

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ  
Τμήμα Πληροφορικής



Εργασία Μαθήματος  
**Τεχνολογία Λογισμικού**

Τίτλος εργασίας	Τελική Εργασία Εξαμήνου
Μέλη ομάδας 8	Κωνσταντίνα Αγρανίτη – Π19219 Αθανάσιος Αναστασόπουλος – Π19009 Παναγιώτα Δρούζα – Π19047 Ματούλα Λέκκα – Π19088
Ημερομηνία παράδοσης	Πέμπτη 14 Ιουλίου 2022



## Περιεχόμενα

Εισαγωγή .....	3
Στόχοι της εργασίας.....	3
Ορισμός του προβλήματος προς επίλυση .....	3
Σύντομη παρουσίαση της RUP.....	4
Φάση: Έναρξη (Inception).....	5
Σύλληψη απαιτήσεων.....	5
Ανάλυση-Σχεδιασμός.....	5
Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης.....	5
Διαγράμματα Τάξεων.....	7
Φάση: Εκπόνηση Μελέτης (Elaboration) .....	8
Ανάλυση-Σχεδιασμός.....	8
Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης.....	8
Διαγράμματα Τάξεων.....	9
Διαγράμματα Αντικειμένων .....	9
Διαγράμματα Συνεργασίας .....	10
Διαγράμματα Σειράς .....	11
Διαγράμματα Δραστηριοτήτων.....	12
Διαγράμματα Καταστάσεων.....	13
Διαγράμματα Εξαρτημάτων .....	14
Διαγράμματα Διανομής .....	15
Υλοποίηση-Έλεγχος.....	15
Υλοποίηση: 1η εκτελέσιμη έκδοση .....	15
Αναφορά ελέγχου για την 1η εκτελέσιμη έκδοση .....	15
Φάση: Κατασκευή (Construction) .....	16
Ανάλυση-Σχεδιασμός.....	16
Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης.....	16
Διαγράμματα Τάξεων.....	17
Διαγράμματα Αντικειμένων .....	17
Διαγράμματα Συνεργασίας .....	18
Διαγράμματα Σειράς .....	18
Διαγράμματα Δραστηριοτήτων.....	20
Διαγράμματα Καταστάσεων.....	21
Διαγράμματα Εξαρτημάτων .....	22
Διαγράμματα Διανομής .....	22
Υλοποίηση-Έλεγχος.....	22
Υλοποίηση: Τελική εκτελέσιμη έκδοση .....	22
Αναφορά ελέγχου για την τελική εκτελέσιμη έκδοση .....	22
Εγχειρίδιο Χρήστη.....	23
Σύντομη παρουσίαση του προγράμματος .....	23
Παρουσίαση σεναρίων λειτουργίας .....	23
Βιβλιογραφία.....	27



## Εισαγωγή

### Στόχοι της εργασίας

Η παρούσα εργασία έχει ως στόχο την υλοποίηση μιας ιστοσελίδας αξιολόγησης video clip. Επιπρόσθετα καλούμαστε να αναπτύξουμε το ζητούμενο λογισμικό σε μοντέλο κύκλου ζωής λογισμικού με τη χρήση των βασικών διαγραμμάτων της UML.

### Ορισμός του προβλήματος προς επίλυση

**ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:** Με βάση το ειδικό θέμα της κάθε ομάδας καλείστε να αναπτύξετε λογισμικό, καθώς και να το συνοδεύσετε με την αντίστοιχη ανάπτυξή του σε μοντέλο κύκλου ζωής λογισμικού.

Σύμφωνα με το ειδικό θέμα της εργασίας που έχει δοθεί στην ομάδα σας να γίνουν τα εξής:

1. Καταγραφή και παρουσίαση της ανάλυσης απαιτήσεων της εργασίας σας. Παραγωγή παρουσίασης απαιτήσεων και αρχιτεκτονικής δομής με τη χρήση των βασικών διαγραμμάτων της UML.
2. Ανάπτυξη των τεσσάρων φάσεων του αντικειμενοστραφούς μοντέλου ανάπτυξης λογισμικού (Rational Unified Process) χρησιμοποιώντας τα 9 διαγράμματα της UML με χρήση ενός εργαλείου CASE της επιλογής σας. Προτεινόμενα CASE TOOLS: Rational Rose, Visual Studio 2010 Ultimate, ArgoUML.
3. Ανάπτυξη της εργασίας. Η εργασία πρέπει να είναι πλήρως λειτουργική και σωστά δομημένη. Χρήση της γλώσσας ή του εργαλείου που έχει δηλώσει η ομάδα σας. Εφόσον υπάρχει, χρήση της γλώσσας/τεχνολογίας που υποδηλώνει το θέμα της εργασίας σας. Σε κάθε περίπτωση, προτείνεται η χρήση κάποιας αντικειμενοστραφούς γλώσσας προγραμματισμού.

### Διευκρινήσεις:

- Τα διαγράμματα που θα υλοποιήσετε κατά την ανάπτυξη των μοντέλων θα πρέπει υποχρεωτικά να σχετίζονται με την υλοποιημένη εργασία και το αντίστροφο.

### ΕΙΔΙΚΟ ΘΕΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

Η ομάδα σας θα υλοποιήσει μια ιστοσελίδα αξιολόγησης video clips. Μπορείτε να πάρετε ιδέες από πολλές ιστοσελίδες που υπάρχουν στο διαδίκτυο, όπως η: <http://www.imdb.com/>. Δεν πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποια open source πλατφόρμα ως βάση της ιστοσελίδας σας. Τελικός/οι χρήστης/ες της εφαρμογής: οι ενδιαφερόμενοι για καταχώρηση ενός video clip, οι ενδιαφερόμενοι για αξιολόγηση των διαθέσιμων video clips, ο διαχειριστής και οι επισκέπτες.  
**Hint:** Μπορείτε να αξιοποιήσετε τις νέες δυνατότητες που προσφέρει η Html5 για την προβολή video σε ιστοσελίδες.

## Σύντομη παρουσίαση της RUP

Το αντικειμενοστρεφές μοντέλο Rational Unified Process έχει αναπτυχθεί από τους δημιουργούς της αντικειμενοστρεφούς γλώσσας μοντελοποίησης UML, τους Booch, Rumbaugh και Jacobson (Werner Heijstek , 2010, The Rational Unified Process).

Βασίζεται στο μοντέλο του καταρράκτη, αλλά θεωρεί ότι η ανάλυση απαιτήσεων, σχεδιασμός, η υλοποίηση και ο έλεγχος δεν συμπίπτουν με χρονικές φάσεις αλλά αντιπροσωπεύουν τμήματα διαδικασίας τα οποία λαμβάνουν χώρα σε διάφορες χρονικές φάσεις.

Η διαδικασία Rational Unified Process αποτελείται από ένα σύνολο οδηγιών σχετικά με τις τεχνικές και οργανωτικές απόψεις της ανάπτυξης λογισμικού. Η διαδικασία αυτή αφορά κυρίως στην Ανάλυση Απαιτήσεων και στο Σχεδιασμό.

Η διαδικασία Rational Unified Process είναι δομημένη σε δύο διαστάσεις:

- 1) Χρόνο - Χωρισμός του κύκλου ζωής σε φάσεις και επαναλήψεις
- 2) Τμήματα διαδικασίας - Καλά ορισμένες εργασίες.

Η δόμηση έργου σύμφωνα με τη διάσταση των τμημάτων διαδικασίας περιλαμβάνει τις ακόλουθες δραστηριότητες:

- 1) Σύλληψη απαιτήσεων (Requirements capture): Μια αφήγηση του τι πρέπει να κάνει το σύστημα.
- 2) Ανάλυση και σχεδιασμός (Analysis and design): Μια περιγραφή του πώς θα υλοποιηθεί το σύστημα.
- 3) Υλοποίηση (Implementation): Η παραγωγή του κώδικα.
- 4) Έλεγχος (Test): Η επαλήθευση του συστήματος.

## Φάση: Έναρξη (Inception)

### Σύλληψη απαιτήσεων

Με την έναρξη του προγράμματος ο χρήστης μεταβαίνει στην Αρχική Σελίδα – Home της ιστοσελίδας μας.

Μέσα από την Αρχική Σελίδα ο επισκέπτης μπορεί να συνδεθεί στον λογαριασμό του ή να δημιουργήσει έναν καινούργιο λογαριασμό. Η εγγραφή και η σύνδεση επιτυγχάνεται με την επιλογή των Sing Up και των Log In αντίστοιχα. Και στις δύο περιπτώσεις αρκεί να εισάγεις ένα έγκυρο username και ένα έγκυρο password. Εάν κάποιο από τα δύο είναι λανθασμένο εμφανίζεται ενημερωτικό μήνυμα. Στην περίπτωση της εγγραφής εάν υπάρχει άλλος χρήστης με το ίδιο username η διαδικασία δεν μπορεί να προχωρήσει.

Όταν ο χρήστης συνδεθεί στον λογαριασμό του, του εμφανίζεται στην Αρχική Σελίδα η επιλογή του να ανεβάσει ένα δικό του βίντεο.

Το μέλος του site μπορεί να αναρτήσει το δικό του υλικό και να βάλει την περιγραφή που αυτός θέλει, με την προϋπόθεση το βίντεο να βρίσκεται σε συγκεκριμένο φάκελο (\VideoClips\Uploads). Επίσης έχει την επιλογή να πατήσει το κουμπί «**Show only my videos**» για να εμφανίζει μόνο τα δικά του αναρτημένα βίντεο ή «**Show all videos**» για να τα εμφανίζει όλα.

Πατώντας το βίντεο που θέλει να παρακολουθήσει, του εμφανίζει το βίντεο, την περιγραφή του βίντεο και τον χρήστη που το ανέβηκε. Ακόμη, του δίνεται η δυνατότητα να σχολιάσει σε ένα ήδη υπάρχον βίντεο.

Ο διαχειριστής έχει τις παρόμοιες λειτουργίες του χρήστη, δηλαδή την ανάρτηση ενός βίντεο και την δημοσίευση αξιολογήσεων για κάποιο βίντεο. Παρόλα αυτά, έχει την δυνατότητα να γνωρίζει πόσοι χρήστες είναι εγγεγραμμένοι και τα στοιχεία τους, όπως το ID, το όνομα χρήστη, τον αριθμό των βίντεο που έχει αναρτηθεί και τον αριθμό των αξιολογήσεων που έχουν δημοσιευτεί.

Η διαφορά του επισκέπτη με τον χρήστη είναι ότι **δεν** μπορεί να αναρτήσει βίντεο ή να γράψει μια αξιολόγηση. Ωστόσο, μπορεί να παρακολουθήσει τον υπάρχον υλικό και να διαβάσει τις υπάρχουσες αξιολογήσεις.

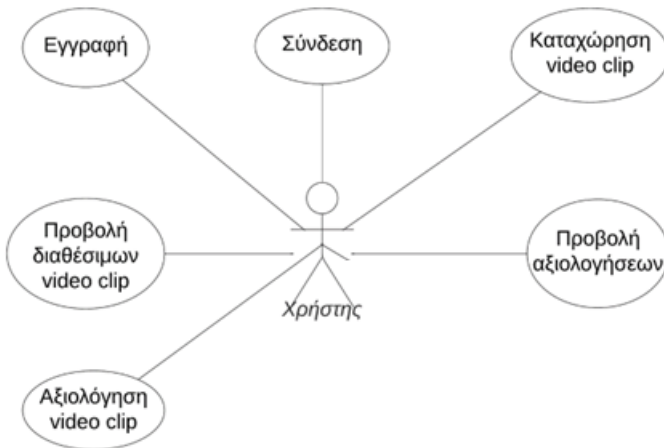
### Ανάλυση-Σχεδιασμός

Το κεφάλαιο αυτό αναφέρεται στην Ανάλυση και στον Σχεδιασμό της εφαρμογής. Με τη βοήθεια της γλώσσας UML (Unified Modeling Language) απεικονίζονται γραφικά τα συστατικά στοιχεία του συστήματος.

### Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης

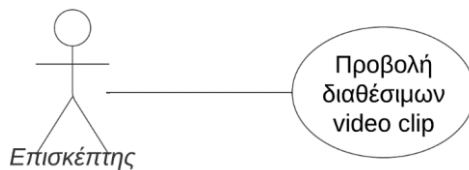
Τα Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης αποτελούν τα σημαντικότερα από όλα τα διαγράμματα, αφού καθορίζουν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ ενός ρόλου και του συστήματός μας. Στη συγκεκριμένη εργασία διακρίνουμε 3 ρόλους, τον Χρήστη, τον Επισκέπτη και τον Διαχειριστή. Πιο συγκεκριμένα:

✚ **Ο Χρήστης:** Είναι ο κεντρικός ρόλος της εφαρμογής καθώς έχει τις περισσότερες λειτουργίες και δυνατότητες. Μπορεί να αξιολογεί τα video clip, να βλέπει τις αξιολογήσεις των άλλων χρηστών, τα video clip καθώς και να καταχωρεί δικά του.



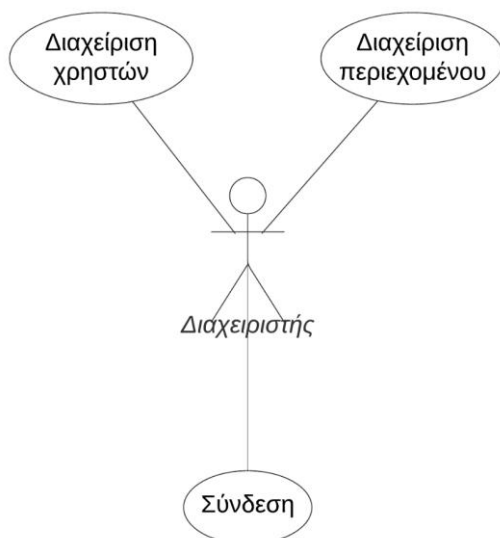
Εικόνα 1: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης για τον Χρήστη

✚ **Ο Επισκέπτης:** Έχει τις λιγότερες λειτουργίες και δυνατότητες από όλους. Μπορεί μόνο να βλέπει τα διαθέσιμα video clip.



Εικόνα 2: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης για τον Επισκέπτη

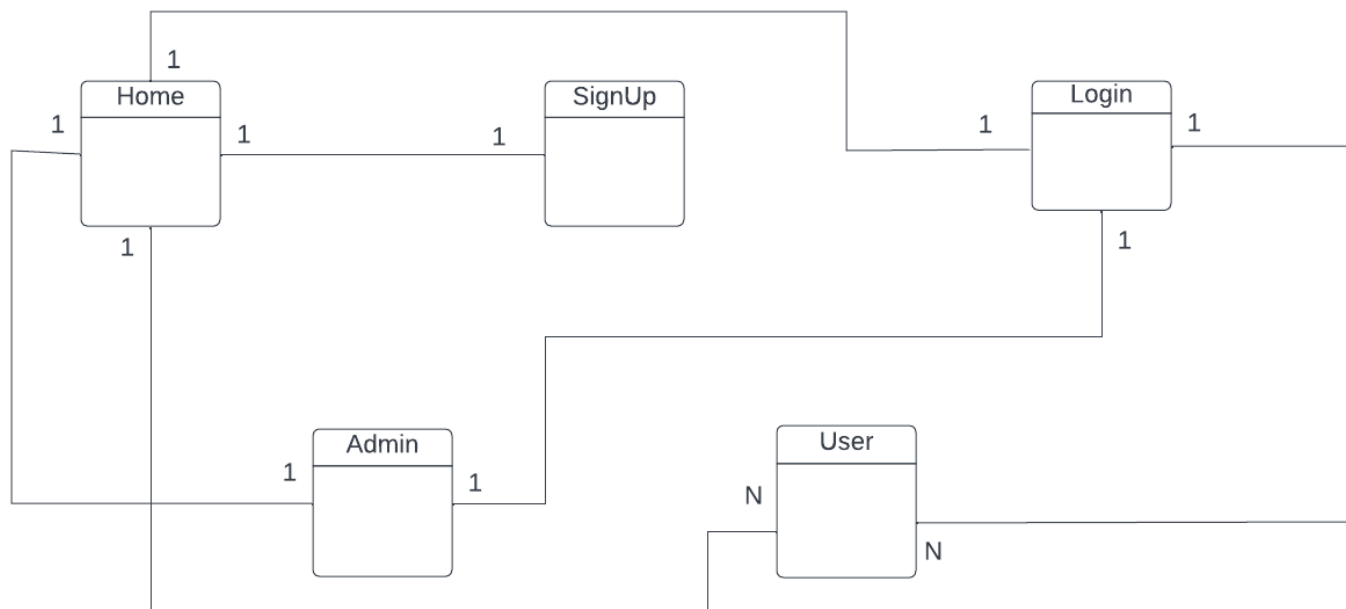
✚ **Ο Διαχειριστής:** Έχει λίγες αλλά βασικές λειτουργίες. Αυτές είναι η διαχείριση περιεχομένου εφαρμογής και των χρηστών.



Εικόνα 3: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης για τον Διαχειριστή

## Διαγράμματα Τάξεων

Τα διαγράμματα τάξεων περιγράφουν τη δομή ενός συστήματος απεικονίζοντας τις τάξεις του συστήματος με τις ιδιότητες, τις μεθόδους αλλά και τις σχέσεις μεταξύ τους (οι ιδιότητες και οι μέθοδοι θα αναπαρασταθούν στην φάση εκπόνηση μελέτης και την φάση κατασκευή).

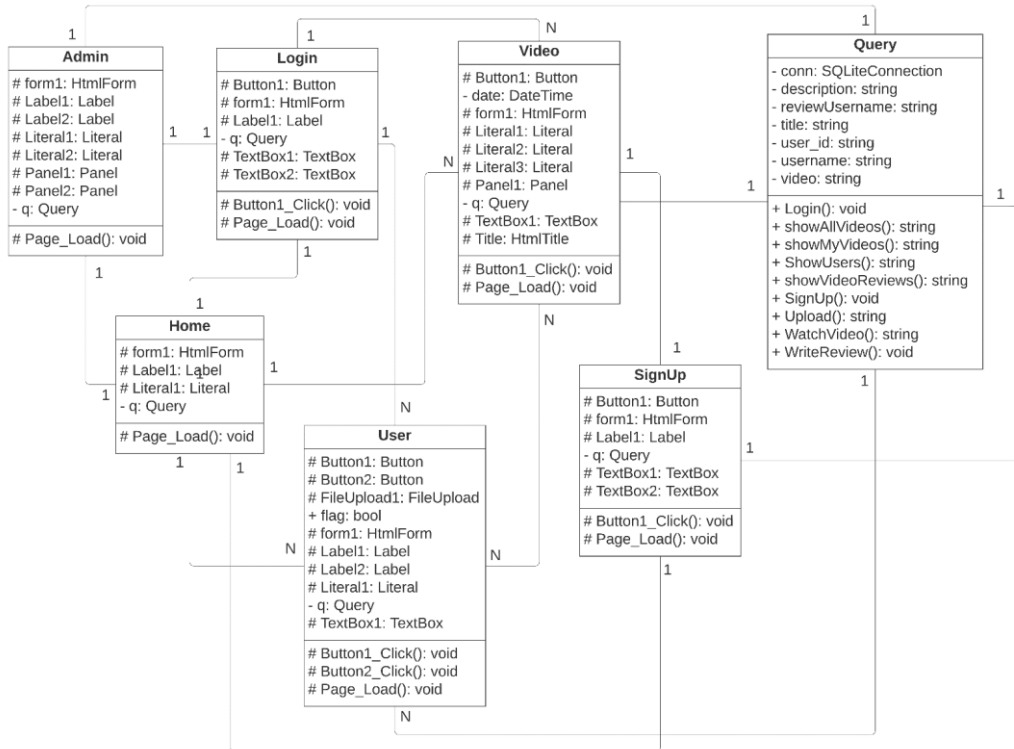


Εικόνα 4: Διάγραμμα Τάξεων





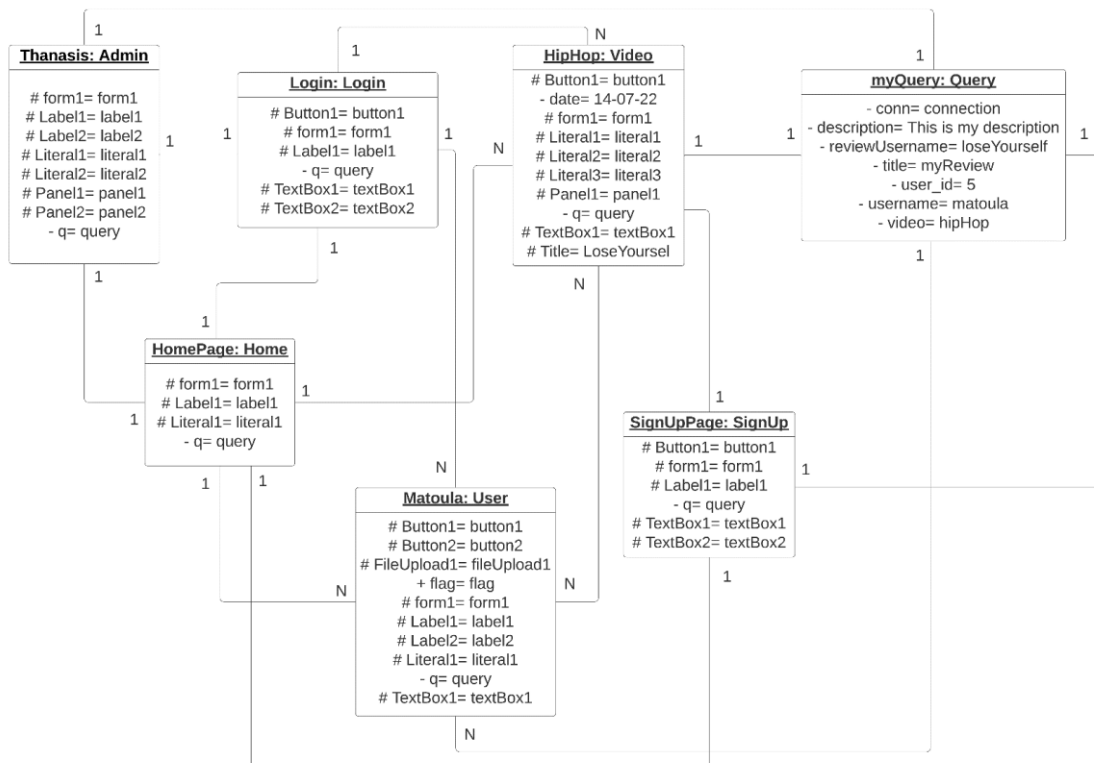
## Διαγράμματα Τάξεων



Εικόνα 8: Διάγραμμα Τάξεων

## Διαγράμματα Αντικειμένων

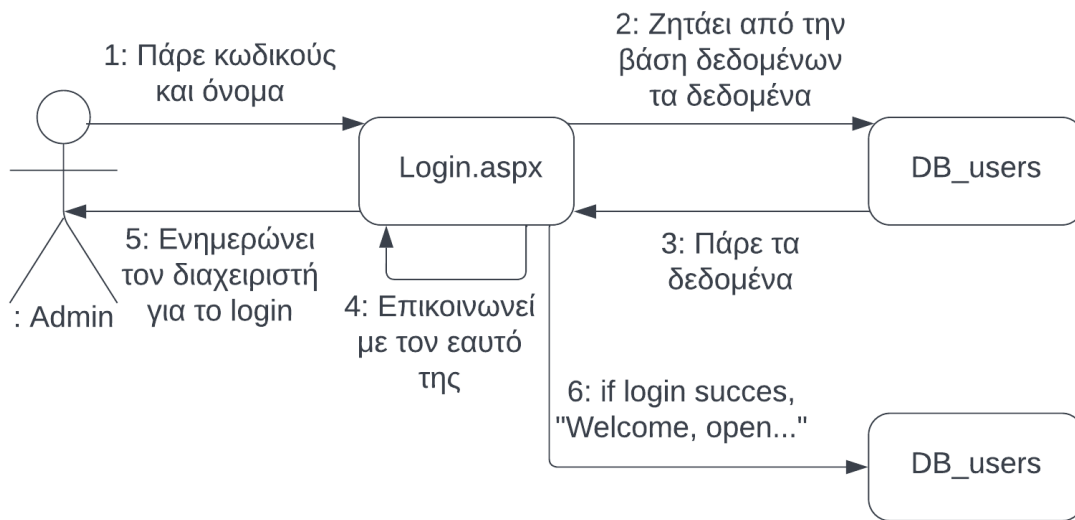
Ένα διάγραμμα αντικειμένου UML αντιπροσωπεύει μια συγκεκριμένη περίπτωση ενός διαγράμματος κλάσης σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Ένα διάγραμμα αντικειμένων εστιάζει στις ιδιότητες ενός συνόλου αντικειμένων και στο πώς αυτά τα αντικείμενα σχετίζονται μεταξύ τους.



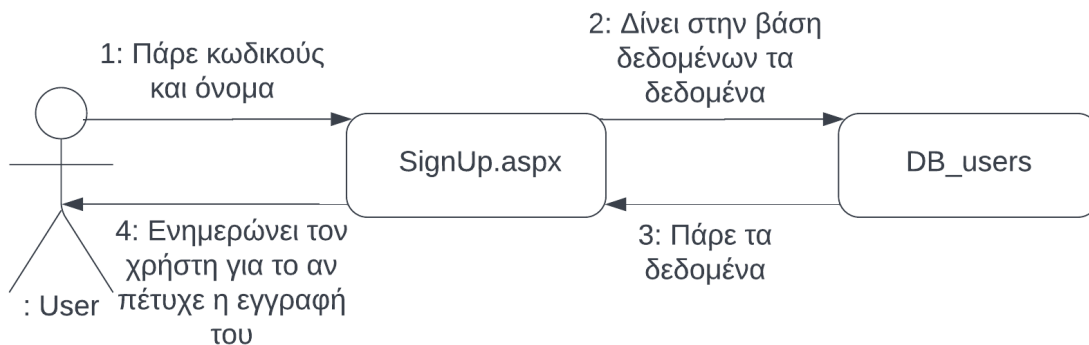
Εικόνα 9: Διάγραμμα Αντικειμένων

## Διαγράμματα Συνεργασίας

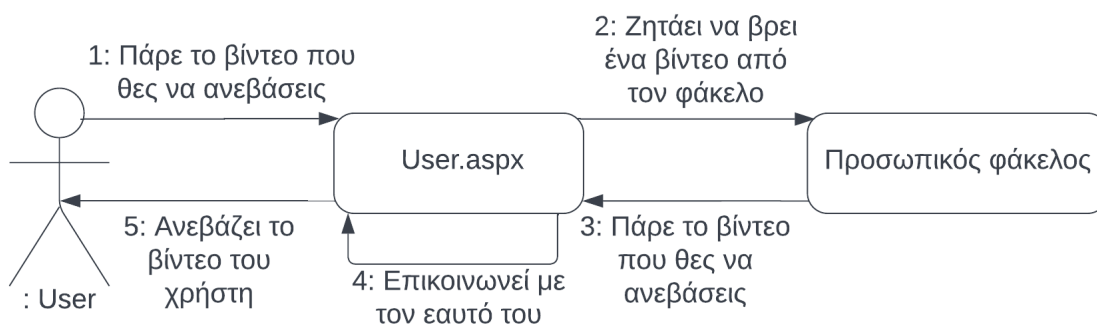
Ένα διάγραμμα συνεργασίας παρουσιάζει τους συνδέσμους μεταξύ των αντικειμένων σε αυτό και για να γίνει γνωστή η χρονική σειρά απαιτείται η αρίθμηση με δεκαδική ταξινόμηση.



Εικόνα 10: Διάγραμμα Συνεργασίας για την σύνδεση στην ιστοσελίδα



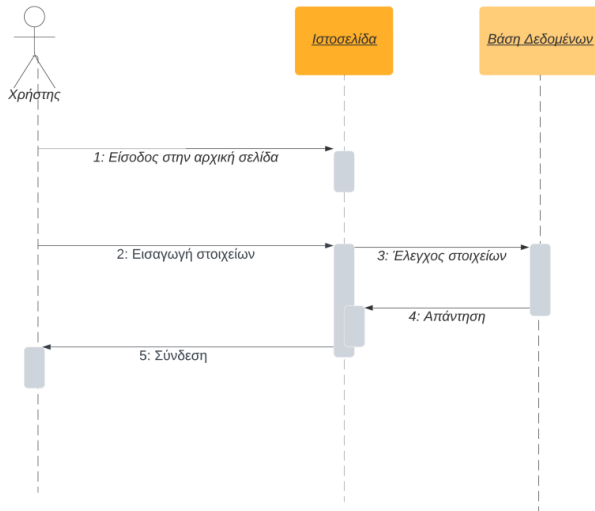
Εικόνα 11: Διάγραμμα Συνεργασίας για την εγγραφή στην ιστοσελίδα



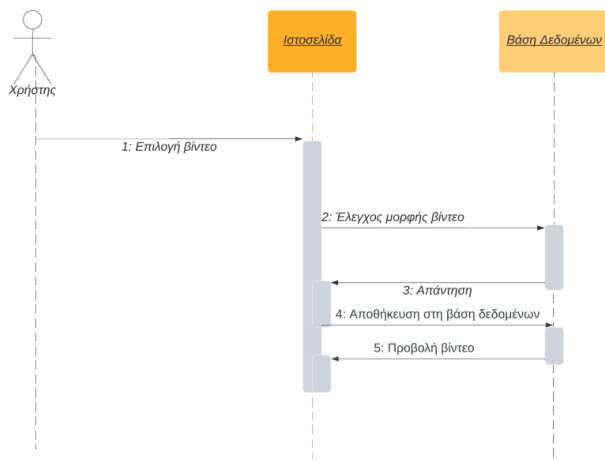
Εικόνα 12: Διάγραμμα Συνεργασίας για το ανέβασμα βίντεο

## Διαγράμματα Σειράς

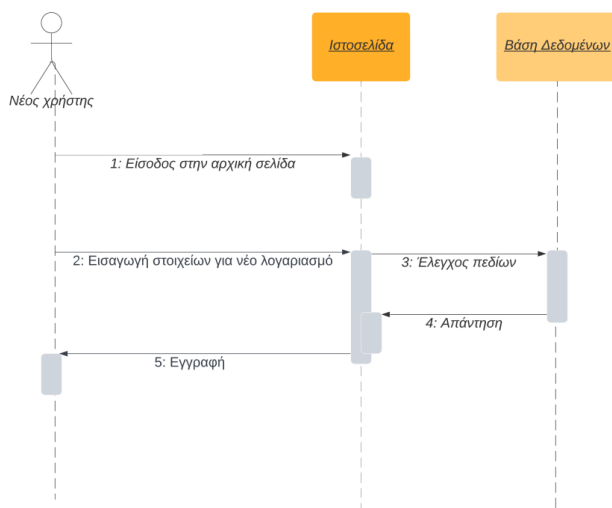
Ένα διάγραμμα σειράς απεικονίζει την αλληλεπίδραση μεταξύ αντικειμένων σε δύο διαστάσεις: η κάθετη διάσταση αντιστοιχεί στην κλίμακα του χρόνου και στην οριζόντια συμβολίζονται ανεξάρτητα αντικείμενα. Το διάγραμμα σειράς δίνει έμφαση στη χρονική σειρά.



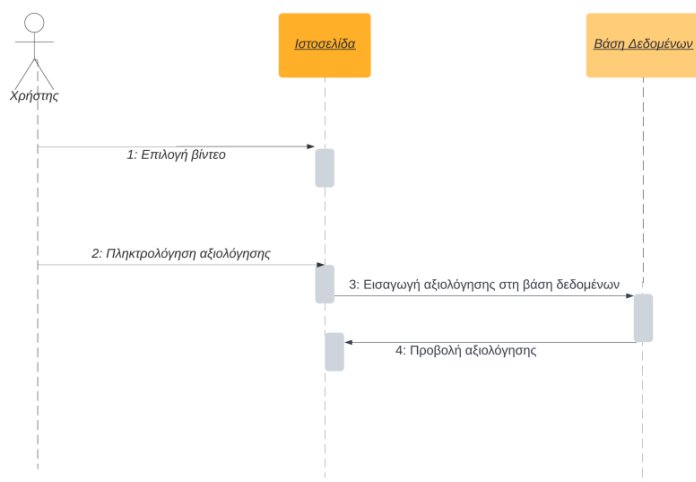
Εικόνα 13: Διάγραμμα Σειράς για τη σύνδεση στην ιστοσελίδα



Εικόνα 14: Διάγραμμα Σειράς για το ανέβασμα βίντεο



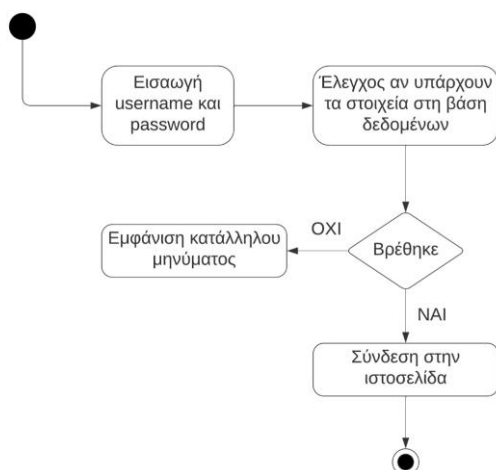
Εικόνα 15: Διάγραμμα Σειράς για την εγγραφή στην ιστοσελίδα



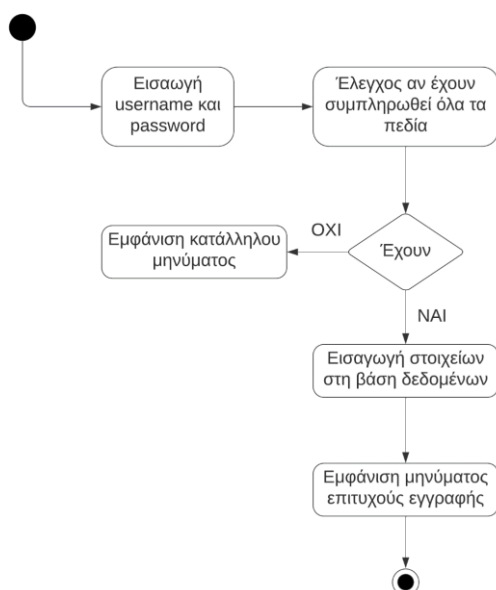
Εικόνα 16: Διάγραμμα Σειράς για την αξιολόγηση βίντεο

## Διαγράμματα Δραστηριοτήτων

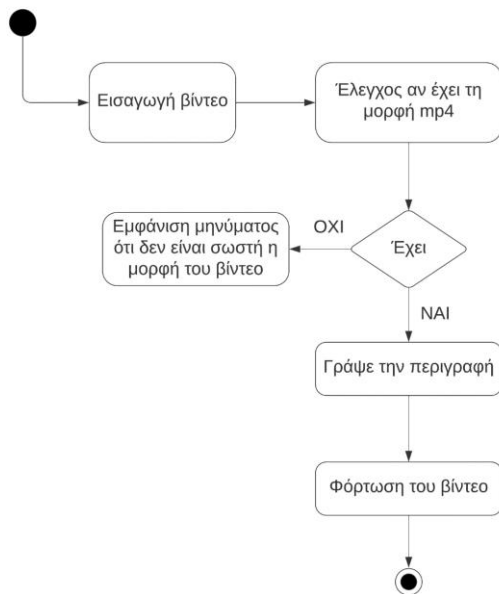
Τα διαγράμματα δραστηριοτήτων αναπαριστούν μεταβάσεις από μια δραστηριότητα σε κάποια άλλη, δηλαδή αναπαριστούν την ροή τω εργασιών των δραστηριοτήτων.



Εικόνα 17: Διάγραμμα Δραστηριοτήτων για τη σύνδεση στην ιστοσελίδα



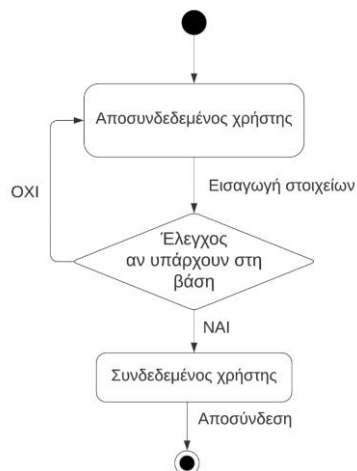
Εικόνα 18: Διάγραμμα Δραστηριοτήτων για την εγγραφή στην ιστοσελίδα



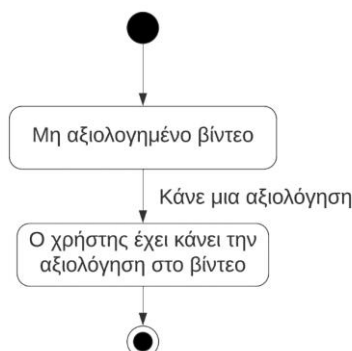
Εικόνα 19: Διάγραμμα Δραστηριοτήτων για το ανέβασμα βίντεο

## Διαγράμματα Καταστάσεων

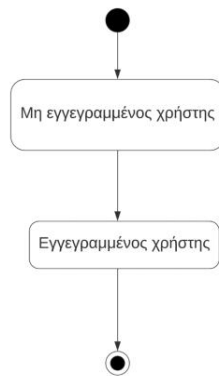
Τα διαγράμματα καταστάσεων περιγράφουν όλες τις καταστάσεις στις οποίες μπορούν να μεταβούν τα αντικείμενα μιας τάξης. Για να μεταβεί ένα αντικείμενο από μια τάξη σε κάποια άλλη, πρέπει να προκληθεί κάποιο συμβάν.



Εικόνα 20: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για τη σύνδεση στην ιστοσελίδα



Εικόνα 21: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για την αξιολόγηση βίντεο



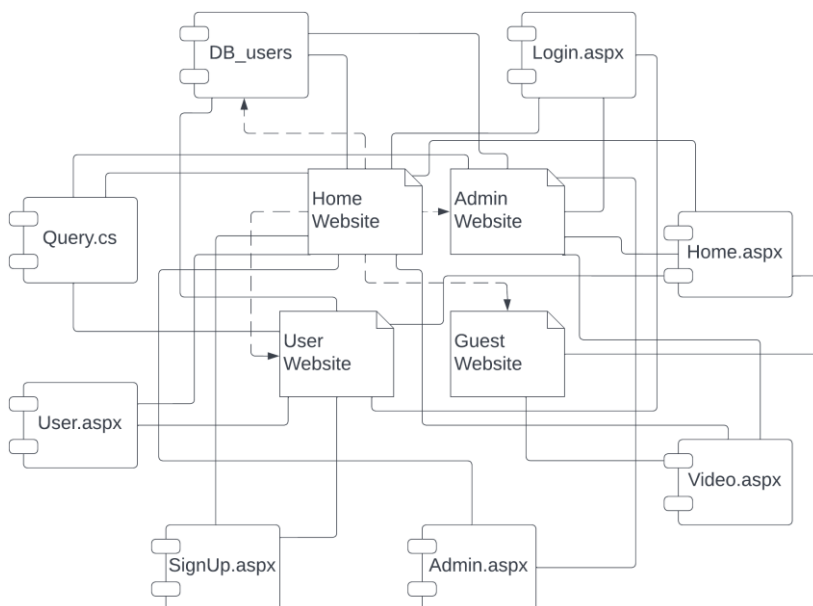
Εικόνα 22: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για την εγγραφή νέου χρήστη



Εικόνα 23: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για το ανέβασμα βίντεο

## Διαγράμματα Εξαρτημάτων

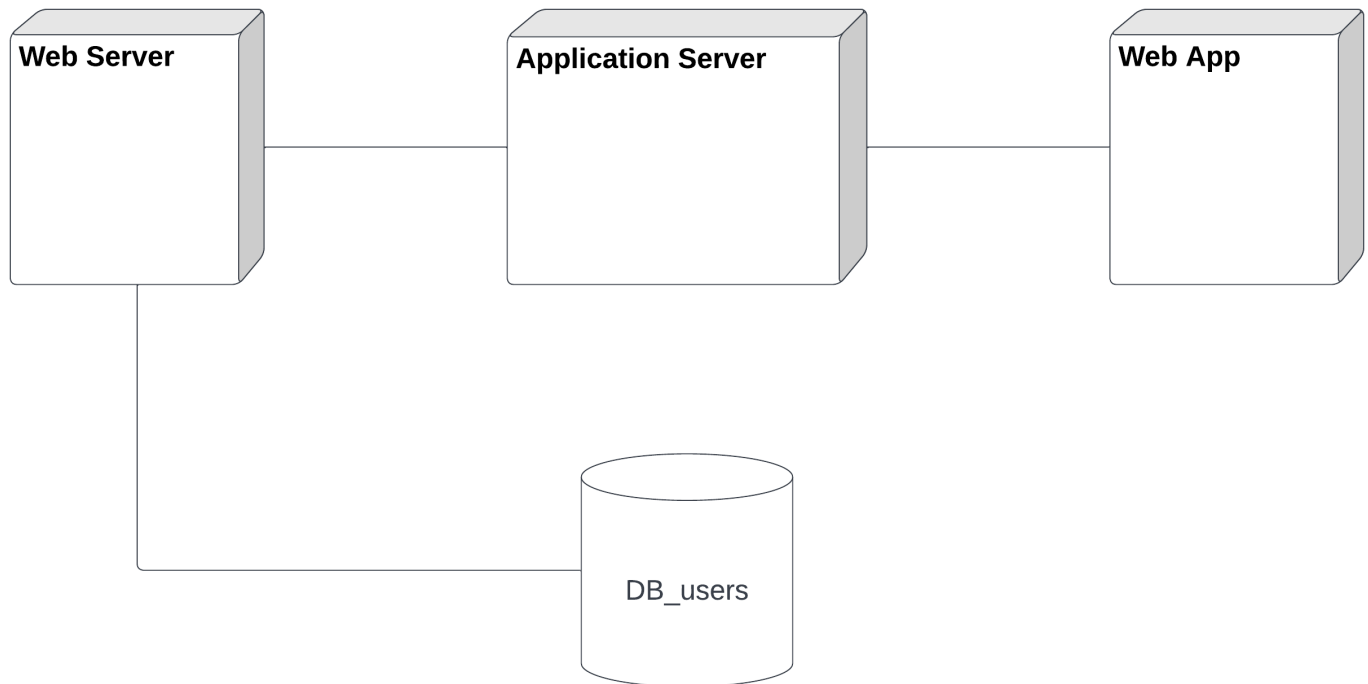
Τα διαγράμματα εξαρτημάτων μας δείχνουν τα συστατικά μέρη ενός συστήματος και τις εξαρτήσεις μεταξύ τους. Με τον όρο εξαρτήματα εννοούμε φυσικές μονάδες κώδικα (για παράδειγμα πηγαίο αρχείο, μια βιβλιοθήκη, εκτελέσιμο αρχείο).



Εικόνα 24: Διάγραμμα Εξαρτημάτων

## Διαγράμματα Διανομής

Ένα διάγραμμα διανομής δείχνει τη διάταξη των διαφόρων τμημάτων του λογισμικού. Περιέχει κόμβους οι οποίοι περιέχουν τις εφαρμογές που εκτελούνται σε αυτούς.



Εικόνα 25: Διάγραμμα Διανομής

## Υλοποίηση-Έλεγχος

### Υλοποίηση: 1η εκτελέσιμη έκδοση

Στο πλαίσιο της 1<sup>ης</sup> εκτελέσιμης έκδοσης υλοποιήθηκαν οι λειτουργίες του χρήστη. Πιο συγκεκριμένα, όταν γίνει η εισαγωγή των στοιχείων για να συνδεθεί να μπορεί να κάνει ανάρτηση ενός βίντεο, να του εμφανίζεται τα ήδη αναρτημένα βίντεο των άλλων χρηστών και την δυνατότητα να τα παρακολουθήσει.

### Αναφορά ελέγχου για την 1η εκτελέσιμη έκδοση

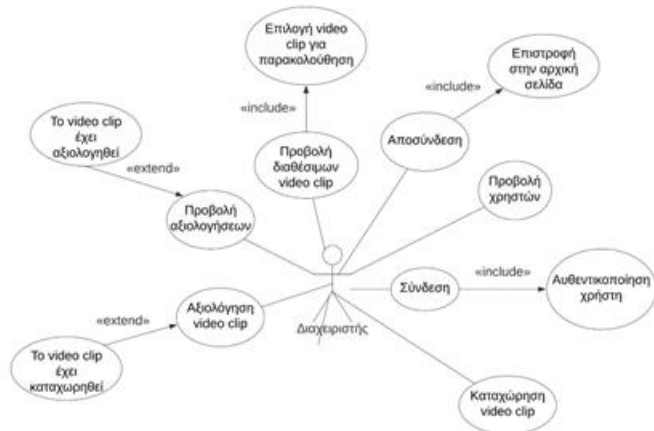
Οι έλεγχοι που έγιναν στην 1<sup>η</sup> εκτελέσιμη έκδοση του λογισμικού, κατέδειξαν τα εξής ζητήματα:

- 1) Η προβολή όλων των αναρτημένων βίντεο ήταν ταξινομημένη σε μορφή «ουράς».
- 2) Δεν εμφανίζονταν τα κατάλληλα μηνύματα στην ανάρτηση ενός βίντεο, με αποτέλεσμα ο χρήστης να μην γνωρίζει σε τι κατάσταση βρίσκεται.
- 3) Υπήρχαν εγγεγραμμένοι χρήστες με το ίδιο username.
- 4) Ο χρήστης δεν είχε την επιλογή να του εμφανίζει μόνο τα δικά του βίντεο.

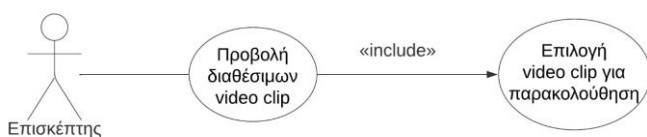
## Φάση: Κατασκευή (Construction)

### Ανάλυση-Σχεδιασμός

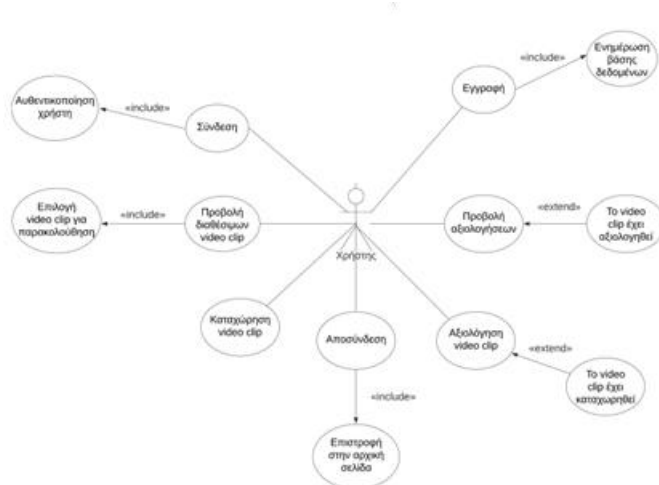
### Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης



Εικόνα 26: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης για τον Διαχειριστή



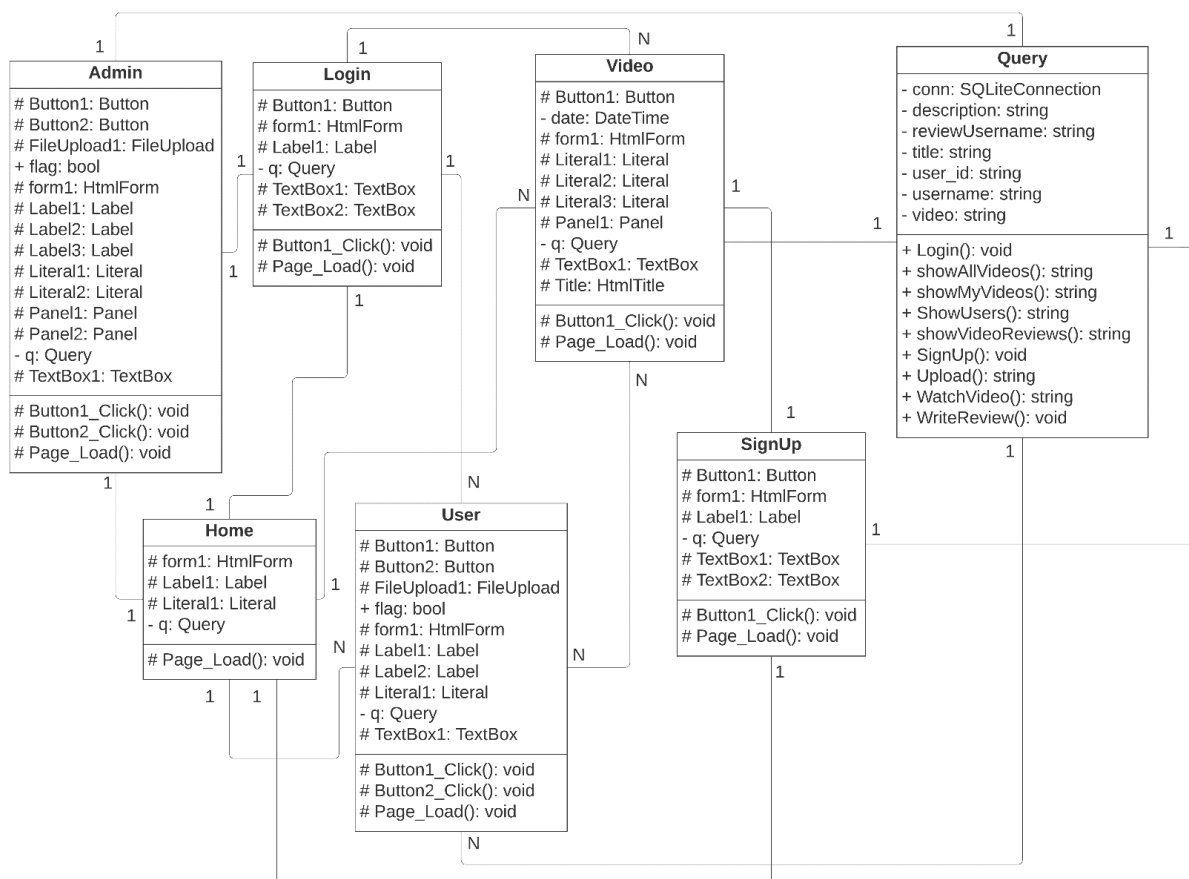
Εικόνα 27: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης για τον Επισκέπτη



Εικόνα 28: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης για τον Χρήστη

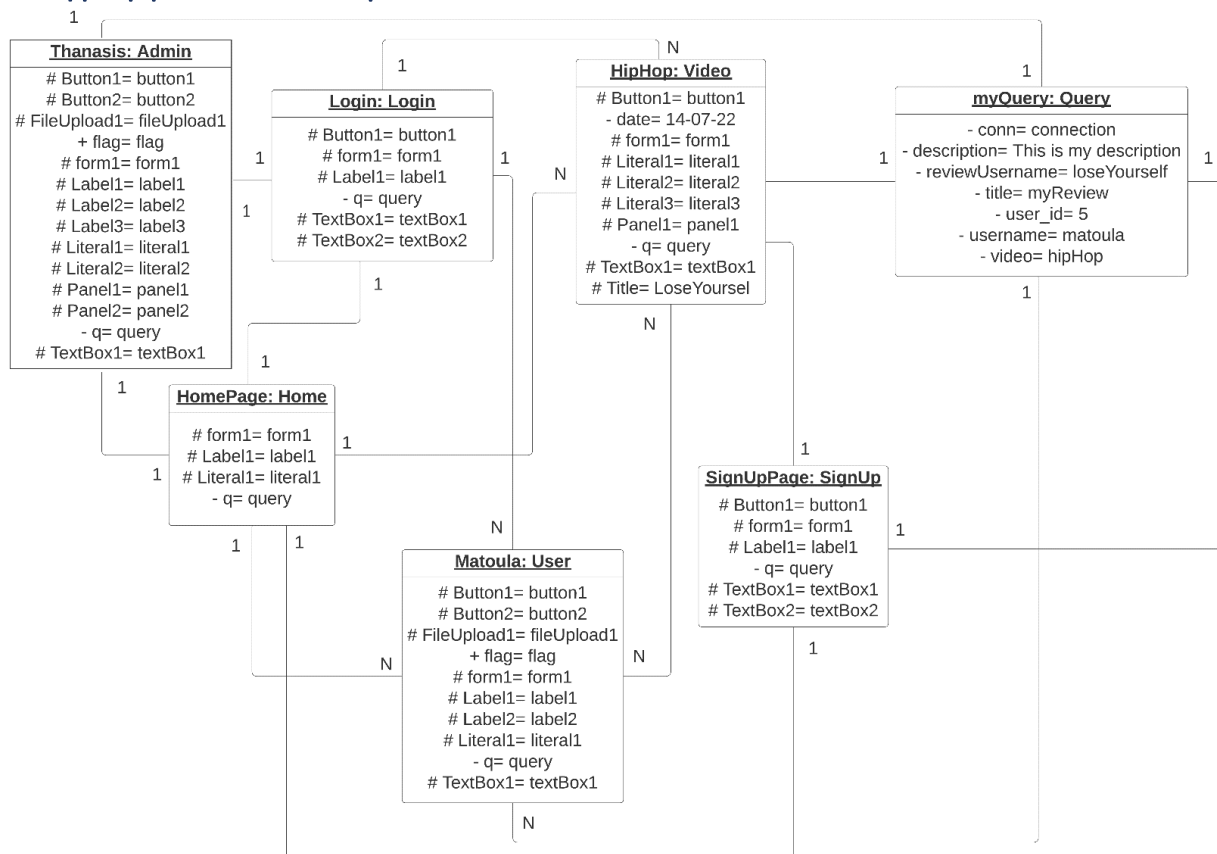


## Διαγράμματα Τάξεων



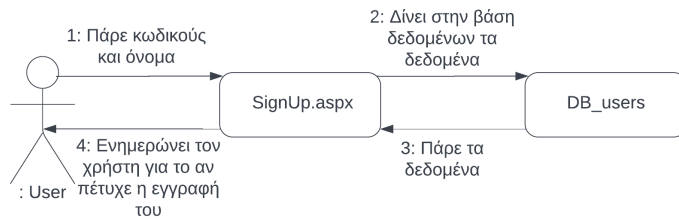
Εικόνα 29: Διάγραμμα Τάξεων

## Διαγράμματα Αντικειμένων

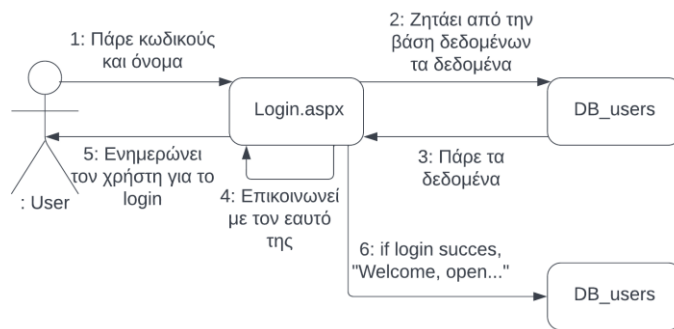


Εικόνα 30: Διάγραμμα Αντικειμένων

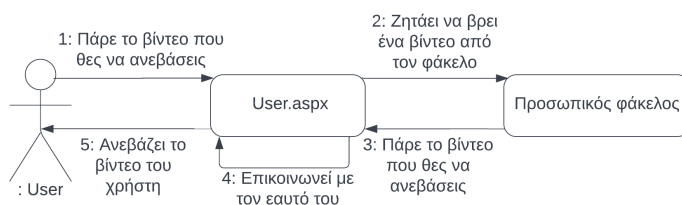
## Διαγράμματα Συνεργασίας



Εικόνα 31: Διάγραμμα Συνεργασίας για την εγγραφή στην ιστοσελίδα

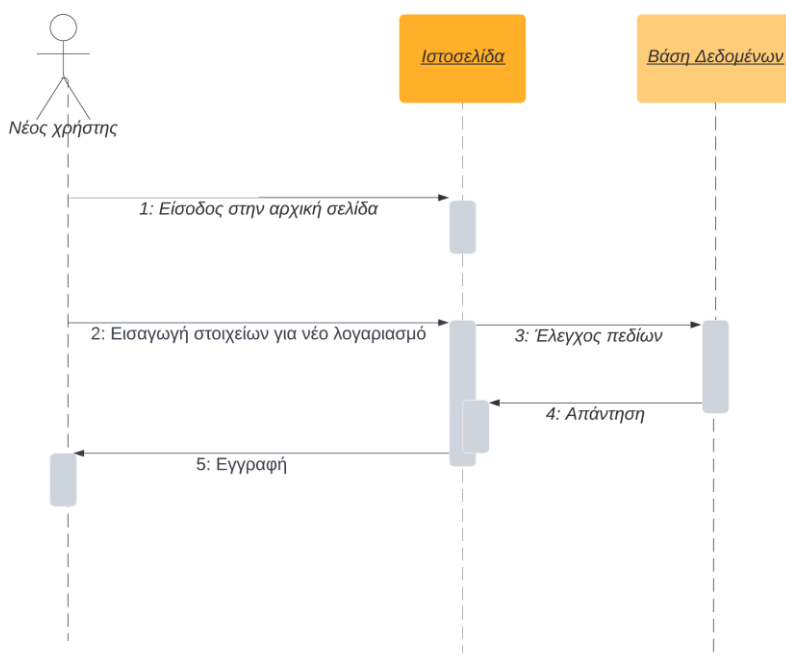


Εικόνα 32: Διάγραμμα Συνεργασίας για την σύνδεση στην ιστοσελίδα

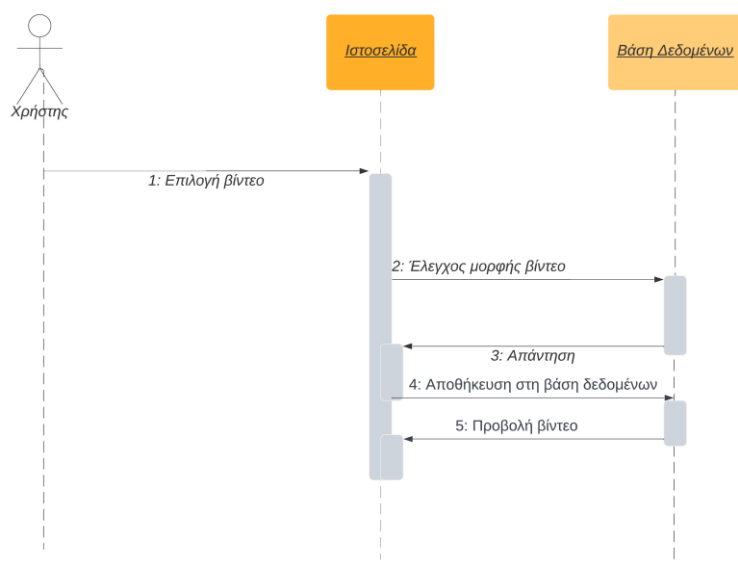


Εικόνα 33: Διάγραμμα Συνεργασίας για το ανέβασμα βίντεο

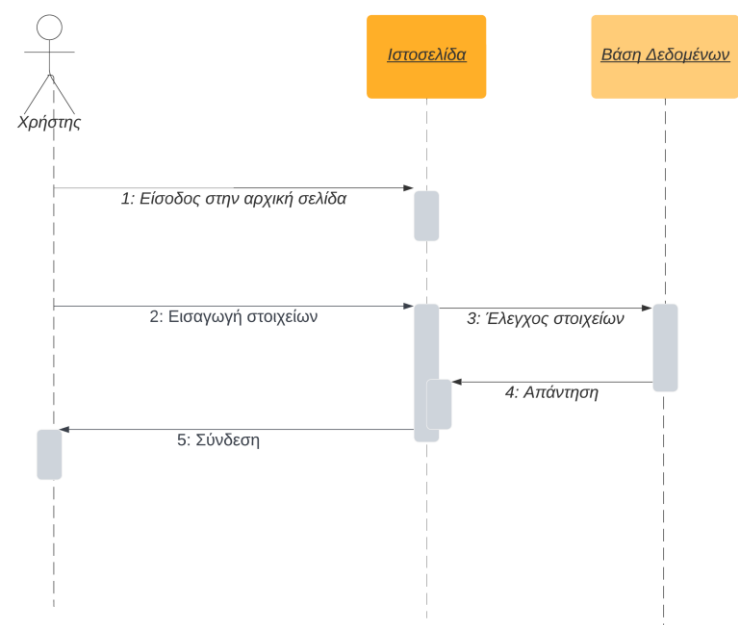
## Διαγράμματα Σειράς



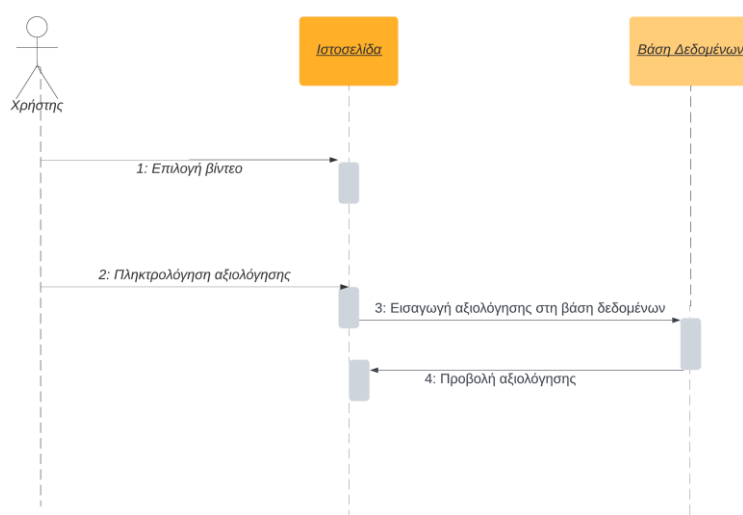
Εικόνα 34: Διάγραμμα Σειράς για την εγγραφή στην ιστοσελίδα



Εικόνα 35: Διάγραμμα Σειράς για το ανέβασμα βίντεο

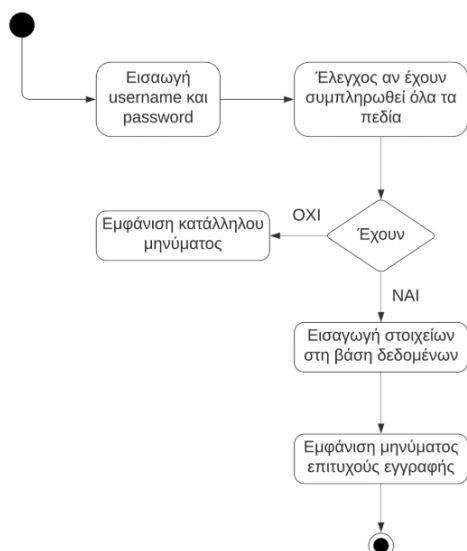


Εικόνα 36: Διάγραμμα Σειράς για τη σύνδεση στην ιστοσελίδα

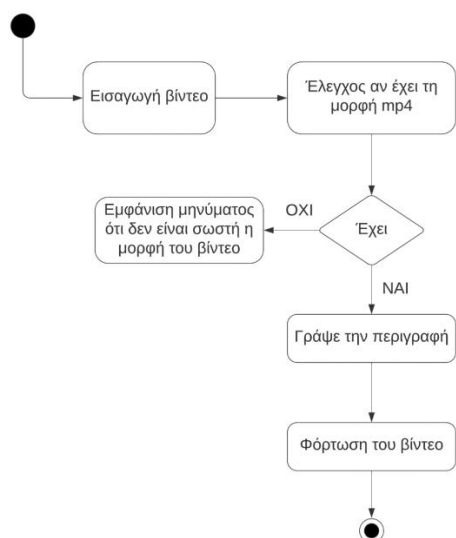


Εικόνα 37: Διάγραμμα Σειράς για την αξιολόγηση βίντεο

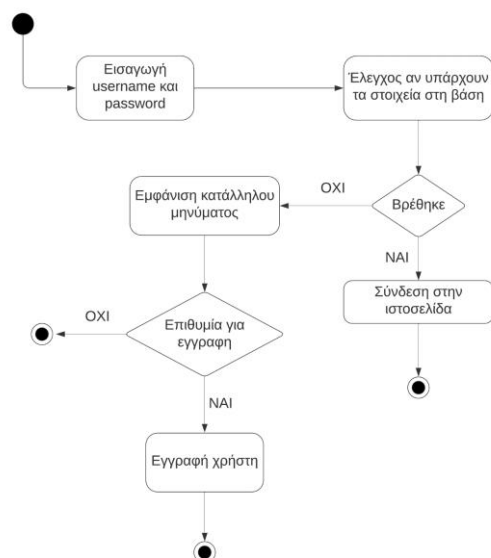
## Διαγράμματα Δραστηριοτήτων



Εικόνα 38: Διάγραμμα Δραστηριοτήτων για την εγγραφή στην ιστοσελίδα

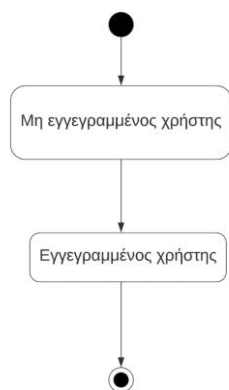


Εικόνα 39: Διάγραμμα Δραστηριοτήτων για το ανέβασμα βίντεο

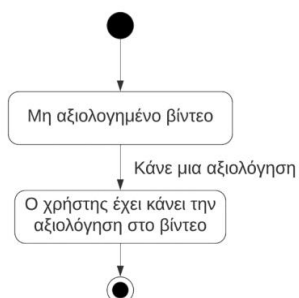


Εικόνα 40: Διάγραμμα Δραστηριοτήτων για τη σύνδεση στην ιστοσελίδα

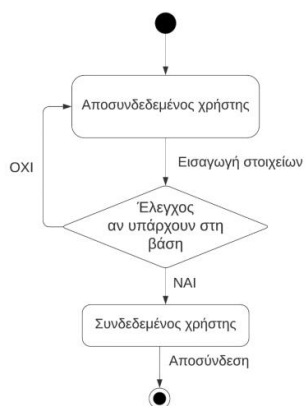
## Διαγράμματα Καταστάσεων



Εικόνα 41: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για την εγγραφή νέου χρήστη



Εικόνα 42: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για την αξιολόγηση βίντεο

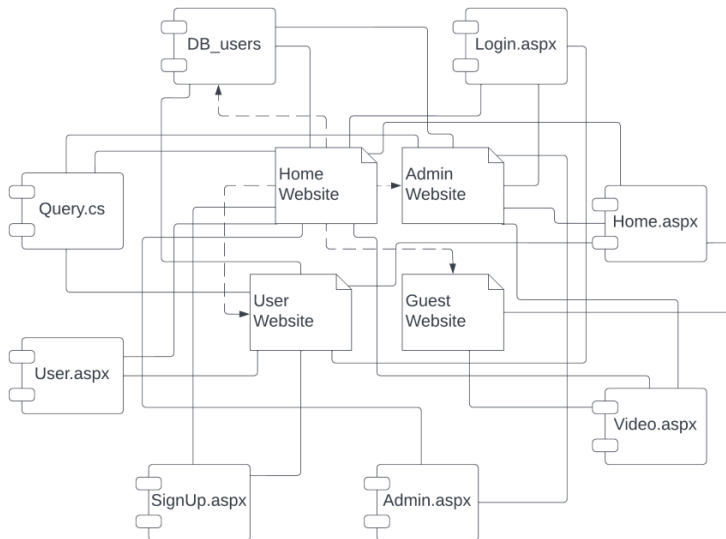


Εικόνα 43: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για τη σύνδεση στην ιστοσελίδα



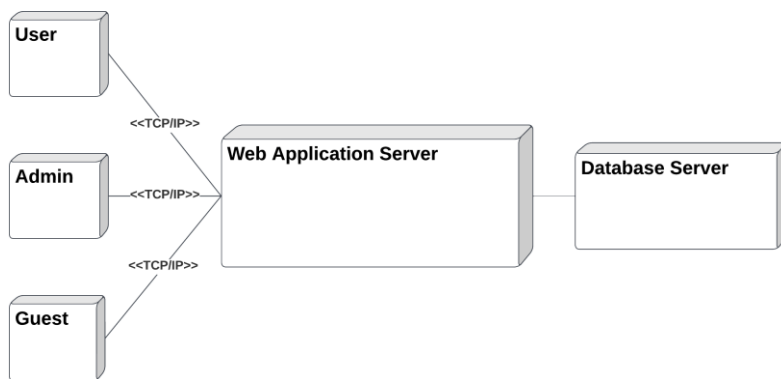
Εικόνα 44: Διάγραμμα Καταστάσεων για το για το ανέβασμα βίντεο

## Διαγράμματα Εξαρτημάτων



Εικόνα 45: Διάγραμμα Εξαρτημάτων

## Διαγράμματα Διανομής



Εικόνα 46: Διάγραμμα Διανομής

## Υλοποίηση-Έλεγχος

### Υλοποίηση: Τελική εκτελέσιμη έκδοση

Η τελική εκτελέσιμη έκδοση τις ιστοσελίδας μας ενσωμάτωσε όλες τις παρατηρήσεις της δραστηριότητας «Έλεγχος», ώστε να μην παρατηρούνται οι δυσλειτουργίες και οι αστοχίες που καταγράφηκαν κατά την πρώτη εκτελέσιμη έκδοση.

### Αναφορά ελέγχου για την τελική εκτελέσιμη έκδοση

Η αναφορά ελέγχου της τελευταίας έκδοσης περιέχει τα ακόλουθα:

- 1) Σωστή ειδοποίηση σχετικών μηνυμάτων όταν κάποιος χρήστης χρησιμοποιεί ήδη υπάρχον username, καθώς και όταν εκτελεί ένα επιτυχές upload.
- 2) Επιλογή για εμφάνιση όλων των αναρτημένων βίντεο του χρήστη.
- 3) Δυνατότητα προσθήκης σχολίων σε βίντεο άλλων χρηστών.
- 4) Επιλογή αποσύνδεσης από την ιστοσελίδα.

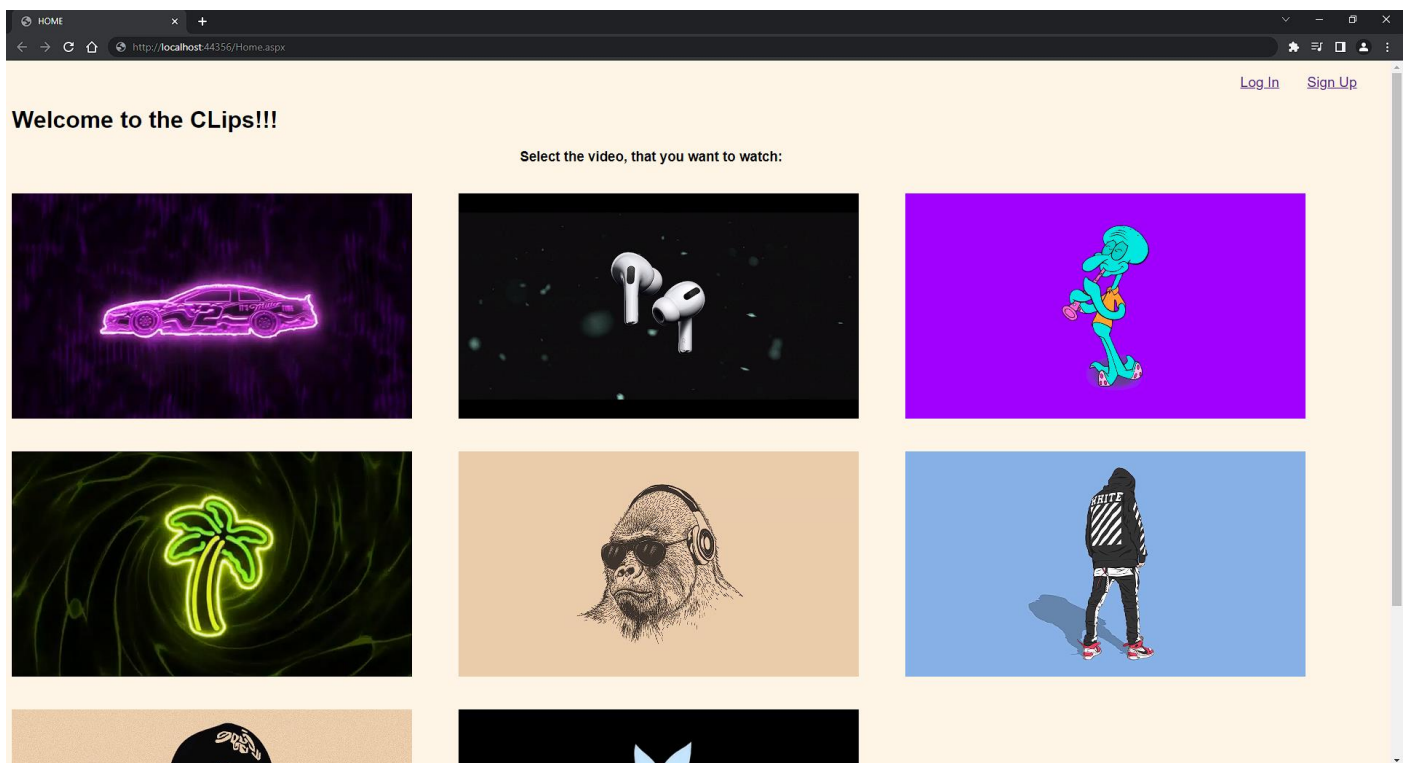
## Εγχειρίδιο Χρήστη

### Σύντομη παρουσίαση του προγράμματος

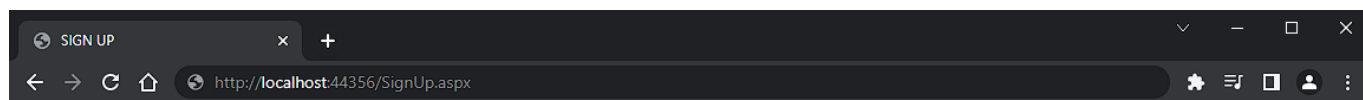
Με την εκτέλεση του προγράμματος ο χρήστης μπορεί να συνδεθεί σε έναν ήδη υπάρχον λογαριασμό ή να δημιουργήσει εκ νέου έναν. Με την εκκίνηση του προγράμματος ο χρήστης μπορεί να δει όλα τα βίντεο που έχουν αναρτηθεί στην σελίδα. Εκείνος έχει την δυνατότητα να ανεβάσει ένα δικό του βίντεο σε περίπτωση που έχει λογαριασμό, αλλά και να προσθέσει σχόλιο σε ένα ήδη υπάρχον βίντεο.

### Παρουσίαση σεναρίων λειτουργίας

Με την έναρξη του προγράμματος ο χρήστης μεταβαίνει στην Αρχική Σελίδα – Home της ιστοσελίδας μας.



Μέσα από την Αρχική Σελίδα ο επισκέπτης μπορεί να συνδεθεί στον λογαριασμό του ή να δημιουργήσει έναν καινούργιο λογαριασμό. Η εγγραφή και η σύνδεση επιτυγχάνεται με την επιλογή των Sign Up και των Log In αντίστοιχα. Και στις δύο περιπτώσεις αρκεί να εισάγεις ένα έγκυρο username και ένα έγκυρο password. Εάν κάποιο από τα δύο είναι λανθασμένο εμφανίζεται ενημερωτικό μήνυμα. Στην περίπτωση της εγγραφής εάν υπάρχει άλλος χρήστης με το ίδιο username η διαδικασία δεν μπορεί να προχωρήσει.



## Welcome to the CLips! Thank you for growing our team!

### Sing up

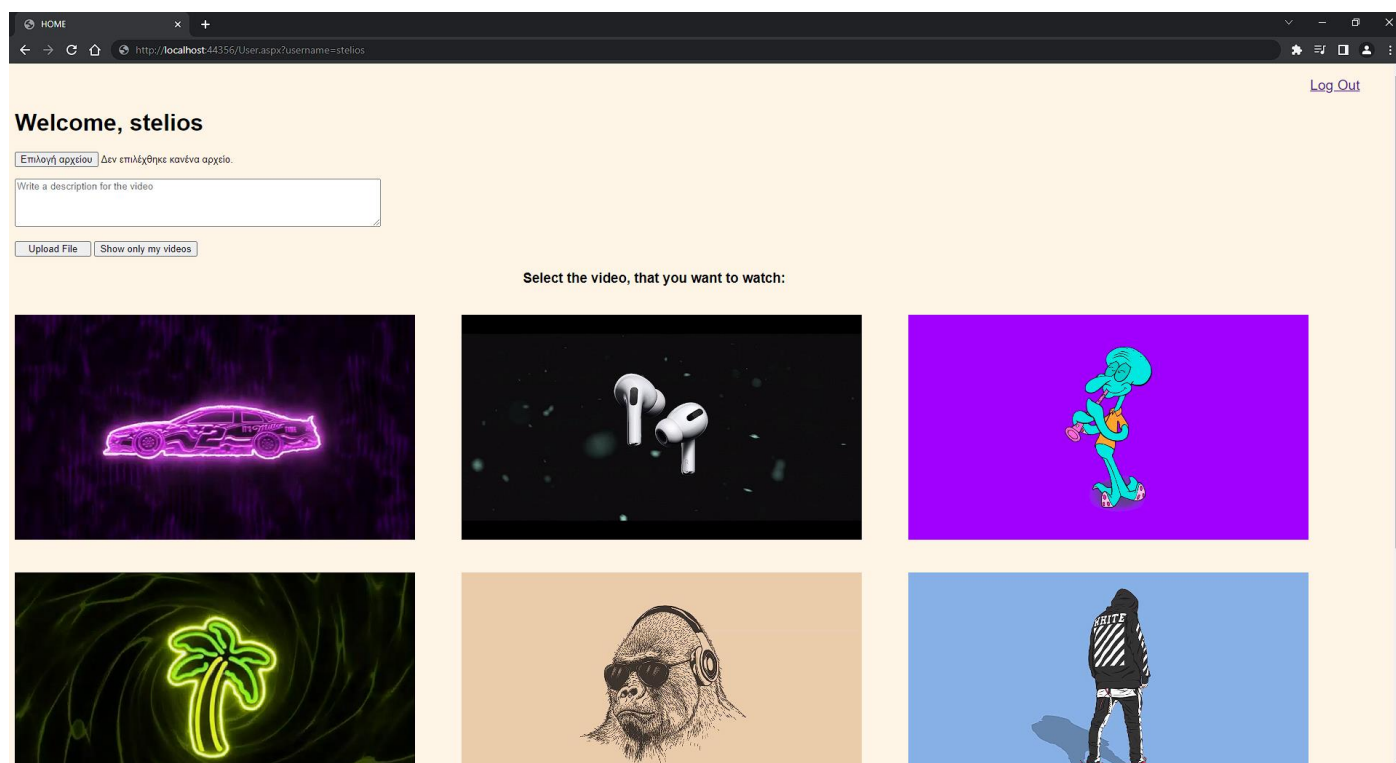
Username:

Password:

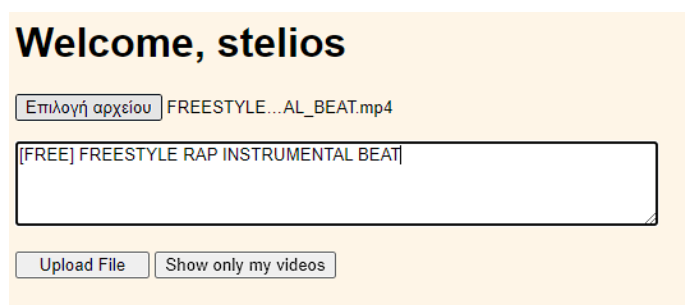
[Sing up](#)

To Username υπάρχει ήδη από άλλον χρήστη!!!

Όταν ο χρήστης συνδεθεί στον λογαριασμό του, του εμφανίζεται στην Αρχική Σελίδα η επιλογή του να ανεβάσει ένα δικό του βίντεο.



Το μέλος του site μπορεί να αναρτήσει το δικό του υλικό και να βάλει την περιγραφή που αυτός θέλει, με την προϋπόθεση το βίντεο να βρίσκεται σε συγκεκριμένο φάκελο (\\VideoClips\\Uploads). Επίσης έχει την επιλογή να πατήσει το κουμπί «**Show only my videos**» για να εμφανίζει μόνο τα δικά του αναρτημένα βίντεο ή «**Show all videos**» για να τα εμφανίζει όλα.





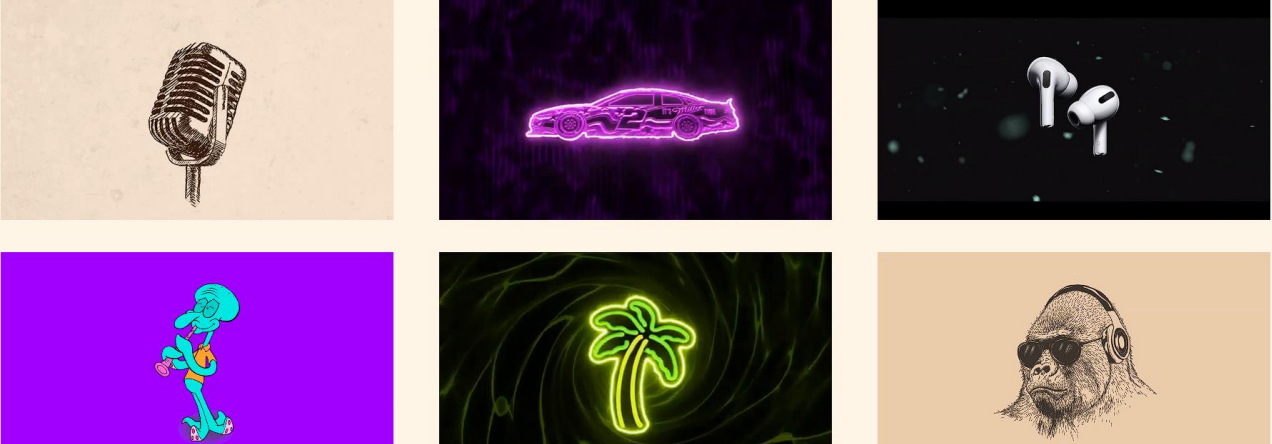


HOME x +  
http://localhost:44356/User.aspx?username=stelios

Welcome, stelios [Log Out](#)

δεν επιλέχθηκε κανένα αρχείο.

Select the video, that you want to watch:




Πατώντας το βίντεο που θέλει να παρακολουθήσει, του εμφανίζει το βίντεο, την περιγραφή του βίντεο και τον χρήστη που το ανάρτησε. Ακόμη, του δίνεται η δυνατότητα να σχολιάσει σε ένα ήδη υπάρχον βίντεο.

Lose\_Yourself.mp4 x +  
http://localhost:44356/Video.aspx?id=2&username=stelios&guest=False&admin=False

[Κεντρική](#) [Log Out](#)

Uploaded by nikos



(FREE) Freestyle Rap Instrumental Beat - 'Lose Yourself'



Write a review for the video

Post your review

Reviews

Written by **stelios** - 12/07/2022

I love this song!!!

Written by **thanasis** - 30/05/2022

Proin pellentesque ipsum et dolor commodo, eu viverra libero ultrices. Quisque condimentum nisi id lacinia imperdiet. In tempus dictum arcu. Nullam pulvinar pharetra lorem, eu egestas quam scelerisque sed. Suspendisse tempus scelerisque orci vel molestie. Sed iaculis elit vitae eleifend dignissim. Fusce porttitor orci non ligula volutpat, a porttitor dolor tempus. Integer ornare mollis pulvinar. Suspendisse potenti.

Written by **konstantina** - 22/05/2022

Maecenas pellentesque leo mattis sem tincidunt sodales. Maecenas tincidunt tempus velit, at ornare libero malesuada vel. Donec placerat pulvinar arcu, sed fermentum ligula mattis quis. Quisque tempor enim id bibendum tempor. Aenean condimentum ultricies mi ut consectetur. Duis condimentum turpis arcu, ut luctus ipsum hendrerit et. Aliquam vel lacus sit amet dui sagittis lobortis.

Ο διαχειριστής έχει τις παρόμοιες λειτουργίες του χρήστη, δηλαδή την ανάρτηση ενός βίντεο και την δημοσίευση αξιολογήσεων για κάποιο βίντεο. Παρόλα αυτά, έχει την δυνατότητα να γνωρίζει πόσοι χρήστες είναι εγγεγραμμένοι και τα στοιχεία τους, όπως το ID, το όνομα χρήστη, τον αριθμό των βίντεο που έχει αναρτηθεί και τον αριθμό των αξιολογήσεων που έχουν δημοσιευτεί.

Welcome, matoula

Επιλογή αρχείου

Δεν επιλέχθηκε κανένα αρχείο.

Write a description for the video

Upload File

Show only my videos

There are 6 Users.

ID,Username,Uploaded Videos,Posted Reviews

3, konstantina, 2, 3

4, panagiota, 2, 3


5, nikos, 3, 2


6, kostas, 0, 2


7, maria, 0, 2

8, stelios, 1, 2

Select the video, that you want to watch:







Η διαφορά του επισκέπτη με τον χρήστη είναι ότι **δεν** μπορεί να αναρτήσει βίντεο ή να γράψει μια αξιολόγηση. Ωστόσο, μπορεί να παρακολουθήσει τον υπάρχων υλικό και να διαβάσει τις υπάρχουσες αξιολογήσεις.

26 | Σελίδα



## Βιβλιογραφία

1. <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/bitstream/handle/unipi/6325/Kleissa.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
2. [https://www.google.com/aclk?sa=l&ai=DChcSEwiZgOGpnPD4AhVltHcKHaM0AJ8YABAAGgJlZg&ae=2&sig=AOD64\\_2W25dM0rr6KJQrkb5tQ6wJG59Zww&q&adurl&ved=2ahUKEwiHj9qpnPD4AhU1gv0HHacDB8IQ0Qx6BAgDEAE](https://www.google.com/aclk?sa=l&ai=DChcSEwiZgOGpnPD4AhVltHcKHaM0AJ8YABAAGgJlZg&ae=2&sig=AOD64_2W25dM0rr6KJQrkb5tQ6wJG59Zww&q&adurl&ved=2ahUKEwiHj9qpnPD4AhU1gv0HHacDB8IQ0Qx6BAgDEAE)
3. Σημειώσεις μαθήματος «UML\_PART\_1» και «UML\_PART\_1».
4. Μεταπτυχιακή Διατριβή με τίτλο «Ιστοσελίδα Εκμάθησης Ιστορίας Α' τάξης Γυμνασίου», Βαρβάρα Παπαχρήστου, Πανεπιστήμιο Πειραιώς
5. <https://www.w3schools.com/html/>