

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ  
ΕΛΛΑΔΑΣ

**ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΤΕ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΑΡΙΘΜΟΣ 1639**

**ΘΕΜΑ: <ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ ΜΕ  
ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ>**

**ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ:  
ΛΑΜΠΡΟΠΟΥΛΟΥ ΙΩΑΝΝΑ  
ΚΑΡΥΔΑ ΜΑΡΙΑ**

**ΕΙΣΗΓΗΤΕΣ:  
ΚΑΡΕΛΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**

**ΠΑΤΡΑ 2017**

## **ΠΡΟΛΟΓΟΣ**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία είχε ως στόχο τη σχεδίαση και ανάπτυξη ιστοσελίδας με τουριστικές πληροφορίες όσο αναφορά την πόλη της Πάτρας μέσω του προγράμματος DreamWeaver.

Σκοπός αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η ενημέρωση και πληροφόρηση για τους χώρους που αξίζει να επισκεφτεί κανείς εάν έρθει για πρώτη φορά στην όμορφη Πάτρα.

Πριν ξεκινήσουμε την αναλυτική παρουσία της πτυχιακής εργασίας μας θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον καθηγητή μας, Κ. Καρέλη Δημήτριο για την αξιόλογη βοήθεια που μας έδωσε κατά την διάρκεια της προετοιμασίας της εργασίας μας.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## Κεφάλαιο 1: Ιστοσελίδα

1.1 Τι είναι ιστοσελίδα.....	7
1.2 Στατική ιστοσελίδα.....	8
1.3 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα στατικής ιστοσελίδας.....	8
1.4 Δυναμική ιστοσελίδα.....	9
1.5 Ιστότοπος.....	10

## Κεφάλαιο 2: Διαδίκτυο

2.1 Η Τεχνολογία του Διαδικτύου.....	11
2.2 Η Ιστορία του Διαδικτύου.....	12
2.3 Πρόσβαση στο Διαδίκτυο.....	14

## Κεφάλαιο 3: HTML

3.1 Εισαγωγή στην HTML.....	16
3.1.1 Εισαγωγή.....	16
3.1.2 Η πρώτη δοκιμή.....	16
3.1.3 Βασικές Εντολές.....	17
3.1.4 Υπερσυνδέσεις-Links.....	18
3.1.5 Εικόνες.....	19
3.1.6 Δομή Σελίδας.....	19
3.1.7 Πίνακες.....	20

3.1.8	Επικεφαλίδες.....	21
3.1.9	Χρώμα Φόντου.....	22
3.1.10	Χρώμα Γραμματοσειράς.....	22
3.1.11	Εικόνα για Φόντο.....	22

## Κεφάλαιο 4: DreamWeaver

4.1	Τι είναι το DreamWeaver.....	23
4.2	Τα Βασικά Στοιχεία του DreamWeaver.....	24
4.3	Η Γραμμή Κατάστασης.....	24
4.4	Παλέτες και Επιθεωρητές.....	25
4.5	Δημιουργία και Μορφοποίηση Ιστοσελίδας.....	26
4.6	Προεπισκόπηση σε Φυλλομετρητή.....	29
4.7	Δημιουργία Δεσμών (Links).....	30
4.8	Απόλυτες και Σχετικές Διαδρομές.....	31
4.9	Δημιουργία Υπερσυνδέσμου(Hyperlink).....	32
4.10	Δημιουργία Άγκυρας.....	32
4.11	Δημιουργία Δεσμού e-mail.....	33
4.12	Εισαγωγή Εικόνας.....	33
4.13	Εισαγωγή Εναλλαγής Εικόνας(Rollover).....	35
4.14	Εισαγωγή Γραμμής Πλοήγησης(Navigation Bar).....	36
4.15	Χρήση Εικόνας Αντιγραφής.....	37
4.16	Προσθήκη Δεσμών σε Χάρτες Εικόνας.....	37

4.17 Προσθήκη Αρχείων Πολυμέσων.....	39
4.18 Προσθήκη Πίνακα.....	40
4.19 Χρήση Πίνακα στη Διάταξη μιας Σελίδας.....	43
4.20 Μετατροπή Πίνακα σε Επίπεδα.....	44
4.21 Προσθήκη ενός Επιπέδου.....	44
4.22 Μετακίνηση και Στοίβαση Επιπέδων.....	45
4.23 Στοίχιση και Έλξη Αντικειμένων.....	46
4.24 Ορατότητα Επιπέδου.....	46
4.25 Υπερχείλιση και Αποκοπή Επιπέδου.....	46
4.26 Ένθετα Επίπεδα.....	47
4.27 Τα Πλαίσια.....	48
4.28 Ο Frame Inspector.....	49
4.29 Ιδιότητες των Πλαισίων.....	50
4.30 Τα Αντικείμενα Πλαισίου.....	51
4.31 Στόχευση Σελίδων σε Πλαίσια.....	51
4.32 Οι Συμπεριφορές(Behaviors).....	52
4.33 Εμφάνιση και Απόκρυψη Επιπέδων.....	54
4.34 Άνοιγμα Νέου Παραθύρου.....	55
4.35 Εμφάνιση Μηνύματος.....	56
4.36 Προσθήκη Μηνύματος στη Γραμμή Κατάστασης.....	56
4.37 Μεταφορά Επιπέδων.....	56
4.38 Κίνηση με Γραμμές Χρόνου.....	58

4.39 Καταγραφή μιας Απλής Κίνησης.....	59
4.40 Επεξεργασία Συμπεριφοράς στο Κανάλι Β...	60
4.41 Προσθήκη Επιπέδου στη Γραμμή Χρόνου...	61
4.42 Προσθήκη Πλαισίου Κλειδιού.....	62
4.43 Προσθήκη Γραμμής Χρόνου.....	63
<b><u>Κεφάλαιο 5:</u></b>	
Παρουσίαση Τουριστικής Ιστοσελίδας.....	64
Βιβλιογραφία.....	67
<b><u>Παράρτημα:</u></b>	
Πηγαίος Κώδικας.....	68

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup>

## ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ

### 1.1 Τι είναι Ιστοσελίδα

**Ιστοσελίδα (αγγλικά: web page)** είναι ένα είδος εγγράφου του παγκόσμιου ιστού (**www**) που περιλαμβάνει πληροφορίες με τη μορφή κειμένου, υπερκειμένου, εικόνας, βίντεο και ήχου.

Πολλές ιστοσελίδες μαζί συνθέτουν έναν **Ιστότοπο** (εναλλακτικές ονομασίες : **ιστοχώρος ή διαδικτυακός τόπος**, αγγλ. **Web site ή internet site**). Οι σελίδες ενός **ιστότοπου** εμφανίζονται κάτω από το ίδιο όνομα χώρου (**domain**) π.χ. Microsoft.com. Οι ιστοσελίδες αλληλοσυνδέονται και μπορεί ο χρήστης να μεταβεί από την μια στην άλλη κάνοντας «κλικ», επιλέγοντας δηλαδή συνδέσμους που υπάρχουν στο κείμενο ή στις φωτογραφίες της ιστοσελίδας. Οι σύνδεσμοι προς άλλες σελίδες εμφανίζονται συνήθως υπογραμμισμένοι και με μπλε χρώμα για να είναι γρήγορα ξεκάθαρο στον επισκέπτη ότι πρόκειται για σύνδεσμο προς άλλη ιστοσελίδα, χωρίς όμως να είναι αυτό πάντα απαραίτητο.

Η κατασκευή ιστοσελίδων είναι κάτι που μπορεί να γίνει πολύ εύκολα με προγράμματα που κυκλοφορούν ελεύθερα, αλλά υπάρχουν και αυτοματοποιημένοι μηχανισμοί κατασκευής ιστοσελίδων που επιτρέπει σε απλούς χρήστες να δημιουργήσουν εύκολα και γρήγορα προσωπικές ή και εμπορικές ιστοσελίδες. Από την άλλη μεριά υπάρχουν και πολλές εταιρίες, που εξειδικεύονται στην δημιουργία ελκυστικών και λειτουργικών ιστοσελίδων που έχουν σαν στόχο να οδηγήσουν τους επισκέπτες στην αγορά κάποιου προϊόντος , στην επικοινωνία με τον ιδιοκτήτη του ιστότοπου ή απλά στο ανέβασμα του εμπορικού προφίλ μια επιχείρησης.

## 1.2 Στατική ιστοσελίδα

Οι στατικές ιστοσελίδες είναι απλά HTML έγγραφα. Μπορούν να περιέχουν κείμενα, εικόνες, υπερσυνδέσμους (links) π.χ. μενού επιλογών και άλλα στοιχεία. Οι στατικές ιστοσελίδες χαρακτηρίζονται από τη μονιμότητα του περιεχομένου τους και της διάταξης τους (layout), τα οποία μπορούν να αλλάξουν να τροποποιηθούν μόνο με αίτημα για αναβάθμιση (update) από τον προγραμματιστή/διαχειριστή της σελίδας αυτής. Μια απλή σελίδα **html (έγγραφο html)** που περιλαμβάνει κείμενο, συνδέσμους και φωτογραφίες για παράδειγμα, είναι ένα απλό παράδειγμα στατικής σελίδας. Τα δεδομένα σε μια στατική σελίδα δεν αλλάζουν δυναμικά. Έχουν σταθερό και αμετάβλητο περιεχόμενο.

## 1.3 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα στατικής ιστοσελίδας

Στα υπέρ της στατικής σελίδας είναι το χαμηλό κόστος κατασκευής και συντήρησης, γιατί μια στατική σελίδα, δεν απαιτεί μεγάλο χώρο σε φιλοξενία από **webserver**. Μια στατική σελίδα αναπτύσσεται/σχεδιάζεται γρηγορότερα από ότι μια δυναμική. Επίσης οι στατικές σελίδες φορτώνουν πιο γρήγορα απ' ό,τι οι δυναμικές.

Μεγάλο πλεονέκτημα των στατικών σελίδων έναντι των δυναμικών είναι επίσης το **SEO friendly**. Το **SEO** σημαίνει **Search Engine Optimization** και στα ελληνικά "**Βελτιστοποίηση Σελίδας για τις Μηχανές Αναζήτησης**". Αυτό συμβαίνει γιατί στις στατικές ιστοσελίδες υπάρχει δυνατότητα τοποθέτησης στον κώδικα ακόμη, των **pasia start** τα οποία γνωρίζουν οι μηχανές αναζήτησης και κατατάσσουν τη στατική σελίδα πάνω από μια δυναμική που δεν έχει ακριβώς αυτή τη δυνατότητα. Αυτό είναι πολύ ισχυρό πλεονέκτημα των στατικών ιστοσελίδων, γιατί όπως καταλαβαίνετε έχει άμεση σχέση με την επισκεψιμότητά τους. Και η επισκεψιμότητα σε έναν ιστότοπο μπορεί να μεταφραστεί σε κέρδος . και όπως είναι γνωστό, οι μηχανές αναζήτησης είναι



αυτές που παραπέμπουν τους χρήστες στις ιστοσελίδες. Οπότε όσο καλύτερα καταταγμένη είναι η σελίδα στις μηχανές αναζήτησης σε διάφορες λέξεις-κλειδιά, τόσο μεγαλύτερο πλεονέκτημα έχει έναντι των ανταγωνιστών της. Στην αγορά γίνεται σκληρή μάχη ανάμεσα στους **SEO experts** για διάφορες λέξεις-κλειδιά. Είναι αξιοσημείωτο, ότι μπορεί στην ελληνική αγορά για λέξεις-κλειδιά όπως (fashion,gadgets, ρούχα), για να επιτευχθεί η πρώτη θέση στις μηχανές αναζήτησης δαπανούνται μέχρι και 20 χιλιάδες ευρώ.

Για αυτές τις φράσεις, στην παγκόσμια αγορά τα ποσά εκτοξεύονται στα ύψη όπως είναι αντιληπτό.

Στα κατά μιας στατικής ιστοσελίδας είναι ότι ο χρήστης πρέπει να έχει γνώσεις προγραμματισμού, για να μπορεί να ανανεώσει το περιεχόμενο της σελίδας. Κι αυτό γιατί θα πρέπει να επεμβαίνει στον κώδικα. Σε μια στατική ιστοσελίδα ο χρήστης δεν έχει κανένα είδους αλληλεπίδραση με τη σελίδα και όποια άλλα μειονεκτήματα συνεπάγονται σε αυτό.

Θα επιλέξετε μια στατική ιστοσελίδα εάν δεν έχετε σκοπό να ανανεώνετε συχνά τις σελίδες σας, οι οποίες δεν θα ξεπεράσουν τις 15-20. Οι στατικές ιστοσελίδες ενδείκνυνται για μικρές επιχειρήσεις που θέλουν να κάνουν μια απλή παρουσίαση των προϊόντων τους στο διαδίκτυο, χωρίς να θέλουν να τα ανανεώνουν συχνά.

Η κατασκευή μιας στατικής ιστοσελίδας από τους web designers έχουν χαμηλότερο κόστος, σε σχέση με τις δυναμικές, και αυτό είναι λογικό γιατί είναι πιο απλή η κατασκευή τους. Ενδεικτικά οι τιμές για μια στατική ιστοσελίδα αρχίζουν από 60 έως 400 ευρώ σε γενικές γραμμές.

## 1.4 Δυναμική ιστοσελίδα

Η έννοια “**δυναμική**” πηγάζει από την τεχνοτροπία που είναι κατασκευασμένη η ιστοσελίδα. Σε αντίθεση με τις στατικές, οι οποίες είναι απλά αρχεία “**ανεβασμένα**” σε έναν διακοσμητή

(**server**), οι δυναμικές ιστοσελίδες είναι πρακτικά ολοκληρωμένες εφαρμογές που χρειάζονται μια βάση δεδομένων για να λειτουργήσουν, πάνω στην οποία αποθηκεύονται όλα τα δεδομένα.

Το μέγεθος των δεδομένων (όπως για παράδειγμα οι περιεχόμενες υποσέλιδες) που μπορούν να αποθηκευτούν σε αυτές τις βάσεις δεδομένων είναι θεωρητικά απεριόριστες και υπό αυτό το πρίσμα, οι ιστοσελίδες αυτές μεταβάλλονται δυναμικά στον "όγκο" τους.

## 1.5 ΙΣΤΟΤΟΠΟΣ

Οι ιστότοποι είναι ένα σύνολο ιστοσελίδων στον **Παγκόσμιο Ιστό**, συνήθως γραμμένες σε **HTML**, οι οποίοι μπορούν να διαβαστούν με ένα φυλλομετρητή. Σε αυτή την κατηγορία περιέχονται ιστότοποι οι οποίοι θεωρούνται ιδιαίτερα σημαντικοί.

Ένας ιστότοπος, ιστοχώρος ή δικτυακός τόπος (**αγγλ. Web Site**) είναι μια συλλογή από ιστοσελίδες, εικόνες, βίντεο και άλλα ψηφιακά στοιχεία, τα οποία φιλοξενούνται στο ίδιο (**domain**) (**περιοχή**) του Παγκόσμιου Ιστού. Βασίζεται στην υπηρεσία **www** (**world wide web- παγκόσμιος ιστός**) μια από τις υπηρεσίες που παρέχονται στο Διαδίκτυο, με τη χρησιμοποίηση του πρωτοκόλλου **http**. Η υπηρεσία αυτή δίνει την δυνατότητα στους χρήστες του ιντερνέτ να δημιουργήσουν οποιουδήποτε είδους περιεχόμενο στις ιστοσελίδες τους. Το σύνολο των ιστοτόπων αποτελεί **το world wide web (www)**.

Κάθε ιστοσελίδα είναι συνήθως της μορφής **www.τίτλοςTLD** που δηλώνει ότι βασίζεται στην υπηρεσία **www**. Το πρόθεμα **www** δεν είναι αναγκαίο αλλά χρησιμοποιείται συνήθως σαν το όνομα του δοκιμαστή (wed server) ο οποίος παρέχει την υπηρεσία **www**. Η υπηρεσία **www** στηρίζεται στην θύρα (port) 80 και γι αυτό μια ιστοσελίδα μπορεί να έχει και την μορφή **www.google.gr:80**

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>

### ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

#### 2.1 Η Τεχνολογία του Διαδικτύου

Το **Διαδίκτυο** ή **Ίντερνετ (Internet)** είναι ένα επικοινωνιακό δίκτυο οποιουδήποτε διασυνδεδεμένου υπολογιστή. Η τεχνολογία του ηλεκτρονικού υπολογιστή, που επιτρέπει την ανταλλαγή δεδομένων είναι κυρίως βασισμένη στη διασύνδεση επιμέρους δικτύων ανά τον κόσμο και πολυάριθμα τεχνολογικά πρωτόκολλα, με κύριο το **TCP/IP**. Ο αντίστοιχος αγγλικός όρος **internet** προκύπτει από τη σύνθεση λέξεων **inter-network**. Στην πιο εξειδικευμένη και περισσότερο χρησιμοποιούμενη μορφή του, με τους όρους **Διαδίκτυο, Ιντερνέτ ή Ίντερνετ** (με κεφαλαίο το αρχικό γράμμα) περιγράφεται το παγκόσμιο πλέγμα διασυνδεδεμένων υπολογιστών και των υπηρεσιών και πληροφοριών που παρέχει στους χρήστες του. Το Διαδίκτυο χρησιμοποιεί μεταγωγή πακέτων (packet switching) και τη στοίβα πρωτοκόλλων TCP/IP.

Σήμερα, ο όρος **Διαδίκτυο** κατέληξε να αναφέρεται στο παγκόσμιο αυτό δίκτυο. Για να ξεχωρίζει, το παγκόσμιο αυτό δίκτυο γράφεται με κεφαλαίο το αρχικό “**Δ**”. Η τεχνική της διασύνδεσης δικτύων μέσω μεταγωγής πακέτων και της στοίβας πρωτοκόλλων TCP/IP ονομάζεται **Διαδικτύωση**.

Μερικά από τα πιο γνωστά διαδικτυακά πρωτόκολλα είναι το **IP**, **TCP**, το **UDP**, το **DNS**, το **PPP**, το **SLIP**, το **ICMP**, το **POP3**, **IMAP**, το **SMTP**, το **HTTP**, το **HTTPS**, το **SSH**, το **Telnet**, το **FTP**, το **LDAP** και το **SSL**. Μερικές από τις πιο γνωστές **Διαδικτυακές υπηρεσίες** που χρησιμοποιούν αυτά τα πρωτόκολλα είναι:

- Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail),
- Οι ομάδες συζητήσεων (newsgroups),
- Η διαμοίραση αρχείων (file sharing),
- Η επιφόρτωση αρχείων (file transfer),

- **Ο Παγκόσμιος Ιστός** ( World Wide Web).

Από αυτές, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και ο Παγκόσμιος Ιστός είναι οι πιο ευρέως χρησιμοποιούμενες, ενώ πολλές άλλες υπηρεσίες έχουν βασιστεί πάνω σε αυτές, όπως οι ταχυδρομικές λίστες (mailing lists) και τα αρχεία καταγραφής ιστού (blogs). Το Διαδίκτυο καθιστά δυνατή τη διάθεση υπηρεσιών σε πραγματικό χρόνο, υπηρεσίες όπως το ραδιόφωνο μέσω Ιστού και οι προβλέψεις μέσω Ιστού, που είναι προσπελάσιμες από οπουδήποτε στον κόσμο.

Κάποιες γνωστές υπηρεσίες του Διαδικτύου δε δημιουργήθηκαν με αυτό τον τρόπο αλλά βασίστηκαν αρχικά σε ιδιωτικά συστήματα. Αυτές περιλαμβάνουν το ICQ, το AIM, το SDDDB και το Gnutella.

Έχουν γίνει πολλές αναλύσεις για το Διαδίκτυο και τη δομή του. Για παράδειγμα, είναι καθορισμένο ότι η δομή δρομολόγησης του Διαδικτύου και οι υπερσύνδεσμοι του Παγκόσμιου Ιστού είναι παραδείγματα μη κλιμακούμενων δικτύων.

Μερικά μεγάλα ακαδημαϊκά υποδίκτυα του Διαδικτύου είναι τα ακόλουθα:

- GEANT
- Internet2
- Little GLORIAD
- JANET

## 2.2 Η Ιστορία του Διαδικτύου

Οι πρώτες απόπειρες για τη δημιουργία ενός διαδικτύου ξεκίνησαν στις ΗΠΑ κατά την διάρκεια του ψυχρού πολέμου. Η Ρωσία είχε ήδη στείλει στο διάστημα το δορυφόρο **Σπούννικ 1** κάνοντας τους Αμερικανούς να φοβούνται όλο και περισσότερο για την ασφάλεια της χώρας τους. Θέλοντας λοιπόν να προστατευτούν από μία πιθανή πυρηνική επίθεση των Ρώσων δημιούργησαν την υπηρεσία προηγμένων αμυντικών ερευνών **ARPA** (Advanced Research Project Agency) γνωστή ως **DARPA** (*Defense Advanced Research Projects Agency*) στις μέρες μας. Αποστολή της συγκεκριμένης υπηρεσίας ήταν να βοηθήσει τις στρατιωτικές

δυνάμεις των ΗΠΑ να αναπτυχθούν τεχνολογικά και να δημιουργηθεί ένα δίκτυο επικοινωνίας το οποίο θα μπορούσε να επιβιώσει σε μια ενδεχόμενη πυρηνική επίθεση.

Το αρχικό θεωρητικό υπόβαθρο δόθηκε από τον Τζ. Λικλάιντερ (*J.C.R. Licklider*) που ανέφερε σε συγγράμματά του το "**γαλαξιακό δίκτυο**". Η θεωρία αυτή υποστήριζε την ύπαρξη ενός δικτύου υπολογιστών που θα ήταν συνδεδεμένοι μεταξύ τους και θα μπορούσαν να ανταλλάσσουν γρήγορα πληροφορίες και προγράμματα. Το επόμενο θέμα που προέκυπτε ήταν ότι το δίκτυο αυτό θα έπρεπε να ήταν αποκεντρωμένο έτσι ώστε ακόμα κι αν κάποιος κόμβος του δεχόταν επίθεση να υπήρχε δίοδος επικοινωνίας για τους υπόλοιπους υπολογιστές. Τη λύση σε αυτό έδωσε ο Πολ Μπάραν (*Paul Baran*) με το σχεδιασμό ενός κατακεντρωμένου δικτύου επικοινωνίας που χρησιμοποιούσε τη ψηφιακή τεχνολογία. Πολύ σημαντικό ρόλο έπαιξε και η **θεωρία ανταλλαγής πακέτων** του Λέοναρντ Κλάινροκ (*Leonard Kleinrock*), που υποστήριζε ότι πακέτα πληροφοριών που θα περιείχαν την προέλευση και τον προορισμό τους μπορούσαν να σταλούν από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο.

Στηριζόμενο λοιπόν σε αυτές τις τρεις θεωρίες δημιουργήθηκε το πρώτο είδος διαδικτύου γνωστό ως **ARPANET**. Εγκαταστάθηκε και λειτούργησε για πρώτη φορά το 1969 με 4 κόμβους μέσω των οποίων συνδέονται 4 μίνι υπολογιστές (mini computers 12k): του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνια στη Σάντα Μπάρμπαρα του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνια στο Λος Άντζελες, το SRI στο Στάνφορντ και το Πανεπιστήμιο της Γιούτα. Η ταχύτητα του δικτύου έφθανε τα **50 kbps** και έτσι επιτεύχθηκε η πρώτη **dial up** σύνδεση μέσω γραμμών τηλεφώνου. Μέχρι το 1972 οι συνδεδεμένοι στο **ARPANET** υπολογιστές έχουν φτάσει τους 23, οπότε και εφαρμόζεται για πρώτη φορά το σύστημα διαχείρισης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (*e-mail*).

Παράλληλα δημιουργήθηκαν και άλλα δίκτυα, τα οποία χρησιμοποιούσαν διαφορετικά πρωτόκολλα (όπως το **X.25** και το **UUCP**) τα οποία συνδέονταν με το ARPANET. Το πρωτόκολλο που χρησιμοποιούσε το ARPANET ήταν το **NCP** (Network Control Protocol), το οποίο, όμως, είχε το μειονέκτημα ότι λειτουργούσε μόνο με συγκεκριμένους τύπους υπολογιστών. Έτσι, δημιουργήθηκε η ανάγκη στις αρχές του 1970 για ένα πρωτόκολλο που θα ένωνε όλα τα δίκτυα που είχαν δημιουργηθεί μέχρι τότε. Το 1974 λοιπόν, δημοσιεύεται η μελέτη των **Βίντ Σέρφ (Vint Cerf)** και Μπομπ Κάαν (Bob Kahn) από την οποία προέκυψε το πρωτόκολλο **TCP (Transmission Control Protocol)** που

αργότερα το 1978 έγινε **TCP/IP**, προσετέθη δηλαδή το Internet Protocol (IP), ώσπου το 1983 έγινε το μοναδικό πρωτόκολλο που ακολουθούσε το **ARPANET**.

Το 1984 υλοποιείται το πρώτο **DNS** (Domain Name System) σύστημα στο οποίο καταγράφονται 1000 κεντρικοί κόμβοι και οι υπολογιστές του διαδικτύου πλέον αναγνωρίζονται από διευθύνσεις κωδικοποιημένων αριθμών. Ένα ακόμα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη του Διαδικτύου έκανε το **Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών (National Science Foundation, NSF)** των **ΗΠΑ**, το οποίο δημιούργησε την πρώτη διαδικτυακή πανεπιστημιακή ραχοκοκαλιά (backbone), το NSFNet, το 1986. Ακολούθησε η ενσωμάτωση άλλων σημαντικών δικτύων, όπως το **Usenet**, το **Fidonet** και το **Bitnet**.

Ο όρος Διαδίκτυο/Ίντερνετ ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ευρέως την εποχή που συνδέθηκε το **ARPANET** με το **NSFNet** και Internet σήμαινε οποιοδήποτε δίκτυο χρησιμοποιούσε **TCP/IP**. Η μεγάλη άνθιση του Διαδικτύου όμως, ξεκίνησε με την εφαρμογή της υπηρεσίας του Παγκόσμιου Ιστού από τον **Τιμ Μπέρνερς-Λι** στο ερευνητικό ίδρυμα **CERN** το 1989, ο οποίος είναι στην ουσία, η "πλατφόρμα", η οποία κάνει εύκολη την πρόσβαση στο Ίντερνετ, ακόμα και στη μορφή που είναι γνωστό σήμερα.

## 2.3 Πρόσβαση στο Διαδίκτυο

Κοινές μέθοδοι πρόσβασης στο Διαδίκτυο είναι η *επιλογική* και η *ευρυζωνική*. Δημόσιοι χώροι για χρήση του Διαδικτύου περιλαμβάνουν τις βιβλιοθήκες και τα **Internet cafes**, όπου υπάρχουν διαθέσιμοι υπολογιστές με σύνδεση στο Διαδίκτυο. Υπάρχουν επίσης, σημεία πρόσβασης στο Διαδίκτυο σε δημόσιους χώρους όπως είναι οι αίθουσες αναμονής αεροδρομίων, μερικές φορές μόνο για σύντομη χρήση ενόσω περιμένουμε. Τέτοια σημεία είναι γνωστά και με διάφορους άλλους όρους, όπως «δημόσια περίπτερα Διαδικτύου», «δημόσια τερματικά Διαδικτύου» και «ιστο-τηλέφωνα».

Η δικτύωση μέσω **Wi-Fi** παρέχει ασύρματη πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Ασύρματα σημεία πρόσβασης (**hotspot**) που παρέχουν τέτοια πρόσβαση περιλαμβάνουν τα **Wifi-cafes**, όπου κάποιος αρκεί να φέρει τις δικές του/της ασύρματες συσκευές όπως φορητό ή **PDA**. Οι υπηρεσίες αυτές μπορεί να είναι δωρεάν σε όλους, είτε δωρεάν μόνο σε πελάτες, είτε επί πληρωμή. Ένα

hotspot δε χρειάζεται να περιορίζεται σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον. Ολόκληρες πανεπιστημιούπολεις και πάρκα έχουν αυτή τη δυνατότητα, ακόμα και ολόκληρες περιοχές. Προσπάθειες να συνδεθεί και ο αγροτικός πληθυσμός έχουν οδηγήσει στα ασύρματα κοινοτικά δίκτυα.

Τα πλεονεκτήματα της πρόσβασης ενός χρήστη μέσω του δικού του υπολογιστή (αντί μέσω δημόσιου τερματικού) περιλαμβάνουν τη δυνατότητα για κατέβαση και ανέβαση αρχείων χωρίς περιορισμούς, τη χρήση του αγαπημένου του φυλλομετρητή (ή προγράμματος ανάγνωσης ιστοσελίδων, το οποίο αποτελεί ορθότερη ορολογία των λέξεων: web browser) και των ρυθμίσεων αυτού (το μενού των ρυθμίσεων μπορεί να απενεργοποιηθεί σε έναν δημόσιο υπολογιστή) και την εκτέλεση δραστηριοτήτων στο Διαδίκτυο με τη χρήση δικών του προγραμμάτων και δεδομένων.

Χώρες με πολύ καλή πρόσβαση στο Ίντερνετ περιλαμβάνουν την Νότια Κορέα, όπου το 50% του πληθυσμού έχει ευρυζωνική πρόσβαση, τη Σουηδία και τις ΗΠΑ.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>

### HTML

#### 3.1 Εισαγωγή στην HTML

Πριν ξεκινήσουμε την εισαγωγή στον κώδικα αυτό, σκόπιμο θεωρούμε να τονίσουμε ότι η **HTML** δεν είναι γλώσσα προγραμματισμού. Δηλαδή μέσα από την **HTML** δεν μπορούμε να κατασκευάσουμε προγράμματα (ακόμα και η αλληλεπίδραση χρήστη-διακομιστή πολλές φορές καθίσταται δύσκολη), αλλά μόνο να δώσουμε στον περιηγητή (web browser) τις οδηγίες για το τι θα εμφανίζει στο χρήστη που θα προσπελάσει μία ιστοσελίδα.

##### 3.1.1 Εισαγωγή

Για να γράψουμε κώδικα **HTML** δεν χρειαζόμαστε κάποιο πρόγραμμα που να μεταφράζει σε γλώσσα υπολογιστή ή μέσα από το οποίο να γίνεται η όλη διαδικασία κατασκευής ιστοσελίδων. Έτσι ένας απλός επεξεργαστής κειμένου (text editor) όπως το Σημειωματάριο (Notepad) των Windows ή το Kate των Linux είναι αρκετός για να φτιάξουμε τις ιστοσελίδες μας. Το αρχείο μας θα πρέπει να έχει κατάληξη .htm ή .html για να θεωρείται ιστοσελίδα από το λειτουργικό μας σύστημα και να ανοίγει με το κατάλληλο πρόγραμμα περιήγησης (π.χ. Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer, κ.α.). Πρέπει επίσης να αναφέρουμε ότι τα προγράμματα περιήγησης (όπως τα παραπάνω) έχουν ενσωματωμένες τις οδηγίες για την "μετάφραση" των εντολών html που περιέχονται στο αρχείο μας. Δύναται επίσης να υπάρχουν διαφορές από web browser σε web browser που οφείλονται σε διαφορετικό "στυλ μετάφρασης".

##### 3.1.2 Η πρώτη δοκιμή

Εφόσον έχουμε ανοίξει έναν text editor (όπως το Σημειωματάριο ή Notepad των Windows, που μπορεί να βρεθεί στο Έναρξη > Προγράμματα > Βοηθήματα ή Έναρξη > Εκτέλεση > "notepad" και [OK] ή όπως το TextEdit στα Mac που βρίσκεται στα Applications) είμαστε έτοιμοι να γράψουμε κώδικα html. Η βασική εντολή που πρέπει γράψουμε προκειμένου το πρόγραμμα περιήγησης να "αναγνωρίσει" τον κώδικα είναι **<html>**. Γράφουμε html μέσα σε <> τα οποία επεξηγούν στο πρόγραμμα περιήγησης ότι το περιεχόμενό τους συνιστά εντολή. Κάθε εντολή του κώδικα html πρέπει και να κλείνει (σχεδόν το 95% των εντολών, υπάρχουν και



μερικές όπως θα δούμε που δεν κλείνουν). Με το κλείσιμο εννοούμε ότι παύει να ισχύει η ιδιότητα που έχουμε θέσει. Έτσι στο τέλος του κειμένου θα πρέπει να κλείσουμε την εντολή <html> για να κλείσουμε και το αρχείο μας. Όταν βάλουμε εντολή για έντονα γράμματα (Bold) θα πρέπει να την κλείσουμε εκεί που επιθυμούμε να σταματήσουν να εμφανίζονται έντονα γράμματα. Κάθε εντολή κλεισίματος είναι παρόμοια με την εντολή ανοίγματος μόνο που περιέχει τον χαρακτήρα / αμέσως μετά το <. Δηλαδή η εντολή κλεισίματος της <html> είναι: </html>.

Αυτή είναι η πρώτη μας ιστοσελίδα που βέβαια δεν περιέχει απολύτως τίποτα. Αν την αποθηκεύσουμε ως paradeigma.html και την ανοίξουμε με έναν περιηγητή ιστοσελίδων θα δούμε ένα γκρι παράθυρο χωρίς να εμφανίζει τίποτα.

Για να γράψουμε κάτι, πληκτρολογούμε ανάμεσα στην εντολή ανοίγματος και κλεισίματος το κείμενο που επιθυμούμε, π.χ.:

```
<html>
```

Αυτό είναι ένα παράδειγμα για να δούμε πως εκτυπώνεται ένα μήνυμα.

```
</html>
```

Κατά την περιήγηση αυτής της σελίδας θα εμφανιστεί μόνο το κείμενο: Αυτό είναι ένα παράδειγμα για να δούμε πως εκτυπώνεται ένα μήνυμα.

### 3.1.3 Βασικές εντολές

Στο σημείο αυτό θα περάσουμε στις πρώτες βασικές εντολές που θα πρέπει να γνωρίζουμε για να έχουμε την επιθυμητή μορφοποίηση στο κείμενο μας.

<B> - Έντονη γραφή (bold)

<U> - Υπογραμμισμένα (Underlined)

<I> - Πλάγια γραφή (Italics)

<CENTER> - Κεντρική στοίχιση

<LEFT> - Αριστερή στοίχιση

<RIGHT> - Δεξιά στοίχιση

Οι παραπάνω εντολές κλείνουν ( </B>, </U>, </I>, </CENTER>  
</LEFT>, </RIGHT>)

<P> - Παράγραφος

<BR> - Συνέχιση γραφής στην αμέσως αποκάτω γραμμή

<HR> - Η εντολή αυτή χαράσσει μία οριζόντια γραμμή στην σελίδα μας (χρησιμοποιείται κυρίως όταν αλλάζουμε θεματική ενότητα)

Οι τρεις παραπάνω εντολές δεν κλείνουν

### 3.1.4 Υπερσυνδέσεις – Links

Το ξεχωριστό με τις ιστοσελίδες που τις κάνει να διαφοροποιούνται από το απλό κείμενο είναι ότι παρέχουν υπερσυνδέσεις, δηλαδή μέσα από μία ιστοσελίδα μπορεί κανείς να παραπεμφθεί σε πλήθος άλλων (εξωτερικών ή εσωτερικών) ιστοσελίδων. Το χαρακτηριστικό αυτό είναι ένα από τα κυριότερα που έχουν ωθήσει στην τωρινή ανάπτυξη του διαδικτύου.

Ο κώδικας για την δημιουργία υπερσύνδεσης είναι: <A HREF= "[www.tolinkmas.com](http://www.tolinkmas.com)"> ΜΠΛΑ-ΜΠΛΑ</A>. Στον παραπάνω κώδικα το πρώτο μέρος είναι <A HREF= όπου δηλώνεται η ύπαρξη ιστοσελίδας μέσα στα εισαγωγικά (τα οποία τοποθετούμε, δεν είναι δηλαδή για χάριν της ανάλυσης μας) την διεύθυνση στην οποία παραπέμπουμε. Μετά τον χαρακτήρα > δηλαδή στο ΜΠΛΑ-ΜΠΛΑ γράφουμε ότι θέλουμε να εμφανίζεται στην ιστοσελίδα μας και τέλος το </A> είναι η εντολή κλεισίματος του link μας.

Παράδειγμα: <A HREF= "<http://www.google.com>">Κάντε κλικ εδώ για να μπείτε στην ιστοσελίδα της Google </A>. Στο παράδειγμα μας το "Κάντε κλικ εδώ για να μπείτε στην ιστοσελίδα της Βικιπαίδειας" εμφανίζεται στη ιστοσελίδα μας μπλε και υπογραμμισμένο που υποδηλώνει πως όταν κάνουμε κλικ πάνω σε αυτές τις λέξεις θα μεταβούμε στην διεύθυνση: "<http://www.google.com>"

### 3.1.5 Εικόνες

Προκειμένου η ιστοσελίδα μας να είναι ελκυστική δεν θα πρέπει να αρκούμαστε στο απλό κείμενο μας. Θα πρέπει για να μην γίνεται βαρετή η ανάγνωση να προστίθενται εικόνες που θα κάνουν την ανάγνωση πιο ευχάριστη και την ιστοσελίδα μας περισσότερο κομψή και ευπαρουσίαστη.

Η Εντολή για την προσθήκη εικόνας είναι: `<IMG SRC="/εκέιπουείναιηεικόναμας/εικόνα.gif">`. Το `εκέιπουείναιηεικόναμας` δηλώνει την τοποθεσία στην οποία θα ανατρέχει ο περιηγητής για να αντλεί την εικόνα και να την εμφανίζει στην ιστοσελίδα μας. Έτσι αν κάποιος έχει ανεβάσει την ιστοσελίδα του σε έναν παροχέα αυτός του προσφέρει χώρο για τις ιστοσελίδες και τα υπόλοιπα αρχεία του. Αν η διεύθυνση όπου βρίσκεται η ιστοσελίδα μας είναι για παράδειγμα [www.tositemoy.gr](http://www.tositemoy.gr) τότε η εικόνα μπορεί να βρίσκεται στον φάκελο: [www.tositemoy.gr/eikones](http://www.tositemoy.gr/eikones).

### 3.1.6 Δομή σελίδας

`<HEAD>` Η εντολή αυτή μπαίνει στην αρχή της σελίδας ώστε να περικλείει εντολές που περιέχουν πληροφορίες προς τον browser αλλά δεν είναι μέρος της σελίδας. Παράδειγμα:

```
<HEAD> .... </HEAD>
```

`<BODY>` Η εντολή αυτή δηλώνει στο πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε για την περιήγηση ότι ο παρακάτω κώδικας και τα δεδομένα που γράφουμε ανήκουν στο κυρίως μέρος της ιστοσελίδας. Πρακτικά μετά την εντολή `<HTML>` και την `HEAD` με ότι περικλείει, μπαίνει η `<BODY>` ενώ κλείνει συνήθως αμέσως πριν από την `</HTML>` (η εντολή κλεισίματος όπως αναμέναμε είναι: `</BODY>`).

`<TITLE>` Η εντολή αυτή δηλώνει στον web browser τι τίτλο επιθυμούμε να έχει η ιστοσελίδα. Ο τίτλος εμφανίζεται στην επάνω λωρίδα του παραθύρου του web browser (εκεί όπου εμφανίζεται ο τίτλος της εφαρμογής / προγράμματος που χρησιμοποιούμε). Η `TITLE` είναι απαραίτητο να μπει μέσα στην `HEAD`. Παράδειγμα:  
`<HEAD> <TITLE> My Homepage </TITLE> </HEAD>`

### 3.1.7 Πίνακες

Πολλές φορές σε μία ιστοσελίδα θα πρέπει να απεικονίσουμε δεδομένα σε μορφή πίνακα για καλύτερη ταξινόμηση ή για ευκολότερη παρουσίαση. Πέρα από την απεικόνιση δεδομένων όμως οι πίνακες μπορεί να χρησιμοποιηθούν και για κομψότερη εμφάνιση της ιστοσελίδας μας. Παρακάτω παρουσιάζονται οι εντολές για τη δημιουργία πίνακα.

Η εντολή για να δώσουμε στον περιηγητή να καταλάβει ότι σκοπεύουμε να απεικονίσουμε τα επόμενα δεδομένα σε πίνακα είναι: <TABLE>. Η εντολή φυσικά κλείνει (</TABLE>) μόλις τελειώσουμε με τον πίνακα. Ωστόσο μόνο η εντολή table δεν εξηγεί στο πρόγραμμα πόσες στήλες και γραμμές θέλουμε να συμπεριλάβουμε στον πίνακα μας. Οι εντολές για την δημιουργία γραμμών είναι <TR> και για τη δημιουργία στηλών <TD>.

Πρέπει πάντα στον κώδικα να ξεκινάμε με τις γραμμές και μετά με τις στήλες. Το επόμενο παράδειγμα θα μας εξηγήσει αναλυτικά πως φτιάχνουμε έναν πίνακα σε html:

```
<TABLE>
```

```
<TR>
```

```
<TD>1</TD> <TD>2</TD>
```

```
</TR>
```

```
<TR>
```

```
<TD>3</TD> <TD>4</TD>
```

```
</TR>
```

```
</TABLE>
```

Ο πίνακας του παραδείγματος εξηγεί στον περιηγητή ιστοσελίδων να κατασκευάσει έναν πίνακα με τη πρώτη σειρά/γραμμή (<TR>) να περιέχει δύο στήλες (<TD>): στην πρώτη να γράφει τα δεδομένα "1" και στην δεύτερη τα δεδομένα "2". Ο πίνακας όμως συνεχίζει με δεύτερη γραμμή (<TR>) η οποία επίσης έχει δύο στήλες (<TD>) με τα δεδομένα "3" και "4" αντίστοιχα.

Παρατηρούμε επίσης ότι μόλις τελειώσουν τα δεδομένα σε μία στήλη μας, την κλείνουμε με την εντολή `</TD>` για να αρχίσουμε καινούργια στήλη (`<TD>`) -εφόσον επιθυμούμε-. Ομοίως μόλις τελειώσουμε με την πρώτη γραμμή θα πρέπει να την κλείσουμε με το αντίστοιχο κλείσιμο της `<TR>` δηλαδή την: `</TR>`. Σημείωση: Τα κενά δεν παίζουν κανένα ρόλο στην απεικόνιση της σελίδας απλώς διευκολύνουν την ανάγνωση από τον χρήστη.

### 3.1.8 Επικεφαλίδες

`<H#>` Η εντολή αυτή δηλώνει τις επικεφαλίδες των διάφορων μερών του κειμένου μας π.χ. τα κεφάλαια. Μπορεί να δηλώσει μέχρι 6 κεφάλαια-υποκεφάλαια ξεκινώντας από το H1 έως το H6. π.χ.:

`<H1>Πρώτο κεφάλαιο</H1>`

Το κείμενο του πρώτου κεφαλαίου είναι.....

Για να δηλώσουμε ότι ένα μέρος του κειμένου είναι υπομέρος ενός άλλου ορίζουμε στην αρχή του επικεφαλίδα επιπέδου +1 από το μητρικό του, π.χ. για ένα υποκεφάλαιο του παραπάνω θα γράφαμε:

`<H1>Πρώτο κεφάλαιο</H1>`

Το κείμενο του πρώτου κεφαλαίου είναι.....

.

.

`<H2>Υποκεφάλαιο</H2>`

Κείμενο υποκεφαλαίου....

### 3.1.9 Χρώμα φόντου

Για να κάνουμε την ιστοσελίδα μας περισσότερο ευπαρουσίαστη πολλές φορές βάζουμε χρώμα για φόντο. Η εντολή είναι: `<body bgcolor="#####">`. Η εντολή δεν κλείνει όπως είναι λογικό. Οι χαρακτήρες ##### υποδηλώνουν ότι πρέπει να αντικατασταθούν από τα κατάλληλους χαρακτήρες που υποδηλώνουν το χρώμα όμως ο πρώτος χαρακτήρας διατηρείται σταθερός. Το χρώμα στην html βγαίνει βάσει του τρόπου που απεικονίζεται το χρώμα σε συσκευές όπως η οθόνη, δηλαδή RGB (red-green-blue). Η οθόνη του υπολογιστή (όπως άλλωστε και η τηλεόραση αλλά και οι υπόλοιπες παρόμοιες συσκευές) συνθέτουν το χρώμα από τα τρία βασικά χρώματα: κόκκινο-πράσινο-μπλε. Οι χαρακτήρες ##### αναφέρονται σε αυτά τα χρώματα. Τα δύο πρώτα # αναφέρονται στο κόκκινο, τα επόμενα δύο # στο πράσινο και τέλος τα τελευταία δύο # στο μπλε (όπως και η σειρά RGB). Οι τιμές που παίρνουν είναι σύμφωνες με το δεκαεξαδικό σύστημα δηλαδή από 0 έως F (0 είναι η μικρότερη τιμή και F η μεγαλύτερη). Η σειρά είναι 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F.

### 3.1.10 Χρώμα Γραμματοσειράς

Ομοίως μπορούμε να αλλάζουμε και τα χρώματα της γραμματοσειράς μας για κομψότερες ιστοσελίδες. Η εντολή είναι `<font color = "#####">` και κλείνει με απλό `</font>`. Εδώ ισχύουν ακριβώς ότι και παραπάνω για το φόντο όσον αφορά το ορίσματα για τα #####.

### 3.1.11 Εικόνα για φόντο

Εναλλακτικά αντί για χρώμα, μπορούμε να βάλουμε εικόνα για φόντο. Η εντολή είναι: `<body background = "εικόνα.gif">`. Η εντολή όπως είναι λογικό δεν κλείνει.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup>

### DREAMWEAVER

#### 4.1 Τι Είναι το DreamWeaver

Το πρόγραμμα **DreamWeaver** της εταιρίας **Macromedia** είναι ένα κορυφαίο πρόγραμμα δημιουργίας και επεξεργασίας ιστοσελίδων, δηλαδή κώδικα HTML, που είναι ιδιαίτερα εύκολο και φιλικό στη χρήση του. Το όνομα DreamWeaver προέρχεται από ένα παλιό ρομαντικό τραγούδι. Το DreamWeaver είναι εξαιρετο για να μπορούμε να δημιουργήσουμε στα γρήγορα φόρμες (forms), πλαίσια (frames), πίνακες (tables) και άλλα αντικείμενα της HTML. Είναι όμως ιδιαίτερα καλό όταν θέλουμε να δώσουμε σε μια ιστοσελίδα τη δυνατότητα να κάνει κάτι. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι το DreamWeaver μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τη δημιουργία εφαρμογών πολυμέσων.

Το DreamWeaver έχει δυνατότητες για δημιουργία δυναμικής HTML (DHMTL) και επιτρέπει κίνησης γραμμής χρόνου, απόλυτη τοποθέτηση περιεχομένων, δημιουργία επιπέδων (layers) και συγγραφή σεναρίων (scripts). Το DreamWeaver περιέχει δικές του συμπεριφορές (behaviors), που είναι έτοιμα scripts τα οποία μπορούμε να προσθέσουμε πολύ εύκολα σ' ένα αντικείμενο.

Το DreamWeaver μας παρέχει την ελευθερία να σχεδιάσουμε οπτικά την εμφάνιση μιας ιστοσελίδας και τη δύναμη να την κάνουμε να λειτουργεί όπως ακριβώς θέλουμε. Μπορούμε να δημιουργήσουμε τη δική μας προσωπική ιστοσελίδα (personal web page) ή μια ολόκληρη περιοχή (web site) σ' ένα εταιρικό δίκτυο (internet).

## 4.2 Τα Βασικά Στοιχεία του DreamWeaver

Όταν εκκινούμε το DreamWeaver για πρώτη φορά, θα δούμε ένα κενό παράθυρο που ονομάζεται παράθυρο **Εγγράφου** με κινητές παλέτες πάνω του. Το παράθυρο Εγγράφου εμφανίζει την ιστοσελίδα μας περίπου όπως θα εμφανισθεί και σ' έναν φυλλομετρητή. Το παράθυρο Εγγράφου περιέχει μια γραμμή τίτλου και μια γραμμή μενού στην κορυφή της σελίδας. Η γραμμή τίτλου περιέχει τον τίτλο της τρέχουσας ιστοσελίδας και είναι ο τίτλος που θα εμφανιστεί στη γραμμή τίτλου του φυλλομετρητή. Δίπλα στον τίτλο και μέσα σε παρένθεση υπάρχει το όνομα του αρχείου (ιστοσελίδας) που επεξεργαζόμαστε.

Το παράθυρο Εγγράφου περιέχει μια γραμμή κατάστασης στο κάτω μέρος της σελίδας, η οποία εμφανίζει στα αριστερά τον επιλογέα σήμανσης και στα δεξιά το αναδυόμενο μενού μεγέθους παραθύρου, κάποια στατιστικά στοιχεία φόρτωσης της ιστοσελίδας και τον MiniLauncher.

## 4.3 Η Γραμμή Κατάστασης

Ο επιλογέας σήμανσης παρέχει εύκολη πρόσβαση στις σημάνσεις της HTML που χρησιμοποιούνται σ' οποιοδήποτε αντικείμενο πάνω στην οθόνη και ενεργοποιεί, δηλαδή εμφανίζει με έντονη γραφή, την επιλογή της σήμανσης εκείνης που ελέγχει ένα αντικείμενο. Ο επιλογέας σήμανσης διευκολύνει την επιλογή όλου του σώματος της ιστοσελίδας μ' ένα κλικ στη σήμανση <body>. Από το αναδυόμενο μενού μεγέθους παραθύρου μπορούμε να αναδημιουργήσουμε μια συγκεκριμένη ανάλυση οθόνης, όπως για παράδειγμα 640 \* 480 ή 800 \* 600. Οι διαστάσεις που αναφέρονται στα δεξιά δείχνουν την ανάλυση της οθόνης και οι αριθμοί που αναφέρονται στα αριστερά είναι οι εκτιμώμενες διαστάσεις του παραθύρου του φυλλομετρητή.



Για να δημιουργήσουμε τις δικές μας προσαρμοσμένες ρυθμίσεις για μεγέθη παραθύρων πρέπει να επιλέξουμε την επιλογή **Edit Sizes**. . . . από το αναδυόμενο μενού μεγέθους παραθύρου. Θα μεταφερθούμε στην κατηγορία **Status Bar** του πλαισίου διαλόγου **Preferences**, όπου μπορούμε να προσθέσουμε το δικό μας προσαρμοσμένο μέγεθος παραθύρου.

Τα στατιστικά στοιχεία φόρτωσης της ιστοσελίδας μας είναι το εκτιμώμενο μέγεθος αρχείου και ο χρόνος φόρτωσης της ιστοσελίδας, κατά προσέγγιση. Ο εκτιμώμενος χρόνος φόρτωσης που εμφανίζεται στη γραμμή κατάστασης βασίζεται στις ρυθμίσεις του modem, από την κατηγορία **Status Bar** του πλαισίου διαλόγου **Preferences**. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση modem είναι τα 56 Kbps. Το τελευταίο στοιχείο της γραμμής κατάστασης είναι το MiniLauncher, που αποτελεί μια ελαχιστοποιημένη έκδοση του Launcher, που θα δούμε αργότερα.

#### 4.4 Παλέτες και Επιθεωρητές

Με τις παλέτες (palettes) και τους επιθεωρητές (inspectors) του DreamWeaver μπορούμε να δώσουμε τιμές σε ιδιότητες, να ανοίξουμε παλέτες, να δημιουργήσουμε κινήσεις και να προσθέσουμε λειτουργικότητα στην ιστοσελίδα μας. Οι παλέτες του DreamWeaver έχουν τη δυνατότητα σταθεροποίησης (fixing), που σημαίνει ότι μπορούν να συνδυαστούν σε μια κοινή παλέτα με καρτέλες, για να απελευθερώσουν έτσι χώρο στο παράθυρο Εγγράφου. Όλες οι παλέτες και όλοι οι επιθεωρητές εκκινούν από το μενού **Window**. Οι παλέτες του DreamWeaver είναι αρχικά σταθεροποιημένες όλες μαζί. Οι CSS Styles και HTML Styles είναι μαζί με τις παλέτες Library και Template. Οι παλέτες History, Frames, Layers και Behaviors βρίσκονται επίσης όλες μαζί σε μια ξεχωριστή ομάδα.

Μπορούμε να σύρουμε μια παλέτα από την καρτέλα της και να την μεταφέρουμε έξω από το παράθυρό της. Μπορούμε να την τοποθετήσουμε και σ' ένα άλλο παράθυρο μαζί μ' άλλες παλέτες.

Ο **Launcher** είναι μια παλέτα που περιέχει πλήκτρα με τα οποία μπορούμε να ανοίγουμε και να κλείνουμε παλέτες και παράθυρα του DreamWeaver. Όταν μια παλέτα είναι ανοικτή το πλήκτρο της στον Launcher θα είναι πατημένο και αν το επιλέξουμε, θα κλείσει η παλέτα ή το παράθυρο. Αν κάνουμε κλικ στον Launcher σε μια παλέτα που δεν βρίσκεται σε πρώτο πλάνο, τότε η παλέτα θα βρεθεί σε πρώτο πλάνο και με δεύτερο κλικ θα κλείσει. Αν κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία του Launcher θα αλλάξει ο προσανατολισμός του από οριζόντιος σε κατακόρυφος και αντίστροφα.

Με την επιλογή **Preferences**. . . του μενού **Edit** ή με τα πλήκτρα **Control+U** ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου **Preferences**, όπου στην ενότητα **Floating Palettes** μπορούμε να προσθέσουμε εικονίδια στον Launcher με το πλήκτρο + και να αφαιρέσουμε εικονίδια με το πλήκτρο -. Για να εξοικονομήσουμε χώρο στην οθόνη, μπορούμε να κλείσουμε τον Launcher και να χρησιμοποιήσουμε στη θέση του τον Mini Launcher, από τη γραμμή κατάστασης.

Ο **Property Inspector** εμφανίζει τις ιδιότητες ενός αντικειμένου που έχουμε επιλέξει και αλλάζει μορφή ανάλογα με το αντικείμενο. Για να εμφανίσουμε και τις προχωρημένες ιδιότητες, κάνουμε κλικ στο βέλος ανάπτυξης που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία του Property Inspector. Η **παλέτα αντικειμένων (Object Palette)** περιέχει πλήκτρα για να εισάγουμε κοινά στοιχεία ιστοσελίδας όπως εικόνες, πίνακες, φόρμες και δεσμούς. Από την πτυσσόμενη λίστα **Object Palette** της καρτέλας **General** του πλαισίου διαλόγου **Preferences**, μπορούμε να επιλέξουμε αν τα πλήκτρα θα εμφανίζονται μόνο με εικονίδια ή μόνο με κείμενο ή με εικονίδια και με κείμενο. Η παλέτα αντικειμένων περιέχει εξ ορισμού τους εξής έξι πίνακες : Characters, Common, Forms, Frames, Head και Invisibles.

## 4.5 Δημιουργία και Μορφοποίηση Ιστοσελίδας

Για να δημιουργήσουμε μια νέα ιστοσελίδα, επιλέγουμε **New** από το μενού **File** ή πατάμε τα πλήκτρα **Control+N**. Το DreamWeaver θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο εγγράφου για τη νέα ιστοσελίδα. Αν

μόλις εκκινήσουμε το DreamWeaver, το πιο πιθανό είναι ότι θα εμφανισθεί ένα κενό παράθυρο, στο οποίο μπορούμε να αρχίσουμε να προσθέτουμε κείμενο, εικόνες και άλλα αντικείμενα. Μπορούμε να αρχίσουμε να πληκτρολογούμε μέσα στο παράθυρο εγγράφου για να εισάγουμε κείμενο στην ιστοσελίδα. Για να στοιχίσουμε ένα κείμενο, το επιλέγουμε και χρησιμοποιούμε τις επιλογές του Property Inspector ή του υπομενού **Align** του μενού **Text**.

Τον τίτλο του εγγράφου τον ορίζουμε στο πλαίσιο διαλόγου ιδιοτήτων σελίδας (**Page Properties**), που εμφανίζεται με την επιλογή **Page Properties**. . . του μενού **Modify** ή με τα πλήκτρα **Control+J** ή με δεξί κλικ σ' ένα κενό μέρος του παραθύρου εγγράφου και επιλογή του **Page Properties**. . . από το πτυσσόμενο μενού. Γράφουμε τον τίτλο της ιστοσελίδας στο πλαίσιο κειμένου **Title**. Ο τίτλος της ιστοσελίδας αποτελεί ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της, καθώς εμφανίζεται στη γραμμή τίτλου του DreamWeaver και του φυλλομετρητή. Είναι ακόμη το στοιχείο που αποθηκεύεται στους σελιδοδείκτες (bookmarks) ή στα αγαπημένα (favorites), οπότε πρέπει να είναι περιγραφικός και να μπορούμε να τον θυμόμαστε εύκολα. Ακόμη πολλές μηχανές αναζήτησης (search engines) ταξινομούν σελίδες με βάση λέξεις του τίτλου τους.

Παρατηρούμε ότι στη γραμμή τίτλου του παραθύρου εμφανίζεται ο τίτλος της ιστοσελίδας που καταχωρήσαμε αλλά και σε παρένθεση το όνομα αρχείου της ιστοσελίδας, που είναι ακόμα το **Untitled**. Το χρώμα του κειμένου της σελίδας είναι εξ ορισμού το μαύρο (#000000). Για να το αλλάξουμε, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Text** του πλαισίου διαλόγου **Page Properties** και επιλέγουμε ένα χρώμα. Το DreamWeaver θα εμφανίσει το δεκαεξαδικό κωδικό του χρώματος με το πρόθεμα # στο διπλανό πλαίσιο κειμένου. Μόλις επιλέξουμε ένα χρώμα, θα αλλάξει το χρώμα όλου του κειμένου της σελίδας.

Για να αλλάξουμε το χρώμα φόντου της σελίδας, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Background** και επιλέγουμε ένα χρώμα, θα αλλάξει το χρώμα με την ίδια διαδικασία. Το προεπιλεγμένο χρώμα φόντου είναι το άσπρο (#FFFFFF). Τα περιθώρια (margins) της σελίδας

ορίζουν το χώρο που μένει κενός από την και πλάτους περιθωρίου, για να έχει η ιστοσελίδα παρόμοια εμφάνιση και στους δύο φυλλομετρητές, πρέπει να ορίσουμε ίδιες τιμές στο αριστερό περιθώριο και στο πλάτος περιθωρίου καθώς και στο επάνω περιθώριο και στο ύψος περιθωρίου.

Για να επικολλήσουμε κείμενο από μια άλλη εφαρμογή στο DreamWeaver και να διατηρηθεί η μορφοποίηση γραμμής, πρέπει να επιλέξουμε **Paste as Text** ή να πατήσουμε τα πλήκτρα **Control+Shift+V** και όχι να διαλέξουμε το απλό **Paste** από το μενού **E**dit. Για να εφαρμόσουμε πρότυπη μορφοποίηση HTML σε κείμενο, ιστοσελίδα μέχρι το αριστερό και το δεξί άκρο του παραθύρου του φυλλομετρητή. Υπάρχουν οι εξής τέσσερις ρυθμίσεις για τα περιθώρια μιας ιστοσελίδας σε αντίστοιχα πλαίσια κειμένου:

- **Left Margin**
- **Top Margin**
- **Margin Width**
- **Margin Height**

Επειδή ο Internet Explorer χρησιμοποιεί τις ρυθμίσεις αριστερού και επάνω περιθωρίου και ο Netscape Navigator τις ρυθμίσεις ύψους χρησιμοποιούμε την πτυσσόμενη λίστα **F**ormat του Property Inspector. Υπάρχουν οι εξής τέσσερις βασικές επιλογές μορφοποίησης:

- **None**, αφαιρεί κάθε στυλ μορφοποίησης που έχει εφαρμοσθεί στην επιλογή.
- **Paragraph**, εφαρμόζει τις σημάνσεις παραγράφου, <p> και </p>, στην επιλογή.
- **Heading 1 έως 6**, εφαρμόζουν σημάνσεις επικεφαλίδας στην επιλογή, όπου η Heading 1 είναι η μεγαλύτερη επικεφαλίδα και η Heading 6 η μικρότερη.
- **Preformatted**, εμφανίζει το κείμενο με σταθερή, μη αναλογική γραμματοσειρά, που είναι συνήθως η Courier 10 στιγμών.

Για να αλλάξουμε το μέγεθος ενός κειμένου, μπορούμε να επιλέξουμε μια από τις ρυθμίσεις μεγέθους, 1 έως 7, από το

πτυσσόμενο μενού **Size** του Property Inspector. Το προεπιλεγμένο μέγεθος κειμένου είναι το 3, οπότε μεγέθη μικρότερα του 3 φαίνονται μικρότερα από το προεπιλεγμένο κείμενο και μεγέθη μεγαλύτερα του 3 φαίνονται μεγαλύτερα από το προεπιλεγμένο κείμενο. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα μέγεθος κειμένου +1 έως +7, για να αυξήσουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς σε σχέση με το προεπιλεγμένο μέγεθος γραμματοσειράς. Μπορούμε να επιλέξουμε και **None** για να επιστρέψουμε στο προεπιλεγμένο μέγεθος γραμματοσειράς.

Για να αλλάξουμε τη γραμματοσειρά ενός επιλεγμένου κειμένου, εμφανίζουμε την πτυσσόμενη λίστα με τις γραμματοσειρές και επιλέγουμε μια ομάδα γραμματοσειρών. Ο καθορισμός μιας ομάδας αντί για μεμονωμένες γραμματοσειρές αυξάνει την πιθανότητα να διαθέτει ο χρήστης μία τουλάχιστον από τις γραμματοσειρές της ομάδας. Το DreamWeaver έχει προκαθορισμένες ομάδες γραμματοσειρών από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε, αλλά μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε και τις δικές μας ομάδες με την επιλογή **Edit Font List. . .**

## 4.6 Προεπισκόπηση σε φυλλομετρητή

Για να δούμε την προεπισκόπηση της ιστοσελίδας μας, θα πρέπει να αποθηκεύσουμε την εργασία μας για να μπορεί Ο Property Inspector διαθέτει πλήκτρα για δημιουργία λιστών με κουκκίδες

δύο τελευταία πλήκτρα μπορούμε ακόμη να ενθέσουμε μια λίστα μέσα σε μια άλλη λίστα. Για να προσθέσουμε μια οριζόντια γραμμή στη σελίδα, επιλέγου(unordered lists) και αριθμημένων λιστών (ordered lists) καθώς και για εσοχή **Rule** του μενού **Insert**. Μπορούμε να δώσουμε στη γραμμή ένα όνομα στο πλαίσιο κειμένου που βρίσκεται αριστερά και κάτω και να ορίσουμε το ύψος και το πλάτος της σε pixels ή σε το DreamWeaver να θέσει σωστά τις διαδρομές προς τα συνδεδεμένα αρχεία, όπως είναι οι εικόνες. Πρώτα, πρέπει να καθορίσουμε το φυλλομετρητή που θα χρησιμοποιήσουμε για την προεπισκόπηση, εμφανίζοντας το

υπομενού **P**review in Browser του μενού **F**ile. Αν δεν εμφανισθούν και οι δύο δημοφιλείς φυλλομετρητές Internet Explorer και Netscape Communicator, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **E**dit Browser List. . . του ίδιου τύπου υπομενού και να τους επιλέξουμε.

(indent) ή προεξοχή (outdent) κειμένου. Με τα με το αντικείμενο HR (Insert Horizontal Rule) από την παλέτα αντικειμένων ή την επιλογή **H**orizontal

Αφού ορίσουμε τους φυλλομετρητές που θα χρησιμοποιήσουμε και αποθηκεύσουμε την ιστοσελίδα μας, επιλέγουμε πάλι το υπομενού **P**review in Browser από το μενού **F**ile και μετά τον φυλλομετρητή που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε. Αν ο φυλλομετρητής δεν είναι ανοικτός, το DreamWeaver θα τον ανοίξει και θα δούμε την προεπισκόπηση της σελίδας. Αν ορίσουμε **P**primary και **S**secondary Browser, η συντόμευση πληκτρολογίου για τον κύριο φυλλομετρητή θα είναι το πλήκτρο **F12** και για τον δευτερεύοντα φυλλομετρητή τα πλήκτρα **Control+F12**.

## 4.8 Δημιουργία Δεσμών (Links)

Μ' έναν δεσμό (link) ή υπερδεσμό (hyperlink) μπορούμε να πάμε σε μια άλλη ιστοσελίδα ή σε μια άλλη ενότητα της ίδιας ιστοσελίδας ή να εκκινήσουμε μια εφαρμογή ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (e-mail). Μια διεύθυνση Web αποκαλείται **URL**, δηλαδή **Uniform Resource Locator (Ομοιόμορφος Εντοπιστής Πόρων)**. Όταν δημιουργούμε έναν υπερδεσμό ή τοποθετούμε ένα εξωτερικό αρχείο σε μια ιστοσελίδα, όπως ένα αρχείο εικόνας, πρέπει να εισάγουμε τη διαδρομή του. Οι δύο κύριοι τύποι διαδρομών είναι οι απόλυτες και οι σχετικές διαδρομές εγγράφου.

Η απόλυτη διαδρομή περιέχει ολόκληρη τη διαδρομή προς ένα αρχείο μέσα στο Internet, ενώ η σχετική διαδρομή περιέχει τη σχετική τοποθεσία της διαδρομής ως προς την τρέχουσα θέση μας. Ένα URL μπορεί να αποτελείται από τις εξής πέντε ενότητες :

- **Πρωτόκολλο**, αποτελεί το πρώτο μέρος ενός URL και είναι το http:// για ιστοσελίδες, το ftp:// για μεταφορά αρχείων, το news: για ομάδες συζήτησης κ.ά.
- **Περιοχή**, αποτελεί το δεύτερο μέρος ενός URL και είναι το όνομα του διακομιστή Web (Web Server) όπου βρίσκεται η ιστοσελίδα.
- **Πύλη**, αποτελεί το τρίτο μέρος ενός URL και είναι προαιρετικό. Η προεπιλεγμένη πύλη για έναν διακομιστή Web είναι η 80 και συνήθως παραλείπεται.
- **Διαδρομή και όνομα αρχείου**, περιλαμβάνει όλους τους καταλόγους και το όνομα αρχείου. Οι περισσότερες ιστοσελίδες τελειώνουν σε .htm, .html και τώρα τελευταία σε .asp, .php, .cgi, .cfm κ.ά.
- **String, ερωτήματος (Query String)**, είναι το τελευταίο και προαιρετικό μέρος ενός URL και χρησιμοποιείται για αποστολή δεδομένων προς επεξεργασία από ένα script.

## 4.8 Απόλυτες και Σχετικές Διαδρομές

Αν συναντήσουμε απόλυτα URL που δεν έχουν ένα όνομα αρχείου στο τέλος τους, όπως για παράδειγμα, <http://www.florina.gr/history/>, ο διακομιστής Web ξέρει το όνομα της προεπιλεγμένης ιστοσελίδας, που είναι ένα από τα default.htm, default.html, index.htm ή index.html. Σε μερικούς διακομιστές, οποιοδήποτε απ' αυτά τα ονόματα θα δουλέψει.

Πρέπει να χρησιμοποιήσουμε απόλυτες διαδρομές προς ιστοσελίδες που δεν βρίσκονται μέσα στην περιοχή μας Web, δηλαδή μέσα στο δικό μας Web site. Μέσα στη δική μας περιοχή Web, όμως είναι καλύτερο να χρησιμοποιήσουμε σχετικές διαδρομές εγγράφου, γιατί έτσι θα μπορούμε να μεταφέρουμε την περιοχή μας οπουδήποτε και οι δεσμοί να συνεχίζουν να εργάζονται επειδή είναι σχετικοί μεταξύ τους και όχι απόλυτοι.

Οι σχετικές διαδρομές εγγράφου δεν απαιτούν ένα πλήρες URL και η διαδρομή προς το συνδεδεμένο αρχείο εκφράζεται σχετικά ως προς το τρέχον έγγραφο. Χρησιμοποιούμε σχετικές διαδρομές όταν εισάγουμε εικόνες σε μια ιστοσελίδα που βρίσκεται στη δική μας περιοχή Web ή όταν δημιουργούμε έναν υπερσύνδεσμο σε μια ιστοσελίδα μέσα στη δική μας περιοχή Web.

## 4.9 Δημιουργία Υπερσυνδέσμου (Hyperlink)

Για να δημιουργήσουμε έναν δεσμό που θα μας πηγαίνει σε μία άλλη ιστοσελίδα μέσα στον ίδιο δικτυακό τόπο (Web site), επιλέγουμε μια λέξη ή μια φράση που θα χρησιμοποιηθεί σαν ο δεσμός προς την άλλη ιστοσελίδα, και κάνουμε κλικ στο εικονίδιο φακέλου που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο κείμενου **Link** (Browse for File) στον Property Inspector.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Select File** που θα εμφανισθεί, επιλέγουμε το αρχείο ιστοσελίδας που θέλουμε να συνδέσουμε. Το επιλεγμένο κείμενο εμφανίζεται σαν υπερδεσμός στο παράθυρο Εγγράφου του DreamWeaver, δηλαδή μπλε και υπογραμμισμένο. Στο πλαίσιο κειμένου **Link** εμφανίζεται η σχετική διαδρομή και το όνομα του αρχείου ιστοσελίδας που έχουμε συνδέσει.

Από το πλαίσιο διαλόγου **Page Properties** μπορούμε να αλλάξουμε τα χρώματα δεσμού, με το πλήκτρο **Links** για το χρώμα των δεσμών, με το πλήκτρο **VisitedLinks** για το χρώμα των δεσμών που έχουμε επισκεφθεί και με το πλήκτρο **Active Links** για το χρώμα των ενεργών δεσμών, δηλαδή αυτών στους οποίους έχουμε κάνει κλικ. Τα χρώματα των δεσμών ορίζονται για όλη τη σελίδα.

## 4.10 Δημιουργία Άγκυρας (Anchor)

Ο δεσμός άγκυρας (anchor) μας μεταφέρει σ' ένα άλλο σημείο της ίδιας ιστοσελίδας. Για να δημιουργήσουμε έναν τέτοιο δεσμό, πρώτα επιλέγουμε το σημείο στο οποίο θέλουμε να πάμε, που αποκαλείται επώνυμη άγκυρα (named anchor), και επιλέγουμε **(Named Anchor)** από το μενού **Insert** ή πατάμε τα πλήκτρα **Control+Alt+A** ή επιλέγουμε το εργαλείο **Insert Named Anchor** του πίνακα **Invisibles** της παλέτας αντικειμένων.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Named Anchor** και στο πλαίσιο κειμένου **Anchor Name** δίνουμε ένα όνομα στην επώνυμη άγκυρα. Οι επώνυμες άγκυρες ανήκουν στα αόρατα στοιχεία (invisible elements) του DreamWeaver, που για να τα δούμε, πρέπει να επιλέξουμε **Invisible Elements** από το μενού **View** ή να πατήσουμε τα πλήκτρα **Control+Shift+I**. Το εικονίδιο μιας επώνυμης άγκυρας είναι μια άγκυρα με χρυσό περίβλημα. Μπορούμε να επιλέξουμε το σύμβολο μιας επώνυμης άγκυρας και να αλλάξουμε το όνομα της από τον Property Inspector.



Για να δημιουργήσουμε έναν δεσμό προς μια επώνυμη άγκυρα, επιλέγουμε το κείμενο που θα αποτελέσει το δεσμό προς την επώνυμη άγκυρα και εισάγουμε το όνομα της επώνυμης άγκυρας με το σύμβολο # μπροστά του στο πλαίσιο κειμένου **Link** του **Property Inspector**. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε επώνυμες άγκυρες και προς άλλες ιστοσελίδες ή URL που θέλουμε να συνδέσουμε. Απλά προσθέτουμε το σύμβολο # και το όνομα της επώνυμης άγκυρας στο τέλος της διεύθυνσης.

Για να δημιουργήσουμε έναν δεσμό προς μια επώνυμη άγκυρα, μπορούμε αφού επιλέξουμε το κείμενο του δεσμού, να σύρουμε το εικονίδιο **Point to File**, που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο κειμένου **Link** και έχει στρογγυλό σχήμα, πάνω σε μια επώνυμη άγκυρα. Το όνομα επώνυμης άγκυρας μαζί με το πρόθεμα # θα εμφανισθεί μέσα στο πλαίσιο κειμένου **Link**.

#### 4.11 Δημιουργία Δεσμού e-mail

Με τον δεσμό e-mail ή **mailto** μπορούμε να στείλουμε ένα e-mail σε μια ορισμένη ηλεκτρονική διεύθυνση, χωρίς να χρειαστεί να γράψουμε ούτε έναν χαρακτήρα του e-mail. Επιλέγουμε το κείμενο που θα συνδέσουμε και πάμε στην επιλογή **Email Link** του μενού **Insert**. Στο πλαίσιο διαλόγου **Email Link** και στο πλαίσιο κειμένου **E-mail** γράφουμε το e-mail με το οποίο θέλουμε να κάνουμε σύνδεση. Όταν κάνουμε κλικ σ' έναν τέτοιο δεσμό, φορτώνεται αυτόματα ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής αλληλογραφίας που έχει ήδη καταχωρημένη τη διεύθυνση του παραλήπτη.

#### 4. 12 Εισαγωγή Εικόνας

Για να εισάγουμε μια εικόνα σε μια ιστοσελίδα, επιλέγουμε **Image** από το μενού **Insert** ή πατάμε πλήκτρα **Control+Alt+L** ή επιλέγουμε το εργαλείο **Image** του πίνακα **Common** της παλέτας αντικειμένων. Επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε να εισάγουμε στο πλαίσιο διαλόγου **Select Image Source** και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **OK**. Αν είναι επιλεγμένο στο πλαίσιο ελέγχου **Preview Images**, θα μπορούμε να δούμε την προεπισκόπηση της εικόνας αλλά και τις διαστάσεις της σε pixels, το μέγεθος της σε Kbytes και το χρόνο φόρτωσης στο Internet.

Με επιλεγμένη την εικόνα, ο **Property Inspector** εμφανίζει τις ιδιότητες της εικόνας. Το πλαίσιο κειμένου **Src** εμφανίζει τη διαδρομή του αρχείου εικόνας, ενώ τα πλαίσια κειμένου **W** και **H**, το πλάτος και το ύψος της εικόνας σε pixels, αντίστοιχα.

Μπορούμε να σύρουμε τις λαβές αλλαγής μεγέθους για να αλλάξουμε το μέγεθος της εικόνας ή να καταχωρήσουμε νέες τιμές στα πλαίσια κειμένου **W** και **H**. Για να επαναφέρουμε τις πραγματικές διαστάσεις της εικόνας, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Reset Size**, ενώ με το πλήκτρο **Edit** μπορούμε να επεξεργαστούμε την εικόνα μ' έναν πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

Υπάρχουν δύο εντολές για τη στοίχιση μιας εικόνας σε μια ιστοσελίδα του DreamWeaver. Η μια εντολή στοιχίζει την εικόνα στην ιστοσελίδα, όπως στοιχίζουμε κείμενο σε μια σελίδα και η άλλη εντολή ελέγχει το πώς στοιχίζονται ως προς την εικόνα τα αντικείμενα που βρίσκονται δίπλα της. Για να στοιχίσουμε μια εικόνα στο κέντρο ή αριστερά ή δεξιά της οθόνη, επιλέγουμε ένα από τα τρία αντίστοιχα πλήκτρα στοίχισης από τον αναπτυγμένο Property Inspector, που είναι ίδια με τα γνωστά πλήκτρα στοίχισης κειμένου.

Από την πτυσσόμενη λίστα **Align** μπορούμε να ορίσουμε το πώς θα στοιχίζονται ως προς την εικόνα τα αντικείμενα που βρίσκονται δίπλα της. Οι επιλογές αυτές εφαρμόζονται στην εικόνα αλλά επηρεάζουν άλλα στοιχεία που βρίσκονται κοντά της. Οι επιλογές της πτυσσόμενης λίστας **Align** είναι οι εξής :

- **Default**, είναι η προκαθορισμένη επιλογή, που είναι συνήθως η Baseline.
- **Baseline**, στοιχίζει το κάτω μέρος της εικόνας με το κάτω μέρος του κειμένου.
- **Top**, στοιχίζει την εικόνα με το υψηλότερο στοιχείο.
- **Middle**, στοιχίζει το στοιχείο στο μέσο της εικόνας.
- **Bottom**, στοιχίζει το στοιχείο με το κάτω μέρος της εικόνας.
- **Text Top**, στοιχίζει την εικόνα με το υψηλότερο κείμενο.
- **Absolute Bottom**, στοιχίζει το κάτω μέρος του υψηλότερου στοιχείου με το κάτω μέρος της εικόνας.
- **Left**, στοιχίζει την εικόνα αριστερά από τα άλλα στοιχεία.
- **Right**, στοιχίζει την εικόνα δεξιά από τα άλλα στοιχεία.

Για να αυξήσουμε την απόσταση ανάμεσα στην εικόνα και στα άλλα συστατικά της σελίδας που την περιβάλλουν, μπορούμε να δώσουμε τιμές στα πλαίσια κειμένου **V Space** και **H Space**, για το κατακόρυφο διάστημα, δηλαδή πάνω και κάτω από την εικόνα και για το οριζόντιο διάστημα, δηλαδή αριστερά και δεξιά από την εικόνα.

Αν κάποιος χρήστης του Internet χρησιμοποιεί έναν φυλλομετρητή που δεν μπορεί να εμφανίσει εικόνες, όπως είναι ο Lynx, ή έχει

απενεργοποιήσει την εμφάνιση των εικόνων, τότε δεν θα είναι σε θέση να δει τις εικόνες που έχουμε ενσωματώσει στις ιστοσελίδες μας. Γι' αυτό το λόγο, μπορούμε να καταχωρήσουμε ένα περιγραφικό εναλλακτικό κείμενο στο πλαίσιο κειμένου **Alt**, που θα εμφανίζεται αντί για την εικόνα. Σε μερικούς φυλλομετρητές, το εναλλακτικό κείμενο εμφανίζεται επίσης σαν επεξήγηση όταν ο χρήστης τοποθετήσει τον δρομέα πάνω στην εικόνα.

Για να εισάγουμε ένα δεσμό για μία εικόνα, καταχωρούμε το URL του δεσμού στο πλαίσιο κειμένου **Link** ή κάνουμε κλικ στο διπλανό πλήκτρο **Browse for File** και επιλέγουμε την ιστοσελίδα που θέλουμε να συνδέσουμε. Στο πλαίσιο κειμένου **Border** μπορούμε να ορίσουμε ένα περίγραμμα σε pixels που θα περιβάλλει την εικόνα. Στο πλαίσιο κειμένου **Low Src** μπορούμε να ορίσουμε μία έκδοση χαμηλής ανάλυσης ή μία μικρογραφία της εικόνας η οποία θα εμφανίζεται κατά τη διάρκεια της αρχικής φόρτωσης της ιστοσελίδας και μετά θα μετατρέπεται στην κανονική εικόνα υψηλής ανάλυσης.

#### 4.13 Εισαγωγή Εναλλαγής Εικόνας(Rollover)

Μια εναλλαγή εικόνας είναι μία εικόνα που αλλάζει σε μία άλλη εικόνα όταν τοποθετήσουμε το δρομέα του ποντικού πάνω της. Για να δημιουργήσουμε μία εναλλαγή εικόνας θα χρειασθούμε δύο αρχεία εικόνων με τις ίδιες ακριβώς διαστάσεις. Επιλέγουμε **Rollover Image** από το μενού **Insert** ή το εργαλείο **Rollover Image** της παλέτας αντικειμένων. Στο πλαίσιο διαλόγου **Insert Rollover Image** μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα στην εικόνα στο πλαίσιο κειμένου **Image Name** και να επιλέξουμε την κύρια και την εναλλακτική εικόνα με τα πλήκτρα **Browse**. . . που βρίσκονται δεξιά από τα πλαίσια κειμένου **Original Image** και **Rollover Image**, αντίστοιχα.

Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Preload Rollover Image**, η εικόνα εναλλαγής θα φορτωθεί στη μνήμη cache του φυλλομετρητή του χρήστη και δεν θα χρειαστεί να περιμένει να φορτωθεί όταν αφήσει το δρομέα του ποντικού πάνω της. Μπορούμε να προσθέσουμε ένα δεσμό στην εικόνα από το πλαίσιο κειμένου **When clicked, Go to URL** ή να κάνουμε κλικ στο διπλανό πλήκτρο **Browse**. . . και να επιλέξουμε ένα αρχείο ιστοσελίδας.

## 4.14 Εισαγωγή Γραμμής Πλοήγησης (Navigation Bar)

Με το αντικείμενο **Insert Navigation Bar** του DreamWeaver μπορούμε να δημιουργήσουμε μια σειρά εναλλαγών εικόνων σαν μια γραμμή πλοήγησης. Για να δημιουργήσουμε μια γραμμή πλοήγησης, επιλέγουμε **Navigation Bar** από το μενού **Insert** ή το εικονίδιο **Navigation Bar** της παλέτας αντικειμένων. Μια γραμμή πλοήγησης αποτελείται από πολλά στοιχεία (πλήκτρα), το καθένα από τα οποία περιέχει διάφορες εικόνες που μπορεί να είναι συνδεδεμένες σ' ένα URL. Μπορούμε να τοποθετήσουμε τη γραμμή πλοήγησης οριζόντια ή κατακόρυφα.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Insert Navigation Bar** εμφανίζεται ένα αρχικό ανώνυμο πλήκτρο, το **unnamed1**. Δίνουμε το όνομα που θέλουμε, π.χ **button1**. Με τα πλήκτρα **Browse. . .** που βρίσκονται δεξιά από τα πλαίσια κειμένου **Up Image, Over Image, Down Image** και **Over While Down Image**, μπορούμε να επιλέξουμε μια εικόνα όταν ο δρομέας βρίσκεται πάνω, όταν περνάει επάνω από το πλήκτρο, όταν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο και μια εικόνα όταν περνάει επάνω από το πλήκτρο όταν αυτό είναι πατημένο.

Μπορούμε να εισάγουμε και έναν υπερδεσμό στο πλαίσιο κειμένου **When Clicked, Go To URL** ή να κάνουμε κλικ στο διπλανό πλήκτρο **Browse. .** και να επιλέξουμε ένα αρχείο ιστοσελίδας. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Preload Images**, οι εικόνες θα φορτώνονται αυτόματα εκ των προτέρων και αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Show "Down Image" Initially**, το πλήκτρο θα εμφανίζεται αρχικά πατημένο. Μπορούμε να προσθέσουμε κι άλλα πλήκτρα με το **+** και να αφαιρέσουμε πλήκτρα με το **\_**. Μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά εμφάνισης των πλήκτρων με τα βελάκια που βρίσκονται στο επάνω μέρος του πλαισίου διαλόγου.

Από την πτυσσόμενη λίστα **Insert** μπορούμε να επιλέξουμε αν η γραμμή πλοήγησης θα εμφανίζεται οριζόντια ή κατακόρυφη μέσα στην ιστοσελίδα και αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Use Tables**, η γραμμή πλοήγησης θα δημιουργηθεί μέσα σ' έναν πίνακα. Μπορούμε να έχουμε μόνο μία γραμμή πλοήγησης σε κάθε ιστοσελίδα και για να επεξεργαστούμε τη γραμμή πλοήγησης μιας ιστοσελίδας, επιλέγουμε **Navigation Bar** από το μενού **Modify**, για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου **Modify Navigation Bar**.

## 4.15 Χρήση Εικόνας Αντιγραφής

Η χρήση μιας εικόνας αντιγραφής (tracing image) διευκολύνει τη στοίχιση των αντικειμένων σε μια ιστοσελίδα καθώς αντί να υπολογίζουμε πού θα τοποθετηθούν τα στοιχεία πάνω στην οθόνη, μπορούμε να εμφανίσουμε μια εικόνα αντιγραφής σαν φόντο της οθόνης και να διατάξουμε την εικόνα και τα στοιχεία κειμένου με ακρίβεια πάνω στην εικόνα αντιγραφής. Μια εικόνα αντιγραφής καλύπτει κάθε χρώμα φόντου ή εικόνα φόντου, αλλά το χρώμα φόντου ή η εικόνα φόντου θα συνεχίσουν να φαίνονται μέσα στο φυλλομετρητή. Η εικόνα αντιγραφής εμφανίζεται μόνο μέσα στο παράθυρο σχεδίασης του DreamWeaver και όχι μέσα στο φυλλομετρητή.

Για να φορτώσουμε μια εικόνα αντιγραφής, εμφανίζουμε το πλαίσιο διαλόγου **Page Properties** της τρέχουσας ιστοσελίδας που σχεδιάζουμε και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Browse. . .** που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο κειμένου **Tracing Image** ή επιλέγουμε **Load. . .** από το υπομενού **Tracing Image** του μενού **View**. Στο πλαίσιο διαλόγου **Select Image Source** επιλέγουμε μια εικόνα αντιγραφής, που πρέπει να είναι της μορφής gif, jpeg ή png. Από τον αυξομειωτή (ροοστάτη) **Image Transparency** του πλαισίου διαλόγου **Page Properties** μπορούμε να ορίσουμε πόσο αδιαφανής (συμπαγής) ή διαφανής θα είναι η εικόνα αντιγραφής.

## 4.16 Προσθήκη Δεσμών σε Χάρτες Εικόνας

Ένας **χάρτης εικόνας (image map)** είναι μια εικόνα με περιοχές που είναι καθορισμένες σαν υπερδεσμοί και οι οποίες καλούνται **ενεργές περιοχές (hotspots)**. Αν κάνουμε κλικ σε μια ενεργή περιοχή, αυτή λειτουργεί όπως κάθε άλλος υπερδεσμός. Με τους χάρτες εικόνας, αντί να προσθέσουμε έναν υπερδεσμό σ' ολόκληρη την εικόνα, ορίζουμε κάποιες ενεργές περιοχές σε διάφορα τμήματα της εικόνας. Τις ενεργές περιοχές μπορούμε να τις δημιουργήσουμε με διαφορετικά σχήματα.

Για παράδειγμα, μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν χάρτη εικόνας από έναν χάρτη της Δυτικής Μακεδονίας και να ορίσουμε ενεργές περιοχές για καθένα από τους τέσσερις Νομούς. Κάθε φορά που θα κάνουμε κλικ σε μια ενεργή περιοχή, θα πηγαίνουμε σε μια ιστοσελίδα με πληροφορίες για τον αντίστοιχο Νομό. Το DreamWeaver δημιουργεί χάρτες εικόνας στην **πλευρά του πελάτη (client-side)**, πράγμα που σημαίνει ότι η ιστοσελίδα

περιέχει όλες τις καθορισμένες συντεταγμένες και υπερδεσμούς. Ο άλλος τύπος χάρτη εικόνας, δηλαδή ένας χάρτης εικόνας στην **πλευρά του διακομιστή (server-side)**, εξαρτάται από ένα πρόγραμμα που εκτελείται σ' έναν διακομιστή Web για την ερμηνεία των συντεταγμένων και των υπερδεσμών.

Οι χάρτες εικόνας στην πλευρά του πελάτη αντιδρούν πιο γρήγορα στην είσοδο από το χρήστη, επειδή δε χρειάζεται να έλθουν σ' επαφή με το διακομιστή για πληροφορίες. Όταν επιλέγουμε μια εικόνα ενεργοποιούνται τέσσερα εργαλεία χάρτη εικόνας στην κάτω αριστερή γωνία του Property Inspector, τα οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να ορίσουμε ενεργές περιοχές χάρτη εικόνας. Το ένα απ' αυτά σχεδιάζει ορθογώνια, το άλλο κύκλους και ένα άλλο πολύγωνα. Το τέταρτο είναι ένα εργαλείο δείκτη που το χρησιμοποιούμε για επιλογή ή μετακίνηση ενεργών περιοχών.

Για να δημιουργήσουμε ένα χάρτη εικόνας, εισάγουμε μια εικόνα στην ιστοσελίδα μας και την επιλέγουμε. Στο πλαίσιο κειμένου **Map** του Property Inspector δίνουμε ένα όνομα στο χάρτη εικόνας, το οποίο πρέπει να είναι μοναδικό και να διαφέρει απ' άλλα ονόματα χαρτών της σελίδας. Επιλέγουμε ένα από τα τρία εργαλεία σχεδίασης και σχεδιάζουμε μια ενεργή περιοχή πάνω στην εικόνα. Με επιλεγμένη την ενεργή περιοχή που μόλις σχεδιάσαμε, γράφουμε ένα URL στο πλαίσιο κειμένου **Link** ή κάνουμε κλικ στο εικονίδιο φακέλου **Browse for File** για να κάνουμε αναζήτηση σε μια τοπική ιστοσελίδα.

Μπορούμε να συνδέσουμε μια ενεργή περιοχή με μια επώνυμη άγκυρα, εισάγοντας το σύμβολο # πριν από το όνομα της άγκυρας. Στο πλαίσιο κειμένου **Alt** μπορούμε να εισάγουμε ένα εναλλακτικό κείμενο για μια ενεργή περιοχή, για να εμφανισθεί σαν επεξήγηση σε φυλλομετρητές που δεν υποστηρίζουν ή είναι απενεργοποιημένη η εμφάνιση εικόνων. Από την πτυσσόμενη λίστα **Target** μπορούμε να επιλέξουμε ένα παράθυρο στόχου από τα `_blank`, `_parent`, `_self` και `_top`. Αν επιλέξουμε το `_blank`, ο υπερδεσμός θα δημιουργήσει ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή με τη συνδεδεμένη ιστοσελίδα μέσα σ' αυτό.

Στον κώδικα HTML της ιστοσελίδας, η ορθογώνια ενεργή περιοχή ορίζεται από δύο σύνολα συντεταγμένων x και y, όπου το πρώτο αναφέρεται στην επάνω αριστερή γωνία και το δεύτερο στην κάτω δεξιά γωνία του ορθογωνίου. Οι συντεταγμένες είναι σε pixels και είναι σχετικές προς την εικόνα και όχι προς την ιστοσελίδα. Ο κώδικας HTML για την ορθογώνια περιοχή έχει την εξής μορφή:

```
<area shape="rect" coords="127,143,251,291" href="florin.html">
```

Η κυκλική ενεργή περιοχή είναι πάντα ένας κύκλος και όχι μια έλλειψη. Ο κύκλος ορίζεται με τις συντεταγμένες x και y του κέντρου του και την ακτίνα του. Ο κώδικας HTML για την κυκλική περιοχή έχει την εξής μορφή :

```
<area shape="circle" cords="138,186,77" href="kozani.html">
```

Με το εργαλείο πολυγώνου μπορούμε να δημιουργήσουμε οποιοδήποτε σχήμα θέλουμε για να ορίσουμε μια ακανόνιστη ενεργή περιοχή. Κάνουμε κλικ μια φορά για κάθε σημείο του πολυγώνου και για να κλείσουμε το πολύγωνο, επιλέγουμε το εργαλείο δείκτη ενεργής περιοχής. Ένα πολύγωνο ορίζεται από έναν μεγάλο αριθμό συντεταγμένων x και y και ο κώδικας HTML για μια ενεργή πολυγωνική περιοχή έχει την εξής μορφή :

```
<area shape="poly" coords="85,14,32,33,..." Href="kastoria.html">
```

Μπορούμε να επιλέγουμε πολλές ενεργές περιοχές με το πλήκτρο **Shift** και να τις στοιχίσουμε με τις επιλογές του υπομενού **Align** του μενού **Modify**. Μπορούμε ακόμα να χρησιμοποιήσουμε τις επιλογές **Make Same Width** και **Make same Height** του ίδιου υπομενού για να δώσουμε το ίδιο πλάτος ή το ίδιο ύψος στις επιλεγμένες ενεργές περιοχές ή και τις επιλογές **Bring To Front** και **Send To Back** του μενού **Arrange** για να αλλάξουμε τη σειρά τοποθέτησης των καλυπτόμενων ενεργών περιοχών. Το DreamWeaver τοποθετεί πιο πάνω την ενεργή περιοχή που σχεδιάσαμε πρώτη.

#### 4. 17 Προσθήκη Αρχείων Πολυμέσων

Εκτός από κείμενο, γραφικά και εικόνες, μια ιστοσελίδα μπορεί να περιέχει αρχεία ήχου, animation και βίντεο. Ορισμένες μορφές αρχείων πολυμέσων, σαν τα αρχεία RealMedia και Shockwave, αντιμετωπίζουν τις απαιτήσεις μεγάλου εύρους ζώνης των αρχείων ήχου και βίντεο με το να είναι μορφές σε συνεχή ροή(streamline). Τα περιεχόμενα σε ροή αρχίζουν να αναπαράγονται (παίζονται)

αμέσως μετά από μια μικρή περίοδο φόρτωσης και ενώ συνεχίζουν να φορτώνονται στο παρασκήνιο, αναπαράγεται το υλικό που έχει ήδη φορτωθεί. Τα περισσότερα αρχεία πολυμέσων που παρέχονται μέσω του Internet είναι επίσης συμπιεσμένα και χρησιμοποιούν όλο και βελτιούμενες τεχνικές.

Μερικές από τις παραδοσιακές μορφές πολυμέσων, όπως οι WAV, AVI, MOV και AIFF, είναι συχνά πολύ μεγάλες για να παραδοθούν μέσω του Internet. Όλα τα αρχεία πολυμέσων απαιτούν ένα πρόγραμμα τρίτου κατασκευαστή για να μπορέσουν να αναπαραχθούν σ' ένα φυλλομετρητή. Μερικά απ' αυτά τα προγράμματα, που αποκαλούνται πρόσθετα (plug-ins) και μηχανισμοί ActiveX (ActiveX controls), εγκαθίστανται αυτόματα με το λογισμικό του φυλλομετρητή.

## 4.18 Προσθήκη Πίνακα

Χρησιμοποιούμε τους πίνακες σε μια ιστοσελίδα με τον ίδιο τρόπο που τους χρησιμοποιούμε και σε μια εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου. Για να εισάγουμε έναν πίνακα σε μια ιστοσελίδα, επιλέγουμε το εικονίδιο **Insert Table** από την παλέτα αντικειμένων ή την επιλογή **Table** από το μενού **Insert** ή πατάμε τα πλήκτρα **Control+Alt+T**.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Insert Table** επιλέγουμε από πόσες γραμμές και στήλες θα αποτελείται ο πίνακας, καταχωρώντας τις αντίστοιχες τιμές στα πλαίσια κειμένου **Rows** και **Columns**. Στο ίδιο πλαίσιο διαλόγου μπορούμε να επιλέξουμε το πλάτος του πίνακα (**Width**), το μέγεθος του περιγράμματος (**Border**) καθώς και τις αποστάσεις των κελιών (**Cell Padding**) και τα διαστήματα των κελιών (**cell spacing**). Η **απόσταση κελιού (Cell padding)** ορίζει την απόσταση ανάμεσα σ' ένα αντικείμενο που περιέχεται μέσα σ' ένα κελί και στο περίγραμμα του κελιού και το **διάστημα κελιού (cell spacing)** ορίζει την απόσταση ανάμεσα σε δύο κελιά.

Για να επιλέξουμε ολόκληρο τον πίνακα, τοποθετούμε το ποντίκι κοντά σε μια από τις εξωτερικές πλευρές του πίνακα μέχρι να πάρει το σχήμα σταυρού οπότε και κάνουμε κλικ. Ένας άλλος τρόπος είναι να κάνουμε κλικ μέσα σ' ένα από τα κελιά του πίνακα και μετά στη σήμανση πίνακα (<table>) στη γραμμή κατάστασης. Για να επιλέξουμε ένα κελί, μπορούμε απλώς να κάνουμε κλικ μέσα σ' αυτό, ενώ για να επιλέξουμε μια ολόκληρη γραμμή τοποθετούμε το ποντίκι λίγο πιο αριστερά από τη γραμμή του



πίνακα μέχρι να μετατραπεί σ' ένα συμπαγές μαύρο βελάκι και κάνουμε κλικ. Για να επιλέξουμε μια ολόκληρη στήλη, τοποθετούμε το ποντίκι λίγο πιο πάνω από τη στήλη και κάνουμε κλικ όταν μετατραπεί σ' ένα συμπαγές μαύρο βελάκι.

Για να επιλέξουμε μια ομάδα κελιών, κάνουμε πρώτα κλικ σ' ένα κελί και κρατάμε πατημένο το πλήκτρο **Shift** και κάνουμε κλικ σ' ένα άλλο κελί, οπότε επιλέγονται όλα τα κελιά που βρίσκονται ανάμεσα στα δυο κελιά. Με το πλήκτρο **Control** μπορούμε να επιλέξουμε μεμονωμένα κελιά. Για να μετατρέψουμε την πρώτη γραμμή ενός πίνακα σε γραμμή επικεφαλίδας, οπότε τα περιεχόμενα των κελιών της θα είναι έντονα και κεντραρισμένα, επιλέγουμε τη γραμμή και ενεργοποιούμε το πλαίσιο ελέγχου **Header** του Property Inspector. Οι σημάνσεις (tags) των κελιών επικεφαλίδας θα μετατραπούν από <td> σε <th>.

Για να ταξινομήσουμε τα περιεχόμενα ενός πίνακα, επιλέγουμε όλο τον πίνακα και μετά την επιλογή **Sort Table**. . . από το μενού **Commands**. Στο πλαίσιο διαλόγου **Sort Table** και από την πτυσσόμενη λίστα **Sort By** μπορούμε να επιλέξουμε τη στήλη με βάση την οποία θα γίνει η ταξινόμηση. Από την πτυσσόμενη λίστα **Order** μπορούμε να επιλέξουμε αν η ταξινόμηση θα είναι αλφαβητική ή αριθμητική και από τη διπλανή πτυσσόμενη λίστα αν θα έχουμε αύξουσα ή φθίνουσα ταξινόμηση. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και την πτυσσόμενη λίστα **Then By** για να ορίσουμε δευτερεύουσα στήλη ταξινόμησης.

Αν η πρώτη γραμμή του πίνακα είναι γραμμή κεφαλίδας, πρέπει να μην επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Sort Includes First Row** ώστε να μην συμπεριληφθεί η γραμμή κεφαλίδας στην ταξινόμηση. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Keep TR Attributes With Sorted Row**, θα κρατηθεί η μορφοποίηση των γραμμών του πίνακα και μετά την ταξινόμηση. Το DreamWeaver περιέχει πολλές προκαθορισμένες μορφοποιήσεις πίνακα οι οποίες επηρεάζουν τα χρώματα, τη στοίχιση και το μέγεθος του περιγράμματος του πίνακα και με τη χρήση τους μπορούμε να μορφοποιήσουμε γρήγορα έναν ολόκληρο πίνακα.

Για να εφαρμόσουμε μία από τις προκαθορισμένες μορφοποιήσεις πίνακα, με επιλεγμένο τον πίνακα επιλέγουμε **Format Table**. . . από το μενού **Commands**. Στο πλαίσιο διαλόγου **Format Table** μπορούμε να επιλέξουμε μια μορφοποίηση από τη λίστα που βρίσκεται πάνω και αριστερά. Ακόμη και αν επιλέξουμε μια

προκαθορισμένη μορφοποίηση για έναν πίνακα, μπορούμε να επιλέξουμε διαφορετικά χρώματα για τις δύο πρώτες γραμμές του πίνακα καθώς και διαφορετική μορφοποίηση για την πρώτη γραμμή και την αριστερή στήλη του πίνακα.

Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι η μεμονωμένη μορφοποίηση που κάνουμε στα κελιά ενός πίνακα υπερισχύει της συνολικής ή της προκαθορισμένης μορφοποίησης ενός πίνακα. Το υπομενού **Table** του μενού **Modify** περιέχει εντολές για εισάγουμε γραμμές και στήλες σ' έναν πίνακα, να διαγράψουμε γραμμές και στήλες, να επιλέξουμε ολόκληρο τον πίνακα, να αυξήσουμε ή να ελαττώσουμε το πλάτος και το ύψος των κελιών καθώς και να ενώσουμε ή να διαιρέσουμε κελιά του πίνακα.

Για να εισάγουμε σε μια ιστοσελίδα του DreamWeaver δεδομένα από ένα αρχείο κειμένου και να τοποθετήσουμε κατευθείαν σ' έναν πίνακα, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο **Insert Tabular Data** της παλέτας αντικειμένων ή επιλέγουμε **Tabular Data** . από το υπομενού **Import** του μενού **File** ή την εντολή **Tabular Data** από το μενού **Insert**.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Import Tabular Data** κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Browse** . . για να επιλέξουμε το αρχείο που περιέχει τα δεδομένα του πίνακα, από την πτυσσόμενη λίστα **Delimiter** επιλέγουμε τον χαρακτήρα που θα είναι ο οριοθέτης των δεδομένων, ορίζουμε το πλάτος του πίνακα σε pixels ή σαν ποσοστό του πλάτους της οθόνης ή επιλέγουμε να ταιριάζει το πλάτος του πίνακα με τα δεδομένα, ορίζουμε τη μορφοποίηση της πρώτης γραμμής από την πτυσσόμενη λίστα **Format Top Row** καθώς και το μέγεθος του περιγράμματος από το πλαίσιο κειμένου **Border**.

Μπορούμε και να εξάγουμε τα δεδομένα ενός πίνακα μιας ιστοσελίδας, τα οποία θα μπορούν μετά να εισαχθούν σε μια εφαρμογή υπολογιστικών φύλλων ή βάσεων δεδομένων ή σε μια εφαρμογή που μπορεί να επεξεργασθεί οριοθετημένα δεδομένα. Για να εξάγουμε σε μια ιστοσελίδα του DreamWeaver τα δεδομένα ενός πίνακα και να τα αποθηκεύσουμε σ' ένα αρχείο, επιλέγουμε τον πίνακα ή κάνουμε κλικ σ' ένα κελί του και πάμε στην επιλογή **Table** . . του υπομενού **Export** του μενού **File**.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Export Table** επιλέγουμε τον οριοθέτη από την πτυσσόμενη λίστα **Delimiter** και το λειτουργικό σύστημα στο οποίο θα χρησιμοποιηθούν τα δεδομένα από την πτυσσόμενη

λίστα **Line Breaks**. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Export** και στο πλαίσιο διαλόγου **Export Table As** επιλέγουμε το φάκελο και το όνομα του αρχείου που θα δημιουργηθεί.

## 4.19 Χρήση Πίνακα στη Διάταξη μιας Σελίδας

Θα δούμε τώρα τη χρήση των πινάκων στην επιβοήθηση της διάταξης μιας ιστοσελίδας. Στις πρώτες εκδόσεις της HTML δεν υπήρχε κάποια μέθοδος τοποθέτησης αντικειμένων σε μια συγκεκριμένη θέση στην οθόνη. Τα αντικείμενα πίνακα ήταν αυτά που έδωσαν τη δυνατότητα τοποθέτησης ενός αντικειμένου σ' ένα κελί πίνακα έτσι ώστε να εμφανίζεται σε μια συγκεκριμένη θέση στην οθόνη.

Πολλές περιοχές στο Web χρησιμοποιούν πίνακες για τη διάταξη εικόνων και κειμένων. Η χρήση ενός πίνακα για τη δημιουργία της μορφής της ιστοσελίδας παρέχει μεγαλύτερο έλεγχο επί του πώς θα εμφανίζεται η σελίδα στον τελικό χρήστη. Για να συνενώσουμε πολλά κελιά σ' ένα μόνο κελί, τα επιλέγουμε και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Merges selected cells using spans** του Property Inspector ή επιλέγουμε **Merge Cells** από το υπομενού **Table** του μενού **Modify** ή πατάμε τα πλήκτρα **Control+Alt+M**.

Για να διαχωρίσουμε ένα κελί σε γραμμές ή στήλες, κάνουμε κλικ μέσα του και μετά στο πλήκτρο **Split cell into rows or columns** του Property Inspector ή επιλέγουμε **Split Cell** από το υπομενού **Table** του μενού **Modify** ή πατάμε τα πλήκτρα **Control+Alt+S**. Στο πλαίσιο διαλόγου **Split Cell** επιλέγουμε ένα από τα πλήκτρα επιλογής **Rows** ή **Columns** και τον αριθμό των γραμμών ή των στηλών αντίστοιχα, στο πλαίσιο κειμένου **Number of Rows** ή **Number of Columns**. Το DreamWeaver διαχωρίζει ένα κελί σε ίσα μέρη.

## 4.20 Μετατροπή Πίνακα σε Επίπεδα

Τα επίπεδα (layers) επιτρέπουν την απόλυτη τοποθέτηση αντικειμένων στη σελίδα και απαιτούν μια πρόσφατη έκδοση ενός φυλλομετρητή. Το DreamWeaver μπορεί να μετατρέψει έναν πίνακα σε μια ομάδα επιπέδων. Για να το κάνουμε αυτό, επιλέγουμε όλο τον πίνακα και πάμε στην επιλογή **Convert Tables to Layers**. . . του υπομενού **Convert** του μενού **Modify** ή πατάμε πλήκτρα **Control+F6**. Θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου **Convert Tables to Layers**.

Αποδεχόμαστε τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις και κάνουμε κλικ στο OK για να δημιουργηθεί ένα επίπεδο για κάθε κελί του πίνακα. Η παλέτα **Layers** δείχνει όλα τα επίπεδα που δημιούργησε το DreamWeaver από τον πίνακα.

Το DreamWeaver χρησιμοποιεί τον όρο επίπεδο (layer) για να υλοποιήσει μέρος των προτύπων CSS που ορίζουν διάταξη. Τα επίπεδα είναι υποδοχείς που μας επιτρέπουν να τοποθετήσουμε στοιχεία πάνω στην οθόνη με ακρίβεια. Τα επίπεδα μπορούν επίσης να κινηθούν μέσα στο DreamWeaver.

## 4. 21 Προσθήκη ενός Επιπέδου

Τα **επίπεδα (layers)** στο DreamWeaver παρέχουν έναν τρόπο ελέγχου του που τοποθετούνται τα αντικείμενα μέσα στη σελίδα. Μπορούμε να τοποθετήσουμε αντικείμενα με ακρίβεια, εκεί που ακριβώς θέλουμε, χωρίς να χρειάζεται να δημιουργούμε περίπλοκους πίνακες. Για να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο, υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πιο απλός είναι να επιλέξουμε το εργαλείο σχεδίασης επιπέδου **Draw Layer** από την παλέτα αντικειμένων και να σύρουμε με το σταυρόνημα μέσα στη σελίδα για να δημιουργήσουμε το επιθυμητό μέγεθος επιπέδου.

Ο άλλος τρόπος είναι να επιλέξουμε **Layer** από το μενού **Insert** για να εισάγουμε ένα επίπεδο με τις τιμές πλάτους και ύψους που έχουν ορισθεί στην κατηγορία **Layers** του πλαισίου διαλόγου **Preferences**. Στην ίδια κατηγορία μπορούμε να θέσουμε ακόμα την προεπιλεγμένη σήμανση, την ορατότητα, το χρώμα φόντου και την εικόνα φόντου. Μπορούμε ακόμα να επιτρέψουμε την ένθεση, επιλέγοντας το πλαίσιο ελέγχου **Nesting**.

Μπορούμε να σύρουμε τις λαβές μεγέθους του περιγράμματος ενός επιπέδου για να μεγαλώσουμε ή να μικρύνουμε το επίπεδο. Από τον Property Inspector μπορούμε να αλλάξουμε το πλάτος και το ύψος ενός επιπέδου καθώς και τη θέση του μέσα στη σελίδα με τα πλαίσια κειμένου **W**, **H**, **L** και **T** αντίστοιχα αλλά και να του δώσουμε ένα όνομα με το πλαίσιο κειμένου **Layer ID**, διαφορετικό από τα ονόματα που δίνει μόνο του το DreamWeaver. Το όνομα ενός επιπέδου δεν πρέπει να περιέχει κενούς χαρακτήρες και σημεία στίξης και μπορούμε να το αλλάξουμε και από την παλέτα **Layers** αν κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο όνομα του επιπέδου.

#### 4. 22 Μετακίνηση και Στοίβαση Επιπέδων

Για να μετακινήσουμε ένα επίπεδο, το επιλέγουμε με τη λαβή που εμφανίζεται στην επάνω αριστερή γωνία του και το σύρουμε. Για να επιλέξουμε πολλά επίπεδα, χρησιμοποιούμε το πλήκτρο **Shift**. Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε την παλέτα **Layers** για να επιλέξουμε ένα ή περισσότερα επίπεδα. Στην ίδια παλέτα μπορούμε να ορίσουμε την ορατότητα και το z-index ενός επιπέδου. Επιλέγουμε το πλαίσιο ελέγχου **Prevent Overlaps** για να μην έχουμε αλληλοκαλυπτόμενα επίπεδα και μόνο αν σκοπεύουμε να μετατρέψουμε μια σχεδίαση επιπέδου σε πίνακα ώστε να μπορεί να προβληθεί σ' όλους τους φυλλομετρητές.

Σ' ένα επίπεδο μπορούμε να ορίσουμε ένα χρώμα φόντου με το πλήκτρο **Bg Color** και μια εικόνα φόντου, που θα τοποθετηθεί σε παράθεση, με το πλήκτρο **Bg Image**. Για να καθορίσουμε τη σειρά στοίβασης επιπέδων που αλληλοκαλύπτονται, χρησιμοποιούμε το z-index, το οποίο μπορεί να πάρει θετικές ή αρνητικές τιμές. Το επίπεδο που έχει το μεγαλύτερο z-index βρίσκεται πάνω. Το DreamWeaver δίνει από μόνο του σ' όλα τα επίπεδα μια τιμή z-index. Μπορούμε να ορίσουμε κι εμείς το z-index από το αντίστοιχο πλαίσιο κειμένου της παλέτας **Layers**.

## 4. 23 Στοιχίση και Έλξη Αντικειμένων

Για να στοιχίσουμε αντικείμενα με ακρίβεια, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το πλέγμα (grid). Για να εμφανίσουμε το πλέγμα, επιλέγουμε **Show** από το υπομενού **Grid** του μενού **View** ή πατάμε πλήκτρα **Control+Alt+G**. Για να έλκονται τα αντικείμενα από το πλέγμα, πρέπει να επιλέξουμε **Snap To Grid** από το υπομενού **Grid** του μενού **View** ή πατάμε τα πλήκτρα **Control+Alt+Shift+G**.

Για να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις του πλέγματος, επιλέγουμε **Grid Settings**. . . από το ίδιο υπομενού και στο πλαίσιο διαλόγου **Grid Settings** μπορούμε να επιλέξουμε αν θα είναι ορατό ή όχι το πλέγμα, την απόστασή του, το χρώμα του, το αν θα αποτελείται από γραμμές ή τελείες καθώς και την απόσταση της έλξης (snap).

## 4.24 Ορατότητα Επιπέδου

Με επιλεγμένο ένα επίπεδο, από την πτυσσόμενη λίστα **Vis** του Property Inspector μπορούμε να αλλάξουμε την ορατότητά του. Μπορούμε να ελέγξουμε την ορατότητα ενός επιπέδου και από την κατάσταση ενός ματιού στην παλέτα **Layers**. Το μάτι είναι ανοικτό όταν το επίπεδο είναι ορατό (**visible**) και είναι κλειστό όταν το επίπεδο είναι κρυμμένο (**hidden**), ενώ οι επιλογές **default** και **inherit** δεν έχουν αναπαράσταση ματιού. Κάνοντας διαδοχικά κλικ στο εικονίδιο του ματιού μπορούμε να αλλάξουμε την κατάσταση της ορατότητας ενός επιπέδου.

Η επιλογή **inherit** σημαίνει ότι το επίπεδο κληρονομεί την ορατότητα του πατρικού του επιπέδου, ενώ η επιλογή **default** σημαίνει συνήθως ορατότητα inherit στους περισσότερους φυλλομετρητές.

## 4. 25 Υπερχείλιση και Αποκοπή Επιπέδου

Στην περίπτωση που τα περιεχόμενα ενός επιπέδου είναι μεγαλύτερα από το επίπεδο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια από τις επιλογές της πτυσσόμενης λίστας **Overflow** για να καθορίσουμε το τι θα συμβεί. Οι επιλογές αυτές είναι οι εξής :

- **Visible**, το επίπεδο αναπτύσσεται προς τα κάτω και δεξιά, έτσι ώστε να εμφανίζεται ότι υπάρχει μέσα στο επίπεδο.

- **Hidden**, διατηρεί το τρέχον μέγεθος του επιπέδου και κάνει αποκοπή του περιεχομένου του.
- **Scroll**, εμφανίζονται ράβδοι κύλισης στο επίπεδο είτε χρειάζονται είτε όχι.
- **Auto**, εμφανίζονται ράβδοι κύλισης στο επίπεδο μόνο όταν χρειάζονται.

Στα πλαίσια διαλόγου της περιοχής αποκοπής **Clip** στον Property Inspector μπορούμε να ορίσουμε ποιο θα είναι το μέγεθος της ορατής περιοχής ενός επιπέδου και έτσι μπορούμε να δείξουμε μόνο ένα τμήμα αυτού που περιέχει πραγματικά το επίπεδο.

Η τιμή L καθορίζει τα pixels της αριστερής πλευράς της περιοχής από την αριστερή πλευρά του επιπέδου, η τιμή R τα pixels της δεξιάς πλευράς της περιοχής από την αριστερή πλευρά του επιπέδου, η τιμή T τα pixels της πάνω πλευράς της περιοχής από την πάνω πλευρά του επιπέδου και η τιμή B τα pixels της κάτω πλευράς της περιοχής από την πάνω πλευρά του επιπέδου.

#### 4. 26 Ένθετα Επίπεδα

Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο μέσα σ' ένα άλλο επίπεδο, όπου το νέο επίπεδο θα είναι ένθετο μέσα στο πατρικό του επίπεδο. Το θυγατρικό επίπεδο μετακινείται μαζί με το πατρικό του επίπεδο και κληρονομεί τις ιδιότητες ορατότητας του πατρικού του επιπέδου. Για να δημιουργήσουμε ένα ένθετο επίπεδο, τοποθετούμε το δρομέα μέσα στο πατρικό επίπεδο και επιλέγουμε **Layer** από το μενού **Insert**. Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το εργαλείο **Draw Layer** της παλέτας αντικειμένων για να δημιουργήσουμε ένα ένθετο επίπεδο, πρέπει να σχεδιάσουμε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Control**.

Μπορούμε επίσης να σύρουμε και να τοποθετήσουμε ένα υπάρχον επίπεδο, αφού το επιλέξουμε στην παλέτα **Layers**, κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο **Control** και το αποθέσουμε σ' ένα άλλο επίπεδο μέσα στην παλέτα **Layers**. Τα ένθετα επίπεδα εμφανίζονται με εσοχές μέσα στο πατρικό τους επίπεδο στην παλέτα **Layers**. Για να καταργήσουμε την ένθεση ενός επιπέδου, ο πιο εύκολος τρόπος είναι να το σύρουμε και να το αφήσουμε κάπου αλλού μέσα στην παλέτα **Layers**.

Αν έχουμε επιλέξει το πλαίσιο ελέγχου **Nesting** της κατηγορίας **Layers** του πλαισίου διαλόγου **Preferences**, θα μπορούμε να σχεδιάσουμε κατευθείαν μέσα σ' ένα επίπεδο για να δημιουργήσουμε ένθετα επίπεδα. Αν καταργήσουμε την ένθεση ενός επιπέδου, είναι πιθανό να το χάσουμε από την οθόνη. Αυτό συμβαίνει γιατί όταν ένα επίπεδο είναι ένθετο, η θέση του είναι σχετική με το πατρικό του επίπεδο, ενώ μόλις ακυρώσουμε την ένθεση του, η θέση του θα είναι σχετική με τη σελίδα. Θα πρέπει συνεπώς να αλλάξουμε τις συντεταγμένες της θέσης του.

#### 4. 27 Τα Πλαίσια (Frames)

Τα **πλαίσια (frames)** αποτελούν έναν εξαιρετο τρόπο παρουσίασης πληροφοριών για μια περιοχή Web. Για παράδειγμα, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα κατακόρυφο πλαίσιο στο αριστερό μέρος μιας ιστοσελίδας όπου εκεί θα τοποθετήσουμε έναν πίνακα περιεχομένων και κάθε φορά που θα κάνουμε κλικ σ' έναν υπερδεσμό, θα βλέπουμε τα περιεχόμενα της αντίστοιχης ιστοσελίδας σ' ένα άλλο πλαίσιο, ενώ το πλαίσιο με τον πίνακα περιεχομένων θα παραμένει σταθερό και με το ίδιο περιεχόμενο.

Τα πλαίσια αποτελούνται από διακριτές ιστοσελίδες μία σε κάθε πλαίσιο και όλες μαζί περιέχονται σε μια ιστοσελίδα, η οποία περιέχει τη διάταξη πλαισίου. Η διάταξη πλαισίου ορίζει το μέγεθος και τη θέση των διακριτών πλαισίων. Μπορούμε να φορτώσουμε μια υπάρχουσα ιστοσελίδα σ' ένα πλαίσιο ή να δημιουργήσουμε μια νέα ιστοσελίδα.

Για να διαιρέσουμε ένα πλαίσιο σε δύο πλαίσια, πρώτα κάνουμε κλικ μέσα του και πάμε στην επιλογή **Split Frame Right** του υπομενού **Frameset** του μενού **Modify**. Το υπάρχον πλαίσιο θα τοποθετηθεί στα δεξιά και θα προστεθεί ένα νέο πλαίσιο στα αριστερά του. Στο ίδιο υπομενού υπάρχουν και οι επιλογές **Split Frame Left**, **Split Frame Up** και **Split Frame Down**.

Τα πλαίσια που δημιουργούμε τα αποθηκεύουμε με ξεχωριστά ονόματα ιστοσελίδων με την εντολή **Save** ή με τα πλήκτρα **Control+S**. Για να αποθηκεύσουμε τη διάταξη πλαισίου χρησιμοποιούμε την εντολή **Save Frameset**, ενώ με την εντολή **Save All** αποθηκεύουμε όλα τα περιεχόμενα των πλαισίων και τη διάταξη πλαισίου. Με την εντολή **Open in Frame** . . ή με τα



πλήκτρα **Control+Shift+O** μπορούμε να φορτώσουμε μια υπάρχουσα ιστοσελίδα σ' ένα πλαίσιο.

Για να ορίσουμε το πλάτος του περιγράμματος ενός πλαισίου, πρέπει να επιλέξουμε τη διάταξη πλαισίου του, κάνοντας κλικ στη σήμανση <frameset> στον επιλογέα σημάτων της γραμμής κατάστασης.

Στο πλαίσιο κειμένου **Border Width** του Property Inspector μπορούμε να ορίσουμε ένα πάχος για το περίγραμμα του πλαισίου σε pixels και να επιλέξουμε ένα χρώμα κάνοντας κλικ στο πλήκτρο **Border Color**. Από την πτυσσόμενη λίστα **Borders** μπορούμε να επιλέξουμε να φαίνεται το περίγραμμα (Yes) ή να μη φαίνεται (No) ή την προεπιλεγμένη ρύθμιση (Default) που είναι συνήθως ίδια με την Auto.

#### 4. 28 O Frame Inspector

Ο Frame Inspector παριστά οπτικά τα πλαίσια μιας ιστοσελίδας και με τη βοήθειά του μπορούμε να επιλέξουμε μεμονωμένα πλαίσια και να ορίσουμε ιδιότητες πλαισίων. Για να ενεργοποιήσουμε τον Frame Inspector, επιλέγουμε **Frames** από το μενού **Window** ή πατάμε πλήκτρα **Shift+F2**. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα πλαίσιο κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο πλαίσιο μέσα στον Frame Inspector ή κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Alt** και κάνοντας κλικ μέσα στο πλαίσιο στο παράθυρο Εγγράφου.

Όταν επιλέγουμε ένα πλαίσιο, οι ιδιότητές του εμφανίζονται στον Property Inspector. Στο πλαίσιο κειμένου **Frame Name** μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα για ένα πλαίσιο και στο πλαίσιο κειμένου **Src** μπορούμε να αλλάξουμε το URL της ιστοσελίδας που φορτώνεται μέσα στο πλαίσιο. Τα ονόματα των πλαισίων χρησιμοποιούνται για να μπορούμε να στοχεύουμε μ' έναν υπερδεσμό για φόρτωση μέσα στο πλαίσιο και δεν πρέπει να περιέχουν σημεία στίξης, όπως τελείες, παύλες ή κενά. Επίσης δεν πρέπει να χρησιμοποιούμε τις δεσμευμένες λέξεις top, parent, self και blank.

## 4. 29 Ιδιότητες των Πλαισίων

Μπορούμε να επιλέξουμε αν θα εμφανίζονται ή όχι οι οριζόντιες και οι κατακόρυφες γραμμές κύλισης ενός πλαισίου. Προς τον σκοπό αυτό υπάρχει η πτυσσόμενη λίστα **Scroll**, που έχει τις εξής επιλογές :

- **Yes**, οι γραμμές κύλισης εμφανίζονται πάντα.
- **No**, οι γραμμές κύλισης δεν εμφανίζονται ποτέ.
- **Auto**, οι γραμμές κύλισης εμφανίζονται μόνο όταν χρειάζονται.
- **Default**, είναι συνήθως ίδια με τη ρύθμιση Auto.

Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **No Resize**, ο τελικός χρήστης δε θα μπορεί να αλλάξει το μέγεθος των πλαισίων. Η προεπιλεγμένη μορφή των περιγραμμάτων των πλαισίων είναι ένα γκρι σκιασμένο περίγραμμα ανάμεσα στα πλαίσια. Μπορούμε να ενεργοποιήσουμε ή να καταργήσουμε τα περιγράμματα, να ορίσουμε το χρώμα περιγράμματος και να αλλάξουμε το πλάτος του. Οι ιδιότητες περιγράμματος μπορούν να ορισθούν μέσα σ' ένα πλαίσιο ή στη διάταξη πλαισίων ή και στα δύο. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι οι ιδιότητες ενός πλαισίου υπερισχύουν των ιδιοτήτων της διάταξης πλαισίου.

Για να ορίσουμε το πλάτος του περιγράμματος ενός πλαισίου, πρέπει να επιλέξουμε τη διάταξη πλαισίου του, κάνοντας κλικ στη σήμανση `<frameset>` στον επιλογέα σημάνσεων της γραμμής κατάστασης.

Στο πλαίσιο κειμένου **Border Width** του Property Inspector μπορούμε να ορίσουμε ένα πάχος για το περίγραμμα του πλαισίου σε pixels και να επιλέξουμε ένα χρώμα κάνοντας κλικ στο πλήκτρο **Border Color**. Από την πτυσσόμενη λίστα **Borders** μπορούμε να επιλέξουμε να φαίνεται το περίγραμμα (Yes) ή να μη φαίνεται (No) ή την προεπιλεγμένη ρύθμιση (Default) που είναι συνήθως ίδια με την Auto.

## 4. 30 Τα Αντικείμενα Πλαισίου

Τα έτοιμα αντικείμενα πλαισίου της ενότητας Frames της παλέτας αντικειμένων είναι ο ευκολότερος τρόπος για να δημιουργήσουμε πλαίσια στο DreamWeaver. Αφού εισάγουμε ένα έτοιμο σύνολο πλαίσιο, θα μπορούμε μετά να το τροποποιήσουμε με τους γνωστούς τρόπους.

Για να προσθέσουμε ένα αντικείμενο πλαισίου, κάνουμε κλικ στο εικονίδιο που θέλουμε στην ενότητα Frames της παλέτας αντικειμένων. Όλα τα περιγράμματα των πρότυπων πλαισίων είναι ανενεργά και τα πλαίσια έχουν έτοιμα ονόματα, όπως topFrame, mainframe, leftFrame κ.ά. αλλά θα πρέπει να αποθηκεύσουμε την ιστοσελίδα του κάθε πλαισίου.

## 4. 31 Στόχευση Σελίδων σε Πλαίσια

Η διάταξη πλαισίου είναι το πατρικό στοιχείο και τα πλαίσια ή οι διατάξεις πλαισίου που περιέχει είναι τα θυγατρικά στοιχεία. Μπορούμε να φορτώσουμε μια ιστοσελίδα από έναν δεσμό σ' ένα πλαίσιο ή σ' ένα παράθυρο, στοχεύοντας σ' αυτό. Για να το πετύχουμε αυτό, προσθέτουμε την ιδιότητα στόχευσης σ' έναν υπερδεσμό. Υπάρχουν τα εξής τέσσερα δεσμευμένα ονόματα στόχων :

- **\_Top**, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα σ' όλο το παράθυρο του φυλλομετρητή.
- **\_self**, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα στο ίδιο παράθυρο ή πλαίσιο που περιέχει τον υπερδεσμό και είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση.
- **\_parent**, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα στην πατρική διάταξη πλαισίου.
- **\_\_blank**, ανοίγει μια συνδεδεμένη ιστοσελίδα σ' ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή.

Στην πτυσσόμενη λίστα **Target** του Property Inspector υπάρχουν τα δεσμευμένα ονόματα στόχων μαζί μ' όλα τα ονόματα πλαισίων της τρέχουσας ιστοσελίδας. Αν δημιουργήσουμε έναν υπερδεσμό και επιλέξουμε την ιστοσελίδα στόχο στο πλαίσιο κειμένου **Link**, θα μπορούμε να επιλέξουμε από την πτυσσόμενη λίστα **Target** σε πιο πλαίσιο να εμφανίζεται.

## 4. 32 Οι Συμπεριφορές (behaviors)

Με τις **συμπεριφορές (behaviors)** του DreamWeaver μπορούμε να προσθέσουμε διαλογικότητα στις ιστοσελίδας μας. Η διαλογικότητα απαιτεί κωδικοποίηση σε JavaScript, αλλά δεν χρειάζεται να ανησυχούμε καθώς το DreamWeaver προσθέτει μόνο του όλο τον κώδικα JavaScript που χρειάζεται. Με τις συμπεριφορές μπορούμε να εκτελέσουμε μια ενέργεια (action) όταν προκαλέσουμε ένα συμβάν (event), όπως το να κάνουμε κλικ με το ποντίκι, να φορτώσουμε μια ιστοσελίδα, να μετακινήσουμε τον δρομέα κ.ά.

Μπορούμε να επιλέξουμε το φυλλομετρητή, όπως Internet Explorer ή Netscape, καθώς και έκδοση 4.0 ή νεώτερη καθώς έτσι έχουμε πρόσβαση σεπολύ περισσότερες συμπεριφορές. Ο λόγος γι' αυτό είναι ότι οι παλιότεροι φυλλομετρητές δεν υποστηρίζουν JavaScript. Το DreamWeaver προσθέτει συμπεριφορές σε μια ιστοσελίδα για να συλλαμβάνουν είσοδο από το χρήστη ή από την ιστοσελίδα. Αφού συλληφθεί η είσοδος, εκτελείται μια ενέργεια. Έτσι, μια συμπεριφορά είναι μια ενέργεια που εκκινείται από ένα συμβάν ή :

**Συμβάν + ενέργεια = συμπεριφορά**

Τα συμβάντα είναι σκανδαλισμοί που συλλαμβάνονται από το φυλλομετρητή και οι ενέργειες είναι κώδικας γραμμένος σε JavaScript που εισάγεται αυτόματα από το DreamWeaver στην ιστοσελίδα μας.

Τα πιο συνηθισμένα συμβάντα φυλλομετρητή είναι τα εξής :

- **onMouseOver**, εκκινεί όταν τοποθετούμε το δρομέα πάνω σ' ένα αντικείμενο.
- **onMouseDown**, εκκινεί όταν πατήσουμε το πλήκτρο του ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ.
- **onMouseUp**, εκκινεί όταν αφήσουμε το πλήκτρο του ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ.
- **onClick**, εκκινεί όταν κάνουμε κλικ με το ποντίκι.
- **onLoad**, εκκινεί όταν τελειώσει η φόρτωση της ιστοσελίδας.
- **onBlur**, εκκινεί όταν ένα αντικείμενο χάσει την εστίαση.
- **onFocus**, εκκινεί όταν εστιάσουμε σ' ένα αντικείμενο.

Οι συμπεριφορές που περιέχει έτοιμες το DreamWeaver είναι οι εξής :

- **Call JavaScript**, καθορίζει προσαρμοσμένο κώδικα JavaScript.
- **Change Property**, αλλάζει τις ιδιότητες ενός αντικειμένου.
- **Check Browser**, καθορίζει το φυλλομετρητή.
- **Check Plugin**, καθορίζει αν έχει εγκατασταθεί κάποιο πρόσθετο.
- **Control Shockwave or Flash**, ελέγχει ταινίες Shockwave ή Flash.
- **Drag Layer**, μετακινεί ένα επίπεδο.
- **Go To URL**, φορτώνει ένα URL.
- **Jump Menu**, επεξεργάζεται ένα μενού μετάβασης.
- **Jump Menu Go**, προσθέτει ένα προσαρμοσμένο πλήκτρο μετάβασης σε μενού.
- **Set Nav Bar Image**, αλλάζει την εικόνα σε μια γραμμή πλοήγησης.
- **Open Browser Window**, ανοίγει ένα νέο παράθυρο.
- **Play Sound**, αναπαράγει έναν ήχο.
- **Popup Message**, εμφανίζει ένα πλαίσιο προειδοποίησης με κείμενο.
- **Preload Images**, φορτώνει εικόνες στην cache του φυλλομετρητή εκ των προτέρων.
- **Set Text of Frame**, τοποθετεί κείμενο μέσα σ' ένα πλαίσιο.
- **Set Text of Layer**, τοποθετεί κείμενο μέσα σ' ένα επίπεδο.
- **Set Text of Status Bar**, τοποθετεί κείμενο στη γραμμή κατάστασης του φυλλομετρητή.
- **Set Text of Text Field**, τοποθετεί κείμενο μέσα σ' ένα πεδίο κειμένου μιας φόρμας.
- **Show-Hide Layers**, εμφανίζει ή κρύβει ένα ή περισσότερα επίπεδα.
- **Swap Image**, εναλλάσσει την εικόνα προέλευσης.
- **Swap Image Restore**, επαναφέρει μια προηγούμενη εικόνα εναλλαγής.
- **Go To Timeline Frame**, πηγαίνει σ' ένα καθορισμένο πλαίσιο μέσα στη γραμμή χρόνου.
- **Play Timeline**, αναπαράγει μια γραμμή χρόνου.
- **Stop Timeline**, σταματά μια γραμμή χρόνου.
- **Validate Form**, επικυρώνει τα δεδομένα μιας φόρμας.

Προσαρτάμε συμπεριφορές σ' αντικείμενα μέσα στην ιστοσελίδα και το DreamWeaver ανοίγει το πλαίσιο διαλόγου της κατάλληλης συμπεριφοράς.

Αφού καθορίσουμε τα χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς, επιλέγουμε το συμβάν που θα την εκκινεί. Το DreamWeaver εισάγει τον απαραίτητο κώδικα JavaScript στην ενότητα <head> της ιστοσελίδας και στη σήμανση του αντικειμένου για τη σύλληψη του συμβάντος και την κλήση της JavaScript.

Μπορούμε να προσαρτήσουμε πολλές συμπεριφορές σ' ένα αντικείμενο και ένα συμβάν μπορεί να εκκινήσει πολλές ενέργειες, οι οποίες λαμβάνουν χώρα με τη σειρά που αναφέρονται. Αν επιλέξουμε ένα συμβάν που δεν εργάζεται σ' έναν φυλλομετρητή, ο τελικός χρήστης είτε δεν θα δει να συμβαίνει τίποτα ή θα πάρει ένα σφάλμα JavaScript.

Από την πτυσσόμενη λίστα **Show Events For** του **Behavior Inspector** μπορούμε να επιλέξουμε έναν συγκεκριμένο φυλλομετρητή ή μια έκδοση φυλλομετρητή. Ανάλογα με την επιλογή που θα κάνουμε, διαφορετικές ενέργειες και διαφορετικά συμβάντα θα είναι κάθε φορά διαθέσιμα.

#### 4. 33 Εμφάνιση και Απόκρυψη Επιπέδων

Θα δούμε τη συμπεριφορά **Show-Hide Layers**, με την οποία μπορούμε να εμφανίσουμε ή να αποκρύψουμε ένα επίπεδο στην ιστοσελίδα. Δημιουργούμε το επίπεδο που θα επηρεάσει η συμπεριφορά, του δίνουμε ένα περιγραφικό όνομα και γράφουμε ένα κείμενο μέσα του ή εισάγουμε μια εικόνα. Αποκρύβουμε το επίπεδο κάνοντας **hidden** την ιδιότητα ορατότητας. Γράφουμε το κείμενο <<**Εμφάνιση Επιπέδου**>> και το επιλέγουμε. Γράφουμε το χαρακτήρα # στο πλαίσιο κειμένου **Link** του Property Inspector για να δημιουργήσουμε έναν κενό δεσμό. Αυτός είναι ο συνηθισμένος τρόπος για να δημιουργήσουμε έναν κενό υπερδεσμό ( null) για να μπορέσουμε έτσι να εφαρμόσουμε μια συμπεριφορά σ' ένα αντικείμενο.

Ανοίγουμε τον **Behavior Inspector** και προσέχουμε να εμφανίζεται το κείμενο <a> **Actions** στη γραμμή τίτλου του.

Αυτό σημαίνει ότι εφαρμόζουμε τη συμπεριφορά σε μια σήμανση άγκυρας, δηλαδή τη σήμανση που υλοποιεί υπερδεσμούς. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + του **Behavior Inspector** και επιλέγουμε τη συμπεριφορά **Show-Hide Layers** από το πτυσσόμενο μενού. Στο πλαίσιο διαλόγου **Show-Hide Layers** επιλέγουμε το επίπεδο που θέλουμε να εμφανίζεται απ' αυτή τη συμπεριφορά και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Show**.

Η συμπεριφορά που δημιουργήσαμε θα εμφανισθεί στον **Behavior Inspector** με προεπιλεγμένο συμβάν το **onClick**. Μπορούμε να εμφανίσουμε την πτυσσόμενη λίστα των συμβάντων και να επιλέξουμε ένα άλλο συμβάν που θα εκκινεί τη συμπεριφορά. Για να επεξεργαστούμε μια συμπεριφορά, επιλέγουμε το αντικείμενο στο οποίο την εφαρμόσαμε και κάνουμε διπλό κλικ πάνω της στον **Behavior Inspector**. Για να την διαγράψουμε, την επιλέγουμε στον **Behavior Inspector** και πατάμε το πλήκτρο – ή το delete.

#### 4. 34 Άνοιγμα Νέου Παραθύρου

Με τη συμπεριφορά **Open Browser Window** μπορούμε να ανοίξουμε ένα νέο παράθυρο φυλλομετρητή και να εμφανίσουμε ένα URL. Το νέο παράθυρο φυλλομετρητή θα ανοίγει όταν κάνουμε κλικ σε μια εικόνα. Επιλέγουμε την εικόνα και προσέχουμε να εμφανίζεται το **<img> Actions** στη γραμμή τίτλου του **Behavior Inspector**.

Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + και επιλέγουμε τη συμπεριφορά **Open Browser Window**. Στο πλαίσιο διαλόγου **Open Browser Window** γράφουμε το URL που θα φορτωθεί στο πλαίσιο κειμένου **URL to Display** και καθορίζουμε το πλάτος και το ύψος του παραθύρου στα πλαίσια κειμένου **Window Width** και **Window Height**.

Ακόμη, στην ομάδα επιλογών **Attributes** μπορούμε να επιλέξουμε ένα ή περισσότερα από τα εξής πλαίσια ελέγχου : **Navigation Toolbar**, **Location Toolbar**, **Status Bar**, **Menu Bar**, **Scrollbars as Needed** και **Resize Handles**. Στο πλαίσιο κειμένου **Window Name** μπορούμε να δώσουμε ένα όνομα στο νέο παράθυρο.

## 4. 35 Εμφάνιση Μηνύματος

Θα δούμε τη συμπεριφορά **Popup Message**, η οποία εμφανίζει ένα πλαίσιο προειδοποίησης της JavaScript μ' ένα μήνυμα. Επιλέγουμε το αντικείμενο στο οποίο θα εφαρμόσουμε τη συμπεριφορά και την επιλέγουμε από το πτυσσόμενο μενού που εμφανίζεται με το πλήκτρο +. Στο πλαίσιο διαλόγου **Popup Message** γράφουμε ένα μήνυμα στο πλαίσιο κειμένου **Message** και επιλέγουμε το συμβάν **onClick** γι' αυτή τη συμπεριφορά.

## 4. 36 Προσθήκη Μηνύματος στη Γραμμή Κατάστασης

Με τη συμπεριφορά **Set Text of Status Bar** μπορούμε να εμφανίσουμε ένα μήνυμα στη γραμμή κατάστασης του παραθύρου του φυλλομετρητή. Επιλέγουμε ένα αντικείμενο στο οποίο θα εφαρμόσουμε τη συμπεριφορά και την επιλέγουμε από το υπομενού **Set Text** του πτυσσόμενου μενού συμπεριφορών. Στο πλαίσιο κειμένου **Message** του πλαισίου διαλόγου **Set Text of Status Bar** γράφουμε το μήνυμα που θέλουμε να εμφανισθεί στη γραμμή κατάστασης.

## 4.37 Μεταφορά Επιπέδων

Με τη συμπεριφορά **Drag Layer** μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα επίπεδο, το οποίο ο τελικός χρήστης θα μπορεί να μετακινεί στο παράθυρο του φυλλομετρητή. Μπορούμε ακόμα και να περιορίσουμε την περιοχή μέσα στην οποία θα μπορεί να μετακινείται στο επίπεδο. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη συμπεριφορά **Drag Layer** για να δίνουμε τη δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδρούν μ' αντικείμενα στην ιστοσελίδα. Για παράδειγμα, να μπορούν να μετακινούν ένα επίπεδο που περιέχει ένα υπόμνημα χάρτη ή να μπορούν να προσθέτουν μύτες, αυτιά, μάτια κ.ά. σ' ένα άδειο πρόσωπο.

Σε μια ιστοσελίδα δημιουργούμε τέσσερα επίπεδα που μπορούν να μεταφερθούν. Μετά δημιουργούμε ένα επίπεδο που θα αποτελεί το στόχο. Μπορούμε να εκκινήσουμε τη συμπεριφορά **Drag Layer** όταν φορτώνεται η ιστοσελίδα, συλλαμβάνοντας το συμβάν **onLoad**. Επειδή το συμβάν **onLoad** αποτελεί μια ιδιότητα της σήμανσης <body>, θα πρέπει να επιλέξουμε τη σήμανση αυτή



στον επιλογέα σήμανσης στη γραμμή κατάστασης, οπότε επιλέγονται όλα τα αντικείμενα της ιστοσελίδας. Στη γραμμή τίτλου του Behavior Inspector εμφανίζεται το <body> **Actions**.

Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + και επιλέγουμε τη συμπεριφορά **Drag Layer** για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου **Drag Layer**. Στην καρτέλα **Basic** και από την πτυσσόμενη λίστα **Layer** επιλέγουμε ένα από τα επίπεδα που θα μεταφερθούν και **Constrained** από την πτυσσόμενη λίστα **Movement**.

Θα εμφανισθούν τέσσερα πλαίσια κειμένου για να εισάγουμε τιμές σε pixels για τις συντεταγμένες μιας ορθογώνιας περιοχής. Για να περιορίσουμε την κίνηση σε μόνο κατακόρυφη, πρέπει να εισάγουμε 0 στα πλαίσια κειμένου **Left** και **Right**, ενώ για να περιορίσουμε την κίνηση σε μόνο οριζόντια, πρέπει να εισάγουμε 0 στα πλαίσια κειμένου **Up** και **Down**. Οι τιμές είναι σχετικές με την αρχική θέση του επιπέδου.

Αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο **Get Current Position**, θα καταχωρηθούν οι τρέχουσες συντεταγμένες της κορυφής του επιπέδου στα πλαίσια κειμένου **Left** και **Top** της ομάδας επιλογών **Drop Target** και το πλαίσιο κειμένου **Snap if Within** θα πάρει την τιμή 50, την οποία μπορούμε να αλλάξουμε. Η τιμή αυτή ορίζει το πόσο κοντά πρέπει να αποθέσουμε το επίπεδο.

Από την πτυσσόμενη λίστα **Drag Handle** της καρτέλας **Advanced** μπορούμε να επιλέξουμε **Area Within Layer**, ώστε να ορίσουμε μια συγκεκριμένη περιοχή του επιπέδου μεταφοράς σαν λαβή μεταφοράς. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να κάνουμε κλικ μόνο μέσα σ' αυτή την περιοχή για να μπορούμε να μεταφέρουμε το επίπεδο. Οι συντεταγμένες που ορίζουμε στα τέσσερα πλαίσια κειμένου **L**, **T**, **W** και **H** είναι σχετικές με την πάνω αριστερή γωνία του επιπέδου μεταφοράς.

Για να εισάγουμε κώδικα JavaScript, μπορούμε να γράψουμε την εξής εντολή στο πλαίσιο κειμένου **Call JavaScript** :

```
Window.status = 'μεταφορά . . . '
```

Και στην εξής στο πλαίσιο κειμένου **When Dropped Call JavaScript** :

```
Window. Status = 'Απόθεση!'
```

Ο πρώτος κώδικας θα εκτελεσθεί όταν μεταφέρουμε το επίπεδο και ο δεύτερος όταν αποθέσουμε το επίπεδο. Και στις δύο περιπτώσεις θα εμφανισθεί ένα μήνυμα στη γραμμή κατάστασης. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Only if snapped**, ο κώδικας της JavaScript θα εκτελεσθεί μόνο αν αποθέσουμε το επίπεδο στο στόχο.

## 4. 38 Κίνηση με Γραμμές Χρόνου

Οι γραμμές χρόνου αλλάζουν τις ιδιότητες ενός επιπέδου με το χρόνο, για να δημιουργήσουν μια κίνηση. Για να κάνουμε ένα αντικείμενο να μετακινείται, πρέπει να αλλάζουμε τις ιδιότητες θέσης, αριστερά και πάνω, με το χρόνο ενώ για να κάνουμε ένα αντικείμενο να εμφανίζεται ή να κρύβεται, πρέπει να αλλάζουμε τις ιδιότητες ορατότητας με το χρόνο. Για να κάνουμε ένα αντικείμενο να αλλάζει σειρά στοίβασης, πρέπει να αλλάζουμε το z-index με το χρόνο.

Μπορούμε να τοποθετήσουμε μια εικόνα σε μια γραμμή χρόνου και να αλλάζουμε την προέλευσή της με το χρόνο, αλλά για να την κάνουμε να μετακινείται με το χρόνο, πρέπει να την τοποθετήσουμε σ' ένα επίπεδο. Όταν δημιουργούμε μια γραμμή χρόνου, το DreamWeaver εισάγει κώδικα JavaScript μέσα στην ιστοσελίδα. Εμφανίζουμε τον **Timeline Inspector**, επιλέγοντας **Timelines** από το υπομενού **Others** του μενού **Window** ή πατώντας τα πλήκτρα **Alt+F9**. Αποτελείται από οριζόντια **κανάλια (channels)** και κατακόρυφα **πλαίσια (frames)**. Στο κανάλι B μπορούμε να ορίσουμε συμπεριφορές που θα εκτελούνται σ' ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Η κεφαλή αναπαραγωγής, που αναπαριστάται μ' ένα κόκκινο τετραγωνάκι, βρίσκεται στο τρέχον πλαίσιο και ελέγχει ποιο πλαίσιο είναι επιλεγμένο. Μπορούμε να τη μεταφέρουμε με το ποντίκι σ' ένα πλαίσιο μέσα στη γραμμή χρόνου για να το προβάσουμε. Μπορούμε να δούμε τον αριθμό του τρέχοντος πλαισίου και στο μικρό πλαίσιο κειμένου που βρίσκεται στο πάνω μέρος του **Timeline Inspector**, μαζί με τα πλήκτρα **Rewind**, **Back** και **Play**. Στο διπλανό πλαίσιο κειμένου **Fps** φαίνεται η ταχύτητα αναπαραγωγής της κίνησης σε πλαίσια ανά δευτερόλεπτο (frames per second). Η προεπιλεγμένη τιμή είναι 15 fps.

## 4. 39 Καταγραφή μιας Απλής Κίνησης

Ο ευκολότερος τρόπος για να κάνουμε κάτι να κινείται σε μια γραμμή χρόνου είναι να το καταγράψουμε. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι όλα τα αντικείμενα που τοποθετούμε στις γραμμές χρόνου πρέπει να βρίσκονται σε επίπεδα. Για να καταγράψουμε μια διαδρομή κίνησης, επιλέγουμε το επίπεδο που θέλουμε να κινήσουμε και πάμε στην επιλογή **Record Path of Layer** του υπομενού **Timeline** του μενού **Modify**. Μεταφέρουμε την κεφαλή αναπαραγωγής στο Timeline Inspector στο πλαίσιο 1.

Επιλέγουμε τη λαβή μετακίνησης του επιπέδου και το μετακινούμε στη διαδρομή που θέλουμε. Η διαδρομή θα σημειωθεί από μια διάστικτη γραμμή και μόλις αφήσουμε το ποντίκι, η διαδρομή θα γίνει μια συμπαγής γραμμή. Έχουμε ήδη δημιουργήσει μια κίνηση γραμμής χρόνου στο DreamWeaver με προεπιλεγμένο όνομα το Timeline 1. Για να αλλάξουμε το όνομα της γραμμής χρόνου, κάνουμε κλικ στην πτυσσόμενη λίστα **Timelines**, γράφουμε το νέο όνομα και πατάμε το πλήκτρο enter. Απ' αυτή την πτυσσόμενη λίστα μπορούμε να επιλέξουμε για να εμφανίσουμε μια γραμμή χρόνου.

Στο πρώτο κανάλι φαίνεται το όνομα του επιπέδου που μετακινήσαμε και μπορούμε να σύρουμε την κεφαλή αναπαραγωγής πάνω στα πλαίσια για να δούμε την κίνηση του επιπέδου μέσα στο παράθυρο Εγγράφου. Οι άσπροι κύκλοι που εμφανίστηκαν μέσα στη γραμμή κίνησης καλούνται **πλαίσια κλειδιά (keyframes)** και αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι μιας κίνησης, επειδή οι αλλαγές μπορούν να γίνουν μόνο στα πλαίσια κλειδιά και το DreamWeaver αναλαμβάνει να υπολογίσει όλα τα ενδιάμεσα βήματα ανάμεσα στα πλαίσια κλειδιά.

Χρειαζόμαστε ένα πλαίσιο κλειδί κάθε φορά που η κίνηση αλλάζει διεύθυνση ή το επίπεδο αλλάζει μέγεθος ή συμβαίνει κάτι καινούργιο. Το DreamWeaver προσθέτει αυτόματα πλαίσια κλειδιά κάθε φορά που αλλάζει η διεύθυνση κατά την καταγραφή της κίνησης του επιπέδου. Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Autoplay**, η γραμμή χρόνου θα αναπαράγεται όταν φορτώνεται η ιστοσελίδα. Αυτή η επιλογή προσθέτει αυτόματα τη συμπεριφορά

**Play Timeline** στη σήμανση <body>, η οποία εκκινείται από το συμβάν **onLoad**. Μπορούμε τώρα να κάνουμε προεπισκόπηση της κίνησης σ' ένα φυλλομετρητή.

Για να αναπαράγεται συνέχεια η κίνηση και όχι μία μόνο φορά, πρέπει να επιλέξουμε και το πλαίσιο ελέγχου **Loop**, οπότε το DreamWeaver εισάγει τη συμπεριφορά **Go To Timeline Frame** στο κανάλι B του Timeline Inspector σαν το τελευταίο πλαίσιο της κίνησης. Η συμπεριφορά έχει τεθεί να στέλνει την κίνηση στο πλαίσιο 1.

#### 4. 40 Επεξεργασία Συμπεριφοράς στο Κανάλι B

Για να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε μια συμπεριφορά που εισήγαγε το DreamWeaver στο κανάλι B όταν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Loop**, πρέπει να κάνουμε διπλό κλικ στο αντίστοιχο πλαίσιο στο κανάλι B για να εμφανισθεί ο **Behavior Inspector**. Αν ο **Behavior Inspector** είναι ήδη ορατός στο παράθυρο Εγγράφου, αρκεί να κάνουμε μονό κλικ. Το DreamWeaver έχει προσθέσει το συμβάν **onFRamen** και την ενέργεια **Go To Timeline Frame**, όπου **n** είναι ο αριθμός του πλαισίου όπου τοποθετήθηκε το συμβάν στο κανάλι B και στην ουσία είναι κατά 1 μεγαλύτερο από το τελευταίο πλαίσιο της γραμμής χρόνου. Αυτό το συμβάν εκκινεί όταν η κίνηση φθάσει στο καθορισμένο πλαίσιο.

Αν κάνουμε διπλό κλικ στην ενέργεια **Go To Timeline Frame**, θα εμφανισθεί το ομώνυμο πλαίσιο διαλόγου, όπου από την πτυσσόμενη λίστα **Timeline** μπορούμε να επιλέξουμε μια γραμμή χρόνου και στο πλαίσιο κειμένου **Go To Frame** να καταχωρήσουμε τον αριθμό του πλαισίου στο οποίο θέλουμε να πάμε, που εξ ορισμού είναι το 1. Στο πλαίσιο κειμένου **Loop. . . times** μπορούμε να επιλέξουμε πόσες φορές θα γίνει η αναπαραγωγή της κίνησης.

Για να προσθέσουμε μια συμπεριφορά στο κανάλι B στη γραμμή χρόνου, ανοίγουμε τον **Behavior Inspector** και κάνουμε κλικ στο κανάλι B και στο πλαίσιο που θέλουμε να εμφανισθεί η συμπεριφορά. Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο + του **Behavior Inspector** και επιλέγουμε την ενέργεια που θέλουμε. Το συμβάν που προσθέτει το DreamWeaver είναι το **onFramen**, όπου **n** είναι ο αριθμός του πλαισίου όπου τοποθετήθηκε το συμβάν στο κανάλι B.

#### 4. 41 Προσθήκη Επιπέδου στη Γραμμή Χρόνου

Για να προσθέσουμε ένα επίπεδο στη γραμμή χρόνου, το επιλέγουμε και το μεταφέρουμε μέσα στον **Timeline Inspector**, όπου το αποθέτουμε σ' ένα άλλο κανάλι στο οποίο έχουμε ήδη προσθέσει κίνηση. Παρατηρούμε ότι η γραμμή κίνησης αρχίζει και τελειώνει μ' ένα πλαίσιο κλειδί. Μπορούμε να επιλέξουμε τη γραμμή κίνησης και να τη μεταφέρουμε μέσα στο ίδιο κανάλι ή και σ' ένα άλλο κανάλι. Μπορούμε να αυξήσουμε ή να ελαττώσουμε το μήκος μιας κίνησης αν επιλέξουμε και μεταφέρουμε το πλαίσιο κλειδί τέλους.

Για να δημιουργήσουμε μια διαδρομή κίνησης για το επίπεδο, κάνουμε κλικ στο πλαίσιο κλειδί αρχής και μετακινούμε το επίπεδο, αν χρειαστεί. Κάνουμε κλικ στο πλαίσιο κλειδί τέλους και μετακινούμε το επίπεδο στην τελική του θέση. Μόλις αφήσουμε το ποντίκι, θα εμφανισθεί μια γραμμή που θα δείχνει τη διαδρομή της κίνησης. Αφού έχουμε δημιουργήσει μια γραμμή χρόνου, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα άλλο αντικείμενο στη θέση του κανονικού. Για να γίνει αυτό, κάνουμε δεξί κλικ στη γραμμή κίνησης στον **Timeline Inspector** και επιλέγουμε **Change Object**.  
. . από το πτυσσόμενο μενού.

Στο πλαίσιο διαλόγου **Change Object** και από την πτυσσόμενη λίστα **Object to Animate** μπορούμε να επιλέξουμε ένα άλλο αντικείμενο που θα τοποθετηθεί στη γραμμή χρόνου στη θέση χρόνου.

## 4.42 Προσθήκη Πλαισίου Κλειδιού

Για να δημιουργήσουμε μια πιο περίπλοκη κίνηση ή για να κάνουμε να συμβεί κάτι σ' ένα συγκεκριμένο πλαίσιο, πρέπει να μετατρέψουμε αυτό το πλαίσιο σε πλαίσιο κλειδί. Για να εισάγουμε ένα πλαίσιο κλειδί σε μια γραμμή χρόνου, μπορούμε να κάνουμε δεξί κλικ πάνω της στο πλαίσιο που θέλουμε και να επιλέξουμε **Add Keyframe** από το πτυσσόμενο μενού ή να επιλέξουμε **Add Keyframe** από το υπομενού **Timeline** του μενού **Modify** ή να επιλέξουμε το πλαίσιο και να πατήσουμε το πλήκτρο **F6**.

Ένας πιο γρήγορος τρόπος για να εισάγουμε ένα πλαίσιο κλειδί είναι να κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο **Control**, οπότε ο δρομέας του ποντικιού παίρνει τη μορφή ενός πλαισίου κλειδιού μόλις τον τοποθετήσουμε μέσα στον **Timeline Inspector** και να κάνουμε κλικ στο πλαίσιο που θέλουμε να εισάγουμε το πλαίσιο κλειδί. Μπορούμε να επιλέξουμε τώρα το νέο πλαίσιο κλειδί και να μετακινήσουμε το επίπεδο σε μια άλλη θέση. Η διαδρομή κίνησης θα τροποποιηθεί. Για να αφαιρέσουμε ένα πλαίσιο κλειδί, το επιλέγουμε και πάμε στην εντολή **Remove Keyframe** από τα ίδια μενού.

## 4. 43 Προσθήκη Γραμμής Χρόνου

. Για να προσθέσουμε μια νέα γραμμή χρόνου, μπορούμε να κάνουμε δεξί κλικ στον **Timeline Inspector** και να επιλέξουμε **Add Timeline** από το πτυσσόμενο μενού ή να επιλέξουμε **Add Timeline** από το υπομενού **Timeline** του μενού **Modify**. Για να μετακινηθούμε ανάμεσα στις γραμμές χρόνου μιας ιστοσελίδας, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την πτυσσόμενη λίστα. Για να διαγράψουμε μια γραμμή χρόνου, πρέπει να την κάνουμε τρέχουσα και να χρησιμοποιήσουμε την εντολή **Remove Timeline** από τα ίδια μενού.

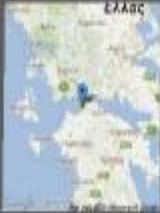
Για να εκκινήσει μια δεύτερη γραμμή χρόνου, μπορούμε να επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου **Autoplay** που διαθέτει για να την εκκινήσουμε μαζί με την πρώτη γραμμή χρόνου. Αλλιώς, μπορούμε να την εκκινήσουμε αν προσαρτήσουμε τη συμπεριφορά **Play Timeline** σ' ένα πλήκτρο εντολής (command button). Μια άλλη λύση είναι να την κάνουμε να αναπαράγεται αυτόματα μόλις τελειώσει μια άλλη γραμμή χρόνου, αν εισάγουμε τη συμπεριφορά **Play Timeline** στο κανάλι B και στο τελευταίο πλαίσιο της πρώτης γραμμής χρόνου.

# Κεφάλαιο 5

## Παρουσίαση Ιστοσελίδας

### ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΤΡΑΣ

#### ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΠΑΤΡΑΣ



Η Πάτρα είναι το μεγαλύτερο οικονομικό, εμπορικό και πολιτιστικό κέντρο της Πελοποννήσου και της δυικής Ελλάδας. Είναι η τρίτη μεγαλύτερη πόλη της Ελλάδας. Χωρισμένη στους πρόποδες του όρους «Πεναχούλια», αποτελεί το δυτικό άκρο της Ελλάδας στην Ευρώπη ενώ η εντυπωσιακή γέφυρα Ρίο-Αντιρρίου ενώνει την Πελοπόννησο με τη Στεριά Ελλάδα. Το ιδιαίτερο σε αυτήν την πόλη είναι ο διαχωρισμός της σε παλιά και νέα. Παράδειγμα θα δούμε αναλυτικότερα τα πιο βασικά αξιοθέατα που υπάρχουν στην Πόλη μας.

Light Theme File View Tools Desktop Settings Help

🔍 Αναζήτηση



#### ΑΙΓΙΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ

Πρόκειται για τη μεγαλύτερη Ορθόδοξη εκκλησία της Πάτρας αλλά και των Βαλκανίων που μπορούμε να πούμε, η οποία βρίσκεται στην ανατολική πλευρά της Πάτρας. Μαζί με την Παναγία εκκλησία του Αγίου Ανδρέα αποτελεί χώρο προσκλήματος για Χριστιανούς από όλο τον κόσμο καθώς είναι και Πολιούχος της Πάτρας και γιορταζεί στις 20 Νοεμβρίου. [Πηγή: από εδώ για περισσότερα](#)



#### ΑΡΧΑΙΑ ΚΛΑΥΣ

Η ονομαστική εταιρεία Αρχαία Κλάυς ιδρύθηκε από τον Γουστάβο Κλάυς το 1861. Η εταιρεία επικεντρώθηκε στην παραγωγή κυματιών κρουαζιέρας η Μαυροδάφνη και σε μικρότερο βαθμό στη Λαμία. Για πιστοποίηση γοργόνες 7.500 τόνοι κρουαζιέρας λειτουργεί και μονάδα βιολογικού καθαρισμού. [Πηγή: από εδώ για περισσότερα](#)



#### ΓΕΦΥΡΑ ΡΙΟ-ΑΝΤΙΡΡΙΟΥ

Η Γέφυρα Ρίου-Αντιρρίου ή επίσημα Γέφυρα Χαρίλαου Τρικούπη είναι κλιμακωτή γέφυρα που ολοκληρώθηκε το 2004 μεταξύ Ριού(Κωνιά στην Πελοπόννησο) και Αντιρρίου που συνδέει την Πελοπόννησο με τη Στεριά Ελλάδα. Αποτελεί τμήμα της Ιόνιας και Ευρωπαϊκής Οδού και κατασκευάστηκε από τη Γαλλική εταιρεία Vinci. [Πηγή: από εδώ για περισσότερα](#)



#### ΚΑΣΤΡΟ

Το κάστρο της Πάτρας χτίστηκε κατά το δεύτερο μισό του 16ου αιώνα, σπάνιο στα ερείπια της αρχαίας Ακρόπολης. Βρίσκεται σε ένα ψηλό λόφο του Παναχαικού σε απόσταση 800 μέτρων περίπου από την ακτή. Ήταν εφοδιασμένη με πυροβόλα και καφέ ενδός των ρωμαϊκών χρόνων. Η πυρπόλη λείπει των γυναικείων μεταμορφωμένη σε άντρα στα χρόνια της Τουρκοκρατίας και ανακατασκευάστηκε <<Πατινέλο>>. [Πηγή: από εδώ για περισσότερα](#)

64



Light Theme

File://C:/Users/User/Desktop/Untitled-2.html

Αναζητήστε

**ΦΑΡΟΣ**

Ο πρώτος φάρος ήταν ξύλινος και σχεδιάστηκε το 1858 στο μόντε στην Αγίου Νικολάου καταστράφηκε όμως κατά την διάρκεια του έτους το 1865. Αντικαταστάθηκε με νέο πέτρινο φάρο το 1878. Το 1959 το τοπικό συμβούλιο της πόλης αποφάσισε να ξεκινήσει να φέρει, να τοίχε και να κερυγή του ναυού του Αγίου Ανδρέα. Ο νέος ανέθεσε στην Δεσφίρα να τοίχε αλλά κυρίως κληρονομική, επισκεπτόμενη από τα αξιοθέατα της. [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)

**ΝΕΟ ΛΙΜΑΝΙ**

Από τις 11 Ιουλίου 2011 ξεκίνησε η λειτουργία του Νέου Λιμανι Πετρών για την εξυπηρέτηση των δραστηριοτήτων των γραμμών Πατράς-Ιταλίας. Το λιμάνι της Πάτρας διαχρονικά διαδραμάτισε, και εξακολουθεί να διαδραμάτισε σημαντικό ρόλο στην κοινωνικοοικονομική ζωή και ανάπτυξη της ευρύτερης περιοχής της πόλης της Πάτρας. Η Πάτρα συνεχώς αναπτύσσεται ως κέντρο, Πάλη χαρακτηρισμένη ως "πόλη λιμάνι", ήρθε και κυρίως λόγω του σταθ. Ευρωπαϊκού και γενεοκόσμου λένω

**ΝΕΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Το Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας είναι ένα μουσείο στην Πάτρα που επικεντρώνεται στην έκθεση διαφόρων αρχαιολογικών ευρημάτων, από τη Μικρασιατική μέχρι και την Υστερη Φωκική εποχή, που ανακαλύφθηκαν στην ευρύτερη περιοχή της Αχαΐας. Η ανέγερσή του ξεκίνησε το 2004. Το Μουσείο ολοκληρώθηκε μετά από 5 χρόνια και έως να εγκαινιάστηκε στις 24 Ιουλίου 2009. [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)

**ΠΑΝΘΕΩΝΙΟΝΗΘΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ**

Το Παρθενονησιακό Στάδιο αποτελεί μέρος του σύγχρονου Παρθενονησιακού Εθνικού Αθλητικού Κέντρου (Π.Ε.Α.Κ.) που βρίσκεται στη συνοικία Κοκκινιά της Πάτρας. Κατασκευάστηκε το 1981 ως Εθνικό Στάδιο Πατρών. Το 2004 ανακατασκευάστηκε, αλλάζει ονομασία και χρησιμοποιήθηκε ως το Ολυμπιακό Στάδιο. Είναι χωρητικότητας 23.588 θέσεων και οι μαζικές από αυτές είναι εσωτερικές. [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)

Light Theme

File://C:/Users/User/Desktop/Untitled-2.html

Αναζητήστε

**ΤΕΙ-ΠΑΤΡΑΣ**

Το Πανεπιστήμιο Πατρών βρίσκεται στο Ρίο, ο 2ος βορειοανατολικό της Πάτρας στο Ν. Αχαΐας. Είναι ένα από τα τέσσερα μεγαλύτερα Πανεπιστήμια της Ελλάδας. Αποτελείται από πέντε σχολές συγκροτούμενες από εκατοντάδες τμήματα, ενώ ο αριθμός φοιτητών περίπου 30.254 (συμμετοχικοί και 3.825 μεταπτυχιακοί). [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)

Το Τεχνολογικό Σχολείο Τάριμα Δοξαής Ελλάδας ιδρύθηκε το 2013 μετά την συγχώνευση του Τ.Ε.Ι. Πατρών (1970) και του Τ.Ε.Ι. Μεσολάγγει (1981). Η έδρα του Τ.Ε.Ι. είναι η Πάτρα και αποτελείται από τέσσερις (4) σχολές και δέκα τρία (13) τμήματα, μοιρασμένα σε έξι (6) πόλεις της περιφέρειας Δυτικής Ελλάδας, στην Πάτρα, στο Μεσολάγγει, τη Ναύπακτο, τον Πύργο, την Αρκαυακία και το Δίγιο.

**ΘΕΑΤΡΟ ΑΠΟΛΛΩΝ**

Το θέατρο «Απόλλων» βρίσκεται στην Πάτρα, στο κέντρο της πόλης, στη βορειοανατολική πλευρά της Πλατείας Γεωργίου Α' και κατασκευάστηκε το 1877 σε σχέδια του μεγάλου Γερμανού αρχιτέκτονα Ερνέστου Τσίλλερ. Είναι μικρογραφία της Σκώλης του Μόλινο και αποτελεί το καλύτερο από τα σωζόμενα κλασικά θέατρα των νεότερων χρόνων και το εντυπωσιαστότερο αρχαιολογικό στολίδι της πόλης της Πάτρας. Το θέατρο αποτελεί την κεντρική οπτική του Δημοτικού Περιφερειακού Θεάτρου Πάτρας (ΔΗ.Π.Κ.Μ.) από την ίδρυσή του δεύτερο κατά το 1988. Η χωρητικότητά του θεάτρου ανέρχεται σε 238 άτομα. [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)

**ΑΡΧΑΙΟ ΡΩΜΑΙΚΟ ΘΑΛΕΙΟ**

Το Αρχαίο Θάλειο βρίσκεται στο Δυτικό μέρος της πόλης κοντά στην πλατεία Αγίου Γεωργίου και πλαισιώνεται από τις οδούς Γερμανού - Σωτηριάδη - Παναγιώτη. Κατασκευάστηκε από τον αρχιτέκτονα του 2ου μ.χ. Η χωρητικότητά του ανέρχεται στους 2.500 θεατές, αφού διαθέτει όλα τα βασικά μέσα του θεάτρου (Κυλικία, Ορχήστρα, Προσκήνιο, Σκηνή και Παρασκήνιο) αλλά και τις είκοσι τρεις (23) σειρές καθισμάτων. Κάθε κλινοκρίσι προμηθεύεται ένα μεγάλο ποσοστό των εκδηλώσεων από το Διεθνές Φεστιβάλ της Πάτρας είτε από διάφορες εταιρείες τοπικής εκδήλωσης ή ακόμα και παραστάσεις. [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)

**ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙ**

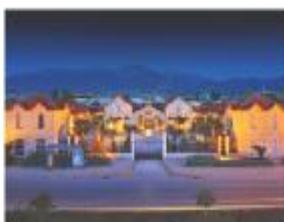
Το Πατριτικό Καρναβάλι είναι η μεγαλύτερη αποκριτική εκδήλωση στην Ελλάδα. Μετά 180 χρόνια ιστορίας, το καρναβάλι της Πάτρας δεν είναι ένα μεσαιωνικό γεγονός αλλά ένα σύγχρονο εκδηλώσεων που περιλαμβάνει χορούς, παρελάσεις, σκηνή κροκιδίου θεσμοθέτη, καρναβάλι των μικρών κ.ά. Οι εκδηλώσεις αρχίζουν στις 17 Ιανουαρίου και διαρκούν μέχρι την Κυριακή της Πάτρας. Κορυφώνεται το τελευταίο απόγευμα της Αποκριάς με την νυχτερινή ποδαράτη παρέλαση των πληρωμάτων του Σαββαίου - η φαντασμαγορική μεγάλη παρέλαση αρμάτων και πληρωμάτων της Κυριακής και τέλος το τελετουργικό κήρυγμα του βασιλιά καρναβαλιού στο μόντε της Αγίου Νικολάου στο λιμάνι της Πάτρας. [Πηγή: εδώ για περισσότερα](#)



**ΚΑΣΤΡΟ ΡΙΟΥ**

Το κέντρο του Ρίου ή Καστέλι της Πάτρας βρίσκεται στην Αχαΐα στον δήμο Ρίου. Σήμερα δίπλα στο κέντρο βρίσκεται η **Γέφυρα Ρίου-Αντιρρίου**, δεξιά και αριστερά του η ανατολική και δυτική προβάτα των φέρυ αματ. Κατασκευάστηκε από το **Σουλτάνο Βαγιαζίτ Β'** το 1499 πάνω στα ερείπια του αρχαίου ναού του **Ποσειδώνα**. Τέλος, χρησιμοποιείται για πολιτιστικές εκδηλώσεις και είναι τουριστικά επισκέψιμο.

[Πατήστε εδώ για περισσότερα!](#)



**ΠΑΛΑΜΙΔΕΙΑ**

Τα σφραγεία της Πάτρας κατασκευάστηκαν το 1903 στην Δεξιά Δομωμένη και είναι έργο του αρχιτέκτονα Γεωργίου Λυκούδη. Το κτηριακό συγκρότημα αυτό, όπως αναφέρεται και στον τύπο της εποχής καταλαμβάνει έκταση 20 στρεμμάτων ενώ δεσπόζει ένα μεγάλο κεντρικό κτίριο τραπεζοειδές από άλλα μικρότερα που υψώνουν βραχέη ισούς χώρους. [Πατήστε εδώ για περισσότερα!](#)



**ΟΙΚΙΑ ΝΕΦΙΤΗ ΠΑΛΑΜΑ**

Διατηρητέο κτήριο επί της οδού **Κερίθου 241**, στο κέντρο της πόλης όπου γεννήθηκε ο Κωστής Παλαμάς και η Ιταλίδα Πετρογρόφος Ματθιλή Σερφά. [Πατήστε εδώ για περισσότερα!](#)



**ΣΚΑΛΕΣ ΑΓΙΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΥ**

Οι σκάλες της **Αγίου Νικολάου** είναι πράσινη της οδού Αγίου Νικολάου και το επάνω μέρος τους αναβαίνοντας δηλαδή τα 193 σκαλιά οδηγούν στην Αγία Πάλη σε ένα από τα ημερομάρτυρα σημεία της Πάτρας. Από και μπορείς κλιμακωτά να παρακολουθήσεις και το κήρυμα του καρναβάλου, την Βαρυσή του Καρναβαλιού καθώς στην ύψωση θεία υμνογραφούνται και μάλιστα και το παλιό λιμάνι της Πάτρας.

## Βιβλιογραφία

- <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CE%B1>
- [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF#.CE.A0.CF.81.CF.8C.CF.83.CE.B2.CE.B1.CF.83.CE.B7\\_.CF.83.CF.84.CE.BF\\_.CE.94.CE.B9.CE.B1.CE.B4.CE.AF.CE.BA.CF.84.CF.85.CE.BF](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF#.CE.A0.CF.81.CF.8C.CF.83.CE.B2.CE.B1.CF.83.CE.B7_.CF.83.CF.84.CE.BF_.CE.94.CE.B9.CE.B1.CE.B4.CE.AF.CE.BA.CF.84.CF.85.CE.BF)
- <http://www.teilar.gr/dbData/ProfAnn/profann-fc653317.pdf>
- [https://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0ahUKEwjw08fR2ZXWAhUkCsAKHSfLBvIQFgg-MAQ&url=http%3A%2F%2Fcs.uoi.gr%2F~fudos%2Fchi-presentations-2008%2FDreamWeaver.ppt&usg=AFQjCNGBm3T\\_BTAkeqzgCKmNHalsPGVEcQ](https://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0ahUKEwjw08fR2ZXWAhUkCsAKHSfLBvIQFgg-MAQ&url=http%3A%2F%2Fcs.uoi.gr%2F~fudos%2Fchi-presentations-2008%2FDreamWeaver.ppt&usg=AFQjCNGBm3T_BTAkeqzgCKmNHalsPGVEcQ)

## Παράρτημα

### Πηγαίος Κώδικας

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1">
<title>Light Theme</title>
<link href="css/simpleGridTemplate.css" rel="stylesheet"
type="text/css">
<style type="text/css">
body {
    background-color: #B3B3B3;
}
</style>
</head>
<body bgcolor="#14C51D" link="#D72D30" vlink="#0BB81E">
<!-- Main Container --><div class="container">
    <!-- Header -->
    <header class="header">
        <h4 class="logo">ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΤΡΑΣ</h4>
    </header>
    <!-- Hero Section -->
    <section class="intro">
        <div class="column">
            <h3>ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΠΑΤΡΑΣ</h3>
             </div>
            <div class="column">
                <p>Η <strong>Πάτρα </strong>είναι το μεγαλύτερο οικονομικό,
εμπορικό και πολιτιστικό κέντρο της Πελοποννήσου και της δυτικής
Ελλάδας. Είναι η τρίτη μεγαλύτερη πόλη της Ελλάδας. Χτισμένη
στους πρόποδες τους όρους <strong>«Παναχαϊκό»</strong>,
αποτελεί το δυτικό πέρασμα της Ελλάδας στην Ευρώπη ενώ η
εντυπωσιακή γέφυρα Ρίου- Αντίρριου ενώνει την Πελοπόννησο με
τη Στερεά Ελλάδα. Το ιδιαίτερο σε αυτήν την πόλη είναι ο
διαχωρισμός της σε παλιά και νέα. Παρακάτω θα δούμε
αναλυτικότερα τα πιο βασικά αξιοθέατα που υπάρχουν στην Πόλη
μας.</p>
            </div>
        </div>
    </section>
</div>
```

```

</div>
</section>
<!-- Stats Gallery Section -->
<div class="gallery">
  <div class="thumbnail">
    <a href="#"></a>
    <h4>ΑΓΙΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ </h4>
    <p class="text_column">Πρόκειται για τη μεγαλύτερη
<strong>Ορθόδοξη</strong> εκκλησία της Πάτρας αλλά και των
<strong>Βαλκανίων </strong>θα μπορούσαμε να πούμε, η οποία
βρίσκεται στην ανατολική πλευρά της <strong>Πάτρας</strong>.
Μαζί με την <strong>Παλαιά</strong> εκκλησία του Άγιου Ανδρέα
αποτελεί χώρο προσκυνήματος για Χριστιανούς απο όλο τον
κόσμο καθώς είναι και Πολιούχος της Πάτρας και γιορτάζει στις
<em><strong>30 </strong>Νοεμβρίου</strong></em>. <a
href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CE%B5%CF%81%CF%8C%CF%82_%CE%9D%CE%B1%CF%8C%CF%82_%CE%91%CE%BD%CE%B4%CF%81%CE%AD%CE%B1_%CE%A0%CE%B1%CF%84%CF%81%CF%8E%CE%BD">πατήστε
εδώ
για
περισσότερα</a></p>
  </div>
  <div class="thumbnail">
    <a href="#"></a>
    <h4>ΑΧΑΙΑ ΚΛΑΟΥΣ </h4>
    <p class="text_column">Η οينوποιητική εταιρεία
<em><strong>Αχάια Κλάους </strong></em>ιδρύθηκε απο τον
<strong>Γουσταύο Κλάους</strong> το 1861. Η εταιρία
επικεντρώθηκε στην παραγωγή ευγενών κρασιών όπως η
<strong>Μαυροδάφνη </strong>και σε μικρότερο βαθμό στη
<strong>Δεμέστιχα</strong>. Στο οينوποιείο χωράνε 7.500 τόνοι
κρασί καθώς λειτουργεί και μονάδα βιολογικού καθαρισμού.</p>
    <p class="text_column"><a
href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%87%CE%AC%CE%B9%CE%B1_%CE%9A%CE%BB%CE%AC%CE%BF%CF%85%CF%82">πατήστε
εδώ
για
περισσότερα </a></p>
  </div>
  <div class="thumbnail">
    <a href="#"></a>
    <h4>ΓΕΦΥΡΑ ΡΙΟΥ-ΑΝΤΙΡΙΟΥ </h4>

```

`<p class="text_column">Η Γέφυρα <strong>Ρίου-Αντιρίου</strong> ή επίσημα <em><strong>Γέφυρα Χαρίλαος Τρικούπης</strong></em> είναι καλωδιωτή γέφυρα που ολοκληρώθηκε το 2004 μεταξύ Ρίου(κοντά στην πάτρα) και Αντιρρίου που συνδέει την Πελοπόννησο με τη Στερεά Ελλάδα. Αποτελεί τμήμα της <strong>Ιόνιας</strong> και <strong>Ευρωπαϊκής Οδού</strong> και κατασκευάστηκε από τη Γαλλική εταιρία <strong>Vinci</strong>. </p>`

`<p class="text_column"><a href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%AD%CF%86%CF%85%CF%81%CE%B1_%CE%A1%CE%AF%CE%BF%CF%85-%CE%91%CE%BD%CF%84%CE%B9%CF%81%CF%81%CE%AF%CE%BF%CF%85">πατήστε εδώ για περισσότερα</a> </p>`

`</div>`

`<div class="thumbnail"> <a href="#"></a>`

`<h4>ΚΑΣΤΡΟ </h4>`

`<p class="text_column">Το κάστρο της Πάτρας χτίστηκε κατά το δεύτερο μισό του 6ου μ.χ αιώνα, επάνω στα ερείπια της αρχαίας Ακρόπολης. Βρίσκεται σε ένα χαμηλό λόφο του <strong>Παναχαικού</strong> σε απόσταση 800 μέτρων περίπου από την ακτή. Σε ειδική εσοχή στην τοιχοποιία, είναι εντοιχισμένος κορμός αγάλματος και κεφάλι ανδρός των ρωμαϊκών χρόνων. Η παράδοση λέει ότι ήταν γυναίκα μεταμορφωμένη σε άντρα στα χρόνια της Τουρκοκρατίας και ονομάστηκε <strong>&lt;&lt;Πατρινέλα&gt;&gt;. </strong></p>`

`<p class="text_column"><a href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%AC%CF%83%CF%84%CF%81%CE%BF_%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%A0%CE%AC%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%82">πατήστε εδώ για περισσότερα </a></p>`

`</div>`

`<div class="gallery">`

`<div class="thumbnail"> <a href="#"></a>`

`<h4>ΦΑΡΟΣ </h4>`

`<p class="text_column">Ο <em><strong>πρώτος φάρος</strong></em> ήταν ξύλινος και είχε κτιστεί το 1858 στο μόλο στην Αγίου Νικολάου καταστράφηκε όμως κατά την διάρκεια θύελλας το 1865. Αντικαταστάθηκε με νέο πέτρινο φάρο το 1878. Το 1999 το τοπικό συμβούλιο της πόλης αποφάσισε να ξαναχτιστεί`

ο φάρος, νοτιότερα στην περιοχή του ναού του Αγίου Ανδρέα. Ο **αυτός φάρος** δεν έχει ναυτιλιακή χρήση αλλά κυρίως πολιτισμική, αποτελώντας ένα από τα αξιοθέατα της. [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A6%CE%AC%CF%81%CE%BF%CF%82\\_%CF%84%CE%B7%CF%82\\_%CE%A0%CE%AC%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%82](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A6%CE%AC%CF%81%CE%BF%CF%82_%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%A0%CE%AC%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%82)>πατήστε εδώ για περισσότερο

</div>

[PTYXIAKH/EIKONEΣ/NEO LIMANI.jpg](#) alt="" width="1024" class="cards"/></a>

#### NEO ΛΙΜΑΝΙ

Από τις 11 Ιουλίου 2011 ξεκίνησε η λειτουργία του Νέου Νότιου Λιμένα Πατρών για την εξυπηρέτηση των δρομολογίων των γραμμών Πάτρας-Ιταλίας. Το λιμάνι της Πάτρας διαχρονικά διαδραμάτισε, και εξακολουθεί να διαδραματίζει, σημαντικό ρόλο στην κοινωνικοοικονομική ζωή και ανάπτυξη της ευρύτερης περιοχής της πόλης της Πάτρας. Η Πάτρα συνιστά αντιπροσωπευτικό δείγμα Ελληνικού εμποροναυτικού κέντρου. Πόλη χαρακτηρισμένη ως **«πόλη – λιμάνι»**, ήκμασε κυρίως λόγω του σταφιδοεμπορίου και γενικότερα λόγω του εισαγωγικού και εξαγωγικού της εμπορίου. Κύριο εξαγωγικό της προϊόν αποτέλεσε η σταφίδα. [http://www.patrasport.gr/cms/?page\\_id=511](http://www.patrasport.gr/cms/?page_id=511)>πατήστε εδώ για περισσότερα

&nbsp;</p>

</div>

[PTYXIAKH/EIKONEΣ/ARX.MOYS. 2.jpeg](#) alt="" width="800" class="cards"/></a>

#### NEO APXAIΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Το **Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας** είναι ένα μουσείο στην Πάτρα που επικεντρώνεται στην έκθεση διαφόρων αρχαιολογικών ευρημάτων, από τη **Μυκηναϊκή** μέχρι και την **Ύστερη Ρωμαϊκή** εποχή, που ανακαλύφθηκαν στην ευρύτερη περιοχή της Αχαιας. Η ανέγερσή του ξεκίνησε το 2004. Το Μουσείο ολοκληρώθηκε μετά από 5 χρόνια και έτσι τα εγκαίνια έγιναν στις 24 Ιουλίου 2009. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9>

[%CE%BA%CF%8C %CE%9C%CE%BF%CF%85%CF%83%CE %B5%CE%AF%CE%BF %CE%A0%CE%AC%CF%84%CF%81 %CE%B1%CF%82">πατήστε εδώ για περισσότερα</a></p>](#)

<p class="text\_column">&nbsp;</p>

<p class="text\_column">&nbsp;</p>

</div>

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

<h4>ΠΑΜΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ </h4>

<p class="text\_column">Το <strong>Παμπελοποννησιακό Στάδιο</strong> αποτελεί μέρος του σύγχρονου Παμπελοποννησιακού Εθνικού Αθλητικού Κέντρου (Π.Ε.Α.Κ.) που βρίσκεται στη συνοικία Κουκούλι της Πάτρας.</p>

<p class="text\_column">Κατασκευάστηκε το <strong>1981</strong> ως <em><strong>Εθνικό Στάδιο Πατρών.</strong></em> Το 2004 ανακαινίστηκε, άλλαξε ονομασία και χρησιμοποιήθηκε στους <strong><em>Ολυμπιακούς Αγώνες</em></strong>. Είναι χωρητικότητας <em><strong>23.588 θέσεων</strong></em> και οι μισές από αυτές είναι <em><strong>σκεπαστές</strong></em>.</p>

<p><a

href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%BC%CF%80%CE%B5%CE%BB%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8C %CE%A3%CF%84%CE%AC%CE%B4%CE%B9%CE%BF">πατήστε εδώ για περισσότερα</a></p>

<p class="text\_column">&nbsp;</p>

</div>

</div>

</div>

<div class="gallery">

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

<h4>ΤΕΙ-ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ </h4>

<p>Το <em><strong>Πανεπιστήμιο Πατρών</strong></em> βρίσκεται στο Ρίο, 8 χλμ βορειοανατολικά της Πάτρας, στο Ν. Αχαΐας. Είναι ένα από τα τέσσερα μεγαλύτερα Πανεπιστήμια της Ελλάδας. Αποτελείται από πέντε σχολές συγκροτούμενες από εικοσιτέσσερα τμήματα, ενώ σ&rsquo; αυτό φοιτούν περίπου 30.254 προπτυχιακοί και 3.825 μεταπτυχιακοί. </p>



[πατήστε εδώ](http://www.upatras.gr/el/students) για περισσότερα

&nbsp;

Το &nbsp;<strong><em>Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας</em></strong>&nbsp;ιδρύθηκε το 2013 μετά από την συγχώνευση του &nbsp;Τ.Ε.Ι Πατρών&nbsp;(1970) και του &nbsp;Τ.Ε.Ι Μεσολογγίου&nbsp;(1981). Η έδρα του Τ.Ε.Ι. είναι η Πάτρα και αποτελείται από τέσσερις (4) σχολές και δέκα τρία (13) τμήματα, μοιρασμένα σε έξι (6) πόλεις της περιφέρειας Δυτικής Ελλάδας: στην Πάτρα, στο Μεσολόγγι, τη Ναύπακτο, τον Πύργο, την Αμαλιάδα και το Αίγιο.

[πατήστε εδώ](http://www.teiwest.gr) για περισσότερα

&nbsp;

[ΠΤΥΧΙΑΚΗ/ΕΙΚΟΝΕΣ/ApolloN Theatre.png](#)

**ΘΕΑΤΡΟ ΑΠΟΛΛΩΝ**

Το <strong>θέατρο «Απόλλων»</strong> βρίσκεται στην Πάτρα, στο κέντρο της πόλης, στη βορειοανατολική πλευρά της Πλατείας Γεωργίου Α' και κατασκευάστηκε το 1872 σε σχέδια του μεγάλου Γερμανού αρχιτέκτονα Ερνέστου Τσίλλερ.

Είναι μικρογραφία της Σκάλας του Μιλάνου και αποτελεί το παλαιότερο από τα σωζόμενα κλειστά θέατρα των νεότερων χρόνων και το εντυπωσιακότερο αρχιτεκτονικό στολίδι της πόλης της Πάτρας. Το θέατρο αποτελεί την κεντρική σκηνή του Δημοτικού Περιφερειακού Θεάτρου Πάτρας (ΔΗ.ΠΕ.ΘΕ) από την ίδρυση του δεύτερου κατά το 1988. Η χωρητικότητα του θεάτρου ανέρχεται σε 238 άτομα.

<a

[πατήστε εδώ για περισσότερα](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%98%CE%AD%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF_%CE%91%CF%80%CF%8C%CE%BB%CE%BB%CF%89%CE%BD_%CE%A0%CE%AC%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%82)

&nbsp;

[ΠΤΥΧΙΑΚΗ/ΕΙΚΟΝΕΣ/arxaiο\\_wdeio.jpg](#)

**ΑΡΧΑΙΟ ΡΩΜΑΙΚΟ ΩΔΕΙΟ**

<p>Το <strong>Αρχαίο Ωδείο</strong> βρίσκεται στο Δυτικό μέρος της πόλης κοντά στην πλατεία Αγίου Γεωργίου και πλαισιώνεται από τις οδούς Γερμανού - Σωτηριάδη - Παντοκράτορος. Εκτιμάται ότι ανεγέρθηκε στα μέσα του 2ου μκχ. Η χωρητικότητά του ανέρχεται στους 2.500 θεατές, αφού διαθέτει όλα τα βασικά μέρη του θεάτρου (Κοίλο, Ορχήστρα, Προσκήνιο, Σκηνή και Παρασκήνιο αλλά και τις είκοσι τρεις (23) σειρές καθισμάτων. Κάθε καλοκαίρι πραγματοποιείται ένα μεγάλο ποσοστό των εκδηλώσεων από το Διεθνές Φεστιβάλ της Πάτρας είτε από διάφορες συναυλίες, τοπικές εκδηλώσεις ή ακόμα και παραστάσεις. </p>

<p><a href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF%CE%BF\_%CE%A9%CE%B4%CE%B5%CE%AF%CE%BF\_%CE%A0%CE%AC%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%82">πατήστε εδώ για περισσότερα</a></p>

<p class="text\_column">&nbsp;</p>

</div>

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

<h4>ΠΑΤΡΙΝΟ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙ</h4>

<p>Το <strong>Παρινό καρναβάλι</strong> είναι η μεγαλύτερη <em><strong>αποκριάτικη εκδήλωση</strong></em> στην Ελλάδα. Μετά 180 χρόνια ιστορίας. Το καρναβάλι της Πάτρας δεν είναι ένα μεμονωμένο γεγονός αλλά ένα σύνολο εκδηλώσεων που περιλαμβάνουν χορούς, παρελάσεις, κυνήγι κρυμμένου θησαυρού, καρναβάλι των μικρών κ.ά. Οι εκδηλώσεις αρχίζουν στις 17 Ιανουαρίου και διαρκούν μέχρι την Καθαρά Δευτέρα. Κορυφώνεται το τελευταίο Σαββατοκύριακο της Αποκριάς με την νυχτερινή ποδαράτη παρέλαση των πληρωμάτων του Σαββάτου, τη φαντασμαγορική μεγάλη παρέλαση αρμάτων και πληρωμάτων της Κυριακής και τέλος το τελετουργικό κάψιμο του βασιλιά καρνάβαλου στο μύλο της Αγίου Νικολάου στο λιμάνι της Πάτρας. <a href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%B9%CE%BD%CF%8C\_%CE%BA%CE%B1%CF%81%CE%BD%CE%B1%CE%B2%CE%AC%CE%BB%CE%B9">πατήστε εδώ για περισσότερα </a>

<p class="text\_column">&nbsp;</p>

</div>

```

<div class="gallery">
  <div class="thumbnail"> <a href="#"></a>
  <h4>ΚΑΣΤΡΟ ΡΙΟΥ</h4>
  <p class="tag"><strong>Το κάστρο του
Ρίου</strong> ή <em>Καστέλι της Πάτρας</em> βρίσκεται
στην Αχαΐα στον Δήμο Ρίου. Σήμερα δίπλα στο κάστρο βρίσκεται
η <strong>Γέφυρα Ρίου-Αντιρίου</strong>, δεξιά και αριστερά του
η ανατολική και δυτική προβλήτα των φέρυμποτ. Κατασκευάστηκε
από το <strong>Σουλτάνο Βαγιαζήτ Β'</strong> το 1499 πάνω στα
ερείπια του αρχαίου ναού του <strong><em>Ποσειδώνα.</em></strong>
</strong>Τέλος, χρησιμοποιείται για πολιτιστικές εκδηλώσεις
και είναι τουριστικά επισκέψιμο. </p>
  <a
href="https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%AC%CF%83%CF%84%CF%81%CE%BF_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CE%A1%CE%AF%CE%BF%CF%85">πατήστε
εδώ για
περισσότερα</a>
  <p class="text_column">&nbsp;</p>
</div>
  <div class="thumbnail"> <a href="#"></a>
  <h4>ΠΑΛΑΙΑ ΣΦΑΓΕΙΑ</h4>
  <p class="tag">Τα σφαγεία της Πάτρας κατασκευάστηκαν το
1903 στην Ακτή Δυμαίων και είναι έργο του αρχιτέκτονα Γεωργίου
Λυκούδη. Το κτιριακό συγκρότημα αυτό, όπως αναφέρεται και στον
Τύπο της εποχής καταλαμβάνει έκταση 20 στρεμμάτων ενώ
δεσπόζει ένα μεγάλο κεντρικό κτίριο πλαισιωμένο από άλλα
μικρότερα που στέγαζαν βοηθητικούς χώρους. <a
href="http://www.thebest.gr/news/index/viewStory/335330">πατήσ
τε εδώ για περισσότερα</a></p>
  <p class="text_column">&nbsp;</p>
</div>
  <div class="thumbnail"> <a href="#"></a>
  <h4>ΟΙΚΕΙΑ ΚΩΣΤΗ ΠΑΛΑΜΑ</h4>
  <p class="tag">Διατηρητέο κτήριο επί της οδού
<strong>Κορίνθου 241</strong>, στο κέντρο της πόλης όπου
γεννήθηκε ο Κωστής Παλαμάς και η Ιταλίδα Πεζογράφος Μαθίλδη
<span style="color: #000000">Σεράο</span>. <a

```

```

href="http://www.thebest.gr/news/index/viewStory/430610">πατήσ
τε εδώ για περισσότερα</a></p>
  <p class="text_column">&nbsp;</p>
</div>
  <div class="thumbnail">
    <a href="#"></a>
    <h4>ΣΚΑΛΕΣ ΑΓΙΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΥ </h4>
    <p class="tag">Οι σκάλες της <em><strong>Αγίου
Νικολάου</strong></em> είναι προέκταση της οδού Αγίου
Νικολάου και το επάνω μέρος τους, ανεβαίνοντας δηλαδή τα 193
σκαλιά, οδηγούν στην Ανώ Πόλη, σε ένα από τα ομορφότερα
σημεία της Πάτρας. Από κει μπορείς κάλλιστα να
παρακολουθήσεις και το κάψιμο του καρνάβαλου, την Κυριακή του
Καρναβαλιού καθώς στην υπέροχη θέα συμπεριλαμβάνεται ο
μώλος και το παλιό λιμάνι της Πάτρας.</p>
    <p class="text_column">&nbsp;</p>
  </div>
</div>
<!-- Footer Section -->
<footer id="contact">
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <p class="hero_header">&nbsp;</p>
  <div class="button"></div>
</footer>
<!-- Copyrights Section -->
<div class="copyright"><strong>ΠΑΤΡΑ</strong>-2017</div>
</div>
<!-- Main Container Ends -->
</body>
</html>

```

