

Η έκθεση αυτή αφορά την ατομική εργασία που κατέβαλα στο κομμάτι του κώδικα, για την ολοκλήρωση του δοθέντος project .

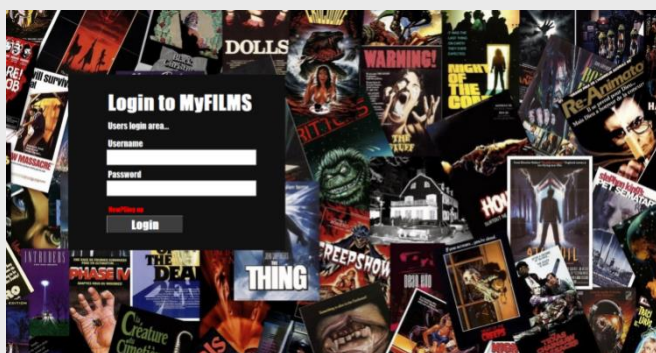
Συγκεκριμένα, ο ρόλος μου όσον αφορά τη συγγραφή του κώδικα ήταν επικουρικός, αφού ανέλαβα τον τομέα των γραφικών. Η κύρια ασχολία μου δηλαδή, ήταν η δημιουργία, η τοποθέτηση αλλά και η ομαλή ένταξη των γραφικών στοιχείων στο βασικό κορμό του κώδικά μας.

Αναλυτικότερα , δούλεψα με τη βιβλιοθήκη **tkinter** της Python, όπου αρχικά με τη βοήθεια του βιβλίου «*Python: Εισαγωγή στους υπολογιστές*» (Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης) , και στη συνέχεια με τη βοήθεια διαδικτυακών πηγών-πλατφόρμων όπως είναι για παράδειγμα το Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=itRLRfuL_PQ&t=6s, <https://www.youtube.com/watch?v=WurCpmHtQc4&t=189s>, <https://www.youtube.com/watch?v=yuuDJ3-EdNQ>, <https://www.youtube.com/watch?v=bVnKX0315Io>, <https://www.youtube.com/watch?v=DUNn0YAIh1U&t=439s> , <https://www.youtube.com/watch?v=NoTM8JciWaQ>) η Wikipedia (<https://en.wikipedia.org/wiki/Tkinter>) αλλά και πληθώρα άλλων ιστοσελίδων (<https://realpython.com/python-gui-tkinter/>), κατάφερα να κατανοήσω, και τελικά να δημιουργήσω μεγάλο μέρος του κώδικα.

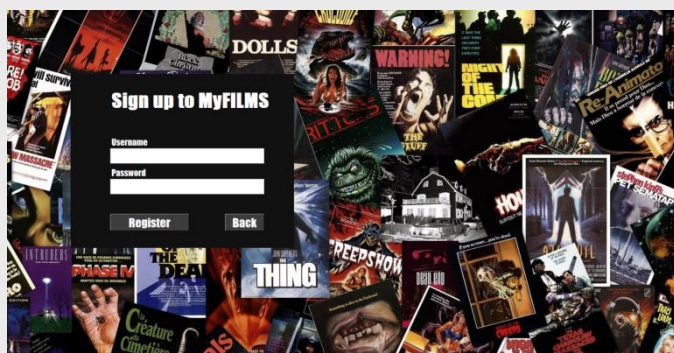
Η εργασία μου λοιπόν χωρίστηκε σε **τρεις** κατηγορίες , καθεμιά εκ των οποίων είχε διάφορα σκέλη :

1. Login interface:

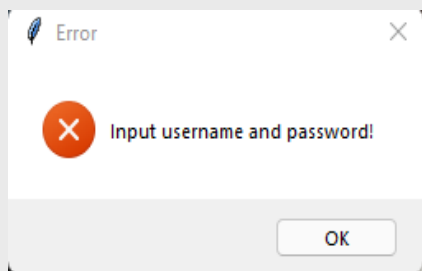
Το πρώτο σκέλος αναφέρεται στη δημιουργία της αρχικής επιφάνειας της εφαρμογής μας, όπου ο χρήστης επιλέγει είτε να εγγραφεί (Register), είτε να συνδεθεί (Login) στην εφαρμογή MyFilms. Η δημιουργία του συγκεκριμένου τομέα του κώδικα ήταν το πιο δύσκολο και χρονοβόρο κομμάτι της εργασίας μου, αφού ακόμη δεν ήμουν ευέλικτος με τη βιβλιοθήκη tkinter. Συνοπτικά, το Login Interface αποτελείται από συνολικά τέσσερα κουμπιά (Login/ New?Click for registration/ Register/ Back), δυο μπάρες εισαγωγής πληροφοριών (Username/ Password), καθώς και διάφορα γραφικά στοιχεία (Background/ Label/ Frame/ Error-Messagebox), που όταν συνδέονταν με τη βάση του κώδικα έδιναν το επιθυμητό αποτέλεσμα.



Εικόνα 1: Είσοδος στην εφαρμογή



Εικόνα 2: Εγγραφή στην εφαρμογή

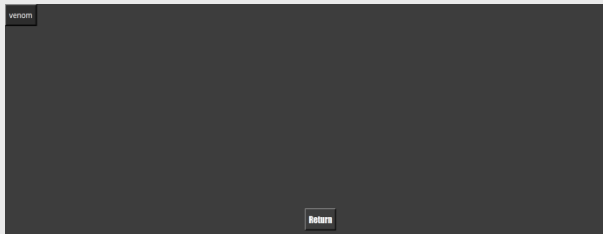


Εικόνα 3: Λαθος ενεργεια χρηστη

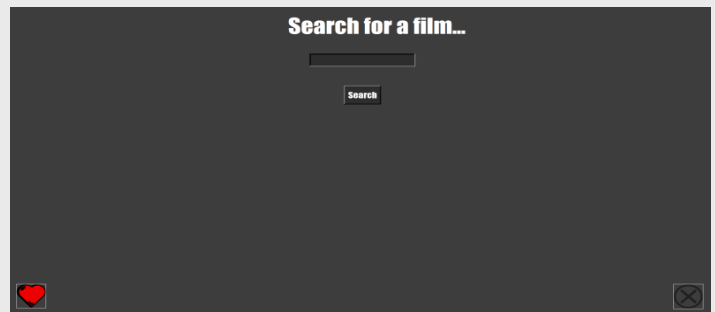
2. Search interface:

Το δεύτερο σκέλος της εργασίας αναφέρεται στη δημιουργία της επιφάνειας εκείνης, όπου ο χρήστης θα αποφασίσει ποια ταινία θα αναζητήσει, ή αν θα ανατρέξει στις αγαπημένες ταινίες που έχει αποθηκεύσει . Αυτή η επιφάνεια ήταν λιγότερο χρονοβόρα, αλλά απαιτούσε και εργασία εκτός της Python, αφού τα

κουμπιά που προγραμματίσασ ήταν ταυτόχρονα και εικόνες, οι οποίες έπρεπε αναγκαστικά να σχεδιαστούν με κάποιο πρόγραμμα των Windows. Εν' συντομία, η δεύτερη αυτή επιφάνεια αποτελείται από δύο κουμπιά και δύο κουμπιά-εικόνες (Search/ Return / Exit-X / Favorites-Heart), από μία μπάρα εισαγωγής πληροφοριών αλλά και άλλα γραφικά στοιχεία(Label/ Movie list/ Background_color/ Error-Messagebox). Με τον κατάλληλο λοιπόν προγραμματισμό, η δεύτερη αυτή επιφάνεια θα οδηγήσει τον χρήστη στη τρίτη και τελευταία.



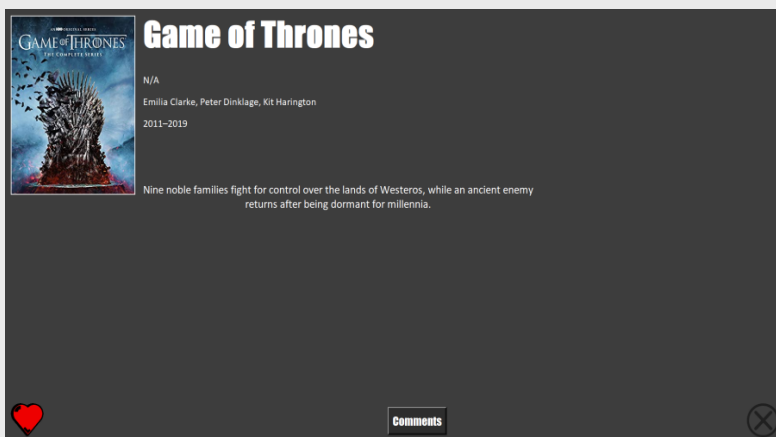
Εικόνα 4 : Αγαπημένες ταινίες



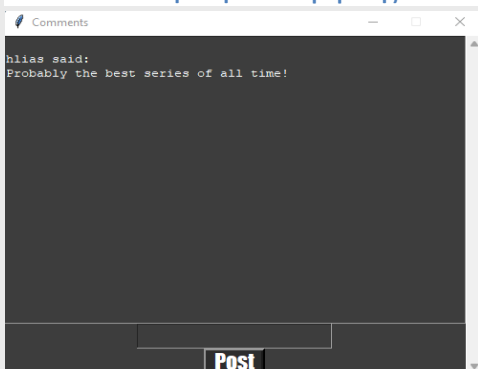
Εικόνα 5: Αναζήτηση film

3. Film interface:

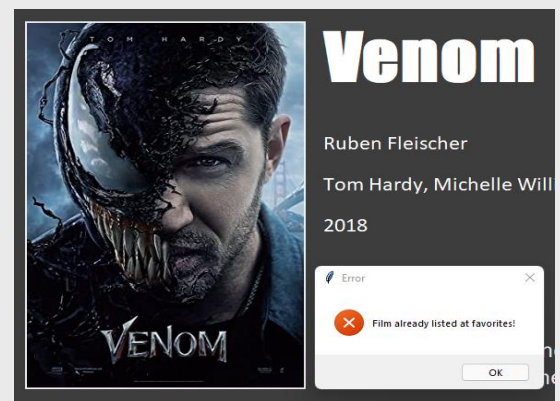
Το τρίτο και βασικότερο σκέλος της δουλειάς μου αφορά την επιφάνεια που προβάλλεται το film και τα χαρακτηριστικά του στον χρήστη, ο οποίος με τη σειρά του μπορεί να το αποθηκεύσει μεταξύ των αγαπημένων του, είτε πάλι να επιστρέψει στην προηγούμενη διαφάνεια, πατώντας, όπως και πριν, το κουμπί X. Η επιφάνεια αυτή αποτελείται από δύο κουμπιά-εικόνες και δύο απλά κουμπιά (Favorites-Heart/ Exit-X/Comments/Post), ένα πλαίσιο εισαγωγής κειμένου (Entry-Comment), μία επιφάνεια προβολής κειμένου (Comments), καθώς και τα βασικά χαρακτηριστικά του film, που υπάγονται στα απλά γραφικά στοιχεία (Movie Image/Title/Director/Actors / Year/ Plot / Background_color/ Error-Messagebox / Scrollbar).



Εικόνα 6 : Βασική επιφάνεια προβολής του film



Εικόνα 8 : Σχόλια χρηστών



Εικόνα 7: Λάθος ενέργεια του χρήστη για αγαπημένες ταινίες

Συνοψίζοντας , με τη βοήθεια ορισμένων εντολών της **tkinter** και των widget της, κατάφερα να σχεδιάσω (μήκος, πλάτος, γραμματοσειρά, κείμενο, σύνταξη, είδος γραφής, μέγεθος, πλαίσιο, χρώμα background, χρώμα γραμματοσειράς, εντολή-λειτουργία κλπ.), να τοποθετήσω και να προγραμματίσω όλα τα παραπάνω (Messageboxes, Buttons, Images, Entry, Labels κλπ.), δημιουργώντας έτσι την τελική εμφάνιση της εφαρμογής μας. Οπότε, παρόλο που η διαδικασία ήταν αρκετά χρονοβόρα (30 ώρες), ήταν παράλληλα και αρκετά χρήσιμη, αφού έμαθα να λειτουργώ καλά στο περιβάλλον της Pyhton, πόσο μάλλον στον τομέα των γραφικών .