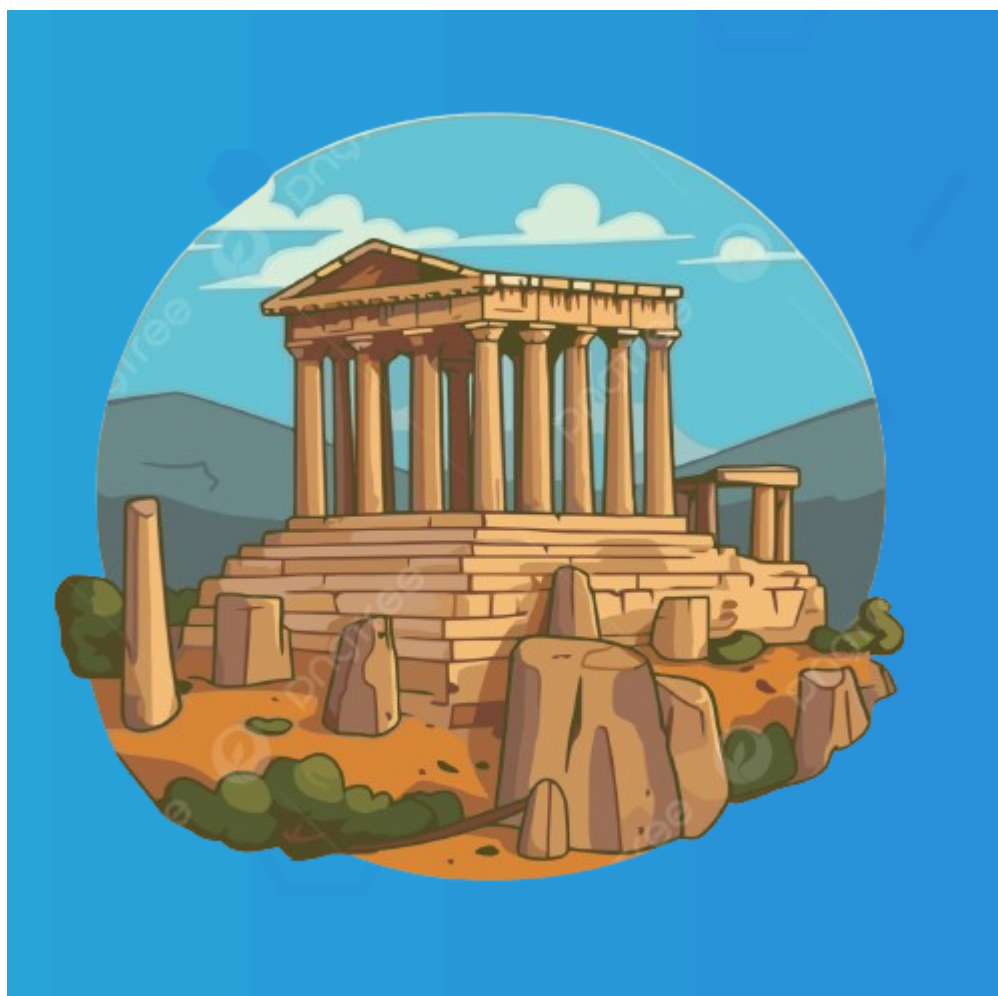


Εργασία Εκπαιδευτικού Λογισμικού

Νίκος Βασιλάκης Π17013, Παναγιώτης Ανδρέου Π17006, Γεωργιος Τσακίρης Π2

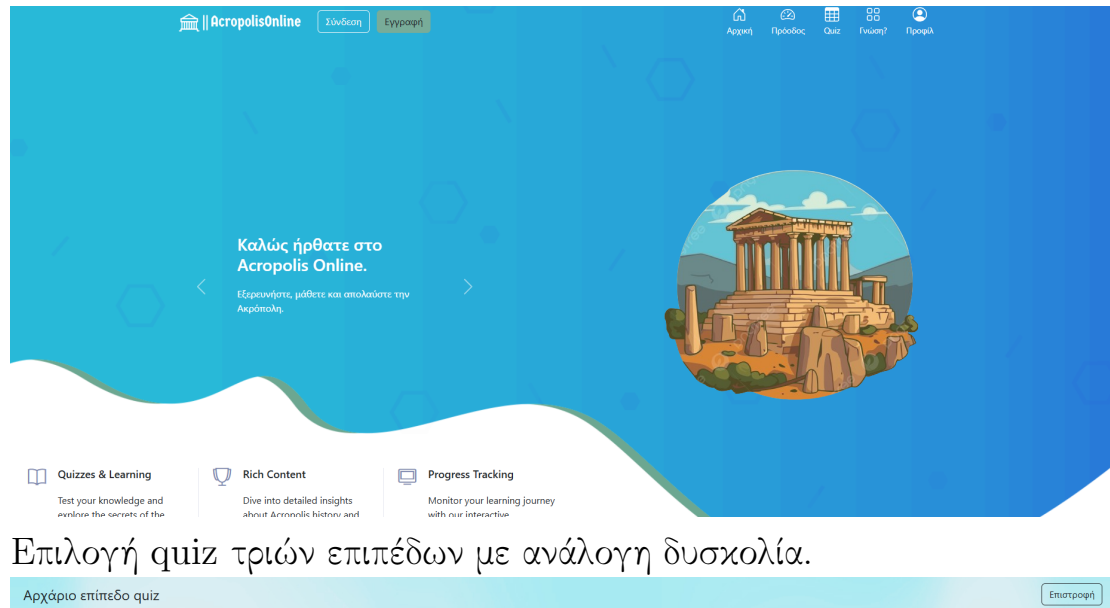
Ιούλιος 2024



Περιεχόμενα

1	Παρουσίαση	4
2	Περιγραφή εργασίας	7
2.0.1	Εξυπηρέτηση πελάτη	7
2.0.2	Περιγραφή τέστ και ανάγνωσης	7
2.0.3	Βαθμοί	8
2.1	Δομή εργασίας	9
2.1.1	Γενικά	9
2.1.2	Database	9
2.1.3	Html	9
2.1.4	Javascript	10
2.1.5	Css	10
3	Υλοποίηση	11
3.0.1	Pph	11
3.0.2	Quiz	11
4	Επίλογος	13

1 Παρουσίαση



Κεφάλαιο 1	Κεφάλαιο 2	Κεφάλαιο 3	Περιγραφή
Quiz 1	Quiz 4	Quiz 7	Κεφάλαιο
Quiz 2	Quiz 5	Quiz 8	Τίτλος κεφαλαίου
Quiz 3	Quiz 6	Quiz 9	

Εκμάθηση για τα βασικά στοιχεία της Ακρόπολης με τις ανάλογες εικόνες και κεφάλαια.

Ενότητα 1.1
Κεφάλαιο 2
Ενότητα 2.1
Ενότητα 2.2
Κεφάλαιο 3
Ενότητα 3.1
Ενότητα 3.2



Κεφάλαιο 3: Σημασία και σύγχρονη σημασία

Η Ακρόπολη δεν είναι απλώς ένας αρχαιολογικός τόπος αλλά και ένα σύμβολο της ελληνικής πολιτιστικής ταυτότητας. Σήμερα, είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς προορισμούς για επισκέπτες από όλο τον κόσμο, προσελκύοντας ανθρώπους που ενδιαφέρονται να μάθουν για την αρχαία ιστορία της Αθήνας και να ανακαλύψουν την πλούσια κληρονομιά της περιοχής.



3.1: Επισκεψιμότητα και προστασία

Η Ακρόπολη είναι ανοιχτή για το κοινό και δέχεται εκατομμύρια επισκέπτες κάθε χρόνο. Η προστασία της και η διατήρηση των κτιρίων της είναι υψίστης σημασίας για την Ελλάδα και διεθνείς οργανισμούς, όπως η UNESCO, που έχει κατατάξει την Ακρόπολη ως Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς.



Διαδρασικά παιχνίδια με τον χρήστη για την εξέτασή του διαβάσματος που έκανε.

Αρχάριο επίπεδο

Ερώτηση 1 Ποια είναι η κεντρική τοποθεσία της Ακρόπολης στην Αθήνα;	1/5
Ερώτηση 2 Ποιον τύπο κτιρίου δεν περιλαμβάνει η Ακρόπολη;	2/5
Ερώτηση 3 Πότε ξεκίνησε η ανάπτυξη της Ακρόπολης;	3/5
Ερώτηση 4 Ποιο ήταν το κύριο χρήσιμο της Ακρόπολης στην αρχαία Αθήνα;	4/5
Ερώτηση 5 Ποιο είναι το κύριο κτίριο της Ακρόπολης;	5/5

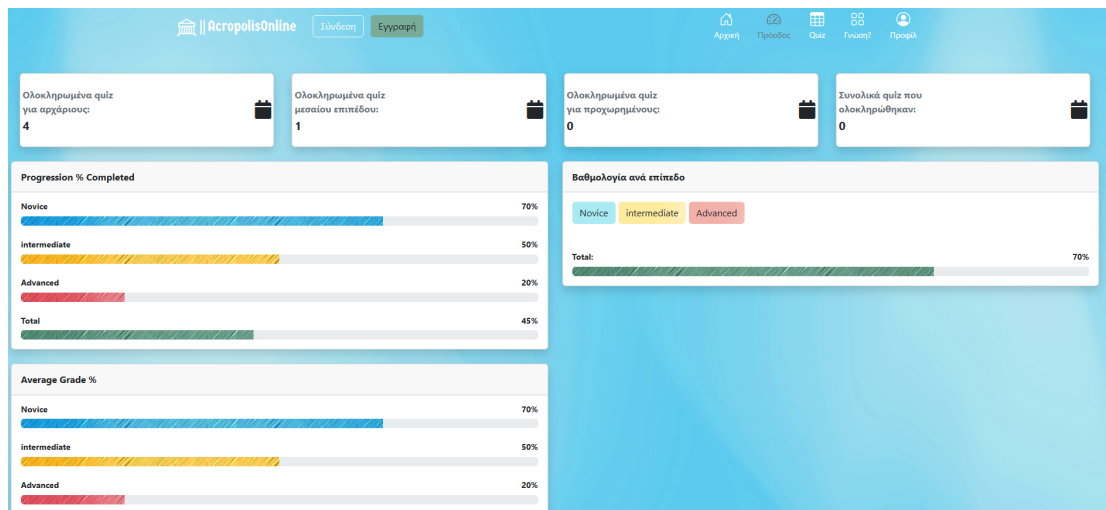
Κεφάλαιο 1: Ιστορία της Ακρόπολης

Ποια είναι η κεντρική τοποθεσία της Ακρόπολης στην Αθήνα;

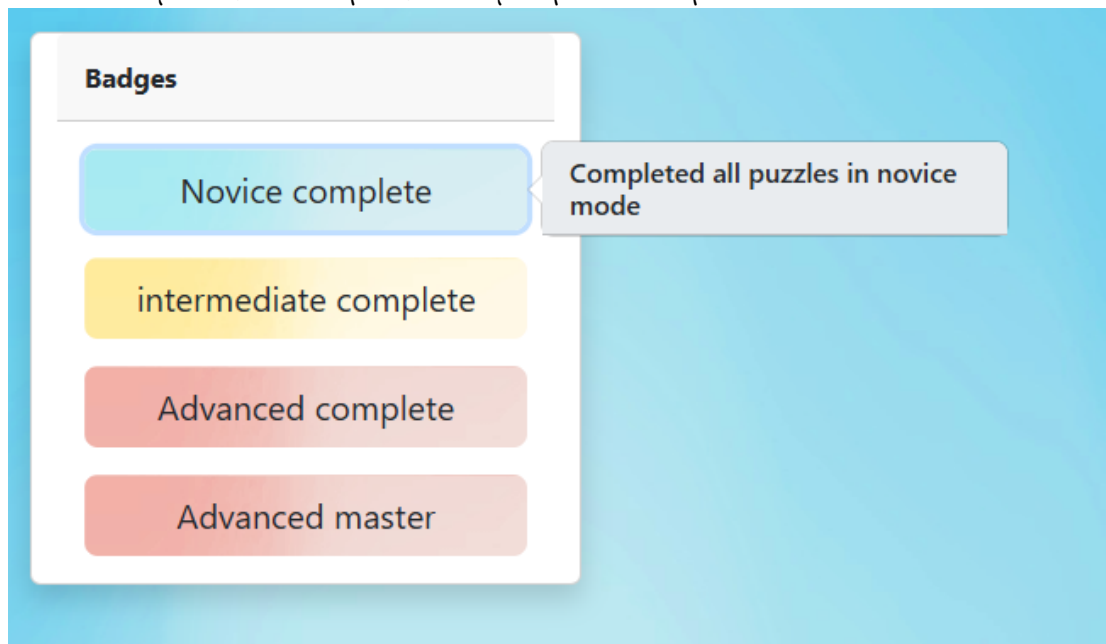
☐ Κάτω από τη θάλασσα
☐ Στο κέντρο της πόλης
☐ Στο βουνό
☐ Στα περίχωρα της πόλης

Επόμενη ερώτηση

Εμφάνιση προόδου χρήστη



Μαζί και με τις κονκάρδες που μπορεί να πάρει.



2 Περιγραφή εργασίας

Η εργασία βασίζεται στην δημιουργία ενός εκπαιδευτικού λογισμικού μέσω μίας τουριστικής ιστοσελίδας στην οποία ο χρήστης μαθαίνει γενικές πληροφορίες σχετικά με την Ακρόπολη και τα αξιοθέατά της. Μέσω αυτής της ιστοσελίδας , ο χρήστης μπορεί να διδαχθεί τα απαραίτητα πράγματα σχετικά με την περιοχή και τα τοπία της για να μπορέσει να επισκευτεί την περιοχή γνωρίζοντας βασικές πληροφορίες για αυτήν (την αρχιτεκτονική της , την επιρροή της στις τέχνες , το πως επιρρεάστηκε διαχρονικά , κλπ) .

2.0.1 Εξυπηρέτηση πελάτη

Αρχικά ο χρήστης βρίσκεται στην αρχική σελίδα που αναφέρει τις απαραίτητες πληροφορίες για το site . Έπειτα ο κάθε χρήστης θα πρέπει να κάνει το δικό του λογαριασμό πριν προχωρήσει στα τεστ , όπου θα αποθηκεύονται οι βασικές πληροφορίες για την πρόοδο του στα διαγωνίσματα.Ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να δει απαραίτητο περιεχόμενο για την Ακρόπολη και με βάση αυτό να λύσει τα τεστ που υπάρχουν.

2.0.2 Περιγραφή τεστ και ανάγνωσης

Ο ιστότοπος περιέχει 3 επίπεδα δυσκολίας (Αρχάριο , Μεσαίο και Προχωρημένο επίπεδο) , όπου μπορεί ξεκινώντας από το πρώτο επίπεδο να λύσει κάποια τεστάκια (πολλαπλής επιλογής ή συμπλήρωσης κενών) και να ανεβαίνει επίπεδο αν ο χρήστης πήγε καλά στις ερωτήσεις.Τα επίπεδα έχουν 12 κουίζ το καθένα με 9 πολλαπλής επιλογής και 3 συμπλήρωσης κενών.Ο χρήστης ξεκινάει με το **πρώτο κουίζ του**

πρώτου επιπέδου ξεκλειδωμένο και θα ξεκλειδώνει το επόμενο κουίζ άμα απαντήσει νκαλά στο προηγούμενο (έχει καλό βαθμό). Για να μπορέσει να λύσει τα τεστ ο χρήστης , θα πρέπει να διαβάσει το απαραίτητο περιεχόμενο που του διατίθεται στην καρτέλα **Γνώση**; . Το διδακτικό περιεχόμενο χωρίζεται και αυτό σε 3 επίπεδα δυσκολίας που αντιστοιχούν στα επίπεδα των τεστ.Ο χρήστης θα πρέπει να διαβάσει από το κάθε επίπεδο για να μπορέσει επιτυχώς να λύσει τα τεστ.Κάθε επίπεδο εκμάθυνσης χωρίζεται και αυτό σε κεφάλαια τα οποία αντιστοιχούν σε κάποια τεστ ανα επίπεδο , γοα να το μάθετε αυτό θα πρέπει να βάλετε το ποντίκι πάνω από κάθε χυιζ και να διαβάσετε απο δίπλα σε πίο επίπεδο αντιστοιχεί.

2.0.3 Βαθμοί

Οι βαθμοί του χρήστη αποθηκεύονται σε μία βάση δεδομένων όπου μπορεί ο χρήστης με τον λογαριασμό του να πάει στην καρτέλα της Προόδου του και να δει αναλυτικά στοιχεία για τον κάθε βαθμό του σε κάθε πίστα που έπαιξε.Την σελίδα αυτή μπορεί να δεί επίσης (είναι από κάτω και θέλει scroll) τα παράσημα που έχει αποκτήσει με την ολοκλήρωση των τεστ που έκαναν. Τα χυιζ έχουν σκοπό την εκμάθυνση του χρήστη , κατατάσσοντας τον στο επίπεδο που ανοίκει.Αν ένας χρήστης απαντήσει λάθος και δεν περάσει το τεστ (**κάτω από την βάση ° 50**) τότε μπορεί απλά να πάει στο κεφάλαιο και το επίπεδο που ανοίκει το τέστ και μόλις το μάθει να ξεανακάνει το τέστ και να του αποθηκευτεί ο μεγαλύτερος βαθμός , ξεκλειδώνοντας το επόμενο επίπεδο.

2.1 Δομή εργασίας

2.1.1 Γενικά

Το site είναι κατασκευασμένο με ητμλ , θιασκριπτ και πηπ για την βάση δεδομένων. Η αρχική σελίδα βρίσκεται στο αρχείο index.html

2.1.2 Database

Για την βάση δεδομένων χρησιμοποιούμε το XAMPP για τον server και έπειτα phpMyAdmin για το database . Για την εκκίνησή του πρώτα χρειάζεται να πάτε στο Module —>Apache —>Config —>httpd.conf και να πειράξετε αυτές τις δύο σειρές με κείμενο ανάλογα την τοποθεσία του φακέλου με την εργασία μέσα στις αγγείλες:

```
DocumentRoot "directory"  
<Directory "directory">
```

Έπειτα όταν ανοίξετε τον localhost Θα σας εμφανήσει τους φακέλους της εργασίας.Άμα πάτε στον φάκελο /html , η εφαρμογή ανοίγει και μπαίνει το site . Έχουμε στον φάκελο database ένα αρχείο sql όπου πρέπει να ανεβάσετε (με import) στον phpMyAdmin (Από το XAMPP στο κουμπί Admin του MySQL) για να δημιουργηθούν οι πίνακες με κάποιες πληροφορίες τους.

2.1.3 Html

Η ιστοσελίδα υποστηρίζει αμιγώς την χρήση bootstrap , όπου μπορούμε με αχρετές επιλογές εμφάνισης να φιάζουμε ένα site με καλά γραφικά.Υπάρχουν αρκετές σελίδες html

(ή php για την επεξεργασία δεδομένων) όπου ο χρήστης παρέχει πρόσβαση σε αυτές από την αρχική κάνοντας τα απαραίτητα βήματα. Αρχικά για να μπορεί ο χρήστης να μπει σε μία άλλη σελίδα (πέρα από την main) Θα πρέπει να είναι συνδεδεμένος με λογαριασμό. Έπειτα μπορεί να μπει στις υπολοιπες σελίδες και να κάνει τα τεστ που θέλει.

2.1.4 Javascript

Η ιστοσελίδα χρησιμοποιεί επίσης και javascript . Με την javascript μπορέσαμε να εμφανίσουμε δυναμικά περιεχόμενα στον χρήστη αλλά και να δημιουργήσουμε τα ανάλογα buckets με ερωτήσεις στις οποίες ένα αρχείο html τις παίρνει και τις εμφανίζει στον χρήστη. Υπάρχει επίσης και κώδικας javascript ο οποίος αποθηκεύεται σε άλλους φακέλους (κυρίως /assets) και μπορούμε από εκεί να χρησιμοποιήσουμε καλύτερο κώδικα για την σελίδα , όπως jquery και bootstrap plugins.

2.1.5 Css

Υπάρχει επίσης και φάκελος (/css) στον οποίο αποθηκεύονται όλα τα css αρχεία που έχουν να κάνουν κυρίως με το bootstrap της εφαρμογής.

3 Υλοποίηση

Τα βασικά αρχεία που μπαίνει ο χρήστης βρίσκονται μέσα στον φάκελο `/html` , έπειτα σελίδες που ανιδοτοιχούν για αυτές τις σελίδες βρίσκονται σε φακέλους μέσα στο `/html` (`learning` και `quiz`) όπως και αρχεία αναγκαία για την εκτέλεση του προγράμματος (`css` και `js`). Στον φάκελο `/assets` , έξω από τον `html` βρίσκονται απείραχτα αρχεία που χρησιμοποιούνται για την ορθή λειτουργία του προγράμματος. Στον φάκελο `/database` βρίσκεται το `sql` που πρέπει να εισαχθεί στην βάση για να δημιουργηθούν οι πίνακες.

3.0.1 Pph

Για την επικοινωνία με την βάση υπάρχουν τα αρχεία `control.php` και `database_conn.php` όπου το δεύτερο είναι ενσωματωμένο στο πρώτο και με αυτόν τον τρόπο τρέχουμε μόνο το πρώτο αρχείο. Για να εισαχθούν οι τιμές στην βάση έχουμε δημιουργήσει φόρμες με κρυφό κείμενο τις οποίες μπορούμε να αλλάζουμε και να τις κάνουμε submit με javascript . Έπειτα ενεργοποιείτε το αρχείο `control.php` στο οποίο ανάλογα τον τύπο της φόρμας (και από που το τρέχουμε) πάει στο απαραίτητο condition και εκτελεί τα queries που χρειάζονται.

3.0.2 Quiz

Όταν ο χρήστης επιλέγει ένα quiz τον πιγαίνει σε ένα από τους φακέλους ανάλογα με το επίπεδο που επέλεξε και εκτελεί το `html` . Έπειτα από τα αρχεία που υπάρχουν δίπλα σε κάθε `html` `questions.js` παίρνει τις ανάλογες ερωτήσεις που του χρειάζονται και τις βάζει στη σελίδα ανάλογα με το

τεστ που έχουμε επιλέξει.

4 Επίλογος

Η περιγραφή της άσκησης ολοκληρώθηκε.
(Το κείμενο έχει δημιουργηθεί σε L^AT_EX)