

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου
Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών
Υπολογιστών

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“Διαδικτυακό Σύστημα κρατήσεων online
εισιτηρίων για κινηματογράφο”

Σπουδαστής: Μαστρολέων Ιωάννης

Επιβλέπων Καθηγητής: Ασημακόπουλος Γεώργιος

Πίνακας περιεχομένων

Σύνοψη.....	4
1 Εισαγωγή.....	5
2 Δεδομένα και πληροφορίες.....	6
2.1 Δεδομένα	6
2.2 Πληροφορίες.....	6
2.3 Τύποι δεδομένων.....	8
3 Βάσεις Δεδομένων	10
3.1 Τι είναι μία Βάση Δεδομένων;.....	10
3.2 Συστήματα Διαχείρισης Βάσης Δεδομένων.....	11
3.3 Μοντέλα Βάσεων Δεδομένων	12
3.3.1 Ιεραρχικό μοντέλο	12
3.3.2 Δικτυακό μοντέλο	12
3.3.3 Σχεσιακό μοντέλο	13
3.3.4 Τα Σχεσιακά ΣΔΒΔ	13
3.4 Αναπαράσταση της δομής μιας βάσης δεδομένων.	14
3.5 Συσχετίσεις πινάκων	14
3.5.1 Σχέση ένα-προς-ένα.....	15
3.5.2 Σχέση ένα-προς-πολλά	15
3.5.3 Σχέση πολλά-προς-ένα	15
3.5.4 Σχέση πολλά-προς-πολλά	16
4 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ.....	17
4.1 Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS)	17
4.2 Δυνατότητες CMS	17
4.3 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ CMS.....	18
4.4 Web CMS.....	19
4.5 Επιλογή CMS	19
4.6 ΣΥΓΚΡΙΣΗ CMS ΑΝΟΙΧΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ	20
5 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ	22
5.1 Apache server, PHP, Mysql	22
5.1.1 Apache server	23
5.1.2 MySQL	23
5.1.3 PHP.....	24

Πτυχιακή εργασία

5.1.4	ΧΑΜΡΡ.....	24
5.1.5	Η πλατφόρμα Wordpress	25
5.1.6	Ticketor	27
6	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ MOVIE ARENA	28
6.1	Αρχική Σελίδα.....	28
6.2	Βασικό μενού	29
6.3	Σελίδα ταινίας	30
6.4	Σελίδα Προβολών	32
6.5	Σελίδα προσφορών	33
6.6	Σελίδα έκδοσης εισιτηρίων.....	34
6.7	Cine φίλοι.....	38
7	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	40

Πίνακας εικόνων

Εικόνα 1: Επεξεργασία δεδομένων	7
Εικόνα 2:Λογότυπο Apache server	23
Εικόνα 3: Λογότυπο MySql	23
Εικόνα 4:Λογότυπο PHP	24
Εικόνα 5:Λογότυπο Xampp	24
Εικόνα 6: Λογότυπο WordPress	25
Εικόνα 7: Λογότυπο Ticketor	27
Εικόνα 8: Κάτοψη του Movie Arena	27
Εικόνα 9: Αρχική σελίδα	28
Εικόνα 10: Μενού πλοήγησης	29
Εικόνα 11: Δείγμα σελίδας ταινίας	31
Εικόνα 12: Προβολές ταινιών	32
Εικόνα 13: Σελίδα προσφορών	33
Εικόνα 16: Σελίδα εισιτηρίων	34
Εικόνα 17: Επιλογή θέσεων εισιτηρίων	36
Εικόνα 18: Επιλογή αριθμού και τύπου εισιτηρίων	37
Εικόνα 19: Σύνοψη εισιτηρίων	37
Εικόνα 14: Σελίδα για τα μέλη	38
Εικόνα 15: Φόρμα εγγραφής	39

Σύνοψη

Η αναφορά που ακολουθεί, έχει γραφτεί στα πλαίσια πτυχιακής εργασίας για το τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Στην αναφορά αυτή θα αναλυθούν οι στόχοι, η μεθοδολογία και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.

Το θεματικό αντικείμενο της εργασίας είναι η μελέτη και η σχεδίαση ενός διαδικτυακού συστήματος κρατήσεων online εισιτηρίων. Τελικός στόχος είναι η ανάλυση, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση μιας διαδραστικής ιστοσελίδας μέσω της οποίας θα μπορεί να γίνει κράτηση εισιτηρίων. Για την επίτευξη του παραπάνω στόχου ακολουθήθηκαν επιμέρους βήματα τα οποία συνοψίζονται παρακάτω και συνιστούν τη μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για την παρούσα εργασία.

Στο θεωρητικό μέρος της παρούσας πτυχιακής εργασίας θα μελετήσουμε τις έννοιες των δεδομένων, της πληροφορίας και της οργάνωσής τους με την χρήση σύγχρονων συστημάτων Βάσεων Δεδομένων (Data base management systems). Επίσης μελετήθηκαν και οι σχεσιακές βάσεις δεδομένων στις οποίες βασίζονται όλα τα σύγχρονα διαδραστικά περιβάλλοντα.

Όλα τα παραπάνω εφαρμόστηκαν για το σχεδιασμό μιας ηλεκτρονικής σελίδας ενός εικονικού κινηματογράφου- Movie Arena. Για την ανάπτυξη της σελίδας χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα διαχείρισης περιεχομένου Wordpress.

Στο τελικό στάδιο η ηλεκτρονική σελίδας του εικονικού κινηματογράφου- Movie Arena αναπτύχθηκε πλήρως και θα παρουσιαστεί στην παρούσα εργασία.

1 Εισαγωγή

Η σημερινή εποχή, χαρακτηρίζεται ως ψηφιακή εποχή. Ένας τεράστιος όγκος δεδομένων και πληροφοριών, κινείται ταχύτατα καθημερινά. Η ανάγκη για τη διαχείριση όλων αυτών των πληροφοριών είναι επιτακτική.

Το διαδίκτυο έχει πάψει να είναι μόνο εργαλείο ψυχαγωγίας. Έχει εξελιχθεί σε ένα εργαλείο που εξυπηρετεί τον άνθρωπο σε διάφορους σημαντικούς τομείς της ζωής του. Έχει βγει από τα στενά όρια του σπιτιού και της εργασίας και η πρόσβαση σε αυτό θεωρείται δεδομένη 24ωρες το 24ωρο. Η αναγκαιότητα της χρήσης του είναι προφανής, ακόμα και για ανθρώπους που δεν έχουν άμεση ή έμμεση σχέση με το αντικείμενο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Τα σύγχρονα περιβάλλοντα καλούνται να αλληλοεπιδράσουν με το χρήστη σε όλα τα επίπεδα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη διαχείριση πληθώρας δεδομένων. Τα δεδομένα αυτά επεξεργάζονται και καλούνται από την πλευρά τους να παράγουν πληροφορίες προς το χρήστη. Για να επιτευχθεί όμως όλη αυτή η διαδικασία είναι πολύ σημαντική η οργάνωση όλου αυτού του όγκου των δεδομένων.

Εδώ ακριβώς βρίσκουν πεδίο εφαρμογής οι βάσεις δεδομένων. Τί είναι όμως τα δεδομένα; Τι είναι η πληροφορία; Πώς συνδέονται αυτά με τις βάσεις δεδομένων. Αυτό είναι κάτι που μελετήσαμε στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής εργασίας και θα παρουσιαστεί στη συνέχεια της.

2 Δεδομένα και πληροφορίες

2.1 Δεδομένα

Με τον όρο δεδομένο δηλώνεται οποιοδήποτε στοιχείο μπορεί να γίνει αντιληπτό από έναν τουλάχιστον παρατηρητή με μία από τις πέντε αισθήσεις του. Τα δεδομένα μπορούν να θεωρηθούν ως τρόποι αναπαράστασης εννοιών και γεγονότων που μπορούν να υποστούν διαχείριση και επεξεργασία. Η συλλογή και αποθήκευση ενός τεράστιου όγκου δεδομένων όπως απαιτούν οι συνθήκες σήμερα, δεν λύνει τελείως το πρόβλημα της σωστής οργάνωσης και ταξινόμησης των δεδομένων. Τα δεδομένα θα πρέπει να οργανωθούν με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να εντοπίζονται και να αξιοποιούνται εύκολα και γρήγορα και τη στιγμή που τα χρειαζόμαστε.

Τα δεδομένα τα οποία χρησιμοποιεί ο υπολογιστής στις διάφορες επεξεργασίες είναι συνήθως αποθηκευμένα στις μονάδες βοηθητικής μνήμης. Τα δεδομένα είναι οργανωμένα με διάφορες μεθόδους για τις οποίες υπάρχουν και ανάλογες μέθοδοι προσπέλασης και επεξεργασίας. Οι προγραμματιστές και οι αναλυτές είναι αυτοί που σχεδιάζουν τον τρόπο συλλογής, οργάνωσης και αποθήκευσης των δεδομένων και τον τρόπο της επεξεργασίας τους στον υπολογιστή.

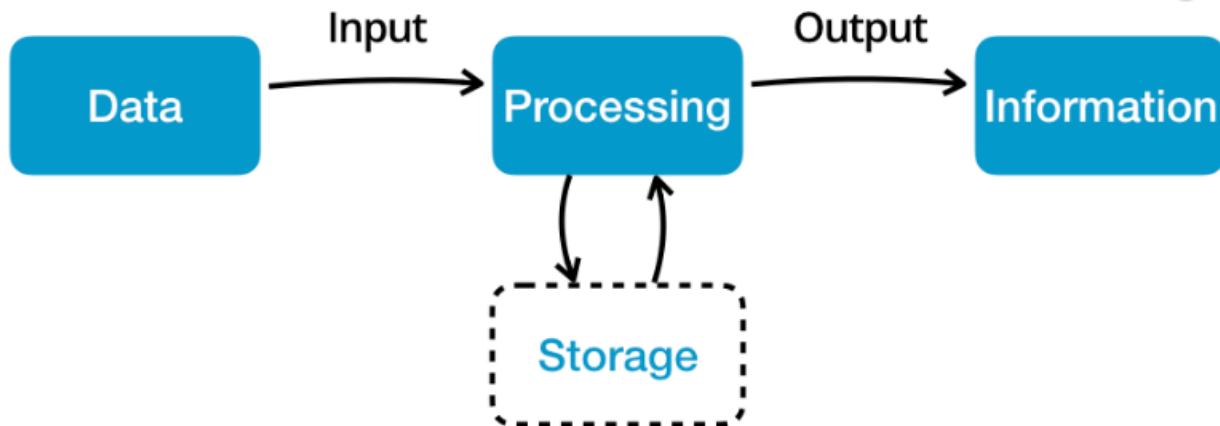
2.2 Πληροφορίες

Με τον όρο πληροφορία αναφέρεται οποιοδήποτε γνωσιακό στοιχείο προέρχεται από επεξεργασία δεδομένων.

Ο όρος επεξεργασία δεδομένων δηλώνει εκείνη τη διαδικασία κατά την οποία ένας μηχανισμός" δέχεται δεδομένα, τα επεξεργάζεται σύμφωνα με έναν προκαθορισμένο τρόπο και αποδίδει πληροφορίες.

Πτυχιακή εργασία

Επί χιλιετίες ο "μηχανισμός" επεξεργασίας των δεδομένων ήταν και εξακολουθεί να είναι ο ανθρώπινος εγκέφαλος. Στις μέρες μας, ένας άλλος "μηχανισμός" επεξεργασίας δεδομένων είναι ο υπολογιστής.



Εικόνα 1: Επεξεργασία δεδομένων

Για να μετατρέψουμε δεδομένα σε πληροφορία, πρέπει να ακολουθήσουμε τα εξής τρία στάδια:

- ΕΙΣΟΔΟΣ:
 - Συλλογή, επαλήθευση δεδομένων καθώς και οδηγίες για τον τρόπο επεξεργασίας τους.
- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ:
 - Ταξινόμηση, υπολογισμοί, αποθήκευση δεδομένων και πληροφοριών
- ΕΞΟΔΟΣ:
 - Παρουσίαση αποτελεσμάτων επεξεργασίας.

Τα δεδομένα (data) είναι η αφαιρετική αναπαράσταση της πραγματικότητας και συνεπώς μία απλοποιημένη όψη της. Για παράδειγμα, έστω ένα αρχείο μαθητών ενός σχολείου. Τα χρήσιμα δεδομένα που αποθηκεύονται είναι το ονοματεπώνυμο, η ηλικία, το φύλο, η τάξη, το τμήμα κ.λπ., όχι όμως το βάρος, το ύψος κ.λπ. Τα δεδομένα, λοιπόν, είναι ακατέργαστα γεγονότα και κάθε φορά η επιλογή τους εξαρτάται από τον τύπο του προβλήματος. Η συλλογή των ακατέργαστων δεδομένων και ο συσχετισμός τους δίνει ως αποτέλεσμα την πληροφορία (information). Με βάση τις δεδομένες πληροφορίες λαμβάνονται διάφορες αποφάσεις και γίνονται αντίστοιχες ενέργειες. Στη συνέχεια αυτές οι ενέργειες παράγουν νέα δεδομένα, νέες πληροφορίες, νέες αποφάσεις, νέες ενέργειες κ.ο.κ.

2.3 Τύποι δεδομένων

Τα δεδομένα τα συναντάμε σε πολλές μορφές. Αν και συνήθως είναι αριθμητικά ή αλφαριθμητικά, μπορούν όμως να έχουν και ένα τελείως διαφορετικό τύπο. Θα μπορούσε να είναι μια εικόνα ή ένας ήχος.

Αριθμητικά δεδομένα

Τα αριθμητικά δεδομένα αποτελούνται από γεγονότα που είναι μετρήσιμα. Για παράδειγμα, ένα αριθμητικό δεδομένο θα μπορούσε να είναι ο αριθμός των ανθρώπων που επισκέφτηκε ένα μουσείο κατά τη διάρκεια ενός έτους. Αυτός ο τύπος δεδομένων αποτελείται κυρίως από τα ψηφία 0 έως 9, καθώς και από δεκαδικά σημεία κ.λπ.

Αλφαβητικά δεδομένα

Τα αλφαβητικά δεδομένα αποτελούνται από χαρακτήρες και από τα κενά ανάμεσα σε αυτούς. Αυτός ο τύπος δεδομένων αποτελείται κυρίως από τα γράμματα (Α-z και Α-ω).

Πτυχιακή εργασία

Αλφαριθμητικά δεδομένα

Τα αλφαριθμητικά δεδομένα αποτελούνται από γράμματα, ψηφία και αριθμούς καθώς και από ειδικούς χαρακτήρες όπως #, \$, % κ.λπ. Για παράδειγμα, ένα αλφαριθμητικό δεδομένο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την αναπαράσταση της ημερομηνίας ή της ώρας.

Γραφικά δεδομένα

Τα γραφικά δεδομένα ή τα δεδομένα εικόνας αποτελούνται από διαγράμματα, εικόνες, γραφήματα, κλπ. Για παράδειγμα μια γραφική αναπαράσταση μίας μαθηματικής συνάρτησης.

Δεδομένα ήχου

Τα δεδομένα ήχου αποτελούνται από ήχους και φωνές. Για παράδειγμα, τραγούδια, κ.λπ.

Δεδομένα βίντεο

Τα δεδομένα βίντεο αποτελούνται από κινούμενες εικόνες. Για παράδειγμα ταινίες, τηλεοπτικές εκπομπές κ.λπ.

3 Βάσεις Δεδομένων

3.1 Τι είναι μία Βάση Δεδομένων;

Στην σημερινή εποχή οι βάσεις δεδομένων αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι της καθημερινότητας. Η ύπαρξη τους όμως παραμένει άγνωστη στην πλειοψηφία των ανθρώπων.

Για παράδειγμα, σήμερα, τα αρχεία/δεδομένα ενός σχολείου δεν αποθηκεύονται πλέον σε αρχειοθετούνται σε φακέλους και τεράστιες αρχειοθήκες. Αντίθετα, κάθε σχολείο έχει μία ηλεκτρονική βάση δεδομένων με όλες τα στοιχεία των μαθητών του. Η βάση δεδομένων βρίσκεται σε έναν υπολογιστή και έχει μέγεθος μόνο λίγα megabyte!

Μια βάση δεδομένων είναι ένα σύστημα για την οργάνωση των δεδομένων. Τα δεδομένα συλλέγονται, αποθηκεύονται και οργανώνονται με στόχο την εξαγωγή πληροφοριών, που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο θέμα.

Μία βάση δεδομένων μπορεί να εξυπηρετήσει αποτελεσματικά πολλές εφαρμογές, μειώνοντας τις άσκοπες επαναλήψεις των δεδομένων. Αντί να δημιουργούνται η κάθε εφαρμογή να δημιουργεί τα δικά της αρχεία, όλα τα δεδομένα καταχωρούνται με τέτοια μέθοδο, ώστε να παρουσιάζονται στο χρήστη με έναν ενιαίο τρόπο. Κάθε εφαρμογή μπορεί να κάνει χρήση εκείνων των δεδομένων που είναι απαραίτητα για την επεξεργασία και την παραγωγή των αντίστοιχων πληροφοριών.

Για τη σωστή διαχείριση της βάσης δεδομένων απαιτούνται ειδικά λογισμικά.

3.2 Συστήματα Διαχείρισης Βάσης Δεδομένων

Η εξέλιξη των Βάσεων Δεδομένων και οι ανάγκες για δημιουργία όλο και περισσότερων Βάσεων Δεδομένων, οδήγησαν στη δημιουργία των Συστημάτων Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων (Database Management Systems ή DBMS).

Το Σύστημα Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων είναι ένα εργαλείο που διευκολύνει την εργασία με Βάσεις Δεδομένων. Ένα ΣΔΒΔ είναι ένα λογισμικό το οποίο υποστηρίζει την συγκέντρωση των δεδομένων, την αποτελεσματική διαχείρισή τους και επιτρέπει τη πρόσβαση των εφαρμογών στις αποθηκευμένες πληροφορίες στη ΒΔ.

Ο ρόλος ενός ΣΔΒΔ είναι όταν μία εφαρμογή ζητήσει κάποια πληροφορία, το ΣΔΒΔ αν τη βρει και την μεταφέρει στην εφαρμογή χωρίς ο προγραμματιστής ή ο χρήστης να απαιτείται να προσδιορίσει την συγκεκριμένη πληροφορία ή να πει στο σύστημα που βρίσκεται. Όλες οι εντολές αναζήτησης που χρησιμοποιούνται στις συμβατικές γλώσσες προγραμματισμού εδώ είναι περιττές. Τα ΣΔΒΔ προσφέρουν στους προγραμματιστές μία γλώσσα προσδιορισμού δεδομένων η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να παρέχει την σύνδεση μεταξύ εφαρμογών και αρχείων.

Ένα ΣΔΒΔ μπορεί να διαχειρίζεται πολλές ΒΔ, ανεξάρτητες μεταξύ του και που μπορεί να έχουν κατασκευαστεί από διαφορετικούς χρήστες και ενδεχομένως από διαφορετικές εφαρμογές.

Όλα τα ΣΔΒΔ μία δική τους γλώσσα προγραμματισμού, τη γλώσσα δομημένων ερωτήσεων (Structured Query Language-SQL). Με τη χρήση των αντίστοιχων εντολών καταφέρνουν να διαχειρίζονται τη ΒΔ και να εισάγουν-εξάγουν τα επιθυμητά δεδομένα.

Από τα πιο γνωστά ΣΔΒΔ είναι:

- MySQL
- SQL Server
- Oracle
- FoxPro

3.3 Μοντέλα Βάσεων Δεδομένων

Τρία είναι τα βασικά μοντέλα που έχουν επικρατήσει στις βάσεις δεδομένων και τα οποία αναπτύχθηκαν:

- Ιεραρχικό μοντέλο
- Δικτυακό μοντέλο
- Σχεσιακό μοντέλο

3.3.1 Ιεραρχικό μοντέλο

Πρόκειται για το πρώτο χρονολογικά μοντέλο. Αρχικά υλοποιήθηκε σαν κοινή προσπάθεια της IBM και της North American Rockwell στα 1965. Είχε σαν αποτέλεσμα την οικογένεια συστημάτων IMS. Χρησιμοποιήθηκε στα πρώτα στάδια των εφαρμογών των συστημάτων διαχείρισης βάσεων δεδομένων της ανάπτυξης και παρουσιάζει τα δεδομένα στους χρήστες (λογική όψη) οργανωμένα σε μία ιεραρχική μορφή κόμβων, όπου από έναν κόμβο κάποιου συγκεκριμένου επιπέδου οδηγούμαστε σε πολλούς κόμβους του αμέσως κατωτέρου επιπέδου. Αντίθετα, κάθε κόμβος είναι συνδεδεμένος μόνο με έναν κόμβο ανωτέρου επιπέδου.

Με την ιεραρχική δομή είναι εύκολο να εξαγάγουμε πληροφορίες, εφόσον τις αναζητούμε σύμφωνα με την ιεραρχική οργάνωση. Αυτό συμβαίνει γιατί κάθε αρχείο σε ένα επίπεδο είναι συνδεδεμένο, με συνδέσμους-δείκτες (pointers), με τα αρχεία στην αμέσως κατώτερη ιεραρχικά κατηγορία.

3.3.2 Δικτυακό μοντέλο

Τους περιορισμούς που υπάρχουν στο ιεραρχικό μοντέλο έρχεται να λύσει το δικτυακό πρότυπο, το οποίο αποτελεί μία παραλλαγή του ιεραρχικού προτύπου. Στο δικτυακό

Πτυχιακή εργασία

μοντέλο, τα στοιχεία τοποθετούνται σε ένα επίπεδο ιεραρχίας, αλλά κάθε στοιχείο μπορεί να συσχετισθεί με πολλά στοιχεία είτε σε κατώτερο είτε σε ανώτερο επίπεδο.

Ενώ στο ιεραρχικό μοντέλο, κάθε αρχείο σε ένα επίπεδο ιεραρχίας συνδέεται με περισσότερα αρχεία στο αμέσως κατώτερο επίπεδο, αλλά μόνο με ένα στο αμέσως ανώτερο, έχουμε δηλαδή σχέση σύνδεσης «ένα προς πολλά». Αντίθετα, το δικτυακό πρότυπο απεικονίζει λογικές σχέσεις των δεδομένων του τύπου «πολλά προς πολλά».

3.3.3 Σχεσιακό μοντέλο

Το σχεσιακό πρότυπο στις βάσεις δεδομένων αποτελεί την πλέον πρόσφατη εξέλιξη των βάσεων δεδομένων. Εισήχθη από τον Codd το 1970. Το μοντέλο αυτό ξεπερνά τις δυσκολίες που παρουσιάζουν τα δυο προηγούμενα. Οι βάσεις δεδομένων που σχεδιάζονται σύμφωνα με αυτό αποκαλούνται σχεσιακές βάσεις δεδομένων.

Στις σχεσιακές βάσεις δεδομένων, τα δεδομένα είναι οργανωμένα με τη μορφή διδιάστατων πινάκων. Ένας πίνακας αποτελείται από γραμμές και στήλες. Εκεί τοποθετούμε τα στοιχεία σε οριζόντια και κάθετη μορφή. Η κάθε στήλη του πίνακα χαρακτηρίζει κάποια ιδιότητα της οντότητας και αποκαλείται χαρακτηριστικό (attribute) ή πεδίο (field). Η κάθε γραμμή του πίνακα περιέχει όλες τις πληροφορίες (στήλες) αναφορικά με ένα στοιχείο της οντότητας και αποκαλείται πλειάδα (tuple) ή εγγραφή (record). Αυτά μεταξύ τους συνδέονται με σχέσεις (relations), που είναι ένας ακόμα σημαντικός όρος στο σχεσιακό μοντέλο.

3.3.4 Τα Σχεσιακά ΣΔΒΔ

Τα Σχεσιακά Συστήματα Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων (ΣΣΔΒΔ) βασίζονται στο σχεσιακό μοντέλο και έχουν επικρατήσει πλήρως στον χώρο. Κατά τον σχεδιασμό και τη δημιουργία μιας σχεσιακής βάσης δεδομένων, οι πίνακες αποτελούν το μοναδικό δομικό και απαραίτητο στοιχείο ώστε να μπορέσουν να απεικονισθούν οι πληροφορίες που περιέχονται στη βάση δεδομένων.

3.4 Αναπαράσταση της δομής μιας βάσης δεδομένων.

Το μοντέλο που έχει επικρατήσει σήμερα για την αναπαράσταση της δομής μιας βάσης δεδομένων είναι το Μοντέλο Οντοτήτων-Συσχετίσεων(ΟΣ). Οι βασικές έννοιες του μοντέλου αυτού είναι οι εξής :

- Οντότητες
- Ιδιότητες
- Συσχετίσεις

Για να αναπαραστήσουμε ένα Μοντέλο Οντοτήτων - Συσχετίσεων χρησιμοποιούμε ειδικά διαγράμματα, όπου τα ορθογώνια συμβολίζουν τις οντότητες, οι ρόμβοι τις συσχετίσεις και οι ελλείψεις τις ιδιότητες. Με ευθείες γραμμές συνδέουμε τις οντότητες που συσχετίζονται με κάποιο τρόπο μεταξύ τους.

Το μοντέλο οντοτήτων-συσχετίσεων αποτελεί μια γενική περιγραφή των γενικών στοιχείων που απαρτίζουν μια βάση δεδομένων και απεικονίζει την αντίληψη που έχουμε για τα δεδομένα, χωρίς να υπεισέρχεται σε λεπτομέρειες υλοποίησης.

3.5 Συσχετίσεις πινάκων

Στις σχεσιακές βάσεις δεδομένων, υπάρχουν συγκεκριμένοι τύποι πινάκων και πεδίων που ενεργοποιούν τις σχέσεις μεταξύ πινάκων. Σημαντικό ρόλο στις σχέσεις των πινάκων παίζουν τα κλειδιά.

Όπως προαναφέρθηκε ένας πίνακας ονομάζεται αλλιώς και οντότητα της βάσης δεδομένων.

Κύριο Κλειδί (primary key) ονομάζεται το γνώρισμα εκείνο μιας οντότητας το οποίο την προσδιορίζει με μοναδικό τρόπο και την κάνει να ξεχωρίζει από τις άλλες.

Ξένο Κλειδί ονομάζεται το γνώρισμα μιας οντότητας που είναι κύριο κλειδί σε μια οντότητα αλλά υπάρχει και σε μια άλλη οντότητα σαν απλό γνώρισμα. Τα ξένα κλειδιά είναι απαραίτητα για να μπορέσουμε να κάνουμε τις συσχετίσεις (συνδέσεις, επικοινωνίες) ανάμεσα στις οντότητες.

3.5.1 Σχέση ένα-προς-ένα

Η απλούστερη σχέση μεταξύ πινάκων είναι μια σχέση ένα-προς-ένα. Σε μία τέτοια σχέση, οι πίνακες έχουν ακριβώς αντιστοιχία μία-προς-μία γραμμή. Καμία γραμμή του πίνακα δεν έχει περισσότερες από μία αντίστοιχες γραμμές στους άλλους πίνακες. Μπορείτε να συνδυάσετε πίνακες ένα-προς-ένα σε ένα μόνο πίνακα, που να αποτελείται από όλες τις στήλες των πινάκων. Οι σχέσεις ένα-προς-ένα μερικές φορές χρησιμοποιούνται για να χωρίσουν πολύ μεγάλους βασικούς πίνακες σε μικρότερους.

3.5.2 Σχέση ένα-προς-πολλά

Οι σχέσεις ένα – προς – πολλά συνδέουν μία γραμμή ενός πίνακα με πολλές γραμμές ενός άλλου πίνακα, μέσω μίας σχέσης μεταξύ του πρωτεύοντος κλειδιού του βασικού πίνακα και του αντίστοιχου ξένου κλειδιού στο σχετιζόμενο πίνακα. Αν και το ξένο κλειδί του πίνακα που περιέχει τις σχέσεις "πολλά" μπορεί να είναι στοιχείο ενός σύνθετου πρωτεύοντος κλειδιού στο δικό του πίνακα, είναι ξένο κλειδί για το σκοπό της σχέσης. Οι σχέσεις ένα-προς-πολλά είναι ο πιο κοινός τύπος σχέσης.

3.5.3 Σχέση πολλά-προς-ένα

Οι σχέσεις πολλά-προς-ένα είναι το αντίθετο του ένα-προς-πολλά. Εάν ο ρόλος των οντοτήτων που συμμετέχουν είναι απλώς αντίστροφος της σχέσης πολλά-προς-ένα, η σχέση λέμε ότι είναι αντανάκλαστική, δηλαδή, η σχέση πολλά-προς-ένα είναι η αντανάκλαση της αντίστοιχης σχέσης Ένα-προς-πολλά.

3.5.4 Σχέση πολλά-προς-πολλά

Σε αυτού του είδους τις σχέσεις μια εγγραφή του πρώτου πίνακα μπορεί να σχετίζεται με πολλές αντίστοιχες εγγραφές του δεύτερου πίνακα και μια εγγραφή από το δεύτερο πίνακα μπορεί να σχετίζεται με πολλές αντίστοιχες εγγραφές του πρώτου πίνακα.

Όταν μια σχέση μεταξύ πινάκων είναι «πολλά προς πολλά», πρέπει να δημιουργείται ένας ενδιάμεσος τρίτος πίνακας, ο πίνακας σύνδεσης, ο οποίος θα συνδέει τους δύο πίνακες.

4 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΩΝ

4.1 Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS)

Το Content Management Systems (Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου) είναι μια μορφή λογισμικού για ηλεκτρονικούς υπολογιστές που απλουστεύει και αυτοματοποιεί τις διαδικασίες δημιουργίας, ελέγχου, οργάνωσης και δημοσίευσης περιεχομένου ενός δικτυακού τόπου. Συνήθως τα κείμενα γράφονται μέσω κάποιων online WYSIWYG (What You See Is What You Get) HTML Editor που μοιάζουν με το MS Word. Πολλές φορές CMS επιτρέπει την ομαδική δημιουργία κειμένων και άλλου υλικού για αυτό χρησιμοποιείται συχνά στα εκπαιδευτικά προγράμματα πολλών εταιριών.

Το Συστήματα Διαχείρισης Περιεχομένου (CMS) είναι ένα σύστημα, ειδικότερα μια μορφή λογισμικού, το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να διαχειριστούμε και να κάνουμε διάφορες μετατροπές στον ιστότοπό μας δίχως να διαθέτουμε όλες τις τεχνικές γνώσεις οι οποίες χρειάζονται.

4.2 Δυνατότητες CMS

Ένα Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου, βοηθάει ώστε να είναι δυνατή η διαχείριση του ιστότοπου ακόμα και από έναν απλό χρήστη. Μερικά από τα σημεία που μπορεί κάποιο CMS να χρησιμοποιηθεί είναι για περιεχόμενο ειδήσεων, αγγελίες, διαφημίσεις κτλ.

Τα CMS μας παρέχουν τη δυνατότητα χρήσης βάσεων δεδομένων με απλούστερο τρόπο σε αντίθεση με παλαιότερα συστήματα όπου απαιτούσαν εξειδικευμένες γνώσεις. Ένα επιπλέον σημαντικό κομμάτι που μπορεί να υποστηρίξει το CMS, είναι οι επιπρόσθετες λειτουργίες όπως η εξατομίκευση, η διαχείριση Metadata και η επεκτασιμότητα.

Μέσα από την αυτοματοποίηση εργασιών και την παροχή διαφόρων εργαλείων μας δίνεται τη δυνατότητα να μην επικεντρωνόμαστε τόσο στη τεχνολογία άλλα στο βασικό κομμάτι που είναι το περιεχόμενο.

4.3 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ CMS

Κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά ενός CMS είναι:

- Το ίδιο το σύστημα χειρίζεται όλες τις τεχνικές λεπτομέρειες, επιτρέποντας έτσι σε οποιονδήποτε να διαχειριστεί και να ενημερώνει τον ιστότοπο.
- Αυτοματοποιεί εργασίες. Οι επιλογές (menus) και γενικότερα η πλοήγηση αναπαράγεται επίσης αυτόματα.
- Παρέχει απλά εργαλεία για την δημιουργία του περιεχομένου.
- Επιτρέπει την δυνατότητα διαχείρισης της δομής του ιστότοπου, της εμφάνισης των δημοσιευμάτων σελίδων καθώς και της πλοήγησης σε αυτές.
- Επιτρέπει στον χρήστη να επικεντρώνεται στο περιεχόμενο και όχι στην τεχνολογία
- Χρήση βάσης δεδομένων.
- Προσφέροντας διαφορετικά επίπεδα χρηστών, το σύστημα επιτηρεί ποιος κάνει τι, αποφεύγοντας ανεπιθύμητες καταστάσεις λάθους. Έτσι οι εργασίες γίνονται από πολλούς μεταξύ του προσωπικού και όχι μόνο από καταρτισμένους τεχνικούς.

Επίσης τα CMS είναι βασισμένα σε διάφορες τεχνολογίες ανάπτυξης ιστοσελίδων, τις οποίες και αναφέρουμε ονομαστικά:

- PHP
- MYSQL
- CSS (CASCADING STYLE SHEETS)
- XML (EXTENSIBLE MARKUP LANGUAGE)
- HTML (HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE)
- HTML 5
- JAVASCRIPT
- AJAX (ASYNCHRONOUS JAVASCRIPT AND XML)

4.4 Web CMS

Μια βασική δυνατότητα των Web CMS είναι η online τροποποίησή τους, διότι βασίζονται στη τεχνολογία του παγκόσμιου ιστού. Τα Web CMS χρησιμοποιούνται όλο και πιο συχνά στις μέρες μας αποτελώντας έναν συνδυασμό μιας βάσης δεδομένων και άλλων στοιχείων του λογισμικού, τα οποία οδηγούν στην αποθήκευση και μετά στην ανάκτηση των δεδομένων που επιθυμούμε.

Άλλο ένα θετικό, είναι ότι δεν κρίνεται απαραίτητη η χρήση ειδικών προγραμμάτων για τις μεταβολές του ιστοτόπου και οι αλλαγές αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν από οποιονδήποτε υπολογιστή όπου και να βρίσκεται στο διαδίκτυο. Από τα πιο δημοφιλή Web CMS είναι το Joomla και το WordPress στα οποία θα αναφερθούμε εκτενέστερα παρακάτω.

4.5 Επιλογή CMS

Ένα σημαντικό θέμα πριν την δημιουργία μιας ιστοσελίδας είναι η επιλογή του καταλληλότερου προγράμματος διαχείρισης περιεχομένου που θα επιλέξει ο χρήστης για να κατασκευάσει την ιστοσελίδα του. Τα πιο δημοφιλή και φιλικά προς τον χρήστη CMS είναι το Wordpress, το Joomla και το Drupal. Μεταξύ τους υπάρχουν πολλές ομοιότητες με την βασικότερη να είναι ότι και τα τρία αυτά CMS είναι ανοιχτού κώδικα και διατίθενται όλα δωρεάν, αλλά υπάρχουν και αρκετές διαφορές που τα ξεχωρίζουν. Η επιλογή του εργαλείου εξαρτάται από την εμπειρία του χρήστη, τις γνώσεις του και είναι κάτι υποκειμενικό.

Κάποια δημοφιλή συστήματα διαχείρισης περιεχομένου ανοιχτού κώδικα είναι:

- Wordpress
- Joomla
- Drupal

4.6 ΣΥΓΚΡΙΣΗ CMS ΑΝΟΙΧΤΟΥ ΚΩΔΙΚΑ

- **Wordpress:** Το Wordpress ξεκίνησε σαν μέσο για blogging και πλέον είναι ένα ολοκληρωμένο CMS και έχει σχεδόν 140 εκατομμύρια downloads. Παρέχει στους χρήστες ένα μεγάλο πλήθος plug-ins και θεωρείται το πιο φιλικό στους χρήστες αφού δεν απαιτεί προγραμματιστικές γνώσεις. Είναι ένα ευέλικτο και παραμετροποιήσιμο CMS αφού αν διαθέτει κανείς βασικές γνώσεις HTML και CSS μπορεί εύκολα να κάνει τις αλλαγές που θέλει. Ένα πλεονέκτημα του επιπλέον είναι η φιλικότητα προς τις μηχανές αναζήτησης. Στα αρνητικά τοποθετούνται οι σχεδιαστικές του δυνατότητες παρά το γεγονός ότι υπάρχουν πολλά templates και αυτό γιατί όλα μοιάζουν πολύ μεταξύ τους και η φιλοσοφία τους είναι να μοιάζουν με blogs.
- **Joomla:** Το Joomla είναι ένα εξίσου δημοφιλές εργαλείο το οποίο διαθέτει χιλιάδες extensions με κάποια από αυτά να διατίθενται δωρεάν και άλλα επί πληρωμή. Το βασικό πλεονέκτημα του Joomla σε σχέση με τα άλλα λογισμικά είναι ότι διαθέτει μια μεγάλη κοινότητα από developers που βοηθούν στην δημιουργία των open source extensions. Σε αντίθεση με το Wordpress, η φιλοσοφία του Joomla είναι για μεγάλα sites πράγμα που το κάνει να έχει αρκετές δυνατότητες σε ότι αφορά την διαχείριση άρθρων και σελίδων. Είναι αρκετά εύκολο στην χρήση του αλλά όχι όσο εύχρηστο είναι το Wordpress. Τα μειονεκτήματα του Joomla αφορούν την φιλικότητα των Joomla sites στις μηχανές αναζήτησης. Επίσης δεν προορίζεται για αρχάριους χρήστες και αυτό απομακρύνει όσους δεν γνωρίζουν καλά προγραμματισμό Internet.
- **Drupal:** Το Drupal είναι ένα πολύ ισχυρό CMS. Υπολογίζεται ότι χρησιμοποιείται για πάνω από 15 εκατομμύρια sites και από πλευράς δυνατοτήτων αποτελεί την πληρέστερη πλατφόρμα σε σχέση με το Wordpress και το Joomla. Αυτό συμβαίνει γιατί το Drupal δίνει την δυνατότητα να δημιουργήσει κάποιος από ένα μικρό blog μέχρι ένα μεγάλο site. Ακόμη ισχυρό πλεονέκτημα έναντι του Joomla είναι η φιλικότητά του στις μηχανές αναζήτησης. Η πολυπλοκότητα του είναι ένα σοβαρό μείον καθώς σε σχέση με το Wordpress και το Joomla χρειάζεται εξειδικευμένες προγραμματιστικές γνώσεις και αρκετό χρόνο για εξοικείωση με διάφορα θέματα που μπορεί να προκύψουν. Στα αρνητικά επίσης

Πτυχιακή εργασία

αναφέρεται και το γεγονός της έλλειψης πολλών έτοιμων templates και plug-ins και επίσης τα πιο πολλά από αυτά διατίθενται επί πληρωμή.

5 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Αυτό το κεφάλαιο έχει ως σκοπό την αναφορά και την παρουσίαση όλων των προγραμμάτων και των εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία της παρούσας πτυχιακής εργασίας.

Η εφαρμογή που κατασκευάστηκε είναι μία ιστοσελίδα μέσω της οποίας μπορεί ο θεατής να κλείσει τα εισιτήριά του για την παρακολούθηση της ταινίας που τον ενδιαφέρει στο σινεμά Movie arena.

Η ιστοσελίδα που κατασκευάστηκε είναι μία δυναμική ιστοσελίδα και κατασκευάστηκε με τη χρήση του εργαλείου WordPress. Ένα σύγχρονο εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου. Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης χρειαζόταν ένα εικονικός διακομιστής ώστε να μπορούν να γίνουν οι απαραίτητες δοκιμές λειτουργίας της ιστοσελίδας.

5.1 Apache server, PHP, Mysql

Η εφαρμογή υλοποιήθηκε με τη χρήση των Apache server, PHP και Mysql και παρακάτω γίνεται αναφορά σε αυτά. Οι λόγοι επιλογής αυτών για την υλοποίηση της εφαρμογής είναι κυρίως οι εξής:

Και τα τρία εργαλεία είναι ανοιχτού κώδικα.

Είναι απλά στη χρήση τους.

Συνεργάζονται μεταξύ τους με απόλυτη επιτυχία.

Η συνδυαστική τους χρήση επιτρέπει τη δημιουργία δυναμικών διαδικτυακών εφαρμογών με υψηλά κριτήρια αξιοπιστίας, απόδοσης, ταχύτητας και ασφάλειας.

Το λογισμικό που συγκεντρώνει τα τρία αυτά εργαλεία είναι το `xampp` το οποίο και χρησιμοποιήθηκε κατά τη φάση της υλοποίησης.

5.1.1 Apache server



Εικόνα 2: Λογότυπο Apache server

Ο Apache HTTP είναι ένας εξυπηρετητής του παγκόσμιου ιστού ο οποίος λειτουργεί σε όλες τις πλατφόρμες όπως: Windows, Linux, Unix, και Mac OS X. Κυκλοφόρησε υπό την άδεια λογισμικού Apache και είναι λογισμικό ανοιχτού κώδικα. Συντηρείται από μια κοινότητα ανοικτού κώδικα με επιτήρηση από το Ίδρυμα Λογισμικού Apache (Apache Software Foundation).

Ο Apache Web Server παρέχει μια πλήρη σειρά χαρακτηριστικών γνωρισμάτων των Web Server, συμπεριλαμβανομένου του CGI, SSL, και των εικονικών περιοχών. Υποστηρίζει επίσης plug in ενότητες και είναι σχετικά εύκολο να διαμορφωθεί. Χρησιμοποιείται επίσης και σε τοπικά δίκτυα σαν διακομιστής συνεργαζόμενος με συστήματα διαχείρισης Βάσης Δεδομένων π.χ. Oracle, MySQL.

5.1.2 MySQL



Εικόνα 3: Λογότυπο MySql

Η MySQL είναι ένα σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων της οποίας ο πηγαίος κώδικας είναι διαθέσιμος με ελεύθερη άδεια χρήσης. Αριθμεί περισσότερες από έντεκα εκατομμύρια εγκαταστάσεις. Δημιουργός και χρηματοδότης της MySQL είναι η MySQL AB, μια κερδοσκοπική εταιρία από την Σουηδία, η οποία ανήκει στην Oracle. Το πρότυπο της γλώσσας SQL αναπτύχθηκε ξεχωριστά από τις υλοποιήσεις συστημάτων διαχείρισης βάσεων δεδομένων (MySQL, PostgreSQL, Oracle κλπ).

Πτυχιακή εργασία

Κάθε υλοποίηση ενός συστήματος διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων μπορεί να διαφέρει με κάποιο άλλο παρέχοντας επιπλέον δυνατότητες και βελτιωμένα χαρακτηριστικά. Το πρόγραμμα περιέχει έναν εξυπηρετητή παρέχοντας πρόσβαση σε πολλούς χρήστες σε ένα σύνολο βάσεων δεδομένων. Η MySQL είναι δημοφιλής βάση δεδομένων για διαδικτυακά προγράμματα και ιστοσελίδες και χρησιμοποιείται σε κάποιες από τις πιο διαδεδομένες διαδικτυακές υπηρεσίες όπως το Youtube, την Wikipedia, το Google, το Facebook κ.ά.

5.1.3 PHP



Εικόνα 4:Λογότυπο PHP

Η PHP (Hypertext PreProcessor) είναι γλώσσα προγραμματισμού την οποία χρησιμοποιούμε για να κατασκευάσουμε δυναμικές ιστοσελίδες. Οι εντολές τις PHP ενσωματώνονται στην ιστοσελίδα μαζί με τις εντολές HTML. Ο κώδικας της πρώτα μεταγλωττίζεται στον server και μετά φορτώνεται σαν ένα κανονικό html έγγραφο, χωρίς ο χρήστης να μπορεί να δει τον αρχικό κώδικα. Παρέχεται δωρεάν και το συντακτικό της είναι βασισμένο στην σύνταξη της γλώσσας C, Java και Perl κάτι που την καθιστά εύκολη στην εκμάθηση.

5.1.4 XAMPP



Εικόνα 5:Λογότυπο Xampp

Το XAMPP είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να κάνουμε εγκατάσταση τον Apache, τη MySQL και την PHP. Είναι μια απλή και γρήγορη λύση που μας επιτρέπει να

δημιουργούμε τοπικούς διακομιστές (local web servers) για λόγους δοκιμών. Είναι διαθέσιμο τόσο για Windows, όσο και για Mac και Linux.

5.1.5 Η πλατφόρμα Wordpress



Εικόνα 6: Λογότυπο WordPress

Σε μία κοινωνία η οποία συνεχώς εξελίσσεται και καινούρια εργαλεία εμφανίζονται, ο προγραμματιστής δε μπορεί να μένει κολλημένος στη μαύρη οθόνη και το πληκτρολόγιο. Πρέπει να αξιοποιεί στο έπακρο όλες τις δυνατότητες που του δίνουν τα σύγχρονα εργαλεία.

Το WordPress είναι ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένου (CMS- content management system) που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην κατασκευή οποιουδήποτε τύπου ιστοσελίδας, blog ή εφαρμογής. Είναι ένα λογισμικό ανοιχτού κώδικα γραμμένο στη γλώσσα προγραμματισμού PHP και με τη χρήση MySQL. Είναι ένα ελεύθερο λογισμικό και διαθέσιμο σε σχεδόν όλες τις γλώσσες παγκοσμίως.

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα του είναι ότι χωρίς να χρειάζεται ιδιαίτερες προγραμματιστικές ικανότητες, ο χρήστης μπορεί να αλλάζει την θέση των στοιχείων του γραφικού περιβάλλοντος. Ακόμη μία σημαντική λειτουργία που προσφέρει είναι οι πρόσθετες λειτουργίες (add ons). Τέλος, το wordpress ως ένα εργαλείο ανοιχτού κώδικα, δίνει τη δυνατότητα στον προγραμματιστή να επέμβει στα σημεία που δεν τον καλύπτει και να δημιουργήσει/ προσθέσει τα δικά του χαρακτηριστικά.

Υπάρχουν και άλλα παρόμοια με το WordPress λογισμικά όπως το drupal, joomla, magento και πολλά άλλα.

5.1.6 Ticketor

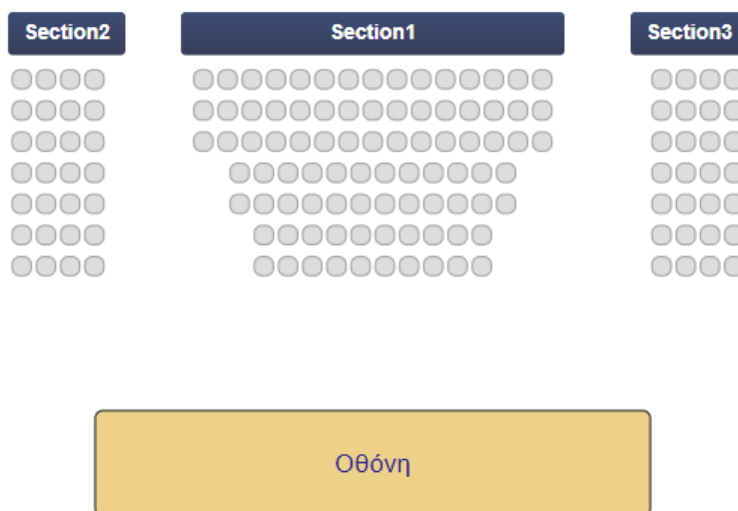


Εικόνα 7: Λογότυπο Ticketor

Για τη διαχείριση και την κράτηση των εισιτηρίων χρησιμοποιήσαμε την πλατφόρμα Ticketor. Το Ticketor είναι μία ολοκληρωμένη πλατφόρμα για τη διαχείριση εισιτηρίων. Χρησιμοποιείται σαν προσθήκη στο WordPress για να προσθέσουμε λειτουργίες έκδοσης εισιτηρίων στην ιστοσελίδα μας. Συνεργάζεται με σελίδες που έχουν δημιουργηθεί με την πλατφόρμα WordPress.

Το Ticketor δεν είναι πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα, ούτε προσφέρεται δωρεάν. Για να χρησιμοποιηθεί χρειάζεται η εγγραφή στην πλατφόρμα. Ο τελικός χρήστης δεν έχει κάποια οικονομική επιβάρυνση. Για τη χρήση της πλατφόρμας ο διαχειριστής μπορεί να επιλέξει διάφορους τρόπους πληρωμής.

Από το διαχειρηστικό κομμάτι της πλατφόρμας μπορούμε να δημιουργήσουμε κάτοψη του χώρου μας. Έπειτα προσθέτουμε την ταινία και στο τέλος καθορίζουμε τους τύπους και τις τιμές των εισιτηρίων.



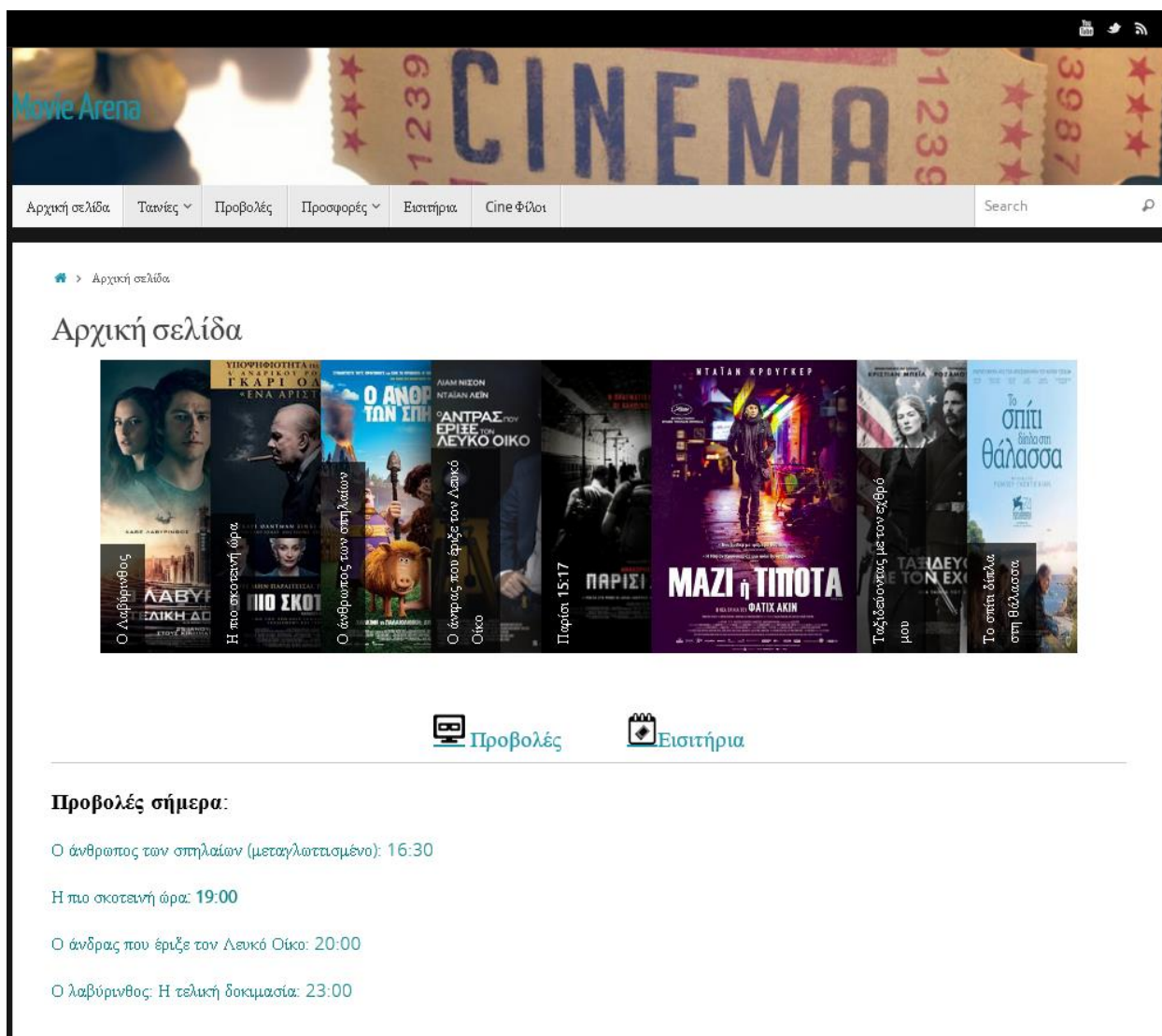
Εικόνα 8: Κάτοψη του Movie Arena

6 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ MOVIE ARENA

Στην ενότητα αυτή, θα παρουσιαστεί η πλοήγηση στην ιστοσελίδα του κινηματογράφου Movie Arena καθώς και ο τρόπος που πραγματοποιείται η κράτηση των εισιτηρίων.

6.1 Αρχική Σελίδα

Ο επισκέπτης που θα επισκεφτεί τον εικονικό μας κινηματογράφο, θα συναντήσει την παρακάτω αρχική σελίδα. Σε αυτή τη σελίδα διακρίνονται οι ταινίες της εβδομάδας και χρήσιμες πληροφορίες για την ταινία της ημέρας.

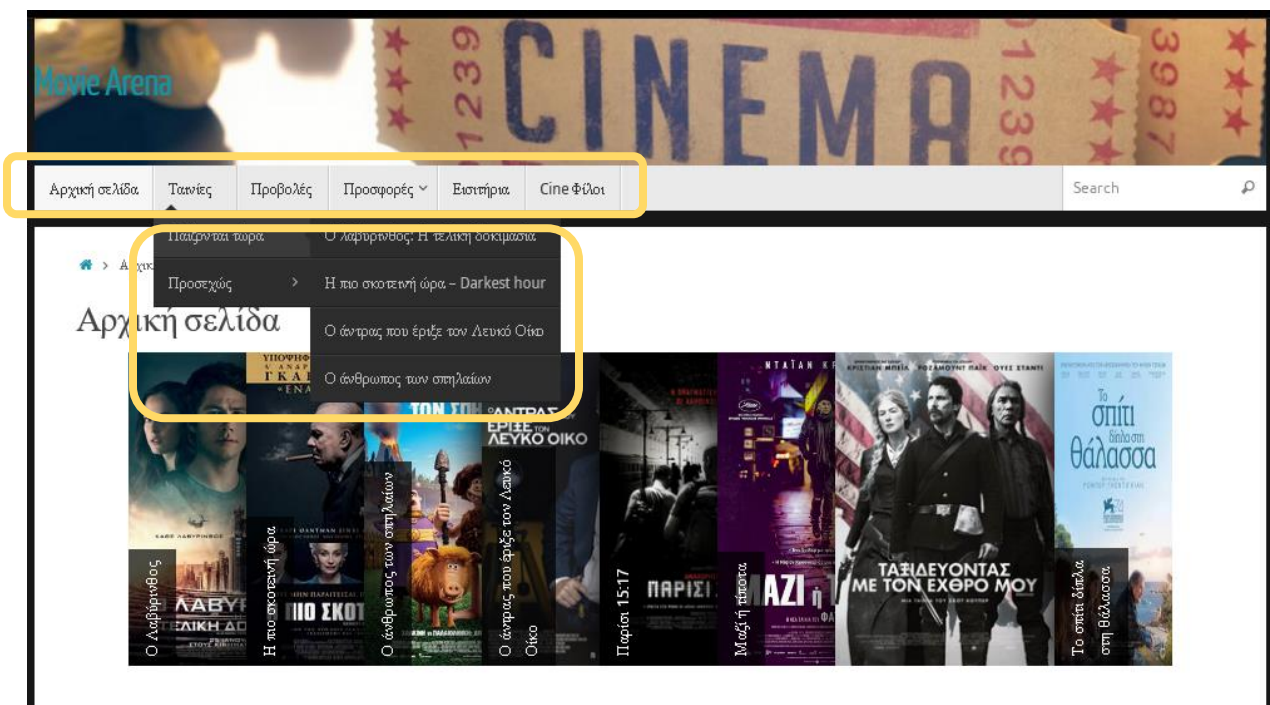


Εικόνα 9: Αρχική σελίδα

6.2 Βασικό μενού

Στην επόμενη εικόνα παρουσιάζεται το βασικό μενού και ένα ενδεικτικό μενού πλοήγησης στην ιστοσελίδα.

Το βασικό μενού βρίσκεται σε όλες τις σελίδες έτσι ώστε να μπορεί ο επισκέπτης να πλοηγηθεί εύκολα σε ολόκληρο τον ιστότοπο.



Εικόνα 10: Μενού πλοήγησης

Στις επόμενες σελίδες παρουσιάζονται όλες οι επιμέρους σελίδες του ιστοτόπου μας, σειριακά, όπως αυτές εμφανίζονται στο βασικό μενού πλοήγησης.

6.3 Σελίδα ταινίας

Κάθε ταινία έχει τη δική της σελίδα με τις πληροφορίες που μπορεί κάποιος να χρειάζεται.

- Περίληψη
- Πληροφορίες
 - Ο σύνδεσμος των πληροφοριών οδηγεί στην αντίστοιχη σελίδα του imdb από όπου παρέχονται όλες οι επίσημες πληροφορίες για την ταινία.
- Προβολές
 - πληροφορίες σχετικά με τις προβολές της ταινίας.
- Τρέιλερ
 - Το επίσημο τρέιλερ της ταινίας στο YouTube.
- Εισιτήρια
 - Ακολουθώντας αυτό τον σύνδεσμο ο χρήστης μεταφέρεται στην σελίδα για την κράτηση των εισιτηρίων του.
- Πρόσθετες πληροφορίες
 - Πολύ βασικές πληροφορίες σχετικά με τους ηθοποιούς, τον σκηνοθέτη κτλ.

The screenshot shows a website interface for the movie 'Ο λαβύρινθος: Η τελική δοκιμασία'. At the top, there is a navigation bar with 'Αρχική σελίδα', 'Ταινίες', 'Προβολές', 'Προσφορές', 'Εισιτήρια', and 'Cine Φόλοι'. Below the navigation bar, the movie title is displayed along with a release date of '25-01-2018'. A large movie poster is featured on the left. To the right of the poster, there is a short synopsis in Greek. Below the synopsis, there are icons for 'Πληροφορίες', 'Προβολές', 'Trailer', and 'Εισιτήρια'. At the bottom of the page, there is a section titled 'Πρόσθετες Πληροφορίες' containing a list of details such as the director (Cécilia de France), screenwriter (T.S. Nédélec), country (USA), and rating (suitable for ages 15+).

Εικόνα 11: Δείγμα σελίδας ταινίας

The screenshot shows a website interface for the movie 'Αναχώρηση για Παρίσι 15:17 – The 15:17 to Paris'. The navigation bar includes 'Αρχική σελίδα', 'Ταινίες', 'Προσέχως', and 'Αναχώρηση για Παρίσι 15:17 – The 15:17 to Paris'. The movie title is prominently displayed, followed by the genre 'Δραματική' and the release date '22-02-2018'. A large movie poster is shown on the left. To the right, there is a synopsis in Greek. Below the synopsis, there are icons for 'Πληροφορίες', 'Προβολές', 'Trailer', and 'Εισιτήρια'. At the bottom, the 'Πρόσθετες Πληροφορίες' section lists details such as the cast (Jenna Fischer, Judy Greer, Thomas Lennon), director (Clint Eastwood), screenwriter (Dorothy Blyskal, Anthony Sadler), country (USA), and rating (suitable for ages 15+).

Εικόνα 11: Δείγμα σελίδας ταινίας

6.4 Σελίδα Προβολών

Σε αυτή τη σελίδα παρουσιάζονται όλες οι τρέχουσες προβολές του κινηματογράφου.

Movie Arena

Αρχική σελίδα Ταινίες Προβολές Προσφορές Εισιτήρια Cine Φίλοι Search

> Προβολές

Προβολές

ΤΑΙΝΙΑ: Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ: Η ΤΕΛΙΚΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

ΔΕΥΤΕΡΑ	23:00
ΤΡΙΤΗ	23:00
ΤΕΤΑΡΤΗ	23:00
ΠΕΜΠΤΗ	23:00
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	23:00
ΣΑΒΒΑΤΟ	23:00
ΚΥΡΙΑΚΗ	23:00

ΤΑΙΝΙΑ: Η ΠΙΟ ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΩΡΑ

ΔΕΥΤΕΡΑ	19:00
ΤΡΙΤΗ	19:00
ΤΕΤΑΡΤΗ	19:00
ΠΕΜΠΤΗ	19:00
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	19:00
ΣΑΒΒΑΤΟ	19:00
ΚΥΡΙΑΚΗ	19:00

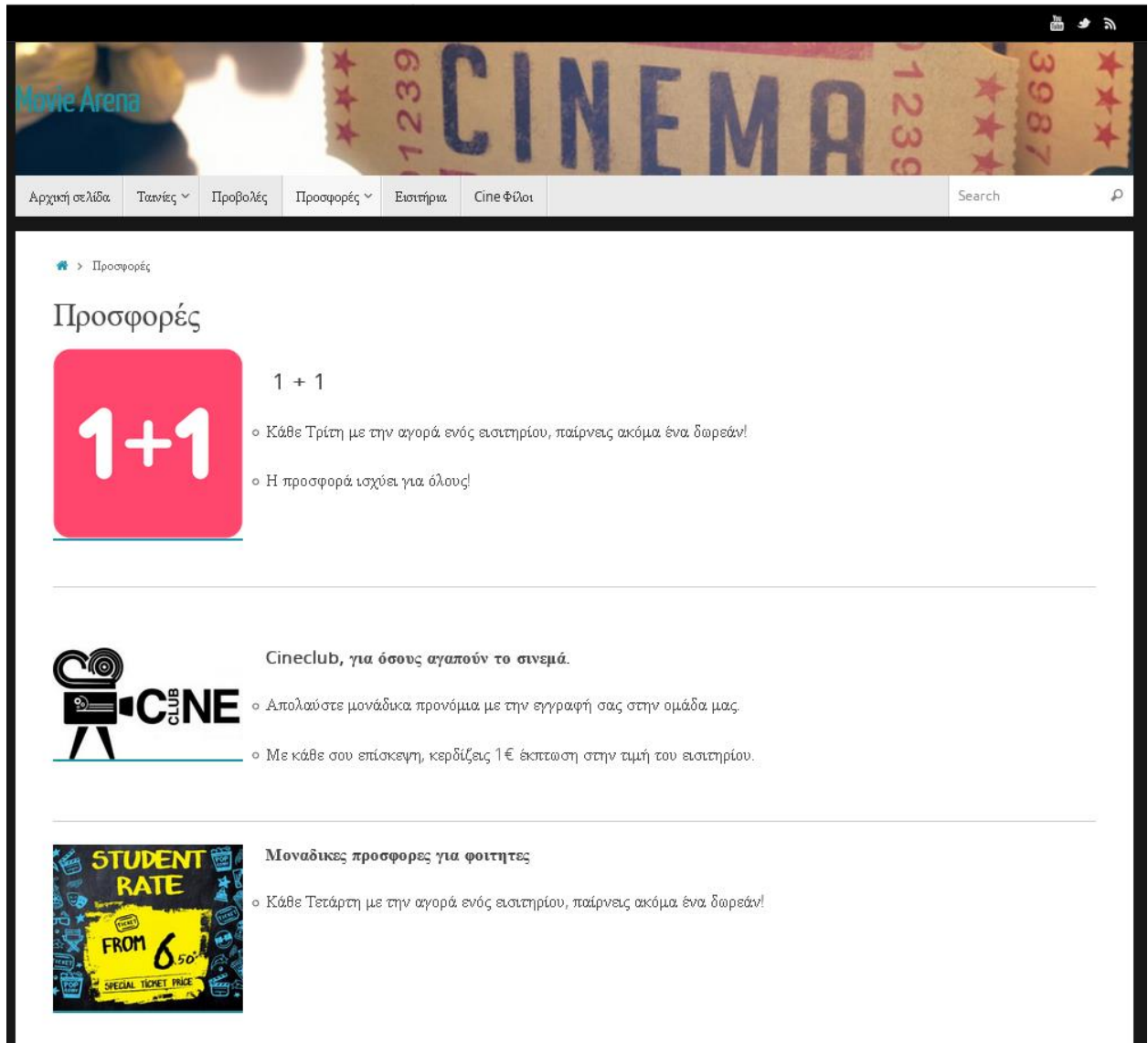
ΤΑΙΝΙΑ: Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΤΩΝ ΣΠΗΛΑΙΩΝ

ΔΕΥΤΕΡΑ	16:30
ΤΡΙΤΗ	16:30
ΤΕΤΑΡΤΗ	16:30
ΠΕΜΠΤΗ	16:30
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	16:30
ΣΑΒΒΑΤΟ	12:00
ΚΥΡΙΑΚΗ	12:00

Εικόνα 12: Προβολές ταινιών

6.5 Σελίδα προσφορών

Σε αυτή την σελίδα παρουσιάζονται οι προσφορές που ισχύουν στον κινηματογράφο Movie Arena.




Movie Arena

Αρχική σελίδα Ταινίες ▾ Προβολές Προσφορές ▾ Εισιτήρια Cίνε Φύλοι Search 🔍


🏠 > Προσφορές

Προσφορές




1 + 1

- Κάθε Τρίτη με την αγορά ενός εισιτηρίου, παίρνεις ακόμα ένα δωρεάν!
- Η προσφορά ισχύει για όλους!



Cineclub, για όσους αγαπούν το σινεμά.

- Απολαύστε μονάδικα προνόμια με την εγγραφή σας στην ομάδα μας.
- Με κάθε σου επίσκεψη, κερδίζεις 1€ έκπτωση στην τιμή του εισιτηρίου.



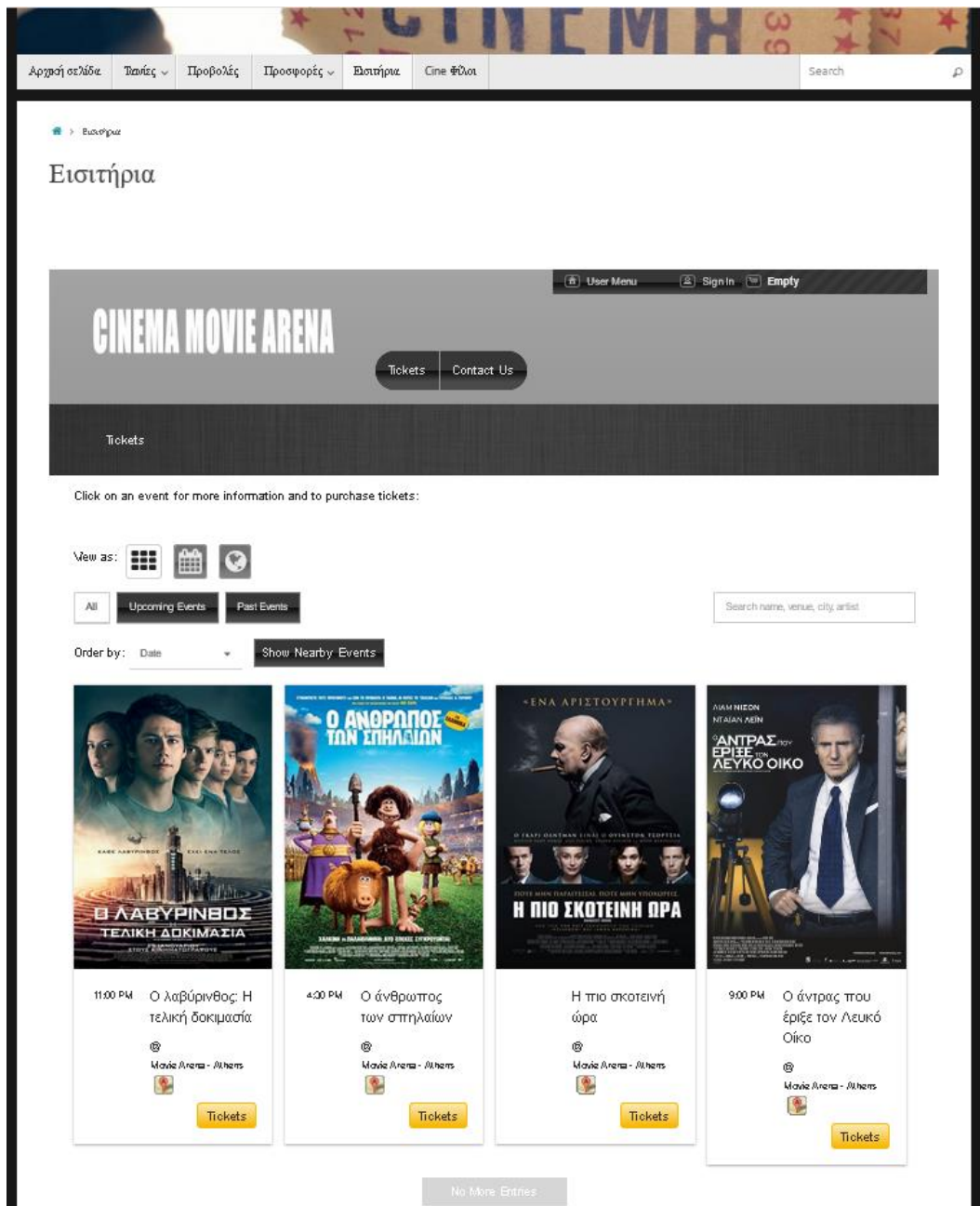
Μοναδικές προσφορές για φοιτητές

- Κάθε Τετάρτη με την αγορά ενός εισιτηρίου, παίρνεις ακόμα ένα δωρεάν!

Εικόνα 13: Σελίδα προσφορών

6.6 Σελίδα έκδοσης εισιτηρίων

Στη σελίδα των εισιτηρίων μπορεί κάποιος να αγοράσει εισιτήρια για την ταινία που επιθυμεί να παρακολουθήσει. Αυτή η σελίδα συνδέεται με την πλατφόρμα Ticketor μέσω της οποίας γίνεται η κράτηση των εισιτηρίων.



Εικόνα 14: Σελίδα εισιτηρίων

Πτυχιακή εργασία

Κατά την αγορά των εισιτηρίων μπορούμε να αφήσουμε το σύστημα να διαλέξει αυτόματα τις θέσεις μας.

Η άλλη επιλογή είναι να διαλέξουμε τις θέσεις που μας ενδιαφέρουν μέσω της κάτοψης που παρέχεται.

How to find tickets

Price: €8.00 +0.00 - Κανονικό

I Need: 0 €8 +0.00 - Κανονικό

and 0 €5 +0.00 - Κανονικό Cine Φίλοι

and 0 €6.5 +0.00 - Κανονικό Φοιτητικό

Or click on the colored seats to pick individual seats or click on the row to select multiple seats:

Search

Section2 **Section1** **Section3**

Row: D
Seat: 9
Price: €8 + 0
Available

€8 +0.00 - Κανονικό
 €5 +0.00 - Κανονικό Cine Φίλοι
 €6.5 +0.00 - Κανονικό Φοιτητικό
 Not available
 Accessible (Wheelchair or companion)

Εικόνα 15: Επιλογή θέσεων εισιτηρίων

Πτυχιακή εργασία

Στο επόμενο βήμα επιλέγουμε τον αριθμό και τον τύπο των εισιτηρίων.



Add To Cart

Section: **Section1**
Row: **D**
Price: **€8**

I need: €8 +0.00 - Κανονικό

and €5 +0.00 - Κανονικό Cine Φίλοι


and €6.5 +0.00 - Κανονικό Φοιτητικό

tickets in this **Row**.

Seat Preference: Right of the row

Εικόνα 16: Επιλογή αριθμού και τύπου εισιτηρίων

Παρέχεται η σύνοψη των εισιτηρίων ώστε να προχωρήσουμε στο τελικά βήμα που είναι η αγορά τους.

 **SHOPPING CART**

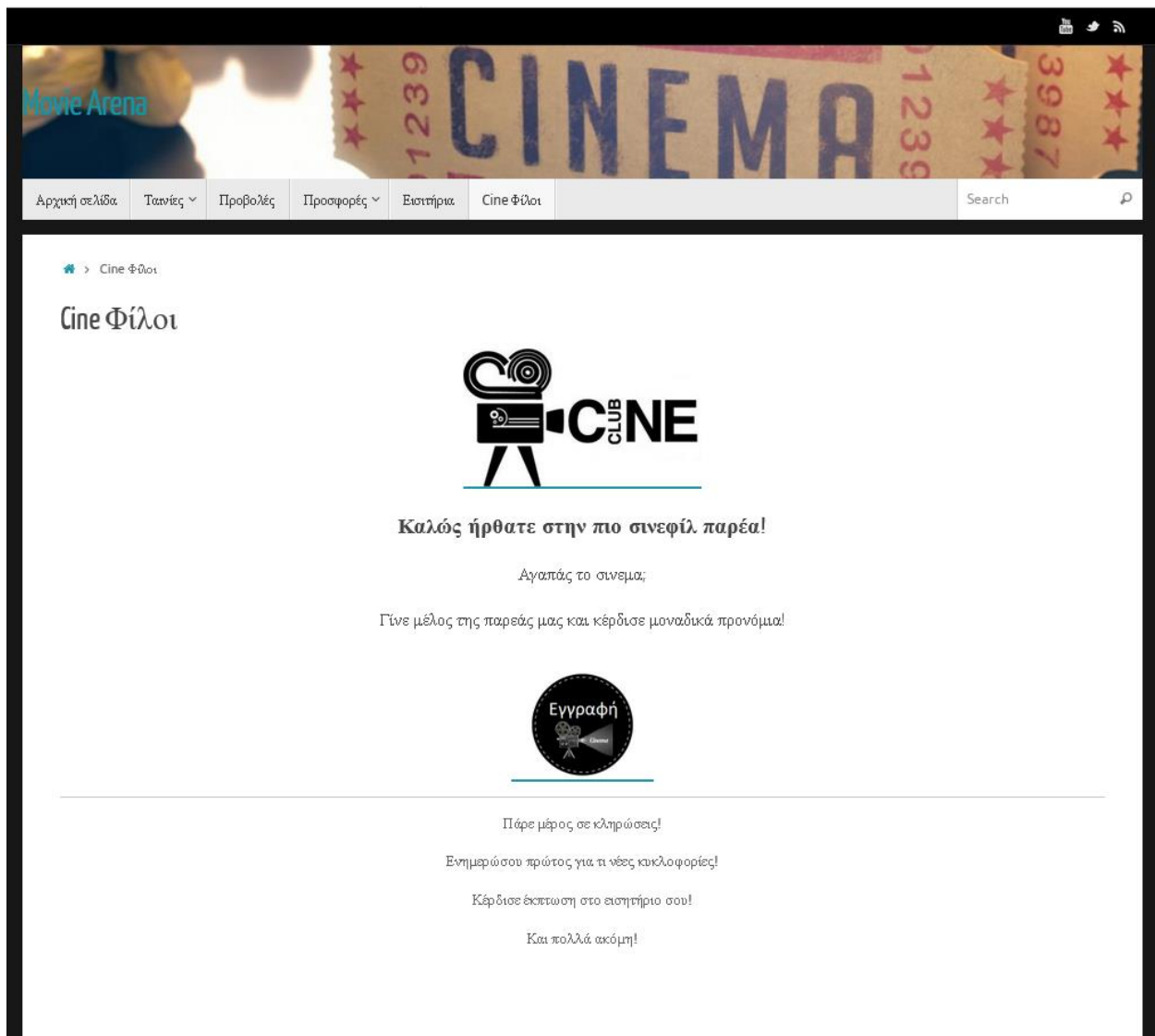
EVENT	SECTION	ROW	PRICE	SEATS *	TOTAL	
Ο λαβύρινθος: Η τελική δοκιμασία - 11:00 PM	Section1 - Κανονικό	D	€8.00	1 Seat: 12	€8.00	<input type="button" value="Delete"/>

1 Tickets - €8.00

Εικόνα 17: Σύνοψη εισιτηρίων

6.7 Cine φίλοι

Ο κινηματογράφος μας παρέχει τη δυνατότητα στους σινεφίλ να γίνουν μέλη μέσω μιας φόρμας εγγραφής και να απολαμβάνουν ειδικά προνόμια.



Εικόνα 18: Σελίδα για τα μέλη

Movie Arena

Αρχική σελίδα Παιές ▾ Προβολές Προσφορές ▾ Εισιτήρια Cine #ύλοι Search

> Φόρμα εγγραφής

Φόρμα εγγραφής

ο

Name

Username ▾

First Name

Last Name

Nickname

Contact Info

E-mail ▾

Website

About Yourself

Biographical Info

Password ▾

Repeat Password ▾

Send these credentials via email.

Εικόνα 19: Φόρμα εγγραφής

7 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Σκουρλάς Χρήστος, Σχεσιακές Βάσεις Δεδομένων, Νέων Τεχνολογιών, 2000
- Συστήματα Βάσεων Δεδομένων - Η Πλήρης Θεωρία των Βάσεων Δεδομένων - Εκδόσεις Μ.Γκιούρδας
- <https://wordpress.com/>
- <https://easywpguide.com/wordpress-manual/>