

Πολιτισμική Πληροφορική

Ancient Greece 101

Ευράφης Γιώργος
Α.Μ.:2022201800138



18/06/2021

Περιεχόμενα

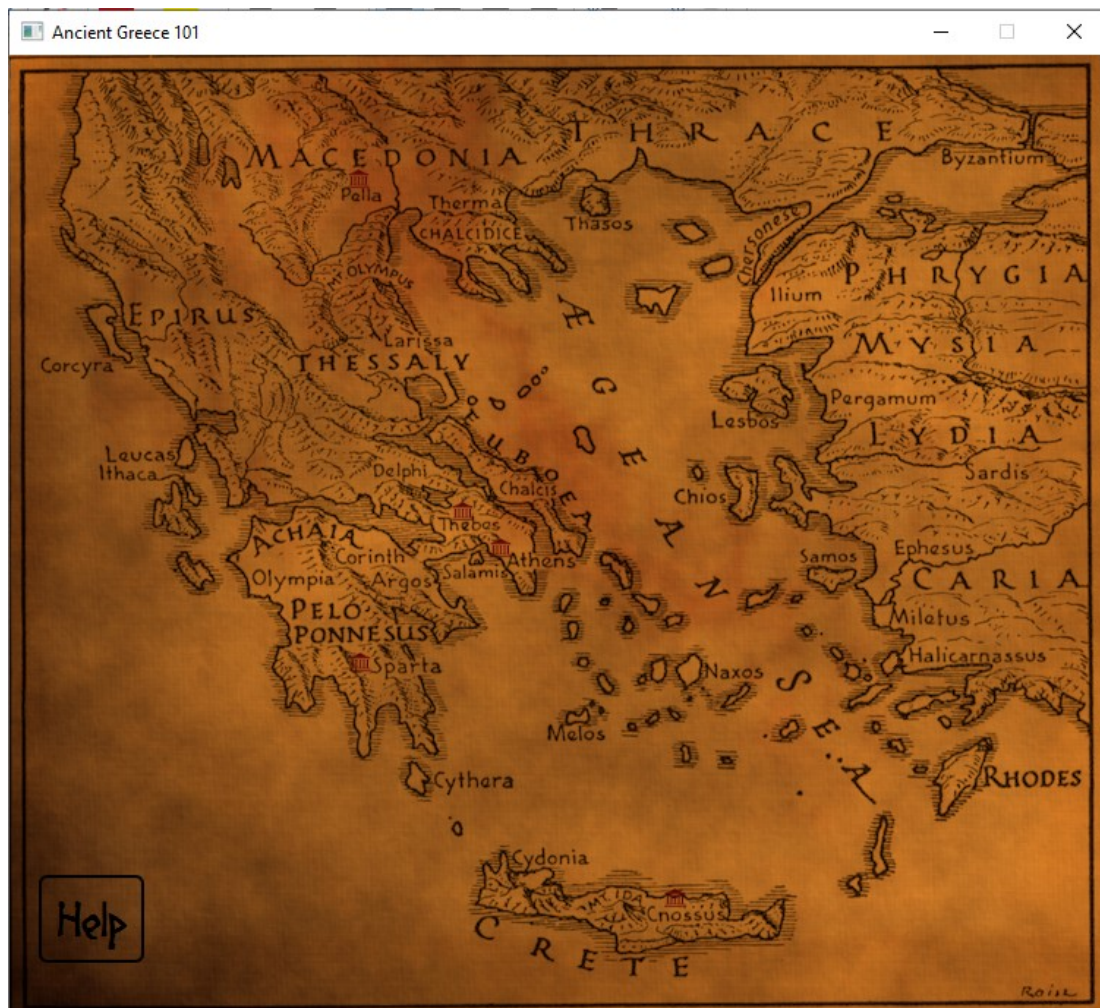
Εισαγωγή.....	3
Παρουσίαση Εφαρμογής	4
Επεξήγηση Κώδικα.....	8

Εισαγωγή

Η εφαρμογή Ancient Greece 101 αποτελεί μια συλλογή πληροφοριών για διάφορους τομείς ορισμένων αρχαιοελληνικών πόλεων-κρατών, καθώς και έναν εύκολο και διαδραστικό τρόπο για να μάθει κανείς για αυτές. Οι πόλεις-κράτη που υποστηρίζονται από την εφαρμογή είναι αυτές που θεωρήθηκαν οι πιο σημαντικές με βάση τον γεωπολιτικό τους ρόλο στην αρχαιότητα και τον αντίκτυπο που άφησαν στην ιστορία. Συγκεκριμένα είναι η Αθήνα, η Σπάρτη, η Πέλλα (πρωτεύουσα του βασιλείου της Μακεδονίας), η Κνωσσός και η Θήβα. Για κάθε μια από αυτές τις πόλεις ο χρήστης της εφαρμογής μπορεί να μάθει για την ιστορία της, την κουλτούρα της, την στρατιωτική της ισχύ, το πολίτευμα της και επιπλέον μπορεί να διαβάσει και για το αρχαιοελληνικό δωδεκάθεο. Η εφαρμογή αναπτύχθηκε εξ' ολοκλήρου με JavaFX με την βοήθεια του εργαλείου Apache Maven και Visual Studio Code. Η χρήση της εφαρμογής είναι εύκολη καθώς όλα γίνονται μέσω του ποντικιού.

Παρουσίαση Εφαρμογής

Με το που ανοίξει κανείς την εφαρμογή εμφανίζεται το κύριο μενού, το οποίο αποτελείται από έναν χάρτη της αρχαίας Ελλάδας, πάνω στον οποίο βρίσκονται μαρκαρισμένες οι υποστηριζόμενες πόλεις-κράτη με ένα μπορντό σύμβολο που μοιάζει με την πρόσοψη του Παρθενώνα, όπως φαίνεται παρακάτω. Κάτω αριστερά υπάρχει επίσης ένα κουμπί “Help” το οποίο όταν περάσει ο κέρσορας από πάνω του γίνεται άσπρο κ όταν πατηθεί ανοίγει ένα ξεχωριστό παράθυρο και εξηγεί στον χρήστη πως να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή.

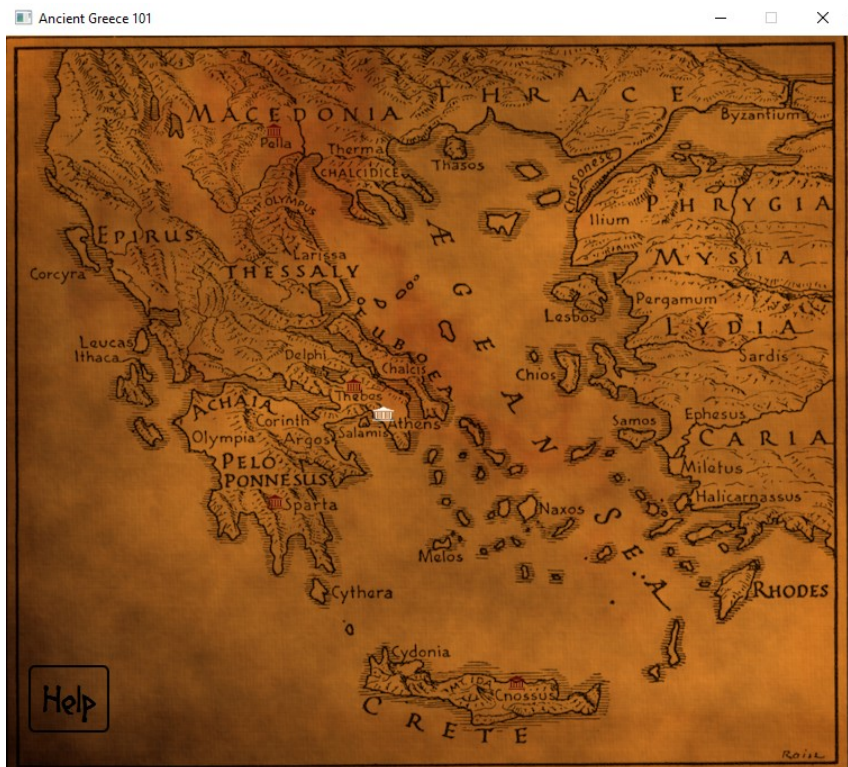


Εικόνα 1: Κύριο μενού

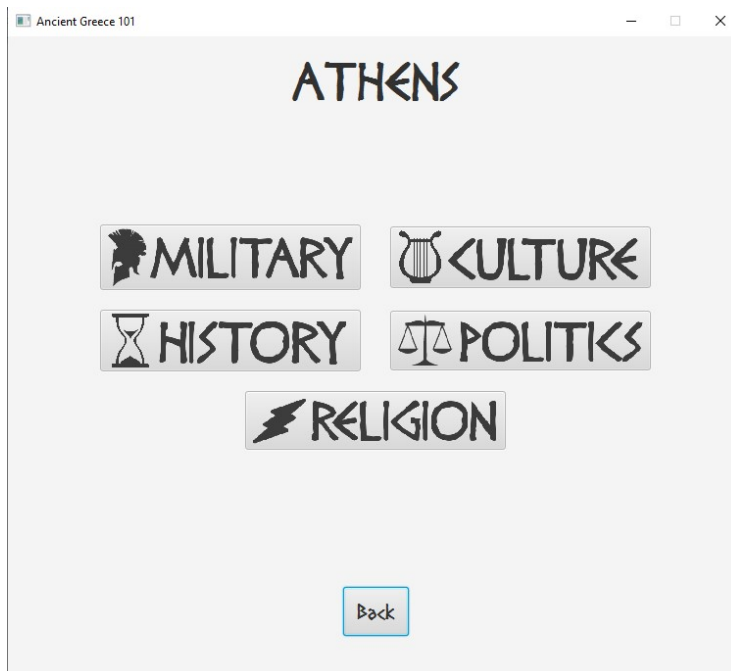
Όταν ο χρήστης περάσει τον κέρσορα του ποντικιού του πάνω από κάποιο από αυτά τα σύμβολα που είναι οι πόλεις, τότε αυτό αλλάζει χρώμα σε άσπρο και μεγαλώνει όπως φαίνεται στην φωτογραφία.

Αφότου το εικονίδιο αλλάξει χρώμα, ο χρήστης μπορεί να κλικάρει πάνω του

και με αυτόν τον τρόπο θα οδηγηθεί σε ένα δευτερεύον μενού που αφορά την πόλη την οποία διάλεξε. Εκεί θα κληθεί να επιλέξει μεταξύ ενός από τους ακόλουθους τομείς, προκειμένου να λάβει



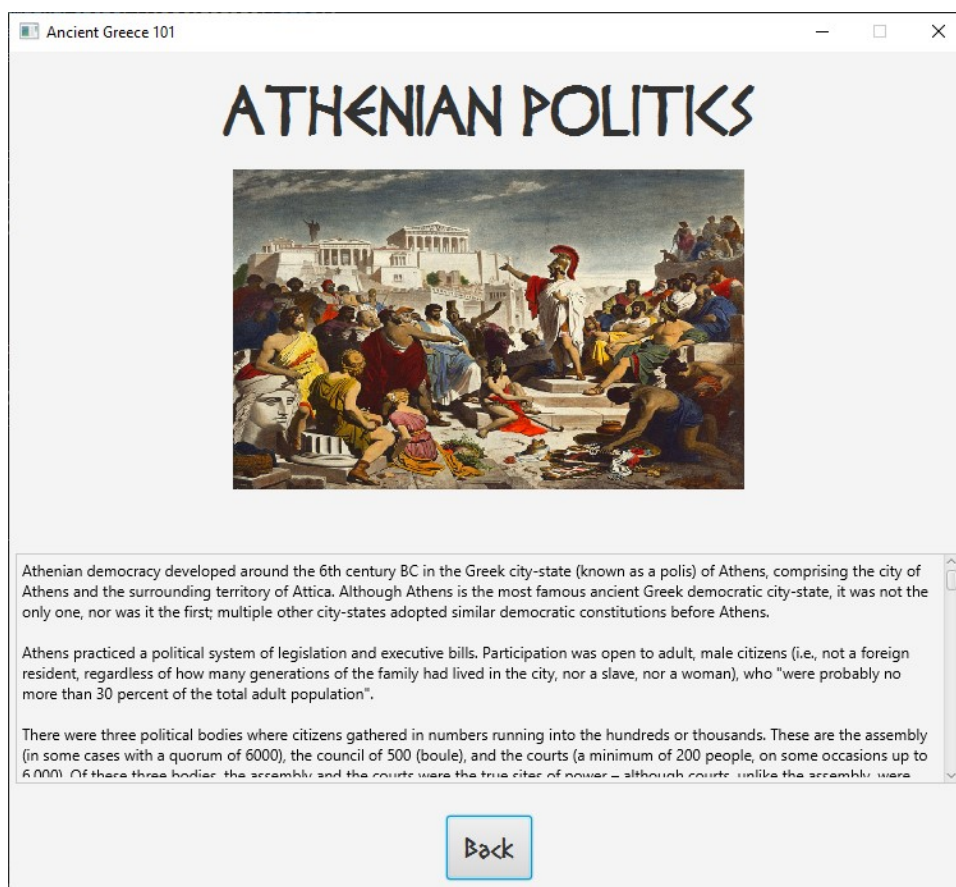
Εικόνα 2: Hover ποντικιού



Εικόνα 3: Μενού Αθήνας

πληροφορίες για αυτόν. Οι τομείς, όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή είναι η ιστορία, η κουλτούρα, η στρατιωτική ισχύς, το πολίτευμα και τέλος η θρησκεία. Προφανώς δίνεται και η επιλογή να γυρίσει πίσω στον χάρτη. Κάθε ένα από τα κουμπιά είναι διακοσμημένο με κάποιο σύμβολο που αντιπροσωπεύει τον αντίστοιχο τομέα.

Αφότου διαλέξει για τι απ όλα ενδιαφέρεται να διαβάσει πρώτα και κλικάρει στο αντίστοιχο κουμπί, ο χρήστης οδηγείται στο αντίστοιχο παράθυρο, όπου αναφέρεται ο τίτλος του άρθρου, παρέχεται μια φωτογραφία σχετική με αυτό και από κάτω βρίσκονται οι πληροφορίες σχετικά με αυτό το αντικείμενο μέσα σε ένα κουτί, στο οποίο μπορεί να κάνει scroll, καθώς ο όγκος της πληροφορίας τις περισσότερες φορές δεν χώραγε εντός του παραθύρου. Κάτω από αυτό το κουτί υπάρχει η επιλογή να γυρίσει στο προηγούμενο μενού, διατηρώντας έτσι συνοχή στην εφαρμογή. Για παράδειγμα, αν ο χρήστης στο μενού στην εικόνα 3 κάνει κλικ πάνω στο κουμπί “Politics” οδηγείται στο παρακάτω παράθυρο, στο οποίο μπορεί να διαβάσει για το πολιτικό σύστημα στην αρχαία Αθήνα, όπου φυσικά υπάρχουν πληροφορίες για την πασίγνωστη πλέον Αθηναϊκή Δημοκρατία που αναπτύχθηκε κατά τον 6^ο αιώνα π.Χ.



Εικόνα 4: Πολιτικό σύστημα Αθηνών

Αντίστοιχα μενού με πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό υπάρχουν για κάθε μια από τις πόλεις κράτη που υποστηρίζονται, με εξαίρεση την Θήβα, για την οποία δεν βρέθηκε αρκετό υλικό ώστε να φτιαχτεί παράθυρο για την κουλτούρα και το πολιτικό τους σύστημα. Ενδεικτικά παρατίθενται ορισμένα παράθυρα παρακάτω.

Ancient Greece 101

RELIGION IN ANCIENT GREECE




Ancient Greek theology was polytheistic, based on the assumption that there were many gods and goddesses, as well as a range of lesser supernatural beings of various types. Most ancient Greeks recognized the twelve major Olympian gods and goddesses—Zeus, Hera, Poseidon, Demeter, Athena, Ares, Aphrodite, Apollo, Artemis, Hephaestus, Hermes, and either Hestia or Dionysus who they believed resided on Mount Olympus. There was a hierarchy of deities, with Zeus, the king of the gods, having a level of control over all the others, although he was not almighty.

Some deities had dominion over certain aspects of nature. For instance, Zeus was the sky-god, sending thunder and lightning, Poseidon ruled over the sea and earthquakes, Hades projected his remarkable power throughout the realms of death and the Underworld, and Helios controlled the sun. Other deities ruled over abstract concepts; for instance Aphrodite controlled love. All significant deities were visualized as "human" in form, although often able to transform themselves into animals or natural phenomena.

Back

Ancient Greece 101

SPARTAN MILITARY



The land army of ancient Sparta was perhaps the most well known and feared military force of that time. Infact, many of the other Greek city states considered the Spartan phalanx to be 'invincible', a notion which was later destroyed by the Thebans.


However, the reputation of the Spartan hoplites was not unjustified. Unlike most other city states in the region, the Spartan army wasn't a force of barely trained citizens that was assembled only in times of war, but instead a professional fighting force. To achieve this, every Spartan male devoted his life to soldierhood. From the young age of 7 and up until the age of 30 every citizen had to go through a most harsh and brutal military training, known as the 'Agoge', where he would learn how to wrestle and use all sorts of weapons, as well as how to survive in the wild and perform stealthy tasks, mainly practiced through stealing food.

From the age of 20 onwards, a Spartan was considered an adult, could vote in the assembly and was eligible for military service, if he had demonstrated sufficient leadership qualities throughout his training, he might be selected to lead an *enotia*. Those who had

Back

Ancient Greece 101

HISTORY OF THEBES




Archaeological excavations in and around Thebes have revealed cist graves dated to Mycenaean times containing weapons, ivory, and tablets written in Linear B. It seems safe to infer that Thebes was one of the first Greek communities to be drawn together within a fortified city, and that it owed its importance in prehistoric days — as later — to its military strength. Deger-Jalkotzy claimed that the statue base from Kom el-Hetan in Amenhotep III's kingdom (LHIIA:1) mentions a name similar to Thebes, spelled out quasi-syllabically in hieroglyphs as d-q-e-i-s, and considered to be one of four Danaan kingdoms worthy of note (alongside Knossos and Mycenae). As a fortified community, it attracted attention from the invading Dorians, and the fact of their eventual conquest of Thebes lies behind the stories of the successive legendary attacks on that city.

The central position and military security of the city naturally tended to raise it to a commanding position among the Boeotians, and from early days its inhabitants endeavoured to establish a complete supremacy over their kinsmen in the outlying towns. This centralization led to the gradual loss of Theban identity, as the concentration of power in the city led to the neglect of the outlying towns. It is so much the central fact of Theban history, as the concentration of power in the city led to the neglect of the outlying towns.

Back

Ancient Greece 101

KNOSSIAN CULTURE



Minoan art is marked by imaginative images and exceptional workmanship. Sinclair Hood described an "essential quality of the finest Minoan art, the ability to create an atmosphere of movement and life although following a set of highly formal conventions". It forms part of the wider grouping of Aegean art, and in later periods came for a time to have a dominant influence over Cycladic art. Wood and textiles have decomposed, so most surviving examples of Minoan art are pottery, intricately-carved Minoan seals, palace frescos which include landscapes (but are often mostly "reconstructed"), small sculptures in various materials, jewellery, and metalwork.

Minoan art has a variety of subject-matter, much of it appearing across different media, although only some styles of pottery include figurative scenes. Bull-leaping appears in painting and several types of sculpture, and is thought to have had a religious significance; bull's heads are also a popular subject in terracotta and other sculptural materials. There are no figures that appear to be portraits of individuals, or are clearly royal, and the identities of religious figures is often tentative, with scholars uncertain whether they are deities, priests, or deities. Finally, whether painted scenes were "realistic" or rather a far from plain and room in Minoan has been argued to

Back

Επεξήγηση Κώδικα

Όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή, η εφαρμογή αναπτύχθηκε με JavaFX σε Visual Studio Code και με την βοήθεια του Apache Maven. Προτού μπούμε στο κομμάτι του κώδικα, αρχικά έπρεπε να βρεθούν οι απαραίτητες εικόνες για να χρησιμοποιηθούν στην εφαρμογή. Οπότε βρήκα μια εικόνα του περιγράμματος ενός αρχαιοελληνικού χάρτη με λευκό γέμισμα και με τα κατάλληλα φίλτρα στο Gimp το επεξεργάστηκα ώστε να μοιάζει με χαρτί πολλών χρόνων. Αυτή η εικόνα τέθηκε ως φόντο στην κύρια σκηνή (scene) του JavaFX. Πάνω σε αυτήν την εικόνα έβαλα στις κατάλληλες συντεταγμένες τα εικονίδια που συμβολίζουν τις πόλεις. Έπειτα επεξεργάστηκα αυτά τα εικονίδια ώστε να τα κάνω λευκά και ελαφρώς μεγαλύτερα. Με χρήση listener για το πότε κάνει ο κέρσορας hover πάνω από το εικονίδιο τα δύο αυτά εικονίδια εναλλάσσονται προκειμένου να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα και να είναι εμφανές στον χρήστη πως μπορεί να κάνει κλικ πάνω σε αυτά. Στην συνέχεια έγινε προσθήκη του κουμπιού Help στο οποίο εφαρμόστηκε η δωρεάν γραμματοσειρά Diogenes. Με χρήση CSS ρυθμίστηκε το κουμπί ώστε να ασπρίζει όταν κάνει ο χρήστης hover πάνω του. Όταν κλικάρει ο χρήστης πάνω στο κουμπί, ανοίγει ένα μικρό παραθυράκι με εξηγήσεις για το πως λειτουργεί η εφαρμογή.

Πέρα από το κύριο scene, υπάρχει και ένα δευτερεύον scene, το οποίο ενεργοποιείται όταν ο χρήστης πατήσει σε οποιαδήποτε πόλη. Αυτό το μενού περιέχει τα κουμπιά που αφορούν τις διάφορες κατηγορίες, ένα κουμπί back και έναν πίνακα από labels στην κορυφή με τα ονόματα των πόλεων-κρατών. Ανάλογα με το σε ποια πόλη έχει κάνει κλικ ο χρήστης, γίνεται ορατό μόνο το αντίστοιχο label ενώ τα υπόλοιπα παραμένουν αόρατα. Στα labels έχει εφαρμοστεί επίσης γραμματοσειρά Diogenes.

Για κάθε ένα από τα κουμπιά που υπάρχουν στο δευτερεύον scene, υπάρχει και ένα scene το οποίο ακολουθεί την αντίστοιχη λογική. Τα scenes αυτά κατά κανόνα περιέχουν έναν πίνακα από labels στην κορυφή, έναν πίνακα από εικόνες, έναν πίνακα από scrollpanes και ένα κουμπί back. Βλέποντας πιο header είναι ορατό, οι πίνακες αυτοί κάνουν ορατά τα αντίστοιχα στοιχεία τους ώστε ο χρήστης να λάβει τις πληροφορίες που θέλει για την αντίστοιχη πόλη. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να ομαδοποιήσουμε σε μεγάλο βαθμό τα scenes και δεν είναι ανάγκη να δημιουργούμε ξεχωριστό scene για κάθε ξεχωριστή κατηγορία της κάθε πόλης-κράτους. Για σκοπούς απλότητας, όλες οι πληροφορίες που βρίσκονται σε scrollpane, δηλαδή όλα τα άρθρα, βρίσκονται μέσα στην εφαρμογή ως raw text, το οποίο γίνεται τύπου TextFlow.