

ΓΡΑΠΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ 1

**ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ, ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΣΔΥ: «ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΔΙΑΧΥΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ»**

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΣΔΥ60 ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ: 2020-2021

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΣΥΜΠΛΗΡΩΝΕΙ Ο ΦΟΙΤΗΤΗΣ / Η ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ

Πατήστε το κουμπί της επεξεργασίας και συμπληρώστε τα παρακάτω στοιχεία:

Αποθετήριο: <https://github.com/haris-gr/ge1-haris-gr>

AM: std138099

Όνομα-Επώνυμο: ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΘΕΟΧΑΡΗΣ

Υπεύθυνη Δήλωση Φοιτητή: Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία αυτής της εργασίας, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται είτε στο σημείο «Σχόλια προς καθηγητή» είτε μέσα στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τυχόν πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή στοιχείων, είτε αυτά αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένα. Επίσης, βεβαιώνω ότι η εργασία αυτή προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για τη συγκεκριμένη Θεματική Ενότητα.

-☒ Συμφωνώ και αποδέχομαι την ανωτέρω δήλωση

-☐ Δε συμφωνώ και δεν αποδέχομαι την ανωτέρω δήλωση (στην περίπτωση αυτή, ο Κ-Σ έχει δικαίωμα να μην αξιολογήσει την εργασία του φοιτητή)

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ

Σκοπός ΓΕ

Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτής της εργασίας, θα έχετε:

A) Πρακτική εμπειρία ανάλυσης και σχεδίασης της διάδρασης με συσκευές χρήστη, B) Πρακτική επαφή με λογισμικό δημιουργίας πρωτοτύπων χαμηλής πιστότητας, Γ) Εξάσκηση στον προγραμματισμό της διάδρασης με συσκευές χρήστη.

Μέθοδος και παραδοτέα

Κάθε εργασία περιέχει ερωτήματα που αφορούν την αναζήτηση βιβλιογραφίας (άρθρα, links, βίντεο). Στόχος είναι να αναπτύξετε τις απαντήσεις σας ως μια κριτική σύνθεση, να επιλέξετε τα καταλληλότερα άρθρα, να συνθέσετε συλλογισμούς από αυτά και να παραθέσετε τη δική σας προοπτική. Σημαντική είναι η κριτική σύνθεση κατ' αντιδιαστολή της απλής παράθεσης εναλλακτικών λύσεων-προτάσεων από διαφορετικές πηγές, κάτι που σημαίνει στη βαθμολόγηση δίδεται έμφαση στην ποιότητα της σύνθεσης και όχι στην ποσότητα των βιβλιογραφικών αναφορών.

Ο τρόπος εργασίας είναι ίδιος για όλα τα θέματα προγραμματισμού. Αρχικά, γίνεται εγκατάσταση του εργαλείου ανάπτυξης ή/και κάποιας βιβλιοθήκης. Στη συνέχεια, γίνεται εκτέλεση κάποιου απλού παραδείγματος από αυτά που είναι διαθέσιμα είτε στο περιβάλλον ανάπτυξης, ή/και στην αντίστοιχη βιβλιοθήκη, ή σε κάποια υπηρεσία διαμοιρασμού κώδικα (π.χ., github, stackoverflow) ώστε να είναι σίγουρο ότι όλα δουλεύουν. Στις περισσότερες περιπτώσεις, το ζητούμενο είναι μια μικρή μετατροπή του κώδικα του παραδείγματος ώστε να εξυπηρετεί άλλο σκοπό. Φυσικά, θα πρέπει να δώσετε αναφορά στην πηγή και να τεκμηριώσετε μόνο τις δικές σας αλλαγές.

Παραδοτέα: Για κάθε ερώτημα που ζητάει οθόνες από εφαρμογές ή απαιτεί εκτέλεση κώδικα, η απάντηση θα πρέπει να περιλαμβάνει μία ή περισσότερες ενδεικτικές οθόνες (screenshots) στις οποίες θα φαίνεται τόσο το περιβάλλον ανάπτυξης με τον κώδικα καθώς και το αποτέλεσμα της εκτέλεσης. Η αναφορά δεν περιέχει κώδικα αλλά περιέχει τις ενδεικτικές οθόνες, τις οποίες καλό είναι να έχετε αποθηκεύσει σε εξωτερική υπηρεσία αποθήκευσης αρχείων (π.χ., imgur, dropbox) και να βεβαιωθείτε ότι δεν είναι πολύ μεγάλες (π.χ., 100KB για κάθε εικόνα-οθόνη είναι συνήθως αρκετά). Ο πηγαίος κώδικας θα πρέπει να βρίσκεται σε ξεχωριστά δημόσια αποθετήρια, τα οποία μπορούν να είναι φορκ-αντίγραφο από κάποιο παράδειγμα που βρήκατε. Βίντεο ή/και εκτελέσιμος κώδικας είναι προαιρετικά και στέλνονται μόνο με κάποιο link σε υπηρεσία διαμοιρασμού αρχείων και όχι μέσω του study.eap.gr, στο οποίο υπάρχουν στενοί περιορισμοί όσον αφορά το μέγεθος των αρχείων.

ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Για την υποβολή της τελικής αναφοράς (README.md) της ΓΕ θα χρησιμοποιείται η υπηρεσία φιλοξενίας και διαμοιρασμού αρχείων κειμένου-κώδικα [github](#). Εκεί θα ανεβάζετε όλα τα αρχεία της εργασίας σας (π.χ. αναφορά, κώδικα), εκτός από τα μεγάλα αρχεία (εικόνες, βίντεο, εκτελέσιμα). Μπορείτε να εργαστείτε είτε μέσω της διαδικτυακής διεπαφής της υπηρεσίας είτε τοπικά στον υπολογιστή σας.

Ο φοιτητής μπορεί να στείλει προαιρετικά πρόσθετα μεγάλα αρχεία (π.χ., βίντεο, εκτελέσιμο) για την εργασία με μορφή συμπιεσμένου αρχείου zip ή rar με ένα link από την αναφορά (README.md) προς μια υπηρεσία διαμοιρασμού αρχείων (π.χ., dropbox, drive). Το όνομα του αρχείου θα είναι: SDYxx_xERG_EPITHETO_ONOMA.zip (συμπληρώστε ανάλογα με τον κωδικό της ΘΕ xx και τον αριθμό x της εργασίας). Συνίσταται η χρήση λατινικών χαρακτήρων για την αποφυγή προβλημάτων.

Για την απάντηση της εργασίας, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί το υπόδειγμα της εργασίας. Οι περισσότερες απαντήσεις βασίζονται σε ενδεικτικές οθόνες από την εκτέλεση λογισμικού, λεζάντες, σύντομες περιγραφές, και αναφορές σε βιβλιογραφία. Οι πολλές εικόνες, ειδικά αν δεν έχουν επεξεργαστεί σωστά, θα δημιουργήσουν μεγάλα αρχεία. Επειδή οι ενδεικτικές οθόνες μπορεί, λοιπόν, να μεγαλώσουν πολύ το μέγεθος του τελικού αρχείου ή να μην έχουν συνέπεια εμφάνισης σε διαφορετικούς υπολογιστές (ειδικά σε προγράμματα όπως το Microsoft Office), η τελική αναφορά πρέπει να είναι σε *PDF*. Για τη μετατροπή από markdown σε PDF, μπορείτε να επιλέξετε την εκτύπωση από τον chrome και μετά να αποθηκεύσετε ως αρχείο PDF.

Πέρα από την υποβολή στο github είναι **υποχρεωτική** η υποβολή σε .PDF αρχείο της τελικής έκδοσης της ΓΕ στο [study.eap.gr](#) πριν της εκπνοή της καταληκτικής ημερομηνίας παράδοσης με όνομα SDYxx_xERG_EPITHETO_ONOMA.pdf που θα περιέχει την απάντηση της εργασίας (συμπληρώστε ανάλογα με τον κωδικό της ΘΕ xx και τον αριθμό x της εργασίας), έτσι ώστε το σύστημα να κάνει έλεγχο λογοκλοπής.

Μην ξεχάσετε να δηλώσετε εάν η εργασία αποτελεί προϊόν αποκλειστικά δικής σας εργασίας και να κάνετε αναφορά σε τυχόν άρθρα και κώδικα τα οποία χρησιμοποιήσατε.

Αν δεν έχετε απαντήσει σε ένα ερώτημα, γράψτε ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ. Αν απαντήσατε με ελλείψεις σε ένα ερώτημα γράψτε ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ ΕΛΛΙΠΩΣ.

Η συνεργασία στην ανάλυση της εργασίας επιτρέπεται, αλλά καλό είναι να αναφερθεί στον ειδικό χώρο στην πρώτη σελίδα της εργασίας. Η συνεργασία δεν πρέπει να οδηγεί σε από κοινού επίλυση και συγγραφή της εργασίας. Η υποβολή κοινών απαντήσεων από διαφορετικούς φοιτητές που συνεργάστηκαν δεν επιτρέπεται και

Θεωρείται ως ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ. Οι απαντήσεις ελέγχονται, τόσο μεταξύ των φοιτητών του ιδίου τμήματος, όσο και μεταξύ φοιτητών διαφορετικών τμημάτων. Η αντιγραφή έχει ως αποτέλεσμα το ΜΗΔΕΝΙΣΜΟ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ και την παραπομπή των παραβατών στην Κοσμητεία της Σχολής Θετικών Επιστημών & Τεχνολογίας, σύμφωνα με τον εσωτερικό κανονισμό του ΕΑΠ.

Μέρος Α – Εισαγωγή στο github, 10 μονάδες

1. Αρχικά δημιουργείτε λογαριασμό στο [github](https://github.com) χρησιμοποιώντας το e-mail που σας έχει δοθεί από το ΕΑΠ. Σε περίπτωση που έχετε ήδη λογαριασμό με άλλο e-mail προσθέστε και το ΕΑΠ e-mail σας στο αντίστοιχο πεδίο του λογαριασμού σας.
2. Αποκτήστε δωρεάν πρόσβαση στο [GitHub Student Developer Pack](https://github.com/students).
3. Ανεβάστε το βιογραφικό σας σε μορφή markdown (π.χ., φωτογραφία, πίνακες για τα πτυχία-εμπειρία, <https://guides.github.com/features/mastering-markdown/>) σε ένα νέο αποθετήριο και δημιουργήστε λινκ προς τα εκεί στην απάντησή σας παρακάτω. Η βαθμολόγηση βασίζεται στην χρήση όσο γίνεται περισσότερων στοιχείων μαρκνταουν, δομημένων αρχείων (YAML, JSON) και στην δυνατότητα (ήμι-)αυτόματης μετατροπής σε πολλαπλές τελικές μορφές (π.χ., ιστοσελίδα, αρχείο για εκτύπωση). <https://github.com/bamos/cv>

Απάντηση

<https://github.com/haris-gr/cv/blob/main/README.md>

Μέρος Β – Εποικοδομητική μελέτη, 20 μονάδες

Το σκεπτικό σε αυτήν την δραστηριότητα είναι η πρακτική ενασχόληση με τον εναλλακτικό οδηγό μελέτης "Ο Προγραμματισμός της Διάδρασης" σε βάθος και η ενεργή συμμετοχή στην παραγωγή απλού εκπαιδευτικού υλικού που απευθύνεται στους συμφοιτητές σας.

Δημιουργήστε ένα αντίγραφο (fork) της ιστοσελίδας του [βιβλίου](#) και προσθέστε **μόνο στο δικό σας αντίγραφο** (δεν χρειάζεται να κάνετε αίτημα ενσωμάτωσης στο αρχικό, εκτός και αν θεωρείτε πως κάποια από τις προσθήκες σας θα είναι χρήσιμη και στο αρχικό) νέο περιεχόμενο σύμφωνα με τα παρακάτω ερωτήματα.

Η ιστοσελίδα χρησιμοποιεί την τεχνολογία git submodules η οποία απαιτεί επιπλέον βήματα για τον συντονισμό των επιμέρους φακέλων, [διαβάστε σχετικά](#)

Για την βαθμολόγηση θα πρέπει να δώσετε λινκ σε κάθε νέο περιεχόμενο που προσθέσατε στο δικό σας αντίγραφο. Το βασικό κριτήριο βαθμολόγησης είναι η **έμφαση στην διάδραση και όχι μόνο στην τεχνολογία ή μόνο στον άνθρωπο**, καθώς και η συνέπεια με τις [οδηγίες συνεισφοράς](#).

Ερώτημα 1 – Εικόνες, διαφάνειες, και χρονολόγιο [10 μονάδες]

A: [δύο νέες εικόνες με λεζάντα και με ελεύθερα πνευματικά δικαιώματα ή που επιτρέπουν εμπορική χρήση π.χ., apple mouse](#), οι νέες εικόνες μπορούν να είναι παρόμοιες με υπάρχουσες αρκεί να συνοδεύονται από τα κατάλληλα πνευματικά δικαιώματα. Εκτός από το αρχείο .md θα πρέπει να γίνει προσθήκη των αντίστοιχων εικόνων (μικρή εικόνα πλάτους 160πίξελ, και μια κανονική) στον φάκελο images, π.χ., [προηγούμενη σωστή προσθήκη εικόνας](#), παρατηρούμε τα δεδομένα στις εικόνες-λεζάντες-ετικέτες-κατηγορίες-χρονολογία, συνήθως είναι από διαδραστικά συστήματα 10+ χρόνια παλιότερα, και συνδέονται απευθείας με το περιεχόμενο του βιβλίου: Οι κατηγορίες είναι κεφάλαια-υποκεφάλαια, οι ετικέτες είναι εταιρείες, άνθρωποι, σημαντικά προϊόντα, ενώ οι λεζάντες δίνουν έμφαση στην διάδραση και όχι μόνο στην τεχνολογία ή μόνο στον άνθρωπο.

B: [ένα νέο σετ από θεματικές διαφάνειες](#) και [ένα νέο χρονολόγιο](#) που συνδυάζει τις δύο νέες εικόνες σας από το A1 με εικόνες που ήδη υπάρχουν, το αρχείο θα πρέπει να περιέχει μια λεζάντα που περιγράφει την θεματική που σας ενδιαφέρει καθώς και τον αντίστοιχο τίτλο.

Απάντηση

ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ

Ερώτημα 2 – Μελέτη περίπτωσης και βιογραφία [10 μονάδες]

A. [μια νέα μελέτη περίπτωσης](#)

B. [μια νέα βιογραφία](#)

τα οποία σχετίζονται με τις θεματικές εικόνες-διαφάνειες-χρονολόγιο που αναπτύξατε στο προηγούμενο ερώτημα, ή 3) ένα νέο διάγραμμα (π.χ., Gordon Bell Nomograph, Xerox Star genealogy, Beaudouin-Lafon Table). Η αναφορά σας θα

πρέπει να περιέχει αναφορά στις πηγές Αναφορές που δεν έχουν αναφορά στις πηγές ή/και είναι απλά μετάφραση από πηγές όπως δικτυακές βιβλιοθήκες και wikipedia βαθμολογούνται κάτω από την βάση.

Απάντηση

ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ

Μέρος Γ - Σχεδίαση, 30 μονάδες

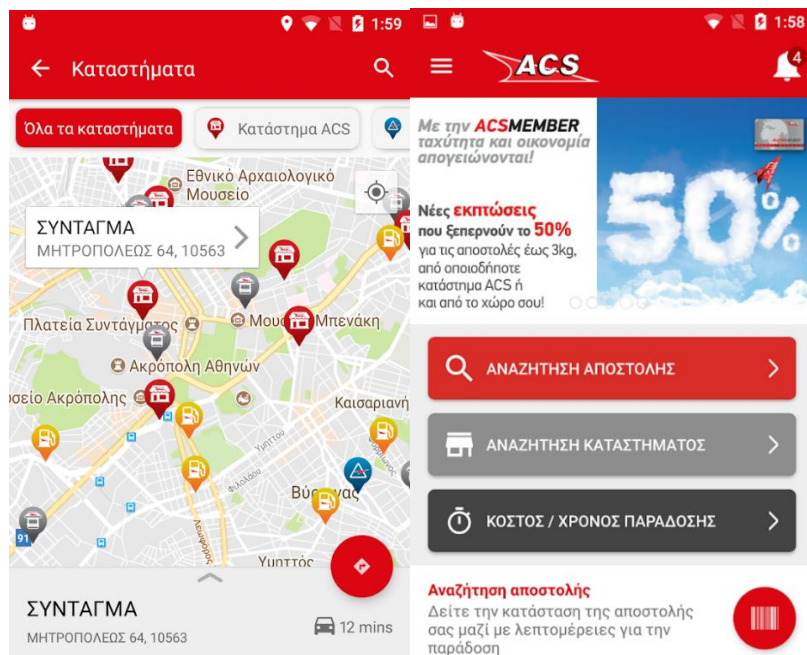
Σε αυτό το μέρος θα γίνει η σχεδίαση του λογισμικού για μια τυπική εφαρμογή γεωγραφικού χάρτη με διαφορετικές τεχνικές και συσκευές διάδρασης (κινητή, φορητή, και επιτραπέζια) με τον χρήστη. Ο στόχος είναι η [ανθρωποκεντρική σχεδίαση](#) μιας [κινητής εφαρμογής για κούριερ](#), δλδ, της εφαρμογής που χρησιμοποιεί ο ταχυμεταφορέας για να εκτελέσει καλύτερα τις δουλειές του.

Ερώτημα 1 – Ανάλυση σχετικών εφαρμογών [10 μον.]

Μελετήστε 3-5 σχετικές εφαρμογές που βασίζονται στον κινητό υπολογισμό. Μπορείτε να βρείτε οθόνες από τις εφαρμογές αναζητώντας με το όνομά τους στα μαγαζιά εφαρμογών. Επιλέξτε δύο τουλάχιστον οθόνες από κάθε εφαρμογή και προσπαθήστε να εξάγετε τα κριτήρια σχεδιασμού που προσπαθούν να ικανοποιήσουν. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design> <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/requirements-engineering>


Απάντηση


ACS



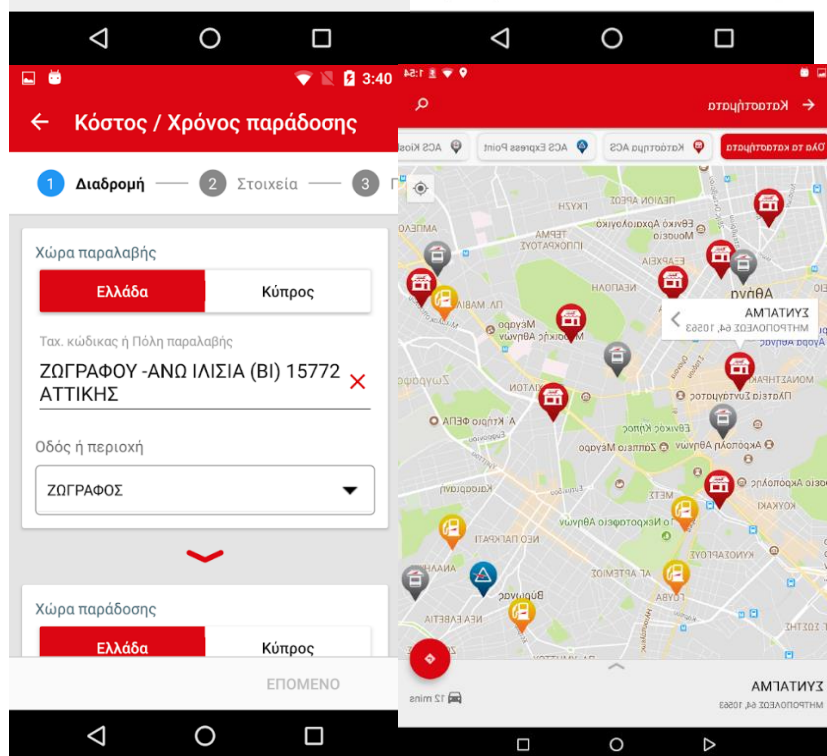
 Αναζητήστε τις αποστολές σας εύκολα

 Βρείτε το κοντινότερο σημείο εξυπηρέτησης της ACS

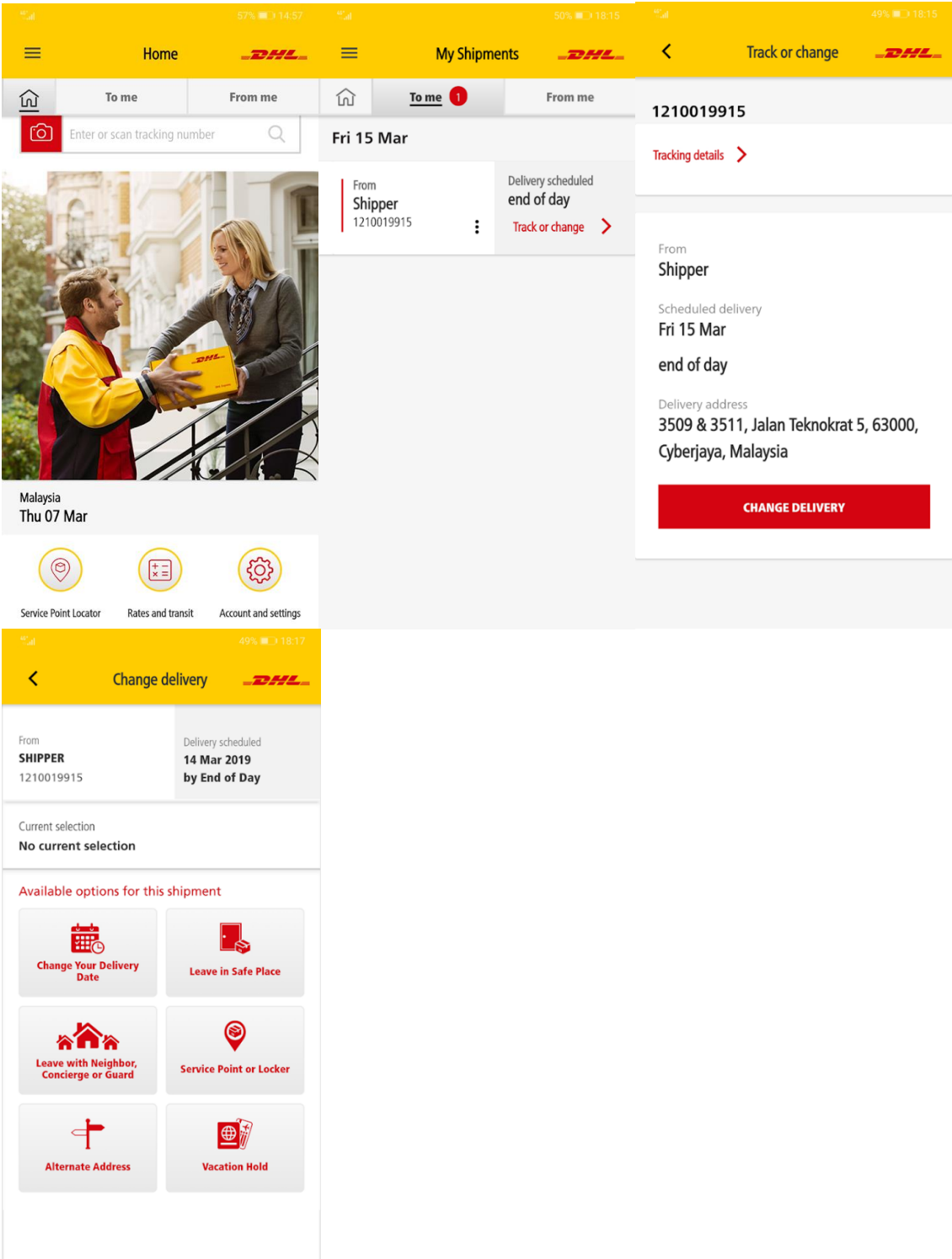
 Πληροφορηθείτε για το κόστος και το χρόνο παράδοσης κάθε αποστολής

 Ενημερωθείτε άμεσα για τις αποστολές σας μέσω ειδοποιήσεων (notifications).

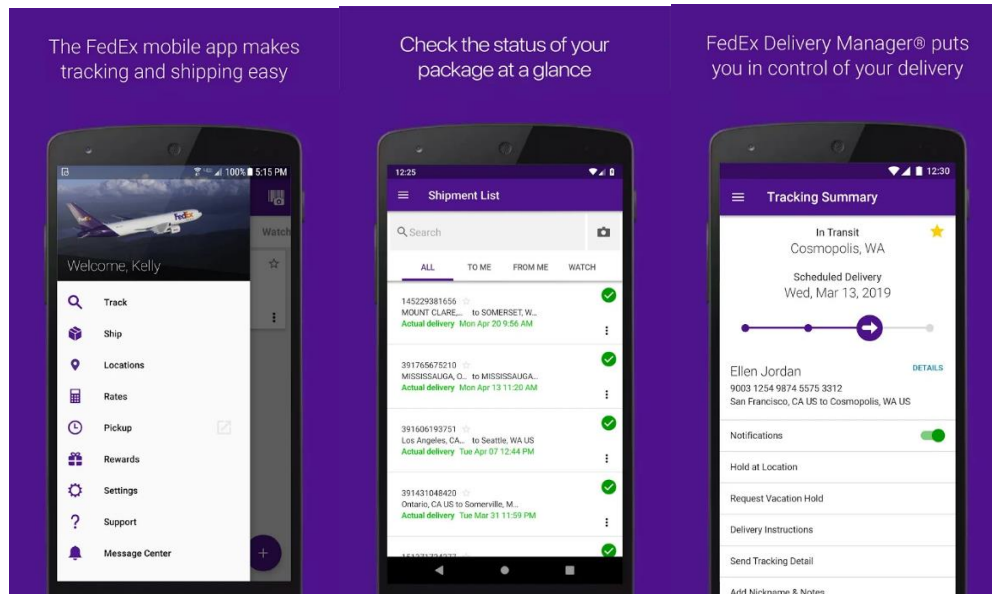
Εάν επιθυμείτε να λαμβάνετε άμεσα ειδοποιήσεις για τις αποστολές σας, εισάγετε και επιβεβαιώστε το τηλέφωνό σας



DHL



FedEx



Οι εφαρμογές courier που επιλέχθηκαν από ότι βλέπουμε στις ενδεικτικές εικόνες είναι φτιαγμένες με γνώμονα την ευκολία στην χρήση και τη γενικότερη εμπειρία του χρήστη που προσφέρουν. Προσπαθούν να παρέχουν όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες και ενέργειες χωρίς ωστόσο να ανεβάζουν την πολυπλοκότητα.

Ερώτημα 2 – Ορισμός περσόνας και σεναρίου χρήσης [10 μον.]

Παρουσιάστε (τουλάχιστον) μια περσόνα και ένα σενάριο χρήσης για την εφαρμογής σας. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/personas> <https://www.interaction-design.org/literature/topics/personas> <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-scenarios>

Απάντηση

ΠΕΡΣΟΝΑ

Όνομα: Μαρία Πέτρου

Ετών: 36

Γενικά:

Μένει στη Θεσσαλονίκη είναι δασκάλα και διδάσκει σε ένα δημοτικό σχολείο. Διατηρεί επίσης ένα ηλεκτρονικό κατάστημα που μέσω ίντερνετ πουλάει αρωματικά κεριά. Είναι παντρεμένη με τον Κωνσταντίνο που είναι αστυνομικός και έχουν ένα μικρό αγόρι τον Αλέξανδρο.

Ανάγκες:

Χρειάζεται ένα γρηγορότερο τρόπο να στέλνει πακέτα οι υπηρεσίες πρέπει να είναι οικονομικές και να διασφαλίζεται ότι το αντικείμενο δεν θα πάθει κάποια φθορά κατά τη μεταφορά.

Κατάσταση:

Ανάμεσα στην πρωινή δουλειά στο σχολείο και στην απογευματινή δουλειά στο μαγαζί της είναι πολύ δύσκολο ειδικά από την εποχή που ήρθε στη ζωή της ο Αλέξανδρος να πηγαίνει μέχρι το κατάστημα courier και να ταχυδρομεί ίδια τα πακέτα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

- Άνοιγμα της courier-app

Εκκίνηση της εφαρμογής courier για αποστολή πακέτου. Δημιουργία courier account χρησιμοποιώντας τον αριθμό κινητού τηλεφώνου.

- Homepage

Δυνατότητα Αποστολής πακέτων

Δυνατότητα ανίχνευσης του πακέτου και άλλων Αποστολών

Αίτημα βοήθειας προς την ομάδα υποστήριξης για οποιαδήποτε προβλήματα προκύψουν

- Pick-up address

Εισαγωγή διεύθυνση παραλαβής

Εισαγωγή ειδικών οδηγιών αν χρειάζεται

Τρόποι επικοινωνίας κατά την παραλαβή

Αποθήκευση της διεύθυνσης και τρόπους επικοινωνίας για μετέπειτα χρήση

- Delivery address

Εισαγωγή διεύθυνση αποστολής

Εισαγωγή ειδικών οδηγιών αν χρειάζεται

Τρόποι επικοινωνίας κατά την αποστολή

Αποθήκευση της διεύθυνσης και τρόπους επικοινωνίας για μετέπειτα χρήση

- Λεπτομέρειες πακέτου

Παροχή πληροφοριών ως προς το μέγεθος και το περιεχόμενο

Δυνατότητα να εισάγουμε πάνω από ένα πακέτα

- Καθορισμός ώρας παραλαβής του πακέτου

Πάρε το πακέτο ή προγραμματίσε το για αργότερα

- Τρόποι πληρωμής

Τσέκαρε το pick-up address ,το delivery-address ,τον τύπο του πακέτου ,το περιεχόμενο του πακέτου ,τον αριθμό των πακέτων και τα τελικά έξοδα αποστολής

Τσέκαρε την ημερομηνία και την ώρα της παραλαβής

Διάλεξε τον τρόπο πληρωμής και πλήρωσε τα έξοδα αποστολής

- Παρακολούθηση πακέτου

Παρέχει real time ενημέρωση για τον courier

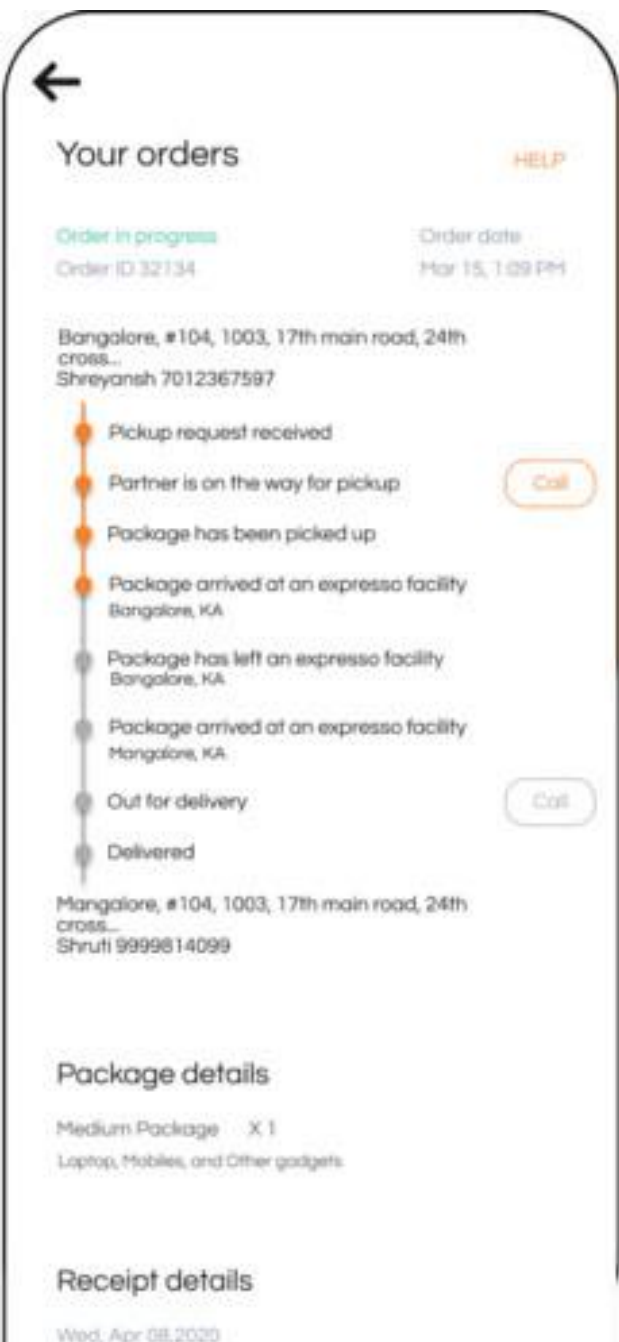
Παρέχει τρόπους επικοινωνίας με τον courier ώστε να τον βοηθήσουμε να βρει την περιοχή

Παρέχει πληροφορίες για το πακέτο για την πληρωμή

Ερώτημα 3 – Ενδεικτικές οθόνες και ταξίδι του χρήστη [10 μονάδες]

Για το σενάριο/περσόνα που αναπτύξατε παραπάνω σχεδιάστε ενδεικτικές οθόνες με χρήση κάποιου εργαλείου [κατασκευής υποδείγματος](https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/) και το ταξίδι του χρήστη. <https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/> <https://www.nngroup.com/articles/journey-map-digital-template/>

Απάντηση





HELP

courier

Start sending package

Order from Bangalore to Mangalore
delivered successfully

Please provide feedback for our services



courier

Welcome to courier

on-demand courier service available 24x7



Door-to-door courier service

Pick and drop items like documents, clothes, and electronics across India.



Real-time package tracking

Packages can be easily tracked through out the shipping process.



Standardised prices

Pick the size of your courier and get the best price.

+91 Enter your mobile number

You will receive an OTP to verify this number

[Terms and conditions](#)



Enter your mobile number

Create an account with your 10-digit mobile number

+91 Enter your mobile number

You will receive an OTP to verify this number

Continue



Enter OTP

Verification OTP has been sent to your 10-digit mobile number

Didn't receive OTP? [Send again](#)

Verify



HELP

courier

Start sending package

Bangalore to Mangalore

Order ID 32134

Order in progress

Package arrived at an expresso facility
Bangalore, KA





Μαρία Πέτρον

+91 7012367597

HELP

Your orders

Saved addresses

Wallet

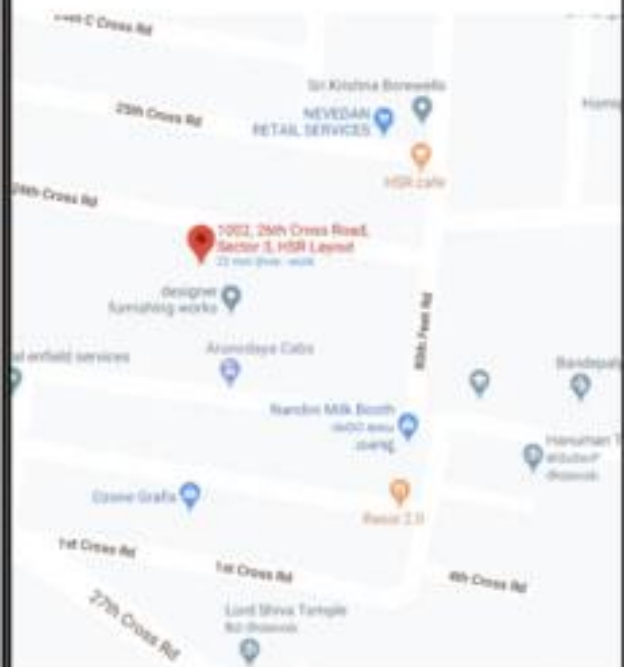
Invites & referrals

Restricted items



Set pickup location

HELP



Pickup location using GPS

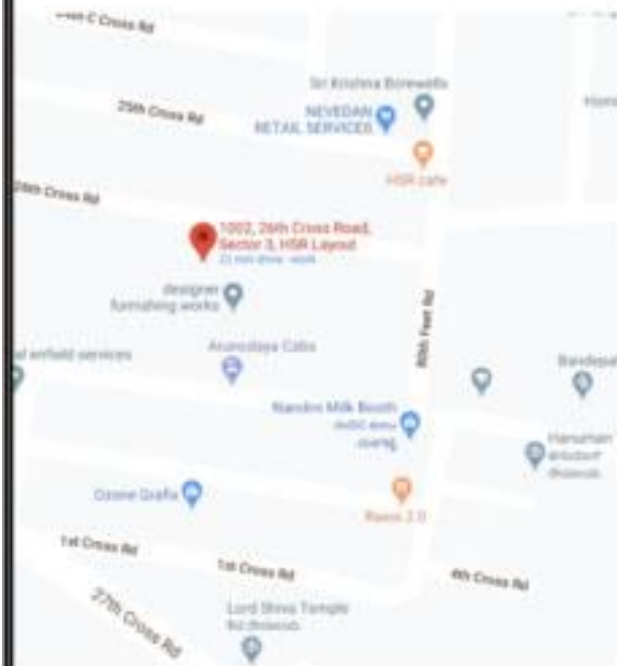
#104,building number 1003, 17th cross road, 24th main road, sector 3, HSR layout, Bangalore, Karnataka 560068, India

Next



Set delivery location

HELP



Delivery location using GPS

#1187, building number 57, 9th cross road, 1st main road, block 7, Lighthouse road, Mangalore, Karnataka 560102, India

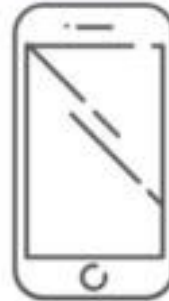
Next



Package details

HELP

Select the approximate size of your parcel.



Small

Medium

Large

Size is smaller than 15 cm scale



Select item category

- ☐ Books, Documents, Files
- ☐ Clothing, Accessories
- ☐ Food items
- ☐ Laptop, Mobiles, Other gadgets
- ☐ Medicine
- ☐ Jewellery, Other valuables

Other items not listed here

Note: Please ensure that your parcel can be carried on a bike

Add another package

Done

←

Send package

HELP

Pickup address

Search pickup location

Select date for pickup

×

Thu

9

Apr

Fri

10

Apr

Sat

11

Apr

Su

12

Apr

Select time for pickup

☐ 08:00 - 08:30 am

☒ 10:00 - 10:30 am

☐ 12:00 - 12:30 pm

☐ 02:00 - 02:30 pm

☐ 04:00 - 04:30 pm

☐ 06:00 - 06:30 pm

☐ 08:00 - 08:30 pm

☐ 10:00 - 10:30 pm

Confirm

←

Payment methods

Paypal wallet

Link

Credit card

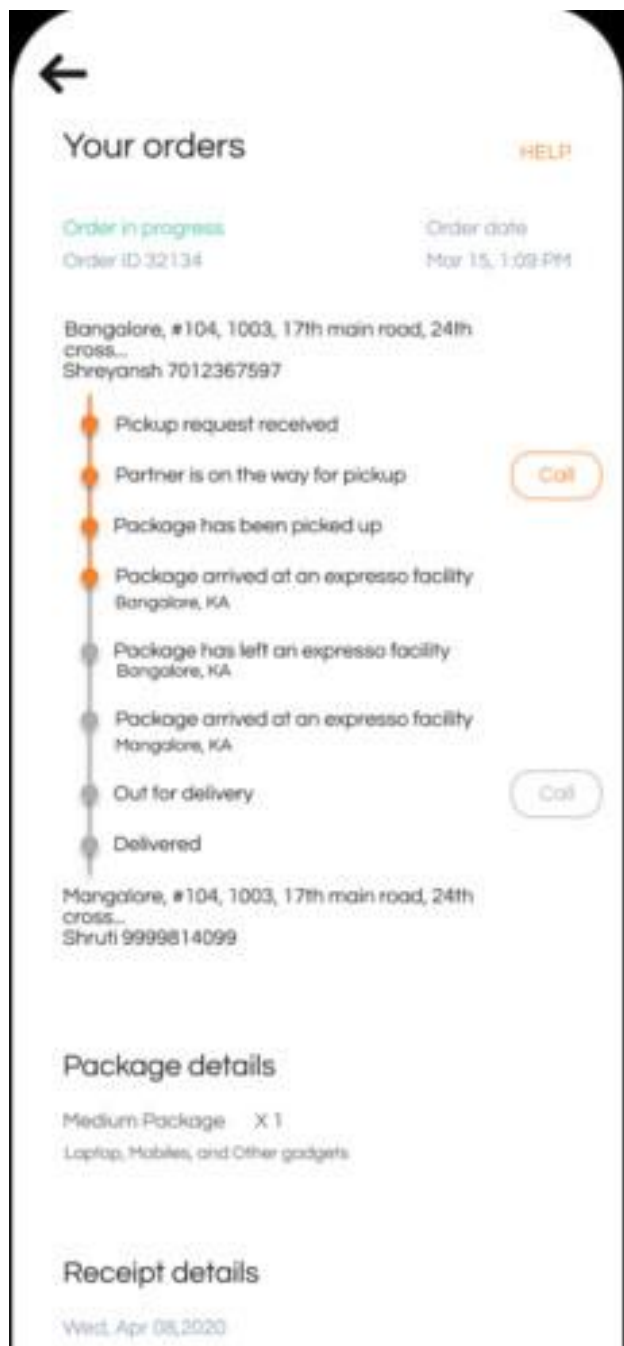
Debit card

+ Add other payment methods

Amount Payable

₹ 120

Pay now



Μέρος Δ - Υλοποίηση, 40 μονάδες

Σε αυτό το μέρος θα γίνει η κατασκευή του λογισμικού για μια τυπική εφαρμογή γεωγραφικού χάρτη με διαφορετικές τεχνικές και συσκευές διάδρασης με τον χρήστη. Να σχεδιάσετε μια εφαρμογή που επιτρέπει στον χρήστη α)να τοποθετήσει και να αποθηκεύσει μια πινέζα στην τρέχουσα γεωγραφική του θέση καθώς και να ανακτήσει τις πινέζες που έχουν τοποθετηθεί σε γειτονικά του σημεία β)να εισάγει ένα

επεξεργάσιμο αναδυόμενο παράθυρο με πληροφορίες για το σημείο που "δείχνει" η πινέζα γ)να αναζητά (μέσω κατάλληλου πεδίου αναζήτησης) μια γεωγραφική περιοχή βάσει ονόματος ή διεύθυνσης

Για την παράδοση αυτού του μέρους θα πρέπει να δημιουργήσετε νέο δημόσιο αποθετήριο και να προσθέσετε το λινκ εδώ:

Στις παρακάτω απαντήσεις θα πρέπει να τεκμηριώσετε με σύντομο κείμενο και ενδεικτικές οθόνες τις σκέψεις και ενέργειες που κάνατε για να απαντήσετε στα ζητούμενα. Το βασικό κριτήριο βαθμολόγησης δεν είναι τόσο η τεχνολογική αρτιότητα του αποτελέσματος, όσο η συντεταγμένη και τεκμηριωμένη προσπάθεια να μελετήσετε και να δοκιμάσετε εναλλακτικές τεχνολογίες και διαδρομές υλοποίησης για τα ζητούμενα.

Ερώτημα 1 – Επιτραπέζια-Web [20 μονάδες]

Στα παρακάτω links μπορείτε να βρείτε ενδεικτική τεκμηρίωση και έτοιμα παραδείγματα και μια αρχική υλοποίηση-σκαλωσιά. <https://react-leaflet.js.org/docs/en/examples> <https://github.com/slutske22/React-Leaflet-Editable-Popup> <https://github.com/smeijer/leaflet-geosearch> <https://firebase.google.com/docs/database/web/start>

Απάντηση

ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ

Ερώτημα 2 – Κινητή [15 μονάδες]

Απαντήστε το προηγούμενο ερώτημα με μια εφαρμογή για κινητό κάνοντας τις λιγότερες δυνατές αλλαγές στον αρχικό κώδικα του προηγούμενου ερωτήματος.

Πιθανή βοήθεια μπορείτε να αναζητήσετε στα παρακάτω

links: <https://reactnative.dev/> <https://ionicframework.com/docs/v1/guide/preface.html>

Απαντήστε το προηγούμενο ερώτημα με μια εφαρμογή για κινητό κάνοντας τις λιγότερες δυνατές αλλαγές στον αρχικό κώδικα του προηγούμενου ερωτήματος.θεια

Απάντηση

ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ

Ερώτημα 3 – Διαφορές κινητού και επιτραπέζιου υπολογισμού [5 μονάδες]

Ποιές είναι οι διαφορές και ποιες οι ομοιότητες στην διαδικασία κατασκευής της διεπαφής του χρήστη μεταξύ κινητού και επιτραπέζιου υπολογισμού για την εφαρμογή που μελετήσατε παραπάνω;

Απάντηση

ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ

Μέρος Ε – Παρουσίαση ενός επιστημονικού άρθρου, 10 μονάδες μπόνους

Για την καλύτερη εξοικείωση με την αναζήτηση στην επιστημονική βιβλιογραφία καθώς και για την έμμεση μελέτη σχετικού ερευνητικού περιεχομένου:

A) Βρείτε ένα άρθρο στην περιοχή της **διάδρασης με συσκευές χρήστη για τον διάχυτο υπολογισμό** με έμφαση στα προσωπικά ενδιαφέροντα σας, ή στο θέμα αυτής της ΓΕ ή στα θέματα της ύλης αυτής της περιόδου. Το άρθρο θα πρέπει να έχει δημοσιευτεί σε σημαντικό συνέδριο-περιοδικό ($h\text{-index} > 20$) και θα πρέπει να είναι περίπου 5-10 ετών με τουλάχιστον 10 ετεροαναφορές / έτος (κατά μέσο όρο). Θα πρέπει να αποφύγετε τα άρθρα επισκόπησης ή τα άρθρα που δίνουν έμφαση μόνο στην τεχνολογική ανάπτυξη ή μόνο στις ανάγκες του χρήστη και να δώσετε έμφαση σε αυτά που εστιάζουν στην διάδραση με τον χρήστη. https://scholar.google.com/citations?view_op=top_venues&hl=en&vq=eng_humancomputerinteraction

B) Ετοιμάστε μια παρουσίαση το πολύ 10 λεπτών με 5 διαφάνειες όπου **τουλάχιστον οι 3 διαφάνειες θα είναι η δικιά σας κριτική τοποθέτηση-γνώμη πάνω στο άρθρο** και μόνο οι 2 διαφάνειες θα είναι η **εστιασμένη παρουσίαση (π.χ., ένα μόνο συγκεκριμένο αποτέλεσμα, κτλ)** του άρθρου. Για τον σκοπό αυτό θα πρέπει να εστιάσετε μόνο σε 1-2 σημεία του άρθρου (π.χ., μεθοδολογία, αποτελέσματα) και όχι να προσπαθήσετε να το παρουσιάσετε συνολικά.

Η βαθμολόγηση θα γίνει με βάση την συμβατότητα με το περιεχόμενο της ΘΕ που είναι η διάδραση με συσκευές χρήστη (απαιτείται δηλαδή προσεκτική μελέτη της ύλης, ώστε **να αποφύγουμε σκέτες τεχνολογικές ή ανθρωπιστικές προσεγγίσεις**), το εστιασμένο περιεχόμενο και χρόνο παρουσίασης (π.χ., βαθμολογείται αρνητικά η

παρουσίαση όλου του άρθρου), και κυρίως με βάση την κριτική και ανάλυση που θα κάνετε πάνω στο άρθρο (π.χ., βαθμολογείται αρνητικά η απλή παρουσίαση της γνώμης του συγγραφέα και θετικά οι δικές σας προτάσεις για εναλλακτικά συστήματα διάδρασης). **Η παρουσίαση θα γίνει στην αμέσως επόμενη ΟΣΣ από την ανακοίνωση αυτής της ΓΕ (δηλαδή πριν την τυπική προθεσμία παράδοσης της ΓΕ, για αυτό το θέμα είναι προαιρετικό-μπόνους)** και για την βαθμολόγηση της ΓΕ θα συμπεριλάβετε το αρχείο της παρουσίασης σε μορφή PDF ή ένα λινκ (στην περίπτωση που είναι μεγάλο και περιέχει βίντεο) προς αυτό στην απάντηση της ΓΕ.

Απάντηση

ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΘΗΚΕ