

LUCRARE DE LICENTA

Dictionar Multimedia IT
1 Decembrie 1918 – Alba Iulia
Informatica Promotia 2009-2012
Student - Todorescu Tudor

CUPRINS

1.INTRODUCERE - TENDINTE MODERNE DE PROIECTARE A APLICATIILOR MULTIMEDIA

1.1. Primul Gand.....	4
1.2. Dezvoltarea Aplicatiilor Web.....	4
1.3. Web 2.0.	5
1.3.1.Tehnici Folosite	5
1.3.2.Avantaje	6

2.PROIECTAREA APLICATIEI - ELEMENTE TEORETICE

2.1.Proiectare Client-Side	8
2.1.1.Layout Aplicatie	8
2.1.1.1.Logo	8
2.1.1.2.Titlul	9
2.1.1.3.Caseta de Cautare	9
2.1.1.4.Plugin Social	9
2.1.1.5.Linkuri Utile	9
2.1.1.6.Pictograma GoUp	9
2.1.2.Layout Caseta de Cautare	9
2.1.3.Layout Articol Rezultat	10
2.1.3.1.Definitie	10
2.1.3.2.Imagini	11
2.1.3.3.Video	12
2.1.3.4.Documentatie	12
2.1.3.5.Bibliografie	13
2.2.Proiectare Server-Side	13
2.2.1. Subpagini	14
2.2.1.1.Select	14
2.2.1.2.Insert	15
2.2.1.3.Update	16
2.2.1.4.Delete	17
2.2.1.5.Ajutor	17
2.2.2.Proiectare Baza de Date	18
2.2.2.1. Comenzi SQL	18
2.2.2.2. Structura Bazei de Date	21
2.2.2.3. Continut Tabele	22

3.DESCRIEREA APLICATIEI - TEHNOLOGII FOLOSITE

3.1.Design Grafic	23
3.1.1.Pictograme	23
3.1.2. Design Logo	24
3.2.Webdesign	25
3.2.1.HTML5	25
3.2.1.1.Head	25

3.2.1.2.Body	27
3.2.2.CSS3	33
3.2.3.Javascript	36
3.2.3.1.AJAX – Search Suggest	36
3.2.3.2.Navigare Video	37
3.2.3.3.Afisare Pagina	38
3.2.3.4.Facebook API	41
3.2.3.5.Script vTip	42
3.2.3.6.Script Image-Gallery	42
3.2.3.7.Script LightBox	42
3.3.Webdevelopment	42
3.3.1.PHP5	42
3.3.1.1.Fisiere Incluse	42
3.3.1.2.Search.php	43
3.3.1.3.Index.php	46
3.3.1.4.Panoul de Administrare	51
3.3.1.4.1.Class.db.php	51
3.3.1.4.2.Includes.php	52
3.3.2.Configurare Server Apache	52
3.3.2.1.Optimizare URL SEO	53
3.3.2.2.Autentificare Panou de Administrare	53
4.DISEMINARE SI PROMOVARE APLICATIE	
4.1.Optimizare SEO	54
4.2.Retele Sociale	54
4.3.Analiza Trafic	54
4.4.Impact	55
5. CONCLUZII SI DEZVOLTARI VIITOARE	56
6.BIBLIOGRAFIE	58

1.INTRODUCERE

Tendinte Moderne de Proiectare a Aplicatiilor Multimedia

1.1.Primul Gand

Aplicatiile multimedia au transformat relationarea oamenilor cu aparatele. Ele au simplificat si au imbunatatit aceasta relatie om-masina. Descoperirile tehnologice au adus la imbunatatirea aparatelor facandu-le astfel foarte portabile si accesibile tuturor. Calculatoarele portabile pot fi dotate cu o unitate CD-ROM, USB, bluetooth, wireless, infrarosu, conexiune prin satelit, astfel posibilitatile de utilizare fiind infinite. Necesitatea oamenilor de a avea acces la informatie, indiferent de ce natura, text, imagini ,video, audio naste nevoia aplicatiilor care sa-i ajute pe oameni sa faca acest lucru. Simplitatea si fiabilitatea sunt cele mai importante caracteristici ale aplicatiilor multimedia, combinate bine avem o reteta de succes.

1.2.Dezvoltarea Aplicatiilor Web

Unul dintre cele mai importante și de succes servicii ale Internetului, World-Wide Web-ul – mai pe scurt Web sau spațiul WWW –, a fost instituit la CERN (Centre Européen pour la Recherche Nucléaire – Centrul European de Cercetări

Nucleare de la Geneva) în anul 1989, grație viziunii lui Sir Tim Berners-Lee. Acesta, împreună cu Robert Caillau și o echipă de specialiști, a propus un sistem informatic distribuit, scopul principal urmărit fiind facilitarea accesului rapid la informațiile tehnice cuprinse în manualele de utilizare a calculatoarelor. În contextul apariției Web-ului, două mari direcții precursore trebuie menționate:

dezvoltarea hipertextului (sau a procesării computerizate a documentelor electronice complexe) și dezvoltarea protocoalelor Internet care au făcut posibilă comunicarea globală dintre rețelele de calculatoare. Data de 12 noiembrie 1990 este considerată ziua de naștere oficială a Web-ului.

Web-ul reprezintă un sistem de distribuție locală sau globală a informațiilor hipermedia (Berners-Lee, 1999). Din punct de vedere tehnic, spațiul Web pune la dispoziție un sistem global și standardizat de comunicare multimedia, informațiile fiind organizate asociativ și distribuite în funcție de cererile utilizatorilor, funcționând conform modelului client/server. Putem vedea Web-ul ca fiind un spațiu informațional compus din elemente de interes, denumite resurse, desemnate

de identificatori globali denumiți URI (Uniform Resource Identifiers). Scopurile originare principale ale spațiului WWW au fost acelea de a oferi o modalitate de comunicare inter-umană prin partajarea cunoștințelor și posibilitatea exploatarei în manieră distribuită a puterii de calcul a computerelor conectate la Internet (Berners-Lee, 1989). Una dintre prioritățile Consorțiului Web (W3C) – organism care coordonează și contribuie la standardizarea tehnologiilor Web – este aceea de a pune la dispoziție o modalitate, bazată pe XML –

Extensible Markup Language (Bray et al., 2004), de prelucrare de către calculator a informațiilor. Soluția este prezentată în (Berners-Lee et al., 2001) prin intermediul unui scenariu despre ceea ce ar trebui să fie cunoscut sub numele de Web semantic.

Ideea de bază este aceea ca spațiul World-Wide Web să reprezinte o pânză consistentă de relații stabilite între obiecte identificabile (în prezent prin identificatori uniformi de resurse, iar ulterior prin nume stabilite de utilizatori), dezvoltarea viitoare a Web-ului fiind focalizată asupra mașinilor, nu numai asupra oamenilor (Buraga, 2004).

1.3.Web 2.0.

Deși nu există o definiție unanim acceptată a ceea ce înseamnă Web 2.0, termenul se referă la o generație de situri și servicii care folosesc Web-ul ca platformă (de exemplu, RSS Syndication, blogging, Wiki, Flickr, del.icio.us, connotea, BitTorrents, AJAX), majoritatea implicând contribuții de la utilizatorii de rând. Este un concept deschis, în spirit open source. În plus, are în centru ideea de utilizatori uman, întrucât are potențialul de a crea o țesătură socială strânsă între indivizi și comunități online. „Web 2.0 is collaboration among people in a way that scales” (Ward Cunningham). Termenul de Web 2.0 este folosit și pentru a desemna noțiunea de Web semantic. Cele două semnificații sunt cumva conexe și complementare, conjuncția lor ducând la apariția noțiunii de Web semantic emergent. Astfel, rețelele sociale și folksonomiile (clasificări ad-hoc de către utilizatori a obiectelor cu care aceștia interacționează online), creează o bază pentru un mediu semantic prin crearea de metadata interpretabile de către mașină. Web-ul nu este un mediu prielnic numai mașinilor, cât și clienților umani. Majoritatea aplicațiilor Web 2.0 se bazează pe micro-conținut provenind din surse diferite, distribuite, care sunt procesate de către mașină, reutilizate, plasate în alt context. Astfel, utilizatorii pot

obține micro-conținutul de care sunt interesați într-un mod agregat, asamblat, structurat și personalizat, dintr-o perspectivă ad-hoc.

1.3.1.Tehnici Folosite

Tehnicile folosite de Web 2.0 sunt o combinatie de tehnici care datează încă de la sfârșitul anilor 1990, dar care abia în zilele noastre cunosc o răspândire deosebit de mare:

- Application Program Interfaces (APIs) pentru servicii web
- Asynchronous Javascript and XML (Ajax), ca urmas al tehnicilor de gen XmlHttpRequest
- Content syndication - servicii de abonamente, de exemplu RSS - abonamente la "Ultimele noutăți"
- Integrarea softwareului de natură socială, ca de exemplu bloguri si wiki-uri

Următoarele tehnici nu au încă echivalent în română; traducerea dată este doar aproximativă sau mot-a-mot, pentru o primă orientare:

- Up To You - depinde de tine
- Trusting Your Users - încrederea în utilizatori, înregistrați sau anonimi
- Hackability - utilizarea abilității unui software de a fi extins sau alterat astfel încât să facă lucruri pentru care nu a fost proiectat initial
- Agile Development - Dezvoltarea agilă de programe
- Right To Remix - dreptul de a remixa
- Rich User Experience - experiență de utilizator bogată
- Collective Intelligence - inteligență colectivă
- Folksonomy - taxonomie la a cărei dezvoltare contribuie și utilizatorii ei
- The Long Tail - coada lungă - vânzarea unui număr mare de obiecte diferite, în cantități relativ mici vezi detalii(în engleză)
- Perpetual Beta - stadiu beta perpetuu (implică o permanentă îmbunătățire) în domeniul IT "beta" semnifică de obicei o versiune „aproape gata” a aplicației, care este oferită gratuit unui număr mic de clienți de încredere, cu scop de testare intensă în condiții reale, înainte de punerea pe piață a versiunii definitive („release”)

1.3.2.Avantaje

Initial WWW-ul a constat din pagini statice, care erau actualizate doar ocazional de către deținătorii lor. Ulterior au fost realizate și sisteme de gestiunea automată a informațiilor dintr-un sit web, numite Content Management Systems (CMS). Acestea puteau construi pe loc - în mod dinamic, la cerere - versiunea cea mai nouă posibil a

paginii web, si anume prin consultarea unei bănci de date (sigur că si aceasta trebuia actualizată permanent, dar asta se face pe căi traditionale, nelegate direct de WWW). Dar si această tehnică împarte oamenii în „creatori” de pagini web si „consumatori” mai mult sau mai puțin pasivi ai acestor pagini/informatii/documente. Cam din anul 2005 încoace însă, unii specialisti afirmă că Internetul oferă din ce în ce mai des o nouă calitate, idee care a fost sussinută si de mediile de mase, si anume prin folosirea deasă a noilor termeni, specifici pentru Web 2.0:

- Stocarea datelor utilizatorilor, care avea loc în primul rând pe calculatorul local, urmând să fie publicate în web abia ulterior, se face acum în primul rând direct în web (de exemplu pentru fotografiile private s.a.) - vezi si articolul Cloud computing. Programele locale accesează din ce în ce mai des aplicatiile web, deoarece se pleacă de la ipoteza unei legături permanente cu webul. Unele motoare de căutare web sunt în stare să acceseze si datele locale ale utilizatorului.
- Diferentele între aplicatiile locale si cele Web se atenuază. Multe programe se actualizează singure, luând legătura cu situl autorului lor în mod automat, uneori chiar pe ascuns. Rolul browserului devine din ce în ce mai important, deoarece cu ajutorul lui pot fi implementate azi aplicatii web extrem de complexe (vezi Dynamic HTML). Practic vorbind, browserul devine cel mai important program al utilizatorului.
- Rolurile de „creator” si „consumator” de pagini web încep să se încalce, deoarece „consumatorii” de până acum încep să contribuie activ la crearea de noi continuturi, cum se întâmplă de exemplu cu asa-numitele bloguri. Multi utilizatori își mută si transformă sfera lor privată de la echipamentul local (PC-ul propriu) la web, în acest fel făcând-o semipublică sau chiar publică.
- Mashup este tendinta de a accesa simultan si a cupla unele cu altele mai multe servicii web, de la ofertanti diversi, rezultatul însă apărând ca fiind „dintr-o bucată”, fără întreruperi sau alte dezavantaje.
- Noile aplicatii bazate pe web duc la efectul că utilizatorii, chiar si atunci când nu sunt foarte versati tehnic, participă direct la răspândirea prin web a informatiilor si opiniilor. Toate aceste fatete recente ale webului sunt ocazional desemnate drept „software social”.

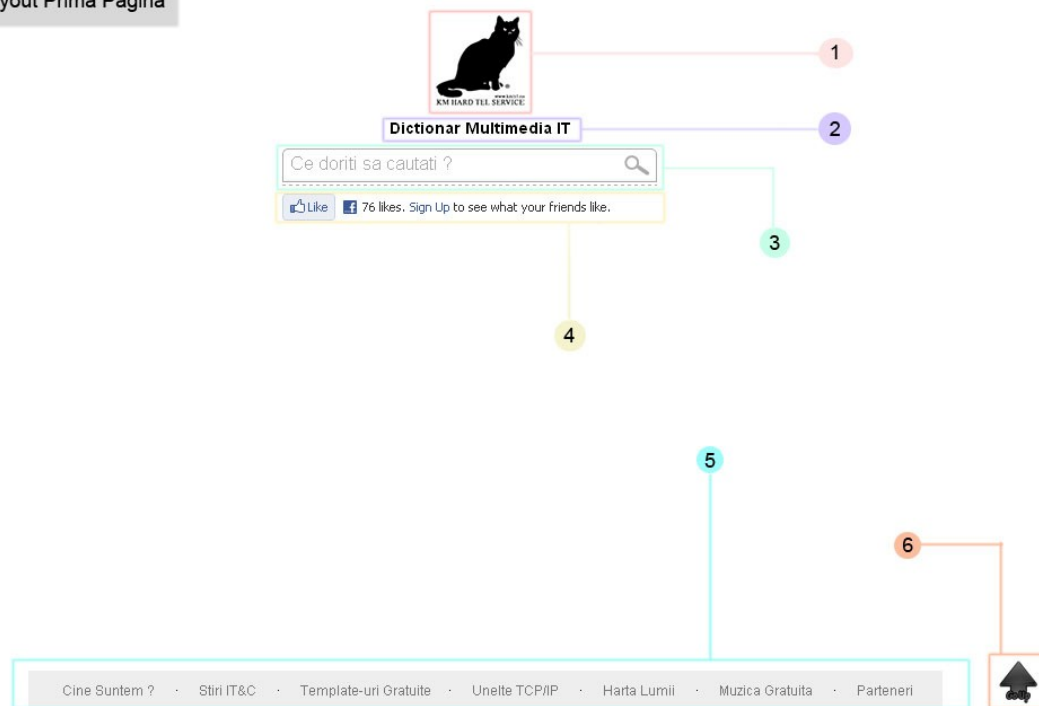
2.PROIECTAREA APLICATIEI – Elemente Teoretice

2.1.Proiectare Client-Side

Ideea de baza a acestei aplicatie este in primul rand informatia. Informatia fiind stocata intr-o baza de date pe un server web si extrasa la cererea utilizatorului. Pentru inceput facem un design al aplicatiei care se va numi layout (designul paginii de inceput). Avem mai apoi un layout pentru chenarul de cautare si un layout pentru articolul afisat cu imagini video si linkuri utile. Dupa ce avem aspectul paginii o vom scrie in XHTML (eXtensible HyperText Markup Language) folosind elemente de marcare, tag-uri, iar apoi vom atribui stiluri fiecarui tag folosind CSS (cascading style sheets), iar in cele din urma o vom face dinamica pentru utilizator folosind javascript. In cele ce urmeaza vom prezenta aspectul paginii care a fost realizat in Photoshop CS3.

2.1.1.Layout Aplicatie

Fig.1. Layout Prima Pagina



2.1.1.1. Logo

Primul aspect vizual al aplicatiei este emblema firmei (www.kmtel.ro), aceasta fiind vizibila in toate paginile pe tot parcursul navigarii. A fost creata in Adobe Photoshop CS3 folosind vectori, putand fii astfel introdusa in alte proiecte, flyere, afise si alte materiale publicitare.

2.1.1.2. Titlul

Titlul “Dictionar Multimedia IT” deasemenea apare pe tot parcursul navigarii aplicatiei. Numele vorbeste de la sine

2.1.1.3. Caseta de Cautare

Caseta de cautare care mai apoi va fii implementata in HTML. Aici utilizatorul apasa click, textul “*Ce doriti sa cautati?*” va disparea, iar pe masura ce tasteaza ii va aparea caseta cu sugestii (Fig.2.). Pictograma in forma de lupa deasemenea a fost realizata in Adobe Photoshop CS3.

2.1.1.4. Plugin Social

Plugin social de la Facebook care ajuta utilizatorii sa fie la current cu ultimele noutati si actualizari ale aplicatiei. Apasand butonul *Like* utilizatorul cu cont pe Facebook va fii abonat la automat pagina www.facebook.com/kmtel, iar daca nu este logat ii va aparea chenarul de logare de la Facebook.

2.1.1.5. Linkuri Utile

La baza pagini avem un chenar care si el va fii fixat atunci cand se da scroll in care se gasesc linkuri utile. *Cine Suntem ?* – pentru mai multe detalii despre firma. Termeni si conditii de utilizare, fiind aplicatie OpenSource si distribuita GNU/GPL

(General Public License) sub licenta libera. Avem diferite linkuri pentru alte aplicatii proiectate de www.kmtel.ro.

2.1.1.6.Pictograma GoUp

Pictograma GoUp reprezentata printr-o sageata in sus, este un buton in interactiv care atunci cand este apasat se face un scroll catre partea de sus a paginii. Acesta ramane fixat pe tot parcursul navigarii

2.1.2 Layout Caseta de Cautare



Fig.2 Layout Caseta de Cautare

Casa de cautare contine input-ul in care cautam, la tastarea unei definitii va aparea o caseta cu sugestii care este preluata din baza de date. Pentru fiecare element gasim titlul si definitia acestuia in limba romana care o putem observa ca fiind prima, iar celelalte definitii in cele 3 limbi de circulatie internationala, engleza, germana si franceza, fiecare avand steagul lor specifici.

2.1.3. Layout Articol Rezultat

Pentru layout-ul articolului rezultat vom afisa definitia, imagini, video, bibliografie si documentatie, fiecare avand chenarul sau putand fii minimalizat, in continuare vom impartii fiecare chenar si vom da putine detalii despre acesta.

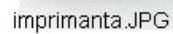
2.1.3.1. Definitie

Fig.3 Layout Articol Rezultat, definitie



Avem in acest layout titlul articolului ales in limba curenta cu rosu, langa avem definitia pentru celelalte limbi ale articolului acestea fiind afisate daca exista definitii pentru limba. Imaginea articolului pentru a ne face o mica idee, sumarul in format bold al aplicatiei si butonul de minimalizare a chenarului. Daca acesta este apasat se va reduce chenarul ramanand astfel doar sumarul definitiei. Mai jos avem definitia corespunzatoare si plugin-ul social de la facebook pentru a putea discuta subiectul in tema alaturi de butoanele sale, binecunoscutul like si share articol.

2.1.3.2.Imagini



Start - Stop



Fig.4. Layout Articol Rezultat - Imagini

Chenarul cu imagini, daca articolul are. Aici avem un slider care ne prezinta toate imaginile urcate in baza de dat. Fiecare imagine va fii afisata deasupra atunci cand dam click pe ea dedesupt, deasemenea putem sa le derulam cu optiunile Start si Stop, lafel acest chenar poate fii micorat de la butonul de deasupra, acesta fiind deschis cand este nevoie de el.

2.1.3.3.Video

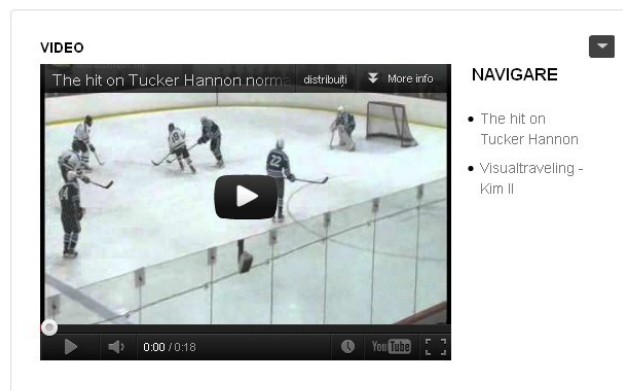


Fig.5. Layout Articol Rezultat - Video

Asemeni celorlalte chenare, optiunea de minimalizare si afisarea doar in cazul in care exista videoclipuri, acesta preia video-uri uploadate pe youtube sau vimeo si le face object embed folosind flash player, acestea putand fii vizualizate in aplicatie. In dreapta avem meniul de navigare, pe fiecare link cand se da click se incarca obiectul video in pagina.

2.1.3.4.Documentatie

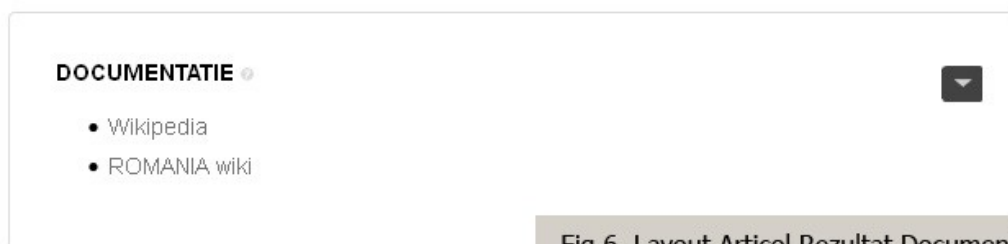


Fig 6. Layout Articol Rezultat Documentatie

Precum stiti deja povestea acelasi fel de chenar cu aceleasi functionabilitati unde se vor afisa linkurile utile si legate de articolul nostru. Putem introduce definitii din domeniu tot din aplicatie, pentru acesta avem wikipedia si ro.wikipedia.

2.1.3.5.Bibliografie

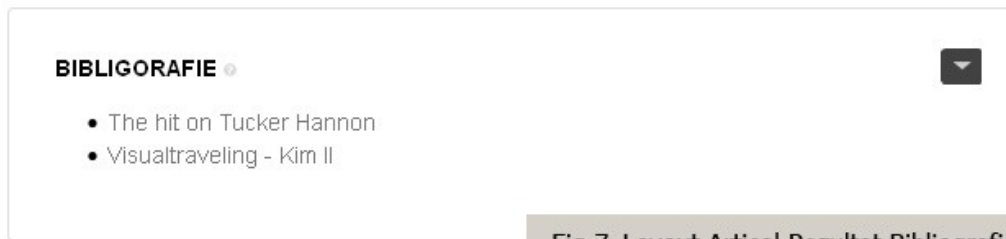


Fig 7. Layout Articol Rezultat Bibliografie

Analog. Sursele de unde s-au preluat informatiile pentru construirea articolului.

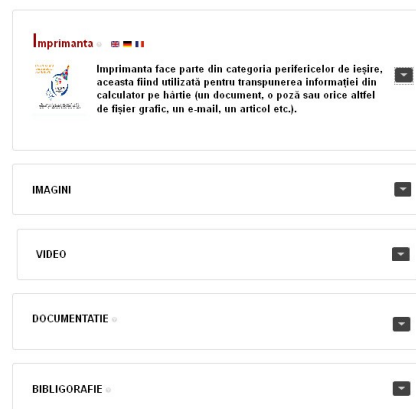
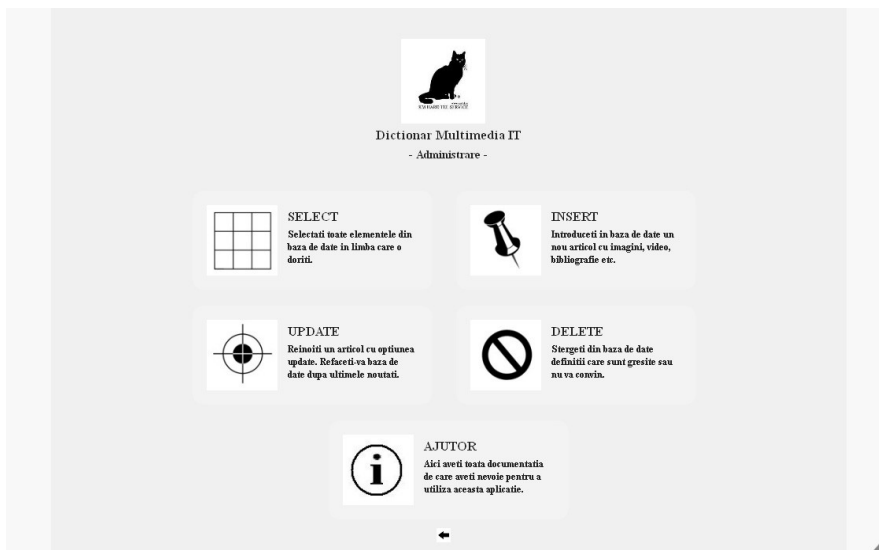


Fig.7. Layout Chenare Minimalizate

2.2.Proiectare Server-Side

Panoul de administrator. Acesta este constituit din 3 parti, IU (interfata utilizator) formata din formulare prin care administram, scripturile PHP care interpreteaza comenzile date de utilizator si baza de date MySQL in care avem toate defintiile. Panoul este impartit in 5 pagini de utilizare. Prima fiind « select » prin care selectam si vizualizam definitiile din baza de date, « insert » prin care introducem definitii in baza de date, « update » prin care modificam definitiile curente, « delete » pentru stergerea definitiilor si « ajutor » unde se afla documentatia in format .pdf.

Fig.9 Layout Panou de administrare



2.2.1.1.Select

Fig.10 Formular Select

Acest formular preia tabelele cu definitii din baza de date, avem optiunea pentru limbi, nr. de cate elemente sa afisam pe pagina, incepand cu care element, ordonarea, ascendenta sau descendenta si butonul de rulare a scriptului. Rezultatul va fii :

UID	DENUMIRE	SUMAR	DEFINITIE	DATA_CREARII	DATA_MOD	UPDATE	DELETE
1	HTML [NO-IMAGE]	HyperText Markup Language (HTML) este principalul limbaj de marcare pentru paginile web. Elementele HTML sunt de constructie de bază de blocuri	HyperText Markup Language (HTML) este principalul limbaj de marcare pentru paginile web. Elementele HTML sunt de constructie de bază de blocuri	2012-04-20 14:30:21	2012-04-27 07:14:26		
2	CSS 	CSS (Cascading Style Sheets) este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML.	CSS (Cascading Style Sheets) este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML.	2012-04-20 14:38:18	2012-05-28 16:06:21		

Fig.11
Rezultat
Select

Avem tabelul cu proprietatile definitiei, uid (unique identifier), denumire alaturi de o imagine semnificativa, care nu are imagine arata [no-image], sumarul definitiei, definitia prpriu-zisa, data_crearii definitiei, data_modificarii, update, posibilitatea de a updata definitia, si delete, posibilitatea de a sterge definitia.

2.2.1.2.Insert

Fig.12. Formular Insert

INSERT

Romana	Engleza	Germana	Franceza
Denumire ...	Denumire ...	Denumire ...	Denumire ...
Sumar ...	Sumar ...	Sumar ...	Sumar ...
Definitie ...	Definitie ...	Definitie ...	Definitie ...

☐ Imagini

☐ Video

☐ Bibliografie

☐ Documentatie

Total

Total

Total

In acest formular avem chenarele pentru introducerea denumirii, sumarului si a definitiei, bineinteles in toate cele 4 limbi. Avem un chenar in care putem pune imagini, click pe acesta si se va deschide de la windows optiunea de search pentru fisiere. Video, aici introducem dedesupt numarul de videouri cate dorim sa introducem si apasam pe butonul « Total » astfel chenarul multiplicandu-se, avem 'titlul' videoului, linkul embed si selectam tipul filmarii, youtube respectiv vimeo. Bibliografie, aici introducem asemeni numarul de linkuri si punem adresa, continutul si optiunea title="" pentru SEO (search engine optimization), documentatie analog si binecunoscutul buton de trimitere a datelor catre baza de date « INSERT ». Dupa apasarea acestuia sunt obligatorii primele 3 campuri de la definitia in romana, rezultatul poate fii adaugat ulterior. Rezultatul va arata cam asa:

Fig.13 Rezultat Eronat Insert

EROARE

* Denumirea in romana obligatorie
 * Sumarul definitiei in romana obligatoriu
 * Introduceti definitia

2.2.1.3.Update

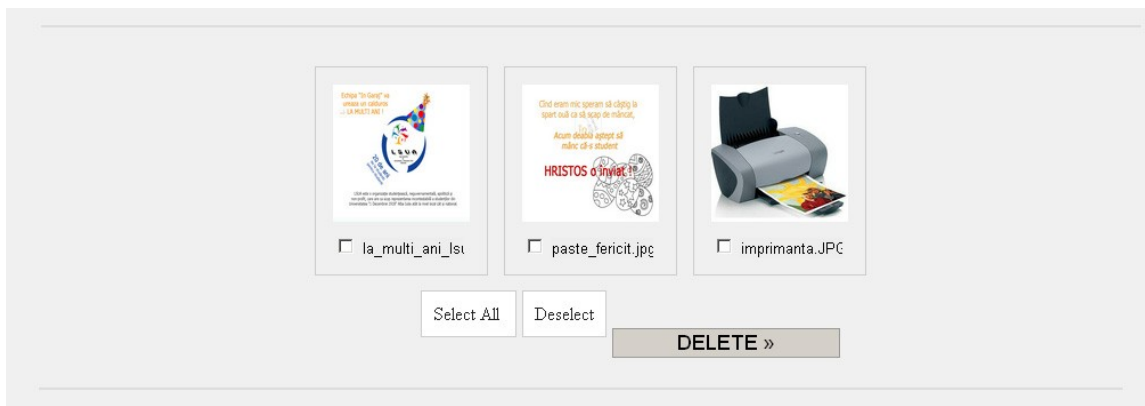
Fig.14 Formular Cautare Update

Prima parte a paginii update este formularul de cautare. Putem da refresh, merge la urmatorul element URM. sau la precedentul PREC. cand navigam in tabelul cu definitii sau putem cauta definitia folosind SEARCH .. aceasta fiind gasita in baza de date, daca sunt mai multe ne vor aparea rezultatele cautarii, sau putem introduce codul unic UID

Fig.15 Rezultat Update

Acesta este rezultatul cautarii, sau putem ajunge la aici din formularul "Select". Avem acelasi tip de formular ca si la "Insert" doar ca sunt introduse datele si le putem modifica dupa preferentile noastre. Avem deasemenea optiunea de a adauga poze in plus sau a sterge, formularul aratand cam asa:

Fig.16 Formular Imagini Update



De aici putem adaugam poze, sterge toate pozele, selecta care sa le stergem si asa mai departe. Fiecare poza cand se da click pe ea se mareste pentru a o vedea mai bine.

2.2.1.4.Delete

Fig. 17 Chenar Stergere Element



Acelasi tip de formular de cautare avem si aici, iar cand se gaseste o definitie se pune intrebarea daca dorim cu adevarat sa o stergem, la acest formular ajungem si din pagina « Select »

2.2.1.5.Ajutor

Precum sugereaza si numele, aceasta pagina este destinata ajutorului utilizarii panoului de administrarea al acestei aplicatii. Aici gasiti toata documentatia in format .pdf.

NOTA : Pentru a vedea partea client-side : <http://www.kmtel.ro/dictionar>
Pentru a vedea partea server-side : <http://www.kmtel.ro/dictionar/admin>

2.2.2. Proiectare Baza de Date

2.2.2.1. Comenzi SQL

Pentru proiectarea bazei de date am trimis comenzi sql serverului de mysql, astfel creand toate tabelele de care avem nevoie.

```
--  
-- Structura de tabel pentru tabelul `definitii_ro`  
--  
  
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `definitii_ro` (  
  `uid` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,  
  `denumire` text NOT NULL,  
  `sumar` text NOT NULL,  
  `definitie` text NOT NULL,  
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,  
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL,  
  PRIMARY KEY (`uid`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=5 ;  
  
--  
-- Structura de tabel pentru tabelul `definitii_en`  
--  
  
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `definitii_en` (  
  `uid` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,  
  `denumire` text NOT NULL,  
  `sumar` text NOT NULL,  
  `definitie` text NOT NULL,  
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,  
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL,  
  PRIMARY KEY (`uid`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=5 ;  
  
--  
-- Structura de tabel pentru tabelul `definitii_de`  
--  
  
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `definitii_de` (  
  `uid` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,  
  `denumire` text NOT NULL,  
  `sumar` text NOT NULL,  
  `definitie` text NOT NULL,  
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,
```

```

`data_modificarii` timestamp NULL default NULL,
PRIMARY KEY (`uid`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=5 ;

```

```

--
-- Structura de tabel pentru tabelul `definitii_fr`
--

```

```

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `definitii_fr` (
  `uid` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `denumire` text NOT NULL,
  `sumar` text NOT NULL,
  `definitie` text NOT NULL,
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL,
  PRIMARY KEY (`uid`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=5 ;

```

Dupa cum observam toate cele 4 tabele pentru limbi sunt identice, motivul este unul foarte simplu, fiabilitatea. Definitiiile putand fii introduse in acestea mult mai usor, modificate, sterse etc. Sa luam un tabel sa-l explicam astfel inteleg structura lui, intelegem structura celorlate tabele. Creem tabelul daca nu exista deja (CREATE TABLE IF NOT EXISTS), numele `definitii_ro` sau `definitii_en`, ideea ii ca difera extensia, ro - romana, en - engleza, fr - franceza, de - germana.

`uid` identificatorul unic, unsigned adica mai mare ca si 0, si auto_increment, la fiecare introducere in baza de date acesta creste, `denumire` text nu poate fii null, `sumar` text nu poate fii nul, `definitie` lafel, `data_crearii` timestamp , in format de data si timp nu poate fii null, default (de baza) current_timestamp, timpul curent, `data_modificarii` pentru a putea tine cont cand se modifica o definitie lafel timestamp nu poate fii null, iar cheia primara (primary key) este bineinteles `uid`. Engine=InnoDB default charset=utf8, motorul folosit fiind InnoDB de la mysql, setul de caractere (charset) este utf8, cel mai des folosit.

```

--
-- Structura de tabel pentru tabelul `bibliografie`
--

```

```

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bibliografie` (
  `uid` int(10) NOT NULL,
  `link` varchar(255) NOT NULL,
  `title` varchar(120) NOT NULL,
  `content` text NOT NULL,
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;

```

Creem tabelul daca nu exista bibliografie, cu coloanele `uid` (identificator unic) care este numar int de lungime 10 care nu are voie sa fie null. `link` de tip varchar(255), various char de lungime 255 care nu are voie sa fie NULL, `titlu` varchar(120), `content` care este text nu are voie sa fie NULL, `data_crearii` in format timestamp adica data pentru mysql, nu poate fii null setarea de baza (default) current_timestamp, adica data si timpul curent la introducerea in baza de date, `data_modificarii` asemeneai, pentru a stii cand s-a facut modificare linkul. ENGINE=InnoDB este motorul folosit, CHARSET, setul de caractere default este utf8 (cel mai des folosit)

```
--  
-- Structura de tabel pentru tabelul `documentatie`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `documentatie` (  
  `uid` int(10) NOT NULL,  
  `link` varchar(255) NOT NULL,  
  `title` varchar(120) NOT NULL,  
  `content` text NOT NULL,  
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,  
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Tabelul `documentatie` este identic cu `bibliografie`, datorita faptului ca sunt acelasi tip de linkuri.

```
--  
-- Structura de tabel pentru tabelul `imagini`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `imagini` (  
  `uid` int(10) NOT NULL,  
  `img` varchar(255) NOT NULL,  
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,  
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Tabelul `imagini`. Asemeni creeam tabelul daca nu exista, codul unic de identificare, `img` varchar(255), numele imaginii, acesta fiind in folderul imagin/{uid}/{img}. Data_crearii, data_modificarii analog

```
--  
-- Structura de tabel pentru tabelul `video`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `video` (  
  `uid` int(10) NOT NULL,  
  `video` varchar(255) NOT NULL,  
  `data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,  
  `data_modificarii` timestamp NULL default NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

```

`uid` int(10) NOT NULL,
`embed` varchar(255) NOT NULL,
`tip_film` varchar(255) NOT NULL,
`titlu` text NOT NULL,
`data_crearii` timestamp NOT NULL default CURRENT_TIMESTAMP,
`data_modificarii` timestamp NULL default NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;

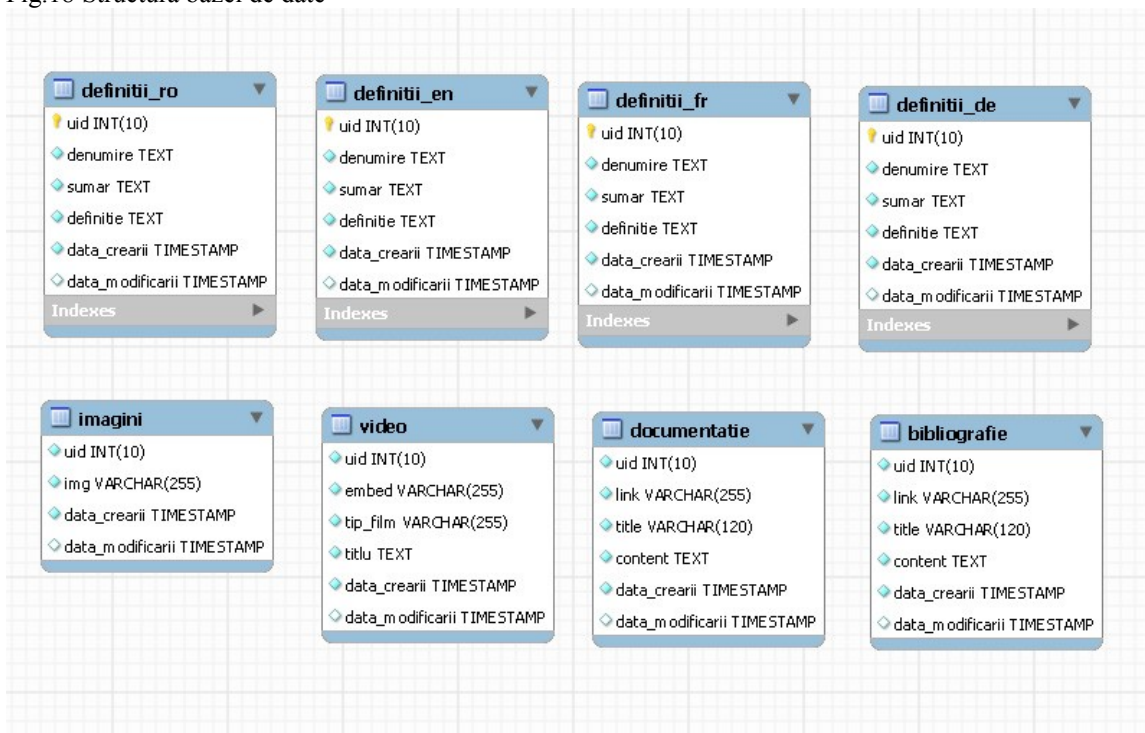
```

Tabelul `video`. Creem tabelul daca nu exista, punem codul unic `uid`, `embed` codul clipului, `tip_film` youtube sau vimeo, pentru fiecare de unde este preluat, `titlul` text, `data_crearii` si `data_modificarii` timestamp, toate coloanele nu pot fii nule inafara de `data_modificarii`

NOTA: Fisierele cu comenzi sql se afla in *dictionar/admin/sql/*

2.2.2.2.Structura bazei de date

Fig.18 Structura bazei de date



Cum am explicat comenzile precedente pentru crearea tabelor, aici avem imagini chenare sugestive pentru fiecare tabel si cum arata structura lui.

2.2.2.3.Continut tabele

Fig.19 Continut tabele definitii

uid	denumire	sumar	definitie	data_crearii	data_modificarii
1	HTML	HyperText Markup Language (HTML) este principalul ...	HyperText Markup Language (HTML) este principalul ...	2012-04-20 14:30:21	2012-04-27 07:14:26
2	CSS	CSS (Cascading Style Sheets) este un standard pent...	CSS (Cascading Style Sheets) este un standard pent...	2012-04-20 14:38:18	2012-05-28 16:06:21
3	Imprimanta	Imprimanta face parte din categoria perifericelor ...	Imprimantele se clasează după mai multe criterii...	2012-04-20 15:05:49	2012-06-07 01:49:24

Fig.20 Continut tabel imagini

	uid	img	data_crearii	data_modificarii
Inline Edit Copy Șterge	3	la_multi_ani_Isua20ani.png	2012-04-27 00:33:50	NULL
Inline Edit Copy Șterge	3	paste_fericit.jpg	2012-04-27 00:33:50	NULL
Inline Edit Copy Șterge	2	images.jpg	2012-05-18 13:24:14	NULL
Inline Edit Copy Șterge	2	image001.jpg	2012-05-18 13:24:14	NULL
Inline Edit Copy Șterge	3	imprimanta.JPG	2012-06-07 01:49:24	NULL

Arată toate / Demarchează toate Cele bifate: Schimbare Șterge Exportă

Fig.21 Continut tabel video

uid	embed	tip_film	titlu	data_crearii	data_modificarii
1	aaaaaaaaa	youtube	aaaaaaaaa	2012-04-27 07:14:26	NULL
1	bbbbbbbbb	youtube	bbbbbbbbbbbbbbb	2012-04-27 07:14:26	NULL
2	rerewrwrwr	youtube	edfwer	2012-05-28 16:06:21	NULL
3	pTWRjZ_nP1M	youtube	The hit on Tucker Hannon	2012-06-07 01:49:24	NULL
3	41074044	vimeo	Visualtraveling - Kim Il	2012-06-07 01:49:24	NULL

Fig.22 Continut tabel bibliografie

uid	link	title	content	data_crearii	data_modificarii
1	ggg	adad	gasdasd	2012-04-27 07:14:26	NULL
3	http://www.google.com	Google	The hit on Tucker Hannon	2012-06-07 01:49:24	NULL
3	http://www.youtube.com	Youtube	Visualtraveling - Kim Il	2012-06-07 01:49:24	NULL

Fig. 23 Continut tabel documentatie

uid	link	title	content	data_crearii	data_modificarii
3	http://www.wikipedia.org	Wikipedia	Wikipedia	2012-06-07 01:49:24	NULL
3	http://www.wikipedia.org	ROMANIA wiki	ROMANIA wiki	2012-06-07 01:49:24	NULL

Cele bifate: Schimbare Șterge Exportă

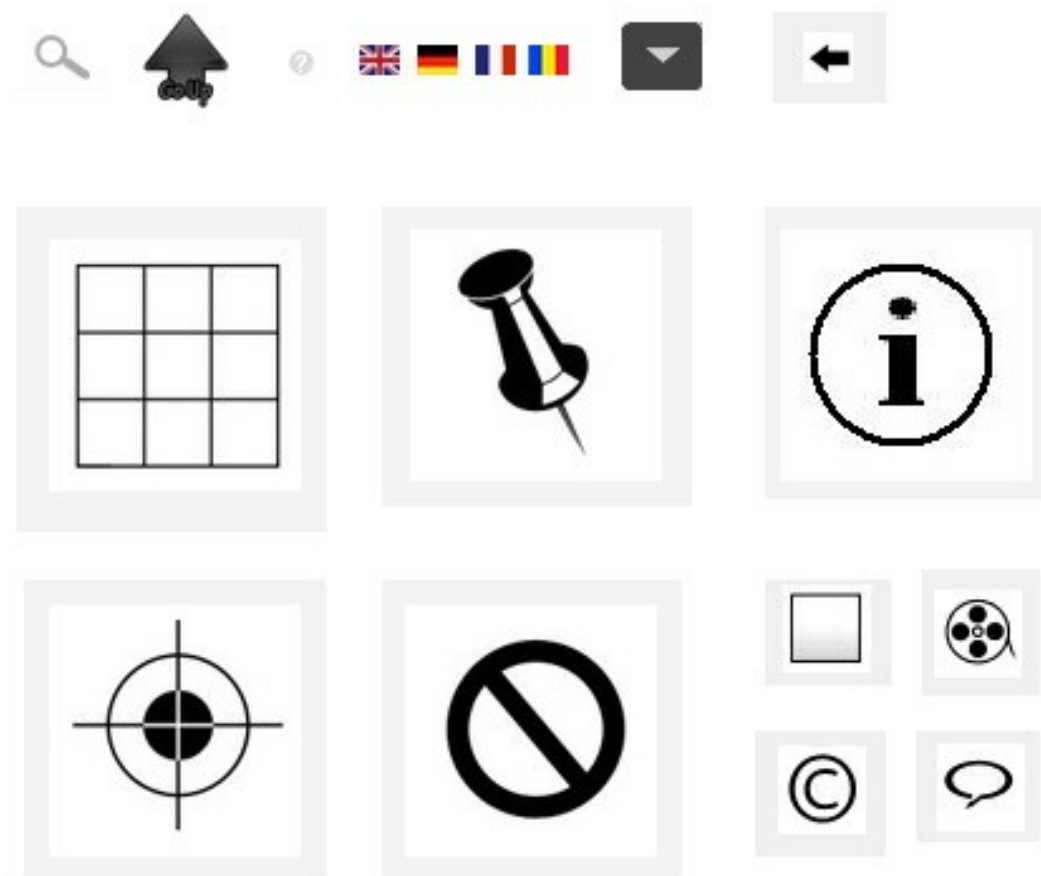
3.DESCRIEREA APLICATIEI - Tehnologii Folosite

3.1. Design Grafic

Designul grafic al acestei aplicatie a fost facut in intregime in Adobe Photoshop CS3. Acestea cuprinde layout-ul care l-am prezentat in intregime adineauri, pictogramele si logo-ul firmei, pisica neagra, care ati observat-o probabil pana acum in toate imaginile anterioare.

3.1.1.Pictograme

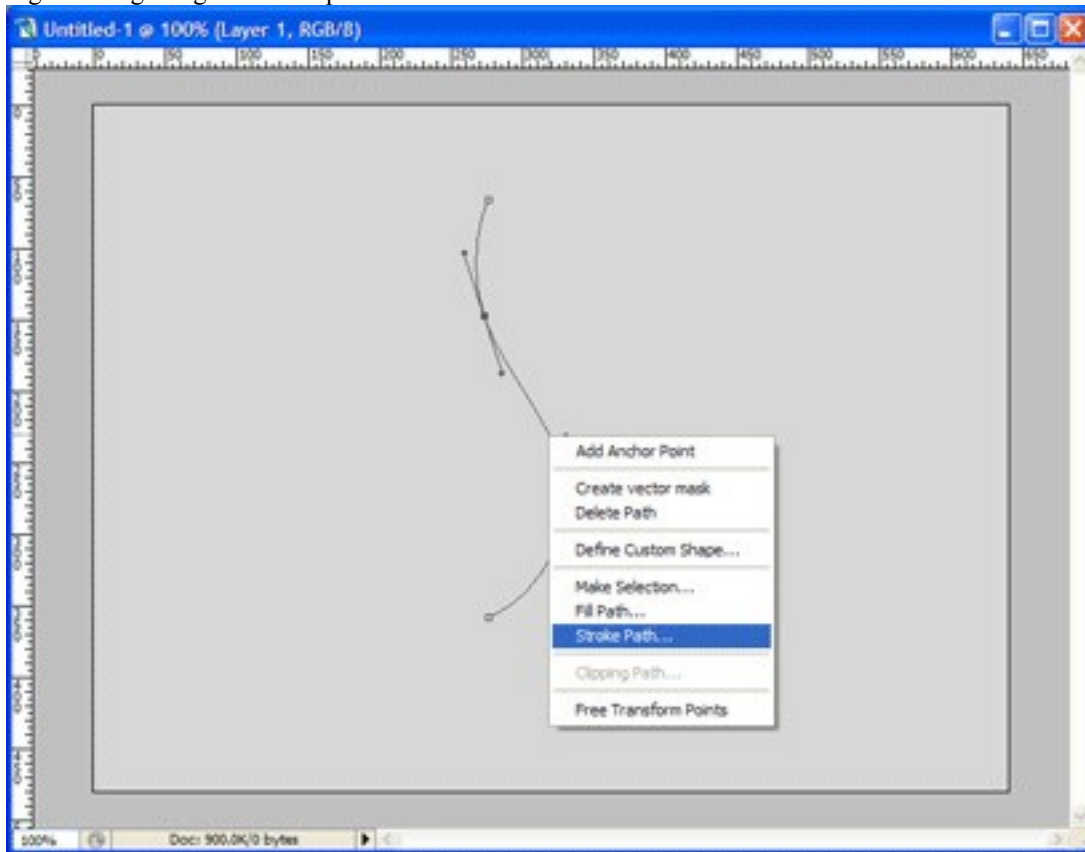
Fig. 24 Design Pictograme



Majoritatea au fost facute folosind optiunea "Custom Shapes" si "Pen Tools" pentru trasarea formelor si putin gradient.

3.1.2.Design Logo

Fig.25 Design Logo Photoshop



Pentru design-ul logoului sa folosit optiunea “Pen” din Adobe Photoshop CS3, sa trasat conturul obiectului, dupa care sa umplut background-ul in culoarea negru. Rezultatul fiind:

Fig.26 Logo



Logo-ul reprezinta emblema firmei, fiind o aplicatie dezvoltata de KM HARD TEL SERVICE, este esential ca acesta sa ramana deasupra paginii.

NOTA: Toate imaginile se afla in *dictionar/img/* si in *dictionar/admin/img/*

3.2.Webdesign

Pentru partea de webdesign am folosit HTML5, CSS3 si JavaScript (jQuery). Vom incepe prin a prezenta structura HTML. Sa intram in miez.

3.2.1.HTML5

Ca orice site trebuie sa avem `<html></html>` `<head></head>` si `<body></body>`. Pentru inceput definim DOCTYPE-ul, folosind HTML5 doctype-ul este definit:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
```

3.2.1.1.Head

Intram in `<head>` aici fiind nevoie sa includem metatag-urile, stylesheeturile css, bibliotecile si scripturile javascript.

```
<head>
<meta charset="UTF-8" />
<meta name="title" content="Dictionar Multimedia IT" />
<meta name="description" content="Dictionar Multimedia IT de specialitate. Gasiti toate informatiile de care aveti nevoie ilustrate in imagini si clipuri explicative." />
<meta name="author" content="kmtel.ro" />
<meta name="reply-to" content="office@kmtel.ro" />
<title>Dictionar Multimedia IT</title>
```

Metatagurile, `charset="UTF-8"` setul de caractere, `charset. `Title``, titlul paginii pentru crawlere, ``description`` descrierea site-ului care va apare in motoarele de cautare pe google, ``author`` autorul siteului, respectiv `kmtel.ro` si ``reply-to`` adresa de mail unde se trimit sesizarile ``office@kmtel.ro``. Tag-ul `<title>` reprezinta titlul de sus al paginii.

```
<link rel="icon" href="<?php echo ADDRESS; ?>img/favicon.ico"
type="image/ico" />
<link rel="stylesheet" href="<?php echo ADDRESS; ?>css/style.css" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="<?php echo ADDRESS; ?
>css/gallery.css" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="<?php echo ADDRESS; ?>css/vtip.css" />
```

Linkurile catre fisiere externe, primul fiind ``favicon``, icoana care apare in stanga sus a oricarui, cazul nostru logo-ul micsorat. Stylesheet `css/style.css` este stilul de baza a paginii, `css/gallery.css` si `css/vtip.css` sunt stilurile pentru galeria foto si pentru tooltip.

```
<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?>js/jquery.js"></script>
```

```

<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?
>js/facebook.js"></script>
<script type="text/javascript" src="http://hitx.statistics.ro/hitx2.js"></script>
<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?>js/vtip.js"></script>
<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?>js/gallery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?>js/movie.js"></script>
<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?>js/search.js"></script>
<script type="text/javascript" src="<?php echo ADDRESS; ?>js/various.js"></script>

```

Toate scripturile javascript, primul fiind biblioteca jquery care este folosita de toate celelalte scripturi. Primul fiind scriptul pentru plugin-urile sociale de facebook, contorul de trafic, vtip, gallery, movie, search si various.

```

<meta property="og:title" content="Dictionar Multimedia IT" />
<meta property="og:type" content="website" />
<meta property="og:url" content="<?php echo CURRENT_ADDRESS; ?>" />
<meta property="og:image" content="http://www.kmtel.ro/img/kmtel.jpg" />
<meta property="og:site_name" content="Dictionar Multimedia IT" />
<meta property="fb:admins" content="100002291701840" />
<meta property="fb:app_id" content="154019231376351"/>

```

Metataguri pentru aplicatia Dictionar Multimedia IT din facebook.

```

<script type="text/javascript">
var _gaq = _gaq || [];
_gaq.push(['_setAccount', 'UA-31360503-1']);
_gaq.push(['_setDomainName', 'kmtel.ro']);
_gaq.push(['_trackPageview']);

(function() {
var ga = document.createElement('script'); ga.type = 'text/javascript'; ga.async =
true;
ga.src = ('https:' == document.location.protocol ? 'https://ssl' : 'http://www') +
'.google-analytics.com/ga.js';
var s = document.getElementsByTagName('script')[0]; s.parentNode.insertBefore(ga,
s);
})();
</script>

```

Script google pentru analizarea traficului, surselor de trafic si SEO.

```
</head>
```

Incheierea tag-ului head.

3.2.1.2.Body

```
<div id="fb-root"></div>
<div id="wrapper">
```

Div-ul cu idul fb-root contine toate functionabilitatile facebook. Wrapper contine toata pagina aplicatiei.

```
<div id="head">
  <div id="logo">
    <a href="http://www.kmtel.ro" title="www.kmtel.ro" target="_blank">
      </a>
    </div>
```

Div-ul head contine headerul care va fii afisat in toate paginile, in el fiind logo, logo-ul aplicatiei cu link catre pagina principala www.kmtel.ro

```
<div id="search">
  <h1>Dictionar Multimedia IT</h1>
  <input type="text" id="txtSearch" name="txtSearch"
value="<?php if(isset($_GET['txtSearch'])) {echo $_GET['txtSearch'];} ?>"
onkeyup="searchSuggest(this);" onmouseover="showSuggest();" autocomplete="off"
placeholder="Ce doriti sa cautati ?" />
  <div id="search_suggest"></div>
```

Div-ul `search` pentru cautarea in baza de date a definitiilor, aici este folosita tehnica AJAX pentru a prelua datele cu un script php, mai apoi rezultatul fiind afisat in div-ul `search_suggest`, vom strabate si acest punct mai incolo.

```
<div class="fb-like" id="social" data-href="http://www.facebook.com/kmtel"
data-width="350" data-show-faces="false"></div>
</div>
```

Div-ul `fb-like` care afiseaza butonul de like al facebook-ului catre pagina <http://www.facebook.com/kmtel>

```
<div id="cont" onmouseover="hideSuggest();">
```

Div-ul `cont` contine tot continutul aricolului rezultat, cand se pune mouseul deasupra lui va ascunde chenarul `search_suggest`

```

<!-- NUME, DEFINITIE -->
    <div class="element">
        <div class="title">
            <h1 class="red denumire">
                <?php echo get_definitie($uid,$lang,'denumire'); ?
            >
                <a href="javascript:void(0)" title="Ce
limba doriti ?" class="tooltip"></a>
                <?php echo get_definitie_lang($uid,
$lang); ?>
            </h1>
        </div>
        <a href="javascript:void(0)"
onclick="toggle_id('definitie');" title="show · hide" class="right arrow_denumire">
            </a>
        <div class="content" id="sumar">
            <?php get_definitie_img($uid,$lang,$img_folder_main); ?
        >
            <?php echo get_definitie($uid,$lang,'sumar'); ?>
        </div>
        <div class="content" id="definitie">
            <?php echo get_definitie($uid,$lang,'definitie'); ?>

            <div class="clear"><br /></div>
            <div class="clear"><br /></div>
            <div align="center">
                <div class="fb-like" data-send="true" data-
layout="standard" data-href="<?php echo ADDRESS; ?>" data-width="600" data-
show-faces="false"></div>
                <div class="clear"></div>
                <div class="fb-comments" data-href="<?php echo
ADDRESS; ?>" data-num-posts="5" data-width="600"></div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

Aici se complica putin lucrurile, acesta este chenarul definitiei. Aici avem class='element' adica chenarul in site cu proprietatea element care este definita in CSS3. Class='title' unde se afla titlul paginii, h1 si limbiile. Butonul arrow pentru micșorarea chenarului, id='sumar' unde avem sumarul, id='definite' unde avem definitia, fb-like pentru facebook si fb-comments pentru a putea lasa comentarii articolului.

```

<!-- IMAGINI -->
    <?php
        $query = "SELECT * FROM imagini WHERE uid=".$Suid;
        $r = mysql_query($query);
        if (mysql_num_rows($r) != 0) { //verificam daca avem ceva
            ?>
            <div class="element">
                <div class="title">
                    <h1>IMAGINI
                        <a href="javascript:void(0)" title="Navigati
Galeria Foto"></a>
                    </h1>
                </div>
                    <a href="javascript:void(0)"
onclick="toggle_id('imagini');" title="show · hide" class="right arrow_imagini">
                        </a>
                <div class="content" id="imagini">
                    <div id="gallery" class="ad-gallery">
                        <div class="ad-image-wrapper"></div>
                        <div class="ad-controls"></div>
                    <div class="ad-nav">
                        <div class="ad-thumbs">
                            <ul class="ad-thumb-list">
                                <?php get_imagini($uid,$img_folder_main); ?>
                            </ul>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

Chenarul imaginii, este aproximativ lafel doar ca aici avem id='gallery' class='ad-gallery', unde afisam galeria cu imaginile preluate cu scriptul php.

```

<!-- VIDEO -->
    <?php
        } //eof imagini
        ///////////////
        $query = "SELECT * FROM video WHERE uid=".$Suid;
        $r = mysql_query($query);
        if (mysql_num_rows($r) != 0) { //verificam daca avem ceva
            ?>

```

```

<div class="element" id="video-container">
    <div class="title">
        <h1>VIDEO
        <a href="javascript:void(0)" title="Vizionati
Videouri Explicative"></a>
        </h1>
    </div>
    <a href="javascript:void(0)"
onclick="toggle_id('video');" title="show · hide" class="right arrow_video"
style="margin-right:21px;"></a>
    <div class="content" id="video">
        <div id="video-main" class="left">
            <?php get_film($suid,'movie'); ?>
        </div>
        <div id="video-nav" class="left">
            <h3>NAVIGARE</h3>
            <ul>
                <?php get_film($suid,'movie-nav'); ?>
            </ul>
        </div>
    </div>
</div>

```

Video, unde avem in plus id='video' care afiseaza obiectul flash folosind scriptul javascript si id='video-nav' pentru navigare in clipurile incarcare definitiei, lafel foloseste script php prentu a prelua

```

<!-- DOCUMENTATIE -->
<?php
    } //eof video
    ///////////////
    $query = "SELECT * FROM documentatie WHERE uid=".$suid;
    $r = mysql_query($query);
    if (mysql_num_rows($r) != 0) { //verificam daca avem ceva
        ?>
    <div class="element">
        <div class="title">
            <h1>DOCUMENTATIE
            <a href="javascript:void(0)" title="Cititi Mai
Mult"></a>
            </h1>

```

```

        </div>
        <a href="javascript:void(0)"
onclick="toggle_id('documentatie');" title="show · hide" class="right
arrow_documentatie" style="margin-top:-15px;">
        </a>
        <div class="content">
        <ul class="documentatie" id="documentatie">
        <?php get_documentatie($uid); ?>
        </ul>
        </div>
</div>

```

Documentatie, <ul class='documentatie' id='documentatie' aici introducem lista cu documentia preluata din baza de date cu scriptul php.

```

<!-- BIBLIOGRAFIE -->
<?php
} //eof documentatie
//////////
$query = "SELECT * FROM bibliografie WHERE uid=".$uid;
$r = mysql_query($query);
if (mysql_num_rows($r) != 0) { //verificam daca avem ceva
?>
<div class="element">
        <div class="title">
                <h1>BIBLIGORAFIE
                <a href="javascript:void(0)" title="Aflati Sursa De
Inspiratie"></a>
                </h1>
        </div>
                <a href="javascript:void(0)"
onclick="toggle_id('bibliografie');" title="show · hide" class="right
arrow_bibliografie"></a>
        <div class="content" id="bibliografie">
                <ul class="bibliografie">
                <?php get_bibliografie($uid); ?>
                </ul>
        </div>
</div>
<?php
} //eof bibliografie
//////////
?>

```


Analog ca si la documentatie, doar ca avem <ul class='bibliografie'>

```
<div id="footer">
  <ul class="footer_links left">
    <li><a href="http://www.kmtel.ro/#cine-suntem" title="Pagina
Oficiala" target="_blank">Cine Suntem ? </a></li><li>&#183;</li>
    <li><a href="http://www.kmtel.ro/#stiri" title="Stiri IT"
target="_blank">Stiri IT&C
</a></li><li>&#183;</li>
    <li><a href="http://www.kmtel.ro/template/" title="Templateuri
Gratuite" target="_blank">Template-uri Gratuite</a></li><li>&#183;</li>
    <li><a href="http://www.kmtel.ro/#ip" title="Unelte
Ip" target="_blank">Unelte TCP/IP
</a></li><li>&#183;</li>
    <li><a href="http://www.kmtel.ro/#harta" title="Harta Lumii"
target="_blank">Harta Lumii </a></li><li>&#183;</li>
    <li><a href="http://www.kmtel.ro" title="Muzica
Online" target="_blank">Muzica Gratuita
</a></li><li>&#183;</li>
    <li><a href="http://www.kmtel.ro/parteneri/" title="Parteneri /
Colaboratori" target="_blank">Parteneri </a></li>
  </ul>
```

Footer-ul (partea de jos a paginii) <div id='footer'>, <ul class='footer_links_left'> aici avem linkurile utile alte altor aplicatii dezvoltate puse in lista ul.

```
<div id="go_up">
  <a href="javascript:void(0);" onclick="go_up('body');" title="Sus">
    </a>
</div>
```

Butonul go up (mergi sus) <div id='go_up'> care cuprinde o imagine go_up.png, dandu-se click pe ea pagina da scroll sus folosind javascript.

```
<div class="none">
  <!-- script statistics.ro : V2 : html -->
  <li><a href="http://www.wta.ro/10456stats_index" target="_blank"
title="Vezi ce trafic avem"></a></li>
  <!-- end of script statistics.ro : V2 : html -->
</div>
</div>
```

Scriptul pentru salvarea accesarilor si vizitatorilor care au intrat pe site folosind serviciul WTA.ro, acest script nu este afisat in pagina datorita <div class="none">

```
</div>
</body>
</html>
```

Inchidem div-urile ramase deschise.

NOTA : Fisierul cu codul sursa il gasiti in *dictionar/index.php*

3.2.2.CSS3

```
/* MAIN */
body {
height:100%;
padding:0px;
margin:0px;
color:#000;
font-size:12px;
font-family:Arial, Helvetica, sans-serif;
}
```

Tag-ul body ii dam proprietatile urmatoare, `height: 100%` ca sa fie inaltime maxima, `padding: 0px si margin: 0px;` ca sa nu avem distanta de ele nici in interior nici in exterior, `color: #000`, culoarea textului 000 care este echivalentul pentru negru, marimea textului de 12px, `font-size` si tipul fontului Arial dat prin `font-family`.

```
#wrapper {
min-height:100%;
width:800px;
margin-left:auto;
margin-right:auto;
padding-bottom:150px;
word-wrap:break-word;
border:0px solid #EFEFEF;
}
```

Id-ul wrapper `#wrapper` in care se afla toata aplicatia va avea latimea de 800px (pixeli) si va fii centrat pe mijloc datorita proprietatilor `margin-left : auto ; margin-right : auto`, la baza va fii o distanta de 150px (padding-bottom), cuvintele vor fii fixe in chenar (word-wrap : break-word), iar linia de delimitare (border) va fii 0px.

```
.left { float:left;}
.right { float:right;}
```

```

.clear { clear:both;}
.none { display:none;}
.bg_white{background-color:#FFF;}
.red { color: #990000; }
.caligrafic:first-letter { font-family: caligrafic;}

input[type="image"] {vertical-align:middle;}
a { color:#777; text-decoration:none;}
a:hover { color: #990000; text-decoration:underline;}
h1,h2,h3,h4,h5,h6 { padding:0px;margin:0px;}
img {border:0px;}
img.loading { width:24px;height:24px;border:0px solid #CCC;}
@font-face{font-family: caligrafic; src: url(../font/BaroqueScript.ttf);}

```

Aici avem clasele .left pentru pozitionare in stanga, .right pentru pozitionare in dreapta, .clear pentru a nu pozitiona elemente una langa alta, background-ul alb, .bg_white, .red pentru culoarea rosu, .caligrafic pentru a face prima litera caligrafica. Ancorele de culoare #777, fiind grii si fara decoratie la text (text-decoration : none) A :hover stabileste ancora cand se pune mouseul deasupra acesteia culoarea va fii rosie (#990000). Stabilim headingurile (titlurile mari) sa aiba 0px marginea si padding-ul, imaginile sa nu aiba border img { border : 0px ; } si stabilim font-ul caligrafic catre fisierul cu fonturi in ../font/BaroqueScript.ttf) ;.

```

/* HEAD */
#head {
width:350px;
height:220px;
margin-left:auto;
margin-right:auto;
text-align:center;
}

```

In div-ul cu id-ul #head pentru header (html capitolul precedent) stabilim latime de 350px si inaltimea de 220px si-l centram elementul si centram si textul (text-align:center)

```

#head h1 {
font-size:14px;
margin-top:-10px;
margin-bottom:10px;
}

```

In headingul h1 din div-ul #head stabilim marimea textului de 14px, il tragem cu 10px mai in sus prin proprietatea (-10px), si marginea la baza de 10px.

```
div#logo{
height:100px;
width:350px;
margin-top:30px;
}
img#logo_img {
width:100px;
height:100px;
clear:both;
}
```

Id-ul #logo ii facem inaltimea si-l distantam de la partea de sus a browserului cu 30px. Imaginea #logo_img ii dam inaltimea si ii dam proprietatea sa nu aiba nimic nici in dreapta nici in stanga.

```
#language{}
ul.inline {list-style-type:none;}
ul.inline li {display:inline;}
ul.language_ul li:first-child{margin-right:10px;}
ul.language_ul li img {vertical-align:middle;}
#social{ margin-top:10px;}
/*****/
```

Div-ul #language contine attributele pentru limba.

```
#cont {
}
.element{
width:700px;
margin-left:auto;
margin-right:auto;
border:1px solid #DDD;
padding:35px;
margin-top:25px;
margin-bottom:25px;
border-radius:5px;
}
```

Div-ul #cont care l-am mentionat in capitoul precedent contine articolul. Pentru fiecare chenar, definitie, imagini, video, bibliografie si documentatie atribuim latimea, inaltimea, il centram in mijloc ii dam bordura de 1px, padding-ul de 35, marignile si facem bordura usor curbat prin proprietatea `border-radius: 5px;`.

```
.title {
width:700px;
```

```
clear:both;
}
.title a.tooltip { margin-right:5px; }
.title a.lang {margin-left:7px;}
.title a.lang img {height:12px;}
```

Clasa pentru titlu a fiecarui chenar definiti de clasa .element definitia prin .title stabilim ancora cu clasa .tooltip si-i atribuim marginile.

```
.denumire {
font-size:20px;
font-weight:light;
margin-bottom:10px;
}
.denumire:first-letter{
font-size:36px;
font-size:36px;
font-weight:bold;
}
```

Proprietatiile pentru clasa `denumire`, marimea textului, marginea dedesupt 10px, `denumire :first-letter` stabileste marimea textului si sa fie bold pentru prima litera.

NOTA : Fisierul css cu toate proprietatiile aplicatiei : ***dictionar/css/style.css***

3.2.3.Javascript

Pentru partea de programare client-side javascript am folosit biblioteca jQuery, facebook API, scriptul vTip pentru tooltip, adGallery pentru galeria foto si lightBox pentru a naviga imaginile in partea de administrator. Am folosit deasemenea un script pentru navigare video, pentru memorarea cookieurilor si pentru scroll-up.

3.2.3.1. AJAX - Search Suggest

```
//Gets the browser specific XmlHttpRequest Object
function getXmlHttpRequestObject() {
    if (window.XMLHttpRequest) {
        return new XMLHttpRequest();
    } else if(window.ActiveXObject) {
        return new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
    }
}
```

Verificam suportul de browser, pentru Internet Explorer folosim ActiveXObject, iar pentru restul folosim XMLHttpRequest (eg. Firefox, Chrome, Opera, Safari)

```
//Our XMLHttpRequest object to get the auto suggest
var searchReq = getXmlHttpRequestObject();

//Called from keyup on the search textbox.
//Starts the AJAX request.
function searchSuggest(str) {
    str = escape(str.value);
    $
    ("#search_suggest").load('http://www.kmtel.ro/dictionar/php/search.php?search=' +
    str);
}
```

Facem apel la functia searchSuggest(str) din input-ul de search specificat in HTML, aceasta functie primeste valoarea `value` de la input si incarca in div-ul #search_suggest rezultatul scriptului `php/search.php` cu variabila \$_GET['search'] la care ii atribuim valoarea din str.

NOTA: Fiserul cu aceste functii il gasim in *dictionar/js/search.js*

3.2.3.2.Navigare Video

```
//Movie select script
Mid = "video-main";
MCid = "video-container";
Cid = "video";
LoadingImg = "http://localhost/dictionar/img/loading.gif";
```

Variabilele de initializare, numele div-urilor care le mainpulam, Mid MCid respectiv Cid, adresa imaginii de incarcare pentru video in LoadingImg

```
//Loading image
function loading_img(){
    return '<div class="loading"></div>';
}
```

Fucntie pentru afisarea imaginii de incarcare

```
//Return source of embeded youtube video
function youtube_video(src) {
    return '<iframe src="http://www.youtube.com/embed/'+src+'"></iframe>';
}
```

```
//Return source of embeded vimeo video
function vimeo_video(src) {
    return '<iframe src="http://player.vimeo.com/video/'+src+'"></iframe>';
}
```

Returnam 'iframe' cu video incorporat, in functie de tipul filmului

```
//Change curent movie
function change_movie(src,type){
    $('#'+Mid).html(loading_img());
    if (type=='youtube') { $('#'+Mid).html(youtube_video(src)); }
    else if (type=='vimeo') { $('#'+Mid).html(vimeo_video(src)); }
}
```

Navigam video-urile corespunzatoare fiecărei definitii in functie de tipul acestora, youtube respectiv vimeo.

NOTA: Sursa se gaseste aici [dictionar/js/movie.js](http://dictionar.js/movie.js)

3.2.3.3.Afisare Pagina

```
//Go Up button
function go_up(id){
    if (id == 'body') jQuery('html, body').animate({scrollTop:0}, 'slow');
    else jQuery('#'+id).animate({scrollTop:0}, 'slow');
}
```

Aceasta functie face un scrollUp paginii folosind metoda animate de la jQuery atunci cand este apasata imaginea GoUp.

```
// AFISAREA BOX-urilor din PAGINA
////////////////////////////////////
```

```
//Set Cookie
function setCookie(c_name,value,exdays)
{
    var exdate=new Date();
    exdate.setDate(exdate.getDate() + exdays);
    var c_value=escape(value) + ((exdays==null) ? "" : ";
    expires="+exdate.toUTCString());
```

```

document.cookie=c_name + "=" + c_value;
}
//Get Cookie
function getCookie(c_name)
{
var i,x,y,ARRcookies=document.cookie.split(";");
for (i=0;i<ARRcookies.length;i++)
{
x=ARRcookies[i].substr(0,ARRcookies[i].indexOf("="));
y=ARRcookies[i].substr(ARRcookies[i].indexOf("=")+1);
x=x.replace(/^\s+|\s+$/g,"");
if (x==c_name)
{
return unescape(y);
}
}
}
//Delete Cookie
function delCookie(name) {
document.cookie = name +
'='; expires=Thu, 01-Jan-70 00:00:01 GMT;;
}

```

Setam functiile pentru manipularea cookieurilor, setarea acestora, preluarea lor si stergerea

```

//Cand s-a incarcat documentul
$(document).ready(function() {

//AFISAREA ELEMENTELOR
////////////////////

//DEFINITIE
definitie = getCookie('definitie');
//setam din start sa arate
if (definitie != 'true' && definitie != 'false') { setCookie('definitie','true',365); }
definitie = getCookie('definitie');
if (definitie == 'true') { $('#definitie').css('display','block'); }
else if (definitie == 'false') { $('#definitie').css('display','none'); }

```

La incarcarea documentului `$(document).ready(function(){` se fac urmatoarele :
Preluam cookie `definitie` din browser in variabila `definitie`, daca aceasta nu este setata, o setam pe true, pentru 365 de zile, adica 1 an. Daca este true afisam elementul, daca nu nu-l afisam. Analog facem si pentru `Imagini`, `Video`, `Bibliografie` si `Documentatie`.


```

function toggle_id(id){
switch (id) {
case 'definitie': definitie = getCookie('definitie');
                    if (definitie == 'true')      { $('#'+id).hide('medium');
delCookie('definitie'); setCookie('definitie','false',365);}
                    else if (definitie == 'false') { $('#'+id).show('medium');
delCookie('definitie'); setCookie('definitie','true',365);}
                    break;

case 'imagini':  imagini = getCookie('imagini');
                    if (imagini == 'true')      { $('#'+id).hide('medium');
delCookie('imagini'); setCookie('imagini','false',365);}
                    else if (imagini == 'false') { $('#'+id).show('medium');
delCookie('imagini'); setCookie('imagini','true',365);}
                    break;

case 'video':   video = getCookie('video');
                    if (video == 'true')      { $('#'+id).hide('video');
delCookie('video'); setCookie('video','false',365);$('#'+MCid).css('min-height','0px');}
                    else if (video == 'false') { $('#'+id).show('video');
delCookie('video'); setCookie('video','true',365);$('#'+MCid).css('min-height','400px');}
                    break;

case 'bibliografie':  bibliografie = getCookie('bibliografie');
                    if (bibliografie == 'true') { $('#'+id).hide('medium');
delCookie('bibliografie'); setCookie('bibliografie','false',365);}
                    else if (bibliografie == 'false') { $
('#'+id).show('medium'); delCookie('bibliografie'); setCookie('bibliografie','true',365);}
                    break;

case 'documentatie':  documentatie = getCookie('documentatie');
                    if (documentatie == 'true') { $('#'+id).hide('medium');
delCookie('documentatie'); setCookie('documentatie','false',365);}
                    else if (documentatie == 'false') { $
('#'+id).show('medium'); delCookie('documentatie');
setCookie('documentatie','true',365);}
                    break;

}
}

```

La afisarea chenarelor, daca acesta exista, atunci cand dam click pe buton sa-l ascunda si sa seteze cookie si viceversa pentru toate chenarele, imagini, video, bibliografie si documentatie.

NOTA : Sursa se gaseste in **dictionar/js/various.js**

3.2.3.4.Facebook API

```
var fb=false;
function toggle_fb(){
if (!fb) { $('#fb_cont').show('medium');fb = true;}
else {$('#fb_cont').hide('medium'); fb = false;}
}
```

Initializam pentru inceput variabila `fb` in false. Functia toggle_fb() daca sa afiseze continutul facebook sau sa-l ascunda

```
window.fbAsyncInit = function() {
  FB.init({
    appId      : '154019231376351',
    status     : true,
    cookie     : true,
    xfbml      : true,
    oAuth      : true,
  });
  FB.Event.subscribe('auth.statusChange', handleStatusChange);
};
```

Declaram obiectul fbAsyncInit. Pentru inceput ii dam initializare prin `FB.init({`, appId: '154019231376351', id-ul aplicatiei, status, cookie, xfbml, oAuth, ce metode sa permita obiectul.

```
(function(d){
  var js, id = 'facebook-jssdk'; if (d.getElementById(id)) {return;}
  js = d.createElement('script'); js.id = id; js.async = true;
  js.src = "//connect.facebook.net/en_US/all.js";
  d.getElementsByTagName('head')[0].appendChild(js);
})(document);
```

Preluam fisierul facebook `all.js` cu toate functiile si-l integram in pagina noastra.

NOTA: Sursa fisierului se afla aici [**dictionar/js/facebook.js**](#)

3.2.3.5. Script vTip

```
this.vtip=function(){this.xOffset=-17;this.yOffset=-40;
    $("a[title!=\""],vtip,span[title!=\"\"],img[title!=\"\"]).unbind().hover(function(a)
    {this.t=this.title;this.title=\"\";this.top=(a.pageY-yOffset);this.left=(a.pageX+xOffset);
    $("body").append('<div id="vtip"><span id="vtipArrow" />'+this.t+'</div>');
    $
    ("#vtip").css("top",this.top+"px").css("left",this.left+"px").fadeIn("slow")},function()
    {this.title=this.t,$("#vtip").fadeOut("slow").remove()}).mousemove(function(a)
    {this.top=(a.pageY+yOffset);this.left=(a.pageX+xOffset);$
    ("#vtip").css("top",this.top+"px").css("left",this.left+"px")});
jQuery(document).ready(function(a){vtip()});
```

Script pentru afisarea tooltipurilor linkurilor in aspect custom-made.

NOTA: Sursa fisierului **dictionar/js/vtip.js**
Sursa scriptului **www.vertigo-project.com**

3.2.3.6.Script Image-Gallery

Script preluat pentru afisarea galeriei foto. Sursa fisierului **dictionar/js/gallery.js**
Sursa scriptului : **<http://coffeescripter.com/code/ad-gallery/>**

3.2.3.7.Script LightBox

Script preluat pentru afisarea imaginilor in galerie pop-up. Sursa fisierului **dictionar/admin/js/lightbox.js**, Sursa scriptului :
<http://www.huddletogogether.com/projects/lightbox2/>

3.3.Webdevelopment

3.3.1.PHP5

Pentru partea de dezvoltare web vom impartii aplicatia in 2 parti, partea front-end, extragerea rezultatelor din baza de date si back-end, panoul de administrare

3.3.1.1.Fisiere Incluse

Acestea se gasesc in **dictionar/inc** si contin functiile pentru convertire text respectiv constantele globale. **dictionar/inc/convert.php** si **dictionar/inc/variables.php**

3.3.1.2.Search.php

Acest script scoate rezultatele din baza de date folosind AJAX, input-ul si scriptul mentionat in capitolele precedente. Sa vedem cum functioneaza.

<?php

```
include('../admin/inc/class.db.php');
include('../admin/inc/includes.php');
include('../inc/variables.php');
```

Includem fisierele necesare, `class.db.php` clasa pentru conectare la baza de date, `includes.php` pentru functiile globale si `variables.php` pentru variabile si constante globale

```
//Permalinks
function link2permlink($link){
return str_replace(' ','-',$link);
}

//Permalinks
function permlink2link($link){
return str_replace('-','',$link);
}
```

Transformam linkurile pentru fiecare definitie ca sa le putem accesa usor si a fii usor de retinut

```
//Arata fiecare item
function show_item($uid,$item,$lang) {
    $denumire = link2permalink($item['denumire']);
    switch ($lang) {
        case 'ro': $lang_perma = 'romana';break;
        case 'en': $lang_perma = 'engleza';break;
        case 'de': $lang_perma = 'germana';break;
        case 'fr': $lang_perma = 'franceza';break;
    }//eof switch
    echo '<li><a href="'.ADDRESS.$lang_perma.'/'. $denumire.'/">
        ';
            show_item($uid,$row,$comp_lang);
            echo '</div>';
        } //eof if
    } //eof if
} //eof if lang
}
```

Afisam sublinkurile, pentru celelalte limbi in chenarul #search_suggest.

```
//Extragem rezultatele
function get_results($search,$lang) {
    $tbl = 'definitii_'.$lang;
    //Get every page title for the site.
    if($suggest_query = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE
denumire like('".$search."%') ORDER BY denumire")) {
        if (mysql_num_rows($suggest_query) != 0) {
            //Afisam lista
            echo '<ul>';
            while($row = mysql_fetch_array($suggest_query)) {
                //Return each page title seperated by a newline.

                echo '<li class="break">&nbsp;</li>';
                //SHOW ITEM
                echo '<div class="item">';
                show_item($row['uid'],$row,$lang);
                echo '</div>';
                //RO
                show_subitem($row['uid'],$lang,'ro');
                //EN
                show_subitem($row['uid'],$lang,'en');
                //DE
                show_subitem($row['uid'],$lang,'de');
                //FR
                show_subitem($row['uid'],$lang,'fr');
```

```

        echo '<li class="break">&nbsp;</li>';

    } //eof while
//eof afisam lista
echo '</ul>';
//
return true;
} //eof mysql_num_rows($suggest_query)
else { return false; }
} //eof if

} //eof get_results

```

Funcție pentru extragerea rezultatelor din baza de date și afisarea acestora cu subitemii lor.

```

//Search SUGGEST
function search($search) {
    $search = addslashes($search);

    //Dam rezultatele
    if(!get_results($search,'ro')){
        if(!get_results($search,'en')) {
            if(!get_results($search,'de')) {
                if(!get_results($search,'fr')) {
                    echo '<div class="no_result">Nu sa gasit nici un
rezultat</div>';
                }
            }
        }
    }

} //eof search

```

Afisam rezultatele prin argumentul \$search, punem slashuri `addslashes` și scoatem rezultatele, dacă nu s-a găsit într-o limbă căută în următoarea și tot așa. Dacă nu s-a găsit nimic afisează rezultatul `Nu sa gasit nici un rezultat` în div-ul cu clasa `no_result`.

```

///Make sure that a value was sent.
if (isset($_GET['search']) && $_GET['search'] != "") {

    search($_GET['search']);

} //eof isset search
?>

```

Verificam ca variabila \$_GET['search'] a fost trimisa si contine ceva, dupa care apelam functia de baza search() mentionata mai sus.

NOTA : Fisierul se gaseste aici <dictionar/php/search.php>

3.3.1.3.Index.php

Pagina principala a aplicatiei atunci cand accesam www.kmtel.ro/dictionar.

```
<?php
//Stabilim limba de baza
if (isset($_GET['lang']) && $_GET['lang'] != '') { $lang = $_GET['lang']; } else
{ $lang = 'ro'; }
```

Stabilim limba de baza in variabila \$lang, daca sa specificat limba daca nu limba de baza este romana `ro`.

```
$denumire = permalink2link($_GET['denumire']);
if ($r = mysql_query("SELECT * FROM definitii_". $lang." WHERE denumire like('%".
$denumire."%")) {
```

```
if(mysql_num_rows($r) > 0) {
$row = mysql_fetch_array($r);
$uid = $row['uid'];
```

Convertim variabila `denumire` preluata prin GET in link normal si cautam acesta in baza de date prin `mysql_query('SELECT .. like(%%\$denumire%%)` adica si la inceput si la final. Daca rezultatul este mai mare decat 0 atunci luam randul si atribuim \$uid pentru celelalte functii.

```
//FUNCTIONS - get content
function get_definitie($uid,$lang,$column){
    //Table
    $tbl = 'definitii_'.$lang ;
    if ($r=mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid='".$uid)") {
        $row = mysql_fetch_array($r);
        if ($column == 'sumar' || $column == 'definitie') { return
txt2html($row[$column]); }
        else { return htmlspecialchars($row[$column]); }
```

```

    }//eof if
} //eof func get_denumire

```

Funcție pentru afisarea continutului in functie de coloana, `sumar` respective `definitie`, converteste textul din baza de date in html.

```

function check_lang($uid,$lang_comp,$lang){
if ($lang_comp != $lang) {
    $r = mysql_query("SELECT * FROM definitii_ ".$lang." WHERE uid=".$uid);
    if (mysql_num_rows($r) != 0) { return true; }
    else return false;
}
}

```

Verificare daca este intr-o anumita limba.

```

function set_definitie($uid,$lang) {
    $r = mysql_query("SELECT * FROM definitii_ ".$lang." WHERE uid=".$uid);
    $row = mysql_fetch_array($r);
    return link2permalink($row['denumire']);
}

```

Setam linkul in functie de limba

```

function get_definitie_lang($uid,$lang) {

    $denumire_ro = set_definitie($uid,'ro');
    $denumire_en = set_definitie($uid,'en');
    $denumire_de = set_definitie($uid,'de');
    $denumire_fr = set_definitie($uid,'fr');

    //Language
    $content = "";
    if (check_lang($uid,$lang,'ro')) { $content .= '<a href="'.ADDRESS.'romana/'.
$denumire_ro.'" class="lang" title="Romana"></a>'; }
    if (check_lang($uid,$lang,'en')) { $content .= '<a href="'.ADDRESS.'engleza/'.
$denumire_en.'" class="lang" title="Engleza"></a>'; }
    if (check_lang($uid,$lang,'de')) { $content .= '<a href="'.ADDRESS.'germana/'.
$denumire_de.'" class="lang" title="Germana"></a>'; }
    if (check_lang($uid,$lang,'fr')) { $content .= '<a href="'.ADDRESS.'franceza/'.
$denumire_fr.'" class="lang" title="Franceza"></a>'; }
    return $content;
}

```



```
}
```

Preluam limba in care este listata definitia

```
function get_definitie_img($uid,$lang,$img_folder_main) {
    //Table
    $tbl = 'definitii_'.$lang;
    $tbl_img = 'imagini';
    //denumire
    $r = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid=".$uid);
    $row = mysql_fetch_array($r);
    //imagini
    $r_img = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl_img." WHERE uid=".$uid);
    $row_img = mysql_fetch_array($r_img);
    //return
    if(mysql_num_rows($r_img)!=0) {
        echo '';
    }
}
```

Luam imaginea principala care trebuie sa o afisam

```
function get_imagini($uid,$img_folder_main) {
    //Table
    $tbl = 'imagini';

    if ($r=mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid=".$uid)) {
        while ($row = mysql_fetch_array($r)) {
            //folder-ul
            $folder = $uid;

            echo '<li>';
            echo '<a href="'.$img_folder_main.$folder.''.
    $row['img'].'" title="'.$row['img'].'">';
            echo '';
            echo '</a>';
            echo '</li>';
        } //eof while
    } //eof if
} //eof func get_imagini
```

Afisam galleria foto din baza de date.

```

function get_film($uid,$do) {
    //Table
    $tbl = 'video';
    $first = false;

    if($do == 'movie') {
        //SHOW default video
        if ($r = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid=".$uid)) {
            $row= mysql_fetch_array($r);
            //Arata in functie de tip
            if ($row['tip_film']=='youtube') { $src =
'http://www.youtube.com/embed/'.$row['embed']; }
            else if ($row['tip_film']=='vimeo') { $src =
'http://player.vimeo.com/video/'.$row['embed']; }
            //Arata clipul
            echo '<iframe src="'.$src.'"></iframe>';
        }//eof if
    }
    else if ($do == 'movie-nav') {
        //SHOW movie navigation
        if ($r = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid=".$uid)) {
            while ($row= mysql_fetch_array($r)) {
                echo '<li>';
                echo '<a href="javascript:void(0)" onclick="change_movie('.$row['embed'].','.$row['tip_film'].')">';
                echo $row['titlu'];
                echo '</a>';
                echo '</li>';
            }//eof while
        }//eof if
    }
}
} //eof func get_film

```

Arata clipul din baza de date si chenarul de navigare, in functie de selectie

```

function get_documentatie($uid) {
    //Table
    $tbl = 'documentatie';
    //Get din db
    if ($r = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid=".$uid)) {
        while ($row = mysql_fetch_array($r)) {
            echo '<li>';
            echo '<a href="'.$row['link'].'" title="'.$row['title'].'">';
            echo $row['content'];
            echo '</a>';
            echo '</li>';
        }
    }
}

```

```

        }//eof while
    }//eof if
} //eof func get_documentatie

```

Preluam documentatia din baza de date.

```

function get_bibliografie($uid) {
    //Table
    $tbl = 'bibliografie';
    if ($r = mysql_query("SELECT * FROM ".$tbl." WHERE uid=".$uid)) {
        while ($row = mysql_fetch_array($r)) {
            echo '<li>';
            echo '<a href="'.$row['link'].'" title="'.$row['title'].'">';
            echo $row['content'];
            echo '</a>';
            echo '</li>';
        }//eof while
    }//eof if
} //eof func get_bibliografie

```

Analog bibliografia.

```

<?php
    }
    //eof mysql_num_rows = 1
    else { echo '<div style="text-align:center;">Nu sa gasit nici un
rezultat</div>';}
    }
} //eof ISSET UID

```

//ARATAM RECLAMA DE PE PAGINA

////////////////////////////////////

else {

//echo '<h1>RECLAMA</h1>';

}

?>

Incheiem scriptul index.php, daca nu sa gasit nici o definitie in baza de date afisam `Nu sa gasit nici un rezultat`, daca nu sa cautat nimic, adica pagina la prima accesare, aratam spatiul de reclama.

NOTA : Fisierul il gasim aici *dictionar/index.php*

3.3.1.4. Panoul de Administrare

Panoul de administrare este constituit din 4 pagini, select.php, insert.php, update.php, delete.php, selectarea definitiilor din baza de date, adaugarea de definitii noi, actualizarea acestora si stergere. Pentru incepem analizam fisierele care trebuie sa le includem pentru toate aceste pagini.

NOTA : Folderul se gaseste aici **dictionar/admin**

3.3.1.4.1. Class.db.php

```
<?php

//MySQL config
define('MYSQL_HOST',      'localhost');
define('MYSQL_DB',        'kmtelr_dictionar');
define('MYSQL_USER',      'kmtelr_dictionar');
define('MYSQL_PASS',      '123456');

//database setup
$host = MYSQL_HOST;           //Database server LOCATION
$dbase = MYSQL_DB;           //Database NAME
$username = MYSQL_USER;       //Database USERNAME
$password = MYSQL_PASS;       //Database PASSWORD
$connection;

//connect to database
$connection = mysql_connect($host, $username, $password) or die ('Unabale to connect
to the database '.mysql_error());

//select db
mysql_select_db($dbase,$connection) or die ("Error in query: " . mysql_error());

//close db
function dbclose($connection){mysql_close($connection);}

?>
```

Acest fisier vine inclus in toate celelate pagini si contine conectarea la baza de date. Definim constantele globale MYSQL_HOST, MYSQL_DB, MYSQL_USER, MYSQL_PASS, facem conexiunea la baza de date mysql_connect() si selectam baza de date, mysql_select_db, si functia de inchidere a conexiunii dbclose().

NOTA: Fisierul il gasim in **dictionar/admin/inc/class.db.php**

3.3.1.4.2.Includes.php

```
<?php
//var
$is_error = false;
$error = "";

function error($error) {
echo '<div id="error">'.$error.'</div>';
}
```

Pentru erori si afisarea acestora in `<div id= 'error'></div>`

```
//functions
//removes directory with files
function rmdir($dir) {
    if (is_dir($dir)) {
        $objects = scandir($dir);
        foreach ($objects as $object) {
            if ($object != "." && $object != "..") {
                if (filetype($dir."/".$object) == "dir") rmdir($dir."/".$object); else unlink($dir."/".$object);
            }
        }
        reset($objects);
        rmdir($dir);
    }
}

//var
$img_folder = '../imagini/';

?>
```

Stergerea folderului cu toate componentele sale.

NOTA: Fisierul se gaseste in *dictionar/admin/inc/includes.php*

3.3.2.Configurare Apache

Aplicatia fiind instalata pe server web Apache va fii nevoie sa modifica putin accesul la baza de date din URL. Pentru inceput vom folosi mod_rewrite in folderul principala `dictionar`.

3.3.2.1.Optimizare URL SEO

```
Options +FollowSymLinks
RewriteEngine On
RewriteBase /dictionar/
RewriteRule romana/((.)+)/$ ?denumire=$1&lang=ro
RewriteRule engleza/((.)+)/$ ?denumire=$1&lang=en
RewriteRule germana/((.)+)/$ ?denumire=$1&lang=de
RewriteRule franceza/((.)+)/$ ?denumire=$1&lang=fr
```

Introducem urmatoarele comenzi serverului apache. Options +FollowSymLinks pentru rescrierea linkurilor, pornim modulul mod_rewrite prin `RewriteEngine On, stabilim baza unde sa rescriem URL in /dictionar/ prin `RewriteBase /dictionar/. `RewriteRule romana/((.)+)/\$?denumire=\$1&lang=ro` rescrie linkul pentru limba romana dupa variabilele \$_GET trimise scriptului php, linkul in loc de `/?denumire=html&lang=ro` va fii `/romana/html/` pentru a le retine mai usor si pentru a fii indexate cu usurinta de cawlere motoarelor de cautare precum google.

NOTA: Sursa fiind in *dictionar/.htaccess*

3.3.2.2.Autentificare Panou de Administrare

```
AuthType Basic
AuthName "Dictionar Multimedia - Admin"
AuthUserFile "/home/kmtelr/.htpasswd/public_html/dictionar/admin/.htpasswd"
require valid-user
```

Aceasta comanda va solicita username si password pana sa acceseze folderul `dictionar/admin`, fisierul cu parolele este situat in "/home/kmtelr/.htpasswd/public_html/dictionar/admin/.htpasswd".

NOTA: Sursa fiind in *dictionar/admin/.htaccess*

4. Diseminare si Promovare Aplicatie

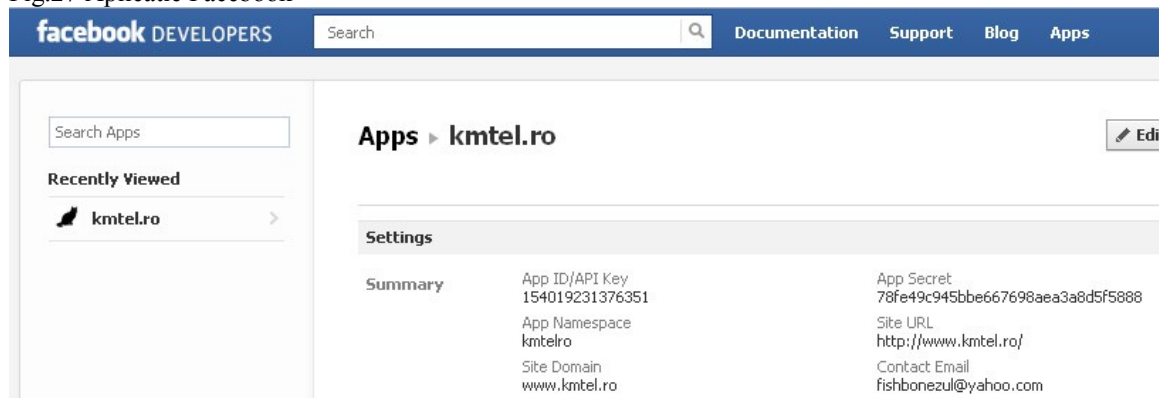
4.1. Optimizare SEO

Search engine optimization (SEO), optimizarea pentru motoarele de cautare. Aici nu putem vorbi concis de o metoda sau de un punct anume, SEO pe cat de vast pe atat de important intr-o aplicatie, fiind foarte importanta promovarea acestuia pe spatiul web. Pentru inceput, am prezentat adineauri cum am optimizat URL-urile pentru a fii usor de retinut si de accesat de catre google. Am adaugat metatagurile in <head> in index.php cu cuvintele cheie care sa le recunoasca google precum `dictionar multimedii`. Pentru fiecare imagine am atribuit proprietatea alt=" unde am precizat cuvinte cheie pentru articolul rezultat, asemeni am facut si pentru linkuri prin metoda title=". Codul l-am aranjat in pagina pentru a fii concis si valid din punct de vedere XHTML si HTML5, asemeni am validat codul CSS3. Simplitatea aplicatiei a dus la o indexare excelenta in motorul de cautare google, vom vedea la urmatorul subcapitol intitulat `impact`.

4.2. Retele Sociale

Principala retea sociala pe care am decis sa promovam aplicatia este facebook.com. Am creat o aplicatie folosind facebook developers si am atribuit tag-urile in <head>, apoi am inclus API-ul si am apelat pluginurile pentru like, send si coment

Fig.27 Aplicatie Facebook



4.3. Analiza Trafic

Pentru analiza traficului am folosit serviciul Google Analytics prin care putem vedea ce trafic avem, cati vizitatori, cati vizitatori unici si cate pagini accesate. O idee a graficului accesarilor de pana acum o puteti vedea in figura urmatoare.

Fig.28 Analiza Trafic



4.4.Impact

Impactul aplicatiei este unul foarte mare pana acum datorita promovarii si optimizarii SEO astfel reusind sa fie pe locul 3 pe google pentru cuvantul cheie `dictionar multimedia` din 1.600.000 de pagini asemanatoare.



5. Concluzii si Dezvoltari Viitoare

Cresterea masiva a numarului de servicii si produse Web este data de utilizarea unui tot mai bogat continut informational: imagini, video si sunet. Combinarea si integrarea acestor medii formeaza multimedia, utilizata pe scara larga in reprezentarea si interschimbarea informatiilor. Diverse obiecte/documente multimedia incluzind hiperlegaturi definesc conceptul de hipermedia . Nu exista insa o definitie universal acceptata a multimediei. Putem privi multimedia drept sursa a activitatilor de design, stocare, interogare si utilizare a documentelor electronice compuse din "medii" multiple ca video, audio, animatie, text, grafica si imagine. In general, o aplicatie este considerata a fi multimedia, daca ea contine macar o media continua (video, de pilda) si una discreta (cum ar fi textul). Pentru a intelege notiunea de hipermedia, trebuie sa intelegem ce inseamna hipertextul. In anul 1965, Ted Nelson inventeaza termenul hipertext (text non-linear), definindu-l drept "material scris sau grafic interconectat intr-o maniera complexa care in mod conventional nu poate fi reprezentat pe hirtie. El poate contine cuprinsuri ale propriului sau continut si relatii dintre diverse parti componente; poate de asemeni contine adnotari, adaugiri si note de subsol pentru cei care doresc sa-l examineze."

Ideea de a reprezenta printr-o modalitate nelineara mai multe tipuri de medii este insa mult mai veche. Inceputurile hipertextului si multimediei apar intr-un articol publicat in iulie 1945 in Atlantic Monthly: "As We May Think", autorul lui fiind Vannebar Bush, profesor la MIT si Institutul Carnegie din Washington. El descrie o masina menita a ajuta omul in cadrul procesului de memorare, pe baza asociatiilor intre continut si forma, aceasta masina numind-o MEMEX (MEMory EXtended). MEMEX se baza partial pe tehnologia microfilmelor, fiind prevazuta cu dispozitive de selectie foto-optica si tastaturi, "dispozitiv ce poate stoca toate cartile, inregistrările si comunicatiile si care este mecanizat in asa fel incit consultarea informatiilor se realizeaza flexibil si rapid." (Bush, 1945) O alta persoana implicata in dezvoltările de inceput ale multimediei este Douglas Engelbart , membru al Institutului de Cercetare de la Stanford unde dezvolta revolutionarul proiect Augment. Acest proiect deschide o directie importanta de cercetare odata cu prezentarea lui la Fall Joint Computer Conference in 1968. In anul 1963, Engelbart propune dispozitive computerizate de scriere automata cu un deceniu inainte de aparitia primelor procesoare de texte evolute. In cadrul prezentarii din 1968, prima demonstratie publica a unor facilitati de baza standard ale actualelor programe de tehnoredactare, interfete grafice, aplicatii hipertext si multimedia, Engelbart ilustreaza urmatoarele idei inovative si inventii: mouse-ul, ferestre multiple pe ecranul computerului, facilitati de procesare de texte si hipertexte, posta electronica, eleconferinte, documente compuse din text si grafica, limbaje de comanda de tip script, interfata grafica. 1 O varianta extinsa e disponibila in cartea 'Tehnologii Web', Matrix Rom, 2001: www.infoiasi.ro/~busaco/books/web.html A treia figura importanta in istoria multimediei este Ted Nelson , inventatorul termenului de hipermedia si a unui sistem hipermedia: Xanadu ("locul magic al memoriei literare" dupa cum il descrie Coleridge in poemul "Kubla Kahn"). Ideea de baza a proiectului Xanadu era aceea de a concepe un sistem care

sa contina intreaga literatura universala, plus alte informatii, intr-un singur depozit de date.

Prototipul lui Xanadu exista intr-o versiune dezvoltata de Autodesk si in 1991 permitea: stocarea digitala a informatiilor de tip text, grafica, video etc. legaturi flexibile intre documente (la nivel de caracter, cuvint, fragment de imagine etc.) atasarea de senzori activi partilor de documente controlul versiunilor si compararea lor accesul concurent si sigur al mai multor utilizatori Desigur, in prezent, Xanadu a fost depasit de ceea ce inseamna Web-ul, dar multe din ideile de pionerat ale lui Nelson se regasesc in cadrul WWW si a altor sisteme hipermedia actuale. In cadrul Laboratorului Media de la MIT, incepind cu anii '70, s-au dezvoltat o serie de sisteme multimedia clasice, surse de inspiratie pentru aplicatiile actuale. Dintre acestea se pot mentiona: Spatial Data Management System, Aspen Movie Map, Project Athena, care definesc si domeniile de interes ale hipermediei: simulari interactive, colaborari stiintifice la distanta, invatamint. Normal, cu anii, numarul aplicatiilor multimedia si hipermedia a crescut si pentru a le descrie, chiar si succint, pe fiecare dintre ele am depasi cu mult spatiul acordat acestui articol, Ca exemple: Intermedia, NoteCards, Knowledge Management System (KMS), HyperTies, Guide, Writing Environment, Macromedia Authorware, Asymetrix Toolbook si altele.

6.Bibliografie

Tendinte Multimedia

<http://www.aplicatii-multimedia.blogspot.com>

Tendințe actuale în proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor Web - Sabin Buraga (coordonator) Lenuța Alboaie • Sînică Alboaie • Sergiu Dumitriu - Marta Gîrdea • Diana Gorea • Sergiu Tauciuc - Iași, 26-27 noiembrie 2005

Web 2.0.

http://ro.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 - Web 2.0.

Webdesign - Scripts

<http://coffeescripter.com/code/ad-gallery/> (galerie foto)

http://gpeasy.com/Special_Addon_Plugins?id=72 (tooltip)

Sursa de invatare

<http://www.w3schools.com>

Hipermedia: multimedia + hiperlegaturi - Sabin Corneliu Buraga