



Τ.Ε.Ι ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ
ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

ΤΜΗΜΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ, ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ, ONLINE ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ.



Της φοιτήτριας
Τσιγάρα Ευθυμία
Αρ. Μητρώου: 07/3198

Επιβλέπων καθηγητής
Κεραμόπουλος Ευκλείδης

Θεσσαλονίκη 2013

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους με βοήθησαν, με στήριξαν, συμμετείχαν και συνέβαλαν στην προσπάθεια μου για την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου εργασίας. Ως ελάχιστο δείγμα ευγνωμοσύνης θέλω να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Κεραμόπουλο Ευκλείδη που δέχθηκε και μου έδωσε την ευκαιρία να αναλάβω την εκπόνηση αυτής της πτυχιακής. Τον ευχαριστώ επίσης για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση του, όπως επίσης και για την άριστη συνεργασία που είχαμε. Επίσης θέλω να ευχαριστήσω την οικογένεια μου που με έχει στηρίξει όλα αυτά τα χρόνια, ηθικά και οικονομικά και που είναι πάντα δίπλα μου σε κάθε προσπάθεια μου.

Πρόλογος

Τα ηλεκτρονικά καταστήματα (e-shops) κερδίζουν όλο και περισσότερο τους χρήστες του διαδικτύου. Αν και στην αρχή οι άνθρωποι ήταν κάπως διστακτικοί με τις αγοροπωλησίες μέσω των ηλεκτρονικών καταστημάτων σήμερα βλέπουμε όλο και περισσότερους χρήστες να τα εμπιστεύονται. Τα ηλεκτρονικά καταστήματα προσφέρουν χιλιάδες προϊόντα σε πολύ χαμηλές τιμές και είναι διαθέσιμα στους πελάτες σε 24ωρη βάση και για 365 μέρες ετησίως.

Όπως χαρακτηριστικά έχει πει ο Μπιλ Γκέιτς: "Το Διαδίκτυο δεν είναι απλώς άλλο ένα κανάλι πωλήσεων. Θα μετασχηματίσει την επιχείρησή σας. Η μελλοντική επιχείρηση θα λειτουργεί με ένα ψηφιακό νευρικό σύστημα". Με λίγα λόγια: Πωλήσεις σε οποιονδήποτε, οπουδήποτε, οποτεδήποτε.

Abstract

The electronic shops (e-shops) are gaining more and more Internet users. Although at first the people were somewhat hesitant to buying and selling through online stores now seeing more and more users to trust them. Online stores offer thousands of products at very low prices and are available to customers 24 hours a day and 365 days a year.

As features have been told by Bill Gates: "The Internet is not just another sales channel. Would transform your business.'s Future business will operate a digital nervous system." In a nutshell: Sales to anyone, anywhere, anytime.

Πίνακας περιεχομένων

Ευχαριστίες	2
Πρόλογος	3
Abstract.....	4
Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή	10
1.1 Στόχος πτυχιακής εργασίας	10
1.2 Επίτευξη στόχου	10
1.3 Στατικές Ιστοσελίδες.....	10
1.4 Δυναμικές Ιστοσελίδες.....	12
Επίλογος.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : HTML.....	14
2.1 Τι είναι η HTML	14
2.2 Η ιστορία της HTML	14
2.3 Εκδόσεις της HTML.....	16
2.4 Η δομή της HTML	18
2.5 Τι είναι οι ετικέτες	19
2.6 Βασικές ετικέτες της HTML.....	19
2.7 Δημιουργία αρχείων HTML.	22
Επίλογος.....	22
Κεφάλαιο 3 : CSS	23
3.1 Τι είναι το CSS	23
3.2 Η ιστορία του CSS	25
3.3 Σύνταξη του CSS	26
Επίλογος.....	29

Κεφάλαιο 4: PHP	30
4.1 Τι είναι η php.....	30
4.2 Η ιστορία της PHP.....	30
4.3 Εκδόσεις της PHP	32
4.4 Πως λειτουργεί η PHP	34
4.5 Τι είναι ο WAMP server	36
4.6 Hypertext Transfer Protocol (HTTP)	36
Επίλογος.....	37
Κεφάλαιο 5 : CMS.....	38
5.1 Τι είναι το CMS	38
5.2 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του CMS	39
5.3 Τύποι CMS.....	40
5.4 Η ιστορία του CMS.....	41
5.5 Πως λειτουργεί το CMS.....	43
Επίλογος.....	43
Κεφάλαιο 6: Drupal	44
6.1 Τι είναι το Drupal	44
6.2 Η ιστορία του Drupal	45
6.3 Τι είναι αυτό που κάνει το Drupal διαφορετικό από τα άλλα CMS	46
6.4 Γιατί το Drupal.....	46
Επίλογος.....	47
Κεφάλαιο 7: Ανάλυση της εφαρμογής	48
7.1 Εισαγωγή.....	48
7.2 Δημιουργία του Theme.....	48

7.3 Μετατρέποντας τον κώδικα μας σε δυναμικό	51
7.4 Μορφοποίηση της σελίδας μας	52
7.5 Εγκατάσταση του Wamp Server και του Drupal	56
7.6 Εγκατάσταση βασικών Modules	64
7.7 Ενεργοποίηση Theme	65
7.8 Εγκατάσταση της Ubercart	66
7.9 Εισαγωγή προϊόντων	67
7.10 Δημιουργία συλλογής φωτογραφιών	68
7.11 Αναζήτηση	70
7.12 Δημιουργία Log in φόρμας	73
7.13 Καλάθι αγορών	75
7.14 Διαφορετικοί τύποι χρηστών	76
7.15 Πλοήγηση στην εφαρμογή	79
Επίλογος	85
Βιβλιογραφία – Πηγές	86
Παράρτημα	88

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: Στατική Ιστοσελίδα	11
Εικόνα 2: Τα τρία επίπεδα μίας ιστοσελίδας	23
Εικόνα 3 : Wamp Server	57

Εικόνα 4: rhrmyadmin.....	57
Εικόνα 5 : Επιλογή προφίλ στο Drupal	58
Εικόνα 6 : Επιλογή γλώσσας στο Drupal	59
Εικόνα 7: Σύνδεση με την βάση δεδομένων.....	60
Εικόνα 8: Εγκατάσταση Drupal	61
Εικόνα 9: Τελευταίες ρυθμίσεις για το Drupal.....	62
Εικόνα 10: Τέλος εγκατάστασης	63
Εικόνα 11 : Εμφάνιση της σελίδας μας	64
Εικόνα 12: Η σελίδα μας μετά την ενεργοποίηση των modules	65
Εικόνα 13: Η σελίδας μας μετά την ενεργοποίηση του theme	66
Εικόνα 14: Συλλογή φωτογραφιών	68
Εικόνα 15 : Επιλογή πεδίων	68
Εικόνα 16: Δημιουργία View	69
Εικόνα 17 : Δημιουργία View	69
Εικόνα 18: Λεπτομέρειες εικόνας	70
Εικόνα 19: Block περιοχές	71
Εικόνα 20 : Απενεργοποιημένα Blocks	71
Εικόνα 21 : Φόρμα αναζήτησης	72
Εικόνα 22 : Δημιουργία Block	73
Εικόνα 23 : Δημιουργία συνδέσμου	74
Εικόνα 24 : Απόκρυψη της Shopping cart από συγκεκριμένες σελίδες	76
Εικόνα 25 : Τύποι χρηστών.....	76
Εικόνα 26 : Προσθήκη ρόλων	78
Εικόνα 27 : Permissions.....	78

Εικόνα 28 : Προσθήκη νέου χρήστη.....	79
Εικόνα 29 : Αρχική σελίδα της εφαρμογής	80
Εικόνα 30 : Βιβλία	81
Εικόνα 31 : Εμφάνιση βιβλίων	82
Εικόνα 33 : Καλάθι αγορών	83
Εικόνα 34 : Παραγγελία	84
Εικόνα 35 : Έλεγχος παραγγελίας	85

Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

1.1 Στόχος πτυχιακής εργασίας

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία μίας δυναμικής ιστοσελίδας, και συγκεκριμένα την κατασκευή ενός ηλεκτρονικού καταστήματος που πουλάει online βιβλία. Το ηλεκτρονικό κατάστημα έχει σχεδιαστεί για να είναι όσο το δυνατό πιο προσιτό στον χρήστη, με σκοπό να του προσφέρει ακριβώς αυτό για το οποίο επισκέφτηκε το κατάστημα, χωρίς άσκοπες πληροφορίες, περίπλοκα μενού, και αδιέξοδα μονοπάτια στα οποία θα χάνεται. Θα μπορεί με απλές κινήσεις να πραγματοποιήσει οποιαδήποτε αγορά με ασφάλεια. Θα έχει την δυνατότητα επίσης να αναζητήσει βιβλία που τον ενδιαφέρουν, να μάθει την πολιτική που κρατάει η εταιρία στον τρόπο πληρωμής και επιστροφής των προϊόντων, όπως επίσης και την δυνατότητα επικοινωνίας με αυτή.

1.2 Επίτευξη στόχου

Με τα κατάλληλα εργαλεία και με ένα ολοκληρωμένο σύστημα διαχείρισης περιεχομένου όπως είναι το Drupal δημιουργήθηκε ένα ηλεκτρονικό κατάστημα με δυναμικό χαρακτήρα. Χρησιμοποιήθηκε η mySQL και η phpMyAdmin για την διαχείριση της βάσης δεδομένων, η html και css, όπως επίσης και η php.

1.3 Στατικές Ιστοσελίδες

Οι στατικές ιστοσελίδες όπως μας προϊδεάζει και ο όρος, είναι σελίδες στο διαδίκτυο οι οποίες είναι «μόνιμες» δηλαδή δεν αλλάζουν συχνά το περιεχόμενό τους. Σημαίνει ότι το περιεχόμενο της κάθε σελίδας είναι σταθερό και συγκεκριμένο. Πρόκειται δηλαδή για σταθερά ηλεκτρονικά έγγραφα. Ο χαρακτηρισμός "στατική", μπορεί να μας μπερδεύει και να θεωρούμε ότι τίποτα στην σελίδα δεν κουνιέται, όμως αντιθέτως μπορεί να

έχει εκτός από κείμενα και φωτογραφίες, γραφικά, κινούμενα σχέδια (animated graphics), συνδέσμους, video, αρχεία για κατέβασμα.

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για δημιουργία παρουσιάσεων και προβολή στο διαδίκτυο, με την προϋπόθεση ότι δεν χρειάζονται συχνά αλλαγές και δεν τροποποιείται το περιεχόμενό τους. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μια στατική ιστοσελίδα για την γενική παρουσίαση μιας επιχείρησης και των προϊόντων ή υπηρεσιών της. Το κύριο πρόβλημα τους είναι όταν επιθυμούμε το περιεχόμενο της ιστοσελίδας να αλλάζει συχνά, π.χ. τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα να προστίθεται κάποιο άρθρο, ή να αλλάζουν τα προϊόντα κτλ. Αυτό συμβαίνει γιατί για να τροποποιηθεί μια στατική ιστοσελίδα, πρέπει να γίνουν επεμβάσεις απευθείας πάνω στην ιστοσελίδα, με κάποιο σχετικό πρόγραμμα, μια διαδικασία που πρέπει να γίνει από άτομο με σχετική εμπειρία.

Μια στατική σελίδα μπορεί να είναι χρήσιμη για μία επιχείρηση ή ένα ιδιώτη που απλά θέλει να βρεθεί στο διαδίκτυο, με λίγες μόνο σελίδες από πληροφορίες που δεν αλλάζουν.



Εικόνα 1: Στατική Ιστοσελίδα

Παρόλο που για τα σημερινά δεδομένα και απαιτήσεις μπορούμε να τις χαρακτηρίσουμε “ανεπαρκείς”, έχουν κάποια πλεονεκτήματα στα οποία

οφείλουν και το γεγονός ότι δεν έχει εγκαταλειφθεί η χρήση τους. Τα πιο σημαντικά πλεονεκτήματα είναι:

- Χαμηλότερο κόστος κατασκευής.
- Ταχύτερη διεκπεραίωση.
- Απλούστερη δομή.
- Χαμηλότερες απαιτήσεις hosting.
- Ταχύτερη περιήγηση ανάλογα με τον όγκο των γραφικών.

Παρόλα αυτά υπάρχουν και πολύ σημαντικά μειονεκτήματα:

- Απαιτείται παρέμβαση προγραμματιστή για την ενημέρωσή τους.
- Αδυναμία αλληλεπίδρασης με τον επισκέπτη (περιορισμένο πεδίο χρήσης).
- Η διαχείριση μεγάλου αριθμού στατικών ιστοσελίδων δεν είναι εύκολη χωρίς αυτόματα εργαλεία.
- Σχετική καθυστέρηση στις ανανεώσεις.

1.4 Δυναμικές Ιστοσελίδες

Οι δυναμικές ιστοσελίδες, σε αντίθεση με τις στατικές ιστοσελίδες, δεν είναι απλά HTML έγγραφα, αλλά συμπεριλαμβάνουν προγραμματισμό (σε μία γλώσσα προγραμματισμού κατάλληλη για το διαδίκτυο, όπως π.χ. είναι η php) και ουσιαστικά είναι web εφαρμογές.

Η κατασκευή δυναμικών ιστοσελίδων είναι προφανώς πιο πολύπλοκη από τις απλές στατικές ιστοσελίδες, και ο βαθμός δυσκολίας τους εξαρτάται φυσικά από τις λειτουργίες και τις δυνατότητες που περιλαμβάνει η εκάστοτε web εφαρμογή.

Στις δυναμικές ιστοσελίδες, το περιεχόμενο της ιστοσελίδας, αποθηκεύεται και αντλείται δυναμικά από μία ή περισσότερες βάσεις δεδομένων (π.χ. MySQL), ενώ διαθέτουν εκτός από το frontend (user interface) και το

backend (administration area) μέσω του οποίου γίνεται εύκολα η διαχείριση του περιεχομένου της ιστοσελίδας.

Έτσι συνολικά η web εφαρμογή συναντάται συνήθως ως CMS (content managment system), δηλαδή σύστημα διαχείρισης περιεχομένου.

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης δυναμικών ιστοσελίδων είναι:

- Δυνατότητα άμεσης επέμβασης και τροποποίησης περιεχομένου ιστοσελίδας από τον ιδιοκτήτη ή διαχειριστή της.
- Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες υπολογιστικές γνώσεις για την συντήρηση υλικού.
- Δεν υπάρχουν περιορισμοί στον όγκο που μπορεί να αποκτήσει ένας ιστότοπος.
- Εγκατεστημένη τεχνογνωσία σε παγκόσμιο επίπεδο, αφού οι πλατφόρμες που χρησιμοποιούνται συνήθως είναι ανοιχτού κώδικα.
- Ελάχιστο κόστος συντήρησης.

Τα μειονεκτήματα των δυναμικών ιστοσελίδων είναι:

- Υψηλό κόστος κατασκευής.
- Μεγάλος χρόνος κατασκευής.
- Για την κατασκευή της απαιτεί προχωρημένες γνώσεις προγραμματισμού.
- Μεγάλη πολυπλοκότητα κώδικα.

Επίλογος

Βλέπουμε λοιπόν ότι υπάρχουν οι στατικές και οι δυναμικές ιστοσελίδες όπου στις δυναμικές υπάρχει η δυνατότητα αποθήκευσης των δεδομένων σε μια βάση δεδομένων. Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναφερθούμε στην γλώσσα την οποία χρησιμοποιούμε για την συγγραφή αυτών των σελίδων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : HTML

2.1 Τι είναι η HTML

Η HTML είναι μια γλώσσα που επινοήθηκε για τη δημιουργία ιστοσελίδων και προέρχεται από τις λέξεις *Hyper Text Markup Language* που σημαίνει γλώσσα χαρακτηρισμού υπερκειμένου. Ουσιαστικά δεν είναι γλώσσα προγραμματισμού, αλλά γλώσσα περιγραφής ιδιοτήτων των στοιχείων που αποτελούν μία ιστοσελίδα. Είναι σχετικά εύκολη να τη μάθει κανείς, και αρκετά ισχυρή σε ό, τι μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε. Η HTML αποτελείται από ετικέτες που συχνά αποκαλούνται tags και χτίζουν το περιεχόμενο μιας ιστοσελίδας.

Η ανάκτηση των ιστοσελίδων από το internet γίνεται από τους φυλλομετρητές, όπου με την σειρά τους και αυτοί λειτουργούν σαν μορφοποιητές για την HTML. Όταν ένας φυλλομετρητής ανακτά μια σελίδα γραμμένη σε HTML, διαβάζει όλες τις ετικέτες της HTML, και μορφοποιεί το κείμενο και τις εικόνες στην οθόνη. Αυτό σημαίνει ότι η εμφάνιση των ιστοσελίδων γραμμένες σε HTML διαφέρει από φυλλομετρητή σε φυλλομετρητή και από σύστημα σε σύστημα. Οι πραγματικές πληροφορίες και οι σύνδεσμοι που περιέχουν οι σελίδες μας θα είναι πάντα εκεί αλλά η εμφάνιση τους θα διαφέρει στην οθόνη.

2.2 Η ιστορία της HTML

Η HTML (HyperText Markup Language) δημιουργήθηκε το 1980 από τον επιστήμονα Tim Berners-Lee ο οποίος εργαζόταν στο τμήμα πληροφορικής υπηρεσιών του CERN. Δεν είχε σκεφτεί ότι η HTML θα αποκτούσε τόσο μεγάλη δύναμη και θα χρησιμοποιούνταν παγκοσμίως. Η ιδέα του ήταν να μπορούν οι ερευνητές από οποιοδήποτε σημείο στον

κόσμο να οργανώνουν και να συγκεντρώνουν πληροφορίες. Σκέφτηκε λοιπόν να υπάρχουν παραπομπές από μια ερευνητική εργασία στην άλλη κάνοντας χρήση υπερ-συνδέσμων (hypertext), όπου πατώντας πάνω σε συγκεκριμένες περιοχές στην οθόνη θα μπορούσαν να μεταβούν σε άλλες σελίδες. Πριν έρθει στο CERN, ο Tim Berners-Lee είχε ήδη εργαστεί για την παραγωγή εγγράφων και την επεξεργασία κειμένου, και είχε αναπτύξει το πρώτο σύστημα του hypertext, «Enquire» το 1980, για προσωπική του χρήση.

Η HTML βασίζεται στην SGML όπου τα αρχικά της σημαίνουν Standard Generalized Mark-up Language, είναι μια γλώσσα προσδιορισμού τύπων εγγράφων που παρείχε την δυνατότητα προσδιορισμού των δομικών στοιχείων που συνθέτουν ένα έγγραφο, όπως μια παράγραφο, λίστες, επικεφαλίδες κ.α. Η SGML είναι ένα διεθνές πρότυπο (ISO 8879:1986, information processing –text and office systems) που θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε μηχανή έχοντας ως σκοπό την επεξεργασία της πληροφορίας σε μορφή κειμένου.

Ο Tim Berners-Lee τον Σεπτέμβριο του 1991 μέσω του διαδικτύου δημιούργησε μια ομάδα συζήτησης όπου λάτρεις της ιδέας του θα μπορούσαν να ανταλλάξουν σκέψεις και ιδέες. Ένας από αυτούς ήταν και ο Dave Raggett όπου δημιούργησε την HTML+ μια εξελιγμένη μορφή της HTML.

Μετά την HTML+ και HTML που σταμάτησαν να χρησιμοποιούνται στις αρχές του 1994, το IETF δημιούργησε μια ομάδα εργασίας HTML η οποία το 1995 ολοκλήρωσε την “HTML 2.0”. Από εκεί και πέρα η εξέλιξη της HTML ήταν ραγδαία, το 2000 η HTML γίνεται ένα διεθνές πρότυπο (ISO/IEC 15445:2000), και στα τέλη του 1999 έχουμε την εμφάνιση της HTML 4.01 με κάποιες διορθώσεις που δημοσιεύτηκαν το 2001. Η τελευταία προδιαγραφή της HTML η HTML5 δημοσιεύθηκε από το W3C (Word Wide web consortium) το 2004.

2.3 Εκδόσεις της HTML

HTML 1.0

Η HTML 1.0 ήταν η πρώτη έκδοση του HTML στον κόσμο. Λίγοι ήταν οι άνθρωποι εκείνη την περίοδο που ασχολιόντουσαν με την δημιουργία ιστοσελίδων, με αποτέλεσμα η γλώσσα να είναι αρκετά περιορισμένη. Δεν υπήρχαν και πολλά πράγματα που θα μπορούσε να κάνεις κανείς, από το να βάλει ένα απλό κείμενο στο διαδίκτυο.

HTML 2.0

Στην HTML 2.0 περιλαμβάνονται τα πάντα, από την HTML 1.0, με κάποια νέα χαρακτηριστικά. Η HTML 2.0 ήταν το πρότυπο για την σχεδίαση ιστοσελίδας μέχρι και τον Ιανουάριο του 1997 όπου καθορίστηκαν πολλά βασικά χαρακτηριστικά της HTML για πρώτη φορά.

HTML 3.0

Μια ομάδα εργασίας HTML με επικεφαλή τον Dave Raggett εισήγαγαν μια νέα έκδοση της HTML, την HTML 3.0, όπου περιλάμβανε πολλές νέες και βελτιωμένες δυνατότητες για την HTML, και υπόσχονταν πολύ πιο ισχυρές δυνατότητες για τους webmasters για τον σχεδιασμό σελίδων. Δυστυχώς, οι browsers ήταν απελπίστηκα αργοί στην εκτέλεση οποιαδήποτε από τις βελτιώσεις και έτσι η HTML 3.0 εγκαταλείφθηκε.

HTML 3.2

Η HTML 3.2 είναι μία προδιαγραφή του W3C για την HTML, η οποία αναπτύχθηκε στις αρχές του 1996, με την βοήθεια των IBM, Microsoft, Netscape Communications Corporation, Novell, SoftQuad, Spyglass, και την Sun Microsystems. Η HTML 3.2 προσθέτει επιπλέον χαρακτηριστικά, όπως πίνακες, και ροή κειμένου γύρω από εικόνες, ενώ παρέχει πλήρη συμβατότητα με την έκδοση της HTML 2.0.

HTML 4.0

Η HTML 4.0 προτάθηκε από το W3C το Δεκέμβριο του 1997 και έγινε επίσημο πρότυπο τον Απρίλιο του 1998. Την υποστήριξη του προγράμματος περιήγησης την ανέλαβε η Microsoft με το πρόγραμμα περιήγησης Internet Explorer, με αποτέλεσμα την άριστη υποστήριξη για όλα σχεδόν τα χαρακτηριστικά και για όλες τις νέες ετικέτες. Η HTML 4.0 παρέχει μια σειρά από σημαντικές βελτιώσεις σε σχέση με προηγούμενες εκδόσεις της γλώσσας, ενώ έμφαση δίνει και στις έννοιες της προσβασιμότητας και της δομής. Τον Δεκέμβριο του 1999, η HTML 4.01 αντικατέστησε την HTML 4.0 με κάποιες μικρές ενημερώσεις.

XHTML 1.0

Τον Δεκέμβριο του 1998 δημοσιεύτηκε από το W3C ένα προσχέδιο με τίτλο *Αναδιατύπωση της HTML σε XML*. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα μια νέα γλώσσα που βασίζεται στην HTML 4, αλλά τηρεί τους αυστηρούς κανόνες σύνταξης του XML. Μέχρι το Φεβρουάριο του 1999, το όνομα της προδιαγραφής είχε αλλάξει σε XHTML 1.0 και τον Ιανουάριο του 2000 υιοθετήθηκε επίσημα ως σύσταση του W3C. Δεν υπάρχουν πολλές νέες ετικέτες και χαρακτηριστικά, αλλά κάποια πράγματα έχουν αλλάξει με σκοπό να αυξηθεί η προσβασιμότητα και η λειτουργικότητα.

HTML5

Η HTML5 είναι μια συνεργασία μεταξύ του World Wide Web Consortium (W3C) και του Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATWG). Το WHATWG δούλεψε με φόρμες και εφαρμογές, και το W3C δούλεψε με το XHTML 2.0. Το 2006, αποφάσισαν να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν μια νέα έκδοση της HTML, την HTML5. Προστέθηκαν νέα χαρακτηριστικά και ετικέτες βελτιώνοντας πάρα πολύ την λειτουργικότητα. Η HTML5 έχει σχεδιαστεί τόσο για το διαδίκτυο, του σήμερα όσο του μέλλοντος. Αυτό σημαίνει ότι η εξέλιξή της θα προχωρεί με αργούς ρυθμούς.

2.4 Η δομή της HTML

Ένα αρχείο HTML αρχίζει πάντα με την ετικέτα <html>. Έχει επιπλέον άλλες δύο ετικέτες την κεφαλή (HEAD) και το κυρίως περιεχόμενο (BODY) ή αλλιώς σώμα της σελίδας. Μια απλή μορφή δομής της HTML είναι η παρακάτω.

```
<html>
  <head>
    <title>Τίτλος της σελίδας</title>
  </head>

  <body>
    ... σώμα της σελίδας ...
  </body>
</html>
```

Ένα αρχείο HTML τελειώνει πάντα με την ετικέτα </html> με αυτόν τον τρόπο ενημερώνουμε τον browser ότι οι γραμμές που βρίσκονται ανάμεσα στις ετικέτες <html> και </html> είναι γραμμένες σε γλώσσα HTML. Η κεφαλή αρχίζει και τελειώνει με τις ετικέτες <head> και </head>, εκεί μπορούμε να συμπεριλάβουμε μόνο κάποιες συγκεκριμένες ετικέτες, όπως την <title> όπου γράφετε ο τίτλος της σελίδας μας. Μια άλλη ετικέτα που μπορούμε να έχουμε στην κεφαλή είναι η ετικέτα <meta>, η ετικέτα αυτή κάνει πιο εύκολη την αναζήτηση της ιστοσελίδας από τις μηχανές αναζήτησης. Υπάρχουν διάφορες ετικέτες <meta> ενδεικτικά κάποιες από αυτές παρουσιάζονται παρακάτω.

```
< meta > name="description" content="This tutorial explains.....">
```

Δίνει την περιγραφή της σελίδας όπου μετά επιστρέφεται από την μηχανή αναζήτησης.

`<meta http-equiv="Refresh" content="60;url=διεύθυνση ιστοσελίδας">`

Σε περίπτωση που θέλουμε η ιστοσελίδα μας να ανανεώνετε κάθε ένα λεπτό, χωρίς ο χρήστης να χρειάζεται να πατάει το πλήκτρο "Refresh", χρησιμοποιούμε την παραπάνω εντολή. Στο `<body>` βάζουμε όλα όσα θέλουμε να εμφανίσουμε στην οθόνη, όπως σύνδεσμοι, εικόνες, φόρμες, πίνακες κ.α.

2.5 Τι είναι οι ετικέτες

Οι ετικέτες ή όπως αλλιώς λέγονται tags είναι λέξεις-κλειδιά που περιβάλλονται από αγκύλες (`<>`), είναι ζεύγη, όπου η πρώτη ετικέτα σε ένα ζευγάρι είναι η ετικέτα έναρξης, και η δεύτερη ετικέτα είναι η ετικέτα τέλους. Η ετικέτα τέλους είναι γραμμένη, όπως η ετικέτα έναρξης, με μια κάθετο πριν από το όνομα της ετικέτας. Οι ετικέτες έναρξης και τέλους ονομάζονται αντίστοιχα ετικέτες ανοίγματος και κλεισίματος.

2.6 Βασικές ετικέτες της HTML

Ετικέτα επικεφαλίδα

Η ετικέτα επικεφαλίδα χρησιμοποιείται για τους διάφορους τίτλους της σελίδας μας. Υπάρχουν έξι επίπεδα επικεφαλίδων από το 1 μέχρι και το 6 (`h1`, `h2`, `h3`, `h4`, `h5`, `h6`). Οι επικεφαλίδες δεν αριθμούνται αλλά διαφέρει η μία από την άλλη ως προς το μέγεθος. Καθώς πηγαίνουμε από το `h1` στο `h6` ελαττώνεται το μέγεθος του κειμένου.

Ετικέτα `<p>`

Η ετικέτα αυτή χωρίζει το κείμενο σε παραγράφους. Με την ετικέτα παραγράφου προσθέεται αυτόματα ένα κενό πριν και μετά από κάθε στοιχείο `<p>`. Η ετικέτα της παραγράφου, δεν χρειάζεται ετικέτα τέλους όπως οι άλλες.

**Ετικέτα **

Η ετικέτα δίνει έμφαση σε ένα κείμενο, με άλλα λόγια κάνει πιο έντονο το κείμενο.

**Ετικέτα
**

Η ετικέτα αυτή χωρίζει το κείμενο στο σημείο που θα τοποθετηθεί και το κείμενο συνεχίζει στην επόμενη γραμμή. Η ετικέτα
 δεν προσθέτει επιπλέον χώρο πριν ή μετά όπως η ετικέτα παραγράφου. Επίσης, δεν έχει ετικέτα τέλους.

Ετικέτα <div>

Η ετικέτα <div> ορίζει ένα τμήμα στο HTML έγγραφο. Ένα τμήμα ομαδοποιεί τα περιεχόμενα που είναι μέσα στις ετικέτες <div>...</div> ώστε να μπορούμε να χωρίσουμε την σελίδα μας σε ενότητες.

**Ετικέτα **

Η ετικέτα εισάγει μια εικόνα στην σελίδα, και έχει δύο βασικά χαρακτηριστικά το src και το alt. Το src περιέχει ένα URI που δείχνει την θέση που βρίσκετε η εικόνα, και είναι υποχρεωτικό, γιατί χωρίς αυτό το χαρακτηριστικό η εικόνα δεν θα εμφανιστεί στην οθόνη και το χαρακτηριστικό alt που παρέχει ένα εναλλακτικό κείμενο για το περιεχόμενο της εικόνας, και ως εκ τούτου θα πρέπει να περιγράφει ακριβώς ποια είναι η εικόνα και τι δείχνει. Επίσης στην ετικέτα υπάρχει η δυνατότητα να ορισθεί το πλάτος και το ύψος της εικόνα με τις λέξεις width και height αντίστοιχα.

Ετικέτα <a>

Η ετικέτα <a> ορίζει μια υπερ-σύνδεση, η οποία χρησιμοποιείται για τη σύνδεση από τη μία σελίδα στην άλλη. Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό της ετικέτας αυτής είναι το χαρακτηριστικό href, το οποίο δείχνει τον προορισμό του συνδέσμου. Από προεπιλογή, οι σύνδεσμοι θα εμφανίζονται ως εξής σε όλους τους browsers:

- Μια σύνδεση που δεν την επισκεφτήκαμε ακόμη είναι υπογραμμισμένη και έχει χρώμα μπλε.
- Μια σύνδεση που την επισκεφτήκαμε είναι υπογραμμισμένη με μοβ χρώμα.
- Και μια ενεργή σύνδεση είναι υπογραμμισμένη με κόκκινο χρώμα.

Ετικέτα <table>

Η ετικέτα <table> ορίζει έναν πίνακα. Ένας πίνακας αποτελείται από το στοιχείο <table> και ένα ή περισσότερα <tr>, <th>, και <td>. Το στοιχείο <tr> ορίζει μια γραμμή στον πίνακα, το <th> στοιχείο ορίζει μια κεφαλίδα στον πίνακα, και το στοιχείο <td> ορίζει ένα κελί στον πίνακα.

Ετικέτα < script >

Η ετικέτα <script> χρησιμοποιείται για να καθορίσει ένα client-side script, όπως η JavaScript. Το στοιχείο <script> περιέχει είτε δηλώσεις scripting, ή δείχνει ένα εξωτερικό αρχείο script μέσω του χαρακτηριστικού src. Με την JavaScript δημιουργούμε διάφορα εφέ στην σελίδα μας, και μπορούμε να αλλάξουμε δυναμικά το περιεχόμενο της σελίδας.

Ετικέτα <textarea>

Η ετικέτα <textarea> ορίζει μία multi-line περιοχή εισαγωγής κειμένου. Μια τέτοια περιοχή κειμένου μπορεί να περιέχει έναν απεριόριστο αριθμό χαρακτήρων, με σταθερό πλάτος και γραμματοσειρά (συνήθως Courier). Το μέγεθος του καθορίζετε από τις ιδιότητες rows και cols που δηλώνουν τις γραμμές και τις στήλες αντίστοιχα. Αυτό βέβαια μπορεί να γίνει και μέσα από τις ιδιότητες ύψους και πλάτους του CSS.

Ετικέτα <form>

Μία ετικέτα <form> χρησιμοποιείτε για τη μεταβίβαση δεδομένων σε έναν server. Χρησιμοποιείτε στην περίπτωση που απαιτείται εισαγωγή στοιχείων από τον χρήστη. Δύο απαραίτητα χαρακτηριστικά της ετικέτας αυτής είναι τα χαρακτηριστικά action και method. Το action δείχνει ποια

εφαρμογή θα παραλάβει τις πληροφορίες της φόρμας, ενώ το method δείχνει τον τρόπο μεταφοράς, με τιμές get ή post. Το get βάζει τις πληροφορίες στο τέλος του URL μετά το ? ενώ η post τις κρύβει.

Ετικέτα <input>

Η ετικέτα <input> καθορίζει ένα πεδίο εισαγωγής, όπου ο χρήστης μπορεί να εισάγει τα δεδομένα. Ένα πεδίο εισαγωγής μπορεί να ποικίλλει, ανάλογα με τον τύπο δεδομένων που εισάγονται κάθε φορά. Μπορεί να είναι ένα κουμπί για κάποια ενέργεια, ένα checkbox για πολλαπλές επιλογές, ένα text για εισαγωγή κειμένου μίας γραμμής, ένα password για την εισαγωγή κάποιου κωδικού πρόσβασης που οι χαρακτήρες εμφανίζονται με * και πολλά άλλα.

2.7 Δημιουργία αρχείων HTML.

Για την δημιουργία ενός αρχείου html αρκεί ένα απλό αρχείο κειμένου (notepad) όπου θα περιέχει τις εντολές που θέλουμε και θα έχει την κατάληξη .html.

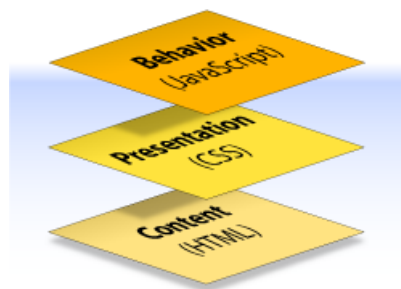
Επίλογος

Η ιστορία της δημιουργίας ιστοσελίδων είναι πολύ μεγάλη και η εξέλιξη ήταν ραγδαία. Βάσει της ανάπτυξης στον χώρο των τεχνολογιών, το σίγουρο είναι πως θα υπάρξει ακόμη μεγαλύτερη πρόοδος στο μέλλον.

Κεφάλαιο 3 : CSS

3.1 Τι είναι το CSS

Μερικοί άνθρωποι πιστεύουν ότι μια ιστοσελίδα είναι ένα ευχάριστο μέσο, που μπορεί να περιέχει πληροφορίες που είναι ενδιαφέρουσες για τον θεατή ή και όχι. Άλλοι άνθρωποι πιστεύουν ότι μια ιστοσελίδα μπορεί να παρουσιαστεί ως ένα έγγραφο στους αναγνώστες με έναν αισθητικά ευχάριστο τρόπο. Από τεχνική άποψη, η ερμηνεία του εγγράφου είναι πιο κατάλληλη. Όταν εξετάζουμε τα στοιχεία από τα οποία αποτελείται ένα τέτοιο έγγραφο βλέπουμε ότι υπάρχουν τρία στρώματα το περιεχόμενο, η παρουσίαση και η συμπεριφορά όπως απεικονίζονται παρακάτω.



Εικόνα 2: Τα τρία επίπεδα μίας ιστοσελίδας

Το στρώμα «περιεχόμενο» υπάρχει πάντα σε μία σελίδα, είναι δηλαδή αναπόσπαστο κομμάτι. Περιλαμβάνει τα στοιχεία που ο συγγραφέας επιθυμεί να εμφανίσει στους χρήστες. Το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου στο Web σήμερα είναι το κείμενο, μπορεί επίσης να περιέχει εικόνες, κινούμενες εικόνες, ήχο, βίντεο, και ό,τι άλλο επιθυμεί να δημοσιεύσει ο συγγραφέας. Το στρώμα «παρουσίασης» καθορίζει το πώς το περιεχόμενο της σελίδας θα εμφανιστεί στον χρήστη ο οποίος έχει πρόσβαση σε αυτό. Ο συμβατικός τρόπος για να εμφανιστεί μια ιστοσελίδα είναι με ένα κοινό πρόγραμμα περιήγησης στο web, φυσικά, αυτή είναι μόνο μία από τις πολλές πιθανές μεθόδους εμφάνισης μιας

σελίδας. Το στρώμα «συμπεριφορά» περιλαμβάνει την αλληλεπίδραση του χρήστη με το έγγραφο σε πραγματικό χρόνο. Αυτό συνήθως επιτυγχάνετε με την γλώσσα προγραμματισμού JavaScript. Η αλληλεπίδραση μπορεί να είναι οτιδήποτε, από την συμπλήρωση μιας φόρμας παραγγελίας που μπορεί να υποβληθεί, μέχρι και εξελιγμένες εφαρμογές web που λειτουργούν σαν συνήθη προγράμματα desktop.

Υπάρχει δυνατότητα να ενσωματωθούν και οι τρεις στρώσεις μέσα στο ίδιο έγγραφο, αλλά διατηρώντας τα χωριστά μας δίνετε ένα πολύτιμο πλεονέκτημα: να μπορούμε να τροποποιήσουμε ή να αντικαταστήσουμε οποιοδήποτε από τα στρώματα χωρίς να χρειάζεται να αλλάξουμε τα άλλα. Ορισμένες εκδόσεις των HTML και XHTML, περιέχουν στοιχεία για την παρουσίαση των τύπων, δηλαδή στοιχεία που καθορίζουν την εμφάνιση του περιεχομένου, και είναι ανεξάρτητα από τη δομή και τη σημασιολογία. Για παράδειγμα, τα `<b>`, `<i>` μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο της παρουσίασης του κειμένου, ενώ το `<hr>` θα εισάγει μια οριζόντια ευθεία στην σελίδα. Ωστόσο, δεδομένου ότι αυτοί οι τύποι στοιχείων ενσωματώνονται στο στρώμα παρουσίασης αναιρεί κάθε πλεονέκτημα που έχουμε στο να κρατάμε τα στρώματα ξεχωριστά.

Το CSS (Cascading Style Sheets), είναι ο συνιστώμενος τρόπος για να ελέγχουμε το στρώμα παρουσίασης σε ένα έγγραφο web. Το κύριο πλεονέκτημα της CSS έναντι της μορφοποίησης μέσω των HTML στοιχείων είναι ότι η μορφοποίηση μπορεί να είναι τελείως ανεξάρτητη από το περιεχόμενο. Για παράδειγμα, μπορούμε να αποθηκεύσουμε όλες τις μορφές παρουσίασης για μια ιστοσελίδα 10.000 σελίδων σε ένα ενιαίο αρχείο CSS. Το CSS παρέχει επίσης πολύ καλύτερο έλεγχο πάνω στον τρόπο εμφάνισης από ό,τι η μορφοποίηση μέσω της HTML.

Το CSS προσφέρει μια σειρά από σημαντικά οφέλη:

- Το πιο προφανές είναι να έχουμε μόνο ένα αρχείο css που να μορφοποιεί 10.000 σελίδες.
- Ο διαχωρισμός του περιεχομένου από την παρουσίαση και η χρήση του css για την μορφοποίηση μας δίνει την δυνατότητα να επαναχρησιμοποιήσουμε το περιεχόμενα και για άλλους σκοπούς, όπως για παράδειγμα RSS feeds.
- Τέλος δεν χρειάζεται να δημιουργούμε μια ειδική έκδοση της κάθε σελίδας για εκτύπωση, απλώς δημιουργούμε ένα αρχείο css που ελέγχει τον τρόπο εμφάνισης της σελίδας κατά την εκτύπωση.

3.2 Η ιστορία του CSS

Είτε πρόκειται για μία σελίδα ή 100 σελίδες, το CSS κάνει την μορφοποίηση κάθε σελίδας πολύ απλή. Με το CSS, ένας σχεδιαστής έχει την δυνατότητα να προσθέσει εικόνες, να αλλάξει τη γραμματοσειρά ή ακόμα και το χρώμα του κειμένου και του φόντου. Το CSS χρησιμοποιείται στις γλώσσες HTML και XHTML, αλλά έχει περιορισμένη χρήση σε XML έγγραφα. Η HTML και XHTML είναι γλώσσες προγραμματισμού που είναι πιο ευρέως χρησιμοποιούμενες και υποστηρίζονται από τις περισσότερες μηχανές αναζήτησης. Το CSS χρησιμοποιείται σχεδόν σε κάθε πτυχή της ιστοσελίδας. Αναπτύχθηκε από μια ομάδα World Wide Web Consortium, με επικεφαλής τον Bert Bos και Håkon Lie. Ο σκοπός του έργου ήταν να δημιουργηθεί μια γλώσσα μορφοποίησης που θα μπορούσε να ενσωματωθεί με την HTML και XHTML για την βελτίωση της εμφάνισης των σελίδων. Το CSS άρχισε να χρησιμοποιείται την δεκαετία του 1990, από τότε έχει εξελιχθεί πάρα πολύ και αυτό έγινε μέσα από μελέτες και δοκιμές. Ήταν στα μέσα της δεκαετίας του 1990 όταν το CSS εισήχθη στο World Wide Web Consortium (W3C). Εκείνη την εποχή, τα μέλη του W3C

συνεργάστηκαν για την ανάπτυξή καθώς και για την βελτίωση της. Στα τέλη της δεκαετίας του 1990, το CSS ήταν έτοιμο να βγει στην αγορά και το Δεκέμβριο του 1996, η σύνταξη της έγινε επίσημη.

Ακόμη και με την τεράστια υποστήριξη από το W3C, ο Internet Explorer 3, κυκλοφόρησε το CSS το 1996, με πολύ μικρή υποστήριξη σε σχέση με την εξαιρετική χρήσιμη σύνταξη του. Τρία χρόνια αργότερα, το CSS κυκλοφόρησε από τον Internet Explorer 5 και είχε σχεδόν 100% συμβατότητα και υποστήριξη για το CSS. Όπως με κάθε νέα γλώσσα στο διαδίκτυο, έτσι κι εδώ δεν παύουν να υπάρχουν, σφάλματα και αντιφάσεις. Παρουσιάζοντας διαφορετικές παραλλαγές του CSS, όπως CSS1, CSS2 και CSS3, απομάκρυναν τις ιδιότητες που οι browsers απλά δεν μπορούσαν να υποστηρίξουν. Στα τέλη του Ιουλίου του 2007 δημιουργήθηκε η CSS2.1. Μέχρι το 2008, η τελευταία και μεγαλύτερη έκδοση του Internet Explorer, IE8, επέτρεψε την πλήρη υποστήριξη της σύνταξης CSS2.1 στο web.

Σήμερα εξακολουθούν ακόμη να υπάρχουν πολλές ιδιορρυθμίες και λάθη στο CSS και ορισμένοι σχεδιαστές ιστοσελίδων χρησιμοποιούν στο CSS φίλτρα και hacks για να λύσουν τις αντιφάσεις. Κρατώντας μια ομοιόμορφη εμφάνιση σε όλα τα προγράμματα περιήγησης στο διαδίκτυο και με την συνεχή έρευνα και τις δοκιμές καθορίζονται οι νεότερες και πιο βελτιωμένες εκδόσεις του CSS.

3.3 Σύνταξη του CSS

Ο βασικός στόχος του CSS είναι να επιτρέψει σε ένα browser να «ζωγραφίσει» τα στοιχεία της σελίδας με ειδικά χαρακτηριστικά, όπως τα χρώματα, την τοποθέτηση εικόνων κ.α. Η σύνταξη ενός αρχείου CSS αποτελείται από τρία μέρη: τον επιλογέα, την ιδιοκτησία και μια τιμή:

επιλογέας {ιδιοκτησία: τιμή}

Ο επιλογέας είναι συνήθως ένα στοιχείο HTML (tag) που θέλουμε να ορίσουμε. Για παράδειγμα, μπορούμε να καθορίσουμε στο CSS αρχείο μας:

```
body {text-align: center}
```

Αυτή η γραμμή θα στοιχίσει ολόκληρο το κείμενο που βρίσκετε στην ετικέτα <body> στο κέντρο. Επίσης μπορεί να έχουμε και την παρακάτω εντολή:

```
p {text-align: left}
```

Εδώ ορίζουμε το κείμενο που περιβάλλεται από την παράγραφο (<p>) να ευθυγραμμιστεί προς τα αριστερά. Εάν θέλουμε να καθορίσουμε τις ίδιες παραμέτρους για πολλαπλές ετικέτες, μπορούμε απλά να τις ομαδοποιήσουμε:

```
p,h1,h2,h3 {color: red}
```

Αν ορίσουμε αυτή τη γραμμή, όλο το κείμενο σε αυτές τις ετικέτες θα γίνει κόκκινο.

Τα παραπάνω, όμως, είναι πολύ βασικά παράδειγμα σε σχέση με τις δυνατότητες που μας δίνει το CSS. Συνήθως πολύ περισσότερες από μία παραμέτρους μπορούμε να ορίσουμε σε κάθε ετικέτα. Έτσι έχουμε:

```
p
{
text-align: center;
color: red;
font-family: arial;
}
```

Οι γραμμές αυτές θα καθορίσουν τη στοίχιση στο κέντρο, το χρώμα κόκκινο και τη γραμματοσειρά Arial του κειμένου σε κάθε μια από τις παραγράφους.

Κατά τη διαδικασία δημιουργίας της ιστοσελίδας μας, μπορεί να θέλουμε να έχουμε πολλαπλές μορφές για κάθε ετικέτα. Για παράδειγμα, μπορεί να θέλουμε να έχουμε μια παράγραφο που είναι ευθυγραμμισμένη αριστερά και το χρώμα της να είναι σε κόκκινο και μία άλλη παράγραφο να είναι ευθυγραμμισμένη προς τα δεξιά και το χρώμα της να είναι σε μπλε. Για να επιτευχθεί αυτό το αποτέλεσμα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε κατηγορίες. Για παράδειγμα, μπορούμε να ορίσουμε δύο κατηγορίες με το όνομα "my_left" και "my_right":

.my_left

```
{  
text-align: left;  
color: red;  
}
```

.my_right

```
{  
text-align: right;  
color: blue;  
}
```

Αφού έχουμε κάνει αυτό, στον κώδικα HTML μας, μπορούμε να καθορίσουμε την ιδιότητα κατηγορίας των στοιχείων που θέλουμε να διαμορφώσουμε με αυτό τον τρόπο:

`<p class="my_left"> Παράγραφος στα αριστερά με κόκκινο χρώμα. </p>`

`<p class="my_right"> Παράγραφος στα δεξιά με μπλε χρώμα. </p>`

Σε ορισμένες περιπτώσεις, ωστόσο, αυτό δεν είναι αρκετό. Ας υποθέσουμε ότι θα θέλαμε τα κείμενα που είναι στοιχισμένα στα αριστερά να έχουν την γραμματοσειρά Arial. Σε αυτή την περίπτωση, μπορούμε να καθορίσουμε έναν "επιλογέα id" στο CSS αρχείο μας:

#arial {font-family: arial}

Θα πρέπει να ορίσουμε ένα HTML tag στον κώδικα μας, ως εξής:

<p class="my_left" id="arial"> Το κείμενο αυτό θα είναι στοιχισμένο αριστερά, θα έχει κόκκινο χρώμα και γραμματοσειρά Arial **</p>**

Αυτά είναι μόνο τα πολύ βασικά της CSS που πρέπει να ξέρει κανείς για να είναι σε θέση να κάνει απλές αλλαγές στον ιστοχώρο. Το CSS δίνει μεγάλη ελευθερία για να δημιουργήσουμε οτιδήποτε θέλουμε. Στην πραγματικότητα, κάθε επίδραση σχεδιασμού μπορεί να επιτευχθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Εξαρτάται από εμάς πως θα οργανώσουμε και θα αναπτύξουμε την ιστοσελίδα μας με έναν τρόπο που θα εξυπηρετεί καλύτερα τις ανάγκες μας.

Επίλογος

Βλέπουμε λοιπόν ότι μια σελίδα χωρίζετε σε τρία στρώματα τα οποία είναι ανεξάρτητα μεταξύ τους και αυτό έχει ως πλεονέκτημα να μπορούμε να μορφοποιούμε χιλιάδες σελίδες με μόνο ένα αρχείο CSS.

Κεφάλαιο 4: PHP

4.1 Τι είναι η php

Η PHP είναι ίσως η πιο δημοφιλής scripting γλώσσα στο διαδίκτυο. Χρησιμοποιείται για να ενισχύσει τις ιστοσελίδες. Με την PHP, μπορούμε να κάνουμε διάφορα πράγματα όπως να ορίσουμε ένα όνομα χρήστη, να δημιουργήσουμε σελίδες login με κωδικό πρόσβασης, να ελέγχουμε τα στοιχεία μιας φόρμας, να δημιουργήσουμε ένα φόρουμ, μια γκαλερί εικόνων, να κάνουμε έρευνες, και ένα σωρό άλλα.

Η PHP είναι γνωστή ως *διακομιστής όψης γλώσσας*. Αυτό συμβαίνει γιατί η PHP δεν εκτελείται στον υπολογιστή μας, αλλά στον υπολογιστή από όπου ζητήσαμε τη σελίδα. Τα αποτελέσματα στη συνέχεια θα παραδοθούν σε μας, και θα εμφανιστούν στον browser. Άλλες γλώσσες scripting που υπάρχουν είναι η ASP, η Python και η Perl (Δεν χρειάζεται να γνωρίζουμε κάποια από αυτές για να μάθουμε από την αρχή PHP).

Η πιο δημοφιλής εξήγηση του τι ακριβώς σημαίνει η PHP προέρχονταν από τις λέξεις «Hypertext Pre-processor». Αλλά αυτό θα δημιουργούσε το HPP. Μια εναλλακτική εξήγηση είναι ότι τα αρχικά προέρχονται από την παλαιότερη έκδοση του προγράμματος, το οποίο ονομαζόταν *Προσωπικά εργαλεία Αρχικής Σελίδας* (Personal Home Page Tools), έτσι λοιπόν έχουμε την php.

4.2 Η ιστορία της PHP

Η PHP όπως είναι γνωστή σήμερα, είναι στην πραγματικότητα ο διάδοχος ενός άλλου προϊόν που ονομάζεται PHP / FI. Δημιουργήθηκε το 1994 από τον Rasmus Lerdorf, και η πρώτη ενσάρκωση της PHP ήταν ένα απλό σύνολο από το Common Gateway Interface (CGI), γραμμένο στη γλώσσα

προγραμματισμού C. Αρχικά χρησιμοποιήθηκε για την παρακολούθηση των επισκέψεων σε απευθείας σύνδεση, ονομάζοντας την σελίδα του "Personal Home Page Tools ", συχνά όμως αναφερόταν σε αυτή ως "PHP Tools". Με την πάροδο του χρόνου, επιθυμούσε μεγαλύτερη λειτουργικότητα, έτσι ο Rasmus ξανάγραψε το "PHP Tools", δημιουργώντας μια πολύ μεγαλύτερη και πιο πλούσια εφαρμογή. Αυτό το νέο μοντέλο ήταν ικανό να αλληλεπιδράσει με βάσεις δεδομένων, παρέχοντας ένα πλαίσιο στο οποίο οι χρήστες θα μπορούσαν να αναπτύξουν απλές δυναμικές εφαρμογές στο web, όπως βιβλία επισκεπτών. Τον Ιούνιο του 1995, ο Rasmus κυκλοφόρησε τον πηγαίο κώδικα της PHP Tools για το κοινό, το οποίο επέτρεψε στους προγραμματιστές να το χρησιμοποιούν. Αυτό επέτρεπε επίσης, και ενθάρρυνε τους χρήστες να παρέχουν διορθώσεις για τα σφάλματα στον κώδικα, και γενικότερα την βελτίωση του.

Τον Σεπτέμβριο του ίδιου έτους, ο Rasmus μείωσε το όνομα της PHP. Τώρα με αναφορά στα εργαλεία, όπως FI (μικρή για "Μορφές Διερμηνέας»), η νέα εφαρμογή περιλαμβάνει μερικές από τις βασικές λειτουργίες της PHP, όπως την γνωρίζουμε σήμερα. Είχε ενσωματωμένες Perl-like μεταβλητές, αυτόματη δηλαδή ερμηνεία των μεταβλητών φόρμας και ενσωματωμένη σύνταξη στην HTML. Η ίδια η σύνταξη ήταν παρόμοια με εκείνη της Perl, αν και πολύ πιο περιορισμένη, και κάπως ασυνεπής. Στην πραγματικότητα, για να ενσωματώσουν τον κώδικα σε ένα αρχείο HTML, οι προγραμματιστές έπρεπε να χρησιμοποιήσουν HTML σχόλια. Αν και η μέθοδος αυτή δεν ήταν απολύτως καλή συνέχισε να απολαμβάνει την ανάπτυξη και την αποδοχή ως CGI εργαλείο, αλλά ακόμα δεν είναι αρκετή ως γλώσσα. Ωστόσο, αυτό άρχισε να αλλάζει τον επόμενο μήνα. Τον Οκτώβριο του 1995, ο Rasmus κυκλοφόρησε μια πλήρης επανεγγραφή του κώδικα. Επαναφέροντας το όνομα PHP, ήταν τώρα (εν συντομία) με το όνομα "Personal Home Page Construction Kit", και ήταν η πρώτη έκδοση, εκείνη την εποχή, που θεωρούνταν μια προηγμένη διεπαφή scripting. Η γλώσσα είχε σκόπιμα σχεδιαστεί για να μοιάζει στην

δομή της C, γεγονός που την καθιστά εύκολη έκδοση για τους προγραμματιστές που είναι εξοικειωμένοι με την C, Perl, και παρόμοιες γλώσσες.

Ο κώδικας βελτιώθηκε ακόμα περισσότερο, τον Απρίλιο του 1996, συνδυάζοντας τα ονόματα των προηγούμενων εκδόσεων, ο Rasmus εισήγαγε την PHP / FI. Έτσι λοιπόν η PHP / FI άρχισε να εξελίσσεται από μια σειρά από εργαλεία PHP σε μια γλώσσα προγραμματισμού από μόνη της. Περιλάμβανε ενσωματωμένη υποστήριξη για DBM, MySQL και Postgres95, cookies, και πολλά άλλα. Αυτό τον Ιούνιο, έχουμε την έκδοση 2.0 για την PHP / FI. Ένα ενδιαφέρον γεγονός για αυτό, είναι ότι υπήρχε μόνο μία πλήρης έκδοση της PHP 2.0. Όταν τελικά βγήκε από την beta κατάσταση, το Νοέμβριο του 1997, η βασική μηχανή ανάλυσης είχε ήδη ξαναγραφτεί εξ ολοκλήρου.

Αν και έζησε μια σύντομη προγραμματιστική ζωή, συνέχισε να απολαμβάνει μια αυξανόμενη δημοτικότητα στην ανάπτυξη ιστοσελίδων. Το 1997 και το 1998, η PHP / FI λατρεύτηκε από αρκετές χιλιάδες χρήστες σε όλο τον κόσμο. Μια έρευνα από την Netcraft τον Μάιο του 1998, έδειξε ότι περίπου 60.000 domains αναφέρθηκαν ότι περιέχουν κεφαλίδες "PHP", που έδειχναν ότι ο διακομιστής υποδοχής δεν είχε πράγματι εγκατασταθεί. Αυτός ο αριθμός ισοδυναμεί με περίπου 1% του συνόλου των τομέων στο Διαδίκτυο κατά τη χρονική στιγμή. Παρά τα εντυπωσιακά στοιχεία, η ωρίμανση της PHP / FI ήταν καταδικασμένη. Ενώ υπήρχαν διάφορες δευτερεύουσες βοήθειες, ήταν πολύ δύσκολο να αναπτυχθεί από ένα μόνο άτομο.

4.3 Εκδόσεις της PHP

PHP3

Η PHP 3.0 ήταν η πρώτη έκδοση που έμοιαζε πολύ με την PHP όπως είναι σήμερα. Η PHP / FI 2.0 ήταν ανεπαρκείς και στερούνταν

χαρακτηριστικά που απαιτούνταν για την δημιουργία μιας εφαρμογής ηλεκτρονικού εμπορίου, έτσι οι Andi Gutmans και Zeev Suraski στο Τελ Αβίβ, του Ισραήλ, άρχισαν μια πλήρης επανεγγραφή της γλώσσας το 1997. Συμμετέχοντας και ο Rasmus σε απευθείας σύνδεση, συζητήθηκαν διάφορες πτυχές της τρέχουσας εφαρμογής και την ανάπτυξη της PHP. Σε μια προσπάθεια για τη βελτίωση της υπάρχουσας PHP / FI οι Andi, Rasmus, και Zeev αποφάσισαν να συνεργαστούν για την ανάπτυξη μιας νέας, ανεξάρτητης γλώσσας προγραμματισμού. Αυτή η εντελώς νέα γλώσσα κυκλοφόρησε με ένα νέο όνομα, που μετονομάστηκε απλά σε «PHP», με την έννοια να γίνει ένα ακρωνύμιο του PHP: Hypertext Preprocessor.

Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της PHP 3.0 ήταν η δυνατότητα επεκτασιμότητας της. Εκτός από την παροχή στους χρήστες, ενός περιβάλλοντος με πολλαπλές βάσεις δεδομένων, πρωτόκολλα, και APIs, η ευκολία της επέκτασης της ίδιας της γλώσσας προσέλκυσε δεκάδες προγραμματιστές που υπέβαλαν μια σειρά από modules. Αναμφίβολα, αυτό ήταν το κλειδί για την τεράστια επιτυχία της PHP 3.0.

Τον Ιούνιο του 1998, με πολλούς νέους προγραμματιστές από όλο τον κόσμο, που ένωσαν τις δυνάμεις τους, ανακοίνωσαν ότι η PHP 3.0 είναι επίσημα διάδοχος της PHP / FI 2.0. Η ενεργή ανάπτυξη της PHP / FI 2.0, σταμάτησε από το Νοέμβριο του 1997. Μετά από περίπου εννέα μήνες και αφού η αναγγελία της επίσημης έκδοσης της PHP 3.0 ήταν γεγονός, είχε ήδη εγκατασταθεί σε πάνω από 70.000 domains ανά τον κόσμο.

PHP4

Από το χειμώνα του 1998, και λίγο μετά από την επίσημη κυκλοφόρηση της PHP 3.0 οι Andi Gutmans και Zeev Suraski είχαν ήδη αρχίσει να εργάζονται για την επανεγγραφή της PHP. Οι στόχοι ήταν να βελτιώσουν τις επιδόσεις των σύνθετων εφαρμογών, και να βελτιώσουν την προσαρμοστικότητα της βάσης στον κώδικα της PHP. Οι εφαρμογές αυτές

έγιναν δυνατές με τα νέα χαρακτηριστικά της PHP 3.0 που υποστήριζε μια ευρεία ποικιλία από βάσεις δεδομένων και APIs, αλλά η PHP 3.0 δεν είχε σχεδιαστεί για να χειρίζεται αποτελεσματικά τέτοιες πολύπλοκες εφαρμογές.

Ο νέος κινητήρας, που ονομάστηκε «Zend Engine» (που αποτελείται από τα μικρά τους ονόματα, Zeeen και Andi), ικανοποίησε αυτούς τους στόχους επιτυχώς, και έγινε γνωστός για πρώτη φορά στα μέσα του 1999. Η PHP 4.0, με βάση αυτό τον κινητήρα, και σε συνδυασμό με ένα ευρύ φάσμα πρόσθετων νέων χαρακτηριστικών, κυκλοφόρησε επίσημα το Μάιο του 2000, σχεδόν δύο χρόνια μετά τον προκάτοχό της. Εκτός από την εξαιρετικά βελτιωμένη απόδοση της έκδοσης αυτής, στην PHP 4.0 περιλαμβάνονται και άλλα βασικά χαρακτηριστικά όπως η υποστήριξη για πολλούς περισσότερους web servers, HTTP συνεδρίες, πιο ασφαλείς τρόπους χειρισμού εισόδου του χρήστη και αρκετές νέες γλωσσικές δομές.

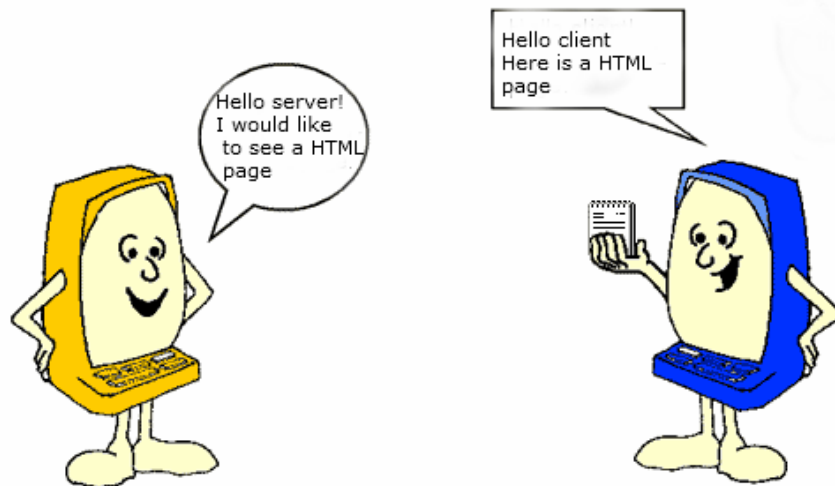
PHP5

Η PHP 5 κυκλοφόρησε τον Ιούλιο του 2004 μετά από μακρά περίοδο ανάπτυξης και διάφορες προ-εκδόσεις. Η ομάδα ανάπτυξης της PHP περιλαμβάνει δεκάδες developers, καθώς και δεκάδες άλλους που εργάζονται για την υποστήριξη σχεδίων της PHP, και πάνω από εκατό μεμονωμένους web servers σε έξι από τις επτά ηπείρους του κόσμου. Αν και μόνο μια εκτίμηση βασίζεται σε στατιστικές από τα προηγούμενα χρόνια, είναι ασφαλές να υποθέσουμε ότι η PHP θα είναι εγκατεστημένη σε δεκάδες ή ίσως ακόμη και εκατοντάδες εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο.

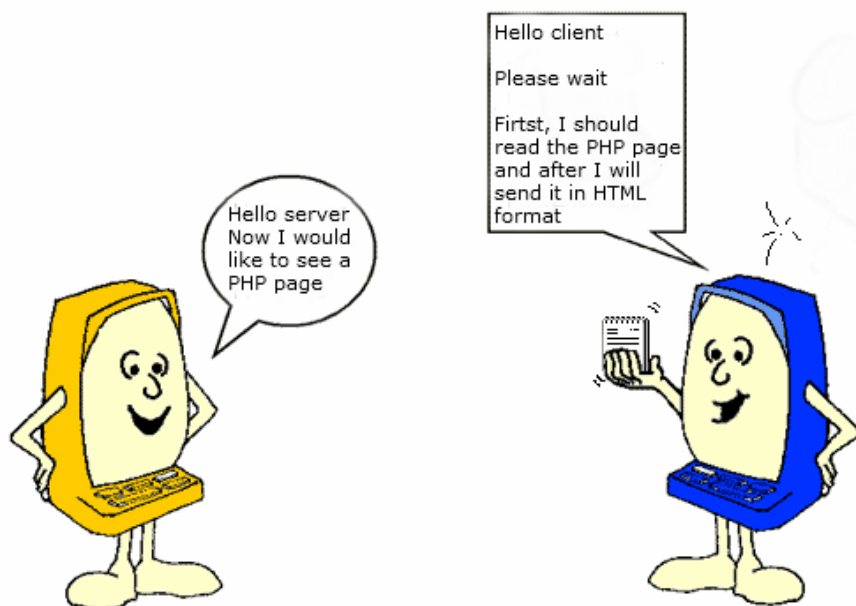
4.4 Πως λειτουργεί η PHP

Ο καλύτερος τρόπος για να εξηγήσουμε πώς λειτουργεί η PHP είναι συγκρίνοντάς την με το πρότυπο HTML. Φανταστείτε να πληκτρολογήσετε μία διεύθυνση ενός εγγράφου HTML (<http://www.mysite.com/page.htm>)

στη γραμμή διεύθυνσης του προγράμματος περιήγησης. Με αυτό τον τρόπο έχουμε ζητήσει μια σελίδα HTML. Θα μπορούσε να απεικονισθεί ως εξής:



Όπως μπορείτε να δείτε, ο server στέλνει απλά ένα αρχείο HTML στον πελάτη. Αλλά αν πληκτρολογήσουμε το <http://www.mysite.com/page.php> θα έχουμε ζητήσει μια σελίδα PHP, ο server τώρα έχει τεθεί σε εφαρμογή:



Ο διακομιστής διαβάζει πρώτα το αρχείο PHP προσεκτικά για να δει αν υπάρχουν εργασίες που πρέπει να εκτελεστούν. Μόνο όταν ο διακομιστής τελειώσει με αυτό που πρέπει να κάνει, το αποτέλεσμα αποστέλλεται στον πελάτη. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι ο πελάτης βλέπει μόνο το αποτέλεσμα της εργασίας του server, και όχι τις πραγματικές οδηγίες. Αυτό σημαίνει ότι αν κάνουμε κλικ στην επιλογή "Προβολή προέλευσης" σε μια σελίδα PHP, δεν μπορούμε να δούμε τον κώδικα της PHP, αυτό που βλέπουμε είναι μόνο τα βασικά HTML tags. Ως εκ τούτου, δεν μπορούμε να δούμε πώς μια σελίδα PHP έχει δημιουργηθεί.

4.5 Τι είναι ο WAMP server

Το WAMP είναι ένα αρκτικόλεξο που σχηματίζεται από τα αρχικά του λειτουργικού συστήματος Microsoft Windows και τα κύρια συστατικά του πακέτου: Apache, MySQL και ένα από τα PHP, Perl ή Python. Το Apache είναι ένας web server, η MySQL είναι ένα open-source σύστημα διαχείρισης βάσεων δεδομένων και η PHP, Perl και Python είναι scripting γλώσσες που μπορούν να χειριστούν πληροφορίες που περιέχονται σε μια βάση δεδομένων και να δημιουργήσουν δυναμικά ιστοσελίδες. Άλλα προγράμματα που μπορεί επίσης να περιλαμβάνονται στο WAMP, είναι το phpMyAdmin το οποίο παρέχει μια γραφική διεπαφή χρήστη για το διαχειριστή της βάσης δεδομένων MySQL.

4.6 Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

Το HTTP (Hypertext Transfer Protocol) είναι ένα σύνολο κανόνων για τη μεταφορά αρχείων (όπως κείμενο, γραφικά, ήχο, βίντεο και άλλα αρχεία πολυμέσων) στο World Wide Web. Μόλις ένας χρήστης ανοίγει ένα πρόγραμμα περιήγησης στο Web, ο χρήστης κάνει έμμεσα τη χρήση του HTTP. Το HTTP είναι ένα πρωτόκολλο εφαρμογής που τρέχει στην κορυφή της σουίτας TCP/IP πρωτοκόλλων. Η HTTP έννοιες περιλαμβάνουν, την ιδέα ότι τα αρχεία μπορεί να περιέχουν αναφορές σε άλλα αρχεία των οποίων η επιλογή θα προκαλέσει πρόσθετες αιτήσεις μεταφοράς. Κάθε μηχανήμα διακομιστή Web, εκτός από τα αρχεία της ιστοσελίδας μπορεί να εξυπηρετήσει, ένα δαίμονα HTTP, ένα πρόγραμμα

που έχει σχεδιαστεί για να περιμένει και να χειρίζεται αιτήσεις HTTP. Πρόγραμμα περιήγησης στο Web είναι ένας HTTP πελάτης, που στέλνει αιτήσεις στις μηχανές διακομιστή. Όταν ο χρήστης του προγράμματος περιήγησης εισάγει εντολές είτε με "άνοιγμα" ενός αρχείου Web (πληκτρολόγηση σε ένα Uniform Resource Locator ή URL) ή κάνοντας κλικ σε ένα σύνδεσμο υπερκειμένου, το πρόγραμμα περιήγησης χτίζει μια αίτηση HTTP και στέλνει τη διεύθυνση IP που υποδεικνύεται από το URL. Ο HTTP στον εξυπηρετητή προορισμού λαμβάνει την αίτηση και στέλνει πίσω το αιτούμενο αρχείο ή τα αρχεία που σχετίζονται με την αίτηση. (Μια ιστοσελίδα συνήθως αποτελείται από περισσότερα από ένα αρχεία.)

Επίλογος

Στο κεφάλαιο αυτό είδαμε την σημασία και την αξία της php. Όπως είδαμε είναι μια γλώσσα προγραμματισμού για δημιουργία δυναμικών σελίδων, που περνάνε από επεξεργασία από τον διακομιστή όπου εκεί δημιουργείτε το τελικό περιεχόμενο της σελίδας, και στέλνετε στο πρόγραμμα περιήγησης σε μορφή HTML κώδικα. Στο επόμενο κεφάλαιο θα μιλήσουμε για το CMS.

Κεφάλαιο 5 : CMS

5.1 Τι είναι το CMS

Ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (CMS) είναι ένα σύστημα που χρησιμοποιείται για τη διαχείριση του περιεχομένου ενός δικτυακού τόπου. Συνήθως, ένα CMS αποτελείται από δύο στοιχεία: την εφαρμογή διαχείρισης περιεχομένου (CMA) και την εφαρμογή διανομής περιεχομένου (CDA). Το στοιχείο CMA επιτρέπει στον διαχειριστή του περιεχομένου ή συγγραφέα, ο οποίος μπορεί να μην γνωρίζει Hypertext Markup Language (HTML), να διαχειρίζεται τη δημιουργία, την τροποποίηση, και την αφαίρεση περιεχομένου από μια τοποθεσία Web χωρίς να χρειάζεται την εμπειρία ενός Webmaster. Το στοιχείο CDA χρησιμοποιεί και συγκεντρώνει τις πληροφορίες αυτές για να μας ενημερώσει για την τοποθεσία Web. Τα χαρακτηριστικά ενός συστήματος CMS ποικίλλουν, αλλά τα περισσότερα περιλαμβάνουν την Web-based έκδοση, όπου διαχειρίζεται την μορφή, τον έλεγχο αναθεώρησης, την αναζήτηση και την ανάκτηση. Η Web-based έκδοση επιτρέπει στα άτομα να χρησιμοποιήσουν ένα πρότυπο ή ένα σύνολο από πρότυπα που έχουν εγκριθεί από τον οργανισμό, καθώς και τους οδηγούς και άλλα εργαλεία για να δημιουργούν ή να τροποποιούν το περιεχόμενο σελίδων. Η δυνατότητα διαχείρισης μορφής επιτρέπει έγγραφα, όπως είναι τα ηλεκτρονικά έγγραφα Legacy και τα σαρωμένα έγγραφα σε χαρτί να μορφοποιηθούν σε HTML ή σε μορφή Portable Document Format (PDF) για την τοποθεσία Web. Η δυνατότητα ελέγχου αναθεώρησης επιτρέπει στο περιεχόμενο να ενημερωθεί με μια νεότερη έκδοση ή την επαναφορά σε μια προηγούμενη έκδοση. Η αναθεώρηση του ελέγχου, παρακολουθεί επίσης τις αλλαγές που έγιναν στα αρχεία από τα άτομα. Ένα επιπλέον χαρακτηριστικό είναι η αναζήτηση και η ανάκτηση. Σε ένα σύστημα CMS όλα τα δεδομένα είναι οργανωμένα. Τα άτομα μπορούν να ψάξουν δεδομένα χρησιμοποιώντας λέξεις-κλειδιά, τα οποία το σύστημα CMS τα ανακτά.

Ένα σύστημα CMS μπορεί επίσης να παρέχει εργαλεία για το one-to-one marketing. Το one-to-one marketing είναι η ικανότητα ενός Web site να προσαρμόσει το περιεχόμενό του και τη διαφήμιση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του χρήστη, χρησιμοποιώντας πληροφορίες που παρέχονται από το χρήστη ή συλλέγονται από την περιοχή της σελίδας. Για παράδειγμα, αν επισκεφθείτε μια μηχανή αναζήτησης και κάνετε μια αναζήτηση για "ψηφιακή φωτογραφική μηχανή," τα διαφημιστικά banners θα διαφημίσουν τις επιχειρήσεις που πωλούν ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, αντί των επιχειρήσεων που πωλούν προϊόντα κήπου. Δύο παράγοντες πρέπει να ληφθούν υπόψη πριν ένας οργανισμός αποφασίσει να επενδύσει σε ένα CMS. Ο πρώτος είναι το μέγεθος του οργανισμού και ο άλλος η ποικιλία των ηλεκτρικών εντύπων που χρησιμοποιούνται από τον οργανισμό.

5.2 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του CMS

Πλεονεκτήματα του CMS

- Οι σελίδες επεξεργάζονται online μέσω ενός κοινού browser.
- Οι αλλαγές που γίνονται φαίνονται αμέσως.
- Ο ιδιοκτήτης της σελίδας μπορεί εύκολα να επεξεργάζεται, να προσθέτει ή να διαγράφει σελίδες.
- Με ελάχιστη εκπαίδευση, ο ιδιοκτήτης του site μπορεί να είναι σε θέση να προσθέτει νέα στοιχεία όπως μενού, φόρμες, γραφικά κ.α.
- Οι πρόσθετες λειτουργίες προστίθενται μέσω των plugins.
- Τα plugins είναι (ή πρέπει να είναι) ευρέως διαθέσιμα.
- Περιεχόμενο πολλών διαφορετικών τύπων μπορούν να οργανωθούν και να παρουσιάζονται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους.
- Το περιεχόμενο είναι πλήρως διαχωρισμένο από την παρουσίαση, πράγμα που σημαίνει ότι το περιεχόμενο της σελίδας δεν επηρεάζει τη διάταξή.

- Το 75% των σχεδιαστών ιστοσελίδων δεν μπορούν να γράψουν ακόμη έγκυρο κώδικα σε HTML (ή δεν μπορούν να μπουν στον κόπο να μάθουν). Το CMS δίνει την δυνατότητα να σχεδιάζουν μια σελίδα ακόμη και με ελάχιστες γνώσεις προγραμματισμού.

Μειονεκτήματα του CMS.

- Ένα CMS πρέπει να έχει έναν webmaster για να επιβλέπει την ασφάλεια και θέματα λειτουργικότητας. Δεν είναι σαν μια HTML ιστοσελίδα που αποτελείται από στατικές σελίδες, που μπορεί να εγκατασταθεί και στη συνέχεια να αφεθεί. Ο webmaster πρέπει να αναβαθμίσει το CMS, όταν οι ενημερωμένες εκδόσεις σε κώδικα ασφαλείας κυκλοφορήσουν ή όταν σφάλματα διορθώνονται. Η ιστοσελίδα δεν μπορεί να εγκατασταθεί και στη συνέχεια να αφεθεί.
- Πρέπει να δίνετε μεγάλη προσοχή στα χρώματα που χρησιμοποιούμε στο μέγεθος της γραμματοσειράς και γενικά στην σχεδίαση του περιεχομένου της σελίδας μας, διότι ο επισκέπτης δεν θα ενδιαφερθεί να την διαβάσει.
- Τα περιεχόμενα της σελίδας μας θα πρέπει να είναι πολύ καλογραμμένα ώστε να διαβαστούν και από τις μηχανές αναζήτησης χωρίς προβλήματα.

5.3 Τύποι CMS

Τα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου μπορούν να διαιρεθούν σε πολλά διαφορετικά είδη, για αρκετούς διαφορετικούς σκοπούς. Πρώτον, υπάρχουν ιστοσελίδες με CMS και ιστοσελίδες χωρίς CMS. Οι πρώτες έχουν σχεδιαστεί για να εξυπηρετούν περιεχόμενο στο Διαδίκτυο, ενώ οι τελευταίες για να περιέχουν και να οργανώνουν πληροφορίες μιας επιχείρησης σε ένα ιδιωτικό περιβάλλον. Μπορούμε να πούμε ότι υπάρχουν 5 κατηγορίες CMS που είναι:

- Επιχειρησιακά CMS (Enterprise CMS - ECMS)

- Συστήματα διαχείρισης Web περιεχομένων CMS (Web CMS - WCMS)
- Συστήματα διαχείρισης εγγράφων (Document management system - DMS)
- Συστήματα διαχείρισης περιεχομένων συστατικών (Component content management system - CCMS)
- Συστήματα διαχείρισης περιεχομένων φορητών συσκευών (Mobile content management system)

5.4 Η ιστορία του CMS

Τα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου (CMS) είναι μια φράση που αναφέρεται σε οποιαδήποτε τρόπο με τον οποίο ένας χρήστης μπορεί να οργανώσει ηλεκτρονικά πληροφορίες. Τα CMS χρησιμοποιούνται από webmasters για να διαχειριστούν και να ενημερώσουν εύκολα την ιστοσελίδα τους και να είναι μια καλή επιλογή για τους ανθρώπους που δεν ξέρουν πολλά από κωδικό. Η ιστορία του CMS είναι ενδιαφέρουσα και δείχνει την εξέλιξη του Διαδικτύου όπως το γνωρίζουμε σήμερα. Τότε, η φράση «CMS» ήταν ένας τρόπος για να αναφέρονται σε διαφορετικά συστήματα / λογισμικό που θα επέτρεπαν στους χρήστες να δημιουργούν, να διαχειρίζονται, να επεξεργάζονται και να δημοσιεύουν πληροφορίες για τις online ιστοσελίδες τους. Τα πρώτα κύρια πακέτα CMS είχαν κυκλοφορήσει από τη Microsoft και Lotus στις αρχές της δεκαετίας του 1990. Ήταν περίπου το 1996 όταν αναπτύχθηκε ένα CMS που έμοιαζε με αυτό που έχουμε σήμερα. Η Vignette εταιρεία κυκλοφόρησε το πακέτο λογισμικού "StoryServer". Το CMS έγινε δημοφιλές για το κοινό και για τα επόμενα χρόνια πολλές εταιρείες το ανέπτυξαν και κυκλοφόρησαν το δικό τους λογισμικό.

Τα έτη 2000 έως 2005 το διαδίκτυο πέρασε δύσκολες στιγμές. Πολλές ιστοσελίδες που είχαν μεγάλη επιτυχία, άρχισαν να καταρρέουν. Από την

άλλη πλευρά, άλλες ιστοσελίδες όπως το Amazon απογειώθηκαν και συγχωνεύτηκαν με άλλες επιχειρήσεις. Πολλές εταιρείες που είχαν δημιουργήσει CMS πακέτα είχαν πέσει σε πτώχευση, ή συγχωνεύτηκαν, ή κατέρρευσαν. Ως αποτέλεσμα αυτών των πραγμάτων, πολλά από τα CMS έπεσαν σε σύγχυση και δεν υποστηρίζονταν πλέον.

Κατά την περίοδο 2006-2007, το διαδίκτυο άρχισε να αναπτύσσεται πάλι και άρχισε να επιστρέφει στο παλιό του εαυτό. Κατά το διάστημα αυτό, αρκετές εξελίξεις στο CMS έγιναν. Το CMS εξελίχτηκε σε έναν τομέα τόσο μεγάλο, ώστε τα CMS πακέτα θα έπρεπε πραγματικά να χωριστούν σε τρεις ομάδες. Η πρώτη μπορεί να χαρακτηριστεί ως Μοντάζ λογισμικού. Λογισμικό που εμπίπτει στην κατηγορία αυτή επιτρέπει στους χρήστες να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό που έχει εγκατασταθεί σε σκληρούς δίσκους για την επικαιροποίηση ηλεκτρονικών δεδομένων χωρίς σύνδεση. Η δεύτερη ομάδα μπορεί να χαρακτηριστεί ως online επεξεργασία. Αντί οι χρήστες να έχουν πρόσβαση σε αυτό το λογισμικό μέσω σκληρών δίσκων, μπορούσαν να συνδεθούν στο Internet. Όλα τα δεδομένα ανανεώνονταν και επεξεργάζονταν σε απευθείας σύνδεση. Η τέταρτη ομάδα, η οποία είχε χαρακτηριστεί ως "Hybrid", επέτρεπε στους χρήστες να εργάζονται σε απευθείας σύνδεση, ή offline.

Το CMS σήμερα είναι αρκετά απαιτητικό, ιδίως για εμπορικές επιλογές. Ένα παράδειγμα ενός εμπορικού πακέτου είναι το CMS E360 της NZ. Περιλαμβάνει πολλές πτυχές του μάρκετινγκ διαδικτύου, όπως το μάρκετινγκ ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και CRM σε ένα πακέτο. Το μέλλον του CMS φαίνεται καλό. Καθώς εξελίσσεται όλο και περισσότερο και γίνεται όλο και πιο ισχυρό το λογισμικό, με αποτέλεσμα οι webmasters να έχουν ακόμη περισσότερη δύναμη για να δημιουργήσουν φανταστικές ιστοσελίδες για να τις απολαύσουν όλοι.

5.5 Πως λειτουργεί το CMS

Το CMS λειτουργεί με την αποθήκευση του περιεχομένου της σελίδας σε μια σχεσιακή βάση δεδομένων (MySQL, SQL Server) που κατηγοριοποιεί τις σελίδες και τα αρχεία. Όταν ένα άτομο δημοσιεύει το περιεχόμενο μιας σελίδας, μια φυσική cache του περιεχομένου δημιουργείται και αποθηκεύεται στον αντίστοιχο κατάλογο. Τα HTML και τα PHP templates χρησιμοποιούνται για να εξασφαλίσουν τον έλεγχο της ποιότητας και τα πρότυπα σχεδιασμού σε όλη την ιστοσελίδα. Δεν υπάρχει όριο στο στυλ γραφικών από αυτά τα πρότυπα και δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των διαφορετικών προτύπων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Διαφορετικές εμφανίσεις σε όλη την σελίδα μπορούν να επιτευχθούν με την εφαρμογή διαφόρων προτύπων.

Επίλογος

Το CMS λοιπόν είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο δημιουργίας ιστοσελίδων και γι' αυτούς που ξέρουν προγραμματισμό αλλά και γι' αυτούς που δεν γνωρίζουν. Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναφερθούμε για ένα συγκεκριμένο CMS το Drupal.

Κεφάλαιο 6: Drupal

6.1 Τι είναι το Drupal

Το Drupal είναι ένα δωρεάν και open-source πλαίσιο διαχείρισης περιεχομένου (CMS), γραμμένο σε PHP που διανέμεται από την General Public License. Είναι ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (που αναφέρεται επίσης ως CMS), που χρησιμοποιείται για τη διαχείριση περιεχομένου για ενημερωτικούς ιστότοπους, ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης, εφαρμογές web και σε πολλά άλλα.

Για να κυριολεκτήσουμε το Drupal δεν είναι ένα CMS, αλλά μια πλατφόρμα στην οποία διάφορες ενότητες μπορούν να συνδεθούν και να συνδυαστούν για να παρέχουν ένα CMS προσαρμοσμένο στις ανάγκες μας. Υπάρχουν ενότητες για πολλούς σκοπούς, για παράδειγμα, την αποθήκευση διαφορετικών ειδών περιεχομένου, την ανάκτηση του περιεχομένου με βάση κριτήρια, την εμφάνιση και πολλά άλλα.

Παρά το γεγονός ότι το Drupal προσφέρει ένα εκλεπτυσμένο περιβάλλον προγραμματισμού για τους προγραμματιστές, δεν απαιτούνται γνώσεις προγραμματισμού για τη βασική εγκατάσταση και διαχείριση ιστοτόπων.

Το Drupal τρέχει σε οποιαδήποτε υπολογιστική πλατφόρμα που υποστηρίζει τόσο ένα web server που μπορεί να λειτουργεί PHP (συμπεριλαμβανομένων των Apache, IIS, Lighttpd, Hiawatha, Cherokee ή Nginx) όσο και μια βάση δεδομένων (όπως MySQL, MongoDB, MariaDB, PostgreSQL, SQLite, ή το Microsoft SQL Server) για την αποθήκευση του περιεχομένου και των ρυθμίσεων. Το Drupal 6 απαιτεί την PHP 4.4.0 ή νεότερη έκδοση της, ενώ το Drupal 7 απαιτεί PHP 5.2.5 ή νεότερη έκδοση της.

6.2 Η ιστορία του Drupal

Αρχικά το Drupal γράφτηκε από τον Dries Buytaert ως ένας πίνακας μηνυμάτων, το 2001 λόγω της μεγάλης απήχησης που είχε έγινε ένα έργο ανοικτού κώδικα. Το Drupal είναι μια αγγλική απόδοση της ολλανδικής λέξης "drupel", που σημαίνει "σταγόνα" το όνομα πάρθηκε από την τώρα ιστοσελίδα Drop.org, του οποίου ο κωδικός σιγά-σιγά εξελίχθηκε σε Drupal. Ο Buytaert ήθελε να ονομάσει την τοποθεσία "dorp" (Στα ολλανδικά σήμαινε "χωριό"), αλλά από λάθος στην πληκτρολόγηση όταν έγραφε το όνομα του domain name έγραψε Drupal.

Το ενδιαφέρον για το Drupal αυξήθηκε πολύ το 2003, όταν χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή της ιστοσελίδας "DeanSpace» του Χάουαρντ Ντιν, ένας από τους υποψηφίους για τις προεδρικές εκλογές τις ΗΠΑ του 2004. Τα μέλη της ομάδας του web συνέχισαν να δείχνουν το ενδιαφέρον τους για την ανάπτυξη αυτής της πλατφόρμας, η οποία θα μπορούσε να βοηθήσει τον πολιτικό ακτιβισμό, με τη έναρξη του CivicSpace Labs τον Ιούλιο του 2004.

Το Drupal αναπτύχθηκε από μια κοινότητα, και η δημοτικότητά του αυξάνεται με ταχείς ρυθμούς. Από τον Ιούλιο του 2007 έως τον Ιούνιο του 2008, το Drupal το είχαν κατεβάσει από την ιστοσελίδα Drupal.org περισσότερες από 1,4 εκατομμύρια φορές, μια αύξηση περίπου 125% από το προηγούμενο έτος. Το Δεκέμβριο του 2012, περισσότερες από 808.000 ιστοσελίδες άρχισαν να το χρησιμοποιούν. Κάποιες από αυτές τις ιστοσελίδες είναι αρκετά γνωστές οργανώσεις, συμπεριλαμβανομένων των εταιρειών, των μέσων ενημέρωσης, εκδοτικές εταιρείες, κυβερνήσεις, σχολεία, κ.α. Το Drupal κέρδισε επίσης πολλά Packt Open Source Awards CMS και κέρδισε το "Webware 100" τρεις φορές συνεχόμενα.

6.3 Τι είναι αυτό που κάνει το Drupal διαφορετικό από τα άλλα CMS

Το EPiServer, το SiteVision, το Sitecore, το Polopoly και το Escenic είναι κάποια παραδείγματα της πρώτης γενιάς συστημάτων διαχείρισης περιεχομένου. Τα παραπάνω CMS χαρακτηρίζονταν από το γεγονός ότι οι νέες ή προσαρμοσμένες λειτουργίες που είχαν, είχαν προστεθεί μέσω της ανάπτυξης νέων μονάδων που είχαν προγραμματιστεί σε Java ή .NET πλατφόρμα. Αυτό ήταν χρονοβόρο και απαιτούσε την βοήθεια από ειδικούς. Το Drupal, από την άλλη πλευρά, είναι μια δεύτερη γενιά CMS. Αυτό σημαίνει ότι πολλές νέες ή προσαρμοσμένες λειτουργίες δημιουργούνταν από το περιβάλλον εργασίας του χρήστη, χωρίς προγραμματισμό, και χωρίς βέβαια αυτό να είναι απόλυτο. Με αυτόν τον τρόπο δεν έπαιρνε πολύ χρόνο και μπορούσε να γίνει από έναν έμπειρο προγραμματιστή.

6.4 Γιατί το Drupal

Το Drupal είναι μια open source πλατφόρμα για την οικοδόμηση ισχυρών, και ευέλικτων ιστοσελίδων. Χρησιμοποιείται από χιλιάδες οργανισμούς και επιχειρήσεις σε όλο τον κόσμο. Παρακάτω βλέπουμε μερικούς λόγους που κάνουν το Drupal μια σωστή επιλογή για την δημιουργία μιας σελίδας.

Εύχρηστο

Το Drupal είναι ένα Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS), το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να προσθέτουν και να ενημερώνουν τις ιστοσελίδες χωρίς τεχνική βοήθεια. Αυτοί απλά προσαρμόζουν το Drupal για να ταιριάζει στις ανάγκες, και στην ροή εργασίας τους.

Παγκόσμιο

Δεν είναι μόνο ότι το Drupal υποστηρίζεται από μια παγκόσμια κοινότητα ανάπτυξης, είναι επίσης η ιδανική επιλογή για οργανισμούς με παγκόσμια

εμβέλεια. Το Drupal μπορεί να εγκατασταθεί σε πολλές γλώσσες, επιτρέποντας και στους διαχειριστές και στους χρήστες να προβάλουν την ιστοσελίδα στη γλώσσα της επιλογής τους.

Επεκτάσιμο

Το Drupal είναι μια προσαρμόσιμη πλατφόρμα. Η δουλειά μας είναι να προσαρμόσουμε το Drupal στις ανάγκες του οργανισμού μας με την ενσωμάτωσή του στο περιεχόμενό μας.

Ασφαλές

Με μια τέτοια μεγάλη βάση στήριξης, το Drupal συνεχώς παρακολουθείται για θέματα ασφάλειας. Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται στο διαδίκτυο, η κοινότητα του Drupal παράγει τις επιδιορθώσεις και τις ενημερώσεις που απαιτούνται για να κρατήσει ασφαλές τον ιστόχωρο μας.

State-of-the-art

Με απλά λόγια, το Drupal είναι αιχμή. Κάθε φορά που ακούτε για το "next best thing" στο web design, οι πιθανότητες είναι ότι Drupal είναι ήδη εκεί. Οι λάτρεις του Drupal ποτέ δεν σταματούν να αναζητούν τρόπους για να κάνουν το Drupal ακόμη καλύτερο.

Επίλογος

Είδαμε λοιπόν πόσο χρήσιμο είναι το Drupal και πόσο μας βοηθάει στην ανάπτυξη ιστοσελίδων. Η ιστορία έδειξε ότι το Drupal αποκτά όλο και περισσότερο έδαφος και τείνει να γίνει η πρώτη επιλογή για τους περισσότερους προγραμματιστές ιστοσελίδων. Στο επόμενο κεφάλαιο θα μιλήσουμε πώς ακριβώς αναπτύχθηκε το E-shop αυτής της πτυχιακής.

Κεφάλαιο 7: Ανάλυση της εφαρμογής

7.1 Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναλύσουμε βήμα βήμα πως αναπτύχθηκε η σελίδα αυτή με την βοήθεια του Drupal. Θα ξεκινήσουμε να δείξουμε πώς έγινε το theme από την αρχή, πως κάνουμε εγκατάσταση του Drupal, πως δημιουργήσαμε την βάση δεδομένων, πώς εισάγαμε βιβλία, πώς φτιάξαμε το καλάθι αγορών και την login φόρμα.

7.2 Δημιουργία του Theme

Αρχικά να πούμε ότι ένα theme (θέμα) μας επιτρέπει να αλλάξουμε την εμφάνιση και την αίσθηση του Drupal site μας. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε θέματα που ήδη έχει το Drupal ή να κατεβάσουμε κάποια έτοιμα theme (δωρεάν ή επί πληρωμή) ή να δημιουργήσουμε ένα theme από το μηδέν. Εμείς θα δείξουμε πώς μπορούμε να φτιάξουμε ένα theme από την αρχή. Αρχικά αυτό που πρέπει να κάνουμε είναι να αρχίσουμε να γράφουμε σε HTML κώδικα πώς θα θέλαμε να φαίνεται η σελίδα μας στο web. Ουσιαστικά αυτό που θέλουμε να κάνουμε είναι να χωρίσουμε τις σελίδα μας σε περιοχές, χωρίς να βάλουμε και το περιεχόμενο που θα θέλαμε να περιέχει κάθε περιοχή (όπως κείμενα, εικόνες, φόρμες κ.λπ.), αυτά θα μπουν δυναμικά με την βοήθεια του Drupal. Χρειαζόμαστε ένα Notepad++ για να αρχίσουμε να γράφουμε τον HTML κώδικα μας. Αρχικά θα δείξουμε τον HTML κώδικα που θα μπει το header της σελίδας μας.

```
<div class="art-header">
  <div class="art-header-position">
    <div class="art-header-wrapper">
      <div class="cleared"></div>
```



```
<div class="art-header-inner">
  <div class="art-headerobject"></div>
  <div class="art-logo">
    <h1 class="art-logo-name"><a href="#"> </a></h1>
    <h2 class="art-logo-text"> </h2>
  </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
```

Βλέπουμε λοιπόν ότι κατά κύριο λόγο στο header μας θέλουμε να έχουμε το όνομα του καταστήματος (δηλαδή το logo) και ένα slogan. Για να τα μορφοποιήσουμε αυτά χρειαζόμαστε δύο κλάσεις μια για το καθένα που θα μορφοποιηθούν έπειτα μέσω του CSS. Στην συνέχεια δημιουργούμε τόσα <div> όσα μας χρειάζονται για να έχουμε το αποτέλεσμα που επιθυμούμε. Κάποια <div> που χρησιμοποιούμε είναι για να θέσουμε την θέση του header, το τι θα περιέχει μέσα το header, το μέγεθος του κ.α.

```
<div class="art-bar art-nav">
  <div class="art-nav-outer">
    <div class="art-nav-wrapper">
      <div class="art-nav-inner">
        <div class="art-hmenu">
          <div class="art-hmenu-extra1"></div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
```

Ο παραπάνω κώδικας είναι ο κώδικας για το μενού πλοήγησης ή το navigation menu όπως λέγεται στο Drupal. Επίσης εδώ ορίζουμε μια επιπλέον περιοχή την extra1 που θα είναι στο header της σελίδας μας.

```
<div class="art-box art-block">
  <div class="art-box-body art-block-body">
    <div class="art-bar art-blockheader">
    </div>
    <div class="art-box art-blockcontent">
      <div class="art-box-body art-blockcontent-body">
        <div class="cleared"></div>
      </div>
    </div>
    <div class="cleared"></div>
  </div>
</div>
```

Τον παραπάνω κώδικα τον χρησιμοποιούμε για να ορίσουμε ένα block, δηλαδή την περιοχή που θέλουμε να βρίσκεται το κύριο μενού με τις κατηγορίες των βιβλίων. Τέλος θα δείξουμε τον κώδικα για το footer της σελίδας μας, που είναι κι αυτός με την ίδια λογική.

```
<div class="art-footer">
  <div class="art-footer-body">
    <div class="art-footer-center">
      <div class="art-footer-wrapper">
        <div class="art-footer-text">
          <div class="cleared"></div>
        </div>
      </div>
    </div>
    <div class="cleared"></div> </div>
```

7.3 Μετατρέποντας τον κώδικα μας σε δυναμικό

Για να μπορέσουμε να εισάγουμε το theme μας στο Drupal θα πρέπει να μετατρέψουμε τον HTML κώδικα σε δυναμικό. Αυτό φυσικά γίνεται με την php. Ο παρακάτω κώδικας δείχνει την μετατροπή του HTML κώδικα που αντιστοιχεί στο header σε δυναμικό.

```
<div class="art-header">
  <div class="art-header-position">
    <div class="art-header-wrapper">
      <div class="cleared reset-box"></div>
      <div class="art-header-inner">
        <div class="art-headerobject"></div>
      </div>
    </div>
  <div class="art-logo">
    <?php if (!empty($site_name)) {
      echo '<h1 class="art-logo-name"><a
        href="'.check_url($front_page).'" title =
          "$site_name.">'. $site_name.'</a></h1>'; } ?>
    <?php if (!empty($site_slogan)) {
      echo '<h2 class="art-logo-text">'. $site_slogan.'</h2>'; } ?>
    </div>
  </div>
</div>
```

Όπως αναφέραμε και πριν όταν δημιουργούμε τον HTML κώδικα δεν βάζουμε και το περιεχόμενο που θέλουμε να εμφανιστεί, αυτό θα γίνει δυναμικά με την βοήθεια του Drupal. Με την php ορίζουμε σε ποιο σημείο θα μπει το περιεχόμενο που θέλουμε. Εδώ ορίζουμε δυναμικά το όνομα και το slogan του καταστήματος μας. Οι μεταβλητές που χρησιμοποιούμε στην php μέσα στις συνθήκες είναι οι μεταβλητές που όταν τις δει το Drupal θα καταλάβει ότι αναφερόμαστε στο όνομα και στο slogan .

```
<?php if (!empty($navigation) || !empty($extra1) || !empty($extra2)): ?>
  <div class="art-bar art-nav">
    <div class="art-nav-outer">
      <div class="art-nav-wrapper">
        <div class="art-nav-inner">
          <?php if (!empty($extra1)) : ?>
            <div class="art-hmenu-extra1"><?php echo render($extra1); ?></div>
          <?php endif; ?>
          <?php if (!empty($navigation)) : ?>
            <?php echo render($navigation); ?>
          <?php endif; ?>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

Παραπάνω βλέπουμε τον αντίστοιχο κώδικα σε php για το μενού πλοήγησης.

Αφού λοιπόν μετατρέψουμε τον HTML κώδικα σε δυναμικό αυτό που θα πρέπει να κάνουμε είναι να αποθηκεύσουμε το αρχείο μας με το όνομα page.tpl.php. Στην συνέχεια θα μορφοποιήσουμε την σελίδα μας, με το CSS.

7.4 Μορφοποίηση της σελίδας μας

Το επόμενο στάδιο είναι η μορφοποίηση της σελίδας μας. Όπως και να θέλουμε να εμφανίζετε η σελίδα μας στο web το CSS είναι αυτό που θα μας βοηθήσει να το πετύχουμε. Ας δούμε λοιπόν πως μπορούμε να μορφοποιήσουμε το header μας.

```
div.art-header
{
  margin: 0 auto;
  position: relative;
  z-index: -5;
  width:100%;
  height: 330px;
  margin-top: 0;
  margin-bottom: 0;
}
```

Ας εξηγήσουμε αρχικά μερικές ιδιότητες που χρησιμοποιούμε στον παραπάνω κώδικα.

- **margin** : Είναι το περιθώριο που δίνουμε στο html στοιχείο μας από την έξω μεριά. Μπορούμε να ορίσουμε να έχει περιθώριο από αριστερά (**margin-left**), από δεξιά (**margin-right**), από επάνω (**margin-top**), και από κάτω (**margin-bottom**).
- **position** : Ορίζει το πώς ο φυλλομετρητής τοποθετεί το στοιχείο μέσα στην σελίδα μας. Μπορεί να λάβει τις ακόλουθες τιμές :
 - **relative** : Το στοιχείο είναι τοποθετημένο σε σχέση με την κανονική του θέση.
 - **absolute** : Το στοιχείο είναι τοποθετημένο σε σχέση με την πρώτη θέση του στοιχείου πρόγονος.
- **z-index** : Η **z-index** καθορίζει τη τάξη ενός στοιχείου. Ένα στοιχείο με μεγαλύτερη τάξη είναι πάντα μπροστά από ένα στοιχείο με μία κατώτερη σειρά τάξης.

Έτσι λοιπόν με τον παραπάνω κώδικα δίνουμε τα περιθώρια που θέλουμε να έχει το **header** μας, το πλάτος και το ύψος, όπως επίσης και την θέση του.

```
.art-header:after
{
  position: absolute;
  z-index:-1;
  display:block;
  top: 0;
  width:100%;
  height: 330px;
  background-image: url('images/header.jpg');
  background-repeat: no-repeat;
  background-position: center center;
}
```

Με τον παραπάνω κώδικα ορίζουμε την εικόνα που θέλουμε να εμφανίζεται ως φόντο στο header μας. Αυτό γίνεται με την ιδιότητα background-image. Με το background-repeat : no-repeat ορίζουμε να μην επαναλαμβάνετε η εικόνα, ενώ με το background-position ορίζουμε την θέση της εικόνας στο κέντρο.

```
.art-logo-name
{
  display: block;
  text-align: left;
  font-family: "Kristen ITC",Arial, Helvetica, Sans-Serif;
  font-size: 42px;
  padding: 0;
  margin: 0;
  color: #EA0B3F !important;
}
```

```
.art-logo-text
{
  display: block;
  text-align: left;
  font-size: 24px;
  padding: 0;
  margin: 0;
  color: #39AC56 !important;
}
```

Παραπάνω βλέπουμε την μορφοποίηση του τίτλου και του slogan του καταστήματος μας. Ας εξηγήσουμε ορισμένες ιδιότητες που χρησιμοποιούμε:

- font-family : Η font-family ιδιότητα καθορίζει τη γραμματοσειρά για ένα στοιχείο.
- font-size: Η font-size ιδιότητα καθορίζει το μέγεθος της γραμματοσειράς.
- display: Το display καθορίζει πώς ένα συγκεκριμένο στοιχείο HTML πρέπει να εμφανίζεται. Κάποιες από τις τιμές που μπορεί να πάρει είναι :
 - block : Το στοιχείο εμφανίζεται ως ένα στοιχείο επιπέδου μπλοκ (όπως οι παράγραφοι και οι τίτλοι)
 - inline : Αυτή είναι η προεπιλογή. Το στοιχείο εμφανίζεται ως ένα ενσωματωμένο στοιχείο επιπέδου.
 - list-item : Το στοιχείο εμφανίζεται ως μια λίστα, το οποίο σημαίνει ότι έχει μια κουκίδα μπροστά του.
- text-align : Η text-align ιδιότητα καθορίζει την οριζόντια στοίχιση του κειμένου σε ένα στοιχείο. Κάποιες από τις τιμές που μπορεί να πάρει είναι:
 - left : Στοιχίζει το κείμενο προς τα αριστερά.
 - right : Στοιχίζει το κείμενο προς τα δεξιά.
 - center : Στοιχίζει το κείμενο στο κέντρο.

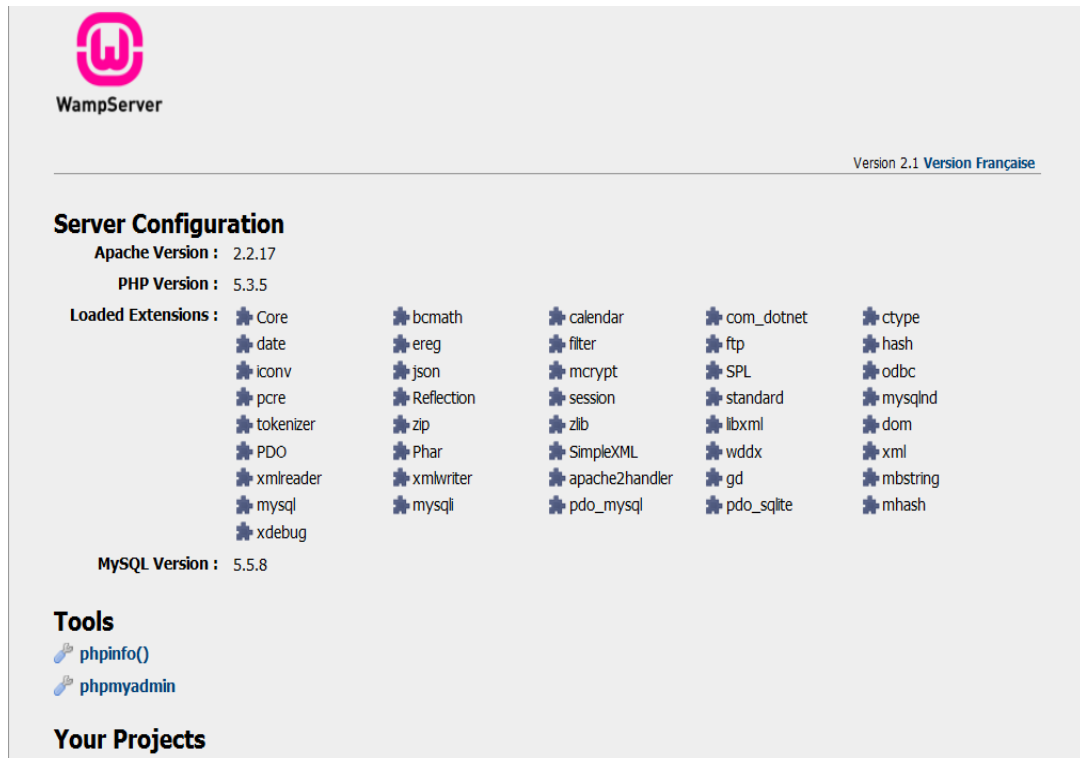
- padding : Το padding είναι το περιθώριο που δίνουμε από τη μέσα μεριά του στοιχείου μας. Όπως στο margin έτσι κι εδώ μπορούμε να ορίσουμε να έχει περιθώριο από αριστερά (padding -left), από δεξιά (padding -right), από επάνω (padding -top), και από κάτω (padding -bottom).

Αφού λοιπόν κάνουμε όλες τις μορφοποιήσεις μας συνεχίζουμε με το στήσιμο του server.

7.5 Εγκατάσταση του Wamp Server και του Drupal

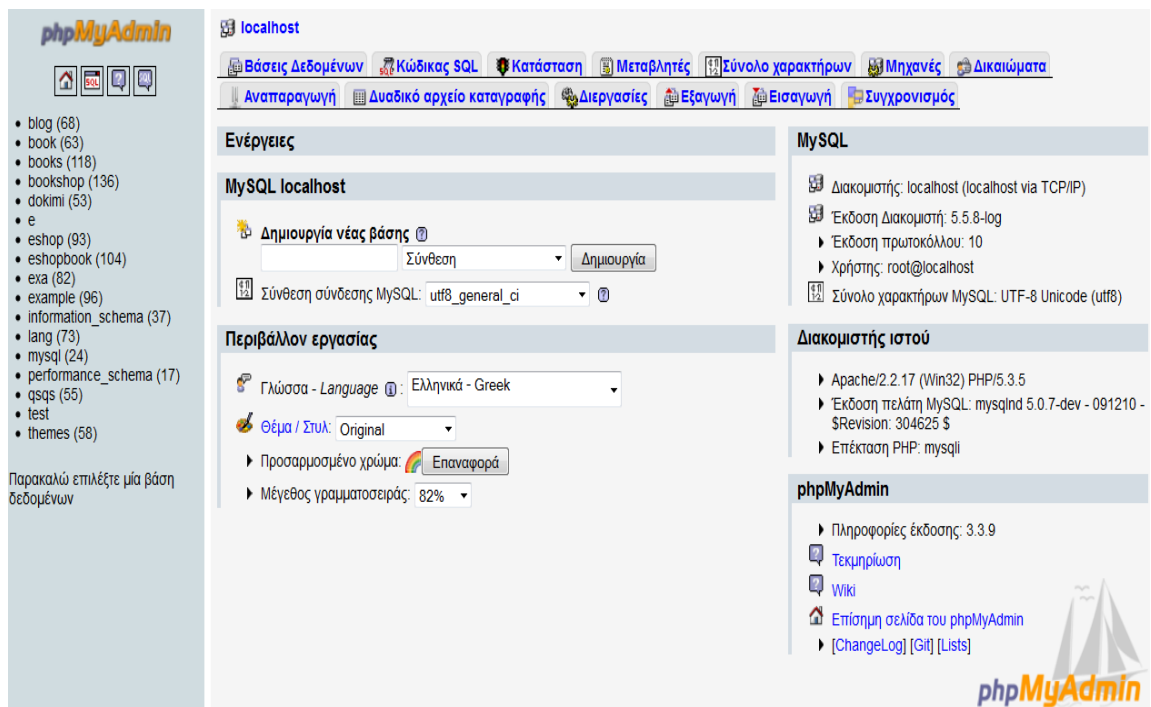
Αρχικά κατεβάζουμε το Wamp Server από την σελίδα <http://www.wampserver.com/en/> κάνουμε διπλό κλικ στο αρχείο που κατεβάσαμε και ακολουθούμε τις οδηγίες. Τα πάντα είναι αυτόματα. Το πακέτο WampServer θα εγκατασταθεί με τις τελευταίες εκδόσεις των Apache, MySQL και PHP. Το αρχείο μας έχει εγκατασταθεί στον τοπικό δίσκο (C:).

Έπειτα κατεβάζουμε το Drupal από την σελίδα <https://drupal.org/download>, κατεβάζοντας την τελευταία έκδοση που υπάρχει. Αφού κατεβάσουμε το αρχείο, και έστω ότι το μετονομάζουμε σε EshopBook το τοποθετούμε στο wamp και συγκεκριμένα μέσα στον φάκελο www (η διαδρομή είναι C:\wamp\www). Ανοίγουμε έναν browser και πληκτρολογούμε στο url το <http://localhost/> όπου θα μας εμφανιστεί το παρακάτω:



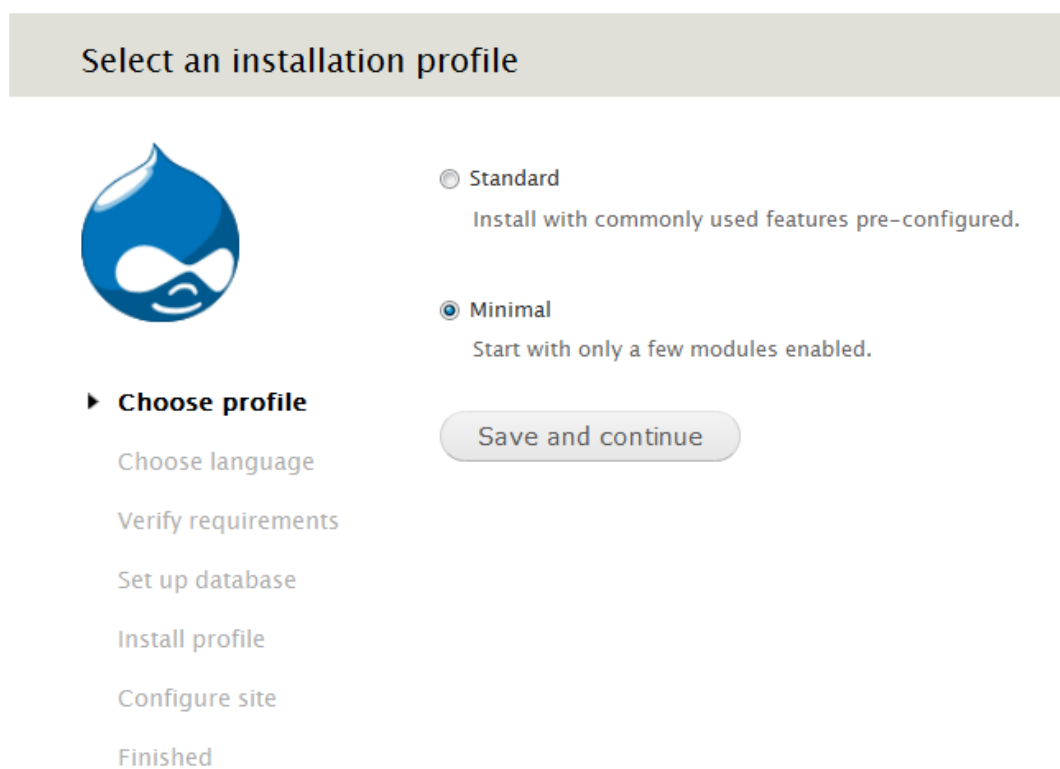
Εικόνα 3 : Wamp Server

Στην συνέχεια θα δημιουργήσουμε την βάση δεδομένων κάνοντας κλικ στο phpmyadmin, όπου θα εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο.



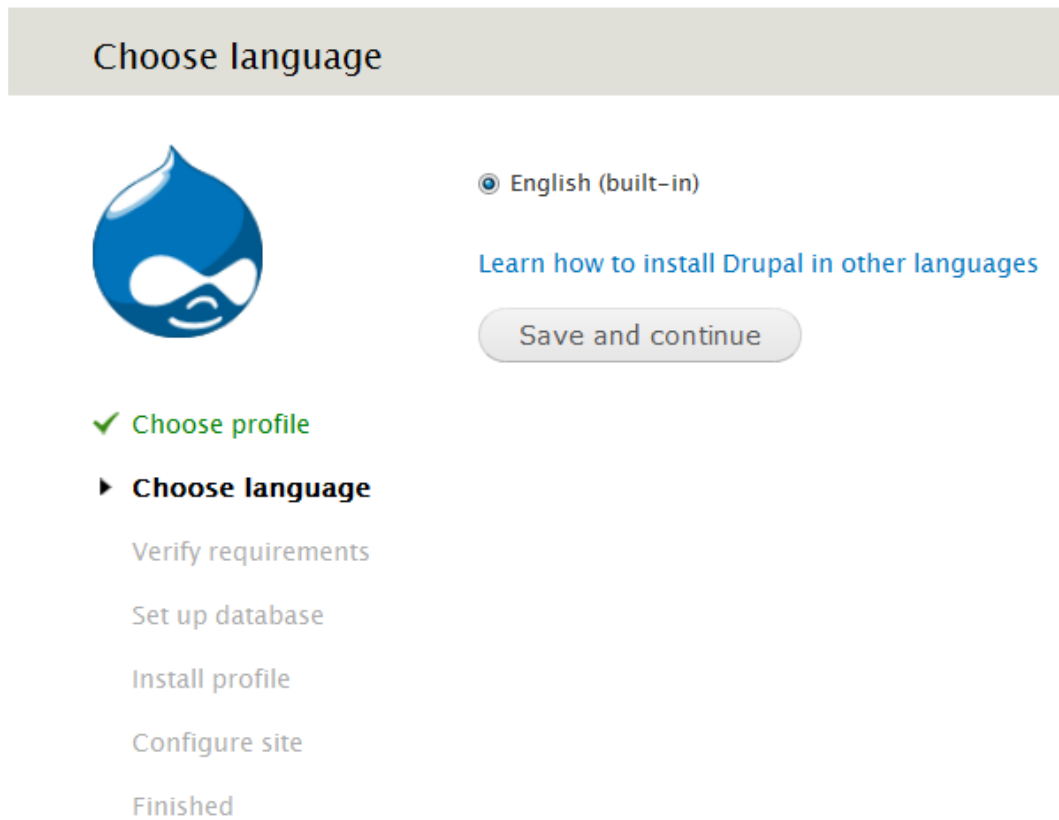
Εικόνα 4: phpmyadmin

Στη δημιουργία νέας βάσης πληκτρολογούμε το όνομα της βάσης μας και στην 'Σύνθεση' βάζουμε την επιλογή utf8-general-ci, έτσι ώστε να δέχεται και ελληνικούς χαρακτήρες, και πατάμε το κουμπί 'Δημιουργία'. Η βάση μας δημιουργήθηκε με επιτυχία. Ξανά επιστρέφουμε πίσω στο localhost όπου θα ξεκινήσουμε την εγκατάσταση του Drupal. Κάτω από το 'Your Projects' θα δούμε το όνομα του αρχείου του Drupal που έχουμε κατεβάσει κάνοντας κλικ επάνω του θα πρέπει να εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο :



Εικόνα 5 : Επιλογή προφίλ στο Drupal

Εδώ επιλέγουμε το προφίλ της σελίδας μας, και έχουμε δύο επιλογές το "Standard" και το "Minimal". Η επιλογή "Standard" δεν είναι υποχρεωτική, αλλά προτείνεται συνήθως γιατί η εγκατάσταση του λογισμικού είναι πιο ολοκληρωμένη. Εμείς θα επιλέξουμε την "Minimal" επιλογή.



Εικόνα 6 : Επιλογή γλώσσας στο Drupal

Στο σημείο αυτό επιλέγουμε την γλώσσα που προτιμάμε, έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε και την ελληνική εφόσον εκτελέσουμε κάποιες ενέργειες, αλλά δεν συνιστάτε διότι η μετάφραση δεν είναι και τόσο καλή, και έχει ως αποτέλεσμα να μας μπερδέψει παρά να μας βοηθήσει.

Database configuration



✓ Choose profile

✓ Choose language

✓ Verify requirements

▶ Set up database

Install profile

Configure site

Finished

Database type *

☒ MySQL, MariaDB, or equivalent

☐ SQLite

The type of database your Drupal data will be stored in.

Database name *

BookExample

The name of the database your Drupal data will be stored in. It must exist on your server before Drupal can be installed.

Database username *

root

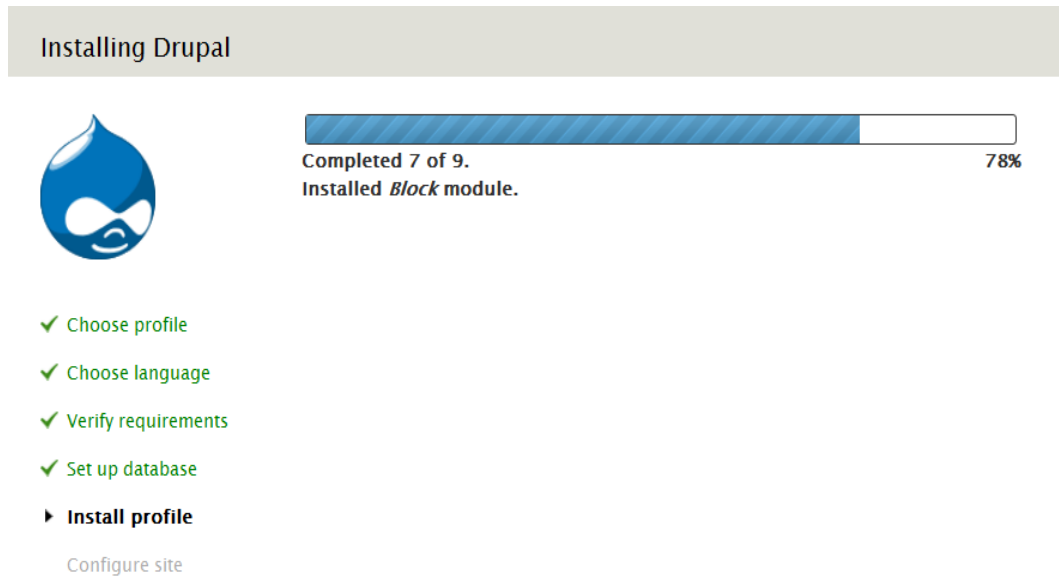
Database password

▶ ADVANCED OPTIONS

Save and continue

Εικόνα 7: Σύνδεση με την βάση δεδομένων

Εδώ γίνεται η σύνδεση με την βάση δεδομένων. Επιλέγουμε το MySQL, MariaDB, or equivalent και στο Database name βάζουμε το όνομα της βάσης που δημιουργήσαμε πιο πριν. Στο Database username βάζουμε 'root' και στο Database password δεν βάζουμε τίποτα, το αφήνουμε κενό, ο λόγος που το κάνουμε αυτό είναι επειδή δουλεύουμε τοπικά. Αν ανεβάζαμε την σελίδα μας εξ αρχής σε έναν Server (όχι σε τοπικό) στα πεδία Database username και Database password θα πληκτρολογούσαμε το username και τον κωδικό που θα είχαμε για τη βάση μας.



Εικόνα 8: Εγκατάσταση Drupal

Εδώ είμαστε στο στάδιο όπου γίνεται η εγκατάσταση του Drupal. Ένα μόλις βήμα πριν την ολοκλήρωση της εγκατάστασης. Στο επόμενο βήμα θα ορίσουμε τους κωδικούς πρόσβασης και ορισμένες άλλες λεπτομέρειες.

Configure site



- ✓ Choose profile
- ✓ Choose language
- ✓ Verify requirements
- ✓ Set up database
- ✓ Install profile
- **Configure site**

Finished

SITE INFORMATION

Site name *
Journey in Knowledge

Site e-mail address *
etsigara@it.telthe.gr

Automated e-mails, such as registration information, will be sent from this address. Use an address ending in your site's domain to help prevent these e-mails from being flagged as spam.

SITE MAINTENANCE ACCOUNT

Username *
etsigara

Spaces are allowed; punctuation is not allowed except for periods, hyphens, and underscores.

E-mail address *
etsigara@it.telthe.gr

Password *

Password strength: **Good**

Confirm password *

Passwords match: **yes**

To make your password stronger:
• Add uppercase letters
• Add punctuation

SERVER SETTINGS

Default country
Greece

Select the default country for the site.

Default time zone
Europe/Athens: Saturday, June 1, 2013 - 22:14 +0300

By default, dates in this site will be displayed in the chosen time zone.

UPDATE NOTIFICATIONS

☒ Check for updates automatically

The system will notify you when updates and important security releases are available for installed components. Anonymous information about your site is sent to Drupal.org.

Save and continue

Εικόνα 9: Τελευταίες ρυθμίσεις για το Drupal

Είμαστε στο στάδιο Configure Site. Στο site name βάζουμε την ονομασία που θα έχει η σελίδα μας, αλλά είναι κάτι που μπορούμε να αλλάξουμε και μετά. Συμπληρώνουμε το e-mail, το οποίο θα έχει άμεση σχέση με τη σελίδα μας, καθώς username και password. Στα Server Settings επιλέγουμε Greece και την ελληνική ζώνη ώρας. Οι ειδοποιήσεις είναι προαιρετικές. Save and continue...

Drupal installation complete



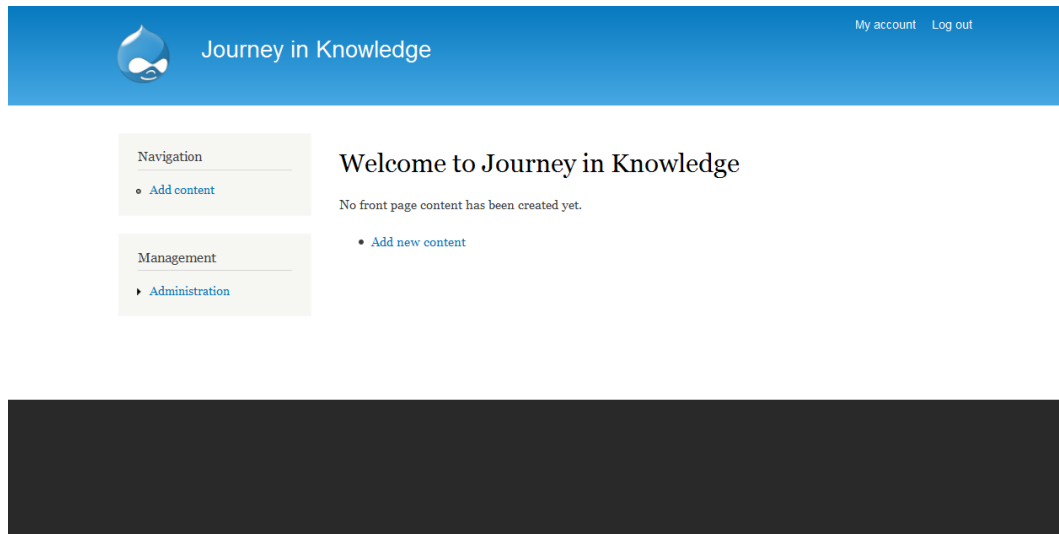
Congratulations, you installed Drupal!

[Visit your new site.](#)

- ✓ Choose profile
- ✓ Choose language
- ✓ Verify requirements
- ✓ Set up database
- ✓ Install profile
- ✓ Configure site
- ✓ Finished

Εικόνα 10: Τέλος εγκατάστασης

Η εγκατάσταση έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία και είμαστε έτοιμοι να διαχειριστούμε την σελίδας μας σαν admin κάνοντας κλικ στο “Visit your new site”. Η σελίδα μας θα μοιάζει κάπως έτσι:



Εικόνα 11 : Εμφάνιση της σελίδας μας

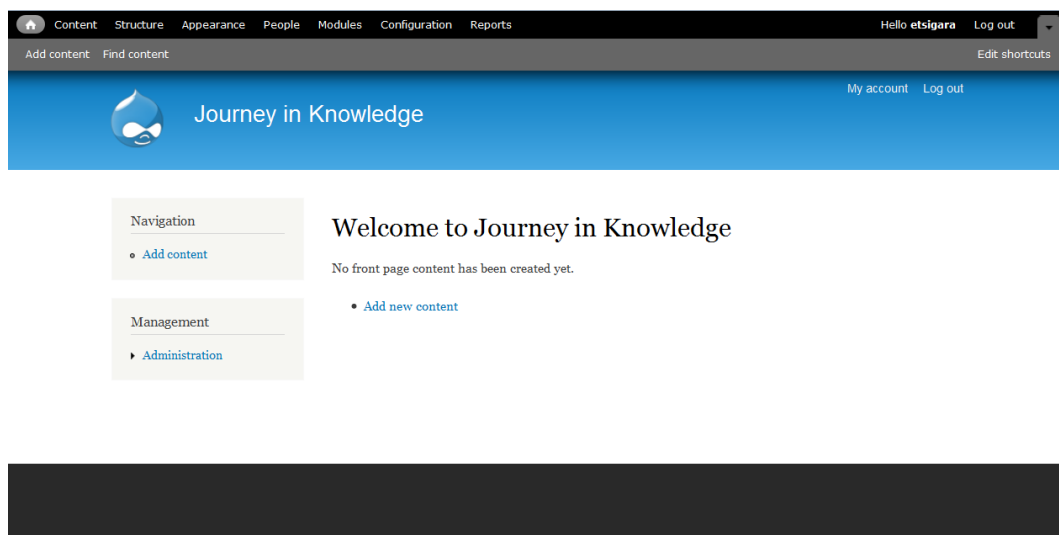
7.6 Εγκατάσταση βασικών Modules

Τα modules είναι σαν plugins για το site μας. Οι ενότητες που μας επιτρέπουν να προσθέσουμε διαφορετικές λειτουργίες στην ιστοσελίδα μας, όπως δημοσκοπήσεις, πεδία αναζήτησης, διάφορες μορφές επικοινωνίας και πολλά άλλα. Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνουμε είναι να ενεργοποιήσουμε τα βασικά modules που θα μας διευκολύνουν στην δημιουργία της σελίδας μας. Για να ενεργοποιήσουμε κάποια modules ακολουθούμε τα εξής βήματα . Κάνουμε κλικ στο «Administration» που βρίσκετε αριστερά στην σελίδα και αμέσως μετά κάνουμε κλικ στο «Modules» . Από το παράθυρο που μας εμφανίστηκε ενεργοποιούμε τα παρακάτω modules.

- Block : Ελέγχει τα οπτικά δομικά στοιχεία μιας σελίδας. Τα Block είναι κουτιά του περιεχομένου που παρέχονται σε μια περιοχή ή περιφέρεια, μιας ιστοσελίδας.
- Field UI : Διεπαφή χρήστη για το API Field
- File : Ορίζει ένα τύπο πεδίου αρχείου.
- Image : Παρέχει εργαλεία επεξεργασίας εικόνας.

- Menu : Επιτρέπει στους διαχειριστές να προσαρμόσουν το μενού πλοήγησης στην σελίδα.
- Path : Επιτρέπει στους χρήστες να μετονομάζουν URLs.
- Shortcut : Επιτρέπει στους χρήστες να διαχειρίζονται συντόμευσης καταλόγων.
- Taxonomy : Επιτρέπει την κατηγοριοποίηση του περιεχομένου.
- Toolbar : Παρέχει μια γραμμή εργαλείων που δείχνει τα στοιχεία του μενού διαχείρισης και τις συνδέσεις από άλλες ενότητες.
- Options : Ορίζει την επιλογή, checkbox και radio button για το κείμενο και αριθμητικά πεδία.

Αφού ενεργοποιήσαμε τα βασικά Modules η σελίδα μας θα φαίνεται κάπως έτσι :

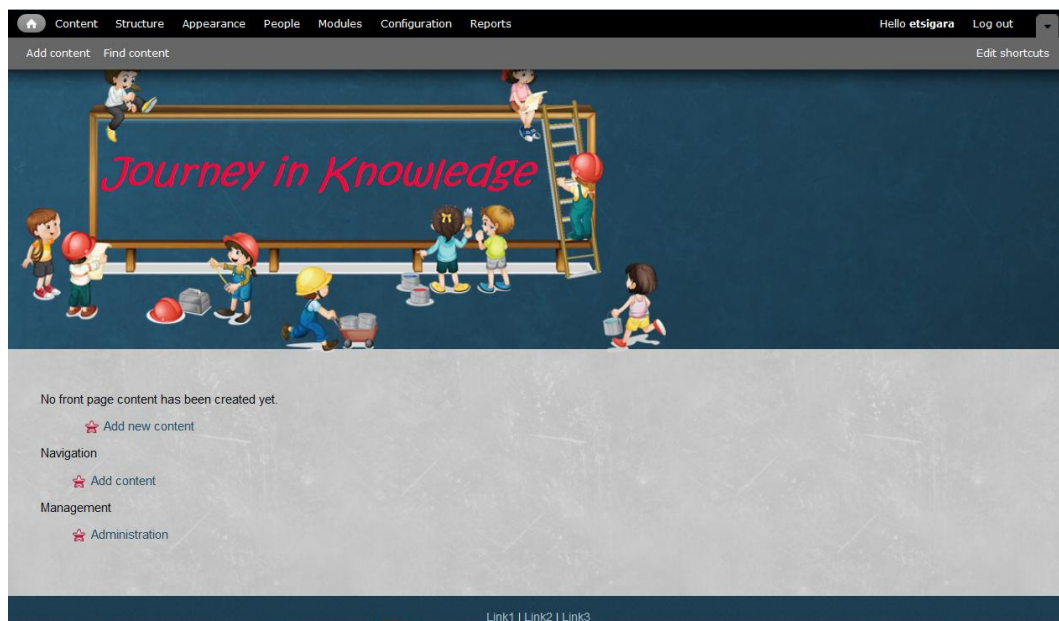


Εικόνα 12: Η σελίδα μας μετά την ενεργοποίηση των modules

7.7 Ενεργοποίηση Theme

Για να ενεργοποιήσουμε το theme που είχαμε κάνει πιο πριν θα πρέπει να μεταφέρουμε τον φάκελο μας μέσα στον φάκελο του Drupal, πιο συγκεκριμένα θα πρέπει να ακολουθήσουμε την εξής διαδρομή : C:\wamp\www\EshopBook\sites\all\themes. Έπειτα αν κάνουμε κλικ στο «Appearance» θα δούμε ότι υπάρχει το theme μας και κάνοντας «Enable

and set default» η σελίδας μας πλέον θα έχει την εμφάνιση που θέλουμε. Πριν πατήσουμε όμως αποθήκευση στα settings που υπάρχουν κάτω επιλέγουμε ένα θέμα για το πώς θα εμφανίζονται οι σελίδες διαχείρισης του Drupal, όπως επίσης επιλέγουμε και το «Use the administration theme when editing or creating content» που μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε το θέμα διαχείρισης κατά την επεξεργασία ή τη δημιουργία περιεχομένου. Η σελίδα μας θα μοιάζει κάπως έτσι :



Εικόνα 13: Η σελίδας μας μετά την ενεργοποίηση του theme

Για να βάλουμε slogan στην σελίδα μας πηγαίνουμε στο «Configuration > Site information» και στο slogan βάζουμε αυτό που θέλουμε.

7.8 Εγκατάσταση της Ubercart

Η Ubercart είναι η πιο δημοφιλής πλατφόρμα πώλησης προϊόντων για ιστοσελίδες. Υλοποιεί όλα όσα χρειάζεστε για την πώληση προϊόντων σε απευθείας σύνδεση. Για την εγκατάσταση της Ubercart θα χρειαστούμε να την κατεβάσουμε από την διεύθυνση <http://www.ubercart.org/downloads>, εκτός όμως από την Ubercart θα πρέπει να κατεβάσουμε τα modules, Rules, Ctools, Entity API και Entity tokens, από την σελίδα του Drupal. Τα

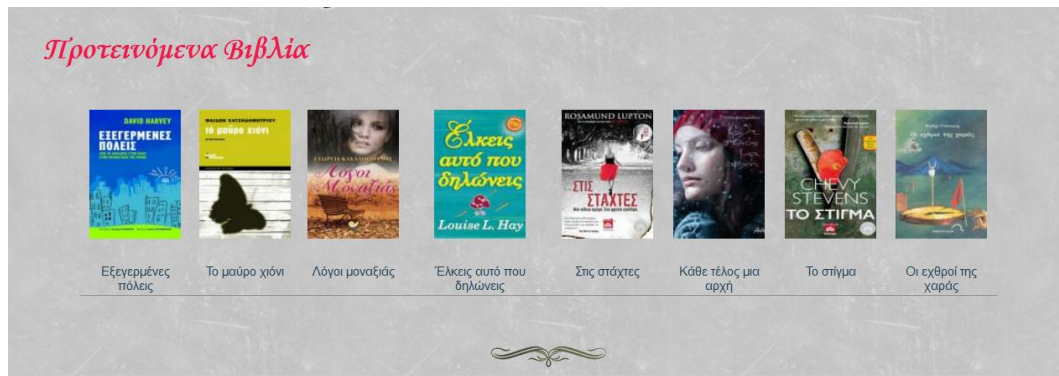
modules αυτά όπως και την Ubercart θα πρέπει να τα βάλουμε μέσα στον φάκελο modules του Drupal, η διαδρομή είναι η ακόλουθη : C:\wamp\www\EshopBook\sites\all\modules. Η διαδικασία που θα ακολουθήσουμε για την ενεργοποίηση τους είναι η ίδια με των προηγούμενων modules που αναφέραμε και πιο πριν. Ένα επιπλέον module που θα πρέπει να ενεργοποιήσουμε είναι το catalog όπου μας επιτρέπει να εμφανίζουμε τις κατηγορίες των προϊόντων μας, και μέσω από το Structure > Blocks μπορούμε να ορίσουμε σε πιο σημείο θα θέλαμε να εμφανιστούν οι κατηγορίες των προϊόντων μας. Στην συνέχεια με την βοήθεια του Taxonomy μπορούμε να δημιουργήσουμε διάφορες κατηγορίες ανάλογα με το τι θέλουμε να κάνουμε, εμείς θα κάνουμε μια κατηγορία «Βιβλία», από το Structure > Taxonomy > Add vocabulary. Αφού δημιουργήσουμε την κατηγορία θα προσθέσουμε σε αυτή τις υποκατηγορίες των βιβλίων μας (όπως λογοτεχνικά βιβλία, οικονομικά, παιδικά, εκπαιδευτικά κ.α.) κάνοντας κλικ στο add terms, δίνουμε ένα όνομα στην κατηγορία και έπειτα πατάμε αποθήκευση.

7.9 Εισαγωγή προϊόντων

Για να εισάγουμε προϊόντα θα πρέπει από το add content να κάνουμε κλικ στο Product. Από το παράθυρο που έχει εμφανιστεί μπορούμε να εισάγουμε το όνομα του προϊόντος μας, στην προκειμένη περίπτωση τον τίτλο του βιβλίου, επίσης μπορούμε να προσθέσουμε μια εικόνα, μια περιγραφή του περιεχομένου του βιβλίου, από το catalog μπορούμε να επιλέξουμε σε ποια κατηγορία θα ανήκει το βιβλίο, όπως επίσης μπορούμε να εισάγουμε στο SKU των κωδικό του βιβλίου (που είναι μοναδικός), την τιμή του, και κάποια πρόσθετα χαρακτηριστικά όπως είναι το βάρος, το μήκος το πλάτος κ.α.

7.10 Δημιουργία συλλογής φωτογραφιών

Για να δημιουργήσουμε μια συλλογή φωτογραφιών όπως φαίνετε και στην παρακάτω εικόνα θα πρέπει να ακολουθήσουμε κάποια συγκεκριμένα βήματα.



Εικόνα 14: Συλλογή φωτογραφιών

Αρχικά θα πρέπει να δημιουργήσουμε ένα καινούργιο content type, από το Structure > Content types > Add content type, δίνουμε ένα όνομα όπως για παράδειγμα photos και έπειτα πατάμε «save and add fields» .

[Show row weights](#)

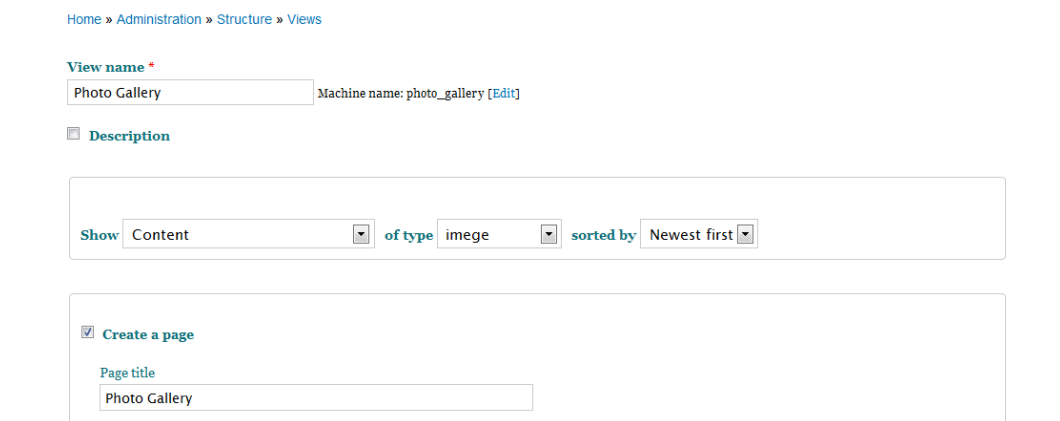
Label	Machine name	Field type	Widget	Operations
Title	title	Node module element		
Body	body	Long text and summary	Text area with a summary	edit delete
Add new field image Label	field_image [Edit]	Image Type of data to store.	Image Form element to edit the data.	
Add existing field Label	- Select an existing field - Field to share		- Select a widget - Form element to edit the data.	

[Save](#)

Εικόνα 15 : Επιλογή πεδίων

Στην συνέχεια θα μας εμφανιστεί το παραπάνω παράθυρο όπου μπορούμε να ορίσουμε ποία πεδία θέλουμε να έχει το Content type. Εδώ θα επιλέξουμε να έχει φωτογραφίες, στο «Add new field» θα βάλουμε ένα

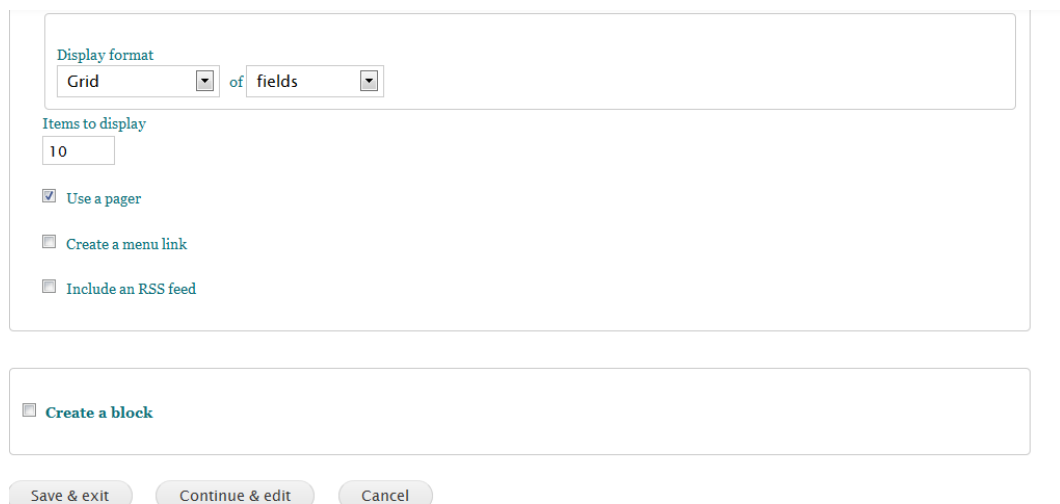
όνομα για το πεδίο μας όπως image και στο «Type of data to store.» επιλέγουμε τον τύπο του πεδίου μας, δηλαδή «Image» και πατάμε save. Έπειτα θα εισάγουμε τις φωτογραφίες που θέλουμε να εμφανίσουμε, από το Add Content > image. Από το Structure > Views > Add new view θα δημιουργήσουμε ένα καινούργιο View δίνοντας του ένα όνομα, όπως Photo Gallery.



The screenshot shows the 'Add new view' form in Drupal. At the top, there is a breadcrumb trail: Home » Administration » Structure » Views. Below this, the 'View name' field is set to 'Photo Gallery', and the 'Machine name' is 'photo_gallery' with an [Edit] link. There is a checkbox for 'Description'. The 'Show' section has three dropdown menus: 'Content', 'of type' (set to 'image'), and 'sorted by' (set to 'Newest first'). Below this, there is a checkbox for 'Create a page' which is checked. Under 'Create a page', the 'Page title' is set to 'Photo Gallery'.

Εικόνα 16: Δημιουργία View

Στο Show επιλέγουμε το Content και στο of type το όνομα του Content type που είχαμε δημιουργήσει, δηλαδή το photos. Λίγο πιο κάτω επιλέγουμε στο Display format το Grid of fields, με αυτή την επιλογή ορίζουμε οι φωτογραφίες μας να είναι σε πλέγμα.



The screenshot shows the 'Display format' section of the Drupal Views administration page. It has two dropdown menus: 'Display format' set to 'Grid' and 'of' set to 'fields'. Below this, the 'Items to display' is set to '10'. There are four checkboxes: 'Use a pager' (checked), 'Create a menu link' (unchecked), 'Include an RSS feed' (unchecked), and 'Create a block' (unchecked). At the bottom, there are three buttons: 'Save & exit', 'Continue & edit', and 'Cancel'.

Εικόνα 17 : Δημιουργία View

Επίσης στο «items display» μπορούμε να ορίσουμε πόσες φωτογραφίες θα θέλαμε να εμφανίζονται στην οθόνη μας. Πατάμε «Continue & edit».

The screenshot shows the 'Page details' configuration page in Drupal. At the top, there's a 'Page' tab and an 'Add' button. A link 'edit view name/description' is in the top right. The main section is titled 'Page details' and contains a 'Display name: Page' field with a 'view page' dropdown. Below this, there are three main columns of settings. The first column, 'Title', has 'Title: Photo Gallery'. The second column, 'Format', has 'Format: Grid' and 'Show: Fields'. The third column, 'Fields', has 'Content: Title'. The fourth column, 'Filter criteria', has 'Content: Published (Yes)' and 'Content: Type (= image)'. The fifth column, 'Sort criteria', has 'Content: Post date (desc)'. The sixth column, 'Page settings', has 'Path: /photo-gallery', 'Menu: No menu', 'Access: Permission | View published content', 'Header', 'Footer', 'Pager', 'Use pager: Full | Paged, 10 items', and 'More link: No'. There are 'add' buttons next to 'Fields', 'Filter criteria', 'Sort criteria', 'Header', and 'Footer'. An 'Advanced' link is on the right.

Εικόνα 18: Λεπτομέρειες εικόνας

Από το Fields > add επιλέγουμε το «content type : photos» και έπειτα αποθηκεύουμε. Αν οι ενέργειες που περιγράψαμε ολοκληρωθούν με επιτυχία θα έχουμε μια συλλογή φωτογραφιών για την σελίδα μας.

7.11 Αναζήτηση

Το Drupal μας προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία από modules. Ένα από αυτά είναι και η «Αναζήτηση». Με την αναζήτηση βοηθάμε το χρήστη να ψάξει αυτό που θέλει χωρίς να χρειάζεται να σπαταλήσει χρόνο αναζητώντας το σε όλη την ιστοσελίδα. Για να προσθέσουμε μια φόρμα αναζήτησης στην σελίδα μας θα πρέπει απλά να ενεργοποιήσουμε από τα Modules το Search, και έπειτα από το Structure>Blocks να επιλέξουμε σε ποια περιοχή της σελίδας μας θα θέλαμε να εμφανίζετε η αναζήτηση. Το παράθυρο Blocks θα μοιάζει κάπως έτσι:

BLOCK	REGION	OPERATIONS
Left sidebar		
+ System help	Left sidebar	configure
Left vertical menu		
No blocks in this region		
Right sidebar		
No blocks in this region		
Right vertical menu		
No blocks in this region		
Content		
+ Main page content	Content	configure
+ Navigation	Content	configure
+ User login	Content	configure
+ Management	Content	configure
Menu		
No blocks in this region		

Εικόνα 19: Block περιοχές

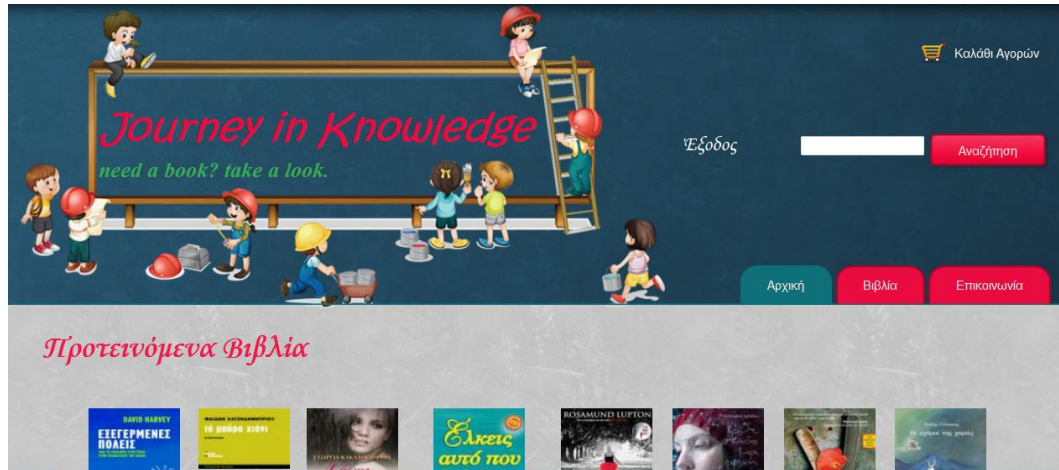
Στην αρχή βλέπουμε όλες τις δυνατές περιοχές της σελίδας μας, και στο τέλος όλα τα modules που είναι ακόμη απενεργοποιημένα.

BLOCK	REGION	OPERATIONS
No blocks in this region		
Disabled		
+ Language switcher (User interface text)	- None -	configure
+ Main menu	- None -	configure
+ Powered by Drupal	- None -	configure
+ Recent content	- None -	configure
+ Search form	- None -	configure
+ Shortcuts	- None -	configure
+ Syndicate	- None -	configure
+ User menu	- None -	configure
+ Who's new	- None -	configure
+ Who's online	- None -	configure

Εικόνα 20 : Απενεργοποιημένα Blocks

Εμείς λοιπόν επιλέγουμε η αναζήτηση να εμφανίζεται στην περιοχή «extra1», μια περιοχή που δημιουργήσαμε σε προηγούμενη ενότητα.

Αφού λοιπόν επιλέξουμε την περιοχή «extra1» και πατήσουμε αποθήκευση, η σελίδα μας θα μοιάζει κάπως έτσι:



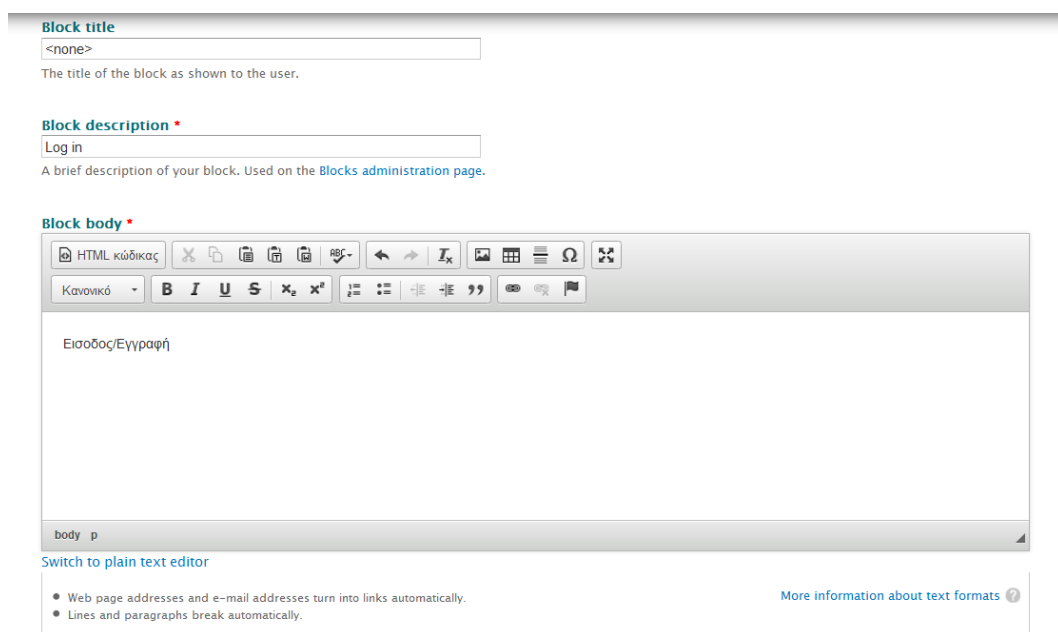
Εικόνα 21 : Φόρμα αναζήτησης

Βέβαια για να έχει αυτή την μορφή η αναζήτηση θα πρέπει να την μορφοποιήσουμε με την βοήθεια του CSS. Ο κώδικας που θα γράψουμε θα μπει στο αρχείο CSS που είχαμε φτιάξει στην αρχή για την μορφοποίηση της σελίδα. Ενδεικτικά ένα κομμάτι κώδικα που χρειάστηκε για αυτή την μορφοποίηση ακολουθεί παρακάτω.

```
art-button {  
    display: inline-block;  
    height: 41px;  
    margin: 10px 5px 0 0;  
    max-width: 1728px;  
    padding: 0;  
    position: relative;  
    vertical-align: middle;  
    width: auto;}
```


7.12 Δημιουργία Log in φόρμας

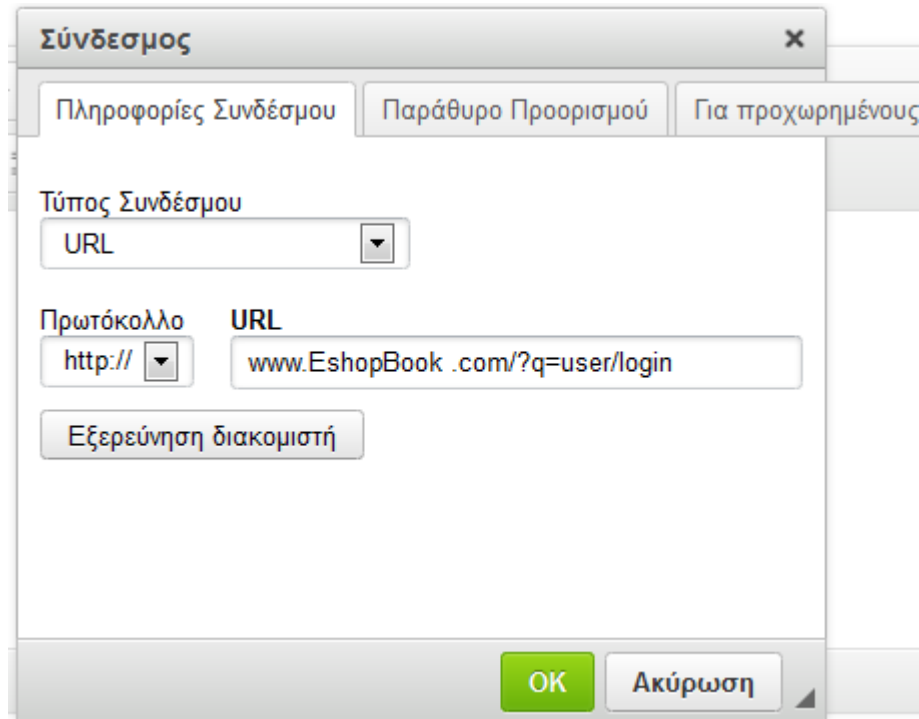
Για να εισάγουμε μια log in φόρμα θα πρέπει να ακολουθήσουμε ακριβώς την ίδια διαδικασία που κάναμε για να εισάγουμε και την φόρμα αναζήτησης. Εμείς όμως επιλέξαμε να βάλουμε την log in φόρμα να εμφανίζεται σε μια καινούργια σελίδα, όπου κάνοντας κλικ σε ένα link θα μας οδηγεί σε αυτή. Αρχικά λοιπόν θα φτιάξουμε ένα link με όνομα «Είσοδος/Εγγραφή» όπου θα εμφανίζετε σε όλες τις σελίδες του site μας μέχρις ότου ο χρήστης να συνδεθεί. Από το Structure>Blocks>Add block δημιουργούμε ένα καινούργιο block.



The screenshot shows the WordPress Block Editor interface. It has three main sections: 'Block title', 'Block description', and 'Block body'. The 'Block title' field contains '<none>'. The 'Block description' field contains 'Log in'. The 'Block body' field contains 'Είσοδος/Εγγραφή'. Below the 'Block body' field, there is a 'Switch to plain text editor' link and a list of bullet points: 'Web page addresses and e-mail addresses turn into links automatically.' and 'Lines and paragraphs break automatically.'.

Εικόνα 22 : Δημιουργία Block

Στο Block title βάζουμε τον τίτλο που θέλουμε να εμφανίζεται πάνω από την φόρμα μας, σε περίπτωση που δεν θέλουμε να εμφανίζετε κάτι βάζουμε <none>. Στο Block description περιγράφουμε με λίγες λέξεις για ποιο λόγο δημιουργούμε αυτό το Block, ενώ στο Block body γράφουμε το όνομα που θέλουμε να έχει το link (Είσοδος/Εγγραφή). Έπειτα το επιλέγουμε μαρκάροντάς το, και πατάμε το κουμπί «Σύνδεσμος» που είναι ακριβώς επάνω. Με αυτό τον τρόπο κάνουμε ένα απλό κείμενο, σύνδεσμο.



Εικόνα 23 : Δημιουργία συνδέσμου

Διαλέγουμε στον *Τύπος Συνδέσμου* «URL», *Πρωτόκολλο* «http://» και στο *URL* βάζουμε την διεύθυνση που θα οδηγεί στην log in φόρμα. Πατάμε «OK». Στην συνέχεια θα μορφοποιήσουμε το link, θέτοντας του κάποια χαρακτηριστικά, όπως γραμματοσειρά, μέγεθος, χρώμα, και κάποια περιθώρια που θα θέλαμε να έχει. Πατώντας στο κουμπί «HTML κώδικας» γράφουμε τον κώδικα με τον οποίο θα μορφοποιήσουμε το link, φυσικά αυτό θα γίνει με CSS. Παρακάτω ακολουθεί ο κώδικας που χρησιμοποιήσαμε.

```
<p style="font-size:22px;  
font-family:Monotype Corsiva,Helvetica,Sans-Serif;  
margin-left:-180px;  
margin-top:-43px;">  
<a href="http://localhost/BookEshopFinal/?q=user/login"  
style="color:#FFFFFF;  
text-decoration:none;">Είσοδος/Εγγραφή</a></p>
```

Τέλος πριν πατήσουμε «Save» στο «Region Settings» θα επιλέξουμε την περιοχή που θέλουμε να εμφανιστεί το link, Εμείς επιλέξαμε την «extra1», έτσι το link θα τοποθετηθεί ακριβώς δίπλα από την φόρμα αναζήτησης.

7.13 Καλάθι αγορών

Το καλάθι αγορών είναι ένα πακέτο λογισμικού που επιτρέπει σε ένα ηλεκτρονικό κατάστημα να πουλά προϊόντα σε απευθείας σύνδεση. Δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες του διαδικτύου να βλέπουν τα προϊόντα που διατίθενται προς πώληση, να τα αναζητούν, να τα επιλέγουν και, τέλος, να τα αγοράζουν κάνοντας online πληρωμή μέσω πιστωτικής κάρτας ή τραπεζικού λογαριασμού. Όλη η παραπάνω διαδικασία είναι ασφαλείς και συνήθως τα στοιχεία της πιστωτικής κάρτας δεν αποθηκεύονται από την εφαρμογή καλάθι αγορών. Ένα καλάθι αγορών είναι μια δυναμική εφαρμογή web, που διαβάζει τα προϊόντα που είναι αποθηκευμένα στη βάση δεδομένων και τα εμφανίζει στην ιστοσελίδα.

Για να βάλουμε ένα καλάθι αγορών στην ιστοσελίδα θα πρέπει από το «Structure>Blocks» να ορίσουμε την περιοχή που θέλουμε να εμφανίζεται το καλάθι μας «Shopping cart». Έπειτα από το «configure» επιλέγουμε το «All pages except those listed», γράφοντας στο textarea που υπάρχει ακριβώς από κάτω σε ποιες σελίδες δεν θέλουμε να εμφανίζετε το καλάθι αγορών μας.

Visibility settings

Pages
Restricted to certain pages

Content types
Not restricted

Roles
Not restricted

Users
Not customizable

Show block on specific pages

☒ All pages except those listed

☐ Only the listed pages

cart/checkout
cart/checkout/review
cart/checkout/complete
image-gallery
contact
user/login

Specify pages by using their paths. Enter one path per line. The "*" character is a wildcard. Example paths are *blog* for the blog page and *blog/** for every personal blog. *<front>* is the front page.

Save block

Εικόνα 24 : Απόκρυψη της Shopping cart από συγκεκριμένες σελίδες

7.14 Διαφορετικοί τύποι χρηστών

Το Drupal έχει ένα ισχυρό σύστημα διαχείρισης χρηστών που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε πολλούς διαφορετικούς τύπους χρηστών για διάφορους σκοπούς. Η διαχείριση χρηστών πραγματοποιείται στην καρτέλα «People» που βρίσκεται στη γραμμή εργαλείων διαχειριστή, όπου κάνοντας κλικ πάνω του θα εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο.

People

Home > Administration

+ Add user

SHOW ONLY USERS WHERE

permission: any

status: any

Filter

UPDATE OPTIONS

Unlock the selected users

Update

	USERNAME	ΘΕΜΑ	ROLES	MEMBER FOR	LAST ACCESS	OPERATIONS
☐	efthymia	active		3 days 21 hours	20 hours 28 min ago	edit
☐	etsigara	active		1 month 1 week	25 min 11 sec ago	edit

Εικόνα 25 : Τύποι χρηστών

Έχουμε την δυνατότητα να φιλτράρουμε τους χρήστες ανάλογα με συγκεκριμένα δικαιώματα ρόλους, ή ανάλογα με την κατάσταση τους

(ενεργοί ή ανενεργοί). Επιπλέον μπορούμε να προσθέσουμε χρήστες και να δώσουμε κάποια δικαιώματα σε αυτούς. Η λίστα χρηστών που βρίσκεται ακριβώς από κάτω εμφανίζει κάποιες χρήσιμες πληροφορίες και επιλογές. Μπορούμε να δούμε το όνομα ενός χρήστη, την κατάσταση (αν είναι ενεργός ή ανενεργός), πόσο καιρό είναι μέλος στο site, την τελευταία φορά που επισκέφτηκε την ιστοσελίδα, αλλά και την δυνατότητα να επεξεργαστούμε τον χρήστη.

Πριν πούμε πώς μπορούμε να προσθέσουμε χρήστες, είναι καλύτερο πρώτα να κατανοήσουμε τους ρόλους και τα δικαιώματα.

Roles (Ρόλοι)

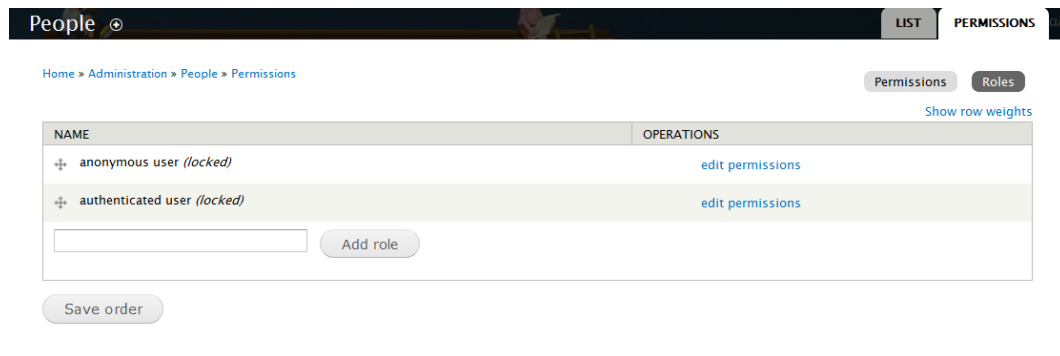
Σκεφτείτε τους ρόλους ως «δικαιώματα ομάδων». Από προεπιλογή, το Drupal έχει τρεις ρόλους:

- Anonymous User (Ανώνυμος Χρήστης) - Ένας χρήστης χωρίς λογαριασμό.
- Authenticated User (Πιστοποιημένοι χρήστες) - Ένας χρήστης που έχει ένα λογαριασμό.
- Administrator (Διαχειριστής) - Ο διαχειριστής του site.

Κάθε ρόλος μπορεί να έχει μοναδικά δικαιώματα που έχουν οριστεί για όλους τους χρήστες σε αυτόν τον ρόλο. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο στην περίπτωση που θέλουμε οι ανώνυμοι χρήστες για παράδειγμα να μην έχουν πρόσβαση σε συγκεκριμένες σελίδες.

Προσθήκη ρόλων

Μπορούμε να προσθέσουμε και άλλους ρόλους στο Drupal, εκτός από αυτούς που ήδη υπάρχουν εάν το θέλουμε. Για να προσθέσουμε ένα ρόλο, πρέπει από το μενού «People», να κάνουμε κλικ στην καρτέλα «Permissions», και στη συνέχεια να κάνουμε κλικ στο κουμπί «Roles».

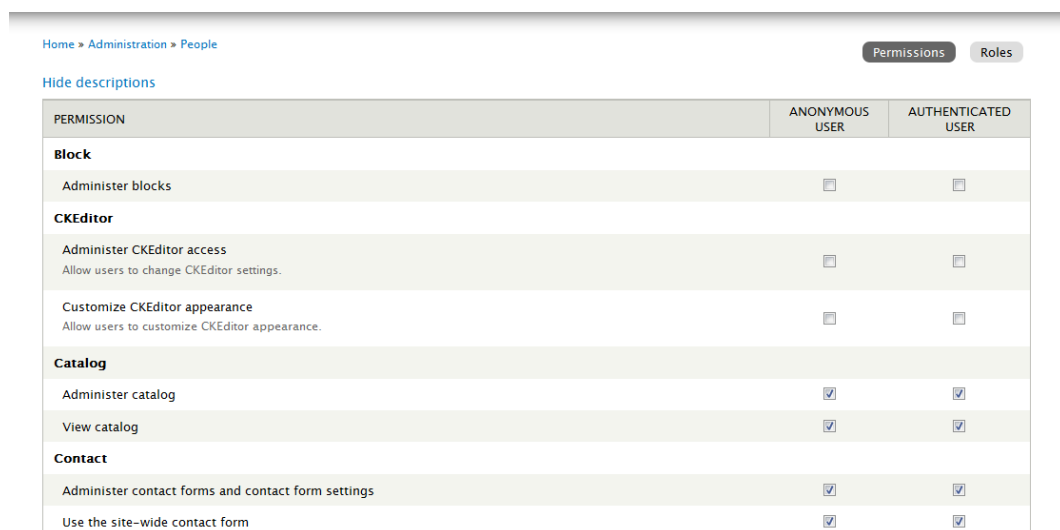


Εικόνα 26 : Προσθήκη ρόλων

Πληκτρολογούμε ένα όνομα για το ρόλο μας, για παράδειγμα "user", και στην συνέχεια πατάμε «Add role». Μόλις δημιουργήσουμε τον νέο ρόλο, μπορούμε να ορίσουμε συγκεκριμένα δικαιώματα για το συγκεκριμένο τύπο χρήστη.

Δικαιώματα (Permissions)

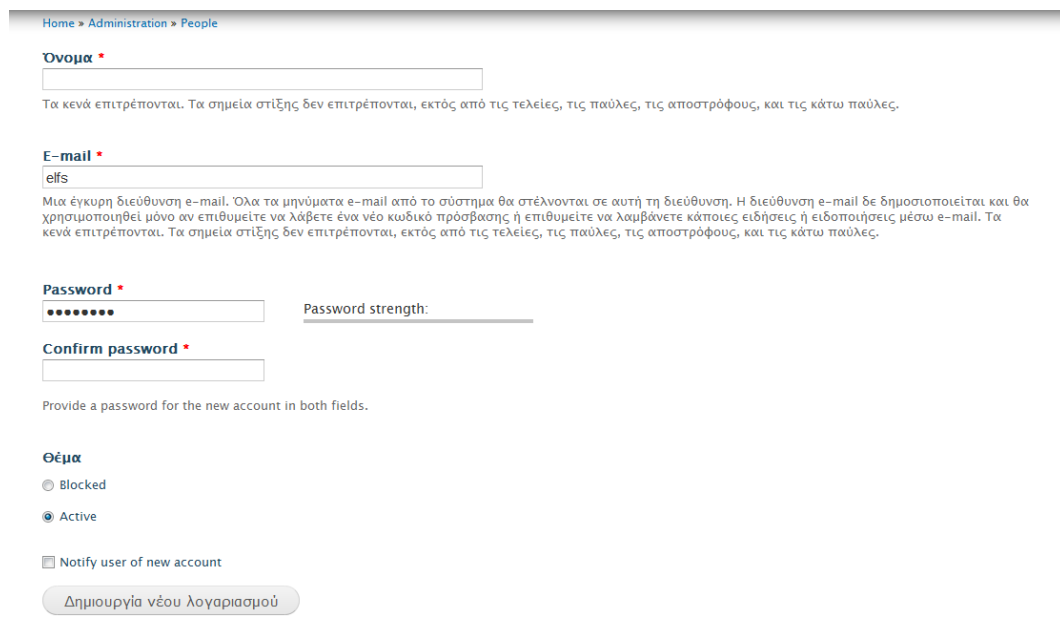
Με τα δικαιώματα ορίζουμε τα διάφορα καθήκοντα που μπορεί να έχει κάποιος ρόλος. Για να μεταβούμε στο παράθυρο με τα δικαιώματα, κάνουμε κλικ στην καρτέλα «Permissions». Βλέπουμε, ότι υπάρχει μια στήλη με όλα τα δικαιώματα, συμπεριλαμβανομένου έναν τίτλο, μια περιγραφή, και ένα πλαίσιο ελέγχου για κάθε ρόλο. Δίπλα υπάρχει μια άλλη στήλη στην οποία εμφανίζονται όλοι οι ρόλοι που υπάρχουν στην σελίδα μας.



Εικόνα 27 : Permissions

Προσθήκη χρηστών

Στη περίπτωση που θέλουμε να προσθέσουμε έναν νέο χρήστη, θα πρέπει, από την ενότητα «People», να κάνουμε κλικ στον σύνδεσμο «+Add user». Από το παράθυρο που εμφανίζεται μπορούμε να ορίσουμε κάποιες πληροφορίες σχετικά με αυτόν τον χρήστη. Μπορούμε να ορίσουμε ένα όνομα, ένα email, και μια κατάσταση «Blocked» ή «Active». Μπορούμε επίσης να ορίσουμε τι ρόλο (ους) θα έχει αυτός ο χρήστης.



Home > Administration > People

Όνομα *

Τα κενά επιτρέπονται. Τα σημεία στίξης δεν επιτρέπονται, εκτός από τις τελείες, τις παύλες, τις αποστροφές, και τις κάτω παύλες.

E-mail *

elfs

Μια έγκυρη διεύθυνση e-mail. Όλα τα μηνύματα e-mail από το σύστημα θα στέλνονται σε αυτή τη διεύθυνση. Η διεύθυνση e-mail δε δημοσιοποιείται και θα χρησιμοποιηθεί μόνο αν επιθυμείτε να λάβετε ένα νέο κωδικό πρόσβασης ή επιθυμείτε να λαμβάνετε κάποιες ειδήσεις ή ειδοποιήσεις μέσω e-mail. Τα κενά επιτρέπονται. Τα σημεία στίξης δεν επιτρέπονται, εκτός από τις τελείες, τις παύλες, τις αποστροφές, και τις κάτω παύλες.

Password *

Password strength:

Confirm password *

Provide a password for the new account in both fields.

Θέμα

☐ Blocked

☒ Active

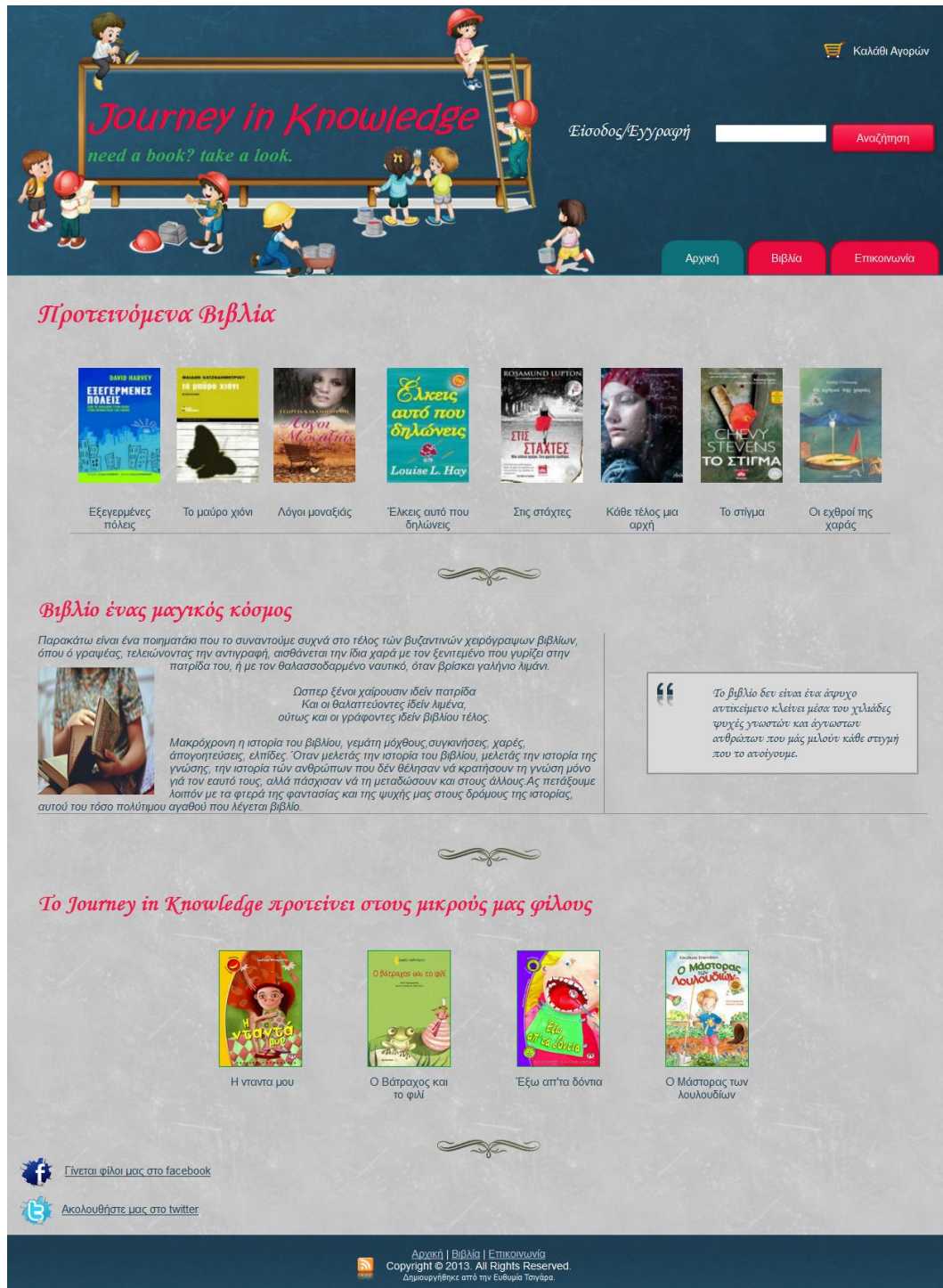
☐ Notify user of new account

Δημιουργία νέου λογαριασμού

Εικόνα 28 : Προσθήκη νέου χρήστη

7.15 Πλοήγηση στην εφαρμογή

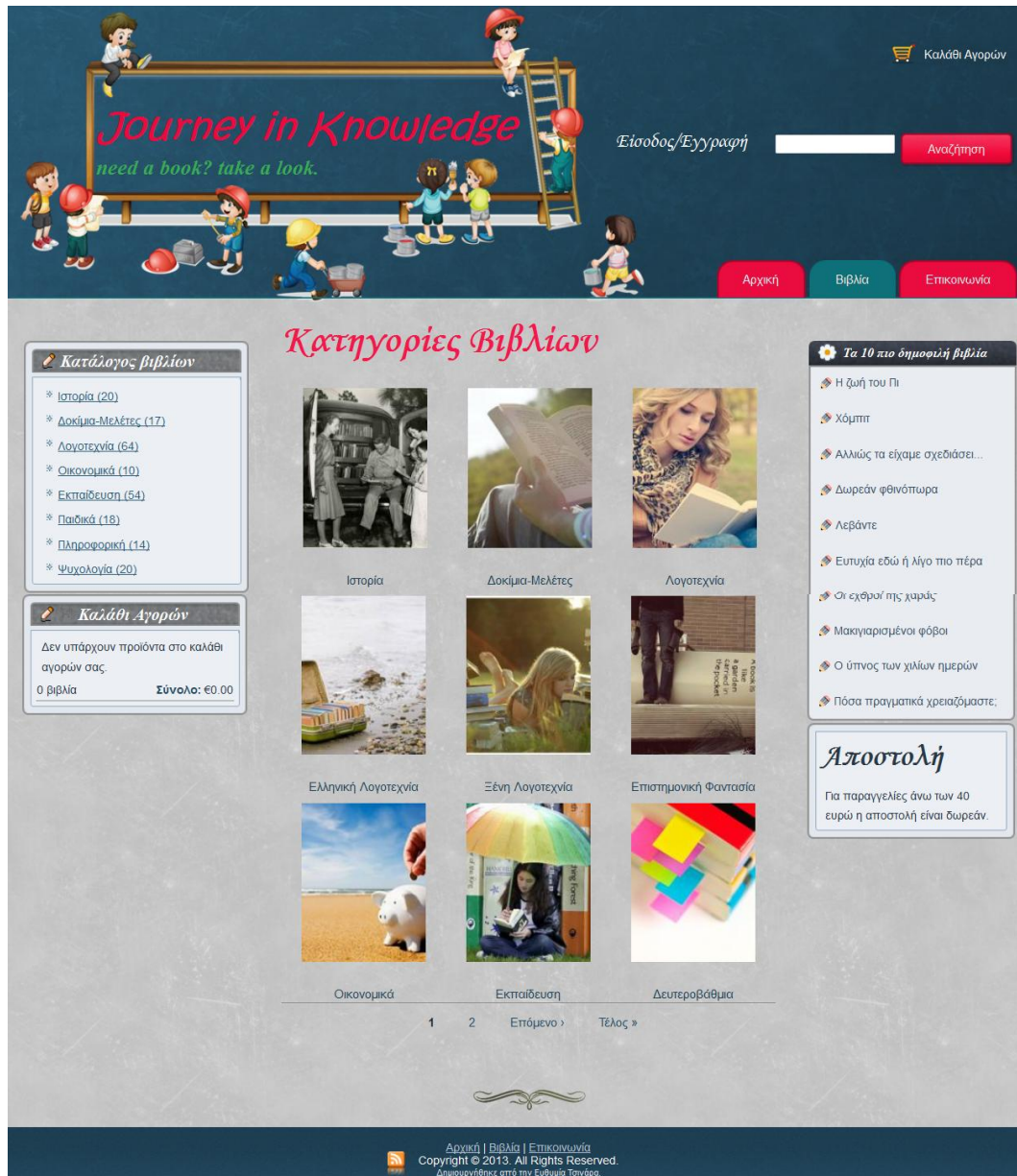
Η πρώτη σελίδα που θα αντικρίσει ο χρήστης την πρώτη φορά που θα επισκεφτεί το site φαίνεται στην παρακάτω εικόνα.



Εικόνα 29 : Αρχική σελίδα της εφαρμογής

Βλέπουμε λοιπόν στο header να υπάρχει μια φόρμα αναζήτησης, ένα καλάθι αγορών, και ένα link για είσοδο και εγγραφή. Υπάρχει το βασικό μενού, και κάποια προτεινόμενα βιβλία για μικρούς και μεγάλους.

Πατώντας το μενού «Βιβλία», ο χρήστης έχει την δυνατότητα να δει όλα τα βιβλία που υπάρχουν στο κατάστημα χωρισμένα σε ομάδες.



Εικόνα 30 : Βιβλία

Αριστερά βλέπουμε τον «Κατάλογο βιβλίων» όπου τα βιβλία είναι χωρισμένα σε κατηγορίες, όπως και κάθε εικόνα αποτελεί μια κατηγορία βιβλίου από μόνη της. Ακριβώς από κάτω υπάρχει το καλάθι αγορών, όπου εμφανίζονται τα βιβλία που έχει επιλέξει ο χρήστης και δεξιά υπάρχουν «Τα 10 πιο δημοφιλή βιβλία». Αν λοιπόν ο χρήστης

ενδιαφέρεται να αγοράσει λογοτεχνικά βιβλία, επιλέγει την κατηγορία «Λογοτεχνία» είτε από τον «Κατάλογο βιβλίων» είτε από την εικόνα που αντιστοιχεί στην κατηγορία αυτή, και του εμφανίζεται η σελίδα με όλα τα λογοτεχνικά βιβλία που υπάρχουν στο κατάστημα.

Λογοτεχνία

Ελληνική Λογοτεχνία	Ξένη Λογοτεχνία	Επιστημονική Φαντασία
Κωδικός	Τίτλος	Τιμή
876-543-673-4	Το σμαράγδι και η θάλασσα	€13.90
960-947-015-7	Οι εχθροί της χαράς	€14.38
960-979-707-5	Το μαύρο χόινι	€5.60
618-010-070-5	Η νύχτα των γιασμεών	€17.98

Κατάλογος βιβλίων

- * Ιστορία (20)
- * Δοκίμια-Μελέτες (17)
- * **Λογοτεχνία (64)**
 - * Ελληνική Λογοτεχνία (16)
 - * Ξένη Λογοτεχνία (15)
 - * Επιστημονική Φαντασία (17)
- * Οικονομικά (10)
- * Εκπαίδευση (54)
- * Παιδικά (16)
- * Πληροφορική (14)
- * Ψυχολογία (20)

Καλάθι Αγορών

Δεν υπάρχουν προϊόντα στο καλάθι αγορών σας.

0 βιβλία **Σύνολο: €0.00**

Τα 10 πιο δημοφιλή βιβλία

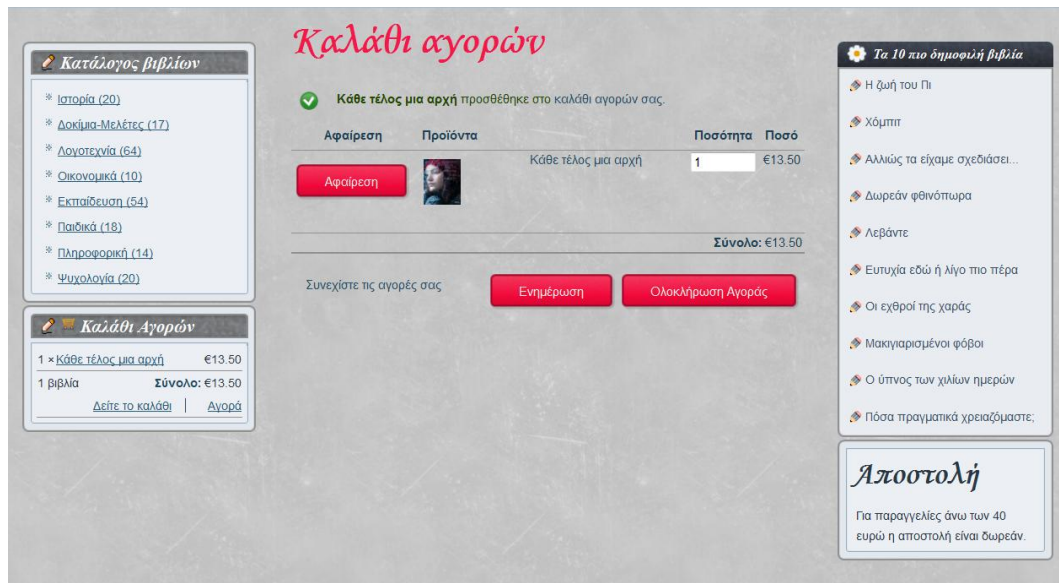
- Η ζωή του Πι
- Χόμπι
- Αλλιώς τα είχαμε σχεδιάσει...
- Δωρεάν φθινόπωρα
- Λεβάντε
- Ευτυχία εδώ ή λίγο πιο πέρα
- Οι εχθροί της χαράς
- Μακιγιαρισμένοι φόβοι
- Ο ύπνος των χιλίων ημερών
- Πόσα πραγματικά χρειάζαστε;

Άποστολή

Για παραγγελίες άνω των 40 ευρώ η αποστολή είναι δωρεάν.

Εικόνα 31 : Εμφάνιση βιβλίων

Τα βιβλία εμφανίζονται σε μια λίστα όπου για κάθε βιβλίο υπάρχει μια εικόνα, ένας κωδικός, ένας τίτλος και μια τιμή. Πατώντας πάνω στον τίτλο ενός βιβλίου ο χρήστης βλέπει κάποιες επιπλέον πληροφορίες, όπως τον συγγραφέα του βιβλίου, τον εκδοτικό οίκο, τις σελίδες, το έτος έκδοσης, και μια μικρή περιγραφή για το τι περιέχει. Ο χρήστης μπορεί να προσθέσει το βιβλίο στο καλάθι αγορών πατώντας το κουμπί «Προσθήκη στο καλάθι».



Εικόνα 32 : Καλάθι αγορών

Έχει την δυνατότητα να αφαιρέσει το βιβλίο από το καλάθι ή να αυξήσει την ποσότητα του ή να συνεχίσει στην ολοκλήρωση της αγοράς. Πριν γίνει αυτό βέβαια ο χρήστης θα πρέπει να συνδεθεί. Αφού λοιπόν συνδεθεί και πατήσει το κουμπί «Ολοκλήρωση αγοράς» θα εμφανιστεί το παράθυρο παραγγελίας. Εκεί ο χρήστης βλέπει ποία βιβλία έχει επιλέξει, την ποσότητα και την συνολική τιμή. Έπειτα πληκτρολογεί τα στοιχεία παράδοσης, και χρέωσης, και στην συνέχεια επιλέγει έναν τρόπο πληρωμής είτε με αντικαταβολή είτε με ταχυδρομική επιταγή. Μπορεί επίσης να εισάγει κάποια σχόλια στην παραγγελία του, και να συνεχίσει πατώντας το κουμπί «Παραγγελία».

Πτυχιακή εργασία της φοιτήτριας Τσιγάρα Ευθυμία

Ολοκλήρωση αγοράς

Περιεχόμενα καλαθιού

Ποσότητα	Προϊόντα	Τιμή
1 x	Κάθε τέλος μια αρχή	€13.50
		Σύνολο: €13.50

Πληροφορίες Πελάτη

Πληροφορίες για την Παραγγελία θα σταλούν στο e-mail παρακάτω.
Διεύθυνση e-mail: elfs67@hotmail.com

Πληροφορίες Παράδοσης

Εισάγετε τη διεύθυνση παράδοσης και τις πληροφορίες σας εδώ.
Αποθηκευμένες διευθύνσεις
Επιλέξτε...

* Όνομα

Ευθυμία

* Επώνυμο

Τσιγάρα

Εταρία

* Διεύθυνση

Μακεδονικής Αμύνης 14

* Πόλη

Θεσσαλονίκη

* Πολιτεία/Επαρχία

Θεσσαλονίκη

* Χώρα

Greece

* T.K

52388

Τηλέφωνο

Πληροφορίες χρέωσης

Εισάγετε την διεύθυνση χρέωσης και τις πληροφορίες σας εδώ.
☐ Τα στοιχεία χρέωσής μου είναι ίδια με τις πληροφορίες παραδοσής μου.
Αποθηκευμένες διευθύνσεις
Επιλέξτε...

* Όνομα

Ευθυμία

* Επώνυμο

Τσιγάρα

Εταρία

* Διεύθυνση

Μακεδονικής Αμύνης 14

* Πόλη

Θεσσαλονίκη

* Πολιτεία/Επαρχία

Θεσσαλονίκη

* Χώρα

Greece

* T.K

52388

Τηλέφωνο

Τρόπος Πληρωμής

Επιλέξτε μια μέθοδο πληρωμής από τις παρακάτω.

Σύνολο:

€13.50

Σύνολο Παραγγελίας:

€13.50

☒ Εξόφληση με αντικαταβολή

☐ Ταχυδρομική επιταγή ή διαταγή χρημάτων

Η πλήρης πληρωμή γίνεται κατά την παράδοση ή πριν την παραλαβή.

Σχόλια Παραγγελίας

Χρησιμοποιήστε αυτό τον χώρο για ειδικές οδηγίες ή ερωτήσεις σχετικά με την παραγγελία σας.
Σχόλια για την παραγγελία

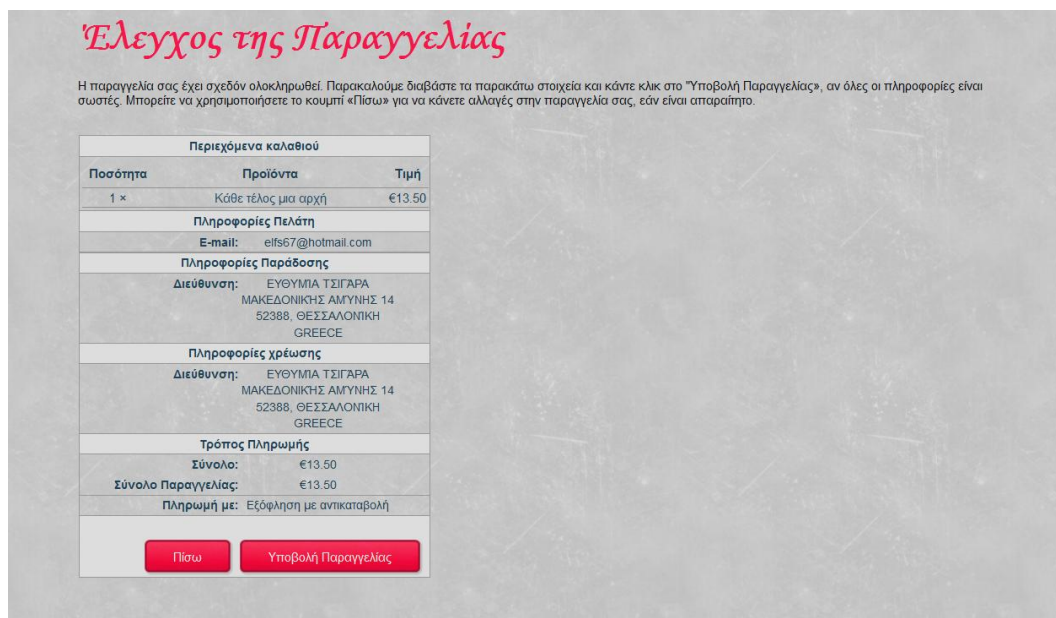
Άκυρο

Παραγγελία

Δημιουργήθηκε από την Ευθυμία Τσιγάρα

Εικόνα 33 : Παραγγελία

Στο επόμενο στάδιο ο χρήστης θα πρέπει να ελέγξει τα στοιχεία που έδωσε, αν είναι όλα σωστά συνεχίζει με την υποβολή της παραγγελίας, αλλιώς επιστρέφει πίσω για να διορθώσει τα λάθη.



Έλεγχος της Παραγγελίας

Η παραγγελία σας έχει σχεδόν ολοκληρωθεί. Παρακαλούμε διαβάστε τα παρακάτω στοιχεία και κάντε κλικ στο "Υποβολή Παραγγελίας", αν όλες οι πληροφορίες είναι σωστές. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί «Πίσω» για να κάνετε αλλαγές στην παραγγελία σας, εάν είναι απαραίτητο.

Περιεχόμενα καλαθιού		
Ποσότητα	Προϊόντα	Τιμή
1 x	Κάθε τέλος μια αρχή	€13.50

Πληροφορίες Πελάτη

E-mail: eifs67@hotmail.com

Πληροφορίες Παράδοσης

Διεύθυνση: ΕΥΘΥΜΙΑ ΤΣΙΓΑΡΑ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΗΣ ΑΜΥΓΝΗΣ 14
52388, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
GREECE

Πληροφορίες χρέωσης

Διεύθυνση: ΕΥΘΥΜΙΑ ΤΣΙΓΑΡΑ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΗΣ ΑΜΥΓΝΗΣ 14
52388, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
GREECE

Τρόπος Πληρωμής

Σύνολο: €13.50

Σύνολο Παραγγελίας: €13.50

Πληρωμή με: Εξόφληση με αντικαταβολή

[Πίσω](#) [Υποβολή Παραγγελίας](#)

Εικόνα 34 : Έλεγχος παραγγελίας

Αν όλα πήγαν καλά η παραγγελία μας θα έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία. Έχουμε την δυνατότητα να δούμε την τρέχουσα κατάσταση της παραγγελίας μας όπως επίσης να ανοίξουμε ένα παράθυρο με το αποδεικτικό της αγοράς μας.

Επίλογος

Είδαμε λοιπόν στο τελευταίο κεφάλαιο αυτής της πτυχιακής πώς μπορούμε να φτιάξουμε μια ιστοσελίδα από το μηδέν, με την βοήθεια του Drupal. Δημιουργούμε αρχικά το HTML αρχείο μας και έπειτα το κάνουμε δυναμικό με την βοήθεια της rhr. Είδαμε πως μπορούμε να εγκαταστήσουμε το WampServer και το Drupal. Το Drupal έχει απεριόριστες δυνατότητες που μας καλεί να της ανακαλύψουμε.

Βιβλιογραφία – Πηγές

Welling, L., Laura, T., (2005), PHP and MySQL Web Development, 3rd Edition, Sams Publishing, Indiana, USA.

Croft, J., Lloyd, I., Rubin, D., (2006), *Pro CSS Techniques*, Apress, Berkeley, USA.

Shultz, D., Cook, C., (2007), Beginning HTML with CSS and XHTML: Modern Guide and Reference, Apress, Berkeley, USA.

Pfaffenberger, B., Shcafer, S., White, C., Karow, B., (2004), HTML, XHTML, and CSS Bible, 3rd Edition, Wiley Publishing, Inc., Indiana, USA.

<http://www.wlearn.gr/index.php/html-html-32>

<http://webdesign.about.com/od/htmlxhtmltutorials/a/what-is-html.htm>

<https://en.wikipedia.org/wiki/HTML>

<http://www.w3.org/People/Raggett/book4/ch02.html>

<http://www.w3.org/TR/REC-html32>

<http://www.w3.org/MarkUp/Wilbur/>

http://en.wikipedia.org/wiki/XHTML#XHTML_1.0

<http://reference.sitepoint.com/css/css>

<http://newsletter.blizzardinternet.com/the-history-future-of-css/2008/04/11/>

http://www.siteground.com/tutorials/cssbasics/css_structure.htm

<http://www.homeandlearn.co.uk/php/php1p1.html>

<http://php.net/manual/en/history.php.php>

<http://www.xmluk.org/php-history-information.htm>

http://www.techotopia.com/index.php/The_History_of_PHP

<http://www.html.net/tutorials/php/lesson1.php>

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

<http://searchwindevelopment.techtarget.com/definition/HTTP>

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

<http://searchsoa.techtarget.com/definition/content-management-system>

<http://jimracket.hubpages.com/hub/The-History-of-CMS>

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

<http://nodeone.se/en/what-is-drupal-cms>

<http://evolvingweb.ca/why-drupal>

<http://www.edutorials.gr/book/export/html/250>

Παράρτημα

CGI (Common Gateway Interface)

Το Common Gateway Interface (CGI) είναι ένας τυπικός τρόπος για ένα διακομιστή Web για να περάσει το αίτημα ενός χρήστη σε ένα πρόγραμμα εφαρμογής και να τα επιστρέψει στον χρήστη. Όταν ο χρήστης ζητά μια σελίδα Web (για παράδειγμα, κάνοντας κλικ σε μια λέξη ή εισέρχεται σε μια διεύθυνση στο Web), ο server στέλνει πίσω τη σελίδα που ζητήθηκε. Ωστόσο, όταν ένας χρήστης συμπληρώνει μια φόρμα σε μια ιστοσελίδα και την στέλνει, χρειάζεται συνήθως να υποστεί επεξεργασία από ένα πρόγραμμα εφαρμογής. Ο διακομιστής Web περνά συνήθως τις πληροφορίες της φόρμας σε ένα μικρό πρόγραμμα εφαρμογής που επεξεργάζεται τα δεδομένα και μπορεί να στείλει πίσω ένα μήνυμα επιβεβαίωσης. Αυτή η μέθοδος για τη διοχέτευση δεδομένων μεταξύ του διακομιστή και της εφαρμογής ονομάζεται Common Gateway Interface (CGI). Είναι μέρος του Hypertext Transfer Protocol (HTTP).

DBM

Η βιβλιοθήκη DBM ήταν ένας απλός μηχανισμός διαχείρισης βάσεων δεδομένων, που αρχικά γράφτηκε από τον Ken Thompson και κυκλοφόρησε από την AT&T το 1979. Το όνομα είναι ένα αρκτικόλεξο τριών γραμμάτων από το data-base manager. Η βιβλιοθήκη DBM αποθηκεύει αυθαίρετα δεδομένα με τη χρήση ενός μόνο πλήκτρου (ένα πρωτεύον κλειδί) και χρησιμοποιεί τεχνικές για να καταστήσει δυνατή την ταχεία ανάκτηση των δεδομένων από το κλειδί.

Domain name

Το Σύστημα ονομάτων (Domain name) ή DNS, είναι το πιο αναγνωρισμένο σύστημα για την εκχώρηση διευθύνσεων στο Internet web

servers (γνωστός και ως "οικοδεσπότες Διαδικτύου"). Κάπως σαν διεθνείς αριθμούς τηλεφώνου, το Domain Name System βοηθά να δοθεί σε κάθε διακομιστή Internet μια μοναδική και εύκολη διεύθυνση. Ταυτόχρονα, τα domain name κρατούν τη διεύθυνση IP αόρατη για τους περισσότερους χρήστες.

Hypertext

Το Hypertext είναι κείμενο με παραπομπές (hyperlinks) σε άλλα κείμενα που ο αναγνώστης μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτά, συνήθως με ένα κλικ του ποντικιού. Εκτός από απλό κείμενο, ένα hypertext είναι μερικές φορές πίνακες, εικόνες και άλλες μορφές παρουσίασης του περιεχομένου με υπερσυνδέσμους. Το Hypertext είναι η βασική έννοια που καθορίζει τη δομή του World Wide Web επιτρέποντας την ανταλλαγή πληροφοριών μέσω του Διαδικτύου. Ο όρος επινοήθηκε από τον Ted Nelson περίπου 1965 . Το HyperMedia είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για Hypertext τα οποία δεν περιορίζονται σε ένα απλό κείμενο: μπορεί να περιλαμβάνουν γραφικά, βίντεο και ήχο.

IETF

Το IETF (Internet Engineering Task Force) αναπτύσσει και προωθεί τα πρότυπα του Διαδικτύου, σε στενή συνεργασία με το W3C και ISO / IEC που ασχολούνται κυρίως με τα πρότυπα του Internet Protocol Suite (TCP / IP). Είναι μια ανοικτή οργάνωση προτύπων, χωρίς επίσημη συμμετοχή ή απαιτήσεις για να γίνει κάποιος μέλος. Όλοι οι συμμετέχοντες και οι διαχειριστές είναι εθελοντές, αν και το έργο τους συνήθως χρηματοδοτείται από τους χορηγούς ή τους εργοδότες τους.

Perl

Η Perl είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια μεγάλη ποικιλία εργασιών. Μια τυπική απλή χρήση της Perl είναι η εξαγωγή πληροφοριών από ένα αρχείο κειμένου και εκτύπωση τους ή για τη μετατροπή ενός αρχείου κειμένου σε άλλη μορφή. Η Perl παρέχει ένα

μεγάλο αριθμό από εργαλεία για αρκετά περίπλοκα προβλήματα, συμπεριλαμβανομένων των συστημάτων προγραμματισμού.

Τα προγράμματα που είναι γραμμένα σε Perl ονομάζεται Perl scripts, ενώ ο όρος perl program αναφέρεται στο πρόγραμμα συστήματος που ονομάζεται perl για την εκτέλεση Perl scripts.

Plugins

Στην πληροφορική, ένα plug-in (ή plugin) είναι ένα στοιχείο λογισμικού που προσθέτει ένα ειδικό χαρακτηριστικό για μια υπάρχουσα εφαρμογή λογισμικού. Όταν μια εφαρμογή υποστηρίζει plug-ins, επιτρέπει την προσαρμογή. Κοινά παραδείγματα plug-ins είναι αυτά που χρησιμοποιούνται σε προγράμματα περιήγησης στο Web για να προσθέσουν νέα χαρακτηριστικά, όπως η αναζήτηση-μηχανές, σαρωτές ιών, ή τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν ένα νέο τύπου αρχείου, όπως μια νέα μορφή βίντεο. Γνωστά browser plug-ins περιλαμβάνουν το Adobe Flash Player, το Quicktime Player και το Java plug-in.

Client – side script

Το Client-side scripting αναφέρεται γενικά στην κατηγορία των προγραμμάτων στο διαδίκτυο που εκτελούνται από την πλευρά του πελάτη, μέσω ενός web browser του χρήστη. Αυτό του είδους προγραμματισμού είναι ένα σημαντικό μέρος της Dynamic HTML (DHTML) έννοιας, που επιτρέπει σε ιστοσελίδες να είναι σε scripting, δηλαδή, να έχουν διαφορετικό και μεταβαλλόμενο περιεχόμενο ανάλογα με την είσοδο του χρήστη, ή άλλων μεταβλητών.

World Wide Web Consortium (W3C)

Το World Wide Web Consortium (W3C) είναι ένας διεθνής οργανισμός προτύπων για το World Wide Web (WWW ή εν συντομία W3).

Ιδρύθηκε και σήμερα είναι υπό την ηγεσία του Tim Berners-Lee του MIT, η κοινοπραξία αποτελείται από τις οργανώσεις-μέλη που διατηρούν το προσωπικό πλήρως απασχολημένο με σκοπό τη συνεργασία για την ανάπτυξη των προτύπων για το World Wide Web. Στις 12 Απριλίου 2013, η Κοινοπραξία του Παγκοσμίου Ιστού (W3C) είχε 379 μέλη.

Το W3C δραστηριοποιείται επίσης στον τομέα της εκπαίδευσης και της ευαισθητοποίησης, αναπτύσσει λογισμικό και χρησιμεύει ως ένα ανοικτό φόρουμ για τη συζήτηση σχετικά με το Web.