

Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής τ.ε.

Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα
Δυτικής Ελλάδας

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

ΓΙΑ ΤΟ FACEBOOK”

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΩΝ: Αναστασία Πλατή, ΑΜ:14934

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: Σωτήρης Χιστοδούλου

ΑΝΤΙΡΡΙΟ 2018

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή

Αντίρριο, 2014,

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. ,Υπογραφή
2. ,Υπογραφή
3. ,Υπογραφή

Πρόλογος

Το Facebook είναι πλέον εδώ και αρκετό καιρό μέσα στην καθημερινή ζωή του σύγχρονου ανθρώπου στις αναπτυγμένες χώρες του κόσμου. Όσοι ασχολούνται με το παγκόσμιο Διαδίκτυο είναι πολύ δύσκολο έως και απίθανο να μην έχουν ασχοληθεί με το Facebook ή να μην έχουν συναντήσει τα γνωστά “Like” ή κάποια παραπομπή σε κάποια σελίδα στο Facebook. Ο προγραμματισμός στο Facebook είναι ένας ενδιαφέρον τομέας ανάπτυξης εφαρμογών ούτως ώστε αυτές να χρησιμοποιηθούν για εμπορικούς, για εκπαιδευτικούς ή άλλους σκοπούς. Ο στόχος αυτού του πονήματος είναι να αναδείξει εκείνα τα χαρακτηριστικά τα οποία χρειάζεται ένας προγραμματιστής ούτως ώστε να δημιουργήσει μία εφαρμογή για το Facebook.

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η κατασκευή ενός FacebookApp, το οποίο λειτουργεί ως παιχνίδι. Είναι ένας διαγωνισμός όπου οι χρήστες μπορούν να κερδίσουν προϊόντα Tefal. Στο **πρώτο κεφάλαιο** γίνεται μια εισαγωγή στο Facebook, στα Facebookapps και στο πως αυτά χρησιμοποιούνται για λόγους marketing. Στο **δεύτερο κεφάλαιο** παρουσιάζονται εφαρμογές παρόμοιες με αυτήν που υλοποιήθηκε για τις ανάγκες της τρέχουσας εργασίας και γίνεται μελέτη των δυνατοτήτων τους. Στο **τρίτο κεφάλαιο** αρχίζει η μελέτη της υλοποίησης της εφαρμογής με πρώτο θέμα την σχεδίαση και αρχιτεκτονική της. Το **τέταρτο κεφάλαιο** περιλαμβάνει την διαδικασία εγκατάστασης των εργαλείων για την υλοποίησή της και την περιγραφή των σημαντικότερων λειτουργιών της με κομμάτια κώδικα. Το **πέμπτο** και τελευταίο κεφάλαιο, αποτελεί ουσιαστικά το εγχειρίδιο χρήσης της εφαρμογής καθώς παρουσιάζει με εικόνες και επεξηγήσεις τις λειτουργίες της εφαρμογής.

Abstract

The purpose of this thesis is to create a game in the form of a Facebook App. This game is a competition where the users can win Tefal products. The first chapter is an introduction to Facebook and Facebook apps and how these can be used for marketing purposes. The second chapter references some apps similar to the one that was created and examines their features. The third chapter examines the implementation of the app, starting with its design and architecture. The fourth chapter includes the process of installing the necessary tools for the implementation of the app and the description of its most important features via parts of the codebase. The fifth chapter is the manual of the app and describes its features using images and text.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον Καθηγητή μου κ. Σωτήρη Χριστοδούλου για την δυνατότητα που μου έδωσε να πραγματοποιήσω την πτυχιακή μου εργασία. Θα ήθελα να ευχαριστήσω ακόμα, όλους του καθηγητές του Τεχνικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Δυτικής Ελλάδος για τις πολύτιμες γνώσεις που μου προσέφεραν όλα αυτά τα χρόνια. Τέλος, θέλω να εκφράσω ένα τεράστιο ευχαριστώ στην οικογένεια μου, για την στήριξη και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε όλα αυτά τα χρόνια των σπουδών μου.

Πίνακας περιεχομένων

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	6
Κεφάλαιο 1 – Εισαγωγή	9
1.1 Τι είναι τα Social media	9
1.2 Social Media Marketing	9
1.3 Facebook	10
1.3.1 Χρήστες και επισκεψιμότητα.....	10
1.3.2 Η πλατφόρμα του Facebook	10
1.3.3 Γιατί χρησιμοποιούμε Facebook Apps	11
1.3.4 Τι είναι το Facebook Referral Promotion και πώς δουλεύει.....	11
1.3.5 Γιατί να επιλέξει μια επιχείρηση το Referral Promotion και ποιά τα πλεονεκτήματα αυτού 12	
Κεφάλαιο 2 – Case Studies	13
2.1 Εφαρμογή για τη σοκολάτα Παυλίδης	13
2.2 Εφαρμογή για την σκούπα Rowenta	15
2.3 Εφαρμογή για τον χυμό ENA	16
Κεφάλαιο 3 – Αρχιτεκτονική εφαρμογής	17
3.1 Ανάλυση λειτουργιών της εφαρμογής	17
3.2 Σχηματισμός Βάσης δεδομένων σύμφωνα με τις λειτουργίες της εφαρμογής μας	21
3.2.1 Πίνακας Χρηστών.....	22
3.2.2 Πίνακας κατάστασης χρήστη.....	23
3.2.3 Πίνακας Φίλων.....	24
3.2.4 Πίνακας Δώρων.....	25
Κεφάλαιο 4 – Εργαλεία και βασικές λειτουργίες της εφαρμογής	26
4.1 Επιλογή programming editor	26
4.1.1 Visual Studio Code	26
4.1.2 Sublime Text	27
4.1.3 PhpStorm	28
4.2 Επιλογή Βάσης Δεδομένων	28
4.2.1 MySQL	29
4.2.2 PostgreSQL.....	29

4.3 Επιλογή παρόχου διακομιστή	29
4.3.1 Δημιουργία AWS λογαριασμού.....	30
4.3.2 Δημιουργία EC2 Instance	31
4.3.2 Σύνδεση στο διακομιστή.....	32
4.3.3 Εγκατάσταση FTP server	33
4.3.4 Εγκατάσταση PHP και βιβλιοθηκών	34
4.3.5 Εγκατάσταση MySQL.....	34
4.3.6 Σύνδεση στην βάση δεδομένων από τον τοπικό μας υπολογιστή.....	34
4.3.7 Εγκατάσταση Nginx.....	35
4.3.8 Αγορά και ρύθμιση domain name	36
4.3.9 Εγκατάσταση SSL certificate.....	37
4.4 Δημιουργία Facebook App	38
4.5 Βασικές λειτουργίες εφαρμογής, παρουσίαση με κώδικα	39
Κεφάλαιο 5 – Εγχειρίδιο χρήσης της εφαρμογής	48
5.1 Αρχική σελίδα	48
5.2 Σύνδεση με Facebook	49
5.3 Slot machine	49
5.4 Τυχεροί συνδυασμοί	53
5.5 Σελίδα συγχαρητηρίων	56
5.6 Όροι συμμετοχής διαγωνισμού	57
Κεφάλαιο 6 - Συμπεράσματα	62
Βιβλιογραφία	63

Κεφάλαιο 1 – Εισαγωγή

1.1 Τι είναι τα Socialmedia

Τα socialmedia είναι απόρροια αυτού που ονομάζουμε Web 2.0, η δεύτερη γενιά του διαδικτύου στην οποία ο κάθε χρήστης έχει πρόσβαση στη δημοσίευση περιεχομένου αλλά και στη διαδραστικότητα με το δημοσιευμένο περιεχόμενο ή άλλους χρήστες. Μια εικονική διαδικτυακή κοινότητα, όπου μπορεί να χτιστεί ένα ατομικό δίκτυο από φίλους, συνεργάτες ή ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι που προσφέρεται διαδραστικότητα στα μέλη από το κάθε δίκτυο, όπως email, άμεσα μηνύματα, video και άλλα.

1.2 Social Media Marketing

Το SocialMediaMarketing αναφέρεται σε ένα νέου είδους marketing, που απευθύνεται κυρίως σε νεότερους καταναλωτές. Βασίζεται στον συνδυασμό πολλών διαφορετικών τάσεων, οι περισσότερες από τις οποίες προέρχονται από την εξάπλωση του Internet και των SocialMedia Υπηρεσιών (blogs, Twitter, Facebook, Myspace κλπ.). Με το SocialMediaMarketing, μια εταιρεία λαμβάνοντας υπόψην της τη νέα πραγματικότητα, επιτυγχάνει ευκολότερα το σκοπό της, εντοπίζοντας αμεσότερα το κοινό-στόχο της. Προσαρμόζει τη στρατηγική της και κάνει εντονότερη και πιο προσωπική την παρουσία της στο Internet, στοχεύοντας απευθείας στα «μέρη» που βρίσκονται οι υποψήφιοι πελάτες της. Το ευρύτερα διαδεδομένο εργαλείο στο οποίο εφαρμόζεται το SMM αυτή τη στιγμή είναι το Facebook. Το Facebook αρχικά προοριζόταν για προσωπική χρήση μόνο, οι marketers όμως σταδιακά συνειδητοποίησαν τη δυνατότητά του να χρησιμοποιηθεί σαν ένα σημαντικό marketing εργαλείο, λόγω της μεγάλης χρήσης του από νέο κυρίως κόσμο και όχι μόνο, της μεγάλης λίστας επαγγελματιών που είναι μέλη του αλλά και των μοναδικών δυνατοτήτων που προσφέρει. Μέσω Facebook μπορεί κάποιος να επικοινωνήσει με άλλα άτομα και να προωθήσει την εταιρία του, το brand του και το προϊόν του στοχευμένα πλέον. Στα πλαίσια της πτυχιακής αυτής θα αναφερθούν οι κυριότερες υπηρεσίες στις οποίες πραγματοποιείται SMM και θα διερευνηθούν οι τρόποι προώθησης και οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται καθώς και τα εργαλεία που παρέχουν οι υπηρεσίες αυτές (π.χ. FacebookPages, Groups, Ads). Επίσης, θα παρατηρηθεί η αποτελεσματικότητα της προώθησης μέσω Facebook από την μελέτη-ανάλυση κάποιων Μελετών Περίπτωσης. Στο πρακτικό μέρος της πτυχιακής θα εφαρμοστούν οι τεχνικές που έχουν συγκεντρωθεί για την διεξαγωγή κάποιων διαδικτυακών καμπανιών και θα παρουσιαστούν τα αποτελέσματα. Τέλος, θα γίνει μια παρουσίαση των τάσεων στο SMM και θα γίνει μια εκτίμηση για την μελλοντική τους ανάπτυξη και σημασία.

1.3 Facebook

Το Facebook είναι ιστοχώρος κοινωνικής δικτύωσης που ξεκίνησε στις 4 Φεβρουαρίου του 2004. Οι χρήστες μπορούν να επικοινωνούν μέσω μηνυμάτων με τις επαφές τους και να τους ειδοποιούν όταν ανανεώνουν τις προσωπικές πληροφορίες τους. Όλοι έχουν ελεύθερη πρόσβαση στο να συμμετάσχουν σε δίκτυα που σχετίζονται μέσω πανεπιστημίου, θέσεων απασχόλησης ή γεωγραφικών περιοχών. Η εγγραφή είναι δωρεάν, και όπως έχει δηλώσει ο δημιουργός του «Είναι και θα είναι πάντα δωρεάν!».

1.3.1 Χρήστες και επισκεψιμότητα

Το Facebook είχε το 2013 πάνω από 1 δισεκατομμύριο ενεργούς χρήστες. Επίσης, το Facebook είναι ένα από τα δημοφιλέστερα sites για ανέβασμα φωτογραφιών με πάνω από 14 εκατομμύρια φωτογραφίες καθημερινά. Με αφορμή τη δημοτικότητά του, το Facebook έχει υποστεί κριτική και κατηγορηθεί σε θέματα που αφορούν τα προσωπικά δεδομένα και τις πολιτικές απόψεις των ιδρυτών του. Ωστόσο η συγκεκριμένη ιστοσελίδα παραμένει η πιο διάσημη κοινωνική περιοχή δικτύωσης σε πολλές αγγλόφωνες χώρες. Το Facebook είναι ένας καλός τρόπος δικτύωσης με φίλους και γνωστούς. Παρά το ότι ενέχει κινδύνους (κυρίως για παραβίαση προσωπικών δεδομένων), ο προσεκτικός χρήστης δεν έχει πρόβλημα. Το Facebook ακόμα παρέχει παιχνίδια και υπάρχει η δυνατότητα ανεβάσματος φωτογραφιών και βίντεο.

Σύμφωνα με την comScore, το Facebook είναι το κορυφαίο μέσο κοινωνικής δικτύωσης σε επισκεψιμότητα, καθώς πέρασε το Myspaceton Απρίλιο του 2008. Σύμφωνα με τους ανεξάρτητους παρόχους στοιχείων επισκεψιμότητας Alexa και SimilarWeb, το Facebook είναι δεύτερο και πρώτο σε επισκεψιμότητα αντίστοιχα, έχει την υψηλότερη επισκεψιμότητα ανάμεσα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έχοντας περισσότερους από 20 δισεκατομμύρια επισκέπτες ανά μήνα.

1.3.2 Η πλατφόρμα του Facebook

Η Facebook ξεκίνησε την πλατφόρμα του Facebook στις 24 Μαΐου 2007, παρέχοντας ένα πλαίσιο για προγραμματιστές, να δημιουργήσουν εφαρμογές που αλληλεπιδρούν με τις βασικές λειτουργίες του Facebook. Όπως για παράδειγμα πληροφορίες του χρήστη μπορούν να κοινοποιηθούν από web κοινότητες σε εξωτερικές εφαρμογές, παρέχοντας νέα λειτουργικότητα σε μια διαδικτυακή κοινότητα που μοιράζεται τα δεδομένα του χρήστη μέσω ενός ανοικτού API. Ένα API είναι μια εφαρμογή προγραμματισμού interface το οποίο είναι μια προδιαγραφή που προορίζεται να χρησιμοποιηθεί ως μια διασύνδεση από στοιχεία λογισμικού που επικοινωνούν μεταξύ τους. Στην πραγματικότητα, η πλατφόρμα εφαρμογής Facebook είναι ένα από τα πιο γνωστά API. Η πλατφόρμα Facebook παρέχει ένα σύνολο από API και εργαλεία, τα οποία επιτρέπουν στους προγραμματιστές τρίτων κατασκευαστών την ενσωμάτωση με το «opengraph» — είτε μέσω των εφαρμογών σε Facebook.com ή εξωτερικές ιστοσελίδες και συσκευές.

1.3.3 Γιατί χρησιμοποιούμε Facebook Apps

Τα παιχνίδια, ενώ είναι εξαιρετικά δημοφιλή, δεν είναι η μόνη χρήση των app. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν από οποιαδήποτε οντότητα που θέλει το όνομά της να ακουστεί-μοραστεί σε μια σφαίρα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Σκεφτείτε την κοινή καταγγελία μερικών ανθρώπων της βαρετής έκφρασης «σάντουιτς και σαλάτα για το μεσημεριανό γεύμα» ενημέρωση κατάστασης. Και σκεφτείτε τη σελίδα Facebook που δημιουργήσατε για το εστιατόριο που έχετε στην κατοχή σας. Είναι αρκετά δημοφιλής, αλλά εκεί δεν φαίνεται ότι πολλοί τακτικοί πελάτες κάνουν «like» στη σελίδα στο Facebook. Τώρα φανταστείτε τη σελίδα έχοντας μια εφαρμογή όπου στοιχεία μενού με πολύ ωραίες, δελεαστικές εικόνες είναι επιλέξιμες και κοινόχρηστες. Αντί για μια βαρετή ενημέρωση κατάστασης ή μια απλή σύνδεση με τη σελίδα σας, με έναν αριθμό τηλεφώνου και διεύθυνση, μια εφαρμογή να επιτρέπει στον χρήστη να μοιράζεται με ένα πιο εντυπωσιακό τρόπο τι ακριβώς έτρωγαν στο εστιατόριο που επισκέφθηκαν. Και οι χρήστες θα είναι περισσότερο διατεθειμένοι να κάνουν κλικ πάνω στην εικόνα από το να πατήσουν απλά σε ένα μπλε συνδεδεμένο κείμενο. Και ο χρήστης του app δεν έχει να κάνει σχεδόν τίποτα. Δεδομένου ότι επέτρεψαν ήδη στο app να κάνει share στο προφίλ τους, είναι ακόμα πιο απλό και απ' το να γράψουν μία πρόταση του τι έφαγαν. Οποιοσδήποτε μπορεί να εμπνευστεί και να πάρει ιδέες για το τι FacebookApp μπορεί να φτιάξει κοιτώντας το FacebookAppCenter.

1.3.4 Τι είναι το FacebookReferralPromotion και πώς δουλεύει

Το ReferralPromotion έχει ως στόχο να προσελκύσει φίλους να κερδίσουν μια ανταμοιβή, με αντάλλαγμα να παραπέμπουν τους φίλους τους να εγγραφούν. Υπάρχουν δύο βασικά είδη ReferralPromotion:

Ένα άτομο πηγαίνει στη σελίδα εισαγωγής του ReferralPromotion που έχει δημιουργήσει μία επιχείρηση. Στη σελίδα αυτή εισέρχεται στην προσφορά συμπληρώνοντας τη φόρμα συμμετοχής έτσι ώστε να εξαργυρώσει την οποιαδήποτε μικρή ανταμοιβή. Αυτή η ανταμοιβή μπορεί να είναι για παράδειγμα ένα εκπτωτικό κουπόνι για τα προϊόντα και τις υπηρεσίες της επιχείρησης.

Μόλις ένα πρόσωπο έχει εξαργυρώσει την βασική ανταμοιβή μπορεί να συνεχίσει για να εξαργυρώσει την ανταμοιβή του Referral. Αυτή είναι μια μεγαλύτερη ανταμοιβή, όπως μια δωροκάρτα, που εξαργυρώνεται όταν παραπέμπει ένα συγκεκριμένο αριθμό φίλων για να μπουν στην προσφορά. Ένα referral αποδίδεται στο άτομο A όταν ο φίλος του (άτομο B) κάνει κλικ σε έναν σύνδεσμο που μοιράζεται το άτομο A και εισάγει την προσφορά, εξαγοράζοντας την βασική ανταμοιβή.

1.3.5 Γιατί να επιλέξει μια επιχείρηση το ReferralPromotion και ποιά τα πλεονεκτήματα αυτού

Το ReferralPromotion είναι ένας ισχυρός τρόπος για να αναπτύξετε την επιχείρησή σας αξιοποιώντας τους τρέχοντες φίλους σας. Αντί να προσπαθείτε να κάνετε μόνοι σας τη δύσκολη ανύψωση, ένα ReferralPromotion ενθαρρύνει τους οπαδούς να το κάνουν για σας.

Υπάρχουν 4 βασικά οφέλη από την προβολή ενός ReferralPromotion

Facebook Likes: Χρησιμοποιώντας ένα αναδυόμενο παράθυρο εισόδου που ζητά από τους επισκέπτες να κάνουν Like στο Facebook, είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να ενθαρρύνετε τους οπαδούς. Η αφοσίωση είναι μια πολύ απλή ενέργεια για τους ανθρώπους, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει σχεδόν καμία απόρριψη και τόνοι νέων οπαδών για τη σελίδα σας.

E-mail επικοινωνίας: Κάθε άτομο που εισέρχεται στο Referral σας, σας δίνει τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του, επιτρέποντάς σας να την προσθέσετε στη λίστα συνδρομητών σας και να επικοινωνήσετε μαζί του στο μέλλον.

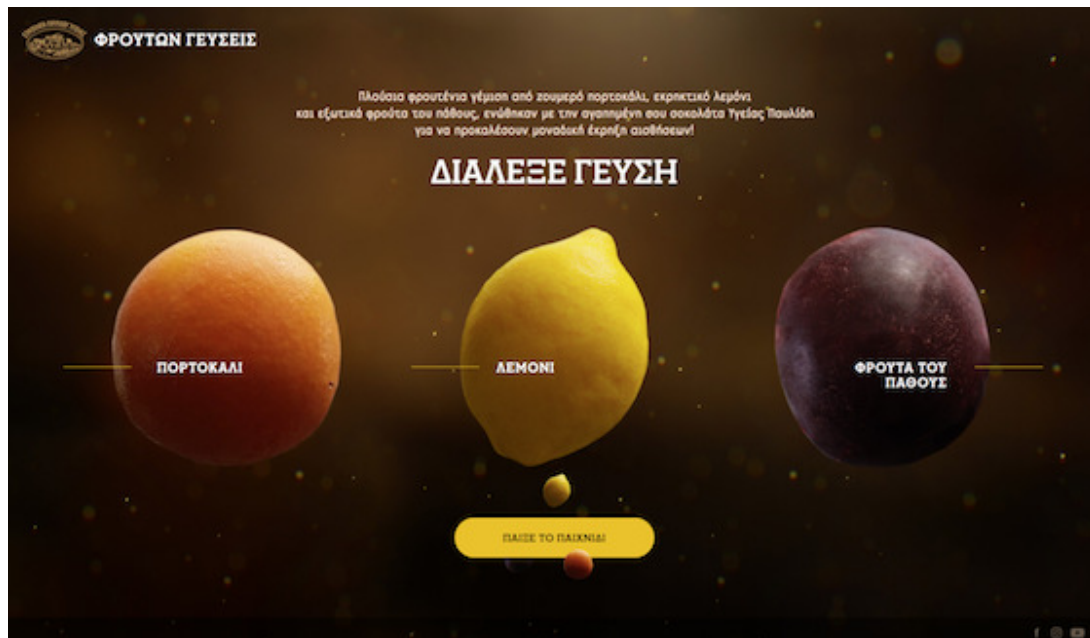
Πωλήσεις: Εάν ακολουθήσετε τη συμβουλή μας παραπάνω και δώσετε ένα κουπόνι ως βασική ανταμοιβή, θα οδηγήσετε μια σειρά από άμεσες πωλήσεις. Μπορείτε επίσης να προωθήσετε τις πωλήσεις μετατρέποντας τους συμμετέχοντες με την πάροδο του χρόνου χρησιμοποιώντας μια καμπάνια προώθησης μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Αυτό είναι όπου στέλνετε μια σειρά από μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με την πάροδο του χρόνου που περιλαμβάνουν κομμάτια ενδιαφέροντος περιεχομένου και τέλος μια πρόσκληση για αγορά.

Ευαισθητοποίηση σχετικά με την εμπορική επωνυμία: Η ευαισθητοποίηση της επωνυμίας εμφανίζεται όταν οι χρήστες βλέπουν τους φίλους τους να μοιράζονται το σήμα σας στη ροή ειδήσεων. Δεν θα προσελκύσει κάθε άτομο να κάνει κλικ στην ακριβή στιγμή που βλέπει έναν φίλο να μοιράζεται κάτι για εσάς. Αλλά αν βλέπουν πολλές ιστορίες σχετικά με την επιχείρησή σας με την πάροδο του χρόνου, θα είναι πιθανό να κάνουν κλικ σε τουλάχιστον ένα για να μάθουν περισσότερα για το τι μιλούν οι φίλοι τους.

Κεφάλαιο 2 – CaseStudies

2.1 Εφαρμογήγια τη σοκολάτα Παυλίδης

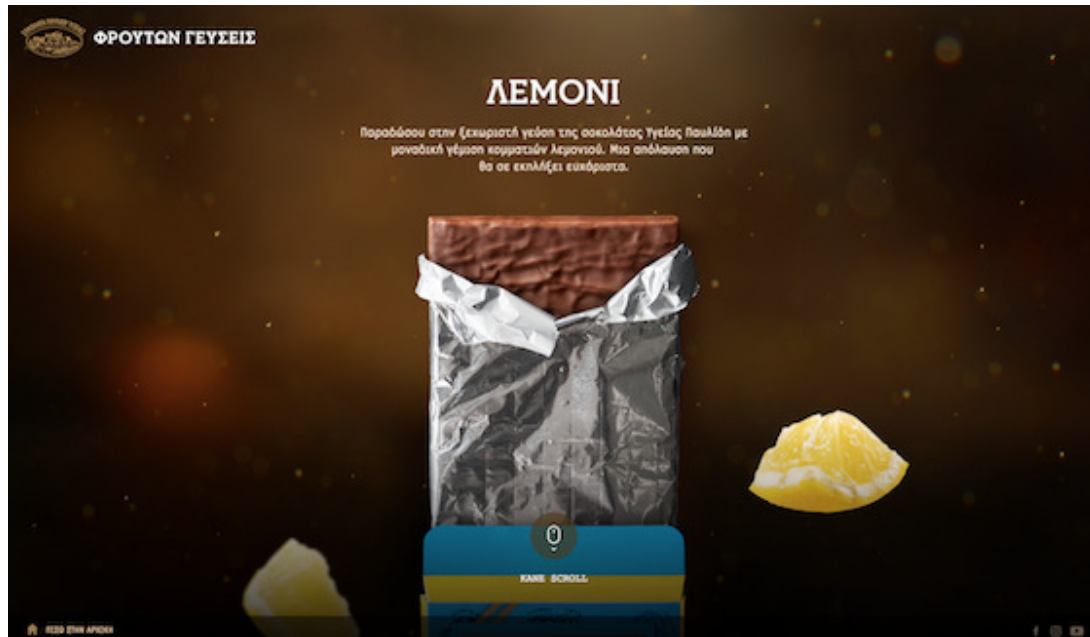
Η Σοκολάτα Υγείας Παυλίδη δημιούργησε τις **Φρούτων Γεύσεις**, τη νέα απόλαυση που υπόσχεται μια μοναδική έκρηξη σε όλες τις αισθήσεις. Τρεις γεύσεις - Πορτοκάλι, Λεμόνι, Φρούτα Πάθους.



Σε συνέχεια του εκρηκτικού TVC που επιμελήθηκε η **BoldOgilvy&Mather**, η **OgilvyOne** ανέλαβε να δώσει στους χρήστες μια πρώτη γεύση χρησιμοποιώντας κάποιες από τις υπόλοιπες αισθήσεις τους.

Το λανσάρισμα της νέας σοκολάτας Υγείας Παυλίδη έγινε από την Ogilvy χρησιμοποιώντας ένα διαδραστικό application. Αρχικά ο χρήστης διαλέγει την γεύση της προτίμησής του.

Μέσα από το www.froutongeuseis.gr οι χρήστες μπορούν να “αγγίξουν” τις νέες γεύσεις, να δουν και να ακούσουν τις εκρήξεις των ζουμερών φρούτων και να ξεδιπλώσουν τις συσκευασίες, αποκαλύπτοντας το λαχταριστό τους περιεχόμενο.



Αυτό όμως που κάνει τους χρήστες να μπαίνουν ξανά και ξανά, είναι το FruitPunch, το παιχνίδι που σε καλεί να κάνεις τα φρούτα να εκραγούν με αντίπαλο τον χρόνο. Το site έχει mobile και desktop έκδοση προκαλώντας μια εντυπωσιακή εμπειρία για την όραση, την ακοή και την αφή του κοινού.

Οι νέες εκρηκτικές γεύσεις του, εκτός από απολαυστικές, αποδείχτηκαν και εμπνευστικές, καθώς για την επικοινωνία τους χρησιμοποιήθηκαν νέα creativeformats, όπως το **facebookpost**, που δημιούργησε στους θεατές του μια εκρηκτική ψευδαίσθηση.

Επιπλέον, το **canvasad**, εντυπωσίασε με την εμφάνισή του και πέτυχε να δώσει μια interactive εμπειρία “αφής” στους χρήστες mobile.

2.2 Εφαρμογή για την σκούπα Rowenta



Μία προτότυπη εφαρμογή για την προώθηση της σκούπας Rowenta. Η εταιρεία ήθελε να διαδόσει το πόσο ήσυχη είναι η καινούρια σκούπα. Για τον λόγο αυτό δημιούργησε μια εφαρμογή στην οποία ο χρήστης αφού συνδεθεί μέσω Facebook, καλείται να μειώσει τα decibel του δωματίου που βλέπουμε στην εικόνα με αντίπαλο τον χρόνο.

Οι κοπέλες μιλούν, ο σκύλος γαβγίζει, το τηλέφωνο χτυπάει και ο κάθε χρήστης αρχίζει να αφαιρεί από το δωμάτιο ότι νομίζει πως κάνει τον περισσότερο θόρυβο.

Φυσικά μαζεύει περισσότερους πόντους και τελικά κερδίζει όταν καταλάβει πως η σκούπα είναι σχεδόν αθόρυβη και δεν την αφαιρέσει από το δωμάτιο.

2.3 Εφαρμογή για τον χυμό ΕΝΑ



ΕΡΩΤΗΣΗ 1

Ποιό από τα παρακάτω αποτελεί βασικό υλικό του Christmas Cake;

1. Λαχανικά

2. Αποξηραμένα φρούτα

3. Κακάο

Ο χυμός ΕΝΑ ετοίμασε έναν διαγωνισμό για τους χρήστες με γνώσεις μαγειρικής.

Το concept είναι πόσο chef είσαι και εκείνος που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις θα κέρδιζε κάποια μαγειρικά σκεύη.

Η εφαρμογή λειτουργεί με σύνδεση του χρήστη μέσω Facebook και οι λόγοι εξακολουθούν να φωνάζουν Marketing.

Κεφάλαιο 3 – Αρχιτεκτονική εφαρμογής

3.1 Ανάλυση λειτουργιών της εφαρμογής

Εφόσον έχουμε δημιουργήσει εικονικά ένα πρώτο σχέδιο της εφαρμογής, προτεραιότητα έχει η τεχνική ανάλυση όλων αυτών των εικόνων έτσι ώστε να καταγράψουμε με ακρίβεια τις τεχνολογίες που θα χρησιμοποιήσουμε.

Για την ολοκλήρωση και τη σωστή λειτουργία μιας τέτοιας εφαρμογής μπορούμε να ακολουθήσουμε δυο μονοπάτια. Είτε θα χτίσουμε την εφαρμογή διαμέσου κάποιου CMS, όπως Drupal, Wordpress, Joomla. Είτε θα δημιουργήσουμε εξαρχής έναν προσαρμοσμένο κώδικα, (customcode) σύμφωνα με τις τεχνολογίες που μας εξυπηρετούν και προτιμούμε να χρησιμοποιούμε.

Ένα CMS (Content Management System) ή αλλιώς Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου είναι μια εφαρμογή για την διαχείριση περιεχομένου μιας ιστοσελίδας. Αυτού του είδους οι εφαρμογές χρησιμοποιούνται πολύ συχνά για την δημιουργία ιστοσελίδων προσωπικού και εμπορικού περιεχομένου, blog αλλά και ηλεκτρονικών καταστημάτων eshop. Μέσω αυτών μπορούν να δημοσιευθούν άρθρα που θα περιέχουν κείμενο και πολυμέσα αλλά και κατάλογοι προϊόντων σε ένα eshop.

Ο λόγος που χρησιμοποιούνται κατά κόρον είναι πως προσφέρουν ένα ενιαίο περιβάλλον διαχείρισης του περιεχομένου καθώς επίσης προσφέρουν μία ωραία εμφάνιση, μέσω ενός κεντρικού πίνακα ελέγχου. Επίσης επιτρέπουν στους χρήστες να δημοσιεύουν περιεχόμενο χωρίς να απαιτούνται γνώσεις προγραμματισμού HTML. Άλλο ένα θετικό στοιχείο των εφαρμογών αυτών είναι η μεγάλη συλλογή πρόσθετων χαρακτηριστικών (plugins, addons, extentions) που μπορούν εγκατασταθούν και να αλλάξουν την λειτουργικότητα τους.

Αρχικά η εφαρμογή CMS θα πρέπει να εγκατασταθεί στον διακομιστή που θα φιλοξενηθεί η ιστοσελίδα και να γίνουν οι απαραίτητες αρχικές ρυθμίσεις. Σε μικρό χρονικό διάστημα η ιστοσελίδα είναι έτοιμη να λειτουργήσει. Κάθε αλλαγή που γίνεται από τον διαχειριστή της είναι άμεσα εμφανής στο κοινό που την επισκέπτεται.

Τα γνωστότερα Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου είναι το WordPress, το Joomla και το Drupal τα οποία είναι δωρεάν και ανοιχτού λογισμικού εφαρμογές.

- Το WordPress είναι μια πλατφόρμα κατασκευής site στο ίντερνετ που ξεκίνησε το 2003 από τον Matt Mullenweg και τον Mike Little. Σήμερα, σχεδόν μια δεκαετία μετά, το WordPress έχει γίνει η πιο δημοφιλή και η καλύτερη πλατφόρμα για να σχεδιάσετε το site σας ή το blog σας. Το WordPress δεν είναι πια μια ερασιτεχνική blogging platform.
- Από τα μάλλον πιο αμφιλεγόμενα CMS (Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου), το Joomla, είναι η εφαρμογή που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να δημοσιεύσετε στο διαδίκτυο μια προσωπική ιστοσελίδα, ή έναν ολόκληρο εταιρικό δικτυακό τόπο. Είναι προσαρμόσιμο σε περιβάλλοντα επιχειρηματικής κλίμακας όπως τα intranets μεγάλων

επιχειρήσεων ή οργανισμών. Παρέχει στους χρήστες του μεγάλες δυνατότητες επέκτασης.

- Το Drupal είναι ένα αρθρωτό σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (Content Management System, CMS) ανοικτού/ελεύθερου λογισμικού, γραμμένο στη γλώσσα προγραμματισμού PHP. Το Drupal, όπως πολλά σύγχρονα CMS, επιτρέπει στο διαχειριστή συστήματος να οργανώνει το περιεχόμενο, να προσαρμόζει την παρουσίαση, να αυτοματοποιεί διαχειριστικές εργασίες και να διαχειρίζεται τους επισκέπτες του ιστοτόπου και αυτούς που συνεισφέρουν. Παρόλο που υπάρχει μια πολύπλοκη προγραμματιστική διεπαφή, οι περισσότερες εργασίες μπορούν να γίνουν με λίγο ή και καθόλου προγραμματισμό. Το Drupal ορισμένες φορές περιγράφεται ως «υποδομή για εφαρμογές ιστού», καθώς οι δυνατότητές του προχωρούν παραπέρα από τη διαχείριση περιεχομένου, επιτρέποντας ένα μεγάλο εύρος υπηρεσιών και συναλλαγών.

Εμείς επιλέξαμε το μονοπάτι του προσαρμοσμένου κώδικα και έτσι προέκυψε ο παρακάτω σχεδιασμός.

Αρχικά για την εμφάνιση των σελίδων μας σε οποιονδήποτε webbrowser θα χρησιμοποιήσουμε HTML5.

- Η **HTML5** είναι γλώσσα σήμανσης για τον Παγκόσμιο Ιστό. Είναι η πέμπτη και τελευταία -ως σήμερα- έκδοση της HTML. Η ομάδα WebHypertextApplicationTechnologyWorkingGroup (WHATWG) άρχισε να εργάζεται για αυτή την έκδοση τον Ιούνιο του 2004 με το όνομα WebApplications 1.0.^[1] Εκδόθηκε τον Οκτώβρη του 2014 από το W3C^[2].
- Η HTML5 αντικατέστησε τη HTML 4.01, την XHTML 1.0 και την DOMLevel 2 HTML. Ο σκοπός είναι η μείωση της ανάγκης για plug-in εμπορικών εταιρειών και πλούσιες διαδικτυακές εφαρμογές (RIA) όπως το AdobeFlash, το MicrosoftSilverlight, το ApachePivot, και η SunJavaFX.
- Οι ιδέες πίσω από την HTML5 εμφανίστηκαν αρχικά το 2004 από την ομάδα WHATWG. Η HTML5 εμπεριέχει το πρότυπο *WebForms 2.0* που είναι επίσης της WHATWG.
- Το πρότυπο HTML5 υιοθετήθηκε ως αρχικό βήμα για τις εργασίες της νέας ομάδας εργασίας HTML του W3C το 2007. Αυτή η ομάδα εργασίας δημοσίευσε το Πρώτο Δημόσιο Έγγραφο Εργασίας του προτύπου στις 22 Ιανουαρίου 2008.^[3]
- Οι συντάκτες της HTML5 είναι ο Ίαν Χίκσον της εταιρίας Google και ο Ντέιβ Χιάτ της εταιρίας Apple.

Για να διαμορφώσουμε το content που εμφανίζεται μέσω της HTML5 θα χρησιμοποιήσουμε CSS3.

- Η **CSS** (*CascadingStyleSheets - Διαδοχικά Φύλλα Ύφους*) ή (αλληλουχία φύλλων ύφους) είναι μια γλώσσα υπολογιστή που ανήκει στην κατηγορία των γλωσσών φύλλων

ύφους που χρησιμοποιείται για τον έλεγχο της εμφάνισης ενός εγγράφου που έχει γραφτεί με μια γλώσσα σήμανσης.

- Χρησιμοποιείται δηλαδή για τον έλεγχο της εμφάνισης ενός εγγράφου που γράφτηκε στις γλώσσες HTML και XHTML, δηλαδή για τον έλεγχο της εμφάνισης μιας ιστοσελίδας και γενικότερα ενός ιστοτόπου. Η CSS είναι μια γλώσσα υπολογιστή προορισμένη να αναπτύσσει στυλιστικά μια ιστοσελίδα δηλαδή να διαμορφώνει περισσότερα χαρακτηριστικά, χρώματα, στοίχιση και δίνει περισσότερες δυνατότητες σε σχέση με την html. Για μια όμορφη και καλοσχεδιασμένη ιστοσελίδα η χρήση της CSS κρίνεται ως απαραίτητη.

Συνεχίζοντας, βλέπουμε πως στην εφαρμογή υπάρχουν κάποια κουμπιά και ενέργειες που γίνονται από τον χρήστη. Για να δημιουργήσουμε αυτές τις λειτουργικότητες θα χρειαστούμε Javascript και αν θέλουμε κάποιο framework της Javascript, για παράδειγμα jquery.

- Η JavaScript (JS) είναι διερμηνευμένη γλώσσα προγραμματισμού για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αρχικά αποτέλεσε μέρος της υλοποίησης των φυλλομετρητών Ιστού, ώστε τα σενάρια από την πλευρά του πελάτη (client-side scripts) να μπορούν να επικοινωνούν με τον χρήστη, να ανταλλάσσουν δεδομένα ασύγχρονα και να αλλάζουν δυναμικά το περιεχόμενο του εγγράφου που εμφανίζεται.
- Η JavaScript είναι μια γλώσσα σεναρίων που βασίζεται στα πρωτότυπα (prototype-based), είναι δυναμική, με ασθενείς τύπους και έχει συναρτήσεις ως αντικείμενα πρώτης τάξης. Η σύνταξή της είναι επηρεασμένη από τη C. Η JavaScript αντιγράφει πολλά ονόματα και συμβάσεις ονοματοδοσίας από τη Java, αλλά γενικά οι δύο αυτές γλώσσες δε σχετίζονται και έχουν πολύ διαφορετική σημασιολογία. Οι βασικές αρχές σχεδιασμού της JavaScript προέρχονται από τις γλώσσες προγραμματισμού Self και Scheme. Είναι γλώσσα βασισμένη σε διαφορετικά προγραμματιστικά παραδείγματα (multi-paradigm), υποστηρίζοντας αντικειμενοστρεφές, προστακτικό και συναρτησιακό στυλ προγραμματισμού.
- Η JavaScript χρησιμοποιείται και σε εφαρμογές εκτός ιστοσελίδων — τέτοια παραδείγματα είναι τα έγγραφα PDF, οι εξειδικευμένοι φυλλομετρητές (site-specific browsers) και οι μικρές εφαρμογές της επιφάνειας εργασίας (desktop widgets). Οι νεότερες εικονικές μηχανές και πλαίσια ανάπτυξης για JavaScript (όπως το Node.js) έχουν επίσης κάνει τη JavaScript πιο δημοφιλή για την ανάπτυξη εφαρμογών Ιστού στην πλευρά του διακομιστή (server-side).
- Το πρότυπο της γλώσσας κατά τον οργανισμό τυποποίησης ECMA ονομάζεται ECMAScript.
- Η jQuery είναι μια βιβλιοθήκη JavaScript σχεδιασμένη να απλοποιήσει την υλοποίηση σεναρίων (scripting) στην πλευρά του πελάτη (client-side) της HTML και υποστηρίζει

πολλαπλούς φυλλομετρητές Ιστού. Κυκλοφόρησε τον Ιανουάριο του 2006 από τον Τζον Ρέριγκ (John Resig). Χρησιμοποιείται σε πάνω από το 65% των 10.000 ιστοτόπων με τη μεγαλύτερη επισκεψιμότητα.

- Η jQuery είναι ελεύθερο λογισμικό, με άδεια MIT.

Κατόπιν παρατηρούμε πως έχουμε χρήστες από τους οποίους θα παίρνουμε δεδομένα, όπως όνομα και email κατά την είσοδό τους στην εφαρμογή. Αργότερα θα μιλήσουμε για το πως πρέπει να σχεδιάσουμε αρχιτεκτονικά τη βάση δεδομένων. Σίγουρα όμως στον κώδικά μας θα χρησιμοποιήσουμε PHP για να διαχειριστούμε τα δεδομένα της βάσης. Θα μπορούσαμε να επιλέξουμε οποιαδήποτε άλλη γλώσσα προγραμματισμού για να επικοινωνήσουμε με τη βάση μας, όπως Python, Java, NodeJs, Ruby. Ο λόγος που επιλέξαμε PHP είναι γιατί είναι πιο εύκολη και βατή για απλές εφαρμογές όπως η δικιά μας.

- PHP: Το HypertextPreprocessor (ή απλά η PHP) είναι μια γλώσσα προγραμματισμού για διακομιστές που έχει σχεδιαστεί για ανάπτυξη Ιστού και χρησιμοποιείται επίσης ως γενική γλώσσα προγραμματισμού. Δημιουργήθηκε αρχικά από τον RasmusLerdorf το 1994. Η υλοποίηση αναφοράς της PHP παράγεται τώρα από την ομάδα PHP. Η PHP αρχικά ήταν για την προσωπική αρχική σελίδα, αλλά τώρα αντιπροσωπεύει τον αναδρομικό αρχικισμό PHP: HypertextPreprocessor.
- Ο κώδικας PHP μπορεί να ενσωματωθεί σε κώδικα HTML ή μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με διάφορα συστήματα προτύπων ιστού, συστήματα διαχείρισης περιεχομένου ιστού και πλαίσια ιστού. Ο κώδικας PHP επεξεργάζεται συνήθως από έναν ερμηνευτή PHP που υλοποιείται ως ενότητα στον εξυπηρετητή ιστού ή ως εκτελέσιμος διεπαφής CommonGatewayInterface (CGI). Ο διακομιστής ιστού συνδυάζει τα αποτελέσματα του ερμηνευμένου και εκτελεσθέντος κώδικα PHP, ο οποίος μπορεί να είναι οποιοσδήποτε τύπος δεδομένων, συμπεριλαμβανομένων των εικόνων, με την παραγόμενη ιστοσελίδα. Ο κώδικας PHP μπορεί επίσης να εκτελεστεί με μια διεπαφή γραμμής εντολών (CLI) και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υλοποίηση αυτόνομων γραφικών εφαρμογών.
- Ο τυποποιημένος διερμηνέας PHP, που τροφοδοτείται από το ZendEngine, είναι ελεύθερο λογισμικό που εκδίδεται υπό την άδεια PHP. Η PHP έχει μεταφερθεί ευρέως και μπορεί να αναπτυχθεί στους περισσότερους διακομιστές ιστού σε σχεδόν κάθε λειτουργικό σύστημα και πλατφόρμα, δωρεάν.

3.2 Σχηματισμός Βάσης δεδομένων σύμφωνα με τις λειτουργίες της εφαρμογής μας

Με τον όρο βάση δεδομένων (γαλλ.: Basededonnes, αγγλ.: database, γερμ.: Datenbank) εννοείται μία συλλογή από συστηματικά μορφοποιημένα σχετιζόμενα δεδομένα στα οποία είναι δυνατή η ανάκτηση δεδομένων μέσω αναζήτησης κατ' απαίτηση. Ο Αμερικανός επιστήμονας υπολογιστών Τζιμ Γκρέϊ (Jim Gray) έχει γράψει για τις βάσεις δεδομένων: «Όταν οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τις λέξεις βάση δεδομένων, διατυπώνουν στην ουσία ότι τα δεδομένα πρέπει να αυτοπροσδιορίζονται και να έχουν μια σχηματική δομή. Αυτό ακριβώς περιγράφουν οι λέξεις βάση δεδομένων».

Ειδικότερα, στην επιστήμη της πληροφορικής και στην καθημερινή χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, με τον όρο βάσεις δεδομένων αναφερόμαστε σε οργανωμένες, διακριτές συλλογές σχετιζόμενων δεδομένων ηλεκτρονικά και ψηφιακά αποθηκευμένων, στο λογισμικό που χειρίζεται τέτοιες συλλογές (Σύστημα Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων, ή DBMS) και στο γνωστικό πεδίο που το μελετά. Πέρα από την εγγενή της ικανότητα να αποθηκεύει δεδομένα, η βάση δεδομένων παρέχει μέσω του σχεδιασμού και του τρόπου ιεράρχησης των δεδομένων, τα αποκαλούμενα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου, δηλαδή τη δυνατότητα γρήγορης άντλησης και ανανέωσης των δεδομένων.

Αρχικά για τον σχεδιασμό των πινάκων και των πεδίων που θα δημιουργήσουμε στην βάση μας θα πρέπει να έχουμε κάνει μία πολύ καλή και λεπτομερή αποκρυπτογράφηση των προδιαγραφών που θέσαμε εξαρχής για αυτή την εφαρμογή.

3.2.1 Πίνακας Χρηστών

Ξέρουμε πως ο χρήστης μας θα συνδεθεί μετά την αρχική σελίδα μέσω Facebook στην εφαρμογή μας. Εκεί μας ενδιαφέρει να κρατήσουμε τα στοιχεία του. Θα μπορούσαμε να κρατήσουμε ελάχιστα ή και πολλά αναλόγως τι θέλουμε να κάνουμε με αυτά στο μέλλον. Αν θέλουμε να κάνουμε Remarketing ή κάτι άλλο. Στην συγκεκριμένη εργασία θα πάρουμε id, first_name, last_name και email. Θα φτιάξουμε έναν πίνακα λοιπόν, που θα τον ονομάσουμε TefalSlot_users και εκεί θα προσθέσουμε τα παραπάνω πεδία.

```
72 --
73 -- Table structure for table `TefalSlot_users`
74 --
75
76 ● DROP TABLE IF EXISTS `TefalSlot_users`;
77 ● /*!40101 SET @saved_cs_client      = @@character_set_client */;
78 ● /*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
79 ● CREATE TABLE `TefalSlot_users` (
80     `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
81     `user_fb_id` varchar(50) DEFAULT NULL,
82     `user_fb_firstname` text,
83     `user_fb_lastname` text,
84     `user_fb_email` text,
85     |
86     PRIMARY KEY (`id`)
87 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=4 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3.2.2 Πίνακας κατάστασης χρήστη

Έπειτα, θέλουμε να κρατάμε κάποια δεδομένα για την κατάσταση του χρήστη μας. Πόσες φορές έχει γυρίσει το slotmachine, πόσες προσπάθειες του απομένουν, πόσους φίλους έχει καλέσει να παίξουν για να αυξήσει τις προσπάθειές του, αν έχει κερδίσει κάποια φορά και το κυριότερο αν θέλουμε να κερδίσει. Έτσι θα φτιάξουμε έναν πίνακα TefalSlot_state ο οποίος θα περιλαμβάνει τα εξής πεδία: id, user_fb_id, state, max_times_play, times_played, friend_invited, state_changed_at, must_win, has_won.

```
--  
-- Table structure for table `TefalSlot_state`  
--  
• DROP TABLE IF EXISTS `TefalSlot_state`;  
• /*!40101 SET @saved_cs_client      = @@character_set_client */;  
• /*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
• CREATE TABLE `TefalSlot_state` (  
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `user_fb_id` varchar(50) DEFAULT NULL,  
  `state` int(2) DEFAULT NULL,  
  `max_times_play` int(6) unsigned NOT NULL DEFAULT '3',  
  `times_played` int(6) unsigned DEFAULT NULL,  
  `friend_invited` int(6) unsigned DEFAULT NULL,  
  `state_changed_at` timestamp NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
  `must_win` tinyint(1) DEFAULT NULL,  
  `has_won` tinyint(1) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=latin1;  
• /*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

3.2.3 Πίνακας Φίλων

Στη συνέχεια, έχουμε ένα κουμπί με το οποίο ο χρήστης θα καλεί φίλους. Για αυτό θα δημιουργήσουμε έναν πίνακα με τα facebookids των φίλων που θα καλέσει ο χρήστης, ο οποίος θα ονομάζεται TefalSlot_friends και θα περιέχει το id, user_fb_id, friend_id και created_at.

```
35 --
36 -- Table structure for table `TefalSlot_friends`
37 --
38
39 ● DROP TABLE IF EXISTS `TefalSlot_friends`;
40 ● /*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;
41 ● /*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
42 ● CREATE TABLE `TefalSlot_friends` (
43     `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
44     `user_fb_id` varchar(50) DEFAULT NULL,
45     `friend_id` varchar(50) DEFAULT NULL,
46     `created_at` timestamp NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
47     PRIMARY KEY (`id`)
48 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=latin1;
49 ● /*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
50
```


3.2.4 Πίνακας Δώρων

Τέλος, οι χρήστες που θα κερδίσουν θα πάρουν ένα δώρο. Έτσι θα φτιάξουμε έναν πίνακα με τα δώρα που μπορεί να κερδίσει ο κάθε χρήστης. Θα ονομάσουμε τον πίνακα TefalSlot_data, ο οποίος θα περιέχει τα εξής πεδία: id, user_fb_id, age, gender, gift. Στο συγκεκριμένο πίνακα παίρνουμε και την ηλικία και το φύλο του χρήστη, διότι θέλουμε να δώσουμε ένα δώρο το οποίο θα είναι χρήσιμο για εκείνον-η εφόσον εμείς επιλέγουμε τον νικητή του διαγωνισμού.

```
17
18 --
19 -- Table structure for table `TefalSlot_data`
20 --
21
22 ● DROP TABLE IF EXISTS `TefalSlot_data`;
23 ● /*!40101 SET @saved_cs_client      = @@character_set_client */;
24 ● /*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
25 ● CREATE TABLE `TefalSlot_data` (
26     `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
27     `user_fb_id` varchar(50) DEFAULT NULL,
28     `age` int(3) DEFAULT NULL,
29     `gender` varchar(6) DEFAULT NULL,
30     `gift` varchar(40) DEFAULT NULL,
31     PRIMARY KEY (`id`)
32 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=24 DEFAULT CHARSET=latin1;
33 ● /*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
34
35
```

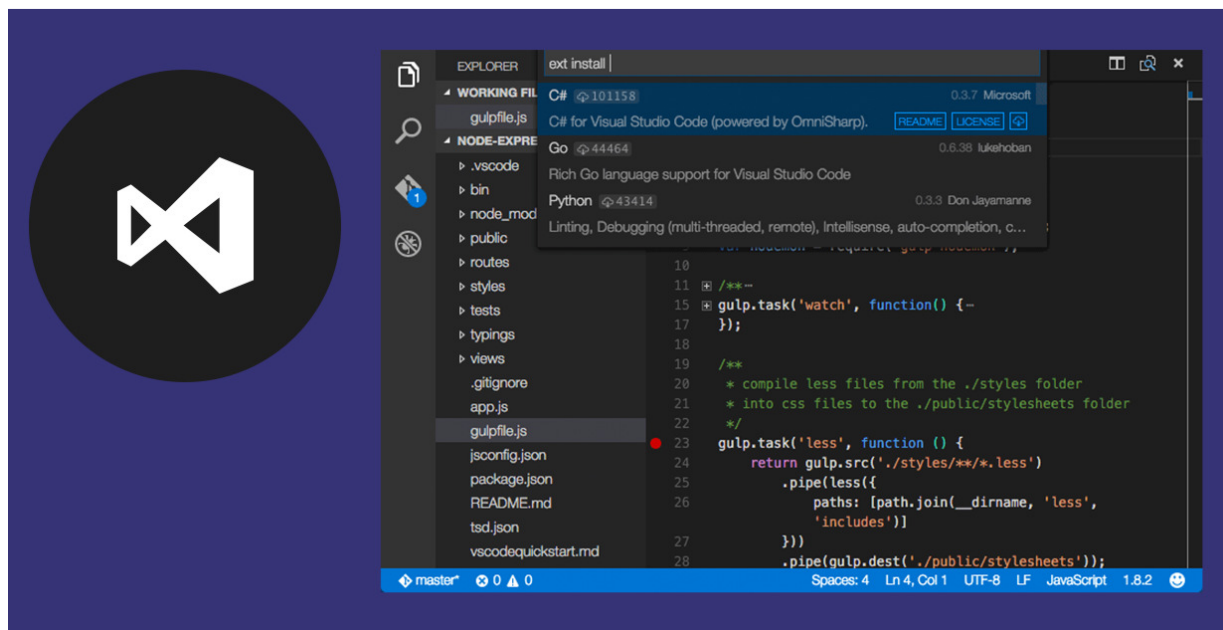
Κεφάλαιο 4 – Εργαλεία και βασικές λειτουργίες της εφαρμογής

4.1 Επιλογή programmingeditor

Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να επιλέξουμε για να αναπτύξουμε την εφαρμογή μας είναι ένας programmingeditor. Οι programmingeditors είναι εφαρμογές παρόμοιες με τους κειμενογράφους γραφείου (word) αλλά φτιαγμένοι ειδικά για την γραφή πηγαίου κώδικα.

Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε κάποιους από τους πιο γνωστούς καθώς και αυτόν που τελικά επιλέξαμε για την εφαρμογή μας.

4.1.1 Visual Studio Code



<https://code.visualstudio.com/>

Το VisualStudioCode (vscode) είναι ένας editor που ανέπτυξε η Microsoft και απευθύνεται κυρίως στην δημιουργία web εφαρμογών, αλλά μπορεί να επεκταθεί σε πολλούς τομείς μέσα από την εγκατάσταση προσθέτων (plugins). Ο VsCode είναι λογισμικό δωρεάν και ανοιχτού κώδικα και είναι διαθέσιμο για Windows, OSX καθώς και Linux.

4.1.2 Sublime Text

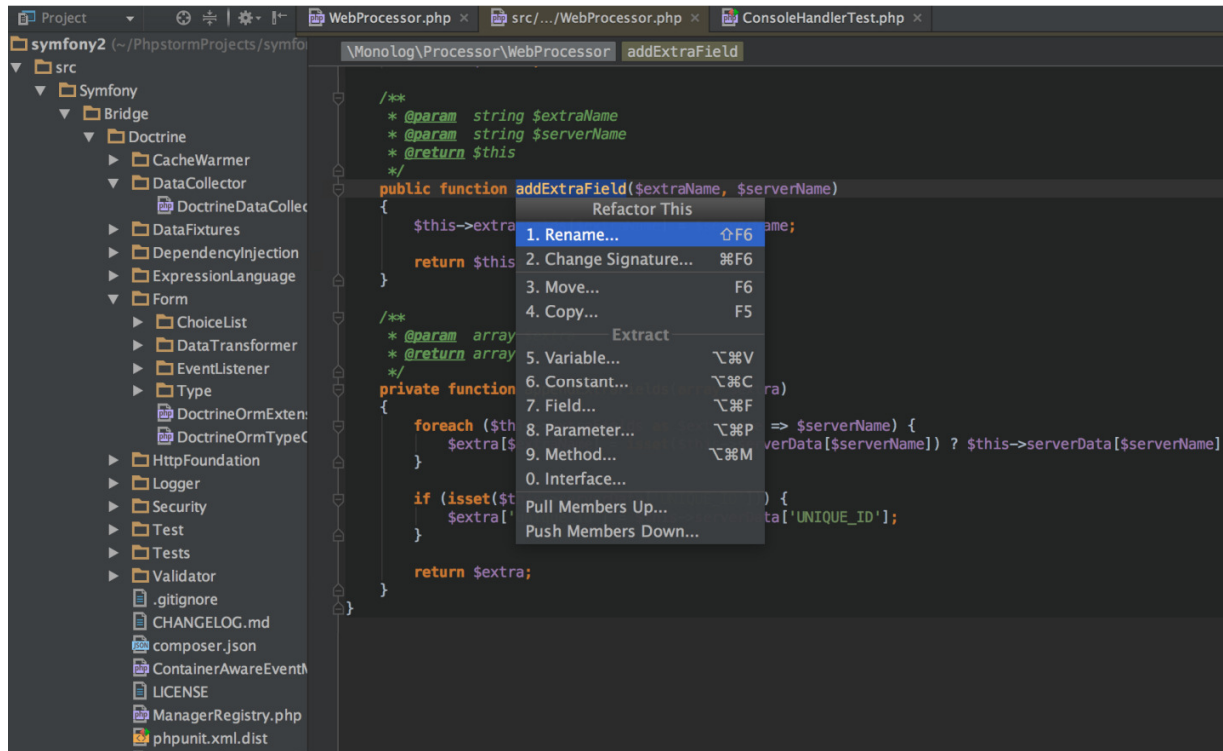
```
190     const tensorflow::Value& value = variable_args[variable_id].value();
191     arg.type = value.dtype();
192     TF_RETURN_IF_ERROR(
193         TensorShapeToXLAShape(value.dtype(), value.shape(), &arg.shape));
194     arg.initialized = true;
195 } else {
196     // The values of uninitialized variables are not passed as inputs, since
197     // they are meaningless. However, it is legal to assign to a resource
198     // variable for the first time inside the XLA computation, so we do permit
199     // uninitialized variables.
200     arg.initialized = false;
201     arg.type = DT_INVALID;
202     arg.shape = xla::Shape();
203 }
204 ++input_num;
205 }
206
207 return Status::OK();
208 }
209
210 } // namespace
211
212 Status XlaCompilationCache::Compile(
213     const XlaCompiler::Options& options, const NameAttrList& function,
214     int num_constant_args, const std::vector<OptionalTensor>& variable_args,
215     OpKernelContext* ctx,
216     const XlaCompiler::CompilationResult** compilation_result,
217     xla::LocalExecutable** executable) {
218     VLOG(1) << "XlaCompilationCache::Compile " << DebugString();
219
220     if (VLOG_IS_ON(2)) {
221         VLOG(2) << " num_inputs=" << ctx->num_inputs();
222         << " num_constant_args=" << num_constant_args;
223         << " num_variable_args=" << variable_args.size();
224         for (int i = 0; i < ctx->num_inputs(); i++) {
225             TensorShape shape = ctx->input(i).shape();
226             VLOG(2) << i << ": dtype=" << DataTypeString(ctx->input_dtype(i))
227                 << " present=" << ctx->has_input(i)
228                 << " shape=" << shape.DebugString();
229         }
230         for (const OptionalTensor& variable : variable_args) {
231             VLOG(2) << "variable present=" << variable.present;
232             << " type=" << DataTypeString(variable.value.dtype())
233             << " shape=" << variable.value.shape().DebugString();
234         }
235     }
```

<https://www.sublimetext.com/>

Ο Sublime είναι ένας ακόμη πολύ γνωστός programming editor που έλαβε τις καλύτερες κριτικές τα τελευταία χρόνια λόγω της ταχύτητας και της παραμετροποίησής του.

Είναι δωρεάν για δοκιμή αλλά υπάρχει και η επί πληρωμή πλήρης έκδοση.

4.1.3 PhpStorm



<https://www.jetbrains.com/phpstorm/>

Ο PhpStorm είναι ένας editor ανεπτυγμένος από την εταιρία jetBrains και είναι ειδικά φτιαγμένος για την δημιουργία εφαρμογών και ιστοσελίδων σε PHP. Για τον λόγο αυτό θα τον επιλέξουμε για την κατασκευή της εφαρμογής μας.

4.2 Επιλογή Βάσης Δεδομένων

Καθώς η εφαρμογή μας είναι δυναμική και διαδραστική είναι απαραίτητη η χρήση μιας βάσης δεδομένων ώστε να μπορούμε να αποθηκεύσουμε και στη συνέχεια να αναζητούμε τα διάφορα δεδομένα που την αποτελούν όπως στοιχεία των χρηστών, μετρητές και άλλα.

Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε κάποιες από τις πιο γνωστές μηχανές βάσεων δεδομένων καθώς και αυτή που επιλέξαμε για την περίπτωσή μας.

4.2.1 MySQL

<https://www.mysql.com/>

ΗMySQL είναι ίσως η πιο γνωστή και διαδεδομένη βάση δεδομένων. Έχει χρησιμοποιηθεί επιτυχώς σε πολλούς διαφορετικούς τομείς και έχει δείξει ότι είναι κατάλληλη για τα πιο απλά μέχρι τα πιο σύνθετα πληροφοριακά συστήματα στον κόσμο.

Για τους παραπάνω λόγους θα την επιλέξουμε για την ανάπτυξη της εφαρμογής μας.

4.2.2 PostgreSQL

Άλλη μια πολύ διαδεδομένη βάση δεδομένων είναι η δωρεάν και ανοιχτού κώδικα PostgreSQL. Οι επιπλέον δυνατότητες που έχει καθώς και οι διαφορές τις με την MySQL δεν είναι κάτι που έχει ιδιαίτερο βάρος για την περίπτωση μας και για αυτό τον λόγο δεν επιλέχθηκε.

4.3 Επιλογή παρόχου διακομιστή

Για να είναι η εφαρμογή μας προσβάσιμη για τον καθένα θα πρέπει να είναι δημόσια διαθέσιμη στο δίκτυο του ίντερνετ. Για τον λόγο αυτό θα χρειαστούμε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή που θα πρέπει να είναι σε λειτουργία όλο το εικοσιτετράωρο και ειδικά διαμορφωμένος ώστε να είναι προσβάσιμος από τρίτους.

Κάτι τέτοιο θα ήταν αρκετά χρονοβόρο για να υλοποιηθεί αλλά θα είχε και ιδιαίτερα αυξημένο κόστος.

Για τον λόγο αυτό, υπάρχουν εταιρείες πάροχοι όπου μπορούμε να νοικιάσουμε έναν απομακρυσμένο υπολογιστή, με τις δυνατότητες που χρειάζονται.

Οι τρεις πιο γνωστές εταιρείες παροχής διακομιστών (server) είναι οι εξής

- Google Cloud Engine <https://cloud.google.com/compute/>
- Microsoft Azure <https://azure.microsoft.com/en-us/>
- Amazon AWS <https://aws.amazon.com/>

Για την εφαρμογή μας επιλέξαμε το AWS και στην συνέχεια θα αναλύσουμε όλη τη διαδικασία εγγραφής και τις βασικές λειτουργίες της πλατφόρμας.

4.3.1 Δημιουργία AWS λογαριασμού

Το πρώτο βήμα είναι να δημιουργήσουμε έναν λογαριασμό στο AWS πηγαίνοντας στο <http://aws.amazon.com>

Εκεί δηλώνουμε τα στοιχεία μας και ακολουθούμε όλα τα βήματα της εγγραφής.

aws

Create an AWS account

**AWS Accounts Include
12 Months of Free Tier Access**

Including use of Amazon EC2, Amazon S3, and Amazon DynamoDB
Visit aws.amazon.com/free for full offer terms

Email address

Password

Confirm password

AWS account name

[Continue](#)

[Sign in to an existing AWS account](#)

© 2018 Amazon Web Services, Inc. or its affiliates

4.3.2 Δημιουργία EC2 Instance

Στη συνέχεια διαλέγουμε την πιο-υπηρεσία EC2 (virtualservers) και δημιουργούμε ένα νέο instance.

The screenshot shows the AWS Management Console interface. The top navigation bar includes the AWS logo, 'Services', and 'Resource Groups'. The left sidebar contains the 'EC2 Dashboard' menu with options like Events, Tags, Reports, Limits, INSTANCES, and IMAGES. The main content area is titled 'Resources' and lists various EC2 resources in the EU Central (Frankfurt) region. A 'Create Instance' section is visible with a 'Launch Instance' button. The 'Service Health' section indicates the service status for EU Central (Frankfurt).

Από την λίστα με τα διαθέσιμα λειτουργικά συστήματα επιλέγουμε το Ubuntu 16.04

The screenshot shows the 'Step 1: Choose an Amazon Machine Image (AMI)' page. The page displays a list of AMIs with their respective logos, names, and descriptions. The AMIs listed are: SUSE Linux Enterprise Server 12 SP3 (HVM), SSD Volume Type; Ubuntu Server 16.04 LTS (HVM), SSD Volume Type; Microsoft Windows Server 2016 with SQL Server 2017 Standard; and Microsoft Windows Server 2016 with SQL Server 2017 Enterprise. Each AMI has a 'Select' button next to it.

Για το μέγεθος και τις δυνατότητες του server μας επιλέγουμε το t2.micro.

Step 2: Choose an Instance Type

Amazon EC2 provides a wide selection of instance types optimized to fit different use cases. Instances are virtual servers that can run applications. They have varying combinations of CPU, memory, storage, and networking capacity, and give you the flexibility to choose the appropriate mix of resources for your applications. [Learn more](#) about instance types and how they can meet your computing needs.

Filter by: All instance types Current generation Show/Hide Columns

Currently selected: t2.micro (Variable ECUs, 1 vCPUs, 2.5 GHz, Intel Xeon Family, 1 GiB memory, EBS only)

	Family	Type	vCPUs	Memory (GiB)	Instance Storage (GB)	EBS-Optimized Available	Network Performance	IPv6 Support
<input type="checkbox"/>	General purpose	t2.nano	1	0.5	EBS only	-	Low to Moderate	Yes
<input checked="" type="checkbox"/>	General purpose	t2.micro <small>Free tier eligible</small>	1	1	EBS only	-	Low to Moderate	Yes
<input type="checkbox"/>	General purpose	t2.small	1	2	EBS only	-	Low to Moderate	Yes
<input type="checkbox"/>	General purpose	t2.medium	2	4	EBS only	-	Low to Moderate	Yes

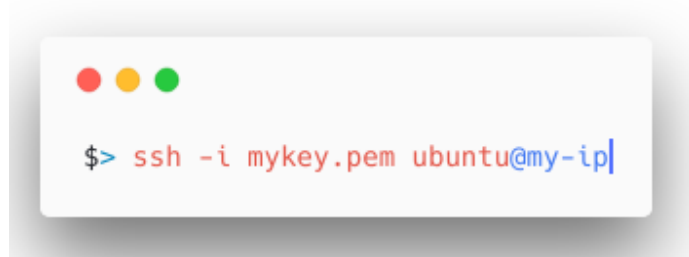
Cancel Previous Review and Launch Next: Configure Instance Details

Μπορούμε να παραμετροποιήσουμε όλα τα υπόλοιπα στοιχεία του server μας αλλά στην περίπτωση μας οι προκαθορισμένες τιμές είναι αρκετές.

Στο τέλος της διαδικασίας θα μας δοθεί ένα κλειδί ασφαλείας (.pem) οπότε θα χρησιμοποιήσουμε για να συνδεθούμε στον server μας.

4.3.2 Σύνδεση στο διακομιστή

Για να συνδεθούμε στον server μας θα χρησιμοποιήσουμε το πακέτο ssh:



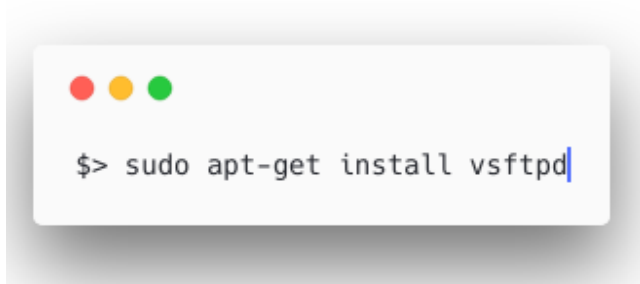
Του δίνουμε σαν παραμέτρους το κλειδί μας, την διεύθυνση IP του server μας και ως όνομα χρήστη βάζουμε “ubuntu”.

Μετά από την επιτυχή σύνδεση, είμαστε έτοιμοι να προετοιμάσουμε τον διακομιστή για να φιλοξενήσει την εφαρμογή μας.

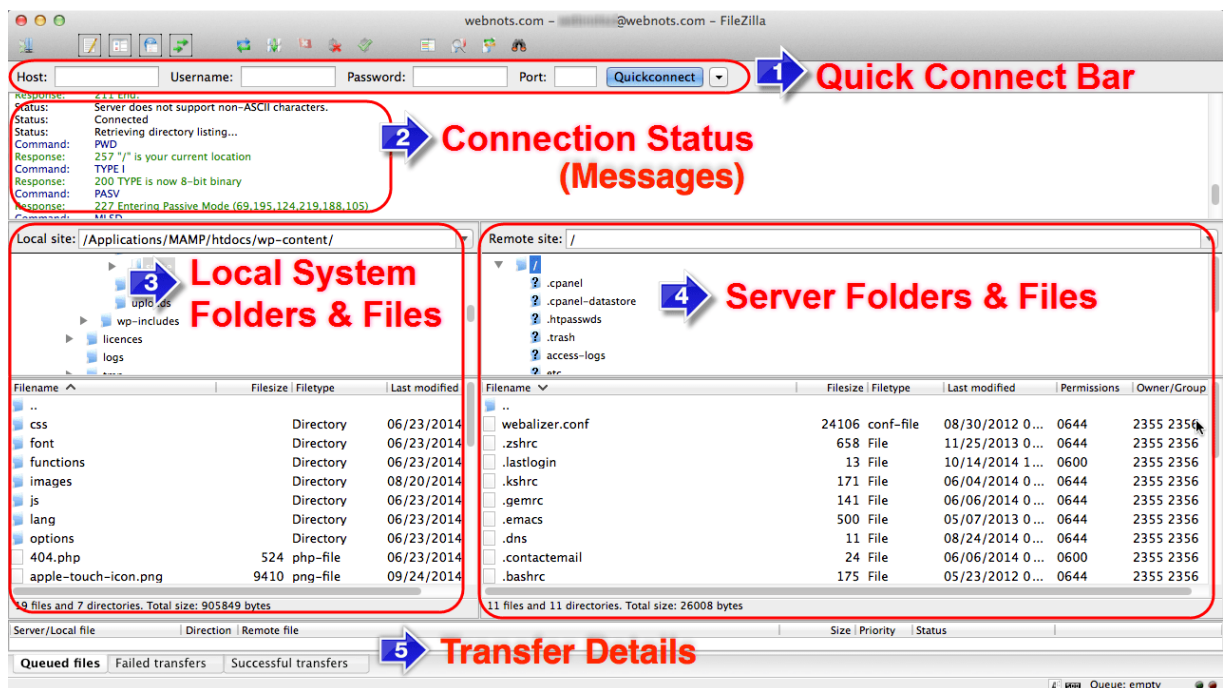
4.3.3 Εγκατάσταση FTPserver

Για να ανεβάσουμε εύκολα και γρήγορα τον κώδικα της εφαρμογής μας θα χρησιμοποιήσουμε το πρωτόκολλο FTP (file-transfer-protocol).

Πρώτα θα πρέπει να εγκαταστήσουμε το απαραίτητο πακέτο στον server μας:



Στη συνέχεια για να συνδεθούμε απο τον τοπικό υπολογιστή μας και να μεταφέρουμε τον κώδικα της εφαρμογής θα χρησιμοποιήσουμε το fileZilla (<https://filezilla-project.org/>)



4.3.4 Εγκατάσταση PHP και βιβλιοθηκών

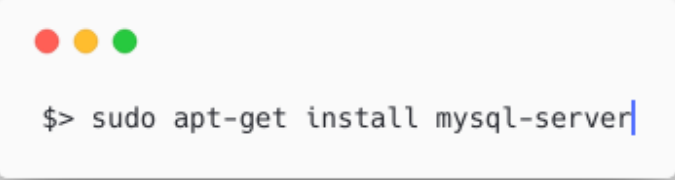
Για να εγκαταστήσουμε τον μεταγλωττιστή της γλώσσας και κάποιες απαραίτητες βιβλιοθήκες, τρέχουμε την ακόλουθη εντολή:



```
$> sudo apt-get install php php-fpm php-mbstring php-mysql|
```

4.3.5 Εγκατάσταση MySQL

Με την ακόλουθη εντολή εγκαθιστούμε την βάση MySQL στον διακομιστή μας:

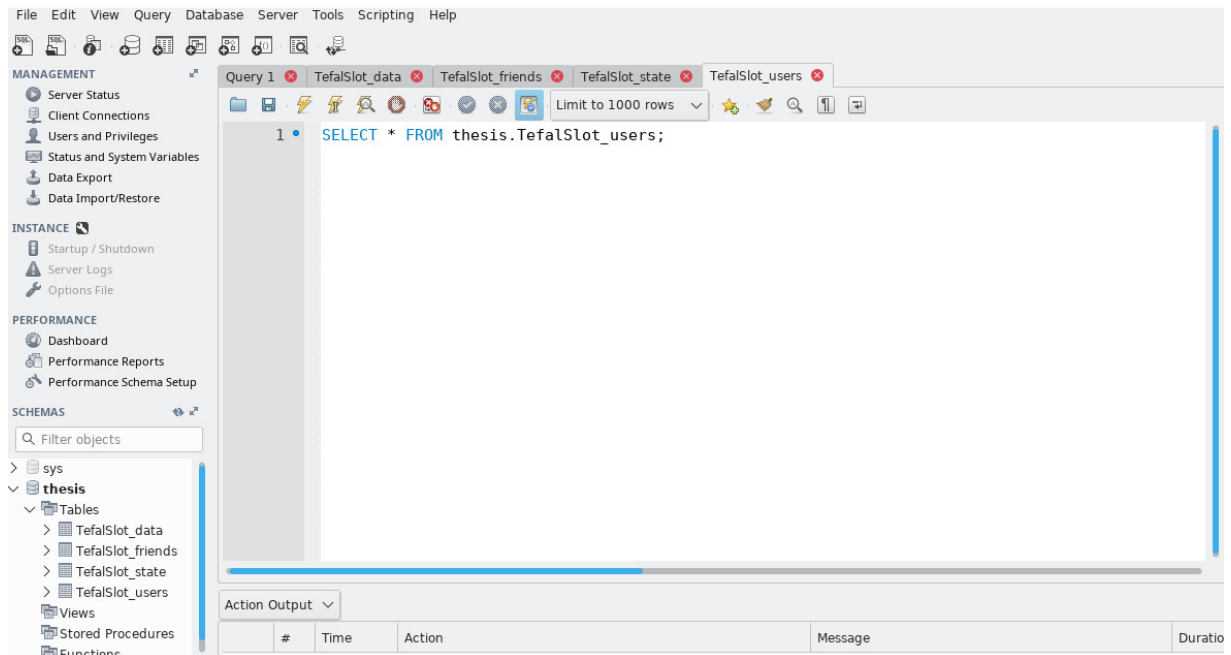


```
$> sudo apt-get install mysql-server|
```

4.3.6 Σύνδεση στην βάση δεδομένων απο τον τοπικο μας υπολογιστή

Θα πρέπει να συνδεθούμε στη βάση μας απο τον τοπικό μας υπολογιστή ώστε να την προετοιμάσουμε καθώς και για να την ελεγχουμε στη συνέχεια.

Ένα πολύ εύκολο εργαλείο για αυτή την δουλειά είναι το MySQLWorkBench (<https://www.mysql.com/products/workbench/>)



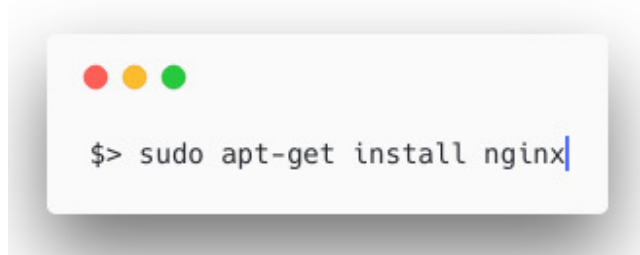
Για να συνδεθούμε δίνουμε τη διεύθυνση IP του server μας και τον κωδικό που ορίσαμε κατά την εγκατάσταση της MySQL.

4.3.7 Εγκατάσταση Nginx

<https://www.nginx.com/>

Θα χρησιμοποιήσουμε τον webserver Nginx για να σερβίρει τις php σελίδες μας συνεργαζόμενος με τον php μεταγλωττιστή που έχουμε ήδη εγκαταστήσει.

Τον εγκαθιστούμε με την ακόλουθη εντολή:



Στη συνέχεια θα πρέπει να τον ρυθμίσουμε ώστε να μπορεί να διεκπεραιώσει τις σελίδες της εφαρμογής μας.

Ανοίγουμε το ακόλουθο αρχείο:



```
$> sudo nano /etc/nginx/sites-enabled/default
```

και δηλώνουμε τα εξής:



```
location ~ /\.php$ {  
    include snippets/fastcgi-php.conf;  
    fastcgi_pass unix:/run/php/php7.0-fpm.sock;  
}
```

Αν επισκεφτούμε πλέον την διεύθυνση IP μας θα πρέπει να δούμε την αρχική σελίδα της εφαρμογής μας.

4.3.8 Αγορά και ρύθμιση domainname

Για να κάνουμε τη εφαρμογή μας πιο φιλική προς τον χρήστη καθώς και για να τηρήσουμε τις προδιαγραφές του Facebook θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε ένα domainname οπου θα παραπέμπει στη διεύθυνση IP του server μας.

Υπάρχουν πάρα πολλοί πάροχοι οπου μπορεί κάποιος να προμηθευτεί ένα domain. Εδώ θα χρησιμοποιήσουμε την εταιρία Papaki (<https://www.papaki.com/el>).

Αφου αγοράσουμε το domainname που επιθυμούμε, πηγαίνουμε στον πίνακα ρυθμίσεων DNS και προσθετουμε:

- Ένα “A” DNSrecord που παραπέμπει στη διεύθυνση IP μας
- Ένα “CNAME” DNSrecord με κλειδί “www” και τιμή την IP μας

Έτσι η εφαρμογή μας θα είναι διαθέσιμη με “www” και χωρίς.

Οι παραπάνω αλλαγές μπορεί να πάρουν από 12 έως 24 ώρες για να ολοκληρωθούν.

4.3.9 Εγκατάσταση SSLcertificate


Για να επιτύχουμε μια ασφαλή και κρυπτογραφημένη σύνδεση στη εφαρμογή μας (https) θα πρέπει να εγκαταστήσουμε ένα πιστοποιητικό tls/ssl.

Επίσης, πλέον η χρήση ssl για ένα Facebookapp είναι αναγκαία.

Θα χρησιμοποιήσουμε την υπηρεσία let'sEncrypt για το πιστοποιητικό μας (<https://letsencrypt.org/>).

Το Let'sEncrypt είναι ένας οργανισμός που παρέχει δωρεάν πιστοποιητικά ssl με σκοπό ένα ασφαλέςτερο διαδίκτυο.

Θα χρησιμοποιήσουμε τις ακόλουθες εντολές:



```
$> sudo add-apt-repository ppa:certbot/certbot|
```



```
$> sudo apt-get update|
```



```
$> sudo apt-get install python-certbot-nginx
```

Στη συνέχεια, τρέχουμε το βοηθητικό πακέτο certbot για να ολοκληρώσουμε την διαδικασία έκδοσης του πιστοποιητικού μας:



```
$> sudo certbot --nginx -d example.com -d www.example.com|
```

Αλλάζουμε τα `example.com` και www.example.com με το domainname μας.

Το certbot θα μας ζητήσει κάποιες επιπλέον πληροφορίες όπως το όνομα και το email μας.

Μετά από λίγη ώρα η διαδικασία θα ολοκληρωθεί. Το πιστοποιητικό μας είναι έτοιμο.

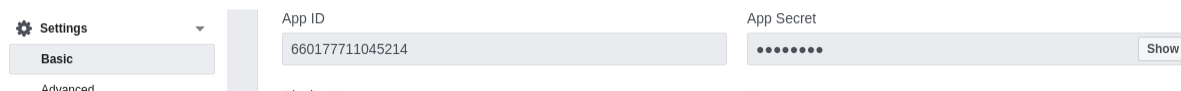
4.4 Δημιουργία FacebookApp

Τελευταίο βήμα είναι να δημιουργήσουμε ένα FacebookApp όπου θα συνδέσουμε με την εφαρμογή μας.

Πηγαίνουμε στο FacebookDevelopers (<https://developers.facebook.com>) και πατάμε “Δημιουργία νέου app”.

Δηλώνουμε τα στοιχεία του app, όπως το όνομά του, το email μας και το domainname που κατοχυρώσαμε παραπάνω.

Μόλις το app μας είναι έτοιμο θα πρέπει να κρατήσουμε τα κλειδιά “APPID” και “APPSECRET”:



Αντιγράφουμε τα δύο αυτά κλειδιά στις ρυθμίσεις της εφαρμογής μας και πλέον η σύνδεση με το Facebook είναι έτοιμη.

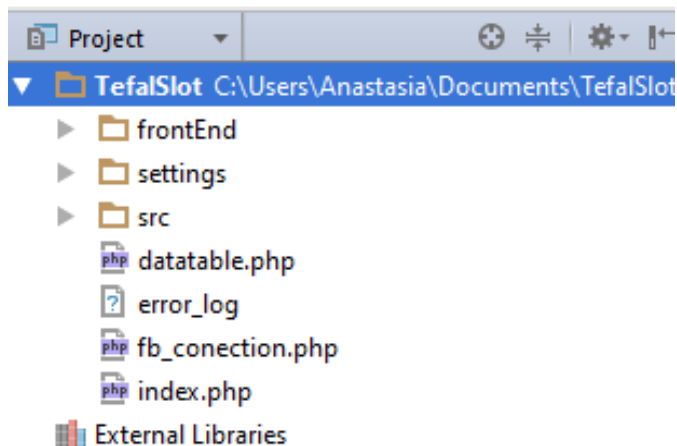
4.5 Βασικές λειτουργίες εφαρμογής, παρουσίαση με κώδικα

Το σημαντικότερο για την υλοποίηση της εφαρμογής είναι η οργάνωση των σελίδων μας και του κώδικα μας έτσι ώστε να είναι επεκτάσιμος, όσο πιο απλά γραμμένος γίνεται και εύκολα διορθώσιμος.

Είναι σίγουρο πως κάποια στιγμή θα αντιμετωπίσουμε ένα πρόβλημα, το ορθότερο είναι να έχουμε δομήσει έτσι τον κώδικα έτσι ώστε να περιορίσουμε το πρόβλημα και να το διορθώσουμε γρήγορα.

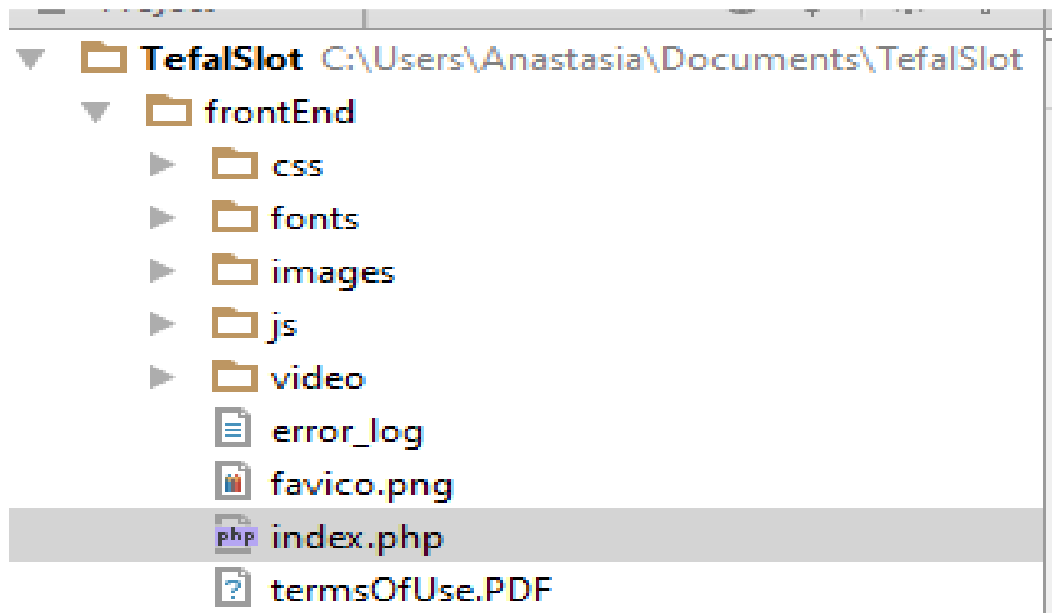
Αφού έχουμε καταγράψει την αρχιτεκτονική της εφαρμογής μας, αρχίζουμε να την αποτυπώνουμε σε Directories και Folders στον Editor μας.

Για την συγκεκριμένη εργασία δημιουργήσαμε ένα DirectoryTefalSlot και αποτελείται από τα παρακάτω Directories:

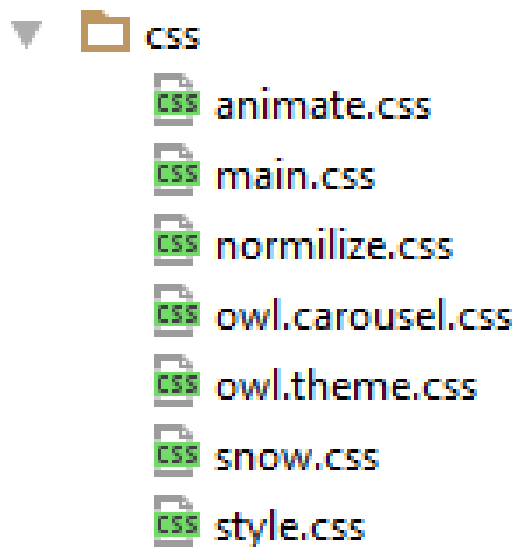


και οι φάκελοι errorlog (καταγραφή λαθών), favico.png (το εικονίδιο που εμφανίζεται στο παράθυρο του browser), index.php (οι html σελίδες μας), termsOfUse.PDF(όροι συμμετοχής)

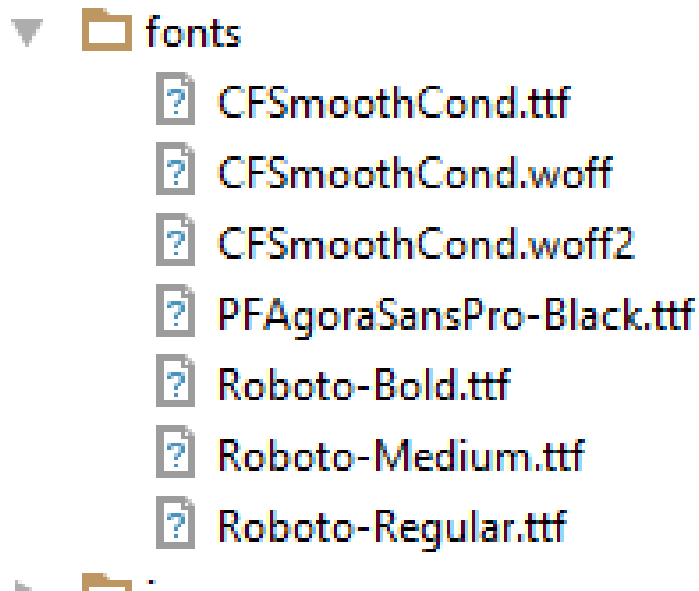
- Μέσα στο frontEnd υπάρχουν Directories: css, fonts, images, js και video.



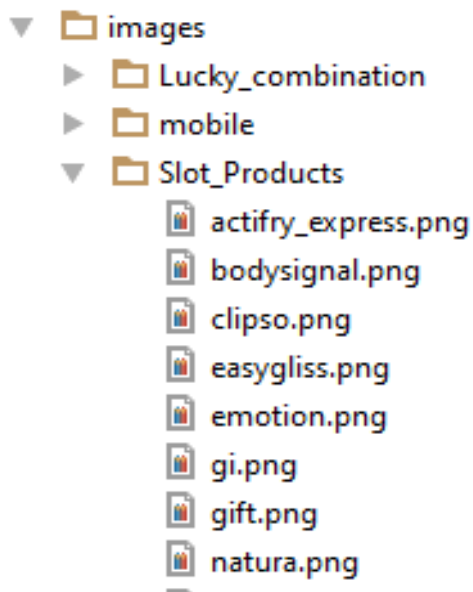
Μέσα στο css έχουμε βάλει όλα τα css files που χρησιμοποιήσαμε



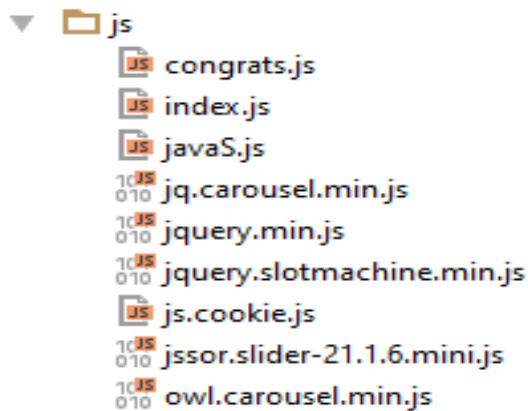
- Μέσα στο fonts έχουμε βάλει όλα τα γραμματόσειρές που χρησιμοποιήσαμε



- Μέσα στο images έχουμε βάλει όλες τις εικόνες που χρησιμοποιήσαμε



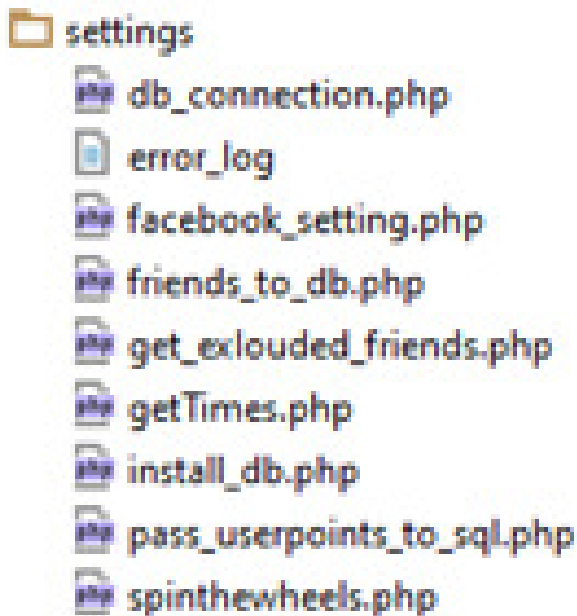
- Μέσα στο js έχουμε βάλει όλα τα Javascript και jqueryfiles που χρησιμοποιήσαμε



Τα υπόλοιπα αρχεία javascriptmin.js είναι έτοιμες βιβλιοθήκες που χρησιμοποιήσαμε

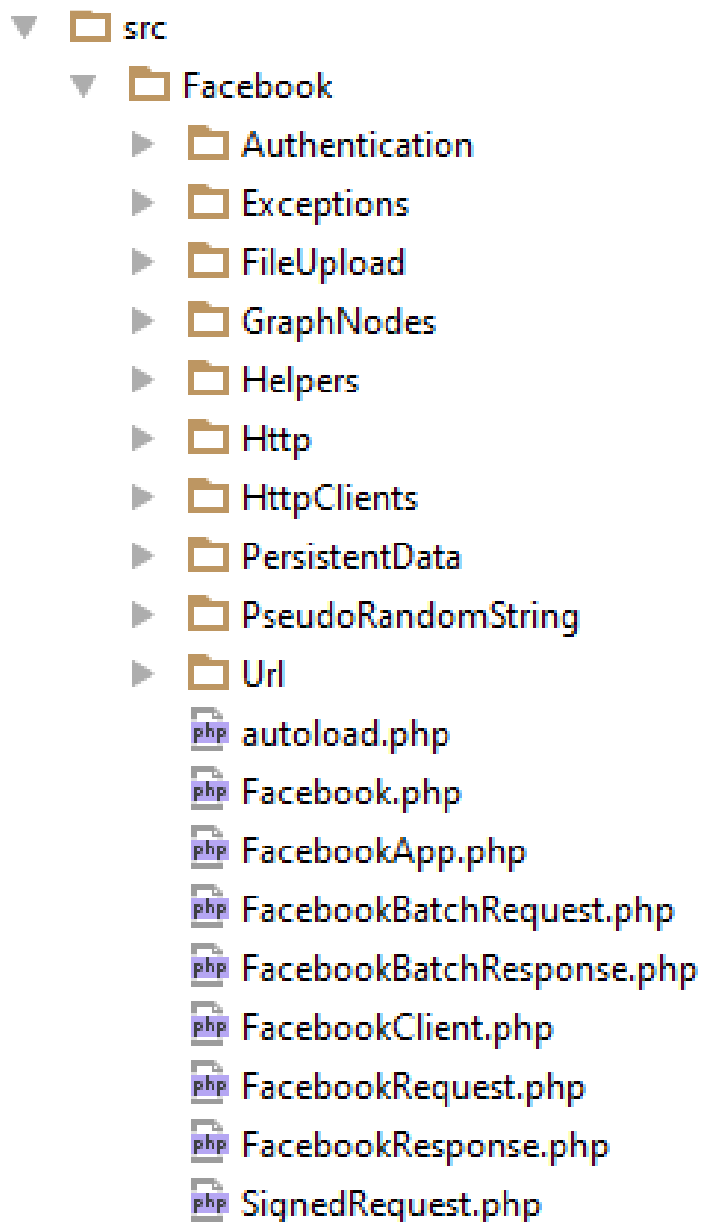
Στα settings βρίσκονται όλα τα phpfiles που φτιάξαμε για να τραβάμε τα αντίστοιχα δεδομένα.

Συνδεση με την βάση δεδομένων, κάπου που θα κάνουμε εκτύπωση των λαθών, ρυθμίσεις για η σύνδεσή μας στο facebook, φίλοι που καλέσαμε, φίλοι που δεν μπορούμε να καλέσουμε ξανά, φορές που παίζαμε, πόντοι χρήστη και τα δώρα που θα έρθουν στο slotmachine.



- Μέσα στο src βρίσκονται όλα τα αρχεία για να τραβάμε δεδομένα από το Facebook τα οποία τα πήραμε από το SDK του Facebook:

<https://developers.facebook.com/docs/apis-and-sdks/>



Κάποιες από τις βασικές λειτουργίες είναι οι παρακάτω.

- Σύνδεση με την βάση δεδομένων έτσι ώστε να μπορούμε να πάρουμε δεδομένα

```
<?php
$servername = "localhost";
$username = "root";
$password = "1993";
$db_name= "thesis";

// Create connection
$conn = new mysqli($servername, $username, $password,$db_name);

// Check connection
if ($conn->connect_error){
die("Connection failed: " . $conn->connect_error);
}
?>
```

- Σύνδεση με api και sdkFacebook

```
$fb = new Facebook\Facebook([
    'app_id' =>$app_id,
    'app_secret' =>$app_secret,
    'default_graph_version' =>$api_version,
]);
$helper = $fb->getRedirectLoginHelper();
$permissions = ['email']; // optional

try {
if (isset($_SESSION['facebook_access_token'])){
    $accessToken = $_SESSION['facebook_access_token'];
} else {
    $accessToken = $helper->getAccessToken();
}
} catch (Facebook\Exceptions\FacebookResponseException $e){
// When Graph returns an error
echo 'Graph returned an error: ' . $e->getMessage();
exit;
} catch (Facebook\Exceptions\FacebookSDKException $e){
// When validation fails or other local issues
echo 'Facebook SDK returned an error: ' . $e->getMessage();
    header('Location:/TefalSlot/frontEnd');
exit;
}
```

```

if (isset($accessToken)){
if (isset($_SESSION['facebook_access_token'])){
$fb->setDefaultAccessToken($_SESSION['facebook_access_token']);
else {
// getting short-lived access token
$_SESSION['facebook_access_token'] = (string)$accessToken;
// OAuth 2.0 client handler
$oAuth2Client = $fb->getOAuth2Client();
// Exchanges a short-lived access token for a long-lived one
$longLivedAccessToken = $oAuth2Client-
>getLongLivedAccessToken($_SESSION['facebook_access_token']);
$_SESSION['facebook_access_token'] = (string)$longLivedAccessToken;
// setting default access token to be used in script
$fb->setDefaultAccessToken($_SESSION['facebook_access_token']);
}
// redirect the user back to the same page if it has "code" GET variable
if (isset($_GET['code'])){
    header('Location: ./');
}
// getting basic info about user
try {
$profile_request = $fb->get('/me?fields=first_name, last_name, email, gender, link,
age_range');
$profile = $profile_request->getGraphNode()->asArray();
} catch (Facebook\Exceptions\FacebookResponseException $e){
// When Graph returns an error
echo 'Graph returned an error: ' . $e->getMessage();
    session_destroy();
// redirecting user back to app login page
header("Location: ./");
exit;
} catch (Facebook\Exceptions\FacebookSDKException $e){
// When validation fails or other local issues
echo 'Facebook SDK returned an error: ' . $e->getMessage();
    header('Location:/TefalSlot');
exit;
}

// printing $profile array on the screen which holds the basic info about user
print_r($profile);
echo "<br>";

//take associate array from api and pass values to sessions
foreach ($profile as $key =>$result){
if (is_array($result)){
foreach ($result as $asskey =>$keyresult){

```

```

echo $asskey . ' ' . $key . " = " . $keyresult;
echo "<br>";
if ($keyresult == ""){
$_SESSION[$asskey] = "";
}else {
$_SESSION[$asskey] = $keyresult;
}
}
}
}else {
echo $key . " = " . $result;
echo "<br>";
if ($key == ' ' || $result == ""){
$_SESSION[$key] = 'null';
}else {
$_SESSION[$key] = $result;
}
}
}
}
}

```

```

if (!isset($_SESSION['email'])){

```

```

$_SESSION['email'] = ""; /*we set session email blank in case if our 'get' request from
api returns nothing*/

```

```

}

```

```

$user_ide = $_SESSION['id'];
$first_name = $_SESSION['first_name'];
$last_name = $_SESSION['last_name'];
$email = $_SESSION['email'];
$gender = "m"; //$_SESSION['gender'];
$profile_link = ""; //$_SESSION['link'];
$age_range = "1"; //$_SESSION['min'];
$create_date = date("d.m.y");

```

- Πόσες φορές έχει παίξει ο χρήστης

```

<?php
require_once('db_connection.php');
$method = $_SERVER['REQUEST_METHOD'];
$request = explode('/', substr($_SERVER['PATH_INFO'], 1));

switch ($method){
case 'PUT':
break;

```

```

case 'POST':
addfriendinvited($conn);
break;
case 'GET':
break;
case 'HEAD':
break;
case 'DELETE':
break;
case 'OPTIONS':
break;
default:
break;
}
function addfriendinvited($conn){
$newRequest = $_POST['userID'];
$sql_find_state= "SELECT * FROM TefalSlot_state WHERE user_fb_id =
'$newRequest'";
$data = [];
$getstate = $conn->query($sql_find_state)->fetch_assoc();
$maxtimes = $getstate['max_times_play'];
$oldtimesplayed = ($getstate['times_played']!=NULL?$getstate['times_played']:0);
$leftplay = $maxtimes - $oldtimesplayed;
$responce = json_encode($leftplay );
header('Content-type: application/json');

echo $responce;
}

```

Κεφάλαιο 5 –Εγχειρίδιο χρήσης της εφαρμογής

5.1 Αρχική σελίδα

Η εφαρμογή αυτή δημιουργήθηκε για την προώθηση προϊόντων Tefal. Η Tefal γιορτάζει 60 χρόνια στην αγορά και κάνει αυτό τον διαγωνισμό για να χαρίσει 32 δώρα στους χρήστες που θα νικήσουν.

Κάθε μέρα από σήμερα μέχρι τα Χριστούγεννα ένας τυχερός θα κερδίζει ένα δώρο από την Tefal.

Το concept της εφαρμογής ήταν να φτιάξουμε μία εορταστική, χαρούμενη εφαρμογή που να θυμίζει Χριστούγεννα. Έτσι με το creativedepartment καταλήξαμε στην ιδέα να φτιάξουμε ένα slotmachine.

Αρχικά πρέπει να τονίσουμε πως όλα τα γραφικά έχουν κατασκευαστεί από κάποιον γραφίστα. Η δουλειά του webdeveloper ξεκινάει από την στιγμή που έχουμε μία ετοιμη εικόνα (mockup) και θέλουμε να της δώσουμε ζωή.

Η αρχική μας σελίδα ή σελίδα καλωσορίσματος όπως συνηθίζουμε να την λέμε, αποτελείται από μία ωραία εικόνα στο background, το logo της εταιρείας, επεξηγηματικό κείμενο και ένα κουμπί που υποδεικνύει στον χρήστη να προχωρήσει στο επόμενο βήμα.



5.2 Σύνδεση με Facebook

Έπειτα ζητείται από τον χρήστη να συνδεθεί με τον λογαριασμό του στο Facebook.



TefalSlot will receive:
your name and profile picture and email address.

[Edit this](#)

Continue as Anastasia

Cancel

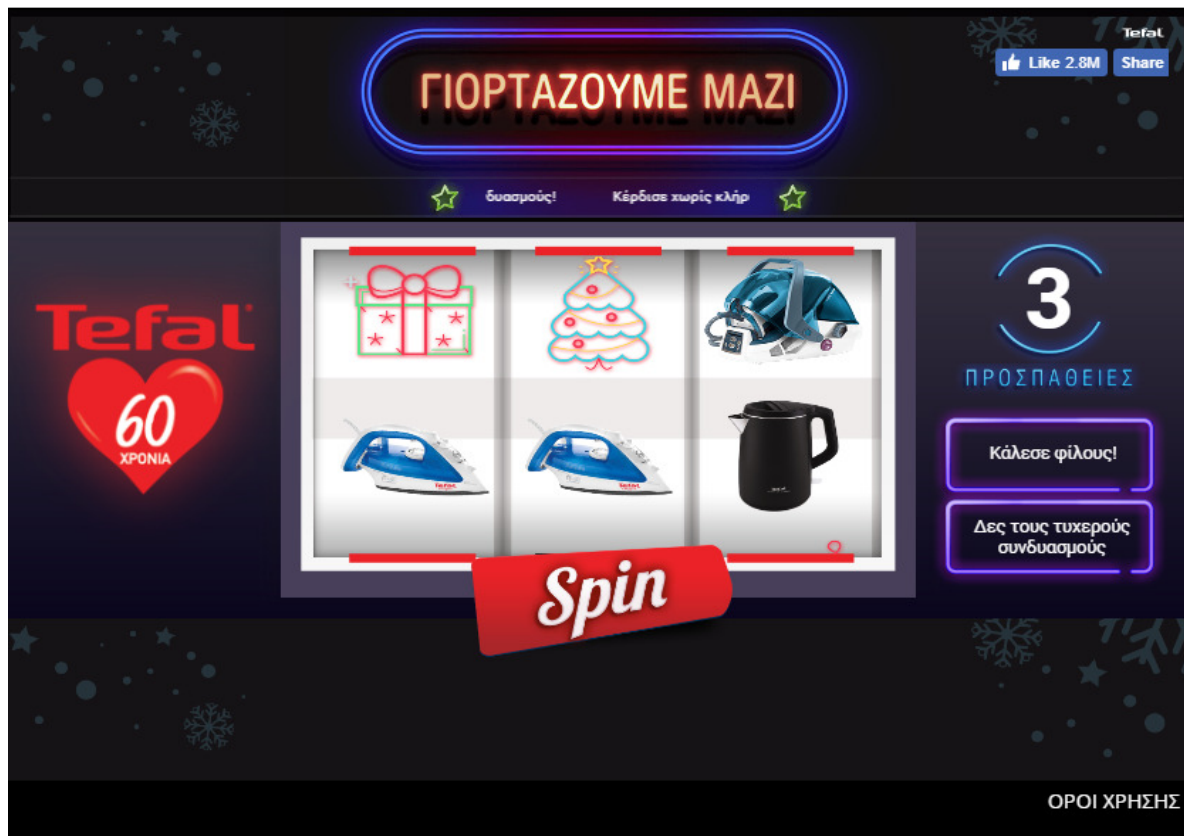
 This doesn't let the app post to Facebook

[Privacy Policy](#)

5.3 Slotmachine

Μετά τη σύνδεσή του χρήστη ανοίγει το βασικό μέρος του παιχνιδιού μας.

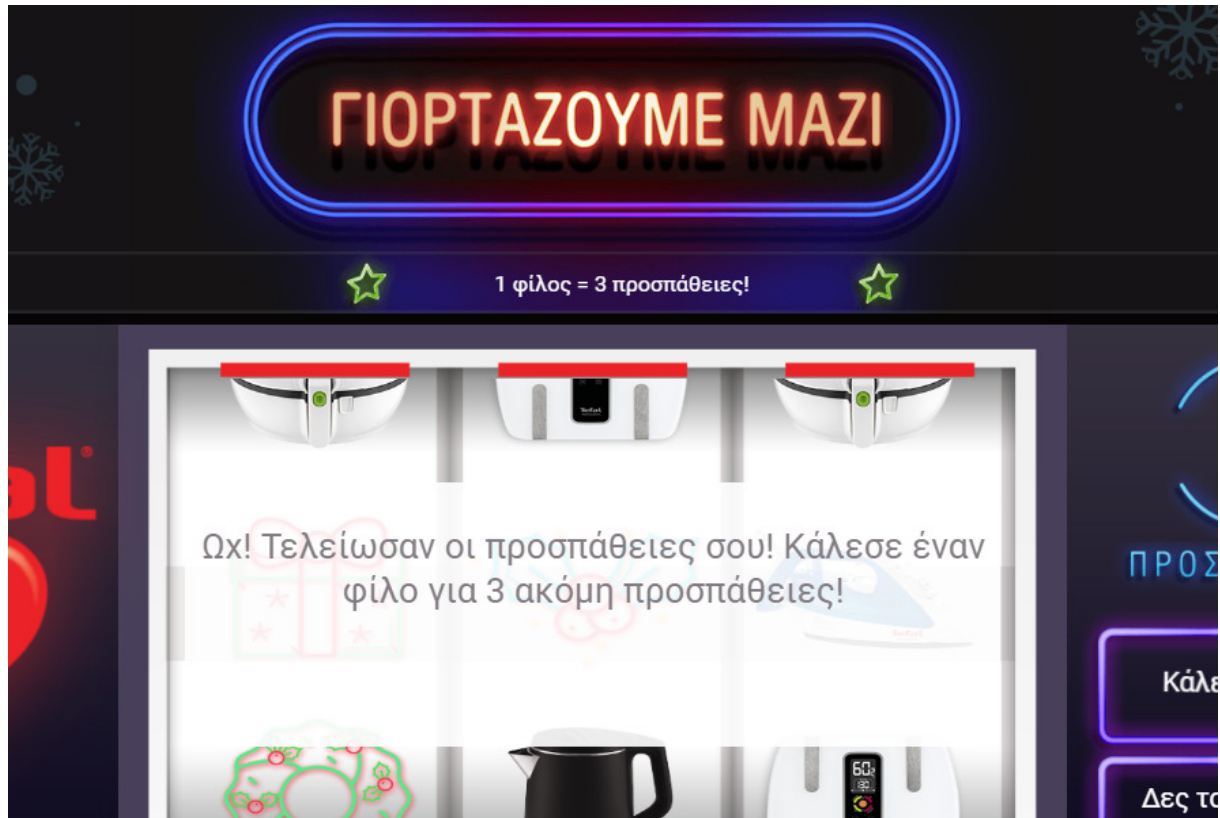
- Η σελίδα αποτελείται απότο slotmahine με τα δωράκια να γυρνάνε καθώς πατάει ο χρήστης το κουμπί “Spin”.
- Επάνω από αυτό έχουμε φτιάξει ένα carousel, το οποίο μας δίνει κάποιες οδηγίες για το πως να χρησιμοποιήσουμε την εφαρμογή.
- Στα δεξιά μπορούμε να δούμε πόσες προσπάθειες μας απομένουν. Κάθε χρήστης ξεκινάει με τρεις προσπάθειες. Αν καλέσει έναν φίλο παίρνει συν τρεις προσπάθειες και αν τύχει να φέρει στη σειρά τρία εικονίδια κάλτσας, τότε κερδίζει πάλι τρεις ακόμα προσπάθειες.



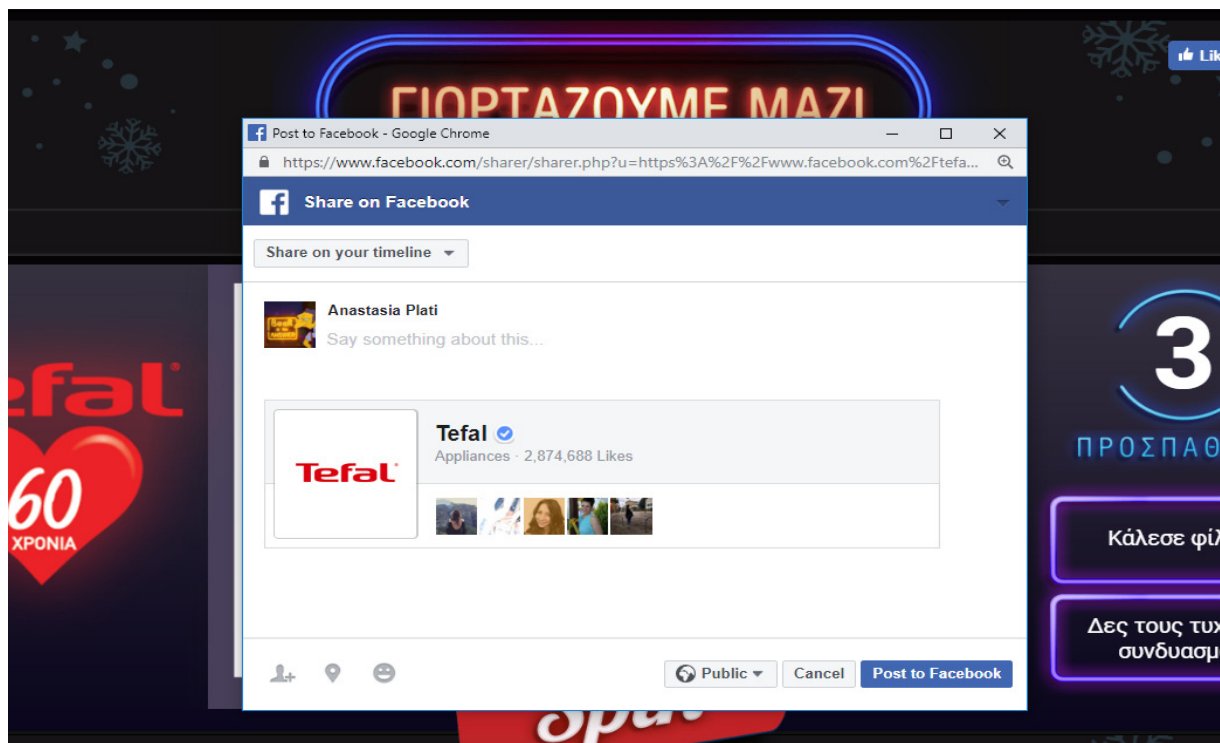
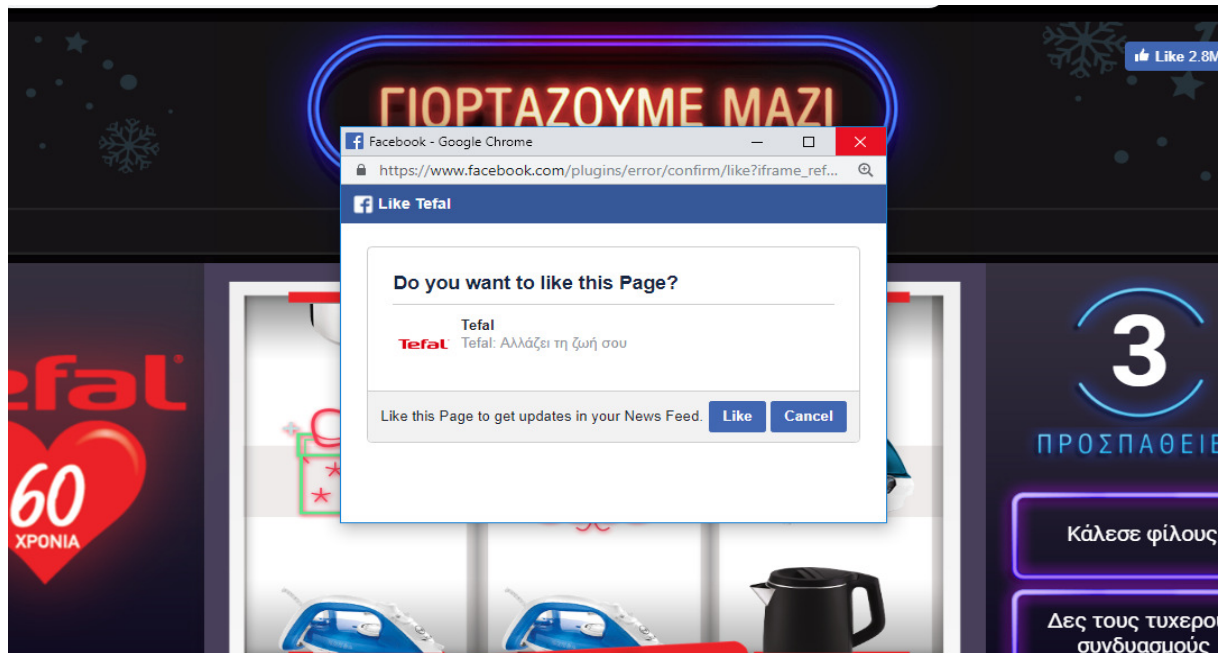
Μετά από κάθε Spin εμφανίζουμε ένα ενθαρρυντικό μήνυμα στον χρήστη για να συνεχίσει να παίζει.



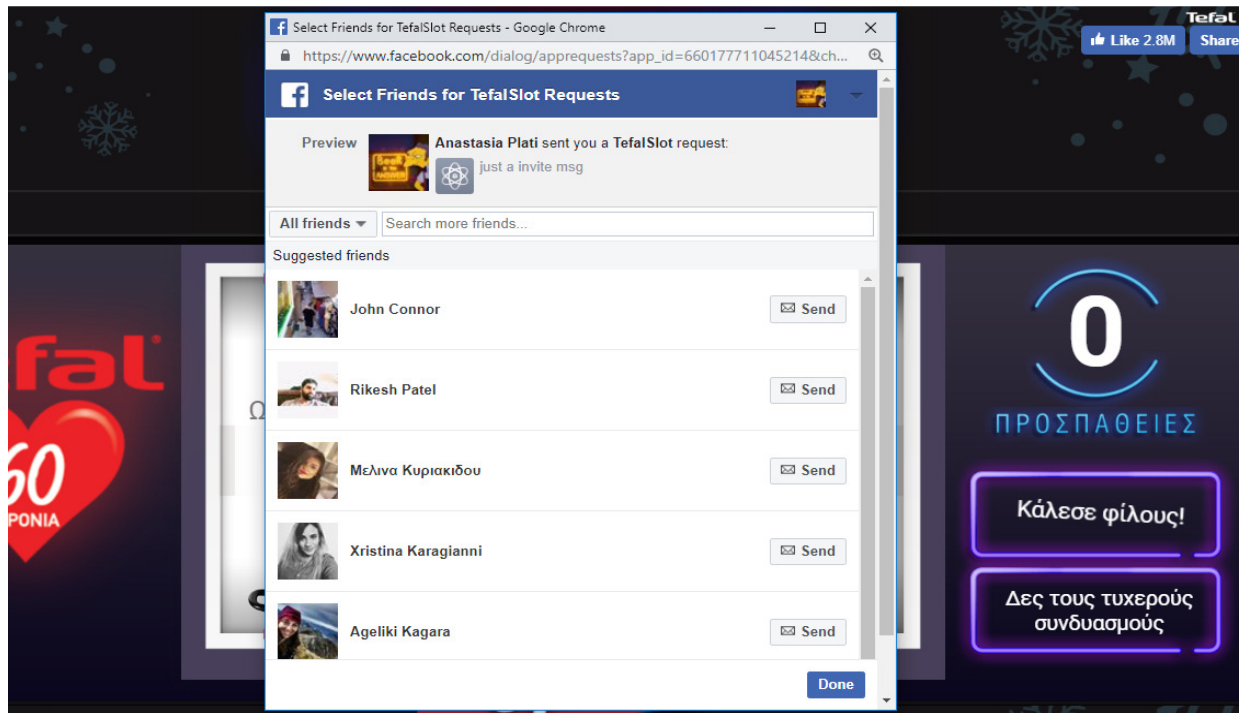
Όταν του τελειώσουν οι προσπάθειες φροντίζουμε να τον ενημερώσουμε καθώς επίσης και να αναφέρουμε πως για να συνεχίσει θα πρέπει να καλέσει φίλους.



Πάνω δεξιά βλέπουμε δυο μπλε κουμπάκια με τα οποία μπορούμε να κάνουμε Like ή Share στον λογαριασμό της Tefal στο Facebook.



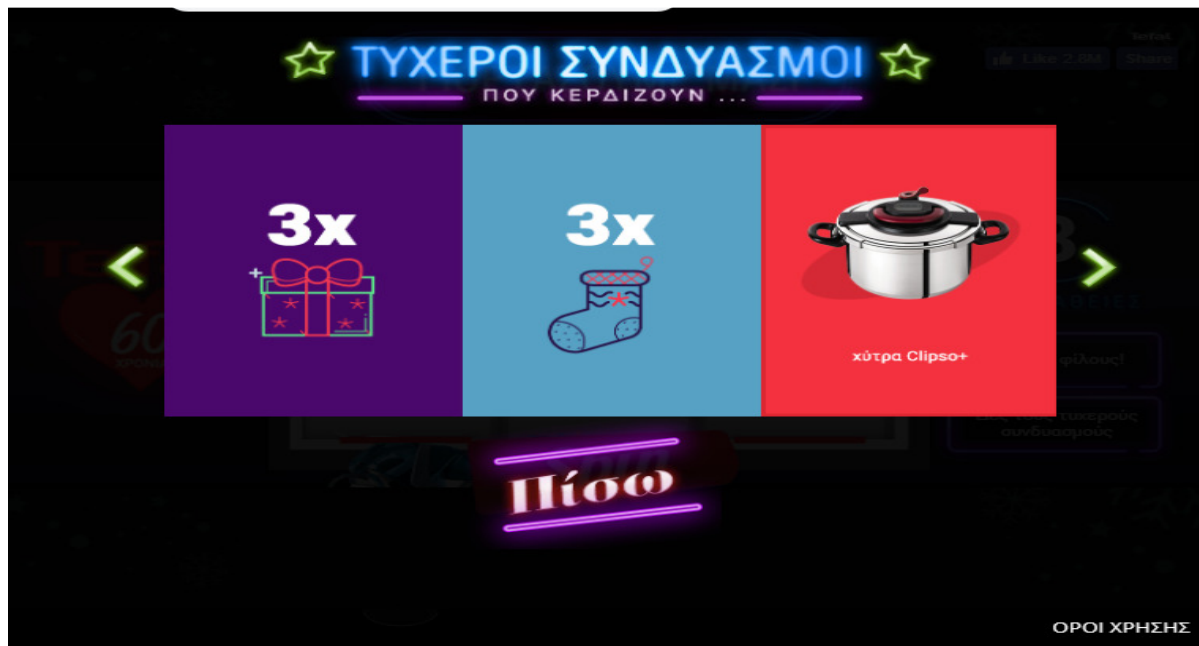
Από κάτω υπάρχει το κουμπί 'Κάλεσε φίλους' με το οποίο μπορούμε να καλέσουμε φίλους μας μέσω Facebook. Για κάθε φίλο που καλούμε έχουμε συν τρεις προσπάθειες. Επίσης όταν οι προσπάθειες του χρήστη είναι μηδενικές έχουμε προσθέσει ένα animationcss και το κουμπάκι αρχίζει να κουνιέται.



5.4 Τυχεροί συνδυασμοί

Έπειτα κάτω δεξιά θα δούμε το κουμπάκι 'Δες τους τυχερούς συνδυασμούς', το οποίο μας στέλνει σε μια άλλη σελίδα, όπου μπορούμε να δούμε αναλυτικά τα δώρα που μπορούμε να κερδίσουμε ανάλογα με το τι θα φέρουμε.

Μπαίνοντας στη σελίδα θα δούμε ένα slider που κινούμε δεξιά και αριστερά για να δούμε όλα τα εικονίδια του slotmachine που μπορούμε να τύχουμε.



Όταν ακουμπήσουμε το ποντίκι μας επάνω στο κάθε κουτάκι η καρτέλα περιστρέφεται και βλέπουμε τι δώρο κρύβεται πίσω από το κάθε εικονίδιο.



Με το κουμπί 'Πίσω' μπορούμε να επιστρέψουμε στην προηγούμενη σελίδα.

The screenshot shows a website interface for a promotion titled "ΤΥΧΕΡΟΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ...". The main content is divided into three vertical panels: a purple panel on the left showing a pressure cooker and a frying pan with the text "χύτρα Clipso+ & τηγάνι Tefal Emotion"; a blue panel in the middle with "3x" and an image of a blue backpack; and a red panel on the right with "3x" and an image of a white digital scale. A glowing "Πίσω" button is visible at the bottom center. In the bottom right corner, there is a small text box that says "ΟΡΟΙ ΧΡΗΣΗΣ".

5.5 Σελίδα συγχαρητηρίων

Σε περίπτωση που φέρουμε τρία ίδια εικονίδια στο slotmachine κερδίζουμε το δώρο που βρίσκεται πίσω από το εικονίδιο και έτσι εμφανίζεται η σελίδα συγχαρητηρίων.

ΓΙΟΡΤΑΖΟΥΜΕ ΜΑΖΙ

Πάτασε τους τυχερούς συνδυασμούς!

Συγχαρητήρια!
Μόλις κέρδισες ακόμη 3 προσπάθειες!

Και μην ξεχνάς...
Είναι ο τελευταίος μήνας των γιορτινών προσφορών για την επέτειο των 60 χρόνων της Tefal!
Αναζήτησε και πρόλαβε όλα τα σετ στα καταστήματα!

[Share 2.8M](#)

Συνέχισε να παίζεις

7
ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ

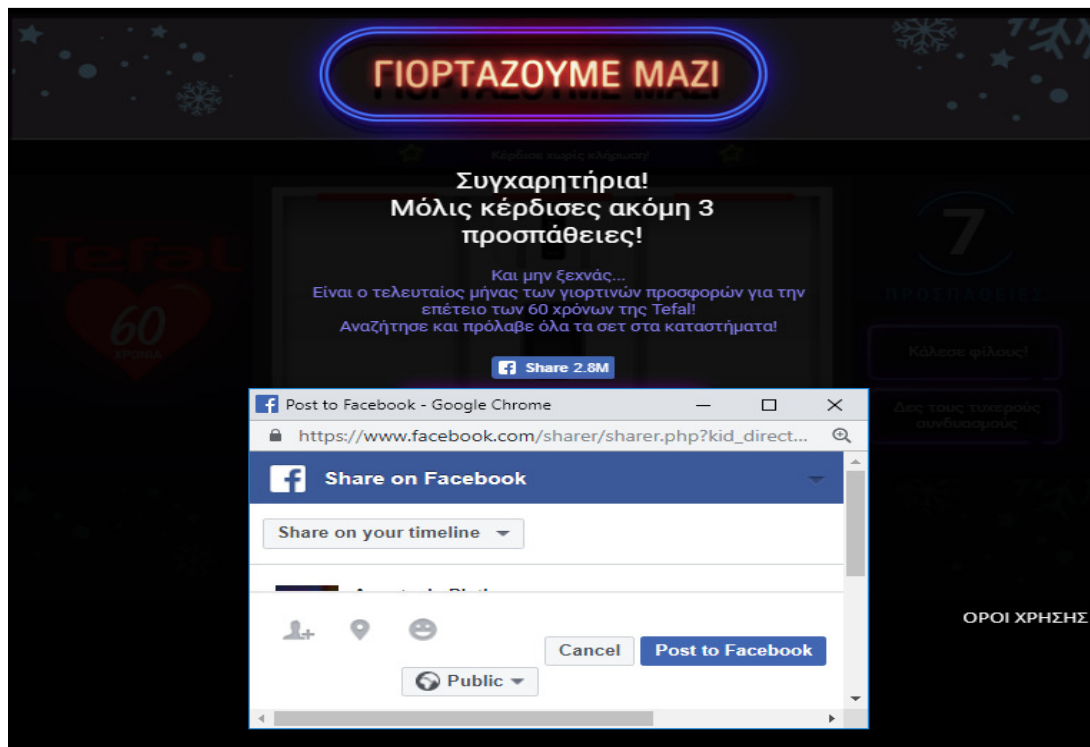
Κάλυψε φίλους!

Δες τους τυχερούς συνδυασμούς

ΟΡΟΙ ΧΡΗΣΗΣ

Ακόμη και σε αυτή τη σελίδα θα βρούμε ένα Share κουμπί για να μοιραστούμε με τους φίλους μας τη νίκη μας.

Επιπλέον ένα κουμπί ‘Συνέχισε να παίζεις’ για να γυρίσουμε στην προηγούμενη σελίδα και να συνεχίσουμε το παιχνίδι.



Τέλος έχουμε τους Όρους συμμετοχής, απαραίτητοι για να είναι νόμιμη η εφαρμογή μας.

5.6 Όροι συμμετοχής διαγωνισμού

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ “ΓΙΟΡΤΑΖΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ”

1. Η εταιρεία “ GROUPESEB ΕΛΛΑΔΟΣ ΑΕ. ” (εφεξής καλούμενη “Διοργανωτής/Διοργανώτρια”), διοργανώνει ηλεκτρονικά μέσω Διαδικτύου (Internet) την παρούσα ενέργεια/διαγωνισμό με σκοπό την προώθηση των προϊόντων Tefal.

2. Δικαίωμα συμμετοχής στην προωθητική ενέργεια/διαγωνισμό έχουν όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδας που έχουν συμπληρώσει το 18ο έτος της ηλικίας τους και έχουν πλήρη δικαιοπρακτική ικανότητα. Εξαιρούνται οι εργαζόμενοι της Διοργανώτριας, καθώς και οι συγγενείς τους α΄ και β΄ βαθμού, και οι σύζυγοι αυτών.

3. Ο διαγωνισμός θα διενεργηθεί στη σελίδα Facebook, “TefalGreece” (<https://www.facebook.com/tefalgreece>) και θα διαρκέσει από 09/12/2016 μέχρι και 31/12/2016. Για τη συμμετοχή στο διαγωνισμό, δεν απαιτείται η αγορά προϊόντος.

Οι συμμετέχοντες προκειμένου να πάρουν μέρος στον διαγωνισμό θα πρέπει να είναι εγγεγραμμένοι στο Facebook και να έχουν κάνει ‘like’ στη σελίδα της “TefalGreece” κατόπιν προηγούμενης αποδοχής από αυτούς τόσο των όρων εγγραφής του Facebook όσο και των όρων συμμετοχής του διαγωνισμού. Η διαδικασία του διαγωνισμού είναι η εξής:

- Οι χρήστες καλούνται να πάρουν μέρος στο διαγωνισμό με τον λογαριασμό τους στο Facebook.

- Οι συμμετέχοντες πρέπει να συνδεθούν με τον λογαριασμό τους στο Facebook στην ιστοσελίδα <https://goo.gl/8COFJN>, στην οποία καλούνται να ολοκληρώσουν το παιχνίδι της ηλεκτρονικής πλατφόρμας, να προσκαλέσουν (προαιρετικά) φίλους ή φίλες τους στο Facebook, ώστε να λάβουν μέρος και εκείνοι στον διαγωνισμό. Οι νικητές του διαγωνισμού αναδεικνύονται αυτόματα μέσω του παιχνιδιού οι οποίοι αναλόγως τον τυχερό συνδυασμό που θα πετύχουν, θα λάβουν τα παρακάτω δώρα: Σε δεκαέξι (16) νικητές που θα πετύχουν τρία (3) όμοια προϊόντα ένα (1) από τα παρακάτω:

1. Actifyr express
2. λιπομετρητής Bodysignal Visio control
3. Βραστήρας SafeToTouch
4. ορθογώνιαφόρμα cake Natura
5. χύτραClipso+
6. τηγάνιEmotion
7. γεννήτριαατμού Protect x-pert
8. σίδερο Easygliss

Σε τέσσερις (4) νικητές που θα πετύχουν τρία (3) όμοια σύμβολα (στεφάνι, δεντράκι, γκι, δώρο) από ένα (1) από τα παρακάτω σετ τεσσάρων (4) προϊόντων ο καθένας: 1. Actifyrexpress& λιπομετρητής BodysignalVisiocontrol - στεφάνι 2. Βραστήρας SafeToTouch& ορθογώνια φόρμα cakeNatura - δεντράκι 3. χύτρα Clipso+ & τηγάνι Emotion - γκι 4. γεννήτρια ατμού Protectx-pert& σίδερο Easygliss - δώρο Σε έναν (1) νικητή που θα πετύχει τρεις όμοιες καρδιές Tefal 60 χρόνια τα οκτώ (8) παρακάτω προϊόντα: 1. Actifyrexpress 2. λιπομετρητής BodysignalVisiocontrol 3. Βραστήρας SafeToTouch 4. ορθογώνια φόρμα cakeNatura 5. χύτρα Clipso+ 6. τηγάνι Emotion 7. γεννήτρια ατμού Protectx-pert 8. σίδερο Easygliss 4. Οι νικητές αναδεικνύονται αυτόματα μέσω του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, το οποίο εξασφαλίζει το τυχαίο της επιλογής και την αδυναμία παρέμβασης του ανθρώπινου παράγοντα κατά τη διαδικασία ανάδειξης των νικητών. Η Διοργανώτρια διατηρεί το δικαίωμα να αλλάξει τους παρόντες όρους με προηγούμενη ανακοίνωσή της στη σελίδα (<https://www.facebook.com/tefalgreece>). Στο διαγωνισμό συμμετέχουν όλοι όσοι έχουν λάβει μέρος μέχρι την 31/12/2016 και ώρα 23:59.

5. Μετά το πέρας των απαραίτητων διαδικασιών, οι νικητές θα ενημερωθούν ανεξάρτητα από την ανακοίνωση στο wall της σελίδας, με προσωπικό μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου εντός δέκα (10) ημερών από την ημερομηνία ολοκλήρωσης του διαγωνισμού. Ο κάθε νικητής θα πρέπει να ανταποκριθεί για να δηλώσει την αποδοχή του δώρου του εντός δέκα (10) ημερών από την ημέρα που θα του αποσταλεί μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, αλλιώς χάνει αυτομάτως το δικαίωμα παραλαβής του δώρου και το δώρο μεταβιβάζεται στον επόμενο της κατάταξης και ούτω καθ' εξής. Κάθε νικητής μπορεί να κερδίσει μόνο ένα (1) δώρο. Στην πιθανότητα που ο ίδιος συμμετέχων κληρωθεί πάνω από μια (1) φορά ως νικητής, ο συμμετέχων δικαιούται μόνο ένα (1) δώρο και συγκεκριμένα αυτό για το οποίο κληρώθηκε πρώτα. Ακόμη, αν διαπιστωθεί ότι δύο ή περισσότεροι νικητές παρουσιάζουν κατόπιν ζήτησης της Διοργανώτριας και σύμφωνα με την δική τους δήλωση κοινά στοιχεία επικοινωνίας (ονοματεπώνυμο, Facebookaccount, τηλέφωνο, διεύθυνση, κλπ), ως έγκυρη θα θεωρείται μόνο ένας (1) νικητής. Σε περίπτωση που διαπιστωθεί οποιαδήποτε κακόβουλη ενέργεια από συμμετέχοντα ή συμμετέχοντες, οι συμμετοχές αυτές θα ακυρώνονται. Η παραλαβή των δώρων των νικητών από την Αθήνα και την Θεσσαλονίκη θα γίνει από τα γραφεία της εταιρείας στην εκάστοτε πόλη. Τα δώρα των νικητών από την υπόλοιπη Ελλάδα θα αποσταλούν από την εταιρεία μέσω εταιρείας ταχυμεταφορών.

6. Η διοργανώτρια εταιρεία κατά την επικοινωνία με τον κάθε νικητή μπορεί να ζητά οποιαδήποτε στοιχεία κρίνει απαραίτητα για την πιστοποίηση της ταυτότητας του αποδέκτη των δώρων. Αν οι νικητές δεν ανταποκριθούν εντός δεκαπέντε (15) ημερών, τα δώρα μεταβιβάζονται στους αναπληρωματικούς νικητές, όταν αυτοί υπάρχουν, ή ακυρώνεται η εκλογή τους ως νικητές. Οι νικητές θα παραλάβουν το δώρο τους από το σημείο που θα τους υποδειχθεί από την διοργανώτρια κατά την επικοινωνία τους με αυτήν. Προϋπόθεση παράδοσης του «δώρου» είναι η επίδειξη από τον δικαιούχο Δελτίου Αστυνομικής ταυτότητας ή άλλου δημοσίου εγγράφου από το οποίο να προκύπτουν τα πλήρη στοιχεία ταυτότητας του δικαιούχου. Η διοργανώτρια δύναται να απορρίψει οποιοδήποτε νικητή στην περίπτωση που κρίνει πως τα στοιχεία που έχουν δηλωθεί είναι ελλιπή. Ο συμμετέχων έχει την ευθύνη να συμπληρώσει τα στοιχεία του σωστά και επακριβώς.

7. Διευκρινίζεται ρητά ότι, μετά τη λήξη του Διαγωνισμού, ή μετά από τυχόν σύντμηση της χρονικής διάρκειάς του, οι συμμετοχές δεν είναι πλέον δυνατές και οι ήδη γενόμενες θεωρούνται αυτοδικαίως ανύπαρκτες και ουδέν επάγονται αποτέλεσμα. Όλα τα δώρα του διαγωνισμού είναι συγκεκριμένα, προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται, ούτε δύναται να ζητηθεί η αντικατάστασή τους με άλλα ή η εξαργύρωσή τους σε χρήματα.

8. Ως έγκυρη συμμετοχή, νοείται οποιαδήποτε συμμετοχή για την οποία ισχύουν συνολικά τα κατωτέρω: (α) δεν αποτελεί, κατά την κρίση του Διοργανωτή, προϊόν παράνομης τεχνικής επιρροής των συστημάτων του Διοργανωτή ή εν γένει απάτης ή αθέμιτης παρεμβολής του Διαγωνιζόμενου ή τρίτου, (β) έχει καταχωρηθεί στην ιστοσελίδα εντός της διάρκειας διεξαγωγής του Διαγωνισμού (γ) είναι σύμφωνη με τους παρόντες όρους (δ) συμπεριλαμβάνει όλα τα απαιτούμενα στοιχεία ως άνω. Η Διοργανώτρια δικαιούται να ακυρώνει ακόμη και εκ των υστέρων συμμετοχή που δεν είναι σύμφωνη με τους παρόντες όρους.

9. Σε περίπτωση που κάποιο από τα στοιχεία της συμμετοχής είναι μη αληθές, η συμμετοχή μπορεί να αποκλεισθεί σε οποιοδήποτε στάδιο του διαγωνισμού ακόμα και αυτό της παραλαβής του δώρου.

10. Η Διοργανώτρια δικαιούται να ακυρώνει ακόμη και εκ των υστέρων συμμετοχή που δεν είναι σύμφωνη με τους παρόντες όρους.

11. Η διοργανώτρια εταιρεία διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει, ανακαλέσει, παρατείνει ή μειώσει τη διάρκεια της παρούσας προωθητικής ενέργειας, χωρίς περαιτέρω ειδοποίηση, κατά την κρίση της καθώς και να μεταβάλλει τους όρους και τις ημερομηνίες συμμετοχής ή /και να ματαιώσει την προωθητική ενέργεια στη σελίδα “TefalGreece” στο Facebook. Σε περίπτωση διακοπής ή ακύρωσης, οι συμμετέχοντες δεν θα δικαιούνται να προβάλουν οποιαδήποτε αξίωση κατά της διοργανώτριας εταιρείας. Οι συμμετέχοντες οφείλουν να ενεργούν νόμιμα και μέσα στα πλαίσια των χρηστών και συναλλακτικών ηθών. Μετά την εκπνοή της διάρκειας της προωθητικής ενέργειας κάθε υποχρέωση της διοργανώτριας εταιρείας παύει να υφίσταται, και δεν υπέχει οποιασδήποτε υποχρέωσης ή ευθύνης έναντι των συμμετεχόντων.

12. Οι συμμετέχοντες δεν έχουν ούτε αποκτούν κανένα απολύτως δικαίωμα πάνω στα σήματα, ονόματα, ενδείξεις εμβλήματα και λοιπά διακριτικά της “ GROUPESEB ΕΛΛΑΔΟΣ ΑΕ ” και της “TefalGreece”. Η συμμετοχή στην παρούσα προωθητική ενέργεια προϋποθέτει πρόσβαση των ενδιαφερομένων στο διαδίκτυο με δικά τους τεχνικά μέσα. Η διοργανώτρια εταιρεία και η “TefalGreece” δεν αναλαμβάνουν καμία υποχρέωση αναφορικά με την εξασφάλιση, την υποβοήθηση της πρόσβασης σε χώρους διαδικτύου ή την παροχή διευκολύνσεων σε κάθε ενδιαφερόμενο. Η πρόσβαση στο δικτυακό τόπο της προωθητικής ενέργειας επιτρέπεται μόνο υπό τους όρους λειτουργίας του οικείου διακομιστή (server) και τις τεχνικές και λοιπές προϋποθέσεις και προδιαγραφές του διαγωνισμού. Περαιτέρω, η διοργανώτρια εταιρεία δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε επιβάρυνση των συμμετεχόντων-χρηστών εκ των άνω αιτιών. Οι συμμετέχοντες ρητά αποδέχονται ότι έχουν αποδεχθεί τους όρους εγγραφής του Facebook και συνακόλουθα παραιτούνται από κάθε σχετική αξίωση τους έναντι της Διοργανώτριας. Περαιτέρω, η Διοργανώτρια δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε βλάβη προκύψει στο Facebook και την σελίδα “TefalGreece” με αποτέλεσμα την προσωρινή ή μόνιμη διακοπή της προωθητικής ενέργειας ή ακύρωσης κάποιων συμμετοχών λόγω μη καταχώρησης των likes.

13. Η συμμετοχή στην προωθητική ενέργεια συνεπάγεται τη ρητή και ανεπιφύλακτη συναίνεση του/της συμμετέχοντα/ουσας για καταχώρηση δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα σε αρχείο που θα τηρείται με αυτά από τη Διοργανώτρια ως υπεύθυνους για την επεξεργασία τους μέσω αυτοματοποιημένων ή μη μέσων είτε από τους ίδιους είτε μέσω οποιουδήποτε άλλου προσώπου διορίσει η Διοργανώτρια κατ’ εντολή και για λογαριασμό της για το σκοπό της παρούσας προωθητικής ενέργειας, σύμφωνα με τις διατάξεις του Ν.2472/1997 όπως ισχύει. Κάθε συμμετέχων/ουσα διατηρεί το δικαίωμα να ζητήσει εγγράφως από τη διοργανώτρια εταιρεία τη διαγραφή ή τροποποίηση των προσωπικών του/της δεδομένων από το ως άνω αρχείο επικοινωνώντας στο e-mail : tefalcontest@gmail.com

14. Οι συμμετέχοντες στην προωθητική ενέργεια παρέχουν άνευ ανταλλάγματος τη ρητή συγκατάθεση τους και εξουσιοδότηση στην Διοργανώτρια για την προβολή του διαγωνισμού

ή/και των αποτελεσμάτων του μέσω ραδιοφώνου, τηλεόρασης καθώς και μέσω του έντυπου και ηλεκτρονικού τύπου ή και του Internet. Έτσι, η Διοργανώτρια και η “TefalGreece” επιφυλάσσουν για τον εαυτό τους το δικαίωμα να χρησιμοποιήσουν και να δημοσιεύσουν για διαφημιστικούς σκοπούς τον κατάλογο των νικητών, φωτογραφίες και βίντεο και ενδεχομένως να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε ειδησεογραφικό στοιχείο σχετικό με την παρούσα προωθητική ενέργεια για διαφημιστικούς σκοπούς, η δε συμμετοχή στην παρούσα προωθητική ενέργεια παρέχει αυτομάτως και την προς τούτο συναίνεση και εκχώρηση των αναγκαίων πνευματικών δικαιωμάτων ατελώς.

15. Η συμμετοχή στον διαγωνισμό προϋποθέτει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων συμμετοχής και συνεπάγεται τη συνακόλουθη παραίτηση από κάθε σχετική αξίωση έναντι της Διοργανώτριας εταιρείας. Περαιτέρω η συμμετοχή στον διαγωνισμό προϋποθέτει την ταυτόχρονη υποβολή δήλωσης συναίνεσης του/της συμμετέχοντα/ουσας.

16. Οι παρόντες αναλυτικοί όροι συμμετοχής στο διαγωνισμό βρίσκονται αναρτημένοι στην ιστοσελίδα <https://www.facebook.com/tefalgreece>

17. Η ευθύνη της Διοργανώτριας περιορίζεται αποκλειστικά και μόνο στη διάθεση των προγραμματισμένων δώρων. Διευκρινίζεται ότι δεν φέρει καμία ευθύνη και οι νικητές δεν διατηρούν καμία απαίτηση, αξίωση ή δικαίωμα κατά αυτής σε καμία περίπτωση.

18. Για οποιαδήποτε διαφορά τυχόν ανακύψει σχετικά με το διαγωνισμό και την εφαρμογή των παρόντων όρων, αρμόδια ορίζονται αποκλειστικά τα δικαστήρια των Αθηνών και εφαρμοστέο δίκαιο το Ελληνικό.

19. Οποιοσδήποτε συμμετέχων/ουσα ή τρίτος δικαιούται να λαμβάνει με εξοδά του ακριβές αντίγραφο των όρων του παρόντος. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ– «ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΝΑΙΝΕΣΗΣ»

- Ο/Η Συμμετέχων/ουσα δηλώνει ότι έλαβε πλήρη γνώση του συνόλου των Αναλυτικών Όρων του Διαγωνισμού, τους οποίους αποδέχεται ανεπιφύλακτα στο σύνολό τους.
- Ο/Η Συμμετέχων/ουσα δηλώνει ότι δεν έχει οποιαδήποτε αξίωση, υφιστάμενη ή/ και μελλοντική κατά της Διοργανώτριας και των στελεχών, υπαλλήλων και βοηθών εκπληρώσεως της αναφορικά με τη διενέργεια του Διαγωνισμού, την εφαρμογή των όρων, ή οποιαδήποτε άλλη αιτία σχετίζεται άμεσα ή έμμεσα με το Διαγωνισμό.
- Ο/Η Συμμετέχων/ουσα ρητά παρέχει με την συμμετοχή του/της τη συγκατάθεση του/της και εξουσιοδότηση στην Διοργανώτρια για την προβολή της εν λόγω ενέργειας ή/και των αποτελεσμάτων της μέσω ραδιοφώνου, τηλεόρασης καθώς και μέσω του έντυπου και ηλεκτρονικού τύπου ή και του Internet ώστε η Διοργανώτρια και η “TefalGreece” να μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να δημοσιεύσουν για διαφημιστικούς σκοπούς τον κατάλογο των νικητών, φωτογραφίες, φιλμ και βίντεο και ενδεχομένως να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε ειδησεογραφικό στοιχείο σχετικό με την παρούσα προωθητική ενέργεια για διαφημιστικούς σκοπούς.
- Η συμμετοχή στην προωθητική ενέργεια συνεπάγεται τη ρητή και ανεπιφύλακτη συναίνεση του/της συμμετέχοντος/ουσας για καταχώρηση δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα σε αρχείο που θα τηρείται με αυτά από τη Διοργανώτρια για το σκοπό της παρούσας προωθητικής ενέργειας, σύμφωνα με τις διατάξεις του Ν.2472/1997

Κεφάλαιο 6 - Συμπεράσματα

Τα socialmedia έχουν μπει για τα καλά στην ζωή μας και σίγουρα αποτελούν το μέλλον.

Παίζουν ήδη πολύ σημαντικό ρόλο στην διαφήμιση και στην νέα γενιά επιχειρήσεων.

ΤοFacebook ειδικότερα προσφέρει πολλούς διαφορετικούς τρόπους διαφήμισης, όπως το παιχνίδι που επιλέξαμε εμείς.

Το ReferralMarketing εξαπλώνεται και έχει πραγματικά ανοδική πορεία και έτσι καταλαβαίνουμε πως οι παλαιότερες συνταγές πάντοτε πετυχαίνουν. Διότι η προτίμηση προϊόντων και υπηρεσιών από τους καταναλωτές, πολλές δεκαετίες πριν βασιζόταν στο από στόμα σε στόμα μοντέλο.

Όσο αφορά στο προγραμματιστικό μέρος της εφαρμογής μας, οφείλουμε να πούμε πως υπάρχει πληθώρα τεχνολογιών που μπορούμε να επιλέξουμε για να κατασκευάσουμε οποιαδήποτε εφαρμογή, ιστοσελίδα, e-shop θέλουμε.

Αρχικά το να έχεις δικό σου server, χώρο και domain είναι προσβάσιμο για τον κάθε χρήστη είτε δωρεάν είτε σε χαμηλό κόστος.

Έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε έτοιμα έως και πολύ προσαρμοσμένα στις ανάγκες μας templates αν διαθέσουμε χρόνο στην μορφοποίηση τους και φυσικά διαθέτουμε την κατάλληλη τεχνογνωσία.

Βιβλιογραφία

1. <https://en.wikipedia.org/wiki/HTML5>
2. <https://en.wikipedia.org/wiki/CSS>
3. <https://en.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
4. <https://en.wikipedia.org/wiki/JQuery>
5. <https://en.wikipedia.org/wiki/php>
6. <https://en.wikipedia.org/wiki/Database>
7. https://www.ip.gr/el/dictionary/390-CMS___Content_Management_System
8. https://www.ip.gr/Web_Development/%CE%A4%CE%B9_%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9_%CF%84%CE%BF_Joomla-247.html
9. https://en.wikipedia.org/wiki/Text_editor
10. <https://code.visualstudio.com/>
11. <https://www.sublimetext.com/>
12. <https://www.jetbrains.com/phpstorm/>
13. <https://www.mysql.com/>
14. <https://www.postgresql.org/>
15. <https://help.ubuntu.com/lts/serverguide/ftp-server.html.en>
16. <https://filezilla-project.org/>
17. <https://www.mysql.com/products/workbench/>
18. <https://www.nginx.com/>
19. <https://letsencrypt.org/>
20. <https://www.digitalocean.com/community/tutorials/how-to-secure-nginx-with-let-s-encrypt-on-ubuntu-16-04>
21. <https://www.papaki.com/el>
22. <https://developers.facebook.com>
23. <https://developers.facebook.com/docs/apis-and-sdks/>

