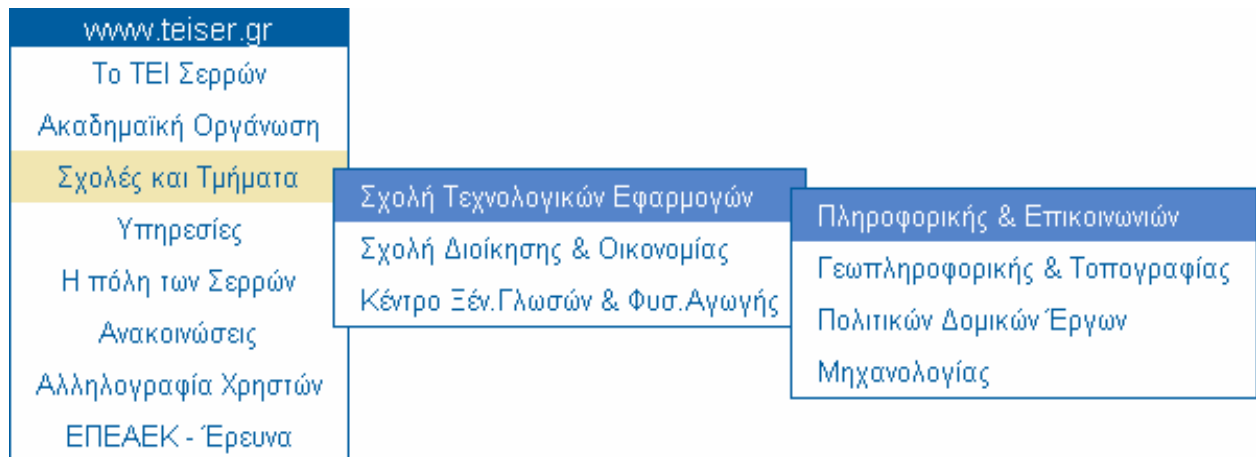




**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
ΙΔΡΥΜΑ ΣΕΡΡΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ**



**«ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ ΚΑΙ
ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ ΧΡΗΣΗΣ ΓΙΑ ΕΤΟΙΜΟ ΠΑΚΕΤΟ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΕΝΟΥ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ »**



**Πτυχιακή εργασία του φοιτητή
ΝΙΟΠΑ ΜΙΧΑΗΛ**

**Ο Προϊστάμενος του τμήματος
Δρ. Καθηγητής:
κ. Στυλιανός Τσίτσος**

**Επιβλέπων
Καθηγητής:
κ. Ευάγγελος Παπαργύρης**

ΣΕΡΡΕΣ, 2006

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	2
ΜΕΡΟΣ 1^ο - Βασικές έννοιες	3
α. Το Διαδίκτυο	4
β. Δημιουργία Ιστοσελίδων	7
ΜΕΡΟΣ 2^ο - Περιγραφή της εφαρμογής	17
α. Επιλέγοντας την εφαρμογή	18
β. Ξεκινώντας την εφαρμογή	20
γ. Κατασκευή Μενού σε 5 απλά βήματα	28
ΜΕΡΟΣ 3^ο – Παραδείγματα	52
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	59
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	62

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το Internet αποτελεί σήμερα μια πραγματικότητα και συγκεντρώνει το ενδιαφέρον του κόσμου της παραγωγής, του εμπορίου, αλλά και της πολιτείας, της επιστήμης και της εκπαίδευσης. Ολοένα και περισσότερες ανθρώπινες δραστηριότητες πραγματοποιούνται μέσω του διαδικτύου και όλο και περισσότεροι άνθρωποι συνδέονται σε αυτό. Αποτελεί τον πυρήνα των τεχνολογικών εξελίξεων. Έχει καλύψει κάθε πτυχή της κοινωνικής, πολιτικής και οικονομικής ζωής σε όλο τον πλανήτη. Οι ρυθμοί ανάπτυξης είναι πλέον ιλιγγιώδεις. Πολύ σύντομα προβλέπεται ότι το κάθε σπίτι θα είναι συνδεδεμένο στον ιστό, όπως ακριβώς διαθέτει τηλέφωνο και τηλεόραση.

Η καρδιά όμως του διαδικτύου είναι οι ιστοσελίδες που αποτελούν το μέσο της άμεσης επαφής του με τον χρήστη. Επομένως ο ρόλος του σχεδιαστή ιστοσελίδων είναι πάρα πολύ σημαντικός. Για να κάνει πιο εύκολη τη δουλειά του ο σχεδιαστής, θα πρέπει να χρησιμοποιεί εφαρμογές που θα του εξοικονομήσουν χρόνο και κόπο. Μια τέτοια εφαρμογή θα μελετήσουμε σ' αυτήν την εργασία.

Σκοπός λοιπόν της εργασίας είναι η ανάπτυξη τους εκπαιδευτικού εργαλείου και ελληνικού εγχειριδίου χρήσης για ένα έτοιμο πακέτο μενού ιστοσελίδας. Αρχικά θα μελετηθούν δύο έτοιμα πακέτα δημιουργίας μενού ιστοσελίδας από τα οποία θα επιλεγεί το πλέον ισχυρό. Μετά τη μελέτη του έτοιμου αυτού προϊόντος θα παραχθεί μια εκπαιδευτική και παιδαγωγική documentation με ικανοποιητικό αριθμό παραδειγμάτων. Το πακέτο αυτό θα πρέπει να είναι από τα ελεύθερα διατιθέμενα στο διαδίκτυο ή μικρού κόστους.

ΜΕΡΟΣ 1ο

Βασικές Έννοιες

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Στην γενική του έννοια ένα διαδίκτυο είναι δίκτυο ηλεκτρονικών υπολογιστών που (δια)συνδέει άλλα δίκτυα. Ο όρος internet προκύπτει από το αγγλικό inter-network. Στην ειδική του μορφή με κεφαλαίο Δ (Διαδίκτυο) εννοούμε το παγκόσμιο πλέγμα διασυνδεδεμένων υπολογιστών περιλαμβανομένων και των υπηρεσιών και πληροφοριών που παρέχει στους χρήστες του. Το Διαδίκτυο χρησιμοποιεί την μεταγωγική μετάδοση πακέτων (**packet switching**) και το πρωτόκολλο επικοινωνίας **TCP/IP**. Έτσι ο όρος διαδίκτυο κατέληξε να αναφέρεται στο παγκόσμιο αυτό δίκτυο. Η τέχνη της σύνδεσης δικτύων με αυτό το τρόπο ονομάζεται internetworking.

Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Τα θεμέλια του διαδικτύου τα έθεσε ο Vannevar Bush στο κείμενό του "As We May Think" για ένα "γαλαξιακό δίκτυο" συνδεδεμένων υπολογιστών. Ο πυρήνας του Διαδικτύου ξεκίνησε το 1969 με την ονομασία ARPANET στις Ηνωμένες Πολιτείες στην υπηρεσία προηγμένης αμυντικής έρευνας (Defense Advanced Research Projects Agency) (DARPA) του Υπουργείου άμυνας. Η αρχική έρευνα που συνέβαλε στο ARPANET περιελάμβανε εργασίες στα αποκεντρωμένα δίκτυα, queueing theory, και ανταλλαγή πακέτων packet switching. Στις 11 Ιανουαρίου, 1983, το ARPANET άλλαξε το βασικό του δικτυακό πρωτόκολλο επικοινωνίας από το NCP σε TCP/IP ξεκινώντας έτσι το Διαδίκτυο όπως το ξέρουμε σήμερα.

Ένα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη έκανε το Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών (NSF) το οποίο έχτισε την Πανεπιστημιακή ραχοκοκαλιά, το NSFNet, το 1986. Σημαντικά διαφορετικά δίκτυα που έχουν επιτυχώς ενσωματωθεί μέσα στο Διαδίκτυο είναι μεταξύ των άλλων τα Usenet, Fidonet, και Bitnet.

Στη δεκαετία του 1990, το Διαδίκτυο προσάρμοσε επιτυχώς την πλειοψηφία των παλιότερων δικτύων υπολογιστών. Αυτή η ανάπτυξη συχνά αποδίδεται στην έλλειψη κεντρικής διοίκησης, η οποία επιτρέπει οργανική ανάπτυξη του δικτύου, όπως και στο μη-ιδιοκτησιακό καθεστώς των πρωτοκόλλων του Διαδικτύου, τα οποία ενθάρρυναν την ευκολία στην εσωτερική λειτουργία των μικροπωλητών και απέτρεψαν μία και μόνο εταιρεία να ασκεί την επιρροή της σε όλο το δίκτυο.

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΣΗΜΕΡΑ

Το Διαδίκτυο συγκροτείται από αμφί- ή πολύπλευρα εμπορικά συμβόλαια (π.χ. ομότιμες συμφωνίες) και από τεχνικές προδιαγραφές ή πρωτόκολλα που περιγράφουν την ανταλλαγή δεδομένων στο δίκτυο. Τα πρωτόκολλα αυτά μορφοποιούνται με συζητήσεις μέσα στο Internet Engineering Task Force (IETF) και τις ομάδες εργασίας του, οι οποίες είναι ανοιχτές για δημόσια συμμετοχή και κριτική. Αυτές οι επιτροπές παράγουν κείμενα που είναι γνωστά ως Αιτήματα για Σχολιασμό (ΑΓΣ). Ορισμένα ΑΓΣ εγείρονται από την κατάσταση του Προτύπου Διαδικτύου από το Συμβούλιο Αρχιτεκτονικής του Διαδικτύου (IAB).

Μερικά από τα πιο γνωστά πρωτόκολλα Internet protocol suite είναι IP, TCP, UDP, DNS, PPP, SLIP, ICMP, POP3, IMAP, SMTP, HTTP, HTTPS, SSH, Telnet, FTP, LDAP και SSL. Μερικές από τις πιο γνωστές υπηρεσίες του Διαδικτύου που

χρησιμοποιούν αυτά τα πρωτόκολλα H/T (e-mail), Usenet newsgroups, file sharing, το World Wide Web, Gopher, session access, WAIS, finger, IRC, MUD, και MUSH. Από αυτά, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (H/T) και ο Παγκόσμιος Ιστός είναι τα πιο ευρέως χρησιμοποιούμενα, και πολλές άλλες υπηρεσίες έχουν βασιστεί πάνω σε αυτές, όπως ταχυδρομικές λίστες και αρχεία καταγραφής ιστού. Το Διαδίκτυο καθιστά δυνατή τη διάθεση υπηρεσιών σε πραγματικό χρόνο όπως ραδιόφωνο μέσω Ιστού και προβλέψεις μέσω Ιστού που μπορούν να προσπελαστούν από οπουδήποτε στον κόσμο.

Μερικές ακόμα γνωστές υπηρεσίες του Διαδικτύου δεν δημιουργήθηκαν με αυτόν τον τρόπο, αλλά βασίστηκαν αρχικά σε ιδιόκτητα συστήματα. Αυτά περιλαμβάνουν IRC, ICQ, AIM, CDDDB, και Gnutella.

Υπάρχουν πολλές αναλύσεις για το Διαδίκτυο και τη δομή του. Π.χ. είναι καθορισμένο ότι η δομή δρομολόγησης του Διαδικτύου και οι υπερσύνδεσμοι του Παγκόσμιου Ιστού είναι παραδείγματα μη κλιμακούμενων δικτύων.

Όπως οι εμπορικοί παροχείς Διαδικτύου συνδέονται μέσω σημεία ανταλλαγής Διαδικτύου, τα ερευνητικά δίκτυα τείνουν να συνδέονται μεταξύ τους σε μεγάλα υποδίκτυα όπως:

GEANT

Internet2

Little GLORIAD

JANET

Η ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Το Ίντερνετ επίσης έχει μία μεγάλη επίδραση στην γνώση και τη διαμόρφωση απόψεων. Μέσα από την αναζήτηση κλειδιών χρησιμοποιώντας μηχανές αναζήτησης, όπως το Google, εκατομμύρια ανθρώπων έχουν εύκολη και άμεση παγκόσμια πρόσβαση σε ένα τεράστιο πλήθος και ποικιλία από online πληροφορίες. Συγκρινόμενο με εγκυκλοπαίδεια και παραδοσιακές βιβλιοθήκες, το Ίντερνετ αντιπροσωπεύει μία ξαφνική και απότομη αποκέντρωση των πληροφοριών και δεδομένων. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται περισσότερο για την επικοινωνία στο Ίντερνετ είναι η Αγγλική κυρίως λόγω της καταγωγής του Ίντερνετ, της χρήσης της Αγγλικής στον προγραμματισμό λογισμικού και στην αδυναμία των πρώτων γενιών υπολογιστών να χρησιμοποιήσουν άλλους χαρακτήρες πέραν του δυτικού Αλφάβητου. Το δίκτυο μεγάλωσε αρκετά τα τελευταία χρόνια και επαρκές περιεχόμενο είναι διαθέσιμο για τις γλώσσες των περισσότερο ανεπτυγμένων χωρών. Ωστόσο υπάρχουν ακόμα δυσλειτουργίες και τεχνικά προβλήματα όπως το **mojibake**.

NΟΜΙΚΑ ΚΑΙ ΗΘΙΚΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ

Υπάρχει μια γενική ανησυχία αναφορικά με το Διαδίκτυο που πηγάζει από μέρος του περιεχομένου του που είναι αρκετά αμφισβητήσιμο. Η παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων, η πορνογραφία, η ψευδοπροσωπία, η προσφορά παρανόμων προϊόντων είναι φαινόμενα παρόντα και εύκολα προσβάσιμα στο Διαδίκτυο, και ο περιορισμός τους είναι ιδιαίτερα δύσκολος. Για παράδειγμα, η λέξη "sex" παραμένει μία από τις λέξεις που χρησιμοποιούνται περισσότερο για αναζήτηση στο Διαδίκτυο μέσω μηχανών αναζήτησης. Συχνά, η ανησυχία αυτή, που θεωρείται από κάποιους

αβάσιμη, έχει ως αποτέλεσμα τον ηθικό πανικό, όπως έχει σημειωθεί σε περιπτώσεις όπου εγκλήματα ή αποτρόπαιες καταστάσεις έρχονται σε επαφή με την κοινή γνώμη (συνήθως περιπτώσεις παιδεραστίας, ιστοσελίδες σατανιστών κ.ά.).

Το Διαδίκτυο έχει κατηγορηθεί ως παράγοντας που έπαιξε ρόλο σε θανάτους. Ο Μπράντον Βέντας (Brandon Vedas) πέθανε από υπερβολική δόση ενός μίγματος νομίμων και παρανόμων ναρκωτικών, παρακινούμενος από συνομιλητές του στο IRC. Ο Σων Γούλεϋ (Shawn Woolley) αυτοκτόνησε με πιστόλι, για λόγους που σχετίζονται με τον εθισμό του με το EverQuest, ένα Μαζικά Πολυχρηστικό Διαδικτυακό Παιχνίδι Ρόλων (MMORPG), όπως ισχυρίζεται η μητέρα του. Ο Άρμιν Μάιβες (Armin Meiwes) μαχαίρωσε μέχρι θανάτου και έφαγε τον Μπέρντ-Γιούργκεν Μπράντες (Rend-Jurgen Brandes) όταν ο τελευταίος απάντησε στην αγγελία του πρώτου που ζητούσε έναν "μεγαλόσωμο άνδρα έτοιμο να σφαγιαστεί και μετά να καταβροχθιστεί".

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Κοινές μέθοδοι πρόσβασης στο Διαδίκτυο αποτελούν επιλογική και ευρεία ζώνη. Δημόσιοι χώροι για χρήση Διαδικτύου περιλαμβάνουν βιβλιοθήκες και **Internet cafes**, όπου υπάρχουν διαθέσιμοι Η/Υ με σύνδεση στο Διαδίκτυο. Υπάρχουν επίσης σημεία πρόσβασης στο Διαδίκτυο σε δημόσιους χώρους όπως αίθουσες αναμονής αεροδρομίων, μερικές φορές μόνο για σύντομη χρήση ενόσω βρισκόμαστε σε αναμονή. Χρησιμοποιούνται διάφοροι όροι, όπως "δημόσια περίπτερα Διαδικτύου", "δημόσια τερματικά Διαδικτύου", "ιστο-τηλέφωνα".

Το Wi-Fi παρέχει ασύρματη πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Hotspot που παρέχουν τέτοια πρόσβαση περιλαμβάνουν **Wifi-cafes**, όπου κάποιος αρκεί να φέρει τις δικές του/της ασύρματες συσκευές όπως φορητό Η/Υ ή PDA. Οι υπηρεσίες αυτές μπορεί να είναι δωρεάν σε όλους, είτε δωρεάν μόνο σε πελάτες, είτε επί πληρωμή. Ένα hotspot δεν 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 κάποιου από την χρήση του δικού του υπολογιστή περιλαμβάνουν την δυνατότητα για κατέβασμα και ανέβασμα αρχείων που δεν υπόκεινται σε περιορισμούς, την χρήση του αγαπημένου του περιηγητή (web browser) και των ρυθμίσεων αυτού (το μενού των ρυθμίσεων μπορεί να απενεργοποιηθεί σε έναν δημόσιο υπολογιστή) και την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων στο ίντερνετ και στον υπολογιστή με την χρήση των προγραμμάτων και δεδομένων που εκείνος προτίθεται να χρησιμοποιήσει. (Κατά την χρήση δημόσιου υπολογιστή, κάποιος μπορεί να αποθηκεύσει δεδομένα στη θυρίδα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του. Για τα προγράμματα μπορεί να κάνει το ίδιο, αλλά το μέγεθος της θυρίδας καθώς και άλλοι περιορισμοί στον δημόσιο υπολογιστή μειώνουν τις δυνατότητες για κάποιον να τρέξει τα προγράμματα που επιθυμεί.)

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

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ **(κατασκευή, δημοσίευση, προώθηση)**

Στους περισσότερους από τους χρήστες του Ίντερνετ –αν όχι σε όλους– μετά από ένα μικρό ή μεγάλο διάστημα ενασχόλησης με το διαδίκτυο γεννιέται το ερώτημα: «Πώς μπορώ να φτιάξω κι εγώ ένα website;»

Συνακόλουθα τίθενται κι άλλες σχετικές απορίες:

- ✓ Χρειάζονται ειδικές γνώσεις;
- ✓ Πρέπει να πληρώσω για να δημοσιεύσω τις σελίδες μου στο Διαδίκτυο;
- ✓ Πού θα βρω υλικό για τον εμπλουτισμό των σελίδων μου;
- ✓ Πώς θα κάνω γνωστή την ύπαρξη του site που δημιούργησα; κ.λπ.

Παρακάτω θα λύσουμε όλες αυτές τις απορίες, ώστε κατόπιν ο ενδιαφερόμενος να αποφασίσει αν θέλει να προχωρήσει στη δημιουργία της δικού του δικτυακού τόπου.

Τα θέματα που εξετάζονται είναι τα εξής:

- ✓ Τι είναι η HTML
- ✓ Εύρεση οπτικοακουστικού υλικού
- ✓ Χρήσιμες συμβουλές για την κατασκευή ιστοσελίδων
- ✓ Δωρεάν δημοσίευση ιστοσελίδων
- ✓ Κατοχύρωση domain name και δημοσίευση ιστοσελίδων επί πληρωμή
- ✓ Μεταφορά αρχείων από τον υπολογιστή στο server (FTP)
- ✓ Προώθηση - διαφήμιση ιστοσελίδων
- ✓ Πώς μπορούν να χρησιμεύσουν όλα αυτά σε ένα καθηγητή Μέσης Εκπαίδευσης

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η HTML

Το αρκτικόλεξο HTML σημαίνει HyperText Markup Language (γλώσσα χαρακτηρισμού υπερκειμένου). Με απλά λόγια είναι η γλώσσα που χρησιμοποιείται για την περιγραφή της εμφάνισης των ιστοσελίδων. Θα πρέπει να τονίσουμε εξ αρχής ότι –αν και μοιάζει– δεν είναι μία γλώσσα προγραμματισμού.

Κάθε ιστοσελίδα που βλέπετε στο Διαδίκτυο είναι γραμμένη σε HTML. Ο browser που χρησιμοποιείτε "διαβάζει" τον κώδικα HTML και αναλόγως εμφανίζει το κείμενο και τα γραφικά της σελίδας.

Αν θέλετε να δείτε πώς μοιάζει ο κώδικας HTML, ανοίξτε μία οποιαδήποτε ιστοσελίδα και επιλέξτε "Προέλευση" από το μενού "Προβολή" του Internet Explorer.

Παράδειγμα: το παρακάτω τμήμα κώδικα HTML

```
<b><font color="#999900"><big>Καλωσήλθατε στην ιστοσελίδα μου  
</big></font></b><br> <i>Ελπίζω ότι θα βρείτε το περιεχόμενό της ενδιαφέρον</i>
```

θα έχει ως αποτέλεσμα να εμφανιστεί το κείμενο σε ένα web browser ως εξής:

```
Καλωσήλθατε στην ιστοσελίδα μου  
Ελπίζω ότι θα βρείτε το περιεχόμενό της ενδιαφέρον
```

Αν λοιπόν γνωρίζει κάποιος HTML, απλώς γράφει τον κώδικα σε έναν επεξεργαστή κειμένου και αποθηκεύει το αρχείο με κατάληξη .html. Ακολουθώντας βλέπει το αποτέλεσμα της εργασίας του ανοίγοντας το αρχείο με έναν browser.

Όμως, σήμερα πια κανείς δεν δημιουργεί ιστοσελίδες γράφοντας κώδικα –με εξαίρεση κάποιους πεισματάρηδες που αγαπούν το δύσκολο τρόπο. Κι αυτό γιατί υπάρχουν τα προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων, με τα οποία ο χρήστης μπορεί να γράφει και να μορφοποιεί το κείμενο, να προσθέτει εικόνες, να επιλέγει φόντο κ.λπ. μέσα από ένα εύχρηστο γραφικό περιβάλλον και να βλέπει αμέσως αυτό που δημιουργήσε.

Αν θέλετε να δημιουργήσετε ιστοσελίδες, η πρώτη σας δουλειά είναι να εγκαταστήσετε ένα σχετικό πρόγραμμα και να μάθετε να το χειρίζεστε (τα περισσότερα είναι εύχρηστα). Τέτοια προγράμματα είναι τα: Netscape Composer, Microsoft FrontPage, Macromedia Dreamweaver, CoffeeCup, WebDwarf, HotDog κ.ά.

Παρά την ύπαρξη των προγραμμάτων κατασκευής ιστοσελίδων η γνώση της HTML δεν είναι περιττή για τους εξής λόγους:

- α. Δίνει τη δυνατότητα πιο αποτελεσματικής αντιμετώπισης δυσλειτουργιών (που μπορεί να οφείλονται σε διάφορους λόγους) και γενικά επιτρέπει καλύτερο έλεγχο πάνω στον ιστοχώρο.
- β. Πολλά προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων δεν υποστηρίζουν πλήρως όλες τις δυνατότητες της HTML. Για παράδειγμα το Netscape Composer δεν δημιουργεί σελίδες σε πλαίσια (frames) ή φόρμες δίνει όμως τη δυνατότητα στο χρήστη να γράφει και να ενσωματώνει κώδικα HTML.
- γ. Πολλές φορές ο χρήστης βλέποντας διάφορα εφέ και κόλπα σε άλλες σελίδες, θέλει να τα μιμηθεί στις δικές του σελίδες. Για να το κάνει αυτό πρέπει να αντιγράψει τον κώδικα HTML.

Επομένως δεν θα ήταν καθόλου περιττό (χωρίς να είναι απαραίτητο), πριν καταπιαστείτε με τη δημιουργία ιστοσελίδων, να αποκτήσετε βασικές έστω γνώσεις της HTML. Για το σκοπό αυτό κυκλοφορούν πολλά βιβλία αλλά και στον Παγκόσμιο Ιστό μπορείτε να βρείτε οδηγούς εκμάθησης. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

Βιβλία

- ⇒ Lemay Laura, Πλήρες εγχειρίδιο της HTML 4, Γκιούρδας (1162 σελίδες)
- ⇒ Γαλλής, Άγγελος, Προγραμματίστε σε HTML, ANUBIS (151 σελίδες)
- ⇒ Heslop Brent – Budnick Larry, Η HTML στην πράξη, ANUBIS (394 σελίδες)
- ⇒ Holzschlag Molly, Οδηγός της HTML 4. Σαφής συνοπτικός οδηγός, Γκιούρδας, (260 σελίδες)

Δικτυακοί τόποι

- ⇒ “So, you want to make a Web Page!” by Joe Barta
<http://www.pagetutor.com/pagetutor/makapage/index.html>
- ⇒ HTML Tutorials by John C. Gilson
<http://www.htmltutorials.ca/>
- ⇒ The HTML Pit Stop
<http://www.pageresource.com/html/index.html>

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Ένα πολύ εύχρηστο πρόγραμμα κατασκευής ιστοσελίδων είναι το **Netscape Composer**. Περιλαμβάνεται στο Netscape που είναι ένα πλήρες πακέτο προγραμμάτων για όλες σχεδόν τις λειτουργίες του Internet (netsurfing, κατασκευή ιστοσελίδων, e-mail κλπ). Το Netscape ήταν ένας από τους πρώτους web browsers που σήμερα πια έχει σχεδόν εξαφανιστεί λόγω της επικράτησης του Internet Explorer. Μπορείτε πάντως να το βρείτε δωρεάν σε CDs των περιοδικών πληροφορικής ή να το κατεβάσετε από το site της Netscape. Αν το χρησιμοποιήσετε, μην παραλείψετε να βλέπετε τα αποτελέσματα και στον Internet Explorer κι όχι μόνο στον browser του Netscape γιατί μπορεί να υπάρχουν διαφορές. Και σίγουρα σας ενδιαφέρει πώς φαίνεται η σελίδα σας στον Explorer γιατί αυτόν χρησιμοποιεί η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών του Ιντερνετ.

Πάντως το πιο γνωστό από τα προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων είναι το **FrontPage** της Microsoft. Φυσικά είναι το πιο διαδεδομένο όχι επειδή είναι το καλύτερο αλλά επειδή είναι προϊόν της Microsoft (<http://www.microsoft.com>). Το καλύτερο από τα εμπορικά πακέτα για τους περισσότερους χρήστες θεωρείτε ότι είναι το **Dreamweaver** της Macromedia. Διαθέτει όλες σχεδόν τις δυνατότητες που χρειάζεται ένας χρήστης από τον αρχάριο μέχρι τον πιο προχωρημένο (περισσότερες πληροφορίες: <http://www.macromedia.com>)

Άλλα προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων:

CoffeeCup (shareware) <http://www.coffeecup.com/>

WebDwarf (freeware) <http://www.webdwarf.com/>

HotDog (shareware) <http://www.sausagetools.com/>

ΕΥΡΕΣΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

Κατά την κατασκευή ιστοσελίδων, σίγουρα θα χρειαστείτε γραφικά όπως: φόντα, μπάρες, κουμπιά, εικονίδια, βελάκια κ.ο.κ. Αν δεν έχετε τη δυνατότητα να τα

κατασκευάσετε μόνος σας με κάποιο σχεδιαστικό πρόγραμμα ή πρόγραμμα επεξεργασίας φωτογραφίας, μπορείτε να βρείτε άφθονο υλικό στον Παγκόσμιο Ιστό. Οι σχετικές ιστοσελίδες είναι πάρα πολλές, γι' αυτό και δεν υπάρχει λόγος να παραθέσουμε ένα κατάλογο διευθύνσεων. Απλά κάντε μία αναζήτηση σε οποιαδήποτε μηχανή με όρους: "free web graphics", "free icons" "free clipart" (με τα εισαγωγικά) και θα έχετε τη δυνατότητα επιλογής από εκατοντάδες διευθύνσεις.

Αν πάλι χρειάζεστε άλλο οπτικοακουστικό υλικό (φωτογραφίες, ήχους, βίντεο), μπορείτε να το αναζητήσετε από τις γνωστές μηχανές αναζήτησης που διαθέτουν ειδικές σελίδες για αναζήτηση πολυμέσων:

Google <http://www.google.com.gr>

AltaVista <http://www.altavista.com>

Lycos <http://www.lycos.com>

Υπάρχουν όμως και πολλές μηχανές αναζήτησης που είναι εξειδικευμένες στην αναζήτηση πολυμέσων, όπως οι παρακάτω:

Alltheweb

<http://www.alltheweb.com/> (όλα τα είδη πολυμέσων)

Ditto

<http://www.ditto.com/> (εικόνες)

Singingfish

<http://www.singingfish.com/> (αρχεία ήχου και βίντεο)

The Amazing Picture Machine

<http://www.ncrtec.org/picture.htm> (εικόνες)

Yahoo! Picture Gallery

<http://search.gallery.yahoo.com> (εικόνες)

Image Finder

<http://sunsite.berkeley.edu/ImageFinder/> (εικόνες)

Webseek at Columbia University

<http://www.ctr.columbia.edu/webseek/> (εικόνες και βίντεο)

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Η καλή γνώση ενός προγράμματος δημιουργίας ιστοσελίδων δεν αρκεί για την κατασκευή ενός καλού web site. Κι όταν λέμε «καλό website» δεν εννοούμε μόνο το ωραίο αλλά κυρίως το λειτουργικό. Δηλαδή ένα website που δεν ταλαιπωρεί τον επισκέπτη κατά την περιήγησή του σ' αυτό. Κατά την κατασκευή των σελίδων σας λάβετε σοβαρά υπόψη το παρακάτω απάνθισμα συμβουλών των επαγγελματιών σχεδιαστών ιστοσελίδων:

1. Να θυμάστε πάντα ότι το αντικείμενο της εργασίας σας δεν θα τυπωθεί αλλά θα εμφανιστεί σε μία οθόνη. Αυτό σημαίνει ότι ο αποδέκτης θα περιμένει κάποιο μικρό ή μεγάλο χρονικό διάστημα για να εμφανιστεί η σελίδα στον υπολογιστή του. Εκτός από την εμφάνιση και το περιεχόμενο πρέπει πάντα να λαμβάνετε σοβαρά υπόψη και το μέγεθος των αρχείων που δημιουργείτε. Αυτό δεν δείχνει μόνο σεβασμό στο χρόνο του επισκέπτη αλλά είναι και χρήσιμο για σας. Οι «κυβερνοταξιδιώτες» δεν φημίζονται για την υπομονή

- τους: αν μία σελίδα αργεί να «κατέβει» πέρα από ένα εύλογο χρονικό διάστημα, φεύγουν από το συγκεκριμένο δικτυακό τόπο. Το άθροισμα των αρχείων της πρώτης σελίδας (γραφικά και html αρχείο) πρέπει να φτάνει το πολύ 100 Kbs και οι «μέσα» σελίδες λιγότερο. Όταν ένας σύνδεσμος παραπέμπει σε αρχείο μεγάλου μεγέθους (αρχείο εικόνας, ήχου, βίντεο κλπ), πληροφορήστε τον επισκέπτη για το πόσα Kbs είναι αυτό το αρχείο.
2. Τα πολλά γραφικά και τα εφέ δεν κάνουν αναγκαστικά όμορφη τη σελίδα: ενδέχεται να την κάνουν ακαλαίσθητη και κακόγουστη. Χρησιμοποιήστε τα όταν και όσα χρειάζονται για να γίνει η σελίδα όμορφη. Υπάρχουν πολύ όμορφες λιτές σελίδες και άσχημες σελίδες γεμάτες χρώματα και γραφικά. Μην εκβιάζετε την προσοχή των επισκεπτών. Αν φτιάχνετε σελίδες μόνο για να δημοσιεύσετε κάποιες συγκεκριμένες πληροφορίες (π.χ. μία επιστημονική διατριβή) τα πολλά γραφικά περιττεύουν. Γενικά ο κατασκευαστής ιστοσελίδων πρέπει να αναζητά τη χρυσή τομή μεταξύ της φτωχής και της πληθωρικής ιστοσελίδας.
 3. Μην γράφετε τεράστια κείμενα. Η ανάγνωση στην οθόνη είναι πολύ πιο κουραστική από την ανάγνωση του εντύπου. Αντί να κάνετε μία τεράστια σελίδα, κάντε μερικές μικρότερες χωρίζοντας το κείμενο σε αυτόνομες ενότητες με βάση το περιεχόμενο. Να είστε πάντοτε σαφής και σύντομος. Αν πάλι το μεγάλο κείμενο είναι αναπόφευκτο, δώστε στον επισκέπτη τη δυνατότητα να το κατεβάσει στον υπολογιστή του με τη μορφή αρχείου doc (Word) ή pdf (Acrobat) ούτως ώστε να το διαβάσει off-line.
 4. Μην κάνετε το site σας λαβύρινθο. Προσπαθήστε να είναι άνετη η περιήγηση του επισκέπτη δημιουργώντας συνδέσμους για να μετακινείται από τη μία σελίδα στις άλλες και να βρίσκει αυτό που θέλει από το σημείο όπου βρίσκεται χωρίς να χρειάζεται να επιστρέφει στην πρώτη ή σε κάποια άλλη σελίδα. Το ιδανικό –λένε οι επαγγελματίες– είναι από οποιοδήποτε σημείο του site να μπορεί να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε άλλο με όχι περισσότερα από 3 κλικ.
 5. Μη χρησιμοποιείτε μεγάλο μέγεθος γραμματοσειράς εκεί που θέλετε να δώσετε έμφαση. Το μεγάλο μέγεθος γραμματοσειράς αντιστοιχεί στη δυνατή φωνή της προφορικής ομιλίας.
 6. Χρησιμοποιείτε με μεγάλη φειδώ τα κινούμενα σκίτσα (animated gif). Είναι χαριτωμένα και ελκυστικά, αλλά η υπερβολή στη χρήση τους μπορεί να δώσει μία όψη «λούνα παρκ» σε μία ιστοσελίδα.
 7. Αποφύγετε το εφέ blinking που κάνει το κείμενο να αναβοσβήνει. Είναι ένα εφέ που τραβά σχεδόν με τη βία την προσοχή του αναγνώστη και την κρατά ακόμη κι όταν έχει διαβάσει τις σχετικές πληροφορίες. Χρησιμοποιήστε το μόνο όταν πιστεύετε ότι ο επισκέπτης πρέπει οπωσδήποτε να προσέξει ένα σημείο κι όχι για ψύλλου πήδημα. Και μόνο σε μία ή δύο λέξεις, όχι σε ολόκληρη πρόταση.
 8. Ποτέ μη βάζετε ανοιχτόχρωμα γράμματα σε ανοιχτόχρωμο φόντο και σκούρα γράμματα σε σκούρο φόντο, εκτός αν έχετε λόγους να βλάψετε την όραση των επισκεπτών σας.
 9. Μην δημιουργείτε συνδέσμους που ανοίγουν σε νέο παράθυρο και μη φορτώνετε αυτόματα νέα παράθυρα κατά το άνοιγμα μιας σελίδας. Κανείς δεν θέλει να ανοίγουν ανεπιθύμητα παράθυρα στην οθόνη του. Χρησιμοποιήστε την τεχνική αυτή μόνο όταν ο σύνδεσμος παραπέμπει σε μία ξένη ιστοσελίδα.
 10. Όταν είναι απαραίτητο, δώστε τεχνικές οδηγίες στους επισκέπτες σας, π.χ. όταν πρέπει να κατεβάσουν κάποιο αρχείο που απαιτεί ειδικό πρόγραμμα,

δώστε τους τη δυνατότητα να κατεβάσουν το πρόγραμμα αυτό ή παραπέμπετε τους στη σελίδα της κατασκευάστριας εταιρίας. Οι τεχνικές οδηγίες που τυχόν θα προσθέσετε στις σελίδες σας θα πρέπει να είναι κατανοητές και σύντομες. Μην υποθέσετε ότι χρησιμοποιούν όλοι τα προγράμματα που χρησιμοποιείτε εσείς, αλλά λάβετε υπόψη σας όλες τις πιθανές περιπτώσεις.

ΛΩΡΕΑΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΣΤΟΝ **ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΙΣΤΟ**

Όποιος θέλει να δημοσιεύσει στον Παγκόσμιο Ιστό μία προσωπική ιστοσελίδα μπορεί να το κάνει δωρεάν χρησιμοποιώντας τις υπηρεσίες μιας από τις πάμπολλες εταιρείες παροχής δωρεάν φιλοξενίας ιστοσελίδων. Αυτές οι εταιρείες, εκτός από τον χώρο, δίνουν και δωρεάν e-mail αλλά και άλλες παροχές (γραφικά, οδηγούς κατασκευής ιστοσελίδων κ.ά.). Για ένα αναλυτικό κατάλογο τέτοιων εταιρειών επισκεφθείτε το **Free Web Space Finder** (<http://www.free-web-space-finder.com>).

Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικές από αυτές:

Freeservers <http://www.freeservers.com/>

Fate Back <http://www.fateback.com/>

Angelfire <http://www.angelfire.lycos.com/>

50megs <http://www.50megs.com/>

Φιλοξενία ιστοσελίδων παρέχουν στα μέλη τους και οι γνωστές ελληνικές πύλες όπως το **In** και το **Pathfinder**.

Το βασικό πλεονέκτημα της δημοσίευσης ιστοσελίδων σε δωρεάν παρεχόμενο χώρο είναι η απουσία κόστους. Ωστόσο τα μειονεκτήματα δεν είναι λίγα:

1. Τα έσοδα των εταιρειών που παρέχουν δωρεάν χώρο για φιλοξενία ιστοσελίδων προέρχονται από τις διαφημίσεις. Αυτό σημαίνει ότι κάθε ιδιοκτήτης φιλοξενούμενης ιστοσελίδας υποχρεούται να τοποθετήσει στο site του ένα διαφημιστικό πλαίσιο ή αυτό το πλαίσιο φορτώνεται αυτόματα σε νέο παράθυρο μαζί με τη σελίδα του. Η διαφήμιση αυτή είναι συνήθως ενοχλητική αισθητικά και επιβαρύνει την ταχύτητα πρόσβασης.
2. Η διεύθυνση ενός site που φιλοξενείται δωρεάν καθορίζεται από την εταιρία και συνήθως είναι του τύπου: <http://www.company.com/~username> ή <http://members.company.com/~username> ή κάτι ανάλογο. Αντίθετα, με την κατοχύρωση ενός ονόματος περιοχής ο χρήστης διαλέγει το όνομα (εάν φυσικά δεν το χρησιμοποιεί άλλος) και η διεύθυνσή του είναι απλή και μπορεί εύκολα να απομνημονευθεί από τους επισκέπτες (του τύπου: <http://www.username.com>).
3. Οι εταιρίες που προσφέρουν φιλοξενία απαγορεύουν την εκμετάλλευσή τους από τους ιδιοκτήτες, οι οποίοι ούτε διαφημίσεις μπορούν να τοποθετήσουν ούτε να χρησιμοποιήσουν τις ιστοσελίδες τους για την πώληση προϊόντων – υπηρεσιών.

4. Ο χώρος που συνήθως προσφέρεται αρκεί για ένα απλό προσωπικό site όχι όμως για μεγαλύτερες απαιτήσεις. Επιπλέον κάποιες εταιρείες απαγορεύουν στα φιλοξενούμενα site να περιέχουν κάποιους τύπους αρχείων (mp3, exe κ.ά.).
5. Σήμερα πια το κόστος για να δημοσιεύσει κάποιος ιστοσελίδες σε δικό του domain είναι πολύ προσιτό (ξεκινά από λιγότερα των 100 € ετησίως). Με αυτά τα χρήματα αποκτά κανείς ένα πολύ σημαντικό σε μέγεθος χώρο, πολλαπλές ηλεκτρονικές διευθύνσεις και πολλές άλλες παροχές.
6. Το κυριότερο μειονέκτημα είναι ότι εάν κάποτε η εταιρεία κλείσει ή πάψει να ενδιαφέρεται για τη φιλοξενία ιστοσελίδων το site πρέπει να κλείσει ή να «μετακομίσει» σε άλλη διεύθυνση. Αυτό σημαίνει ότι θα χαθεί για κάποιους από τους μόνιμους επισκέπτες, ενώ θα πρέπει να ενημερωθούν όλα τα εργαλεία αναζήτησης καθώς και οι κατάλογοι που το έχουν καταχωρήσει.

ΚΑΤΟΧΥΡΩΣΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ **(DOMAIN NAME)** **ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ ΕΠΙ ΠΛΗΡΩΜΗ**

Το Ίδρυμα Τεχνολογίας και Έρευνας (Ι.Τ.Ε.) που εδρεύει στο Ηράκλειο είναι ο αρμόδιος φορέας για τη διαχείριση των ονομάτων περιοχής του ελληνικού Ιστού, δηλαδή αυτών που έχουν την κατάληξη .gr (όπως και .com.gr, edu.gr, org.gr κλπ)

Στη διεύθυνση <http://www.gr> μπορείτε να δείτε αν είναι διαθέσιμο το όνομα που σας ενδιαφέρει και, αν είναι ελεύθερο, να το κατοχυρώσετε. Από την στιγμή που κάποιος κατοχυρώσει το όνομα που τον ενδιαφέρει, υποχρεούται να το ενεργοποιήσει μέσα σε κάποιο συγκεκριμένο διάστημα αλλιώς μπορεί να παραχωρηθεί σε άλλο ενδιαφερόμενο. Όλους τους όρους και τις υποχρεώσεις που απορρέουν από την κατοχύρωση ενός ονόματος περιοχής μπορείτε να τους διαβάσετε στην παραπάνω διεύθυνση.

Η ανανέωση της κατοχύρωσης γίνεται κάθε δύο χρόνια. Το χρηματικό αντίτιμο είναι 51,94 € για τα δύο πρώτα χρόνια και 34,6 € για κάθε δύο από τα επόμενα χρόνια.

Προσοχή! Με την παραπάνω διαδικασία και εφόσον καταβάλετε το αντίτιμο, αποκτάτε απλά το δικαίωμα χρήσης ενός ονόματος περιοχής του ελληνικού Ιστού (τύπου www.myname.gr). Αυτό δεν σημαίνει ότι αποκτάτε και χώρο για φιλοξενία ιστοσελίδων. Θα πρέπει να απευθυνθείτε σε κάποια εταιρεία φιλοξενίας ιστοσελίδων, η οποία θα αναλάβει να δημοσιεύσει τις ιστοσελίδες σας στους υπολογιστές της (servers για την ακρίβεια) ώστε να είναι προσβάσιμες πάντα. Οι τιμές για τη φιλοξενία ιστοσελίδων είναι αρκετά προσιτές και η διακύμανσή τους είναι ανάλογη με τις παροχές του “πακέτου” που θα επιλέξετε. Μπορείτε να βρείτε αρκετά ικανοποιητικά προγράμματα με λιγότερα από 100 € το χρόνο. Πολλές φορές στην τιμή περιλαμβάνεται και το αντίτιμο για την κατοχύρωση του ονόματος περιοχής (δηλαδή τα χρήματα που θα δοθούν στο Ι.Τ.Ε.) και σ’ αυτή την περίπτωση η εταιρεία αναλαμβάνει για λογαριασμό σας τη σχετική διαδικασία.

Παραθέτουμε ενδεικτικά μερικές διευθύνσεις ελληνικών εταιρειών που παρέχουν φιλοξενία ιστοσελίδων:

<http://www.ip.gr>

<http://www.positron.gr>

<http://www.internetservices.gr>

<http://www.privenet.gr>

<http://www.arx.gr>

<http://www.thesuperweb.gr>

<http://www.dnhost.gr>

<http://www.global.gr>

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΡΧΕΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΤΟ SERVER (FTP)

Το FTP (File Transfer Protocol = Πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων) είναι το πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται στο Διαδίκτυο για τη μεταφορά και διακίνηση αρχείων μεταξύ υπολογιστών.

Για να το καταλάβετε καλύτερα πρέπει να το αντιδιαστείλετε από το HTTP (HyperText Transfer Protocol = Πρωτόκολλο μεταφοράς υπερκειμένου). Όταν γράφουμε στη γραμμή Location ενός Browser: <http://www.company.com/products/index.html> και πατάμε το enter ουσιαστικά δίνουμε στον υπολογιστή μας την εξής εντολή: «Στον Παγκόσμιο Ιστό και με βάση το πρωτόκολλο http, πραγματοποιήσε σύνδεση με τον server που έχει την επωνυμία [company.com](http://www.company.com), μπες στον κατάλογο products, βρες και εμφάνισε στην οθόνη το αρχείο [index.html](http://www.company.com/products/index.html)». Αυτή είναι η σύνδεση μέσω http. Όταν όμως συνδεόμαστε μέσω ftp δίνουμε την εντολή στον υπολογιστή να μας παρουσιάσει τα περιεχόμενα ενός καταλόγου που βρίσκεται στο σκληρό δίσκο ενός απομακρυσμένου υπολογιστή όπως περίπου βλέπουμε τα περιεχόμενα των καταλόγων του σκληρού δίσκου του υπολογιστή μας. Από κει κι έπειτα μπορούμε (ανάλογα με το είδος της πρόσβασης) να κατεβάσουμε, να στείλουμε, να διαγράψουμε, να μετακινήσουμε και γενικώς να διαχειριστούμε τα αρχεία του καταλόγου του απομακρυσμένου υπολογιστή.

Όταν κάποια εταιρεία σας δίνει χώρο για φιλοξενία ιστοσελίδων (δωρεάν ή επί πληρωμή) σας παραχωρεί το δικαίωμα πρόσβασης σε ένα μέρος του σκληρού δίσκου του **server** της. Εκεί θα έχετε πρόσβαση μέσω ftp μόνο εσείς για να αποστείλετε όλα τα αρχεία που απαιτούνται για το site σας (ιστοσελίδες και γραφικά). Κατόπιν χρησιμοποιώντας το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης που θα σας δοθεί μπορείτε να διαχειρίζεστε τα αρχεία που θα αποτελούν το site σας.

Η σύνδεση με τον απομακρυσμένο υπολογιστή για τη μεταφορά αρχείων γίνεται με ένα ειδικό πρόγραμμα. Τέτοια είναι τα: **WSFTP**, **CoreFTP**, **LeechFTP**, **FTP Surfer**, **FileZilla** κ.ά. που μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν από το site της **Cnet** (<http://www.download.com>)

Επισημαίνουμε τέλος ότι πολλές από τις εταιρείες παροχής φιλοξενίας δίνουν τη δυνατότητα στους «φιλοξενούμενους» να στέλνουν τα αρχεία τους μέσα από ειδικές σελίδες με φόρμες, χωρίς να απαιτείται η χρήση κάποιου προγράμματος FTP.

ΠΡΩΘΗΣΗ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

Αν ο τηλεφωνικός κατάλογος δεν περιλάμβανε τον αριθμό του τηλεφώνου σας και εσείς δεν τον δίνετε σε κανέναν, είναι σίγουρο ότι μόνο κατά λάθος θα σας τηλεφωνούσε κάποιος. Το ίδιο συμβαίνει και με τις ιστοσελίδες. Κανείς δεν θα επισκεφθεί το site σας, αν δεν φροντίσετε να γνωστοποιήσετε την ύπαρξή του.

Αν το site σας έχει εμπορικό σκοπό, πρέπει να διαθέσετε ένα ποσό για τη διαφήμισή του σε έντυπα ή στον Παγκόσμιο Ιστό. Υπάρχουν όμως και τρόποι για δωρεάν προώθηση ιστοσελίδων.

1. Το πρώτο και κύριο που πρέπει οπωσδήποτε να κάνετε είναι να δηλώσετε την ιστοσελίδα σας σε όσους καταλόγους, μηχανές αναζήτησης, πύλες (ελληνικές και ξένες) γνωρίζετε. Όλες έχουν κάποιο σχετικό σύνδεσμο και κάποια φόρμα γ' αυτή την ενέργεια.
2. Στείλτε επιστολές στους υπευθύνους «συγγενικών» σελίδων και ενημερώστε τους για την ύπαρξη της ιστοσελίδας σας παρακαλώντας τους να τοποθετήσουν στη σελίδα τους ένα σύνδεσμο προς τη δική σας.
3. Δημιουργήστε και εσείς μία σελίδα με διευθύνσεις σελίδων που έχουν περιεχόμενο σχετικό με τη δική σας. Πολλοί χρήστες θα επισκέπτονται τη σελίδα σας για να τη χρησιμοποιήσουν ως σημείο εκκίνησης για σχετικές αναζητήσεις.
4. Στείλτε ενημερωτικές επιστολές σε παραλήπτες που πιστεύετε ότι ενδιαφέρονται για αυτά που δημοσιεύετε. Μη στέλνετε άκριτα επιστολές σε οποιουδήποτε, εφόσον γνωρίζετε πόσο ενοχλητική είναι η ανεπιθύμητη αλληλογραφία. Επίσης σκόπιμο είναι στους αποδέκτες σας να συμπεριλάβετε υπευθύνους περιοδικών για το Ίντερνετ ή περιοδικών με ειδικό περιεχόμενο σχετικό με αυτό των ιστοσελίδων σας.
5. Γράψτε ανακοινώσεις σε φόρα και πίνακες ανακοινώσεων για να γνωστοποιήσετε την ύπαρξη του site σας. Και πάλι θα πρέπει το περιεχόμενο των χώρων αυτών να είναι σχετικό για να μην γίνεστε άσκοπα ενοχλητικοί.
6. Δημιουργήστε μία φόρμα στην οποία οι επισκέπτες θα μπορούν να δηλώνουν το e-mail τους για να τους ενημερώνετε κάθε φορά που προσθέτετε υλικό. Αυτό θα αποτελεί μία συνεχή υπενθύμιση στους ενδιαφερομένους για την ύπαρξη και λειτουργία του ιστοχώρου σας.
7. Ενσωματώστε μία signature στις ηλεκτρονικές επιστολές σας. Αυτό είναι μία μικρή φράση όπως «Επισκεφθείτε το site μου στη διεύθυνση <http://www.mysite.com>», η οποία θα προστίθεται αυτόματα στο τέλος κάθε e-mail που αποστέλλετε.
8. Εγγραφείτε σε κάποια υπηρεσία «ανταλλαγής banners». Μετά υποχρεούστε να έχετε ένα πλαίσιο στην ιστοσελίδα σας όπου θα εμφανίζονται εναλλασσόμενες διαφημίσεις των σελίδων που συμμετέχουν στο πρόγραμμα (μέσα σ' αυτές και της δικής σας). Φυσικά ανάλογα banners θα υπάρχουν και στις άλλες σελίδες που συμμετέχουν στο πρόγραμμα. Κατ' αυτόν τον τρόπο η σελίδα σας θα διαφημίζεται δωρεάν μέσα από άλλες.

ΠΩΣ ΧΡΗΣΙΜΕΥΟΥΝ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΣΕ ΕΝΑΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

Τα τελευταία χρόνια έχει αναδειχθεί επαρκώς η χρησιμότητα του διαδικτύου στην εκπαιδευτική πράξη. Περισσότερα ο ενδιαφερόμενος μπορεί να αναζητήσει σε σχετικές ιστοσελίδες και δημοσιεύματα του Τύπου. Εδώ μας απασχολεί ειδικά η χρησιμότητα της ενασχόλησης του εκπαιδευτή με την κατασκευή ιστοσελίδων. Γιατί δηλαδή είναι χρήσιμο για τον εκπαιδευτή όχι απλά να χρησιμοποιεί το διαδίκτυο στην διδασκαλία, αλλά να μπορεί να δημιουργεί τις δικές του ιστοσελίδες; Με την κατασκευή ιστοσελίδων λοιπόν ο κάθε εκπαιδευτής έχει τη δυνατότητα...

1. Να εκθέσει τη δουλειά του, να εκφράσει δημόσια την άποψή του σε θέματα της εργασίας του, να έρθει σε επαφή με συναδέλφους του, να μοιραστεί τους προβληματισμούς του κ.λπ.
2. Να δημοσιεύσει επιπλέον ενημερωτικό υλικό για τους ενδιαφερόμενους μαθητές. Εξυπακούεται πως ότι χρειάζεται να ξέρουν οι μαθητές αποτελεί αντικείμενο διδασκαλίας μέσα στην τάξη. Στον Παγκόσμιο Ιστό όμως, μπορεί να δημοσιεύσει επιπλέον υλικό που δεν «χωρά» στα πλαίσια της διδακτικής ώρας. Δηλαδή όχι μόνο να προτείνει ιστοσελίδες ή να προτρέπει τους μαθητές να αναζητήσουν το σχετικό υλικό, αλλά να τους προσφέρει ο ίδιος το υλικό που κρίνει ότι πρέπει να δουν. Μερικά παραδείγματα:
 - ο με αφορμή τη διδασκαλία ενός ποιήματος να δώσει στους μαθητές που ενδιαφέρονται τη δυνατότητα να διαβάσουν στην ιστοσελίδα του κι άλλα ποιήματα του ίδιου ποιητή ώστε να γνωρίσουν καλύτερα το έργο του.
 - ο στο μάθημα της Ιστορίας να δημοσιεύσει επιπλέον υλικό που δεν υπάρχει στο βιβλίο (επιπλέον φωτογραφίες ή πληροφορίες) ή που δεν μπορεί να υπάρξει σε ένα βιβλίο (αρχεία ήχου, βίντεο).
 - ο κατά την περίοδο των εξετάσεων μπορεί να δημοσιεύσει ενδεικτικά θέματα εξετάσεων ή θέματα που ζητήθηκαν σε εξετάσεις προηγούμενων ετών.
3. Να χρησιμοποιήσει ως μέσο διδασκαλίας τις ιστοσελίδες χωρίς να χρειάζεται να ανατρέξει στο Παγκόσμιο Ιστό. Αν η σύνδεση δεν είναι εφικτή, ο διδάσκων δημιουργεί τις ιστοσελίδες που θα τον βοηθήσουν στο μάθημά του και τις περνάει στο σκληρό δίσκο των υπολογιστών του εργαστηρίου. Έτσι οι μαθητές έχουν πρόσβαση σ' αυτές χωρίς να απαιτείται η φιλοξενία τους από κάποιο server.
4. Να δημοσιεύσει τις εργασίες των μαθητών του. Αυτό μπορεί να αποτελέσει ένα επιπλέον κίνητρο εργασίας γι' αυτούς.

ΜΕΡΟΣ 2ο

Περιγραφή της Εφαρμογής

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Υπάρχουν δυο ειδών προγράμματα για να κατασκευάσετε ένα μενού: τα προγράμματα κατασκευής ιστοσελίδων, από τα οποία μπορείτε να δημιουργήσετε διάφορα μενού που θα χρησιμοποιούνται όμως στην ίδια τη σελίδα και τα προγράμματα κατασκευής μενού που έχουν σχεδιαστεί αποκλειστικά για το σκοπό αυτό. Μετά από μια αναζήτηση στο διαδίκτυο μπορεί να βρει κανείς πολλά προγράμματα κατασκευής μενού για ιστοσελίδες. Τα δυο πιο εντυπωσιακά και εύχρηστα είναι τα εξής : το **Flash Menu Factory** της εταιρίας **Epinois software** και το **AllWebMenus** της Ελληνικής εταιρίας **Likno** το οποίο και τελικά θα επιλεγεί.

Flash Menu Factory: Το Flash Menu Factory είναι μια καινούρια εφαρμογή της εταιρίας “Epinois software” που σας δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσετε χρήσιμα και ταυτόχρονα εντυπωσιακά μενού για δομήσετε την ιστοσελίδα σας.



Δεν προϋποθέτει καθόλου γνώσεις πάνω στο Flash αφού όλα γίνονται αυτόματα χρησιμοποιώντας τα έτοιμα μενού σχεδιασμένα σε Flash που προσφέρει η εφαρμογή. Δημιουργεί οριζόντια και κάθετα μενού δομημένα με εντυπωσιακές κινούμενες εικόνες, ήχο, backgrounds κα. Είναι μικρού κόστους και υποστηρίζεται πλήρως από το δικτυακό της τόπο, όπου μπορείτε να προμηθευτείτε δωρεάν το DEMO της εφαρμογής.

<http://www.FlashMenuFactory.com>

Παρά τα εντυπωσιακά μενού που δημιουργεί, έχει κάποια βασικά μειονεκτήματα. Το πιο βασικό είναι ότι τα μενού που δημιουργεί δεν έχουν απεριόριστο βάθος αλλά αναπτύσσονται μόνο σε ένα επίπεδο. Επίσης αρνητικό στοιχείο είναι η μη δυνατότητα πρόσθεσης επιπλέον κώδικα Javascript στα στοιχεία του μενού, ώστε να είναι σε θέση να εκτελέσουν κάποιες ειδικές λειτουργίες.

Παρόλα αυτά όμως η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι πολύ καινούρια (αφού βρίσκεται στην πρώτη της έκδοση) και μπορεί με τις απαραίτητες προσθήκες να εξελιχθεί σε ένα πλήρες εργαλείο κατασκευής μενού για ιστοσελίδες.

AllWebMenus: Το Allwebmenus είναι μια πλήρης εφαρμογή κατασκευής DHTML/Javascript μενού για την εύκολη πλοήγηση στις ιστοσελίδες, που δεν απαιτεί απολύτως καμία προηγούμενη εμπειρία σε HTML ή Javascript. Δημιουργεί cross-browser, popup ή drop down menus που λειτουργούν το ίδιο σε όλους τους browsers που υποστηρίζουν DHTML (όπως τον Netscape Navigator, Internet Explorer, Opera, Mozilla, Konqueror, Safari κ.α).



Ένα Javascript menu μπορεί να σχεδιαστεί με μια απλή προσέγγιση σε μορφή δέντρου. Μπορείτε έπειτα να το προσαρμόσετε πλήρως με τη χρησιμοποίηση των ιδιοτήτων μορφοποίησης είτε με την επιλογή μιας προκαθορισμένης εμφάνισης από τη συλλογή της εφαρμογής. Μπορεί να είναι κάθετο ή οριζόντιο, popup ή dropdown, να είναι κινητό, να παραμένει ορατό καθώς κυλάει η σελίδα, να περιέχει στατικές ή κινούμενες εικόνες, σύνορα, χρώματα και πολλά άλλα.

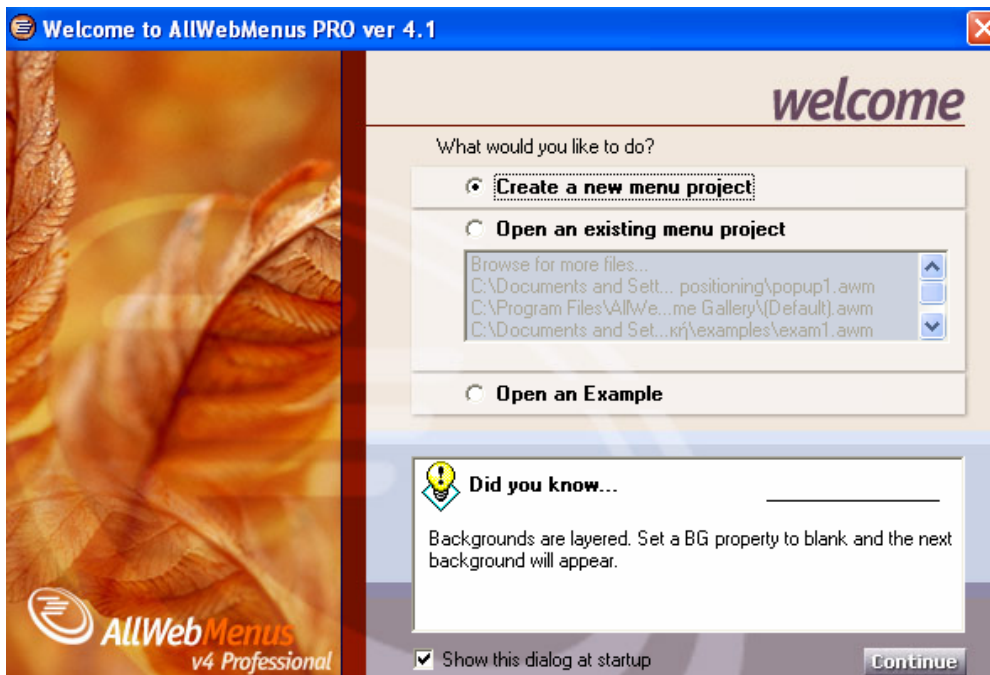
Αφού λοιπόν έχει προσαρμοστεί το μενού με τις επιλογές σας, μπορείτε να το συντάξετε(compile) και να το συνδέσετε(link) με τις ιστοσελίδες σας εύκολα και γρήγορα, χωρίς να χρησιμοποιήσετε καθόλου κώδικα.

Το Allwebmenus θα σας εξοικονομήσει σημαντικό χρόνο και προσπάθεια που απαιτούνται για να καταλάβετε την Δυναμική HTML και τον κώδικα Javascript με τρόπο τέτοιο ώστε να είναι ικανό να υποστηρίξει όλους DHTML browsers.

Το κόστος αγοράς της εφαρμογής είναι πολύ μικρό και στον δικτυακό τόπο της διατίθεται δωρεάν το DEMO του AllWebMenus με τις πιο χρήσιμες ιδιότητες.

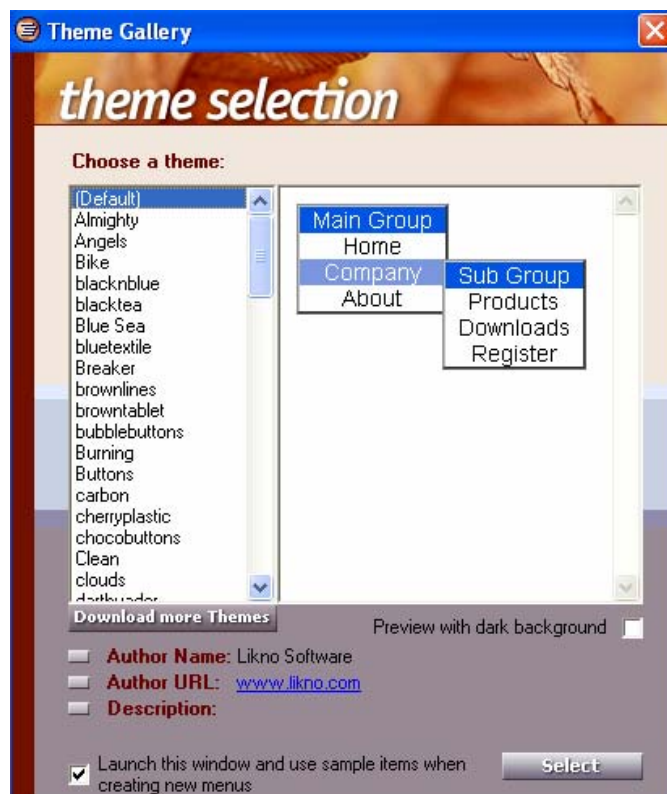
<http://www.likno.com>

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

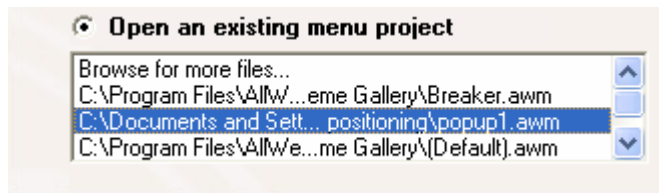


Με το άνοιγμα της εφαρμογής εμφανίζεται το παραπάνω πλαίσιο, που σας καλωσορίζει και σας ρωτάει πως θέλετε να ξεκινήσετε. Μπορείτε λοιπόν να δημιουργήσετε μια νέα εργασία κατασκευής μενού (Create a new menu project).

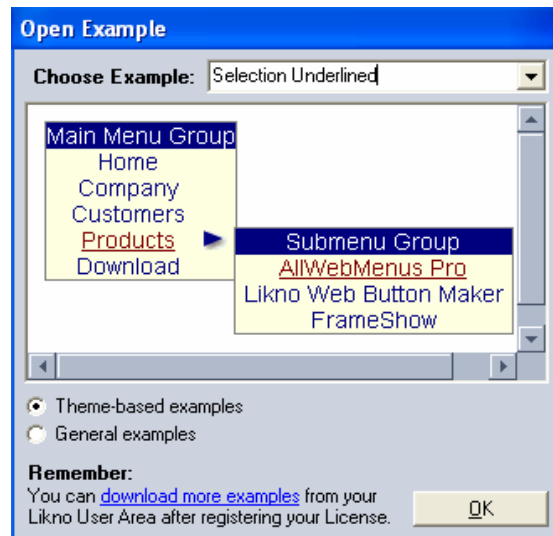
Η επιλογή αυτή σας παραπέμπει σε ένα νέο παράθυρο που περιέχει μια συλλογή από έτοιμα θέματα (Theme Gallery). Από εδώ επιλέγετε το θέμα πάνω στο οποίο επιθυμείτε να βασίζεται το σχέδιο του μενού σας. Έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε μια πληθώρα θεμάτων καθώς και να βλέπετε στο διπλανό πλαίσιο την προεπισκόπηση τους. Σας δίνετε επίσης η δυνατότητα να κατεβάσετε περισσότερα καινούρια θέματα (Download more Themes) από τον δικτυακό τόπο της εφαρμογής:
<http://www.likno.com>



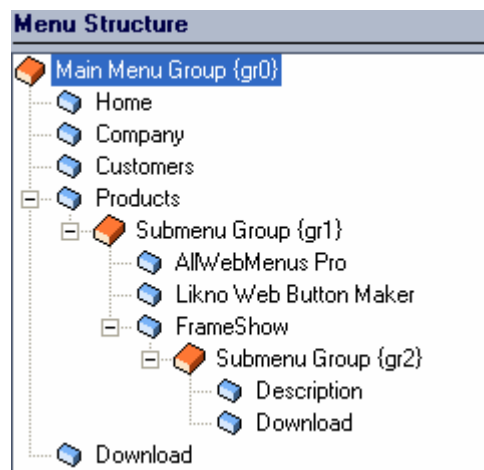
Μπορείτε επίσης να ανοίξετε ένα ήδη κατασκευασμένο μενού (Open an existing menu project) για περαιτέρω επεξεργασία.



Είτε τέλος να ανοίξετε ένα παράδειγμα (Open Example) που σας προσφέρει η εφαρμογή, το οποίο θα είναι βασισμένο στη συλλογή των θεμάτων ή σε κάποια άλλα γενικά παραδείγματα. Επιπλέον παραδείγματα είναι διαθέσιμα στην ιστοσελίδα του προγράμματος (download examples).



Αφού μπειτε λοιπόν στο κύριο παράθυρο της εφαρμογής θα παρατηρήσετε στα δεξιά το πλαίσιο στο οποίο αναπτύσσεται η δομή του μενού που επεξεργάζεστε. Με τη μορφή δένδρου αναπαρίστανται τα όλα τα στοιχεία του μενού σας όπως τα αντικείμενα (item) και τα υπομενού (submenus).



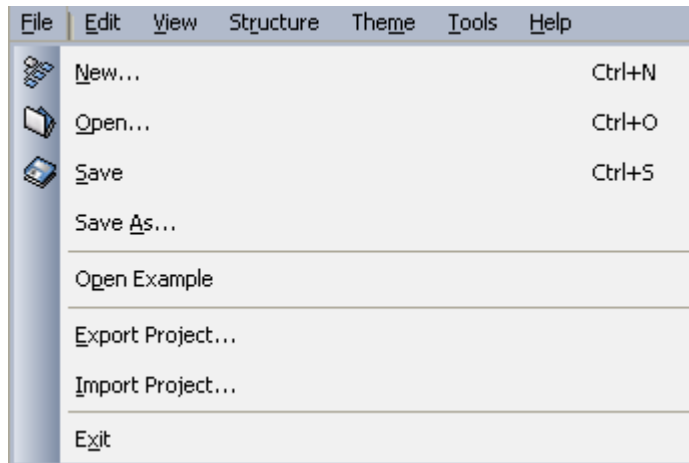
Στο πάνω μέρος βλέπετε τη γραμμή μενού της εφαρμογής που αποτελείτε από τις εξής επιλογές:

FILE :

File->New : Δημιουργεί μια καινούρια εργασία κατασκευής μενού, δίνοντας σας τη δυνατότητα να επιλέξετε θέμα από τη συλλογή θεμάτων.

File->Open : Ανοίγει μια εργασία ενός έτοιμου μενού που έχει την κατάληξη .awm.

File>Save : Αποθηκεύει την εργασία σας σε ένα αρχείο *.awm.



File->Save As : Αποθηκεύει την εργασία σας με ένα διαφορετικό όνομα.

File->Open Example : Ανοίγει ένα παράδειγμα από μια λίστα έτοιμων παραδειγμάτων που σας προσφέρει η εφαρμογή.

File->Export Project : Εξάγει την εργασία που πραγματοποιήσατε έτσι ώστε να μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε και σε άλλους υπολογιστές χωρίς να έχετε προβλήματα με τις διαδρομές των αρχείων και των εικόνων.

File->Import Project : Εισάγει μια έτοιμη εργασία στη εργασία που ήδη επεξεργάζεστε.

File->Exit : Κλείνει την εφαρμογή.

EDIT :

Edit->Undo : Αναίρει την τελευταία σας πράξη.

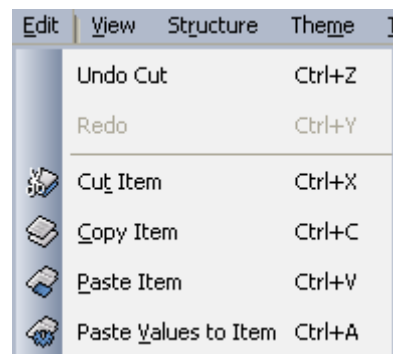
Edit->Redo : Ακυρώνει την αναίρεση που κάνατε.

Edit->Cut Item : Αποκόπτει το επιλεγμένο στοιχείο (ομάδα ή αντικείμενο).

Edit->Copy Item : Αντιγράφει το επιλεγμένο στοιχείο (ομάδα ή αντικείμενο)

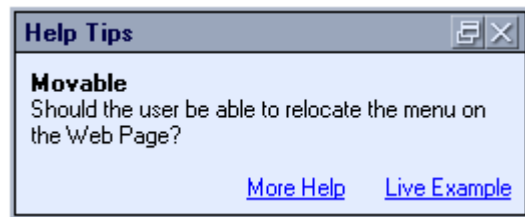
Edit->Paste Item : Εισάγει το στοιχείο που είχε αποκοπεί ή αντιγραφεί προηγουμένως.

Edit->Paste Values to Item : Εισάγει μόνο τις τιμές, ενός στοιχείου που είχε αντιγραφεί προηγουμένως.



VIEW :

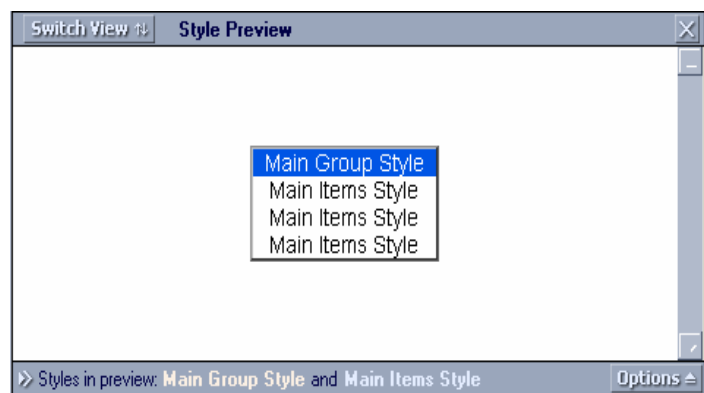
View->Help Tips : Εμφανίζει ή αποκρύπτει ένα πλαίσιο με χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με το στοιχείο που έχετε επιλεγμένο.



View->Menu Editor Preview : Εμφανίζει ή αποκρύπτει ένα πλαίσιο με την προεπισκόπηση του μενού από όπου μπορείτε κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο να επιλέξετε τι ενέργεια να εκτελέσει.



View->Style Editor Preview: Εμφανίζει ή αποκρύπτει ένα πλαίσιο με την προεπισκόπηση του μενού, καθώς επεξεργάζεστε το στυλ που θα έχει.

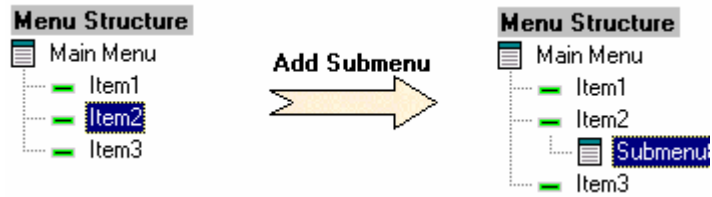


STRUCTURE :

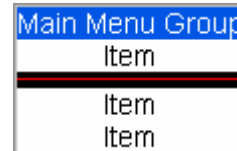
Structure->Add Item : Προσθέτει ένα καινούριο αντικείμενο στο μενού.



Structure->Add Submenu Group to Item : Προσθέτει ένα υπομενού (submenu) στο επιλεγμένο αντικείμενο.



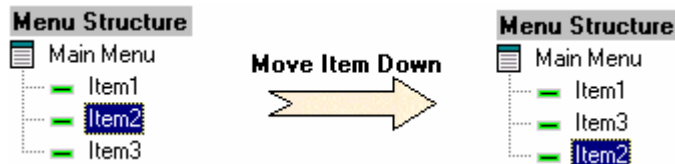
Structure->Add Separator : Εισάγει ένα διαχωριστή (separator) κάτω από το επιλεγμένο αντικείμενο.



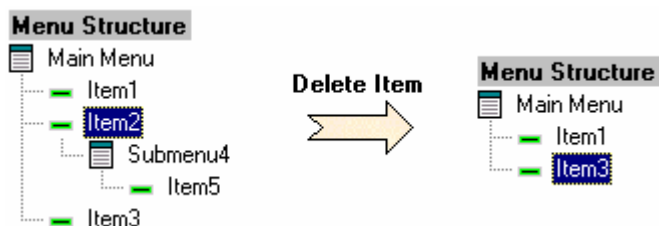
Structure->Move Item Up : Μετακινεί το επιλεγμένο Item μια θέση πάνω.



Structure->Move Item Down: Μετακινεί το επιλεγμένο αντικείμενο μια θέση κάτω.



Structure->Delete Item : Διαγράφει το επιλεγμένο αντικείμενο από το μενού.



THEME :

Theme->Apply Theme to Menu : Ανοίγει τη συλλογή των έτοιμων θεμάτων από όπου μπορείτε να επιλέξετε ένα θέμα το οποίο θα πάρει τη θέση αυτού που επεξεργάζεστε. Το καινούριο θέμα φέρει όλες τις ιδιότητες όσον αφορά την εμφάνιση, αλλά θα προσαρμοστεί στις πληροφορίες που έχετε εσείς ήδη δώσει.

Theme->Export New Theme :

Εξάγει την εργασία που επεξεργάζεστε ως ένα καινούργιο θέμα στη συλλογή θεμάτων της εφαρμογής. Το θέμα αυτό θα είναι βασισμένο στις ρυθμίσεις που κάνατε στην εμφάνιση του. Μπορείτε να το αποθηκεύσετε με το όνομα που επιθυμείτε και τελικά να το χρησιμοποιείτε με την εντολή **Apply Theme to Menu**.



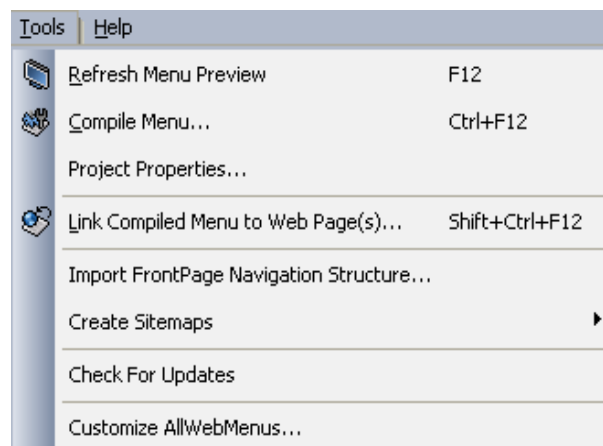
TOOLS :

Tools->Refresh Menu Preview :

Ανανεώνει την προεπισκόπηση του μενού στο πλαίσιο Menu Editor Preview, κάθε φορά που γίνεται κάποια αλλαγή σε αυτό.

Tools->Compile Menu : Συντάσσει το αρχείο .awm σε ένα αρχείο .js το οποίο θα συνδεθεί με την ιστοσελίδα σας.

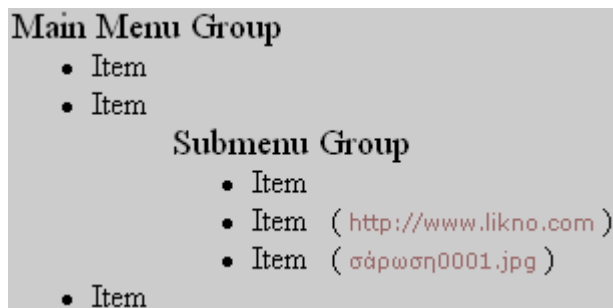
Tools->Project Properties : Ανοίγει ένα πλαίσιο όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τις ιδιότητες της εργασίας σας.



Tools->Link Compiled Menu to Web Page(s) : Συνδέει το μενού που κάνατε compile, με την ιστοσελίδα σας.

Tools->Import Frontpage Navigation Structure : Εισάγει μια δομή πλοήγησης της εφαρμογής Frontpage. Έτσι μπορείτε να επεξεργαστείτε τη δομή αυτή με το AllWebMenus και να δημιουργήσετε μια καινούρια δομή (Menu Structure).

Tools->Create Sitemaps->Create Generic Sitemap : Δημιουργεί ένα “χάρτη” της δομής του μενού σας. Ο “χάρτης” αυτός περιέχει όλες τις πληροφορίες του μενού που δημιουργήσατε (Links, Εικόνες κτλ) και εξάγεται σε ένα απλό αρχείο .html.



Tools->Create Sitemaps->Create Google Sitemap : Δημιουργεί ένα αρχείο sitemap.xml βασισμένο στις ιστοσελίδες που είναι συνδεδεμένες στα αντικείμενα του μενού σας, το οποίο σας επιτρέπει να γνωστοποιήσετε στις μηχανές αναζήτησης τις ιστοσελίδες σας αλλά και πληροφορίες σχετικά με τις τελευταίες αλλαγές που κάνατε, τη συχνότητα που τις τροποποιείτε κα.

Tools->Create Sitemaps->Create ROR Sitemap : Δημιουργεί ένα αρχείο ror.xml βασισμένο στις ιστοσελίδες που είναι συνδεδεμένες στα αντικείμενα του μενού σας. Το ROR είναι ένα συνεχώς αναπτυσσόμενο εργαλείο, XML μορφής, που περιγράφει την ιστοσελίδα σας με τέτοιο τρόπο ώστε να εντοπίζετε πιο εύκολα από τις μηχανές αναζήτησης.

Tools->Check For Updates : Ελέγχει αν υπάρχουν καινούριες εκδόσεις της εφαρμογής στον δικτυακό της τόπο.

Tools->Customize AllWebMenus : Σας επιτρέπει να ρυθμίσετε κάποιες γενικές ιδιότητες της εφαρμογής.

HELP :

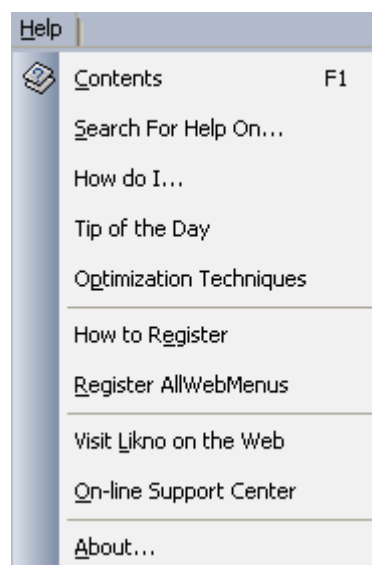
Help->Contents : Ανοίγει το αρχείο της Βοήθειας.

Help->Search For Help On : Ανοίγει την αναζήτηση στο αρχείο της βοήθειας.

Help->How do I : Δίνει συμβουλές για την επίτευξη κάποιων εργασιών.

Help->Tip of the Day : Δείχνει μια συμβουλή κάθε φορά που ανοίγετε την εφαρμογή.

Help->Optimization Techniques : Δίνει συμβουλές πως θα αυξήσετε την ταχύτητα ανάπτυξης του μενού.



Help->How to Register : Εμφανίζει πληροφορίες σχετικά με τη διαδικασία ενεργοποίησης της εφαρμογής.

Help->Register AllWebMenus : Ξεκινάει τη διαδικασία ενεργοποίησης του προγράμματος πληκτρολογώντας τον κωδικό ενεργοποίησης.

Help->Visit Likno on the Web : Σας συνδέει αυτόματα με τη ιστοσελίδα της εφαρμογής.

Help->On-line Support Center : Σας συνδέει με το κέντρο υποστήριξης πελατών, που βρίσκεται στο δικτυακό τόπο του προγράμματος.

Help->About : Εμφανίζει ένα πλαίσιο με πληροφορίες σχετικά με την εφαρμογή(πχ έκδοση, κωδικό εγκατάστασης, κωδικό ενεργοποίησης)

Κάτω από τη γραμμή μενού εμφανίζεται η παρακάτω γραμμή εργαλείων με κάποιες από τις βασικές και πιο χρήσιμες εντολές.



Η εφαρμογή έχει καθορίσει αρκετές συντομεύσεις για γρήγορη πρόσβαση σε βασικές λειτουργίες:

F1-> Προβάλλει τη βοήθεια για τη κάθε ιδιότητα.

F12-> Ανοίγει το παράθυρο της προεπισκόπησης του μενού.

Ctrl + F12-> Ανοίγει το παράθυρο με τις επιλογές του compile.

Shift + Ctrl F12-> Ανοίγει το παράθυρο με τις επιλογές της σύνδεσης του μενού(link).

Ctrl + N-> Δημιουργεί μια καινούργια εργασία.

Ctrl + O-> Ανοίγει ένα έτοιμο μενού .awm.

Ctrl + S-> Αποθηκεύει την τρέχουσα εργασία.

Ctrl + X-> Αποκόπτει το επιλεγμένο στοιχείο.

Ctrl + C-> Αντιγράφει το επιλεγμένο στοιχείο.

Ctrl + V-> Εισάγει το στοιχείο που αποκόπηκε ή αντιγράφηκε προηγουμένως.

Ctrl + A-> Εισάγει μόνο τις τιμές του αρχείου που αποκόπηκε ή αντιγράφηκε.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΕΝΟΥ ΣΕ 5 ΑΠΛΑ ΒΗΜΑΤΑ

ΒΗΜΑ 1: Κατασκευάστε το Μενού σας

Η κατασκευή ενός μενού είναι μια πολύ απλή διαδικασία. Ένα νέο στοιχείο μενού (item) μπορεί να προστεθεί σε ένα σημείο που θέλουμε μέσα στο μενού, κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας **Add Item**.



το καινούριο αντικείμενο μπορείτε να το τοποθετήσετε οπουδήποτε χρησιμοποιώντας τις επιλογές **Move Item Up/Down** είτε τις λειτουργίες **Cut/Paste**.

Μια νέα ομάδα υπομενού (Submenu Group) προστίθεται κάνοντας δεξί κλικ στο "item" που επιθυμείτε να έχει το υπομενού (submenu) και επιλέγοντας **Add Submenu Group to Item**.



όπου επίσης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις λειτουργίες **Cut/Paste**.

Επιλέγοντας ένα Item, μπορείτε να δείτε στο δεξιό πλαίσιο το πλήρες σύνολο των ιδιοτήτων του σε κάθε μιας από τις 3 καταστάσεις των επιλογών **Normal**, **on Mouse Over** και **On Mouse Click**.



Μπορείτε να τροποποιήσετε κάθε μια από τις ιδιότητες επιλέγοντας και τοποθετώντας την τιμή που επιθυμείτε έτσι ώστε να προσαρμόστε πλήρως το μενού στις απαιτήσεις σας.

Οι ιδιότητες (Properties) χωρίζονται σε 2 κατηγορίες: σε **Group Properties** και σε **Item Properties**.

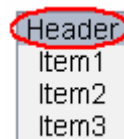
Group Properties

Οι Group Properties έχουν να κάνουν με τη συμπεριφορά και την εμφάνιση της περιοχής που περιέχει μια ομάδα από αντικείμενα, όπως είναι τα Main Menus και τα Submenus. Έτσι λοιπόν έχουμε τις **Group Content Properties**, που είναι οι ιδιότητες που περιγράφουν το πραγματικό περιεχόμενο του κάθε Group και τις **Group Style Properties**, ιδιότητες που περιγράφουν την εμφάνιση και τη συμπεριφορά της ομάδας, παρά το πραγματικό της περιεχόμενο.

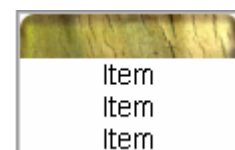
Group Content Properties

Group Properties	
Header Text	Main Menu Group
Header Image	[no image]
Positioning	Automatically, Top-Left, Top-Left, 10, 10, Window
Movable	No
Menu Drifts on Scroll	No - Menu remains static
Sticky Submenus	No
<input type="checkbox"/> Advanced ...	
Header Tooltip	
Footer Text	Footer
Footer Image	[no image]
Footer Tooltip	
Z-Index	1000
PopUp	[In order to modify the <Popup> property please use the <Positioning> property]
Javascript Command on Appear	
Javascript Command on Disappear	

Header Text : Καθορίζει το κείμενο που θα εμφανίζεται στην επιγραφή (header) του μενού. Το κείμενο αυτό προσδιορίζει το group που εμφανίζεται στη δομή του μενού (menu structure) που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά.

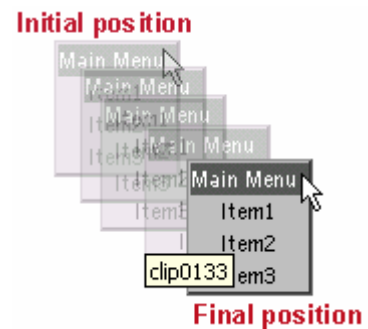


Header Image : Τοποθετεί μια εικόνα στο header ενός group. Από την επιλογή Image Placement μπορείτε να καθορίσετε αν η εικόνα θα είναι μόνη της, αν θα είναι μαζί με κείμενο και σε ποιο σημείο θα τοποθετηθεί.



Positioning : Με την ιδιότητα αυτή, όπως θα δείτε και παρακάτω, καθορίζετε ο τρόπο και το μέρος που θα τοποθετηθεί το μενού μέσα στην ιστοσελίδα.

Movable : Επιτρέπει στον επισκέπτη να τοποθετήσει το μενού σε διαφορετική θέση μέσα στην ιστοσελίδα, χρησιμοποιώντας την τεχνική “drag and drop”. Κάτι τέτοιο όμως είναι εφικτό εφόσον το μενού έχει header, από όπου και θα γίνει η κίνηση.



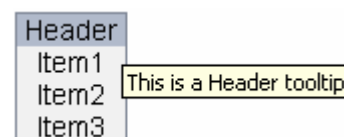
Menu Drifts on Scroll : Ελέγχει τη συμπεριφορά του μενού καθώς ο επισκέπτης κάνει “scroll” στην ιστοσελίδα. Έτσι το μενού μπορεί είτε να παραμείνει στατικό ανεξάρτητα από την κίνηση της σελίδας είτε να την ακολουθεί, απότομα ή σταδιακά, μέχρι να φτάσει στο σημείο που ήταν προηγουμένως.

Yes - Instantly On Both Scrolls
Yes - Instantly On Vertical Scroll Only
Yes - Instantly On Horizontal Scroll Only
Yes - Smoothly On Both Scrolls
Yes - Smoothly On Vertical Scroll Only
Yes - Smoothly On Horizontal Scroll Only
No - Menu remains static

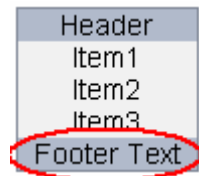
Sticky Submenus : Καθορίζει αν το submenu κλείσει όταν ο δείκτης του ποντικιού απομακρυνθεί από πάνω του ή αν θα παραμείνει ανοικτό μέχρι να γίνει ένα “κλικ” κάπου αλλού.



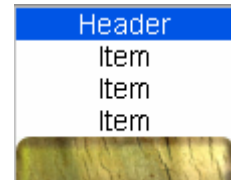
Header Tooltip : Καθορίζει το κείμενο που θα εμφανιστεί όταν ο κέρσορας μείνει για λίγο πάνω από το header.



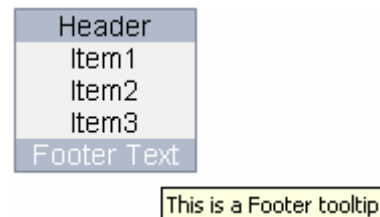
Footer Text : Καθορίζει το κείμενο που θα εμφανίζεται ως υποσημείωση (footer) του μενού.



Footer Image : Τοποθετεί μια εικόνα στο footer ενός group. Από την επιλογή Image Placement μπορείτε να καθορίσετε αν η εικόνα θα είναι μόνη της, αν θα είναι μαζί με κείμενο και σε ποιο σημείο θα τοποθετηθεί.

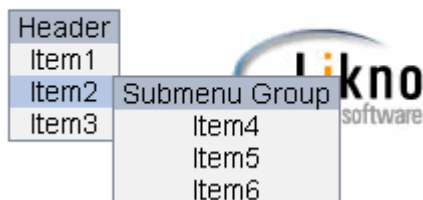


Footer Tooltip : Καθορίζει το κείμενο που θα εμφανιστεί όταν ο κέρσορας μείνει για λίγο πάνω από το footer.

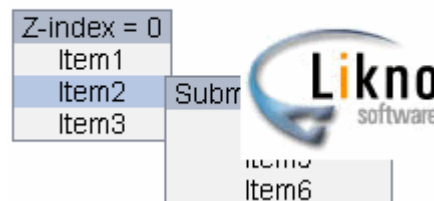


Z-Index : Αναθέτει μια τιμή η οποία καθορίζει πόσο ορατό θα είναι ένα αντικείμενο το οποίο τοποθετείται πάνω από κάποιο άλλο. Η μέγιστη τιμή, όπου το μενού πχ είναι πλήρως ορατό, είναι 1000(που είναι και η προεπιλογή του προγράμματος).

Value:
1000



Value:
0



PopUp : Αποτελεί μια ειδική ιδιότητα η οποία χρησιμεύει, θέτοντας την τιμή “Yes”, αν θέλετε να εμφανιστεί το μενού σας MONO αφού χρησιμοποιήσετε κάποια λειτουργία Javascript. Όπως πχ να αναδυθεί το μενού στο σημείο που κάνετε δεξί κλικ.

Javascript Command on Appear : Εκτελεί έναν κώδικα javascript κατά την εμφάνιση του μενού σε μια ιστοσελίδα. Όπως πχ ένα μήνυμα σε ένα μικρό παράθυρο.

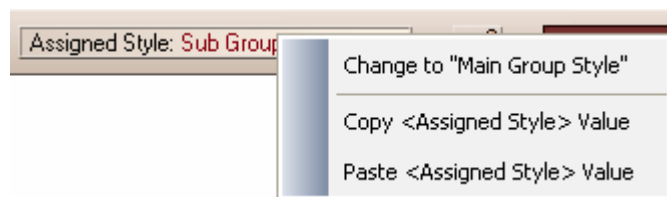


Javascript Command on Disappear : Εκτελεί έναν κώδικα javascript κατά την εξαφάνιση του μενού από μια ιστοσελίδα. Όπως πχ ένα μήνυμα σε ένα μικρό παράθυρο.

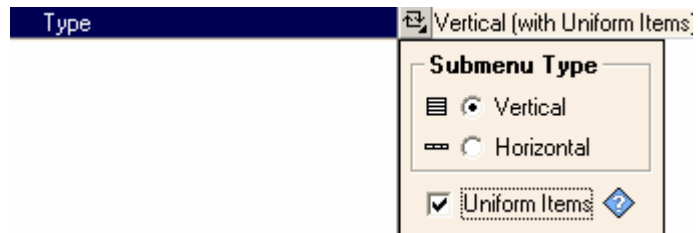
Group Style Properties

Assigned Style: Sub Groups Style	
Type	Vertical
Has Header	Yes, Show Header
Has Footer	No, Do not show Footer
Appears - When	On Mouse Over of parent item
Appears - Where	Auto, -4
Appears - How	Unfolding 2, Auto
Appears - Aligned with	Parent item, 0
Opacity*	100
Background Color	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
Background Tile Image	[No image: show Background Color]
Border	<input type="checkbox"/> #C0C0C0, outset, 2
Distance Between Items	0

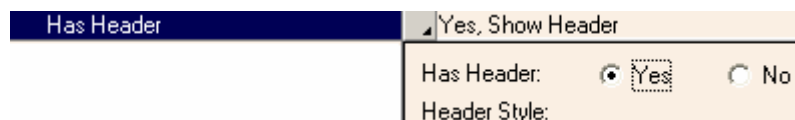
Assigned Style: Η ιδιότητα αυτή πληροφορεί ποιο group, το “main menu” ή το “sub group”, επεξεργαστήσατε και δίνει τη δυνατότητα μετάβασης από το ένα στο άλλο καθώς και τη επιλογή αντιγραφής όλων των τιμών ενός “style” σε ένα άλλο.



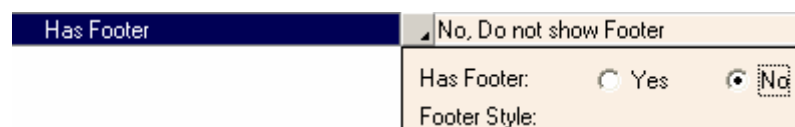
Type : Καθορίζει αν το Group θα εμφανίζεται κάθετα ή οριζόντια ή ακόμα και με τη μορφή “menubar” (μόνο για τα main menu group). Επίσης με την επιλογή “Uniform Items” μπορείτε να ορίσετε τα item να έχουν το ίδιο μέγεθος προσαρμοσμένα στο μεγαλύτερο είτε όχι.



Has Header : Καθορίζει αν ένα μενού θα έχει header ή όχι. Αν έχει μπορείτε να μορφοποιήσετε την εμφάνιση του header από την επιλογή “Header Style”.

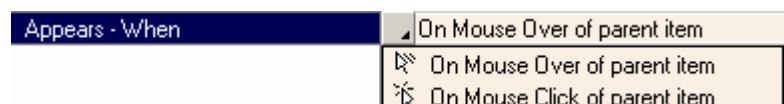


Has Footer : Καθορίζει αν ένα μενού θα έχει footer ή όχι. Αν έχει μπορείτε να μορφοποιήσετε την εμφάνιση του footer από την επιλογή “Footer Style”.



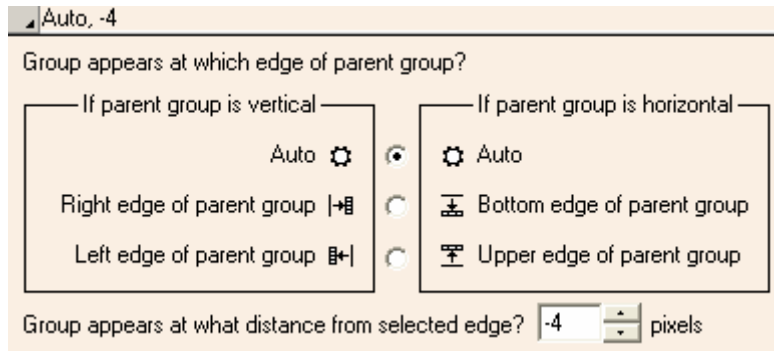
Appears – When :

Καθορίζει πότε θα εμφανίζεται ένα subgroup. Εμφανίζεται είτε κάνοντας κλικ στο γονικό του item είτε απλά τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω από αυτό.



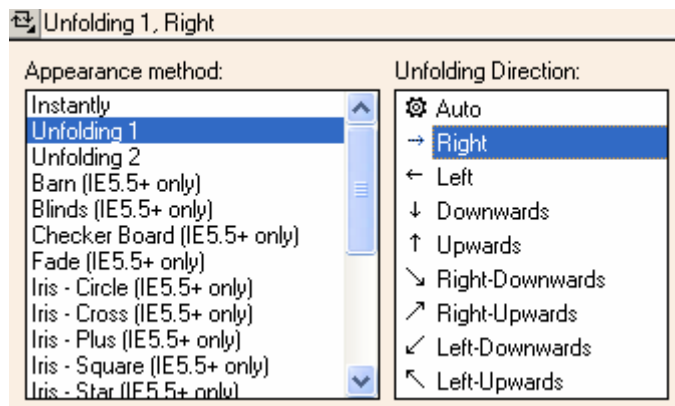
Appears – Where :

Καθορίζει πού θα εμφανίζεται το υπομενού σε σχέση με το γονικό του μενού. Μπορείτε έτσι να επιλέξετε σε ποια πλευρά θα αναδυθεί αλλά και σε πόση απόσταση από αυτό.



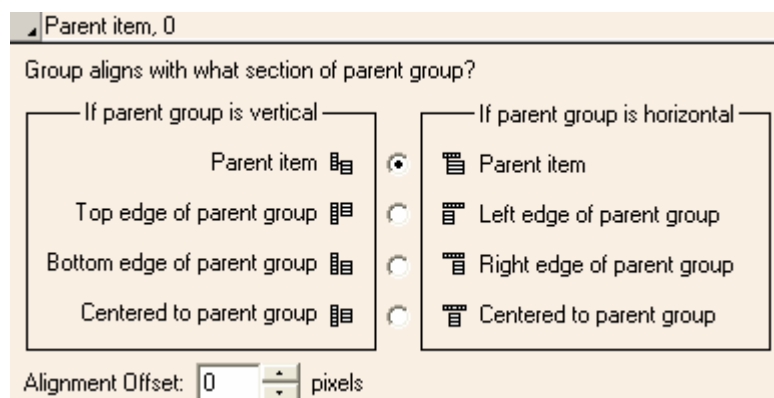
Appears – How : Καθορίζει

πώς θα εμφανίζεται το υπομενού. Ρυθμίζετε τον τρόπο εμφάνισης, πχ αν αναδύεται στιγμιαία, σταδιακά ή με χρήση κάποιου ειδικού εφέ, αλλά και την κατεύθυνση της ανάδυσης.



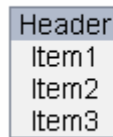
Appears – Aligned with :

Καθορίζει πως το υπομενού θα ευθυγραμμιστεί σε σχέση με το γονικό του item. Έτσι μπορείτε να ευθυγραμμίσετε το υπομενού σε όποιο σημείο θέλετε να εμφανίζεται σε σχέση, είτε με το γονικό του item, είτε με το γονικό του group, αλλά και να καθορίσετε ακριβώς την απόσταση από αυτό.



Opacity : Ρυθμίζει την εμφάνιση του group ώστε να εμφανίζεται ημιδιαφανές. Θέτοντας λοιπόν την μέγιστη τιμή 100, το group εμφανίζεται πλήρως αδιαφανές και με τη ελάχιστη τιμή 0, εμφανίζεται πλήρως διαφανές.

Value: **100**

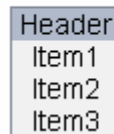


Value: **50**

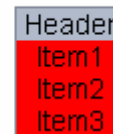


Background Color : Χρωματίζει το background ενός group. Μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα που επιθυμείτε να εμφανίζεται στο background του group, από μια πλούσια συλλογή χρωμάτων, ή να επιλέξετε “none” και το background να εμφανίζεται διαφανές.

Value: **#F1F1F1**



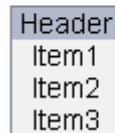
Value: **#FF0000**



Background Tile Image : Εμφανίζει μια εικόνα στο background ενός group. Εάν η εικόνα είναι μικρότερη από το background τότε επαναλαμβάνεται μέχρι να γεμίσει ο χώρος και εάν δεν επιλέξετε καμία εικόνα τότε εμφανίζεται το χρώμα που ορίσατε ως background.

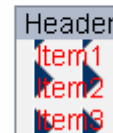
Value:

[No image: Show Background Color]

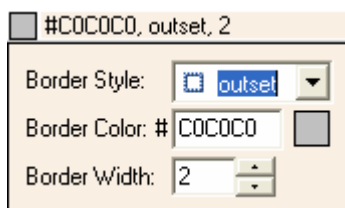


Value:

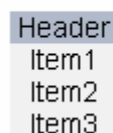
icon_next.gif



Group Border : Καθορίζει το στυλ του περιγράμματος κάθε group. Έτσι μπορείτε να ρυθμίσετε τον τύπο, το χρώμα και το πάχος του κάθε περιγράμματος.

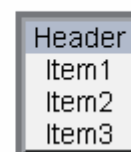


Value:
none



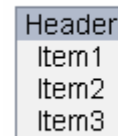
Value:

#9EA1A6, outset, 5

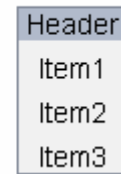


Distance Between Items : Καθορίζει την απόσταση μεταξύ των item μέσα σε ένα group. Η προκαθορισμένη τιμή είναι το 0, που είναι και η ελάχιστη.

Value: **0 (default)**



Value: **6**



Item Properties

Οι Item Properties αντίστοιχα, έχουν να κάνουν με τη συμπεριφορά και την εμφάνιση του κάθε αντικειμένου (Item) ξεχωριστά. Έτσι λοιπόν έχουμε τις **Item Content Properties**, που είναι οι ιδιότητες που περιγράφουν το πραγματικό περιεχόμενο του κάθε Item και τις **Item Style Properties**, ιδιότητες που περιγράφουν την εμφάνιση και τη συμπεριφορά της ομάδας, παρά το πραγματικό της περιεχόμενο.

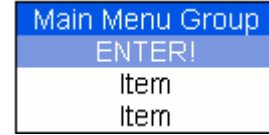
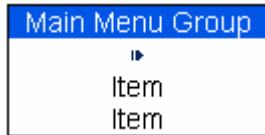
Item Content Properties

Item Properties			
	Normal	Mouse Over	Mouse Click
Text	Item	▶ Item	Item
Image	[no image]	[no image]	[no image]
Link			
<input type="checkbox"/> Advanced...			
Link Target			
Status Bar Text		%Link%	
Tooltip			
Has Separator	No		
Javascript Command			

Text : Καθορίζει το κείμενο που θα εμφανιστεί στη θέση του επιλεγμένου item. Το κείμενο αυτό μπορεί να διαφοροποιηθεί και για τις 3 καταστάσεις (Normal, Mouse Over, Mouse Click).

	Normal	Mouse Over	Mouse Click
Text	Item 1	Hello!	▶ ENTER!
Image	bullets_01.gif, Image only	bullets_01.gif, Right of Te	[no image]

Image : Απεικονίζει μια εικόνα στο item. Από την επιλογή Image Placement καθορίζετε αν η εικόνα θα είναι μόνη της, αν θα είναι μαζί με κείμενο και σε ποιο σημείο θα τοποθετηθεί.



Link : Καθορίζει την ιστοσελίδα ή το αρχείο που θα ανοίξει κάνοντας κλικ σε ένα item. Αν θέλετε να το πετύχετε αυτό, θα πρέπει να ορίζετε ως link ολόκληρη τη διαδρομή του αρχείου (path). Μερικά σωστά παραδείγματα είναι τα εξής:

http://www.likno.com

http://www.likno.com/faq.html

ftp://www.likno.com/downloads/AllWebMenus.exe

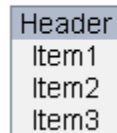
mailto:support@likno.com

file:///server1/testarea/test.html (κάνοντας link σε ένα server)

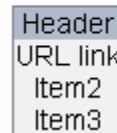
file:///C:/testarea/test.html (κάνοντας link στον σκληρό δίσκο)

file:///C:/fotos/image1.jpg (κάνοντας link σε εικόνα)

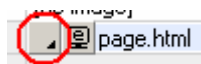
Value for Item1:
(none)



Value for Item1:
http://www.likno.com



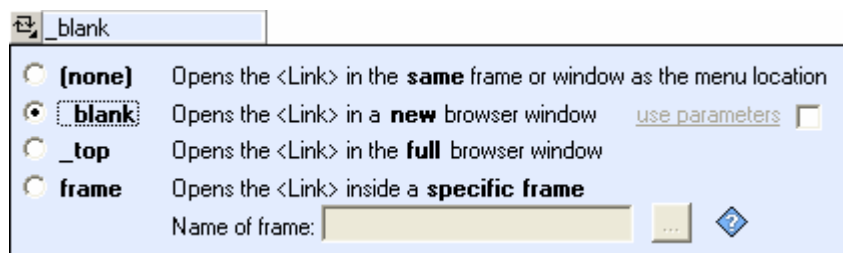
Ο καλύτερος πάντως τρόπος, και πιο απλός, όταν θέλετε να επιλέξετε ένα αρχείο μέσα από τον τοπικό σας δίσκο είναι να χρησιμοποιήσετε το button που φαίνεται παρακάτω:



Μπορείτε επίσης να κάνετε link και σε κάποιο σημείο μέσα στην ίδια τη σελίδα που βρίσκεται το μενού χρησιμοποιώντας το εργαλείο Anchor (Άγκυρα) των προγραμμάτων σχεδίασης ιστοσελίδας, όπως παρακάτω:

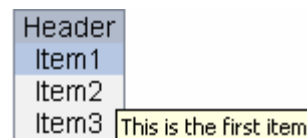
http://www.mysite.com/info.html#anchor

Link Target : Καθορίζει το παράθυρο ή το πλαίσιο στο οποίο θα ανοίξει το αρχείο στο έγινε link. Έτσι μπορείτε να επιλέξετε να ανοίξει το link στο ίδιο πλαίσιο ή παράθυρο που βρίσκεται το μενού, σε ένα νέο παράθυρο ανεξάρτητα από αυτό που βρίσκεστε, στο ίδιο παράθυρο αντικαθιστώντας το ήδη υπάρχον και τέλος σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο δηλώνοντας το όνομα του.

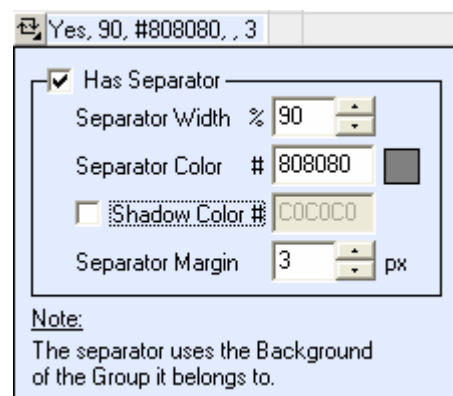
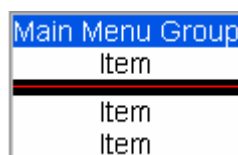


Status Bar Text : Καθορίζει το κείμενο που θα εμφανιστεί στη γραμμή κατάστασης ενός browser, όταν ο κέρσορας περάσει πάνω από ένα item. Η ιδιότητα αυτή είναι ενεργή μόνο για την κατάσταση “on mouse over”.

Tooltip : Καθορίζει το κείμενο που εμφανίζεται πάνω από ένα item, όταν ο επισκέπτης αφήσει για λίγο τον κέρσορα πάνω του.



Has Separator : Τοποθετεί μια διαχωριστική μπάρα (separator bar) κάτω από το επιλεγμένο item. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε το πλάτος, το χρώμα, τη σκιά και τέλος την απόσταση που θα έχει ο separator από τα γειτονικά του items.



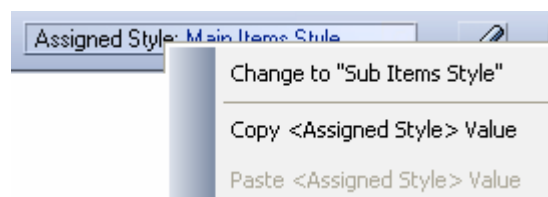
Javascript Command : Καθορίζει μια εντολή Javascript που θα εκτελεστεί όταν το item βρεθεί σε μια από τις 3 καταστάσεις “Normal, On Mouse Over, On Mouse Click”. Στην κατάσταση “Normal” η εντολή θα εκτελεστεί μόλις ο κέρσορας απομακρυνθεί από την περιοχή του item, στην κατάσταση “On Mouse Over” θα εκτελεστεί όταν ο κέρσορας περάσει πάνω από το item και στην κατάσταση “On Mouse Click” θα εκτελεστεί αφού γίνει κλικ στο item. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πάνω από μια εντολές javascript διαχωριζόμενες από ένα ερωτηματικό (;).

	Normal	Mouse Over	Mouse Click
Javascript Command	alert('hello!');	alert('click here...');	alert('welcome!');

Item Style Properties

Main Items Style			
	Normal	Mouse Over	Mouse Click
Content Alignment	Center	Center	Center
Text Font	Verdana	Verdana	Verdana
Text Size	11px	11px	11px
Text Decoration	bold	bold	bold
Text Color	<input type="checkbox"/> #CACACA	<input type="checkbox"/> #EDEEDE	<input type="checkbox"/> #FFFFFF
Content Padding	10,0,10,0	10,0,10,0	10,0,10,0
Text Margin	0,0	0,0	0,0
Border	none	none	none
Background Color	<input checked="" type="checkbox"/> (None)	<input checked="" type="checkbox"/> (None)	<input checked="" type="checkbox"/> (None)
Background Tile Image	button-tile.gif, Between BC	buttonOver-tile.gif, Betwe	buttonOver-tile.gif, Betwe
Background Image 1	button-left.gif	buttonOver-left.gif	buttonOver-left.gif
Background Image 2	button-right.gif	buttonOver-right.gif	buttonOver-right.gif
Background Area Size	Auto,Auto		
Foreground Image	[no image]	[no image]	[no image]
"Has Submenu" Image	[no image]	[no image]	[no image]
Cursor		Auto	

Assigned Style : Η ιδιότητα αυτή πληροφορεί ποιο item ,ένα “main item” ή ένα “sub item”, επεξεργάζεστε και δίνει τη δυνατότητα μετάβασης από το ένα στο άλλο καθώς και τη επιλογή αντιγραφής όλων των τιμών ενός “style” σε ένα άλλο.



Content Alignment : Καθορίζει την στοίχιση του επιλεγμένου item στην περιοχή του μέσα στο μενού. Μπορείτε να κάνετε στοίχιση δεξιά, αριστερά και στο κέντρο.

Value: **Center (default)**

Header
Item1
Item2
Item3

Value: **Right**

Header
Item1
Item2
Item3

Text Fond : Καθορίζει τη γραμματοσειρά με την οποία θα εμφανίζεται το κείμενο του επιλεγμένου αντικειμένου.

Value: **sans-serif (default)**

Header
Item1
Item2
Item3

Value: **Verdana**

Header
Item1
Item2
Item3

Text Size : Καθορίζει το μέγεθος που θα έχει το κείμενο του επιλεγμένου item. Έχετε τη δυνατότητα να αυξομειώστε το μέγεθος με βάση τα pixels, η ακόμα και με ποσοστιαία αναλογία.

Value for Item1:
14px (default)

Header
Item1
Item2
Item3

Value for Item1:
20px

Header
Item1
Item2
Item3

Text Decoration : Καθορίζει αν το κείμενο του item θα εμφανίζεται με έντονα γράμματα (**bold**), με πλάγια γράμματα (*italic*) ή υπογραμμισμένο (underlined).

Value:
none (default)

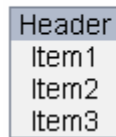
Header
Item1
Item2
Item3

Value for Item1: **Bold**
Value for Item2: **Italic**
Value for Item3: **Underlined**

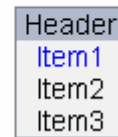
Header
Item1
Item2
Item3

Text Color : Καθορίζει το χρώμα του κειμένου του επιλεγμένου αντικειμένου. Μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα που θέλετε είτε από μια πλούσια παλέτα χρωμάτων που σας δίνει το πρόγραμμα είτε θέτοντας αυτόματα τον δεκαεξαδικό αριθμό που αντιστοιχεί σε κάθε χρώμα.

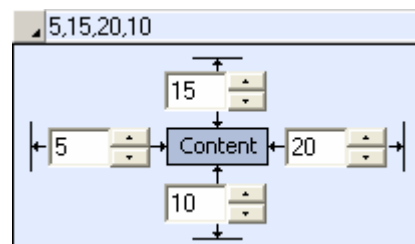
Value: #000000
(default)



Value: #0000FF



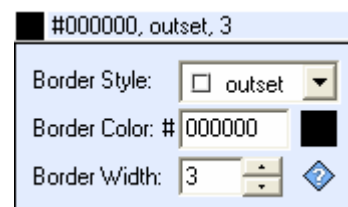
Content Padding : Καθορίζει την ακριβή απόσταση σε pixels, που θα έχει το περιεχόμενο (κείμενο ή εικόνα) του item, από όλα τα άκρα της περιοχής του.



Text Margin : Καθορίζει την απόσταση σε κενά , που θα έχει το κείμενο του item, από το δεξί και το αριστερό άκρο της περιοχής του.

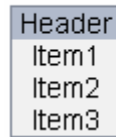


Border : Καθορίζει το στυλ του περιγράμματος που θα έχει το επιλεγμένο item. Μπορείτε να τοποθετήσετε περίγραμμα στο item, ανεξάρτητα από το περίγραμμα του group στο οποίο ανήκει.

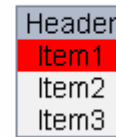


Background Color : Χρωματίζει το background ενός item. Μπορείτε να χρωματίσετε το κάθε item με διαφορετικό χρώμα επιλέγοντας το από την παλέτα χρωμάτων του προγράμματος.

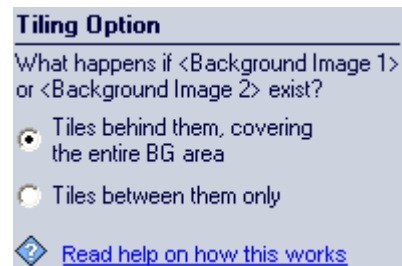
Value: **[None]**



Value: **#FC0707**



Background Tile Image : Τοποθετεί μια εικόνα στο background του επιλεγμένου item. Εάν η εικόνα είναι μικρότερη επαναλαμβάνεται μέχρι να γεμίσει όλη η περιοχή του item. Σε περίπτωση που υπάρχουν και άλλες εικόνες (background image 1, background image 2), τότε μπορείτε να επιλέξετε η εικόνα τοποθετηθεί ανάμεσα από τις 2.



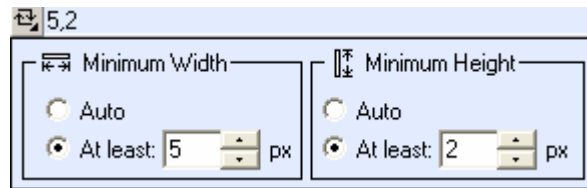
Background Image 1 : Τοποθετεί μια εικόνα στο background ενός item στοιχισμένη με το αριστερό του άκρο. Η εικόνα αυτή δεν επαναλαμβάνεται εάν είναι μικρότερη και καταλαμβάνει το χώρο που της ορίζετε εσείς.



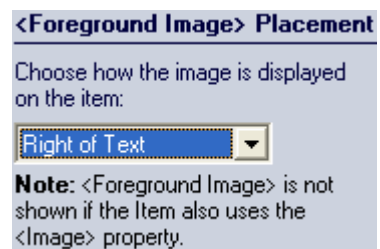
Background Image 2 : Τοποθετεί μια εικόνα στο background ενός item στοιχισμένη με το δεξί του άκρο. Η εικόνα αυτή δεν επαναλαμβάνεται και καταλαμβάνει το χώρο που της ορίζετε εσείς.



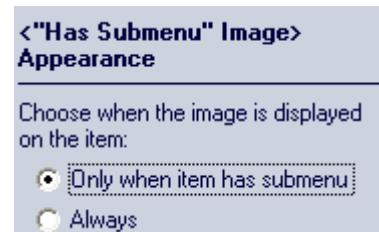
Background Area Size : Θέτει το ελάχιστο πλάτος και ύψος του background του επιλεγμένου item. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε να προσαρμόζεται αυτόματα με το περιεχόμενο του.



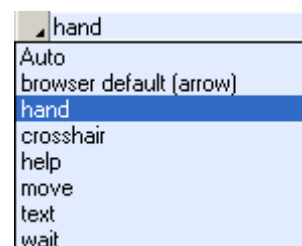
Foreground Image : Τοποθετεί μια εικόνα στο item προϋποθέτοντας ότι η ιδιότητα <Item Image> είναι κενή. Μπορείτε να επιλέξετε σε ποιο σημείο θα τοποθετήσετε την εικόνα σε σχέση με το item.



“Has Submenu” Image : Τοποθετεί μια εικόνα στο επιλεγμένο item έτσι ώστε να δώσει έμφαση στην ύπαρξη ενός νέου submenu. Η εικόνα αυτή εμφανίζεται μόνο στο δεξιό άκρο του περιεχομένου του. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε αν θέλετε να εμφανίζεται η εικόνα πάντα ή μόνο όταν ένα item έχει υπομενού.



Cursor : Σας επιτρέπει να αλλάζετε το σχήμα του κέρσορα καθώς περνάει πάνω από το επιλεγμένο αντικείμενο. Την ιδιότητα αυτή μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε μόνο για την κατάσταση “On Mouse Over” .



ΒΗΜΑ 2 : Συνδέστε (Link) το μενού στην Ιστοσελίδα

Η διαδικασία της σύνδεσης του μενού που κατασκευάσατε με την ιστοσελίδα σας είναι πολύ απλή:

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να συντάξετε (**Compile**) το μενού που δημιουργήσατε. Αυτό το επιτυγχάνετε επιλέγοντας από τη γραμμή εργαλείων **Tools->Compile Menu**. Αν δεν έχετε ορίσει το φάκελο που έχετε αποθηκεύσει, τοπικά, την ιστοσελίδα σας (“**Site Root Folder**”), θα εμφανιστεί το παράθυρο “**Compile Properties->Folders**” που θα σας ζητήσει να τον ορίσετε. Αυτό είναι και το σημείο όπου θα συνταχθεί το μενού σας. Η σύνταξη (compilation) αυτή δημιουργεί το αρχείο και μια ομάδα από βιβλιοθήκες αποτελούμενες από όλες τις απαραίτητες εντολές javascript που χρειάζονται για να λειτουργήσει σωστά το μενού.

Πιο αναλυτικά, αρχικά γίνεται compile ενός αρχείου **.awm** σε ένα αρχείο **.js** το οποίο θα συνδεθεί με την ιστοσελίδα σας. Όταν κάνετε compile ένα μενού πχ το **menu.js**, δημιουργούνται τα ακόλουθα στοιχεία μέσα στην ίδια διαδρομή:

1. Το αρχείο εικόνας **awmmenupath.gif**. Αυτή είναι πολύ μικρή εικόνα (όσο ένα εικονοστοιχείο) που χρησιμοποιείτε από το πρόγραμμα για επιλύσει ανεπάρκειες παλαιότερων browsers.
2. Το φάκελο **awmdata** (προεπιλογή ή κάποιο άλλο όνομα για το συγκεκριμένο φάκελο για την ίδια πάντα διαδρομή). Ο φάκελος αυτός περιέχει τις απαραίτητες javascript βιβλιοθήκες (**awmlibX.js**) της κατασκευής του μενού μαζί με τις εικόνες που χρησιμοποιούνται από το συγκεκριμένο μενού.

Το αρχείο **awmmenupath.gif** και ο φάκελος **awmdata** είναι απαραίτητα στοιχεία για τη σωστή λειτουργία του μενού και πρέπει πάντα να βρίσκονται στην ίδια διαδρομή με αρχείο **menu.js**.

Μπορείτε να ρυθμίσετε τις ιδιότητες του compile επιλέγοντας από τη γραμμή εργαλείων **Tools->Project Properties->Compile Properties**.

Folders : Καθορίζει τους φακέλους και τα αρχεία που θα δημιουργηθούν όταν κάνετε compile το μενού σας. Μπορείτε να ορίσετε πού έχετε αποθηκεύσει την ιστοσελίδα σας (**Site_Root folder**), το όνομα του αρχείου javascript που δημιουργείται (**Compile menu name**) και τα ονόματα των υποφακέλων όπου θα αποθηκευτούν τα αρχεία του μενού, οι javascript βιβλιοθήκες και οι εικόνες.

Cross-Frame Support :

Σε κάποιους browsers δεν επιτρέπεται ένα αντικείμενο να εμφανίζεται έξω από το προκαθορισμένο του πλαίσιο. Επομένως και ένα μενού δεν μπορεί να ξεδιπλώσει τα υπομενού του έξω από το πλαίσιο στο οποίο βρίσκεται. Με αυτήν την επιλογή μπορείτε να ορίσετε το μενού να εμφανίζεται σε ένα πλαίσιο και το υπομενού να εμφανίζεται σε ένα διαφορετικό πλαίσιο, του οποίου το όνομα και δηλώνετε. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε που ακριβώς θα αναδυθεί.

Cross-Frame Support

Enable Cross-Frame Support

Cross-Frame support implies that the Main Menu will be placed into one frame, while its Submenus will appear into a different frame. You need to provide the NAME of this frame where the Submenus will appear.

Frame Name where the Submenus will appear:

...

The Submenus may not be properly aligned with their parent items if your frameset consists of multiple frames. In this case, a Positioning Offset in pixels may be required.

Submenus Positioning Offset:

Optimization : Με αυτήν την επιλογή σας δίνετε η δυνατότητα να αυξήσετε την ταχύτητα της αναδίπλωσης του μενού σας. Αυτό το επιτυγχάνετε αγνοώντας την κατάσταση OnMouseClicked.

Optimization

Large menus can be build faster if their items use the same appearance in both the [Mouse Over] and the [Mouse Click] states.

Ignore [Mouse Click] values to gain menu-building speed

Note: The <Link> property is not affected by this action.

FrontPage Support : Αν είστε χρήστης του FrontPage μπορείτε να κάνετε Link το μενού σας σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο ώστε να παραμένει σταθερό και να μην χρειάζεται να το συνδέσετε με κάθε μια σελίδα ξεχωριστά.

FrontPage Support

To use AllWebMenus with FrontPage Shared Borders you need to follow the guidelines below:

1. The menu should be linked ONLY to the BOTTOM Shared Border (_borders/bottom.htm file)
2. The following box needs to be CHECKED before you compile the menu.
3. Keep your Web closed during compile and/or linking so that the changes take effect.

Support Shared Borders in FrontPage

Note: Linking the menu to the BOTTOM Shared Border does NOT change your desired positioning for the menu. The menu appears at the position you specified, regardless of where you inserted the menu-linking code.

Advanced Scripting : Η ιδιότητα αυτή σας επιτρέπει να εισάγετε στο αρχείο menu.js επιπλέον κώδικα javascript. Τον κώδικα τον εισάγετε άμεσα χωρίς τα εισαγωγικά του στοιχείου και θα εκτελείτε αυτόματα κάθε φορά που θα εμφανίζεται το μενού στην ιστοσελίδα σας.

Advanced Scripting

Enter any custom javascript code you want to be executed when your compiled menu is loaded on the page:
Click on the HELP button for detailed information.

Note 1: Enter your javascript code directly without the <script></script> tags.

Note 2: This feature is for advanced users only! You may produce Javascript Errors if you do not include valid code here.

RTL Languages Support :

Ρυθμίζετε το μενού σας να κάνει compile από τα δεξιά προς τα αριστερά, έτσι ώστε να υποστηρίζονται και οι ιστοσελίδες που χρησιμοποιούν γλώσσες με την ιδιαιτερότητα αυτή.

RTL Languages Support

Check the following box if you wish to activate Right-to-Left language implementations (such as Arabic, Hebrew, Persian, etc.)

Enable Right-to-Left Languages Support

Αφού κάνετε compile το μενού, θα πρέπει να το συνδέσετε(link) με την ιστοσελίδα σας. Μπορείτε να το κάνετε αυτό επιλέγοντας Tools->Link Menu. Η διαδικασία της σύνδεσης ουσιαστικά σας επιτρέπει να επιλέξετε τα HTML έγγραφα τα οποία φέρουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με το μενού σας και τοποθετεί τον κώδικα της σύνδεσης του προγράμματος (AllWebMenus Linking Section) στην αρχή αυτών των εγγράφων. Ο κώδικας σύνδεσης δίνει οδηγίες στον Browser σχετικά με τα απαραίτητα αρχεία που θα δημιουργήσει το μενού σας και κατευθύνει στις σωστές διαδρομές όσον αφορά κάποιες εικόνες που έχετε συμπεριλάβει σε αυτό. Δεν απαιτούνται από σας γνώσεις DHTML και Javascript αφού όλη η διαδικασία κατευθύνεται από την εφαρμογή. Βλέπετε παρακάτω τον κώδικα και το σχόλιο με τον οποίο τον αναγνωρίζουμε εύκολα.

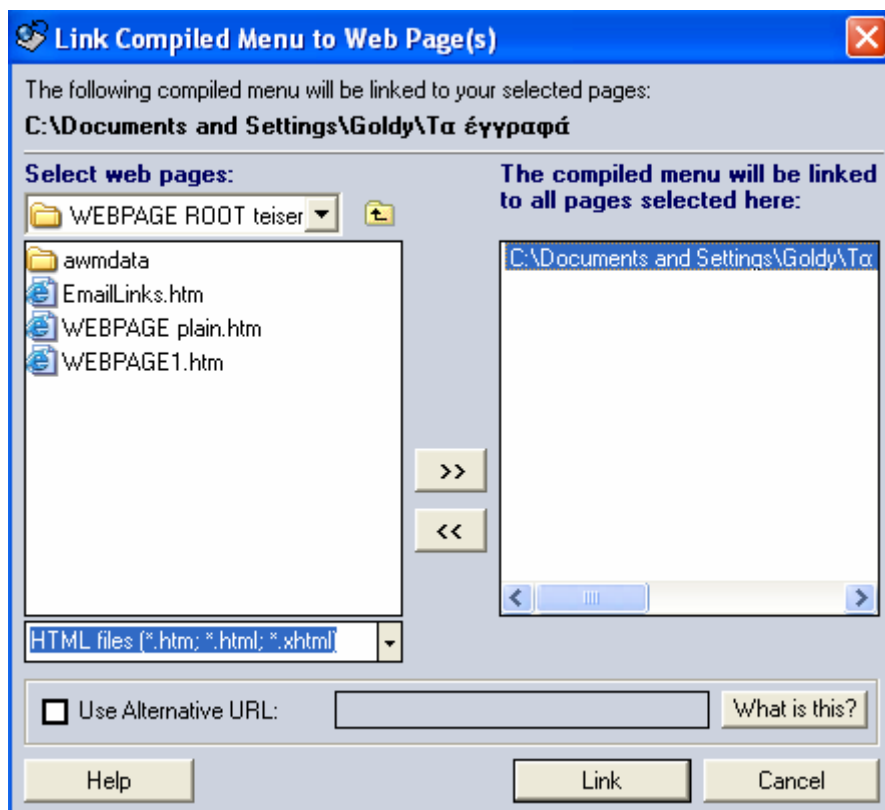
```
<!-- DO NOT MOVE! The following AllWebMenus code must always be placed right AFTER the BODY tag-->
<!-- ***** BEGIN ALLWEBMENUS CODE FOR menu ***** -->
<span id='xawmMenuPathImg-menu' style='position:absolute;top:-50px'>
<img name='awmMenuPathImg-menu' id='awmMenuPathImg-menu' src='awmmenupath.gif' alt=""></span>
<script type='text/javascript'>var MenuLinkedBy='AllWebMenus [2]', awmBN='GN'; awmAltUrl=";</script>
<script charset='UTF-8' src='menu.js' language='JavaScript1.2' type='text/javascript'></script>
<script type='text/javascript'>awmBuildMenu();</script>
<!-- ***** END ALLWEBMENUS CODE FOR menu ***** -->
```


Η διαδικασία της σύνδεσης απαιτεί τη χρήση των 2 παρακάτω στοιχείων:

1. Το αρχείο του μενού στο οποίο έχει γίνει ήδη compile (πχ menu.js)



2. Τις ιστοσελίδες στις οποίες θα συνδεθεί το μενού σας. Μπορείτε, όπως βλέπετε παρακάτω, να επιλέξετε περισσότερες από μία ιστοσελίδες στις οποίες θα συνδεθεί το μενού σας. Για χρήστες παλαιότερων browsers που δεν υποστηρίζουν DHTML, μπορείτε να δώσετε μια εναλλακτική διεύθυνση όπου πχ δεν θα εμφανίζετε το μενού στην ιστοσελίδα αλλά κάποια επιπλέον links που θα κάνουν την πλοήγηση πιο εύκολη.



ΒΗΜΑ 3 : Τοποθετήστε το μενού μέσα στην ιστοσελίδα

Αφού λοιπόν συνδέσατε το μενού με στις ιστοσελίδες σας, ήρθε η ώρα να το τοποθετήσετε στο σημείο που θέλετε μέσα στη σελίδα χρησιμοποιώντας την ιδιότητα “Positioning” του Main Menu Group. Υπάρχουν δύο μέθοδοι τοποθέτησης στην ιστοσελίδα:

Μέθοδος 1: Αυτόματη εμφάνιση του μενού με το άνοιγμα της σελίδας (Automatically show Main Menu on page load)

Η μέθοδος αυτή είναι και η πιο συνηθισμένη. Μπορείτε να τοποθετήσετε το μενού είτε σε σχέση με το παράθυρο του browser, είτε σε σχέση με κάποιο στοιχείο της σελίδας (πίνακας, εικόνα, link κα). Ο πιο εύκολος τρόπος είναι ο πρώτος αφού δεν απαιτείται η χρήση καθόλου επιπλέον κώδικα. Έτσι λοιπόν επιλέγετε σε ποιο μέρος της σελίδας να εμφανιστεί το μενού καθώς και τις αποστάσεις από τα άκρα της. Ο δεύτερος τρόπος απαιτεί τη χρήση επιπλέον κώδικα αλλά προσφέρει μεγαλύτερη ευελιξία και καλύπτει όλα τα σημεία τοποθέτησης στη σελίδα. Αρχικά λοιπόν ανοίξετε την HTML σελίδα σας. Στη συνέχεια επιλέξτε το στοιχείο στο οποίο θέλετε να εμφανιστεί το μενού σας. Τέλος προσθέτετε την ακόλουθη παράμετρο στην ετικέτα (tag) του στοιχείου:

id="awmAnchor-menu"

Στη θέση του **menu** πρέπει να μπει το πραγματικό όνομα του μενού σας (χωρίς την κατάληξη .js). Μερικά παραδείγματα εμφανίζονται παρακάτω:

1. Μενού προσκολλημένο σε ένα πίνακα:

```
<table id="awmAnchor-menu" width="150" height="150" border="1">
```

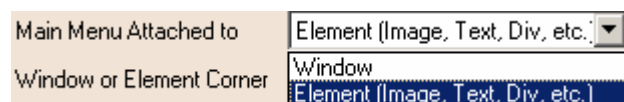
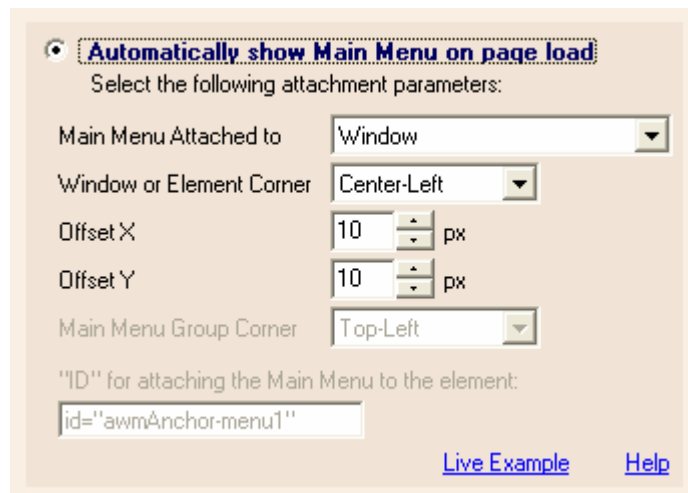
2. Σε ένα Link:

```
<a id="awmAnchor-menu" href="#">Menu attached to this link.</a>
```

3. Σε μία εικόνα:

```

```



Μέθοδος 2: Ανάδυση του μενού μέσα στη σελίδα (Manually trigger Groups as popup menus)

Με αυτή τη μέθοδο έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε αναδυόμενα μενού προσθέτοντας επιπλέον κώδικα σε κάποιο στοιχείο της σελίδας σας. Είναι μια πολύ ευέλικτη μέθοδος που μπορεί να αξιοποιηθεί ως εξής:

i) Να διατηρήσετε ολόκληρο το μενού κρυμμένο μέχρι να λάβει μέρος ένα γεγονός (όπως

η ανάδυση του μενού όταν ο κέρσορας περάσει πάνω από ένα link ή μια εικόνα) ή ακόμα και να αναδύεται το μενού στο σημείο που θα κάνετε δεξί κλικ.

ii) Να επιτρέψετε κάποιο στοιχείο της σελίδας (πχ εικόνα, link) να πάρει ουσιαστικά τη θέση του μενού και να αναδυθεί μέσα από αυτό κάποιο υπομενού. Έτσι εξοικονομείτε επιπλέον χώρο από την ιστοσελίδα σας. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να δώσετε ένα συγκεκριμένο όνομα **ID** στο κάθε group. Το ID του MainMenuGroup για παράδειγμα θα είναι gr0. Επιλέγετε και την ακριβή θέση του group σε σχέση με το στοιχείο και τον τρόπο ανάδυσης. Οι ρυθμίσεις αυτές μετατρέπονται αυτόματα σε κώδικα παρακάτω, και πρέπει απλά να τον επικολλήσετε στον κώδικα του στοιχείου της ιστοσελίδας σας.

Manually trigger Groups as popup menus (advanced)
(this method does not show Main Menu on page load)

Attach Groups to specific elements of your page such as images, text, etc. and trigger their appearance.

You need to add specific "ID" and "Trigger Code" on these elements in order to "trigger" their attached Groups as popup menus.

[Click here to get the "ID" and "Trigger Code" for your Groups](#)

[Live Example](#) [Help](#)

"ID" and "Trigger Code" for selected Groups
⌵ ⌵ ⌵ ⌵

Choose your positioning parameters

Group to trigger as popup menu

Trigger Event

Group Corner

Element Corner

Offset X
 px

Offset Y
 px

Generated "ID" and "Trigger Code"

"ID" generated for attaching the selected popup Group to a page element:

"Trigger Code" generated for showing the popup Group at the specified "ID" location:

Do not forget to Copy and Paste the above 'ID' and "Trigger Code" to your HTML page in order for the selected popup group to appear.

Click for info on where to add the above code to your HTML page: [Live Example](#) [Help](#)

ΒΗΜΑ 4 : Ανεβάστε (upload) το μενού στον server

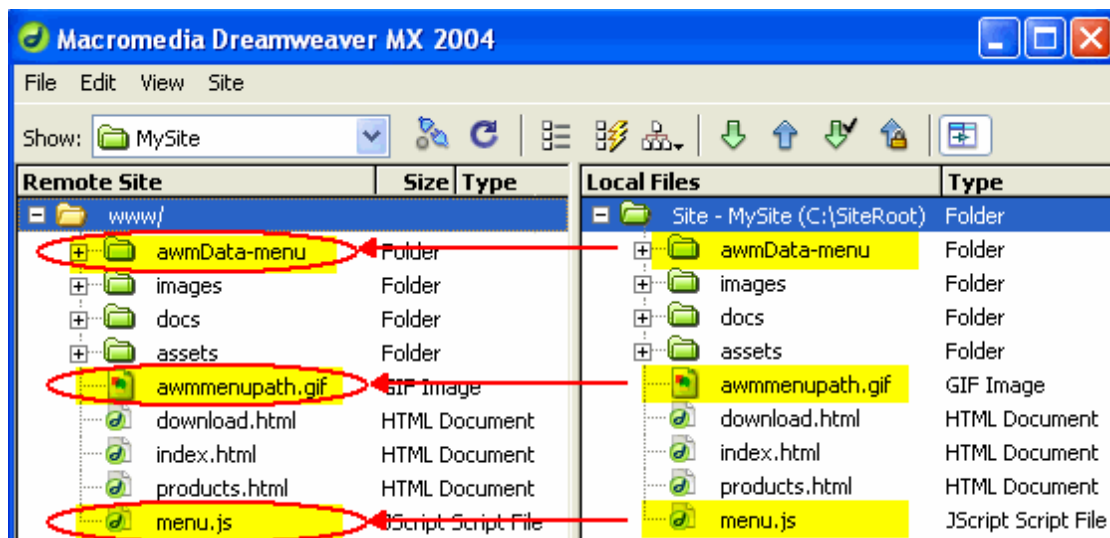
Αφού λοιπόν έχετε κάνει ήδη compile και έχετε ήδη συνδέσει το μενού στις ιστοσελίδες σας, θα πρέπει τώρα να ανεβάσετε τα απαραίτητα αρχεία στο server σας έτσι ώστε να ολοκληρώσετε την εργασία σας. Τα αρχεία που δημιουργήθηκαν από το AllWebMenus κατά τη διάρκεια του compile είναι τα εξής:

./menuname.js
./awmmenupath.gif
./awmdata/ (φάκελος)
./awmdata/dot.gif
./awmdata/[όλα τα awmlibX.js αρχεία]
./awmdata/[όλες οι εικόνες που χρησιμοποιούνται από το μενού]

Όπου :

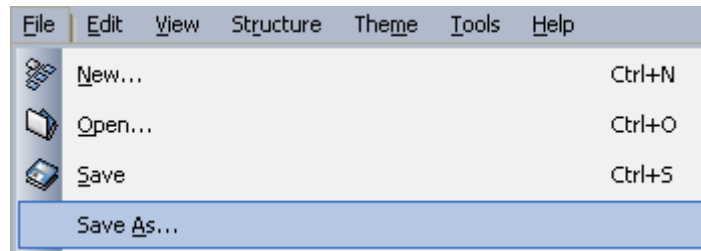
./ Δηλώνει τη διαδρομή που έχετε αποθηκεύσει το μενού.
menuname Δηλώνει το όνομα που έχετε επιλέξει για το μενού σας κατά τη διάρκεια του compile.

Όλα τα παραπάνω αρχεία πρέπει να τα ανεβάσετε (upload) στον server σας χρησιμοποιώντας το αγαπημένο σας FTP εργαλείο. Σιγουρευτείτε ότι η δομή του καταλόγου θα παραμείνει ακριβώς η ίδια όπως επεξηγείται εδώ ακόμα και όταν φορτωθούν τα αρχεία στον server. Επίσης πρέπει να σιγουρευτείτε ότι τα αρχεία έχουν τοποθετηθεί στην ίδια τοποθεσία σε σχέση με τα αρχεία HTML, όπως ακριβώς ήταν και στον τοπικό σας δίσκο, έτσι ώστε να λειτουργήσουν σωστά συνδέσεις που έχετε ορίσει και να μην αλλοιωθεί η δομή της σελίδας. Όπως βλέπετε παρακάτω με τη χρήση του Dreamweaver:



ΒΗΜΑ 5 : Αποθηκεύστε την εργασία σας

Τέλος αφού ολοκληρώσατε την εργασία σας ήρθε η ώρα να την αποθηκεύσετε. Μπορείτε λοιπόν να σώσετε το μενού σας ως ένα αρχείο .awm έτσι ώστε να μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και να το επεξεργαστείτε όποτε επιθυμείτε. Αυτό γίνεται επιλέγοντας από τη γραμμή εργασιών File->Save ή File->Save As.



Αν τροποποιήσετε το μενού σας θα πρέπει να το ξανακάνετε compile και να ανεβάσετε ξανά στο server όλα τα απαραίτητα αρχεία.

ΜΕΡΟΣ 3ο

Παραδείγματα

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

Παράδειγμα 1: Ανάδυση του μενού κάνοντας δεξί κλικ.

Μπορείτε να αντικαταστήσετε τη λειτουργία που εκτελεί προκαθορισμένα το δεξί κλικ με την ανάδυση του μενού σας σε όποιο σημείο επιθυμείτε. Θα πρέπει λοιπόν:

- Αρχικά να μην ξεχάσετε να θέσετε την ιδιότητα “Positioning->Manually Trigger Groups as popup menus” πριν κάνετε compile το μενού σας.
- Κάντε compile το μενού με το όνομα πχ popup_rightclick.js και μετά συνδέστε το στην ιστοσελίδα σας.
- Ανοίξτε την ιστοσελίδα και τοποθετήστε τον ακόλουθο κώδικα HTML ανάμεσα στα σημεία <head> και </head>:

```
<script language="JavaScript">
function awmShowMenu(x,y,z,v){}
document.oncontextmenu = rightclickmenu;
function rightclickmenu(e) {if (document.all) {awmShowMenu
('popup_rightclick',event.clientX,event.clientY); return false;}}
if (navigator.userAgent.indexOf("Gecko")>-1) {awmShowMenu
('popup_rightclick',e.pageX,e.pageY); return false;}}
</script>
```

Παράδειγμα 2: Χρησιμοποίηση περισσότερων μενού στην ίδια σελίδα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πάνω από ένα μενού στην ίδια σελίδα αρκεί να κάνετε compile τα μενού σας με διαφορετικά ονόματα και στη συνέχεια να τα συνδέσετε στην ίδια σελίδα. Για παράδειγμα:

- Κάντε compile το menu1.js και link στην ιστοσελίδα σας
- Κάντε compile το menu2.js και link στην ιστοσελίδα σας

Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αυτής, δημιουργούνται δύο κώδικες σύνδεσης μέσα στον κώδικα HTML της σελίδας. Ένας για το menu1.js και ένας ακόμα για το menu2.js χωρίς να παίζει ρόλο η σειρά τοποθέτησης.

```
<!-- DO NOT MOVE! The following AllWebMenus code must always be placed right AFTER
the BODY tag-->
<!-- ***** BEGIN ALLWEBMENUS CODE FOR menu ***** -->
<span id='xawmMenuPathImg-menu' style='position:absolute;top:-50px'>
<img name='awmMenuPathImg-menu' id='awmMenuPathImg-menu' src='awmmenupath.gif'
alt=""></span>
<script type='text/javascript'>var MenuLinkedBy='AllWebMenus [2]', awmBN='GN';
awmAltUrl=";</script>
<script charset='UTF-8' src='menu1.js' language='JavaScript1.2'
type='text/javascript'></script>
<script type='text/javascript'>awmBuildMenu();</script>
<!-- ***** END ALLWEBMENUS CODE FOR menu ***** -->
```

Θα πρέπει να αποφεύγετε τη χρησιμοποίηση στοιχείων με το ίδιο όνομα για να μην υπάρχει σύγχυση, καθώς επίσης και τα πολλά μενού στην ίδια σελίδα για λόγους εμφάνισης και απόδοσης.

Παράδειγμα 3: Τοποθέτηση του μενού σε συγκεκριμένο σημείο της σελίδας.

Μπορείτε να ορίσετε ένα συγκεκριμένο σημείο μέσα στη σελίδα στο οποίο θα εμφανίζεται το μενού με το άνοιγμα της. Αρχικά λοιπόν θα ανοίξετε την HTML σελίδα σας. Στη συνέχεια επιλέξτε το στοιχείο στο οποίο θέλετε να εμφανιστεί το μενού σας. Τέλος προσθέτετε την ακόλουθη παράμετρο στην ετικέτα (tag) του στοιχείου:

id="awmAnchor-menu"

Στη θέση του **menu** πρέπει να μπει το πραγματικό όνομα του μενού σας (χωρίς την κατάληξη .js). Μερικά παραδείγματα εμφανίζονται παρακάτω:

- Μενού προσκολλημένο σε ένα πίνακα:

```
<table id="awmAnchor-menu" width="150" height="150" border="1">
```

- Σε ένα Link:

```
<a id="awmAnchor-menu" href="#">Menu attached to this link.</a>
```

- Σε μία εικόνα:

```

```


Παράδειγμα 4: Ανάδυση διαφορετικών μενού από διαφορετικά στοιχεία

Χρησιμοποιώντας την ιδιότητα “Positioning->Manually trigger Groups as popup menus”, και τοποθετώντας τον κατάλληλο κώδικα στο σωστό σημείο μπορείτε να προκαλέσετε ένα μενού να αναδυθεί από κάποιο στοιχείο της σελίδας. Έστω λοιπόν ότι έχουμε το menu1.js και το menu2.js τα οποία θέλουμε να εμφανίζονται όταν ο κέρσορας περάσει πάνω από τα link “Display menu1” και “Display menu2” αντίστοιχα:

- Επιλέγετε την ιδιότητα “Positioning->Manually trigger Groups as popup menus” και ρυθμίζεται που θέλετε να εμφανίζεται το μενού σε σχέση με το στοιχείο και με ποιον τρόπο.
- Αντιγράφετε τον κώδικα που δημιουργείτε αυτόματα από το πρόγραμμα και τον τοποθετείτε στον κώδικα του στοιχείου που σας ενδιαφέρει. Έτσι θα έχουμε για το menu1.js τον κώδικα

```
<a href="#" onmouseover="awmShowMenu('popup_shmenu1');  
awmHideMenu('popup_shmenu2')">Display menu1</a>
```

και για το menu2.js τον κώδικα

```
<a href="#" onmouseover="awmShowMenu('popup_shmenu2');  
awmHideMenu('popup_shmenu1')">Display menu2</a>
```

- Κάνετε compile και link τα μενού στην ιστοσελίδα σας

Παράδειγμα 5: Ανάπτυξη του μενού με τη χρήση πλαισίων.

Μπορείτε από την επιλογή “Project Properties->Compile Properties->Cross Frame Support” να ρυθμίσετε το μενού σας έτσι ώστε να τοποθετείται σε ένα πλαίσιο και τα υπομενού του να εμφανίζονται σε άλλο. Η διαδικασία είναι η εξής: αρχικά δηλώνεται το όνομα του πλαισίου που θα εμφανιστούν τα υπομενού και η ακριβής θέση που θέλετε να εμφανίζονται. Στη συνέχεια, αφού έχετε επιλέξει “Enable Cross-Frame Support”, κατά τη διάρκεια του compile αντί για ένα αρχείο θα δημιουργηθούν δύο:

- πχ το menuname.js το οποίο θα περιέχει μόνο το κυρίως μενού
- και το menuname_sub.js το οποίο περιέχει όλα τα υπομενού.

Έτσι αν έχετε για παράδειγμα ορίσει ένα πλαίσιο στο αριστερό άκρο της σελίδας με όνομα “left_page.htm” και την κυρίως σελίδα “main_page.htm” θα πρέπει:

- Το μενού `menuname.js` να συνδεθεί με το αρχείο `left_page.htm` και
- Το `menuname_sub.js` να συνδεθεί με το αρχείο `main_page.htm` αλλά και με όλες τις σελίδες που θα ανοίξουν στο κυρίως παράθυρο.

Παράδειγμα 6: Χρήση Εντολών Javascript

Το πρόγραμμα σας προσφέρει τη δυνατότητα να προσθέσετε κάποιες εντολές Javascript έτσι ώστε να εκτελέσετε ορισμένες πιο εξειδικευμένες λειτουργίες. Μερικά παραδείγματα είναι τα εξής:

- Εκτέλεση εντολής Javascript κατά την εμφάνιση ή εξαφάνιση του μενού από μια ιστοσελίδα(πχ με την εντολή “`alert('text');`” εμφανίζεται ένα μήνυμα σε ένα παράθυρο.
- Μπορείτε επίσης και σε ένα αντικείμενο να ορίσετε μια εντολή Javascript, σε όποια από τις 3 καταστάσεις βρίσκεται(Normal, On Mouse Over, On Mouse Click)

Παράδειγμα 7: Χρήση της Εντολής Link

Με την εντολή Link μπορείτε να καθορίσετε την ιστοσελίδα ή το αρχείο που θα ανοίξει κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο. Αν θέλετε να το πετύχετε αυτό, θα πρέπει να ορίζετε ως link ολόκληρη τη διαδρομή του αρχείου (path). Μερικά σωστά παραδείγματα είναι τα εξής:

http://www.teiser.com

http://www.teiser.com/icd/index.html

ftp://www.likno.com/downloads/AllWebMenus.exe

mailto:support@likno.com

file:///server1/testarea/test.html (κάνοντας link σε ένα server)

file:///C:/testarea/test.html (κάνοντας link στον σκληρό δίσκο)

file:///C:/fotos/image1.jpg (κάνοντας link σε εικόνα)

Μπορείτε επίσης να κάνετε link και σε κάποιο σημείο μέσα στην ίδια τη σελίδα που βρίσκεται το μενού χρησιμοποιώντας το εργαλείο Anchor (Άγκυρα) των προγραμμάτων σχεδίασης ιστοσελίδας, όπως παρακάτω:

<http://www.mysite.com/info.html#anchor>

Παράδειγμα 8: Οριζόντια και κάθετα μενού σε συνδυασμό.

Μπορείτε να ρυθμίσετε να εμφανίζεται το μενού οριζόντια ή κάθετα και τα υπομενού του, ανεξάρτητα από το κυρίως μενού, να εμφανίζονται και αυτά κάθετα ή οριζόντια. Για παράδειγμα :

- Ρυθμίστε το main menu να εμφανίζεται κάθετα χρησιμοποιώντας την ιδιότητα Type->Vertical.
- Επιλέξτε το υπομενού που επιθυμείτε και από την επιλογή “customize view” την ιδιότητα Type->Horizontal

Παράδειγμα 9: Συμπεριφορά του μενού σε σχέση με τη σελίδα.

Μπορείτε να ρυθμίσετε το μενού σας έτσι ώστε να αλλάζει η συμπεριφορά του σύμφωνα με τις ανάγκες της σελίδας σας. Για παράδειγμα:

- Επιλέξτε την ιδιότητα “Movable->Yes” και θα μπορείτε να μετακινήσετε το μενού σας σε όποιο σημείο επιθυμείτε αρκεί το μενού να έχει “Header”. (Has Header->Yes, Show Header)
- Επιλέξτε την ιδιότητα “Sticky Submenus->Yes” και τα υπομενού που θα εμφανίζονται θα παραμένουν στη θέση τους όταν απομακρύνεται ο κέρσορας από πάνω τους, μέχρι να κάνετε ένα κλικ κάπου μέσα στη σελίδα.
- Επιλέξτε την ιδιότητα “Menu Drifts On Scroll->Yes - Instantly On Both Scrolls” και το μενού θα ακολουθεί στιγμιαία τη σελίδα κατά τη διάρκεια της κύλισης της (είτε πάνω-κάτω, είτε δεξιά-αριστερά) παραμένοντας στο σημείο που ήταν και πριν.

Παράδειγμα 10: Εμφάνιση των υπομενού σε σχέση με τα γονικά τους μενου.

Έχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε την εμφάνιση των υπομενού(submenus) σε σχέση με τα γονικά τους αντικείμενα (items). Έτσι λοιπόν μπορείτε:

- Να επιλέξετε αν θέλετε το υπομενού να εμφανίζεται με το πέρασμα του κέρσορα πάνω από το αντικείμενο με την ιδιότητα “Appears-When->On Mouse Over of parent item”.

- Να επιλέξετε το υπομενού να εμφανίζεται δεξιά ή κάτω από το γονικό του με την ιδιότητα “Appears-Where->Right of/Below parent group.
- Να επιλέξετε το υπομενού να εμφανίζεται με το εφέ “Fade” με την ιδιότητα “Appears-How->Fade”
- Να επιλέξετε το υπομενού να εμφανίζεται κεντραρισμένο με το γονικό του αντικείμενο με την ιδιότητα “Appears-Aligned with->Centered to parent group”

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το AllWebMenus αποτελεί μια εφαρμογή που απευθύνεται σε όλους όσους ασχολούνται ή πρόκειται να ασχοληθούν με την κατασκευή ιστοσελίδων. Απευθύνεται στον αρχάριο σχεδιαστή στον οποίο προσφέρει ένα πολύ απλό στην χρήση πρόγραμμα. Τον βοηθάει να δομήσει την ιστοσελίδα του χωρίς να απαιτεί από αυτόν γνώσεις HTML και Javascript. Απευθύνεται επίσης και στους πιο έμπειρους σχεδιαστές εξοικονομώντας τους πολύ κόπο και χρόνο που θα σπαταλούσαν για να συντάξουν μόνοι τους κώδικα. Αποτελεί μια εφαρμογή που έχει χρησιμοποιηθεί και χρησιμοποιείται από πολλούς σχεδιαστές ιστοσελίδων.

Ο ακόλουθος είναι ένας κατάλογος από μερικές από τις επιχειρήσεις και τις οργανώσεις του ιδιωτικού, εκπαιδευτικού και δημόσιου τομέα που εμπιστεύονται το AllWebMenus και το χρησιμοποιούν για την παρουσία τους στο Διαδίκτυο.

Ιδιωτικός τομέας

3M	IBM
Alcatel	Intel
American Airlines	Intuit
American Express	Johnson & Johnson
Andersen Consulting	JP Morgan
AT&T	Lockheed Martin
AT&T Wireless	Lucent Technologies
Bank of America	Merck & Co.
Bausch & Lomb	Merril Lynch
BellSouth Corporation	MGM Studios Inc.
Bell Canada	Microsoft
Boeing	Motorola
BP	Northwest Airlines
Citibank	Philip Morris
City Financial Group	Qwest
Chevron	Schlumberger
Compaq	Sprint
Computer Associates	Sun Microsystems
CPI	Sybase
Deere & Company	Thrifty Rent-A-Car
DuPont	Time Warner Cable
Ericsson	Toys R Us
FedEx	Volvo
Fidelity Investments	Walt Disney World
Ford Motor Company	Wells Fargo
GE	Xerox
GMAC Insurance	
Hewlett-Packard	

Εκπαιδευτικός Τομέας

Aalborg University, Denmark	Smith College
Academic Technology Center (Bemidji State University)	Southeast Missouri State University
Advising Center at Texas Tech University	Stanford University
America's Clean Water Foundation	Tilburg University, Netherlands
American Military University	Texas A&M University
Andrews University	Texas Tech University
Athens State University	UNC School of Medicine, Program on Aging
Athabasca University, Canada	Universite du Quebec a Chicoutimi
Auraria Library	University of Houston
Baylor College Of Medicine	University of South Carolina
Brigham Young University	University of Pennsylvania
Carnegie Mellon University	University of Alabama at Birmingham
Department of Nuclear Physics, Lund University	University of Arkansas Division of Continuing Education
Department of Pediatrics Tohoku University, Japan	University of California
Embry-Riddle Aeronautical University	University of Colorado
EMCED	University of Georgia
Emory University	University of Illinois at Urbana-Champaign
Endicott College	University of Iowa
Environmental Council/WRC	University of Michigan
Erasmus University Rotterdam, Netherlands	University of Nebraska Medical Center
Florida Tech	University of New Mexico
Fort Lewis College	University of North Carolina at Chapel Hill
GA Institute of Technology	University of Plymouth, UK
Georgia Southern University	University of Rhode Island
Idaho State University	University of Richmond
Clemson University	University of South Dakota
Marquette University, EECE	University of Stirling, UK
Middle Georgia College	University of Washington
Missouri Western State College	UNM School of Law
MIT	UNMC College of Dentistry
ND State Coll of Science	UT College of Engineering
Northern Arizona University	UT Southwestern Medical Center
Northwood University	Utah State University
Pontifical College Josephinum	UW Madison
Purdue University	Wake Forest University
Raritan Valley Community College	Washington University
Rensselaer Polytechnic Institute	Webster University
School of Biological Sciences, Manchester University	WFU ZSR Library
Seton Hall University	Z. Smith Reynolds Library

Δημόσιος Τομέας

Arizona Public Service Company	Jefferson County Colorado
Brookhaven National Laboratory	Los Alamos National Laboratory
Bureau of Land Management Colorado State Office	Ministry of Foreign Affairs and Trade, N. Zealand
Carroll County Board of Education	Nastional Institute of Standards and Technology
CERN	National Renewable Energy Laboratory
Cincinnati State	National Weather Service
City of Austin	NASA - Jet Propulsion Laboratory
City of Black Hawk	New York State Education Department
City of Escondido	Oklahoma Medical Research Foundation
City of Fresno	Social Services Department, UK
City of Germantown, TN	South Australian Research & Development Institute
City of Kansas City Mo	Space Dynamics Laboratory/Program Development
City of Mississauga	State Department Federal Credit Union
City of Moscow	State of Colorado
City of Raleigh	State of ME - Dept of Education
City of Riverside	State of California
City of San Antonio	US Air Force
City of Seattle	US Army
City of St. Cloud	US Army Corps Of Engineers
City of Surrey	US Army Recruiting Command
City of Wichita	US Navy
City of Williamsburg	US Embassy of Canada
County of Orange	US Geological Survey
County of York	US Bureau of Land Management
Department of Veterans Affairs	US Census Bureau
Delaware Army National Guard	United Nations
Douglas County Circuit Court	United States Postal Service
Dunn County Central Transportation	Virginia Air National Guard
Embassy of Colombia in Japan	Woods Hole Oceanographic Institution
FCC	

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. <http://www.likno.com/>
2. <http://www.wikipedia.org/>
3. <http://www.ietf.org/>
4. <http://www.flashmenufactory.com/>
5. ΟΕΔΒ – Προγραμματιστικά εργαλεία για το διαδίκτυο
6. ΟΕΔΒ – Βασικές υπηρεσίες Διαδικτύου