

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
ΤΕΙ ΠΑΤΡΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ:

«Ανάπτυξη εφαρμογής πολυμέσων για την παρουσίαση της εταιρικής εικόνας (profile) μιας επιχείρησης με χρήση του πακέτου Toolbook της Asymetrix»

ΜΕΣΣΙΝΑ ΣΟΦΙΑ, Α.Μ.:3871

Επιβλέπων καθηγητής: κ. Αθανασόπουλος

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΣΤΟΧΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ	7
ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ	10
ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ.....	11
Βασική εκπαίδευση στους υπολογιστές	11
Εκπαίδευση	12
Επιχειρηματικές παρουσιάσεις.....	13
Ψυχαγωγία.....	13
Πληροφοριακά περίπτερα.....	14
ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ.....	16
Κείμενο	17
Εικόνες.....	17
Ήχος.....	18
Κίνηση	19
Διαδραστικοί Σύνδεσμοι	19
Βίντεο.....	20
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ	21
ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ TOOLBOOK.....	22
ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ TOOLBOOK.....	22
ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕ ΤΟ TOOLBOOK....	24
Ο ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ	26
Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ OPEN SCRIPT	28

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ 29

Επιλογή εταιρίας.....	29
Συγκέντρωση και επιλογή υλικού	29
Ταξινόμηση υλικού.....	29
Σχεδιασμός της εφαρμογής (Design).....	30
Σχεδιασμός κουμπιών πλοήγησης.....	30
Σχεδιασμός background.....	31

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ 32

Δημιουργία του φόντου	32
Δημιουργία του μενού.....	34
Χρήση του Open Script για την λειτουργία του μενού.....	38
Δημιουργία του κουμπιού ‘μενού’	40
Δημιουργία των κουμπιών ‘προηγούμενη’ και ‘επόμενη’ σελίδα.....	43
Κουμπί ‘Προηγούμενη’ σελίδα.....	43
Κουμπί ‘Επόμενη’ σελίδα	44
Δημιουργία κεφαλαίων.....	46
Δημιουργία πρώτου κεφαλαίου	46
Δημιουργία δεύτερου κεφαλαίου.....	48
Δημιουργία τρίτου κεφαλαίου	49
Δημιουργία τέταρτου κεφαλαίου.....	50
Δημιουργία πέμπτου κεφαλαίου	51
Δημιουργία έκτου κεφαλαίου	52
Δημιουργία έβδομου κεφαλαίου	55
Δημιουργία όγδοου κεφαλαίου	56
Δημιουργία ένατου κεφαλαίου.....	58
Δημιουργία δέκατου κεφαλαίου	58
Δημιουργία ενδέκατου κεφαλαίου.....	60
Δημιουργία του κουμπιού ‘έξοδος’	61

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ 62

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ..... 64

Βιβλία : 64

Διευθύνσεις ιστοσελίδων : 64

Στόχος Πτυχιακής

ΘΕΜΑ:

«Ανάπτυξη εφαρμογής πολυμέσων για την παρουσίαση της εταιρικής εικόνας (profile) μιας επιχείρησης με χρήση του πακέτου Toolbook της Asymetrix»

Ο τίτλος της πτυχιακής εργασίας αναφέρεται στην χρήση ενός πολυμεσικού πακέτου, του Toolbook της Asymetrix, για την παρουσίαση του προφίλ μίας εταιρίας. Η εταιρία για την οποία πραγματοποιείται η εφαρμογή είναι η γενική κλινική ΙΑΣΩ. Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η σύνδεση των πολυμέσων με τις επιχειρήσεις, έτσι ώστε να δοθούν νέες δυνατότητες διαφήμισης, προώθησης προϊόντων, εξυπηρέτησης και ενημέρωσης πελατών. Οι επιχειρήσεις μέχρι τώρα για την διαφήμισή τους και την προώθηση των προϊόντων τους χρησιμοποιούσαν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, ενημερωτικά δελτία, παρουσιάσεις με διαφάνειες και άλλα. Η χρήση των πολυμέσων για τους παραπάνω σκοπούς δίνει νέες δυνατότητες στις επιχειρήσεις, οι οποίες μπορούν να συνδυάσουν ήχο, βίντεο, εικόνα, κίνηση και κείμενο για την παρουσίαση των προϊόντων τους ή και της ίδιας της εταιρίας.

ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα πολυμέσα παίζουν έναν συνεχώς αυξανόμενο ρόλο στις επιχειρήσεις, την βιομηχανία, την εκπαίδευση, την κατάρτιση, την ψυχαγωγία, αλλάζοντας τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούμε τους υπολογιστές. Πολλά ειδικά εφέ στους ιπτάμενους εξομοιωτές, στις τηλεοπτικές διαφημίσεις, στην τηλεόραση, στις ταινίες και στα βίντεο, στα βιντεοπαιχνίδια και στην πρακτική άσκηση στην εκπαίδευση παρέχονται χρησιμοποιώντας πολυμέσα. Αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο του εξοπλισμού της εικονικής πραγματικότητας.

Στην ψυχαγωγία, ταινίες μπορούν να μετατραπούν σε ένα σχήμα τέτοιο ώστε ο θεατής να μπορεί να ελέγχει την σειρά με την οποία θα προβληθούν τα διάφορα μέρη της ταινίας. Τα βιντεοπαιχνίδια πλέον περιέχουν βίντεο, ήχο, γραφικά και ζωηρότητα (animation). Οι εξομοιωτές είναι ένα σημαντικό μέρος της εκπαίδευσης, καθώς ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μοντελοποιήσει μία πραγματική κατάσταση σε ένα περιβάλλον ελεύθερου ρίσκου (risk-free environment) σε χαμηλότερο κόστος σε πολλές περιπτώσεις. Οι ιπτάμενοι εξομοιωτές τοποθετούν έναν εκπαιδευόμενο να ελέγχει ένα αεροπλάνο χωρίς ποτέ να αφήνει το έδαφος. Οι παρουσιάσεις επιχειρήσεων μπορούν να περιέχουν ζωηρότητα (animation), ήχο και βίντεο σε σύγκριση με τις παλαιότερες μεθόδους παρουσίασης πληροφοριών όπου χρησιμοποιούσαν τον slide projector και τον overhead projector.

Τα πολυμέσα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τις επιχειρήσεις για να διαφημίσουν διάφορα προϊόντα ή υπηρεσίες. Για παράδειγμα μία τουριστική επιχείρηση μπορεί να χρησιμοποιήσει τα πολυμέσα για να

διαφημίσει τα ενοικιαζόμενα δωμάτια και την θέα που παρέχουν. Οι πελάτες μπορούν να επισκεφτούν ένα κτηματομεσιτικό γραφείο και να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή και τα πολυμέσα και να απολαύσουν μία ουσιαστική ξενάγηση της ενδεχόμενης ενοικιαζόμενης ιδιοκτησίας. Μπορούν να δουν φωτογραφίες από τους εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους και να αποκτήσουν συγκεκριμένες πληροφορίες, όπως το κόστος και η διαμόρφωση του χώρου. Οι κτηματομεσίτες μπορούν να δημιουργήσουν αιτήσεις σε δισκέτες έτσι ώστε να μπορούν να παραδοθούν σε ενδεχόμενους πελάτες οπουδήποτε στον κόσμο.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Τα πολυμέσα έχουν γίνει μία πολύ χρησιμοποιούμενη φράση στην ανώτατη εκπαίδευση και στις επιχειρήσεις. Τα πολυμέσα αναφέρονται σε οποιαδήποτε παρουσίαση βασισμένη σε υπολογιστή που περιέχει κείμενο, χρώμα, γραφικά, ήχο και βίντεο. Τα πολυμέσα μπορεί να χρησιμοποιούν όλα αυτά τα μοντέλα επικοινωνίας. Ο αποδεκτός ορισμός της πολυμεσικής αίτησης είναι μία αίτηση που χρησιμοποιεί δύο ή περισσότερα από αυτά τα μοντέλα. Η πολυμεσική αίτηση είναι μία αίτηση που δέχεται οδηγίες από τον χρήστη και παρέχει κάποια δράση σε ανταπόδοση. Η πολυμεσική αίτηση επιτρέπει στον χρήστη να εκτελεί συγκεκριμένα καθήκοντα ή να ανασκοπεί συγκεκριμένη ύλη με δικά της βήματα. Η προσθήκη του ήχου και της εικόνας σε προγράμματα και η συνεχώς αυξανόμενη δυνατότητα της τεχνολογίας των πολυμέσων σε καινούργιους προσωπικούς υπολογιστές είχαν σαν αποτέλεσμα , οι υπολογιστές να γίνουν πιο διασκεδαστικοί και ενδιαφέρον στην χρήση. Οι πολυμεσικές αιτήσεις μπορούν να εξομοιώσουν καταστάσεις που βοηθούν στην εκπαίδευση τους μαθητές. Η εξομοίωση είναι η χρήση του υπολογιστή για να μοντελοποιήσει μία πραγματική κατάσταση.

ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Οι πολυμεσικές αιτήσεις χρησιμοποιούνται σε διάφορους τομείς όπως : βασική εκπαίδευση στους υπολογιστές, παρουσιάσεις επιχειρήσεων, γενικότερη εκπαίδευση, μάρκετινγκ και πωλήσεις, ψυχαγωγία και γραφεία πληροφοριών. Παρακάτω αναλύονται οι αναφερόμενοι τομείς.

Βασική εκπαίδευση στους υπολογιστές

Η βασική εκπαίδευση στους υπολογιστές χρησιμοποιείται από πολλές επιχειρήσεις και βιομηχανίες για εκπαιδευτικά προγράμματα του προσωπικού. Οι εξομοιωτές μπορούν να κατασκευασθούν χρησιμοποιώντας τεχνολογίες πολυμέσων, για να προετοιμάσουν κάποιον υπάλληλο για κάποια κατάσταση έκτακτης ανάγκης. Για παράδειγμα, οι αεροπορικές εταιρείες χρησιμοποιούν τα πολυμέσα για εκπαιδευτικά προγράμματα και οι φαρμακευτικές εταιρείες μπορούν να εξομοιώσουν τις διαδικασίες της γραμμής παραγωγής σε μία κατασκευαστική ευκολία, για να εκπαιδεύουν το προσωπικό σε νέες διαδικασίες. Πολλές εταιρείες χρησιμοποιούν τα πολυμέσα για να εκπαιδεύουν το νέο προσωπικό ή για να αναβαθμίζουν τις ικανότητες του ήδη υπάρχοντος προσωπικού. Οι εκπαιδευτικοί σταθμοί εγκαθιδρύονται στον εργασιακό χώρο, έτσι ώστε οι εργαζόμενοι να μπορούν να εμπλουτίσουν τις εργασιακές τους ικανότητες κατά την διάρκεια της εργασίας τους.

Ένας σημαντικός λόγος για τον οποίο η πολυμεσική κατάρτιση αποτελεί μία μοναδική εμπειρία είναι γιατί παρέχει άμεση ανατροφοδότηση (feedback). Οι μαθητευόμενοι μπορούν να κάνουν ερωτήσεις, να τους παρέχεται θετική ανταπόκριση για σωστές απαντήσεις, και επιτρέπεται στους μαθητές ή τους εκπαιδευόμενους να μάθουν πού έκαναν λάθος. Τέτοιες διαδικασίες επιτρέπουν στους μαθητές να την ώρα που θέλουν και με τα βήματα που επιθυμούν σε ένα εργαστήριο με υπολογιστές ή σε στον

προσωπικό τους υπολογιστή. Επίσης μπορούν να δημιουργηθούν διάφορα διαγωνίσματα σε ποικίλους τομείς. Η βασική εκπαίδευση στους υπολογιστές παίζει σημαντικό ρόλο και στα αθλήματα. Οι πολυμεσικές αιτήσεις είναι πλέον δυνατόν να εκπαιδεύσουν αθλητές σε μία ποικιλία αθλημάτων όπως είναι η καλαθοσφαίριση, το ποδόσφαιρο, το τένις και το γκολφ.

Εκπαίδευση

Οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση με ποικίλους τρόπους, οι οποίοι συντελούν ώστε η διαδικασία της εκμάθησης να γίνεται πιο ενδιαφέρουσα και να επικεντρώνεται στους διάφορους τρόπους μάθησης. Για παράδειγμα, μία πολυμεσική εξομοίωση ενός εργαστηριακού πειράματος χημείας ή μιας εκτομής στην βιολογία είναι ένα περιβάλλον που αποκλείει την έκθεση σε συγκεκριμένους κινδύνους (risk-free environment). Επιπλέον, ο μαθητής μπορεί να επαναλαμβάνει ανεξάρτητα εργασίες. Ένας μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει μία πολυμεσική εφαρμογή που να περιέχει αρχεία ήχου για την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας. Μία εφαρμογή μπορεί να περιέχει κουμπιά (buttons), που ο χρήστης χρησιμοποιεί (clicks on them) για να ακούσει συγκεκριμένες λέξεις και φράσεις με την προφορά μιας συγκεκριμένης ξένης γλώσσας.

Οι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν πολυμεσικά συστήματα για την βελτίωση των εκπαιδευτικών παρουσιάσεων. Στο παρελθόν σύνθετα διαγράμματα ή μαθηματικοί τύποι έπρεπε να σχεδιαστούν στον πίνακα ή να παρουσιαστούν χρησιμοποιώντας διαφάνειες. Τώρα η πληροφορία αντικαθίσταται από ψηφιακές φωτογραφίες ή ψηφιοποιημένα γραφικά. Ακόμη περισσότερο, εργαστήρια υπολογιστών που περιέχουν διαδραστικό λογισμικό μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να συμπληρώσουν τις εκπαιδευτικές παρουσιάσεις. Οι πολυμεσικές εφαρμογές είναι τώρα διαθέσιμες σε ποικίλους τομείς της εκπαίδευσης. Οι εφαρμογές αυτές

παρέχουν πλήθος πληροφοριών ώστε να συμπληρώσουν την παραδοσιακή διδασκαλία . Οι πολυμεσικές εφαρμογές χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση και την κατάρτιση σε θέματα φυσικής και νοητικής εξασθένησης. Η χρήση γραφικών και μεγάλων κειμένων μπορούν να βοηθήσουν κάποιον με οπτική δυσκολία . Κάποιος με πλήρη οπτική βλάβη μπορεί να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες του ήχου μίας πολυμεσικής εφαρμογής ώστε να εκπαιδευτεί . Τα άτομα με προβλήματα ακοής μπορούν να χρησιμοποιήσουν οπτικά μέσα που μπορούν να προστεθούν σε μία πολυμεσική εφαρμογή. Μία ποικιλία από διαφορετικές εφαρμογές πολυμέσων μπορεί να αναπτυχθεί για να βοηθήσει τους ανθρώπους με νοητική αναπηρία ή με δυσκολίες μάθησης. Άνθρωποι με δυσκολίες στο διάβασμα μπορούν να αποκτήσουν γνώση μέσω μίας πολυμεσικής εφαρμογής που περιέχει ήχο, βίντεο και γραφικά. Η δυνατότητα να εργάζονται με δικά τους βήματα είναι ένα τεράστιο όφελος για τους ανθρώπους με νοητικά προβλήματα. Η εξάσκηση και η ανασκόπηση με δικά τους βήματα , βοηθά τα άτομα με δυσκολίες μάθησης καθώς τους ανακουφίζει από τις πιέσεις να ακολουθούν τους ρυθμούς της τάξης.

Επιχειρηματικές παρουσιάσεις

Οι επιχειρήσεις χρησιμοποιούν γραφικά, ήχο και βίντεο για να παρουσιάσουν ένα προϊόν σε ενδεχόμενους πελάτες ή για να προβάλλουν το προφίλ τους. Οι πολυμεσικές εφαρμογές αντικαθιστούν τις διαφάνειες και τα slides με την συνεχή τεχνολογική πρόοδο. Οι φορητοί υπολογιστές (laptops) μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να γίνει μία παρουσίαση σε πολλές διαφορετικές τοποθεσίες.

Ψυχαγωγία

Τα παιχνίδια υπολογιστών που παράγονται τώρα τοποθετούν τον χρήστη σε άμεσο έλεγχο των τεκταινόμενων. Γραφικά, ήχος, κίνηση και βίντεο

δημιουργούν μία αντικειμενική εξομοίωση η οποία είναι διασκεδαστική και αρκετές φορές εκπαιδευτική. Συστήματα προβολής μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να απεικονίσουν ψηφιακές παρουσιάσεις, τόσο σε μικρό και σε μεγάλο κοινό. Υψηλής ταχύτητας γραφικά, κίνηση και ήχος υπάρχουν τώρα σε πολλά παιχνίδια υπολογιστών. Διαδραστικά CD επίσης αρχίζουν να εμφανίζονται στην μουσική βιομηχανία.

Πληροφοριακά περίπτερα

Ένα σύστημα εγγραφής πολυμεσικών εφαρμογών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία ενός πληροφοριακού περιπτέρου. Ένα πληροφοριακό περίπτερο είναι ένα ψηφιοποιημένο κέντρο πληροφόρησης το οποίο επιτρέπει στον χρήστη να επιλέξει από ένα μενού. Περίπτερα όπως, ολοκληρωμένες εγκυκλοπαίδειες σε CD, παρέχουν πληροφορία που καλύπτει μεγάλη ποικιλία θεμάτων σε μορφή κειμένου, γραφικών, ήχου, κίνησης και βίντεο. Η πρόσβαση σε τέτοια πληροφορία μπορεί να γίνει εύκολα χρησιμοποιώντας μενού τα οποία επιτρέπουν στον χρήστη να από μία λίστα θεμάτων. Κάθε επιλογή παρέχει την αντίστοιχη πληροφορία.

Τα πολυμέσα χρησιμοποιούνται εκτεταμένα από πολλές επιχειρήσεις στην διαφήμιση, τις πωλήσεις και την εξυπηρέτηση πελατών. Τα πολυμεσικά λογισμικά πακέτα έχουν κάνει τις διαφημίσεις ευκολότερες και πιο φθηνές στην παραγωγή. Τα καταστήματα μπορούν πλέον να χρησιμοποιούν υπολογιστές για να παρουσιάσουν στους πελάτες διάφορες δυνατότητες, όπως θα ήταν αν το κατάστημα χρησιμοποιούσε περίπτερο πληροφοριών. Ένας πελάτης μπορεί να επισκεφθεί ένα κατάστημα, να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή για να επιλέξει από μία λίστα τα πράγματα που αναζητεί, να ελέγξει τις τιμές και έπειτα να δει έναν χάρτη του καταστήματος που θα δείχνει σε ποια θέση είναι τοποθετημένο το συγκεκριμένο αντικείμενο που ψάχνει. Τα περίπτερα πληροφοριών βρίσκονται σε πολλές τοποθεσίες ώστε να επιτρέπουν στους ανθρώπους να αποκτήσουν γρήγορη και άμεση

πληροφόρηση σχετικά με τις παρεχόμενες υπηρεσίες, τις τοποθεσίες των προϊόντων και πολλές άλλες παρόμοιες πληροφορίες. Το διαδραστικό πολυμεσικό μάρκετινγκ που περιέχει και ένα σύστημα περιπτέρων εμπλέκει τον πελάτη στο αντικείμενο. Οι πελάτες είναι πιο πιθανό να συγκρατήσουν ένα μήνυμα, εφόσον έχουν συμμετάσχει ανοιχτά στην διαδικασία. Συστήματα περιπτέρων χρησιμοποιούνται επίσης τόσο από βιβλιοθήκες όσο και από μουσεία ώστε να επιτρέπουν σε κάποιον που αναζητεί συγκεκριμένη πληροφορία ή εκθέματα να καθορίσει την τοποθεσία.

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ

Γραφικά, κίνηση, ήχος και βίντεο μπορούν να ενσωματωθούν σε παρουσιάσεις, σε διαλέξεις στην τάξη, σε εκπαιδευτικά προγράμματα και σε διάφορες μεθόδους πρακτικής εξάσκησης των μαθητών με το κατάλληλο λογισμικό και υλικό (software and hardware).

Μία βασική πολυμεσική εφαρμογή μπορεί να είναι οποιοδήποτε υπολογιστικό πρόγραμμα που περιέχει δύο ή περισσότερα από τα παρακάτω στοιχεία :

- Κείμενο
- Γραφικά-Εικόνες
- Ήχος
- Κίνηση
- Διαδραστικοί Σύνδεσμοι
- Βίντεο

Η χρησιμοποίηση των διαφόρων στοιχείων βασίζεται στις ειδικές ανάγκες του κάθε προγράμματος. Μερικές εφαρμογές λειτουργούν πολύ καλά με διάφορους τύπους κειμένων, διαφορετικά χρώματα και γραφικά-εικόνες που έχουν σαρωθεί από φωτογραφίες. Άλλες εφαρμογές μπορεί να λειτουργούν καλύτερα με ήχο και βίντεο. Ορισμένες εφαρμογές μπορεί απλά να χρειάζεται να παρουσιάσουν πληροφορίες όταν άλλες μπορεί να χρειάζεται να παρέχουν εκπαίδευση.

Παρακάτω ακολουθεί μία ανάλυση των στοιχείων που μπορούν να ενσωματωθούν σε μία πολυμεσική εφαρμογή.

Κείμενο

Το κείμενο είναι το βασικό συστατικό σε πολλά πολυμεσικά προγράμματα. Τα πακέτα ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών (authoring packages) επιτρέπουν να πάρουμε ένα κανονικό κείμενο και να το τοποθετήσουμε σε ένα πολύχρωμο περιβάλλον που είναι διαδραστικό και φιλικό προς τον χρήστη. Διαφορετικά χρώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διαφορετικά τμήματα κειμένου στην οθόνη. Χρησιμοποιώντας True Type γραμματοσειρές, συγκεκριμένες λέξεις μπορούν να τονιστούν αλλάζοντας το στυλ των γραμμάτων, το μέγεθος ή χρησιμοποιώντας έντονα και πλάγια γράμματα. Ηλεκτρονικά βιβλία και κλασσικά βιβλία όταν μεταφέρονται σε ηλεκτρονική μορφή, δημιουργούνται έτσι ώστε να δίνουν στον χρήστη άμεση πρόσβαση σε μία ποικιλία από διάφορους τύπους πληροφοριών. Ο χρήστης μπορεί να κλικάρει σε μία μαρκαρισμένη λέξη για να δει έναν ορισμό, να ακούσει έναν ήχο, να δείξει ένα γραφικό ή να παίξει ένα βίντεο. Τα μενού επιτρέπουν στον χρήστη να εμφανίσει γρήγορα πληροφορίες που αφορούν ένα συγκεκριμένο θέμα το οποίο θέλει να επανεξετάσει μειώνοντας έτσι την εξάρτηση από έναν κατάλογο ή έναν πίνακα περιεχομένων.

Εικόνες

Οι εικόνες είναι γραφικά που δεν περιέχουν καμία κίνηση. Περιέχουν φωτογραφίες ή σχέδια. Τα γραφικά παίζουν σημαντικό ρόλο στα πολυμέσα επειδή τώρα είμαστε περισσότερο οπτικά προσανατολισμένοι παρά ποτέ. Βλέπουμε τηλεόραση, νοικιάζουμε βιντεοταινίες και διαβάζουμε περιοδικά και εφημερίδες που περιέχουν πολλές εικόνες οι οποίες ψυχαγωγούν, μορφώνουν και διαφημίζουν. Η κινέζικη παροιμία “Μία εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις”, είναι μία ορθή δήλωση που δείχνει

την επιρροή των πολυμεσικών εφαρμογών στην ζωή μας. Το γραφικό περιβάλλον χρήσης (Graphical User Interface) που χρησιμοποιείται από το Toolbook και άλλα πολυμεσικά προγράμματα είναι ένα οπτικό περιβάλλον που είναι κατάλληλο για την επεξεργασία γραφικών.

Τα γραφικά μπορούν να δημιουργηθούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Υπάρχουν γραφιστικά πακέτα που επιτρέπουν στον χρήστη να δημιουργήσει πολλούς διαφορετικούς τύπους γραφικών. Ένας έγχρωμος scanner μπορεί να αποθηκεύσει οποιαδήποτε φωτογραφία με σκοπό να χρησιμοποιηθεί σε μία εφαρμογή. Οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές που είναι διαθέσιμες σήμερα επιτρέπουν στον χρήστη να αποκτά γρήγορα, υψηλής ανάλυσης γραφικά για την εφαρμογή του.

Ήχος

Ο ήχος πλέον είναι δυνατόν να ψηφιοποιηθεί και να αποθηκευτεί σε μία μορφή ώστε να επαναλαμβάνεται στον προσωπικό μας υπολογιστή. Η ενσωμάτωση του ήχου σε μία πολυμεσική εφαρμογή παρέχει στον χρήστη πληροφορίες που η πρόσβαση σε αυτές δεν θα ήταν δυνατή με καμία άλλη μέθοδο επικοινωνίας σε περιβάλλον υπολογιστή.

Η ροή του νερού, ο χτύπος της ανθρώπινης καρδιάς και ο θόρυβος ενός αεροπλάνου που απογειώνεται είναι πράγματα που δεν μπορούν να αποδοθούν καλά χωρίς την χρήση του ήχου. Ο ήχος συμπληρώνει το κείμενο για την παρουσίαση υλικού με έναν τρόπο που ταιριάζει σε διαφορετικούς τύπους μάθησης.

Ο ήχος είναι σημαντικός σε εφαρμογές που περιέχουν μουσική, ξένη γλώσσα και δράμα. Υπάρχουν εφαρμογές που μετατρέπουν την μουσική σε μουσικές νότες και αντίστροφα για την μουσική διδασκαλία. Επιπλέον ένα πολυμεσικό προϊόν καταγράφει τον χρήστη που απαγγέλλει ένα απόσπασμα στα Γαλλικά και μετά παίζει μία εγγραφή ενός Γάλλου

ομιλητή που απαγγέλλει το ίδιο απόσπασμα, έτσι ώστε ο χρήστης μπορεί να αποκτήσει τις ικανότητες προφοράς. Η αφήγηση ενός Βρετανού ηθοποιού προστίθεται στο οπτικό κείμενο μίας εργασίας του Σαίξπηρ και βοηθά τον χρήστη να καταλάβει το απόσπασμα.

Ο ήχος ψηφιοποιείται μέσω μικροφώνου, CD-ROM ήχου, κασετοφώνου ή οποιασδήποτε άλλης συσκευής που μπορεί να μεταφέρει τον ήχο στο υλικό (hardware) που είναι εγκατεστημένο σε έναν υπολογιστή πολυμέσων. Ο ήχος επίσης μπορεί να ακουστεί απευθείας από ποικίλες συσκευές που είναι συνδεδεμένες με τον υπολογιστή, συμπεριλαμβανομένου το CD-ROM ήχου ή τον οπτικό δίσκο (laserdisc).

Κίνηση

Ο όρος κίνηση αναφέρεται στην κίνηση γραφικών. Η κίνηση του πιστονιού που πηγαίνει πάνω-κάτω σε ένα αυτοκίνητο όταν οι βαλβίδες ανοίγουν και κλείνουν παρέχει μία καλύτερη κατανόηση του πώς λειτουργεί η μηχανή εσωτερικής καύσης. Η κίνηση εκτείνεται από πολύ απλές κινήσεις γραφικών μέχρι πολύ περίπλοκες με πολλές λεπτομέρειες. Εμπορικά λογισμικά πακέτα επιτρέπουν στους προγραμματιστές να δημιουργήσουν αρχεία πολύ λεπτομερή και με υψηλής ποιότητας κίνηση τα οποία μπορούν να ενσωματωθούν στα περισσότερα πακέτα ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών που χρησιμοποιούνται σήμερα.

Διαδραστικοί Σύνδεσμοι

Οι διαδραστικοί σύνδεσμοι είναι ένα μέσο που παρέχει στον χρήστη την δυνατότητα πρόσβασης σε πληροφορίες στις πολυμεσικές εφαρμογές. Οι διαδραστικοί σύνδεσμοι δημιουργούνται χρησιμοποιώντας ενεργή λέξεις (hotwords) και κουμπιά (buttons). Μία ενεργή λέξη είναι μία έντονα τονισμένη λέξη (ή φράση) του κειμένου που επιτρέπει την πρόσβαση σε μία ποικιλία άλλου τύπου πληροφοριών. Τα κουμπιά επίσης μπορούν να

χρησιμοποιηθούν ώστε να παρέχουν στον χρήστη την δυνατότητα να ακούσει ήχους ή να παίξει ένα βίντεο. Ο χρήστης αλληλεπιδρά με το υπολογιστικό πρόγραμμα είτε χρησιμοποιώντας το ποντίκι (mouse) είτε πατώντας τα κουμπιά που υπάρχουν στην οθόνη του υπολογιστή.

Βίντεο

Μία πλεονεκτική χρήση των πολυμέσων περιέχει την ενσωμάτωση των τμημάτων του βίντεο πραγματικής κίνησης που έχουν ψηφιοποιηθεί. Το βίντεο πραγματικού χρόνου περιέχει βίντεο των 15-30 εικόνων ανά δευτερόλεπτο και μπορεί να περιέχει ήχο. Αυτό συνήθως ονομάζεται ψηφιακό βίντεο. Η ποιότητα του ψηφιακού βίντεο πρόσφατα έχει πλησιάσει την αντίστοιχη του βίντεο της τηλεόρασης. Οι βελτιώσεις στην ανάλυση και το μέγεθος θα επιτρέψουν στο βίντεο να διαδραματίσει έναν πιο σημαντικό ρόλο στις πολυμεσικές εφαρμογές καθώς διάφορες τεχνολογικές βελτιώσεις πραγματοποιούνται.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ

Ένα πολυμεσικό πακέτο είναι ένα πακέτο που επιτρέπει στον κατασκευαστή λογισμικού να δημιουργήσει εξατομικευμένα λογισμικά προγράμματα που παρέχουν συγκεκριμένες λειτουργίες. Ένα πολυμεσικό πακέτο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία μίας εκπαιδευτικής διάλεξης που ενσωματώνει γραφικά, ήχο και βίντεο ή ένα φροντιστήριο που παρέχει εξάσκηση, ανασκόπηση και εκτίμηση του υλικού που καλύπτεται στην διδασκαλία. Παρόλο που τα πολυμεσικά πακέτα, όπως το *Asymetrix's Toolbook*, παρέχουν στον προγραμματιστή πολλές περισσότερες δυνατότητες από τα βασικά πακέτα παρουσιάσεων, ένα πολυμεσικό πακέτο μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την δημιουργία μίας βασικής παρουσίασης.

Οι δράσεις των πολυμεσικών στοιχείων, οι επιλογές του χρήστη και οι αντιδράσεις στις επιλογές αυτές πρέπει να προγραμματισθούν. Ο προγραμματιστής πρέπει να αποφασίσει τι επιθυμεί να κάνει το πρόγραμμα, να σχεδιάσει την οθόνη ώστε να περιέχει τα επιθυμητά στοιχεία ή αντικείμενα και μετά να δημιουργήσει κουμπιά (buttons) ή ενεργή λέξεις (hotwords) που παρέχουν στον χρήστη αλληλεπίδραση.

Μικρά προγράμματα ή scripts πρέπει να γραφτούν και να συνδεθούν με τα κουμπιά ή τις ενεργή λέξεις ώστε να παρέχεται αυτή η αλληλεπίδραση. Ο κατάλογος του *Toolbook 2* περιέχει πολλά αντικείμενα με προκαθορισμένες λειτουργίες που βοηθούν πολύ αυτή την αναπτυξιακή διαδικασία και συχνά περιορίζουν την ανάγκη για πολύ προγραμματισμό. Το *Toolbook 2 Instructor* μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία παρουσιάσεων, εκπαιδευτικών προγραμμάτων, πρακτικών ασκήσεων και υπολογιστικών τεστ που να ταιριάζουν σε ποικίλες ανάγκες.

ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ TOOLBOOK

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ TOOLBOOK

Το Toolbook είναι ένα πολυμεσικό σύστημα που παρέχει ένα αντικειμενοστρεφές περιβάλλον (object-oriented environment) για την ανάπτυξη παραθυρικών εφαρμογών. Ένα αντικειμενοστρεφές περιβάλλον είναι ένα περιβάλλον προγραμματισμού στο οποίο όλα τα οπτικά στοιχεία όπως τα κουμπιά, πεδία, γραφικά, όψεις, φόντα και σελίδες είναι αντικείμενα.

Το Toolbook έχει λεχθεί ότι είναι το εργαλείο κατασκευής λογισμικού για τα Microsoft Windows. Κάθε αντικείμενο έχει ένα σύνολο από ιδιότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καθορίσουν την εμφάνιση και την συμπεριφορά του αντικειμένου. Για παράδειγμα, μία ιδιότητα του κουμπιού μπορεί να τεθεί έτσι ώστε να εμφανίζεται είτε ως πιεζόμενο κουμπί, είτε ως κουτί επιλογής ή κουμπί πολλαπλής ή αποκλειστικής επιλογής. Το Open script, η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται, παρέχει έναν τρόπο ελέγχου της συμπεριφοράς του αντικειμένου. Ένα script μπορεί να γραφτεί για ένα κουμπί και να επιτρέπει συγκεκριμένη δράση αν πατηθεί το κουμπί. Επειδή το Toolbook λειτουργεί στο περιβάλλον Windows το περιβάλλον χρήσης παρέχει πρόσβαση στα Windows, τα μενού, τα κουτιά διαλόγου και τα γραφικά χειριστήρια.

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό της πρόσφατης έκδοσης του ToolBook είναι ο Κατάλογος. Ο Κατάλογος περιέχει μία μεγάλη ποικιλία από γραφικά αντικείμενα που μπορούν να συλλεχθούν και να μεταφερθούν στην εφαρμογή. Αυτά τα γραφικά του Καταλόγου, επίσης διευκολύνουν τους προγραμματιστές να δημιουργήσουν εφαρμογές που περιέχουν πολυμεσικά συστατικά, όπως ήχο, κίνηση και ψηφιακά βίντεο. Τα

αντικείμενα του Καταλόγου, επίσης διευκολύνουν την προσθήκη ερωτήσεων και ανατροφοδότησης και κάνουν την πλοήγηση μία πολύ απλή διαδικασία.

Το ToolBook δίνει την δυνατότητα να τοποθετηθούν μαζί όλα τα λογισμικά και υλικά στοιχεία για την δημιουργία ουσιαστικά οποιουδήποτε τύπου εφαρμογής. Η δημιουργία των σελίδων και του κειμένου είναι πολύ βασικές λειτουργίες. Το ToolBook είναι μία παραθυρική εφαρμογή που έχει το πλεονέκτημα της ικανότητας των Windows για αποκοπή, αντιγραφή και επικόλληση μεταξύ των εφαρμογών. Το ToolBook έχει ενσωματωμένα χειριστήρια για την επικοινωνία με συσκευές υλικού όπως ένα CD-ROM, ενώ μπορούν να παιχθούν αρχεία ψηφιακού βίντεο ή ήχου αποθηκευμένα σε CD-ROM ή σε σκληρό δίσκο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕ ΤΟ TOOLBOOK

Η γραμμική εφαρμογή αποτελεί τον πιο εύκολο τύπο εφαρμογής. Αυτός ο τύπος εφαρμογής επιτρέπει στον χρήστη να πάει από την μία οθόνη στην άλλη και πίσω, όπως θα έκανε αν διάβαζε ένα κείμενο. Το Toolbook μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε για την δημιουργία μίας βασικής παρουσίασης είτε για εφαρμογές με διαφορετικό βαθμό αλληλεπίδρασης.

Υπερσύνδεσμοι, σύνδεσμοι σε διαφορετικές σελίδες, μπορούν να προστεθούν ώστε να δώσουν στον παρουσιαστή ή στον τελικό χρήστη, επιλογές για το τί θα ήθελαν να δουν ή να κάνουν, πράγμα το οποίο είναι χαρακτηριστικό μίας μη-γραμμικής εφαρμογής. Οι υπερσύνδεσμοι δημιουργούνται χρησιμοποιώντας την εντολή του Toolbook 'Υπερσύνδεσμοι'. Μία μη-γραμμική εφαρμογή επιτρέπει την αναφορά σε διαφορετικά θέματα μέσα σε μία εφαρμογή. Βέβαια, η αναφορά σε διαφορετικά θέματα δημιουργώντας πολλές διακλαδώσεις μπορεί να δημιουργήσει σύγχυση, και μία σωστή αντιμετώπιση είναι η δημιουργία μίας σελίδας-μενού.

Χρώμα, γραφικά, κίνηση, ήχος και βίντεο είναι ένας ισχυρός συνδυασμός σε μία εφαρμογή. Η χρήση αυτών των πολυμεσικών συστατικών μπορεί να εξυπηρετήσει πολλούς σκοπούς όπως :

- Να αυξήσει το επαγγελματικό προφίλ του παρουσιαστή
- Να αυξήσει το ενδιαφέρον του ακροατηρίου
- Να αυξήσει την επιθυμία του κοινού να ακούσει
- Να αυξήσει τον βαθμό κατανόησης

Ένας συντελεστής που συνεισφέρει στην ανάπτυξη μίας αποτελεσματικής πολυμεσικής εφαρμογής, είναι ο σχεδιασμός της οθόνης. Ο πιο σημαντικός κανόνας για τον σχεδιασμό μίας ξεχωριστής οθόνης σε μία πολυμεσική εφαρμογή είναι να είναι απλός. Συνήθως είναι πιο αποτελεσματική η χρήση μικρού αριθμού χρωμάτων και η αποφυγή χρήσης έντονων χρωμάτων. Ένας φωτεινός τύπος γραμμάτων σε ένα μαύρο φόντο διευκολύνει το διάβασμα, ειδικά όταν η παρουσίαση γίνεται με την χρήση διαφανειών. Η χρήση του ίδιου φόντου σε όλη την εφαρμογή βοηθά ώστε τα χρώματα να μην αποσπούν την προσοχή.

Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο είναι το πλάνο της σελίδας (layout). Θα πρέπει να αποφεύγεται η τοποθέτηση αντικειμένων στο κέντρο της σελίδας. Η τοποθέτηση ενός γραφικού στο δεξί ή αριστερό μέρος της σελίδας σε συνδυασμό με ένα κείμενο που συνοδεύει το γραφικό, εξισορροπεί την όψη της σελίδας. Στην παρουσίαση διαφόρων θεμάτων θα πρέπει να αποφεύγεται η εκτεταμένη χρήση κεφαλαίων γραμμάτων, το μήκος των θεμάτων να είναι μικρό και να παρουσιάζονται λίγες ιδέες ανά σελίδα. Μικρές, περιεκτικές φράσεις είναι προτιμότερες από πολλές μεγάλες προτάσεις. Η αριστερή ευθυγράμμιση είναι μία καλή ιδέα, καθώς η κανονική κίνηση του ματιού στην οθόνη ή στην σελίδα είναι από αριστερά προς τα δεξιά. Το μέγεθος των γραμμάτων θα πρέπει να είναι αρκετά μεγάλο, ώστε να μπορεί το ακροατήριο να τα διαβάσει, ειδικά όταν η παρουσίαση γίνεται με σύστημα διαφανειών. Επίσης πολυμεσικά συστατικά, όπως ήχος, βίντεο και εικόνες μπορούν να προστεθούν ώστε να δώσουν έμφαση στην παρουσίαση.

Ο ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

Ο κατάλογος, το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του *Toolbook 2 Instructor*, περιέχει περισσότερα από 1000 αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μία εφαρμογή. Στις προηγούμενες εκδόσεις οι εφαρμογές δημιουργούνταν με την χρήση της παλέτας, η οποία περιέχει διάφορα περιγράμματα και πολλά αντικείμενα. Στο *Toolbook 2 instructor*, η χρήση της παλέτας γίνεται μόνο στην περίπτωση που δεν υπάρχει κάποιο αντικείμενο στον κατάλογο. Ο κατάλογος περιέχει τις παρακάτω 11 διαφορετικές κατηγορίες:

Πίνακας 1 Οι κατηγορίες του καταλόγου

Κατηγορία	Περιγραφή
Δράσεις	Εκτέλεση ή επανεκτέλεση μίας δράσης, έξοδος, εκτέλεση εφαρμογής, έλεγχος ήχου
Κουμπιά και πεδία	Περιέχει μία ποικιλία από διάφορους τύπους κουμπιών και πεδίων
Διάφορα σχήματα	Περιέχει κύκλους, τετράγωνα, γραμμές, πολύγωνα, τόξα, καμπύλες
Υπολογισμοί	Ανατροφοδότηση και βαθμολόγηση
Επεκτάσεις Διαδικτύου	HTML, JAVA, διάφανα GIF
Μέσα	Εικονίδια, βίντεο, διάφορες εικόνες, ήχο
Αναπαραγωγή μέσων	Αναπαραγωγή ήχου και βίντεο
Πλοήγηση	Περιέχει αυτόματα μενού, χάρτη εικόνων, απλά

κουμπιά	
Ερωτήσεις	Περιέχει μία ποικιλία από διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων
Περιγράμματα	Περιέχει μία ποικιλία από διάφορα περιγράμματα
Χρήστης	Επιτρέπει την προσθήκη νέων αντικειμένων στον Κατάλογο

Κάθε αντικείμενο έχει προκαθορισμένη εμφάνιση και συμπεριφορά, πράγμα που περιορίζει την ανάγκη για προγραμματισμό. Κάθε αντικείμενο μπορεί να συλλεχθεί και να μεταφερθεί σε οποιαδήποτε σελίδα. Επίσης είναι δυνατή η αλλαγή του μεγέθους και της θέσης του αντικειμένου, εφόσον έχει μεταφερθεί στην σελίδα. Επίσης πολλά αντικείμενα του Καταλόγου έχουν εκτεταμένες ιδιότητες . (Extended properties). Οι εκτεταμένες ιδιότητες μπορεί να θεωρηθεί ότι είναι διάφορες συμπεριφορές.

Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ OPEN SCRIPT

Σε περίπτωση που δεν υπάρχει κάποιο αντικείμενο στον Κατάλογο πρέπει να χρησιμοποιηθεί το Open Script. Το Open Script είναι η γλώσσα προγραμματισμού του Toolbook. Αυτή η γλώσσα προγραμματισμού επιτρέπει την προσθήκη ελέγχου της συμπεριφοράς των αντικείμενων που υπάρχουν σε μία εφαρμογή. Τα Scripts είναι μικρά προγράμματα που μπορούν να γραφτούν ώστε να παρέχουν μία ποικιλία διαφορετικών αλληλεπιδράσεων σε μία εφαρμογή. Τα Scripts για κουμπιά μπορούν να γραφτούν, ώστε το κουμπί να πηγαίνει από την μία σελίδα στην άλλη ή σε μία συγκεκριμένη σελίδα. Scripts για hotwords μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να παρέχουν διαφορετικούς τύπους πληροφοριών. Επίσης μπορούν να συνδεθούν με τις σελίδες και να εκτελούν διαφορετικά καθήκοντα καθώς ο χρήστης γυρίζει ,μία σελίδα. Για παράδειγμα, ένα script μπορεί να γραφτεί για να παίζεται ένα αρχείο ήχου, όταν ο χρήστης πηγαίνει σε συγκεκριμένη σελίδα. Επίσης μπορεί να κάνει την εικόνα ενός ψαριού να κινείται σε όλη την οθόνη, σαν ένα παράδειγμα μιας απλής κίνησης (animation) και μετά αυτόματα να πηγαίνει στην επόμενη σελίδα. Ακόμα, μπορεί να γραφτεί ώστε μόλις πατηθεί το κουμπί να κάνει μία ερώτηση στον χρήστη, μετά να ελέγχει αν είναι σωστή ή όχι ή απάντηση και αναλόγως να παρέχει την κατάλληλη αλληλεπίδραση. Αλλα scripts για κουμπιά χρησιμοποιούν εντολές όπως 'δείξε' ή 'κρύψε' ένα αντικείμενο, ή ' στείλε στην επόμενη' ή ' στείλε στην προηγούμενη' για να γυρίζει σελίδες. Τέλος, συνδέοντας ένα script με ένα κουμπί, το κουμπί μπορεί να δείξει ένα κρυμμένο πεδίο ή γραφικό.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Επιλογή εταιρίας

Για την δημιουργία της εφαρμογής επέλεξα την γενική κλινική ΙΑΣΩ, για τον λόγο ότι είναι μία από τις μεγαλύτερες και πιο σύγχρονες κλινικές παγκοσμίως και παρέχει πλούσιο υλικό για την δημιουργία της εφαρμογής. Άλλωστε διαθέτει σελίδα και στο Διαδίκτυο από όπου συγκέντρωσα και το υλικό για την εφαρμογή.

Συγκέντρωση και επιλογή υλικού

Το υλικό της εργασίας όπως ανέφερα προηγουμένως το συγκέντρωσα από την σελίδα της εταιρίας στο Διαδίκτυο καθώς και από μία εργασία για το ΙΑΣΩ που είχα δημιουργήσει παλαιότερα.

Η εφαρμογή αναφέρεται κυρίως στις υπηρεσίες που προσφέρει η εταιρία και όχι τόσο στον τρόπο εσωτερικής οργάνωσης και σε οικονομικά στοιχεία.

Ταξινόμηση υλικού

Η εφαρμογή περιέχει 11 βασικά κεφάλαια, με τους παρακάτω τίτλους:

1. Σύγχρονη αντίληψη υγείας
2. Προηγμένη ιατρική υποστήριξη
3. Ιστορικό
4. Κοινωνική προσφορά
5. Πληροφορίες

6. Ειδικές μονάδες και τμήματα
7. Διαγνωστικό κέντρο
8. Εξωτερικά ιατρεία
9. Συνδεδεμένες εταιρίες
10. Οικονομικά στοιχεία
11. Χάρτης

Σχεδιασμός της εφαρμογής (Design)

Σχεδιασμός κουμπιών πλοήγησης

- ‘Μενού πλοήγησης’ στην εφαρμογή

Η πρώτη σελίδα της εφαρμογής περιέχει ένα μενού, με 11 κουμπιά όπου αναγράφονται οι τίτλοι των παραπάνω κεφαλαίων. Δηλαδή πατώντας ο χρήστης το κουμπί όπου αναγράφεται ο τίτλος του πρώτου κεφαλαίου πηγαίνει στο πρώτο κεφάλαιο, πατώντας το κουμπί όπου αναγράφεται ο τίτλος του δεύτερου κεφαλαίου πηγαίνει στο δεύτερο κεφάλαιο και ούτω καθεξής.

- Κουμπί ‘ΜΕΝΟΥ’

Στο πάνω μέρος της σελίδας κάθε κεφαλαίου σχεδιάσα ένα κουμπί με την ονομασία ‘ΜΕΝΟΥ’, ώστε πατώντας το ο χρήστης να επιστρέφει στο μενού της εφαρμογής στην πρώτη σελίδα.

- Κουμπί ‘ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ’ σελίδα

Στο πάνω δεξί μέρος της σελίδας κάθε κεφαλαίου σχεδιάσα ένα κουμπί, με το οποίο ο χρήστης μπορεί και επιστρέφει σε προηγούμενες σελίδες.

- Κουμπί ‘ΕΠΟΜΕΝΗ’ σελίδα

Δίπλα από κάθε κουμπί ‘προηγούμενη’ σελίδα, σχεδιάσα ένα κουμπί με το οποίο ο χρήστης μπορεί να μεταφέρεται σε επόμενες σελίδες.

- Κουμπί ‘ΠΣΩ’

Ορισμένα κεφάλαια της εφαρμογής παραπέμπουν σε άλλες σελίδες. Αυτά τα κεφάλαια είναι το έκτο (Ειδικές μονάδες και τμήματα), το έβδομο (Διαγνωστικό κέντρο) και το όγδοο (Εξωτερικά ιατρεία). Κάθε ένα από τα παραπάνω κεφάλαια περιέχει πολλές κατηγορίες, οι οποίες δεν είναι δυνατόν να συμπεριληφθούν στην ίδια σελίδα και για αυτόν τον λόγο εισήγαγα άλλες 34 νέες σελίδες, όσες είναι συνολικά και οι κατηγορίες των παραπάνω κεφαλαίων. Σε κάθε μία από τις 34 σελίδες σχεδιάσα ένα κουμπί με την ονομασία ‘ΠΣΩ’, ώστε ο χρήστης να μπορεί να επιστρέφει στο βασικό κεφάλαιο.

- Κουμπί ‘ΕΞΟΔΟΣ’

Στο κάτω δεξί μέρος της πρώτης σελίδας σχεδιάσα ένα κουμπί με την ονομασία ‘ΕΞΟΔΟΣ’, ώστε ο χρήστης να μπορεί να τερματίζει το πρόγραμμα.

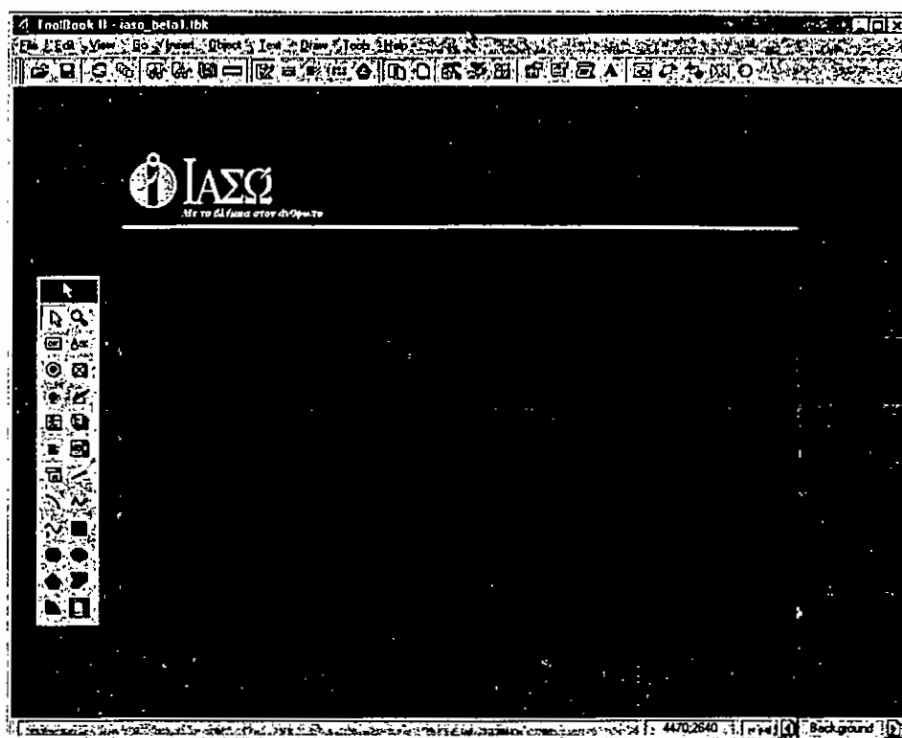
Σχεδιασμός background

Τα χρώματα που χρησιμοποίησα για τον σχεδιασμό του background, τα πήρα από την σελίδα της εταιρίας στο Διαδίκτυο και τα προσάρμοσα στην εφαρμογή. Επίσης στο background εισήγαγα και το λογό της εταιρίας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Δημιουργία του φόντου

Πατώντας F4 πηγαίνουμε στο φόντο (background) και σβήνουμε τα πεδία του τίτλου και του υπότιτλου. Έπειτα ανοίγουμε την παλέτα των χρωμάτων και αλλάζουμε το χρώμα του φόντου σε σκούρο πράσινο, διαχωρίζοντας το πεδίο που υπήρχε ο τίτλος και ο υπότιτλος με μία κίτρινη γραμμή, χρησιμοποιώντας την παλέτα γραμμών. Στη συνέχεια γίνεται η εισαγωγή μίας φωτογραφίας η οποία βρίσκεται αποθηκευμένη στον υπολογιστή και απεικονίζει το λογό της εν λόγω εταιρίας. Η φωτογραφία με το λογό της εταιρίας τοποθετείται στην πάνω δεξιά μεριά της εφαρμογής, πάνω από την κίτρινη γραμμή που διαχωρίζει το πεδίο του τίτλου και του υπότιτλου με το υπόλοιπο πεδίο. Έπειτα πατώντας πάλι F4 επιστρέφουμε στο μπροστινό φόντο (foreground). Με αυτόν τον τρόπο έγινε η δημιουργία του φόντου, όπως παρουσιάζεται παρακάτω, που θα εμφανίζεται σε κάθε σελίδα της εφαρμογής.



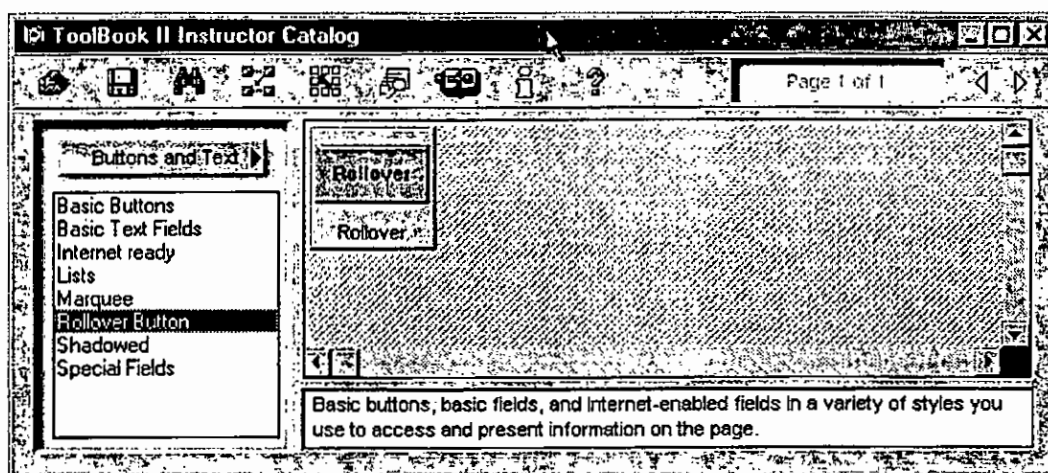
Εικόνα 1 Δημιουργία του φόντου

Στην συνέχεια, επιλέγουμε την σελίδα πατώντας στο εικονίδιο που βρίσκεται στην δεξιά μεριά της οθόνης και χρησιμοποιώντας την μπάρα εργαλείων (Toolbar) και την εντολή ‘Διπλασίασε’ (Duplicate), εισάγουμε άλλες 11 νέες σελίδες, όσα είναι και τα βασικά κεφάλαια της εργασίας.

Τώρα υπάρχουν 12 σελίδες στην εφαρμογή, που έχουν το ίδιο ακριβώς φόντο και η πρώτη αποτελεί το μενού της εργασίας και οι υπόλοιπες 11 τα βασικά κεφάλαια.

Δημιουργία του μενού

Η πρώτη σελίδα της εφαρμογής αποτελεί το μενού, δηλαδή περιέχει συγκεντρωμένες τις βασικές πληροφορίες που θα παρέχονται. Η δημιουργία του μενού γίνεται με την χρήση του Καταλόγου και την επιλογή της κατηγορίας 'Κουμπιά και Πεδία'. Από αυτήν την κατηγορία επιλέγουμε συγκεκριμένα το κουμπί 'Rollover', το οποίο, όταν το ποντίκι περάσει από πάνω του, αλλάζει μορφή. Στην οθόνη βλέπουμε το παρακάτω κουτί διαλόγου.



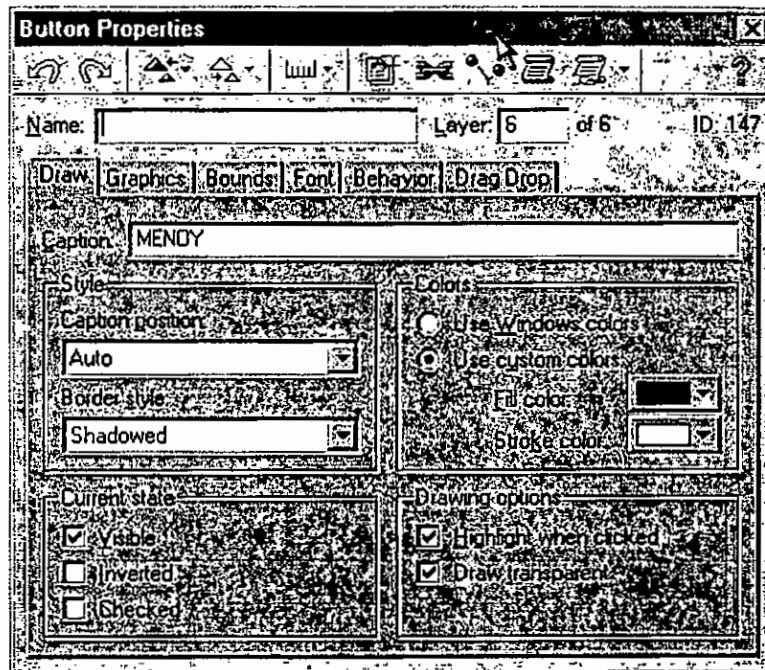
Εικόνα 2 Η εμφάνιση του Καταλόγου

Πιο συγκεκριμένα, ένα κουμπί 'Rollover' έχει τέσσερις καταστάσεις:

- Normal, η κανονική του κατάσταση
- Invert, όταν το ποντίκι βρίσκεται από πάνω του
- Disabled, όταν είναι απενεργοποιημένο
- Checked, όταν πατηθεί

Από τις παραπάνω τέσσερις καταστάσεις, στην εφαρμογή μας χρησιμοποιούμε μόνο την πρώτη και την τέταρτη. Στη συνέχεια κλείνουμε

τον κατάλογο, επιλέγουμε το Rollover κουμπί που έχουμε εισάγει στην εφαρμογή. Από το μενού του προγράμματος επιλέγουμε την κατηγορία object και επιλέγουμε button properties. Από εκεί εμφανίζεται το κουτί διαλόγου button properties, όπως παρουσιάζεται παρακάτω.



Εικόνα 3 Ιδιότητες του κουμπιού Rollover

Στην συνέχεια κάνουμε τις εξής επιλογές:

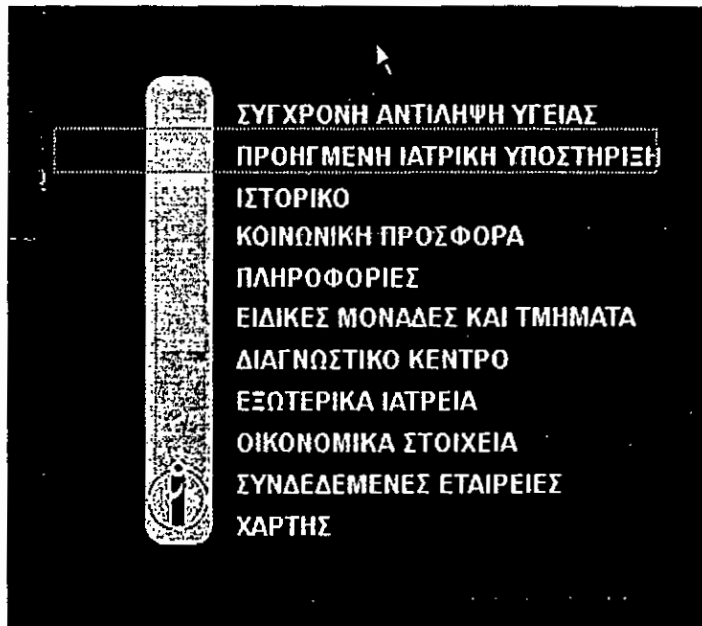
- Στη θέση caption σβήνουμε το περιεχόμενο και γράφουμε την λέξη 'MENOY'
- Στο caption position επιλέγουμε auto
- Στο border style επιλέγουμε shadowed
- Στο current state επιλέγουμε visible
- Στο colors επιλέγουμε use custom colors και αλλάζουμε το fill color σε πράσινο και το stroke color σε άσπρο.

- Στο drawing options μαρκάρουμε και τις δύο επιλογές

Στην συνέχεια επιλέγουμε την επιλογή graphics στην ετικέτα Choose graphic αντιστοιχούμε τις εικόνες (που έχουμε ήδη δημιουργήσει με τη χρήση του προγράμματος Photoshop και έχουμε αποθηκεύσει στον υπολογιστή) στην κάθε κατάσταση στην οποία θα βρίσκεται το κουμπί (normal, invert).

Εισάγουμε άλλα έντεκα Rollover κουμπιά, επαναλαμβάνοντας την ίδια διαδικασία. Σε κάθε κουμπί, αναγράφουμε τον τίτλο του αντίστοιχου κεφαλαίου.

Το μενού της εφαρμογής έχει την παρακάτω μορφή όταν βρίσκεται στην normal κατάσταση:



Εικόνα 4 Το μενού σε απλή κατάσταση

Όταν βρίσκεται στην checked κατάσταση έχει την παρακάτω μορφή:



Εικόνα 5 Το μενού σε Rollover κατάσταση

Χρήση του Open Script για την λειτουργία του μενού

Το Open Script, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως είναι η γλώσσα προγραμματισμού του Toolbook. Με αυτή τη γλώσσα θα θέσουμε σε λειτουργία το μενού που δημιουργήσαμε στο προηγούμενο βήμα.

Το μενού έχει πλέον διαμορφωθεί και περιέχει 11 κουμπιά, τα οποία θα πρέπει να γίνουν ενεργά, πατώντας τα δηλαδή ο χρήστης να πλοηγείται στο αντίστοιχο κεφάλαιο.

Πηγαίνουμε στην δεύτερη σελίδα της εφαρμογής, δηλαδή στο πρώτο κεφάλαιο, στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης και επιλέγουμε την σελίδα πατώντας το κουμπί 'Συλλογή Σελίδας'. Αμέσως εμφανίζεται ένα κουτί που ζητάει την ονομασία της σελίδας και ονομάζουμε την σελίδα 'mod_1', δηλαδή 'κεφάλαιο_1'. Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για τις επόμενες 10 σελίδες, δηλαδή επιλέγουμε την κάθε σελίδα ξεχωριστά και τις ονομάζουμε αντίστοιχα, 'mod_2', 'mod_3', 'mod_4'..... 'mod_11'.

Στην συνέχεια, επιστρέφουμε στην πρώτη σελίδα της εφαρμογής, επιλέγουμε το πρώτο κουμπί του μενού, όπου αναγράφεται ο τίτλος του πρώτου κεφαλαίου, ανοίγουμε το Open Script από το εικονίδιο που υπάρχει στο μενού του προγράμματος, και πληκτρολογούμε τα παρακάτω:

```
to handle buttonclick
go to page 'mod_1'
end
```

Με αυτόν τον τρόπο δίνουμε την εντολή, κάθε φορά που ο χρήστης θα πατάει το πρώτο κουμπί του μενού, να μεταφέρεται στο πρώτο κεφάλαιο. Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία για κάθε κουμπί του μενού, δηλαδή επιλέγουμε το δεύτερο κουμπί του μενού, όπου αναγράφεται ο τίτλος του

δεύτερου κεφαλαίου, ανοίγουμε και πάλι το Open Script και πληκτρολογούμε τα παρακάτω:

```
to handle buttonclick  
  go to page 'mod_2'  
end"
```

Η διαφορά του δεύτερου Script από το πρώτο είναι ότι τώρα δίνουμε την εντολή, μόλις πατηθεί το δεύτερο κουμπί του μενού να στείλει τον χρήστη στην σελίδα που έχουμε ονομάσει 'mod_2', δηλαδή στο δεύτερο κεφάλαιο της εφαρμογής.

Για το τρίτο κουμπί του μενού, το επιλέγουμε, ανοίγουμε το Open Script και πληκτρολογούμε:

```
" to handle buttonclick  
  go to page 'mod_3'  
end "
```

Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται για κάθε κουμπί του μενού. Με αυτόν τον τρόπο κάθε φορά που ο χρήστης θα θέλει να πάει σε οποιοδήποτε κεφάλαιο της εφαρμογής θα πατάει το κουμπί που αναγράφει τον τίτλο του επιθυμητού κεφαλαίου και αυτομάτως θα μεταφέρεται στην αντίστοιχη σελίδα.

Δημιουργία του κουμπιού 'μενού'

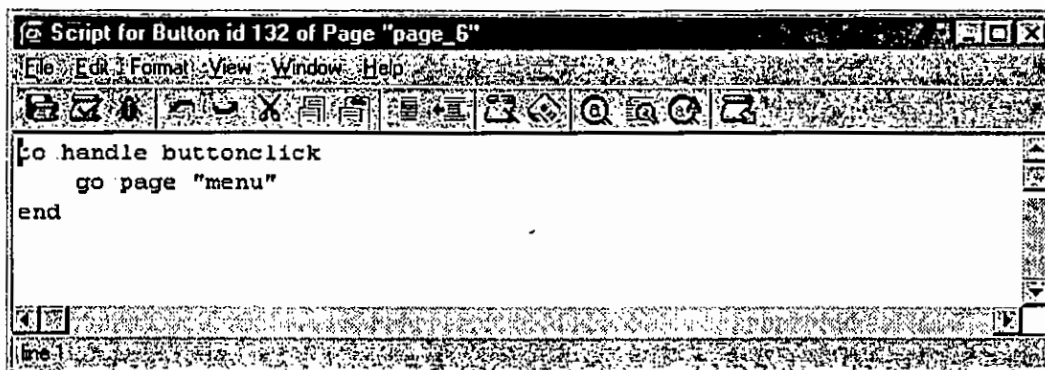
Πηγαίνουμε στην πρώτη σελίδα της εφαρμογής, στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης επιλέγουμε την σελίδα πατώντας το κουμπί 'Συλλογή Σελίδας' και την ονομάζουμε 'menu'.

Σε κάθε μία από τις 11 σελίδες που αντιστοιχούν στα 11 βασικά κεφάλαια της εφαρμογής εισάγουμε ένα κουμπί με την ονομασία 'MENOY'. Για την δημιουργία του κουμπιού ακολουθούμε τις παρακάτω διαδικασίες:

Πηγαίνουμε στην δεύτερη σελίδα της εφαρμογής, στο πρώτο κεφάλαιο. Ανοίγουμε την παλέτα εργαλείων (Tool Bar), επιλέγουμε το εικονίδιο που γράφει 'κουμπί' (button) και το μεταφέρουμε στην σελίδα. Αλλάζουμε το μέγεθος του κουμπιού προσαρμόζοντάς το στο επιθυμητό, το επιλέγουμε, πατάμε δεξί κλικ, επιλέγουμε την 'ονομασία' (caption) και πληκτρολογούμε την λέξη 'MENOY'. Επιλέγουμε και πάλι το κουμπί, ανοίγουμε την παλέτα των χρωμάτων και επιλέγουμε ένα σκούρο πράσινο για το βασικό χρώμα του κουμπιού που να βρίσκεται σε αρμονία με το φόντο της σελίδας και αλλάζουμε το χρώμα των γραμμάτων του κουμπιού σε άσπρο. Στην συνέχεια επιλέγουμε και πάλι το κουμπί, ανοίγουμε το Open Script από το εικονίδιο που υπάρχει στο μενού του προγράμματος και πληκτρολογούμε τα παρακάτω:

```
" to handle buttonclick  
  go to page 'menu'  
end "
```

Παρακάτω παρουσιάζεται και το κουτί διαλόγου:



Εικόνα 6 Συγγραφή του script

Δηλαδή κάθε φορά που ο χρήστης θα επιθυμεί να επιστρέψει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής, στο μενού, θα πατάει το κουμπί με την ονομασία 'MENOY' και θα επιστρέφει.

Το κουμπί 'MENOY' θα πρέπει να βρίσκεται και στα 11 κεφάλαια της εφαρμογής, έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να επιστρέψει κατευθείαν στο κεντρικό μενού της εφαρμογής, σε οποιαδήποτε σελίδα και αν βρίσκεται. Για την αποφυγή επανάληψης της παραπάνω διαδικασίας και για τις υπόλοιπες 10 σελίδες της εφαρμογής ακολουθούμε την παρακάτω διαδικασία:

Επιλέγουμε το κουμπί, πατάμε δεξί κλικ από το ποντίκι, επιλέγουμε την δυνατότητα 'Αντιγραφή', πηγαίνουμε στην επόμενη σελίδα (τρίτη σελίδα, δεύτερο κεφάλαιο), πατάμε δεξί κλικ και επιλέγουμε την δυνατότητα 'Επικόλληση'. Έτσι το ίδιο κουμπί 'MENOY' εμφανίζεται στο ίδιο ακριβώς σημείο και στην επόμενη σελίδα της εφαρμογής. Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία και για τις επόμενες 9 σελίδες της εφαρμογής. Τώρα και στις 11 σελίδες, εκτός δηλαδή από την πρώτη που αποτελεί το κεντρικό μενού, υπάρχει το ίδιο κουμπί με την ονομασία

‘ΜΕΝΟΥ’ που εκτελεί την ίδια λειτουργία, όταν δηλαδή πατηθεί από τον χρήστη τον στέλνει στο κεντρικό μενού.

Δημιουργία των κουμπιών ‘προηγούμενη’ και ‘επόμενη’ σελίδα

Στις 11 σελίδες που αντιστοιχούν στα 11 κεφάλαια της εφαρμογής, θα πρέπει να υπάρχουν δύο κουμπιά, με τα οποία ο χρήστης θα μπορεί να μετακινηθεί μεταξύ των κεφαλαίων, χωρίς να πρέπει κάθε φορά να επιστρέφει στο κεντρικό μενού. Δηλαδή θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα κουμπί με την ονομασία ‘προηγούμενο’, που όταν πατηθεί θα στέλνει τον χρήστη στην προηγούμενη σελίδα και άλλο ένα με την ονομασία ‘επόμενο’, που όταν πατηθεί θα στέλνει τον χρήστη στην επόμενη σελίδα. Για την δημιουργία των δύο κουμπιών ακολουθούνται οι παρακάτω διαδικασίες:

Κουμπί ‘Προηγούμενη’ σελίδα

Πηγαίνουμε στην δεύτερη σελίδα της εφαρμογής, στο πρώτο κεφάλαιο.

Η δημιουργία του κουμπιού γίνεται με τη χρήση του Καταλόγου και την επιλογή της κατηγορίας ‘Κουμπιά και Πεδία’. Από αυτήν την κατηγορία επιλέγουμε συγκεκριμένα το κουμπί ‘Rollover’. Στη συνέχεια κλείνουμε τον κατάλογο, επιλέγουμε το Rollover κουμπί που έχουμε εισάγει στην εφαρμογή. Από το μενού του προγράμματος επιλέγουμε την κατηγορία object και επιλέγουμε button properties. Από εκεί εμφανίζεται το κουτί διαλόγου button properties, στο οποίο κάνουμε τις εξής επιλογές:

- Στη θέση caption σβήνουμε το περιεχόμενο
- Στο border style επιλέγουμε none
- Στο caption position επιλέγουμε auto

- Στην ετικέτα Choose graphic αντιστοιχούμε τις εικόνες (που έχουμε ήδη δημιουργήσει με τη χρήση του προγράμματος Photoshop και έχουμε αποθηκεύσει στον υπολογιστή) στην κάθε κατάσταση στην οποία θα βρίσκεται το κουμπί (normal, invert).

Στην συνέχεια επιλέγουμε το κουμπί, πατάμε το εικονίδιο που γράφει 'object' στην επιλογή 'hyperlink' και στο τί θέλουμε να κάνει, δηλαδή στην επιλογή 'type of link', επιλέγουμε να πηγαίνει σε άλλη σελίδα (go to another page) και στην επιλογή 'to link:', δηλαδή σε ποια σελίδα επιλέγουμε την 'προηγούμενη' (previous). Έτσι κάθε φορά που ο χρήστης θα θέλει να επιστρέψει σε προηγούμενη σελίδα, θα πατάει το κουμπί αυτό και θα τον μεταφέρει αυτομάτως, χωρίς να είναι αναγκασμένος να επιστρέψει στο κεντρικό μενού.

Κουμπί 'Επόμενη' σελίδα

Ακολουθούμε την ίδια ακριβώς διαδικασία με το κουμπί 'Προηγούμενη' σελίδα, με τη διαφορά ότι στην επιλογή 'to link:' δηλαδή σε ποια σελίδα, επιλέγουμε την 'επόμενη' (next). Έτσι κάθε φορά που ο χρήστης θα θέλει να πάει σε επόμενη σελίδα, θα πατάει το κουμπί αυτό, χωρίς να πρέπει αρχικά να επιστρέψει στο κεντρικό μενού.

Τα κουμπιά 'προηγούμενη' και 'επόμενη' σελίδα θα πρέπει να βρίσκονται και στα 11 κεφάλαια της εφαρμογής, έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να μετακινείται από σελίδα σε σελίδα χωρίς να επιστρέφει στο κεντρικό μενού. Για την αποφυγή επανάληψης της παραπάνω διαδικασίας και για τις υπόλοιπες 10 σελίδες της εφαρμογής ακολουθούμε την παρακάτω διαδικασία:

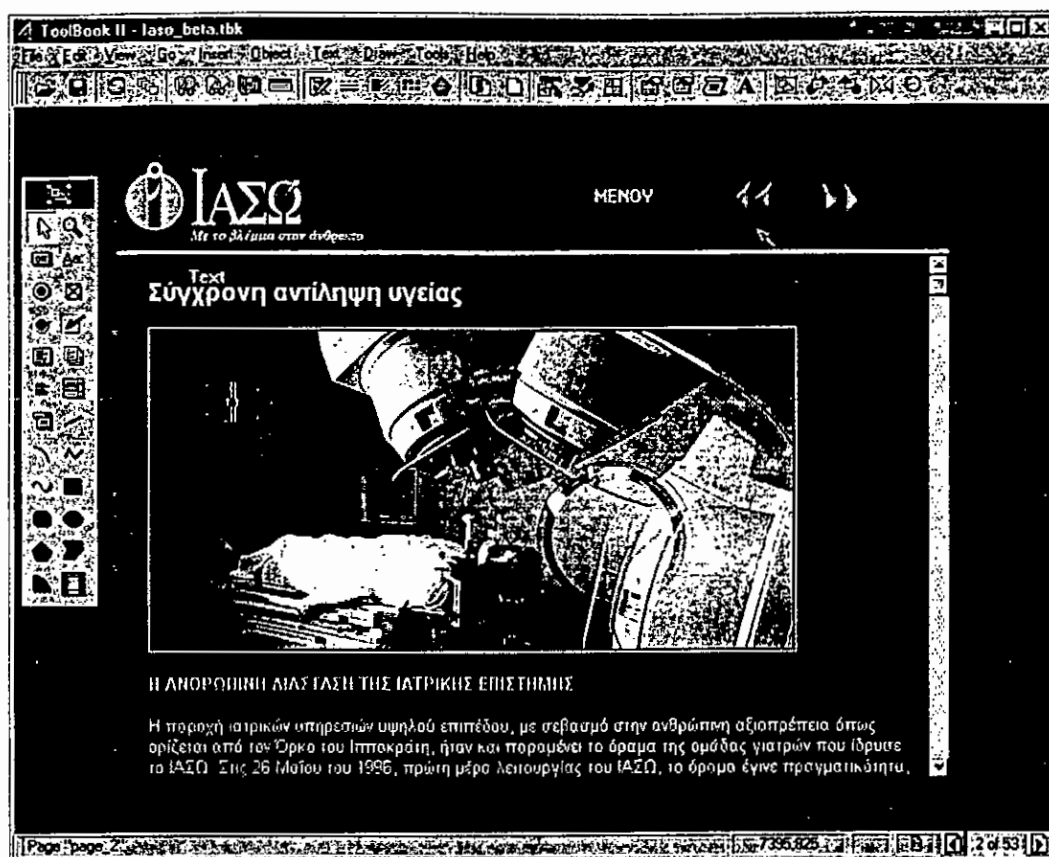
Επιλέγουμε και τα δύο κουμπιά πατώντας το κουμπί 'Shift' από το πληκτρολόγιο, πατάμε δεξί κλικ από το ποντίκι, επιλέγουμε την δυνατότητα 'Αντιγραφή', πηγαίνουμε στην επόμενη σελίδα (τρίτη σελίδα,

δεύτερο κεφάλαιο), πατάμε δεξί κλικ και επιλέγουμε την δυνατότητα 'Επικόλληση'. Έτσι τα ίδια κουμπιά εμφανίζονται στο ίδιο ακριβώς σημείο και στην επόμενη σελίδα της εφαρμογής. Επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία και για τις επόμενες 9 σελίδες της εφαρμογής. Τώρα και στις 11 σελίδες, υπάρχουν τα δύο κουμπιά 'προηγούμενη' και 'επόμενη' σελίδα, που εκτελούν την ίδια ακριβώς λειτουργία σε κάθε σελίδα.

Δημιουργία κεφαλαίων

Δημιουργία πρώτου κεφαλαίου

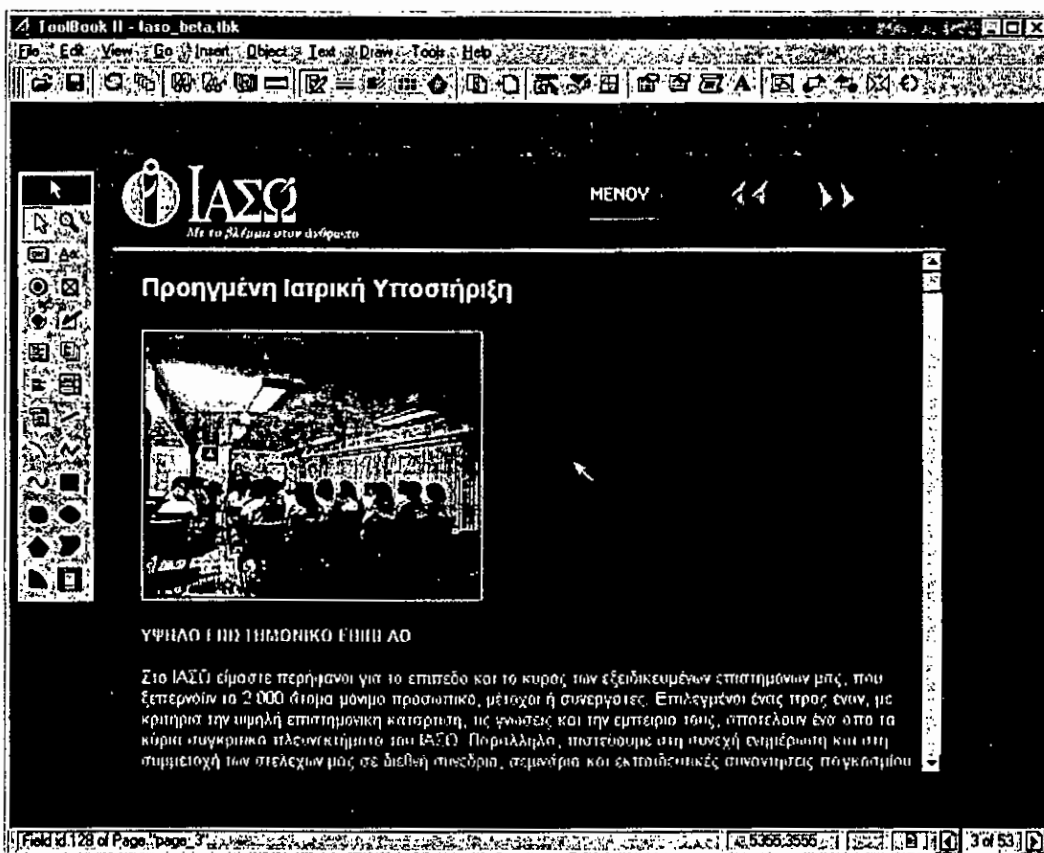
Πηγαίνουμε στην δεύτερη σελίδα της εφαρμογής, στο πρώτο κεφάλαιο. Ανοίγουμε την παλέτα εργαλείων (Toolbar), επιλέγουμε το εικονίδιο που γράφει 'πεδίο' (field), και το μεταφέρουμε στην σελίδα. Τοποθετούμε το πεδίο στην περιοχή του τίτλου και πληκτρολογούμε τον τίτλο του πρώτου κεφαλαίου. Έπειτα ανοίγουμε και πάλι την παλέτα εργαλείων επιλέγουμε το εικονίδιο που γράφει 'πεδίο' (field), και το μεταφέρουμε στην σελίδα. Προσαρμόζουμε το μέγεθος του πεδίου στο μέγεθος της σελίδας, έτσι ώστε να καλύψει όλη την περιοχή από την κίτρινη γραμμή και κάτω. Έπειτα επιλέγουμε το πεδίο πατάμε δεξί κλικ και επιλέγουμε την δυνατότητα 'Border Style' και 'Scrolling', δηλαδή εισάγουμε στην δεξιά μεριά της σελίδας μία μπάρα με την οποία μπορούμε να εισάγουμε περισσότερα στοιχεία από όσο είναι το μέγεθος της σελίδας. Στην συνέχεια εισάγουμε τα στοιχεία του πρώτου κεφαλαίου, καθώς και τις φωτογραφίες και εμφανίζεται όπως παρακάτω:



Εικόνα 7 Το πρώτο κεφάλαιο

Δημιουργία δεύτερου κεφαλαίου

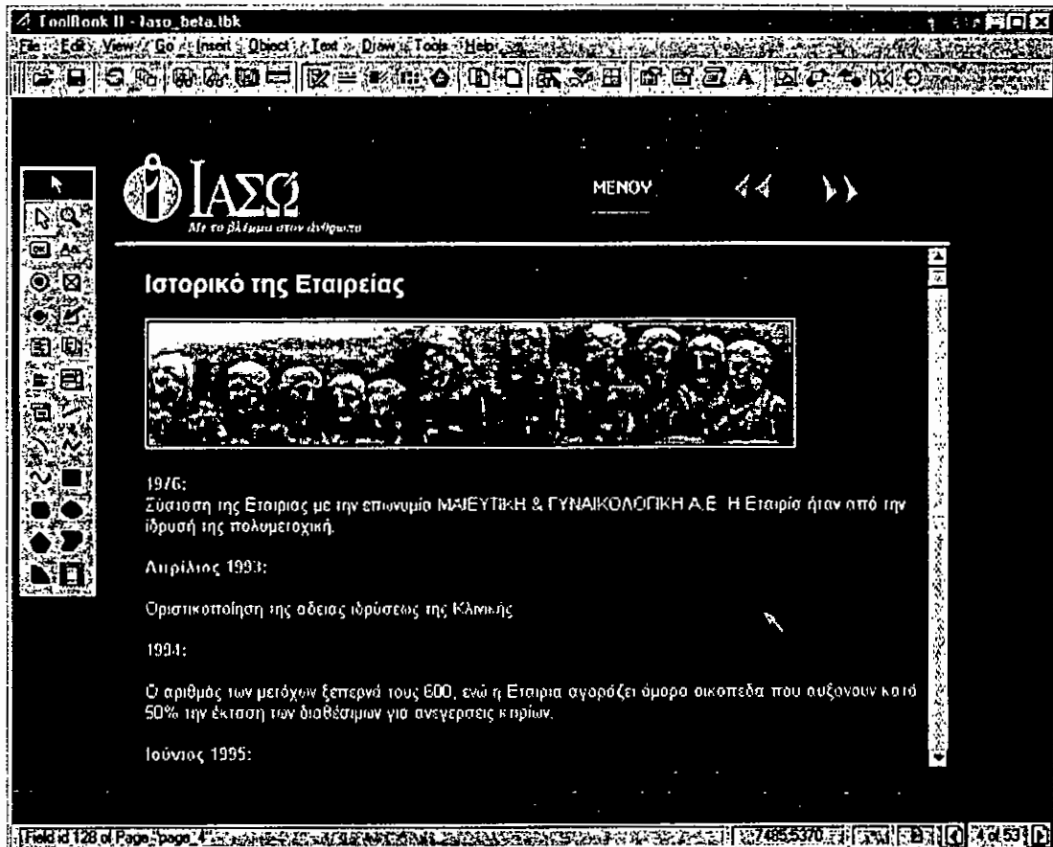
Πηγαίνουμε στην τρίτη σελίδα της εφαρμογής, στο δεύτερο κεφάλαιο. Ανοίγουμε την παλέτα εργαλείων και επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία που ακολουθήσαμε για την δημιουργία του πρώτου κεφαλαίου, με την διαφορά ότι τώρα εισάγουμε διαφορετικά στοιχεία. Η μορφή του δεύτερου κεφαλαίου είναι η παρακάτω:



Εικόνα 8 Το δεύτερο κεφάλαιο

Δημιουργία τρίτου κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην τέταρτη σελίδα της εφαρμογής, στο τρίτο κεφάλαιο. Ακολουθείται η ίδια διαδικασία, όπως προηγουμένως. Το τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται όπως παρακάτω:



Εικόνα 9 Το τρίτο κεφάλαιο

Δημιουργία τέταρτου κεφαλαίου

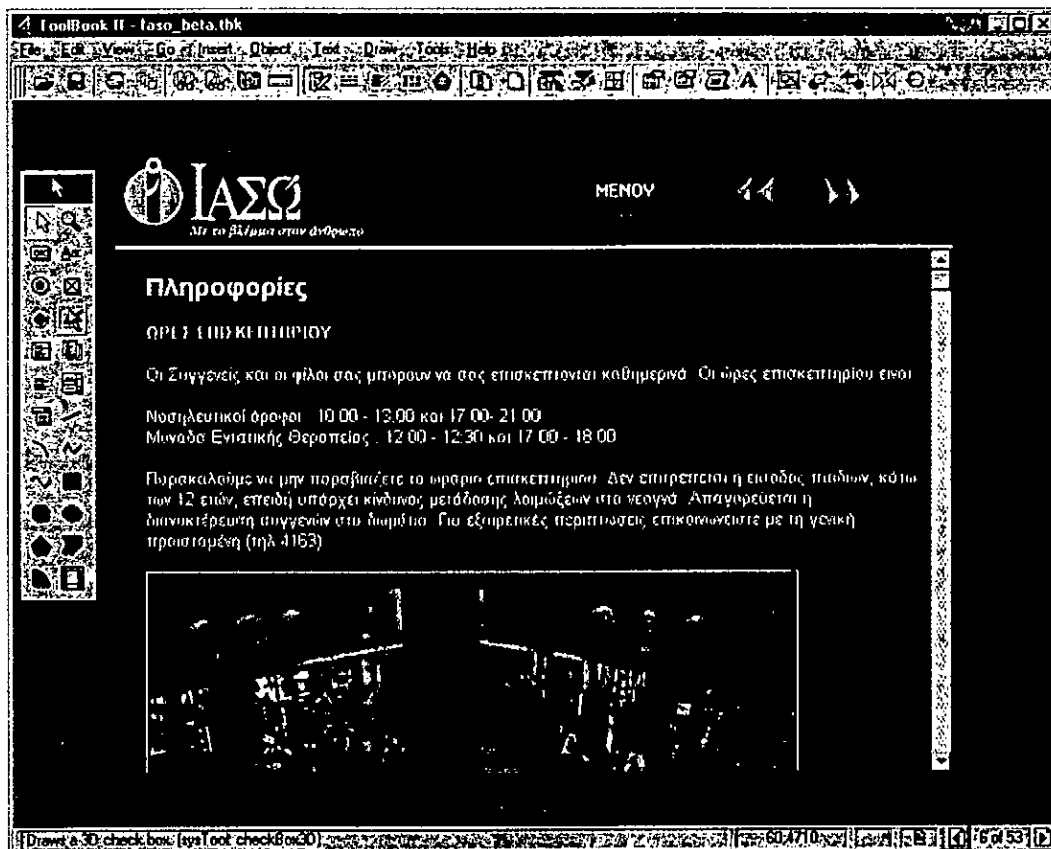
Πηγαίνουμε στην πέμπτη σελίδα της εφαρμογής, στο τέταρτο κεφάλαιο. Ακολουθείται η ίδια διαδικασία, όπως προηγουμένως. Το τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται όπως παρακάτω:



Εικόνα 10 Το τέταρτο κεφάλαιο

Δημιουργία πέμπτου κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην έκτη σελίδα της εφαρμογής, στο πέμπτο κεφάλαιο. Ακολουθείται η ίδια διαδικασία, όπως προηγουμένως. Το πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζεται όπως παρακάτω:



Εικόνα 11 Το πέμπτο κεφάλαιο

Δημιουργία έκτου κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην έβδομη σελίδα της εφαρμογής, στο έκτο κεφάλαιο. Ανοίγουμε την παλέτα εργαλείων και επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία που ακολουθήσαμε για την δημιουργία των προηγούμενων κεφαλαίων με την διαφορά ότι τώρα εισάγουμε και ένα είδος μενού που παραπέμπει σε άλλες σελίδες. Επειδή το συγκεκριμένο κεφάλαιο αναφέρεται στις ειδικές μονάδες και τμήματα και περιέχει πολλές κατηγορίες που δεν είναι δυνατόν να συμπεριληφθούν σε μία σελίδα, δημιουργούμε άλλες 14 νέες σελίδες, όσες είναι και οι κατηγορίες. Πηγαίνουμε στην τελευταία σελίδα της εφαρμογής, την δωδέκατη, και την επιλέγουμε πατώντας το εικονίδιο που βρίσκεται στην κάτω δεξιά μεριά της οθόνης. Στην συνέχεια πατάμε το κουμπί ‘Διπλασίασε’ που βρίσκεται στην μπάρα εργαλείων και εισάγουμε 14 νέες σελίδες, τις οποίες ονομάζουμε ‘unit_1’, ‘unit_2’, ‘unit_3’...’unit_14’.

Επιστρέφουμε στην έκτη σελίδα της εφαρμογής και γράφουμε τους τίτλους των 14 κατηγοριών. Έπειτα εισάγουμε 14 εικονίδια και τα τοποθετούμε μπροστά από κάθε κατηγορία, ανάλογα με την μονάδα και το τμήμα στο οποίο αντιστοιχεί το καθένα. Στην συνέχεια επιλέγουμε την πρώτη κατηγορία και επιλέγουμε από την μπάρα εργαλείων την επιλογή ‘Text’ και ‘Create hotword’.

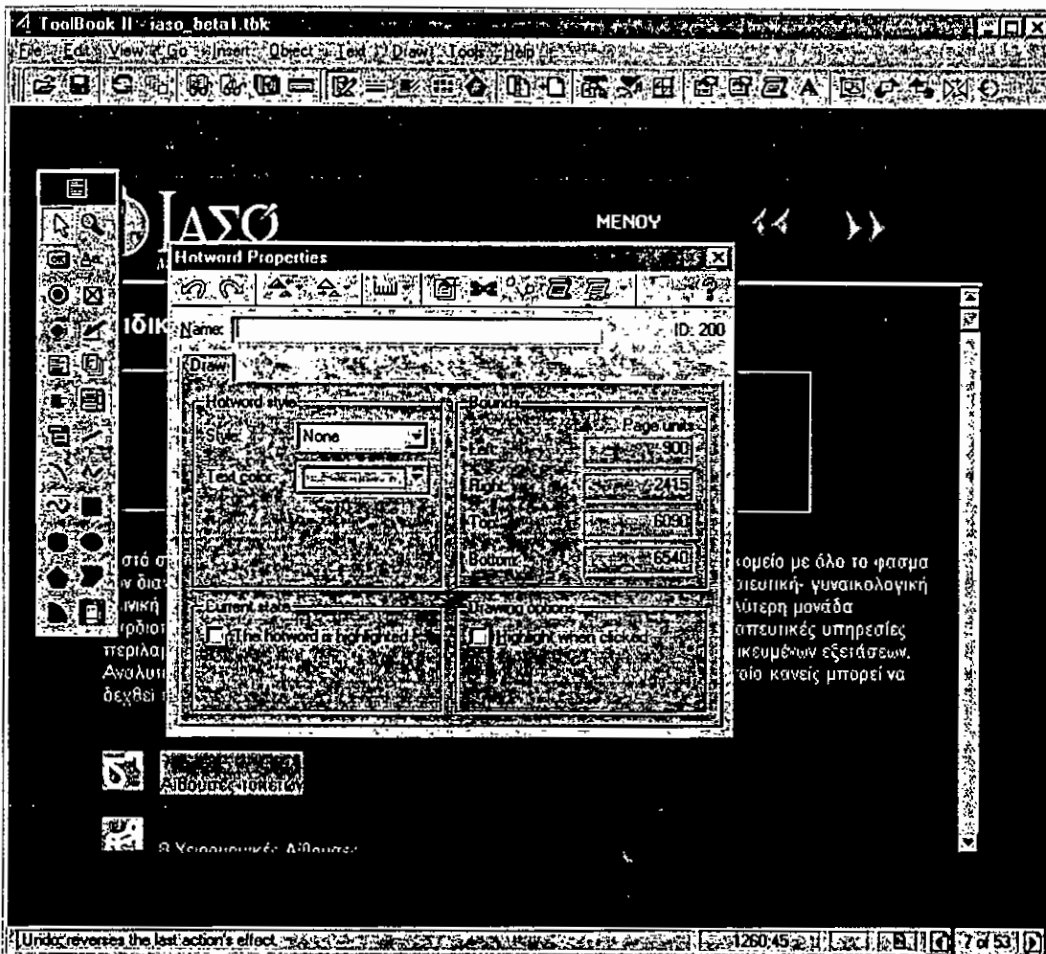
Παρακάτω παρουσιάζεται το κουτί επιλογών:



Εικόνα 12 Το έκτο κεφάλαιο

Μετά επιλέγουμε την λέξη που κάναμε hotword και από την μπάρα εργαλείων πατάμε το εικονίδιο που γράφει 'object' στην επιλογή 'hyperlink' και στο τί θέλουμε να κάνει, δηλαδή στην επιλογή 'type of link', επιλέγουμε να πηγαίνει σε άλλη σελίδα (go to another page) και στην επιλογή (to link:), δηλαδή σε ποια σελίδα επιλέγουμε 'σε συγκεκριμένη σελίδα' (to a specific page) και γράφουμε το όνομα της σελίδας που θέλουμε, δηλαδή 'unit_1'.

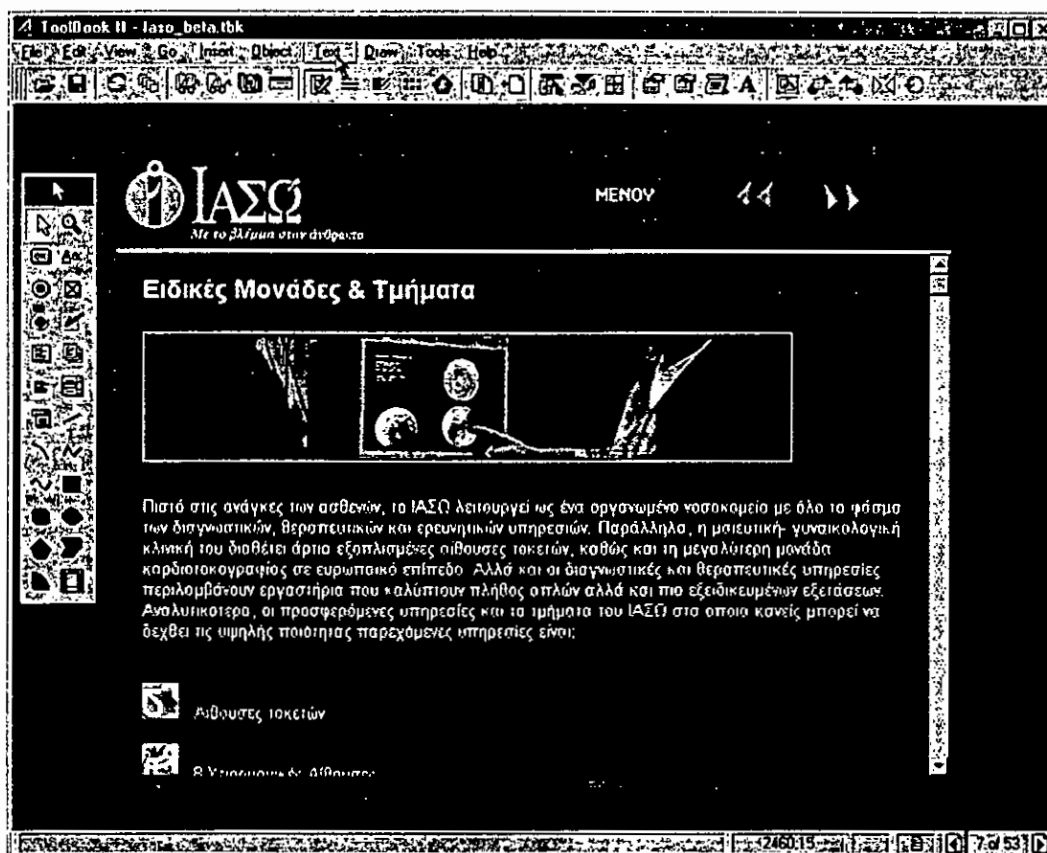
Επιλέγουμε και πάλι την λέξη που κάναμε hotword πηγαίνουμε στο μενού του προγράμματος και στην επιλογή object επιλέγουμε hotword properties και αλλάζουμε το χρώμα της λέξης σε πορτοκαλί, όπως παρουσιάζεται στην παρακάτω εικόνα:



Εικόνα 13 Εισαγωγή hotword

Επιλέγουμε την δεύτερη κατηγορία και ακολουθούμε την ίδια διαδικασία, επιλέγουμε από την μπάρα εργαλείων την επιλογή 'Text' και 'Create hotword', μετά επιλέγουμε την λέξη και από την μπάρα εργαλείων πατάμε το εικονίδιο που γράφει 'object' στην επιλογή 'hyperlink' και στο τί θέλουμε να κάνει, δηλαδή στην επιλογή 'type of link', επιλέγουμε να πηγαίνει σε άλλη σελίδα (go to another page) και στην επιλογή (to link:),

δηλαδή σε ποια σελίδα επιλέγουμε ‘σε συγκεκριμένη σελίδα’ (to a specific page) και γράφουμε το όνομα της σελίδας που θέλουμε, δηλαδή ‘unit_2’. Ακολουθούμε την ίδια διαδικασία για τις υπόλοιπες 12 κατηγορίες. Έτσι στο έκτο κεφάλαιο δημιουργήσαμε ένα μενού που παραπέμπει σε άλλες σελίδες, όπως παρουσιάζεται παρακάτω:



Εικόνα 14 Το μενού του έκτου κεφαλαίου

Δημιουργία εβδομομο κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην όγδοη σελίδα της εφαρμογής, στο έβδομο κεφάλαιο. Το έβδομο κεφάλαιο έχει την ίδια μορφή με το έκτο, καθώς περιλαμβάνει πολλά στοιχεία, τα οποία δεν είναι δυνατόν να συμπεριληφθούν στην ίδια σελίδα. Έτσι, πηγαίνουμε στην τελευταία σελίδα της εφαρμογής, την επιλέγουμε πατώντας το εικονίδιο που βρίσκεται στην κάτω δεξιά μεριά της οθόνης. Στην συνέχεια πατάμε το κουμπί ‘Διπλασίασε’ που βρίσκεται

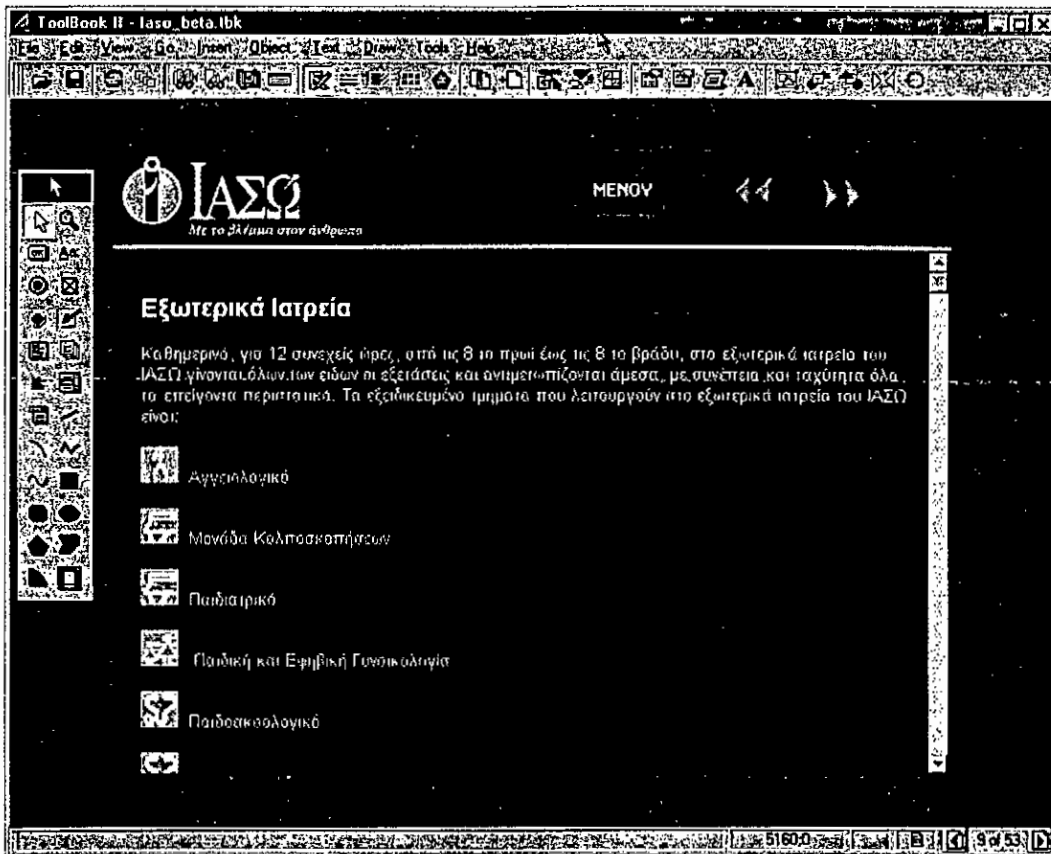
στην μπάρα εργαλείων και εισάγουμε 13 νέες σελίδες, όσες είναι και οι κατηγορίες των διαγνωστικών κέντρων στα οποία αναφέρεται το έβδομο κεφάλαιο και τις οποίες ονομάζουμε 'diag_1', 'diag_2', 'diag_3'...'diag_13'. Στην συνέχεια ακολουθούμε τις διαδικασίες δημιουργίας του έκτου κεφαλαίου και το έβδομο κεφάλαιο εμφανίζεται όπως παρακάτω:



Εικόνα 15 Το έβδομο κεφάλαιο

Δημιουργία όγδοου κεφαλαίου

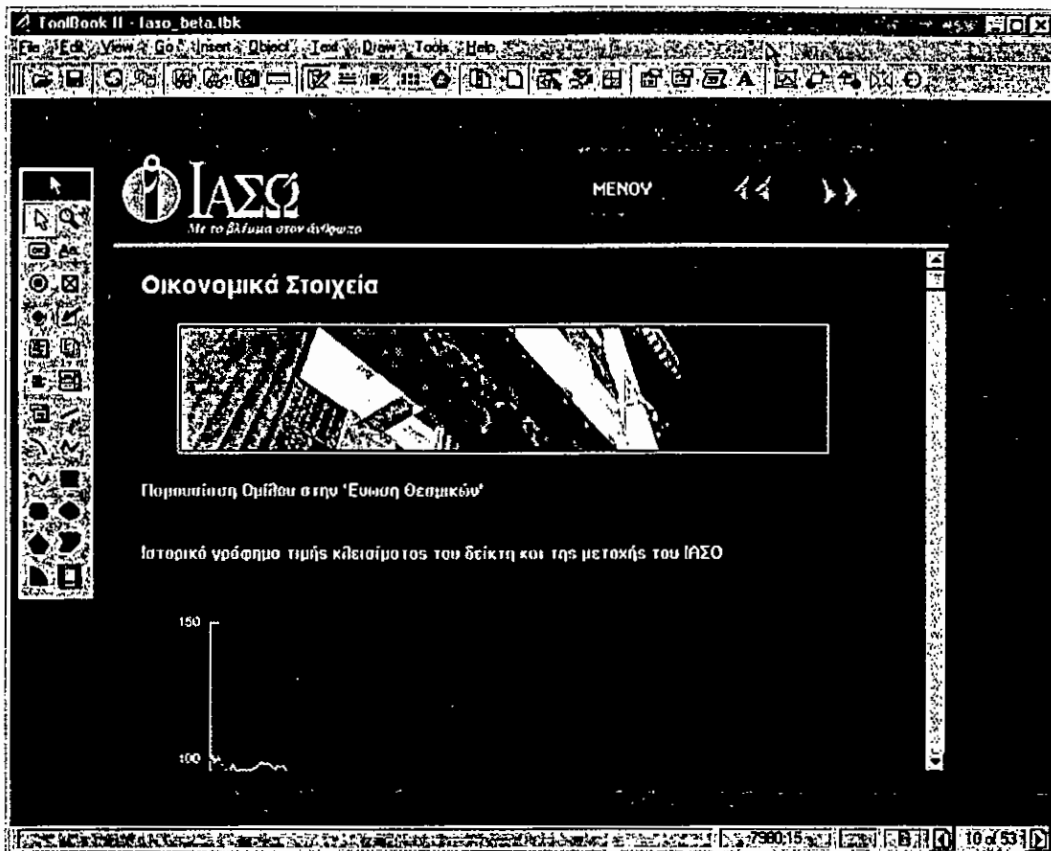
Πηγαίνουμε στην ένατη σελίδα της εφαρμογής, στο όγδοο κεφάλαιο. Ακολουθείται η ίδια διαδικασία με το έκτο και έβδομο κεφάλαιο, μόνο που τώρα εισάγουμε 7 νέες σελίδες, καθώς υπάρχουν αντίστοιχα 7 κατηγορίες εξωτερικών ιατρείων. Το όγδοο κεφάλαιο εμφανίζεται όπως παρακάτω:



Εικόνα 16 Το όγδοο κεφάλαιο

Δημιουργία ένατου κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην δέκατη σελίδα της εφαρμογής, στο ένατο κεφάλαιο. Το ένατο κεφάλαιο, περιέχει πίνακες με οικονομικά στοιχεία, όπως φαίνεται παρακάτω:

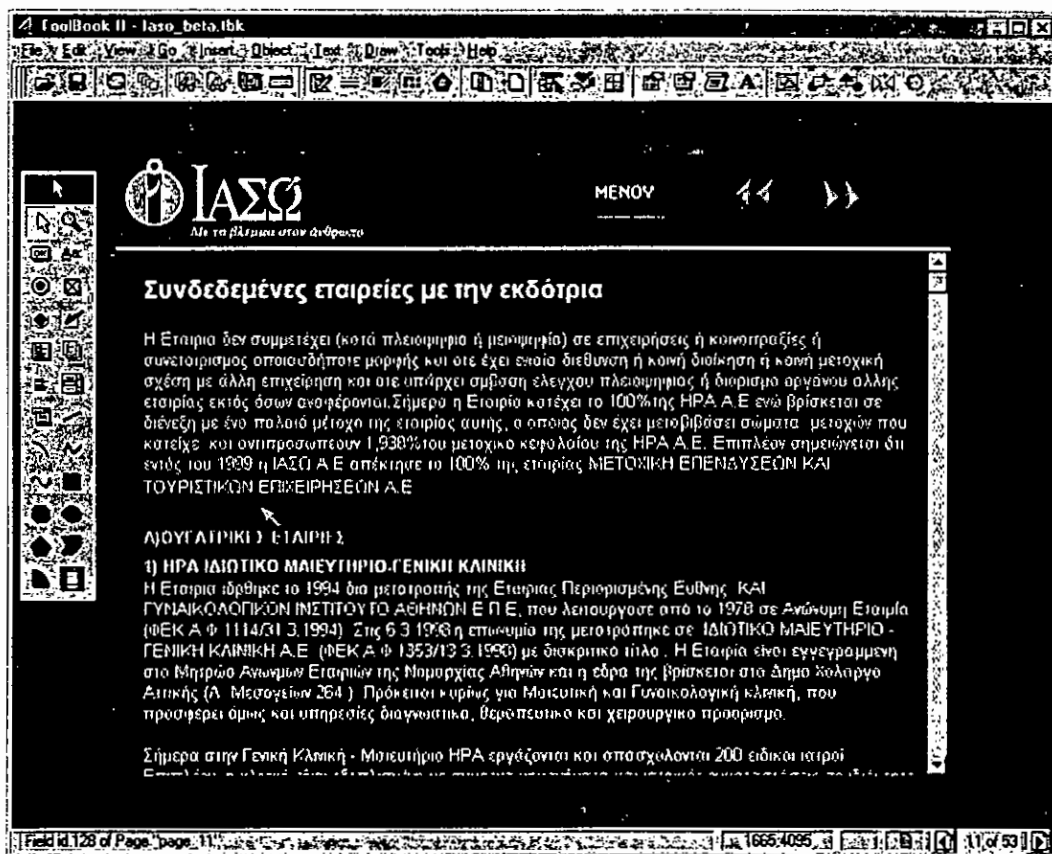


Εικόνα 17 Το ένατο κεφάλαιο

Δημιουργία δέκατου κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην ενδέκατη σελίδα της εφαρμογής, στο δέκατο κεφάλαιο. Για την δημιουργία του ακολουθούνται οι ίδιες διαδικασίες δημιουργίας των πρώτων κεφαλαίων. Ανοίγουμε την παλέτα εργαλείων (Tool Bar), επιλέγουμε το εικονίδιο που γράφει 'πεδίο' (field), και το μεταφέρουμε στην σελίδα. Τοποθετούμε το πεδίο στην περιοχή του τίτλου και πληκτρολογούμε τον τίτλο του δέκατου κεφαλαίου. Έπειτα ανοίγουμε και

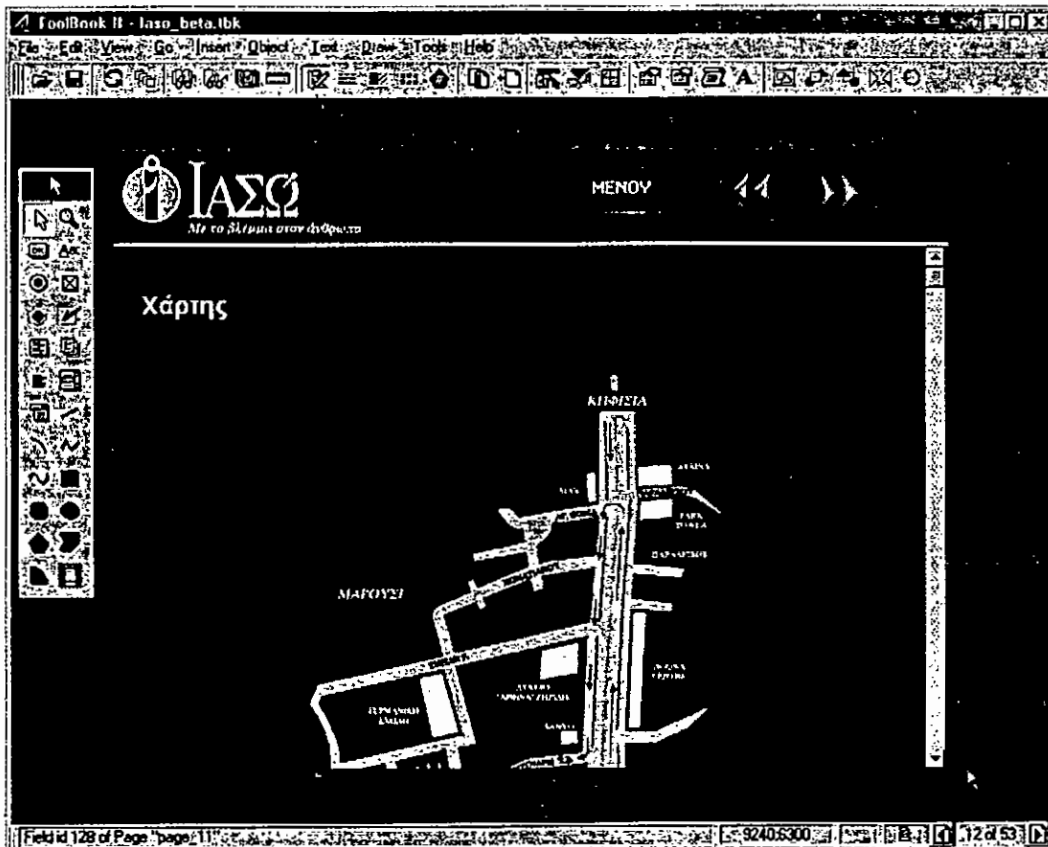
πάλι την παλέτα εργαλείων επιλέγουμε το εικονίδιο που γράφει 'πεδίο' (field), και το μεταφέρουμε στην σελίδα. Προσαρμόζουμε το μέγεθος του πεδίου στο μέγεθος της σελίδας, έτσι ώστε να καλύψει όλη την περιοχή από την κίτρινη γραμμή και κάτω. Έπειτα επιλέγουμε το πεδίο πατάμε δεξί κλικ και επιλέγουμε την δυνατότητα 'Border Style' και 'Scrolling' και στην συνέχεια εισάγουμε τα στοιχεία του κεφαλαίου, κείμενο και φωτογραφίες. Η μορφή του κεφαλαίου είναι όπως παρακάτω:



Εικόνα 18 Το δέκατο κεφάλαιο

Δημιουργία ενδέκατου κεφαλαίου

Πηγαίνουμε στην δωδέκατη σελίδα της εφαρμογής, στο ενδέκατο κεφάλαιο, το οποίο περιέχει μία φωτογραφία, έναν χάρτη της εν λόγω εταιρείας. Επιλέγουμε την φωτογραφία, την οποία έχουμε ήδη αποθηκευμένη στον υπολογιστή μας, πατάμε δεξί κλικ, επιλέγουμε 'Αντιγραφή', τοποθετούμε το ποντίκι στην θέση που θέλουμε να εμφανίζεται η φωτογραφία, πατάμε πάλι δεξί κλικ και την επιλογή 'Επικόλληση'. Παρακάτω εμφανίζεται η μορφή του κεφαλαίου:



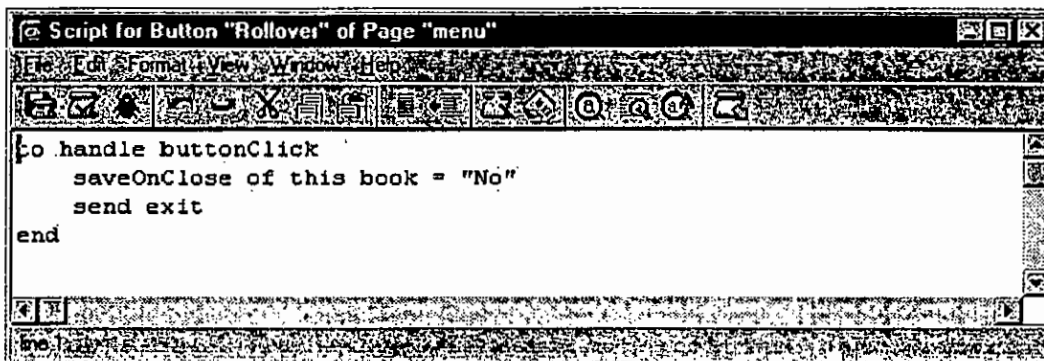
Εικόνα 19 Το ενδέκατο κεφάλαιο

Δημιουργία του κουμπιού 'έξοδος'

Ανοίγουμε τον Κατάλογο, επιλέγουμε την κατηγορία 'Κουμπιά και Πεδία' και επιλέγουμε το κουμπί 'Rollover'. Το μεταφέρουμε στην πρώτη σελίδα της εφαρμογής στο κάτω δεξί μέρος, κλείνουμε τον Κατάλογο, επιλέγουμε το κουμπί και ανοίγουμε από το μενού του προγράμματος την επιλογή object. Από εκεί επιλέγουμε το button properties και στην επιλογή Choose Graphic εισάγουμε τις εικόνες που έχουμε δημιουργήσει στο Photoshop και τις οποίες έχουμε αποθηκευμένες στον υπολογιστή μας. Στην συνέχεια επιλέγουμε το κουμπί ανοίγουμε το Open Script από το μενού του προγράμματος και πληκτρολογούμε τα παρακάτω:

```
to handle buttonClick
  saveOnClose of this book = 'No'
  send exit
end
```

Το κουτί διαλόγου έχει την παρακάτω μορφή:



Εικόνα 20 Το script του κουμπιού «Έξοδος»

Όταν ο χρήστης θελήσει να τερματίσει την παρουσίαση, πατάει το κουμπί 'έξοδος' και το πρόγραμμα τερματίζει.

Αξιολόγηση-Συμπεράσματα

Η πτυχιακή μου εργασία όπως αναπτύχθηκε παραπάνω, αναφέρεται στην χρήση του πολυμεσικού πακέτου ToolBook της Asymetrix για την παρουσίαση της εταιρικής εικόνας της επιχείρησης 'ΙΑΣΩ'.

Το ΙΑΣΩ διαθέτει ήδη σελίδα στο Internet, όπου παρέχεται πρόσβαση σε κάθε πληροφορία αναφορικά με την κλινική. Επίσης κυκλοφορεί ενημερωτικό φυλλάδιο, για την οικονομική κατάσταση της επιχείρησης. Η δημιουργία της πολυμεσικής εφαρμογής 'Παρουσίαση του ΙΑΣΩ με χρήση του πακέτου ToolBook της Asymetrix' αποτελεί για την επιχείρηση:

- Μέσο διαφήμισης
- Μέσο ενημέρωσης για την οικονομική κατάσταση της επιχείρησης
- Παρέχει την δυνατότητα καλύτερης παρουσίασης των υπηρεσιών της επιχείρησης, καθώς ο ενδιαφερόμενος μπορεί να δει τους χώρους, χωρίς να απαιτείται η επίσκεψη στην κλινική, να ελέγξει το κόστος, να αποκομίσει πληροφορίες για συγκεκριμένες υπηρεσίες και να αποκτήσει μία πρώτη εντύπωση για την επιχείρηση
- Μέσο παρουσίασης του προφίλ της επιχείρησης
- Μέσο προώθησης πωλήσεων
- Μέσο άσκησης ανταγωνισμού, εφόσον αποτελεί μία νέα μέθοδο διαφήμισης

Αναμφισβήτητα η πληροφορική έχει προσφέρει πολλά στην σύγχρονη επιχείρηση. Σήμερα πολλές επιχειρήσεις διαθέτουν σελίδα στο Διαδίκτυο, όπου παρέχεται πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με την επιχείρηση και

ορισμένες επιχειρήσεις χρησιμοποιούν πολυμεσικές εφαρμογές για την διαφήμισή τους ή την παρουσίαση νέων προϊόντων. Το πολυμεσικό πακέτο ToolBook της Asymetrix αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για την σύγχρονη επιχείρηση, καθώς συνδυάζει ήχο, κίνηση, βίντεο, κείμενο, εικόνα και γραφικά, στοιχεία που αυξάνουν το παρουσιαστικό της επιχείρησης. Επίσης το κόστος δημιουργίας μίας πολυμεσικής εφαρμογής με το ToolBook είναι προσιτό σε όλες σχεδόν τις επιχειρήσεις, λαμβάνοντας βεβαίως υπόψη και τα οφέλη που θα προσκομίσουν.

Συμπερασματικά, από την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας, αξίζει να αναφερθεί πως έγιναν κατανοητές έννοιες που περιβάλλουν την ανάπτυξη πολυμεσικών εφαρμογών, ενώ παράλληλα υπήρξε μια άμεση επαφή και πρακτική εφαρμογή με το πολυμεσικό πακέτο Toolbook της Asymetrix. Εξάλλου, η σπουδαιότητα των εφαρμογών των πολυμέσων, η οποία αναφέρθηκε παραπάνω, οδηγεί στην ανάγκη ενασχόλησης με τον τομέα, που συνδέεται άμεσα με την καινοτομία και τη δημιουργικότητα. Τέλος, σ' αυτό το σημείο κρίνεται σκόπιμο να αναφερθεί ότι η επιτυχία της πτυχιακής εργασίας έγκειται στο γεγονός ότι υπήρξε ενασχόληση με ένα τομέα που έχει ευρύ φάσμα εφαρμογής, καθώς καθημερινά γίνονται ολοένα και περισσότερες προσπάθειες από τις επιχειρήσεις να συνδεθούν με τον τομέα αυτό, δημιουργώντας ένα προφίλ, το οποίο θα βελτιώσει την εικόνα τους και θα την κάνει γνωστή στο ευρύτερο κοινό.

Βιβλιογραφία

Βιβλία :

Utilizing Asymetrix ToolBook II Instructor 6.1 by Tom L. Hall

Developing With Asymetrix Toolbook : Tutorial & Samples, and Solutions to Hands-On-Projects by Stephen Hustedde

Using Asymetrix Multimedia Toolbook 4 by Dottie Natal, Erik Reitan

Developing with Asymetrix Toolbook: Applied Programming Theory
by Stephen Hustedde

Διευθύνσεις ιστοσελίδων :

<http://home.click2learn.com/products/instructor.html>

<http://www.asymetrix.com/products/>

<http://www.webecon.bris.ac.uk/toolbook/>

<http://www.biocom.arizona.edu/tbook/>