

Ατομική Διπλωματική Εργασία

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
Η ΠΥΛΗ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ**

Παναγιώτης Αριστείδου

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ



ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Μάιος 2022

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Ανάπτυξη Διαδικτυακής Εφαρμογής Η Πύλη Στην Κυπριακή Παράδοση

Παναγιώτης Αριστείδου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Ελπίδα Κεραυνού-Παπαηλιού

Η Ατομική Διπλωματική Εργασία υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων
απόκτησης του πτυχίου Πληροφορικής του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου
Κύπρου

Μάιος 2022

Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας, η οποία αποτελεί και το τελευταίο στάδιο προς την εκπλήρωση των απαιτήσεων του προπτυχιακού προγράμματος σπουδών του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου θα ήθελα να ευχαριστήσω τους ανθρώπους οι οποίοι συνέβαλαν με τον δικό τους τρόπο στην προσπάθεια μου αυτή.

Πρωτίστως θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κυρία Ελπίδα Κεραυνού-Παπαηλιού πρόεδρο του τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου, η οποία μου έδωσε την ευκαιρία να αναπτύξω την διαδικτυακή εφαρμογή με την οποία θα μπορούσαμε επιτυχώς να φιλοξενήσουμε την κυπριακή παράδοση στο διαδίκτυο συμβάλλοντας παράλληλα με τον δικό μας τρόπο στην διατήρηση και περεταίρω διάδοση της. Φυσικά, την ευχαριστώ εξίσου για την πολύτιμη καθοδήγηση και εμπιστοσύνη που μου έδειξε καθώς για την άψογη συνεργασία που είχαμε.

Επίσης, θα ήθελα να εκφράσω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένεια μου για την αγάπη, την υποστήριξη και το κουράγιο που μου παρείχε κατά την διάρκεια των σπουδών μου και όχι μόνο. Βρίσκονται πάντα στο πλευρό μου και η αναφορά αποτελεί το ελάχιστο που μπορώ να κάνω για να τους ευχαριστήσω για όσα μου προσφέρουν.

Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω τους φίλους και τους συμφοιτητές μου με τους οποίους έχω περάσει μια πολύ όμορφη και ξεχωριστή εμπειρία στο Πανεπιστήμιο Κύπρου όλα αυτά τα χρόνια των σπουδών μου.

Περίληψη

Η ραγδαία εξάπλωση του Διαδικτύου σε πολλούς τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας είναι κυρίως αποτέλεσμα της εφεύρεσης του Παγκόσμιου Ιστού, ο οποίος αποτελεί μια υπηρεσία κτισμένη πάνω στο Διαδίκτυο. Η ευκολία με την οποία προσπελαύνουμε πληροφορίες και πόρους οδήγησε σύντομα στην εκρηκτική ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών που προσφέρουν παντός είδους προϊόντα και υπηρεσίες.

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής είναι η ανάπτυξη μιας διαδικτυακής εφαρμογής με τίτλο “Η Πύλη Στην Κυπριακή Παράδοση”. Μια παράδοση πλούσια σε υλικό που όμως παρέμενε χωρίς το διαδικτυακό της “σπίτι”. Μέσω της εφαρμογής, γίνεται το πρώτο βήμα λοιπόν λαμβάνοντας υπόψη τόσο την ανάγκη που υπήρχε ένεκα της απουσίας παρόμοιας εφαρμογής όσο φυσικά και των αναγκών από πλευράς χρηστών για τις υπηρεσίες και λειτουργίες μιας τέτοιας εφαρμογής.

Ο απώτερος σκοπός είναι η διάδοση και η προβολή της κυπριακής παράδοσης με στόχο να ενθαρρύνουμε τους κατοίκους του νησιού και ιδιαίτερα τους νέους να έρθουν πιο κοντά σε αυτή, μη αποδεχόμενοι το ενδεχόμενο η κυπριακή παράδοση να σβήσει και να εγκαταλειφθεί στο χρόνο. Πλέον, περνά στην διαδικτυακή εποχή και εξασφαλίζουμε αν μη τι άλλο την προστασία αυτού του θησαυρού.

Γίνεται χρήση κατάλληλων τεχνολογιών, μεθόδων και πρακτικών με σκοπό να επιτύχουμε ως πρώτο βήμα το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα εξασφαλίζοντας φυσικά τις προοπτικές για συνέχιση του έργου και επέκταση του σε κάτι ακόμη μεγαλύτερο και πάνω από όλα χρήσιμο το οποίο θα ωφελήσει το νησί μας.

Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1	Εισαγωγή.....	1
1.1	Εισαγωγή	1
1.2	Στόχος Διπλωματικής Εργασίας	2
1.3	Δομή Διπλωματικής Εργασίας	3
1.4	Έρευνα για παρόμοια συστήματα	4
Κεφάλαιο 2	Ανάλυση Απαιτήσεων και Προδιαγραφών.....	8
2.1	Εισαγωγή	8
2.1.1	Εισαγωγή	8
2.1.2	Μοντέλο Ανάπτυξης	9
2.2	Προσδιορισμός Αναγκών και Απαιτήσεων	10
2.2.1	Ανάλυση Ερωτηματολογίου	10
2.2.2	Συμπεράσματα Ερωτηματολογίου	14
2.2.3	Προσδιορισμός Τυπικών Χρηστών	14
2.3	Ανάλυση Αναγκών	16
2.3.1	Personas	16
2.3.2	Σενάρια Χρήσης	18
2.4	Καθορισμός Απαιτήσεων	20
2.4.1	Εισαγωγή	20
2.4.2	Λειτουργικές Απαιτήσεις	21
2.4.3	Μη-Λειτουργικές Απαιτήσεις	23
2.4.4	Δεδομένα	25
2.5	Διεπιφάνεια Χρήστη	31
2.5.1	Κανόνες Σχεδιασμού και Στόχοι Ευχρηστίας	31
2.5.2	Κύρια Αντικείμενα και Δομές	33
2.6	Περιορισμοί και Παραδοχές συστήματος	35

Κεφάλαιο 3	Προδιαγραφές Συστήματος.....	37
3.1	Αρχιτεκτονική Συστήματος	37
3.2	Τεχνολογίες και Εργαλεία	38
3.2.1	Εργαλείο Ανάπτυξης	38
3.2.2	HTML	39
3.2.3	CSS	39
3.2.4	JavaScript	40
3.2.5	PHP	40
3.2.6	MySQL	41
Κεφάλαιο 4	Λειτουργίες Συστήματος	42
4.1	Επισκέπτης/Guest - Κοινές Λειτουργίες Συστήματος	43
4.1.1	Αρχική Σελίδα	43
4.1.2	Εγγραφή	44
4.1.3	Σύνδεση	47
4.1.4	Εκδηλώσεις	48
4.1.5	Ήθη και Έθιμα	50
4.1.6	Συνεντεύξεις	54
4.1.7	Τοπία και Αξιοθέατα	55
4.2	Χρήστης/User	58
4.2.1	Αρχική Σελίδα	58
4.2.2	Καταχώρηση Εκδήλωσης	58
4.2.3	Τα Αιτήματα μου	60
4.2.4	Ακύρωση Εκδήλωσης	61
4.2.5	Λογαριασμός	63
4.2.6	Ρυθμίσεις Λογαριασμού	63
4.2.7	Αποσύνδεση	65
4.3	Δημοσιογράφος/Moderator	65
4.3.1	Αρχική Σελίδα	65
4.3.2	Καταχώρηση Κειμένου (Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις)	66
4.3.3	Καταχώρηση Κειμένου (Τοπία και Αξιοθέατα)	68
4.3.4	Διαχείριση Καταχωρήσεων	70
4.4	Διαχειριστής/Administrator	73
4.4.1	Αρχική Σελίδα	73
4.4.2	Διαχείριση Αιτημάτων	74

4.4.3 Αρχείο Εκδηλώσεων	76
4.4.4 Αναζήτηση Απορριφθέντων Αιτημάτων	76
4.4.5 Διαχείριση Καταχωρήσεων	77
4.4.6 Διαχείριση Χρηστών	78
Κεφάλαιο 5 Αξιολόγηση Συστήματος.....	80
5.1 Ανάλυση Ερωτηματολογίου	80
5.2 Συμπεράσματα	80
Κεφάλαιο 6 Συμπεράσματα	82
6.1 Επισκόπηση και Σύνοψη	82
6.2 Μελλοντικές Επεκτάσεις	83
6.3 Γενικά Συμπεράσματα	85
Βιβλιογραφία	86
Παράρτημα Α.....	A-1
Παράρτημα Β.....	B-1

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

1.1 Εισαγωγή	1
1.2 Στόχος Διπλωματικής Εργασίας	2
1.3 Δομή Διπλωματικής Εργασίας	3
1.4 Έρευνα για παρόμοια συστήματα	4

1.1 Εισαγωγή

Η τεχνολογία έχει αλλάξει και συνεχίζει να αλλάζει τον κόσμο γύρω μας με απροσδόκητους τρόπους και ρυθμούς. Ενώ υπάρχουν σίγουρα πολλά πράγματα που θα μπορούσαμε να κάνουμε χωρίς αυτή, η τεχνολογία έχει επιφέρει πολλά καλά. Σήμερα αποτελεί πλέον ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας και μετασχηματίζει μεγάλο μέρος της κοινωνίας.

Ποικίλες εφαρμογές της τεχνολογίας επηρεάζουν το περιβάλλον και τις τάσεις που επικρατούν σε μια κοινωνία. Μπορούμε να πούμε πως κατέχει την δύναμη όπου με αυτή μπορεί να καθορίσει σε μεγάλο βαθμό την στροφή που θα λάβουν ολόκληροι πολιτισμοί. Πόσο μάλλον όταν μιλάμε για το Διαδίκτυο και κατ' επέκταση για τον Παγκόσμιο Ιστό, ο οποίος αποτελεί την δημοφιλέστερη υπηρεσία η οποία κτίστηκε πάνω στο Διαδίκτυο και ανέτρεψε τα δεδομένα. Ειδικά με την εισαγωγή του Web 2.0 όπου πλέον οι χρήστες, εκτός από αναγνώστες, είναι διαχειριστές και ρυθμιστές της πληροφορίας οδηγηθήκαμε σε ακόμη μια “τεχνολογική έκρηξη”.

Η παρούσα Διπλωματική Εργασία επιχειρεί να εκμεταλλευτεί την δύναμη που μας παρέχει ο Παγκόσμιος Ιστός με σκοπό να αναδείξει και να προβάλει την Κυπριακή Παράδοση. Μιλώντας για Κυπριακή Παράδοση, μόνο μικρή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί καθώς αυτή

εκτείνεται πάνω από 9000 χρόνια πίσω. Είναι ιδιαίτερα σημαντική και αντλεί τα θέματά της από την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, τα ήθη και τα έθιμά τους, τη θρησκευτική ζωή και το φυσικό περιβάλλον[1]. Δυστυχώς όμως, όλη αυτή η κληρονομιά δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εν έτη 2022 εύκολα προσβάσιμη μέσω του Διαδικτύου. Απουσιάζει μια διαδικτυακή εφαρμογή η οποία να φιλοξενεί, να προβάλλει και ταυτόχρονα να ελκύει τους επισκέπτες της να ανακαλύψουν την Κυπριακή Παράδοση. Γίνεται λοιπόν, μέσα από την παρούσα Διπλωματική Εργασία, το πρώτο βήμα έτσι ώστε η Κυπριακή Παράδοση να περάσει στην ψηφιακή εποχή και να γίνει εύκολα προσβάσιμη από όλους, μικρούς και μεγάλους, μέσα από μόνο μια εφαρμογή καλύπτοντας τις πλείστες της πτυχές. Επιπλέον με τον τρόπο αυτό θα ήθελα και εγώ με την σειρά μου να συμβάλω στην διάδοση και στην προβολή αυτού του θησαυρού.

1.2 Στόχος Διπλωματικής Εργασίας

Στόχος της διπλωματικής μου εργασίας είναι η ανάπτυξη μιας διαδικτυακής εφαρμογής η οποία θα φιλοξενεί την Κυπριακή Παράδοση με σκοπό την προβολή της και επιχειρώντας ταυτόχρονα να φέρει τους κατοίκους του νησιού και ιδιαίτερα τους νέους πιο κοντά σε αυτή. Θα πρόκειται για μια διαδικτυακή εφαρμογή αποκλειστικά και μόνο για την παράδοση της Κύπρου με σκοπό να υπάρχει μαζεμένη όσο το δυνατόν περισσότερο η Κυπριακή Παράδοση.

Η εφαρμογή αυτή θα επιτρέπει στους επισκέπτες της να ενημερωθούν και να ανακαλύψουν την παράδοση του νησιού. Πιο συγκεκριμένα, ένας επισκέπτης θα μπορεί να διαβάσει για τα διάφορα ήθη και έθιμα της Κύπρου καθώς και διάφορες συνεντεύξεις από ανθρώπους της παράδοσης. Επιπρόσθετα η εφαρμογή θα δίνει την ευκαιρία στον επισκέπτη να γνωρίσει και να ζήσει την παράδοση από κοντά! Ο επισκέπτης λοιπόν, θα μπορεί μέσω της διαδικτυακής εφαρμογής να ενημερωθεί για διάφορες εκδηλώσεις ή/και φεστιβάλ πάντα με θέμα την παράδοση και τα οποία θα λάβουν χώρα στις διάφορες επαρχίες της Κύπρου. Ακόμη θα μπορεί να ενημερωθεί για διάφορα τοπία και αξιοθέατα παράδοσης και ιστορίας, δίνοντας του την ευκαιρία αν επιθυμεί να επισκεφθεί και να ανακαλύψει σημεία που μαρτυρούν και ζωντανεύουν την παράδοση του νησιού.

Οποιοσδήποτε επιθυμεί θα μπορεί να καταχωρεί μια εκδήλωση ή/και φεστιβάλ, έχοντας όμως πρώτα δημιουργήσει λογαριασμό στην εφαρμογή. Ο διαχειριστής του συστήματος θα μπορεί να εγκρίνει ή να απορρίπτει τα αιτήματα αυτά. Επιπλέον δημοσιογράφοι οι οποίοι θα κατέχουν ειδικό λογαριασμό της εφαρμογής θα μπορούν να καταχωρούν τα διάφορα κείμενα

για τα ήθη και έθιμα αλλά και συνεντεύξεις τις οποίες πήραν από ανθρώπους της παράδοσης και επιθυμούν να μοιραστούν. Ακόμη θα μπορεί να καταχωρεί διάφορα τοπία και αξιοθέατα παράδοσης και ιστορίας έτσι ώστε ο επισκέπτης της ιστοσελίδας να μπορεί να ανακαλύψει εύκολα τα σημεία που μαρτυρούν την Κυπριακή Παράδοση δίνοντας του την ευκαιρία να την ανακαλύψει ο ίδιος από κοντά.

Τέλος, στοχεύω στο να κάνω αυτή τη διαδικτυακή εφαρμογή εύχρηστη και κατανοητή. Είναι επιθυμητό, οι επισκέπτες και οι χρήστες του συστήματος να εξοικειώνονται όσο το δυνατό πιο σύντομα με το σύστημα καθώς και να υπάρχει ευκολία στην εκμάθηση της εφαρμογής.

1.3 Δομή Διπλωματικής Εργασίας

Η παρούσα Διπλωματική Εργασία αποτελείται από 6 κεφάλαια. Πιο κάτω δίνουμε μια μικρή περιγραφή για το περιεχόμενο που συναντούμε σε κάθε κεφάλαιο.

- **Κεφάλαιο 1(Εισαγωγή):**

Σύντομη εισαγωγή στο θέμα μαζί με τον σκοπό που αυτή η διπλωματική εργασία έχει ως κύριο μέλημά της. Επιπλέον, παρουσιάζεται η μελέτη που έγινε για παρόμοια συστήματα.

- **Κεφάλαιο 2(Ανάλυση Απαιτήσεων και Προδιαγραφών):**

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται η ανάλυση των απαιτήσεων και των προδιαγραφών της εφαρμογής με συμμετοχή μελλοντικών χρηστών της. Παραθέτουμε το μοντέλο ανάπτυξης, την ανάλυση του αρχικού ερωτηματολογίου μέσω του οποίου προσδιορίζουμε τους τυπικούς χρήστες της εφαρμογής καθώς και τις ανάγκες και απαιτήσεις που προκύπτουν από αυτό. Τέλος, καθορίζουμε βασικούς κανόνες σχεδιασμού καθώς και στόχους ευχρηστίας.

- **Κεφάλαιο 3(Προδιαγραφές Συστήματος):**

Στο κεφάλαιο 3 παραθέτουμε την αρχιτεκτονική του συστήματος μαζί με τις τεχνολογίες και τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της εφαρμογής.

- **Κεφάλαιο 4(Λειτουργίες Συστήματος):**

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται εκτενής αναφορά σε κάθε λειτουργία της εφαρμογής η οποία έχει υλοποιηθεί. Οι λειτουργίες χωρίζονται ανά τύπο χρήστη και συνοδεύονται από διάφορες εικόνες με σκοπό να βοηθήσουν στην παρουσίαση.

– **Κεφάλαιο 5(Αξιολόγηση Συστήματος):**

Στο κεφάλαιο 5 παραθέτουμε και σχολιάζουμε τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου το οποίο αφορά την αξιολόγηση της ευχρηστίας και της λειτουργικότητας του συστήματος.

– **Κεφάλαιο 6(Συμπεράσματα):**

Στο κεφάλαιο κάνουμε μια σύντομη επισκόπηση της διπλωματικής εργασίας και συνοψίζουμε σε λίγες γραμμές. Τέλος, κάνουμε μια μικρή αναφορά σε μελλοντικές επεκτάσεις του συστήματος μας.

1.4 Έρευνα για παρόμοια συστήματα

Όπως προαναφέρθηκε δεν υπάρχει διαδικτυακή εφαρμογή με αποκλειστικό σκοπό την προβολή της Κυπριακής Παράδοσης. Στο Διαδίκτυο υπάρχουν αρκετές ιστοσελίδες οι οποίες περιέχουν κομμάτια της Κυπριακής Παράδοσης, αλλά είτε αυτά αποτελούν μικρές υποκατηγορίες άλλων κατηγοριών είτε αποτελούν ένα πάρα πολύ μικρό μέρος της όλης εφαρμογής. Πιο κάτω παρουσιάζονται τρεις διαδικτυακές εφαρμογές τις οποίες μελέτησα με σκοπό να αποκομίσω πληροφορίες ως προς τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσα να προχωρήσω με την δημιουργία των λειτουργιών της δικής μου εφαρμογής καθώς και να μελετήσω πρακτικές που εφαρμόζονται στα συστήματα αυτά έτσι ώστε να αποφασίσω κατά πόσο αυτές θα ήταν καλό να εφαρμοστούν ή όχι στην δική μου εφαρμογή.

❖ Cyprus Events [2]

Αποτελεί μια διαδικτυακή εφαρμογή στην οποία οι επισκέπτες της μπορούν να ενημερωθούν για κάθε είδους εκδήλωση η οποία θα λάβει χώρα στην Κύπρο. Περιλαμβάνονται μεταξύ άλλων εικαστικές, θεατρικές, μουσικοχορευτικές και εκπαιδευτικές εκδηλώσεις αλλά και διάφορα φεστιβάλ. Οποιοσδήποτε επιθυμεί μπορεί να δημιουργήσει μια νέα εκδήλωση, χωρίς να απαιτείται η δημιουργία λογαριασμού. Στην δική μου διαδικτυακή εφαρμογή κάτι τέτοιο δεν θα εφαρμόζεται αλλά θα απαιτείται η δημιουργία λογαριασμού για καταχώρηση μιας εκδήλωσης ή ενός φεστιβάλ κάτι το οποίο θεωρώ πιο σωστό έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να παρακολουθεί την πρόοδο του αιτήματος του καθώς και το ιστορικό των αιτημάτων του αλλά και για καλύτερη διαχείριση και έλεγχο από πλευράς των διαχειριστών.

Εικόνα 1.4.1: Λογότυπο Cyprus Events

Ένας επισκέπτης λοιπόν, μπορεί να υποβάλει ένα αίτημα για μια νέα εκδήλωση συμπληρώνοντας κατάλληλα την φόρμα που υπάρχει στην ιστοσελίδα. Παρόμοια πεδία θα υπάρχουν και στην δική μου φόρμα έτσι ώστε να συλλέγονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για μια εκδήλωση. Πιο συγκεκριμένα, ο επισκέπτης που επιθυμεί να υποβάλει ένα νέο αίτημα στη σελίδα της Cyprus Events καλείται να συμπληρώσει τα ακόλουθα πεδία:

- Τίτλος
- Περιγραφή
- Εικόνα
- Τιμή
- Ημερομηνία
- Ωρα
- Ολοήμερη ή όχι εκδήλωση

Το αίτημα στην συνέχεια προωθείται στους διαχειριστές της ιστοσελίδας και αν πληροί τα κριτήρια τότε θα εγκριθεί. Ο επισκέπτης δεν μπορεί να γνωρίζει για την κατάσταση του αιτήματος του παρά μόνο όταν και αν εγκριθεί. Στην δική μου διαδικτυακή εφαρμογή όπως προανέφερα δεν θα ακολουθείται αυτή η πρακτική. Ο χρήστης του συστήματος θα μπορεί ανά πάσα στιγμή να ενημερωθεί για την κατάσταση του αιτήματος του και σε περίπτωση έγκρισης ή απόρριψης θα λαμβάνει και σχετική ανατροφοδότηση από τον διαχειριστή.

❖ Visit Cyprus [3]

Η ιστοσελίδα του Visit Cyprus αποτελεί την ιστοσελίδα του Υφυπουργείου Τουρισμού της Κυπριακής Δημοκρατίας. Έχει αναπτυχθεί με κύριο σκοπό την προσέλκυση ξένων τουριστών στο νησί.

Η ιστοσελίδα παρέχει, μεταξύ άλλων, κατηγορίες όπως “Εκδηλώσεις” και “Ανακαλύψτε την Κύπρο”. Στην πρώτη αναφερθείσα κατηγορία ένας επισκέπτης μπορεί να ενημερωθεί για

κάθε είδους εκδήλωση που θα λάβει χώρα στην Κύπρο. Προσφέρονται άνω των 20 ειδών κατηγοριών. Ενδεικτικά παραθέτω μερικές :

- Φεστιβάλ
- Εκθέσεις
- Γαστρονομία
- Σινεμά
- Χορός
- Ποδηλασία

Στην κατηγορία “Ανακαλύψτε την Κύπρο” ο επισκέπτης μπορεί να επιλέξει μέσα από μια πληθώρα κατηγοριών όπως Πολιτισμός, Θρησκεία, Φύση, Αθλητισμός κ.α. έτσι ώστε να λάβει διάφορες προτάσεις με τοπία ή/και αξιοθέατα που μπορεί να επισκεφθεί και τα οποία εμπίπτουν στις κατηγορίες που τον ενδιαφέρουν. Αυτό που έχω μελετήσει περισσότερο με σκοπό να εισάγω και στην δική μου εφαρμογή ήταν ο τρόπος με τον οποίο η σελίδα παρουσιάζει στο χρήστη την πληροφορία για κάθε τοπίο και αξιοθέατο. Πιστεύω είναι ένας ελκυστικός και παράλληλα εύχρηστος τρόπος αφού στον επισκέπτη μετά από την αναζήτηση παρουσιάζεται η εικόνα καθώς και ο τίτλος κάθε τοπίου. Ο επισκέπτης αν επιθυμεί μπορεί να επιλέξει έτσι ώστε να μάθει περισσότερα για ένα τοπίο που ενδιαφέρεται να επισκεφθεί. Με το που επιλέξει ένα τοπίο παρουσιάζονται περισσότερες πληροφορίες οι οποίες έχουν να κάνουν με το συγκεκριμένο σημείο. Πιο συγκεκριμένα ο επισκέπτης ενημερώνεται για τα ακόλουθα:

- Περιοχή
- Διεύθυνση
- Συντεταγμένες GPS
- Τηλέφωνο επικοινωνίας
- Ώρες λειτουργίας
- Περίοδος λειτουργίας
- Τιμή εισόδου

Κάτι παρόμοιο θα υπάρχει και στην δική μου εφαρμογή έτσι ώστε το άτομο που θα καταχωρεί ένα νέο μνημείο ή αξιοθέατο να μπορεί να δώσει όλες τις λεπτομέρειες για καλύτερη ενημέρωση των επισκεπτών της εφαρμογής.



Εικόνα 1.4.2: Λογότυπο Visit Cyprus

❖ Παρατηρητής της Παράδοσης [4]

Ο Παρατηρητής της Παράδοσης αποτελεί μια ιστοσελίδα έχοντας σαν αποκλειστικό θέμα την Ελληνική Παράδοση. Ο επισκέπτης της ιστοσελίδας μπορεί να βρει μεταξύ άλλων διάφορες Εκδηλώσεις, Συλλόγους, Μουσικούς, Ήθη και Έθιμα καθώς και Συνεντεύξεις πάντα με θέμα την παράδοση της Ελλάδας. Μέχρι στιγμής δεν υπάρχει αντίστοιχη διαδικτυακή εφαρμογή για την Κύπρο.

Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα δεν παρέχει τη δυνατότητα σε ένα επισκέπτη να εγγραφεί σε αυτήν. Έτσι ο διαχειριστής καλείται να καταχωρεί κάθε πληροφορία που εμφανίζεται στην ιστοσελίδα του. Η απουσία της λειτουργίας για δημιουργία λογαριασμού και κατ' επέκταση της δυνατότητας καταχώρησης ενός αιτήματος για μια νέα εκδήλωση από ένα χρήστη πιστεύω πως λειτουργεί αρνητικά καθώς δεν μπορεί να καλύψει κάθε εκδήλωση σε κάθε περιοχή της Ελλάδας, αφού καλύπτονται μόνο οι εκδηλώσεις οι οποίες είναι εις γνώση του διαχειριστή. Δίνοντας τη δυνατότητα σε επισκέπτες να εγγραφούν και να καταχωρούν εκδηλώσεις αυτό πολύ εύκολα θα έδινε τη δυνατότητα στην ιστοσελίδα να καλύπτει σε ένα μεγάλο βαθμό τις εκδηλώσεις σε κάθε μεριά της Ελλάδας. Με απλά λόγια χρειάζεται να αφήσουμε το crowdsourcing να δουλέψει το οποίο πρόκειται για μία ομαδική διαδικτυακή δραστηριότητα, στην οποία εμπλέκεται το πλήθος (crowd), δηλαδή μία μεγάλη ομάδα χρηστών[5]. Στο πλήθος ανατίθεται μια ή και περισσότερες δραστηριότητες οι οποίες έχουν ένα κοινό σκοπό. Στην περίπτωση μας πρόκειται για μια μόνο δραστηριότητα που σκοπό έχει να καλύψουμε σε ένα πολύ μεγάλο βαθμό τις εκδηλώσεις. Έτσι, παρέχοντας την δυνατότητα δημιουργίας λογαριασμού αξιοποιούμε στο μέγιστο βαθμό τη γνώση που μπορεί να μας προσφέρει η ομάδα των χρηστών μας.



Εικόνα 1.4.3: Λογότυπο Παρατηρητής της Παράδοσης

Κεφάλαιο 2

Ανάλυση Απαιτήσεων και Προδιαγραφών

2.1 Εισαγωγή	8
2.1.1 Εισαγωγή	8
2.1.2 Μοντέλο Ανάπτυξης	9
2.2 Προσδιορισμός Αναγκών και Απαιτήσεων	10
2.2.1 Ανάλυση Ερωτηματολογίου	10
2.2.2 Συμπεράσματα Ερωτηματολογίου	14
2.2.3 Προσδιορισμός Τυπικών Χρηστών	14
2.3 Ανάλυση Αναγκών	16
2.3.1 Personas	16
2.3.2 Σενάρια Χρήσης	18
2.4 Καθορισμός Απαιτήσεων	20
2.4.1 Εισαγωγή	20
2.4.2 Λειτουργικές Απαιτήσεις	21
2.4.3 Μη-Λειτουργικές Απαιτήσεις	23
2.4.4 Δεδομένα	25
2.5 Διεπιφάνεια Χρήστη	31
2.5.1 Κανόνες Σχεδιασμού και Στόχοι Ευχρηστίας	31
2.5.2 Κύρια Αντικείμενα και Δομές	33
2.6 Περιορισμοί και Παραδοχές συστήματος	35

2.1 Εισαγωγή

2.1.1 Εισαγωγή

Κάθε διαδραστικό σύστημα αποτελείται από τρεις δομικούς λίθους. Ο πρώτος δομικός λίθος είναι ο υπολογιστής και εκπροσωπεί κάθε τεχνολογία υπολογιστών. Στη συνέχεια έχουμε τον χρήστη, όπου χρήστης είναι κάθε άτομο το οποίο προσπαθεί να διεκπεραιώσει μια εργασία

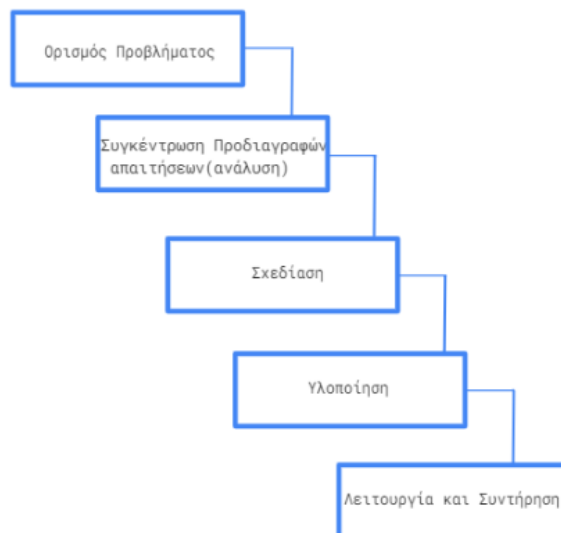
με τον υπολογιστή. Τέλος σε ένα διαδραστικό σύστημα υπάρχει ο θεμέλιος λίθος που είναι η διάδραση και η οποία αναφέρεται στην επικοινωνία μεταξύ χρήστη και υπολογιστή.

Σκοπός του διαδραστικού συστήματος είναι η υποβοήθηση του χρήστη για επίτευξη των στόχων του. Ο χρυσός κανόνας για την ανάπτυξη ενός διαδραστικού συστήματος είναι να κατανοήσουμε τα υλικά μας. Δηλαδή, να κατανοήσουμε τόσο τους υπολογιστές όσο και τους ανθρώπους. Με λίγα λόγια κατανοώντας τους υπολογιστές, κατανοούμε τους περιορισμούς, τις ικανότητες αλλά και τα εργαλεία που μας προσφέρουν. Από την άλλη επιχειρώντας να κατανοήσουμε τους ανθρώπους εξάγουμε τα ζητούμενα αλλά και τις απαιτήσεις για το υπό ανάπτυξη σύστημά μας.

2.1.2 Μοντέλο Ανάπτυξης

Τα περισσότερα πληροφορικά συστήματα ακολουθούν ένα μοντέλο κύκλου ζωής με συγκεκριμένη μεθοδολογία για την διαδικασία παραγωγής περιεχομένου και συγγραφής λογισμικού από την αρχή της ανάπτυξης (καθορισμός ιδέας) μέχρι και την ολοκλήρωση (σύστημα σε λειτουργία). Το μοντέλο ανάπτυξης ή αλλιώς μοντέλο κύκλου ζωής χρησιμοποιείται ως ένα βοηθητικό εργαλείο διαχείρισης της ανάπτυξης του συστήματος. Υπάρχουν πολλές και διάφορες μεθολογίες σχεδιασμού είτε από το πεδίο της Τεχνολογίας Λογισμικού(Software Engineering) είτε από το πεδίο της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου Υπολογιστή(Human-Computer Interaction).

Η υλοποίηση της συγκεκριμένης εφαρμογής ακολούθησε το παραδοσιακό μοντέλο ανάπτυξης το οποίο καθορίζεται τόσο από το πεδίο της Τεχνολογίας Λογισμικού όσο και από το πεδίο της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου Υπολογιστή. Η διαδικασία ανάπτυξης της του εν λόγω συστήματος ακολουθεί διαδοχικά στάδια όπως φαίνεται και στην Εικόνα 2.1.2.1. Πιο συγκεκριμένα, διακρίνεται από πέντε φάσεις ανάπτυξης. Στα αρχικά στάδια ανάπτυξης του συστήματος ορίζεται το πρόβλημα που έχουμε εντοπίσει και θέλουμε να επιλύσουμε και στη συνέχεια γίνεται η ανάλυση αναγκών και απαιτήσεων συμπεριλαμβάνοντας τους χρήστες στη διαδικασία αυτή. Ακολούθως γίνεται ο σχεδιασμός του προϊόντος (πλατφόρμα - διαδικτυακή εφαρμογή). Οι τελευταίες δύο φάσεις περιλαμβάνουν την ανάπτυξη του συστήματος και την υποστήριξη της αρχικής λειτουργίας[6].



Αναφορικά με την πρώτη φάση της διαδικασίας ανάπτυξης έχουμε αναφερθεί στην εισαγωγή του παρόν εγγράφου καθώς το πρόβλημα που εντοπίστηκε είναι η απουσία μιας διαδικτυακής εφαρμογής η οποία να φιλοξενεί την Κυπριακή Παράδοση στο Παγκόσμιο Ιστό. Το Κεφάλαιο 2 αποτελεί μια εκτενή αναφορά στην δεύτερη φάση της διαδικασίας ανάπτυξης και αφορά την ανάλυση των αναγκών και απαιτήσεων καθώς και την μεθοδολογία που ακολουθήθηκε έτσι ώστε να αποσαφηνίσουμε τις απαιτήσεις και να μπορέσουμε να προχωρήσουμε με επιτυχία στο σχεδιασμό.

2.2 Προσδιορισμός Αναγκών και Απαιτήσεων

2.2.1 Ανάλυση Ερωτηματολογίου

Οι μεγαλύτερες αποτυχίες έργων ανάπτυξης λογισμικού συστήματος οφείλονται στην μη επαρκή κατανόηση και θέσπιση αναγκών και απαιτήσεων. Ένας τρόπος να το αποφύγουμε αυτό είναι να αφήσουμε τον χρήστη να εμπλακεί και να ακουστεί. Για αυτό πρώτος μας στόχος που προσπαθούμε να επιτύχουμε είναι να κατανοήσουμε όσο μπορούμε τους χρήστες μας και παράλληλα να εξάγουμε τις απαιτήσεις που θα πρέπει να ενσωματώσουμε στη σχεδίαση(θέσπιση απαιτήσεων). Αρχικά έχω δημιουργήσει και διανέμει διαδικτυακά ένα ερωτηματολόγιο για συλλογή δεδομένων με σκοπό την θέσπιση απαιτήσεων και την εξαγωγή σημαντικών συμπερασμάτων σχετικά με την ανάπτυξη της εν λόγω πλατφόρμας. Η μέθοδος

του ερωτηματολογίου χρησιμοποιείται συχνά για συλλογή δεδομένων χωρίς να είναι παρόν ο ερευνητής, αλλά να είναι εύκολο να το αναλύσει.

Τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο ατομικά. Δόθηκε σε ανεξαρτήτου ηλικίας και φύλου άτομα από το πανεπιστήμιο, το φιλικό και οικογενειακό μου περιβάλλον. Το ερωτηματολόγιο αποτελείτο από 10 ερωτήσεις. Οι 2 πρώτες ερωτήσεις αφορούσαν το φύλο και την ηλικία τους. Στη συνέχεια το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε ερώτηση σχετικά με την εμπειρία τους με το διαδίκτυο και την σχέση τους με την κυπριακή παράδοση. Οι υπόλοιπες ερωτήσεις ήταν πιο συγκεκριμένες και κατευθυνόμενες με σκοπό την ανάλυση αναγκών και απαιτήσεων.

Το ερωτηματολόγιο απάντησαν συνολικά 90 άτομα. Πιο συγκεκριμένα απάντησαν το ερωτηματολόγιο 53 γυναίκες (ποσοστό 58.9%) και 37 άντρες (ποσοστό 41.1%). Οι περισσότεροι από αυτούς είναι ηλικίας 21 με 24 (52 στους 90 ή ποσοστό 57.8%). Ακολουθούν άτομα ηλικίας 20 ετών και κάτω (13 στους 90 ή ποσοστό 14.4%), άτομα 25 με 29 καθώς και άτομα 35 ετών και άνω (10 στους 90 ή ποσοστό 11.1% η κάθε μια από της ηλικιακές ομάδες) και τέλος άτομα ηλικίας 30-34 (5 στους 90 ή ποσοστό 5.6%). Οι περισσότεροι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο περισσότερα από 6 χρόνια (73 στους 90 ή ποσοστό 81.1%). Ελάχιστοι είναι αυτοί που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για λιγότερο από 1 χρόνο (3 στους 90 ή ποσοστό 3.3%). Οι περισσότεροι πιστεύουν πως γνωρίζουν από μέτρια ως καλά την κυπριακή παράδοση αφού 40 στους 90 (ή ποσοστό 44.4%) απάντησαν πως γνωρίζουν σε μέτριο βαθμό την κυπριακή παράδοση ενώ 33 στους 90 (ή ποσοστό 36.7%) απάντησαν πως πιστεύουν ότι τη γνωρίζουν καλά. Οι πλείστο εξ αυτών, ενδιαφέρονται λίγο και αναζητούν μερικές φορές πληροφορίες (39 στους 90 ή ποσοστό 43,3%) για αυτή. Η συντριπτική πλειοψηφία των συμμετεχόντων (76 στους 90 ή ποσοστό 84.4%) πιστεύει πως δεν υπάρχει ιστοσελίδα που να αναδεικνύει και να ενθαρρύνει τον κόσμο να ανακαλύψει την κυπριακή παράδοση και σχεδόν ολόκληρο το σύνολο που έδωσε αρνητική απάντηση στη προηγούμενη ερώτηση πιστεύει πως υπάρχει ανάγκη για μια τέτοια ιστοσελίδα (73 στους 76 ή ποσοστό 96.2%). Σε ερώτηση σχετικά με το πόσο συχνά πηγαίνουν σε εκδηλώσεις που αφορούν την κυπριακή παράδοση σχεδόν οι μισοί απάντησαν μερικές φορές (44 στους 90 ή ποσοστό 48.9%) και η δεύτερη επικρατέστερη απάντηση να είναι το σχεδόν καθόλου (35 στους 90 ή ποσοστό 38.9%). Η συντριπτική πλειοψηφία από αυτούς πιστεύει πως αν υπήρχε μια ιστοσελίδα στην οποία να μπορούν να ενημερωθούν για εκδηλώσεις και φεστιβάλ με θέμα την κυπριακή παράδοση θα επιδρούσε θετικά και ίσως να άλλαζε προς το καλύτερο την απάντηση τους. Επιπλέον, οι περισσότεροι από αυτούς, αν επισκέπτονταν μια ιστοσελίδα με

θέμα την κυπριακή παράδοση η οποία θα είχε ως κεντρική λειτουργία την εύρεση εκδηλώσεων και φεστιβάλ που θα λάβουν χώρα, θα περίμεναν να συναντήσουν κατηγορία με ήθη και έθιμα (77 στους 90 ή ποσοστό 85.6%), κατηγορία με τοπία και αξιοθέατα παράδοσης και ιστορίας (75 στους 90 ή ποσοστό 83.3%), κατηγορία με συνεντεύξεις από ανθρώπους της παράδοσης καθώς και κυπριακούς χορούς (47 στους 90 ή ποσοστό 52.2%). Τα πιο πάνω αποτελέσματα είναι προσβάσιμα μέσω του Παραρτήματος Α. Φαίνονται όμως ξεκάθαρα και στο πίνακα ο οποίος ακολουθεί και ο οποίος περιλαμβάνει την ερώτηση, τις πιθανές της απαντήσεις και στην τελευταία στήλη το ποσοστό που έλαβε η κάθε απάντηση.

ΕΡΩΤΗΣΗ	ΕΠΙΛΟΓΕΣ	ΠΟΣΟΣΤΟ
Φύλο	Ανδρας	58.9%
	Γυναίκα	41.1%
Ηλικία	20 και κάτω	14.4%
	21-24	57.8%
	25-29	11.1%
	30-34	5.6%
	35 και άνω	11.1%
Πόσα χρόνια χρησιμοποιείτε Το διαδίκτυο;	Λιγότερο από 1 χρόνο	3.3%
	1-3	1.1%
	4-6	14.4%
	Περισσότερα από 6	81.1%
Πόσο καλά πιστεύετε πως γνωρίζετε την κυπριακή παράδοση;	Πάρα πολύ	6.7%
	Πολύ	36.7%
	Λίγο	44.4%
	Σχεδόν καθόλου	11.1%
	Καθόλου	1.1%
Ενδιαφέρεστε και αναζητάτε πληροφορίες για την κυπριακή παράδοση;	Πολύ συχνά	6.7%
	Συχνά	21.1%
	Λίγο	43.3%
	Σχεδόν καθόλου	23.3%
	Καθόλου	5.6%
Πιστεύετε πως υπάρχει ιστοσελίδα που να αναδεικνύει Και να ενθαρρύνει τον κόσμο να ανακαλύψει την κυπριακή	Ναι	15.6%
	Όχι	84.4%

παράδοση;		
Πιστεύετε πως υπάρχει ανάγκη για μια τέτοια ιστοσελίδα;	Ναι	96.2%
	Όχι	3.8%
Πόσο συχνά πηγαίνετε σε εκδηλώσεις που αφορούν την Κυπριακή Παράδοση	Πολύ συχνά	0%
	Συχνά	6.7%
	Μερικές φορές	48.9%
	Σχεδόν καθόλου	38.9%
	Καθόλου	5.6%
Πιστεύετε πως αν υπήρχε μια ιστοσελίδα στην οποία να μπορείτε να ενημερωθείτε για εκδηλώσεις και φεστιβάλ με θέμα την κυπριακή παράδοση θα επιδρούσε θετικά και ίσως να άλλαζε προς το καλύτερο την απάντησή σας;	Ναι	87,8%
	Όχι	12.2%
Επισκέπτεστε μια ιστοσελίδα με θέμα την κυπριακή παράδοση. Εκεί μπορείτε να βρείτε εκδηλώσεις και φεστιβάλ που θα λάβουν χώρα με θέμα την Κυπριακή Παράδοση. Ποιες άλλες κατηγορίες ή/και θεματολογία θα περιμένατε να συναντήσετε σε μια τέτοια ιστοσελίδα ; (πολλαπλές επιλογές)	Ήθη και Έθιμα	85.6%
	Κυπριακούς χορούς	52.2%
	Κυπριακά τραγούδια	46.7%
	Συνεντεύξεις από ανθρώπους της παράδοσης	52.2%
	Κυπριακή ποίηση	34.4%
	Τοπία και αξιοθέατα παράδοσης και ιστορίας	83.3%
	Θρησκευτικό περιεχόμενο	37.8%
	Επαγγέλματα και ασχολίες των κατοίκων σε άλλες εποχές	43.3%
	Κυπριακή τέχνη	40%
	Κυπριακή παραδοσιακή ενδυμασία	40%
	Διατροφικές συνήθειες σε άλλες εποχές	36.7%

Πίνακας 2.2.1.1: Ανάλυση Ερωτηματολογίου

2.2.2 Συμπεράσματα Ερωτηματολογίου

Αρχικά, το ενδιαφέρον του κοινού αυτή τη στιγμή κινείται σε μέτρια επίπεδα ως προς το να αναζητήσει και γενικά να επιδείξει ενδιαφέρον για την κυπριακή μας παράδοση (πλειοψηφία του 44.4% πιστεύει πως γνωρίζει μέτρια την κυπριακή παράδοση και η πλειοψηφία του 43.3% ενδιαφέρετε και αναζητά μερικές φορές πληροφορίες για την κυπριακή παράδοση). Το γεγονός όμως, συνδέεται άμεσα με την απουσία ύπαρξης ιστοσελίδας που να παρέχει τη δυνατότητα προς το κοινό να ανακαλύπτει τη παράδοση του τόπου του και συγκεκριμένα μέσα από μια πλατφόρμα στην οποία να βρίσκεται συγκεντρωμένη η πληροφορία και να παρέχεται η ευκαιρία (μέσω της λειτουργίας για εύρεση εκδηλώσεων) να ανακαλύψει την παράδοση από κοντά. Η πλατφόρμα έρχεται με σκοπό να αναζωπυρώσει το ενδιαφέρον των κατοίκων του νησιού για τη κυπριακή παράδοση. Η ανάγκη που προκύπτει, εντοπίζεται και από τη συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων, με το ποσοστό να φτάνει το 96.2%. Κύριος άξονας και η βασική λειτουργία της ιστοσελίδας θα είναι η εύρεση εκδηλώσεων και φεστιβάλ με θέμα τη κυπριακή παράδοση. Μέχρι στιγμής, η πλειοψηφία των ερωτηθέντων απάντησε πως μερικές φορές επισκέπτεται τέτοιες εκδηλώσεις ή/και φεστιβάλ. Η απάντηση όμως αυτή, όπως υποστηρίζουν, ίσως να άλλαζε προς το καλύτερο με την ύπαρξη αυτής της ιστοσελίδας και της δυνατότητας εύρεσης εκδηλώσεων μέσω της βασικής της λειτουργίας. Το ποσοστό των ερωτηθέντων που θα άλλαζε προς το καλύτερο την απάντηση του κυμαίνεται στο 87.8%. Τέλος ως προς τις λειτουργικές απαιτήσεις που θα συνθέσουν το σκηνικό της βασικής λειτουργίας και στηριζόμενοι στις απαντήσεις των ερωτηθέντων, η πλατφόρμα θα προσφέρει στους χρήστες της τις λειτουργίες που θα αφορούν τα ήθη και τα έθιμα, την εύρεση τοπίων και αξιοθέατων καθώς και την προβολή συνεντεύξεων από ανθρώπους της παράδοσης. Τα πιο πάνω έχουν επιλεγεί από ποσοστό μεγαλύτερο του 50% των ερωτηθέντων. Έτσι αυτές προστίθενται στη λίστα των λειτουργικών απαιτήσεων.

2.2.3 Προσδιορισμός Τυπικών Χρηστών

Μέσα από την ανάλυση του ερωτηματολογίου και αφού καταγράφηκαν σε αρχικό στάδιο οι απαιτήσεις από το σύστημα προσδιορίζουμε τους τυπικούς χρήστες της εφαρμογής. Οι χρήστες μας θα χωρίζονται σε 4 κατηγορίες και δίνονται πιο κάτω:

❖ Επισκέπτης:

Πρόκειται για χρήστη ο οποίος δεν διαθέτει λογαριασμό στην εφαρμογή. Μπορεί να περιηγείται μέσα στην εφαρμογή και να ανακαλύπτει την Κυπριακή Παράδοση μέσα από τις λειτουργίες των Εκδηλώσεων & Φεστιβάλ, Ήθη & Έθιμα, Συνεντεύξεις από ανθρώπους της Παράδοσης και Τοπία & Αξιοθέατα. Εάν επιθυμεί μπορεί να δημιουργήσει λογαριασμό και να μετατραπεί σε εγγεγραμμένο χρήστη του συστήματος με το προνόμιο να μπορεί να καταχωρεί αιτήματα για νέες εκδηλώσεις και φεστιβάλ.

❖ Χρήστης:

Άτομο το οποίο έχει εγγραφεί στην εφαρμογή καταχωρώντας τα στοιχεία του. Πέραν των δυνατοτήτων και υπηρεσιών που προσφέρονται στον επισκέπτη ο εγγεγραμμένος χρήστης μπορεί να υποβάλει αίτημα για καταχώρηση μιας νέας εκδήλωσης στον διαχειριστή της εφαρμογής. Επιπλέον μπορεί να βλέπει το ιστορικό αιτημάτων του αλλά και την πρόοδο των αιτημάτων του που δεν έχουν ακόμη διεκπεραιωθεί. Σε περίπτωση απόρριψης μπορεί να επεξεργαστεί αν επιθυμεί το αίτημα του και να το υποβάλλει εκ νέου, λαμβάνοντας υπόψη τα σχόλια που έλαβε από τον διαχειριστή του συστήματος τα οποία και δικαιολογούν την απόρριψη του αιτήματός του. Κάθε χρήστης θα μπορεί να δει το προφίλ του, να το επεξεργαστεί εάν επιθυμεί και φυσικά να αποσυνδεθεί.

❖ Δημοσιογράφος/Αρθρογράφος:

Πρόκειται για ειδικό τύπο χρήστη ο οποίος διαθέτει λογαριασμό. Ο συγκεκριμένος τύπος χρήστη δίνεται σε συγκεκριμένους συνεργάτες της εφαρμογής με σκοπό να καλύψουν το περιεχόμενο των λειτουργιών Ήθη & Έθιμα, Συνεντεύξεις από ανθρώπους της Παράδοσης και της λειτουργίας Τοπία & Αξιοθέατα. Πιο συγκεκριμένα ο δημοσιογράφος ή/και ο αρθρογράφος μπορούν να καταχωρούν κείμενα τα οποία θα δημοσιευτούν στις πιο πάνω κατηγορίες. Κάθε λειτουργία προσφέρει στον ειδικό τύπο χρήστη ειδική φόρμα καταχώρησης όπου μπορεί να καταχωρεί το κείμενο και μαζί με αυτό, εάν επιθυμεί, μια εικόνα για την συγκεκριμένη δημοσίευση. Πέραν της λειτουργίας καταχώρησης κάθε δημοσιογράφος/αρθρογράφος θα μπορεί να επισκέπτεται το δικό του dashboard όπου από εκεί θα μπορεί να ελέγχει κάθε του καταχώρηση για κάθε κατηγορία ξεχωριστά. Από το δικό του dashboard θα μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή να διαγράψει τις δικές του καταχωρήσεις. Επιπλέον μπορεί να προβάλλει και να επεξεργαστεί τα στοιχεία του λογαριασμού του.

❖ Διαχειριστής:

Ο Διαχειριστής είναι υπεύθυνος για την ομαλή λειτουργία της εφαρμογής. Αρχικά έχει την ευθύνη να διαχειρίζεται τα αιτήματα για νέες εκδηλώσεις(έγκριση ή απόρριψη και δυνατότητα καταχώρησης σχολίου σε περίπτωση που θεωρείται απαραίτητο). Υπάρχει η δυνατότητα μέσω του Αρχείου Εκδηλώσεων να βλέπει προηγούμενες εκδηλώσεις που είχαν καταχωρηθεί στην εφαρμογή καθώς και να έχει πρόσβαση στο Αρχείο Απορριφθέντων Εκδηλώσεων. Όσο αφορά τις υπόλοιπες 3 λειτουργίες (Ηθη & Έθιμα, Συνεντεύξεις, Τοπία & Αξιοθέατα) ο διαχειριστής έχει στην κατοχή του 3 ξεχωριστά dashboards, ένα για κάθε μια προαναφερθείσα λειτουργία. Εκεί μπορεί να βλέπει αναλυτικά κάθε καταχώρηση, κάθε δημοσιογράφου και αρθρογράφου της εφαρμογής μαζί με όλες τις λεπτομέρειες για κάθε τους καταχώρηση. Φυσικά μπορεί, εάν επιβάλλεται να παρέμβει, να επεξεργαστεί ή ακόμη και να διαγράψει καταχώρηση που να παραβιάζει τους κανόνες και όρους της εφαρμογής.

2.3 Ανάλυση Αναγκών

2.3.1 Personas

Personas είναι ένα εργαλείο που ανέπτυξε ο Alan Cooper με βάση μια παλιά τεχνική έρευνας αγοράς. Τα personas είναι αρχέτυποι χρήστες που υπάρχουν κυρίως για να αποτελέσουν στόχους σχεδιασμού. Αποτελούν μια από τις πολλές μεθόδους που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος μέσα από ένα μοντέλο ανάπτυξης για να μπορέσει να προχωρήσει στο επόμενο στάδιο του σχεδιασμού και της ανάπτυξης[7]. Στο δικό μας μοντέλο χρησιμοποιούμε τα personas έτσι ώστε να μπορέσουμε να καταλάβουμε καλύτερα τους χρήστες της εφαρμογής, τις ανάγκες αλλά και τους στόχους τους έτσι ώστε να μπορέσουμε να σχεδιάσουμε όσο το δυνατό καλύτερα την εφαρμογή μας. Έχουν ετοιμαστεί τρία personas τα οποία παρουσιάζονται πιο κάτω. Για κάθε τύπο χρήστη(που διαθέτει λογαριασμό) αντιστοιχεί ένα persona.

Ανδρέας Ανδρέου - Χρήστης της εφαρμογής



Ηλικία: 34
Επάγγελμα: Λογιστής
Οικογενειακή Κατάσταση: Έγγαμος
Τοποθεσία: Αγρός, Λεμεσός

Προσωπικότητα



Στόχοι

- Να ανοίξει δικό του λογιστικό γραφείο
- Να ξεκινήσει γυμναστική
- Να αποκτήσει πτυχίο Ιστορίας και Αρχαιολογίας

Ενδιαφέροντα

- Ψάρεμα
- Επίσκεψη σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους
- Διάβασμα βιβλίων Ιστορίας

Περιγραφή

Ο Ανδρέας γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Αγρό. Είναι ενάς νεαρός ο οποίος έμαθε να κάνει τους στόχους του πραγματικότητα. Δεν έμαθε να συμβιβάζεται. Αφιερώνει αρκετές ώρες την ημέρα στο Διαδίκτυο όπου κυρίως διαβάζει εφημερίδες και παρακολουθεί διάφορα podcasts. Κάθε χρόνο περιμένει με ανυπομονησία το φεστιβάλ του Τριανταφύλλου που διοργανώνεται στο χωριό του. Είναι λάτρης της παράδοσης και στο παρελθόν αποτελούσε μέλος του χορευτικού συγκροτήματος του Αγρού.

Γεωργία Γεωργίου - Δημοσιογράφος



Ηλικία: 38
Επάγγελμα: Δημοσιογράφος
Οικογενειακή Κατάσταση: Άγαμη
Τοποθεσία: Στρόβολος, Λευκωσία

Προσωπικότητα



Στόχοι

- Να αφιερώνει περισσότερο χρόνο στον εαυτό της
- Να συμβάλει στην διάδοση της Κυπριακής Παράδοσης
- Να αποκτήσει οικογένεια

Ενδιαφέροντα

- Ενημερωτικές εκπομπές
- Ταξίδια
- Κινηματογράφος

Περιγραφή

Η Γεωργία έχει πολύ πρωινό ζύπνημα. Ετοιμάζει καφέ και στη συνέχεια ανοίγει τον υπολογιστή της μεταβαίνοντας σε κάθε μεγάλη εφημερίδα των ευρωπαϊκών χωρών. Αφού τελιώσει με τον υπολογιστή και ελέγξει τα emails της, γύρω στις 7:00, ανοίγει την τηλεόραση και παρακολουθεί λίγο από κάθε ενημερωτική εκπομπή. Τα απόγευματα συνήθως συναντάται με φίλες της στο σπίτι για καφέ και ξεκούραση.



Ηλικία: 27

Επάγγελμα: Μάρκετινγκ

Οικογενειακή Κατάσταση:

Άγαμος

Τοποθεσία: Παραλίμνι ,

Αυμόχωστος

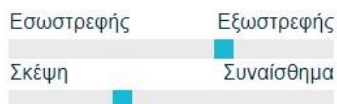
Στόχοι

- Να δημιουργήσει ένα επιτυχημένο brand name
- Να ταξιδέψει στην Αμερική
- Να συνάψει μεγάλες συνεργασίες

Ενδιαφέροντα

- Μπάσκετ
- Σειρές
- Συλλέκτης σπάνιων νομισμάτων
- Διοργάνωση μεγάλων εκδηλώσεων

Προσωπικότητα



Περιγραφή

Ο Βασίλης ξεκίνησε από μικρή ηλικία να εργάζεται στην επιχείρηση που διατηρεί ο πατέρας του η οποία αναλαμβάνει διαφημιστικές καμπάνιες και οργάνωση μεγάλων events. Καθημερινά επισκέπτεται το μαγαζί και δίνει συμβουλές εκεί και όπου του ζητείται. Στον Βασίλη αρέσει η εποτεία και γενικά θέλει να βλέπει την επιχείρηση να αναπτύσσεται. Στον ελεύθερο του χρόνο προτιμά να πηγαίνει βόλτα στην θάλασσα κάτι το οποίο τον αναζωογονεί.

2.3.2 Σενάρια Χρήσης

Τα σενάρια(περιπτώσεις) χρήσης είναι ένας τρόπος αφήγησης ιστοριών το οποίο εφαρμόζουμε στον σχεδιασμό διαδραστικών συστημάτων και υποθέτουν αλληλεπίδραση με το σύστημα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διάφορους σκοπούς όπως πχ για σκοπούς σχεδίασης, για σκοπούς αξιολόγησης κ.α. Στην δική μας περίπτωση χρησιμοποιούμε τα σενάρια χρήσης με απώτερο σκοπό να μπορέσουμε να κατανοήσουμε όσο το δυνατό καλύτερα την αλληλεπίδραση του χρήστη με το σύστημα μας. Πιο κάτω παρουσιάζονται τρία διαφορετικά σενάρια χρήσης, ένα για κάθε τύπο χρήστη, τα οποία παράλληλα βασίζονται στα τρία personas που δόθηκαν πιο πάνω.

Σενάριο Χρήσης 1 (Χρήστης της Εφαρμογής – Ανδρέας Ανδρέου):

Ο Μάιος μπήκε για τα καλά και ο Ανδρέας ανυπομονεί να λάβει χώρα το Φεστιβάλ του Τριανταφύλλου στο χωρίο του, τον Αγρό. Θέλει όμως να συμβάλει στην διάδοση του

Φεστιβάλ του χωρίου του και να ενημερώσει όσο περισσότερο κόσμο γίνεται για το Φεστιβάλ που έρχεται. Γνωρίζει για την εφαρμογή “Η Πύλη στην Κυπριακή Παράδοση” και πως μέσω αυτής μπορεί να δημιουργήσει μια νέα εκδήλωση. Παράλληλα όμως γνωρίζει πως για να γίνει αυτό πρέπει να είναι εγγεγραμμένος στην εφαρμογή πράγμα το οποίο δεν έχει κάνει μέχρι στιγμής. Ανοίγει τον υπολογιστή του και μεταβαίνει στην σελίδα της εφαρμογής. Αναζητά και βρίσκει την σελίδα εγγραφής. Συμπληρώνει το όνομα, το ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο και φτιάχνει ένα κωδικό πρόσβασης. Λαμβάνει μήνυμα επιτυχίας και συνδέεται αμέσως στο σύστημα καταχωρώντας τα στοιχεία του λογαριασμού που μόλις έχει δημιουργήσει. Αναζητά και βρίσκει πολύ εύκολα την λειτουργία καταχώρησης ενός νέου αιτήματος για μια νέα εκδήλωση. Μια φόρμα εμφανίζεται στην οθόνη του ζητώντας του να καταχωρήσει όλες τις πληροφορίες για την εκδήλωση που επιθυμεί να καταχωρήσει. Γνωρίζοντας πολύ καλά όλες τις πληροφορίες που απαιτούνται ο Ανδρέας συμπληρώνει την φόρμα και επιλέγει το κουμπί Καταχώρηση. Πλέον μέσω της λειτουργίας “Τα Αιτήματα μου” ο Ανδρέας μπορεί να ενημερώνεται ανά πάσα στιγμή για την κατάσταση του αιτήματος του. Δεν περνά πολύ ώρα και βλέπει πως το αίτημα του έχει γίνει αποδεκτό. Επισκέπτεται την Αναζήτηση Εκδηλώσεων και Φεστιβάλ και βλέπει την δική του εκδήλωση να προβάλλεται μεταξύ άλλων. Νιώθει πλέον ικανοποίηση για την πρωτοβουλία που ανέλαβε να διαφημίσει το Φεστιβάλ του χωρίου του.

Σενάριο Χρήσης 2 (Δημοσιογράφος/Συνεργάτης της Εφαρμογής – Γεωργία Γεωργίου):

Σε μια Κυριακάτικη εξόρμηση μαζί με της φίλες της η Γεωργία επισκέπτεται το λαογραφικό μουσείο του Πεδουλά. Εκτός από τις παραδοσιακές τέχνες και τα επαγγέλματα, το μουσείο παρουσιάζει το εσωτερικό του κυπριακού παραδοσιακού σπιτιού, με τα αυθεντικά του έπιπλα, τα σκεύη και άλλα οικιακά αντικείμενα, περιλαμβανομένων τοπικών ενδυμασιών. Η Γεωργία μένει έκπληκτη γιατί δεν γνώριζε την ύπαρξη αυτού του υπέροχου μουσείου που μαρτυρεί την πλούσια παράδοση μας. Χωρίς να χάνει καιρό, βρίσκει τον υπεύθυνο του χώρου και ζητά να μάθει λίγες περισσότερες πληροφορίες τις οποίες και σημειώνει στο κινητό της τηλέφωνο. Με το που επιστρέφει στο σπίτι συνδέεται στην εφαρμογή “Η Πύλη στην Κυπριακή Παράδοση” και αναζητά και βλέπει πως το λαογραφικό μουσείο που επισκέφθηκε δεν είναι καταχωρημένο στην εφαρμογή. Αμέσως επιλέγει την λειτουργία καταχώρησης Τοπίων & Αξιοθέατων και συμπληρώνει κατάλληλα όλα τα πεδία συμβουλευμένη τις σημειώσεις που κράτησε στο κινητό της τηλέφωνο λίγες ώρες προηγουμένως. Επιπλέον ανεβάζει και μια φωτογραφία που είχε τραβήξει προηγουμένως όταν βρισκόταν στο μουσείο. Επιλέγει το κουμπί Καταχώρηση και πλέον έχει δημοσιεύσει

το λαογραφικό μουσείο στον Πεδουλά. Είναι σίγουρη πλέον ότι ο κόσμος που δεν γνώριζε την ύπαρξη του συγκεκριμένου μουσείου θα εκπλαγεί με μια μόνο επίσκεψη και πλέον η πληροφορία είναι εύκολα προσβάσιμη μέσω της εφαρμογής.

Σενάριο Χρήσης 3 (Εκ των Διαχειριστών της Εφαρμογής – Βασίλης Βασιλείου):

Είναι απόγευμα Δευτέρας και ο Βασίλης συνδέεται στην εφαρμογή. Επισκέπτεται την Διαχείριση Καταχωρήσεων για τα Τοπία & Αξιοθέατα και βλέπει πως η δημοσιογράφος Γεωργία Γεωργίου έχει καταχωρήσει χθες ημέρα Κυριακή μια νέα δημοσίευση για το λαογραφικό μουσείο στον Πεδουλά. Ο ίδιος παραδέχεται πως δεν γνώριζε την ύπαρξη αυτού του μουσείου. Επιλέγει το κουμπί Προβολή και βλέπει περισσότερες λεπτομέρειες με σκοπό να ενημερωθεί για το ωράριο και τις μέρες λειτουργίας του συγκεκριμένου με σκοπό να το εντάξει στο πρόγραμμα του. Στη συνέχεια, μεταβαίνει στην Διαχείριση Αιτημάτων κάτω από την κατηγορία Εκδηλώσεις & Φεστιβάλ. Βλέπει ένα νέο αίτημα για το Φεστιβάλ του Τριανταφύλλου στον Αγρό από το χρήστη Ανδρέας Ανδρέου. Επιλέγει το κουμπί Επεξεργασία και μια νέα σελίδα φορτώνεται με το νέο αίτημα και τις πληροφορίες που ο χρήστης έχει καταχωρήσει. Ο Βασίλης ελέγχει όλα τα πεδία και αφού πληρούν τα κριτήρια και ανταποκρίνονται στο σκοπό εγκρίνει το αίτημα. Πλέον το φεστιβάλ αυτό είναι διαθέσιμο μέσω της Αναζήτησης Εκδηλώσεων και Φεστιβάλ.

2.4 Καθορισμός Απαιτήσεων

2.4.1 Εισαγωγή

Η απαίτηση είναι μια πρόταση που περιγράφει την συμπεριφορά ενός προϊόντος. Μέρος της όλης διαδικασίας ανάπτυξης της εφαρμογής είναι να αποσαφηνίσουμε τις απαιτήσεις και να τις κάνουμε όσο πιο ξεκάθαρες και ακριβείς μπορούμε. Υπάρχουν διάφορα είδη απαιτήσεων. Οι απαιτήσεις για ένα σύστημα υπάρχουν επειδή είτε το πεδίο του προϊόντος τις απαιτεί είτε ο χρήστης τις θέλει. Στο παρόν υποκεφάλαιο εξετάζουμε με την σειρά πρώτα τις λειτουργικές απαιτήσεις, στη συνέχεια τις μη λειτουργικές και στο τέλος εξετάζουμε τα δεδομένα που θα αποθηκεύονται στο σύστημα.

2.4.2 Λειτουργικές Απαιτήσεις

<u>ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ</u>		
A/A	ΑΠΑΙΤΗΣΗ (Τύπος/οι Χρήστη που απευθύνεται η απαίτηση)	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
1	Αναζήτηση Εκδηλώσεων (Κάθε τύπος χρήστη : Επισκέπτης, Χρήστης με λογαριασμό, Δημοσιογράφος, Διαχειριστής)	Κάθε χρήστης μπορεί να αναζητεί Εκδηλώσεις και Φεστιβάλ με θέμα την Κυπριακή Παράδοση. Μόλις φορτώνεται η σελίδα ο χρήστης ενημερώνεται για τις εκδηλώσεις που τρέχουν. Μπορεί να επιλέξει Εκδηλώσεις που τον ενδιαφέρουν για να μάθει περισσότερα.
2	Αναζήτηση Ηθών και Εθιμάτων (Κάθε τύπος χρήστη)	Κάθε χρήστης μπορεί να αναζητεί κείμενα μέσω της κατηγορίας Ήθη και Έθιμα και τα οποία αναφέρονται στις κυπριακές παραδόσεις.
3	Αναζήτηση Συνεντεύξεων (Κάθε τύπος χρήστη)	Κάθε χρήστης μπορεί να αναζητεί και να διαβάζει Συνεντεύξεις από ανθρώπους της Παράδοσης.
4	Αναζήτηση Τοπίων και Αξιοθέατων (Κάθε τύπος χρήστη)	Κάθε χρήστης μπορεί να αναζητεί Τοπία και Αξιοθέατα και να ενημερώνεται σχετικά με όσα από αυτά τον ενδιαφέρουν.
5	Εγγραφή στην εφαρμογή (Επισκέπτης)	Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να εγγραφεί στην εφαρμογή συμπληρώνοντας κατάλληλα την φόρμα εγγραφής
6	Σύνδεση στην εφαρμογή (Χρήστης, Δημοσιογράφος, Διαχειριστής)	Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί στην ιστοσελίδα χρησιμοποιώντας ένα έγκυρο email και κωδικό τα οποία ταιριάζουν.
7	Προβολή Προφίλ (Χρήστης, Δημοσιογράφος, Διαχειριστής)	Ο χρήστης μπορεί να προβάλλει τις πληροφορίες του λογαριασμού του.
8	Ρυθμίσεις Λογαριασμού (Χρήστης, Δημοσιογράφος, Διαχειριστής)	Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τις πληροφορίες του προφίλ του καθώς και να αλλάξει κωδικό πρόσβασης.
9	Καταχώρηση Εκδήλωσης	Ο χρήστης μπορεί να υποβάλλει ένα νέο αίτημα

	(Χρήστης)	για καταχώρηση μιας εκδήλωσης ή ενός φεστιβάλ.
10	Προβολή Αιτημάτων (Χρήστης)	Ο χρήστης μπορεί να βλέπει ανά πάσα στιγμή κάθε αίτημα που έχει υποβάλλει προς έγκριση καθώς και το αποτέλεσμα αυτών.
11	Ακύρωση Εκδήλωσης (Χρήστης)	Ο χρήστης μπορεί ανά πάσα στιγμή να ακυρώσει μια εκδήλωση η οποία έχει εγκριθεί και δεν έχει περάσει η ημερομηνία λήξης της.
12	Εκ νέου υποβολή Απορριφθείσας Αίτησης (Χρήστης)	Ο χρήστης μετά από απόρριψη μιας αίτησης του μπορεί, εάν επιθυμεί, να διορθώσει την αίτηση του και να την υποβάλλει εκ νέου προς έγκριση.
13	Καταχώρηση Κειμένου: Ήθη και Έθιμα (Δημοσιογράφος)	Ο χρήστης μπορεί να καταχωρήσει ένα νέο κείμενο για Ήθη και Έθιμα μαζί με μια εικόνα.
14	Διαχείριση Καταχωρήσεων: Ήθη και Έθιμα (Δημοσιογράφος)	Ο χρήστης έχει στα χέρια του τον έλεγχο κάθε καταχώρησης που έκανε για την κατηγορία των Ηθών και Εθιμάτων. Μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή ακόμη να διαγράψει δική του καταχώρηση.
15	Καταχώρηση Κειμένου: Συνεντεύξεις (Δημοσιογράφος)	Ο χρήστης μπορεί να καταχωρήσει μια νέα συνέντευξη από ανθρώπους της παράδοσης. Εάν επιθυμεί μπορεί να καταχωρήσει με την συνέντευξη και μια εικόνα.
16	Διαχείριση Καταχωρήσεων: Συνεντεύξεις (Δημοσιογράφος)	Ο χρήστης έχει στα χέρια του τον έλεγχο κάθε καταχώρησης που έκανε για την κατηγορία των Συνεντεύξεων. Μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή ακόμη να διαγράψει δική του καταχώρηση.
17	Καταχώρηση Κειμένου: Τοπία και Αξιοθέατα (Δημοσιογράφος)	Ο χρήστης μπορεί να καταχωρήσει ένα τοπίο ή/και αξιοθέατο. Εάν επιθυμεί μαζί με το κείμενο μπορεί να καταχωρήσει και μια εικόνα.
18	Διαχείριση Καταχωρήσεων: Τοπία και Αξιοθέατα (Δημοσιογράφος)	Ο χρήστης έχει στα χέρια του τον έλεγχο κάθε καταχώρησης που έκανε για την κατηγορία των Τοπίων και Αξιοθέατων. Μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή ακόμη να διαγράψει δική του καταχώρηση.

19	Διαχείριση Αιτημάτων (Διαχειριστής)	Ο χρήστης μπορεί να διαχειριστεί τα αιτήματα καταχώρησης μια νέας εκδήλωσης ή/και φεστιβάλ.
20	Αρχείο Εκδηλώσεων (Διαχειριστής)	Ο χρήστης έχει πρόσβαση στο αρχείο εκδηλώσεων όπου μπορεί να προβάλλει παλιές εγκεκριμένες εκδηλώσεις και φεστιβάλ.
21	Αναζήτηση Απορριφθέντων Αιτημάτων (Διαχειριστής)	Ο χρήστης έχει πρόσβαση σε όλα τα απορριφθέντα αιτήματα καταχωρήσεων.
22	Διαχείριση Καταχωρήσεων: Ήθη και Έθιμα (Διαχειριστής)	Ο χρήστης έχει στα χέρια του τον έλεγχο κάθε καταχώρησης που έγινε για την κατηγορία των Ηθών και Εθιμάτων από κάθε Δημοσιογράφο. Μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή ακόμη να διαγράψει καταχωρήσεις.
23	Διαχείριση Καταχωρήσεων: Συνεντεύξεις (Διαχειριστής)	Ο χρήστης έχει στα χέρια του τον έλεγχο κάθε καταχώρησης που έγινε για την κατηγορία των Συνεντεύξεων από κάθε Δημοσιογράφο. Μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή ακόμη να διαγράψει καταχωρήσεις.
24	Διαχείριση Καταχωρήσεων: Τοπία και Αξιοθέατα (Διαχειριστής)	Ο χρήστης έχει στα χέρια του τον έλεγχο κάθε καταχώρησης που έγινε για την κατηγορία των Τοπίων και Αξιοθέατων από κάθε Δημοσιογράφο. Μπορεί να προβάλλει, να επεξεργαστεί ή ακόμη να διαγράψει καταχωρήσεις.
25	Αποσύνδεση (Χρήστης, Δημοσιογράφος, Διαχειριστής)	Κάθε χρήστης έχει την δυνατότητα να αποσυνδεθεί.

2.4.2 Μη-Λειτουργικές Απαιτήσεις

<u>ΜΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ</u>		
A/A	ΑΠΑΙΤΗΣΗ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Απόδοση		
1	Ταχύτητα απόκρισης και εκτέλεσης	Η ταχύτητα απόκρισης και εκτέλεσης του συστήματος πρέπει να είναι σχετικά μικρή έτσι

		ώστε να μην υπάρχουν μεγάλες καθυστερήσεις και αναμονή από πλευράς του χρήστη.
2	Υποστήριξη ταυτόχρονων συνδέσεων	Ανά πάσα στιγμή το σύστημα να μπορεί να υποστηρίξει ένα ικανοποιητικό αριθμό παράλληλων συνδέσεων χωρίς να αντιμετωπίζει κάποιο πρόβλημα.
Αξιοπιστία		
3	Δημοσίευση κειμένου και εικόνων χωρίς αλλοίωση ή καταστροφές	Να παρέχεται εγγυημένη μεταφόρτωση εικόνων αλλά και των κειμένων που τις συνοδεύουν χωρίς να υπάρχουν οποιεσδήποτε καταστροφές.
Περιορισμοί Πλατφόρμας		
4	Περιεχόμενο σχετικό με την Κυπριακή Παράδοση	Κάθε κείμενο που δημοσιεύεται στην εφαρμογή απαιτείται να αναφέρεται αποκλειστικά και μόνο στην Κυπριακή Παράδοση ή να είναι σχετικό με αυτή. Οποιαδήποτε δημοσίευση αγνοεί το περιορισμό αυτό διαγράφεται ή απορρίπτεται.
Διαθεσιμότητα		
5	Διαθεσιμότητα εφαρμογής 24/7	Η εφαρμογή πρέπει να είναι ενεργή προσφέροντας απρόσκοπτα τις υπηρεσίες της 24/7.
Ασφάλεια		
6	Προστασία προσωπικών δεδομένων χρήστη	Τα δεδομένα αποθηκεύονται στη Βάση Δεδομένων. Η πρόσβαση και η επεξεργασία των προσωπικών δεδομένων γίνεται μόνο από τον κάτοχό τους. Ο κωδικός πρόσβασης κρυπτογραφείται για ασφάλεια των χρηστών.
7	SQL, JavaScript Injection	Η εφαρμογή αποτρέπει τις επιθέσεις που στοχεύουν να βλάψουν είτε το σύστημα είτε την Βάση Δεδομένων της εφαρμογής. Το γεγονός ότι προσφέρονται πεδία όπου ο χρήστης μπορεί να καταχωρήσει inputs κτυπά το καμπανάκι κινδύνου. Δεν θέλουμε σε καμία περίπτωση να αφήσουμε το χρήστη να εισάγει λέξεις όπως πχ DROP, TABLE ή να εισάγει ερωτηματικά (;) και τα οποία προμηνύουν επίθεση. Όλα τα πεδία ελέγχονται και απομακρύνουν λέξεις-κλειδιά γνωστών επιθέσεων

		προτού καταχωρηθούν στη βάση.
8	Εξουσιοδότηση/Πολιτική Πρόσβασης	Γίνεται προσδιορισμός των δικαιωμάτων πρόσβασης χρηστών σε πόρους και λειτουργίες του συστήματος. Κάθε τύπος χρήστη μπορεί να έχει πρόσβαση μόνο στις λειτουργίες που η εφαρμογή διαθέτει για το τύπο χρήστη που του αναλογεί.

2.4.4 Δεδομένα

Πιο κάτω αναλύονται και παρουσιάζονται το τι δεδομένα πρέπει να αποθηκεύονται στο σύστημα μας.

❖ Πίνακας “access”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	access_id	 tinyint(4)			No	None
2	access_desc	varchar(20)	utf8_general_ci		No	None

Πρωτεύον κλειδί: access_id

Στον πίνακα αυτό αποθηκεύονται οι διάφοροι τύποι λογαριασμών. Κάθε τύπος λογαριασμού κατέχει μια εγγραφή στον πιο πάνω πίνακα και η οποία αναγνωρίζεται μοναδικά από το id της. Πιο συγκεκριμένα, ο πίνακας αυτός αποτελείται από 3 εγγραφές και περιέχει τους τύπους χρηστών User, Moderator και Administrator.

❖ Πίνακας “users_directory”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	uid 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	name	varchar(50)	utf16_general_ci		No	None		
3	password	varchar(100)	utf16_general_ci		No	None		
4	email	varchar(50)	utf16_general_ci		No	None		
5	access_id	tinyint(4)			No	None		
6	joinedTradition	timestamp			No	current_timestamp()		

Πρωτεύον κλειδί: uid (User Id)

Στον πίνακα “users_directory” αποθηκεύονται όλοι οι χρήστες οι οποίοι έχουν εγγραφεί στην εφαρμογή. Ο πίνακας αποτελείται έξι πεδία. Πιο συγκεκριμένα, εκτός από το πρωτεύον κλειδί το οποίο αυξάνεται μοναδικά, αποθηκεύεται το όνομα, ο κωδικός πρόσβασης καθώς και το email του χρήστη που χρησιμοποίησε κατά την διαδικασία της εγγραφής του στην πλατφόρμα. Επιπλέον, αποθηκεύεται η ημερομηνία της εγγραφής του και ο τύπος του χρήστη στον οποίο αντιστοιχεί ο λογαριασμός του.

❖ Πίνακας “cytevents”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	uid	int(11)			No	None		
3	title	varchar(2000)	utf8_general_ci		No	None		
4	description	varchar(4000)	utf8_general_ci		No	None		
5	date_start	bigint(20)			No	None		
6	date_end	bigint(20)			No	None		
7	img_dir	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL		
8	province_id	int(11)			No	None		
9	place	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None		
10	time	time			No	None		
11	event_status	int(11)			No	None		
12	event_comment	varchar(2000)	utf8_general_ci		Yes	NULL		
13	date_edit	bigint(20)			Yes	NULL		
14	canceled	int(11)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: id (Αύξων μοναδικός αριθμός εκδήλωσης)

Στον πιο πάνω πίνακα αποθηκεύονται οι εκδηλώσεις τις οποίες οι χρήστες της εφαρμογής καταχωρούν προς έγκριση. Για κάθε εκδήλωση αρχικά αποθηκεύεται η ταυτότητα του χρήστη (uid) ο οποίος έχει καταχωρήσει την συγκεκριμένη εκδήλωση μαζί με τις διάφορες πληροφορίες οι οποίες απαιτούνται κατά την διαδικασία της καταχώρησης και οι οποίες είναι ο τίτλος της εκδήλωσης, μια περιγραφή, ημερομηνία έναρξης/λήξης, η επαρχία που θα λάβει χώρα η εκδήλωση, ο τόπος, η ώρα της εκδήλωσης καθώς και η εικόνα που θα συνοδεύει την εκδήλωση αυτή. Ακόμη, αποθηκεύεται η κατάσταση της εκδήλωσης(σε αναμονή, εγκρίθηκε, απορρίφθηκε) μαζί με το σχόλιο που πιθανώς ο διαχειριστής να έχει προσθέσει κατά την διαδικασία διαχείρισης του αιτήματος. Τέλος φυλάσσεται η ημερομηνία κατά την οποία η

καταχώρηση έχει επεξεργαστεί από τον διαχειριστή καθώς και το κατά πόσο έχει ακυρωθεί ή όχι από τον διοργανωτή της.

❖ Πίνακας “customs”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	customID	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	uid	int(11)			No	None		
3	title	varchar(2000)	utf8_general_ci		No	None		
4	content	longtext	utf8_general_ci		No	None		
5	img_dir	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL		
6	date_created	bigint(20)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: customID (Αύξων μοναδικός αριθμός δημοσίευσης)

Στον πίνακα “customs” φυλάσσονται οι δημοσιεύσεις κειμένων που αφορούν την κατηγορία Έθνη και Έθιμα. Για κάθε εγγραφή στον πίνακα αποθηκεύεται η ταυτότητα του χρήστη (uid) ο οποίος έχει καταχωρήσει την συγκεκριμένη δημοσίευση, ο τίτλος μαζί με το κείμενο της δημοσίευσης και η εικόνα την οποία επέλεξε ο δημοσιογράφος για το κείμενο αυτό. Τέλος, αποθηκεύεται η ημερομηνία καταχώρησης της κάθε εγγραφής.

❖ Πίνακας “tags”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	tagID	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	tagName	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None		

Πρωτεύον κλειδί: tagID (Αύξων μοναδικός αριθμός Tag)

Στον πίνακα “tags” αποθηκεύονται όλα τα tags τα οποία μπορούν να προστεθούν σε κείμενα των κατηγοριών Έθνη και Έθιμα και Συνεντεύξεις. Κάθε εγγραφή χαρακτηρίζεται από ένα αύξων μοναδικό αριθμό καθώς και το όνομα του tag.

❖ Πίνακας “tagmap”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	tagmapID 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	customID 	int(11)			No	None		
3	tagID 	int(11)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: tagmapID (Αύξων μοναδικός αριθμός αντιστοίχισης)

Ξένα κλειδιά: customID (Πίνακας customs) , tagID (Πίνακας tags)

Ο πιο πάνω πίνακας αποτελεί πίνακα αντιστοίχισης μεταξύ των κειμένων της κατηγορίας Ήθη και Έθιμα με τα tags που χαρακτηρίζουν κάθε ένα από τα κείμενα της κατηγορίας αυτής. Κάθε εγγραφή αναφέρεται σε ένα κείμενο (κατηγορίας Ήθη και Έθιμα) μαζί με ένα tag του πίνακα tags που περιγράφει το κείμενο αυτό.

❖ Πίνακας “interviews”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	interviewID 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	uid	int(11)			No	None		
3	title	varchar(2000)	utf8_general_ci		No	None		
4	content	longtext	utf8_general_ci		No	None		
5	img_dir	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None		
6	date_created	bigint(20)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: interviewID (Αύξων μοναδικός αριθμός συνέντευξης)

Ο πίνακας “interviews” κρατά κάθε εγγραφή η οποία αφορά τις συνεντεύξεις οι οποίες καταχωρούνται από τους δημοσιογράφους/αρθρογράφους της εφαρμογής. Για κάθε συνέντευξη φυλάσσεται η ταυτότητα του δημοσιογράφου (uid), ο τίτλος και το περιεχόμενο

της συνέντευξης μαζί με την εικόνα που πιθανός ο δημοσιογράφος να έχει επιλέξει να συνοδεύει την συνέντευξη. Τέλος αποθηκεύεται η ημερομηνία καταχώρησης της εγγραφής.

❖ Πίνακας “intertagmap”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	tagmapID 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	interviewID 	int(11)			No	None		
3	tagID 	int(11)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: tagmapID (Αύξων μοναδικός αριθμός αντιστοίχισης)

Ξένα κλειδιά: interviewID (Πίνακας interviews) , tagID (Πίνακας tags)

Ο πιο πάνω πίνακας αποτελεί πίνακα αντιστοίχισης μεταξύ των εγγραφών των συνεντεύξεων με τα tags που χαρακτηρίζουν κάθε μια από αυτές. Κάθε εγγραφή αναφέρεται σε μια συνέντευξη μαζί με ένα tag του πίνακα tags που την χαρακτηρίζει.

❖ Πίνακας “destinations”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	destinationID 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	uid	int(11)			No	None		
3	title	varchar(2000)	utf8_general_ci		No	None		
4	description	varchar(4000)	utf8_general_ci		No	None		
5	province_id	int(11)			No	None		
6	address	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None		
7	telephone	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None		
8	hours	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None		
9	period	varchar(200)	utf8_general_ci		No	None		
10	price	varchar(100)	utf8_general_ci		No	None		
11	img_dir	varchar(255)	utf8_general_ci		Yes	NULL		
12	date_created	bigint(20)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: destinationID (Αύξων μοναδικός αριθμός προορισμού)

Στον πιο πάνω πίνακα αποθηκεύονται όλες οι καταχωρήσεις της κατηγορίας Τοπία και Αξιοθέατα. Κάθε καταχώρηση αναγνωρίζεται μοναδικά μέσω του destinationID. Για κάθε καταχώρηση αποθηκεύεται αρχικά η ταυτότητα (uid) του δημοσιογράφου ο οποίος έχει προβεί στην δημοσίευση του τοπίου αυτού. Επιπλέον, αποθηκεύεται ο τίτλος, η περιγραφή, η επαρχία, το τηλέφωνο επικοινωνίας, η διεύθυνση του προορισμού, οι ώρες λειτουργίας, η τιμή εισόδου, η περίοδος λειτουργίας καθώς και μια εικόνα η οποία θα συνοδεύει την καταχώρηση αυτή. Τέλος για κάθε εγγραφή κρατείται η ημερομηνία καταχώρησης της στην εφαρμογή.

❖ Πίνακας “categories”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	categoryID	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	categoryName	varchar(255)	utf8_general_ci		No	None		

Πρωτεύον κλειδί: categoryID (Αύξων μοναδικός αριθμός κατηγορίας)

Στον πίνακα “categories” αποθηκεύονται όλα οι πιθανές κατηγορίες οι οποίες μπορούν να προστεθούν σε καταχωρήσεις Τοπίων και Αξιοθέατων. Κάθε εγγραφή χαρακτηρίζεται από ένα αύξων μοναδικό αριθμό καθώς και το όνομα της κατηγορίας.

❖ Πίνακας “destcatmap”

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
1	destcatmapID	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
2	destinationID	int(11)			No	None		
3	categoryID	int(11)			No	None		

Πρωτεύον κλειδί: destcatmapID (Αύξων μοναδικός αριθμός αντιστοίχισης)

Ξένα κλειδιά: destinationID (Πίνακας destinations) , categoryID (Πίνακας categories)

Ο πιο πάνω πίνακας αποτελεί πίνακα αντιστοίχισης μεταξύ των καταχωρήσεων των κατηγοριών Τοπία και Αξιοθέατα με την/τις κατηγορία/κατηγορίες που χαρακτηρίζουν κάθε μια από αυτές.

2.5 Διεπιφάνεια Χρήστη

2.5.1 Κανόνες Σχεδιασμού και Στόχοι Ευχρηστίας

Για την ανάπτυξη της εφαρμογής λάβαμε υπόψη μερικούς γενικούς και ειδικούς κανόνες/εισηγήσεις σχεδίασης διαδραστικών συστημάτων που στόχο έχουν την βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη με την πλατφόρμα καθώς και να προσφέρουν μια υποκειμενική ικανοποίηση καθ' όλη τη διάρκεια χρήσης. Οι κανόνες αυτοί προσφέρουν την δυνατότητα να μετατρέπουμε σε όσο το δυνατό πιο διαισθητικές, συνεπείς και ευκολότερες στην μάθηση τις διαφάνειες του χρήστη. Συνήθως οι οδηγίες είναι αποτέλεσμα μελετών στην περιοχή της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου Υπολογιστή αλλά και σε τυχαίες μετατροπές από συγκεκριμένους δημιουργούς πλατφόρμων, εταιρίες και οργανισμούς (Microsoft, IBM, NASA). Η εφαρμογή μας ακολουθεί σε ένα βαθμό τους κανόνες σχεδιασμού οι οποίοι έχουν οριστεί από την NASA καθώς και παράλληλα λαμβάνει υπόψη τα δέκα κριτήρια όπως αυτά έχουν οριστεί από τον Nielsen[8]. Στον πιο κάτω πίνακα φαίνονται οι κανόνες σχεδίασης και ευχρηστίας οι οποίοι καθορίστηκαν και υλοποιήθηκαν στην εφαρμογή:

<u>ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ/ΕΥΧΡΗΣΤΙΑΣ</u>		
A/A	ΚΑΝΟΝΑΣ/ΕΙΣΗΓΗΣΗ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
1	Ευκολία Εκμάθησης	Επιθυμούμε ο χρήστης να μπορεί να ξεκινήσει να χρησιμοποιεί το σύστημα άμεσα χωρίς να χρειάζεται ιδιαίτερη προσπάθεια.
2	Ευκολία Χρήσης	Ο χρήστης να μπορεί να εκτελεί κάθε επιθυμητή ενέργεια γρήγορα και αποδοτικά χωρίς προβλήματα.
3	Ευκολία συγκράτησης της γνώσης χρήσης του	Μετά από την χρήση του συστήματος και αφού επιστρέψει ξανά πίσω στην εφαρμογή, ιδανικά θέλουμε ο χρήστης να μπορεί να ξεκινήσει να χρησιμοποιεί το σύστημα άμεσα χωρίς να

		χρειαστεί να θυμηθεί διαδικασίες και στάδια.
4	Υποκειμενική ικανοποίηση χρήστη	Ο χρήστης να απολαμβάνει τη χρήση του συστήματος και να επιθυμεί να επιστρέψει σε αυτό στο άμεσο μέλλον.
5	Ορατότητα της κατάστασης του συστήματος	Ο χρήστης να ενημερώνεται από το σύστημα για το τι συμβαίνει. Η ανάδραση να γίνεται σε εύλογο χρονικό διάστημα.
6	Έλεγχος του συστήματος	Να παρέχονται σαφής και εύκολες εξόδους διαφυγής από σημεία στα οποία οι χρήστες βρέθηκαν χωρίς να το περιμένουν.
7	Συνέπεια διαφανειών	Παρόμοιες λειτουργίες να εκτελούνται με τον ίδιο τρόπο σε κάθε μέρος του συστήματος.
8	Υποστήριξη πλοήγησης	Το σύστημα να παρέχει πληροφορίες για το που βρίσκεται ο χρήστης και πως μπορεί να προχωρήσει από το σημείο αυτό.
9	Απλότητα Συστήματος	Δεν θέλουμε περίπλοκες διαφάνειες η οποίες μπορούν να συγχύσουν και να λειτουργούν αποτρεπτικά στο να τις χρησιμοποιήσει ο χρήστης.
10	Προστασία από επικίνδυνες ενέργειες του χρήστη	Τα δεδομένα του συστήματος πρέπει να προστατεύονται από ενέργειες του χρήστη οι οποίες αποσκοπούν στο να βλάψουν την εφαρμογή.
11	Εισαγωγή δεδομένων	Να παρέχονται οδηγίες στον χρήστη για τα εισαγόμενα στοιχεία που απαιτούνται.

2.5.2 Κύρια Αντικείμενα και Δομές

Στον πιο κάτω πίνακα παρουσιάζονται τα κύρια αντικείμενα και δομές που χρησιμοποιούνται στην διαδικτυακή εφαρμογή.

<u>ΚΥΡΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΔΟΜΕΣ</u>		
A/A	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
1	Navigation bar/ Dropdown μενού	Μετάβαση σε συχνά χρησιμοποιούμενες και βασικές σελίδες του συστήματος για κάθε χρήστη αλλά και για την λειτουργία σύνδεσης/αποσύνδεσης. Το μενού ακολουθεί σε περίπτωση που ο χρήστης κάνει scroll προς τα κάτω έτσι ώστε να είναι άμεσα προσβάσιμο οποιαδήποτε στιγμή ο χρήστης θέλει να μεταβεί σε άλλη σελίδα.
2	Ημερολόγια	Παρέχονται ημερολόγια σε πάρα πολλές περιπτώσεις όπου ο χρήστης καλείται να επιλέξει ημερομηνία (πχ Αναζήτηση Εκδηλώσεων, Καταχώρηση Εκδηλώσεων, Αναζήτηση μέσα από το Dashboard κτλ).
3	Πίνακες	Σε κάθε dashboard συναντάμε πίνακες μέσω των οποίων η πληροφορία οργανώνεται σε στήλες έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να περιηγηθεί στην πληροφορία πολύ πιο εύκολα και αποδοτικά.
4	Pop ups	Για την επιβεβαίωση καίριων ενεργειών όπως την διαγραφή κάποιας δημοσίευσης αλλά και για ενημέρωση επιτυχούς δημιουργίας λογαριασμού στην εφαρμογή.
5	Visual Affordance	Χρήση μεταφορών τα οποία διευκολύνουν τον χρήστη στο να καταλάβει την σημασία της πληροφορίας, αντικαθιστώντας την λεκτική περιγραφή και την ανάγνωση, αφού λειτουργούν με αναγνώριση εικόνας. Τέτοιες μεταφορές

		χρησιμοποιήθηκαν όπου ήταν δυνατόν (πχ Ημερομηνία δημοσίευσης, όνομα δημοσιογράφου, παρουσίαση πληροφοριών τοπίου ή/και αξιοθέατου). Θεωρούμε πως είναι πιο πρακτικά και οδηγούν σε θετικότερα συναισθήματα κατά την αλληλεπίδραση.
6	Εικόνες σε κάθε λειτουργία	Κάθε λειτουργία χαρακτηρίζεται από μια ξεχωριστή εικόνα. Αυτό, εκτός του ότι δημιουργεί θετικά συναισθήματα στον χρήστη μας, επιχειρεί να βοηθήσει τον χρήστη στο να ξεχωρίζει κάθε κατηγορία μέσω της αρχικής εικόνα που συνοδεύει κάθε μια από τις λειτουργίες Εκδηλώσεις, Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις, Τοπία και Αξιοθέατα.
7	Αναζήτηση	Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να αναζητήσει μέσα από πολλές και διάφορες πληροφορίες με σκοπό να βρει πιο εύκολα την πληροφορία που χρειάζεται και να πετύχει τον σκοπό του πολύ πιο γρήγορα.
8	Scroll to top	Προσφέρεται η δυνατότητα, καθώς ο χρήστης κινείται προς τα κάτω στη σελίδα, μέσω του κουμπιού “scroll to top” να μεταβεί ξανά προς τα πάνω στην αρχή της σελίδας.
9	Σύνδεσμοι γρήγορης πρόσβασης(quick links)/Footer	Μέσω του footer της σελίδας προσφέρονται σύνδεσμοι όπου ο χρήστης μπορεί να μεταβεί γρήγορα και αποδοτικά χωρίς καμία προσπάθεια. Για παράδειγμα προσφέρεται η δυνατότητα να μεταβεί απευθείας σε Εκδηλώσεις και Φεστιβάλ σε επαρχία της επιλογής του, χωρίς πρώτα να πρέπει να κάνει ο ίδιος αναζήτηση όπως θα έπρεπε αν μετέβαινε στην λειτουργία “Αναζήτηση Εκδηλώσεων και Φεστιβάλ”.
10	Tags/Κατηγορίες	Κάτω από κάθε δημοσίευση κειμένου στις κατηγορίες Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις και Τοπία και Αξιοθέατα ο χρήστης μπορεί να ενημερωθεί κάτω από ποια/ποιες

		κατηγορία/κατηγορίες εμπίπτει η συγκεκριμένη δημοσίευση. Επιπλέον τα tags και οι κατηγορίες αυτές είναι σύνδεσμοι με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί σε άλλες σχετικές δημοσιεύσεις και οι οποίες εμπίπτουν κάτω από την κατηγορία που επέλεξε.
11	Εισαγωγή στοιχείων	Για την εισαγωγή στοιχείων από τον χρήστη χρησιμοποιήθηκαν κυρίως φόρμες φορμών. Η επιλογή του συγκεκριμένου στυλ διάδρασης έγινε καθώς οι φόρμες αποτελούν μια μεταφορά των έντυπων φορμών με τις οποίες ο χρήστης έχει ήδη ανεπτυγμένο νοητικό μοντέλο και άρα είναι εξοικειωμένος ως προς την χρήση τους. Επίσης είναι μια διαδικασία η οποία δεν απαιτεί απομνημόνευση. Παράλληλα, μέσα από την λογική και σημασιολογική οργάνωση της φόρμας μπορούν να δοθούν οι κατάλληλες κατευθυντήριες γραμμές στον χρήστη ώστε να ακολουθήσει μια ομαλή ροή στην συμπλήρωση της φόρμας και επομένως να του προκληθεί υποκειμενική ευχαρίστηση κατά την χρήση του συστήματος. Τέλος, μέσα από τις φόρμες είναι σαφές τι και πως συμπληρώνεις και δίνεται η δυνατότητα έγκαιρου ελέγχου για σφάλματα και η παροχή της δυνατότητας επίλυσης τους.

2.6 Περιορισμοί και Παραδοχές Συστήματος

Κάθε διαδικτυακή εφαρμογή η οποία βρίσκεται στον Παγκόσμιο Ιστό απαιτεί σύνδεση στο διαδίκτυο και παράλληλα να υπάρχει ένας διεκπεραιωτής ιστού ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για τα αιτήματα του χρήστη καθώς και την εμφάνιση του περιεχομένου (π.χ. Google Chrome, Microsoft Edge, Safari κλπ). Δεν υπάρχει σχετικός περιορισμός ο οποίος να αποτρέπει τον χρήστη να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή χωρίς να διαθέτει λογαριασμό. Ο συγκεκριμένος περιορισμός όμως, υπάρχει σε περίπτωση που κάποιος επιθυμεί να καταχωρήσει μια νέα εκδήλωση. Εκεί απαιτείται από τον χρήστη να έχει εγγραφεί πρώτα στην πλατφόρμα και να

έχει συνδεθεί. Ένας πολύ σημαντικός περιορισμός και παράλληλα κανόνας του συστήματος είναι το περιεχόμενο που καταχωρείται και που δημοσιεύεται να αφορά αυστηρά και μόνο την Κυπριακή Παράδοση.

Ένας σημαντικός περιορισμός είναι ο έλεγχος εξουσιοδότησης και πρόσβασης σε πόρους του συστήματος. Δεν επιθυμούμε να γίνεται χρήση συγκεκριμένων λειτουργιών από μη εξουσιοδοτημένα άτομα. Συγκεκριμένα, η καταχώρηση κειμένων για τις κατηγορίες Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις, Τοπία και Αξιοθέατα επιτρέπεται μόνο σε συνεργάτες της εφαρμογής και οι οποίοι κατέχουν ειδικό λογαριασμό. Κάθε χρήστης λοιπόν είναι πολύ σημαντικό να έχει πρόσβαση μόνο στις λειτουργίες και υπηρεσίες οι οποίες προσφέρονται στον τύπο χρήστη που ο ίδιος κατέχει.

Τέλος, για την υλοποίηση της πλατφόρμας χρειάζεται ένας διακομιστής και μια βάση δεδομένων. Η Β.Δ. θα πρέπει να είναι σε θέση να υποστηρίζει αρκετούς χρήστες και πολλές καταχωρήσεις κειμένων. Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται αναλύονται στο αμέσως επόμενο κεφάλαιο.

Κεφάλαιο 3

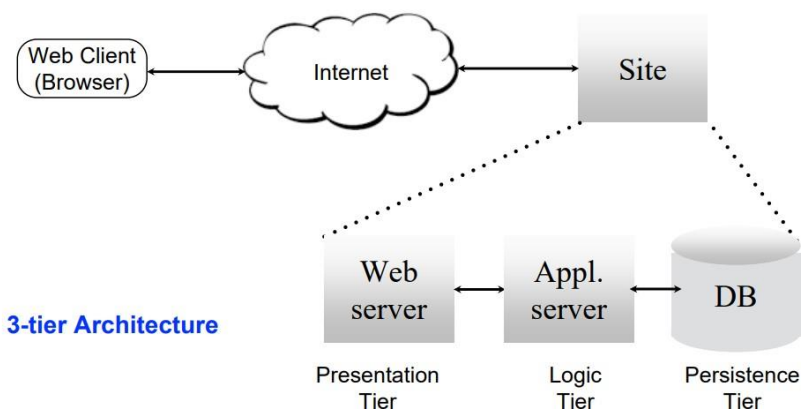
Προδιαγραφές Συστήματος

3.1 Αρχιτεκτονική Συστήματος	37
3.2 Τεχνολογίες και Εργαλεία	38
3.2.1 Εργαλείο Ανάπτυξης	38
3.2.2 HTML	39
3.2.3 CSS	39
3.2.4 JavaScript	40
3.2.5 PHP	40
3.2.6 MySQL	41

3.1 Αρχιτεκτονική Συστήματος

Η υλοποίηση της διαδικτυακής εφαρμογής υλοποιείται μέσω της τριεπίπεδης αρχιτεκτονικής πελάτη-εξυπηρετητή (3 tier client-server architecture) η οποία απεικονίζεται στην Εικόνα 3.1.1. Στην αρχιτεκτονική αυτή έχουμε αρχικά τον πελάτη (Web Client) ο οποίος μέσω του Διαδικτύου επικοινωνεί (συνήθως μέσω ενός φυλλομετρητή) με το Site και παράλληλα μας εξασφαλίζει και τη δαπροσωπεία (interface) προς την εφαρμογή. Στο Site έχουμε αρχικά τον εξυπηρετητή ιστού (Web Server) ο οποίος κατανοεί πρωτόκολλα του Διαδικτύου και ακούει συνεχώς για αιτήματα από πλευράς του πελάτη. Επιπλέον, έχουμε τον εξυπηρετητή εφαρμογών (Application Server) ο οποίος παρέχει το περιβάλλον όπου όλη η λογική και η φιλοσοφία της εφαρμογής θα τρέξει. Στο τρίτο επίπεδο έχουμε τη Βάση Δεδομένων (Database) η οποία αποθηκεύει τα δεδομένα στις βάσεις που έχουν σχεδιαστεί και αναπτυχθεί και επιτρέπει να εκτελούνται ερωτήματα (queries).

Client-Server Architecture



Εικόνα 3.1.1: Τριεπίπεδη Αρχιτεκτονική Πελάτη Εξυπηρετητή

Οι τεχνολογίες που έχουν χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη της εφαρμογής και έχουν να κάνουν με το frontend κομμάτι του συστήματος είναι η HTML, η CSS και η JavaScript οι οποίες θα τρέξουν στην πλευρά του πελάτη και θα διαμορφώσουν την διαπροσωπεία μέσω της οποίας θα αλληλεπιδρά. Όσο αφορά για την πλευρά του backend η τεχνολογία που έχει χρησιμοποιηθεί είναι η PHP. Ο εξυπηρετητής που χρησιμοποιείται είναι ο Apache Server και για τη βάση δεδομένων επιλέχθηκε η MySQL. Στο επόμενο υποκεφάλαιο κάνουμε μια μικρή ανασκόπηση για την κάθε προαναφερθείσα τεχνολογία.

3.2 Τεχνολογίες και Εργαλεία

3.2.1 Εργαλείο Ανάπτυξης

Το εργαλείο ανάπτυξης το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί είναι το Microsoft Visual Studio Code (VS Code). Το VS Code είναι ένας δωρεάν επεξεργαστής κώδικα ανάπτυξης εφαρμογών ο οποίος αναπτύχθηκε από την Microsoft. Η πρώτη κυκλοφορία του λογισμικού έγινε το 2015. Μέσα στο 2021 το VS Code ψηφίστηκε ως το πιο δημοφιλές λογισμικό ανάπτυξης λογισμικού μέσω του Stack Overflow Developer Survey. Το λογισμικό προσφέρεται για τα λειτουργικά συστήματα των Windows, MacOS και Linux. Προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία προγραμματιστικών (και μη) γλωσσών όπως η JAVA, JavaScript, Go, Node.js, Python, C++ και Fortran. Αυτό που ξεχωρίζει όμως είναι οι ποικίλες δυνατότητες τις οποίες προσφέρει όπως ο εντοπισμός σφαλμάτων, η ευκολία στην διαχείριση μεγάλων έργων λογισμικού, η



Εικόνα 3.2.1.1: Λογότυπο VS Code

σύνδεση με πλατφόρμες όπως το GitHub και παράλληλα προσφέρει πολλές επιλογές για Extensions τα οποία αυξάνουν την ικανοποίηση του προγραμματιστή αλλά και την απόδοσή του[10].

3.2.2 HTML

Η HTML (HyperText Markup Language, Γλώσσα Σήμανσης Υπερκειμένου) είναι η κύρια γλώσσα σήμανσης για τις ιστοσελίδες, τα στοιχεία της οποίας είναι τα βασικά δομικά στοιχεία των ιστοσελίδων. Η HTML γράφεται υπό μορφή στοιχείων HTML τα οποία αποτελούνται από ετικέτες (tags), οι οποίες περικλείονται μέσα σε σύμβολα «μεγαλύτερο από» και «μικρότερο από» (για παράδειγμα `<html>`), μέσα στο περιεχόμενο της ιστοσελίδας. Οι ετικέτες HTML συνήθως λειτουργούν ανά ζεύγη (για παράδειγμα `<h1>` και `</h1>`), με την πρώτη να ονομάζεται ετικέτα έναρξης και τη δεύτερη ετικέτα λήξης (ή σε άλλες περιπτώσεις ετικέτα ανοίγματος και ετικέτα κλεισίματος αντίστοιχα). Ανάμεσα στις ετικέτες, οι σχεδιαστές ιστοσελίδων μπορούν να τοποθετήσουν κείμενο, πίνακες, εικόνες κλπ. Ο σκοπός ενός φυλλομετρητή, όπως αναφέραμε, είναι να διαβάσει τα έγγραφα HTML και να τα συνθέσει σε σελίδες που μπορεί κανείς να διαβάσει ή να ακούσει. Ο browser δεν εμφανίζει τις ετικέτες HTML, αλλά τις χρησιμοποιεί για να παρουσιάσει το περιεχόμενο της σελίδας[11].



Εικόνα 3.2.2.1 Το λογότυπο της HTML 5

3.2.3 CSS

Η CSS (Cascading Style Sheets) είναι μια γλώσσα υπολογιστή που ανήκει στην κατηγορία των γλωσσών φύλλων ύφους που χρησιμοποιείται για τον έλεγχο της εμφάνισης ενός εγγράφου που έχει γραφτεί με μια γλώσσα σήμανσης. Χρησιμοποιείται δηλαδή για τον έλεγχο της εμφάνισης ενός εγγράφου που γράφτηκε στις γλώσσες HTML και XHTML, δηλαδή για τον έλεγχο της εμφάνισης μιας ιστοσελίδας και γενικότερα ενός ιστοτόπου. Η CSS είναι μια γλώσσα υπολογιστή προορισμένη να αναπτύσσει στυλιστικά μια ιστοσελίδα δηλαδή να διαμορφώνει περισσότερα χαρακτηριστικά, χρώματα, στοίχιση και δίνει περισσότερες δυνατότητες σε σχέση με την html. Για μια όμορφη και καλοσχεδιασμένη ιστοσελίδα η χρήση της CSS κρίνεται ως απαραίτητη[12].

3.2.4 JavaScript

Η JavaScript (JS) είναι μια γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται για εφαρμογές του Διαδικτύου. Αποτελεί γλώσσα η οποία τρέχει στην πλευρά του πελάτη και δεν περιλαμβάνει καμία επεξεργασία από τον εξυπηρετητή. Συνήθως χρησιμοποιείται για την προσθήκη λειτουργικότητας και για να μπορέσουν να γίνουν πιο δυναμικές οι ιστοσελίδες (π.χ. διαφορετικά στυλ μενού, εμφανίσεις γραφικών ή δυναμικές διαφημίσεις). Η σύνταξή της είναι επηρεασμένη από τη C. Η JavaScript αντιγράφει πολλά ονόματα και συμβάσεις ονοματοδοσίας από τη Java, αλλά γενικά οι δύο αυτές γλώσσες δε σχετίζονται και έχουν πολύ διαφορετική σημασιολογία. Είναι γλώσσα βασισμένη σε διαφορετικά προγραμματιστικά παραδείγματα (multi-paradigm), υποστηρίζοντας αντικειμενοστρεφές, προστακτικό και συναρτησιακό στυλ προγραμματισμού[13].



3.2.5 PHP

Η PHP (Hypertext Preprocessor) είναι μια γλώσσα προγραμματισμού για τη δημιουργία σελίδων ιστού με δυναμικό περιεχόμενο και τρέχει στην πλευρά του εξυπηρετητή. Είναι μια από τις δημοφιλέστερες γλώσσες προγραμματισμού και μπορεί να τρέξει σε UNIX και Windows περιβάλλοντα. Μια σελίδα PHP περνά από επεξεργασία από ένα συμβατό διακομιστή του Παγκόσμιου Ιστού (π.χ. Apache), ώστε να παραχθεί σε πραγματικό χρόνο το τελικό περιεχόμενο, που είτε θα σταλεί στο πρόγραμμα περιήγησης των επισκεπτών σε μορφή κώδικα HTML ή θα επεξεργασθεί τις εισόδους δίχως να προβάλλει την έξοδο στο χρήστη, αλλά θα τις μεταβιβάσει σε κάποιο άλλο PHP script. Η σύνταξη μοιάζει πολύ με την σύνταξη της C, JAVA και PERL[14].



Εικόνα 3.2.5.1: Το Λογότυπο της PHP

3.2.6 MySQL

Για την αποθήκευση δεδομένων επιλέχθηκε το σύστημα της MySQL. Η MySQL είναι ένα σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων. Είναι μια πολύ δημοφιλής βάση για διαδικτυακά προγράμματα και ιστοσελίδες. Η MySQL μετρά περισσότερες από 11 εκατομμύρια εγκαταστάσεις. Χρησιμοποιείται σε κάποιες από τις πιο διαδεδομένες διαδικτυακές υπηρεσίες, όπως το Flickr, το YouTube, η Wikipedia, το Google, το Facebook και το Twitter. Το πρόγραμμα τρέχει έναν εξυπηρετητή (web server) παρέχοντας πρόσβαση πολλών χρηστών σε ένα σύνολο βάσεων δεδομένων[15].

Με την χρήση της γλώσσας SQL οι προγραμματιστές μπορούν πολύ εύκολα, μέσω των κατάλληλων ερωτημάτων (queries) να προσθέσουν ή να διαγράψουν δεδομένα καθώς και να τα επεξεργαστούν όπως αυτοί επιθυμούν. Η MySQL προσφέρεται τόσο για μεγάλες όσο και για πιο μικρές διαδικτυακές εφαρμογές και όχι μόνο.

Κεφάλαιο 4

Λειτουργίες Συστήματος

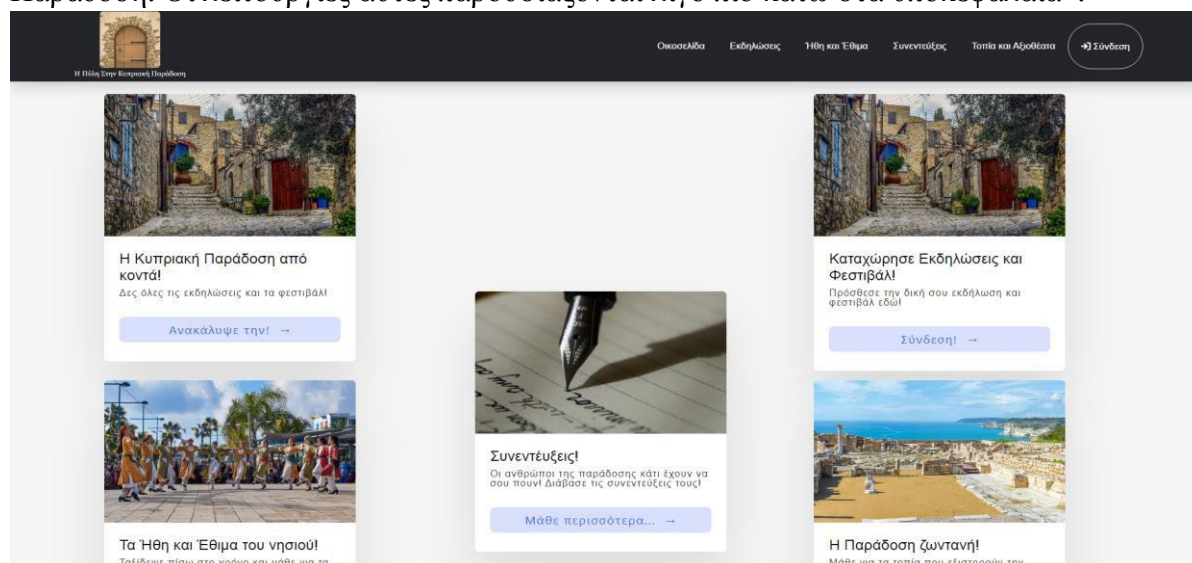
4.1 Επισκέπτης/Guest - Κοινές Λειτουργίες Συστήματος	43
4.1.1 Αρχική Σελίδα	43
4.1.2 Εγγραφή	44
4.1.3 Σύνδεση	47
4.1.4 Εκδηλώσεις	48
4.1.5 Ήθη και Έθιμα	50
4.1.6 Συνεντεύξεις	54
4.1.7 Τοπία και Αξιοθέατα	55
4.2 Χρήστης/User	58
4.2.1 Αρχική Σελίδα	58
4.2.2 Καταχώρηση Εκδήλωσης	58
4.2.3 Τα Αιτήματα μου	60
4.2.4 Ακύρωση Εκδήλωσης	61
4.2.5 Λογαριασμός	63
4.2.6 Ρυθμίσεις Λογαριασμού	63
4.2.7 Αποσύνδεση	65
4.3 Δημοσιογράφος/Moderator	65
4.3.1 Αρχική Σελίδα	65
4.3.2 Καταχώρηση Κειμένου (Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις)	66
4.3.3 Καταχώρηση Κειμένου (Τοπία και Αξιοθέατα)	68
4.3.4 Διαχείριση Καταχωρήσεων	70
4.4 Διαχειριστής/Administrator	73
4.4.1 Αρχική Σελίδα	73
4.4.2 Διαχείριση Αιτημάτων	74
4.4.3 Αρχείο Εκδηλώσεων	76
4.4.4 Αναζήτηση Απορριφθέντων Αιτημάτων	76
4.4.5 Διαχείριση Καταχωρήσεων	77
4.4.6 Διαχείριση Χρηστών	78

4.1 Επισκέπτης/Guest – Κοινές Λειτουργίες Συστήματος

Στον επισκέπτη του συστήματος, ο οποίος δεν διατηρεί λογαριασμό στην εφαρμογή, προσφέρονται όλες οι λειτουργίες οι οποίες αφορούν μόνο “διάβασμα” και αναζήτηση χωρίς να προσφέρεται καμία λειτουργία για “γράψιμο” στην βάση. Φυσικά, κάθε μια από τις πιο κάτω λειτουργίες που παρουσιάζονται, προσφέρονται και στους 3 υπόλοιπους τύπους χρηστών.

4.1.1 Αρχική Σελίδα

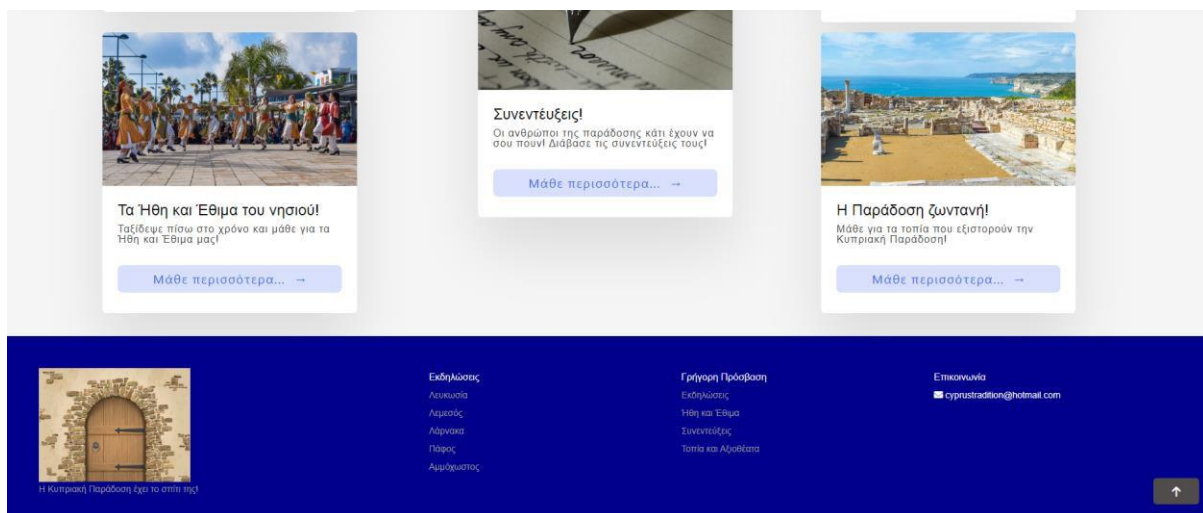
Η αρχική σελίδα, όπως παρουσιάζεται και στην εικόνα 4.1.1.1 αποτελεί την οικοσελίδα του συστήματος για τον επισκέπτη της εφαρμογής. Αρχικά να αναφέρουμε πως σε κάθε σελίδα και για κάθε τύπο χρήστη θα υπάρχει το header καθώς και το footer της εφαρμογής όπως μπορούμε να δούμε στις εικόνες 4.1.1.1 και 4.1.1.2 αντίστοιχα. Οι δυο αυτές προσθήκες αποτελούν τους συνδέσμους με τους οποίους ο επισκέπτης αλλά και οι εγγεγραμμένοι χρήστες της εφαρμογής μπορούν να περιηγούνται σε όλο το φάσμα της εφαρμογής. Το footer αποτελεί κυρίως σημείο άμεσης πρόσβασης συνδέσμων. Πιο συγκεκριμένα, κάθε τύπος χρήστη μπορεί να επιλέξει κάτω από την κατηγορία Εκδηλώσεις (όπως εμφανίζεται στην εικόνα 4.1.1.2) μια επαρχία για άμεση πρόσβαση στις εκδηλώσεις και τα φεστιβάλ που λαμβάνουν χώρα στην επαρχία της επιλογής του. Η λειτουργία αυτή παρουσιάζεται στο υποκεφάλαιο . Πέρα από αυτούς τους συνδέσμους άμεσης πρόσβασης, στο footer μπορεί κανείς να συναντήσει και συνδέσμους γρήγορης πρόσβασης προς κάθε λειτουργία που προσφέρει το σύστημα οι οποίες βοηθούν τον χρήστη να ανακαλύψει την Κυπριακή Παράδοση. Οι λειτουργίες αυτές παρουσιάζονται λίγο πιο κάτω στα υποκεφάλαια .



Εικόνα 4.1.1.1: Αρχική Σελίδα με footer

Όσο αφορά το header όπως εμφανίζεται στην εικόνα 4.1.1.1, αρχικά, στην αριστερή πλευρά υπάρχει το λογότυπο της εφαρμογής το οποίο αποτελεί παράλληλα και σύνδεσμο προς την ιστοσελίδα της εφαρμογής. Στην δεξιά πλευρά εμφανίζονται οι σύνδεσμοι με τις λειτουργίες της εφαρμογής και οι οποίες προσφέρονται για τον επισκέπτη.

Πέρα των header και footer, στην αρχική σελίδα του επισκέπτη παρουσιάζονται με μορφή μικρών κουτιών(boxes) και πάλι οι διάφορες λειτουργίες στις οποίες ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση, μόνο που αυτή τη φορά παρουσιάζονται με πιο όμορφο, διαδραστικό και ελκυστικό τρόπο με απώτερο σκοπό ο χρήστης να επιλέξει και να αρχίσει να περιηγείται στην εφαρμογή. Σημαντικό να αναφέρουμε το γεγονός πως στην αρχική μας σελίδα ενημερώνουμε το χρήστη πως η εφαρμογή προσφέρει στους χρήστες, οι οποίοι διατηρούν λογαριασμό, την δυνατότητα να καταχωρήσουν τις δικές τους εκδηλώσεις και φεστιβάλ παραπέμποντας τον χρήστη να προχωρήσει με σύνδεση για πρόσβαση στην συγκεκριμένη λειτουργία.



Εικόνα 4.1.1.2: Αρχική Σελίδα με footer

4.1.2 Εγγραφή

Η εγγραφή στην εφαρμογή παρουσιάζεται στην εικόνα 4.1.2.1. Πριν προχωρήσουμε στην περιγραφή της λειτουργίας αυτής, αναφέρουμε την χρήση της εικόνας η οποία βρίσκεται πίσω από την φόρμα της εγγραφής και η οποία απεικονίζει μια κλειστή πόρτα-Πύλη. Θέλουμε να παραπέμπουμε στο όνομα της εφαρμογής (Η Πύλη στην Κυπριακή Παράδοση) , καθώς η εφαρμογή αποτελεί το “σπίτι” της Κυπριακής Παράδοσης.

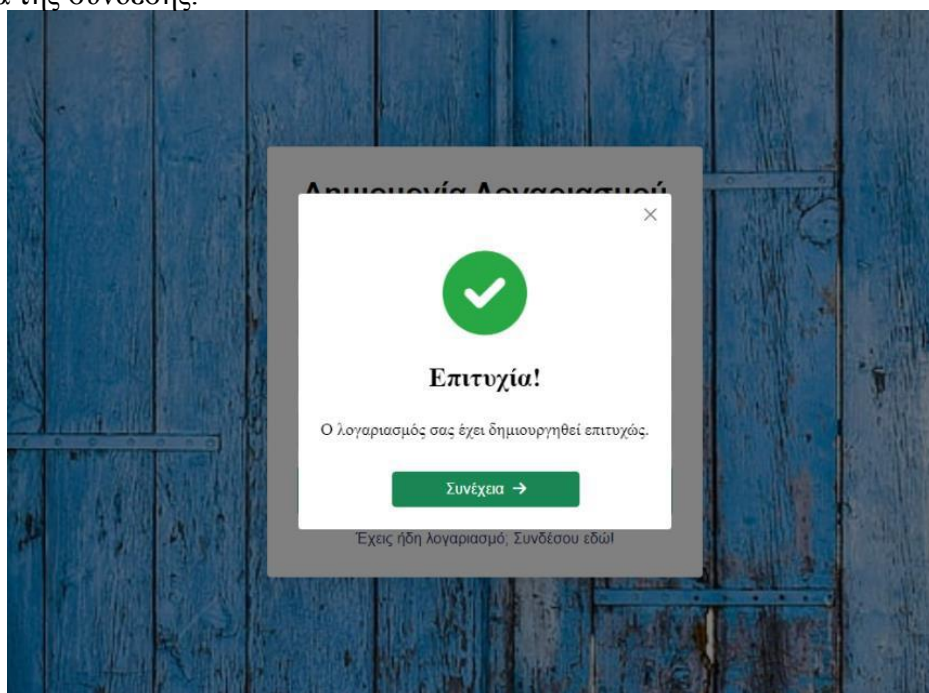
Όσο αφορά στην φόρμα, ο χρήστης καλείται να εισάγει το όνομα χρήστη του, το email καθώς και ένα κωδικό πρόσβασης. Αφού εισάγει τον κωδικό πρόσβασης μια φορά, απαιτείται να εισάγει εκ νέου τον κωδικό πρόσβασης που μόλις δημιούργησε. Μόλις συμπληρώσει κατάλληλα όλα τα πεδία μέσω του κουμπιού “Συνέχεια” θα μεταβεί στην σελίδα της Σύνδεσης (4.1.3).

Εικόνα 4.1.2.1: Λειτουργία Εγγραφής

Κατά την διάρκεια της εγγραφής κάθε πεδίο ελέγχεται on-time και δεν χρειάζεται πρώτα να περιμένουμε τον χρήστη να επιλέξει το κουμπί “Συνέχεια” και μετά να προβούμε στις ανάλογες συστάσεις. Στην εικόνα 4.1.2.2 μπορούμε να δούμε ένα παράδειγμα των όσο αναφέρουμε για την πρόληψη σφαλμάτων. Σε περίπτωση που επιλέξουμε ένα πεδίο και χωρίς να επιλέξουμε το κουμπί Συνέχεια ελέγχεται και ανάλογα εμφανίζονται ή όχι κατάλληλα μηνύματα σφάλματος.

Εικόνα 4.1.2.2: Αποτροπή σφαλμάτων στην λειτουργία εγγραφής

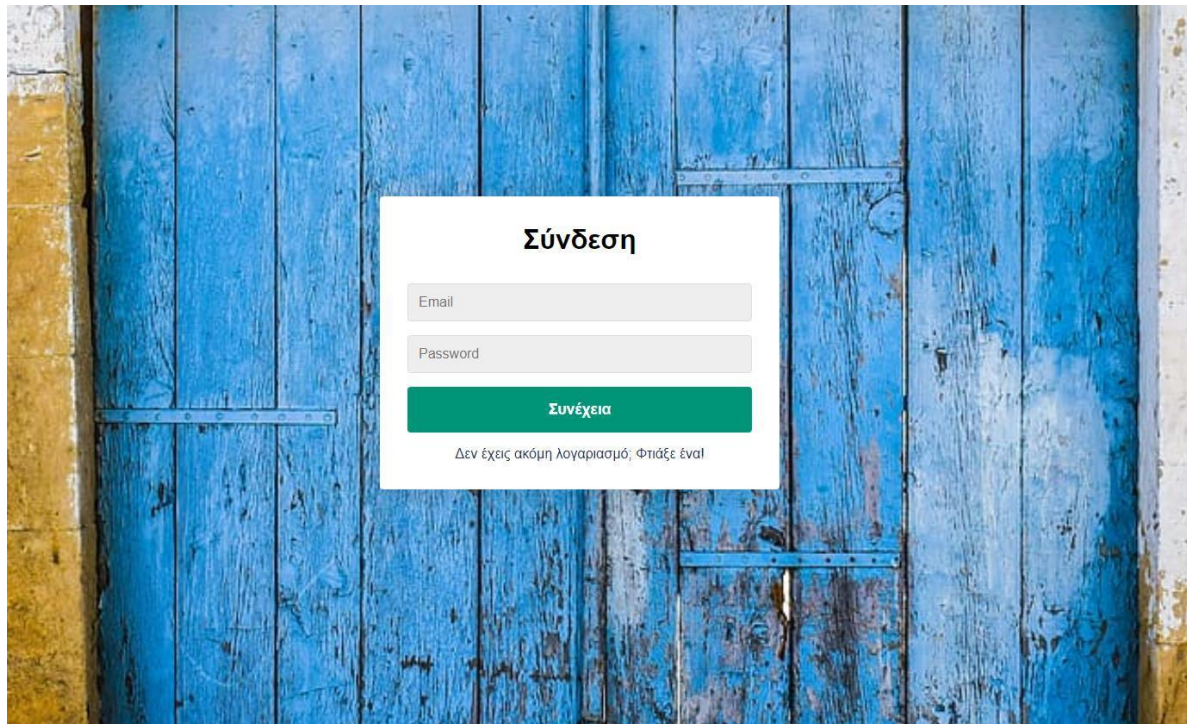
Σε περίπτωση επιτυχούς εγγραφής ο χρήστης ενημερώνεται κατάλληλα όπως φαίνεται στην Εικόνα 4.1.2.3 και μεταφέρεται στην σελίδα της σύνδεσης. Κάτω από το κουμπί προσφέρεται σύνδεσμος μέσω το οποίου ένας χρήστης ο οποίος διατηρεί λογαριασμό και έχει βρεθεί χωρίς να το θέλει στην σελίδα της εγγραφής να μπορέσει να μεταβεί στην λειτουργία της σύνδεσης.



Εικόνα 4.1.2.3: Μήνυμα επιτυχούς εγγραφή στην εφαρμογή

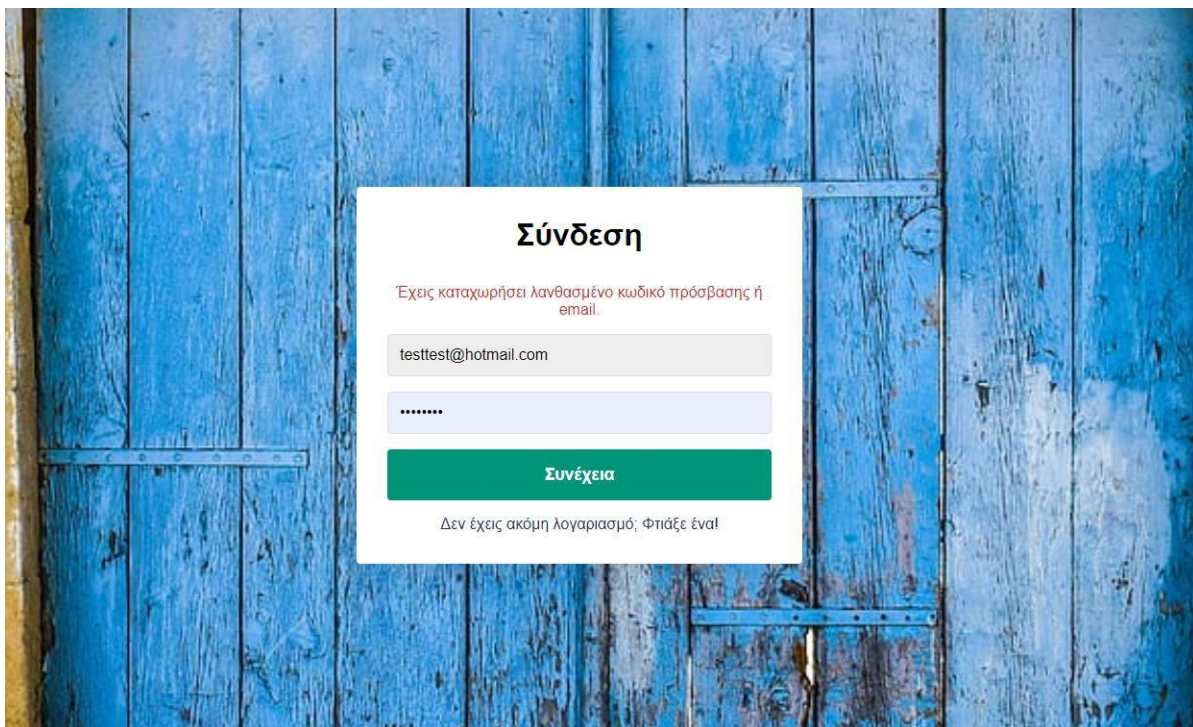
4.1.3 Σύνδεση

Ο χρήστης για να μπορέσει να συνδεθεί στην εφαρμογή καταχωρεί το email καθώς και τον κωδικό πρόσβασής του και επιλέγει το κουμπί “Συνέχεια”. Η φόρμα της σύνδεσης εμφανίζεται στην Εικόνα 4.1.3.1. Με την καταχώρηση σωστών διαπιστευτηρίων ο χρήστης μεταφέρεται στην οικοσελίδα του τύπου χρήστη στον οποίο ανήκει.



Εικόνα 4.1.3.1: Λειτουργία Σύνδεσης

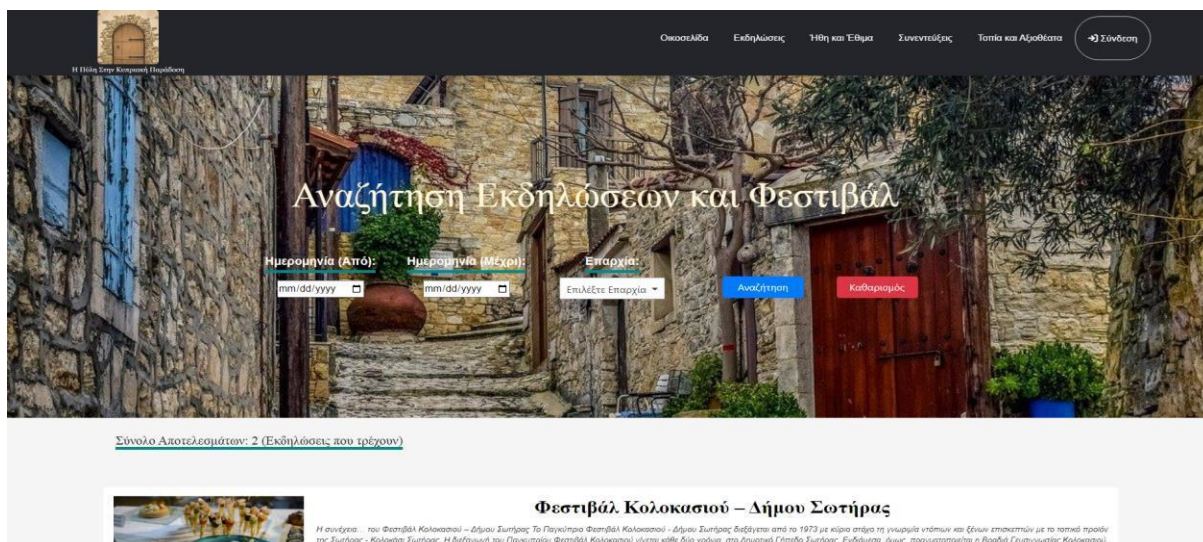
Τα στοιχεία ελέγχονται και μηνύματα σφάλματος εμφανίζονται σε περίπτωση που είτε το email δεν υπάρχει καταχωρημένο σαν εγγραφή είτε ο κωδικός πρόσβασης που παρείχε ο χρήστης δεν ήταν ο σωστός. Παράδειγμα εμφανίζεται στην Εικόνα 4.1.3.2 όπου το email που δώσαμε δεν είναι εγγεγραμμένο στην εφαρμογή. Φυσικά προσφέρεται μέσω του συνδέσμου ο οποίος βρίσκεται κάτω από το κουμπί “Συνέχεια” ο επισκέπτης να μεταβεί στην σελίδα της εγγραφής την οποία παρουσιάσαμε προηγουμένως στο υποκεφάλαιο 4.1.2.



4.1.4 Εκδηλώσεις

Εικόνα 4.1.3.2: Σφάλμα σύνδεσης

Η λειτουργία Αναζήτηση Εκδηλώσεων και Φεστιβάλ προσφέρει στους επισκέπτες αλλά και στους χρήστες της εφαρμογής την δυνατότητα να ενημερωθούν για κάθε καταχωρημένη εκδήλωση και φεστιβάλ με θέμα την Κυπριακή Παράδοση και οι οποίες θα λάβουν χώρα στις διάφορες επαρχίες της Κύπρου. Με το που μεταβεί κάποιος στην σελίδα μπορεί να ενημερωθεί για το σύνολο των εκδηλώσεων οι οποίες τρέχουν και το οποίο εμφανίζεται στην Εικόνα 4.1.4.1.



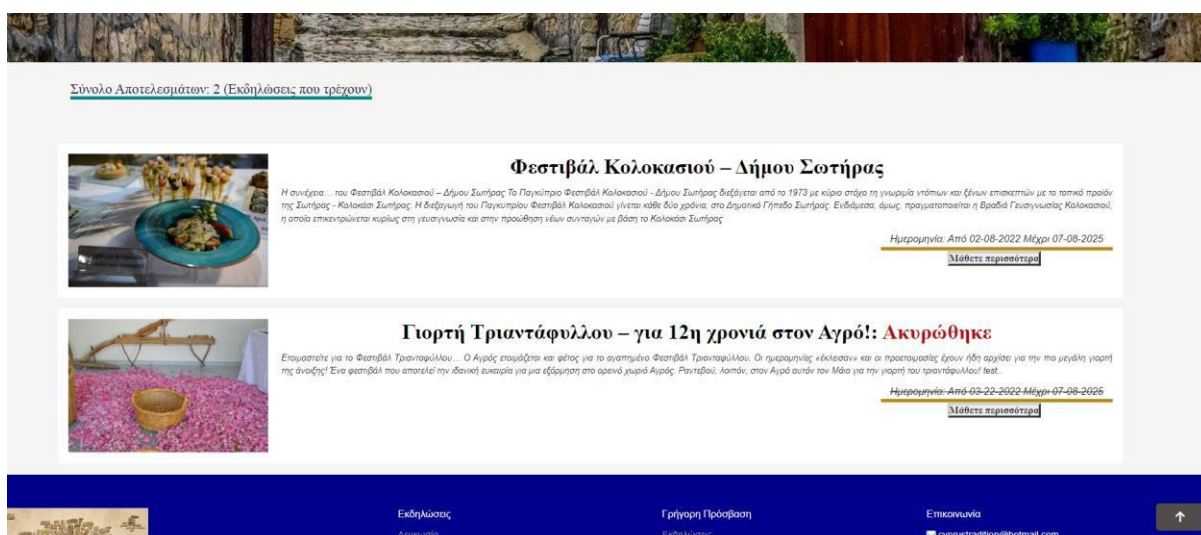
Εικόνα 4.1.4.1: Λειτουργία Εκδηλώσεων και Φεστιβάλ

Φυσικά, όμως, ο χρήστης μπορεί να προχωρήσει και να ψάξει πιο ειδικά. Συγκεκριμένα έχει στην διάθεση του 3 επιλογές. Μπορεί να επιλέξει ημερομηνία έναρξης, ημερομηνία λήξης καθώς και επαρχία και να επιλέξει το κουμπί ‘Αναζήτηση’ όπως βλέπουμε και στην Εικόνα 4.1.4.2.



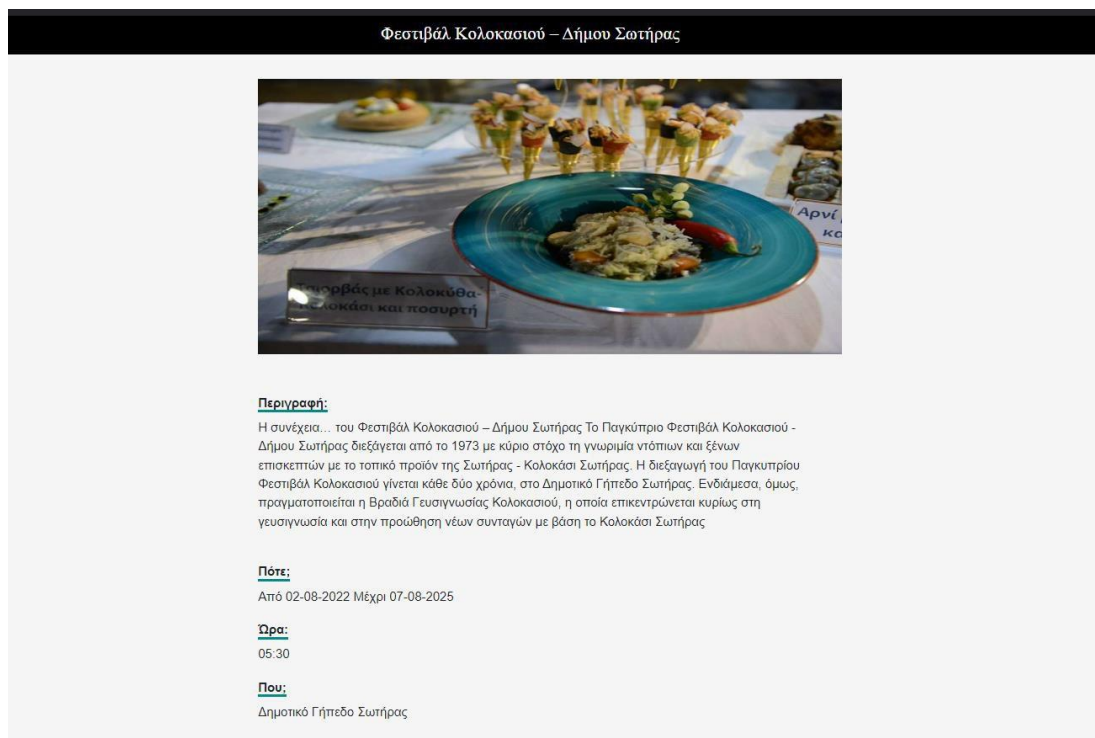
Εικόνα 4.1.4.2: Αναζήτηση Εκδηλώσεων

Ο χρήστης στη συνέχεια μπορεί να ενημερωθεί για τις διάφορες εκδηλώσεις και τα φεστιβάλ και να επιλέξει κάποιο για να μάθει περισσότερες πληροφορίες αν επιθυμεί. Αυτό γίνεται μέσω της επιλογής ‘Μάθετε Περισσότερα’ όπως εμφανίζεται στην Εικόνα 4.1.4.3.



Εικόνα 4.1.4.3: Προβολή αποτελεσμάτων

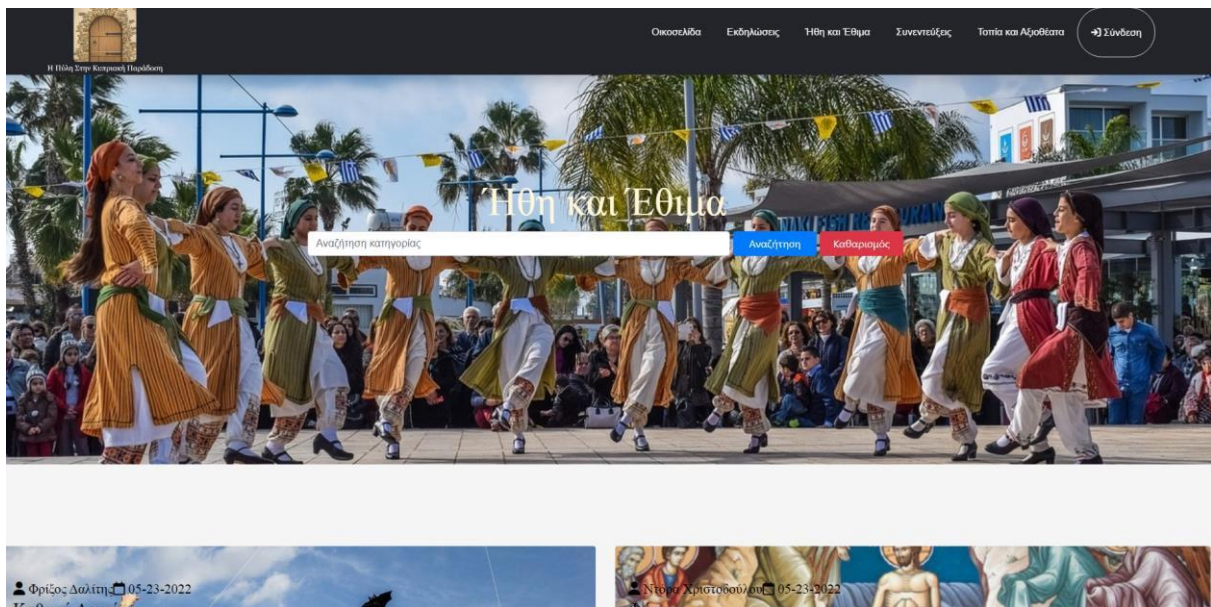
Έτσι ο χρήστης ενημερώνεται για κάθε λεπτομέρεια η οποία αφορά την εκδήλωση ή το φεστιβάλ που τον ενδιαφέρει. Το πως εμφανίζεται η πληροφορία παρουσιάζεται στην Εικόνα 4.1.4.4. Πιο συγκεκριμένα μπορεί να ενημερωθεί για την ημερομηνία της εκδήλωσης, την ώρα καθώς και τον χώρο της εκδήλωσης. Επιπλέον, παρέχεται μια μικρή περιγραφή από τους διοργανωτές για ενημέρωση του κοινού(πχ πρόγραμμα εκδήλωσης).



Εικόνα 4.1.4.4: Προβολή Εκδήλωσης

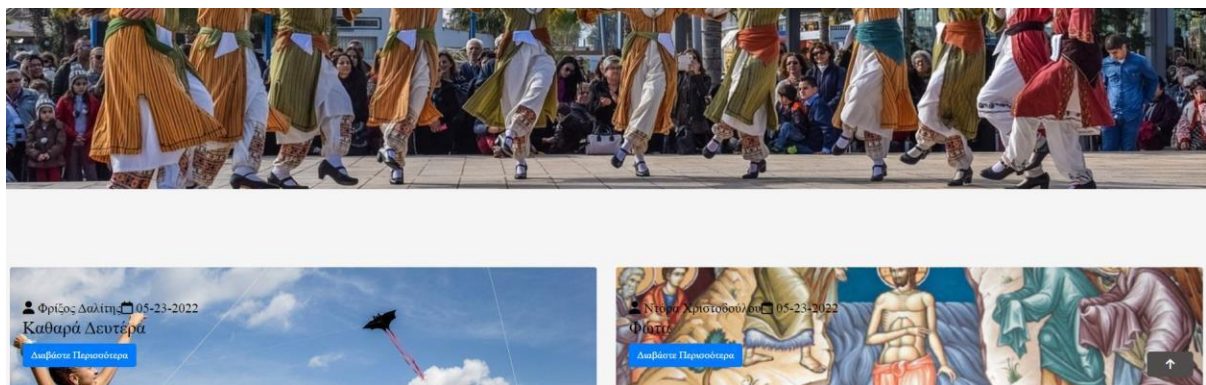
4.1.5 Ήθη και Έθιμα

Η λειτουργία Ήθη και Έθιμα προσφέρει στους επισκέπτες αλλά και στους χρήστες της εφαρμογής την δυνατότητα να ενημερωθούν για κάθε καταχωρημένη δημοσίευση με τα διάφορα ήθη και έθιμα του τόπου με τα πιο πρόσφατα να εμφανίζονται πρώτα. Φυσικά, οι χρήστες τις εφαρμογής μπορούν να αναζητήσουν μέσω του πεδίου αναζήτησης που προσφέρεται διάφορες δημοσιεύσεις με λέξη κλειδί και να επιλέξουν το κουμπί “Αναζήτηση”. Στις Εικόνες 4.1.5.1 και 4.1.5.2 βλέπουμε την σελίδα που εμφανίζεται μόλις μεταβούμε στην λειτουργία αυτή με τον τρόπο εμφάνισης των αποτελεσμάτων ο οποίος ακολουθεί την δομή των δυο δημοσιεύσεων ανά γραμμή.



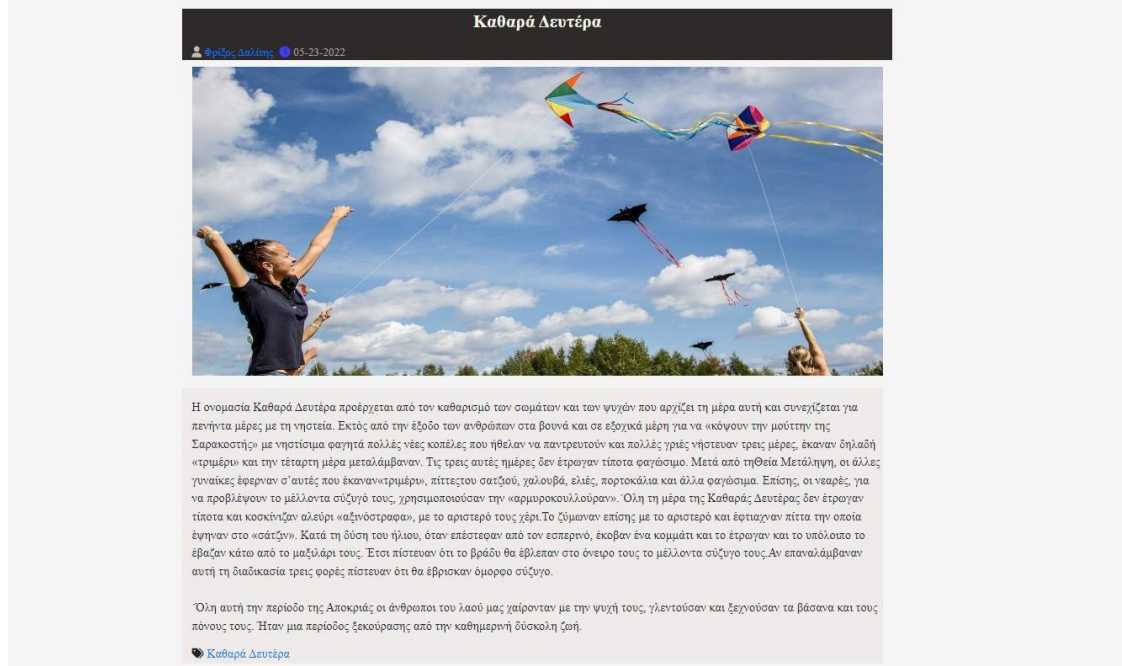
Εικόνα 4.1.5.1: Λειτουργία Ήθη και Έθιμα

Μαζί με κάθε δημοσίευση παρουσιάζεται στο φόντο η εικόνα που ο δημοσιογράφος επέλεξε για την συγκεκριμένη δημοσίευση μαζί με το όνομα του δημοσιογράφου, την ημέρα καταχώρησης του κειμένου καθώς και ο τίτλος του. Επιλέγοντάς το κουμπί “Διαβάστε Περισσότερα” μεταβαίνουμε στη σελίδα για την δημοσίευση που επιλέξαμε με σκοπό να μάθουμε περισσότερα.



Εικόνα 4.1.5.2: Παρουσίαση αποτελεσμάτων

Στην Εικόνα 4.1.5.3 μπορούμε να δούμε τον τρόπο παρουσίασης κάθε δημοσίευσης της κατηγορίας Ήθη και Έθιμα. Παρουσιάζεται ο τίτλος και κάτω από αυτόν το όνομα του δημοσιογράφου ο οποίος καταχώρησε την συγκεκριμένη δημοσίευση μαζί με την ημερομηνία καταχώρησης της. Στη συνέχεια ακολουθεί η φωτογραφία που συνοδεύει το κείμενο. Στο κάτω μέρος κάθε δημοσίευσης ακολουθούν τα tags τα οποία ο δημοσιογράφος πρόσθεσε και τα οποία χαρακτηρίζουν την δημοσίευση.



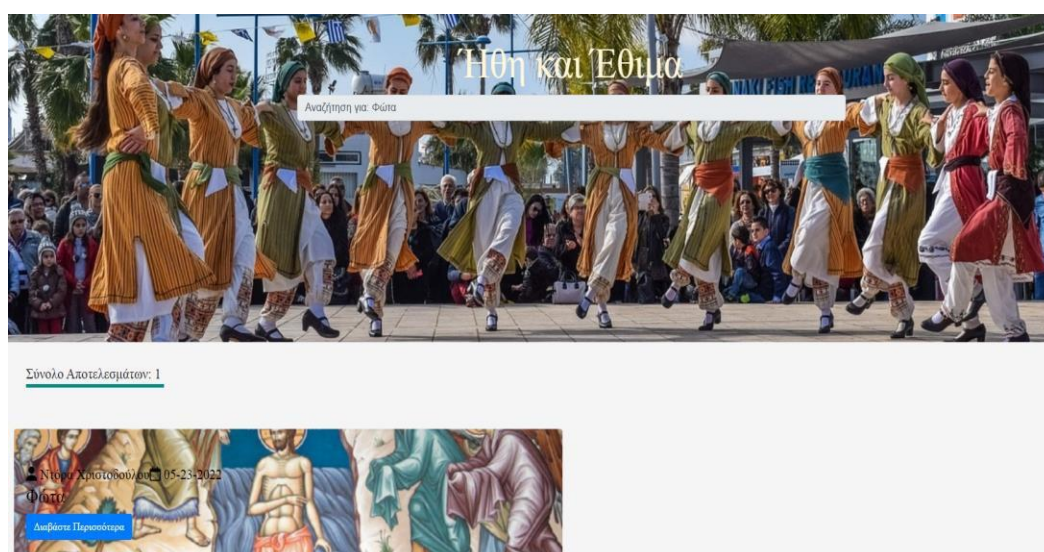
Εικόνα 4.1.5.3: Προβολή Δημοσίευσης

Εδώ αξίζει να αναφέρουμε κάτι το οποίο συναντάμε σε κάθε δημοσίευση τόσο στην κατηγορία Ήθη και Έθιμα όσο και στην κατηγορία Συνεντεύξεις η οποία παρουσιάζεται πιο κάτω. Αρχικά, όπως έχουμε αναφέρει και μπορούμε να δούμε στην Εικόνα 4.1.5.3 το όνομα του δημοσιογράφου που παρουσιάζεται κάτω από τον τίτλο της δημοσίευσης είναι ένας σύνδεσμος μέσω του οποίου μπορούμε να μεταβούμε σε άλλη σελίδα. Συγκεκριμένα, επιλέγοντας το σύνδεσμο με το όνομα του δημοσιογράφου μεταβαίνουμε στη σελίδα όπου εμφανίζονται όλες οι δημοσιεύσεις κειμένου και οι οποίες έχουν αναρτηθεί τον δημοσιογράφο αυτό. Η συγκεκριμένη λειτουργία έχει προστεθεί με σκοπό να ευκολύνει τους χρήστες οι οποίοι ίσως ενδιαφέρονται να διαβάσουν και άλλες δημοσιεύσεις τις οποίες ο δημοσιογράφος πιθανός να έχει καταχωρήσει στην εφαρμογή. Η Εικόνα 4.1.5.4 παρουσιάζει όλες τις δημοσιεύσεις του δημοσιογράφου Φρίξου Δαλίτη μέχρι στιγμής στο σύστημα. Παρουσιάζονται φυσικά κείμενα και από τις δυο κατηγορίες (Ήθη και Έθιμα , Συνεντεύξεις). Κάθε δημοσίευση φέρει δίπλα από την ημερομηνία καταχώρησης της και την κατηγορία κάτω από την οποία ανήκει για διευκόλυνση των χρηστών.



Εικόνα 4.1.5.4: Δημοσιεύσεις Δημοσιογράφου Φρίζου Δαλίτη

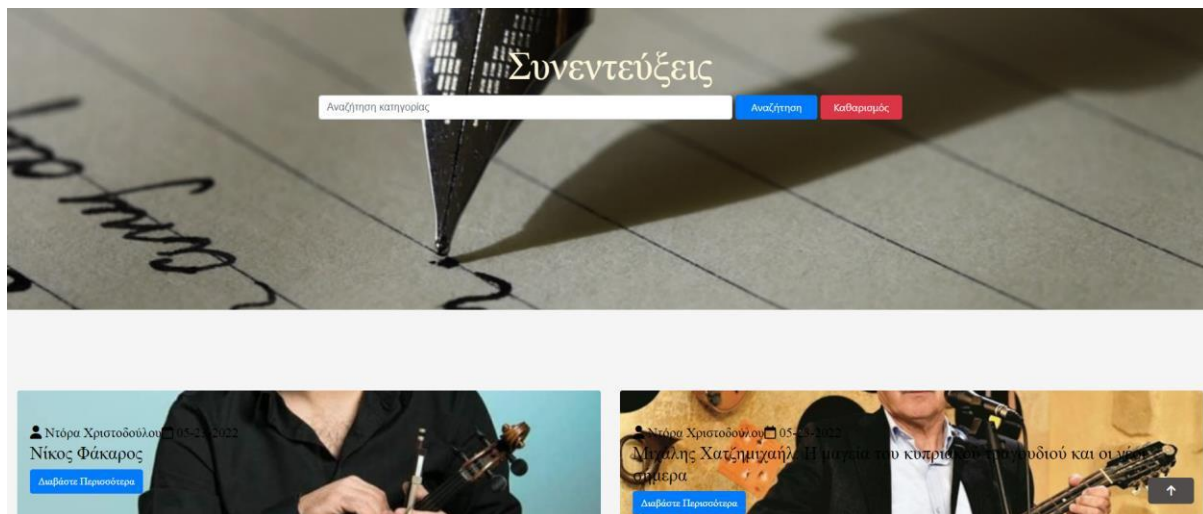
Πέραν του συνδέσμου του ονόματος του κάθε δημοσιογράφου, τα tags τα οποία εμφανίζονται κάτω από κάθε δημοσίευση είναι και αυτά σύνδεσμοι οι οποίοι λειτουργούν με τον αναμενόμενο τρόπο, δηλαδή να μεταφέρουν το χρήστη σε μια νέα σελίδα η οποία αφορά δημοσιεύσεις οι οποίες χαρακτηρίζονται από το tag το οποίο επέλεξε ο χρήστης. Στην Εικόνα 4.1.5.5 παρουσιάζεται το αποτέλεσμα όταν επιλέξαμε το tag “Φώτα”. Ο χρήστης ενημερώνεται μέσω του search bar για την λέξη κλειδί/tag το οποίο αναζητά μαζί με το σύνολο των αποτελεσμάτων. Τα υπόλοιπα ακολουθούν την δομή και παρουσίαση τα οποία αναφέρθηκαν πιο πάνω.



Εικόνα 4.1.5.5: Αναζήτηση μέσω tags

4.1.6 Συνεντεύξεις

Η λειτουργία των Συνεντεύξεων είναι πολύ παρόμοια και λειτουργεί ακριβώς με τον ίδιο τρόπο όπως και η λειτουργία με τα Ήθη και Έθιμα. Στην Εικόνα 4.1.6.1 παρουσιάζεται η αρχική σελίδα τους. Δεν επιδιώξαμε μεγάλες αλλαγές. Η κατηγορία των Ηθών και Εθιμάτων αλλά και των Συνεντεύξεων ακολουθούν την ίδια δομή τόσο στην παρουσίαση των αποτελεσμάτων αναζήτησης όσο και στην παρουσίαση των κειμένων. Αποτελούν κατηγορίες που αφορούν ανάγνωση κειμένου και αλλάζει ουσιαστικά το περιεχόμενο κάθε φορά. Μεγάλες ιστοσελίδες ακολουθούν παρόμοια τακτική χωρίς να αλλάζουν την δομή και τον τρόπο παρουσίασης, παρά μόνο να χωρίζουν τις δυο αυτές κατηγορίες πράγμα το οποίο ακολουθήσαμε και εμείς. Στις Εικόνες 4.1.6.2 και 4.1.6.3 παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο και οι Συνεντεύξεις (όπως και τα κείμενα των Ηθών και Εθιμάτων) παρουσιάζονται στον αναγνώστη. Κάθε λειτουργία η οποία αναλύθηκε στα Ήθη και Έθιμα και αφορά στο κείμενο (σύνδεσμος δημοσιογράφου,tags) συνεχίζει να υπάρχει κανονικά και στις δημοσιεύσεις των Συνεντεύξεων.



Εικόνα 4.1.6.1: Λειτουργία Συνεντεύξεων

Μιχάλης Χατζημιχαήλ: Η μαγεία του κυπριακού τραγουδιού και οι νέοι σήμερα

Ντόρα Χριστοδούλου 05-23-2022



-Τι είναι για εσάς η παραδοσιακή μουσική και από πού πηγάζει όλη αυτή η αγάπη για το παραδοσιακό τραγούδι;

Το παραδοσιακό τραγούδι είναι το πρώτο κεφάλαιο στο βιβλίο «Μουσική στο λαό». Μέσα από τα παραδοσιακά τραγούδια, την παραδοσιακή μουσική, παρουσιάζεται η ζωή των προγόνων μας, δηλαδή η ταυτότητά μας. «Την στράταν της παράδοσης οι νέοι αν περπατήσουν, θέλω να

Εικόνα 4.1.6.2: Προβολή Συνέντευξης (δεξιά Συνέντευξη Εικόνας 4.1.6.1)

αγροτική οικογένεια, μεγάλωσα στα χωράφια μέχρι και σήμερα με μόνη διακοπή τα 5 χρόνια σπουδών μου στο εξωτερικό.

-Τι σας ώθησε στο κυπριακό παραδοσιακό τραγούδι και τη λαϊκή ποίηση; Ποια είναι η μεγαλύτερη πηγή έμπνευσής σας;

Η μεγαλύτερη πηγή έμπνευσής μου είναι η ίδια η ζωή μου. Όπως πάντα ήταν τρόπος ζωής για τους παλιούς το ταπεινισμό, τα ερωτικά δίστιχα και το παραδοσιακό τραγούδι. Επίσης, πηγή έμπνευσής μου είναι ό,τι συναντώ και κοιτάω γύρω στο δρόμο. Ακόμη και όταν οδηγώ με το αυτοκίνητο μέσα στους υπεραστικούς δρόμους παρατηρώ και διαβάζω τις πινακίδες που γράφουν τα ονόματα των διαφόρων χωρών, έτσι αντίστοιχα ταυρίζω δίστιχα τα οποία παρουσιάζω στην τηλεόραση και στην «Παραδοσιακή Βραδιά». Παρατηρώ και γράφω συνεχώς.

-Στη μέχρι τώρα πορεία σας συνεργαστήκατε με πολλά μεγάλα ονόματα, όπως ο Νίκος Ξυλούρης, ο Γιώργος Νταλάρας, η Κυριακού Πελαγία. Ποια ήταν πιστεύετε η σημαντικότερη συνεργασία σας όλα αυτά τα χρόνια και τι κρατάτε από αυτήν;

Συνεργάστηκα με πολύ μεγάλους καλλιτέχνες. Συνεργάστηκα σε συναντήσεις με την Άννα Βίσση, τον Μιχάλη Χατζηγιάννη, τον Μιχάλη Βιολάρη, τον Κώστα Χατζηχριστοδούλου, εσώ τόσο οι σημαντικότερες συνεργασίες μου μέχρι σήμερα είναι η Κυριακού Πελαγία και ο Μιχάλης Βιολάρης. Θεωρώ ενόσγρια τη συνεργασία μου με την Κ. Πελαγία, η οποία κράτησε 17 χρόνια και θέλω να την ευχαριστήσω γιατί μου έδωσε το δικαίωμα της αποκλειστικής συνεργασίας μαζί της. Κυκλοφορήσαμε 4 δισκογραφικές δουλειές που είχαν τεράστια επιτυχία. Η δεύτερη συνεργασία που θέλω να αναφέρω είναι ο Μιχάλης Βιολάρης. Συνκεκμημένα, αυτή την περίοδο έχουμε γράψει 17 νέα κυπριακά τραγούδια με στίχους δικούς μου και μελωδία του Μιχάλη. Αναφέρω τον Μιχάλη γιατί είναι ο άνθρωπος που δίδωσε την κυπριακή διάλεκτο έξω από τα στενά γεωγραφικά σύνορα του τόπου μας με σπουδαία τραγούδια τα οποία έγραψε και συνέθεσε ο ίδιος. Όπως το «Ουά χαλάειν σου», η «Λεμεσινή», «Έλα να σμιζουμε τα θύκω» και ο «Σκάπουλο». Με τον Μιχάλη Βιολάρη είμαστε αδελφικοί φίλοι και στενοί συνεργάτες. Τα νέα κυπριακά τραγούδια που γράφαμε θα τα κυκλοφορήσουμε σύντομα σε CD και θα τραγουδήσουν εκτός από εμένα και τον Μιχάλη και άλλοι νέοι καλλιτέχνες, όπως είναι ο Κώστας Χατζηχριστοδούλου, ο Δημήτρης Μεσημέρης, η Αντρη Καραντάνη, η Δήμητρα Χατζημιχαήλ. Είναι πολύ σημαντικό για εμάς που θα συνεργαστούμε με το νέο αίμα της μουσικής του τόπου μας.

Από Συνέντευξη στην Παρασκευή Πασκογι

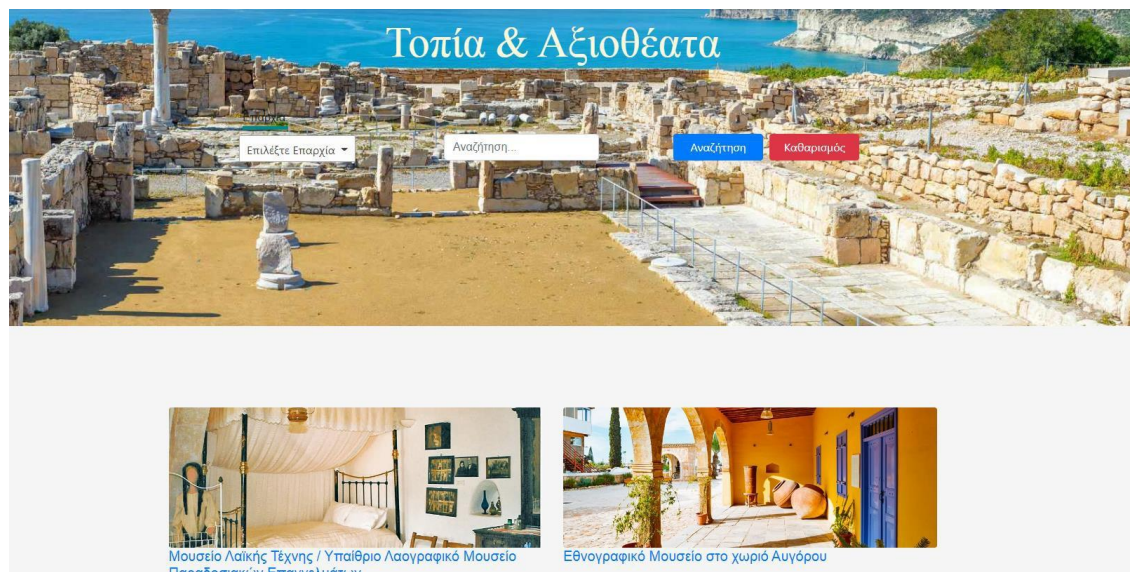
Πολιτισμός, Τραγούδι

Εικόνα 4.1.6.3: Η συνέχεια της συνέντευξης μαζί με τα tags που την συνοδεύουν.

4.1.7 Τοπία και Αξιοθέατα

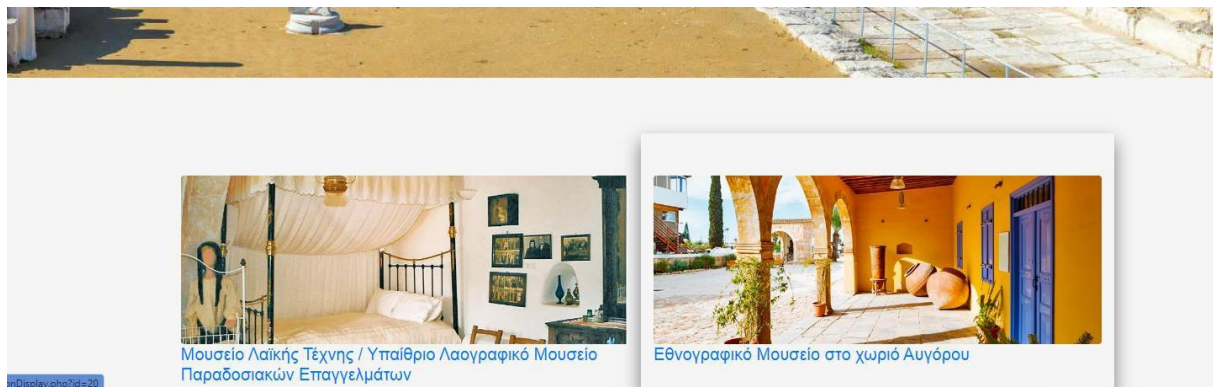
Η λειτουργία αυτή προσφέρει στους επισκέπτες και χρήστες της εφαρμογής την δυνατότητα να ενημερωθούν για διάφορα τοπία και αξιοθέατα παράδοσης και ιστορίας που βρίσκονται κατά δεκάδες στις διάφορες επαρχίες της Κύπρου. Φυσικά, προσφέρεται η δυνατότητα αναζήτησης είτε με επιλογή επαρχίας είτε με λέξη κλειδί είτε με συνδυασμό των δυο και

επιλέγοντας το κουμπί “Αναζήτηση”. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται ανά δυο σε κάθε γραμμή. Κάθε δημοσίευση τοπίου εμφανίζεται με την εικόνα και τον τίτλο της σαν ένα κουτί το οποίο γίνεται εμφανές με το να περάσουμε πάνω από αυτό με τον δείκτη. Παράδειγμα φαίνεται στην Εικόνα 4.1.7.2.



Εικόνα 4.1.7.1: Λειτουργία Τοπία και Αξιοθέατα

Όλο το κουτί λοιπόν, είναι επιλέξιμο με την δυνατότητα να μας μεταφέρει σε σελίδα με περισσότερες πληροφορίες για το τοπίο το οποίο επιλέξαμε. Ο τρόπος προβολής των λεπτομερειών για κάθε τοπίο εμφανίζεται στην Εικόνα 4.1.7.3.



Εικόνα 4.1.7.2: Αναζήτηση/Παρουσίαση Τοπίων Αξιοθέατων

Για κάθε τοπίο αρχικά παρουσιάζεται η εικόνα και κάτω από αυτή ακολουθούν όλες οι πληροφορίες. Παρουσιάζεται ο τίτλος και στη συνέχεια μια μικρή περιγραφή για το τοπίο ή/και αξιοθέατο παράδοσης και ιστορίας. Αμέσως μετά ακολουθούν οι λεπτομέρειες και οι οποίες αποσκοπούν στην ενημέρωση του επισκέπτη έτσι ώστε να γνωρίζει κάθε πληροφορία σε περίπτωση που επιθυμεί να επισκεφθεί το συγκεκριμένο. Συγκεκριμένα, δίνεται η διεύθυνση, ένα τηλέφωνο επικοινωνίας, οι ώρες λειτουργίας, η περίοδος λειτουργίας καθώς

και η τιμή εισόδου. Στο τέλος, μετά από τις πληροφορίες, παρουσιάζονται οι κατηγορίες στις οποίες εμπίπτει και χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο σημείο/αξιοθέατο. Φυσικά, οι κατηγορίες λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο όπως τα tags τα οποία συνοδεύουν κάθε δημοσίευση στις προηγούμενες δυο κατηγορίες που παρουσιάσαμε.



Εικόνα 4.1.7.3: Προβολή Τοπίου/Λεπτομέρειες

Δίνουμε συγκεκριμένο παράδειγμα, επιλέγοντας από την πιο πάνω δημοσίευση την κατηγορία “Μουσεία” και τα αποτελέσματα φαίνονται στην Εικόνα 4.1.7.4 πιο κάτω.



Εικόνα 4.1.7.4: Επιλογή Κατηγορίας/Αποτελέσματα

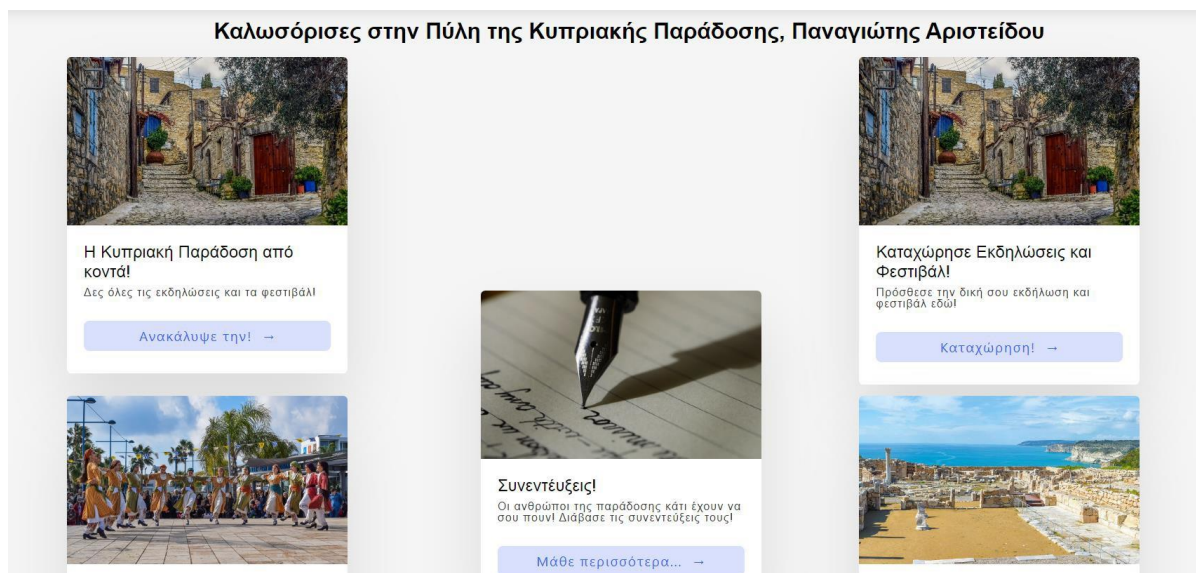
Το πεδίο αναζήτησης ενημερώνεται κατάλληλα (στο παράδειγμα “Αναζήτηση για: Μουσεία”) για ενημέρωση του χρήστη σχετικά με την επιλογή του. Στην αριστερά πλευρά της οθόνης, όπως μπορούμε να δούμε και από το παράδειγμα, ο χρήστης μπορεί να ενημερωθεί για το σύνολο των αποτελεσμάτων μετά από την αναζήτηση του.

4.2 Χρήστης/User

Όπως είδαμε ένας επισκέπτης μπορεί να δημιουργήσει δικό του λογαριασμό στην εφαρμογή και να κατέχει λογαριασμό τύπου απλού χρήστη. Το κύριο πλεονέκτημα που κατέχει αυτός ο τύπος λογαριασμού είναι η δυνατότητα καταχώρησης αιτήματος για μια νέα εκδήλωση ή/και φεστιβάλ. Επιπλέον μπορεί να δει το ιστορικό αιτημάτων του καθώς και να ακυρώσει μια δική του εκδήλωση η οποία προηγουμένως έλαβε έγκριση

4.2.1 Αρχική Σελίδα

Ο χρήστης αφού συνδεθεί στην εφαρμογή μεταφέρεται στην οικοσελίδα. Αρχικά, η εφαρμογή καλωσορίζει το χρήστη με ένα μήνυμα όπως φαίνεται και στην Εικόνα 4.2.1.1. Επιπλέον, δίνονται οι ίδιες επιλογές που κατέχει ένας επισκέπτης όσο αφορά τα κουτάκια που βρίσκονται όμορφα δομημένα στην οικοσελίδα.



Εικόνα 4.2.1.1: Οικοσελίδα με μήνυμα καλωσορίσματος

4.2.2 Καταχώρηση Εκδήλωσης

Όπως αναφέραμε το κύριο πλεονέκτημα ενός κάτοχου λογαριασμού στην εφαρμογή είναι η δυνατότητα καταχώρησης ενός νέου αιτήματος για μια νέα εκδήλωση. Ο χρήστης που

επιθυμεί να καταχωρήσει μια εκδήλωση καλείται να συμπληρώσει κάθε πεδίο της φόρμας που εμφανίζεται στην Εικόνα 4.2.2.1. Εάν επιθυμεί μπορεί να ανεβάσει και μια εικόνα σχετική με την εκδήλωση, διαφορετικά θα εμφανίζεται μαζί με την δημοσίευση το λογότυπο της εφαρμογής. Όσο αφορά τα υποχρεωτικά πεδία που καλείται να συμπληρώσει αυτά είναι: Τίτλος(όνομα) εκδήλωσης, περιγραφή, ημερομηνία έναρξης και ημερομηνία λήξης της εκδήλωσης (εάν εφαρμόζεται), ώρα έναρξης, χώρος καθώς και την επαρχία της εκδήλωσης.

Καταχώρηση Νέας Εκδήλωσης

Τίτλος
Εισάγετε τίτλο

Περιγραφή
Εισάγετε περιγραφή

Ημερομηνία Έναρξης Εκδήλωσης
mm/dd/yyyy

Ημερομηνία Λήξης Εκδήλωσης
mm/dd/yyyy

☐ Μονοήμερη Εκδήλωση;

Ωρα Έναρξης
--:--

Χώρος Εκδήλωσης
Εισάγετε χώρο εκδήλωσης

Επιλέξτε Επαρχία
Choose File No file chosen
Εάν επιθυμείτε μπορείτε να εισάγετε εικόνα(JPG, PNG, GIF ή JPEG).

Καταχώρηση

Εικόνα 4.2.2.1: Καταχώρηση Εκδήλωσης (φόρμα)

Σε περίπτωση που ο χρήστης επιλέξει το κουμπί “Καταχώρησης” χωρίς πρώτα να έχει συμπληρώσει όλα τα πεδία τότε λαμβάνει μήνυμα σφάλματος εκεί και όπου απαιτείται να καταχωρήσει στοιχεία. Παράδειγμα φαίνεται στην Εικόνα 4.2.2.2.

Τίτλος
Εισάγετε τίτλο
Παρακαλώ εισάγετε τίτλο.

Περιγραφή
Εισάγετε περιγραφή
Παρακαλώ εισάγετε περιγραφή.

Ημερομηνία Έναρξης Εκδήλωσης
mm/dd/yyyy
Παρακαλώ επιλέξτε ημερομηνία έναρξης της εκδήλωσης.

Ημερομηνία Λήξης Εκδήλωσης
mm/dd/yyyy
Παρακαλώ επιλέξτε ημερομηνία λήξης της εκδήλωσης.

☐ Μονοήμερη Εκδήλωση;

Ωρα Έναρξης
--:--
Παρακαλώ επιλέξτε ώρα έναρξης.

Χώρος Εκδήλωσης
Εισάγετε χώρο εκδήλωσης
Παρακαλώ εισάγετε το χώρο της εκδήλωσης.

Εικόνα 4.2.2.2: Μηνύματα Σφάλματος

Σε περίπτωση επιτυχούς καταχώρησης ο χρήστης μεταφέρεται στην σελίδα με τα αιτήματα του και η οποία παρουσιάζεται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

4.2.3 Τα Αιτήματα μου

Κάθε χρήστης μπορεί να επισκεφθεί το ιστορικό αιτημάτων του μέσω του οποίου μπορεί να ενημερωθεί και για την κατάσταση στην οποία βρίσκονται τα αιτήματα αυτά. Υπάρχουν τρεις πιθανές καταστάσεις. Είτε το αίτημα έχει εγκριθεί, είτε έχει απορριφθεί είτε το αίτημα είναι σε αναμονή απάντησης από τον διαχειριστή. Φυσικά ο χρήστης μπορεί να προβάλλει τα αιτήματα του άσχετος της κατάστασης τους. Στην Εικόνα 4.2.3.1 μπορούμε να δούμε όσα περιγράφουμε πιο πάνω.

Τα Αιτήματά μου

Σύνολο Αιτημάτων: 6



Φεστιβάλ Κολοकासिउ - Δήμου Σωτήρας

Η συνάντηση... του Φεστιβάλ Κολοकासिउ - Δήμου Σωτήρας. Το Παγκόσμιο Φεστιβάλ Κολοकासिउ - Δήμου Σωτήρας διεξάγεται από το 1973 με κύριο στόχο τη γνωριμία κτήτων και ζώων επαγγελματιών με το τοπικό προϊόν της Σωτήρας - Κολοकासिउ. Η διεξαγωγή του Παγκόσμιου Φεστιβάλ Κολοकासिउ γίνεται κάθε δύο χρόνια, στο Δημοτικό Γήπεδο Σωτήρας. Ενδόμυσο, όμως, πραγματοποιείται η Βραδιά Γεννημένος Κολοकासिउ, η οποία επικεντρώνεται κυρίως στη γεννησιμότητα και στην προώθηση νέων συνταγών με βάση το Κολοकासिउ Σωτήρας.

Κατάσταση Αιτήματος: Απορριφθηκε

Μάθετε περισσότερα/Επεξεργασία



Γιορτή Τριαντάφυλλου - για 12η χρονιά στον Αγρό! Ακυρώθηκε

Ετοιμασίες για το Φεστιβάλ Τριαντάφυλλου... Ο Αγρός συλλέγει και φέτος για το γιορταστικό Φεστιβάλ Τριαντάφυλλου. Οι παραγωγείς εντάσσονται και οι προσκεκλημένοι έρχονται για την πιο μεγάλη γιορτή της άνοιξης! Ένα φεστιβάλ που αποτελεί την ιδανική ευκαιρία για μια εξόρμηση στο όμορφο χωριό Αγρός! Ραντεβού, λοιπόν, στον Αγρό αυτόν τον Μάιο για την γιορτή του τριαντάφυλλου! **test**

Κατάσταση Αιτήματος: Εγκωθηκε

Μάθετε περισσότερα



Γιορτή Τριαντάφυλλου - για 12η χρονιά στον Αγρό!

Γιορτή Τριαντάφυλλου - για 12η χρονιά στον Αγρό!

Κατάσταση Αιτήματος: Σε αναμονή

Μάθετε περισσότερα

Εικόνα 4.2.3.1: Ιστορικό αιτημάτων

Σε περίπτωση απόρριψης επιστρέφεται στο χρήστη η φόρμα μαζί με τον λόγο απόρριψης του αιτήματος του. Ο χρήστης επιλέγοντας το κουμπί “Μάθετε περισσότερα/Επεξεργασία” το οποίο εμφανίζεται κάτω από την ενημέρωση του αιτήματος του, πως έχει απορριφθεί, μεταβαίνει στη σελίδα που εμφανίζεται στις Εικόνες 4.2.3.2 και 4.2.3.3. Η φόρμα περιέχει κάθε στοιχείο που έχει καταχωρήσει στο παρελθόν και στο κάτω μέρος παρουσιάζεται σε μορφή πίνακα ο λόγος απόρριψης. Φυσικά, μπορεί να προβεί στις ανάλογες διορθώσεις και να υποβάλει εκ νέου το αίτημα.

60

Επεξεργασία Απορριφθείσας Εκδήλωσης

Τίτλος	Φεστιβάλ Κολοकाσιού – Δήμου Σωτήρας
Περιγραφή	Η συνέχεια... του Φεστιβάλ Κολοκασιού – Δήμου ΣωτήραςΤο Παγκύπριο
Ημερομηνία Έναρξης Εκδήλωσης	02/08/2022
Ημερομηνία Λήξης Εκδήλωσης	07/08/2025
☐ Μονοήμερη Εκδήλωση;	
Ωρα Έναρξης	05:30 AM

Εικόνα 4.2.3.2: Επεξεργασία απορριφθέντος αιτήματος

Choose File No file chosen	
Εάν επιθυμείτε μπορείτε να εισάγετε εικόνα(JPG, PNG, GIF ή JPEG).	
Εκ Νέου Καταχώρηση	
Απόφαση Αιτήματος	
Κατάσταση Αιτήματος:	Απορρίφθηκε
Σχόλιο:	Παρακαλώ διορθώστε την επαρχία.

Εικόνα 4.2.3.3: Απόφαση Αιτήματος με ανάλογο σχόλιο

4.2.4 Ακύρωση Εκδήλωσης

Στο χρήστη του συστήματος δίνεται η δυνατότητα ακύρωσης δικών του μελλοντικών-εγκριμένων εκδηλώσεων. Η λειτουργία φαίνεται στην Εικόνα 4.2.4.1. Στον χρήστη προβάλλονται οι εκδηλώσεις του με δυνατότητα ακύρωσης. Επιλέγοντας το κουμπί “Ακύρωση Εκδήλωσης” ένα παράθυρο επιβεβαίωσης εμφανίζεται με σκοπό να πάρουμε την τελική έγκριση του χρήστη. Σε περίπτωση που αποδεχθεί η εκδήλωση ακυρώνεται αλλά δεν διαγράφεται από την εφαρμογή.

Ακύρωση Εκδήλωσης

Σύνολο Εκδηλώσεων με Δυνατότητα Ακύρωσης: 1



Φεστιβάλ Κολοकाσιού – Δήμου Σωτήρας

Η συνήθεια... του Φεστιβάλ Κολοκασιού – Δήμου Σωτήρας Το Παγκύπριο Φεστιβάλ Κολοκασιού - Δήμου Σωτήρας διεξάγεται από το 1973 με κύριο στόχο τη γνωριμία ντόπων και ξένων επισκεπτών με το τοπικό προϊόν της Σωτήρας - Κολοκάσι Σωτήρας. Η διεξαγωγή του Παγκυπρίου Φεστιβάλ Κολοκασιού γίνεται κάθε δύο χρόνια, στο Δημοτικό Γήπεδο Σωτήρας. Ενδόμιασα, όμως, πραγματοποιείται η Βραδιά Γευσιγνωσίας Κολοκασιού, η οποία επικεντρώνεται κυρίως στη γευστική και στην προώθηση νέων συνταγών με βάση το Κολοκάσι Σωτήρας.

Ημερομηνία: Από 02-08-2022 Μέχρι 07-08-2025

Ακύρωση Εκδήλωσης

Εικόνα 4.2.4.1: Λειτουργία Ακύρωσης Εκδηλώσεων

Αυτό που συμβαίνει είναι η εκδήλωση να εμφανίζεται κανονικά στα αποτελέσματα με την διαφορά ότι εμφανίζεται η λέξη ακυρώθηκε δίπλα από τον τίτλο. Επιπλέον, εάν ένας επισκέπτης ή/και χρήστης επιλέξει να δει πληροφορίες για την ακυρωθείσα εκδήλωση τότε κατάλληλο μήνυμα εμφανίζεται στην αρχή πάνω από την εικόνα που ο δημιουργός της εκδήλωσης επέλεξε για αυτή. Ένα τέτοιο παράδειγμα παρουσιάζεται στην Εικόνα 4.2.4.2.

Γιορτή Τριαντάφυλλου – για 12η χρονιά στον Αγρό!

Η εκδήλωση έχει ακυρωθεί.



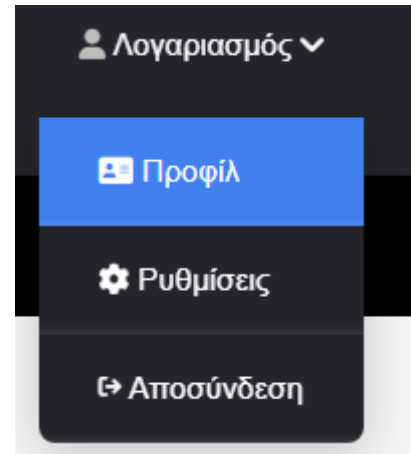
Περιγραφή:

Ετοιμαστείτε για το Φεστιβάλ Τριανταφύλλου... Ο Αγρός ετοιμάζεται και φέτος για το αγαπημένο Φεστιβάλ Τριανταφύλλου. Οι ημερομηνίες «έκλεισαν» και οι προετοιμασίες έχουν ήδη αρχίσει για

Εικόνα 4.2.4.2: Ακυρωθείσα Εκδήλωση

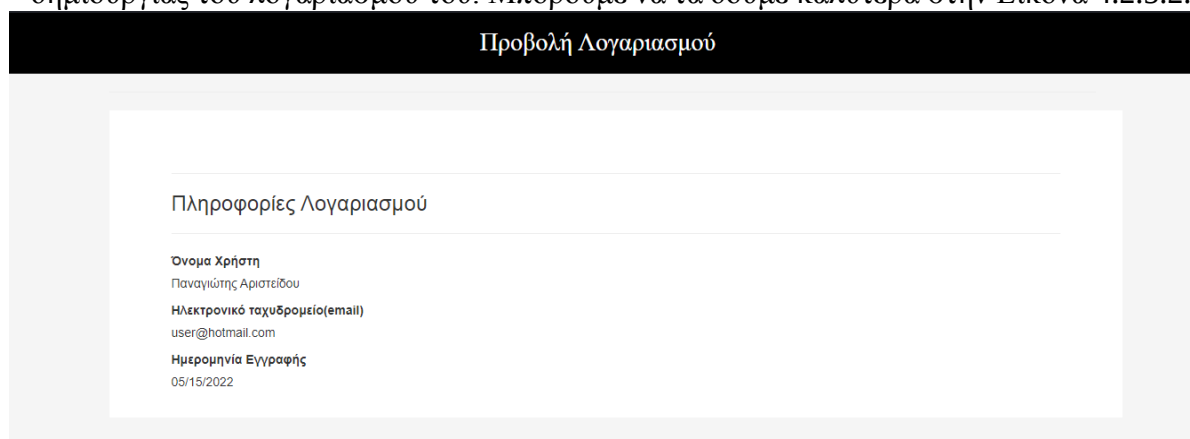
4.2.5 Λογαριασμός

Ο χρήστης μέσω του μενού και συγκεκριμένα μέσα του “Λογαριασμός”, το οποίο βρίσκεται τελευταίο στην δεξιά πλευρά, μπορεί αρχικά να προβάλει τις πληροφορίες του λογαριασμού του επιλέγοντας την επιλογή “Προφίλ” όπως βλέπουμε στην Εικόνα 4.2.5.1.



Εικόνα 4.2.5.1: Επιλογή προφίλ

Επιλέγοντας λοιπόν την επιλογή “Προφίλ”, στο χρήστη εμφανίζονται οι πληροφορίες που έχει καταχωρήσει κατά την διαδικασία της εγγραφής του μαζί με την ημερομηνία δημιουργίας του λογαριασμού του. Μπορούμε να τα δούμε καλύτερα στην Εικόνα 4.2.5.2.

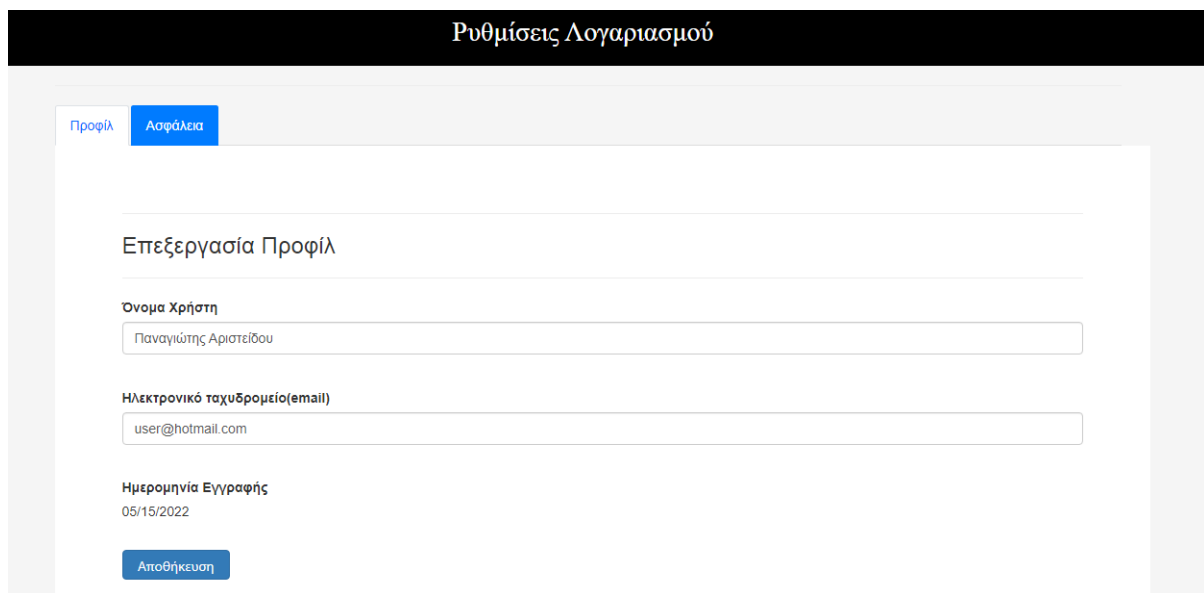


Εικόνα 4.2.5.2: Προβολή προφίλ

4.2.6 Ρυθμίσεις Λογαριασμού

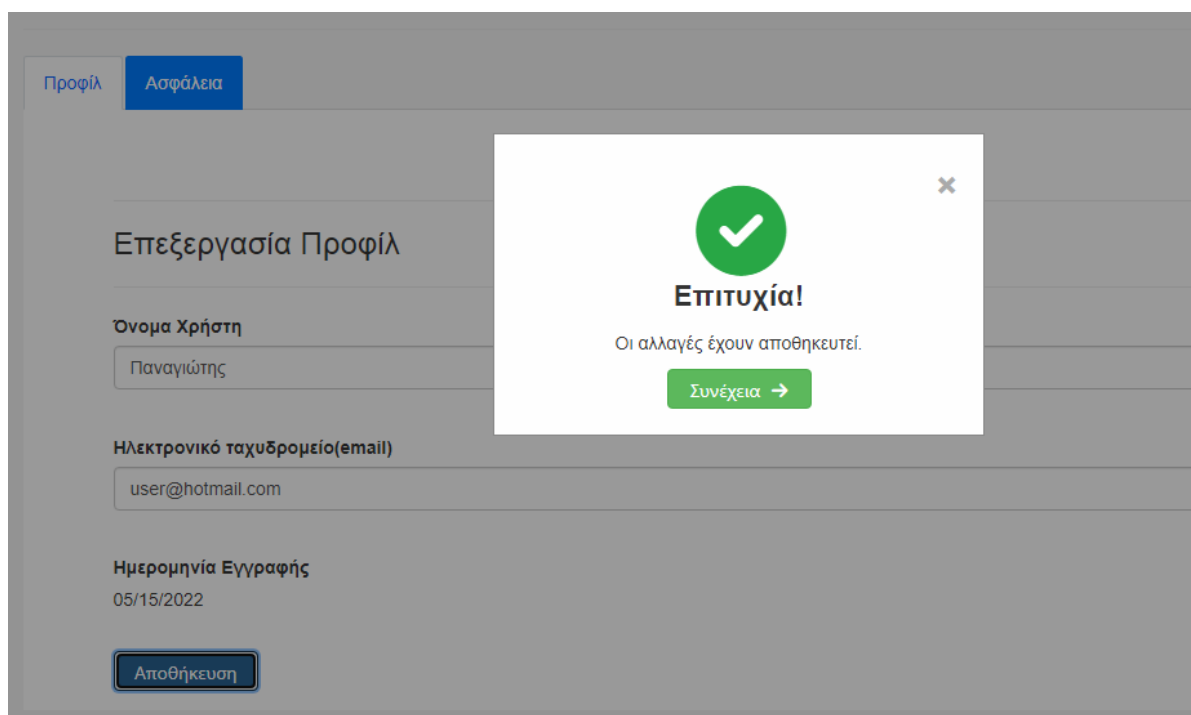
Ο χρήστης κατέχει την δυνατότητα να επεξεργαστεί τις προσωπικές του πληροφορίες καθώς και να προβεί σε αλλαγή κωδικού πρόσβασης μέσω των ρυθμίσεων οι οποίες απεικονίζονται

στην Εικόνα 4.2.5.1. Με την επιλογή των ρυθμίσεων ο χρήστης μεταφέρεται σε μια νέα σελίδα και η οποία εμφανίζεται στην Εικόνα 4.2.6.1.



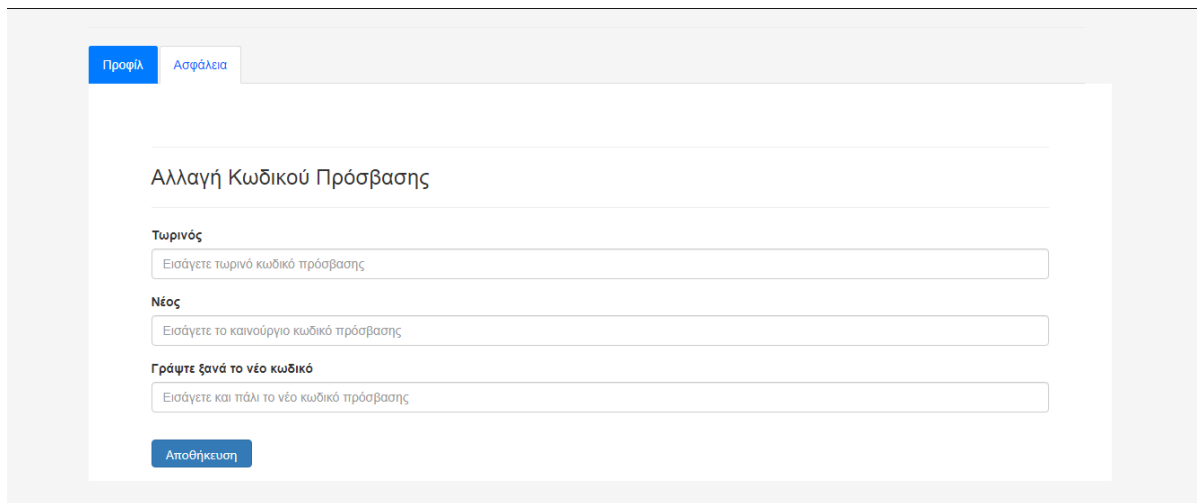
Εικόνα 4.2.6.1: Ρυθμίσεις

Φυσικά ισχύουν όλοι οι περιορισμοί και κανόνες που ίσχυαν και στην δημιουργία λογαριασμού τόσο για το όνομα και email όσο και για την δημιουργία νέου κωδικού πρόσβασης. Σε διαφορετική περίπτωση, ο χρήστης ενημερώνεται κατάλληλα και η διαδικασία αλλαγής δεν προχωρά έως ότου ικανοποιηθούν οι περιορισμοί της εφαρμογής. Σε περίπτωση επιτυχούς αποθήκευσης ο χρήστης ενημερώνεται κατάλληλα με σχετικό μήνυμα (Εικόνα 4.2.6.2).



Εικόνα 4.2.6.2: Επιτυχής αποθήκευση αλλαγών

Μεταφερόμαστε στην λειτουργία για δημιουργία νέου κωδικού πρόσβασης επιλέγοντας την “Ασφάλεια” όπου η νέα σελίδα που εμφανίζεται παρουσιάζεται στην Εικόνα 4.2.6.3.



Εικόνα 4.2.6.3: Λειτουργία της αλλαγής κωδικού πρόσβασης

4.2.7 Αποσύνδεση

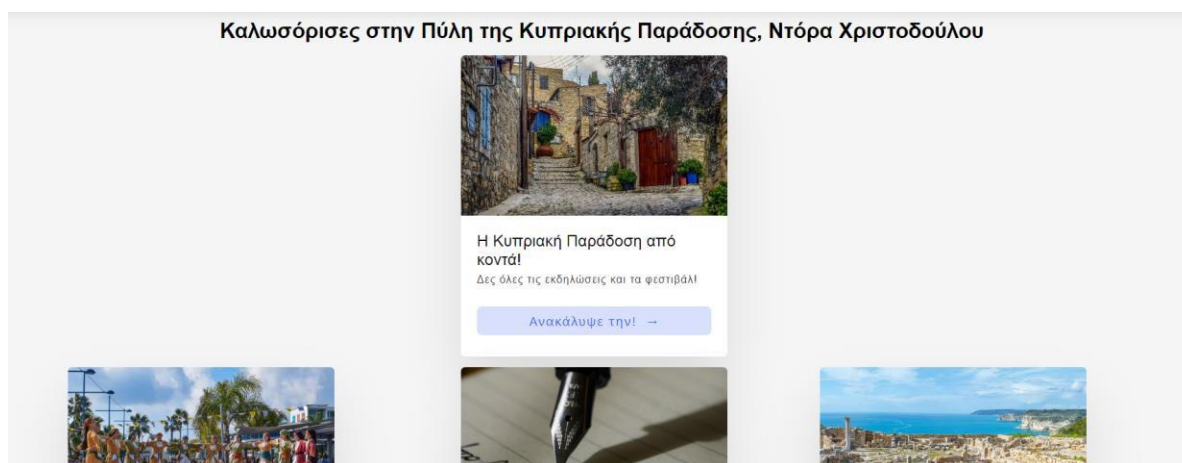
Κάθε τύπος χρήστη (απλός, δημοσιογράφος, διαχειριστής) έχει την δυνατότητα να αποσυνδεθεί από το σύστημα επιλέγοντας “Αποσύνδεση” κάτω από την επιλογή “Λογαριασμό” όπως εμφανίζεται και στην Εικόνα 4.2.5.1. Τα στοιχεία του Session διαγράφονται και ο χρήστης χρειάζεται να ξανασυνδεθεί για να μπορέσει να επιστρέψει.

4.3 Δημοσιογράφος/Moderator

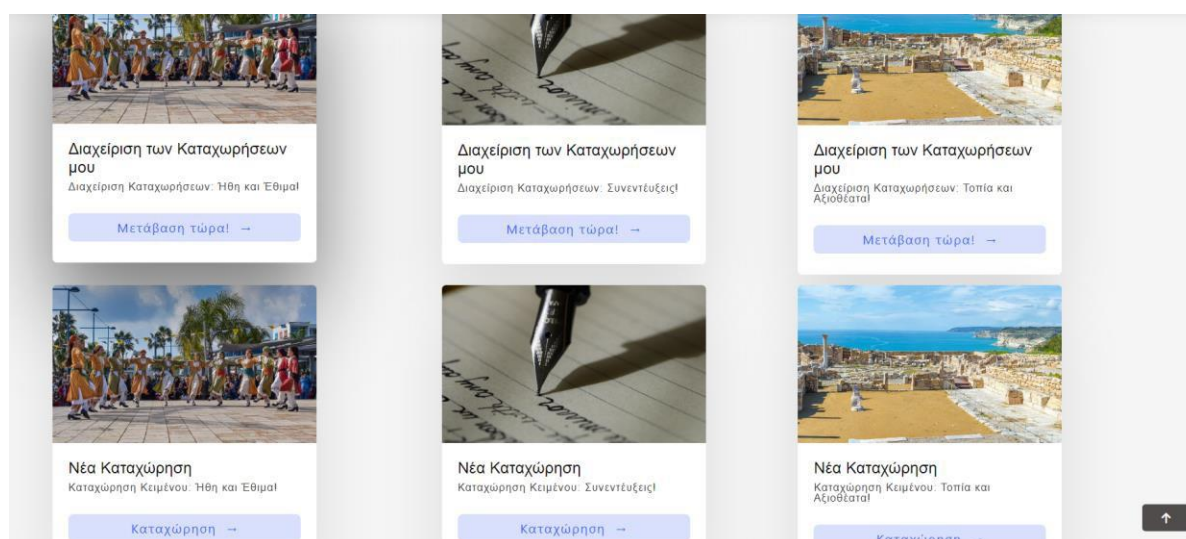
Αποτελεί ειδικό τύπο χρήστη και δίνεται σε συνεργάτες της εφαρμογής με σκοπό οι κατηγορίες Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις αλλά και Τοπία και Αξιοθέατα να γεμίσουν με πλούσιο και ποιοτικό φυσικά υλικό. Καλείται να ανανεώνει και να προσθέτει συνεχώς υλικό έτσι ώστε να συνεχίσουμε να κρατάμε τους χρήστες και επισκέπτες της εφαρμογής μας κοντά μας, διατηρώντας τους το ενδιαφέρον.

4.3.1 Αρχική Σελίδα

Η οικοσελίδα του δημοσιογράφου παρουσιάζει μερικές αλλαγές σε σχέση με του απλού χρήστη. Ο moderator στην αρχική του σελίδα θα συναντήσει κυρίως συνδέσμους άμεσης πρόσβασης προς τις κύριες λειτουργίες στις οποίες επιθυμούμε να εστιάζει. Δεν είναι άλλες πέρα από την καταχώρηση κειμένου για κάθε μια από τις 3 λειτουργίες που αναφέρθηκαν πιο πάνω αλλά και την διαχείριση των δημοσιεύσεών του. Βλέπουμε το κύριο μέρος της αρχικής σελίδα του στις Εικόνες 4.3.1.1 και 4.3.1.2.



Εικόνα 4.3.1.1: Πάνω μέρος Αρχικής Σελίδας Δημοσιογράφου



Εικόνα 4.3.1.2: Συνέχεια Εικόνας 4.3.1.1

4.3.2 Καταχώρηση Κειμένου (Ηθι και Έθιμα, Συνεντεύξεις)

Η καταχώρηση κειμένου για τις δυο αυτές κατηγορίες γίνεται με τον ίδιο τρόπο. Παρουσιάζουμε στην Εικόνα 4.3.2.1 την φόρμα που ο δημοσιογράφος καλείται να συμπληρώσει έτσι ώστε να δημοσιεύσει ένα νέο κείμενο για μια από τις δυο προαναφερθέντες κατηγορίες. Συγκεκριμένα, καλείται να συμπληρώσει τα πεδία Τίτλος, Περιγραφή, να καταχωρήσει μέχρι 5 tags τα οποία χαρακτηρίζουν το κείμενο καθώς και μια

φωτογραφία, εάν επιθυμεί. Εννοείτε, όλα τα πεδία ελέγχονται και δεν μπορεί να αφήσει κανένα πεδίο κενό.

Τίτλος
Εισάγετε τίτλο

Περιεχόμενο

Font -> Formatting -> Font size -> B I U A [icons] [undo] [redo]

Καταχωρήστε μέχρι 5 tags
καταχωρήστε tags
Αφαιρέστε όλα τα tags

Choose File No file chosen
Εάν επιθυμείτε, μπορείτε να εισάγετε εικόνα(JPG, PNG, GIF ή JPEG).

Καταχώρηση

Εικόνα 4.3.2.1: Φόρμα καταχώρησης κειμένου (Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις)

Όσο αφορά τα tags, έχουν κτιστεί με όμορφο και διαδραστικό τρόπο. Καθώς ο χρήστης, ξεκινά να πληκτρολογεί παρουσιάζονται σε μορφή λίστας προτάσεις σχετικές με την είσοδο που έδωσε μέχρι στιγμής. Στο παράδειγμα της Εικόνας 4.3.2.2 μπορούμε να δούμε πως ο χρήστης ξεκίνησε να πληκτρολογεί την λέξη “Εθι” και αμέσως μια λίστα προτάσεων εμφανίστηκε.

Καταχωρήστε μέχρι 5 tags

Εθι

- Θρησκευτικά έθιμα
- Πρωτοχρονιάτικα Έθιμα
- Πασχαλινά Έθιμα
- Χριστουγεννιάτικα Έθιμα

Εικόνα 4.3.2.2: Λίστα προτάσεων στα tags

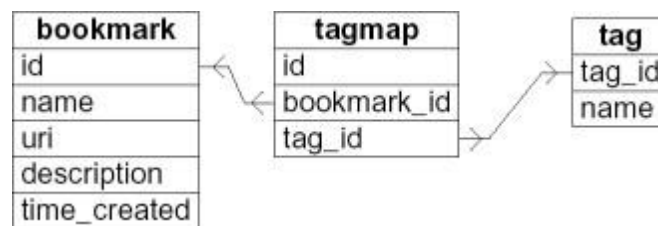
Φυσικά μέσω του εικονιδίου κλεισίματος που εμφανίζεται μαζί με κάθε tag ή με χρήση του backspace μπορούμε να διαγράψουμε tags. Φυσικά μπορούμε να διαγράψουμε όλα τα tags που καταχωρήσαμε μέσω του κουμπιού που εμφανίζεται από κάτω. Επιπλέον εάν φτάσουμε στο μέγιστο αριθμό (5) tags, κάθε φορά που πληκτρολογούμε ένα νέο tag αυτό διαγράφεται. Γενικά ο χρήστης πρέπει να είναι σε θέση να περιγράψει όσο καλύτερα και με όσο λίγα tags (2-3) την δημοσίευση του.

Καταχωρήστε μέχρι 5 tags

Χριστούγεννα × Χριστουγεννιάτικα Έθιμα × Πρωτοχρονιά × καταχωρήστε tags

Εικόνα 4.3.2.3: Παράδειγμα καταχώρησης 3 tags

Για σκοπούς των tags έγινε μελέτη, προσαρμογή και χρήση ενός tagging system[16]. Φυσικά έπρεπε να μελετηθεί και ο τρόπος αναπαράστασης τους στην Βάση Δεδομένων. Μετά από μελέτη και σχεδιασμό, τα tags εμπλέκουν τρεις πίνακες και αναφέρεται στην βιβλιογραφία ως “Toxi” λύση[17][18]. Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε μια αναπαράσταση της “Toxi” λύσης που υπάρχει στην βάση μας. Χρησιμοποιούμε ένα πίνακα για να αποθηκεύουμε τα κείμενα των Ηθών και Εθιμάτων, ένα πίνακα ο οποίος κρατά τα tags (tag_id, όνομα tag) και τέλος ένα πίνακα με σχέση 1-1 ο οποίος φυλάσσει την σχέση μεταξύ κειμένου με ένα-ένα tag που το χαρακτηρίζει.



4.3.3 Καταχώρηση Κειμένου (Τοπία και Αξιοθέατα)

Στην συγκεκριμένη λειτουργία εμφανίζεται μια πιο μεγάλη φόρμα σε σχέση με το προηγούμενο υποκεφάλαιο καθώς για κάθε τοπίο και αξιοθέατο χρειαζόμαστε περισσότερες πληροφορίες με τις οποίες θα ενημερώσουμε ενδελεχώς το χρήστη και χωρίς να χρειαστεί να αναζητήσει κάτι περισσότερο. Συγκεκριμένα, πρέπει να συμπληρωθούν τα πεδία:

- Τίτλος
- Περιγραφή
- Διεύθυνση
- Επαρχία
- Τηλέφωνο επικοινωνίας
- Ώρες Λειτουργίας
- Περίοδος Λειτουργίας
- Τιμή Εισόδου
- Κατηγορίες

Και πάλι, γίνονται όλοι οι σχετικοί έλεγχοι έτσι ώστε να μην μείνει κενό οποιοδήποτε πεδίο από όσα αναφέρονται πιο πάνω. Τα πεδία της φόρμας παρουσιάζονται στις Εικόνες 4.3.3.1 και 4.3.3.2.

Τίτλος
Εισάγετε τίτλο

Περιγραφή

Font - - Formatting - - Font size - - B I U A                                                       

Όσο αφορά το πεδίο της περιγραφής, αυτό είναι το ίδιο για κάθε μια από τις τρεις λειτουργίες καταχώρησης κειμένου που αναφέραμε πιο πάνω. Για την περιγραφή χρησιμοποιήσαμε ένα WYSIWYG επεξεργαστή κειμένου. Σκοπός μας να προσφέρουμε πολύ περισσότερες δυνατότητες στον δημοσιογράφο ο οποίος καταχωρεί το κείμενο και ίσως χρειαστεί να έχει επιλογές τις οποίες συναντά σε γνωστούς επεξεργαστές κειμένων(πχ MS Word)[19]. Ο χρήστης μπορεί, μεταξύ άλλων, να αλλάξει την γραμματοσειρά, το μέγεθος της, να προσθέσει παραγράφους, να στοιχίσει το κείμενο του καθώς και να χρησιμοποιήσει λειτουργίες όπως το Undo και Redo.

4.3.4 Διαχείριση Καταχωρήσεων

Το υποκεφάλαιο αυτό αφορά και είναι σχετικό και με τις τρεις κατηγορίες που είδαμε πιο πάνω και αφορούν τον Moderator. Μετά από κάθε δημοσίευση, ο δημοσιογράφος μεταφέρεται στην λειτουργία διαχείρισης των καταχωρήσεων του. Η λειτουργία αυτή αποτελεί ουσιαστικά ένα πίνακα ελέγχου(dashboard). Συνολικά ο δημοσιογράφος έχει στην κατοχή του τρεις πίνακες ελέγχου, ένα για κάθε μια από τις λειτουργίες των Ηθών και Εθιμάτων, Συνεντεύξεων και Τοπίων και Αξιοθεάτων. Μέσω του πίνακα αυτού μπορεί να βλέπει έχει πρόσβαση σε κάθε μια από τις καταχωρήσεις του, να τις επεξεργαστεί ή ακόμη και να διαγράψει καταχωρήσεις που επιθυμεί. Ένας πίνακας ελέγχου και ο οποίος αφορά για τα Τοπία και Αξιοθέατα δίνεται στην Εικόνα 4.3.4.1.

Διαχείριση Καταχωρήσεων: Τοπία και Αξιοθέατα							
Αναζήτηση ππιόόγγγγ ππιόόγγγγ Επιλέξτε Επαρχία Αναζήτηση... Αναζήτηση Καθαρισμός							
Σύνολο Καταχωρήσεων: 6							
Α/Α	Μοναδικός Αριθμός Καταχώρησης	Ημερομηνία Καταχώρησης	Τίτλος	Κατηγορία	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
1	31	05-23-2022	Μουσείο Ιαλίας / Έκθεση / Υψίπεδο Αρχαίον Μουσείο Παροικιακών Επαγγελματιών	Μουσεία, Γκαλερί	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
2	20	04-15-2022	Εθνογραφικό Μουσείο στο χωριό Αρχόν	Μουσεία, Πολιτισμικά, Ιστορία	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
3	19	04-15-2022	Εθνογραφικό Μουσείο στο χωριό Αρχόν	Μουσεία, Πολιτισμικά	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
4	18	04-15-2022	Εθνογραφικό Μουσείο στο χωριό Αρχόν	Εκπαιδευτικά, Μουσεία, Ιστορία και Πολιτισμός	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
5	16	04-12-2022	Γλυπτή Γρανιτάλίκι - για 12η γενιά στον Αρσά	Θρησκευτικά, Φύση, Μοναχικό, Αρχαιολογικά Μουσεία, Μπαλκόνια	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
6	15	04-12-2022	Γλυπτή Γρανιτάλίκι - για 12η γενιά στον Αρσά	Θρησκευτικά, Κοινωνικά, Μπαλκόνια	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή

Εικόνα 4.3.4.1: Dashboard καταχωρήσεων

Μέσω των στηλών ο χρήστης ενημερώνεται για τον μοναδικό αριθμό καταχώρησης της δημοσίευσης, την ημερομηνία καταχώρησης, τον τίτλο, τα tags (ή τις κατηγορίες στο παράδειγμα μας) που έδωσε, καθώς και τις τρεις επιλογές που αναφέραμε. Επιπλέον, προσφέρεται η δυνατότητα αναζήτησης στον πίνακα ελέγχου μέσω της περιοχής που βρίσκεται πάνω από αυτόν. Μπορούμε να επιλέξουμε επαρχία είτε να εισάγουμε λέξη κλειδί είτε να επιλέξουμε ημερομηνία καταχώρησης(Διάστημα) είτε συνδυασμό διαφόρων πεδίων.

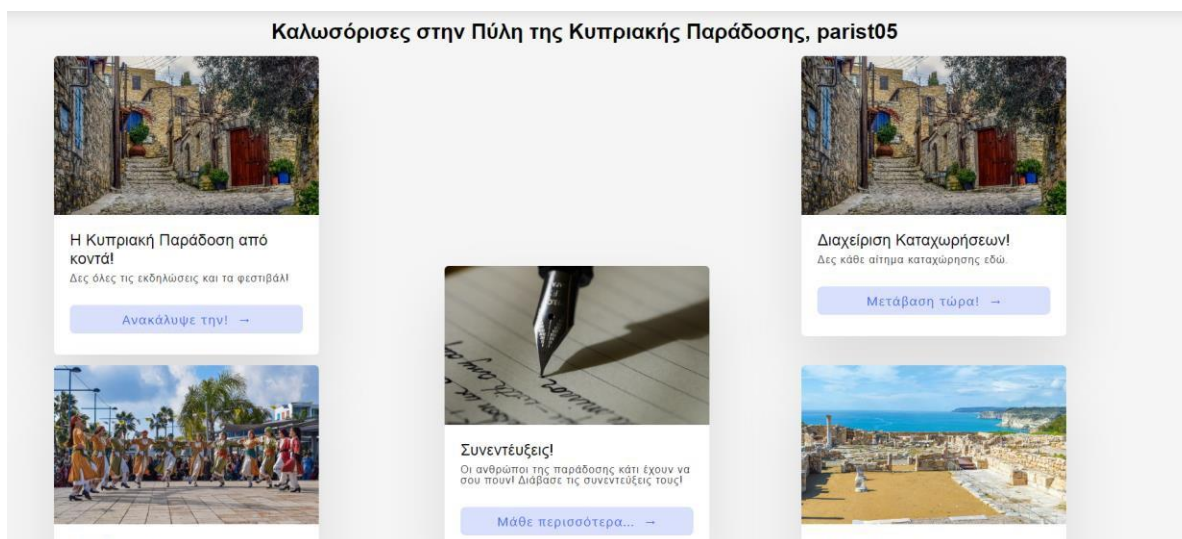
Όσο αφορά τα τρία κουμπιά που προσφέρονται για κάθε δημοσίευση, έχουμε το κουμπί της προβολής που ουσιαστικά μας μεταφέρει στην λειτουργία που έχουμε αναφέρει στο υποκεφάλαιο 4.1.5 (Προβολή Τοπίων και Αξιοθέατων). Στη συνέχεια όσο αφορά το κουμπί της Διαγραφής, αφού το επιλέξουμε λαμβάνουμε σχετικό μήνυμα επιβεβαίωσης. Σε περίπτωση αποδοχής τότε η δημοσίευση διαγράφεται οριστικά από την εφαρμογή, χωρίς την δυνατότητα ανάκλησης της απόφασης μας. Τέλος όσο αφορά το κουμπί “Επεξεργασία”, επιλέγοντας το μεταφερόμαστε σε μια νέα σελίδα όπου εμφανίζεται και πάλι η φόρμα συμπλήρωσης πεδίων, μόνο που αυτή τη φορά, όλα τα πεδία είναι συμπληρωμένα με ότι έχουμε εμείς επιλέξει και καταχωρήσει στο παρελθόν. Παράδειγμα μπορούμε να δούμε στην Εικόνα 4.3.4.2. Επιλέγουμε για σκοπούς παραδείγματος την πρώτη δημοσίευση στην σειρά. Πλέον, μπορούμε να επεξεργαστούμε την δημοσίευση και να αποθηκεύσουμε τις αλλαγές, οι οποίες ενημερώνουν αμέσως το/τα αντίστοιχο/α ενημερωμένο/α πεδίο/α.

Εικόνα 4.3.4.2: Επεξεργασία Δημοσίευσης

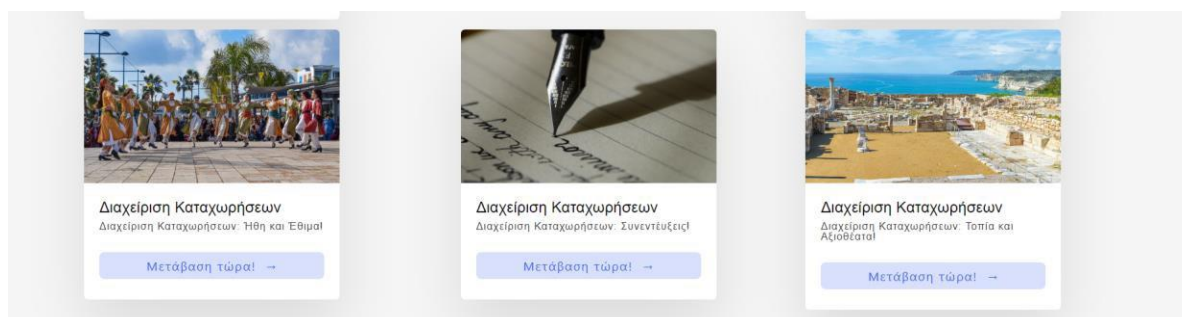
4.4 Διαχειριστής/Administrator

4.4.1 Αρχική Σελίδα

Η αρχική σελίδα προσφέρει συνδέσμους άμεσης πρόσβασης κυρίως στους πίνακες ελέγχου(dashboard) και στην διαχείριση των αιτημάτων από τους χρήστες της εφαρμογής. Οι Εικόνες 4.4.1.1 και 4.4.1.2 παρουσιάζουν το κύριο μέρος της οικοσελίδας του διαχειριστή.



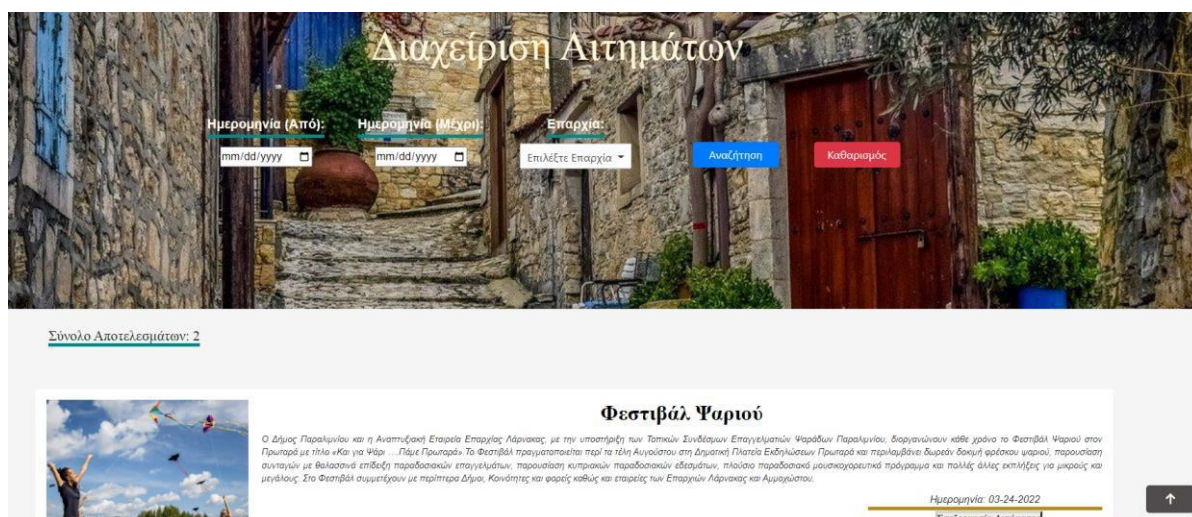
Εικόνα 4.4.1.1: Πάνω μέρος οικοσελίδας



Εικόνα 4.4.1.2: Το κάτω μέρος της οικοσελίδας

4.4.2 Διαχείριση Αιτημάτων

Ο διαχειριστής έχει την ευθύνη να επεξεργάζεται τα αιτήματα καταχώρησης νέων εκδηλώσεων και φεστιβάλ. Αρχικά μεταβαίνοντας στην λειτουργία συναντά κανείς τις δυνατότητες αναζήτησης και στο κάτω μέρος όλα τα αιτήματα που είναι προς επεξεργασία. Αυτά παρουσιάζονται στην Εικόνα 4.4.2.1.



Εικόνα 4.4.2.1: Λειτουργία Διαχείρισης Αιτημάτων

Ο διαχειριστής μπορεί να επεξεργαστεί ένα συγκεκριμένο αίτημα επιλέγοντας το κουμπί “Επεξεργασία Αιτήματος”. Μεταβαίνει σε νέα σελίδα και η οποία παρουσιάζεται στην Εικόνα 4.4.2.2. Αρχικά, ο διαχειριστής ελέγχει ένα προς ένα τα στοιχεία των πεδίων της φόρμας. Στη συνέχεια, μέσω του πίνακα που υπάρχει κάτω από την αίτηση μπορεί να λάβει την απόφαση του και να προσθέσει και ανάλογο σχόλιο σε περίπτωση που απαιτείται. Έπειτα, επιλέγει το κουμπί “Καταχώρηση”.



Περιγραφή:

Ο Δήμος Παραλιμνίου και η Αναπτυξιακή Εταιρεία Επαρχίας Λάρνακας, με την υποστήριξη των Τοπικών Συνδέσμων Επαγγελματιών Ψαράδων Παραλιμνίου, διοργανώνουν κάθε χρόνο το Φεστιβάλ Ψαριού στον Πρωταρά με τίτλο «Και για Ψάρι ... Πάμε Πρωταρά». Το Φεστιβάλ πραγματοποιείται περί τα τέλη Αυγούστου στη Δημοτική Πλατεία Εκδηλώσεων Πρωταρά και περιλαμβάνει δωρεάν δοκιμή φρέσκου ψαριού, παρουσίαση συνταγών με θαλασσινά επίδειξη παραδοσιακών επαγγελμάτων, παρουσίαση κυπριακών παραδοσιακών εδεσμάτων, πλούσια παραδοσιακό μουσικοχορευτικό πρόγραμμα και πολλές άλλες εκπλήξεις για μικρούς και μεγάλους. Στο Φεστιβάλ συμμετέχουν με περίπτερα Δήμοι, Κοινότητες και φορείς καθώς και εταιρείες των Επαρχιών Λάρνακας και Αμμοχώστου.

Πότε:

03-24-2022

Ωρα:

20:40

Που:

Πλατεία

Απόφαση Αιτήματος

Κατάσταση Αιτήματος:	Επιλέξτε Κατάσταση Εγκρίθηκε Απορρίφθηκε
Σχόλιο:	
Καταχώρηση	

Εικόνα 4.4.2.2: Διαχείριση Αιτήματος

4.4.3 Αρχείο Εκδηλώσεων

Μια πολύ παρόμοια λειτουργία με την λειτουργία Αναζήτησης Εκδηλώσεων με την διαφορά ότι πρόκειται για το αρχείο παλιών(εγκριμένων) εκδηλώσεων. Προσφέρεται έτσι ώστε ο διαχειριστής να μπορεί να κρατά ένα αρχείο με προηγούμενες εκδηλώσεις που έχει εγκρίνει. Υπάρχει η δυνατότητα αναζήτησης μέσα από το αρχείο. Χωρίς να γίνει αναζήτηση, με το που εισέλθει στην λειτουργία παρουσιάζονται αυτόματα οι τελευταίες 20 εκδηλώσεις. Παράδειγμα μπορούμε να δούμε στην Εικόνα 4.4.3.1. Μπορεί να επιλέξει και να προβάλει οποιαδήποτε εκδήλωση επιθυμεί από το αρχείο.



Εικόνα 4.4.3.1: Αρχείο Εκδηλώσεων

4.4.4 Αναζήτηση Απορριφθέντων Αιτημάτων

Λειτουργία μέσω της οποίας ο διαχειριστής έχει πρόσβαση σε κάθε απορριφθείσα εκδήλωση και φεστιβάλ. Μπορεί να αναζητήσει και να προβάλει της απορριφθείσες εκδηλώσεις καθώς και να δει τον λόγο για τον οποίο είχε απορρίψει κάθε εκδήλωση. Βλέπουμε την σελίδα στην εικόνα 4.4.4.1.

Αναζήτηση Απορριφθέντων Αιτημάτων

Ημερομηνία (Από):

mm/dd/yyyy

Ημερομηνία (Μέχρι):

mm/dd/yyyy

Επαρχία:

Επιλέξτε Επαρχία

Αναζήτηση

Καθαρισμός

Σύνολο Αποτελεσμάτων: Τελευταίες 20 εκδηλώσεις



Φεστιβάλ Μήλου στην Κυπερούντα!

Το Φεστιβάλ Μήλου, το οποίο θα λάβει χώρα στην Κυπερούντα το Σαββατοκύριακο 7-8 του Οκτωβρίου, θα είναι μια εκδήλωση που δεν θα μετανιώσεις καθόλου εάν επιλέξεις να επισκεφθείς. Τι όμως είναι αυτό που γίνεται στο χωριό διεκδικώντας του φεστιβάλ. Πολύ απλά θα έχεις την ευκαιρία να απολαύσεις μια και να μάθεις όλα τα παράγοντα του μήλου, να φωνιάσεις τοπικά προϊόντα, εξαιρετικής ποιότητας και να απολαύσεις ένα παραδοσιακό πρόγραμμα που θα περιλαμβάνει χορό και μουσική που σίγουρα θα σε ξετρελάνει. Το Φεστιβάλ Μήλου, το οποίο θα λάβει χώρα στην Κυπερούντα το Σαββατοκύριακο 7-8 του Οκτωβρίου, θα είναι μια εκδήλωση που δεν θα...

Ημερομηνία: Από 02-05-2022 Μέχρι 02-06-2022

[Μάθετε περισσότερα](#)

Εικόνα 4.4.4.1: Απορριφθέντα Αιτήματα

4.4.5 Διαχείριση Καταχωρήσεων

Για κάθε λειτουργία προσφέρεται η Διαχείριση Καταχωρήσεων. Είναι ακριβώς η ίδια λειτουργία με αυτήν του υποκεφαλαίου 4.3.4 του Δημοσιογράφου με την σημαντική διαφορά όμως, πως ο διαχειριστής βλέπει μέσα από το dashboard του κάθε καταχώρηση από κάθε Δημοσιογράφο. Φυσικά, μπορεί να προβάλει, να επεξεργαστεί και να διαγράψει εάν απαιτείται δημοσιεύσεις. Μπορούμε να δούμε ένα παράδειγμα από τον πίνακα ελέγχου των Ηθών και Εθιμάτων από την πλευρά του διαχειριστή στην Εικόνα 4.4.5.1.

←

Διαχείριση Καταχωρήσεων: Ήθη και Έθιμα

Αναζήτηση

Ημερομηνία (Από):

mm/dd/yyyy

Ημερομηνία (Μέχρι):

mm/dd/yyyy

ή και

Αναζήτηση κατηγορίας

Αναζήτηση

Καθαρισμός

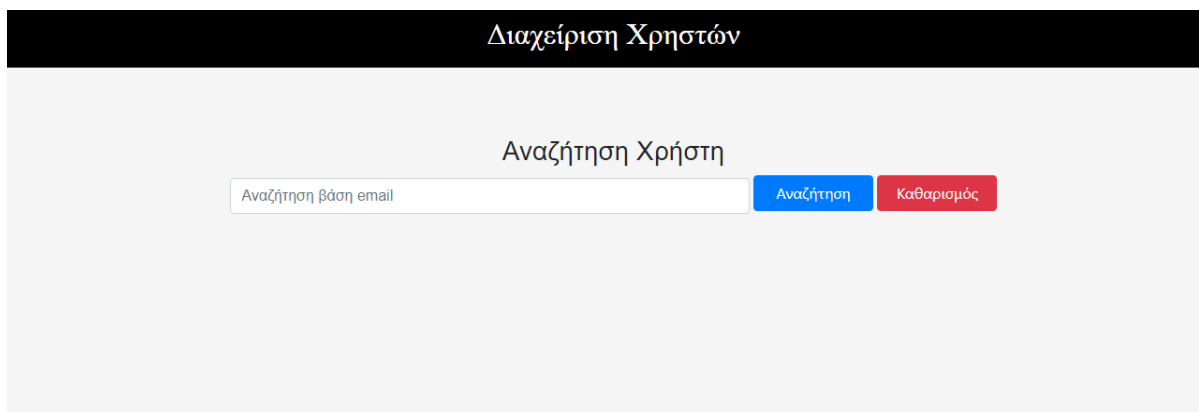
Σύνολο Καταχωρήσεων: 19

A/A	Μοναδικός Αριθμός Καταχώρησης	Συντάκτης	Ημερομηνία Καταχώρησης	Τίτλος	Tags	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
1	82	Ντόρα Χριστοδούλου	05-23-2022	Νίκος Φάκαρος	Τραγουδι, Χοροί	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
2	81	Φρίζος Δαλίτης	05-23-2022	Καθαρά Δευτέρα	Καθαρά Δευτέρα	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
3	80	Ντόρα Χριστοδούλου	05-23-2022	Φώτα	Φώτα, Πρωτοχρονιάτικα Έθιμα	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
4	79	Ντόρα Χριστοδούλου	05-22-2022	google	Πορτή	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
5	77	Ντόρα Χριστοδούλου	05-21-2022	PORTO	Μεγάλη Εβδομάδα	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
6	76	Φρίζος Δαλίτης	05-16-2022	Φικάρδου	Χωριά	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή
7	54	Ντόρα Χριστοδούλου	05-16-2022	Πορτή Τριαντοφύλλου - για 12η χρονιά στον Αγρό	Κύπρος του Χθες	Προβολή	Επεξεργασία	Διαγραφή

Εικόνα 4.4.5.1: Διαχείριση Καταχωρήσεων από την πλευρά του Διαχειριστή

4.4.6 Διαχείριση Χρηστών

Η τελευταία λειτουργία η οποία συναντάται αποκλειστικά και μόνο στην πλευρά του διαχειριστή είναι η λειτουργία διαχείρισης των χρηστών. Μέσω της συγκεκριμένης λειτουργίας μπορούμε αρχικά να αναζητήσουμε ένα χρήστη μέσω του email του και να μας εμφανιστούν όλες οι πληροφορίες του λογαριασμού του (όνομα, email, τύπος χρήστη). Έπειτα, εάν επιθυμούμε, μπορούμε μέσω αυτής της λειτουργίας να αλλάξουμε τον τύπο του χρήστη μας σε μια από τις δυο υπόλοιπες κατηγορίες. Στην Εικόνα 4.4.6.1 μπορούμε να δούμε την λειτουργία μόλις μεταβούμε σε αυτή.



Εικόνα 4.4.6.1: Διαχείριση Χρηστών

Στη συνέχεια, κάνουμε αναζήτηση με βάση ένα email και επιλέγουμε το κουμπί “Αναζήτηση”. Σε περίπτωση που το email δεν υπάρχει λαμβάνουμε σχετικό μήνυμα. Διαφορετικά, εάν το email αντιστοιχεί σε ένα λογαριασμό τότε τα στοιχεία του λογαριασμού αυτού εμφανίζονται όπως φαίνεται στην Εικόνα 4.4.6.2.

Αναζήτηση Χρήστη

ntora@hotmail.com

Αναζήτηση

Καθαρισμός

Πληροφορίες Χρήστη

Όνομα Χρήστη: Ντόρα Χριστοδούλου

Email: ntora@hotmail.com

Ημερομηνία Εγγραφής στην Εφαρμογή: 04/23/2022

Τύπος χρήστη: Δημοσιογράφος

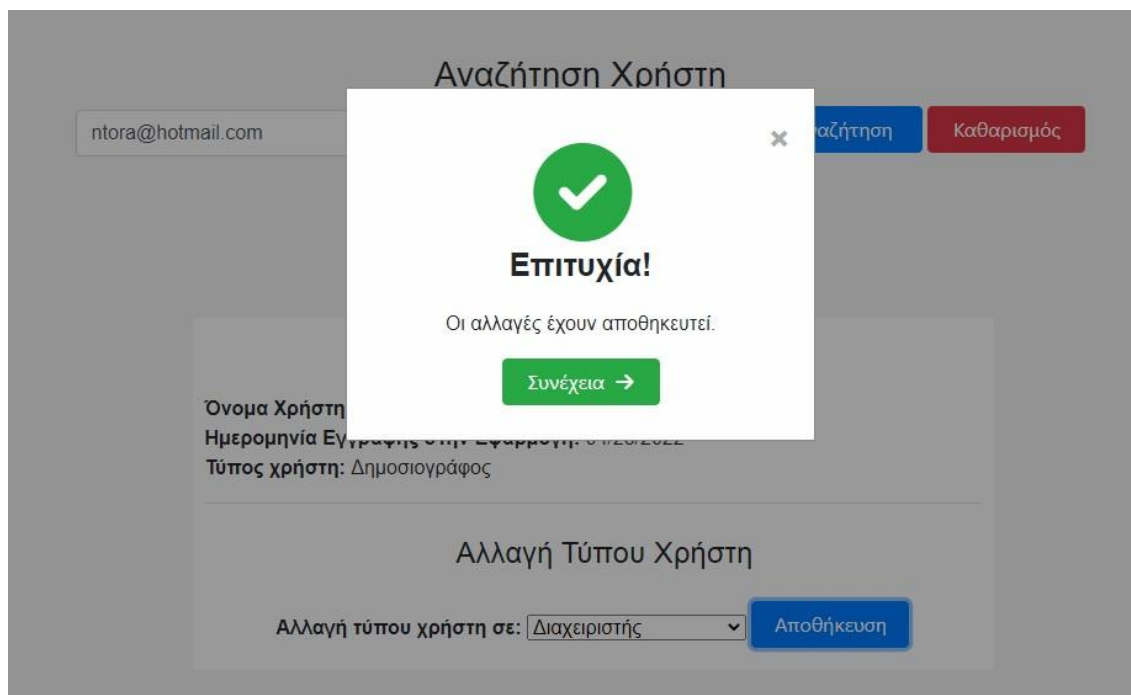
Αλλαγή Τύπου Χρήστη

Αλλαγή τύπου χρήστη σε:

Επέλεξε τύπο χρήστη

Αποθήκευση

Όπως έχουμε αναφέρει μπορούμε να αλλάξουμε τον τύπο χρήστη. Απλά επιλέγουμε μέσω της επιλογής, την επιλογή που επιθυμούμε και επιλέγουμε το κουμπί “Αποθήκευση” και λαμβάνουμε σχετικό μήνυμα επιτυχίας (βλέπε Εικόνα 4.4.6.3).



Εικόνα 4.4.6.3: Επιτυχής καταχώρηση

Κεφάλαιο 5

Αξιολόγηση Συστήματος

5.1 Ανάλυση Ερωτηματολογίου	80
5.2 Συμπεράσματα	80

5.1 Ανάλυση Ερωτηματολογίου

Έχω δημιουργήσει και διανέμει διαδικτυακά ένα ερωτηματολόγιο με σκοπό, αυτή τη φορά, να λάβω ανατροφοδότηση σχετικά με το υφιστάμενο σύστημα το οποίο αναπτύχθηκε. Πιο συγκεκριμένα, να λάβω απαντήσεις που στοχεύουν στην μέτρηση της ευχρηστίας, της αποδοτικότητας και γενικά την μεγάλη εικόνα όσο αφορά τις προσφερόμενες υπηρεσίες, την ευκολία εκμάθησης του συστήματος και τον βαθμό ικανοποίησης των χρηστών.

Τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο ατομικά. Δόθηκε σε ανεξαρτήτου ηλικίας και φύλου άτομα από το φιλικό και οικογενειακό μου περιβάλλον. Το ερωτηματολόγιο αποτελείτο από 10 ερωτήσεις. Οι 2 πρώτες ερωτήσεις αφορούσαν το φύλο και την ηλικία τους. Στη συνέχεια το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε ερώτηση σχετικά με την εμπειρία τους με το διαδίκτυο. Οι υπόλοιπες ερωτήσεις ήταν πιο συγκεκριμένες και κατευθυνόμενες με σκοπό να λάβω την σχετική ανατροφοδότηση που επιθυμώ. Οι ερωτήσεις μαζί με τις απαντήσεις τους είναι προσβάσιμες μέσω του Παραρτήματος Β. Κάθε ερώτηση συνοδεύεται με τις πιθανές απαντήσεις και το ποσοστό που έλαβε κάθε μια από αυτές.

5.2 Συμπεράσματα

Μέσω του ερωτηματολογίου προκύπτουν πολύ θετικά συμπεράσματα τα οποία επιβεβαιώνουν τον λόγο για τον οποίο κάθε εφαρμογή χρειάζεται να ακολουθεί κανόνες σχεδιασμού και ευχρηστίας μεγάλων εταιρειών και οργανισμών αφού προκύπτουν μέσα από

προσεκτική και εξαντλητική μελέτη. Λίγα γενικά συμπεράσματα που προκύπτουν αναφέρονται πιο κάτω:

- Οι πλείστες απαντήσεις δόθηκαν από άτομα τα οποία χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για περισσότερα από 6 χρόνια. Αυτό είναι θετικό, καθώς είχαμε να κάνουμε με έμπειρους χρήστες με αναπτυγμένα νοητικά μοντέλα καθώς σίγουρα έχουν βρεθεί τουλάχιστον μια φορά σε παρόμοιες καταστάσεις (πχ εγγραφή, σύνδεση, αναζήτηση πληροφορίας, προβολή λογαριασμού).
- Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν πως θεωρούν χρήσιμη την ύπαρξη μιας τέτοιας ιστοσελίδας, πράγμα το οποίο επιβεβαιώνει και την απάντηση που έδωσαν στο παρελθόν στο ερωτηματολόγιο για την ανάλυση των αναγκών και απαιτήσεων όταν υπήρχε μια παρόμοια ερώτηση.
- Σε ερωτήσεις οι οποίες αφορούσαν την μέτρηση ευχρηστίας σχεδόν όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν με το μέγιστο δυνατό βαθμό ικανοποίησης και βρήκαν την ευκολία πλοήγησης στην εφαρμογή, τις λειτουργίες καθώς και τις οδηγίες που δίνονταν σε περίπτωση σφάλματος πλήρως ικανοποιητικές.
- Σχεδόν όλοι οι ερωτηθέντες, βρήκαν την εκμάθηση της πλατφόρμας πάρα πολύ εύκολη και πολύ κατανοητή την οργάνωση της.
- Σχεδόν όλοι οι ερωτηθέντες συμφωνούν ως προς την ερώτηση για το αν θα χρησιμοποιούσαν το σύστημα συχνά.
- Διαφωνούν ως προς την ερώτηση για το αν το σύστημα είναι αχρείαστα περίπλοκο και απεναντίας το βρίσκουν πολύ εύκολο στη χρήση.
- Πολύ θετικό ότι σχεδόν όλοι οι χρήστες ένιωσαν ευχάριστα καθώς χρησιμοποιούσαν την εφαρμογή.

Κεφάλαιο 6

Συμπεράσματα

6.1 Επισκόπηση και Σύνοψη	82
6.2 Μελλοντικές Επεκτάσεις	83
6.3 Γενικά Συμπεράσματα	85

6.1 Επισκόπηση και Σύνοψη

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας ήταν η χρήση των τεχνολογιών διαδικτύου με απώτερο σκοπό την δημιουργία μιας διαδικτυακής εφαρμογής η οποία θα φιλοξένει την Κυπριακή Παράδοση στον Ιστό (World Wide Web).

Αρχικά έγινε καλή μελέτη όσο αφορά τις τεχνολογίες διαδικτύου κάτι το οποίο ήταν σχεδόν άγνωστο για μένα στα αρχικά στάδια σχεδίασης και ανάπτυξης της πλατφόρμας. Η όποια γνώση κατείχα στα αρχικά στάδια δεν μπορούσε να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της εφαρμογής. Μέσα από την παρακολούθηση διαδικτυακών εκπαιδευτικών βίντεο μπόρεσα σιγά σιγά να κάνω τα πρώτα βήματα. Φυσικά, κατά τη διάρκεια της σχεδίασης και της υλοποίησης οι γνώσεις από μαθήματα προηγούμενων ή πολύ περισσότερο τρέχων εξαμήνων στάθηκαν αρωγοί στην όλη προσπάθεια. Δεν μπορώ να μην αναφερθώ στα μαθήματα ΕΠΛ343 – Τεχνολογία Λογισμικού , ΕΠΛ449 – Επαγγελματική Πρακτική Τεχνολογίας Λογισμικού, ΕΠΛ435 – Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή καθώς και στο μάθημα ΕΠΛ425 – Τεχνολογίες Διαδικτύου τα οποία μου πρόσφεραν πάρα πολύ πολύτιμες γνώσεις και υλικό.

Όσο αφορά την εφαρμογή αυτή προσφέρει τέσσερεις λειτουργίες μέσω των οποίων η Κυπριακή Παράδοση μπορεί να αναδειχθεί σε πολύ μεγάλο βαθμό. Συγκεκριμένα, παρέχεται η λειτουργία των Εκδηλώσεων και Φεστιβάλ όπου κάθε επισκέπτης μπορεί να ανακαλύψει εκδηλώσεις ή/και φεστιβάλ που θα λάβουν χώρα και να ενημερωθεί για αυτά. Η εφαρμογή δίνει έτσι την δυνατότητα να επιστρέψουμε πίσω στις εκδηλώσεις της Παράδοσης και του

τόπου μας. Η συγκεκριμένη λειτουργία βασίζεται στην ομαδικότητα ή αλλιώς crowdsourcing αφού κάθε ένας από εμάς μπορεί να δημιουργήσει λογαριασμό με ένα πολύ εύκολο τρόπο και να καταχωρήσει τις δικές του εκδηλώσεις και φεστιβάλ. Πέρα της λειτουργίας των εκδηλώσεων προσφέρονται οι λειτουργίες των Ηθών και Εθιμάτων και των Συνεντεύξεων. Οι χρήστες της εφαρμογής δεν χρειάζεται πλέον να ψάχνουν σκόρπια στο Διαδίκτυο για τα Έθνη και Έθιμα του νησιού καθώς αυτά βρίσκονται πλέον μαζεμένα στο σπίτι της Κυπριακής Παράδοσης! Οι συνεντεύξεις φέρνουν τους κατοίκους του νησιού ακόμη πιο κοντά στην παράδοση, κεντρίζοντας τους ενδιαφέρον και προκαλώντας τους ίδιους να ανακαλύψουν σε περισσότερο βάθος την παράδοση μας. Τέλος μέσω της λειτουργίας Τοπία και Αξιοθέατα οι επισκέπτες ενημερώνονται για μνημεία και χώρους οι οποίοι μαρτυρούν την παράδοση του τόπου και τα οποία για πολλούς παρέμεναν άγνωστα πριν την δημοσίευσή τους στην εφαρμογή. Πλέον η ευκαιρία είναι στα χέρια τους για να ζήσουν από κοντά την μαγεία της παράδοσης. Φυσικά σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν και οι συνεργάτες της εφαρμογής οι οποίοι καλούνται να ανανεώνουν και να προσθέτουν συνεχώς δημοσιεύσεις και κείμενα για κάθε λειτουργία έτσι ώστε να ανανεώνεται το ενδιαφέρον και από πλευράς των χρηστών.

Φτάνοντας στο τέλος της διπλωματικής θεωρούμε ότι ο στόχος έχει επιτευχθεί και έχουμε πετύχει το πρώτο αλλά καθοριστικό βήμα για την συνέχεια. Ποικίλες επεκτάσεις μπορούν να συζητηθούν και να εφαρμοστούν στο μέλλον, όποτε αυτό κρίνεται απαραίτητο με βάση την δυναμική που μπορεί να αποκτήσει μια τέτοια εφαρμογή που παρόμοιά της δεν υπάρχει μέχρι στιγμής. Στο επόμενο υποκεφάλαιο δίνουμε μερικές από αυτές.

6.2 Μελλοντικές Επεκτάσεις

Όπως αναφέραμε πιο πάνω το καθοριστικό βήμα και οι βάσεις πιστεύουμε έχουν τεθεί. Οι λειτουργίες που περιγράφονται μόνο τυχαία δεν έχουν υλοποιηθεί καθώς λάβαμε υπόψη το ερωτηματολόγιο που δόθηκε σε υποψήφιους χρήστες της εφαρμογής. Κάθε μια από αυτές είναι πλήρως υλοποιημένη και το σύστημα μπορεί να τεθεί άμεσα σε χρήση. Σε μεταγενέστερο στάδιο μπορούν να προκύψουν διάφορες επεκτάσεις μικρού ή μεγάλου βαθμού. Μερικές από αυτές παρατίθενται πιο κάτω:

- Μετάφραση Ελληνικών/Αγγλικών: Παραθέτουμε την επέκταση αυτή η οποία όμως χρειάζεται να μελετηθεί και να αποφασιστεί από πλευράς τόσο των σχεδιαστών όσο και των συνεργατών της εφαρμογής κατά πόσο θα ήταν εφικτό κάτι τέτοιο αφού τα κείμενα και οι συνεντεύξεις πρέπει να μεταφράζονται κάθε φορά. Μια λύση θα μπορούσε να αποτελέσει η χρήση APIs τα οποία να μεταφράζουν τα κείμενα των

χρηστών στα Αγγλικά. Ένα παράδειγμα ενός τέτοιου API είναι το DeepL, το οποίο αποτελεί ένα δωρεάν API (μέχρι 500,000 λέξεις) και το οποίο προσφέρει υψηλής ποιότητας μετάφραση κειμένου[20].

- Εφαρμογή κινητού (Mobile Application): Η διαδικτυακή εφαρμογή θα μπορούσε να επεκταθεί και σε ένα mobile application. Πιο συγκεκριμένα, να παρέχεται στους χρήστες η δυνατότητα να ενημερωθούν για νέες εκδηλώσεις και φεστιβάλ καθώς να μπορούν να διαβάσουν δημοσιεύσεις από τις κατηγορίες Ήθη και Έθιμα, Συνεντεύξεις, Τοπία και Αξιοθέατα. Επιπλέον, να προσφέρεται η δυνατότητα σύνδεσης στους απλούς χρήστες της εφαρμογής με σκοπό να μπορούν να ενημερώνονται και μέσω του κινητού τους τηλεφώνου για την κατάσταση των αιτημάτων τους. Πιστεύουμε, πως η λειτουργία καταχώρησης ενός νέου αιτήματος για μια εκδήλωση ή/και φεστιβάλ δεν θα ήταν εύχρηστο και πρακτικό να προσφέρεται. Γενικά οι φόρμες καταχώρησης κειμένου για όλους τους τύπους χρηστών να προσφέρονται μόνο στην διαδικτυακή εφαρμογή.
- Επεκτάσεις σχετικές με τις εκδηλώσεις και τα φεστιβάλ: Υπάρχουν διάφορες επιλογές οι οποίες θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στις εκδηλώσεις καθώς αποτελούν μεγάλη κατηγορία από μόνες τους.
 - I. Δυνατότητα δήλωσης ενδιαφέροντος για μια εκδήλωση ή κάποιος να μπορεί να εγγράφεται σε μια εκδήλωση έτσι ώστε να μπορεί να λαμβάνει νέα και ενημερώσεις σχετικά με αυτή (πχ ακύρωση, αλλαγής μέρα ή ώρας κτλ).
 - II. Η εφαρμογή να ειδοποιεί τον χρήστη για εκδηλώσεις και φεστιβάλ τα οποία έχει καταχωρήσει στο παρελθόν σε αντίστοιχες περιόδους δίνοντας του έτσι την δυνατότητα, αν πρόκειται για επαναλαμβανομένη εκδήλωση ή φεστιβάλ, να το ξαναδημοσιεύσει εύκολα και γρήγορα.
 - III. Παροχή διάφορων πληροφοριών στους δημιουργούς των εκδηλώσεων (πλήθος προβολών, αριθμός ατόμων που επέδειξαν ενδιαφέρον κτλ)
 - IV. Ο χρήστης να μπορεί να δίνει feedback με το τέλος μιας εκδήλωσης ή φεστιβάλ.
- Δυνατότητες Προφίλ: Κάθε χρήστης ο οποίος διατηρεί λογαριασμό στην εφαρμογή θα μπορούσε να αποθηκεύει σε ένα wishlist τοπία και αξιοθέατα τα οποία επιθυμεί να

επισκεφθεί στο άμεσο μέλλον και τα οποία του έχουν κινήσει το ενδιαφέρον.

- Λειτουργία Φόρουμ: Να παρέχεται η δυνατότητα ανάμεσα σε χρήστες του συστήματος να επικοινωνούν, να ανταλλάζουν απόψεις ή και να προτείνουν διάφορα θέματα τα οποία απουσιάζουν από τις λειτουργίες των Ηθών και Εθιμάτων και Τοπίων και Αξιοθέατων.
- Προσαρμογή/Εξατομίκευση περιεχομένου: Μια μεγάλη και καινοτόμα επέκταση θα μπορούσε να αποτελέσει η εισαγωγή τεχνολογίας για προσαρμογή και εξατομίκευση περιεχομένου. Το σύστημα να λαμβάνει υπόψη του, τα διαφορετικά χαρακτηριστικά των χρηστών καθώς και τα ενδιαφέροντα τους με σκοπό να προσαρμόζει την πλοήγηση και παράλληλα να μπορεί να προσφέρει κάποιες προτάσεις (recommendations) στον χρήστη ανάλογα με τις προτιμήσεις του. Με τον τρόπο αυτό μπορεί να βελτιωθεί ακόμη περισσότερο η αποδοτικότητα και η ευχρηστία του συστήματος και γενικά η συνολική εμπειρία του χρήστη στην εφαρμογή.

6.3 Γενικά Συμπεράσματα

Κλείνοντας, νιώθω πως έχω αποκομίσει πολλές γνώσεις και εμπειρίες μέσα από την ανάπτυξη της διαδικτυακής εφαρμογής “Η Πύλη στην Κυπριακή Παράδοση”. Στόχος και σκοπός μου είναι να συνεχίσω αυτό που ξεκίνησα με απώτερο σκοπό να συμβάλω και με τον δικό μου τρόπο στην συνέχιση και μετάδοση της Κυπριακής μας Παράδοσης. Η παράδοση μας δεν πρέπει να εγκαταλειφθεί μέσα από τις διάφορες τάσεις που έχουν ξεκινήσει, μεγαλώνουν και ολόκληρο ο πλανήτης επιχειρεί να εφαρμόσει. Με το έργο αυτό στέλνουμε ηχηρό μήνυμα για το ακριβώς αντίθετο και πως η παράδοση μας δεν θα σβήσει ποτέ καθώς περνά στην διαδικτυακή εποχή.

Ο τομέας της Τεχνολογίας Λογισμικού είναι ακριβώς αυτό που θέλω να ακολουθήσω και στο μέλλον και ήδη νιώθω πολύ όμορφα με την απόφαση μου αλλά και απόλυτα βέβαιος μετά την ολοκλήρωση του έργου. Πιστεύω πως έμαθα να κατανέμω πολύ πιο σωστά και αποδοτικά το χρόνο μου καθώς ασχολούμαι με την ανάπτυξη μιας μεγάλης εφαρμογής και ενός μεγάλου έργου. Επιπλέον, είμαι πιο έτοιμος και σίγουρος για τον εαυτό μου αλλά και για τον τρόπο, κόπο και διαχείριση που χρειάζονται παρόμοια συστήματα.

Βιβλιογραφία

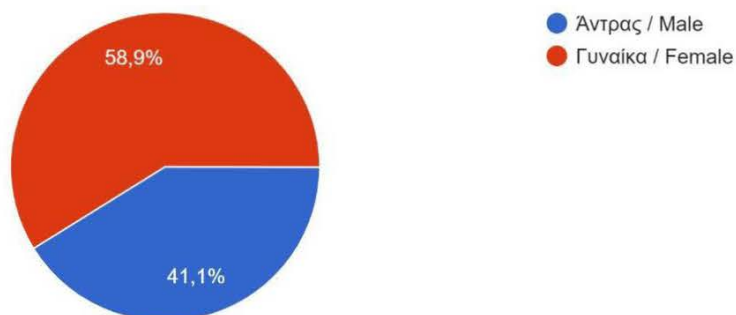
- [1] “Κυπριακές Παραδόσεις”, Cyprus Alive, Πάρθηκε από: <https://www.cyprusalive.com/el/main-about/traditions>
- [2] “Cyprus Events”, Πάρθηκε από: <https://www.cyprusevents.net/el/>
- [3] “Visit Cyprus”, Πάρθηκε από: <https://www.visitcyprus.com/index.php/el/>
- [4] “Παρατηρητής της Παράδοσης”, Πάρθηκε από: <https://paratiritisparadosis.gr/>
- [5] “What is Crowdsourcing”, Πάρθηκε από: <https://crowdsourcingweek.com/what-is-crowdsourcing/>
- [6] Dimoulas, C. (2015). Μεθοδολογίες και μοντέλα ανάπτυξης [Διαδικασίες παραγωγής περιεχομένου & συγγραφής λογισμικού πολυμέσων] [Chapter]. In Dimoulas, C. 2015. Τεχνολογίες συγγραφής και διαχείρισης πολυμέσων [Undergraduate textbook]. Kallipos, Open Academic Editions. chapter 2. <https://hdl.handle.net/11419/4345>
- [7] Rikke Friis Dam and Teo Yu Siang, “Personas – A Simple Introduction”, 2022
Πάρθηκε από: <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- [8] Nasa Handbook, “Human Integration Design Handbook(HIDH)”, National Aeronautics and Space Administration, Washington, DC, pp.1077-1079
- [9] IBM Cloud Education, IBM , “What is Three Tier Architecture”, 28 October 2020
Πάρθηκε από: <https://www.ibm.com/cloud/learn/three-tier-architecture>
- [10] Wikipedia, “Visual Studio Code”
Πάρθηκε από: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code

- [11] Wikipedia, “HTML” Πάρθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/HTML>
- [12] Wikipedia, “CSS” Πάρθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/CSS>
- [13] Wikipedia, “JavaScript” Πάρθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- [14] Wikipedia, “PHP” Πάρθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/PHP>
- [15] Wikipedia, “MySQL” Πάρθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/MySQL>
- [16] Tagify, Tagging System Πάρθηκε από: <https://github.com/yairEO/tagify>
- [17] Joseph Gefroh, “How to Design Software — Tags and Groups”, Dec 22, 2016
Πάρθηκε από: <https://jgefroh.medium.com/architecture-tagging-stuff-dcda3218880a>
- [18] Random Howtos, Tags: Database schemas, 2005-04-24
Πάρθηκε από: <http://howto.philippkeller.com/2005/04/24/Tags-Database-schemas/>
- [19] WYSIWYG text editor, Πάρθηκε από: <https://www.jquery-az.com/2-demos-of-bootstrap-jquery-based-wysiwyg-text-editor/>
- [20] DeepL API , Translator, Πάρθηκε από: <https://www.deepl.com/docs-api/>

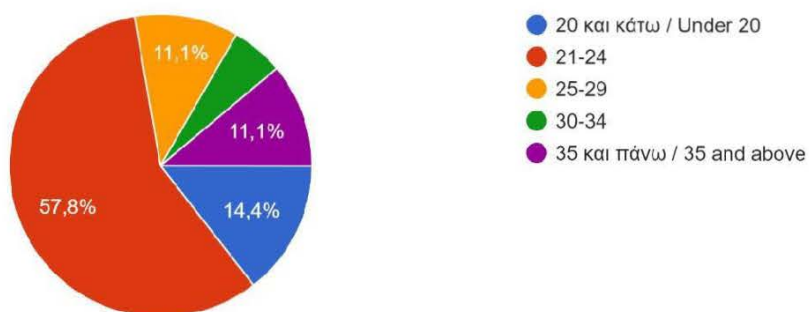
Παράρτημα Α

Παρατίθενται τα διαγράμματα του ερωτηματολογίου όπως προέκυψαν μετά από την συμπλήρωση 90 απαντήσεων. Κάθε διάγραμμα συνοδεύεται τόσο από την ερώτηση όσο και από τις απαντήσεις που έλαβε.

Φύλο / Gender
90 απαντήσεις

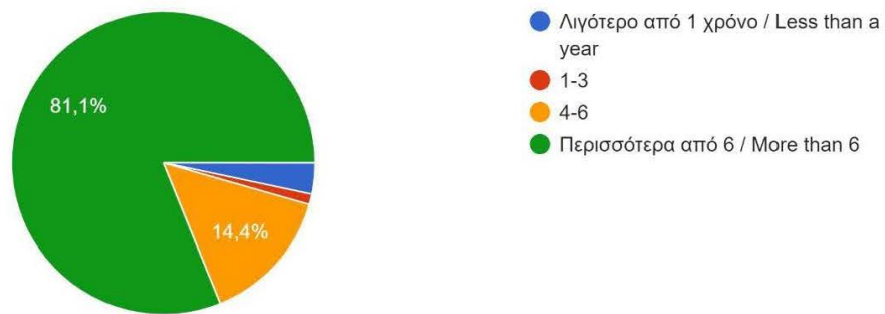


Ηλικία / Age
90 απαντήσεις



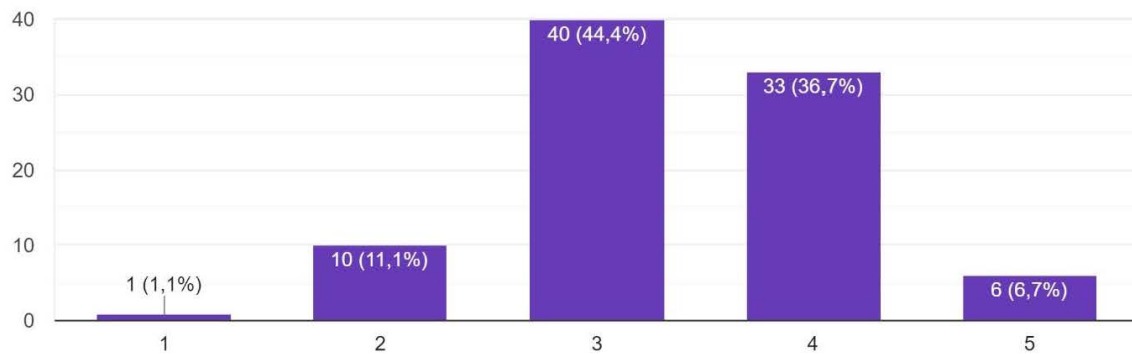
Πόσα χρόνια χρησιμοποιείτε το διαδίκτυο ; / How long have you been using the internet?

90 απαντήσεις



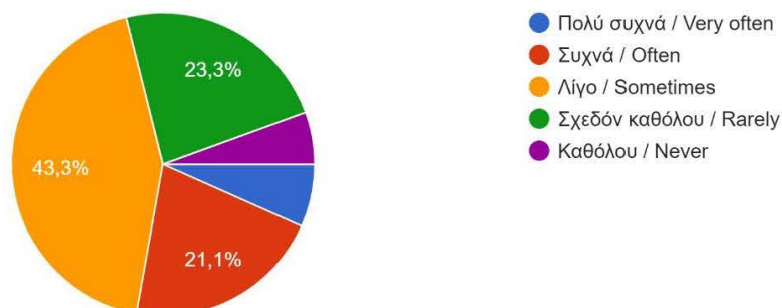
Πόσο καλά πιστεύετε πως γνωρίζετε την Κυπριακή Παράδοση ; / How well do you think you know the Cypriot Tradition?

90 απαντήσεις

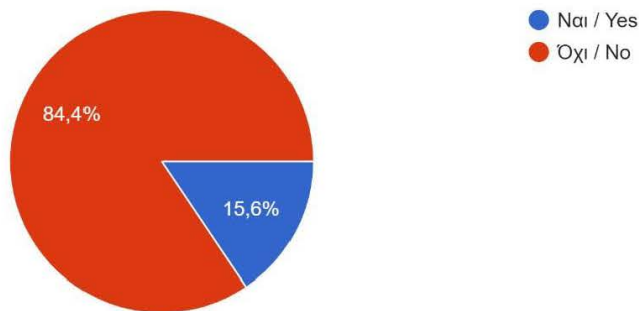


Ενδιαφέρεστε και αναζητάτε πληροφορίες για την Κυπριακή Παράδοση ; / Are you interested in and looking information about the Cypriot Tradition?

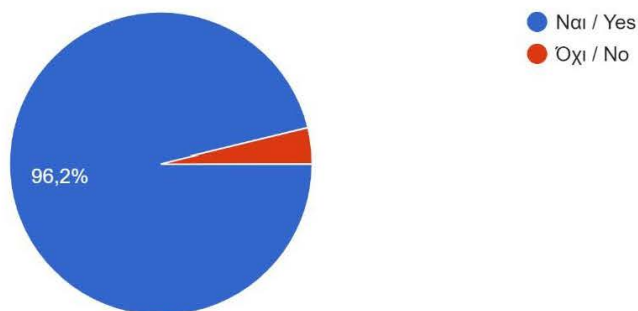
90 απαντήσεις



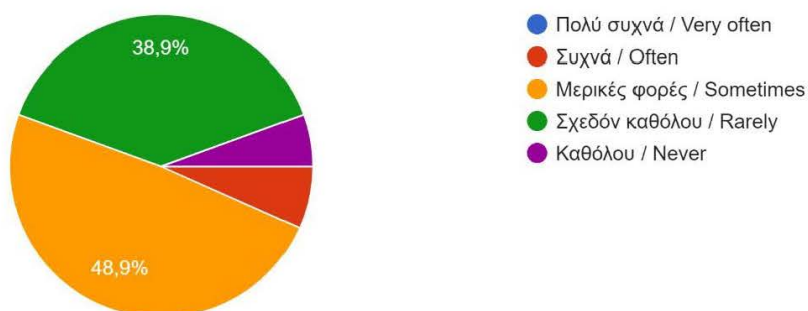
Πιστεύετε πως υπάρχει ιστοσελίδα που να αναδεικνύει και να ενθαρρύνει τον κόσμο να ανακαλύψει την Κυπριακή Παράδοση ; / Do you thi...rages people to discover the Cypriot Tradition?
90 απαντήσεις



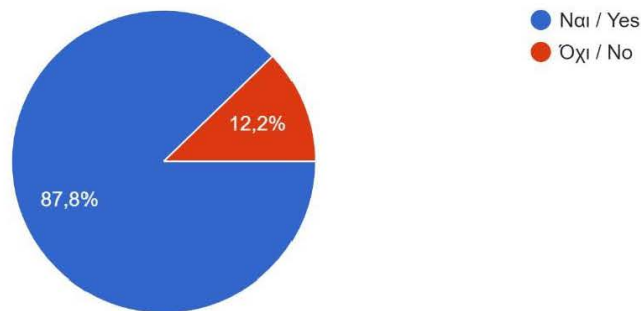
Εάν απαντήσατε ΟΧΙ , πιστεύετε πως υπάρχει ανάγκη για μια τέτοια ιστοσελίδα η οποία να στοχεύει παράλληλα να φέρει τους νέους πιο κοντ... young people closer to the Cypriot Tradition?
79 απαντήσεις



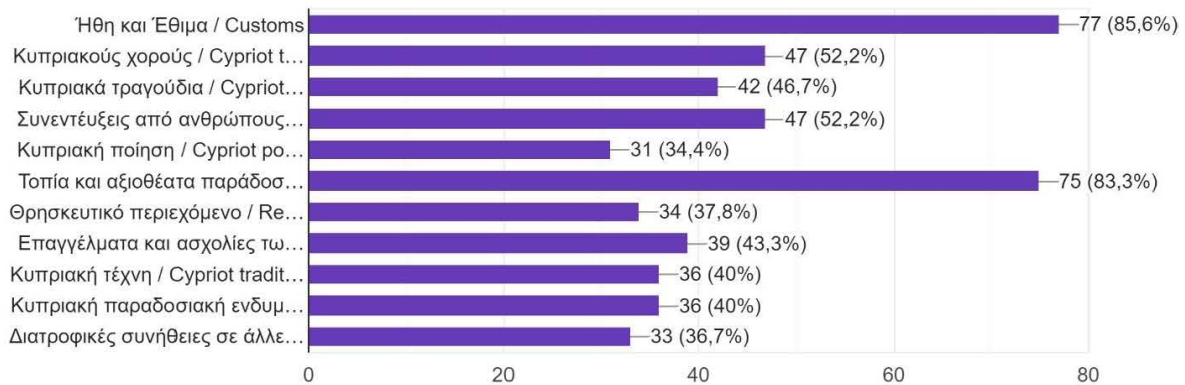
Πόσο συχνά πηγαίνετε σε εκδηλώσεις που αφορούν την Κυπριακή Παράδοση ; / How often do you go to events related to the Cypriot Tradition?
90 απαντήσεις



Με βάση την πιο πάνω απάντησή σας, πιστεύετε πως αν υπήρχε μια ιστοσελίδα στην οποία να μπορείτε να ενημερωθείτε για εκδηλώσεις και φ...ve effect and maybe change your answer above?
90 απαντήσεις



Επισκέπτεστε μια ιστοσελίδα με θέμα την Κυπριακή Παράδοση. Εκεί μπορείτε να βρείτε Εκδηλώσεις και Φεστιβάλς που θα λάβουν χώρα με...s would you expect to find on such a website?
90 απαντήσεις

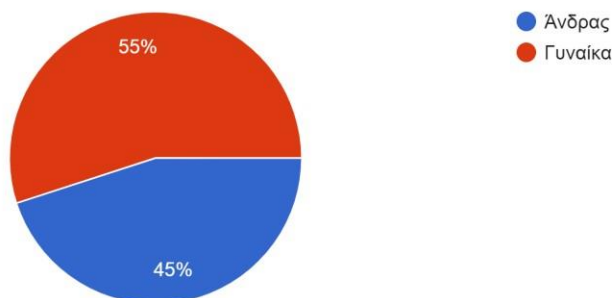


Παράρτημα Β

Παρατίθενται τα διαγράμματα του ερωτηματολογίου όπως προέκυψαν μετά από την συμπλήρωση 20 απαντήσεων. Κάθε διάγραμμα συνοδεύεται τόσο από την ερώτηση όσο και από τις απαντήσεις που έλαβε.

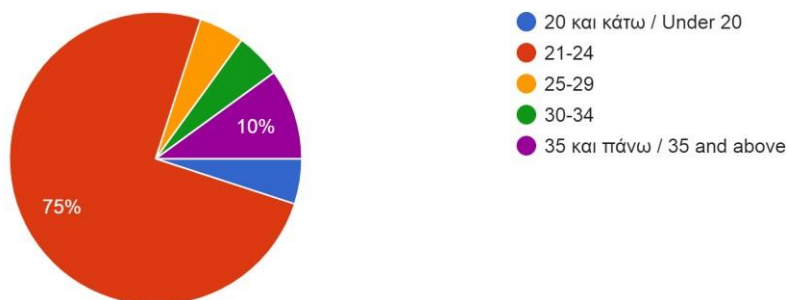
Φύλο

20 απαντήσεις

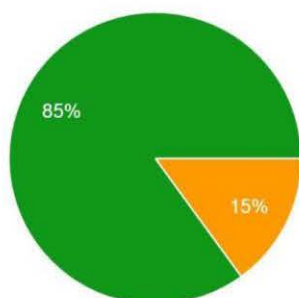


Ηλικία

20 απαντήσεις

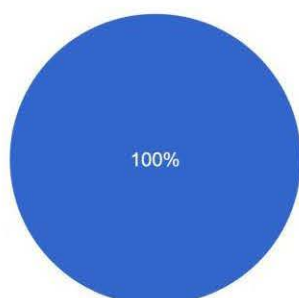


Πόσα χρόνια χρησιμοποιείτε το διαδίκτυο;
20 απαντήσεις



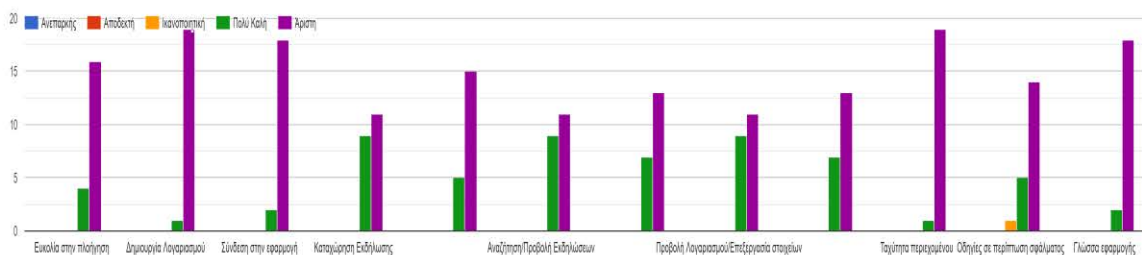
- Λιγότερο από 1 χρόνο / Less than a year
- 1-3
- 4-6
- Περισσότερα από 6 / More than 6

Θεωρείς χρήσιμη την ύπαρξη μιας τέτοιας ιστοσελίδας;
20 απαντήσεις



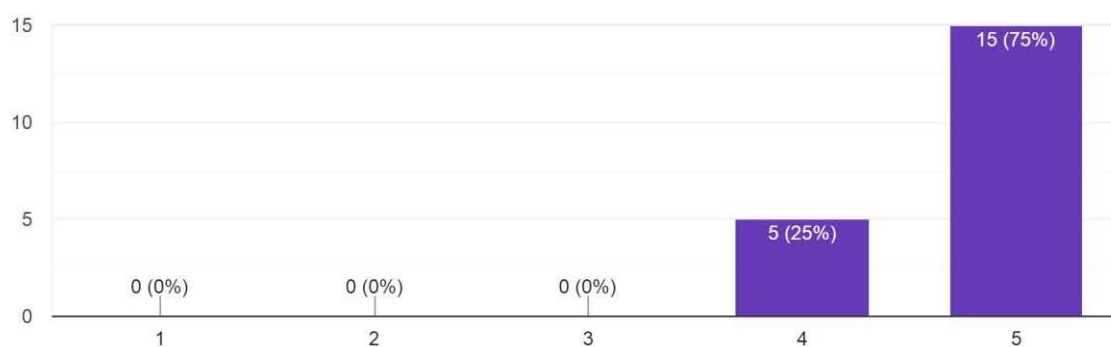
- Ναι
- Όχι
- Ίσως

Πως θα αξιολογούσες την ιστοσελίδα σε σχέση με την κλίμακα αξιολόγησης;



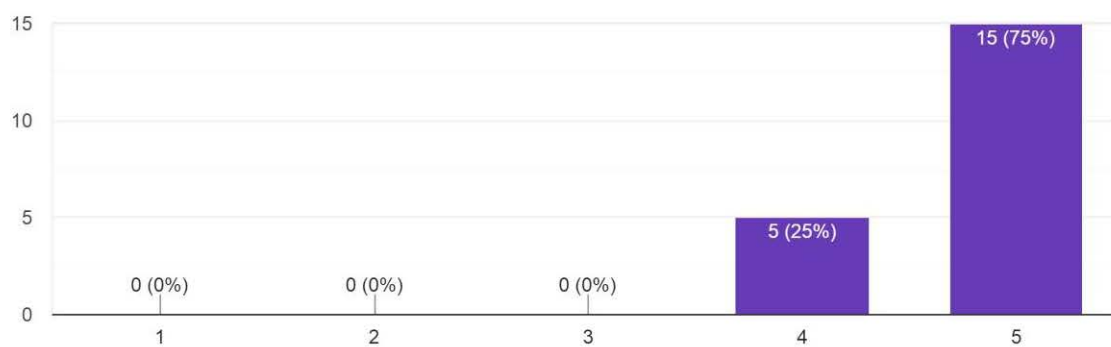
Πόσο εύκολη θεωρείς την εκμάθηση της πλατφόρμας;

20 απαντήσεις



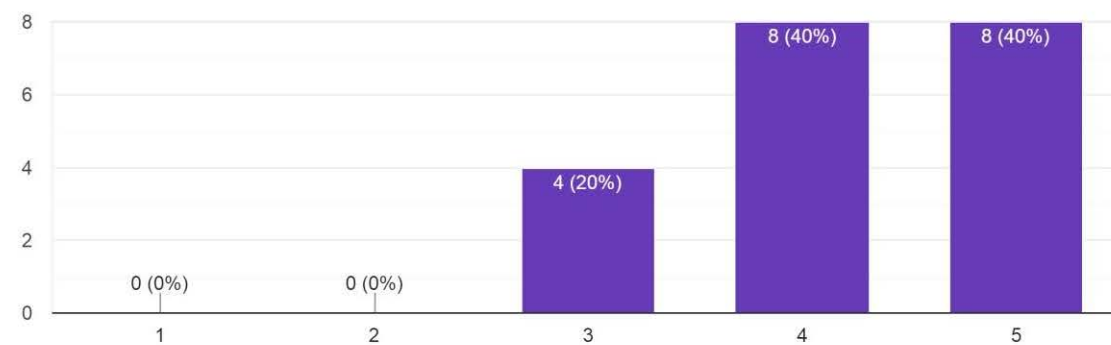
Πόσο κατανοητή σου φάνηκε η οργάνωση της ιστοσελίδας;

20 απαντήσεις

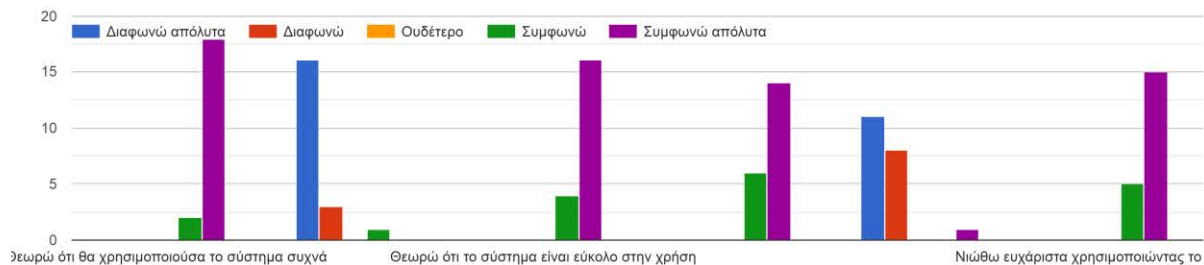


Το footer (κάτω μέρος της σελίδας) πόσο χρήσιμο σου φάνηκε;

20 απαντήσεις



Συμπλήρωσε κατάλληλα ως προς τα πιο κάτω



Αξιολόγησε το σύστημα συνολικά λαμβάνοντας υπόψη κάθε παράγοντα ο οποίος επηρεάζει την εμπειρία σου
20 απαντήσεις

