

# Technical Report

**ΠΡΟΣΟΧΗ**: Οι εικόνες που αναλύονται παρακάτω βρίσκονται μέσα στους φακέλους του zip: «*images*» και «*pages*». Μάλιστα, ΟΛΕΣ οι εικόνες που περιέχονται στον φάκελο «*images*», βρίσκονται στο site: <https://pixabay.com/el/> (*copyright free*). Επίσης, το Frontend κομμάτι βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη (για αυτό και λείπουν οι εικόνες από ορισμένες σελίδες!).

Τίτλος:

*Naturally Strong*

Logo:



**NGEUs**: 1) *Κάνε το μέλλον σου υγιές* (Make it Healthy)  
2) *Κάνε το μέλλον σου πράσινο* (Make it Green)

Ονόματα Μελών της Ομάδας

AEM:

➤ Παναγιώτης Εφραιμίδης	3751
➤ Δημήτριος Κριτσιώλης	3611
➤ Σωτήριος Λουκάς Καμπύλης	3805
➤ Όμηρος Μαλάκης	3742

## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:**

1 Εισαγωγή.....	3
2 Αρχιτεκτονική.....	4
2.1 Αρχική Σελίδα.....	4
2.2 Σελίδα Σύνδεσης Χρήστη (Είδη Χρηστών Σύνδεσης).....	5
2.2.1 Διαχειριστής.....	5
2.2.2 Δημιουργός.....	6
2.2.3 Απλός Χρήστης.....	7
2.3 Σελίδα Εγγραφής Χρήστη.....	8
2.4 Ανώνυμος Χρήστης.....	9
2.5 Σύνοψη.....	9
3 Τεχνολογίες.....	10
3.1 HTML.....	10
3.2 CSS.....	10
3.3 JavaScript.....	11
4 Βελτιώσεις στο 3 <sup>ο</sup> Μέρος της Εργασίας.....	11

# 1 Εισαγωγή

Στην σύγχρονη εποχή παρατηρούμε ολοένα και περισσότερο την απουσία ενδιαφέροντος για την ευεξία του ανθρώπινου σώματος (κυρίως λόγω κατανάλωσης πρόχειρου φαγητού και έλλειψης γυμναστικής). Μερικοί από τους πολυάριθμους λόγους που αυτό το φαινόμενο μαστίζει την σύγχρονη κοινωνία είναι: η απώλεια γνώσης υγιεινών συνταγών (αλλά και προγραμμάτων γυμναστικής), η καθιστική ζωή, η έλλειψη εμπιστοσύνης της πληροφορίας στο διαδίκτυο κ.ά. Επίσης, αντιλαμβανόμαστε ότι η πληροφορία που παρέχει το διαδίκτυο στον καθένα από εμάς (σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα), περισσότερο δυσκολεύει τον μέσο χρήστη παρά τον διευκολύνει, κυρίως γιατί παρουσιάζεται η ίδια πληροφορία σε αντιφατική μορφή.

Για αυτούς τους λόγους επιλέξαμε να δημιουργήσουμε μια εφαρμογή η οποία αντιμετωπίζει ταυτόχρονα τα παραπάνω προβλήματα και δίνει κίνητρο στον χρήστη να βελτιώσει περισσότερο την σωματική (και ταυτόχρονα την ψυχική) του υγεία. Ακόμα, έχει ως κύριο στόχο την προώθηση της υγιεινής, κυρίως χορτοφαγικής διατροφής και φυσικής άσκησης.

Η εφαρμογή μας είναι μια ηλεκτρονική πλατφόρμα όπου υπάρχουν τρία είδη χρηστών. Το πρώτο είδος είναι ο *διαχειριστής* της εφαρμογής, ο οποίος έχει την υποχρέωση να διατηρεί μακροχρόνια την σωστή και ομαλή λειτουργία της πλατφόρμας. Συγκεκριμένα, πρέπει να ελέγχει αν οι δημιουργοί (άλλο είδος χρήστη) είναι επαληθευμένοι διατροφολόγοι ή αν διαθέτουν άδεια για την δημιουργία προγραμμάτων γυμναστικής (ή και τα δύο). Μάλιστα, η διοργάνωση εκδηλώσεων πρέπει να ελέγχεται αν προέρχεται από έγκυρο δημιουργό με το χαρακτηριστικό του Content Creator. Το δεύτερο είδος είναι οι *δημιουργοί* (Posters/Uploaders/Content Creators), οι οποίοι είναι επιλεγμένοι και έμπιστοι χρήστες που ανεβάζουν περιεχόμενο το οποίο περιλαμβάνει συνταγές, προγράμματα γυμναστικής (βασισμένα σε εμπειριστατωμένες μελέτες) και ακόμα έχουν την ικανότητα να διοργανώνουν εκδηλώσεις (events). Το τρίτο είδος είναι οι *απλοί χρήστες* (δηλαδή τα υπόλοιπα εγγεγραμμένα μέλη), οι οποίοι μπορούν να παρακολουθούν τις παραπάνω κοινοποιήσεις των δημιουργών, να ψηφίζουν υπέρ ή κατά (like/dislike), να ακολουθήσουν (follow) μια συγκεκριμένη υπηρεσία, να αφήνουν σχόλια και να δηλώνουν συμμετοχή. Επιπρόσθετα, υπάρχει και η δυνατότητα να περιηγηθεί ένας χρήστης χωρίς να διαθέτει λογαριασμό στην ηλεκτρονική πλατφόρμα (αφαιρώντας του τα κατάλληλα δικαιώματα π.χ. να μην μπορεί να ακολουθήσει κάποια υπηρεσία, να μην μπορεί να δηλώσει συμμετοχή σε κάποιο event κ.ά.).

Τέλος, μέσα από την εφαρμογή μας ο χρήστης θα μπορέσει να βελτιώσει σε μεγάλο βαθμό την σωματική αλλά και την ψυχική του υγεία, διότι θα έχει πρόσβαση σε τόσο πολύ πληροφορία αλλά μέσα από μόνο μια εφαρμογή!

## 2 Αρχιτεκτονική

Στην συγκεκριμένη ενότητα περιγράφουμε την αρχιτεκτονική της ιστοσελίδας (κυρίως σε επίπεδο Front-End) δίνοντας μια πρώτη όψη της εφαρμογής, δηλαδή όπως παρουσιάζεται στην πλευρά των χρηστών (η εφαρμογή δεν έχει υλοποιηθεί στο τελικό της στάδιο ως προς το Frontend διότι υπάρχει συνέχεια και στο 3<sup>ο</sup> μέρος!).

### 2.1 Αρχική Σελίδα

Η αρχική σελίδα είναι προσβάσιμη από οποιοδήποτε είδος χρήστη (ακόμα και από τον χρήστη που δεν διαθέτει κάποιον λογαριασμό/ανώνυμος χρήστης) και μπορεί να εμφανιστεί από οποιονδήποτε περιηγητή ιστού (συνιστάται η χρήση γνωστού περιηγητή π.χ. Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox). Η πρόσβαση μπορεί να πραγματοποιηθεί από desktop συσκευή ή ακόμα και από φορητή συσκευή (smartphone). Σε αυτή την σελίδα το περιεχόμενο που θα παρουσιάζεται σε όλους τους επισκέπτες θα είναι ίδια (στατική ιστοσελίδα) διότι δεν θα έχει πραγματοποιηθεί κάποιου είδους σύνδεσης από τον χρήστη. Μάλιστα, η σχεδίαση της παρουσιάζεται στην 1<sup>η</sup> εικόνα που βρίσκεται στο zip αρχείο (στον φάκελο «images») με το όνομα Homepage.png. Από ότι βλέπουμε στην εικόνα υπάρχει ένα κουμπί σύνδεσης (Sign In), ένα κουμπί εγγραφής (Sign Up), και ένα πλαίσιο αναζήτησης (Search Box) το οποίο δημιουργεί δυναμικές ιστοσελίδες (ανάλογα με τις ενέργειες του επισκέπτη). Μάλιστα, στο κέντρο παρατηρούμε ένα πλαίσιο που αναφέρει τα στοιχεία της ιστοσελίδας (αυτή την στιγμή βρίσκεται ένα δοκιμαστικό κείμενο) και τον τρόπο επικοινωνίας με τον διαχειριστή της. Δεξιά και αριστερά βλέπουμε να υπάρχουν πλαίσια με προτεινόμενες υπηρεσίες, στις οποίες θα υπάρχει πλοήγηση (ωστόσο ο τρόπος επικοινωνίας θα παραμένει ο ίδιος).



## 2.2 Σελίδα Σύνδεσης Χρήστη (Είδη Χρηστών Σύνδεσης)

Η σελίδα σύνδεσης είναι προσβάσιμη από οποιονδήποτε επισκέπτη και βρίσκεται στην αρχική σελίδα, στο κουμπί πάνω δεξιά, το οποίο γράφει Sign In (η σχεδίαση της παρουσιάζεται στην 2<sup>η</sup> εικόνα που βρίσκεται στο zip αρχείο, στον φάκελο «images», με το όνομα SignIn.png). Μέσα από αυτή την σελίδα ο επισκέπτης θα αυθεντικοποιήσει τα στοιχεία του και θα ανακατευθυνθεί σε μια νέα δυναμική ιστοσελίδα, η οποία θα είναι το προφίλ του (εκεί θα βρίσκονται όλες οι συνταγές, τα προγράμματα γυμναστικής και τα events που ακολουθεί). Ανάλογα με τον χρήστη θα παρουσιάζεται και ένα δυναμικό προφίλ (το οποίο θα διαφέρει από άτομο σε άτομο) διότι τα στοιχεία του κάθε χρήστη θα μπορούν να αποθηκευτούν σε μια βάση δεδομένων (η οποία θα έχει υλοποιηθεί με τις κατάλληλες τεχνολογίες που θα διδαχθούμε στο μάθημα).



Τα κύρια είδη χρηστών με τις γενικές πληροφορίες που θα παρουσιάζονται στο προφίλ είναι τα ακόλουθα:

### 2.2.1 Διαχειριστής

Τα γενικά στοιχεία που θα έχει η ιστοσελίδα με το προφίλ του διαχειριστή στην ηλεκτρονική πλατφόρμα παρουσιάζονται στην 3<sup>η</sup> εικόνα που βρίσκεται στο zip αρχείο (στον φάκελο «images») με το όνομα Administrator.png. Αρχικά, θα έχει ένα κουμπί Send Messages, με το οποίο ο διαχειριστής θα μπορεί να στέλνει μήνυμα σε οποιοδήποτε εγγεγραμμένο μέλος της ηλεκτρονικής εφαρμογής για να ενημερώνει όλα τα μέλη της πλατφόρμας για οποιοδήποτε θέμα τον απασχολεί (και αφορά τα ίδια τα μέλη). Ύστερα, θα υπάρχει ένα κουμπί Approvals, το οποίο θα δίνει την δυνατότητα να εγκρίνει έναν δημιουργό αν μπορεί να δημιουργήσει λογαριασμό με τον συγκεκριμένο ρόλο που θέλει (επαληθεύοντας την εγκυρότητα των πιστοποιητικών του). Μάλιστα, στο Requests θα μπορεί να δει οποιοδήποτε δημιουργό περιμένει να ελεγχθούν τα πιστοποιητικά του μέσα από το Sign Up.

Ακόμα, ο διαχειριστής θα έχει ειδικά σχεδιασμένο δικό του πλαίσιο αναζήτησης, το οποίο θα του δίνει την δυνατότητα να διαγράφει οποιαδήποτε συνταγή, πρόγραμμα γυμναστικής και event επιθυμεί. Στην εικόνα βλέπουμε πως υπάρχουν δοκιμαστικές εικόνες (μέσα από το site: <https://placeholder.com/>, επειδή οι εικόνες αυτές θα βασίζονται σε στατιστικά και με βάση τα δεδομένα του διαχειριστή που βρίσκονται στην βάση δεδομένων της εφαρμογής!).



## 2.2.2 Δημιουργός

Τα γενικά στοιχεία που θα έχει η ιστοσελίδα με το προφίλ του δημιουργού στην ηλεκτρονική πλατφόρμα παρουσιάζονται στην 4<sup>η</sup> εικόνα που βρίσκεται στο zip αρχείο (στον φάκελο «images») με το όνομα Creator.png. Αρχικά, θα έχει ένα κουμπί Upload (το οποίο θα είναι κοινό σε οποιοδήποτε είδος δημιουργού) και θα μπορεί να ανεβάσει (ανάλογα με το είδος που διαθέτει) συνταγές, προγράμματα γυμναστικής ή/και upcoming events. Επιπρόσθετα, θα έχει ένα κουμπί Delete, μέσα από το οποίο θα μπορεί να διαγράψει *ΜΟΝΟ* κάποια από τις δικές του συνταγές/πρόγραμμα γυμναστικής/upcoming event και *ΜΟΝΟ* στην περίπτωση που ενημερώσει πρώτα όλους τους ακολούθους των αντίστοιχων υπηρεσιών (π.χ. τα μέλη που ακολουθάνε μια συνταγή θα ενημερωθούν ότι αυτή η συνταγή θα διαγραφεί, κατά προτίμηση μετά το πέρασμα μερικών ημερών, για να προλάβουν να την κατεβάσουν τοπικά). Επίσης, ο δημιουργός θα έχει και ένα κουμπί Edit, το οποίο του δίνει την δυνατότητα να μπορεί να επεξεργάζεται κάποια από τις υπηρεσίες τις οποίες παρέχει στα υπόλοιπα μέλη της πλατφόρμας. Τέλος, θα έχει ένα κουμπί το οποίο θα ονομάζεται Incoming Messages και θα ενημερώνεται κάθε φορά που ο διαχειριστής της πλατφόρμας θέλει να στείλει κάποιο μήνυμα. Στην εικόνα βλέπουμε πως υπάρχουν δοκιμαστικές εικόνες (μέσα από το site: <https://placeholder.com/>, επειδή οι εικόνες αυτές θα βασίζονται σε στατιστικά και με βάση τα δεδομένα του εκάστοτε δημιουργού που βρίσκονται στην βάση δεδομένων της εφαρμογής!). Τέλος, εκεί που βρίσκεται το δοκιμαστικό κείμενο θα τοποθετηθούν τα στατιστικά που αφορούν τον

εκάστοτε δημιουργό.



### 2.2.3 Απλός Χρήστης

Τα γενικά στοιχεία που θα έχει η ιστοσελίδα με το προφίλ του απλού χρήστη στην ηλεκτρονική πλατφόρμα παρουσιάζονται στην 5<sup>η</sup> εικόνα που βρίσκεται στο zip αρχείο (στον φάκελο «images») με το όνομα SimpleUser.png. Αρχικά, θα υπάρχει η δυνατότητα ο ίδιος ο χρήστης να μπορεί να αναζητήσει μέσα από ένα ειδικά διαμορφωμένο πλαίσιο (Search Box) την αντίστοιχη υπηρεσία που τον ενδιαφέρει (συνταγές/πρόγραμμα γυμναστικής/upcoming event) και ανάλογα με τις παραμέτρους που θα δώσει (π.χ. μπορεί να αναζητήσει ένα πρόγραμμα γυμναστικής το οποίο θα εμβαθύνει περισσότερο στην ενδυνάμωση της πλάτης ή ένα άλλο που θα εμβαθύνει περισσότερο στην ενδυνάμωση της μέσης) θα του εμφανίζονται και οι αντίστοιχες υπηρεσίες. Ακόμα, θα έχει ένα κουμπί το οποίο θα ονομάζεται (Incoming Messages) και θα ενημερώνεται κάθε φορά που ο διαχειριστής της πλατφόρμας θέλει να στείλει κάποιο μήνυμα. Μάλιστα, ένας απλός χρήστης έχει την δυνατότητα μέσα από ένα κουμπί (Follow/Like/Dislike, το οποίο θα βρίσκεται πάνω στις συνταγές και ΟΧΙ στο προφίλ του εκάστοτε χρήστη) να ακολουθήσει μια συγκεκριμένη υπηρεσία (ή και περισσότερες) έτσι ώστε να μπορεί να τις βρίσκει άμεσα από το προφίλ του (έτσι θα μπορέσουμε να κρατήσουμε και έναν δείκτη σημαντικότητας σε κάθε υπηρεσία, με αποτέλεσμα να παρουσιάζουμε σε κάθε νέο χρήστη αυτές που είναι πιο δημοφιλείς). Τέλος, οι υπηρεσίες που θα εμφανίζονται στον απλό χρήστη θα είναι σελιδοποιημένες ανά 20 (θα υπάρχει η δυνατότητα πλοήγησης σε επόμενη σελίδα που αφορά παρόμοιου είδους υπηρεσιών αλλά με μικρότερο δείκτη σημαντικότητας). Στην εικόνα βλέπουμε πως υπάρχουν δοκιμαστικές εικόνες (μέσα από το site: <https://placeholder.com/>, επειδή οι εικόνες αυτές θα βασίζονται σε στατιστικά και με βάση τα δεδομένα του εκάστοτε δημιουργού που βρίσκονται στην βάση δεδομένων της εφαρμογής!).





## 2.3 Σελίδα Εγγραφής Χρήστη

Η σελίδα εγγραφής είναι προσβάσιμη από οποιονδήποτε επισκέπτη βρίσκεται στην αρχική σελίδα και πατήσει το κουμπί πάνω αριστερά (δίπλα από το κουμπί Sign In), το οποίο γράφει Sign Up (η σχεδίαση της παρουσιάζεται στην 6<sup>η</sup> εικόνα που βρίσκεται στο zip αρχείο, στον φάκελο «images», με το όνομα SignUp.png). Μέσα από αυτή την σελίδα ο επισκέπτης μπορεί να πραγματοποιήσει την εγγραφή του στην ηλεκτρονική πλατφόρμα, οπότε μετά μπορεί να πραγματοποιήσει την σύνδεση του μέσα σε αυτήν. Η σελίδα εγγραφής θα είναι στατική, διότι όλοι οι εν δυνάμει εγγεγραμμένοι χρήστες θα έχουν την δυνατότητα να επιλέξουν την ιδιότητα του δημιουργού, αλλά μαζί με την εγγραφή εάν κάποιος χρήστης επιλέξει να προστεθεί στην βάση δεδομένων ως δημιουργός θα πρέπει να υποβάλλει και σε μορφή pdf τα αντίστοιχα πιστοποιητικά που είναι απαραίτητα (και θα ελεγχθούν από τον διαχειριστή). Ωστόσο για την ιδιότητα του απλού μέλους δεν χρειάζεται κάτι παραπάνω από το username, το email του και το password του. Ως διαχειριστής κάποιος δεν θα μπορεί να εγγραφεί (εκτός και αν προστεθεί σαν μελλοντική επέκταση της εφαρμογής λόγω της αυξημένης επισκεψιμότητας της αρχικής σελίδας). Στην εικόνα βλέπουμε πως υπάρχει δοκιμαστική εικόνα (μέσα από το site: <https://placeholder.com/>, επειδή η εικόνα αυτή θα βασίζεται σε στατιστικά και με βάση τα δεδομένα που βρίσκονται στην βάση δεδομένων της εφαρμογής θα παρουσιάζει ποσοστό εγγεγραμμένων χρηστών, επισκεψιμότητας κ.ά.). Τέλος, στην περιοχή που βρίσκεται το δοκιμαστικό κείμενο (πάνω) θα υπάρχουν στατιστικά ειδικού σκοπού τα οποία θα αναφέρονται ανά ρόλο (και θα είναι προσβάσιμα από οποιονδήποτε χρήστη σκέφτεται να πραγματοποιήσει την εγγραφή του στην πλατφόρμα).



300 x 700

Powered by HTML.COM

Continue

## 2.4 Ανώνυμος Χρήστης

Ανώνυμος χρήστης θεωρείται ο χρήστης ο οποίος βρίσκεται σαν επισκέπτης στην αρχική σελίδα και δεν έχει πραγματοποιήσει ακόμα την σύνδεση του. Στην περίπτωση που συνεχίσει μέσα από το πλαίσιο αναζήτησης της αρχικής σελίδας θα του εμφανιστούν ως αποτελέσματα ένα δείγμα των ανάλογων υπηρεσιών αλλά δεν θα τον αφήσουν να τις ακολουθήσει μέσα από το κουμπί Follow (που μπορεί να πατήσει ο απλός χρήστης). Μάλιστα, θα μπορεί να βλέπει τις επερχόμενες διοργανώσεις αλλά δεν θα μπορεί να δηλώσει συμμετοχή σε αυτές (με αποτέλεσμα να μην του δίνεται η δυνατότητα να τα παρακολουθήσει δια ζώσης-κυρίως γιατί χρειάζονται να δηλώσουν συμμετοχή εκ των προτέρων τα μέλη που θα παρευρεθούν εκεί). Αυτά ήταν δύο (πιθανότατα θα έχει και άλλα) από τα παραδείγματα τα οποία περιορίζουν τον ανώνυμο χρήστη να συμμετέχει σε διάφορες υπηρεσίες της πλατφόρμας, οπότε προτείνεται να χρησιμοποιείται μόνο σε δοκιμαστική έκδοση και για βραχυχρόνια περίοδο. Γενικά, αντιλαμβανόμαστε ότι τα δικαιώματα ενός ανώνυμου χρήστη είναι περιορισμένα (και θα γίνουν ακόμα πιο περιορισμένα σε τυχόν μελλοντικές επεκτάσεις της ηλεκτρονικής πλατφόρμας!).

## 2.5 Σύνοψη

Το κομμάτι του Frontend έχει δημιουργηθεί με σκοπό να μπορεί να λειτουργήσει χωρίς βάση δεδομένων (θα υλοποιηθεί στο 3<sup>ο</sup> μέρος) και δίχως να μπορεί να παρουσιάσει προσωποποιημένα στατιστικά μέσα από την σελίδα (για αυτό μερικές

εικόνες δεν έχουν τοποθετηθεί). Ωστόσο, τα περισσότερα στοιχεία δουλεύουν τόσο από το desktop, όσο και από mobile φυλλομετρητές (έχει δοθεί προτεραιότητα σε mobile-first design). Όπως αναγράφεται και στο elearning το Frontend θα ολοκληρωθεί στο 3<sup>ο</sup> μέρος (μαζί με το Backend), για αυτό και παρουσιάζονται αρκετές ελλείψεις στις ιστοσελίδες (και διαφέρουν ελάχιστα από τα mockups, τα οποία υποβλήθηκαν στο 1<sup>ο</sup> μέρος της εργασίας). Στην παρακάτω ενότητα δίνεται μια καλύτερη επεξήγηση στην υλοποίηση της εφαρμογής, μέσα από τις τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν (HTML, CSS και JavaScript).

## 3 Τεχνολογίες

Η ενότητα των τεχνολογιών αφορά τις τεχνολογίες που θα χρησιμοποιηθούν τόσο για το Front-End (*HTML5*, *CSS* και *JavaScript*), όσο και για το Back-End (*PHP* και *MySQL*), οι οποίες (Backend + επιπρόσθετες βελτιώσεις στο κομμάτι του Frontend) θα αναλυθούν στην αναφορά του 3<sup>ου</sup> μέρους της εργασίας. Ακόμα, θα υπάρξουν και κάποιες εικόνες (σαν αυτές που βρίσκονται μέσα στο zip) οι οποίες θα βοηθήσουν περισσότερο στην παρουσίαση του τρόπου σκέψης μας ως προς την υλοποίηση της εφαρμογής (αφαιρετικό σχήμα που θα παρουσιάζει τον τρόπο σκέψης μας για την βάση δεδομένων της εφαρμογής, πιθανά σενάρια που θα δείχνουν την πορεία του κάθε χρήστη μέσα από τα κουμπιά αλλά και των search bars της εφαρμογής κ.ά.).

### 3.1 HTML

Μέσα στο zip βρίσκονται 6 αρχεία HTML, τα οποία αφορούν την κάθε σελίδα που παρουσιάστηκε και στο mockup (1<sup>ο</sup> μέρος). Μέσα από αυτά (μπορούν να ανοιχθούν με έναν οποιοδήποτε browser) φαίνεται ο πηγαίος κώδικας, ο οποίος προσθέτει τα στοιχεία σε κάθε σελίδα της εφαρμογής μας. Ωστόσο, ο κώδικας είναι ευανάγνωστος και δεν χρειάζεται να γίνει περεταίρω ανάλυση, διότι όλα έχουν γραφτεί from scratch (υπάρχουν και τα κατάλληλα σχόλια σε διάφορα σημεία). Τέλος, υπάρχει το ενδεχόμενο να αλλαχθούν τα στοιχεία (σύμφωνα με τον τρόπο που θα αλλαχθεί το Frontend στο 3<sup>ο</sup> μέρος της εργασίας).

### 3.2 CSS

Μέσα στο zip βρίσκονται 6 αρχεία CSS, τα οποία αφορούν την κάθε σελίδα που παρουσιάστηκε και στο mockup (1<sup>ο</sup> μέρος). Μέσα από αυτά (μπορούν να ανοιχθούν με έναν οποιοδήποτε browser) φαίνεται ο πηγαίος κώδικας, ο οποίος διοργανώνει τα στοιχεία (από την HTML) και βοηθάει στην καλύτερη παρουσίαση της ιστοσελίδας. Δυστυχώς, χωρίς βάση λείπουν αρκετά στοιχεία από την εφαρμογή (π.χ. εικόνες που αντικαταστάθηκαν με placeholders, lorem ipsum κείμενα που αντικατέστησαν σημεία που χρειάζονται στατιστικά κ.ά.) οπότε η εφαρμογή μας δεν έχει φτάσει ακόμα στην τελική της μορφή στο κομμάτι του Frontend. Μάλιστα, ότι

χρησιμοποιήθηκε στο κομμάτι της CSS είναι from scratch (δεν χρησιμοποιήθηκαν έτοιμες υλοποιήσεις από Bootstrap) και λειτουργούν αρκετά καλά ως προς το κομμάτι του responsiveness (χρησιμοποιήθηκε mobile first λογική).

### 3.3 JavaScript

Μέσα στο zip βρίσκονται 3 αρχεία JavaScript, τα οποία αφορούν τις σελίδες (Homepage, SignIn και SignUp). Αρχικά, στο *Homepage.js* δημιουργήθηκαν δύο συναρτήσεις που απλώς ανακατευθύνουν στις εκάστοτε σελίδες. Στο *SignIn.js* γίνεται απλή ανακατεύθυνση στο προφίλ του απλού χρήστη (χωρίς όμως να ελέγχεται κάποια εγκυρότητα ως προς την σύνδεση του χρήστη) και στο *SignUp.js* γυρνάει στην αρχική σελίδα (Homepage). Οι υπόλοιπες τρεις σελίδες δεν υλοποιήθηκαν ως προς την JavaScript, επειδή δεν έχει νόημα να γραφτούν οι μισές υλοποιήσεις (κυρίως λόγω έλλειψης βάσης δεδομένων). Ωστόσο, όλες οι σελίδες της εφαρμογής θα αναπτυχθούν στο 3<sup>ο</sup> μέρος της εργασίας.

## 4 Βελτιώσεις στο 3<sup>ο</sup> Μέρος της Εργασίας

Από τα παραπάνω καταλαβαίνουμε ότι το κομμάτι του Frontend δεν έχει φτάσει στην τελική του μορφή (σε όλες τις τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν) διότι η δημιουργία βάσεων δεδομένων μπορεί να επιφέρει σημαντικές αλλαγές ως προς την δομή του κώδικα (και συνεπώς την παρουσίαση της εφαρμογής) που παρουσιάστηκε στην συγκεκριμένη αναφορά. Σίγουρα η τελική μορφή της εργασίας θα έχει σημαντικές διαφορές για την βελτιστοποίηση της εφαρμογής (τόσο στην παρουσίαση, όσο και στην λειτουργικότητα της). Τέλος, το 2<sup>ο</sup> μέρος αποτελεί μια όχι και τόσο λειτουργική εφαρμογή διότι κανένας χρήστης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή για να πετύχει τον σκοπό του (κάτι το οποίο θα αλλάξει με βάση το 3<sup>ο</sup> μέρος της εργασίας).