πριν χρησιμοποιήσουμε μια συνάρτηση πρέπει να ορίσουμε αυτή τη λειτουργία. Ο πιο συνηθισμένος τρόπος για να ορίσουμε μια συνάρτηση σε JavaScript είναι χρησιμοποιώντας τη λέξη λειτουργία, που ακολουθείται από ένα μοναδικό όνομα της συνάρτησης, μια λίστα παραμέτρων (που μπορεί να είναι άδειο), και ένα μπλοκ δηλώσεων που περιβάλλεται από άγκιστρα. Η βασική σύνταξη φαίνεται εδώ:

```
<script type="text/javascript">  
<!--  
function functionname(parameter-list)  
{  
    statements  
}  
!-->  
</script>
```

Calling a Function

Για να εισάγουμε μια συνάρτηση στην συνέχεια του κώδικα, χρειάζεται να γράψουμε το όνομα της συνάρτησης όπως φαίνεται παρακάτω:

```
<script type="text/javascript">  
<!--  
sayHello(); //-  
->  
</script>
```

Exceptions

Οι εξαιρέσεις μπορούν να αντιμετωπιστούν με την γνωστή **try/catch/finally** μπλοκ δομή.

Το μπλοκ **try** πρέπει να ακολουθείται είτε από ακριβώς ένα μπλοκ **catch** ή ένα **finally** μπλοκ (ή ένα από τα δύο). Όταν εμφανίζεται μια εξαίρεση στο μπλοκ των **catch**, η εξαίρεση τοποθετείται στο ηλεκτρονικό και το μπλοκ των **catch** εκτελείται. Το **finally** μπλοκ εκτελεί άνευ όρων μετά το **try/catch**.

```
<script type="text/javascript">
<!-- try {
    statementsToTry } catch ( e
) {    catchStatements
} finally {
    finallyStatements
}
//-->
</script>
```

Alert Dialog Box

Ένα **alert dialog box**, ως επί το πλείστον χρησιμοποιείται για να δώσει ένα προειδοποιητικό μήνυμα στους χρήστες. Όπως όταν ένα πεδίο εισαγωγής απαιτεί να εισάγετε κάποιο κείμενο, αλλά ο χρήστης δεν το γεμίζει αυτό το πεδίο και στη συνέχεια ως μέρος της διαδικασίας επικύρωσης, χρησιμοποιείται το πλαίσιο προειδοποίησης για να δοθεί μήνυμα προειδοποίησης ως εξής:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!--
    alert("Warning Message");
//-->
</script>
</head>
```

Confirmation Dialog Box

Χρησιμοποιείται κυρίως για να έχει την άποψη κάθε χρήστη υπόψη. Παρουσιάζει ένα dialog box με δυο buttons: OK και Cancel. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το box ως εξής:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!--
    var retVal = confirm("Do you want to continue ?");    if( retVal
== true ){
        alert("User wants to continue!");
        return true;
    }else{
```

```
    alert("User does not want to continue!");
    return false;
}
//-->
</script>
</head>
```

Prompt Dialog Box

Το prompt dialog box χρησιμοποιείται ως εξής:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!--
    var retVal = prompt("Enter your name : ", "your name here"); alert("You have
entered : " + retVal );
//-->
</script>
</head>
```

Page Re-direction

Είναι πολύ απλό να δώσεις ανακατεύθυνση σε μια σελίδα χρησιμοποιώντας Javascript. Για να το πραγματοποιήσουμε χρειάζεται απλά να εισάγουμε μια σειρά κώδικα στο section head όπως παρακάτω:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!--
    window.location="http://www.newlocation.com";
//-->
</script> </head>
```

The void Keyword

Το void είναι σημαντικό κλειδί στην Javascript, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν αρχικός τελεστής που παρουσιάζεται πριν από το single τελεστή, που μπορεί να είναι οποιουδήποτε τύπου.

Αυτός ο τελεστής διευκρινίζει μια έκφραση αν είναι έγκυρη χωρίς να επιστρέφει αξία. Η σύνταξη μπορεί να είναι παρόμοια με το παρακάτω:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!-- void
func()
javascript:void func()
or:
```



```
void(func())
javascript:void(func())
!-->
</script>
</head>
```

The Page Printing

Το JavaScript σας βοηθά να υλοποιήσετε αυτήν τη λειτουργικότητα χρησιμοποιώντας τη λειτουργία εκτύπωσης του παραθύρου αντικειμένου. Η **window.print()** λειτουργία εκτύπωσης στην JavaScript θα τυπώνει την τρέχουσα ιστοσελίδα, όταν εκτελείται. Μπορείτε να καλέσετε τη λειτουργία αυτή, χρησιμοποιώντας απευθείας onclick εκδήλωση ως εξής:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!-- -->
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" value="Print" onclick="window.print()" />
</form>
</body>
```

Storing Cookies

Ο απλούστερος τρόπος για να δημιουργήσετε ένα **cookie** είναι να ορίσετε μια τιμή string με το αντικείμενο document.cookie, το οποίο μοιάζει με αυτό:

```
document.cookie = "key1=value1;key2=value2;expires=date";
```

Reading Cookies

Διαβάζοντας ένα **cookie** είναι εξίσου απλό με το γράψιμο, γιατί η αξία του αντικειμένου document.cookie είναι το cookie. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή τη σειρά κάθε φορά που θέλετε να αποκτήσετε πρόσβαση στο cookie.

Το string document.cookie θα κρατήσει μια λίστα με όνομα = αξία τα ζευγάρια που διαχωρίζονται με ερωτηματικά, όπου όνομα είναι το όνομα ενός cookie και η τιμή είναι τιμή συμβολοσειράς του.

3.5 Ανακατεύθυνση σελίδας

Όταν κάνετε κλικ σε μια διεύθυνση URL για να φτάσετε σε μια σελίδα X , αλλά εσωτερικά οδηγείστε σε άλλη σελίδα Y συμβαίνει απλώς και μόνο επειδή γίνεται ανακατεύθυνση της σελίδας. Αυτή η έννοια είναι διαφορετική από την ανανέωση σελίδας JavaScript.

Θα μπορούσαν να υπάρχουν διάφοροι λόγοι για τους οποίους θα θέλατε να κάνετε ανακατεύθυνση από την αρχική σελίδα. Παρουσιάζουμε κάποιους από τους πιο σημαντικούς λόγους:

- Δεν σας άρεσε το όνομα του domain σας και κινείστε σε ένα νέο. Την ίδια ώρα θέλετε να κατευθύνετε όλους τους επισκέπτες σας στο νέο site. Σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να διατηρήσετε το παλιό domain σας , αλλά θα δώσει μία σελίδα με τη σελίδα ανακατεύθυνσης, έτσι ώστε όλοι οι παλιοί επισκέπτες του domain σας να μπορούν να έρθουν στο νέο σας τομέα .
- Έχετε συσσωρεύσει διάφορες σελίδες που βασίζονται σε εκδόσεις του browser σας ή τα ονόματά τους ή μπορεί να βασίζεται σε διαφορετικές χώρες , στη συνέχεια, αντί να χρησιμοποιείτε διακομιστή ανακατεύθυνσης της σελίδας σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον πελάτη πλευρά της σελίδας ανακατεύθυνσης για να προσγειωθεί τους χρήστες σας σε κατάλληλη σελίδα .
- Οι μηχανές αναζήτησης μπορεί να έχουν ήδη εισάγει τις σελίδες σας. Αλλά, ενώ κινείται σε έναν άλλο τομέα, τότε δεν θα θέλατε να χάσετε τους επισκέπτες σας που έρχονται μέσω των μηχανών αναζήτησης . Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον πελάτη πλευρά της σελίδας ανακατεύθυνσης. Αλλά να έχετε κατά νου ότι αυτό δεν πρέπει να γίνει για να κάνει τη μηχανή αναζήτησης έναν ανόητο αλλιώς αυτό θα μπορούσε να κάνει το web site σας να απαγορευτεί.

Πως γίνεται η ανακατεύθυνση της ιστοσελίδας

1^ο παράδειγμα - Για να ανακατευθύνεται τους επισκέπτες του site σας σε μια καινούργια σελίδα, χρειάζεται απλά να προσθέσετε μια σειρά στο head section όπως παρακάτω:

```
<head>
<script type="text/javascript">
<!--
  window.location="http://www.newlocation.com";
//-->
</script> </head>
```

2^ο παράδειγμα –Μπορείτε να δείξετε ένα κατάλληλο μήνυμα στους επισκέπτες σας πριν να τους ανακατευθύνεται σε μια καινούργια σελίδα. Αυτό θα καθυστερήσει λίγο παραπάνω την καινούργια σελίδα να φορτώσει. Παρακάτω δίδεται ο κώδικας που το υλοποιεί:

```

<head>
<script type="text/javascript">
<!--
function Redirect()
{ window.location="http://www.newlocation.com"; }
document.write("You will be redirected to main page in 10 sec.");
setTimeout('Redirect()', 10000);
//-->
</script>
</head>

```

Εδώ το setTimeout() χτίζεται μέσω Javascript συνάρτησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να εκτελέσει άλλη συνάρτηση μετά από ορισμένο χρόνο.

3^ο παράδειγμα – Ακολουθεί ο κώδικας που ανακατευθύνει τους επισκέπτες σε διαφορετικές σελίδες βασισζόμενο στον web browser που χρησιμοποιούν:

```

<head>
<script type="text/javascript">
<!--
var browsername=navigator.appName; if(
browsername == "Netscape" )
{
window.location="http://www.location.com/ns.htm";
}
else if ( browsername == "Microsoft Internet Explorer")
{
window.location="http://www.location.com/ie.htm";
} else
{
window.location="http://www.location.com/other.htm";
}
//-->
</script>
</head>

```

3.6 Χειρισμός σφαλμάτων κ εξαιρέσεων

Υπάρχουν 3 ειδών λάθη (errors) στον προγραμματισμό:

- Συντακτικά σφάλματα
- Σφάλματα χρόνου εκτέλεσης
- Λογικά σφάλματα

Συντακτικά σφάλματα

Συντακτικά σφάλματα, συμβαίνουν κατά τη μεταγλώττιση για τις παραδοσιακές γλώσσες προγραμματισμού και ερμηνεύουν χρόνο για την JavaScript. Για παράδειγμα, η ακόλουθη γραμμή προκαλεί συντακτικό λάθος, επειδή λείπει μια παρένθεση:

```
<script type="text/javascript">
<!-- window.print(; //-->
</script>
```

Όταν συντακτικό σφάλμα εμφανίζεται στην JavaScript, μόνον ο κώδικας που περιέχεται εντός του ίδιο νήματος όπως το σφάλμα σύνταξης επηρεάζεται και κώδικας σε άλλα νήματα εκτελείται υποθέτοντας πως τίποτα σε αυτά δεν εξαρτάται από τον κώδικα που περιέχει το σφάλμα.

Λάθη χρόνου εκτέλεσης

Λάθη χρόνου εκτέλεσης, που ονομάζονται επίσης εξαιρέσεις, συμβαίνουν κατά την εκτέλεση (μετά από τη σύνταξη / διερμηνείας). Για παράδειγμα, η ακόλουθη γραμμή προκαλεί ένα σφάλμα χρόνου εκτέλεσης, διότι ενώ η σύνταξη είναι σωστή, αλλά κατά το χρόνο εκτέλεσης καλείται μια μη υπαρκτή μέθοδος:

```
<script type="text/javascript">
<!--
window.printme();
//-->
</script>
```

Εξαιρέσεις επηρεάζουν επίσης το νήμα στο οποίο εμφανίζονται, επιτρέποντας άλλα νήματα JavaScript να συνεχίσουν την κανονική εκτέλεση.

Λογικά σφάλματα

Σφάλμα λογικής μπορεί να είναι το πιο δύσκολο είδος των λαθών για να το εντοπίσουμε. Αυτά τα λάθη δεν είναι το αποτέλεσμα μιας σύνταξης ή σφάλμα χρόνου εκτέλεσης. Αντ'αυτού, αυτά συμβαίνουν όταν κάνετε ένα λάθος στη λογική που οδηγεί το script σας και δεν έχετε το αποτέλεσμα που αναμενόταν.

Δεν μπορείτε να «πιάσετε» αυτά τα σφάλματα, επειδή εξαρτάται από τις ανάγκες της επιχείρησής σας τι είδους λογική θέλετε να βάλετε στο πρόγραμμά σας.

Μέθοδος onerror()

Η **onerror** χειρισμού συμβάντων ήταν το πρώτο χαρακτηριστικό για τη διευκόλυνση της αντιμετώπισης σφαλμάτων στην JavaScript. Η **errorevent** δηλώνεται στο παράθυρο του αντικειμένου κάθε φορά που εμφανίζεται μια εξαίρεση στη σελίδα. Παρακάτω παρουσιάζουμε ένα παράδειγμα:

```

<html>
<head>
<script type="text/javascript">
<!--
window.onerror = function () { alert("An
error occurred.");
}
//-->
</script>
</head>
<body>
<p>Click the following to see the result:</p>
<form>
<input type="button" value="Click Me" onclick="myFunc();" />
</form>
</body>
</html>

```

Η **onerror** παρέχει τρία κομμάτια των πληροφοριών για να προσδιορίσει την ακριβή φύση του σφάλματος:

- **Μήνυμα σφάλματος** - Το ίδιο μήνυμα που ο browser θα εμφανίσει για το συγκεκριμένο σφάλμα.
- **URL** - Το αρχείο στο οποίο παρουσιάστηκε το σφάλμα.
- **Ο αριθμός γραμμής** - Ο αριθμός της γραμμής στην συγκεκριμένη διεύθυνση URL που προκάλεσε το σφάλμα

Μπορείτε να εμφανίσετε πληροφορίες που έχουν εξαχθεί με όποιο τρόπο νομίζετε ότι είναι καλύτερο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την **onerror** μέθοδο για να δείξετε ένα μήνυμα σφάλματος σε περίπτωση που υπάρχει κάποιο πρόβλημα κατά τη φόρτωση μιας εικόνας ως εξής:

```



```

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την **onerror** με πολλά tags της HTML ώστε να παρουσιάσετε σωστά τα μηνύματα σε περιπτώσεις σφαλμάτων.

3.7 Φόρμα επικύρωσης

Η επαλήθευση της φόρμας χρησιμοποιείται για να συμβεί στο διακομιστή, αφού ο πελάτης έχει δηλώσει όλα τα απαραίτητα στοιχεία και στη συνέχεια πατήσει το κουμπί Υποβολή. Εάν κάποια από τα δεδομένα που έχουν καταχωρηθεί από τον πελάτη είναι σε λάθος μορφή ή απλώς λείπουν, ο διακομιστής θα πρέπει να στείλει όλα τα δεδομένα πίσω στον πελάτη και να ζητήσει να υποβληθεί η φόρμα εκ νέου με τις σωστές πληροφορίες. Αυτή είναι πραγματικά μια χρονοβόρα διαδικασία και επιβαρύνει τον server.

Η JavaScript , παρέχει έναν τρόπο για την επικύρωση δεδομένων φόρμας στον υπολογιστή του πελάτη πριν από την αποστολή του στο web server. Η επικύρωση της φόρμας εκτελείται συνήθως με δύο λειτουργίες.

Βασική μορφή επικύρωσης

Αρχικά θα δείξουμε πώς να κάνουμε μια βασική φόρμα επικύρωσης. Το έντυπο πρέπει να ελεγχθεί για να βεβαιωθείτε ότι τα δεδομένα εισήχθησαν σε κάθε πεδίο της φόρμας που απαιτούνται. Αυτό θα χρειαστεί μόνο loop μέσα σε κάθε πεδίο στη φόρμα και έλεγχο για τα δεδομένα. Στην παρακάτω φόρμα ζητούμε επικύρωση λειτουργίας () για την επικύρωση δεδομένων , όταν onsubmit συμβάντα προκύπτουν. Μετά είναι η εφαρμογή αυτής της validate() συνάρτησης:

```
<script type="text/javascript">
<!--
// Form validation code will come here.
function validate()
{   if( document.myForm.Name.value == "" )
    {
        alert( "Please provide your name!" );
document.myForm.Name.focus();   return false;
    }
    if( document.myForm.EMail.value == "" )
    {
        alert( "Please provide your Email!" );
document.myForm.EMail.focus();   return false;
    }
    if( document.myForm.Zip.value == ""||
        isNaN(document.myForm.Zip.value)||
        document.myForm.Zip.value.length != 5 )
    {
        alert( "Please provide a zip in the format #####." );
        document.myForm.Zip.focus();
        return false;
    }
    if( document.myForm.Country.value == "-1" )
    {
        alert( "Please provide your country!" );   return false;
    }
    return( true );
}
//-->
</script>
```

Φόρμα επικύρωσης δεδομένων

Αυτό το παράδειγμα δείχνει πώς να επικυρώσουμε μια καταχωρημένη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που σημαίνει ότι η διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου πρέπει να περιέχει τουλάχιστον ένα σύμβολο @ και μια τελεία (.). Επίσης, το @ δεν πρέπει να είναι ο πρώτος χαρακτήρας της διεύθυνσης ηλεκτρονικού

ταχυδρομείου, και η τελευταία τελεία πρέπει να είναι τουλάχιστον ένα χαρακτήρα μετά το σύμβολο @:

```
<script type="text/javascript">
<!--
function validateEmail()
{
    var emailID = document.myForm.EMail.value;  atpos = emailID.indexOf("@");
    dotpos = emailID.lastIndexOf(".");  if (atpos < 1 || ( dotpos - atpos < 2 ))
    {
        alert("Please enter correct email ID")
document.myForm.EMail.focus();  return false;
    }
    return( true );
}
//-->
</script>
```

3.8 Συμβατότητα browsers

Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τις διαφορές μεταξύ των διαφόρων browsers, προκειμένου να χειριστεί ο καθένας με τον τρόπο που χρειάζεται. Γι 'αυτό είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ποιο πρόγραμμα περιήγησης τρέχει η σελίδα.

Για να πάρετε πληροφορίες για το πρόγραμμα περιήγησης που τρέχει τη σελίδα σας, χρησιμοποιήστε το ενσωματωμένο αντικείμενο `navigator`.

Ιδιότητες `navigator`

Υπάρχουν αρκετοί `Navigator` που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην ιστοσελίδα σας. Το παρακάτω είναι μια λίστα με τα ονόματα και τις περιγραφές:

Ιδιότητα	Περιγραφή
<code>appName</code>	Το ακίνητο είναι ένα string που περιέχει το όνομα κώδικα του προγράμματος περιήγησης, Netscape για το Netscape και Microsoft Internet Explorer για τον Internet Explorer.
<code>appVersion</code>	Το ακίνητο είναι ένα string που περιέχει την έκδοση του προγράμματος περιήγησης, καθώς και άλλες χρήσιμες πληροφορίες όπως η γλώσσα και η συμβατότητά του.
<code>Language</code>	Το ακίνητο περιλαμβάνει τη συντομογραφία δύο γραμμάτων για τη γλώσσα που χρησιμοποιείται από το πρόγραμμα περιήγησης. Netscape μόνο.
<code>mimTypes[]</code>	Το ακίνητο είναι ένας πίνακας που περιέχει όλους τους τύπους MIME που υποστηρίζονται από τον πελάτη. Netscape μόνο.
<code>platform[]</code>	Το ακίνητο είναι ένα string που περιέχει την πλατφόρμα για την οποία το πρόγραμμα περιήγησης συντάχθηκε. "Win32" για 32-bit λειτουργικά συστήματα Windows
<code>platform[]</code>	Το ακίνητο είναι ένας πίνακας που περιέχει όλα τα plug-ins που έχουν εγκατασταθεί στον υπολογιστή-πελάτη. Netscape μόνο.

userAgent[]	Το ακίνητο είναι ένα string που περιέχει το όνομα κώδικα και την έκδοση του προγράμματος περιήγησης. Αυτή η τιμή στέλνεται στον διακομιστή καταγωγής για την αναγνώριση του πελάτη.
--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Μέθοδοι πλοηγού

Υπάρχουν αμέτρητες μέθοδοι πλοήγησης. Παρακάτω παρατίθενται μερικές από αυτές με τα ονόματα κ τις περιγραφές τους:

Μέθοδος	Περιγραφή
javaEnabled()	Η μέθοδος αυτή προσδιορίζει, εάν είναι ενεργοποιημένη η JavaScript στο πρόγραμμα-πελάτη. Εάν είναι ενεργοποιημένη η μέθοδος αυτή επιστρέφει true? Αλλιώς, επιστρέφει false.
plugings.refresh	Η μέθοδος αυτή καθιστά διαθέσιμα πρόσφατα εγκατεστημένα plug-ins και συμπληρώνει τα plugins πίνακα με όλα τα νέα
Preference(name,value)	Αυτή η μέθοδος επιτρέπει σε ένα υπογεγραμμένο σενάριο για να πάρει και να ορίσετε μερικές προτιμήσεις Netscape. Εάν η δεύτερη παράμετρος παραλείπεται, η μέθοδος αυτή θα επιστρέφει την τιμή του καθορισμένου προτίμησης? Σε αντίθετη περίπτωση, ορίζει την τιμή. Netscape μόνο.
taintEnabled()	Αυτή η μέθοδος επιστρέφει true εάν τα δεδομένα είναι διαθέσιμα διαφορετικά επιστρέφει false.

Ανίχνευση browser

Υπάρχει ένας απλός κώδικας Javascript που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μάθουμε το όνομα ενός browser και μετά με βάσει και την HTML σελίδα να δοθεί στον χρήστη.

```
<html>
<head>
<title>Browser Detection Example</title>
</head>
<body>
<script type="text/javascript">
<!--
var userAgent    = navigator.userAgent;
var opera        = (userAgent.indexOf('Opera') != -1);
var ie           = (userAgent.indexOf('MSIE') != -1);
var gecko        = (userAgent.indexOf('Gecko') != -1);
var netscape     = (userAgent.indexOf('Mozilla') != -1);
var version      = navigator.appVersion;

if (opera){
    document.write("Opera based browser");
    // Keep your opera specific URL here.
}else if (gecko){
    document.write("Mozilla based browser");
    // Keep your gecko specific URL here.
}else if (ie){

    document.write("IE based browser");
```



```

// Keep your IE specific URL here.
}else if (netscape){

    document.write("Netscape based browser");
    // Keep your Netscape specific URL here.
}else{

    document.write("Unknown browser");
}
// You can include version to along with any above condition.
document.write("<br /> Browser version info : " + version );!-->

</script>
</body>
</html>

```

3.9 Αντικείμενα Javascript

Αντικείμενο string

Το αντικείμενο **string** επιτρέπει να δουλέψουμε με μια σειρά χαρακτήρων και τυλίγει μια σειρά από πρωτόγονους τύπους δεδομένων Javascript με μια σειρά από μεθόδους.

Επειδή η Javascript μετατρέπει αυτόματα μεταξύ των πρωτόγονων εγχόρδων και **String** αντικείμενα, μπορείτε να καλέσετε οποιαδήποτε από τις μεθόδους του αντικειμένου **String** σε μια σειρά πρωτόγονη.

Δημιουργώντας ένα αντικείμενο **String**:

```
var val = new String(string);
```

Η παράμετρος string είναι μια σειρά χαρακτήρων που έχει κωδικοποιηθεί.

Ιδιότητες String

Ιδιότητα	Περιγραφή
Constructor	Επιστρέφει μια αναφορά στη λειτουργία String που δημιούργησε το αντικείμενο.
Length	Επιστρέφει το μήκος του string.
Prototype	Το πρωτότυπο ιδιότητα σας επιτρέπει να προσθέσετε τις ιδιότητες και τις μεθόδους σε ένα αντικείμενο.

Μέθοδοι String

Μέθοδος	Περιγραφή
charAt()	Επιστρέφει το χαρακτήρα στο συγκεκριμένο δείκτη .
charCodeAt()	Επιστρέφει έναν αριθμό που υποδηλώνει την τιμή Unicode του χαρακτήρα στο δεδομένο δείκτη .
concat()	Συνδυάζει το κείμενο των δύο χορδές και επιστρέφει μια νέα σειρά .
indexOf()	Επιστρέφει το δείκτη εντός του καλώντας String αντικείμενο της πρώτης εμφάνισης της καθορισμένης τιμής , ή -1 αν δεν βρεθεί .
lastIndexOf()	Επιστρέφει το δείκτη εντός του καλώντας String αντικείμενο της τελευταίας εμφάνισης της καθορισμένης τιμής , ή -1 αν δεν βρεθεί .
localeCompare()	Επιστρέφει έναν αριθμό που υποδεικνύει εάν μια σειρά αναφοράς έρχεται πριν ή μετά ή είναι το ίδιο με τη δοθείσα συμβολοσειρά στη σύντομη διαταγή .
match()	Χρησιμοποιείται για να ταιριάζει με μια κανονική έκφραση κατά ένα string .
replace()	Χρησιμοποιείται για να βρουν έναν αγώνα ανάμεσα σε μια κανονική έκφραση και ένα string , και να αντικαταστήσει το substring συνδυάζεται με ένα νέο υποσυμβολοσειρά .
search()	Εκτελεί την αναζήτηση για έναν αγώνα ανάμεσα σε μια κανονική έκφραση και μια συγκεκριμένη σειρά .
slice()	Εξάγει ένα τμήμα μιας συμβολοσειράς και επιστρέφει μια νέα σειρά .
split()	Χωρίζει ένα αντικείμενο String σε μια σειρά των χορδών με το διαχωρισμό του string σε substring .
substr()	Επιστρέφει τους χαρακτήρες ενός string που αρχίζει στη συγκεκριμένη θέση μέσα στον καθορισμένο αριθμό χαρακτήρων
substring()	Επιστρέφει τους χαρακτήρες σε μια σειρά μεταξύ των δύο δεικτών στη σειρά .
toLocaleLowerCase()	Οι χαρακτήρες μέσα σε ένα string μετατρέπονται σε πεζά , ενώ τηρούν την τρέχουσα γλώσσα του
toLocaleUpperCase()	Οι χαρακτήρες μέσα σε ένα string μετατρέπεται σε κεφαλαία , ενώ τηρούν την τρέχουσα γλώσσα του .
toLowerCase()	Επιστρέφει την τιμή συμβολοσειράς καλώντας μετατρέπονται σε πεζά .
toString()	Επιστρέφει ένα string που αντιπροσωπεύει το καθορισμένο αντικείμενο .
toUpperCase()	Επιστρέφει την τιμή συμβολοσειράς καλώντας μετατρέπεται σε κεφαλαία .
valueOf()	Επιστρέφει την πρωτόγονη αξία του συγκεκριμένου αντικειμένου.

String HTML wrappers

Μέθοδος	Περιγραφή
charAt()	Επιστρέφει το χαρακτήρα στο συγκεκριμένο δείκτη .
charCodeAt()	Επιστρέφει έναν αριθμό που υποδηλώνει την τιμή Unicode του χαρακτήρα στο δεδομένο δείκτη .
concat()	Συνδυάζει το κείμενο των δύο χορδές και επιστρέφει μια νέα σειρά .
indexOf()	Επιστρέφει το δείκτη εντός του καλώντας String αντικείμενο της πρώτης εμφάνισης της καθορισμένης τιμής , ή -1 αν δεν βρεθεί .
lastIndexOf()	Επιστρέφει το δείκτη εντός του καλώντας String αντικείμενο της τελευταίας εμφάνισης της καθορισμένης τιμής , ή -1 αν δεν βρεθεί .
localeCompare()	Επιστρέφει έναν αριθμό που υποδεικνύει εάν μια σειρά αναφοράς έρχεται πριν ή μετά ή είναι το ίδιο με τη δοθείσα συμβολοσειρά στη σύντομη διαταγή .
match()	Χρησιμοποιείται για να ταιριάζει με μια κανονική έκφραση κατά ένα string .
replace()	Χρησιμοποιείται για να βρουν έναν αγώνα ανάμεσα σε μια κανονική έκφραση και ένα string , και να αντικαταστήσει το substring συνδυάζεται με ένα νέο υποσυμβολοσειρά .
search()	Εκτελεί την αναζήτηση για έναν αγώνα ανάμεσα σε μια κανονική έκφραση και μια συγκεκριμένη σειρά .
slice()	Εξάγει ένα τμήμα μιας συμβολοσειράς και επιστρέφει μια νέα σειρά .
split()	Χωρίζει ένα αντικείμενο String σε μια σειρά των χορδών με το διαχωρισμό του string σε substrings .
substr()	Επιστρέφει τους χαρακτήρες ενός string που αρχίζει στη συγκεκριμένη θέση μέσα στον καθορισμένο αριθμό χαρακτήρων
substring()	Επιστρέφει τους χαρακτήρες σε μια σειρά μεταξύ των δύο δεικτών στη σειρά .
toLocaleLowerCase()	Οι χαρακτήρες μέσα σε ένα string μετατρέπεται σε πεζά τηρώντας συγχρόνως το ισχύον locale .
toLocaleUpperCase()	Οι χαρακτήρες μέσα σε ένα string μετατρέπεται σε κεφαλαία τηρώντας συγχρόνως το ισχύον locale .
toLowerCase()	Επιστρέφει την τιμή συμβολοσειράς καλώντας μετατρέπονται σε πεζά .
toString()	Επιστρέφει ένα string που αντιπροσωπεύει το καθορισμένο αντικείμενο .
toUpperCase()	Επιστρέφει την τιμή συμβολοσειράς καλώντας μετατρέπεται σε κεφαλαία .
valueOf()	Επιστρέφει την πρωτόγονη αξία του συγκεκριμένου αντικείμενου.

Αντικείμενο array

Το αντικείμενο array επιτρέπει να εισάγουμε πολλές αξίες σε μια μονή μεταβλητή.

```
var fruits = new Array( "apple", "orange", "mango" );
```

Η παράμετρος Array είναι ένας κατάλογος των strings ή ακέραιοι. Όταν καθορίζετε μια ενιαία αριθμητική παράμετρο με τον κατασκευαστή Array, μπορείτε να καθορίσετε το αρχικό μήκος του πίνακα. Το μέγιστο μήκος που επιτρέπεται για μια σειρά είναι 4,294,967,295. Μπορείτε να δημιουργήσετε πίνακα απλά αναθέτοντας τιμές ως εξής:

```
var fruits = [ "apple", "orange", "mango" ];
```

Θα χρησιμοποιήσετε απλούς αριθμούς για να εισάγετε και να θέσετε τις αξίες σε έναν πίνακα ως εξής:

- fruits[0] is the first element
- fruits[1] is the second element
- fruits[2] is the third element

Ιδιότητες array

Μέθοδος	Περιγραφή
anchor()	Δημιουργεί μια άγκυρα HTML που χρησιμοποιείται ως στόχος υπερκειμένου.
big()	Δημιουργεί μια σειρά που θα εμφανίζονται σε μια μεγάλη γραμματοσειρά, σαν να ήταν σε μια <big> ετικέτα.
blink()	Δημιουργεί ένα κορδόνι για να αναβοσβήνει σαν να ήταν σε μια <blink> ετικέτα.
bold()	Δημιουργεί ένα string να εμφανίζεται τόσο τολμηρή όπως και αν ήταν σε ετικέτα.
fixed()	Προκαλεί μια σειρά που θα εμφανίζονται σε γραμματοσειρά σταθερού βήματος σαν να ήταν σε μια <tt> ετικέτα.
fontcolor()	Προκαλεί ένα αλφαριθμητικό να εμφανίζεται στο συγκεκριμένο χρώμα σαν να ήταν σε μια ετικέτα .
fontsize()	Προκαλεί μια σειρά που θα εμφανίζονται στο καθορισμένο μέγεθος γραμματοσειράς σαν να ήταν σε μια ετικέτα.
italics()	Προκαλεί μια σειρά για να είναι πλάγια, σαν να ήταν σε μια <i> ετικέτα.
link()	Δημιουργεί ένα σύνδεσμο υπερκειμένου HTML που ζητά μια άλλη διεύθυνση URL.
small()	Προκαλεί ένα αλφαριθμητικό να εμφανίζεται σε ένα μικρό γραμματοσειρά, σαν να ήταν σε μια <small> ετικέτα.
strike()	Προκαλεί μια σειρά που θα εμφανίζονται ως κολλησει-out κείμενο, σαν να ήταν σε μια ετικέτα Αφήστε ένα σχόλιο
sub()	Προκαλεί ένα αλφαριθμητικό να εμφανίζεται ως ένα δείκτη, σαν να ήταν σε μια <sub> ετικέτα.
sup()	Προκαλεί ένα αλφαριθμητικό να εμφανίζεται ως εκθέτη, σαν να ήταν σε μια <sup> ετικέτα.

Μέθοδοι array

Μέθοδος	Περιγραφή
concat()	Επιστρέφει μια νέα σειρά που αποτελείται από αυτό συστοιχίας ενώνονται με άλλα array (ες) ή / και την αξία (ες).
every()	Επιστρέφει true αν κάθε στοιχείο σε αυτή την σειρά ικανοποιεί την προϋπόθεση ότι η λειτουργία ελέγχου .
filter()	Δημιουργεί μια νέα σειρά με όλα τα στοιχεία της παρούσας διάταξης για την οποία η διαθέσιμη λειτουργία φιλτραρίσματος επιστρέφει true .
forEach()	Καλεί μια συνάρτηση για κάθε στοιχείο της συστοιχίας.
indexOf()	Επιστρέφει το πρώτο (τουλάχιστον) του δείκτη ενός στοιχείου εντός του πίνακα ίση με την καθορισμένη τιμή , ή -1 αν δεν βρεθεί .
join()	Ενώνει όλα τα στοιχεία ενός πίνακα σε ένα string .
lastIndexOf()	Επιστρέφει τον τελευταίο (μεγαλύτερο) δείκτη ενός στοιχείου εντός του πίνακα ίση με την καθορισμένη τιμή , ή -1 αν δεν βρεθεί .
map()	Δημιουργεί ένα νέο πίνακα με τα αποτελέσματα της συγκλήσεως προϋπόθεση ότι η λειτουργία σε κάθε στοιχείο σε αυτό το φάσμα .
pop()	Αφαιρεί το τελευταίο στοιχείο από μια σειρά και επιστρέφει το στοιχείο αυτό .
push()	Προσθέτει ένα ή περισσότερα στοιχεία στο τέλος ενός πίνακα και επιστρέφει το νέο μήκος της συστοιχίας .
reduce()	Εφαρμόστε μια λειτουργία ταυτόχρονα εναντίον δύο τιμές του πίνακα (από αριστερά προς τα δεξιά) ώστε να υποχωρήσουν σε μία μόνο τιμή .
reduceRight()	Εφαρμόστε μια λειτουργία ταυτόχρονα εναντίον δύο τιμές της συστοιχίας (από δεξιά προς αριστερά), ώστε να το μειώσει σε μια μεμονωμένη τιμή.
reverse()	Αντιστρέφει τη σειρά των στοιχείων μιας συστοιχίας - η πρώτη γίνεται η τελευταία και η τελευταία γίνεται η πρώτη .
shift()	Αφαιρεί το πρώτο στοιχείο από μια σειρά και επιστρέφει το στοιχείο αυτό .
slice()	Εξάγει ένα τμήμα ενός πίνακα και επιστρέφει μια νέα σειρά .
some()	Επιστρέφει true αν τουλάχιστον ένα στοιχείο σε αυτήν την σειρά ικανοποιεί την προϋπόθεση ότι η λειτουργία ελέγχου .
toSource()	Αντιπροσωπεύει τον πηγαίο κώδικα ενός αντικειμένου
sort()	Ταξινομεί τα στοιχεία ενός πίνακα .
splice()	Προσθέτει ή / και αφαιρεί στοιχεία από μία συστοιχία .
toString()	Επιστρέφει ένα string που αντιπροσωπεύει τον πίνακα και τα στοιχεία της .
unshift()	Προσθέτει ένα ή περισσότερα στοιχεία στο μπροστινό μέρος του πίνακα και επιστρέφει το νέο μήκος της συστοιχίας .

Αντικείμενο date

Το αντικείμενο Date είναι ένας τύπος δεδομένων ενσωματωμένος στη γλώσσα JavaScript. Τα αντικείμενα date δημιουργούνται με τη **newDate()** όπως φαίνεται παρακάτω.

Μόλις δημιουργηθεί ένα αντικείμενο date, μια σειρά από μεθόδους επιτρέπουν να λειτουργούν σε αυτό. Οι περισσότερες μέθοδοι απλά σας επιτρέπουν να πάρετε και να ρυθμίσετε το έτος, μήνα, ημέρα, ώρα, λεπτό, δευτερόλεπτο, και τα πεδία χιλιοστό του δευτερολέπτου του αντικειμένου, χρησιμοποιώντας είτε τοπική ώρα ή την UTC (Universal, ή GMT).

Το πρότυπο ECMAScript απαιτεί την ημερομηνία αντικειμένου να είναι σε θέση να αντιπροσωπεύει οποιαδήποτε ημερομηνία και ώρα, για να χιλιοστών του δευτερολέπτου ακρίβεια, μέσα σε 100.000.000 ημερών πριν ή μετά την 1/1/1970. Αυτό είναι μια σειρά από συν ή μείον 273.785 χρόνια, οπότε η JavaScript είναι σε θέση να εκπροσωπεί την ημερομηνία και την ώρα μέχρι το έτος 275755.

Εδώ είναι διαφορετική παραλλαγή του κατασκευαστή Date():

```
new Date( )
new Date(milliseconds) new
Date(datestring)
new Date(year,month,date[,hour,minute,second,millisecond ])
```

Σημείωση: Οι παράμετροι σε παρένθεση είναι πάντα προαιρετικοί

Εδώ είναι η περιγραφή των παραμέτρων:

- **No arguments:** Χωρίς επιχειρήματα , ο κατασκευαστής Ημερομηνία () δημιουργεί ένα αντικείμενο Ημερομηνία ορίζεται στην τρέχουσα ημερομηνία και ώρα.
- **Milliseconds:** Όταν ένα αριθμητικό επιχειρήμα περάσει , τότε αυτός λαμβάνεται ως εσωτερική αριθμητική απεικόνιση της ημερομηνίας σε χιλιοστά του δευτερολέπτου , όπως επιστρέφεται από τη μέθοδο getTime () . datestring : Όταν ένα όρισμα περνάει , είναι μια αναπαράσταση συμβολοσειράς μιας ημερομηνίας , με τη μορφή που έγινε αποδεκτή από την μέθοδο Date.parse () .
- **7 arguments :** Για να χρησιμοποιήσετε την τελευταία μορφή του κατασκευαστή που δίνονται παραπάνω , Εδώ είναι η περιγραφή του κάθε επιχειρήματος :
 - **Έτος:** Ακέραια τιμή που αντιπροσωπεύει το χρόνο. Για συμβατότητα (προκειμένου να αποφευχθεί το πρόβλημα Y2K) , θα πρέπει πάντοτε να καθορίζουν τον χρόνο σε πλήρη ? χρήση 1998 , αντί για 98.
 - **Μήνας:** Ακέραια τιμή που αντιπροσωπεύει το μήνα , αρχίζοντας με 0 για τον Ιανουάριο έως 11 για το μήνα Δεκέμβριο.
 - **Ημερομηνία :** Ακέραια τιμή που αντιπροσωπεύει την ημέρα του μήνα.
 - **Ώρα :** Ακέραια τιμή που αντιπροσωπεύει την ώρα της ημέρας (24 ώρες κλίμακας) .
 - **Λεπτά:** Ακέραιος τιμή που αντιπροσωπεύει το τμήμα λεπτό κάθε φορά ανάγνωση.
 - **Δεύτερο:** Ακέραιος τιμή που αντιπροσωπεύει το δεύτερο τμήμα της ανάγνωσης χρόνου.
 - **Χιλιοστά του δευτερολέπτου :** Ακέραια τιμή που αντιπροσωπεύει το τμήμα χιλιοστό του δευτερολέπτου κάθε φορά ανάγνωση.

Ιδιότητες Date

Μέθοδος	Περιγραφή
Constructor	Καθορίζει τη λειτουργία που δημιουργεί το πρωτότυπο ενός αντικειμένου.
Prototype	Το πρωτότυπο ιδιότητα σας επιτρέπει να προσθέσετε τις ιδιότητες και τις μεθόδους σε ένα αντικείμενο.

Μέθοδοι Date

Μέθοδος	Περιγραφή
Date()	Επιστρέφει τη σημερινή ημερομηνία και την ώρα
getDate()	Επιστρέφει την ημέρα του μήνα για την καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα
getDay()	Επιστρέφει την ημέρα της εβδομάδας για τη συγκεκριμένη ημερομηνία , σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getFullYear()	Επιστρέφει το έτος από την καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getHours()	Επιστρέφει την ώρα στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getMilliseconds()	Επιστρέφει τα χιλιοστά του δευτερολέπτου στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getMinutes()	Επιστρέφει τα λεπτά στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getMonth()	Επιστρέφει το μήνα στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getSeconds()	Αποδίδει τα δευτερόλεπτα στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την τοπική ώρα .
getTime()	Επιστρέφει την αριθμητική τιμή της από την καθορισμένη ημερομηνία και τον αριθμό των χιλιοστών του δευτερολέπτου από την 1η Ιανουαρίου , 1970, 00:00:00 UTC .
getTimezoneOffset()	Επιστρέφει τη μετατόπιση μέσα σε λίγα λεπτά ζώνη ώρας για το τρέχων locale .
getUTCDate()	Επιστρέφει την ημέρα (ημερομηνία) του μηνός στην καθορισμένη ημερομηνία
getUTCDay()	σύμφωνα με την καθολική χρόνο .
getUTCFullYear()	Επιστρέφει την ημέρα της εβδομάδας στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την καθολική χρόνο .
getUTCHours()	Επιστρέφει το έτος στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την καθολική χρόνο .
getUTCMilliseconds()	Επιστρέφει τις ώρες στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με την καθολική χρόνο .
getUTCMinutes()	Επιστρέφει τα χιλιοστά του δευτερολέπτου στην καθορισμένη ημερομηνία σύμφωνα με

Στατικές μέθοδοι Date

Εκτός από τις πολλές μεθόδους που αναφέρθηκαν προηγουμένως ως παραδείγματα, το αντικείμενο date καθορίζει επίσης δύο στατικές μεθόδους. Γίνεται επίκληση αυτών των μεθόδων μέσω του ίδιου κατασκευαστή date():

Μέθοδος	Περιγραφή
Date.parse()	Αναλύει μια αναπαράσταση συμβολοσειράς ημερομηνία και ώρα και επιστρέφει την εσωτερική αναπαράσταση χιλιοστών του δευτερολέπτου από την εν λόγω ημερομηνία.
Date.UTC()	Επιστρέφει την εκπροσώπηση χιλιοστό του δευτερολέπτου από την καθορισμένη ημερομηνία και ώρα UTC.

Αντικείμενο math

Το αντικείμενο `math` παρέχει τις ιδιότητες και τις μεθόδους για μαθηματικές συναρτήσεις. Αντίθετα με τα υπόλοιπα αντικείμενα, το `math` δεν είναι κατασκευαστικό. Όλες οι ιδιότητες και οι μέθοδοι του `math` είναι στατικές και μπορούν να καλεστούν χρησιμοποιώντας το αντικείμενο `math` χωρίς να το δημιουργήσουμε.

Έτσι, αναφερόμαστε στο διαρκές `π` σαν `Math.PI` και καλούμε την συνάρτηση ως `Math.sin(x)`, όπου `x` είναι το αντικείμενο της μεθόδου.

Εδώ παρατίθεται μια απλή σύνταξη για να καλούμε τις συναρτήσεις και τις μεθόδους του αντικειμένου `Math`.

```
var pi_val = Math.PI;
var sine_val = Math.sin(30);
```

Ιδιότητες Math

Ιδιότητα	Περιγραφή
E	Σταθερά του Euler και η βάση των φυσικών λογαρίθμων, περίπου 2.718.object.
LN2	Φυσικός λογάριθμος του 2, περίπου 0.693.
LN10	Φυσικός λογάριθμος του 10, περίπου 2.302.
LOG2E	Βάση 2 λογάριθμο E, περίπου 1.442.
LOG10E	Βάση 10 λογάριθμος της E, περίπου 0.434.
PI	Αναλογία της περιφέρειας ενός κύκλου προς τη διάμετρό του, περίπου 3.14159.
SQRT1_2	Τετραγωνική ρίζα του 1/2? ισοδύναμα, 1 πάνω από την τετραγωνική ρίζα του 2, περίπου 0.707.
SQRT2	Τετραγωνική ρίζα του 2, με τιμή περίπου 1.414.

Μέθοδοι Math

Μέθοδος	Περιγραφή
abs()	Επιστρέφει την απόλυτη τιμή ενός αριθμού.
acos()	Επιστρέφει το συνημίτονο τόξου (σε ακτίνια) ενός αριθμού ..
asin()	Επιστρέφει το ημίτονο τόξου (σε ακτίνια) ενός αριθμού.
atan()	Δίνει το τόξο εφαπτομένης (σε ακτίνια) ενός αριθμού.
atan2()	Δίνει το τόξο εφαπτομένης του λόγου τη επιχειρηματολογίας της.

Εκφράσεις regular και αντικείμενο RegExp

Μια κανονική έκφραση είναι ένα αντικείμενο που περιγράφει ένα μοτίβο χαρακτήρων. Η τάξη JavaScript RegExp αντιπροσωπεύει κανονικές εκφράσεις, και οι δύο String και RegExp ορίζουν τις μεθόδους που χρησιμοποιούν τακτικές εκφράσεις για να εκτελέσετε ισχυρό πρότυπο αντιστοίχισης και την αναζήτηση και αντικατάσταση λειτουργιών σε κείμενο.

Εδώ είναι η περιγραφή των παραμέτρων:

- **Pattern:** Μια συμβολοσειρά που καθορίζει το πρότυπο της κανονικής έκφρασης ή άλλη κανονική έκφραση.
- **Attributes:** Ένα προαιρετικό string που περιέχει οποιοδήποτε από τα "g", "i" και "m" χαρακτηριστικά που καθορίζουν την παγκόσμια, case-insensitive, και multiline αγώνες, αντίστοιχα.

Οι αγκύλες ([]) έχουν ιδιαίτερη σημασία, όταν χρησιμοποιείται στο πλαίσιο των κανονικών εκφράσεων. Χρησιμοποιούνται για να βρείτε μια σειρά από χαρακτήρες.

Έκφραση	Περιγραφή
[...]	Κάθε ένα χαρακτήρα μεταξύ των παρενθέσεων.
[^...]	Οποιοσδήποτε ένα χαρακτήρα όχι μεταξύ των παρενθέσεων.
[0-9]	Ταυτίζει κάθε δεκαδικό ψηφίο από το 0 έως το 9.
[a-z]	Ταιριάζει με κάθε χαρακτήρα από πεζό ένα από πεζό z.
[A-Z]	Ταιριάζει με κάθε χαρακτήρα από το κεφαλαίο A έως κεφαλαία Z.
[a-Z]	Ταιριάζει με κάθε χαρακτήρα από πεζό α μέσω κεφαλαία Z.

Ιδιότητες RegExp

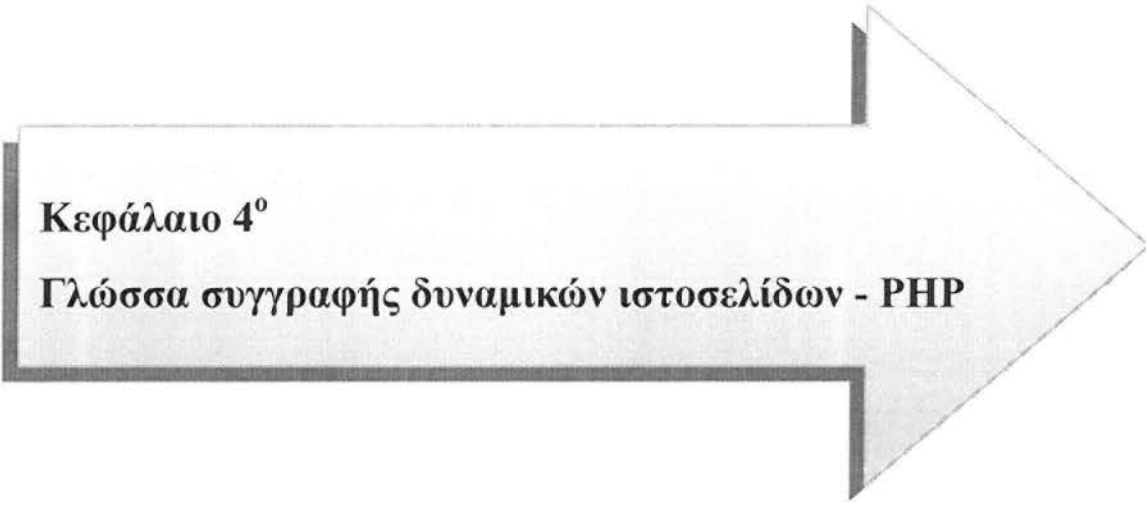
Ιδιότητα	Περιγραφή
constructor	Καθορίζει τη λειτουργία που δημιουργεί το πρωτότυπο ενός αντικειμένου.
global	Καθορίζει αν το "g" τροποποιητής έχει οριστεί.
ignoreCase	Καθορίζει αν το "i" τροποποιητής έχει οριστεί.
lastIndex	Ο δείκτης κατά την οποία για να ξεκινήσει το επόμενο ματς.
multiline	Καθορίζει αν το "m" τροποποιητής έχει οριστεί.
source	Το κείμενο του σχεδίου περίπου 3,14159.

Μέθοδοι RegExp

Μέθοδος	Περιγραφή
exec()	Εκτελεί μια αναζήτηση για έναν αγώνα στην παράμετρο συμβολοσειράς του.
test()	Δοκιμές για έναν αγώνα στην παράμετρο συμβολοσειράς του.
toSource()	Επιστρέφει ένα αντικείμενο που αντιπροσωπεύει την κυριολεκτική καθορισμένο αντικείμενο? μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την τιμή για να δημιουργήσετε ένα νέο αντικείμενο.
toString()	Επιστρέφει ένα string που αντιπροσωπεύει το καθορισμένο αντικείμενο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 3^ο Κεφαλαίου

- John Pollok, "Οδηγός της Javascript", 2006
- Greg Perry & Dean Miller, "Μάθετε να προγραμματίζετε σε 24ώρες"
- Melonie Julie C, "HTML, CSS and Javascript - all in one"
- W3Schools. <http://www.w3schools.com/>
- Javascript. http://www.homeandlearn.co.uk/JS/first_script.html



Κεφάλαιο 4^ο

Γλώσσα συγγραφής δυναμικών ιστοσελίδων - PHP

4.1	Η παρουσίαση της PHP.....	91
4.2	Εικόνα σύνταξης.....	93
4.3	Τύποι μεταβλητών.....	96
4.4	Σταθερές.....	100
4.5	Τύποι τελεστών.....	102
4.6	Δηλώσεις PHP.....	105
4.7	Πίνακες PHP.....	112
4.8	Strings PHP.....	115
4.9	Ένταξη αρχείου PHP.....	117
4.10	PHP File και I/O.....	119
4.11	Συναρτήσεις.....	121

4.1 Η παρουσίαση της PHP

Η PHP ξεκίνησε ως ένα μικρό έργο ανοικτού πηγαίου κώδικα που εξελίχθηκε καθώς όλο και περισσότεροι άνθρωποι ανακάλυψαν πόσο χρήσιμο θα ήταν. Ο Rasmus Lerdorf εξαπέλυσε την πρώτη έκδοση του PHP το 1994. Είναι αναδρομικό ακρωνύμιο του " PHP : Hypertext Preprocessor ". Είναι μια πλευρά του server scripting γλώσσα που είναι ενσωματωμένο σε HTML.

Είναι σύνθητες να διαχειρίζεται δυναμικό περιεχόμενο, βάσεις δεδομένων, παρακολούθηση συνεδρίων, ακόμα και την κατασκευή ολόκληρου του e-commerce sites. Είναι ολοκληρωμένο με μια σειρά από δημοφιλείς βάσεις δεδομένων, συμπεριλαμβανομένων των MySQL, PostgreSQL, Oracle, Sybase, Informix και Microsoft SQL Server. Υποστηρίζει ένα μεγάλο αριθμό από σημαντικά πρωτόκολλα όπως το POP3, IMAP και LDAP. Η PHP4 πρόσθεσε υποστήριξη για την Java και κατανεμημένες αρχιτεκτονικές αντικειμένου (COM και CORBA), καθιστώντας την ανάπτυξη n-tier πιθανότητα για πρώτη φορά .

Κοινές χρήσεις της PHP:

- Η PHP εκτελεί λειτουργίες του συστήματος, δηλαδή από τα αρχεία σε ένα σύστημα που μπορεί να δημιουργήσει, να ανοίξει, να διαβάσει, να γράψει και να τα κλείσει.
- Μπορεί να χειριστεί τις μορφές, δηλαδή τη συλλογή δεδομένων από αρχεία, να αποθηκεύει τα δεδομένα σε ένα αρχείο, μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, να στείλει τα δεδομένα και να επιστρέφει τα δεδομένα του χρήστη.
- Μπορείτε να προσθέσετε , να διαγράψετε , να τροποποιήσετε τα στοιχεία στη βάση δεδομένων σας μέσω PHP.
- cookies Access μεταβλητές και να τα cookies.
- Χρησιμοποιώντας την PHP , μπορείτε να περιορίσετε τους χρήστες να έχουν πρόσβαση σε ορισμένες σελίδες του δικτυακού σας τόπου.
- Μπορεί να κρυπτογραφήσει τα δεδομένα.

"Hello World" Script in PHP:

Για να πάρετε μια ιδέα για την PHP, για πρώτη φορά με απλά σενάρια PHP. Το "Hello, World!" είναι ένα ουσιαστικό παράδειγμα. Πρώτα θα δημιουργήσουμε ένα φιλικό "Hello, World!" script.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η PHP είναι ενσωματωμένο σε HTML. Αυτό σημαίνει ότι στο μεταξύ την κανονική σας HTML (ή XHTML αν αιχμής) θα έχετε τις δηλώσεις PHP σαν αυτό:

```
<html>
<head>
<title>Hello World</title>
<body>
<?php echo "Hello, World!";?>
</body>
</html>
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

Hello, World!

Αν εξετάσει την έξοδο HTML του παραπάνω παράδειγμα, θα παρατηρήσετε ότι ο κώδικας PHP δεν υπάρχει στο αρχείο που αποστέλλονται από το διακομιστή στο πρόγραμμα περιήγησης στο Web. Όλα τα PHP παρόντες στην Ιστοσελίδα είναι σε επεξεργασία και απογυμνώνεται από τη σελίδα? το μόνο πράγμα που επιστρέφεται στον πελάτη από το διακομιστή Web είναι καθαρή έξοδος HTML.

Όλος ο κώδικας PHP πρέπει να περιλαμβάνεται μέσα σε ένα από τους τρεις ειδικές ετικέτες σήμανσης έφαγε αναγνωρίζονται από την PHP Parser.

```
<?php PHP code goes here ?>
<? PHP code goes here ?>
<script language="php"> PHP code goes here </script>
```

Η πιο συνηθισμένη είναι η ετικέτα <? Php ... > και θα χρησιμοποιήσουμε επίσης ίδια ετικέτα στο φροντιστήριο μας .

Από το επόμενο κεφάλαιο που θα ξεκινήσει με την εγκατάσταση PHP Περιβάλλον στον υπολογιστή σας και στη συνέχεια θα ανακαλύπτω σχεδόν όλων των εννοιών που σχετίζονται με την PHP για να σας κάνει να αισθάνονται άνετα με τη γλώσσα PHP .

Περιβάλλον της PHP

Προκειμένου να αναπτυχθούν και να τρέξει PHP ιστοσελίδες τρία ζωτικά στοιχεία θα πρέπει να εγκατασταθεί στο σύστημα του υπολογιστή σας .

- **Web Server** - PHP θα συνεργαστεί με όλα σχεδόν όλο το λογισμικό Web Server , συμπεριλαμβανομένης της Microsoft Internet Information Server (IIS), αλλά στη συνέχεια χρησιμοποιούνται πιο συχνά είναι ελεύθερα διαθέσιμο Apache Server.
- **Βάση Δεδομένων** - PHP θα συνεργαστεί με όλα σχεδόν τα λογισμικό βάσης δεδομένων , συμπεριλαμβανομένων των Oracle και Sybase , αλλά πιο συχνά χρησιμοποιούμενη είναι ελεύθερα διαθέσιμη βάση δεδομένων MySQL.
- **PHP Parser** - Για να επεξεργαστούμε τις οδηγίες PHP script ένας parser πρέπει να εγκατασταθεί για να δημιουργήσει HTML εξόδου που μπορεί να σταλεί στο πρόγραμμα περιήγησης στο Web . Αυτό το σεμινάριο θα σας καθοδηγήσει πώς να εγκαταστήσετε PHP parser στον υπολογιστή σας .

Εγκατάσταση PHP

Πριν προχωρήσετε , είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι έχετε την κατάλληλη ρύθμιση του περιβάλλοντος στον υπολογιστή σας για να αναπτύξουν προγράμματα ιστοσελίδα σας χρησιμοποιώντας PHP .

Πληκτρολογήστε την ακόλουθη διεύθυνση στο πλαίσιο διευθύνσεων του browser σας

```
http://127.0.0.1/info.php
```

Αν αυτό εμφανίζει μια σελίδα που εμφανίζει πληροφορίες που σχετίζονται με την εγκατάσταση της PHP σας, τότε αυτό σημαίνει ότι έχετε PHP και Webserver εγκατασταθεί σωστά. Διαφορετικά, θα πρέπει να ακολουθήσετε τη διαδικασία για να εγκαταστήσετε την PHP στον υπολογιστή σας.

4.2 Εικόνα σύνταξης

Το κεφάλαιο αυτό θα σας δώσει μια ιδέα για την βασική σύνταξη της PHP. Η μηχανή PHP parsing χρειάζεται έναν τρόπο για να διαφοροποιήσει κώδικα PHP από άλλα στοιχεία της σελίδας. Ο μηχανισμός για να γίνει αυτό που είναι γνωστό ως «διαφυγή στην PHP». Υπάρχουν τέσσερις τρόποι για να το κάνετε αυτό:

Canonical PHP tags:

Το πιο καθολικά αποτελεσματικό στυλ tag της PHP είναι:

```
<? php...?>
```

Εάν χρησιμοποιήσετε αυτό το στυλ, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι όλες οι ετικέτες σας θα ερμηνεύονται σωστά.

Short-open (SGML-style) ετικέτες

Η σύντομη ή μικρής ανοικτή ετικέτα μοιάζει με αυτό:

```
<?...?>
```

Σύντομη ετικέτα είναι, όπως θα περίμενε κανείς, η συντομότερη επιλογή. Μπορείτε να κάνετε ένα από δύο πράγματα για να μπορέσει PHP να αναγνωρίσει τις ετικέτες:

- Επιλέξτε το - enable-short-tags επιλογή διαμόρφωσης όταν είστε οικοδόμηση PHP.
- Ρυθμίστε τη ρύθμιση short_open_tag στο αρχείο php.ini σας σε. Αυτή η επιλογή θα πρέπει να απενεργοποιηθεί για να αναλύσει XML με PHP, επειδή η ίδια σύνταξη που χρησιμοποιείται για ετικέτες XML.

Commenting PHP code

Ένα σχόλιο είναι το τμήμα του προγράμματος που υπάρχει μόνο για το ανθρώπινο αναγνώστη και απογυμνώνεται έξω πριν από την εμφάνιση του αποτελέσματος των προγραμμάτων. Υπάρχουν δύο μορφές σχολιάζοντας σε PHP:

Single-line σχόλια: Χρησιμοποιούνται συνήθως για σύντομες επεξηγήσεις ή σημειώσεις σχετικές με τον κωδικό του τοπικού. Εδώ είναι τα παραδείγματα των σχολίων ενιαίας γραμμής.

```
<?
# This is a comment, and
# This is the second line of the comment
// This is a comment too. Each style comments only print "An example with single
line comments";
?>
```

Multi-lines printing: Εδώ είναι τα παραδείγματα για να εκτυπώσετε πολλαπλές γραμμές σε μια ενιαία δήλωση εκτύπωσης:

```
<?
# First Example print <<<END
This uses the "here document" syntax to output multiple lines with $variable
interpolation. Note that the here document terminator must appear on a line with just
a semicolon no extra whitespace! END;
# Second Example print "This spans
multiple lines. The newlines will be output as well";
?>
```

Multi-lines comments: Γενικά χρησιμοποιούνται για την παροχή αλγορίθμων ψευδοκώδικα και πιο λεπτομερείς εξηγήσεις, όταν είναι απαραίτητο. Το ύφος πολλών γραμμών του σχολιασμού είναι η ίδια όπως στο C. Εδώ είναι το παράδειγμα των πολλαπλών σχολίων σε γραμμές.

```
<?
/* This is a comment with multiline Author : Mohammad Mohtashim Purpose:
Multiline Comments Demo Subject: PHP
*/
print "An example with multi line comments";
?>
```

Ο κενός χώρος είναι η ουσία που θα πληκτρολογήσετε. Αυτό είναι συνήθως άορατο στην οθόνη, συμπεριλαμβανομένων των χώρων, καρτελών και επαναφοράς (end-of-line χαρακτήρες). PHP whitespace insensitive σημαίνει ότι σχεδόν ποτέ δεν έχει σημασία πόσοι κενοί χαρακτήρες υπάρχουν σε μια σειρά. Ένα κενό χαρακτήρα είναι τα ίδια όπως πολλοί τέτοιου είδους χαρακτήρες

Για παράδειγμα, κάθε μία από τις ακόλουθες δηλώσεις PHP που εκχωρεί το άθροισμα των 2 + 2 στην μεταβλητή \$ τεσσάρων ετών είναι ισοδύναμα:

```
$four = 2 + 2; // single spaces
$four <tab>=<tab2<tab>+<tab>2 ; // spaces and tabs
$four =
2+
2; // multiple lines
```


Η PHP είναι μια ευαίσθητη γλώσσα. Δοκιμάστε ακόλουθο παράδειγμα:

```
<html>
<body>
<?
$capital = 67;
print("Variable capital is $capital<br>");
print("Variable CaPiTaL is $CaPiTaL<br>");
?>
</body>
</html>
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Variable capital is 67
Variable CaPiTaL is
```

Οι δηλώσεις είναι εκφράσεις που διαχωρίζονται με ερωτηματικά

Μια δήλωση στην PHP είναι οποιαδήποτε έκφραση που ακολουθείται από ένα ελληνικό ερωτηματικό (;). Οποιαδήποτε ακολουθία των έγκυρων δηλώσεων PHP που περικλείεται από τις ετικέτες PHP είναι ένα έγκυρο πρόγραμμα PHP. Εδώ είναι μια τυπική δήλωση σε PHP, η οποία στην περίπτωση αυτή εκχωρεί μια σειρά από χαρακτήρες σε μια μεταβλητή που ονομάζεται \$greeting:

```
$greeting = "Welcome to PHP!";
```

Τα μικρότερα δομικά στοιχεία της PHP είναι τα αδιαίρετα μάρκες, όπως αριθμούς (3,14159), έγχροδα (δύο..), Οι μεταβλητές (δύο δολάρια), σταθερές (TRUE), καθώς και οι ειδικές λέξεις που συνθέτουν τη σύνταξη της ίδιας της PHP, όπως και αν , αλλιώς, ενώ, για.

Μολονότι οι δηλώσεις δεν μπορούν να συνδυαστούν, όπως εκφράσεις, μπορείτε να βάλετε πάντα μια ακολουθία από δηλώσεις οπουδήποτε μια δήλωση μπορεί να πάει με επισυνάπτοντας τα σε μια σειρά από αγκύλες. Εδώ οι δύο δηλώσεις είναι ισοδύναμες:

```
if (3 == 2 + 1)
print("Good - I haven't totally lost my mind.<br>");
if (3 == 2 + 1)
{
print("Good - I haven't totally");
print("lost my mind.<br>");
}
```

Εφαρμογή του script PHP από το command prompt

```
<?php
echo "Hello PHP!!!!!";
?>
```

Εφαρμόστε το παρακάτω μέσω command prompt

```
$ php test.php
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Hello PHP!!!!!
```

4.3 Τύποι μεταβλητών

Ο κύριος τρόπος για την αποθήκευση πληροφοριών στη μέση ενός προγράμματος PHP είναι με τη χρήση μιας μεταβλητής. Εδώ είναι τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά που πρέπει να ξέρετε για τις μεταβλητές στην PHP:

- Όλες οι μεταβλητές στην PHP σημειώνονται με ηγετική σύμβολο του δολαρίου (\$).
- Η τιμή μιας μεταβλητής είναι η τιμή της πιο πρόσφατης εκχώρησης του .
- Οι μεταβλητές έχουν ανατεθεί με τον τελεστή = , με τη μεταβλητή στην αριστερή πλευρά και η έκφραση που πρέπει να αξιολογηθούν στα δεξιά .
- Οι μεταβλητές μπορούν, αλλά δεν χρειάζεται, να δηλωθούν πριν από το διορισμό.
- Οι μεταβλητές στην PHP δεν είναι εγγενή είδη - μια μεταβλητή δεν γνωρίζει εκ των προτέρων αν θα χρησιμοποιηθεί για να αποθηκεύσει έναν αριθμό ή μια σειρά χαρακτήρων .
- Οι μεταβλητές που χρησιμοποιούνται πριν ανατεθούν έχουν προεπιλεγμένες τιμές.
- Η PHP κάνει καλή δουλειά μετατρέποντας αυτόματα τύπους από το ένα στο άλλο, όταν είναι αναγκαίο.
- Μεταβλητές της PHP είναι της μορφής Perl.

Integers

Πρόκειται για ακέραιους αριθμούς , χωρίς υποδιαστολή , όπως το 4195 . Είναι ο πιο απλός τύπος . Αντιστοιχούν σε απλούς ακέραιους αριθμούς , τόσο θετικούς όσο και αρνητικούς . Οι ακέραιοι μπορούν να εκχωρηθούν σε μεταβλητές , ή μπορούν να χρησιμοποιούνται σε εκφράσεις , όπως:

```
$int_var = 12345;  
$another_int = -12345 + 12345;
```

Ο ακέραιος μπορεί να είναι σε δεκαδική (βάση 10), οκταδική (με βάση το 8), και δεκαεξαδική (βάση 16) μορφή. Δεκαδική μορφή είναι η προεπιλεγμένη, η οκταδική καθορίζεται με αρχικό 0 και η δεκαεξαδική έχει ηγετικό 0x.

Για πιο κοινές πλατφόρμες, ο μεγαλύτερος ακέραιος είναι (1 2 ** 31.) (Η 2,147,483,647), και η μικρότερη (πιο αρνητικό) είναι ακέραιος. (1 2 ** 31.) (Η .2,147,483,647).

Doubles

Είναι της μορφής 3,14159 ή 49.1. Από προεπιλογή, διπλασιάζει την εκτύπωση με τον ελάχιστο αριθμό των δεκαδικών ψηφίων που απαιτούνται. Για παράδειγμα, ο κώδικας:

```
$many = 2.2888800;  
$many_2 = 2.2111200;  
$few = $many + $many_2;  
print(.$many + $many_2 = $few<br>.);
```

Και παίρνουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
2.28888 + 2.21112 = 4.5
```

Boolean

Έχουν μόνο δύο δυνατές τιμές, είτε αληθείς ή ψευδείς. PHP παρέχει ένα ζευγάρι των σταθερών ειδικά για χρήση ως Boolean: TRUE και FALSE, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν αυτό:

```
if (TRUE)  
print("This will always print<br>");  
else  
print("This will never print<br>");
```

Ερμηνεύοντας τα άλλα είδη, όπως τα Boolean

Εδώ είναι οι κανόνες για τον προσδιορισμό της "αλήθειας" καμία αξία δεν είναι ήδη από την Boolean τύπου:

- Εάν η τιμή είναι ένας αριθμός, είναι ψευδής, αν ακριβώς ίσο με μηδέν και ισχύει το αντίθετο.
- Εάν η τιμή είναι μια συμβολοσειρά, είναι ψευδής, αν η τιμή είναι κενή (έχει μηδενική χαρακτήρες) ή το string "0", και είναι αλήθεια αλλιώς.
- Οι τιμές του τύπου NULL είναι πάντα ψευδής.
- Εάν η τιμή είναι ένας πίνακας, είναι ψευδής, αν δεν περιέχει άλλες αξίες, και είναι αλήθεια. Για ένα αντικείμενο, το οποίο περιέχει μια τιμή σημαίνει ότι έχει μια μεταβλητή μέλους που του έχει εκχωρηθεί μια τιμή.
- Οι ισχύοντες πόροι είναι αλήθεια (αν και ορισμένες από τις λειτουργίες επιστρέφουν πόρους όταν είναι επιτυχής, και θα επιστρέψουν FALSE όταν ανεπιτυχείς).
- Μην χρησιμοποιείτε διπλά ως Boolean.

Κάθε μία από τις ακόλουθες μεταβλητές έχει την τιμή αλήθειας ενσωματωμένα στο όνομά του, όταν χρησιμοποιείται σε ένα πλαίσιο Boolean.

```
$true_num = 3 + 0.14159;  
$true_str = "Tried and true"  
$true_array[49] = "An array element";  
$false_array = array();
```

```
$false_null = NULL;  
$false_num = 999 - 999;  
$false_str = "";
```

Το NULL είναι ένας ειδικός τύπος που έχει μόνο μία τιμή: NULL. Για να δώσει μια μεταβλητή την τιμή NULL, απλά εκχωρήσει αυτό:

```
$my_var = NULL;
```

Η ειδική σταθερά NULL κεφαλαιοποιείται κατά συνθήκη, αλλά στην πραγματικότητα είναι πεζά ή κεφαλαία? θα μπορούσε κάλλιστα να πληκτρολογήσει:

```
$my_var = null;
```

Μια μεταβλητή που έχει ανατεθεί NULL έχει τις ακόλουθες ιδιότητες:

- Η τιμή FALSE σε ένα Boolean πλαίσιο.
- Επιστρέφει FALSE όταν δοκιμάζεται με **IsSet ()** συνάρτηση.

String

Είναι ακολουθίες χαρακτήρων, όπως το "PHP υποστηρίζει λειτουργίες string". Παρακάτω δίνονται έγκυρα παραδείγματα:

```
$string_1 = "This is a string in double quotes";  
$string_2 = "This is a somewhat longer, singly quoted string";  
$string_39 = "This string has thirty-nine characters";  
$string_0 = ""; // a string with zero characters
```

Τα μεμονωμένα εισαγωγικά αντιμετωπίζονται σχεδόν κυριολεκτικά, ενώ διπλά εισαγωγικά αντικαθιστούν τις μεταβλητές με τις τιμές τους, καθώς και ειδικά την ερμηνεία ορισμένων ακολουθίες χαρακτήρων.

```
<?  
$variable = "name";  
$literally = 'My $variable will not print!\n';  
print($literally);  
$literally = "My $variable will print!\n";  
print($literally);  
>
```

Αυτό θα παράγει ακόλουθο αποτέλεσμα:

```
My $variable will not print!\n  
My name will print
```

Δεν υπάρχουν τεχνητά όρια στο μήκος συμβολοσειράς - μέσα στα όρια της διαθέσιμης μνήμης, θα έπρεπε να είναι σε θέση να κάνει αυθαίρετα μεγάλα string.

Τα string που οριοθετούνται από διπλά εισαγωγικά (όπως στο "αυτό το") προεπεξεργάζονται από τους εξής δύο τρόπους με PHP:

- Ορισμένες ακολουθίες χαρακτήρων που ξεκινούν με ανάστροφη κάθετο (\) αντικαταστάθηκε με ειδικούς χαρακτήρες.
- Τα ονόματα των μεταβλητών (ξεκινώντας με \$) αντικαθίσταται με παραστάσεις σειρά των τιμών τους.

Οι αντικαταστάσεις διαφυγής-ακολουθίας είναι:

- \n αντικαθίσταται από το χαρακτήρα νέας γραμμής
- \r αντικαθίσταται από το χαρακτήρα επιστροφής
- \t αντικαθίσταται από το χαρακτήρα tab
- \\$ αντικαθίσταται από το ίδιο το σύμβολο του δολαρίου (\$)
- \" αντικαθίσταται από μια ενιαία διπλά εισαγωγικά (")
- \\ αντικαθίσταται από ένα ενιαίο backslash (\)

Μπορείτε να εκχωρήσετε πολλαπλές γραμμές σε μια μόνο μεταβλητή string χρησιμοποιώντας εδώ το έγγραφο:

```
<?php
$channel =<<<<_XML_
<channel>
<title>What's For Dinner<title>
<link>http://menu.example.com/<link>
<description>Choose what to eat tonight.</description>
</channel>
_XML_;
```

```
echo <<<END
```

This uses the "here document" syntax to output multiple lines with variable interpolation. Note that the here document terminator must appear on a line with just a semicolon. no extra whitespace!

```
<br />
```

```
END;
```

```
print $channel;
```

```
?>
```

Με το παρακάτω αποτέλεσμα

```
This uses the "here document" syntax to output
multiple lines with variable interpolation. Note
that the here document terminator must appear on a
line with just a semicolon. no extra whitespace!
```

```
<channel>
<title>What's For Dinner<title>
<link>http://menu.example.com/<link>
<description>Choose what to eat tonight.</description>
```

Πεδίο εφαρμογής (Variable Scope)

Πεδίο εφαρμογής μπορεί να ορίζεται ως το εύρος της διαθεσιμότητας μια μεταβλητή δεν έχει το πρόγραμμα στο οποίο έχει δηλωθεί. Μεταβλητές της PHP μπορεί να είναι ένα από τα τέσσερα είδη έκταση:

- Οι τοπικές μεταβλητές
- Οι παράμετροι λειτουργίας
- Οι καθολικές μεταβλητές
- Στατικές μεταβλητές

Μεταβλητή ονομασία

Κανόνες για την ονομασία μιας μεταβλητής είναι:

- Τα ονόματα των μεταβλητών πρέπει να αρχίζει με ένα γράμμα ή underscore χαρακτήρα.
- Το όνομα μιας μεταβλητής μπορεί να αποτελείται από αριθμούς, γράμματα, παύλες, αλλά δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χαρακτήρες όπως +, -, %, (,), &, Κλπ.

Δεν υπάρχει κανένα όριο μεγέθους για τις μεταβλητές.

4.4 Σταθερές

Μια σταθερά είναι ένα όνομα ή ένα αναγνωριστικό για μια απλή τιμή . Μια σταθερή αξία δεν μπορεί να αλλάξει κατά την εκτέλεση του σεναρίου . Εξ 'ορισμού ένα σταθερά είναι case-sensitive. Κατά συνθήκη οι constant identifiers είναι πάντα κεφαλαία . Ένα όνομα σταθεράς αρχίζει με ένα γράμμα ή underscore, ακολουθούμενο από οποιονδήποτε αριθμό από γράμματα , αριθμούς ή κάτω παύλες . Εάν έχετε ορίσει μια σταθερά , δεν μπορεί ποτέ να αλλάξει ή να γίνει απροσδιόριστη.

Για να ορίσετε μια σταθερά θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε define (λειτουργία) και να ανακτήσετε την τιμή μιας σταθεράς , θα πρέπει απλά να προσδιορίζοντας το όνομα της . Σε αντίθεση με τις μεταβλητές , δεν χρειάζεται να έχει μια σταθερά το \$. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη συνάρτηση constant () , για να διαβάσετε την τιμή μιας σταθεράς , αν θέλετε να πάρετε το όνομα μιας σταθεράς δυναμικά .

Λειτουργία constant()

Όπως αναφέρεται από το όνομα , αυτή η λειτουργία θα επιστρέψει την τιμή της σταθεράς.

Αυτό είναι χρήσιμο όταν θέλετε να ανακτήσετε τιμή μιας σταθεράς, αλλά δεν ξέρετε το όνομά της, δηλαδή, αυτό αποθηκεύεται σε μια μεταβλητή ή επιστρέφεται από μια λειτουργία .

```
<?php
define("MINSIZE", 50);

echo MINSIZE;
echo constant("MINSIZE"); // same thing as the previous line
?>
```

Μόνο βαθμωτά δεδομένα (boolean, integer, float και string) μπορούν να συμπεριλαμβάνονται στις σταθερές.

Διαφορές μεταξύ των σταθερών και μεταβλητών είναι:

- Δεν υπάρχει καμία ανάγκη να γράψω το σύμβολο του δολαρίου (\$) πριν από μια σταθερή, όπου, όπως σε Μεταβλητή πρέπει κανείς να γράψει ένα σύμβολο του δολαρίου.
- Οι σταθερές δεν μπορεί να οριστεί με απλή ανάθεση, μπορούν να οριστούν μόνο χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση define ().
- Οι σταθερές μπορούν να οριστούν και να προσπελαστούν από οπουδήποτε χωρίς να λαμβάνει υπόψη τους κανόνες εμβέλειας μεταβλητών.
- Αφού έχουν οριστεί οι σταθερές, δεν είναι δυνατόν να επαναπροσδιορίζονται ή απροσδιόριστη.

Έγκυρες και άκυρες σταθερές ονομασίες

```
// Valid constant names
define("ONE", "first thing");
define("TWO2", "second thing");
define("THREE_3", "third thing")
// Invalid constant names
define("2TWO", "second thing");
define(" THREE ", "third value");
```

PHP Magic σταθερές

Η PHP παρέχει έναν μεγάλο αριθμό από προκαθορισμένες σταθερές σε οποιοδήποτε script που είναι runs. Υπάρχουν πέντε μαγικές σταθερές που αλλάζουν ανάλογα με το πού χρησιμοποιούνται.

Μερικές "μαγικές" σταθερές της PHP δίνονται παρακάτω:

Όνομα	Περιγραφή
LINE	Ο τρέχον αριθμός γραμμής του αρχείου.
FILE	Η πλήρης διαδρομή και το όνομα αρχείου του αρχείου. Εάν χρησιμοποιείται στο εσωτερικό ενός περιλαμβάνουν, το όνομα του αρχείου που περιλαμβάνεται επιστρέφεται. Από την PHP 4.0.2, FILE περιέχει πάντα μια απόλυτη διαδρομή, ενώ σε παλαιότερες εκδόσεις περιείχε σχετική διαδρομή κάτω από ορισμένες συνθήκες.
FUNCTION	Το όνομα της συνάρτησης. (Προστέθηκε στην PHP 4.3.0) Από την PHP 5 Αυτή η συνεχής επιστρέφει το όνομα της συνάρτησης, όπως δηλώθηκε (case-sensitive). Στην PHP 4 τιμή του είναι πάντα πεζού.
CLASS	Το όνομα της κλάσης. (Προστέθηκε στην PHP 4.3.0) Από την PHP 5 αυτό σταθερές αποδόσεις το όνομα της κλάσης, όπως δηλώθηκε (case-sensitive). Στην PHP 4 τιμή του είναι πάντα πεζού.
METHOD	Η τάξη όνομα της μεθόδου. (Προστέθηκε στην PHP 5.0.0) Το όνομα της μεθόδου επιστρέφεται όπως ανακηρύχθηκε (case-sensitive).

4.5 Τύποι τελεστών

Τι είναι τελεστής(operator); Απλή απάντηση μπορεί να δοθεί με τη χρήση της έκφρασης $4 + 5$ είναι ίση με 9. Εδώ το 4 και το 5 ονομάζονται τελεστές + και καλούνται χειριστές. Η PHP γλώσσα υποστηρίζει τους ακόλουθους τύπους των φορέων.

- Αριθμητικοί τελεστές
- Σύγκριση με Operators
- Λογικοί (ή Relational) Operators
- Ανάθεση Τελεστών
- Operators με όρους (ή τριαδικός)

Arithmetic operators

Υπάρχουν οι ακόλουθες arithmetic φορείς που υποστηρίζονται από τη γλώσσα PHP. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A κατέχει το 10 και η μεταβλητή B κατέχει το 20, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
+	Προσθέτει δύο τελεστές	$A + B$ θα δώσει 30
-	Αφαιρεί το δεύτερο τελεστή από τον πρώτο	$A -$ θα δώσει -10
*	Πολλαπλασιάστε τα δύο τελεστές	$A * B$ θα δώσει 200
/	Χωρίστε αριθμητή με παρονομαστής	B / A θα δώσει 2
%	Μέτρο χειριστή και το υπόλοιπο τμήμα μετά τη διαίρεση	$B \% A$ θα δώσει 0
++	Αύξηση φορέα, αυξάνει την ακέραια τιμή από ένα	$A++$ θα δώσει 11
--	Φορέα μείωση, μειώνει ακέραια τιμή από ένα	$A--$ θα δώσει 9

Comparison Operators

Υπάρχουν οι ακόλουθοι comparison φορείς που υποστηρίζονται από τη γλώσσα PHP. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A κατέχει το 10 και η μεταβλητή B κατέχει το 20, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
==	Εάν η αξία των δύο τελεστές είναι ίσες ή όχι, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται αληθινό ελέγχους.	$(A == B)$ ψευδής
!=	Ελέγχει αν η αξία των δύο τελεστές είναι ίσες ή όχι, εάν οι τιμές δεν είναι ίσες, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	$(A != B)$ αληθής.
>	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μεγαλύτερη από την αξία του δικαιώματος τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	$(A > B)$ ψευδής.
<	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μικρότερη από την αξία του δικαιώματος τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	$(A < B)$ αληθής.
>=	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μεγαλύτερη ή ίση με την αξία του δικαιώματος τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	$(A >= B)$ ψευδής.

<=	Ελέγχει αν η τιμή του αριστερού τελεστή είναι μικρότερη ή ίση με την αξία του δικαιώματος τελεστή, αν ναι, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A <= B) is true.
----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

Logical Operators

Υπάρχουν οι ακόλουθοι logical φορείς που υποστηρίζονται από τη γλώσσα PHP. Ας υποθέσουμε ότι η μεταβλητή A κατέχει το 10 και η μεταβλητή B κατέχει το 20, τότε:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
and	Ονομάζεται λογικός τελεστής AND. Αν και οι δύο τελεστές είναι αλήθεια, τότε, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A and B) αληθής.
or	Ονομάζεται λογικός τελεστής OR. Εάν κάποια από τις δύο τελεστές είναι μη μηδενική, τότε στη συνέχεια η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A or B) αληθής.
&&	Ονομάζεται λογικός τελεστής AND. Αν και οι δύο τελεστές είναι μη μηδενική, τότε στη συνέχεια η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A && B) αληθής.
	Ονομάζεται λογικός τελεστής OR. Εάν κάποια από τις δύο τελεστές είναι μη μηδενική, τότε στη συνέχεια η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A B) αληθής.
!	Ονομάζεται λογικός NOT Operator. Χρησιμοποιήστε το για να αντιστρέψει τη λογική κατάσταση του τελεστή της. Αν η συνθήκη είναι αληθής, τότε το λογικό NOT θα είναι ψευδές.	!(A && B) ψευδής.
and	Ονομάζεται λογικός τελεστής AND. Αν και οι δύο τελεστές είναι αλήθεια, τότε, τότε η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα.	(A and B) αληθής.

Assignment Operators

Υπάρχουν οι ακόλουθοι assignment φορείς που υποστηρίζονται από τη γλώσσα PHP.

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
=	Απλός φορέας ανάθεσης. Εκχωρεί τιμές από δεξιά προς τα αριστερά τελεστές πλευρά τελεστή	C=A+B εκχωρεί την αξία A+B στο C
+=	Προσθήκη AND φορέα ανάθεσης, προσθέτει δεξιός όρος στο αριστερό τελεστή και να εκχωρήσετε το αποτέλεσμα προς τα αριστερά του τελεστή	C+=A ισοδυναμεί με C=C+A
-=	Αφαιρείται AND φορέα ανάθεσης, αυτό αφαιρεί το δικαίωμα τελεστή από την αριστερή τελεστή και να εκχωρήσετε το αποτέλεσμα προς τα αριστερά του τελεστή	C-=A ισοδυναμεί με C=C-A
=	Πολλαπλασιάστε AND φορέα ανάθεσης, Πολλαπλασιάζει δεξιός όρος με το αριστερό τελεστή και να εκχωρήσετε το αποτέλεσμα προς τα αριστερά του τελεστή	C=A ισοδυναμεί με C=C*A

<code>/=</code>	Χωρίστε AND φορέα ανάθεσης, Χωρίζει αριστερός όρος με το σωστό τελεστή και να εκχωρήσετε το αποτέλεσμα προς τα αριστερά του τελεστή	$C/=A$ ισοδυναμεί με $C=C/A$
<code>%=</code>	Μέτρο ΚΑΙ φορέα ανάθεσης, αυτό λαμβάνει το μέτρο με τη χρήση δύο τελεστές και ορίστε το αποτέλεσμα προς τα αριστερά του τελεστή	$C%=A$ ισοδυναμεί με $C=C\%A$

Conditional Operator

Υπάρχει ένας ακόμη φορέας που ονομάζεται conditional. Αυτός αξιολογεί πρώτα μια έκφραση για μια αληθινή ή ψεύτικη αξία και στη συνέχεια να εκτελέσει μία από τις δύο προτεινόμενες δηλώσεις ανάλογα με το αποτέλεσμα της αξιολόγησης. Ο υποθετικός τελεστής έχει τη σύνταξη:

Τελεστής	Περιγραφή	Παράδειγμα
<code>? :</code>	Conditional έκφραση	Εάν η συνθήκη είναι αληθής ? τότε η αξία είναι X : Διαφορετικά η αξία είναι Y

Κατηγορίες operators

Όλοι οι operators που ζητήσαμε παραπάνω μπορούν να ταξινομηθούν σε ακόλουθες κατηγορίες:

- Μοναδιαίοι operators πρόθεμα, το οποίο προηγείται ενός τελεστή.
- Binary operators, που παίρνουν δύο τελεστές και εκτελούν μια ποικιλία από αριθμητικές και λογικές πράξεις.
- Η όρους εκμετάλλευσης (ένα τριαδικό φορέα), η οποία διαρκεί τρεις τελεστές και αξιολογεί είτε το δεύτερο ή τρίτο έκφρασης , ανάλογα με την εκτίμηση της πρώτης έκφρασης.
- Οι τελεστές ανάθεσης, η οποία εκχωρήσετε μια τιμή σε μια μεταβλητή.

Προτεραιότητα των PHP Operators

Η Προτεραιότητα χειριστή (precedence operator) καθορίζει την ομαδοποίηση των όρων σε μια έκφραση . Αυτό επηρεάζει τον τρόπο μια έκφραση αξιολογείται . Ορισμένοι φορείς έχουν υψηλότερη προτεραιότητα από τους άλλους? Για παράδειγμα , ο τελεστής του πολλαπλασιασμού έχει υψηλότερη προτεραιότητα από τον τελεστή της πρόσθεσης :

Για παράδειγμα $x = 7 + 3 * 2$? Εδώ x αντιστοιχίζεται 13 , όχι 20 διότι ο χειριστής * έχει υψηλότερη προτεραιότητα από + γι 'αυτό πρώτα να πολλαπλασιάζεται με το 3 * 2 και στη συνέχεια προσθέτει σε 7 .

Εδώ operators με την υψηλότερη προτεραιότητα εμφανίζονται στην κορυφή του πίνακα, εκείνες με το χαμηλότερο εμφανίζονται στο κάτω μέρος . Μέσα σε μια έκφραση , οι operators με την πιο υψηλή προτεραιότητα θα αξιολογηθούν πρώτα.

Κατηγορία	Τελεστής	Προσεταιριστικότητα
Unary	! ++ --	Δεξιά προς τα αριστερά
Multiplicative	* / %	Από αριστερά προς τα δεξιά
Additive	+ -	Από αριστερά προς τα δεξιά
Relational	< <= > >=	Από αριστερά προς τα δεξιά

Equality	== !=	Από αριστερά προς τα δεξιά
Logical AND	&&	Από αριστερά προς τα δεξιά
Logical OR		Από αριστερά προς τα δεξιά
Conditional	?:	Δεξιά προς τα αριστερά
Assignment	= += -= *= /=	Δεξιά προς τα αριστερά

4.6 Δηλώσεις PHP

If...Else Statement

Αν θέλετε να εκτελέσετε τον κώδικα, αν η συνθήκη είναι αληθής και μια άλλη κώδικα, αν η συνθήκη είναι ψευδής, χρησιμοποιήστε το **If...Else Statement**

```
if (condition)
code to be executed if condition is true;
else
code to be executed if condition is false;
```

Το ακόλουθο παράδειγμα θα έχει έξοδο "Have a nice weekend!" αν η σημερινή μέρα είναι η Παρασκευή, αλλιώς θα έχει έξοδο "Have a nice day!":

```
<html>
<body>
<?php
$d=date("D");
if ($d=="Fri")
    echo "Have a nice weekend!";
else
    echo "Have a nice day!";
?>
</body>
</html>
```

Εάν πρέπει να εκτελεστεί περισσότερες από μία γραμμή, αν μια συνθήκη είναι αληθής/ψευδής, οι γραμμές θα πρέπει να περικλείεται εντός αγκίστρων:

```
<html>
<body>
<?php
$d=date("D");
if ($d=="Fri")
{
    echo "Hello!<br />";
    echo "Have a nice weekend!";
    echo "See you on Monday!";
}
```

```
?>
</body>
</html>
```

ElseIf Statement

Αν θέλετε να εκτελέσει τον κώδικα, αν μία από τις πολλές συνθήκες χρήσης η έκφραση elseif .

```
if (condition)
    code to be executed if condition is true;
else
    code to be executed if condition is false;
```

Το ακόλουθο παράδειγμα θα έχει έξοδο "Have a nice weekend!" αν η σημερινή μέρα είναι η Παρασκευή, και το "Have a nice την Κυριακή!" αν η σημερινή μέρα είναι η Κυριακή. Διαφορετικά θα εξόδου "Have a nice day!":

```
<html>
<body>
<?php
$d=date("D");
if ($d=="Fri")
    echo "Have a nice weekend!";
elseif ($d=="Sun")
    echo "Have a nice Sunday!";
else
    echo "Have a nice day!";
?>
</body>
</html>
```

Switch Statement

Αν θέλετε να επιλέξετε ένα από τα πολλά τμήματα του κώδικα που πρόκειται να εκτελεστεί, χρησιμοποιήστε τη δήλωση Switch. Η δήλωση switch χρησιμοποιείται για να αποφύγετε μακροσκελή αν .. elseif .. άλλο κωδικό.

```
switch (expression)
{
case label1:
    code to be executed if expression = label1;
    break;
case label2:
    code to be executed if expression = label2;
    break;
default:
    code to be executed
    if expression is different
    from both label1 and label2;}
```

Η δήλωση switch λειτουργεί με έναν ασυνήθιστο τρόπο. Πρώτον, αξιολογεί δεδομένη έκφραση, στη συνέχεια, επιδιώκει την ετικέτα στραμμένη να ταιριάζει με την τιμή που προκύπτει. Εάν βρεθεί μια αντίστοιχη τιμή, τότε ο κώδικας που σχετίζεται με την ετικέτα θα εκτελεστεί ή εάν κανένα από τα labels δεν ταιριάζει τότε η δήλωση θα εκτελέσει οποιοδήποτε καθορισμένο προεπιλεγμένο κωδικό.

```
<html>
<body>
<?php
$d=date("D");
switch ($d)
{
case "Mon":
    echo "Today is Monday";
    break;
case "Tue":
    echo "Today is Tuesday";
    break;
case "Wed":
    echo "Today is Wednesday";
    break;
case "Thu":
    echo "Today is Thursday";
    break;
case "Fri":
    echo "Today is Friday";
    break;
case "Sat":
    echo "Today is Saturday";
    break;
case "Sun":
    echo "Today is Sunday";
    break;
default:
    echo "Wonder which day is this ?";
}
}>
</body>
</html>
```

For loop statement

Το statement for χρησιμοποιείται όταν ξέρεις πόσες φορές θέλετε να εκτελέσετε μια δήλωση ή ένα μπλοκ δηλώσεων.

```
for (initialization; condition; increment)
{
    code to be executed;
}
```

Η προετοιμασία χρησιμοποιείται για να ορίσετε την τιμή εκκίνησης για τον πάγκο του αριθμού των επαναλήψεων βρόχου. Μια μεταβλητή μπορεί να δηλωθεί εδώ για αυτό το σκοπό και είναι παραδοσιακό να αναφέρουμε \$ i.

Το ακόλουθο παράδειγμα κάνει πέντε επαναλήψεις και αλλάζει την τιμή που έχει ανατεθεί από δύο μεταβλητές σε κάθε πέρασμα του βρόχου:

```
<html>
<body>
<?php
$a = 0;
$b = 0;

for( $i=0; $i<5; $i++ )
{
    $a += 10;
    $b += 5;
}
echo ("At the end of the loop a=$a and b=$b" );
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
At the end of the loop a=50 and b=25
```

While loop statement

Η δήλωση αυτή, ενώ θα εκτελέσει ένα μπλοκ του κώδικα, εάν και εφ'όσον η έκφραση δοκιμή είναι αλήθεια.

Αν η έκφραση της δοκιμής είναι αληθές, τότε το μπλοκ κώδικας θα εκτελεστεί. Μετά την εκτέλεση του κώδικα η έκφραση δοκιμή θα είναι και πάλι να αξιολογηθεί και ο βρόχος θα συνεχιστεί έως ότου η έκφραση δοκιμή διαπιστώθηκε ότι ήταν ψευδής.

```
while (condition)
{
    code to be executed;
}
```

Το παράδειγμα αυτό ελαττώνει μια μεταβλητή τιμή σε κάθε επανάληψη του βρόχου και των αυξήσεων μετρητή μέχρι να φτάσει 10 όταν η αξιολόγηση είναι ψευδής και ο βρόχος τελειώνει.

```
<html>
<body>
<?php
$i = 0;
$num =
50;
```

```

while( $i < 10)
{
    $num--;
    $i++;
}
echo ("Loop stopped at i = $i and num = $num" );
?>
</body>
</html>

```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```

Loop stopped at i = 1 and num = 40

```

Do...while loop statement

Θα εκτελέσει ένα μπλοκ του κώδικα, τουλάχιστον μία φορά - τότε θα επαναλάβει το βρόχο όσο μια συνθήκη είναι αληθής.

```

do
{
    code to be executed;
}
while (condition);

```

Το ακόλουθο παράδειγμα θα αυξήσει τη τιμή της *i*, τουλάχιστον μία φορά, και θα συνεχίσει την αύξηση του μεταβλητή *i* όσο έχει τιμή μικρότερη από 10:

```

<html>
<body>
<?php
$i = 0;
$num = 0;
do
{
    $i++;
}while( $i < 10 );
echo ("Loop stopped at i = $i" );
?>
</body>
</html>

```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```

Loop stopped at i = 10

```

ForEach loop statement

Η δήλωση **foreach** χρησιμοποιείται για βρόχο μέσω συστοιχιών. Για κάθε πέρασμα η τιμή του τρέχοντος στοιχείου συστοιχίας έχει ανατεθεί σε \$ αξία και ο δείκτης συστοιχία κινείται από ένα και στο επόμενο πέρασμα που υποβληθούν σε επεξεργασία στο επόμενο στοιχείο.

```
foreach (array as value)
{
    code to be executed;
}
```

Δοκιμάστε το παρακάτω παράδειγμα για να απαριθμήσετε τις τιμές ενός πίνακα.

```
<html>
<body>
<?php
$array = array( 1, 2, 3, 4, 5);
foreach( $array as $value )
{
    echo "Value is $value <br />";
}
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Value is 1
Value is 2
Value is 3
Value is 4
Value is 5
```

Break statement

Η λέξη-κλειδί **break** της PHP χρησιμοποιείται για να τερματίσει την εκτέλεση ενός βρόχου πρόωρα.

Η εντολή **break** βρίσκεται στο εσωτερικό του μπλοκ δήλωσης. Αν σας δίνει τον πλήρη έλεγχο και όποτε θέλετε να βγείτε από το βρόχο που μπορεί να βγει. Μετά βγαίνει από ένα βρόχο άμεση δήλωση βρόχο θα εκτελεστεί.

Το ακόλουθο παράδειγμα κατάστασης γίνεται αληθές όταν η τιμή μετρητή φτάνει στο 3 και ο βρόχος τερματίζεται.


```

<html>
<body>

<?php
$i = 0;

while( $i < 10)
{
    $i++;
    if( $i == 3 )break;
}
echo ("Loop stopped at i = $i" );
?>
</body>
</html>

```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

Loop stopped at i = 3

Continue statement

Η λέξη continue χρησιμοποιείται για να σταματήσει την τρέχουσα επανάληψη ενός βρόχου, αλλά δεν τερματίζει το βρόχο.

Ακριβώς όπως η break δήλωση, η δήλωση continue συνεχίζει να βρίσκεται στο εσωτερικό του μπλοκ που περιέχει τον κώδικα που ο βρόχος εκτελείται, πριν από μια συνθήκη. Για το πέρασμα αντιμετωπίζουν δήλωση continue, το υπόλοιπο του κώδικα βρόχου παραλείπεται και το επόμενο πέρασμα ξεκινά.

Στο παρακάτω παράδειγμα βρόχου εκτυπώνεται η αξία του πίνακα, αλλά για όταν η κατάσταση γίνεται πραγματικότητα απλά παραλείπει τον κώδικα και εκτυπώνει την επόμενη αξία.

```

<html>
<body>
<?php
$array = array( 1, 2, 3, 4, 5);
foreach( $array as $value )
{
    if( $value == 3 )continue;
    echo "Value is $value <br />";
}
?>
</body>
</html>

```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Value is 1
Value is 2
Value is 4
Value is 5
```

4.7 Πίνακες PHP

Ένας πίνακας είναι μια δομή δεδομένων που αποθηκεύει μια ή περισσότερες παρόμοιες τύπο των τιμών σε μια μόνο τιμή. Για παράδειγμα, εάν θέλετε να αποθηκεύσετε 100 αριθμούς, στη συνέχεια, αντί να οριστούν 100 μεταβλητές είναι εύκολο να καθορίσει έναν πίνακα μήκους 100.

Υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη των συστοιχιών και κάθε συστοιχία είναι προσβάσιμη χρησιμοποιώντας ένα αναγνωριστικό C, που ονομάζεται δείκτης συστοιχία.

Numeric array

Αυτοί οι πίνακες μπορούν να αποθηκεύουν αριθμούς, κείμενο και οποιοδήποτε αντικείμενο, αλλά το δείκτη τους θα παρουσιάζεται από αριθμούς. Από προεπιλογή array index ξεκινάει από το μηδέν. Ακολουθώντας το παράδειγμα δείτε πώς μπορείτε να δημιουργήσετε και να έχετε πρόσβαση αριθμητικό συστοιχίες.

Εδώ έχουμε χρησιμοποιήσει array λειτουργία () για τη δημιουργία του πίνακα.

```
<html>
<body>
<?php
/* First method to create array. */
$numbers = array( 1, 2, 3, 4, 5);
foreach( $numbers as $value )
{
    echo "Value is $value <br />";
}
/* Second method to create array. */
$numbers[0] = "one";
$numbers[1] = "two";
$numbers[2] = "three";
$numbers[3] = "four";
$numbers[4] = "five";
foreach( $numbers as $value )
{
    echo "Value is $value <br />";
}
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Value is 1
Value is 2
Value is 3
Value is 4
Value is 5
Value is one
Value is two
Value is three
Value is four
Value is five
```

Associative Arrays

Οι πίνακες associative είναι πολύ παρόμοιοι με τους numeric στην διάρκεια της λειτουργικότητας, αλλά είναι διαφορετικοί από την άποψη του δείκτη τους. Ένας πίνακας associative θα έχει δείκτη του σειρά, ώστε να μπορείτε να δημιουργήσετε μια ισχυρή συσχέτιση μεταξύ των βασικών και των αξιών.

Για να αποθηκεύσετε τους μισθούς των εργαζομένων σε μια σειρά, ένας πίνακας numeric δεν θα ήταν η καλύτερη επιλογή. Αν 'αυτού, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε τα ονόματα των εργαζομένων, όπως τα κλειδιά στο associative array μας, και η τιμή θα είναι αντίστοιχο μισθό τους.

```
<html>
<body>
<?php
/* First method to associate create array. */
$salaries = array(
    "mohammad" => 2000,
    "qadir" => 1000,
    "zara" => 500
);

echo "Salary of mohammad is ". $salaries['mohammad'] . "<br />";
echo "Salary of qadir is ". $salaries['qadir'] . "<br />";
echo "Salary of zara is ". $salaries['zara'] . "<br />";

/* Second method to create array. */
$salaries['mohammad'] = "high";
$salaries['qadir'] = "medium";
$salaries['zara'] = "low";

echo "Salary of mohammad is ". $salaries['mohammad'] . "<br />";
echo "Salary of qadir is ". $salaries['qadir'] . "<br />";
echo "Salary of zara is ". $salaries['zara'] . "<br />";
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Salary of mohammad is 2000
Salary of qadir is 1000
Salary of zara is 500
Salary of mohammad is high
Salary of qadir is medium
Salary of zara is low
```

Multidimensional Arrays

Ένας multidimensional πίνακας συστοιχίζει κάθε στοιχείο στην κύρια συστοιχία μπορεί επίσης να είναι μια σειρά. Και κάθε στοιχείο στην υπό-συστοιχία μπορεί να είναι μια σειρά, και ούτω καθεξής. Οι τιμές στον πολυδιάστατο πίνακα έχουν πρόσβαση με τη χρήση πολλαπλών δεικτών.

Σε αυτό το παράδειγμα θα δημιουργήσουμε ένα δισδιάστατο πίνακα για να αποθηκεύσετε τα σήματα των τριών μαθητών σε τρία γνωστικά αντικείμενα, είναι ένας associative array, μπορείτε να δημιουργήσετε αριθμητική σειρά με τον ίδιο τρόπο:

```
<html>
<body>
<?php
    $marks = array(
        "mohammad" => array
            (
                "physics" => 35, "maths" => 30, "chemistry" => 39
            ),
        "qadir" => array
            (
                "physics" => 30, "maths" => 32, "chemistry" => 29
            ),
        "zara" => array
            (
                "physics" => 31, "maths" => 22, "chemistry" => 39
            )
    );
    /* Accessing multi-dimensional array values */
    echo "Marks for mohammad in physics : ";
    echo $marks['mohammad']['physics'] . "<br />";
    echo "Marks for qadir in maths : ";
    echo $marks['qadir']['maths'] . "<br />";
    echo "Marks for zara in chemistry : ";
    echo $marks['zara']['chemistry'] . "<br />";
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Marks for mohammad in physics : 35
Marks for qadir in maths : 32
Marks for zara in chemistry : 39
```

4.8 Strings PHP

Υπάρχουν ακολουθίες χαρακτήρων, όπως το "PHP υποστηρίζει λειτουργίες string". Μετά είναι έγκυρα παραδείγματα της συμβολοσειράς.

```
$string_1 = "This is a string in double quotes";
$string_2 = "This is a somewhat longer, singly quoted string";
$string_39 = "This string has thirty-nine characters";
$string_0 = ""; // a string with zero characters
```

Τα μεμονωμένα εισαγωγικά αντιμετωπίζονται σχεδόν κυριολεκτικά, ενώ διπλά εισαγωγικά αντικαθιστούν τις μεταβλητές με τις τιμές τους, καθώς και ειδικά την ερμηνεία ορισμένων ακολουθίες χαρακτήρων.

```
<?
$variable = "name";
$literally = 'My $variable will not print!\n';
print($literally);
$literally = "My $variable will print!\n";
print($literally);
?>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
My $variable will not print!\n
My name will print
```

Δεν υπάρχουν τεχνητά όρια στο μήκος συμβολοσειράς - μέσα στα όρια της διαθέσιμης μνήμης, θα έπρεπε να είναι σε θέση να κάνει αυθαίρετα μεγάλα string.

Τα string που οριοθετούνται από διπλά εισαγωγικά (όπως στο "αυτό το") προεπεξεργάζονται τόσο τους εξής δύο τρόπους με PHP:

- Ορισμένες ακολουθίες χαρακτήρων που ξεκινούν με ανάστροφη κάθετο (\) αντικαταστάθηκε με ειδικούς χαρακτήρες.
- Τα ονόματα των μεταβλητών (ξεκινώντας με \$) αντικαθίσταται με παραστάσεις σειράς των τιμών τους.

String Concatenation Operator

Για να ενώσετε δύο μεταβλητές string μαζί, να χρησιμοποιήσω την τελεία φορέα(.):

```
<?php
$string1="Hello World";
$string2="1234";
echo $string1 . " " . $string2;
?>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Hello World 1234
```

Αν κοιτάξουμε τον παραπάνω κώδικα θα δείτε ότι θα χρησιμοποιήσει την τελεστής συνένωσης δύο φορές. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι είχαμε να τοποθετήσετε μια τρίτη σειρά.

Μεταξύ των δύο μεταβλητών συμβολοσειράς προσθέσαμε ένα string με ένα μόνο χαρακτήρα, έναν άδειο χώρο, για να διαχωριστούν οι δύο μεταβλητές.

Χρήση της strlen() function

Η συνάρτηση strlen () χρησιμοποιείται για να βρούμε το μήκος μιας συμβολοσειράς. Ας βρούμε το μήκος της συμβολοσειράς μας "Hello World!":

```
<?php
echo strlen("Hello world!");
?>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
12
```

Το μήκος μιας στοιχειοσειράς χρησιμοποιείται συχνά σε βρόχους ή άλλες λειτουργίες, όταν είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πότε τελειώνει η συμβολοσειρά. (δηλαδή σε έναν βρόχο, θα θέλετε να σταματήσετε το βρόχο μετά τον τελευταίο χαρακτήρα στη σειρά).

Χρήση της strpos() function

Η συνάρτηση strpos() χρησιμοποιείται για να αναζητήσετε μια ακολουθία ή χαρακτήρα μιας ακολουθίας.

Εάν βρεθεί μια αντιστοιχία στη σειρά, αυτή η λειτουργία θα επιστρέψει τη θέση του πρώτου αγώνα. Αν δεν βρεθεί αντιστοιχία, θα επιστρέψει FALSE.

Ας δούμε αν μπορούμε να βρούμε το string "world" στην σειρά μας:

```
<?php
echo strpos("Hello world!","world");
?>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

Όπως μπορείτε να δείτε τη θέση του string " κόσμο " στην σειρά μας είναι η θέση 6 . Ο λόγος που είναι 6 και όχι 7 , είναι ότι η πρώτη θέση στη σειρά είναι 0 , και όχι 1 .

4.9 Ένταξη αρχείου PHP

Μπορείτε να συμπεριλάβετε το περιεχόμενο από ένα αρχείο PHP σε ένα άλλο αρχείο PHP πριν ο διακομιστής εκτελεί . Υπάρχουν δύο λειτουργίες PHP το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να συμπεριληφθεί ένα αρχείο PHP σε ένα άλλο αρχείο PHP .

- Η include () Λειτουργία
- Η require () Λειτουργία

Αυτό είναι ένα ισχυρό σημείο της PHP που βοηθά στην δημιουργία λειτουργίες , κεφαλίδες , υποσέλιδα , ή στοιχεία που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν σε πολλές σελίδες . Αυτό θα βοηθήσει τους προγραμματιστές ώστε να είναι εύκολο να αλλάξετε τη διάταξη των ολοκληρωμένη ιστοσελίδα με ελάχιστη προσπάθεια . Εάν υπάρχει οποιαδήποτε αλλαγή που απαιτείται στη συνέχεια, αντί να αλλάξει χιλιάδες αρχεία απλά να αλλάξει το συμπεριλαμβανόμενο αρχείο .

Η include () Λειτουργία

Η include () συνάρτηση παίρνει όλο το κείμενο σε ένα συγκεκριμένο αρχείο και το αντιγράφει στο αρχείο που χρησιμοποιεί τη συνάρτηση περιλαμβάνουν . Εάν υπάρχει οποιοδήποτε πρόβλημα κατά τη φόρτωση ενός αρχείου , τότε η include () συνάρτηση δημιουργεί μια προειδοποίηση , αλλά το script θα συνεχίσει την εκτέλεση .

Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να δημιουργήσετε ένα κοινό μενού για την ιστοσελίδα σας . Στη συνέχεια δημιουργήστε ένα menu.php αρχείο με το ακόλουθο περιεχόμενο .

```
<a href="http://www.tutorialspoint.com/index.htm">Home</a> -
<a href="http://www.tutorialspoint.com/ebxml">ebXML</a> -
<a href="http://www.tutorialspoint.com/ajax">AJAX</a> -
<a href="http://www.tutorialspoint.com/perl">PERL</a> <br />
```

Τώρα δημιουργήστε όσες σελίδες επιθυμείτε και συμπεριλάβετε το αρχείο αυτό για να δημιουργήσετε κεφαλίδα. Για παράδειγμα το αρχείο test.php θα έχει το παρακάτω περιεχόμενο:

```
<html>
<body>
<?php include("menu.php"); ?>
<p>This is an example to show how to include PHP file!</p>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Home - ebXML - AJAX - PERL
```

```
This is an example to show how to include PHP file. You can include mean.php file in as many as files you like!
```

Η require () Λειτουργία

Η require () συνάρτηση παίρνει όλο το κείμενο σε ένα συγκεκριμένο αρχείο και το αντιγράφει στο αρχείο που χρησιμοποιεί τη συνάρτηση περιλαμβάνουν. Εάν υπάρχει οποιοδήποτε πρόβλημα κατά τη φόρτωση ενός αρχείου, τότε η require () συνάρτηση παράγει ένα μοιραίο λάθος και να σταματήσει την εκτέλεση του σεναρίου.

Έτσι, δεν υπάρχει καμία διαφορά στην require () και include (), εκτός από αυτά χειρίζονται συνθήκες σφάλματος. Συνιστάται να χρησιμοποιήσετε την λειτουργία require() αντί της include (), επειδή τα σεναρία δεν θα πρέπει να συνεχίσουν να εκτελούνται, εάν τα αρχεία λείπουν.

Μπορείτε να δοκιμάσετε να χρησιμοποιήσετε παραπάνω παράδειγμα με το να απαιτούν (λειτουργία) και θα δημιουργήσει ίδιο αποτέλεσμα. Αλλά αν θα προσπαθήσει ακόλουθα δύο παραδείγματα όπου δεν υπάρχει το αρχείο, τότε θα πάρει διαφορετικά αποτελέσματα.

```
<html>
<body>
<?php include("xxmenu.php"); ?>
<p>This is an example to show how to include wrong PHP file!</p>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
This is an example to show how to include wrong PHP file!
```

Παρατίθεται και άλλο παράδειγμα με την λειτουργία require()

```
<html>
<body>
<?php require("xxmenu.php"); ?>
<p>This is an example to show how to include wrong PHP file!</p>
</body>
</html>
```

Εδώ δεν έχουμε εικόνα καθώς η εκτέλεση του αρχείου κρασάρει.

4.10 PHP File and I/O

Opening and Closing Files

Η PHP λειτουργία `fopen()` χρησιμοποιείται για να ανοίξετε ένα αρχείο. Απαιτεί δύο επιχειρήματα αναφέρει για πρώτη φορά το όνομα του αρχείου και στη συνέχεια λειτουργία με την οποία για να λειτουργήσει.

Τρόπος	Σκοπός
<code>r</code>	Ανοίγει το αρχείο για ανάγνωση μόνο . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στην αρχή του αρχείου .
<code>r+</code>	Ανοίγει το αρχείο για την ανάγνωση και τη γραφή . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στην αρχή του αρχείου .
<code>w</code>	Ανοίγει το αρχείο μόνο για το γράψιμο . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στην αρχή του αρχείου και περικόπτει το αρχείο σε μηδενικό μήκος . Αν τα αρχεία δεν υπάρχουν , τότε προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα αρχείο .
<code>w+</code>	Ανοίγει το αρχείο για την ανάγνωση και μόνο γραπτώς . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στην αρχή του αρχείου και περικόπτει το αρχείο σε μηδενικό μήκος . Αν τα αρχεία δεν υπάρχουν , τότε προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα αρχείο .
<code>a</code>	Ανοίγει το αρχείο μόνο για το γράψιμο . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στο τέλος του αρχείου .
<code>a+</code>	Αν τα αρχεία δεν υπάρχουν , τότε προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα αρχείο .
<code>r</code>	Ανοίγει το αρχείο για την ανάγνωση και μόνο γραπτώς . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στο τέλος του αρχείου . Αν τα αρχεία δεν υπάρχουν , τότε προσπαθήστε να δημιουργήσετε ένα αρχείο .
<code>r+</code>	Ανοίγει το αρχείο για ανάγνωση μόνο . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στην αρχή του αρχείου .
<code>w</code>	Ανοίγει το αρχείο για την ανάγνωση και τη γραφή . Τοποθετεί το δείκτη του αρχείου στην αρχή του αρχείου .

Αν προσπαθήσετε να ανοίξετε ένα αρχείο αποτύχει, τότε `fopen` επιστρέφει μια τιμή `false` σε αντίθετη περίπτωση, επιστρέφει ένα δείκτη αρχείου που χρησιμοποιείται για περαιτέρω ανάγνωση ή εγγραφή σε αυτό το αρχείο .

Μετά από να κάνει μια αλλαγή προς το ανοιχτό αρχείο , είναι σημαντικό για να το κλείσετε με το `fclose()` (λειτουργία) . Η λειτουργία `fclose()` απαιτεί ένα δείκτη αρχείου ως επιχειρήματα και στη συνέχεια επιστρέφει αληθές όταν το κλείσιμο καταφέρνει ή ψευδής αν αποτύχει .

Ανάγνωση αρχείου

Μόλις ένα αρχείο ανοίγει με `fopen()` συνάρτηση να μπορεί να διαβαστεί με μια λειτουργία που ονομάζεται `fread()` . Αυτή η λειτουργία απαιτεί δύο επιχειρήματα. Αυτά πρέπει να είναι ο δείκτης του αρχείου και το μήκος του αρχείου που εκφράζονται σε bytes.

Το μήκος των φακέλων μπορεί να βρεθεί χρησιμοποιώντας το μέγεθος αρχείου (λειτουργία) , η οποία παίρνει το όνομα του αρχείου ως όρισμα και επιστρέφει το μέγεθος του αρχείου που εκφράζεται σε bytes .

Εδώ είναι τα βήματα που απαιτούνται για να διαβαστεί ένα αρχείο με την PHP .

- Ανοίξτε ένα αρχείο χρησιμοποιώντας την `fopen()` συνάρτηση.
- Πάρτε το μήκος του αρχείου χρησιμοποιώντας την `fsize()`λειτουργία.

- Διαβάστε το περιεχόμενο χρησιμοποιώντας την fread () λειτουργία.
- Κλείστε το αρχείο με fclose (λειτουργία) .

Το ακόλουθο παράδειγμα εκχωρεί το περιεχόμενο ενός αρχείου κειμένου σε μια μεταβλητή , στη συνέχεια, εμφανίζει αυτά τα περιεχόμενα στην ιστοσελίδα .

```
<html>
<head>
<title>Reading a file using PHP</title>
</head>
<body>

<?php
$filename = "/home/user/guest/tmp.txt";
$file = fopen( $filename, "r" );
if( $file == false )
{
    echo ( "Error in opening file" );
    exit();
}
$filesize = filesize( $filename );
$filetext = fread( $file, $filesize );

fclose( $file );

echo ( "File size : $filesize bytes" );
echo ( "<pre>$text</pre>" );
?>

</body>
</html>
```

Γραφή αρχείου

Ένα νέο αρχείο μπορεί να γραφτεί ή κείμενο μπορεί να προσαρτηθεί σε ένα υπάρχον αρχείο, χρησιμοποιώντας την PHP fwrite (λειτουργία). Αυτή η λειτουργία απαιτεί δύο επιχειρήματα καθορισμό ενός δείκτη αρχείου και τη σειρά των δεδομένων που πρόκειται να γραφτεί. Προαιρετικά ένα τρίτο επιχείρημα integer μπορεί να συμπεριληφθεί για να καθορίσετε το μήκος των δεδομένων για να γράψει. Αν το τρίτο επιχείρημα περιλαμβάνεται, γραφή θα σταματήσει μετά από το καθορισμένο μήκος έχει επιτευχθεί.

Το ακόλουθο παράδειγμα δημιουργεί ένα νέο αρχείο κειμένου, στη συνέχεια, γράφει ένα σύντομο τίτλο κειμένου μέσα σε αυτό. Μετά το κλείσιμο αυτού του αρχείου η ύπαρξή του επιβεβαιώνεται χρησιμοποιώντας την λειτουργία file_exists (), η οποία παίρνει το όνομα του αρχείου ως επιχείρημα

```

<?php
$filename = "/home/user/guest/newfile.txt";
$file = fopen( $filename, "w" );
if( $file == false )
{
    echo ( "Error in opening new file" );
    exit();
}
fwrite( $file, "This is a simple test\n" );
fclose( $file );
?>

<html>
<head>
<title>Writing a file using PHP</title>
</head>
<body>

<?php
if( file_exists( $filename ) )
{
    $filesize = filesize( $filename );
    $msg = "File created with name $filename ";
    $msg .= "containing $filesize bytes";
    echo ( $msg );
}
else
{
    echo ( "File $filename does not exist" );
}
?>
</body>
</html>

```

4.11 Συναρτήσεις

Δημιουργία PHP συναρτήσεων

Είναι πολύ εύκολο να δημιουργήσετε το δικό σας λειτουργία PHP. Ας υποθέσουμε ότι θέλετε να δημιουργήσετε μια συνάρτηση PHP το οποίο θα γράψετε απλά ένα απλό μήνυμα στον browser σας όταν θα το ονομάσουμε. Το παρακάτω παράδειγμα δημιουργεί μια λειτουργία που ονομάζεται writeMessage () και στη συνέχεια τη καλεί ακριβώς μετά τη δημιουργία του.

Σημειώστε ότι ενώ δημιουργεί μία λειτουργία το όνομά του θα πρέπει να ξεκινήσει με τη λειτουργία λέξεων-κλειδιών και όλος ο κώδικας PHP θα πρέπει να τεθεί μέσα { and } τιράντες όπως φαίνεται στο ακόλουθο παράδειγμα παρακάτω:

```

<html>
<head>
<title>Writing PHP Function</title>
</head>
<body>

<?php
/* Defining a PHP Function */
function writeMessage()
{
echo "You are really a nice person, Have a nice time!";
}
/* Calling a PHP Function */
writeMessage();
?>
</body>
</html>

```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
You are really a nice person, Have a nice time!
```

Συναρτήσεις PHP με παραμέτρους

Η PHP σας δίνει την επιλογή να περάσει τις παραμέτρους σας μέσα σε μια συνάρτηση. Μπορείτε να περάσετε όσες παραμέτρους θέλετε. Αυτές οι παράμετροι λειτουργούν σαν μεταβλητές μέσα λειτουργία σας. Το παρακάτω παράδειγμα διαρκεί δύο ακέριες παραμέτρους και προσθέστε μαζί τους και στη συνέχεια να τις εκτυπώσετε.

```

<html>
<head>
<title>Writing PHP Function with Parameters</title>
</head>
<body>

<?php
function addFunction($num1, $num2)
{
    $sum = $num1 + $num2;
    echo "Sum of the two numbers is : $sum";
}
addFunction(10, 20);
?>
</body>
</html>

```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Sum of the two numbers is : 30
```

Πέρασμα επιχειρημάτων με αναφορές

Είναι δυνατόν να περάσει επιχειρήματα σε λειτουργίες με αναφορά. Αυτό σημαίνει ότι η αναφορά στη μεταβλητή υφίσταται χειρισμό από τη συνάρτηση και όχι ένα αντίγραφο της τιμής της μεταβλητής.

Οποιοσδήποτε αλλαγές γίνονται σε ένα επιχείρημα σε αυτές τις περιπτώσεις θα αλλάξει την αξία της αρχικής μεταβλητής. Μπορείτε να περάσετε ένα επιχείρημα με αναφορά η προσθήκη του συμβόλου για το όνομα της μεταβλητής είτε στην κλήση της συνάρτησης ή τον ορισμό της συνάρτησης.

Ακολουθώντας το παράδειγμα απεικονίζει τόσο τις περιπτώσεις.

```
<html>
<head>
<title>Passing Argument by Reference</title>
</head>
<body>
<?php
function addFive($num)
{
    $num += 5;
}

function addSix(&$num)
{
    $num += 6;
}
$orignum = 10;
addFive( &$orignum );
echo "Original Value is $orignum<br />";
addSix( $orignum );
echo "Original Value is $orignum<br />";
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Original Value is 15
Original Value is 21
```

Συναρτήσεις PHP που επιστρέφουν αξία

Μια συνάρτηση μπορεί να επιστρέψει μια τιμή, χρησιμοποιώντας τη δήλωση απόδοσης, σε συνδυασμό με μια τιμή ή ένα αντικείμενο. επιστροφή σταματάει την εκτέλεση της συνάρτησης και επιστρέφει την τιμή πίσω στην κωδικός κλήσης.

Μπορείτε να επιστρέψετε περισσότερες από μία τιμές από μια συνάρτηση με τη χρήση συστοιχίας επιστροφής (1,2,3,4).

Το παρακάτω παράδειγμα παίρνει δύο ακέραιες παραμέτρους και τις προσθέτει μαζί και στη συνέχεια επιστρέφει το άθροισμά τους στο πρόγραμμα που καλεί. Σημειώστε ότι η λέξη-κλειδί return χρησιμοποιείται για να επιστρέψει μια τιμή από μια συνάρτηση.

```
<html>
<head>
<title>Writing PHP Function which returns value</title>
</head>
<body>

<?php
function addFunction($num1, $num2)
{
    $sum = $num1 + $num2;
    return $sum;
}
$return_value = addFunction(10, 20);
echo "Returned value from the function : $return_value
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Returned value from the function : 30
```

Ρύθμιση προεπιλεγμένων τιμών για παραμέτρους συναρτήσεων

Μπορείτε να ρυθμίσετε μια παράμετρο για να έχει μια προκαθορισμένη τιμή εάν ο καλόν της συνάρτησης δεν το περάσει. Μετά τη λειτουργία εκτυπώσεις NULL σε περίπτωση χρήσης δεν περνά καμία αξία σε αυτή τη λειτουργία.

```
<html>
<head>
<title>Writing PHP Function which returns value</title>
</head>
<body>

<?php
    function printMe($param = NULL)
    {
    print $param;
    }
    printMe("This is test");
    printMe();
?>

</body>
```

```
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
This is test
```

Δυναμική συνάρτηση

Είναι δυνατόν να ορίσετε τα ονόματα λειτουργούν ως χορδές σε μεταβλητές και στη συνέχεια τη θεραπεία αυτών των μεταβλητών όπως ακριβώς θα κάνατε το ίδιο το όνομα της συνάρτησης. Το παρακάτω παράδειγμα απεικονίζει αυτήν τη συμπεριφορά.

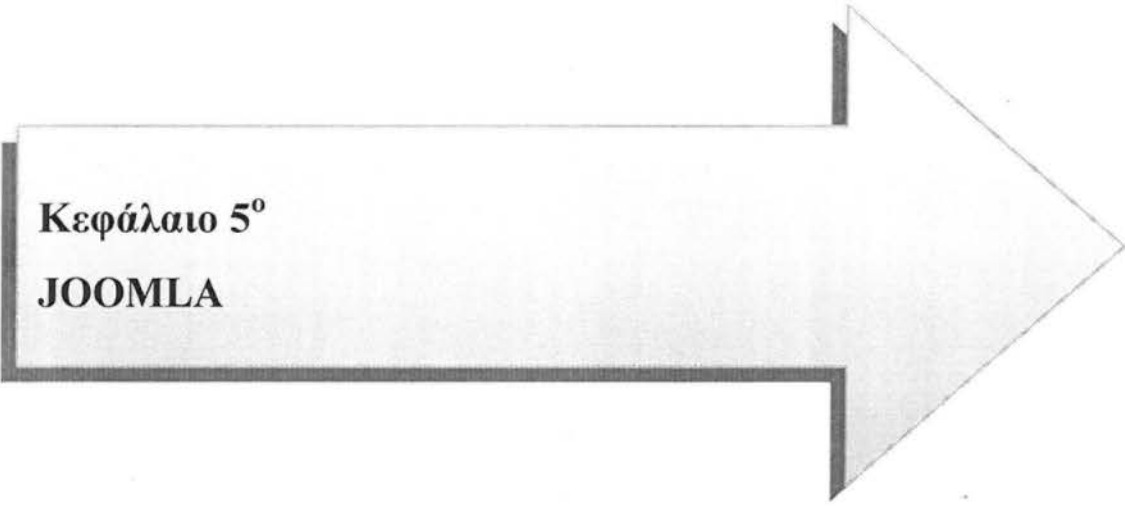
```
<html>
<head>
<title>Dynamic Function Calls</title>
</head>
<body>
<?php
function sayHello()
{
    echo "Hello<br />";
}
$function_holder = "sayHello";
$function_holder();
?>
</body>
</html>
```

Θα πάρουμε το παρακάτω αποτέλεσμα

```
Hello
```

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 4^ο Κεφαλαίου

- Laura Thomson & Luke Welling, "Ανάπτυξη εφαρμογών με PHP και MySQL", 2011
- O'Reilly, "PHP Cookbook: Solutions and Examples for PHP Programmers", 2002-2006
- O'Reilly, "PHP in a Nutshell: A Desktop Quick Reference"
- W3Schools. <http://www.w3schools.com/>



Κεφάλαιο 5°

Joomla

5.1	Χρήση της Joomla!.....	129
5.2	Εγκατάσταση Joomla.....	130
5.3	Σελίδα άρθρου.....	134
5.4	Κατηγορίες.....	136
5.5	Σελίδα στοιχείων.....	140
5.6	Δημιουργία φόρμας επικοινωνίας.....	143
5.7	Δημιουργία drop-down menu.....	146
5.8	Διάταξη Joomla.....	150

5.1 Χρήση της Joomla!

Η **Joomla!** είναι ένα δωρεάν open-source σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (εν συντομία: CMS), για τη δημοσίευση περιεχομένου για το World Wide Web (εν συντομία: WWW). Το CMS είναι λογισμικό που βοηθά τους ανθρώπους να μοιράζονται δεδομένα, να ελέγχουν την πρόσβαση, την αποθήκευση και την ανάκτηση των δεδομένων. Ακόμα, το CMS βοηθά τους ανθρώπους χωρίς γνώσεις προγραμματισμού να δημιουργήσουν ιστοσελίδες στο WWW. Για την δημιουργία Joomla! Χρησιμοποιείται η γλώσσα προγραμματισμού PHP η οποία χρησιμοποιεί αντικειμενοστραφή προγραμματισμό (εν συντομία: OOP).

Χαρακτηριστικά

- Είναι 100% δωρεάν.
- Είναι πολύ εύκολη στην εγκατάσταση.
- Είναι πολύ ευέλικτη, αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε για τα blogs, portals, e-commerce sites, δικτυακούς τόπους ειδήσεων, προσωπικές σελίδες
- Υποστηρίζει τα μέσα μαζικής ενημέρωσης.
- Υποστηρίζει πολλαπλές γλώσσες
- Διαχείριση Weblink.
- Διαθέτει κείμενο-συντάκτες όπως JCE με μια πληθώρα επιλογών για να μορφοποιήσετε τα άρθρα σας με ένα μόνο κλικ.
- Ολοκληρωμένο σύστημα βοήθειας
- Πολύ καλή υποστήριξη για φορητές συσκευές όπως το iPhone, iPad και Android.
- Διαχείριση γλώσσας για τη μετάφραση της ιστοσελίδας σας σε άλλη γλώσσα.

Υπάρχουν πολλές περισσότερες δυνατότητες και αν αρχίσετε να εργάζεστε με αυτό το καταπληκτικό CMS, θα ανακαλύψετε όλα όσα μπορεί να κάνει για την προσωπική σας ιστοσελίδα ή την επιχείρησή σας. Ο λόγος που η Joomla έχει γίνει τόσο δημοφιλής είναι επειδή έχει γνωστό πως είναι απίστευτα φιλική προς το χρήστη. Αυτό σημαίνει ότι οι άνθρωποι μπορούν εύκολα να επεξεργαστούν τις ιστοσελίδες με την πάροδο του χρόνου, επιτρέποντάς τους να εξελιχθούν.

Ως μια απλουστευμένη εξήγηση, σκεφτείτε μία Joomla και ιστοσελίδα θα δείτε ότι συγκεντρώνει τρία στοιχεία.

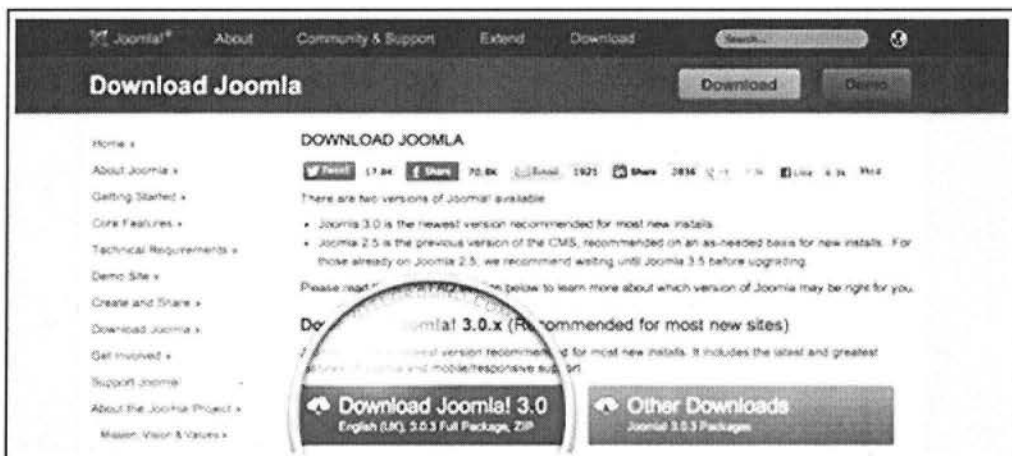
- Τα περιεχόμενά σας, τα οποία είναι αποθηκευμένα σε μια βάση δεδομένων και καλούνται άρθρα.
- Ενότητες, επιπλέον κομμάτια ειδικού περιεχομένου που είναι αποθηκευμένες σε μια βάση δεδομένων.
- Η πλατφόρμα σας, η οποία ελέγχει το σχεδιασμό και την παρουσίαση (γραμματοσειρές, χρώματα και layout) του περιεχομένου και των ενοτήτων σας.

Μια πλατφόρμα Joomla είναι μια πολύπλευρη επέκταση της Joomla η οποία είναι υπεύθυνη για τη διαμόρφωση, το σχεδιασμό και τη δομή μιας δυναμικής Joomla ιστοσελίδας. Ενώ το ίδιο το CMS διαχειρίζεται το περιεχόμενο, μια πλατφόρμα διαχειρίζεται την εμφάνιση και την αίσθηση των στοιχείων του περιεχομένου και το συνολικό σχεδιασμό που χρειάζεται μια ιστοσελίδα. Το περιεχόμενο και ο σχεδιασμός μιας πλατφόρμας Joomla είναι ξεχωριστά μεταξύ τους και μπορούν να επεξεργαστούν, να αλλάξουν και να διαγραφούν ξεχωριστά.

Η πλατφόρμα είναι εκεί όπου τοποθετείται ο σχεδιασμός της κύριας διάταξης για μια Joomla ιστοσελίδα. Αυτό περιλαμβάνει τα διάφορα στοιχεία (components, modules, και plug-ins), που τοποθετούν οι χρήστες. Εάν η πλατφόρμα έχει σχεδιαστεί για να επιτρέπει στον χρήστη την προσαρμογή, ο χρήστης μπορεί να αλλάξει το περιεχόμενο της τοποθέτησης στην ιστοσελίδα π.χ. βάζοντας το κύριο μενού στη δεξιά ή στην αριστερή πλευρά της οθόνης.

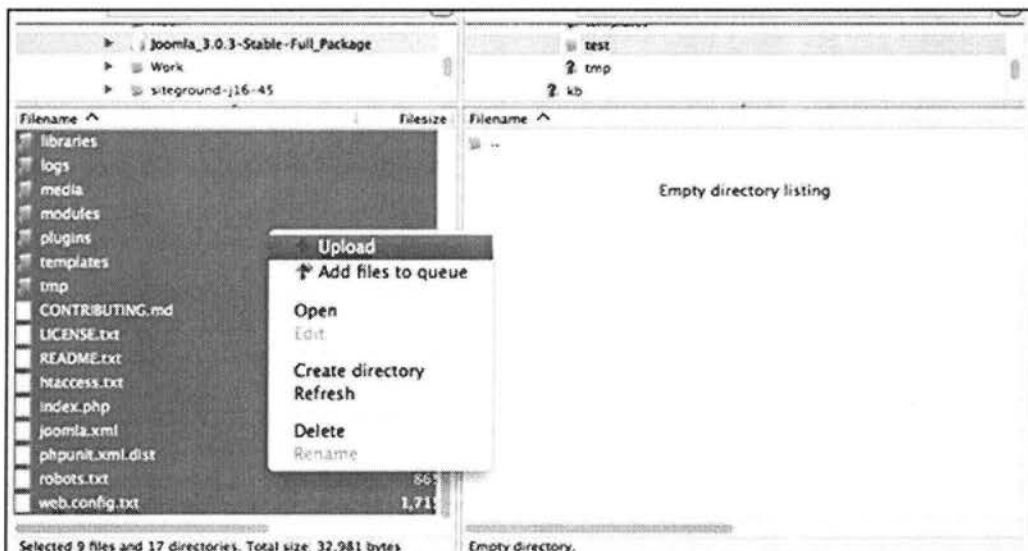
5.2 Εγκατάσταση Joomla

Για να ξεκινήσετε μια εγκατάσταση Joomla σε έναν web server, θα πρέπει πρώτα να κάνετε λήψη του πακέτου εγκατάστασης του Joomla. Σας συνιστούμε να κατεβάσετε το Joomla μόνο από την επίσημη ιστοσελίδα Joomla.org.



Μόλις κάνετε κλικ στο κουμπί Λήψη της τελευταίας έκδοσης Joomla, το πακέτο εγκατάστασης θα αποθηκευτεί στον σκληρό σας δίσκο. Εντοπίστε το πακέτο εγκατάστασης που έχετε μόλις κατεβάσει και να το εξαγάγετε σε ένα νέο φάκελο.

Τώρα, θα πρέπει να ανεβάσετε τα αρχεία και τους φακέλους στο web server σας. Ο ευκολότερος τρόπος για να φορτώσετε τα αρχεία εγκατάστασης του Joomla είναι μέσω FTP



Στη συνέχεια, θα πρέπει να δημιουργήσετε μια βάση δεδομένων MySQL και να εκχωρήσετε σε ένα χρήστη όλα τα δικαιώματα. Μόλις δημιουργήσετε βάση δεδομένων MySQL και τον χρήστη, βεβαιωθείτε ότι έχετε γράψει το όνομα της βάσης δεδομένων, το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης που έχετε μόλις δημιουργήσει .. Θα τα χρειαστείτε για τη διαδικασία εγκατάστασης.

Αν έχετε ανεβάσει τα αρχεία εγκατάστασης, απλά ανοίξτε το πρόγραμμα περιήγησής σας και πλοηγηθείτε στο κύριο domain σας (π.χ. http://mydomain.com), ή στην αρμόδια subdomain (π.χ. http://mydomain.com/Joomla), ανάλογα με το πού θα έχετε ανεβάσει το πακέτο εγκατάστασης του Joomla. Μόλις το κάνετε αυτό, θα μεταβείτε στην πρώτη οθόνη του Joomla Web Installer. Στο πρώτο στάδιο της διαδικασίας εγκατάστασης, θα πρέπει να προσθέσετε τις απαραίτητες πληροφορίες για την ιστοσελίδα σας.

Site Name: Όνομα για το site.

- **Description:** Προσθέστε μια σύντομη περιγραφή της ιστοσελίδας σας. Εξαρτάται από την πλατφόρμα σας, εάν και που θα εμφανίζεται το κείμενο.
- **Admin Email:** Εισάγετε μια έγκυρη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Θα χρησιμοποιηθεί για ανάκτηση κωδικού πρόσβασης.
- **Admin Username:** Όνομα διαχειριστή. Παρακαλώ επιλέξτε ένα μοναδικό όνομα χρήστη, αντί για "admin" ή "διαχειριστής", δεδομένου ότι αυτά είναι συχνά και υπόκεινται σε επιθέσεις χάκερ.

Admin Password: Προσθέστε έναν δύσκολα προσβάσιμο, από τρίτους, κωδικό.

- **Site Offline:** Επιλέξτε αν το site σας θα πρέπει να τεθεί υπό χωρίς σύνδεση μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης.

Μόλις συμπληρώσετε όλα τα απαιτούμενα πεδία, πατήστε το κουμπί Επόμενο για να συνεχίσετε με την εγκατάσταση.

Στην επόμενη οθόνη, θα πρέπει να εισάγετε τα απαραίτητα στοιχεία για τη βάση δεδομένων MySQL σας.

Database Configuration

Database Type * This is probably 'MySQL'

Host Name * This is usually 'localhost'

Username * Either something as 'root' or a username given by the host

Password For site security using a password for the database account is mandatory

Database Name * Some hosts allow only a certain DB name per site. Use table prefix in this case for distinct Joomla! sites.

Table Prefix * Choose a table prefix or use the randomly generated. Ideally, three or four characters long, contain only alphanumeric characters, and MUST end in an underscore. Make sure that the prefix chosen is not used by other tables.

Old Database Process * Any existing backup tables from former Joomla! installations will be replaced

Επεξηγήσεις

- **Database Type:** Εξ ορισμού αυτή η τιμή έχει οριστεί σε MySQL.
- **Host Name:** Για άλλη μια φορά, αφήστε την προεπιλεγμένη τιμή **local host**.
- **Username:** Πληκτρολογήστε το όνομα χρήστη για τη βάση δεδομένων MySQL σας.
- **Password:** Συμπληρώστε τον κωδικό πρόσβασης.
- **Database Name:** Εισάγετε το όνομα της βάσης δεδομένων MySQL που θέλετε να χρησιμοποιήσετε.
- **Table Prefix:** Η Joomla! θα προσθέσει αυτό το πρόθεμα σε όλους τους πίνακες της βάσης δεδομένων του. Αυτό είναι χρήσιμο αν θέλετε να

φιλοξενήσετε πολλαπλές τοποθεσίες Joomla σε μια ενιαία βάση δεδομένων. Θα πρέπει να αφήσετε την προεπιλεγμένη τιμή.

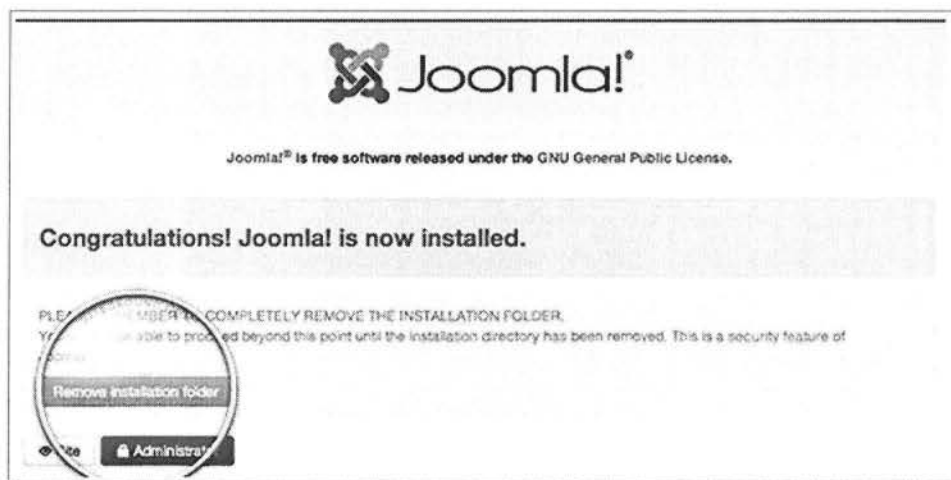
- **Old Database Process:** Εάν έχετε οποιεσδήποτε υπάρχουσες βάσεις δεδομένων, να επιλέξετε τι να κάνει με τους υπάρχοντες πίνακες που απαιτούνται από το πρόγραμμα εγκατάστασης. Οι επιλογές είναι να αφαιρέσετε ή να δημιουργήσετε αντίγραφο ασφαλείας, τυχόν υπάρχοντα δεδομένα που είναι για να αντικατασταθεί.

Αφού εισάγετε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, πατήστε το κουμπί Επόμενο για να συνεχίσετε διαβιβαστείτε στην τελευταία σελίδα της διαδικασίας εγκατάστασης.



Το δεύτερο μέρος της σελίδας θα σας δείξει όλους τους ελέγχους πριν από την εγκατάσταση. Τέλος, πατήστε το κουμπί Εγκατάσταση για να ξεκινήσει την πραγματική εγκατάσταση του Joomla. Σε λίγα λεπτά θα μεταφερθείτε στην τελευταία οθόνη του Joomla Web Installer.

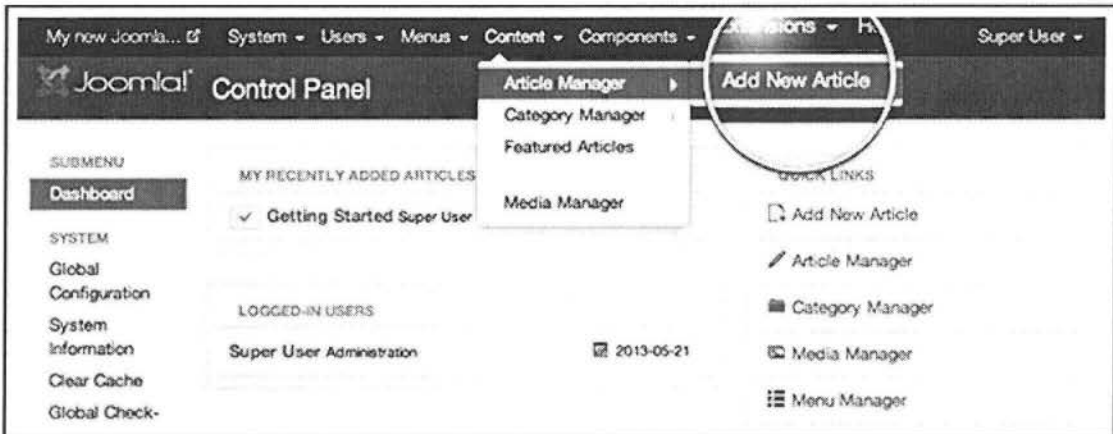
Στην τελευταία οθόνη της διαδικασίας εγκατάστασης θα πρέπει να πατήσετε το κουμπί Αφαίρεση Εγκατάστασης φακέλου. Αυτό είναι απαραίτητο για λόγους ασφαλείας, έτσι ώστε κανείς δεν μπορεί να εγκαταστήσει ξανά το υπάρχον site σας αργότερα. Σημειώστε ότι το Joomla δεν θα σας αφήσει να χρησιμοποιήσετε το site σας αν καταργήσετε αυτόν το φάκελο εντελώς!



5.3 Σελίδα άρθρου

Δημιουργία άρθρων Joomla

Βασικά, το περιεχόμενο για το μεγαλύτερο μέρος των τυποποιημένων σελίδων σας που αποτελούνται από κείμενο, εικόνες και υπερσυνδέσεις, θα δημιουργηθεί στο άρθρο Manager, το οποίο μπορεί να προσεγγιστεί μέσω του μενού περιεχομένου.



Όταν κάνετε κλικ στο **Add New Article**, θα δείτε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας WYSIWYG που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να γράψετε και να μορφοποιήσετε το νέο κείμενο του άρθρου σας, να προσθέσετε εικόνες και συνδέσμους σε αυτό, και περισσότερα:



Σύνδεση άρθρων με ιστοσελίδα της Joomla

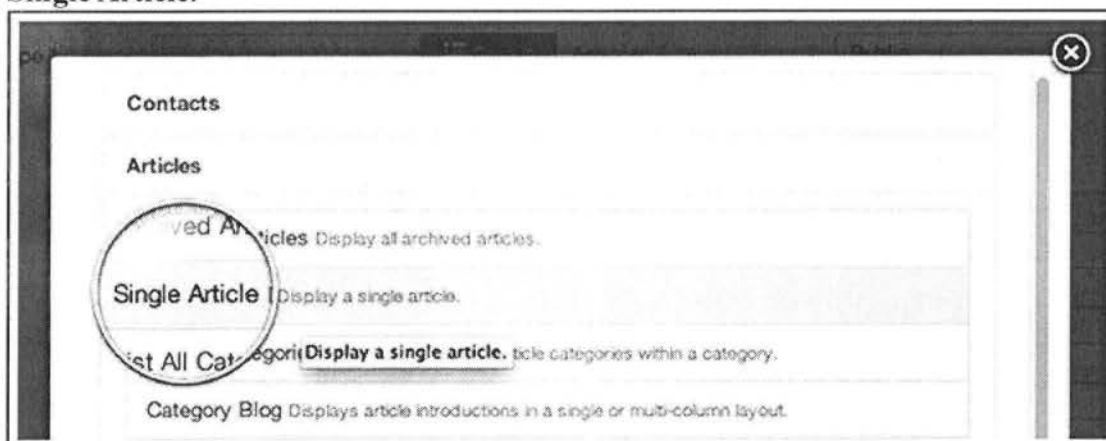
Αφού έχετε δημιουργήσει το άρθρο σας, κατά πάσα πιθανότητα θα θέλετε να το συνδέσετε στο μενού της ιστοσελίδας σας, έτσι ώστε οι επισκέπτες σας να μπορούν πραγματικά να είναι σε θέση να την βρουν και να την δουν. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το Main menu manager.



Αφού έχετε δηλώσει ότι θέλετε να δημιουργήσετε ένα νέο στοιχείο μενού, θα πρέπει να επιλέξετε τον τύπο του μενού:



Από τη στιγμή που θα συνδέει το περιεχόμενο που δημιουργείται μέσω του **Article manager** θα πρέπει να κάνετε κλικ στο σύνδεσμο **Articles** στη λίστα. Αν θέλετε το νέο μενού για να ανοίξει το άρθρο που μόλις δημιουργήσατε αλλά πατήστε το **Single Article**.



Μόλις επιλέξετε αυτή την επιλογή, εμφανίζεται ένα παράθυρο για την επιλογή ποιο άρθρο ακριβώς θέλετε να συνδέσετε να εμφανιστεί:



Αυτό είναι, τώρα μπορείτε να ανοίξετε την ιστοσελίδα σας και να δείτε τα νέα σας στοιχεία στο μενού σας.



5.4 Κατηγορίες

How to manage Article categories

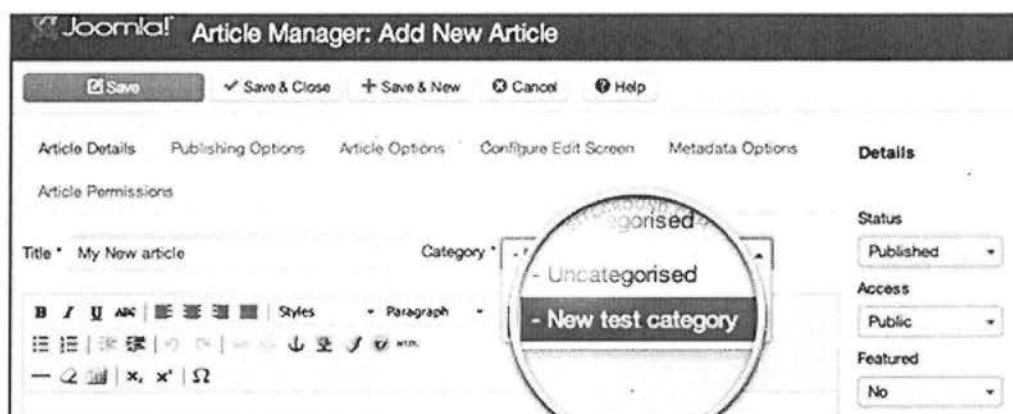
Οι κατηγορίες για τα άρθρα έχουν δημιουργηθεί για να σας επιτρέπουν να ομαδοποιήσετε το περιεχόμενό σας καλύτερα. Εάν έχετε διαφορετικούς τύπους σελίδων στο site σας, ή γράφετε για διάφορα θέματα, θα πρέπει να προσθέσετε το άρθρο Categories για την ομαδοποίηση του περιεχομένου σας. Για να προσθέσετε μια νέα κατηγορία πηγαίνετε στο Content → Category Manager → Add New Category.



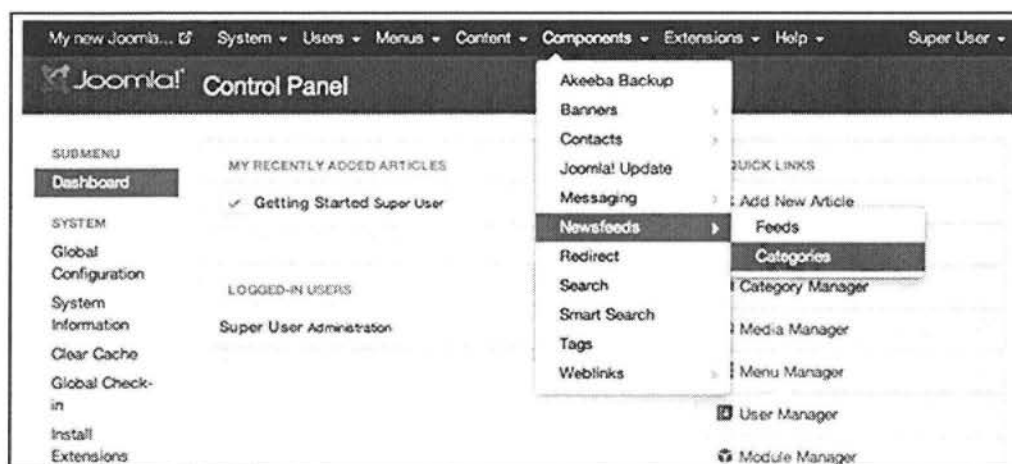
Οι κατηγορίες δεν έχουν πολλές ιδιότητες. Αν σκοπεύετε να έχετε πολλές κατηγορίες, μπορείτε να γράψετε μια σύντομη περιγραφή του κάθε ένα από αυτά, ώστε να αποφευχθούν λάθη όταν προσθέτετε αντικείμενα σε αυτά. Ωστόσο, η προσθήκη περιγραφής δεν είναι υποχρεωτική, ώστε να μπορείτε απλά να προσθέσετε τον τίτλο για την κατηγορία σας και να πατήσετε το πράσινο κουμπί Αποθήκευση.



Έτσι μπράβο. Τώρα, όταν προσθέτετε νέα άρθρα στην ιστοσελίδα σας, μπορείτε να επιλέξετε να ανήκουν στο new test category.



Διαχείριση κατηγοριών (component categories)



Η μόνη διαφορά μεταξύ του article και component categories είναι ότι όταν επιλέγετε το μενού κατηγοριών για το συγκεκριμένο συστατικό, κατευθύνεστε αμέσως στο categories manager για το συγκεκριμένο στοιχείο. Εδώ, θα πρέπει να πατήσετε το πράσινο New button για να προσθέσετε μια κατηγορία.



Αυτή η σελίδα είναι ακριβώς το ίδιο με εκείνο που χρησιμοποιείται για τις κατηγορίες categories - add Category Title, Description(optional) και πατήστε το κουμπί Αποθήκευση.



Listing Categories on a Joomla 3

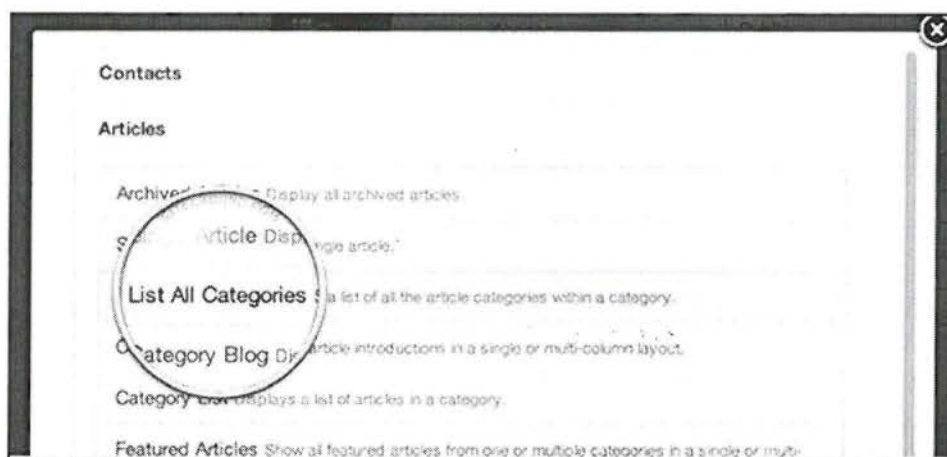
Αν θέλετε να παραθέσετε τις κατηγορίες σας στην ιστοσελίδα σας, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία Joomla Menu. Κατ' αρχάς, να προσθέσετε ένα νέο στοιχείο στο μενού, αυτή τη φορά, θα πρέπει να επιλέξετε ένα διαφορετικό είδος του μενού Go to Menu → Main Menu(or other menu in your site) → Add New Menu Item.



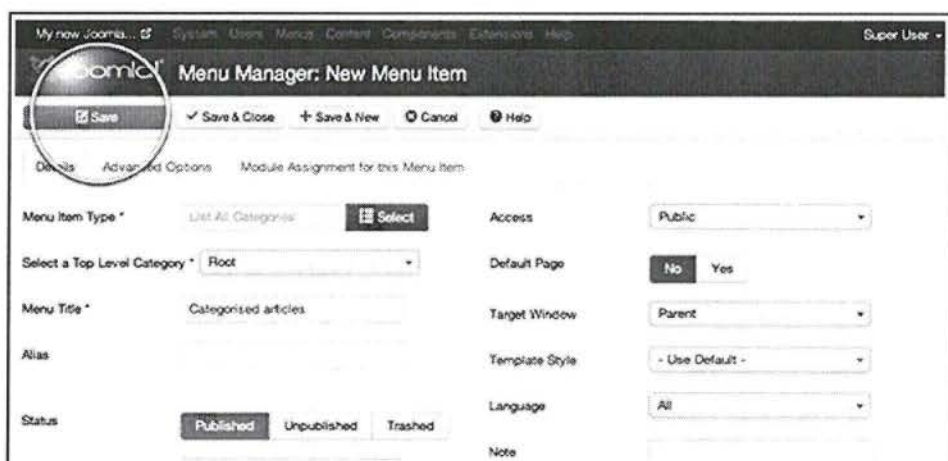
Εδώ, κάντε κλικ στο κουμπί Select δίπλα στην ετικέτα Menu Item Type για να επιλέξετε το είδος του μενού που θέλετε να προσθέσετε.



Για το σκοπό αυτού του οδηγού, θα προσθέσουμε ένα στοιχείο μενού, που θα εμφανίσει όλες τις κατηγορίες των αντικειμένων που έχουν προστεθεί προηγουμένως. Για να το κάνετε αυτό, αναπτύξτε το τμήμα Articles και πατήστε List All Categories..



Τέλος, επιλέξτε τον τίτλο για το στοιχείο μενού σας και την κατηγορία Top level που θέλετε να εμφανίσετε. Αν θέλετε να δείτε όλες τις κατηγορίες, επιλέξτε "Root". Εάν θέλετε να εμφανίσετε μόνο υποκατηγορίες της συγκεκριμένης κατηγορίας, θα πρέπει να το θέσει ως top level category. Τέλος, πατήστε το κουμπί Αποθήκευση στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης.



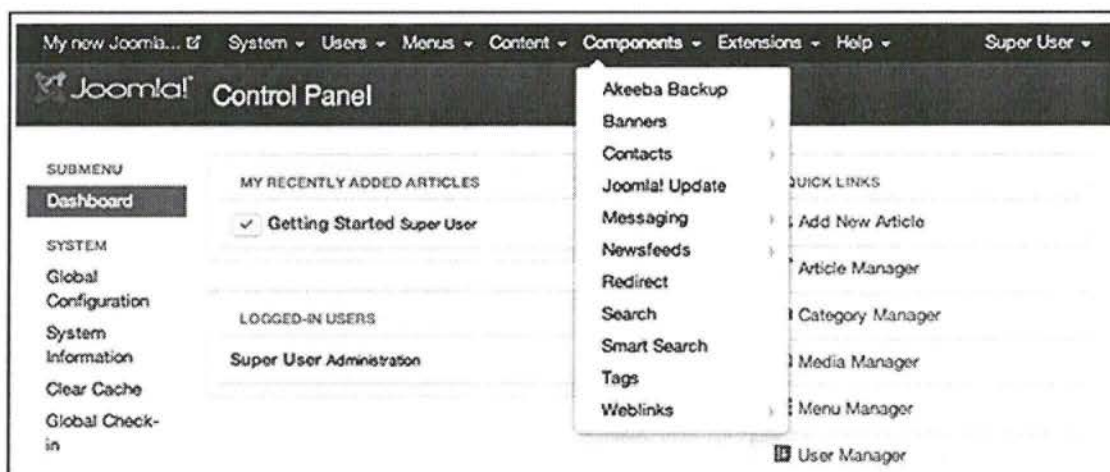
Αυτό είναι, όταν κάνετε κλικ στο Categories Menu , θα δείτε μια λίστα με όλες τις κατηγορίες του άρθρου. Δίπλα σε κάθε κατηγορία, θα δείτε έναν αριθμό που δείχνει πόσα άρθρα ανήκουν σε αυτή την κατηγορία.



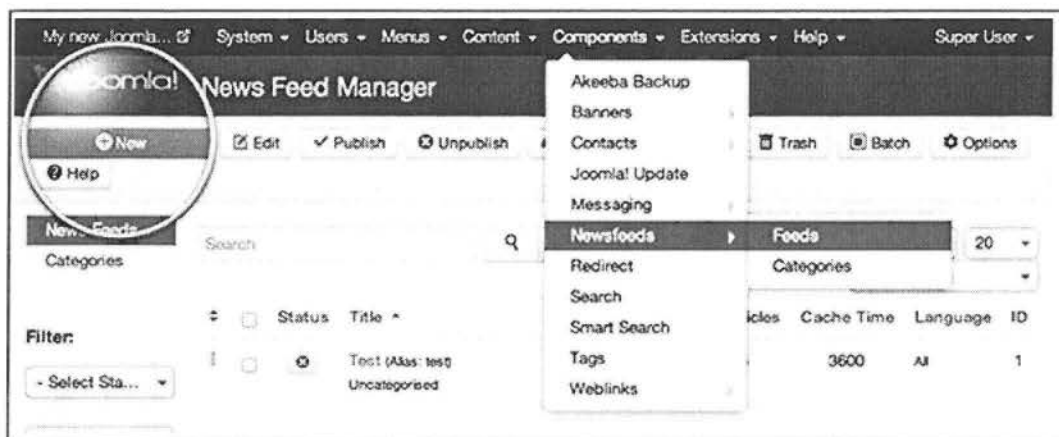
5.5 Σελίδα στοιχείων

Content created with Components manager

Από προεπιλογή, ο διαχειριστής Components περιλαμβάνει διάφορες επιλογές για την προσθήκη πιο σύνθετους τύπους σελίδων και άλλο περιεχόμενο στην ιστοσελίδα σας Joomla. Η Joomla 3 έρχεται με μερικά προεγκατεστημένα στοιχεία που σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε ειδικούς τύπους σελίδα: Επαφές, Newsfeeds, Αναζήτηση, έξυπνη αναζήτηση και συνδέσεις στο διαδίκτυο.



Εάν θέλετε να δημιουργήσετε μια σελίδα με τις νέες πηγές ειδήσεων, για παράδειγμα, θα πρέπει να πάτε στο Components → Newsfeeds → Feeds and then click the big green NEW button.

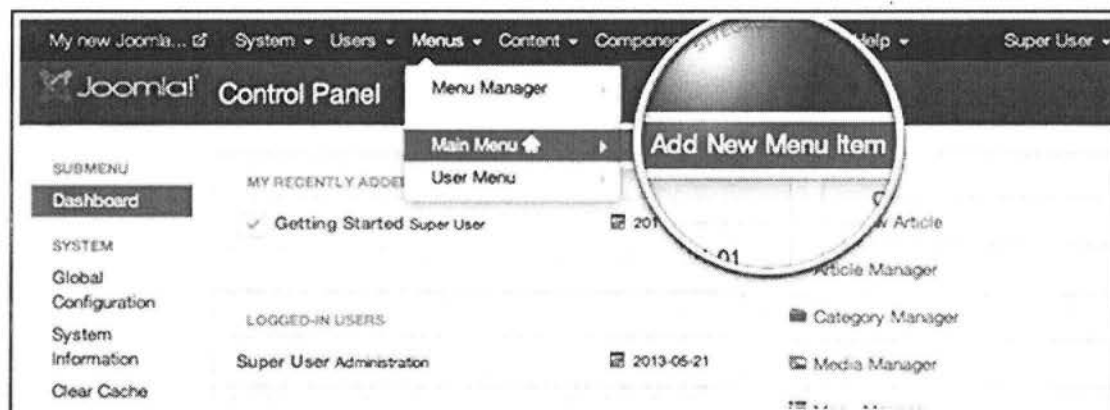


Κάθε φορά που δημιουργείτε νέο περιεχόμενο με ένα συστατικό, βεβαιωθείτε ότι έχετε πάει στη λίστα των στοιχείων για το συγκεκριμένο εξάρτημα και να αλλάξετε την κατάσταση σε Published κάνοντας κλικ στο κόκκινο σταυρό και μετατρέποντάς την σε ένα πράσινο πλαίσιο ελέγχου. Σε αντίθετη περίπτωση, το περιεχόμενο δεν θα εμφανίζεται στην ιστοσελίδα σας.



Linking the content created with Components in the Joomla menu

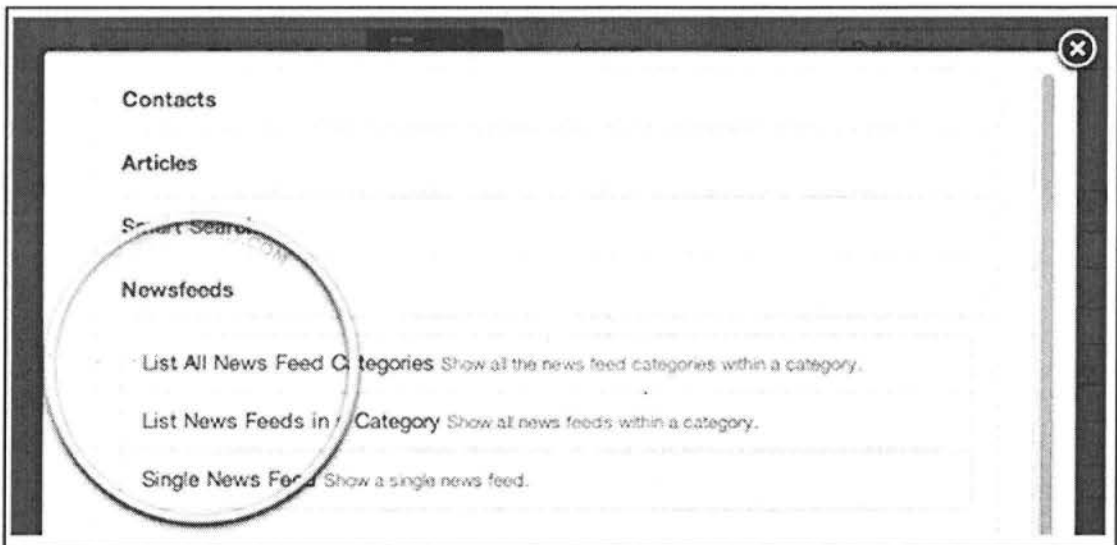
Για να συνδέσετε το περιεχόμενο που δημιουργήθηκε με τον διαχειριστή Components στο μενού της ιστοσελίδας σας, θα πρέπει να πάτε στο διαχειριστή Μενού.



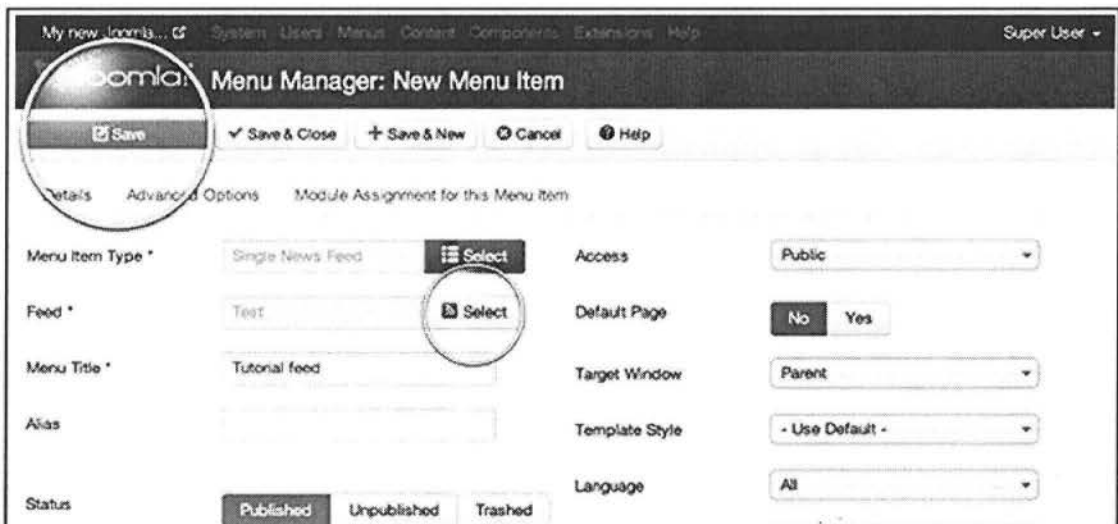
Μόλις κάνετε κλικ στο **Create New Menu Item** θα πρέπει να επιλέξετε τον τύπο του στοιχείου που θα προσθέσει:



Βρείτε την αντίστοιχη γραμμή για το στοιχείο που χρησιμοποιείται, για παράδειγμα, αν προσπαθείτε να δημιουργήσετε μια σελίδα Newsfeeds, κάντε κλικ στο σύνδεσμο Newsfeeds από τη λίστα.



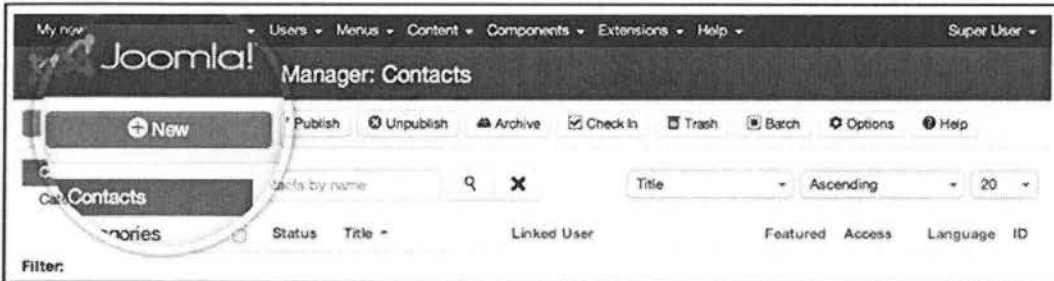
Τώρα, θα πρέπει να επιλέξετε το Feed από το μενού.



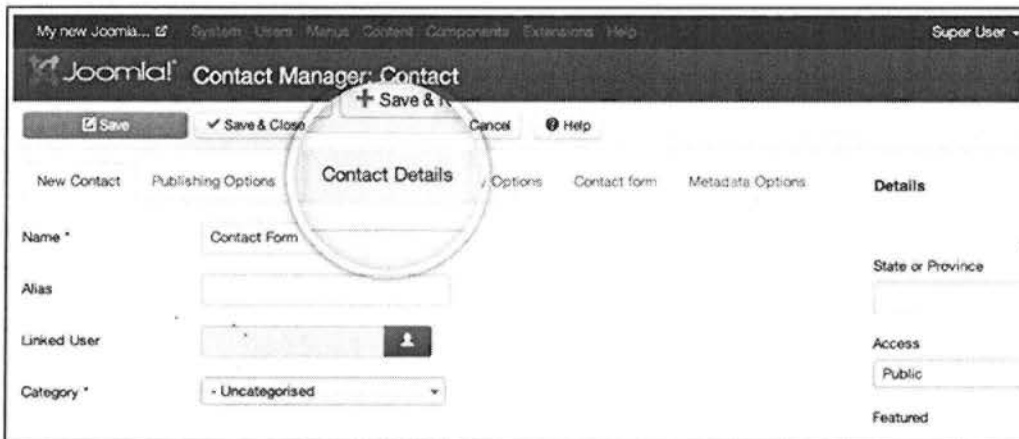
5.6 Δημιουργία φόρμας επικοινωνίας

Create a Contact item using the Joomla 3 Contacts component

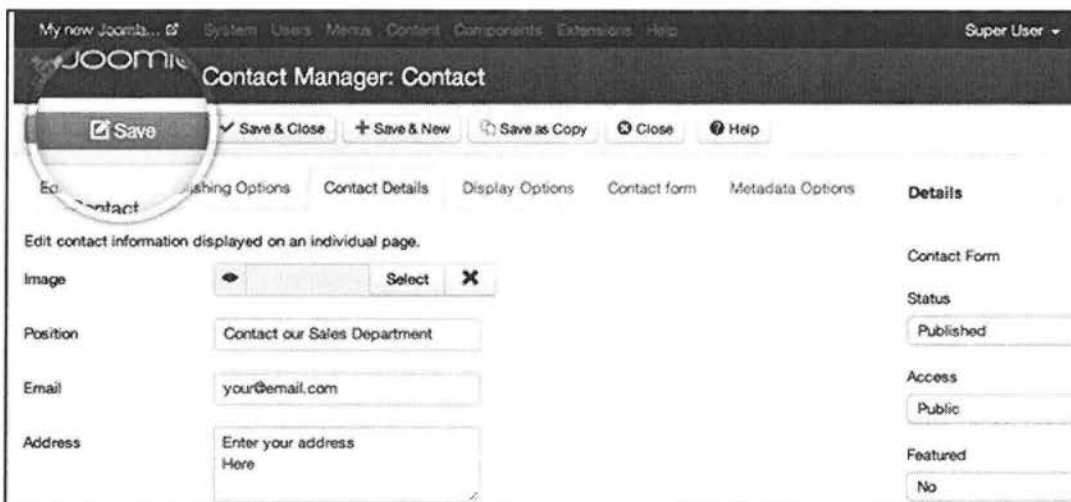
Κατ' αρχάς, θα πρέπει να δημιουργήσετε το πραγματικό περιεχόμενο της σελίδας Contact Us. Για να το κάνετε αυτό πηγαίνετε στο Components → Contacts. Πατήστε το πράσινο κουμπί New button to create a new contacts page.



Εδώ θα πρέπει να καθορίσετε ένα μοναδικό όνομα για τη συγκεκριμένη επαφή.

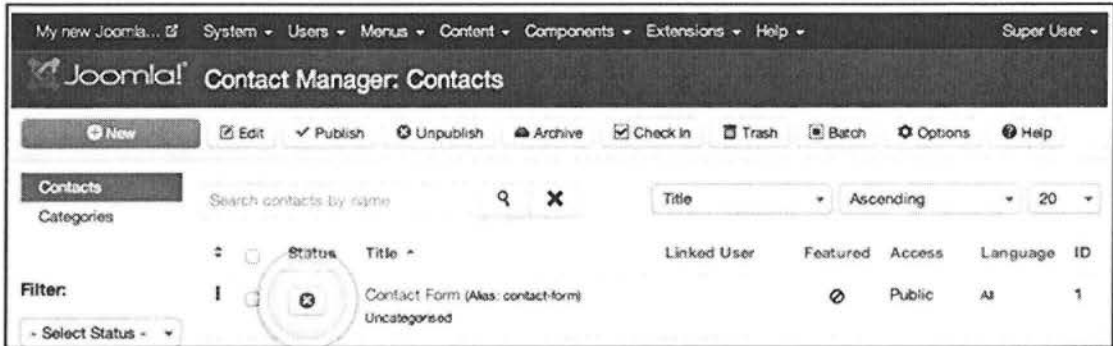


Τώρα θα πρέπει να εισάγετε τα στοιχεία επικοινωνίας σας. Βεβαιωθείτε ότι εισάγετε μια έγκυρη διεύθυνση e-mail, γιατί θα πρέπει να χρησιμοποιείται από τη φόρμα επικοινωνίας. Μόλις συμπληρώσετε όλες τις πληροφορίες που θέλετε να μοιραστείτε με τους επισκέπτες σας, κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση στο πάνω αριστερό μέρος της σελίδας.



Publish the newly created Contact

Τώρα, πρέπει να ενεργοποιήσετε τη φόρμα επικοινωνίας. Για να το κάνετε αυτό, απλά πατήστε το κόκκινο εικονίδιο δίπλα στο στοιχείο Φόρμα Επικοινωνίας προκειμένου να αλλάξει το καθεστώς της από αδημοσίευτη - να δημοσιευθεί. Το εικονίδιο θα πρέπει να γίνει πράσινο και μπορείτε να συνεχίσετε με το επόμενο βήμα της.



Link the Contact page in a Joomla menu

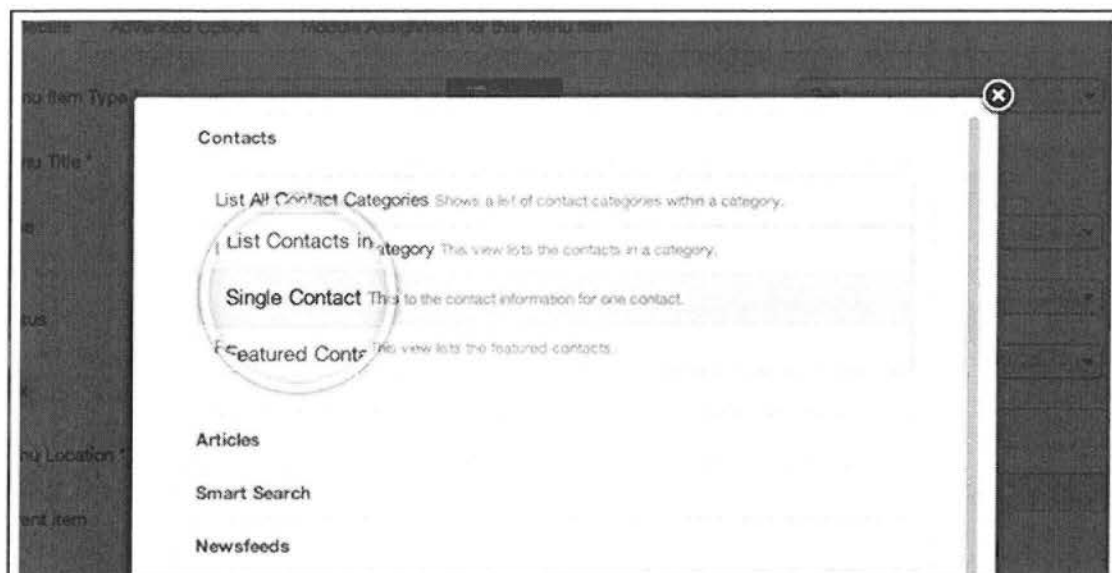
Έχουμε σχεδόν τελειώσει με την δημιουργία της σελίδας επικοινωνίας. Το τελευταίο πράγμα που χρειάζεται να κάνετε είναι να προσθέσετε ένα σύνδεσμο Contact Us στο μενού του site μας. Στην περίπτωσή μας, θα το προσθέσετε στο κεντρικό μενού. Για να το κάνετε αυτό πηγαίνετε στο Menus → Main Menu → Add Menu Item.



Σε αυτή τη σελίδα υπάρχουν μερικά πράγματα που πρέπει να ρυθμίσετε. Κατ'αρχάς, κάντε κλικ στο κουμπί Επιλογή δίπλα στο πεδίο Menu Item Type.



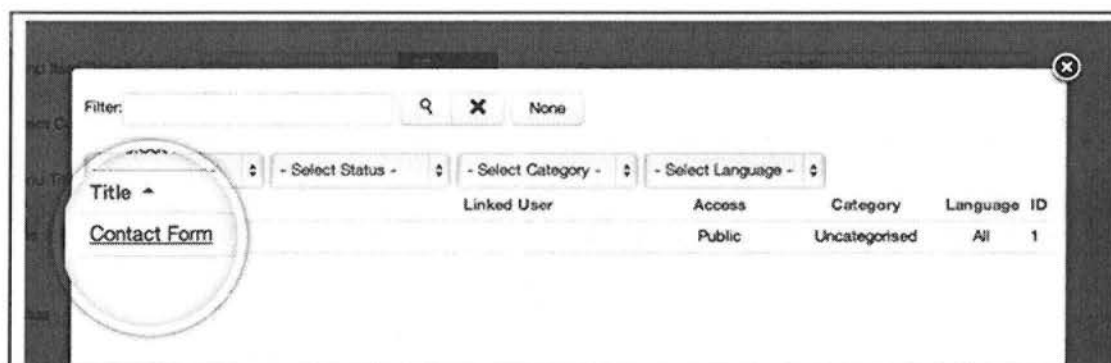
Μια lightbox θα εμφανιστεί ζητώντας σας να επιλέξετε τον τύπο του μενού που θα δημιουργήσετε. Επιλέξτε **Contacts** → **Single Contact**.



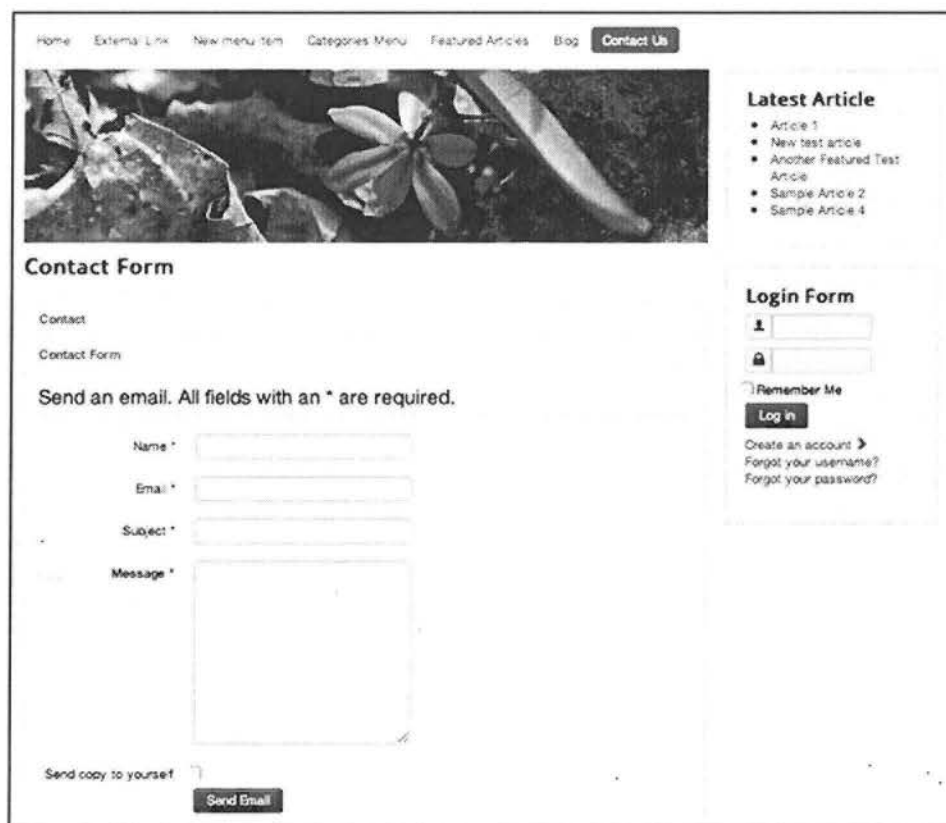
Τώρα πρέπει να καθορίσετε το ακριβές στοιχείο Contact που θέλετε να εμφανίσετε σε αυτό το μενού. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε το κουμπί επιλογής δίπλα στο πεδίο Select Contact.



Μόλις το κάνετε αυτό, επιλέξτε τη φόρμα που έχουμε δημιουργήσει μέσα από το προεπιλεγμένο Joomla 3 στοιχείο επαφής (θα πρέπει να είναι μόνο μια μορφή επικοινωνίας που μπορείτε να κάνετε κλικ).



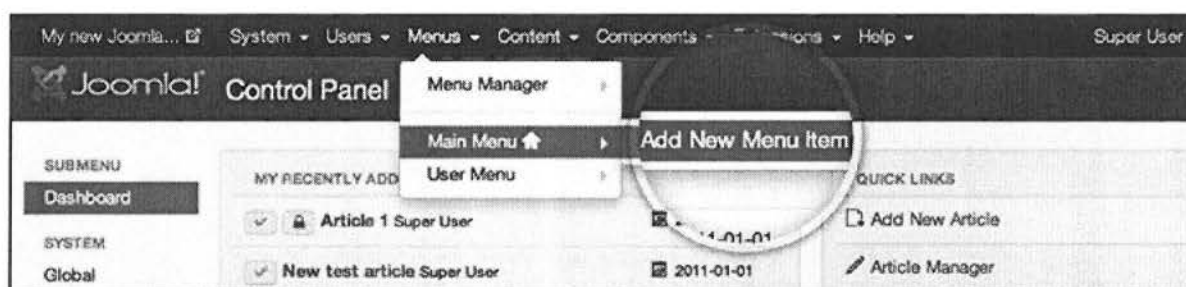
Μόλις το κάνετε αυτό, επιλέξτε έναν τίτλο για αυτό το στοιχείο μενού. Αυτό είναι το πραγματικό κείμενο που θα εμφανίζεται στο μενού του site σας. Μόλις συμπληρώσετε τις πληροφορίες, κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση στο πάνω μέρος της σελίδας.



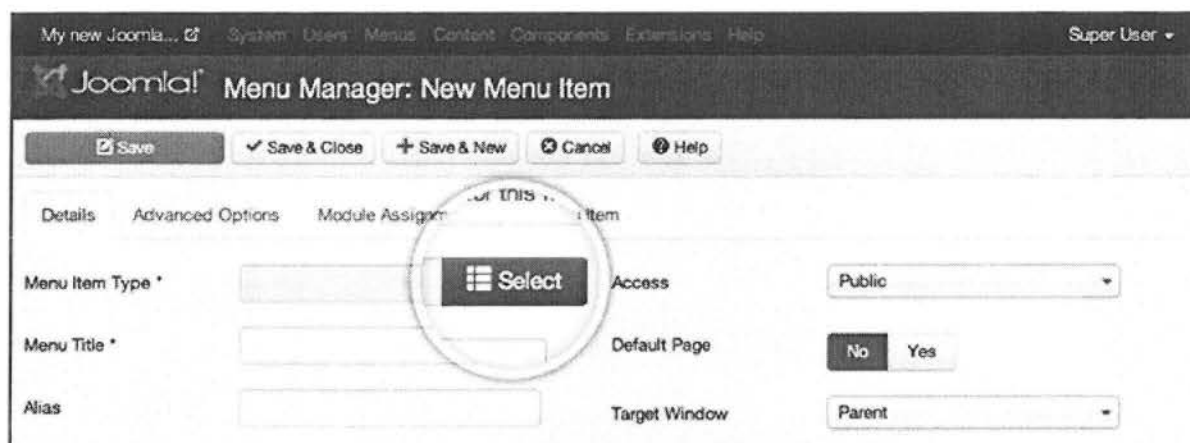
The screenshot shows a Joomla! website interface. At the top, there is a navigation menu with items: Home, External Link, New menu item, Categories Menu, Featured Articles, Blog, and Contact Us. Below the menu is a large image of a plant. To the right of the image is a 'Latest Article' section with a list of articles: Article 1, New test article, Another Featured Test Article, Sample Article 2, and Sample Article 4. Below the image is a 'Contact Form' section with the following fields: Name *, Email *, Subject *, and Message *. There is a 'Send Email' button at the bottom of the form. To the right of the contact form is a 'Login Form' section with fields for username and password, a 'Remember Me' checkbox, and a 'Log in' button. Below the login form are links for 'Create an account', 'Forgot your username?', and 'Forgot your password?'.

5.7 Δημιουργία drop-down menu

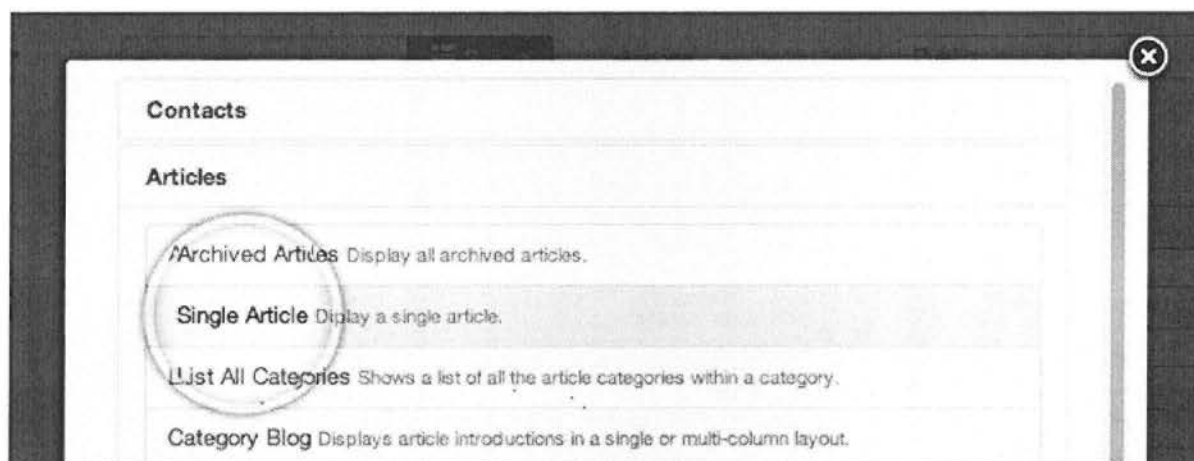
Κατ' αρχάς, πρέπει να έχετε πρόσβαση στη Joomla 3 στη διοικητική περιοχή και πηγαίνετε στο **Menus → Main Menu → Add New Menu Item**.



Τώρα θα πρέπει να επιλέξετε τον τύπο του μενού. Σε αυτό το παράδειγμα θα σας δείξουμε πώς να γίνει η σύνδεση drop-down για να ανοίξει ένα μόνο άρθρο Joomla. Για να το κάνετε αυτό, κάντε κλικ στο κουμπί **Select** δίπλα στην ετικέτα **Menu Item Type**.



Θα εμφανιστεί ένα lightbox με τα διαθέσιμα στοιχεία του μενού. Επιλέξτε την κατηγορία **Articles** και επιλέξτε **Single Article**.



Τώρα θα πρέπει να επιλέξετε το πραγματικό άρθρο που θέλετε να συνδεθείτε. Για να το κάνετε αυτό, κάντε πρώτα κλικ στο κουμπί **Select** δίπλα στην ετικέτα **Select Article**.



Θα εμφανιστεί για μια ακόμη φορά ένα lightbox με όλα τα άρθρα σας. Επιλέξτε αυτό που θέλετε να συνδέσετε και κάντε κλικ στον τίτλο της.

Filter:

- Select Access - - Select Status - - Select Category - - Select Language -

Title ^	Access	Category	Language
Another Featured Test Article	Public	New test category	All
Article 1	Public	Uncategorised	All
Article 2	Public	Uncategorised	All
Article 3	Public	Uncategorised	All
Article 4	Public	Uncategorised	All
Article 5	Public	Uncategorised	All
Article 6	Public	Uncategorised	All
Article 7	Public	Uncategorised	All
Article 8	Public	Uncategorised	All
Article 9	Public	Uncategorised	All
Article 10	Public	Uncategorised	All
Article 11	Public	Uncategorised	All
Article 12	Public	Uncategorised	All
Article 13	Public	Uncategorised	All
Article 14	Public	Uncategorised	All
Article 15	Public	Uncategorised	All
Article 16	Public	Uncategorised	All
Article 17	Public	Uncategorised	All
Article 18	Public	Uncategorised	All
Article 19	Public	Uncategorised	All
Article 20	Public	Uncategorised	All
Article 21	Public	Uncategorised	All
Article 22	Public	Uncategorised	All
Article 23	Public	Uncategorised	All
Article 24	Public	Uncategorised	All
Article 25	Public	Uncategorised	All
Article 26	Public	Uncategorised	All
Article 27	Public	Uncategorised	All
Article 28	Public	Uncategorised	All
Article 29	Public	Uncategorised	All
Article 30	Public	Uncategorised	All
Article 31	Public	Uncategorised	All
Article 32	Public	Uncategorised	All
Article 33	Public	Uncategorised	All
Article 34	Public	Uncategorised	All
Article 35	Public	Uncategorised	All
Article 36	Public	Uncategorised	All
Article 37	Public	Uncategorised	All
Article 38	Public	Uncategorised	All
Article 39	Public	Uncategorised	All
Article 40	Public	Uncategorised	All
Article 41	Public	Uncategorised	All
Article 42	Public	Uncategorised	All
Article 43	Public	Uncategorised	All
Article 44	Public	Uncategorised	All
Article 45	Public	Uncategorised	All
Article 46	Public	Uncategorised	All
Article 47	Public	Uncategorised	All
Article 48	Public	Uncategorised	All
Article 49	Public	Uncategorised	All
Article 50	Public	Uncategorised	All
Article 51	Public	Uncategorised	All
Article 52	Public	Uncategorised	All
Article 53	Public	Uncategorised	All
Article 54	Public	Uncategorised	All
Article 55	Public	Uncategorised	All
Article 56	Public	Uncategorised	All
Article 57	Public	Uncategorised	All
Article 58	Public	Uncategorised	All
Article 59	Public	Uncategorised	All
Article 60	Public	Uncategorised	All
Article 61	Public	Uncategorised	All
Article 62	Public	Uncategorised	All
Article 63	Public	Uncategorised	All
Article 64	Public	Uncategorised	All
Article 65	Public	Uncategorised	All
Article 66	Public	Uncategorised	All
Article 67	Public	Uncategorised	All
Article 68	Public	Uncategorised	All
Article 69	Public	Uncategorised	All
Article 70	Public	Uncategorised	All
Article 71	Public	Uncategorised	All
Article 72	Public	Uncategorised	All
Article 73	Public	Uncategorised	All
Article 74	Public	Uncategorised	All
Article 75	Public	Uncategorised	All
Article 76	Public	Uncategorised	All
Article 77	Public	Uncategorised	All
Article 78	Public	Uncategorised	All
Article 79	Public	Uncategorised	All
Article 80	Public	Uncategorised	All
Article 81	Public	Uncategorised	All
Article 82	Public	Uncategorised	All
Article 83	Public	Uncategorised	All
Article 84	Public	Uncategorised	All
Article 85	Public	Uncategorised	All
Article 86	Public	Uncategorised	All
Article 87	Public	Uncategorised	All
Article 88	Public	Uncategorised	All
Article 89	Public	Uncategorised	All
Article 90	Public	Uncategorised	All
Article 91	Public	Uncategorised	All
Article 92	Public	Uncategorised	All
Article 93	Public	Uncategorised	All
Article 94	Public	Uncategorised	All
Article 95	Public	Uncategorised	All
Article 96	Public	Uncategorised	All
Article 97	Public	Uncategorised	All
Article 98	Public	Uncategorised	All
Article 99	Public	Uncategorised	All
Article 100	Public	Uncategorised	All

Το επόμενο βήμα είναι να εισάγετε έναν τίτλο για το στοιχείο του μενού. Για να το κάνετε αυτό συμπληρώστε το πεδίο δίπλα από την ετικέτα **Menu Title**.

My new Joomla!... Joomla! Menu Manager: Edit Menu Item Super User

Save Save & Close Save & New Save as Copy Close Help

Details Advanced Options Module Assignment for this Menu Item

Menu Item Type * Single Article Select

Access Public

Select Article * New test article Select

Default Page No Yes

Menu Title * Computers

Target Window Parent

Τώρα το σημαντικό μέρος - βρείτε την ετικέτα **Parent Item** και κάντε κλικ στο drop-down menu δίπλα του. Τώρα επιλέξτε το γονικό μενού για το νέο στοιχείο μενού που δημιουργούμε

Status Published Unpublished Trashed Language All

Link index.php?option=com_content&vie

Note

ID 475

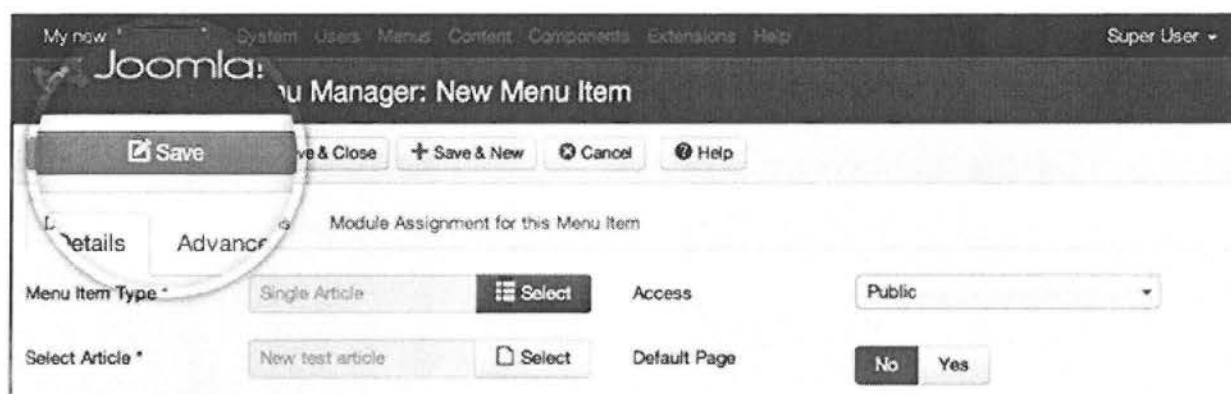
Menu Location * Main Menu

Parent Item

Ordering

- Menu Item Root
- Home
- Products
- Featured Article

Τέλος, κάντε κλικ στο πράσινο κουμπί **Save** στο πάνω αριστερό μέρος της σελίδας.



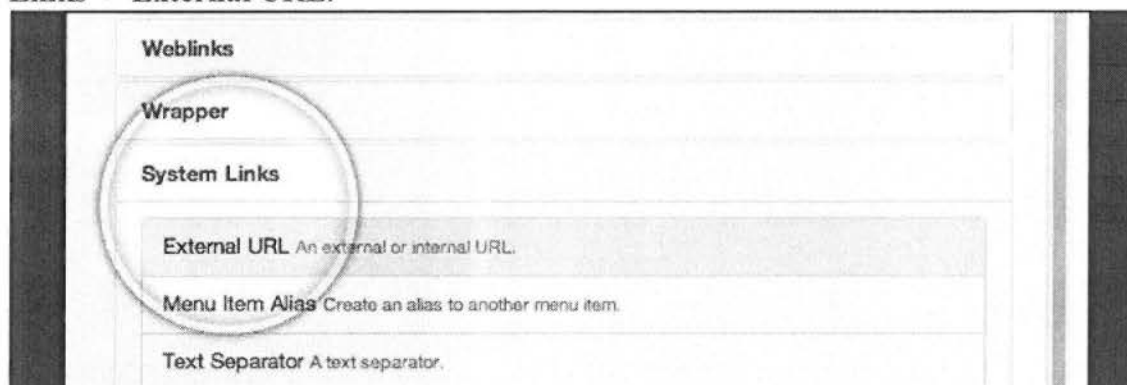
Αυτό ήταν! Τώρα μπορείτε να πλοηγηθείτε στο front-end της ιστοσελίδας σας και περάστε το ποντίκι σας πάνω από το Products Menu. Θα παρατηρήσετε ότι η νεοϋσταθείσα στοιχείο μενού που θα εμφανιστεί κάτω από αυτό.



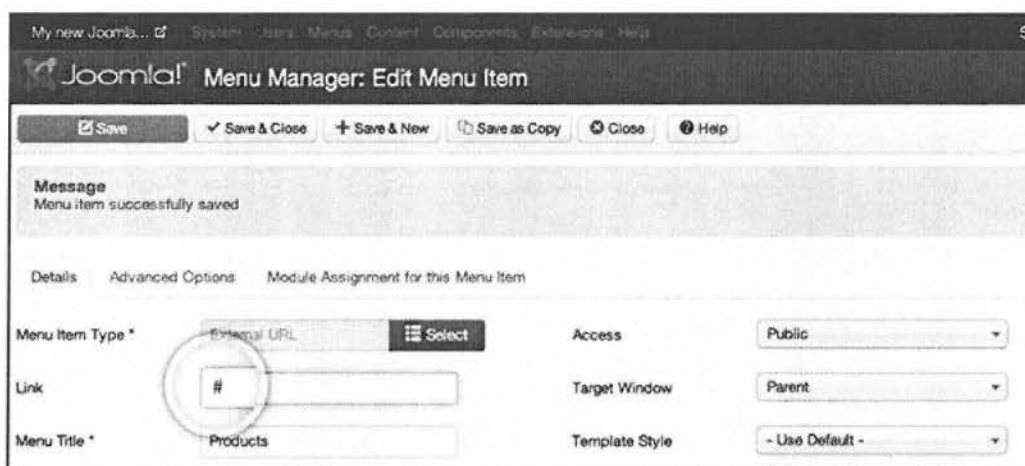
Το ύφος του drop-down μενού, με τον τρόπο που φαίνεται, διπλώνει και ξεδιπλώνει ανάλογα από τα πρότυπα Joomla που χρησιμοποιείτε.

Create an Empty Parent Menu

Βασικά, θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα κύριο μενού ακολουθώντας τα ίδια βήματα που περιγράφονται παραπάνω μέχρι να χρειαστεί να επιλέξετε το **Menu Item Type**. Αυτή τη φορά αντί για ένα "Single Article", θα πρέπει να επιλέξετε **System Links -> External URL**.



Την επόμενη οθόνη, θα πρέπει να συμπληρώσετε το σύμβολο hashtag - "#" στο πεδίο σύνδεσης και να αποθηκεύσετε αυτό το μενού.



Αυτό είναι, μπορείτε τώρα να προσθέσετε τα στοιχεία του παιδιού σε αυτό το στοιχείο μενού, όπως εξηγείται στο πρώτο μέρος αυτού του οδηγού.

5.8 Διάταξη Joomla

Your Joomla website's title

Αυτός είναι ο κύριος τίτλος της ιστοσελίδας σας. Για να αλλάξετε αυτό το κείμενο σε ένα πιο σημαντικό τίτλο, θα πρέπει πρώτα να συνδεθείτε στο Joomla admin area και πηγαίνετε στο **System -> Global Configuration**.



Σε αυτή τη σελίδα, εντοπίστε την **Site Name** ετικέτα της ιστοσελίδας και αλλάξτε το κείμενο δίπλα του.



Τώρα, μπορείτε να πάτε στην πρώτη σελίδα του Joomla site σας για να δείτε το νέο τίτλο.



Menu module displayed horizontally

Για να επεξεργαστείτε το μενού και τα στοιχεία είναι, θα πρέπει να πάτε στο Menus → Main Menu.



A header image right above your content

Αυτό είναι απλά μια εικόνα που προστέθηκε σε μία θέση ακριβώς πάνω από το κύριο περιεχόμενο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, αυτή η εικόνα παράγεται από μια μονάδα Custom HTML. Σε αυτό, η εικόνα προστίθεται σε απλή HTML. Η θέση αυτή, ωστόσο, είναι κατάλληλη για διαφημιστικά banners ή ads.

A Joomla article chosen to be displayed on the home page

Αυτό είναι το κύριο μέρος του Joomla 3 ιστοχώρου σας – το πραγματικό περιεχόμενό σας. Εδώ, μπορείτε να δείτε ένα ή περισσότερα αντικείμενα σε διαφορετική μορφή ανάλογα με τις ανάγκες σας.


Right column with a login form and latest articles module in it

Αυτή είναι μια θέση sidebar / στήλη με δύο μονάδες σε αυτό (Τελευταία Άρθρα και Σύνδεση). Τα περισσότερα πρότυπα υποστηρίζουν ένα ή δύο στήλες - συνήθως αριστερά και δεξιά και εμφανίζονται μόνο όταν έχετε ενότητες που δημοσιεύθηκαν σε αυτά. Για παράδειγμα, το προεπιλεγμένο πρότυπο Protostar υποστηρίζει τόσο μία στήλη, δύο στήλες ή χωρίς κολώνες διατάξεις, όπως φαίνεται στις παρακάτω εικόνες:

One Column Layout:

Our new Joomla website title!

[Home](#)



Getting Started

It's easy to get started creating your website. Knowing some of the basics will help.

What is a Content Management System?

A content management system is software that allows you to create and manage webpages easily by separating the creation of your content from the mechanics required to present it on the web.

In this site, the content is stored in a database. The look and feel are created by a template. The Joomla! software brings together the template and the content to create web pages.

Latest Article

- Getting Started

Login Form

Remember Me

[Create an account](#) ▶
[Forgot your username?](#)
[Forgot your password?](#)

Two Columns Layout:

Our new Joomla website title!

[Home](#)

Latest Article

- Getting Started

Who's Online

We have one guest and no members online



Getting Started

It's easy to get started creating your website. Knowing some of the basics will help.

What is a Content Management System?

A content management system is software that allows you to create and manage webpages easily by separating the creation of your content from the

Login Form

Remember Me

[Create an account](#) ▶
[Forgot your username?](#)
[Forgot your password?](#)

No Columns Layout:

Our new Joomla website title!

[Home](#)



Getting Started

It's easy to get started creating your website. Knowing some of the basics will help.

What is a Content Management System?

A content management system is software that allows you to create and manage webpages easily by separating the creation of your content from the mechanics required to present it on the web.

In this site, the content is stored in a database. The look and feel are created by a template. The Joomla! software brings together the template and the content to create web pages.

Learn more

There is much more to learn about how to use Joomla! to create the web site you envision. You can learn much more at the Joomla! documentation site and on the Joomla! forums.

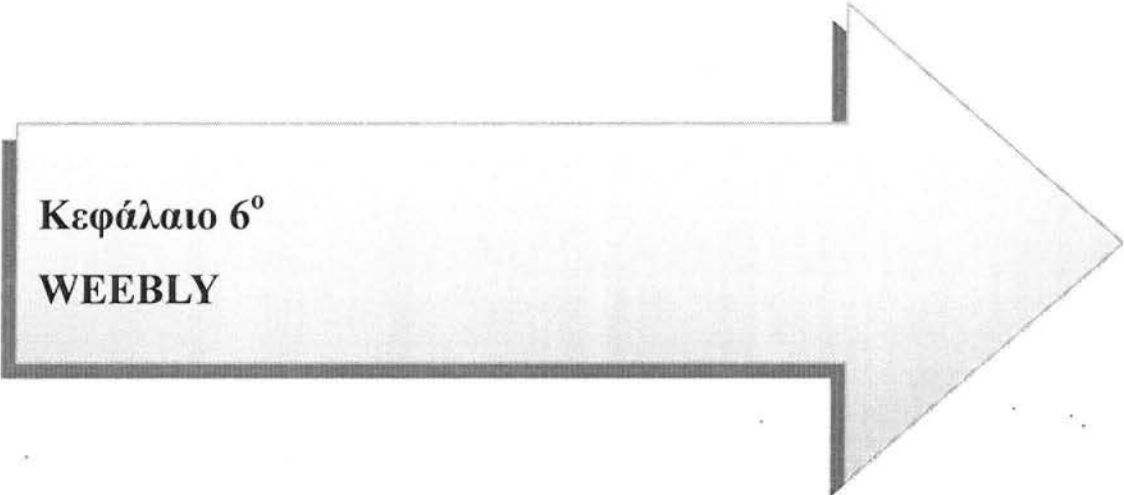
[Home](#)

A breadcrumb module at the bottom of your site

Παρόμοια με τα μενού, το τελευταίο άρθρο και τη φόρμα σύνδεσης, αυτό είναι ακριβώς μια άλλη ενότητα δημοσιευμένο με κύριο περιεχόμενο στο site σας. Αυτή τη φορά, είναι προεπιλεγμένη η μονάδα Joomla breadcrumb. Είναι αρκετά χρήσιμο για την πλοήγηση των χρηστών σας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 5^ο Κεφαλαίου

- Hagen Graf, "Joomla! 3 in 10 easy steps", 2012
- Dan Rahmel, "Beginning Joomla!", 2009
- Stephen Burge, "Joomla 3 Explained: Your Step-By-Step Guide", 2013
- <http://www.siteground.com/tutorials/joomla/joomla-layout.htm>
- <http://www.joomla.org/about-joomla.html>



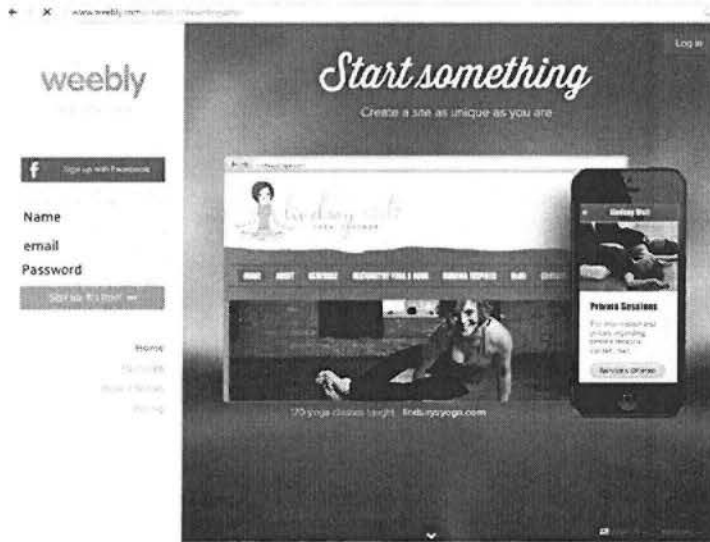
Κεφάλαιο 6°

WEEBLY

6.1	Αναφορά στο Weebly.....	157
6.2	Βασικά στοιχεία.....	160
6.3	Εναλλαγή θεμάτων.....	171
6.4	Επεξεργασία κειμένου.....	174
6.5	Δημιουργία Blog.....	179
6.6	Δημιουργία συνδέσμου πλοήγησης.....	182
6.7	Αλλαγή διεύθυνσης διαδικτυακού τόπου.....	184
6.8	Δημοσίευση διαδικτυακού τόπου.....	187

6.1 Αναφορά στο Weebly

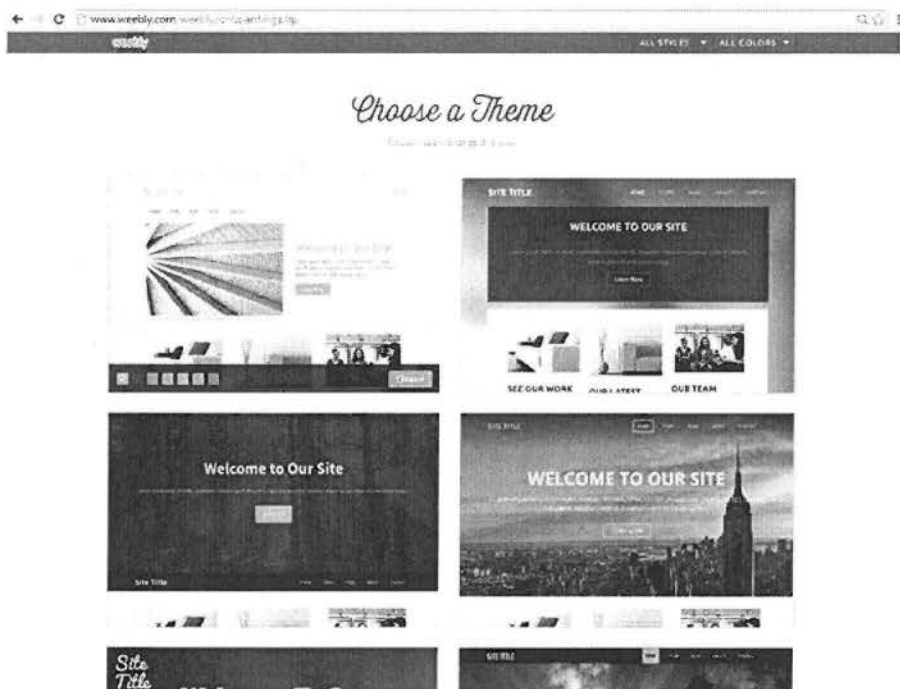
Το Weebly χρησιμοποιείται ευρέως, καθώς είναι ο ευκολότερος τρόπος για να χτίσουμε τη δική μας ιστοσελίδα. Το πρώτο πράγμα που χρειάζεται να κάνετε είναι να πάτε στο www.weebly.com, να δημιουργήσετε ένα λογαριασμό και με τα επόμενα απλά βήματα μπορείτε να ξεκινήσετε να χτίζετε τη δική σας ιστοσελίδα.



Χρησιμοποιούμε τις προσωπικές μας πληροφορίες (Όνομα, E-mail, Password) για να δημιουργήσουμε ένα δωρεάν λογαριασμό. Στη συνέχεια, κάντε κλικ εκεί που λέει "Sign up. Είναι δωρεάν! ». Επιλέξτε τι ακριβώς πρόκειται να δημιουργήσετε: Site / Blog / Κατάστημα. Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο site για να αρχίσει η κατασκευή νέων ιστοσελίδων.

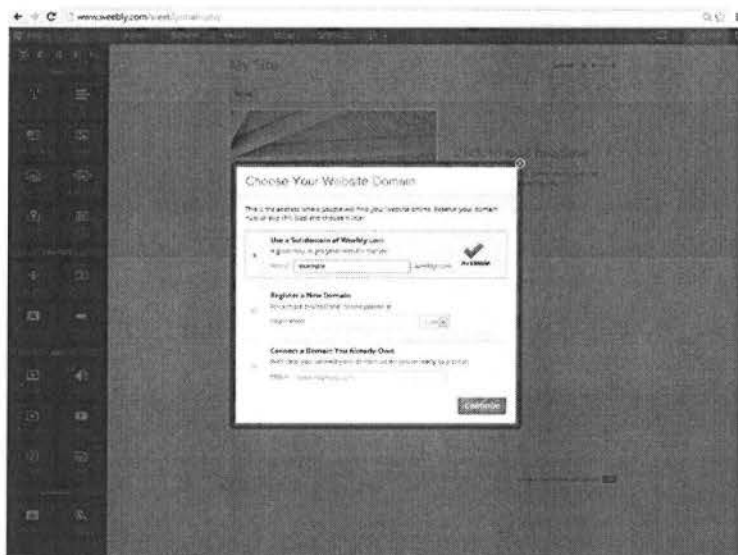


Επιλέξτε το θέμα που θα υποστηρίζεται από την πρώτη σελίδα του δικτυακού τόπου. Υπάρχουν πολλά παραδείγματα των θεμάτων που δίνονται από το Weebly. Επιλέγουμε το πρώτο μόνο για να δημιουργήσουμε το παράδειγμα για την ιστοσελίδα μας.



Κάθε site πρέπει επίσης να έχει μια διεύθυνση (όπως www.weebly.com για παράδειγμα), έτσι ώστε οι επισκέπτες σας να το βρίσκουν. Έχετε τρεις επιλογές για την επιλογή μιας διεύθυνσης, και η διεύθυνση, όπως και ο τίτλος, μπορούν να αλλάξουν πολύ εύκολα ανά πάσα στιγμή.

Επιλογή 1: Χρησιμοποιήστε ένα Subdomain της Weebly.com - Αυτή είναι μια διεύθυνση σαν yoursite.weebly.com. Εντελώς δωρεάν στη χρήση. Αν το όνομα που έχουμε επιλέξει μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη συνέχεια εμφανίζεται ως διαθέσιμο, αλλιώς πρέπει να επιλέξουμε ένα άλλο όνομα.



Στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί "Plan my site" για να ξεκινήσει η δημιουργία.



Εμφανίζεται ένα παράθυρο όπου μπορούμε να ψάξουμε όλα όσα θέλουμε ως βοήθεια για την ιστοσελίδα μας και τα περιεχόμενα του. Εμείς, κάνουμε κλικ στο κουμπί "x" στο κάτω-αριστερά.



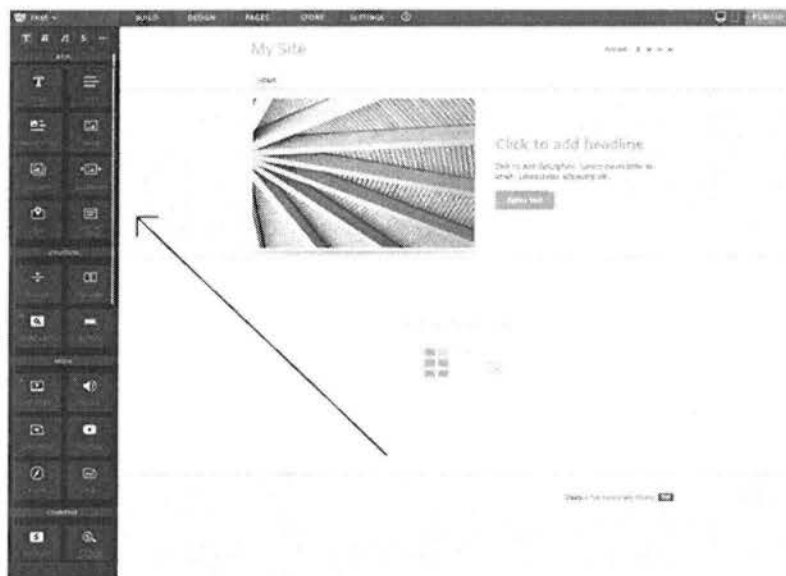
Αυτό είναι το πώς η ιστοσελίδα μας μοιάζει πριν από τη δημοσίευση.



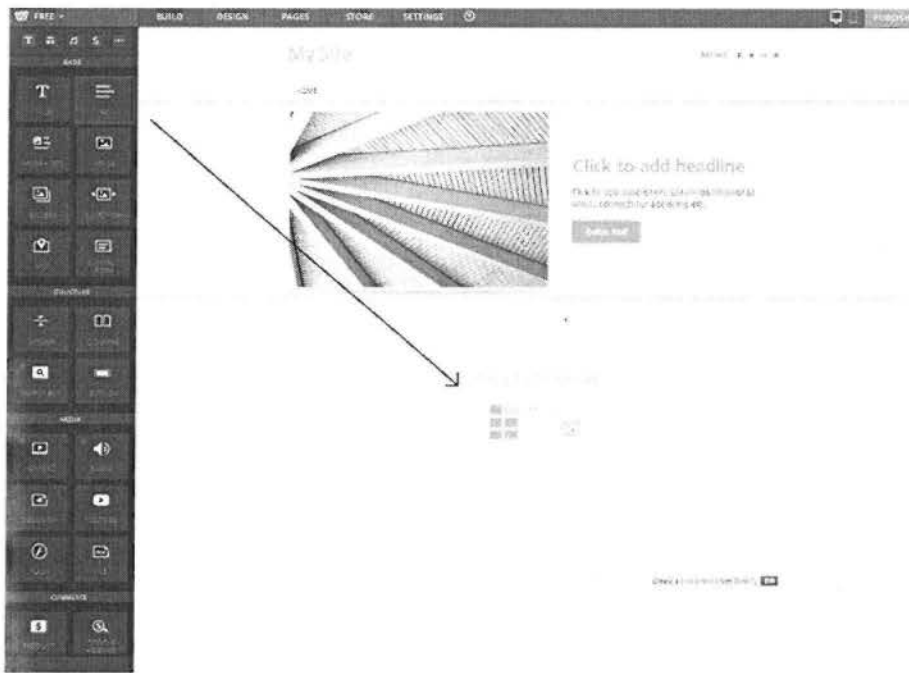
6.2 Βασικά στοιχεία

Adding Text to Your Site

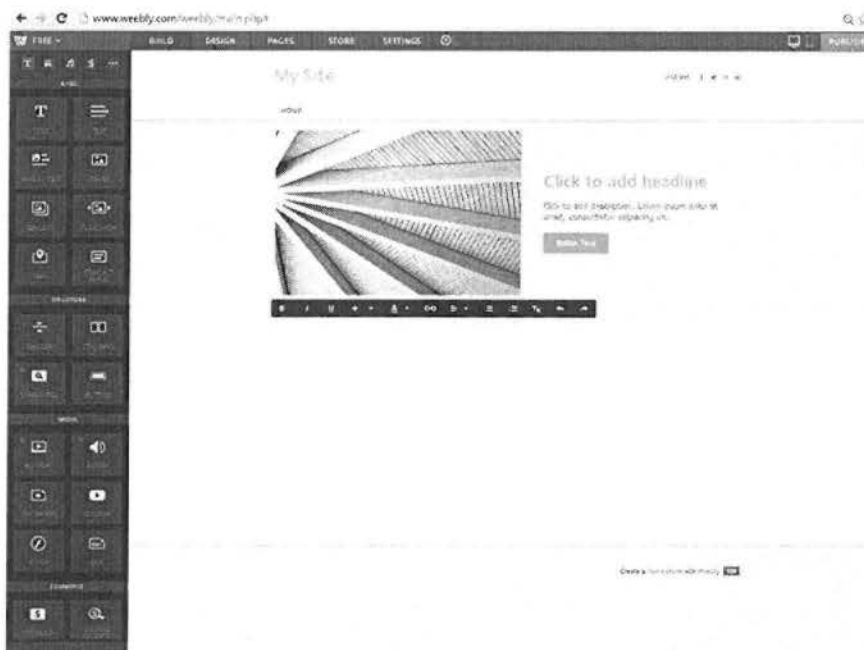
Τα στοιχεία είναι τα δομικά στοιχεία ενός τόπου. Ολόκληρου του κειμένου, εικόνων, βίντεο και άλλα μεγάλα περιεχόμενα (εκτός από μερικές εξαιρέσεις, όπως εικόνες header, η οποία θα καλυφθεί στη συνέχεια) προστίθενται μέσω στοιχείων. Ας ρίξουμε μια ματιά σε μερικά από αυτά τα στοιχεία για να συνηθίσετε πώς λειτουργούν.



Προσθέτοντας ένα στοιχείο σε μια ιστοσελίδα είναι τόσο απλό όσο ένα κλικ σε αυτό το στοιχείο και σύροντάς το σε μια σελίδα. Ας σύρετε το πιο βασικό στοιχείο - το στοιχείο του κειμένου - σε αυτήν την περιοχή του δείγματος.



Το στοιχείο κειμένου είναι ακριβώς αυτό που καταλαβαίνει κανείς: ένα στοιχείο για τη σύνταξη κειμένου. Κάντε κλικ μέσα στο στοιχείο για να αρχίσετε να γράφετε. Μπορείτε να γράψετε μια λέξη, μια φράση, ή πολλαπλά σημεία σε ένα μόνο στοιχείο. Καθώς γράφετε, να λάβετε υπόψη την γκρι γραμμή εργαλείων στην κορυφή του στοιχείου. Αυτή είναι η γραμμή εργαλείων κειμένου και επιτρέπει βασικές αλλαγές στη μορφοποίηση του κειμένου σας. Λειτουργεί σαν οποιαδήποτε άλλη γραμμή εργαλείων: επιλέξτε το κείμενο που θέλετε να αλλάξετε και κάντε κλικ στο κατάλληλο κουμπί για να κάνει αυτή την αλλαγή.



Από αριστερά προς τα δεξιά, μπορείτε να κάνετε έντονα τα γράμματα στο κείμενο σας, πλάγια, μεγαλύτερα, να αλλάξετε το χρώμα, να δημιουργήσετε ένα σύνδεσμο να ρυθμίσετε την ευθυγράμμιση όλων των κειμένων μέσα στο στοιχείο, και να καταργήσετε τη μορφοποίηση.



Θα παρατηρήσετε ότι ένα πράγμα που δεν μπορείτε να κάνετε είναι να αλλάξετε τη γραμματοσειρά σε ένα διαφορετικό στυλ. Αυτή η συγκεκριμένη ρύθμιση ελέγχεται αλλού.

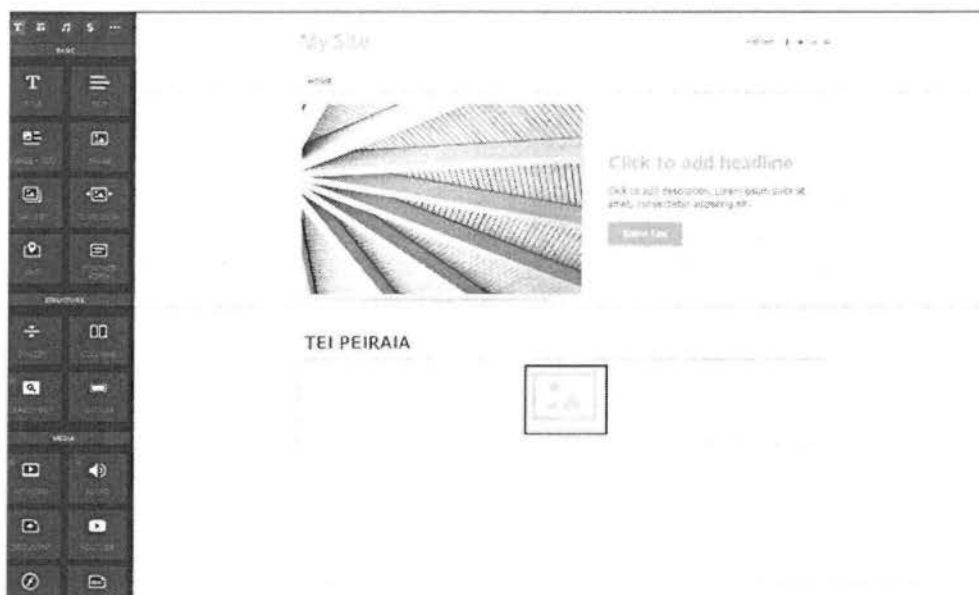
Για να προσθέσετε περισσότερο κείμενο στην σελίδα, μπορείτε να συνεχίσετε να γράφετε σε αυτό το ίδιο στοιχείο, να σύρετε σε μια άλλη παράγραφο στοιχείο, ή να χρησιμοποιήσετε ένα από τα άλλα στοιχεία του κειμένου.

Προσθήκη εικόνων στο Site

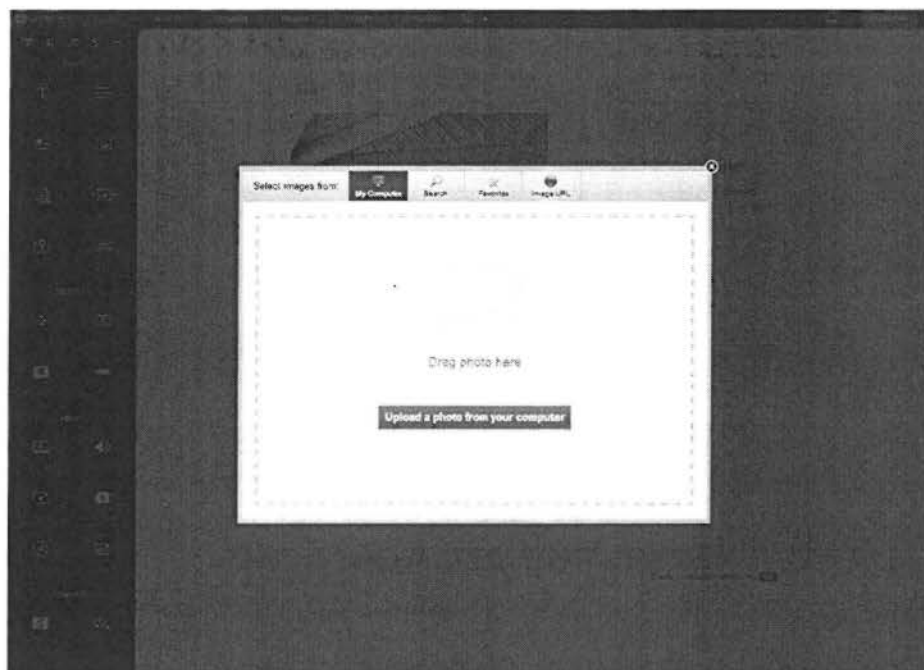
Λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως και την προσθήκη κειμένου: σύροντας ένα στοιχείο της εικόνας σε μια σελίδα.



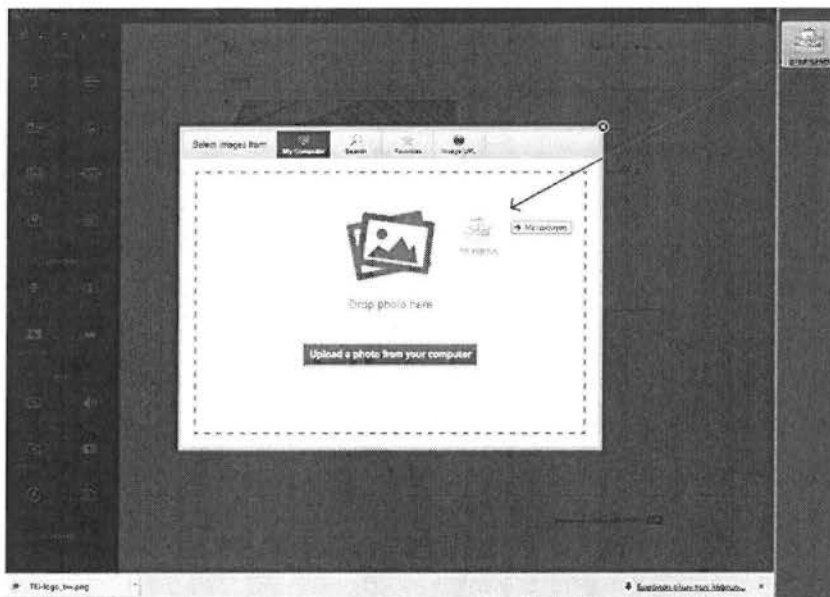
Κάντε κλικ στο πλαίσιο εικόνας Upload Image για να προσθέσετε μια εικόνα.



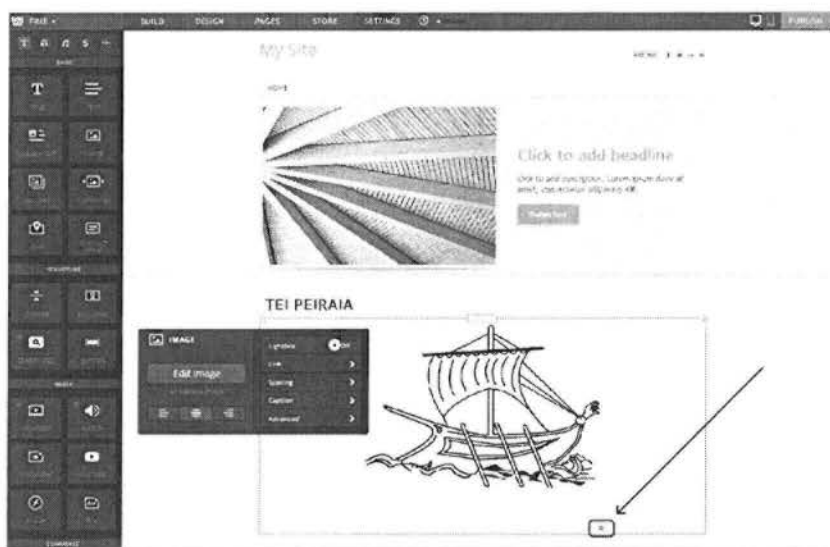
Αυτό ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου που παρουσιάζει διάφορους τρόπους για να προσθέσετε μια φωτογραφία. Οι δύο βασικές επιλογές είναι είτε να ανεβάσετε (ή να σύρετε) μια εικόνα από τον υπολογιστή σας ή να κάνετε αναζήτηση στη βάση δεδομένων της stock photo Weebly.



Ας επικεντρωθούμε στον τρόπο που μπορείτε να ανεβάσετε μια φωτογραφία από τον υπολογιστή σας. Ο ευκολότερος τρόπος για να προσεγγίσουμε το θέμα είναι να σύρετε την εικόνα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε από την επιφάνεια εργασίας σας στο κουτί που λέει "drag photo here." Μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ στο πράσινο κουμπί "Ανεβάστε μια φωτογραφία", αν δεν είναι βολικό να σύρετε την εικόνα πάνω.



Το μέγεθος μιας εικόνας θα διαφέρει μετά από το upload. Μπορείτε να ρυθμίσετε το μέγεθος της εικόνας, κάνοντας κλικ και σύροντας το μικρό κουτί που εμφανίζεται στην κάτω δεξιά γωνία της εικόνας (θα χρειαστεί να κάνετε κλικ στην εικόνα για να το δείτε). Κάνοντας κλικ πάνω στη φωτογραφία, επίσης, ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου ρυθμίσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να κάνετε περαιτέρω αλλαγές.



Μερικά αξιοσημείωτοι έλεγχοι:

Lightbox: Αν το ενεργοποιήσετε τότε κάθε επισκέπτης που κάνει κλικ στην εικόνα θα το δει σε μια μεγαλύτερη έκδοση.

Link: Αυτή η επιλογή μετατρέπει την εικόνα σε ένα σύνδεσμο.

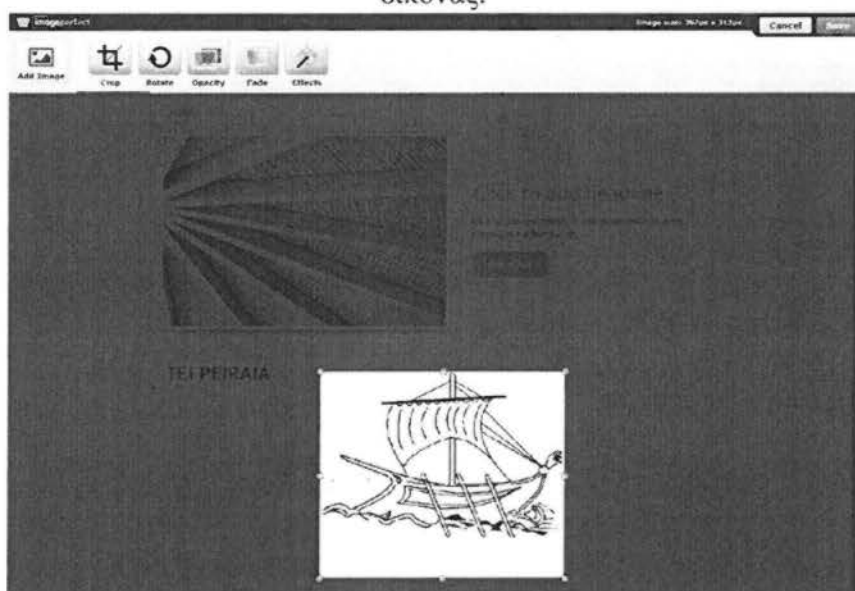
Spacing: Κάνει μικρές προσαρμογές στο ποσό των λευκών χώρων γύρω από την εικόνα.

Caption: Σας επιτρέπει να προσθέσετε ένα βασικό κείμενο της λεζάντας κάτω από την εικόνα.

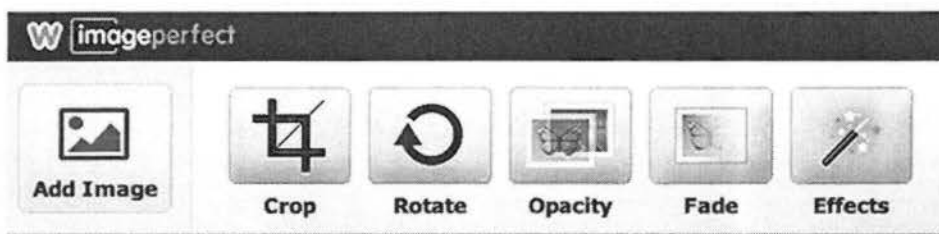
Advanced: Σας επιτρέπει να ρυθμίσετε (or turn off / on) το περίγραμμα γύρω από την εικόνα.

Και το μεγάλο μπλε κουμπί "Επεξεργασία εικόνας" ανοίγει ένα απλό πρόγραμμα επεξεργασίας.

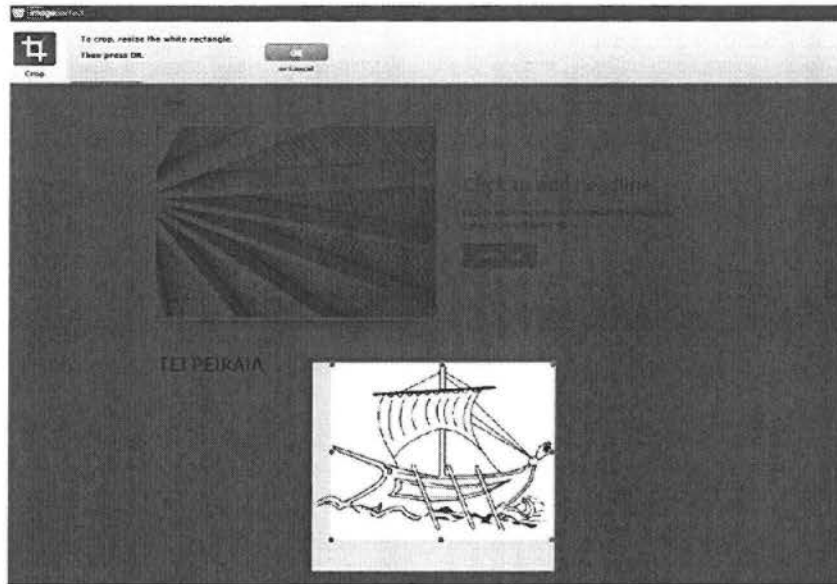
εικόνας.



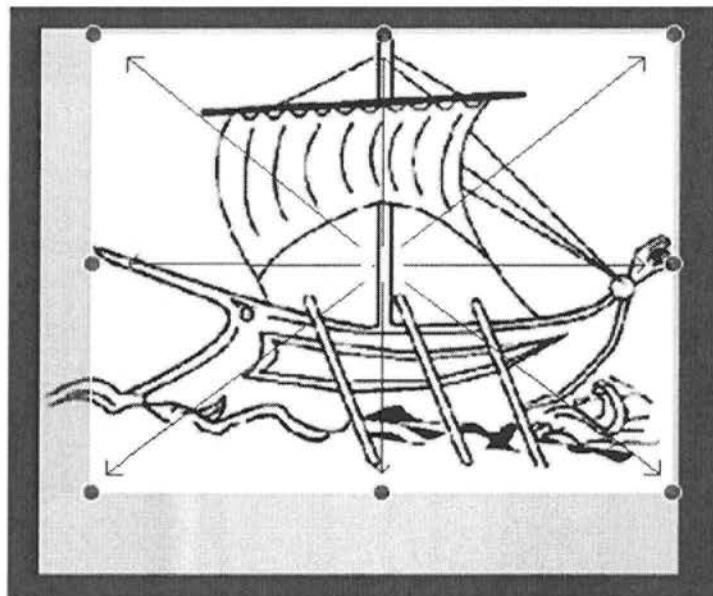
Αυτό το πρόγραμμα επεξεργασίας παρέχει ορισμένες βασικές επιλογές για την προσθήκη εφέ, σας επιτρέπει να περιστρέψετε την εικόνα σε οποιαδήποτε γωνία και έχει ένα χαρακτηριστικό Crop που μπορεί να μειώσει τα ανεπιθύμητα τμήματα της εικόνας.



Ως ένα παράδειγμα του πώς λειτουργούν αυτά τα εργαλεία, ας περικόψετε την φωτογραφία λίγο.

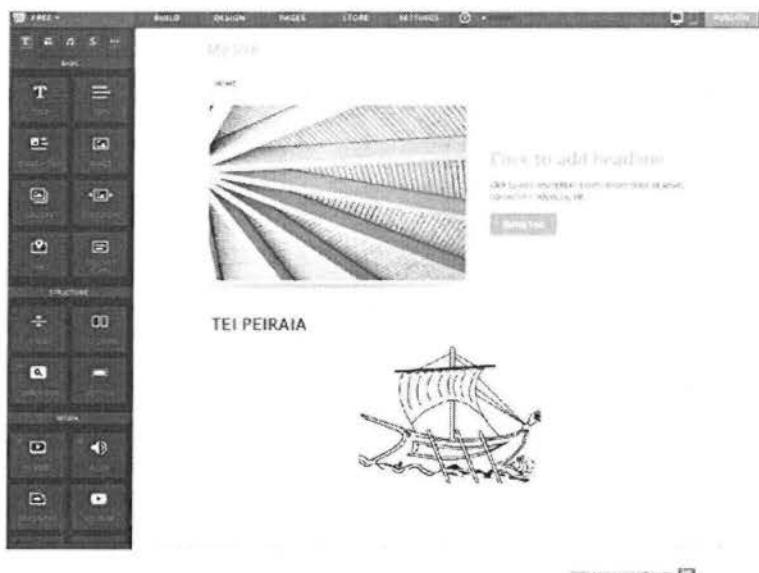


Η επιλογή Περικοπή τοποθετεί ένα πλαίσιο πάνω από την κορυφή της εικόνας. Μπορείτε να κάνετε κλικ σε αυτό το πλαίσιο για να σύρετε γύρω και να προσαρμόσετε τις φούσκες στις γωνίες και τις πλευρές για να αλλάξετε τις διαστάσεις.



Αφού έχετε κάνει τις αλλαγές, κάντε κλικ στο κουμπί OK. Αν δεν σας αρέσουν οι αλλαγές που κάνατε μπορείτε να κάνετε κλικ στο κουμπί Περικοπή πάλι για να αναπροσαρμόσετε ο.τι θέλετε ή κάντε κλικ στο γκρι κουμπί Ακύρωση για να βγείτε. Έχουμε περικόψει το παράδειγμα της εικόνας προς τα κάτω σε περισσότερα από ένα τετράγωνα, θα συνεχίσουμε με αυτή την αλλαγή οπότε κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση στην επάνω δεξιά.

Και τώρα οι αλλαγές στην εικόνα έχουν αποθηκευτεί.

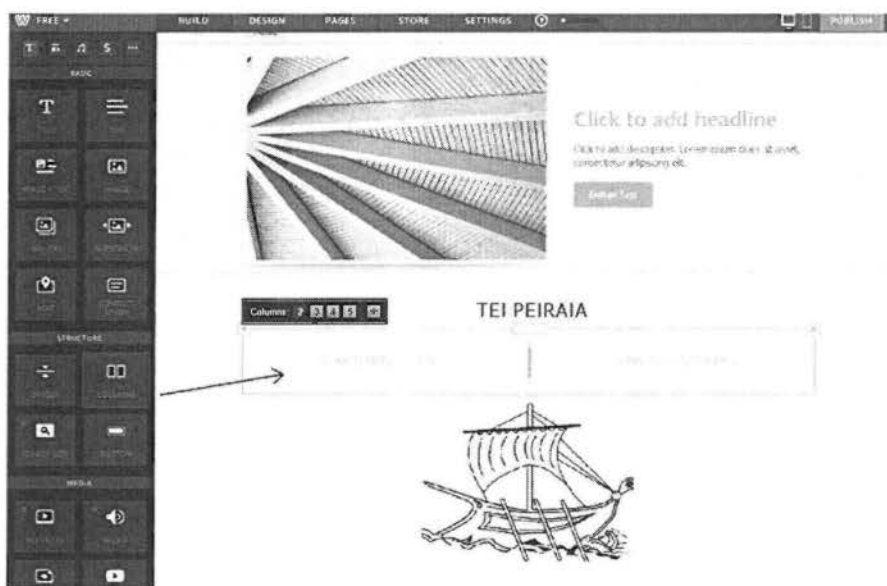


Place Elements Side-by-Side with the Columns Element

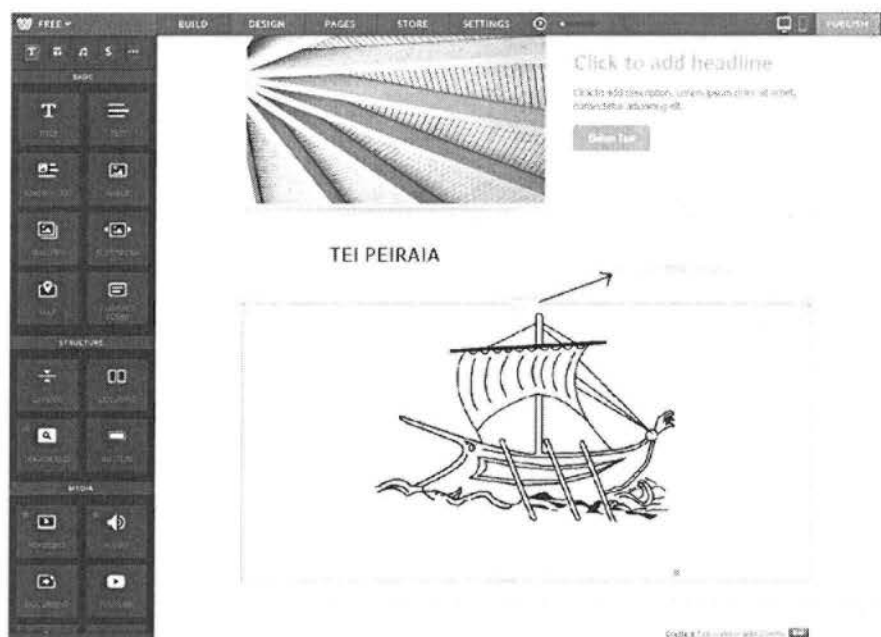
Όταν ξεκινάτε την προσθήκη στοιχείων σε μια σελίδα, τότε μάλλον θα παρατηρήσετε ότι γίνεται στοιβάζονται το ένα πάνω στο άλλο αυτόματα. Με την πρώτη ματιά μπορεί να σας φαίνεται ότι δεν υπάρχει τρόπος να τοποθετήσετε τα στοιχεία side-by-side.

Αλλά τα καλά νέα είναι ότι οι Columns Element μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προσθέσετε μέχρι και πέντε στήλες σε μια σελίδα. Αυτό σας επιτρέπει να τοποθετήσετε τα στοιχεία δεξιά το ένα δίπλα στο άλλο. Οι Columns Element σύρονται σε μια σελίδα ακριβώς όπως και σε οποιοδήποτε άλλο στοιχείο.

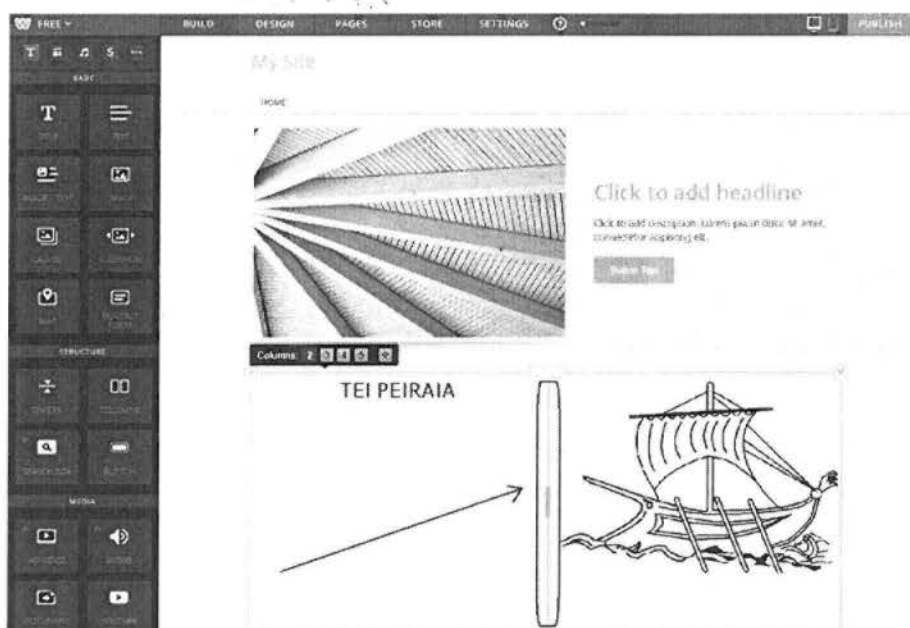
Το στοιχείο ξεκινά με δύο στήλες, αλλά μπορείτε να προσθέσετε έως και πέντε μέσω της γραμμής εργαλείων που εμφανίζεται όταν κάνετε κύλιση πάνω από το στοιχείο. Απλά κάντε κλικ στον κατάλληλο αριθμό.



Θα κολλήσουμε μόνο δύο στήλες για αυτό το παράδειγμα, αλλά ανεξάρτητα από τον αριθμό των στηλών, όλα λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο: σύρετε άλλα στοιχεία στις στήλες.



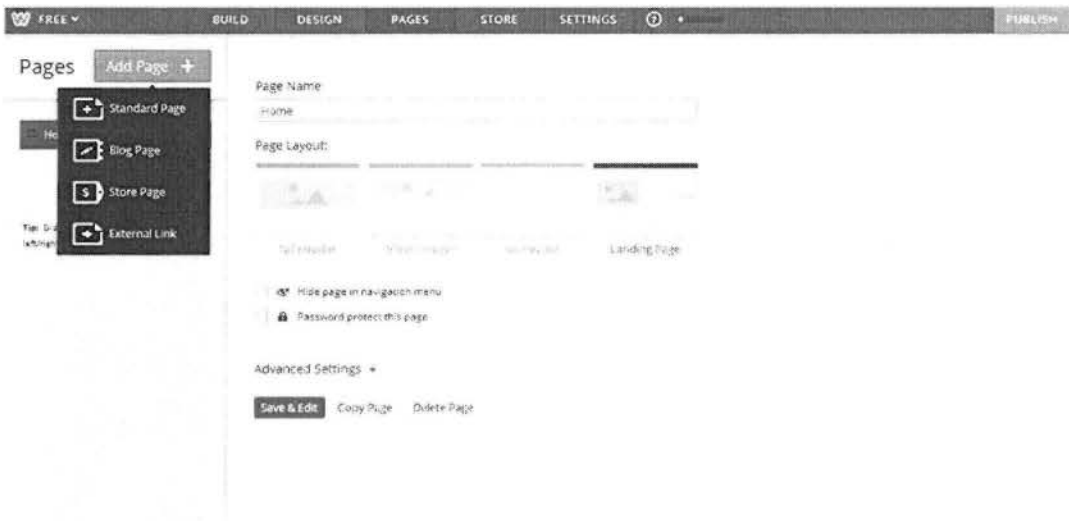
Μπορείτε να σύρετε πολλά στοιχεία σε κάθε στήλη, όπως απαιτείται, και να χρησιμοποιήσετε τη μπλε γραμμή μεταξύ των στηλών για να ρυθμίσετε το πλάτος της κάθε μίας



Μπορείτε να προσθέσετε όσα στοιχεία θέλετε σε κάθε στήλη. Και μπορείτε να προσθέσετε στοιχεία πάνω και κάτω από το στοιχείο Columns, έτσι ώστε μέρος της σελίδας να έχει δύο στήλες.

Create More Pages for Your Site

Γενικά το site σας μπορεί να έχει πολλές σελίδες και υπό-σελίδες όπως απαιτείται, έτσι δεν δίνουμε όρια για τον αριθμό των σελίδων που μπορούν να προστεθούν σε μια τοποθεσία. Δημιουργώντας μια νέα σελίδα μεταβαίνετε στην καρτέλα Pages και πατάτε το κουμπί Add Page.



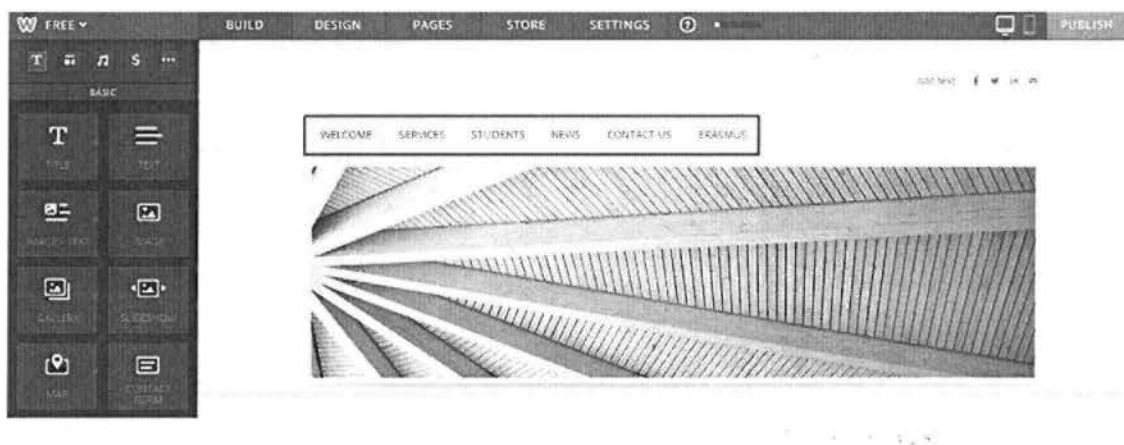
Υπάρχει μια επιλογή για να προσθέσετε ένα πρότυπο σελίδας ή να προσθέσετε ένα Blog. Προς το παρόν ας επικεντρωθείτε στην δημιουργία Standard Page. Με την επιλογή Τυπική Page προσθέτετε μια νέα σελίδα στη λίστα σας.



Μπορείτε να προσθέτετε περισσότερες σελίδες κάνοντας κλικ στην επιλογή Προσθήκη σελίδας και επιλέγοντας Πρότυπο Page ξανά (και ξανά). Σε αυτό το μέρος μπορείτε επίσης να επιλέξετε πώς θα εμφανίζεται η κεφαλίδα σας. Υπάρχουν επιλογές όπως: Tall Header, Short Header, No Header και Landing Page που είχαν επιλεγεί από την αρχή της οικοδόμησης αυτού του site. Ας επιλέξουμε Tall Header για να δείτε τη διαφορά.

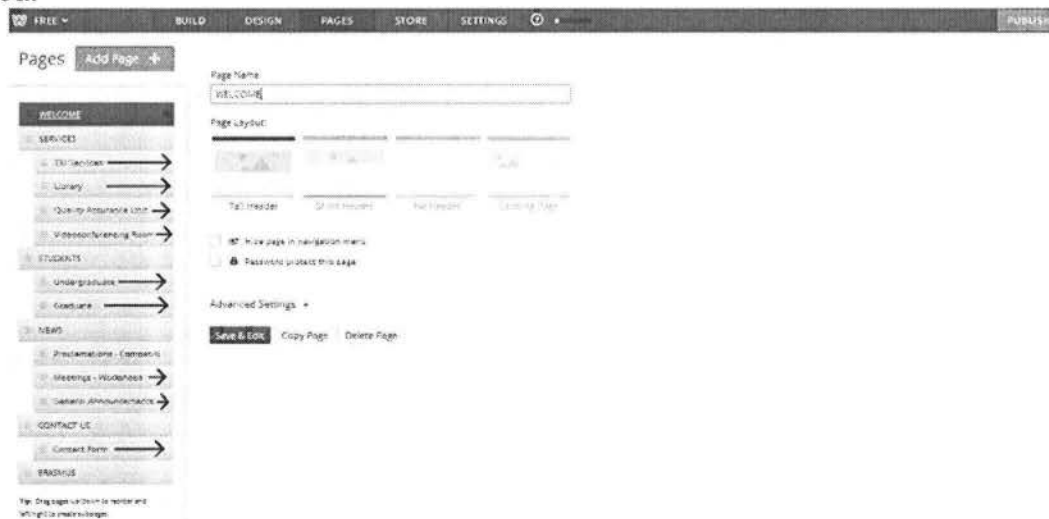


Όπως προσθέσετε (και το όνομα) τις σελίδες σας, θα γίνουν αυτόματα μέρος της μπάρας πλοήγησης του δικτυακού σας τόπου.

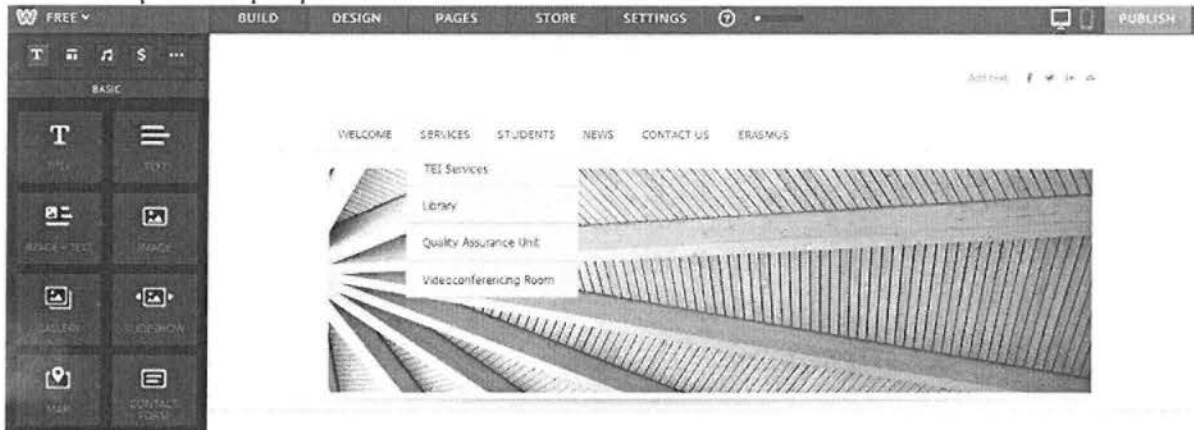


Μπορείτε να ρυθμίσετε εκ νέου τη σειρά των σελίδων, κάνοντας κλικ και σύροντάς τα πάνω και προς τα κάτω στη λίστα Pages. Σύροντας μια σελίδα στην κορυφή της λίστας θα κάνει ότι η σελίδα Home σας. Η αρχική σελίδα μπορεί να μετονομαστεί σε ό, τι σας αρέσει, το όνομα αυτής της ιστοσελίδας Home έχει αλλάξει σε Καλώς ήρθατε.

Είστε επίσης σε θέση να δημιουργήσετε υποσελίδες σε άλλες σελίδες. Μπορείτε να το κάνετε αυτό, σύροντας μια σελίδα ή τις σελίδες κάτω και στα δεξιά του μια άλλη σελίδα.



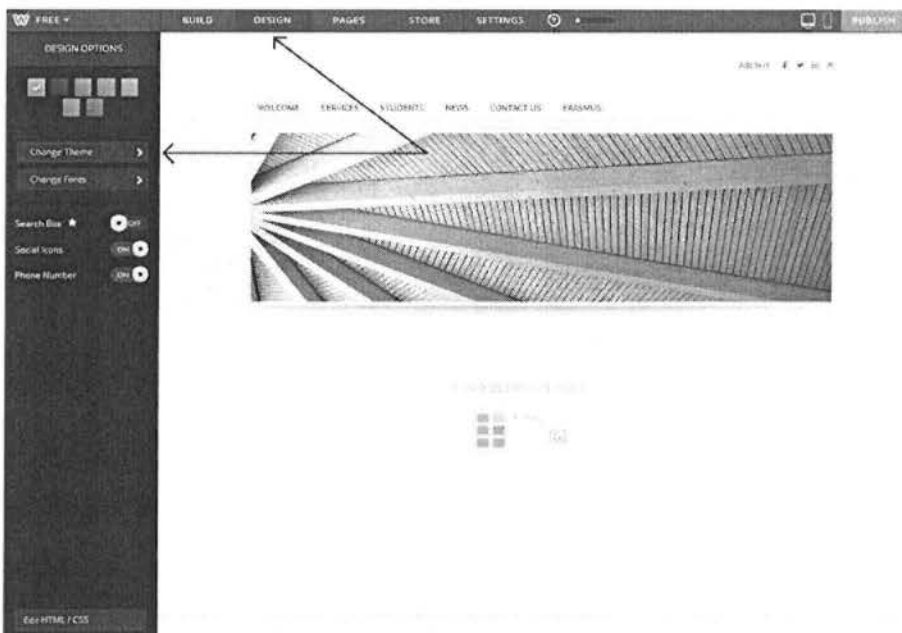
Αυτές οι υποσέλιδες εμφανίζονται σε ένα drop-down μενού, όταν κάνετε κύλιση σε σελίδα στην οποία μπορείτε να συνδέσετε.



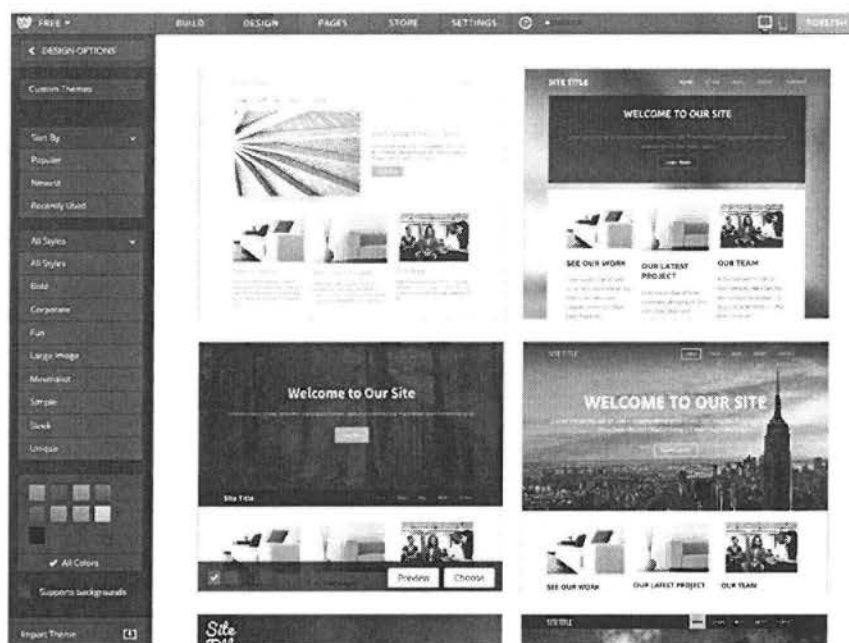
Για να επεξεργαστείτε το περιεχόμενο μιας σελίδας απλά κάντε κλικ στο σύνδεσμο της από το μενού πλοήγησης ή μεταβείτε στην καρτέλα Σελίδες, επιλέξτε τη σελίδα από τη λίστα και κάντε κλικ στο κουμπί Επεξεργασία σελίδας.

6.3 Εναλλαγή θεμάτων

Όπως είδαμε στην πρώτη σελίδα αυτού του οδηγού, το πρώτο βήμα για τη δημιουργία ενός site είναι η επιλογή ενός θέματος για την εν λόγω ιστοσελίδα. Αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι είστε κολλημένοι με το θέμα που έχετε επιλέξει. Μπορείτε να αλλάξετε το θέμα σας μεταβαίνοντας στην καρτέλα Σχεδίαση και επιλέγοντας Αλλαγή θέματος.

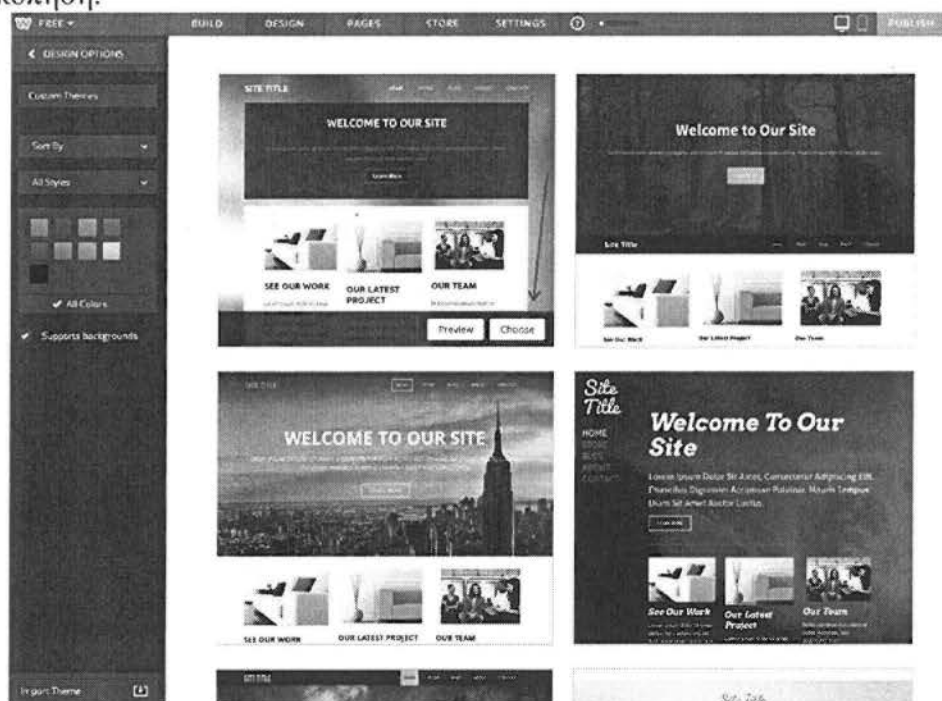


Υπάρχουν πάνω από εκατό θέματα για να διαλέξετε και πολλά από τα επιμέρους θέματα περιλαμβάνουν μια ποικιλία από επιλογές χρωμάτων που επηρεάζουν την εμφάνιση των διαφόρων τμημάτων του εν λόγω θέματος.

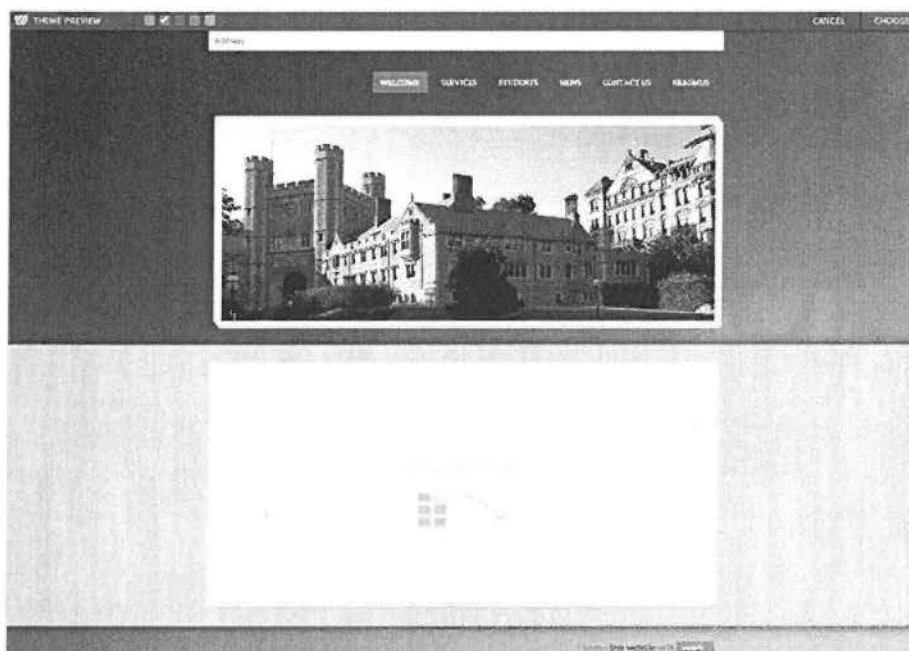


Μπορείτε να ταξινομήσετε τα θέματα σε κατηγορίες και σε δημοτικότητα, αν προτιμάτε να μην μετακινηθείτε μέσα από όλα αυτά.

Όταν κάνετε κύλιση σε ένα θέμα που σας δίνεται η δυνατότητα να κάνετε προεπισκόπηση.

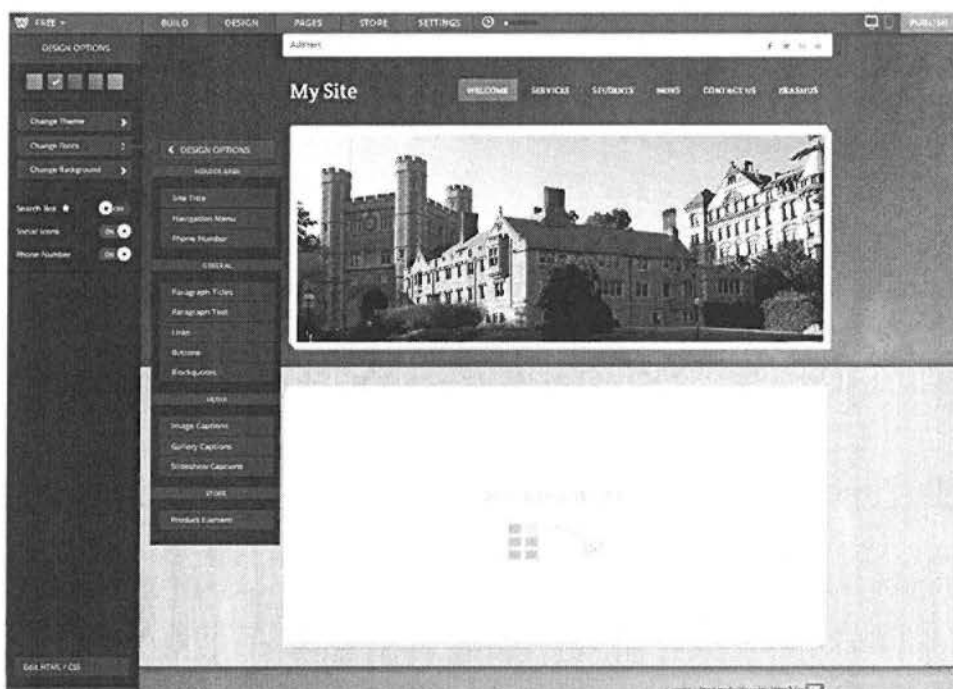


Η προεπισκόπηση δείχνει ακριβώς πώς οι δικές σας φωτογραφίες και το περιεχόμενο θα εμφανιστούν σε αυτό το νέο θέμα. Αν σας αρέσει το θέμα μπορείτε να το επιλέξετε, αν δεν το κάνετε, μπορείτε να την ακυρώσετε και να κοιτάξετε μερικά από τα άλλα θέματα.



Edit Fonts

Κάθε θέμα Weebly έχει προεπιλεγμένες γραμματοσειρές για το Site Title, παράγραφος τίτλους, παράγραφος κειμένου και σύνδεσμοι. Μπορείτε να αλλάξετε αυτές τις γραμματοσειρές που χρησιμοποιούν στην περιοχή Αλλαγή γραμματοσειρών που βρίσκεται κάτω από την καρτέλα Σχεδίαση.



Κάθε τμήμα (τίτλος ιστοσελίδας, παράγραφος τίτλου, παράγραφος κειμένου και σύνδεσμοι) έχει τις δικές του επιλογές γραμματοσειράς. Ας ριζούμε μια ματιά σε κάθε ένα.

Header Area (Site & Paragraph Titles)



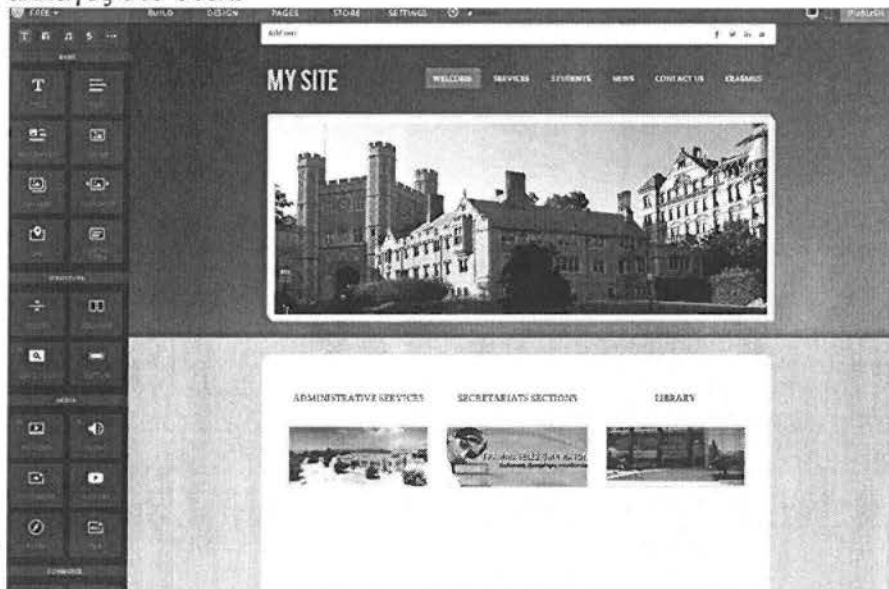
Ο τίτλος ιστοσελίδας είναι ο τίτλος που εμφανίζεται στην κορυφή κάθε σελίδας του site σας. Οι τίτλοι παράγραφος μπορούν να προστεθούν σε μια σελίδα μέσω του στοιχείου του τίτλου.

1. Επιλέξτε ένα νέο πρόσωπο γραμματοσειράς από το μενού drop-down.
2. Επιλέξτε ένα νέο μέγεθος γραμματοσειράς.
3. Αλλάξτε το χρώμα γραμματοσειράς, κάνοντας κλικ στο πλαίσιο χρώματος.

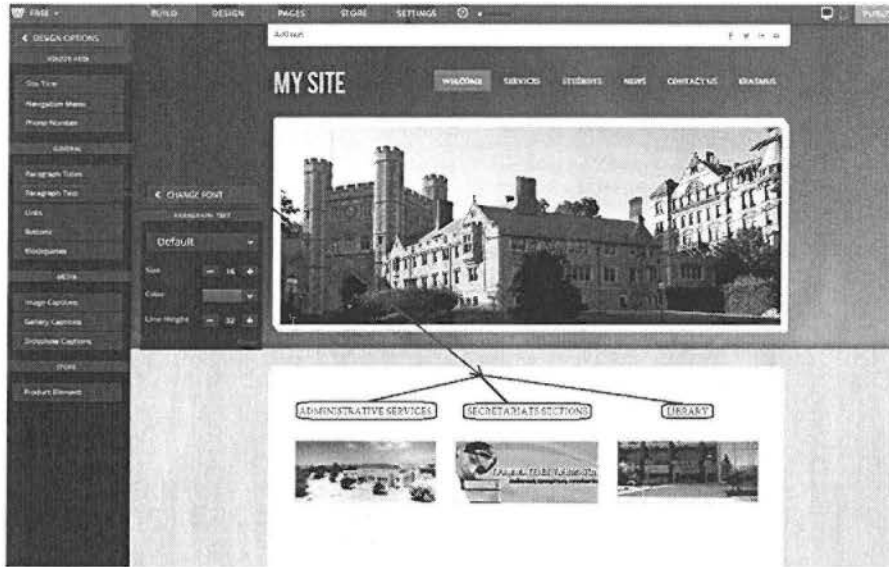
Μπορείτε να επιλέξετε ένα άλλο χρώμα εδώ ή ακόμα και να εισάγετε ένα συγκεκριμένο χρωματικό κώδικα HTML.

6.4 Επεξεργασία κειμένου

Εδώ μπορείτε να αλλάξετε το στυλ των τίτλων παράγραφος, παράγραφος κειμένου, Links, Κουμπιά και Η ετικέτα Blockquote. Με την προηγούμενη γνώση για το πώς μπορείτε να προσθέσετε ένα κείμενο και μια εικόνα και τη χρήση του στοιχείου διαίρεσης μπορείτε να έχετε αυτή την εμφάνιση του site σας, έτσι ώστε να προβεί σε περαιτέρω αλλαγές στο στυλ.



Paragraph Text



Το κείμενο της παραγράφου είναι το κανονικό κείμενο στο δικτυακό σας τόπο.

1. Επιλέξτε μια διαφορετική γραμματοσειρά από το μενού drop-down.
2. Επιλέξτε ένα νέο μέγεθος γραμματοσειράς.
3. Αλλάξτε το χρώμα γραμματοσειράς, κάνοντας κλικ στο πλαίσιο χρώματος.

Μπορείτε να επιλέξετε ένα άλλο χρώμα ή ακόμα και να εισάγετε μια συγκεκριμένη χρωματικό κώδικα HTML.

4. Επιλέξτε μια διαφορετική γραμμή Ύψος. Αυτό ρυθμίζει την ποσότητα του λευκού χώρου ανάμεσα σε κάθε φράση σε μια παράγραφο.

Links



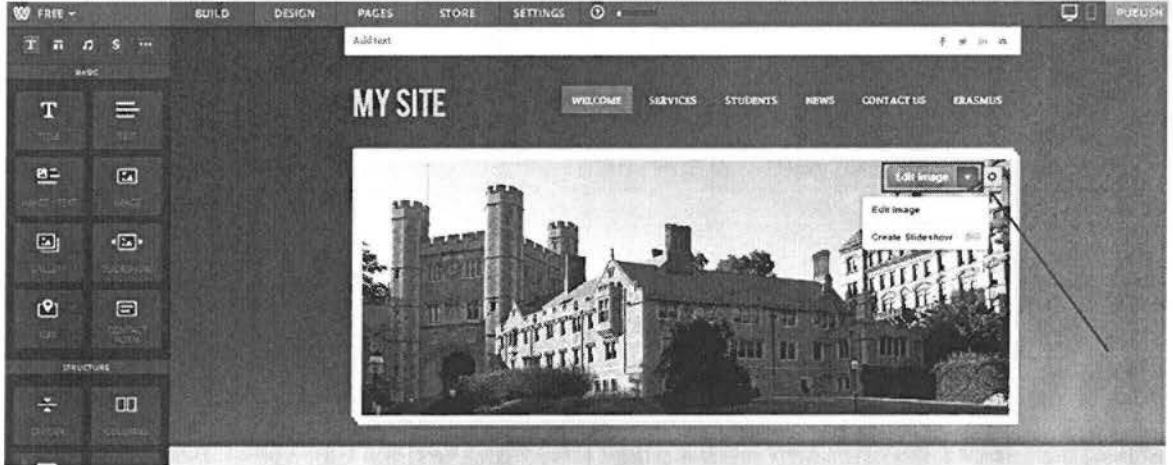
Τα **Links** συνδέουν τους ανθρώπους με άλλες σελίδες στο site σας, τις σελίδες σε άλλους δικτυακούς τόπους, διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και τα αρχεία που μπορεί να θέλουν να κατεβάσετε.

1. Αλλάξτε το χρώμα του unclicked σύνδεσης.
2. Αλλάξτε το χρώμα Hover. Αυτό είναι το χρώμα που δόθηκε στο σύνδεσμο, όταν περνάτε το ποντίκι από πάνω του.

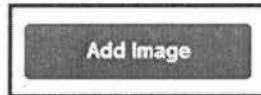
Αν ποτέ θέλετε να επιστρέψετε στις προεπιλεγμένες γραμματοσειρές για μια ενότητα, απλά χρησιμοποιήστε το σύνδεσμο Επαναφορά που βρίσκεται σε κάθε τμήμα.

Edit the Header

Όλα τα θέματα μας περιλαμβάνουν μια εικόνα κεφαλίδας στην κορυφή κάθε σελίδας. Για να ξεκινήσετε, κάντε κύλιση πάνω από την εικόνα κεφαλίδας και κάντε κλικ στο κουμπί Επεξεργασία εικόνας:



Αυτό θα σας ζητήσει είτε να προσθέσετε μια εικόνα ή να χρησιμοποιήσετε την αρχική εικόνα. Επιλέξτε Προσθήκη εικόνας.

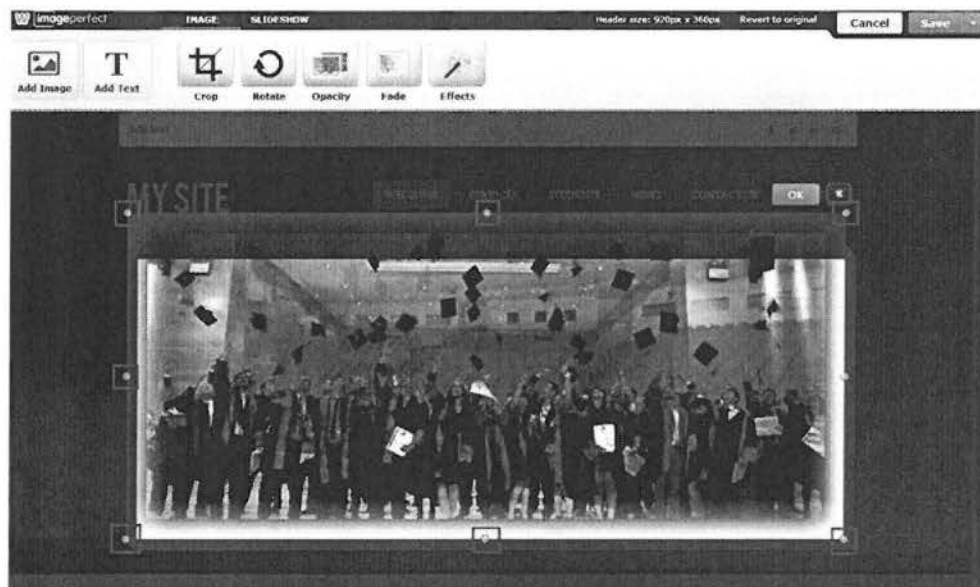


Use the original image

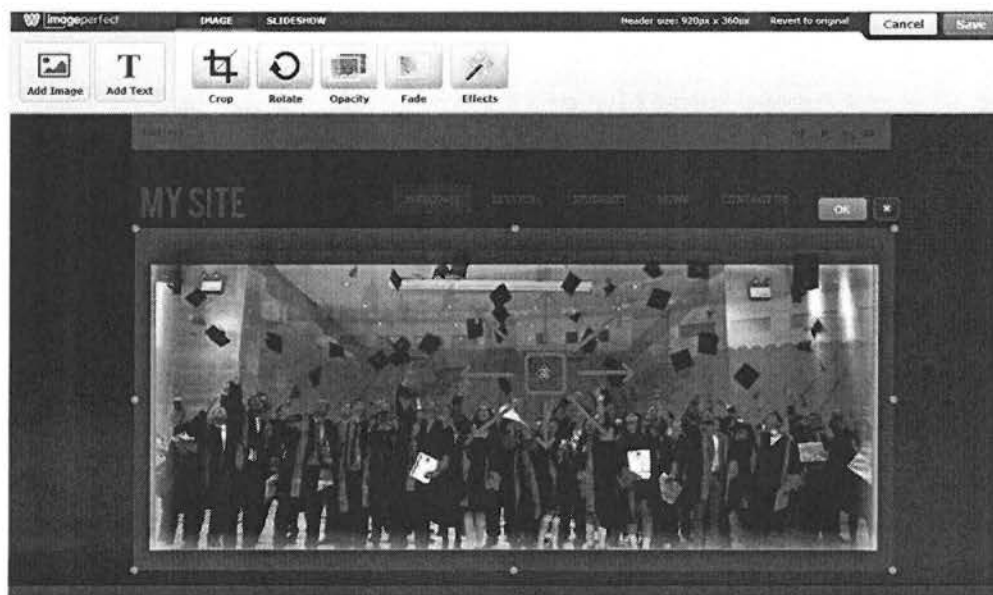
Αυτό θα ανοίξει ένα παράθυρο διαλόγου που σας επιτρέπει να φορτώσετε μια εικόνα από τον υπολογιστή σας ή για να αναζητήσετε μια εικόνα από τη βάση δεδομένων φωτογραφία απόθεμα μας.



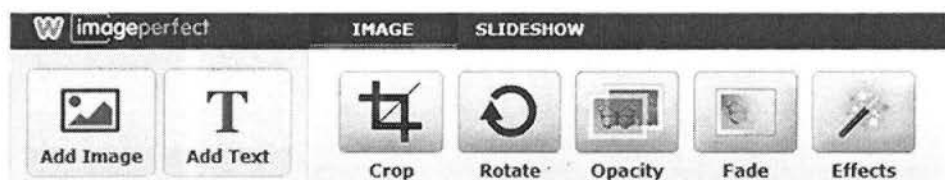
Μόλις φορτώσετε ή βρείτε μια εικόνα, θα είστε σε θέση να επεξεργαστείτε αυτή την εικόνα. Η συγκεκριμένη εικόνα είναι ψηλότερη από την περιοχή banner. Γίνεται η αλλαγή χρησιμοποιώντας τις μικρές φυσαλίδες σε κάθε γωνία και πλευρά της εικόνας.



Προσθέτοντας μια εικόνα μπορεί να συρθεί για να ταιριάζει καλύτερα στην επικεφαλίδα κάνοντας κλικ οπουδήποτε πάνω του και σύροντάς το.



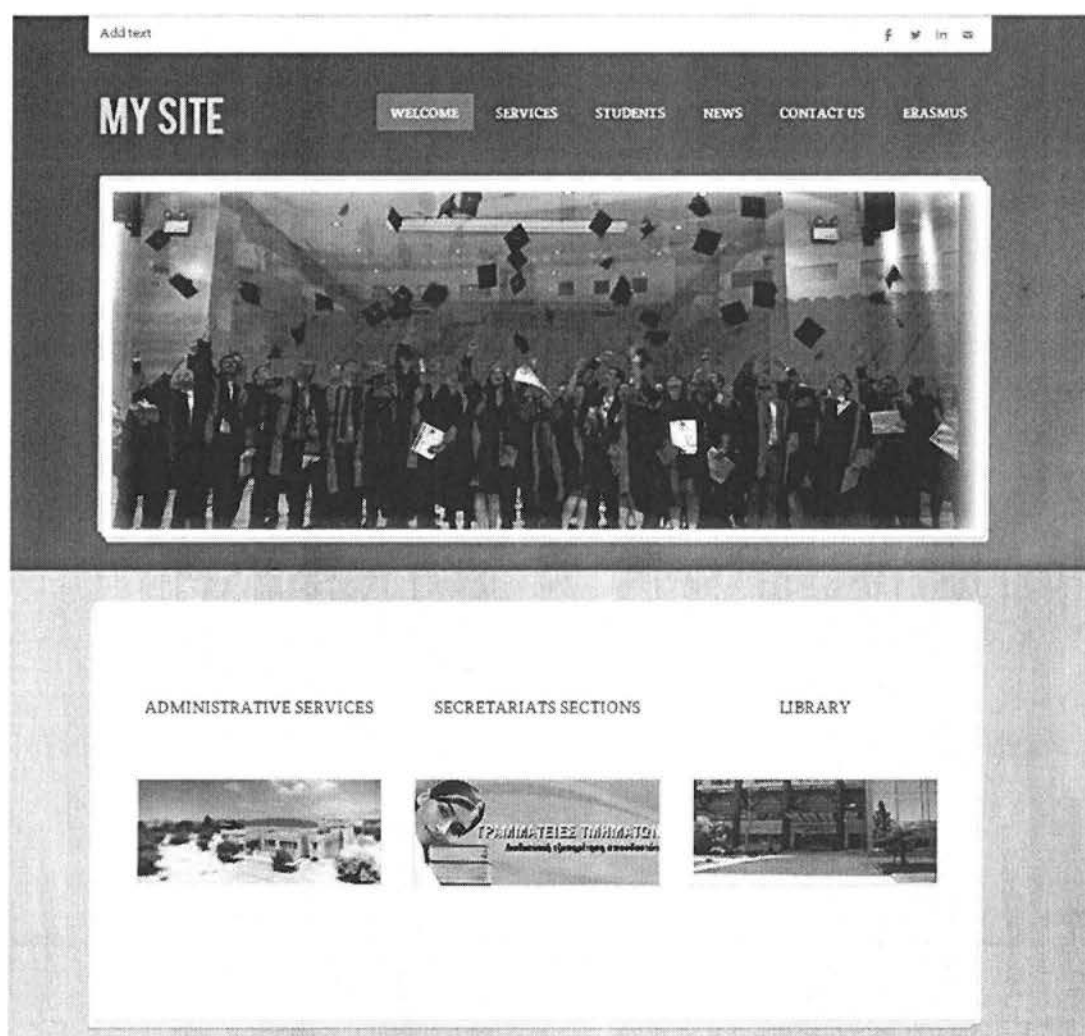
Χρησιμοποιήστε τα εργαλεία που παρέχονται στο πάνω μέρος της σελίδας για να επεξεργαστείτε και να προσθέσετε κείμενο / εφέ στην εικόνα, όπως απαιτείται.



Όταν είστε ικανοποιημένοι με μια εικόνα, επιλέξτε το κουμπί Αποθήκευση για να την σώσει. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το βέλος στα δεξιά του κουμπιού Αποθήκευση για να επιλέξετε εάν θέλετε να αποθηκεύσετε την εικόνα σε κάθε σελίδα του site, ή απλά σε αυτή τη σελίδα ή να επιλέξετε μόνο ορισμένες σελίδες για να το αποθηκεύσετε. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να έχετε διαφορετικές κεφαλίδες σε διαφορετικές σελίδες, αν θέλετε.



Και εδώ είναι το πώς φαίνεται η σελίδα με την εικόνα Αποθηκευμένες.



6.5 Δημιουργία Blog

Η ιστοσελίδα σας δεν χρειάζεται να έχει ένα blog και μπορείτε να παραλείψετε αυτή τη σελίδα, αν δεν θέλετε να έχετε ένα. Για να δημιουργήσετε ένα blog, μεταβείτε στην καρτέλα Σελίδες του επεξεργαστή, κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη σελίδας και επιλέξτε την επιλογή Blog σελίδας.



Αυτό θα προσθέσει το blog στη λίστα των σελίδων.



Ονοματίζουμε το blog (μπορούμε να δώσουμε κ διαφορετική ονομασία από "Blog") και μετά κλικάρουμε στο Save & Edit για να προσθέσουμε περιεχόμενο.



Ένα νέο blog ξεκινά με μια μπάρα με κάποιο προεπιλεγμένο περιεχόμενο που μπορεί εύκολα να αλλάξει, αλλά και σας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσετε ένα νέο Post.



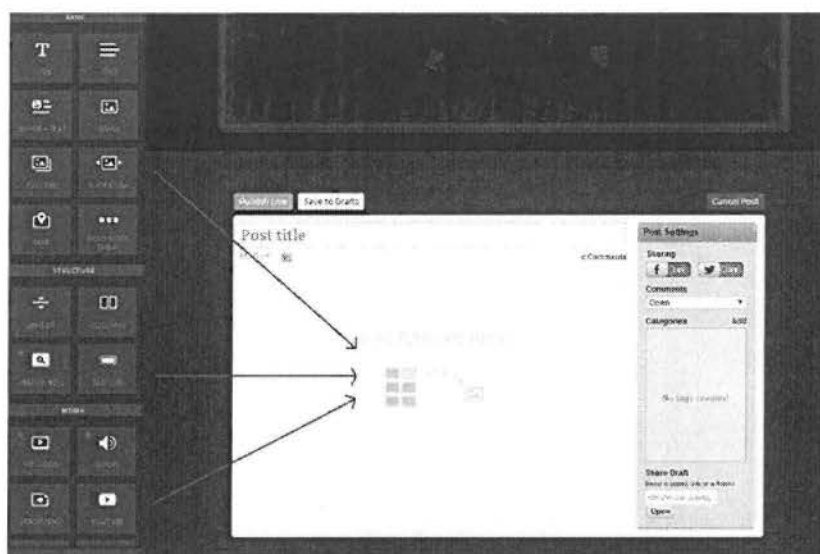
Για να δημιουργήσετε μια νέα θέση για το blog σας, χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί New Post.



Το Blog post σας έχει έναν τίτλο και μια περιοχή περιεχομένου. Ο τίτλος θα πρέπει γενικά να είναι σύντομος - όχι περισσότερο από μια πρόταση. Η περιοχή περιεχομένου περιλαμβάνει ένα βασικό στοιχείο το οποίο μπορείτε είτε να επεξεργαστείτε ή να διαγράψετε την παράγραφο.



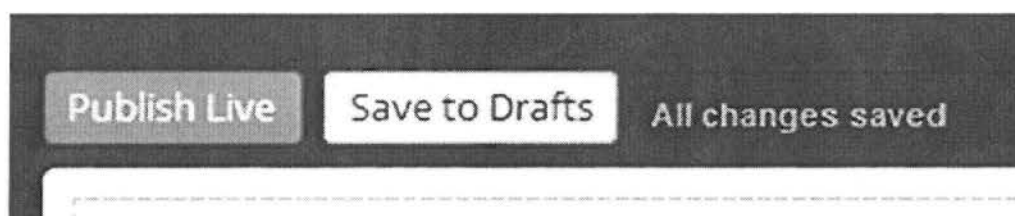
Η προσθήκη περιεχομένου σε ένα blog post λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως και την προσθήκη περιεχομένου σε μια κανονική σελίδα - απλά σύρετε στοιχεία στην μετά και να τα επεξεργαστείτε για να προσθέσετε περιεχόμενο.



Μόλις έχετε προσθέσει το περιεχόμενό σας, μπορείτε να κατηγοριοποιήσετε τη θέση - οι κατηγορίες αυτές θα εμφανίζονται στην πλαϊνή μπάρα σας, πράγμα που καθιστά ευκολότερο για τους επισκέπτες να βρουν θέσεις που καλύπτουν ειδικά θέματα. Κατηγορίες μπορεί να είναι ό, τι σας αρέσει και δεν είναι απαραίτητο να τα χρησιμοποιούν. Εάν κάνετε χρήση τους, εμείς θα προτείνουμε να έχει όχι περισσότερο από δώδεκα διαφορετικές κατηγορίες για ολόκληρο το blog σας.



Όταν τελειώσετε, μπορείτε να δημοσιεύσετε το post στο site σας ή κάντε Αποθήκευση στα Πρόχειρα για να τα επεξεργαστείτε / να τα δημοσιεύσετε αργότερα.



6.6 Δημιουργία συνδέσμου πλοήγησης

Μπορεί γενικά οι περισσότερες(αν όχι όλες) από τις συνδέσεις στην πλοήγηση του δικτυακού σας τόπου να συνδεθούν σε μια σελίδα μέσα στο δικό σας site. Αλλά υπάρχουν ορισμένες περιπτώσεις όπου μπορεί να θέλετε η πλοήγηση να συνδεθεί αλλού - για να οδηγήσει τους ανθρώπους στο Twitter, ένα εξωτερικό blog, site ενός συνεργάτη, κλπ.

Για να δημιουργήσετε ένα σύνδεσμο πλοήγησης που οδηγεί σε μια άλλη ιστοσελίδα, μεταβείτε στην καρτέλα Σελίδες, κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη σελίδας και επιλέξτε την επιλογή External Link.

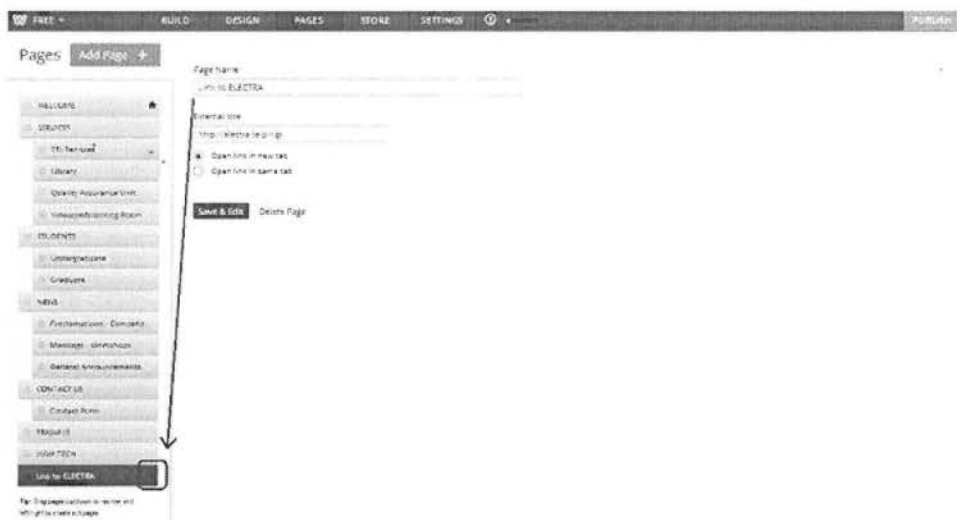


Δώστε στο σύνδεσμο ένα όνομα, αυτό το όνομα είναι αυτό που θα εμφανιστεί στην πλοήγηση σας. Στη συνέχεια, πληκτρολογήστε την πλήρη σύνδεση με τη σελίδα ή την τοποθεσία στην οποία θέλετε να συνδεθείτε. Κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση όταν τελειώσετε.



Τώρα υπάρχουν δύο επιλογές για τη σύνδεση. Κάποιος μπορεί είτε να κάνει κλικ στο σύνδεσμο προς αυτή τη σελίδα στο μενού πλοήγησης σας, ή ο σύνδεσμος μπορεί να ανοίξει σε νέα καρτέλα χωρίς να κλείσετε την ιστοσελίδα σας. Αν ποτέ θέλετε να καταργήσετε τη σύνδεση και να γυρίσει η σελίδα σε κανονική σελίδα και πάλι, απλά καταργήστε το πλαίσιο και κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση ρυθμίσεων.

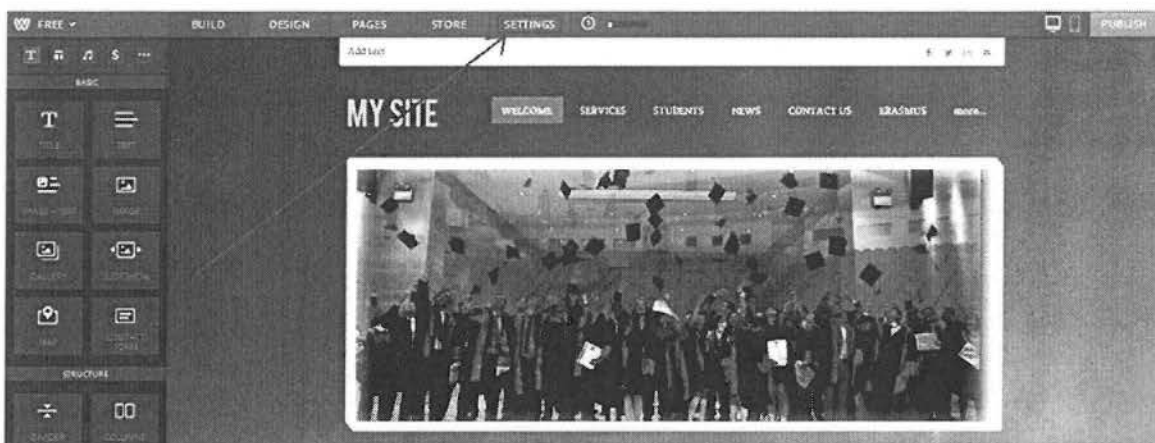
Κάθε σελίδα που συνδέεται άμεσα με έναν εξωτερικό χώρο θα έχει ένα εικονίδιο external link, όπως φαίνεται παρακάτω:



Μπορείτε να κάνετε το παραπάνω, με κάθε σελίδα στον ιστότοπο σας πέρα από την αρχική σελίδα.

Some General Settings

Στην αρχή είπαμε ότι μπορούμε να κάνουμε αλλαγές, όπως χτίζουμε την ιστοσελίδα μας. Για να δείτε τα κυριότερα κάνουμε κλικ στην επιλογή Ρυθμίσεις.



6.7 Αλλαγή διεύθυνσης διαδικτυακού τόπου

Η διεύθυνση του site σας μπορεί να αλλάξει ανά πάσα στιγμή μέσω της καρτέλας Ρυθμίσεις στον επεξεργαστή. Ανοίξτε την καρτέλα Ρυθμίσεις και στη συνέχεια κάντε κλικ στο κουμπί "Αλλαγή" που συνδέεται με την Διεύθυνση ιστοσελίδας.



Έχετε τρεις επιλογές όταν αλλάζετε τη διεύθυνση του δικτυακού σας τόπου:



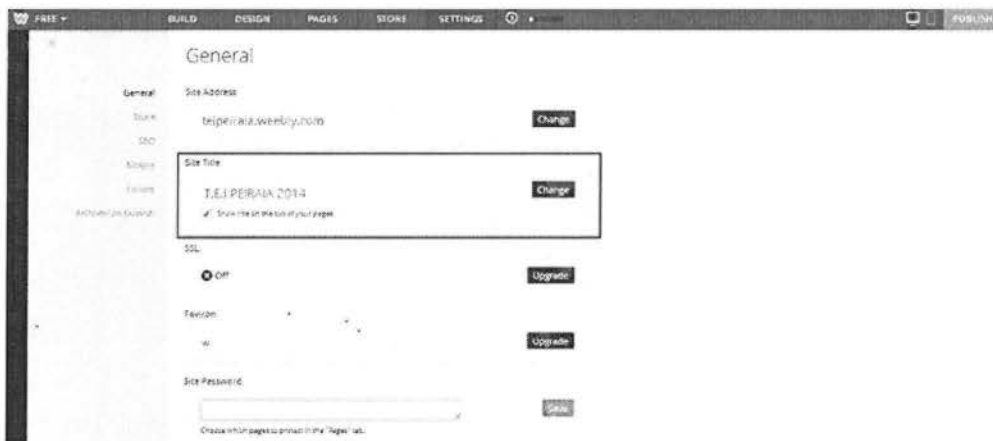
Η πρώτη επιλογή είναι να χρησιμοποιήσετε μια Υποκατηγορία της Weebly.com. Αυτό είναι δωρεάν και σας επιτρέπει να δημιουργήσετε μια διεύθυνση, όπως myfantasticsite.weebly.com.

Η δεύτερη επιλογή είναι να καταχωρήσετε ένα νέο τομέα. Υπάρχει ένα κόστος που συνδέεται με αυτό, όπως είναι η εγγραφή του δικού σας domain name, όπως www.example.com.

Η τρίτη επιλογή είναι να χρησιμοποιήσετε ένα τομέα που ήδη έχετε. Εάν έχετε αγοράσει προηγουμένως ένα τομέα με Weebly, και δεν το χρησιμοποιείτε με μια άλλη περιοχή σήμερα, μπορείτε να το εισάγετε εδώ. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτήν την επιλογή αν έχετε αγοράσει ένα domain μέσα από άλλο καταχωρητή και θέλετε να το χρησιμοποιήσετε με Weebly site σας.

Change the Site Title

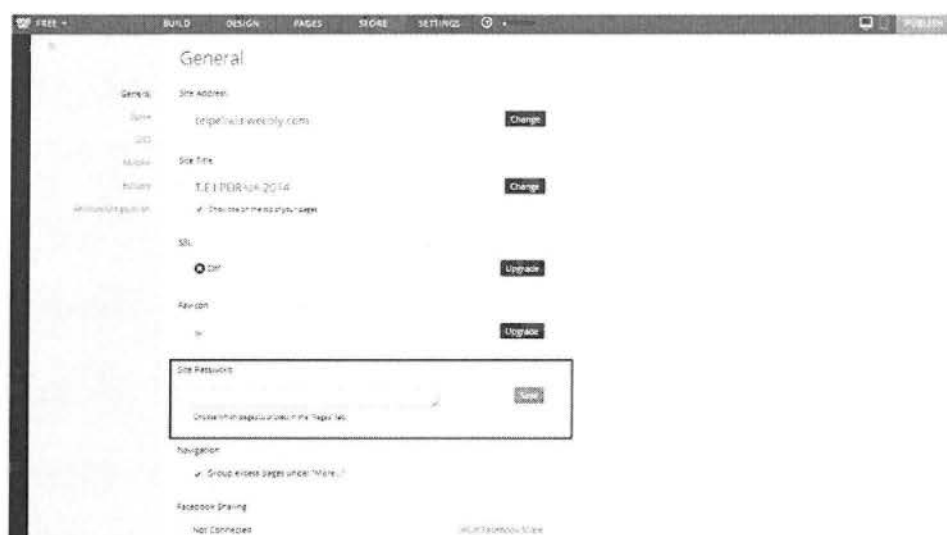
Μπορείτε εύκολα να αλλάξετε τον κύριο τίτλο της ιστοσελίδας σας όπως η διεύθυνση ιστοσελίδας απλά κάνοντας κλικ στο κουμπί Αλλαγή, γράψτε το όνομα που θέλετε να δώσετε στην ιστοσελίδα σας και, στη συνέχεια, απλά κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση.



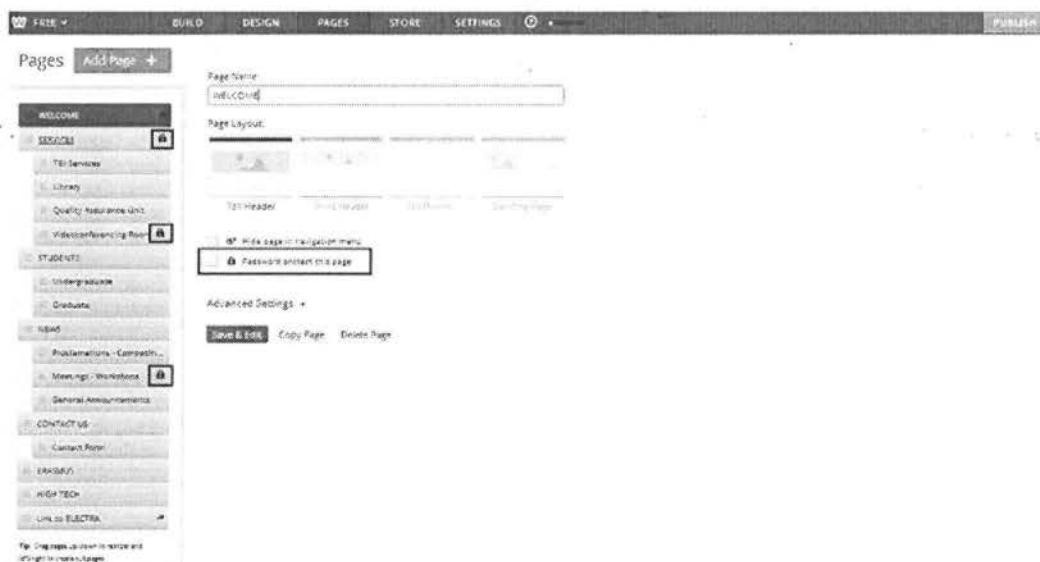
Add Password Protection to Pages

Εάν έχετε μια Pro συνδρομή, μπορείτε να την προστατεύσετε με κωδικό πρόσβασης σε μεμονωμένες σελίδες ή σε ολόκληρο το site σας.

Πρώτα θα πρέπει να ενεργοποιήσετε την προστασία με κωδικό, με τη δημιουργία ενός κωδικού πρόσβασης. Αυτό γίνεται χρησιμοποιώντας το πεδίο Site Password που βρίσκεται κάτω από την καρτέλα Ρυθμίσεις. Αποθηκεύστε τις αλλαγές σας όταν τελειώσετε.



Αν ορίσετε στην ιστοσελίδα σας έναν κωδικό πρόσβασης, αυτόματα προστατεύει ολόκληρο το site σας. Εάν θέλετε μόνο να προστατεύσετε με κωδικό συγκεκριμένες σελίδες, θα πρέπει τώρα να γίνουν προσαρμογές στην καρτέλα Σελίδες. Επιλέξτε κάθε σελίδα που δεν θέλετε να προστατεύσετε και un-check το κουτί "Κωδικός πρόσβασης προστασίας αυτής της σελίδας". Κάθε σελίδα που αφήνετε χαρακτηρίζετε ως Password Protected, και θα εμφανιστεί ένα εικονίδιο κλειδώματος προς τα δεξιά του ονόματός του.



Αν κάποιος προσπαθεί να αποκτήσει πρόσβαση σε αυτή τη σελίδα, θα σας ζητηθεί να εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης σας. Σημειώστε ότι ο κωδικός πρόσβασης θα πρέπει να εισαχθεί ακριβώς όπως είναι γραμμένο στην ενότητα Ρυθμίσεις του δικτυακού σας τόπου, συμπεριλαμβανομένης οποιασδήποτε κεφαλαιοποίησης.



Κάθε site μπορεί να έχει μόνο έναν κωδικό πρόσβασης, δεν έχει σημασία πόσες σελίδες είναι προστατευμένες. Και τη στιγμή που ένας επισκέπτης εισάγει τον κωδικό πρόσβασης για μια σελίδα, θα είναι σε θέση να έχει πρόσβαση σε οποιαδήποτε άλλη σελίδα που προστατεύεται με κωδικό πρόσβασης μέχρι τη σύνοδο τους είναι πάνω (όταν κλείσετε το πρόγραμμα περιήγησης τους) - μετά από εκείνο το σημείο, θα πρέπει να εισάγετε ξανά τον κωδικό πρόσβασης για κάθε επόμενη φορά που επισκέπτονται την σελίδα σας.

6.8 Δημοσίευση διαδικτυακού τόπου

Τώρα που έχετε προσθέσει κάποια βασικά περιεχόμενα στο site σας, είναι μια πολύ καλή στιγμή για να το δημοσιεύσετε. Για να το κάνετε αυτό, απλά πατήστε το κουμπί Δημοσίευση στην επάνω δεξιά γωνία του εκδότη. Τώρα που έχετε προσθέσει κάποιες βασικές πληροφορίες στο site σας, αυτό είναι μια πολύ καλή στιγμή για να το δημοσιεύσετε. Για να το κάνετε αυτό, απλά πατήστε το κουμπί Δημοσίευση στην επάνω δεξιά γωνία του εκδότη.



Θα σας ζητηθεί για μια ακόμη φορά να επιλέξετε το Website domain σας, έτσι ώστε να είστε σε θέση να κάνετε οποιοσδήποτε αλλαγές.



Choose Your Website Domain

This is the address where people will find your website online.

Use a Subdomain of Weebly.com
A great way to get your website started
http:// .weebly.com

Register a New Domain
For a more professional online presence
http://www. .com

Connect a Domain You Already Own
Choose a plan and connect your domain in the next step
http://

Continue

Θα σας ζητηθεί να γράψει ένα κώδικα μόνο για την ασφάλεια και τον έλεγχο πριν από την δημοσίευση της Ιστοσελίδας



Publish Site

Please verify that you're human

Enter the words above:

OK Publish My Site!

Τέλος, θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο ελέγχου, επιτρέποντάς σας να γνωρίζετε αν το site σας έχει Δημοσιευθεί.

Μπορείτε να κάνετε κλικ στο κουμπί Δημοσίευση της ιστοσελίδας σας και θα ανοίξει ένα νέο Tab. Μπορείτε επίσης να δώσετε αυτή τη διεύθυνση έξω έτσι ώστε άλλοι άνθρωποι να μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για να επισκεφθείτε το site σας, χρησιμοποιήστε τα κουμπιά στο Facebook και το Twitter για να συνδέσετε τους φίλους και τους οπαδούς σας σε κάθε πάροχο για την ιστοσελίδα σας, και κάντε κλικ στο "x" στη γωνία του παραθύρου για να κλείσετε το παράθυρο και να συνεχίσετε την επεξεργασία του ιστότοπού σας.



<http://teipeiraia.weebly.com/>

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 6^{ου} Κεφαλαίου

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Weebly>
- <http://divtagtemplates.com/weebly-vs-wordpress/>
- <http://www.websitebuilderexpert.com/new-weebly-editor-and-weebly-mobile-editor/>
- <http://letsbuybooks.weebly.com/>



Κεφάλαιο 7°

IM CREATOR

7.1	Γνωρίζοντας το IM CREATOR.....	193
7.2	Μενού και σελίδες.....	196
7.3	Ιστορικό ιστοσελίδας.....	201
7.4	Τροποποίηση Εικόνων.....	203
7.5	Συνδέσεις στοιχείων.....	207
7.6	Βίντεο και μορφές εικόνων.....	209
7.7	HTML (κώδικας).....	212
7.8	Extra μορφές.....	214
7.9	Δημοσίευση site.....	216

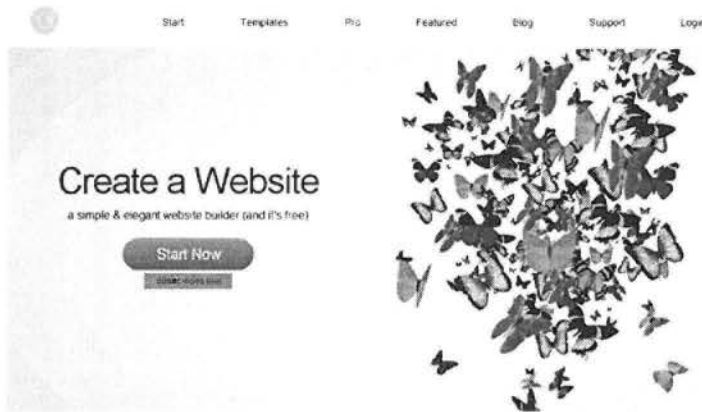
7.1 Γνωρίζοντας το IM CREATOR

Im creator - Intro

Το IM Creator είναι ένας νέος τρόπος για να δημιουργήσετε τον ιστόχωρο σας: επιλέξτε ένα σχέδιο, τοποθετήστε το περιεχόμενό σας και δημοσιεύστε το για τον κόσμο. Όλες οι τοποθεσίες χτισμένες σε IM έχουν καλή εμφάνιση σε κινητά τηλέφωνα και tablets.

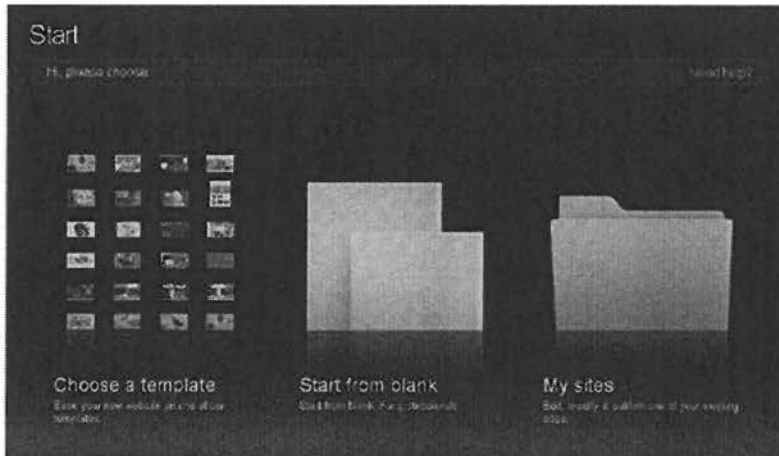
Start

Για να ξεκινήσετε το site σας στο IM, απλά κάντε κλικ στο μπλε κουμπί "Start Now" που βρίσκεται στο imcreator.com 's της αρχικής σελίδας. Δεν απαιτείται εγγραφή!



Choose a Template / Start from Blank

Αφού κάνετε κλικ στο κουμπί Start Now, θα έχετε την επιλογή είτε να "Επιλέξετε ένα πρότυπο", είτε να κάνετε "Εκκίνηση από Blank" ή να μεταβείτε στο "Οι τοποθεσίες μου".



- **Choose a template:** Ρίξτε μια ματιά στις συλλογές της πλατφόρμας που κατηγοριοποιούνται με βάση τα θέματα και επιλέξτε αυτό που σας ταιριάζει καλύτερα. Στον editor, θα είστε σε θέση να προσαρμόσετε και να αλλάξετε οποιοδήποτε στοιχείο στην πλατφόρμα. Με IM, θα είστε πάντα σε θέση να

συνδέσετε ένα νέο πρότυπο στον τομέα σας, εάν θέλετε να επανασχεδιάσετε το site σας - χωρίς επιπλέον κόστος.

- **Start from blank:** Επιλέξτε να ξεκινήσετε με μια κενή σελίδα. Το προεπιλεγμένο μέγεθος μιας κενής ιστοσελίδας είναι τρεις σελίδες, αλλά μπορείτε να προσθέσετε ή να διαγράψετε σελίδες όπως εσείς επιθυμείτε.
- **My sites:** Αυτό είναι το τμήμα όπου θα βρείτε τις τοποθεσίες που έχετε αποθηκεύσει στο σύστημα

Choosing a Template

Υπάρχουν δεκάδες templates, που διοργανώνονται από τις κατηγορίες. Επιλέξτε αυτό που σας ταιριάζει καλύτερα: σκεφτείτε πώς θέλετε τον ιστοχώρο σας να μοιάζει και ποιες πληροφορίες πρέπει να περιέχει.

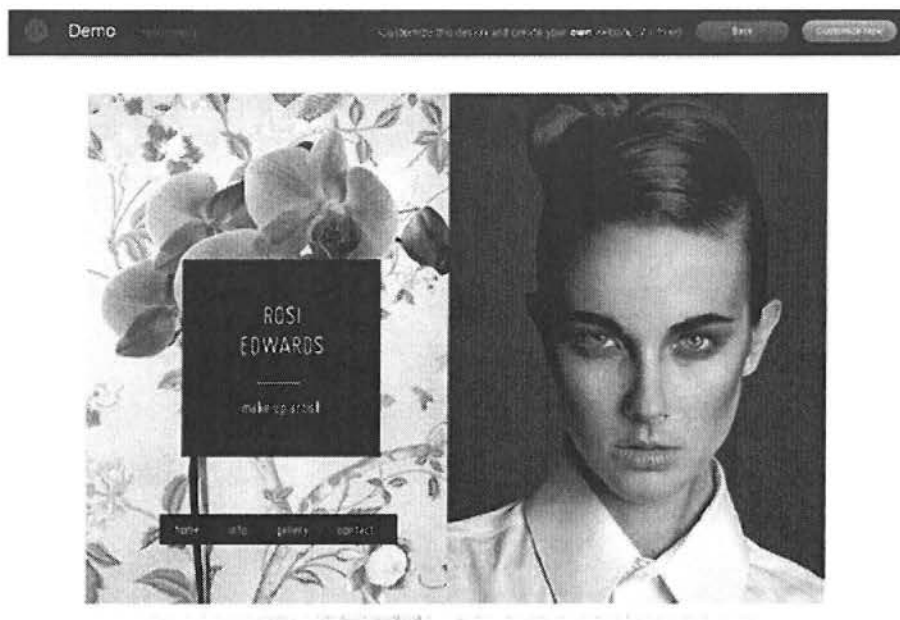


Πάντα να έχετε κατά νου ότι αυτές οι πλατφόρμες είναι 100% επεξεργάσιμες : Τα πάντα μπορούν να αντικατασταθούν και να τροποποιηθούν - μπορείτε να εισάγετε φωτογραφίες, κείμενο, βίντεο, γραφικά κλπ.

Για να ξεκινήσετε από μια κενή σελίδα - απλά κάντε κλικ στο κουμπί "Start from Blank", που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης σε τοποθεσίες μου σελίδα.

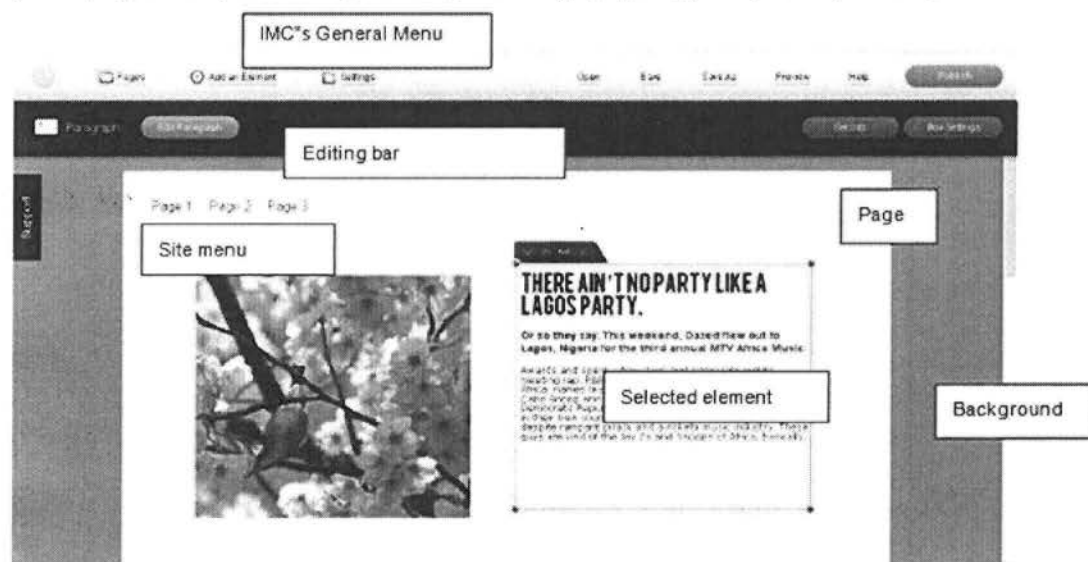
Customizing a Template Using IMC

Για να προσαρμόσετε μια πλατφόρμα, κάντε κλικ στην επιλογή Customize Now στην επάνω δεξιά γωνία, μετά την επιλογή της πλατφόρμας. Μπορείτε να αλλάξετε οποιοδήποτε στοιχείο σε μια πλατφόρμα: κείμενο, εικόνα κλπ. και να προσθέσετε νέες. Κάντε Drag and drop, κάντε κλικ στο κουμπί και τροποποιήστε. Μπορείτε επίσης να διαγράψετε οποιοδήποτε στοιχείο κάνοντας κλικ σε αυτό και πατώντας το κουμπί Delete στο πληκτρολόγιό σας ή το "x" στο πλαίσιο επεξεργασίας του στοιχείου.

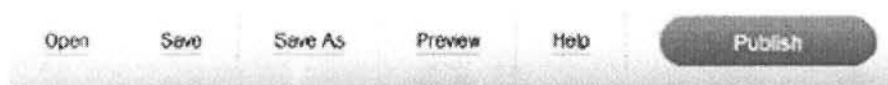


The Editor

Ο επεξεργαστής είναι κατασκευασμένος από πολλές διαφορετικές περιοχές: Προσθήκη videos, εικόνων, και κειμένου – χωρίς να χρειάζονται γνώσεις HTML.



General Actions



Open : Όταν κάνετε κλικ στο Open, θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο με τις αποθηκευμένες σας ιστοσελίδες.

Save / Save as : Για να αποθηκεύσετε την εργασία σας, κάντε κλικ στο κουμπί Αποθήκευση. Αν αυτή είναι η πρώτη φορά που αποθηκεύετε, θα σας ζητηθεί να ονομάσετε το site σας. Αν ψάχνετε για να κάνετε ένα διαφορετικό αντίγραφο του site σας, μπορείτε να κάνετε κλικ Αποθήκευση ως. Βεβαιωθείτε ότι έχετε ένα όνομα στο νέο site σας με διαφορετικό όνομα.

Το όνομα της ιστοσελίδας σας θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί ως μέρος του URL της ελεύθερης περιοχής im.co σας: www.i-m.co/username/sitename
Αυτό είναι το δωρεάν URL σας - Μόλις δημοσιεύσετε το site σας, μπορείτε πάντα να το συνδέσετε σε ένα νέο τομέα ή να χρησιμοποιήσετε ένα από τα υπάρχοντα domain σας.

Preview: Σε οποιοδήποτε σημείο κατά την επεξεργασία του site σας, μπορείτε να κάνετε κλικ στο κουμπί Προεπισκόπηση για να δείτε πώς το site σας θα είναι σε "live" mode.

Publish: Όταν είστε τελικά έτοιμοι για να συνδέσετε το site σας, κάντε κλικ στο μπλε κουμπί Δημοσίευση στην επάνω δεξιά γωνία. Ένα πλαίσιο διαλόγου θα εμφανιστεί με τις επιλογές της εγγραφής. Εδώ μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε διαφορετικά σχέδια. Επιπλέον, θα δείτε το δωρεάν i-m.com. Αυτή είναι μια προσωρινή διεύθυνση που μπορείτε να μοιραστείτε με άλλους.

7.2 Μενού και σελίδες

Κάθε πλατφόρμα έρχεται με ένα υπάρχον βασικό μενού. Μπορείτε επίσης να προσθέσετε ένα εντελώς νέο μενού ή υπό-μενού, επιπλέον ή αντί, του κύριου μενού.

Ποια η διαφορά μεταξύ μενού και υπομενού

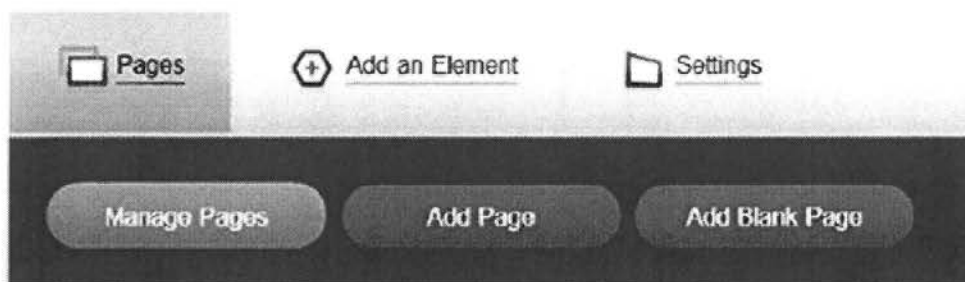
Το κύριο μενού είναι το αρχικό μενού που έρχεται με την πλατφόρμα. Αυτό το μενού έχει οριστεί να εμφανίζεται σε όλες τις σελίδες της ιστοσελίδας σας, στην ίδια θέση. Μπορείτε να ελέγξετε ποια κουμπιά θα είναι στο μενού, αλλά το μενού θα εμφανίζεται σε όλες τις σελίδες σας. Οι τίτλοι στα κουμπιά θα εμφανίζουν αυτόματα το όνομα της σελίδας που συνδέονται.

Το στοιχείο υπομενού και το στοιχείο μενού σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα ανεξάρτητο μενού που μπορεί να προστίθεται ή να αντικαταστήσει, το κύριο μενού. Με ένα υπο-μενού, μπορείτε να συνδέσετε εξωτερικές συνδέσεις.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υπο-μενού για να δημιουργήσετε δευτερεύοντα μενού σε κρυφές σελίδες που θα εμφανίζονται μόνο στις σελίδες που θέλετε.

Προσθέτοντας μια νέα κενή σελίδα στο site

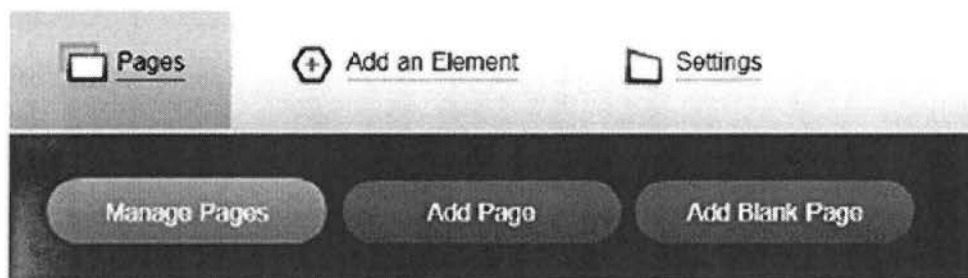
1. Κάντε κλικ στην επιλογή Σελίδες που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο Add Blank Page, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη σελίδα



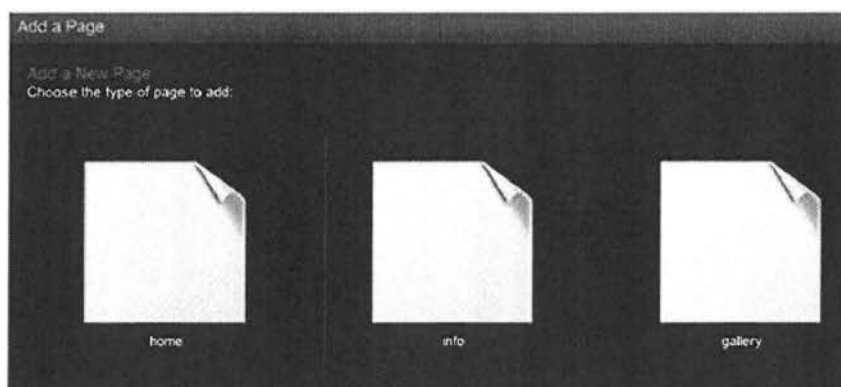
Η νέα σελίδα θα προστεθεί ως ένα κουμπί στο κύριο μενού αυτόματα.

Η αναπαραγωγή μιας υπάρχουσας σελίδας

1. Κάντε κλικ στην επιλογή Σελίδες που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη σελίδας, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη σελίδα. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου Προσθήκη σελίδας.



3. Προσθέστε μια σελίδα-εις διπλούν, επιλέγοντας το εικονίδιο με την σελίδα που θέλετε να αντιγράψετε.

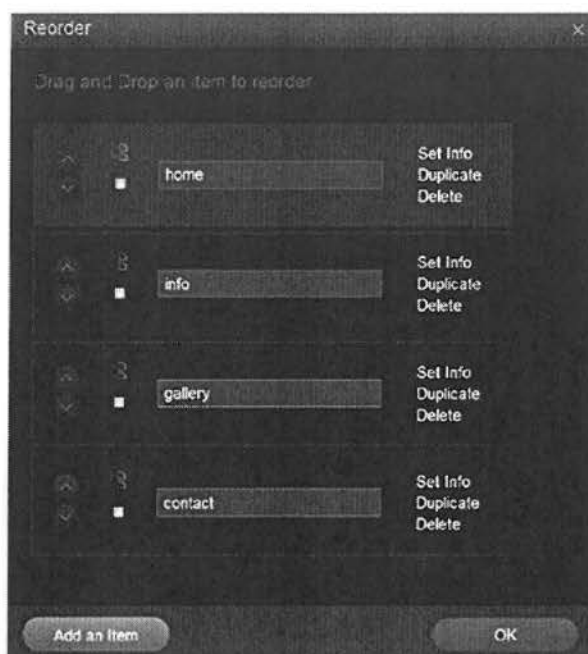


Η νέα σελίδα θα προστεθεί ως ένα κουμπί στο κύριο μενού αυτόματα.

Η διαχείριση και η μετονομασία σελίδων

1. Κάντε κλικ στην επιλογή Σελίδες που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. άντε κλικ στην επιλογή Διαχείριση σελίδων, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη σελίδα

Το παράθυρο διαλόγου Αναδιάταξη θα εμφανιστεί:



Arrange pages: Drag and drop οποιαδήποτε από τις σελίδες στη λίστα πάνω και κάτω για να αλλάξετε τη σειρά. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα πάνω και κάτω βέλη που βρίσκονται στην αριστερή πλευρά κάθε σελίδας.

Rename page: Μετονομασία σελίδας πληκτρολογώντας το νέο όνομα στο πεδίο πληροφορίες.

Το όνομα του θα αλλάξει αυτόματα στο κύριο μενού.

Duplicate page: Κάντε κλικ στο κουμπί Αντιγραφή για να αντιγράψετε μια σελίδα. Ένα νέο αντίγραφο θα εμφανιστεί κάτω από το αρχικό.

Delete page: Κάντε κλικ στο κουμπί Διαγραφή, για να διαγράψετε μια σελίδα. Η σελίδα θα εξαφανιστεί από το κύριο μενού.

Hide page from main menu: Αποεπιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου δίπλα σε μια σελίδα για να κρύψει μια σελίδα.

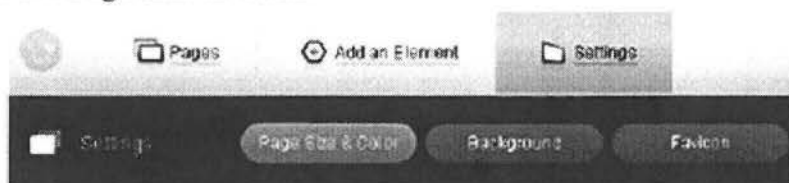
Hidden pages

Μπορείτε να αποκρύψετε όλες τις σελίδες για να καταργήσετε εντελώς το κύριο μενού από το site σας. Τώρα μπορείτε να δημιουργήσετε ένα drop-down μενού ή να χρησιμοποιήσετε τα στοιχεία για να δημιουργήσετε το δικό σας μενού.

Εάν θέλετε να δημιουργήσετε το δικό σας μενού, χρησιμοποιώντας το δικό σας σχέδιο, συνδέστε το στοιχείο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε ως κουμπί μενού.

Μέγεθος σελίδας και το χρώμα

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο Page Size & Color.



3. Θα εμφανιστεί ένα μέγεθος σελίδας και το παράθυρο διαλόγου Χρώμα. Στο παράθυρο διαλόγου μπορείτε να ορίσετε το χρώμα της σελίδας και τη διαφάνεια, το πλάτος της σελίδας και το ύψος της σελίδας, συγκεντρώνει την ιστοσελίδα και να απενεργοποιήσετε την οριζόντια γραμμή κύλισης στο στενό συσκευές. Το πλάτος θα πρέπει να αλλάξει σε όλα τα sites σελίδες σας, αλλά το ύψος μπορεί να είναι διαφορετική σε κάθε σελίδα.
4. Κάντε κλικ στο OK.

Οι προεπιλεγμένες διαστάσεις του IM μπορούν να αλλάξουν για να ταιριάζει στις ανάγκες σας.

Προσθέτοντας ένα στοιχείο υπομενού

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο υπομενού. Θα εμφανιστεί ένα γενικό στοιχείο υπομενού.



Αν το κύριο μενού απομακρύνθηκε με την απόκρυψη όλων των σελίδων, το γενικό μενού θα είναι άδειο.

3. Κάντε κλικ στο Διαχείριση στοιχείων Μενού στη μαύρη "Sub-Menu" Bar.

Το πλαίσιο διαλόγου εγγραφής θα εμφανιστεί και πάλι.

4. Κάντε κλικ στο Προσθέστε ένα στοιχείο για να προσθέσετε κουμπιά του μενού με το στοιχείο υπομενού.
5. Στην Info παράθυρο διαλόγου Set προσθέστε έναν τίτλο και πατήστε σύνδεση.

6. Κάντε κλικ στο OK.

7. Επαναλάβετε τα βήματα 4 έως 6 για να δημιουργήσετε όλα τα κουμπιά του μενού σας.

Η διαχείριση του στοιχείου υπομενού

1. Κάντε κλικ στο στοιχείο υπομενού που θέλετε να τροποποιήσετε.
2. Κάντε κλικ στο Διαχείριση στοιχείων Μενού στη μαύρη υπο-μενού bar.



Θα εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου παραγγελίας.

Arrange: Drag and drop οποιοδήποτε από τα κουμπιά στη λίστα προς τα επάνω και προς τα κάτω για να αλλάξετε τη σειρά.

Επίσης, χρησιμοποιήστε το πάνω και κάτω βέλος που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του κάθε κουμπιού.

Ενεργοποιήστε το πλαίσιο ελέγχου δίπλα σε ένα κουμπί για να κάνει το drop-down από το κουμπί πάνω από αυτό στη λίστα.

Αποεπιλέξτε το πλαίσιο ελέγχου.

Εάν όλα τα κουτιά είναι ανεξέλεγκτα το μενού δεν θα χρησιμοποιήσει τη δυνατότητα drop-down και θα λειτουργήσει ως ένα κανονικό μενού.

Rename button: Μετονομάστε τα κουμπιά εισάγοντας το νέο όνομα στο πεδίο πληροφορίες.

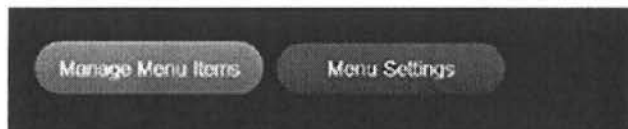
Duplicate button: Κάντε κλικ στο κουμπί Αντίγραφή για να αντιγράψετε ένα κουμπί. Ένα νέο αντίγραφο θα εμφανιστεί σύμφωνα με το αρχικό.

Delete button:

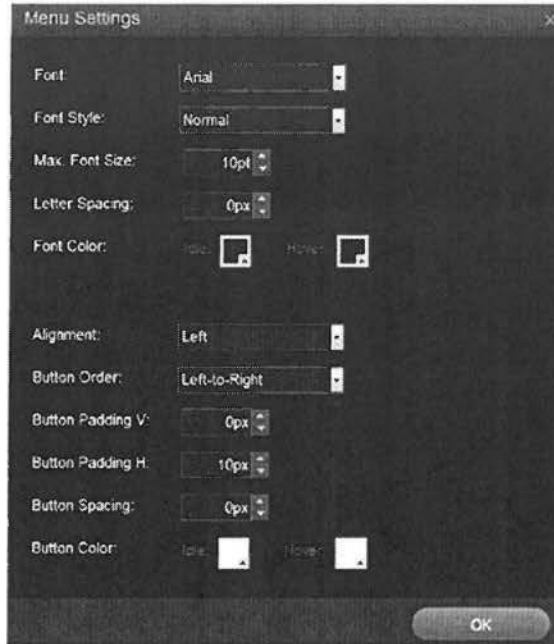
Κάντε κλικ στο κουμπί Διαγραφή. Μόνο το κουμπί θα διαγραφεί, η σελίδα δεν θα επηρεαστεί.

Ρυθμίσεις υπο-μενού

1. Κάντε κλικ στο στοιχείο υπομενού που θέλετε να τροποποιήσετε.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Ρυθμίσεις για το μαύρο υπο-μενού.



3. Θα εμφανιστεί το παράθυρο Ρυθμίσεις Μενού.



Font: Επιλέξτε τη γραμματοσειρά, το στυλ γραμματοσειράς, το μέγεθος και το χρώμα των τίτλων του μενού.

Buttons: Ρυθμίστε την ευθυγράμμιση, το padding και το χρώμα των κουμπιών του μενού. Αυτό είναι όλο. Το νέο μενού σας είναι έτοιμο.

7.3 Ιστορικό ιστοσελίδας

Για το φόντο μπορείτε να επιλέξετε ένα μόνο χρώμα, μια εικόνα ή να χρησιμοποιήσετε ένα προκαθορισμένο πλαίσιο από την συλλογή μας υπόβαθρο.
Αλλάζοντας το χρώμα του φόντου

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Ιστορικό.



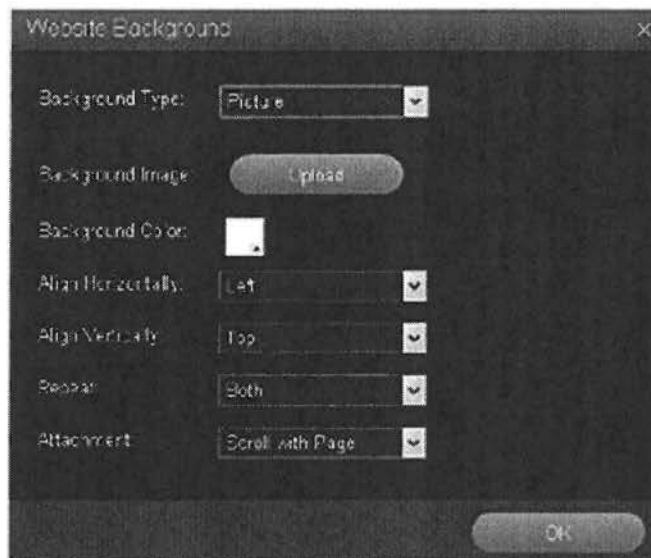
3. Ένα πλαίσιο διαλόγου φόντο θα εμφανιστεί - Επιλέξτε Background Type: Χρώμα



4. Κάντε κλικ στο εικονίδιο Χρώμα φόντου για να ανοίξετε μια παλέτα χρωμάτων, μετακινήστε το ποντίκι για να επιλέξετε ένα χρώμα, κάντε κλικ στο κουμπί.

Ενσωμάτωση μια εικόνας ως φόντο

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Ιστορικό.
3. Ένα πλαίσιο διαλόγου ιστοσελίδα θα εμφανιστεί - Επιλέξτε Background Type: Εικόνα.



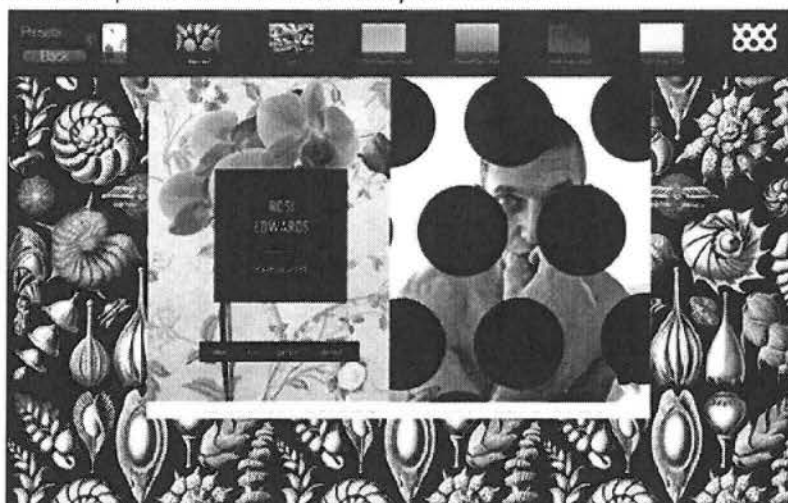
4. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη.
5. Επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να εισαγάγετε και κάντε κλικ στο κουμπί Άνοιγμα. Το σύστημα θα φορτώσει τη νέα σας φωτογραφία - μια γραμμή προόδου θα εμφανιστεί στην κάτω αριστερή πλευρά της οθόνης. Βεβαιωθείτε ότι οι εικόνες σας δεν είναι μεγαλύτερες από 512KB.

Προσθέτοντας ένα έτοιμο φόντο

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις που βρίσκεται στο επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Προεπιλογές.



3. Επιλέξτε το Preset φόντο που θέλετε να προσθέσετε.



Επεξεργασία και προσθήκη στοιχείων

Σε αυτή την ενότητα θα μάθετε πώς μπορείτε να επεξεργαστείτε και να προσθέσετε στοιχεία στις σελίδες του δικτυακού σας τόπου: Εικόνες, Κείμενο, Βίντεο, Γκαλερί, Widgets και περισσότερο.

- Pictures: upload, set info, crop, link, arrange and align.
- Titles and paragraphs: edit, format, align, link and advanced settings.
- Videos: embed videos from YouTube and Video
- Picture galleries: Upload, arrange, set info and light-boxes.
- Picture slideshows: upload, arrange, set info and light-boxes.
- Contact form: initial setup and settings.
- Embedding external HTML: adding extra widgets and elements
- Line: add and modify the width / angle
- Area: add, setting and containment
- Widgets: add and customize (Video, Google maps, Sound Cloud, Jot form - advanced contact-forms, surveys and payment-forms, Tumblr - embedding your blog, Facebook - Like, like-box and comment-box).

7.4 Τροποποίηση εικόνων

Προσθήκη εικόνων

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.



2. Κάντε κλικ στο στοιχείο Εικόνα.



Θα εμφανιστεί μια γενική εικόνα.

3. Κάντε κλικ στην επιλογή Αντικατάσταση εικόνας, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη εικόνα (ή διπλό κλικ στην εικόνα), επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να εισαγάγετε και κάντε κλικ στο κουμπί Άνοιγμα.

Το σύστημα θα φορτώσει τη νέα φωτογραφία σας - μια γραμμή προόδου θα εμφανιστεί στην κάτω αριστερή πλευρά της οθόνης.

Αντικατάσταση εικόνας

1. Κάντε κλικ στην εικόνα που θέλετε να αντικαταστήσετε.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Αντικατάσταση εικόνας που βρίσκεται στο επάνω μαύρη εικόνα (ή κάντε διπλό κλικ στην εικόνα)
3. Επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να εισαγάγετε και κάντε κλικ στο κουμπί Άνοιγμα.

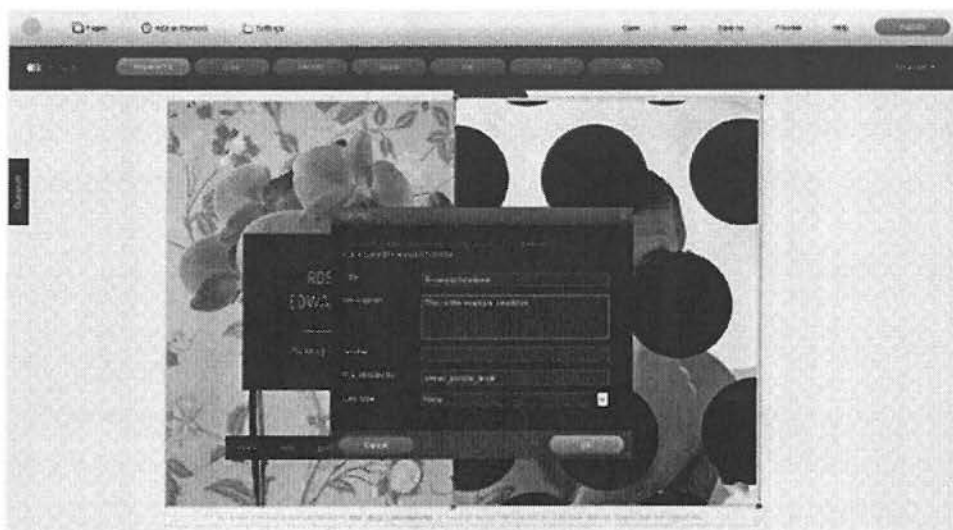
Περικοπή εικόνας

1. Επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να περικόψετε.
2. Κάντε κλικ στο κουμπί Περικοπή βρίσκεται στο επάνω μαύρη εικόνα.
3. Η επιλογή περικοπής-πλαίσιο θα εμφανιστεί:
4. Σύρετε και αφήστε το πλαίσιο περικοπής ή την ίδια την εικόνα για να ρυθμίσετε την περιοχή περικοπής.
5. Χρησιμοποιήστε την κλίμακα-ρυθμιστικό για να ρυθμίσετε το ζουμ της εικόνας.
 - Κάντε κλικ στο 1:1 για να επαναφέρετε την εικόνα στο αρχικό της μέγεθος.
 - Κάντε κλικ στο κουμπί Προσαρμογή για να κάνει όλη τη φωτογραφία ορατή στο εσωτερικό του πλαισίου.
 - Κάντε κλικ στο Γεμίστε για να γεμίσει το πλαίσιο εξ ολοκλήρου.

Τοποθέτηση τίτλου / περιγραφής σε μια εικόνα

1. Κάντε κλικ στην εικόνα που θέλετε να προσθέσετε έναν τίτλο / περιγραφή
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Set Πληροφορίες στο άνω μαύρη εικόνα.

Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου Set Info. Στο πλαίσιο Set Info μπορείτε να προσθέσετε έναν τίτλο, περιγραφή και μια σύνδεση με την εικόνα. Αυτή η πληροφορία θα εμφανίζεται κάθε φορά που αιωρείται το ποντίκι πάνω από την εικόνα.



Προσθέτοντας ένα σύνδεσμο σε μια εικόνα

1. Κάντε κλικ στην εικόνα που "θέλα να προσθέσετε έναν τίτλο / περιγραφή για να.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Set Info

Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου Set info. Στο πλαίσιο Set Info μπορείτε να προσθέσετε ένα σύνδεσμο προς τη φωτογραφία.

Κείμενο: Η παράγραφος / Ο Τίτλος

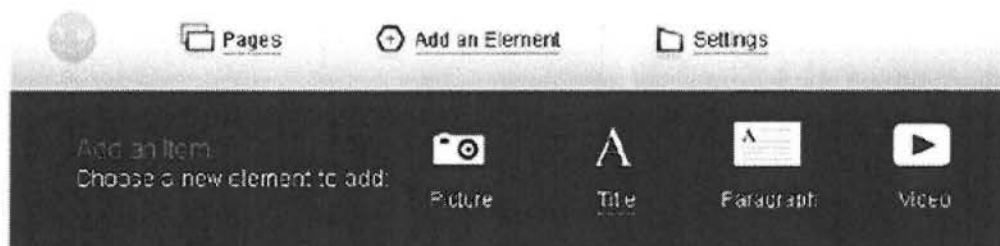
Ποια η διαφορά μεταξύ τίτλου και άρθρου

Το περιεχόμενο του τίτλου θα αλλάζει αυτόματα ενώ το περιεχόμενο της παραγράφου θα κρατήσει την αρχική του μορφοποίηση (το κείμενο δεν θα αλλάζει αυτόματα το μέγεθος).

Προσθήκη νέου κειμένου

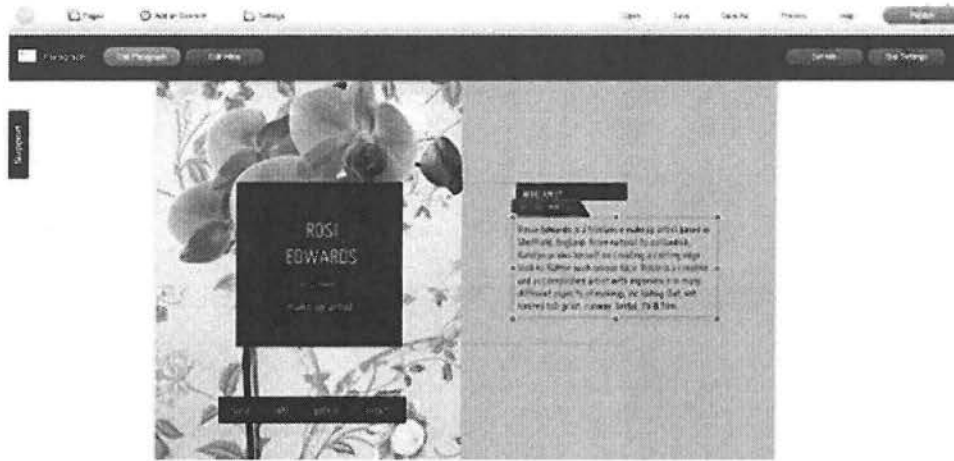
1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκρι-bar.
2. Κάντε κλικ στην παράγραφο ή το στοιχείο του τίτλου.

Αυτό είναι ένα νέο σημείο ή τίτλος που θα προστεθεί στην οθόνη.

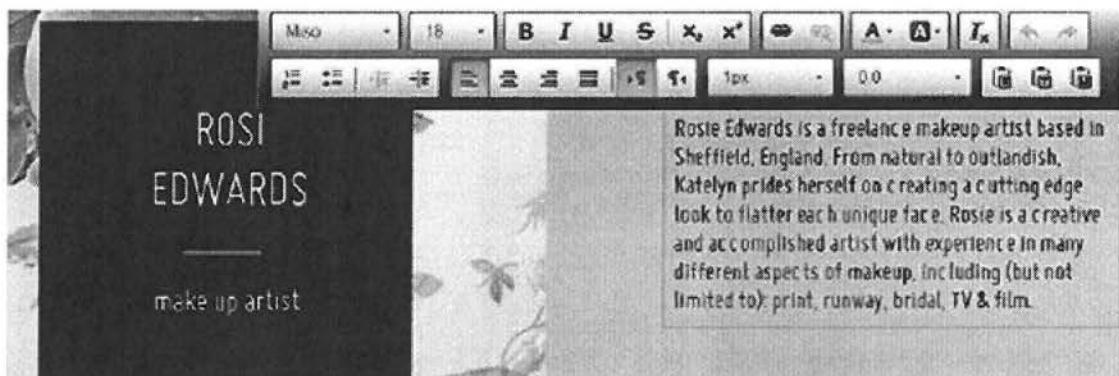


Επεξεργασία κειμένου

1. Κάντε διπλό κλικ πάνω στο κείμενο ή κάντε κλικ μία φορά στο κείμενο και επιλέξτε Επεξεργασία Παραγράφου ή Επεξεργασία Inline που βρίσκεται στο επάνω μαύρο σημείο.



2. Θα εμφανιστεί το μενού επεξεργασίας κειμένου, που περιέχει όλες τις βασικές ρυθμίσεις του κειμένου: γραμματοσειρά, μέγεθος, στυλ, Link, ευθυγράμμιση κλπ.



3. Επιλέξτε το κείμενο που θέλατε να τροποποιήσετε και να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του χρησιμοποιώντας το μενού επεξεργασίας κειμένου.

Όταν τελειώσετε την τροποποίηση του κειμένου, κάντε κλικ οπουδήποτε έξω από το πλαίσιο κειμένου.

Αντιγραφή κειμένου από άλλες πηγές

Σε γενικές γραμμές, σας προτείνουμε κείμενα αντιγραμμένα από έγγραφα του Word και όχι απευθείας από μια εξωτερική ιστοσελίδα από το κείμενο HTML.



Γραμματοσειρές

Αν θέλετε να προσθέσετε και άλλες γραμματοσειρές από αυτές που ήδη υπάρχουν στο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου μπορείτε να το κάνετε με την προσθήκη τους ως ένα στοιχείο της εικόνας, αφού δημιουργήσετε το κείμενο της παραγράφου σας αλλού.

7.5 Συνδέσεις στοιχείων

Κάθε στοιχείο, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, περιοχών, κείμενο, κλπ. μπορούν να συνδέονται με μια εσωτερική σελίδα ή μια εξωτερική ιστοσελίδα. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε το δικό σας μενού, χρησιμοποιώντας το δικό σας σχέδιο, συνδέστε το στοιχείο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε ως ένα κουμπί μενού για να κρυφές σελίδες.

Προσθέτοντας ένα σύνδεσμο σε ένα στοιχείο

1. Κάντε κλικ στο στοιχείο που θέλετε να προσθέσετε ένα σύνδεσμο.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Set Info στη δεξιά πλευρά του επάνω

Το παράθυρο διαλόγου Set Info θα σας επιτρέψει να προσθέσετε τίτλο και περιγραφή, καθώς και ένα σύνδεσμο, ενώ το εικονίδιο σύνδεσμος θα ανοίξει ένα παράθυρο διαλόγου Ρύθμιση σύνδεσης όπου μπορούν να προστεθούν μόνο σύνδεσμοι. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου Set Info. Στο πλαίσιο Set Info μπορείτε να προσθέσετε μια σύνδεση με το στοιχείο. Υπάρχουν διάφοροι τύποι των συνδέσεων που μπορούν να συνδεθούν με ένα στοιχείο:



External website: Προσθέστε μια σύνδεση με εξωτερική διεύθυνση URL.

Internal page: Προσθέστε μια σύνδεση με μια από τις εσωτερικές σελίδες της ιστοσελίδας σας - απλά επιλέξτε τη σωστή σελίδα από το αναπτυσσόμενο μενού και κάντε κλικ στο OK.

Scroll to element: Επιτρέπει το πρόγραμμα περιήγησης για να μετακινηθείτε προς τα κάτω ή μέχρι ένα ορισμένο στοιχείο, κατά τη διαμονή σας στην ίδια σελίδα.

Προσθέστε ένα μοναδικό Anchor όνομα για το στοιχείο που θέλετε να μεταβείτε. Για να το κάνετε αυτό, επιλέξτε το στοιχείο και κάντε κλικ στο Set Info, προσθέστε το όνομα που αναγράφεται στο Anchor. Επιλέξτε το στοιχείο που θέλετε να συνδέσετε. Κάντε κλικ στην επιλογή Set Info και επιλέξτε τον τύπο σύνδεσης: Μεταβείτε στο στοιχείο.

Στη συνέχεια, τοποθετήστε το όνομα anchor του στοιχείου που θέλετε να μεταβείτε στο πεδίο πληροφοριών.

Κάντε κλικ στο OK.

Email: Προσθέστε ένα σύνδεσμο που θα ανοίξει αυτόματα στους επισκέπτες της τοποθεσίας σας για e-mail. Απλά προσθέστε τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που θέλετε τα μηνύματα να σταλεί και κάντε κλικ στο OK.

Phone: Προσθέστε ένα σύνδεσμο που θα καλέσει αυτόματα έναν αριθμό. Απλά προσθέστε τον αριθμό σας και κάντε κλικ στο OK.

File download: Προσθέστε ένα αρχείο με δυνατότητα λήψης (έως 5MB) συνδέοντας το αρχείο σε κάθε στοιχείο στον υπολογιστή σας

Extra Options / Right-Click Menu



Align: Αν θέλετε να ευθυγραμμίσετε το στοιχείο σας προς τα δεξιά / αριστερά, κ.λπ., κάντε δεξί κλικ στο στοιχείο και επιλέξτε τη στοίχιση που θέλετε.

Arrange: Αν θέλετε να φέρετε το στοιχείο στο μπροστινό ή πίσω μέρος από άλλα στοιχεία, κάντε δεξί κλικ στο στοιχείο και επιλέξτε Τακτοποίηση.

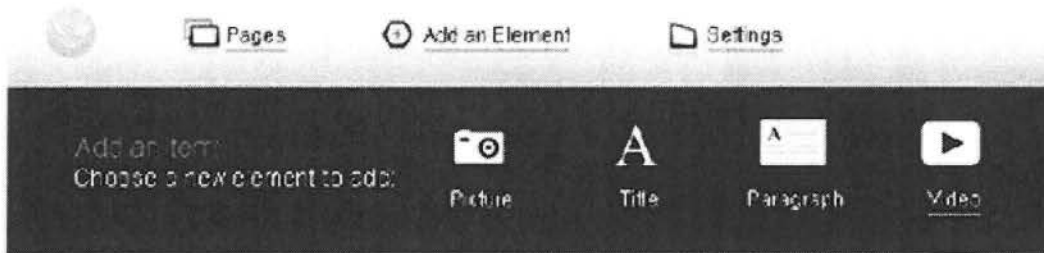
Replicate to all pages: Αν θέλετε ένα στοιχείο να εμφανίζεται στο ίδιο σημείο σε κάθε σελίδα του site σας (όπως το λογότυπο σας), κάντε δεξί κλικ στο στοιχείο, και επιλέξτε Επαναληπτικές σε όλες τις σελίδες.

Delete replications: Αν αναπαραχθεί ένα στοιχείο σε όλες τις σελίδες και τώρα θέλετε να διαγράψετε όλες τις άλλες επαναλήψεις και να αφήσετε μόνο το ένα που επιλέξατε, κάντε δεξί κλικ στο στοιχείο και επιλέξτε Διαγραφή Επαναλήψεις.

Unbind replicated elements: Αν αναπαραχθεί ένα στοιχείο σε όλες τις σελίδες, αλλά δεν θέλετε να εμφανίζεται σε μια συγκεκριμένη σελίδα, κάντε δεξί κλικ στο στοιχείο στη σελίδα που θέλετε να το αφαιρέσετε από και επιλέξτε Unbind Replica.

7.6 Βίντεο και μορφές εικόνων

Videos: Adding a YouTube video



- Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
- Κάντε κλικ στο στοιχείο βίντεο. Θα εμφανιστεί ένα γενικό βίντεο.
- Κάντε κλικ στην επιλογή Ενσωμάτωση ενός βίντεο, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη βίντεο bar. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο ρύθμισης βίντεο.
- Αντιγράψτε το URL του βίντεο που θέλετε να εισαγάγετε στη διεύθυνση URL βίντεο από το YouTube. Επιλέξτε Auto play και τις ρυθμίσεις Loop και κάντε κλικ στο OK.

Η αντικατάσταση ενός βίντεο

1. Κάντε κλικ στο βίντεο που θέλετε να αντικαταστήσετε.
2. Κάντε κλικ στην επιλογή Ενσωμάτωση ενός βίντεο, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη βίντεο bar. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο ρύθμισης βίντεο.
3. Αντιγράψτε και επικολλήστε το URL του βίντεο που θέλετε να εισάγετε στο πλαίσιο URL βίντεο YouTube. Επιλέξτε Ρυθμίσεις auto play και Loop και κάντε κλικ στο OK.

Προσθέτοντας ένα βίντεο

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο Widget



3. Κάντε κλικ στο βίντεο. Θα εμφανιστεί ένα γενικό βίντεο.



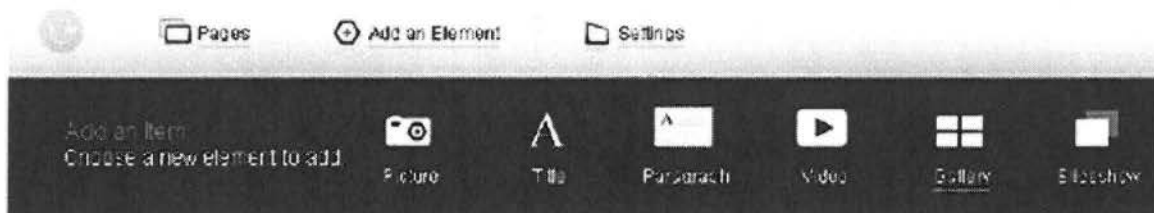
4. Κάντε κλικ στο Ρύθμιση, που βρίσκεται στο επάνω μαύρη widget bar. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο ρύθμισης Widget HTML.
- Πληκτρολογήστε το αναγνωριστικό βίντεο στο πεδίο πληροφορίες.
5. Ελέγξτε το Auto play και Loop για να προσθέσετε αυτά στο βίντεό σας, και κάντε κλικ στο OK.

Πινακοθήκες

Οι Γκαλερί σας δίνουν τη δυνατότητα να εμφανίσετε πολλές εικόνες εύκολα. Μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε μια περιγραφή και μια μεγαλύτερη προεπισκόπηση, όλα σε ένα και μόνο κλικ.

Προσθέτοντας μια νέα γκαλερί

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο Gallery. Θα εμφανιστεί ένα γενικό γκαλερί.



Διαχείριση της gallery

1. Κάντε κλικ στο Gallery που θέλετε να τροποποιήσετε .
2. Κάντε κλικ στο Διαχείριση που βρίσκεται στο Gallery.
3. Το παράθυρο διαλόγου Αναδιάταξη θα εμφανιστεί :

- Drag and drop κάποια από τις εικόνες στη λίστα πάνω και κάτω για να αλλάξετε τη σειρά . Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα πάνω και κάτω βέλη που βρίσκονται στην αριστερή πλευρά της κάθε εικόνας .
- Κάντε κλικ στο κουμπί Set Info , θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου Set Info . Σε αυτό μπορείτε να προσθέσετε έναν τίτλο , περιγραφή και ένα σύνδεσμο σε κάθε εικόνα . Αυτή η πληροφορία θα εμφανίζεται κάθε φορά που αιωρείται το ποντίκι πάνω από την εικόνα .
- Κάντε κλικ στο κουμπί Αντιγραφή για να αντιγράψετε μια εικόνα . Ένα νέο αντίγραφο θα εμφανιστεί ακριβώς κάτω από το αρχικό .
- Κάντε κλικ στο κουμπί Διαγραφή , για να διαγράψετε μια εικόνα . Η εικόνα θα εξαφανιστεί από τη συλλογή σας .

Προσθέτοντας μια νέα εικόνα στη συλλογή

- 1 . Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη Εικόνας που βρίσκεται στο γκαλερί bar .
- 2 . Επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να εισαγάγετε και κάντε κλικ στο κουμπί Άνοιγμα.



Ρυθμίσεις Gallery

1. Κάντε κλικ στο Gallery που θέλετε να τροποποιήσετε .
2. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις που βρίσκεται στο Gallery bar .
3. Θα εμφανιστεί το παράθυρο Ρυθμίσεις Gallery.

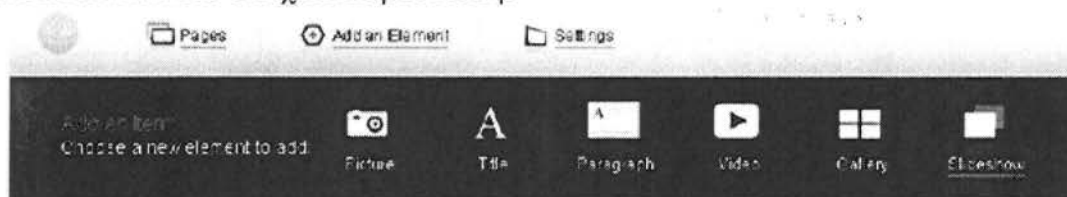


Εικόνα Παρουσίασης

Τα Slideshows σας δίνουν τη δυνατότητα να εμφανίσετε πολλές εικόνες εύκολα και διαδραστικά. Μπορείτε επίσης να συμπεριλάβετε μια περιγραφή και μια μεγαλύτερη προεπισκόπηση, όλα σε ένα και μόνο κλικ.

Προσθέτοντας ένα νέο slideshow

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο Παρουσίαση.



Διαχείριση της παρουσίασης

1. Κάντε κλικ στο Παρουσίαση που θέλετε να τροποποιήσετε.
2. Κάντε κλικ στο Διαχείριση που βρίσκεται στο Παρουσίαση bar



Το παράθυρο διαλόγου Αναδιάταξη θα εμφανίσει:

- Drag and drop κάποια από τις εικόνες στη λίστα για να αλλάξετε τη σειρά.
- Κάντε κλικ στο κουμπί Set Info. Σε αυτό μπορείτε να προσθέσετε έναν τίτλο, περιγραφή και μια σύνδεση για κάθε εικόνα. Αυτή η πληροφορία θα εμφανίζεται κάθε φορά που το ποντίκι περνάει πάνω από την εικόνα.
- Κάντε κλικ στο κουμπί Αντιγραφή για να αντιγράψετε μια εικόνα. Ένα νέο αντίγραφο θα εμφανιστεί ακριβώς κάτω από το αρχικό.
- Κάντε κλικ στο κουμπί Διαγραφή, για να διαγράψετε μια εικόνα. Η εικόνα θα εξαφανιστεί από παρουσίαση σας.

Προσθέτοντας μια νέα εικόνα στο slideshow

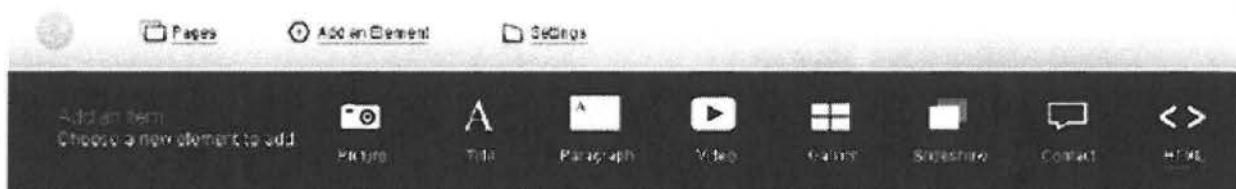
1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη εικόνας που βρίσκεται στο Παρουσίαση.
2. Επιλέξτε την εικόνα που θέλετε να εισαγάγετε και κάντε κλικ στο κουμπί Άνοιγμα.

Ρυθμίσεις της οθόνης Παρουσίασης

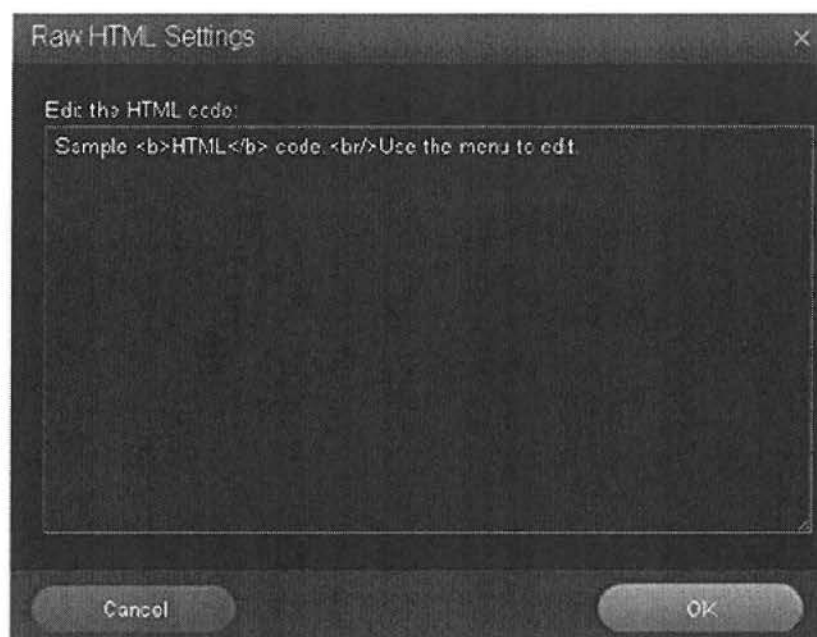
1. Κάντε κλικ στο slideshow που θέλετε να τροποποιήσετε.
2. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις που βρίσκεται στο Παρουσίαση.
3. Θα εμφανιστεί το παράθυρο Ρυθμίσεις παρουσίασης.



7.7 HTML (κώδικας)



Μπορείτε να προσθέσετε έναν κώδικα HTML για σχεδόν οτιδήποτε στην ιστοσελίδα σας - γραμμή αναζήτησης, κωδικό προστατευόμενης περιοχής, ηλεκτρονικό εμπόριο κλπ.



Line



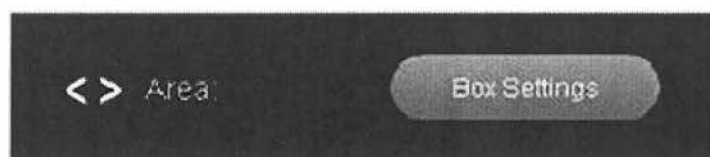
1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο γραμμής. Θα εμφανιστεί μια γραμμή δείγματος.
3. Κάντε κλικ στις Ρυθμίσεις γραμμής, που βρίσκεται στο Line για να ρυθμίσετε το πλάτος και το χρώμα της γραμμής.



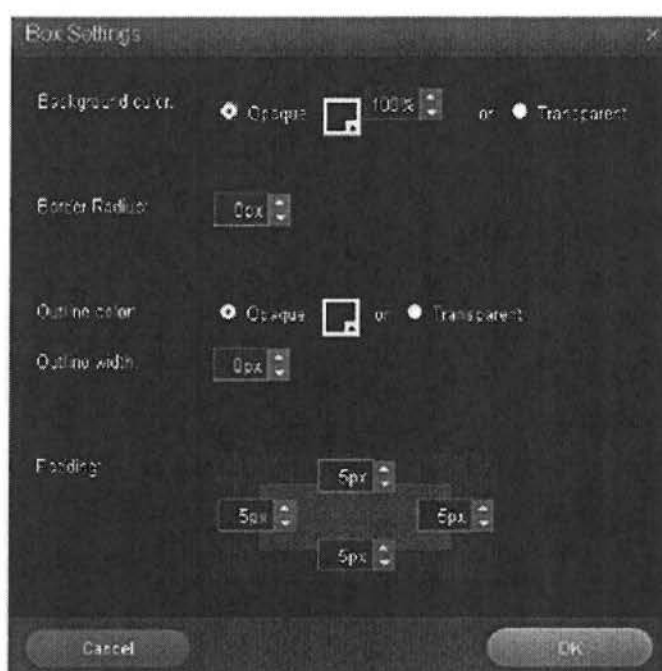
Area



1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκρίζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο Περιοχή. Θα εμφανιστεί ένα στοιχείο Area.
3. Κάντε κλικ στο κουμπί Ρυθμίσεις ασφαλείας. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου Ρύθμιση.



Στο παράθυρο διαλόγου μπορείτε να ορίσετε χρώμα φόντου, πλάτος και padding.



7.8 Extra μορφές

Contact Form

Προσθέτοντας ένα τυποποιημένο έντυπο επικοινωνίας



1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκρίζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο επικοινωνίας.

3. Για να συνδέσετε μια φόρμα επαφής, κάντε κλικ στο Σύνδεση φόρμα επικοινωνίας.



Το παράθυρο διαλόγου Ρύθμιση Φόρμας Επικοινωνίας θα εμφανίσει:

A dialog box titled 'Contact Form Settings' with a close button (X) in the top right corner. It contains several input fields for configuration:

- Target E-mail: test@imcreator.com
- Success Message: Your message has been sent!\nThank you!
- Name field title: Name (Optional)
- Email field title: Email
- Phone field title: Phone Number (Optional)
- Message field title: Message
- Submit button caption: Submit

An 'OK' button is located at the bottom right of the dialog.

- Πληκτρολογήστε μια διεύθυνση e-mail μέσα στο E-mail πεδίο εισαγωγής Target. Αυτή θα είναι η διεύθυνση που αποστέλλονται τα έντυπα.
- Γράψτε ένα μήνυμα στο εσωτερικό πεδίο εισαγωγής . Αυτό το μήνυμα θα είναι μια αυτόματη απάντηση που θα λαμβάνει κάποιος που σας στέλνει ένα μήνυμα.
- Μπορείτε να αλλάξετε τους τίτλους στη φόρμα, εισάγοντας το κείμενο που επιθυμείτε μέσα στο πεδίο εισαγωγής.
- Αλλάξτε το κείμενο στο κουμπί Υποβολή λεζάντας.

Video

1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη ενός στοιχείου που βρίσκεται στην επάνω γκριζα γραμμή.
2. Κάντε κλικ στο στοιχείο Widget.
3. Κάντε κλικ στο βίντεο. Θα εμφανιστεί ένα γενικό widget βίντεο.



4. Κάντε κλικ στο Ρύθμιση, που βρίσκεται στο widget bar.
5. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο ρύθμισης Widget HTML.



7.9 Δημοσίευση site

Domain

Για να συνδέσετε ένα πεδίο, κάντε κλικ στο ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ, επιλέξτε "σύνδεση με έναν υπάρχοντα τομέα».

Connecting a new domain or buying an existing one

New Domain

Αν δεν έχετε ήδη ένα domain, μπορείτε να αγοράσετε ένα. Η πληρωμή σας πηγαίνει απευθείας στον καταχωρητή domains χωρίς επιπλέον τέλη. Πώς να αγοράσετε ένα domain; Λοιπόν, όταν κάνετε κλικ στην επιλογή Δημοσίευση, επιλέξτε ένα πρόγραμμα εγγραφής και να ολοκληρώσετε την πληρωμή, θα έχετε την επιλογή είτε να συνδέσετε έναν υπάρχοντα τομέα ή την αγορά ενός νέου. Επιλέξτε, να αγοράσετε ένα νέο πεδίο και ακολουθήστε τις οδηγίες.

Existing Domain

Εάν είστε ιδιοκτήτης ενός τομέα, μπορείτε εύκολα να συνδεθείτε με IM ιστοσελίδα. Μόλις κάνετε κλικ στο κουμπί Δημοσίευση, επιλέξτε ένα πρόγραμμα εγγραφής για να ολοκληρώσετε την πληρωμή, θα έχετε την επιλογή είτε να συνδέσετε έναν υπάρχοντα τομέα ή την αγορά ενός νέου. Επιλέξτε " να χρησιμοποιούν τα υπάρχοντα domain σας" και ακολουθήστε τις οδηγίες.

Signup

Για να εγγραφείτε και να αρχίσετε να χτίζετε το site σας στο IM:

1. Κάντε κλικ στο Login επάνω δεξιά γωνία της Αρχικής Σελίδας και εδώ <http://app.imcreator.com/open>
2. Εισάγετε το email σας και επιλέξτε ένα όνομα χρήστη και έναν κωδικό πρόσβασης.

[For Developers](#) [About](#) [Support](#) [Login](#)



Login

Μόλις εγγραφείτε, θα σας ζητηθεί να συνδεθείτε χρησιμοποιώντας το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασής σας (δεν χρειάζεται να εισάγετε το email σας και πάλι).

Ξεχάσατε τον κωδικό σας;

Κάντε κλικ στην επιλογή Ξεχάσατε τον κωδικό σας στο κάτω μέρος του παραθύρου διαλόγου Σύνδεση.



The screenshot shows a dark-themed login window titled "Login". It contains two input fields: "Username:" and "Password:". Below the password field, there is a link "Forgot your password?" and a checkbox labeled "Remember". At the bottom left, there is a link "Not a member yet? Register now!". At the bottom right, there is a "Login" button. A small text at the bottom left of the form says "Login using Google Apps? Click here to login".

Account Settings

Για να αλλάξετε τον κωδικό πρόσβασης στο λογαριασμό IM σας:

1. Συνδεθείτε στο λογαριασμό σας στη σελίδα "Οι τοποθεσίες μου».
2. Κάντε κλικ στο Avatar στην επάνω δεξιά γωνία, δίπλα στο όνομα χρήστη σας



3. Στην drop-down μενού κάντε κλικ στο Αλλαγή κωδικού πρόσβασης.
4. Στο pop-up παράθυρο γράψτε τον τρέχοντα κωδικό σας και τον νέο κωδικό πρόσβασης που θέλετε να αλλάξετε.
Κάντε κλικ στο OK.

Για να αλλάξετε την εικόνα του avatar σας

1. Συνδεθείτε στο λογαριασμό σας στη σελίδα «Οι τοποθεσίες μου».
2. Κάντε κλικ στο Avatar στην επάνω δεξιά γωνία, δίπλα στο όνομα χρήστη σας.
3. Στην drop-down μενού επιλέξτε Αλλαγή εικόνας.
4. Ένα νέο παράθυρο θα ανοίξει για en.gravatar.com. Εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε μια παγκοσμίως αναγνωρισμένη avatar που θα εμφανίζεται στην ιστοσελίδα, χρησιμοποιώντας την υπηρεσία άμεσων μηνυμάτων, συμπεριλαμβανομένων Creator.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 7^ο Κεφαλαίου

- http://en.wikipedia.org/wiki/IM_Creator
- <http://www.pearltrees.com/u/80280277-free-website-builder-creator>
- <http://www.sitebuilderreport.com/reviews/im-creator/our-review>
- <http://designmodo.com/how-to-create-a-free-website/>