

Πληροφορική, Διαδίκτυο και Εκπαίδευση

Μια Μηνιαία Ηλεκτρονική Έκδοση του Κέντρου ΠΛΗ.ΝΕ.Τ.
(Πληροφορικής και Νέων Τεχνολογιών) Ν. Φλώρινας

Τεύχος 03
Ιανουάριος
2009

Περιεχόμενα

“Το Δέντρο της Αγάπης” - Εκδήλωση από το 2ο Δημοτικό Σχολείο Φλώρινας.....	2
Πρόταση Σεναρίου Μάθησης.....	2
Η Ιστορία των Υπολογιστών - Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων.....	3
Ασκήσεις για το Μάθημα ΑΕΠΠ...4	
Client-Side Scripting.....	5
Server-Side Scripting.....	6
Παρουσίαση Σχολείου.....	7
Ενδιαφέρουσες Ειδήσεις.....	8

Από τη Σύntαξη

Με τον ερχομό του Νέους Έτους 2009 ευχόμαστε σ' όλους Καλή Χρονιά και ό,τι το καλύτερο για προσωπική και επαγγελματική επιτυχία.
Ευχαριστούμε τον ΓΓ της Π.Ε.ΚΑ.Π. Κουνάδη Σταύρο για το κείμενο που έστειλε για το περιοδικό και απλά σάς ενημερώνουμε ότι η καινούργια χρονιά ξεκινάει με εκδηλώσεις και Ημερίδες σχετικές με την Πληροφορική και τις Νέες Τεχνολογίες καθώς θα έχουμε την 2η Συνάντηση Εκπ/κών σε Θέματα Τ.Π.Ε. στην Κεντρική Μακεδονία (Κατερίνη - 22 Φεβρουαρίου) και την 20η αντίστοιχη Συνάντηση στη Δυτική Μακεδονία (Πτολεμαΐδα - 29 Μαρτίου). Περιμένουμε πάντα τις απόψεις και τις προτάσεις σας.

Για το ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. Φλώρινας
Στυλιάδης Κων/νος - styliadis@sch.gr

Προσωπικό του ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ.

Ν. Φλώρινας

Υπεύθυνος : Στυλιάδης Κων/νος (ΠΕ19)
Τεχν. Υπεύθ. : Αφορόζης Αντώνιος (ΠΕ20)
Τεχν. Υπεύθ.: Γεωργίου Σωτήριος (ΠΕ19)

Επικοινωνήστε μαζί μας :

e-mails : plinet@did.flo.sch.gr
styliadis@sch.gr
aforozis@sch.gr
samgeorg@sch.gr

Ταχυδρομική Διεύθυνση

ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. Φλώρινας
Δ/ση Β'θμιας Εκπ/σης Ν. Φλώρινας
Διοικητήριο
531 00 Φλώρινα
Τηλ. : 2385044038, 2385054527
Fax : 2385044373



Την Τρίτη 23 Δεκεμβρίου 2008 το 2ο Δημοτικό Σχολείο Φλώρινας πραγματοποίησε στην κεντρική πλατεία της πόλης της Φλώρινας την εκδήλωση “Το Δέντρο της Αγάπης”. Το ΚΕ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. Φλώρινας βοήθησε στη σύνδεση μέσω Διαδικτύου με το Παιδικό Χωριό SOS. Από αριστερά, Γεωργίου Σωτήρης, Αφορόζης Αντώνης και Χατζής Γιώργος.

Ημερολόγιο Εκδηλώσεων (Ημερίδες - Συνέδρια Πληροφορικής)

Κυριακή, 22 Φεβρουαρίου 2009 - 2η Συνάντηση Εκπ/κών σε Θέματα Τ.Π.Ε. στην Κεντρική Μακεδονία - 2ο ΓΕΛ Κατερίνης.
Σάββατο, 7 Μαρτίου 2009 - Ημερίδα για τον Εθισμό στο Διαδίκτυο - Αμύνταιο Φλώρινας.
Κυριακή, 8 Μαρτίου 2009 - 6η Ημερίδα Πληροφορικής στη Δυτική Μακεδονία - Αμύνταιο Φλώρινας.
18, 19 και 20 Μαρτίου 2009 - Web Science Conference 2009 - ΙΜΕ, Αθήνα - <http://www.websci09.org/>
Κυριακή 29 Μαρτίου 2009 - 20η Συνάντηση Εκπ/κών σε Θέματα Τ.Π.Ε. στη Δυτική Μακεδονία - Πτολεμαΐδα.
Παρασκευή 3 και Σάββατο 4 Απριλίου 2009 - 3η Πανελλήνια Διημερίδα ΠΕ19-20 - Αλεξανδρούπολη - <http://pdkap.sch.gr/>
24, 25 και 26 Απριλίου 2009 - 1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο “Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία” - Βόλος.
7, 8, 9 και 10 Μαΐου 2009 - 6ο Πανελλήνιο Συνέδριο “Αιδακτικής των Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση” - Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας - Φλώρινα - <http://www.uowm.gr/kodifect/>
8, 9 και 10 Μαΐου 2009 - 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπ/κών για τις Τ.Π.Ε. στην Εκπαίδευση - Σύρος.

<http://dide.flo.sch.gr/Plinet/plinet.html>

“Το Δέντρο της Αγάπης”

Εκδήλωση από το 2ο Δημοτικό Σχολείο Φλώρινας

Οι Μαθητές, ο Σύλλογος Διδασκόντων και ο Σύλλογος Γονέων και Κηδεμόνων του 2ου Δημοτικού Σχολείου Φλώρινας πραγματοποίησαν το πρωί της Τρίτης 23 Δεκεμβρίου 2008 στην κεντρική πλατεία της πόλης της Φλώρινας (Πλατεία Γεωργίου Μόδη) την εκδήλωση με τίτλο “Το Δέντρο της Αγάπης”.

Οι μαθητές έψαλαν τα κάλαντα και τραγούδησαν χριστουγεννιάτικους ύμνους ενώ τα χρήματα που συγκεντρώθηκαν από την εκδήλωση θα διατεθούν στα παιδιά που φιλοξενούνται στο Παιδικό Χωριό “SOS” στο Πλαγιάρι Θεσσαλονίκης.

Η εκδήλωση αναμεταδόθηκε μέσω του Internet με τη βοήθεια των τεχνικών του Κέντρου ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. Φλώρινας και ταυτόχρονα έγινε προβολή με projector της αντίστοιχης εκδήλωσης του Παιδικού Χωριού SOS.



Οι μαθητές του 2ου Δημοτικού Σχολείου Φλώρινας ψάλουν τα Κάλαντα στην Κεντρική Πλατεία της Φλώρινας την Τρίτη 23 Δεκεμβρίου 2008.

Πρόταση Σεναρίου Μάθησης

“Άσπρα ή ... Κόκκινα - Κίτρινα - Μπλε;”

1. Στοιχεία Εκπαιδευτικών :

- Δήμος Φιωτάκης, ΠΕ0404, Βιολόγος,
[dsmfiot στο yahoo.gr](mailto:dsmfiot@yahoo.gr)
- Νότα Παληοκώστα, ΠΕ08, Καλλιτεχνικών,
[viche στο otenet.gr](mailto:viche@otenet.gr)
- Σταύρος Κουνάδης, ΠΕ19, Πληροφορικής,
[skoud στο sch.gr](mailto:skoud@sch.gr)

2. Τίτλος Σεναρίου Μάθησης :

“Άσπρα ή ... Κόκκινα - Κίτρινα - Μπλε;”

3. Ταυτότητα :

Στο σενάριο μάθησης περιγράφεται ένα παιχνίδι το οποίο απευθύνεται στους μαθητές της Α' ή/και της Β' Γυμνασίου. Διεξάγεται στα πλαίσια του μαθήματος των Καλλιτεχνικών και αναφέρεται στην ενότητα της διδασκαλίας των βασικών χρωμάτων.

Το παιχνίδι συνίσταται στο να χρωματιστεί ένα ελεύθερο θέμα με φόρμες¹ μόνο με τα τρία βασικά χρώματα : το κόκκινο, το κίτρινο και το μπλε.

Συνδέεται με το μάθημα της Πληροφορικής και συγκεκριμένα με την ενότητα *Ζωγραφική στον Υπολογιστή*.

4. Περίληψη και Σκεπτικό :

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να λειτουργήσει σαν εργαλείο μάθησης και να υποστηρίξει τη διδασκαλία

της θεωρίας των χρωμάτων με ευχάριστο τρόπο.

Τα παιδιά όταν αρχίζουν να ζωγραφίζουν με τη λογική (ή “κατ’ εντολή” μέσα στην τάξη) φτιάχνουν άχρωμες ζωγραφίες χωρίς χώρο (φόντο). Συνήθως ζωγραφίζουν στερεότυπα : το γνωστό σπιτάκι στο κάτω μέρος του χαρτιού πάνω στο χορτάρι, δίπλα ίσως κάποιο δέντρο και στο πάνω μέρος μια λουρίδα ουρανού με τον ήλιο που ενίοτε χαμογελάει.

Επειδή συνήθως σχεδιάζουν μόνο με το μολύβι και επειδή διστάζουν, τα χρώματα που χρησιμοποιούν όταν χρωματίζουν είναι το καφέ, το γκριζο, το άσπρο του χαρτιού, λίγο πράσινο, το γαλάζιο του ουρανού και το κίτρινο του ήλιου.

Πρόκειται δηλαδή για μια δειλή απεικόνιση του περιβάλλοντος και αυτό συμβαίνει γιατί στην ηλικία αυτή δεν έχουν αντίληψη του χώρου, των μεγεθών, του εμπρός και του πίσω, του “ποιο κρύβει ποιο”.

Αγνοούν εντελώς το φόντο, τα έντονα χρώματα τα τρομάζουν και γι’ αυτό αντιδρούν όταν πρέπει να τα χρησιμοποιήσουν.

¹ Φόρμα ονομάζουμε ένα κλειστό σχήμα που έχει μόνο ένα χρώμα.

(συνεχίζεται)

Η Ιστορία των Υπολογιστών

Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων

Ο *Μηχανισμός των Αντικυθήρων* βρέθηκε το 1900 κοντά στο ομώνυμο νησί από σφουγγαράδες, οι οποίοι προέρχονταν από τη Σύμη των Δωδεκανήσων και αναγκάστηκαν να καταφύγουν στα Αντικύθηρα εξαιτίας μιας θαλασσοταραχής.

Ο μηχανισμός είναι γνωστός και ως "*Αστρολάβος των Αντικυθήρων*" και θεωρείται ένα από τα μεγαλύτερα τεχνολογικά επιτεύγματα της αρχαιότητας. Οι αστρολάβοι ήταν όργανα που χρησιμοποιήθηκαν στην αρχαιότητα για αστρονομικές παρατηρήσεις.

Ο αστρολάβος αυτός αποτελείται από πολλούς οδοντωτούς τροχούς, κίνησε το ενδιαφέρον Άγγλων κυρίως επιστημόνων και έχουν γραφεί μελέτες και βιβλία για τον τρόπο κατασκευής και λειτουργίας του. Θεωρείται σαν ένα είδος "αρχαίου υπολογιστή".

Υπολογίζεται ότι κατασκευάστηκε το 125 π.Χ. και μπορούσε να καταγράφει με απόλυτη ακρίβεια τις κινήσεις του Ήλιου, της Σελήνης και κάποιων από τους γνωστούς πλανήτες της εποχής αλλά και να προβλέπει τις εκλείψεις του Ήλιου και της Σελήνης. Ο μηχανισμός αποτελείτο από 30 αλληλοεμπλεκόμενους οδοντωτούς τροχούς, οι οποίοι περιστρέφονταν γύρω από 10 άξονες. Έμπαιναν σε κίνηση με τη βοήθεια ενός περιστρεφόμενου χειροκίνητου άξονα και η λειτουργία του μηχανισμού κατέληγε σε 5 καντράν, όπου υπήρχαν αντίστοιχοι δείκτες.

Για πολλές δεκαετίες ο μηχανισμός έμεινε στα αζή-

τητα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου καθώς κανείς δεν μπορούσε να κατανοήσει τη λειτουργία και τη χρησιμότητά του. Εδώ και μερικά χρόνια, όμως, μελετάται εντατικά από Έλληνες και ξένους επιστήμονες με σκοπό να αποκωδικοποιήσουν τον τρόπο λειτουργίας του.

Οι επιστήμονες εκτιμούν ότι το ναυάγιο του πλοίου που μετέφερε τον μηχανισμό έλαβε χώρα περί το 65 π.Χ. και ως προς την προέλευσή του υπάρχει μια θεωρία που υποστηρίζει ότι ο μηχανισμός κατασκευάστηκε στη Ρόδο, καθώς εκεί έζησαν δύο μεγάλοι αστρονόμοι της αρχαιότητας ο Ίππαρχος και ο Ποσειδώνιος, και μια άλλη θεωρία υποστηρίζει ότι ο μηχανισμός αποτελεί κληρονομιά του μεγάλου εφευρέτη Αρχιμήδη.

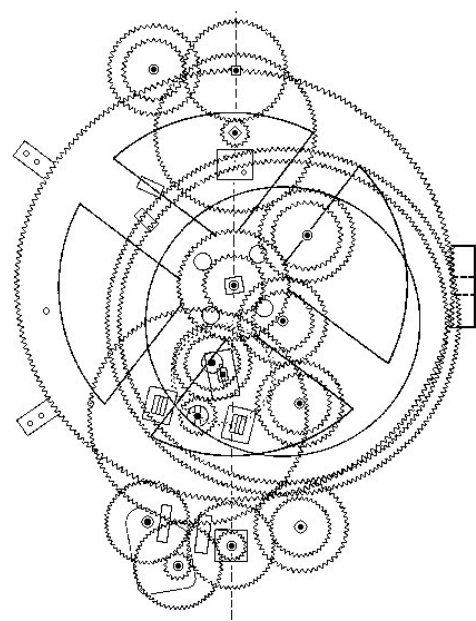
Ο μηχανισμός θεωρείται ως η αρχαιότερη σωζόμενη διάταξη με γρανάζια και αποτελεί το μοναδικό αρχαίο εύρημα το οποίο φέρει κλίμακες με διαβαθμίσεις και ενδείξεις. Είναι φτιαγμένος από μπρούντζο, οι διαστάσεις του είναι 32 X 20 X 10 εκατοστά και βρέθηκε μέσα σ' ένα μεταλλικό κουτί με ξύλινο πλαίσιο.

Ο κύριος μηχανισμός περιλαμβάνει γρανάζια με δόντια που έχουν κοπεί με κλίση 60 μοιρών καθώς και ένα διαφορετικό σύστημα για την εκτέλεση αφαιρέσεων.

"TA NEA" 20 Δεκ 2008



Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων όπως βρέθηκε από το ναυάγιο.



Αναπαράσταση του τρόπου λειτουργίας του Μηχανισμού των Αντικυθήρων.

Ασκήσεις για το Μάθημα ΑΕΠΠ - Μέρος 2ο

(Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον)

ΔΟΜΗ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑΣ

4. Να διαβαστεί ένας μισθός σε ευρώ (ακέραια τιμή) και να γίνει κερματική ανάλυσή του. Δηλαδή, να βρεθεί από πόσα χαρτονομίσματα και κέρματα αποτελείται των 500, 200, 100, 50, 20, 10, 5, 2 και 1 ευρώ.

Θα πρέπει να κάνουμε διαδοχικές ακέραιες διαιρέσεις, ξεκινώντας από τη διαίρεση του μισθού με το 500, και κάθε φορά να υπολογίζουμε το ακέραιο πηλίκο (div), που θα είναι το πλήθος των χαρτονομισμάτων ή των κερμάτων ανάλογα, και το ακέραιο υπόλοιπο (mod) που θα το χρησιμοποιούμε ως διαιρέτέο στην επόμενη διαίρεση.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ Π4

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ Μ, ΥΠΟΛ, Π500, Π200, Π100, Π50, Π20, Π10, Π5, Π2, Π1

ΕΜΦΑΝΙΣΕ “ΔΩΣΕ ΤΟΝ ΜΙΣΘΟ : ”

ΔΙΑΒΑΣΕ Μ

Π500 <- Μ div 500

ΥΠΟΛ <- Μ mod 500

Π200 <- ΥΠΟΛ div 200

ΥΠΟΛ <- ΥΠΟΛ mod 200

Π100 <- ΥΠΟΛ div 100

ΥΠΟΛ <- ΥΠΟΛ mod 100

Π50 <- ΥΠΟΛ div 50

ΥΠΟΛ <- ΥΠΟΛ mod 50

Π20 <- ΥΠΟΛ div 20

ΥΠΟΛ <- ΥΠΟΛ mod 20

Π10 <- ΥΠΟΛ div 10

ΥΠΟΛ <- ΥΠΟΛ mod 10

Π5 <- ΥΠΟΛ div 5

ΥΠΟΛ <- ΥΠΟΛ mod 5

Π2 <- ΥΠΟΛ div 2

Π1 <- ΥΠΟΛ mod 2

ΕΜΦΑΝΙΣΕ “Ο ΜΙΣΘΟΣ ΠΕΡΙΕΧΕΙ : ”,
Π500, “ 500 ΕΥΡΩ, ”, Π200, “ 200 ΕΥΡΩ, ”,
Π100, “ 100 ΕΥΡΩ, ”, Π50, “ 50 ΕΥΡΩ, ”,
Π20, “ 20 ΕΥΡΩ, ”, Π10, “ 10 ΕΥΡΩ, ”,
Π5, “ 5 ΕΥΡΩ, ”, Π2, “ 2 ΕΥΡΩ, ”,
Π1, “ 1 ΕΥΡΩ. ”

ΤΕΛΟΣ_Π4

Θα μπορούσαμε να είχαμε χρησιμοποιήσει τη δομή πίνακα (array) για να αποφύγουμε τις πολλές διαδοχικές διαιρέσεις, αλλά δυσκολεύουν τα πράγματα.

ΔΟΜΗ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ-ΕΠΙΛΟΓΗΣ

5. Να διαβαστεί η ώρα σε 24ωρη μορφή σαν ένας τετραψήφιος αριθμός, όπως για παράδειγμα 1452, να ελεγχθεί πρώτα αν παριστάνει σωστή ένδειξη χρόνου και αν ναι, να εμφανισθεί η ώρα στην αντίστοιχη 12-ωρη μορφή της, για παράδειγμα 02:52 μμ.

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ Π5

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΑΚΕΡΑΙΕΣ ΩΡΑ24, ΩΡΑ12, ΛΕΠΤΑ

ΛΟΓΙΚΕΣ ΠΜ, ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ Ε

ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ

ΕΜΦΑΝΙΣΕ “ΔΩΣΕ ΤΗΝ ΩΡΑ : ”

ΔΙΑΒΑΣΕ ΩΡΑ24

ΩΡΑ12 <- ΩΡΑ24 div 100

ΛΕΠΤΑ <- ΩΡΑ24 mod 100

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ ΩΡΑ <= 23 ΚΑΙ

ΛΕΠΤΑ <= 59

ΑΝ ΩΡΑ12 > 12 ΤΟΤΕ

ΩΡΑ12 <- ΩΡΑ12 - 12

ΠΜ <- ΨΕΥΔΗΣ

ΑΛΛΙΩΣ

ΠΜ <- ΑΛΗΘΗΣ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΑΝ ΠΜ

Ε <- “ΠΜ”

ΑΛΛΙΩΣ

Ε <- “ΜΜ”

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΕΜΦΑΝΙΣΕ “Η ΩΡΑ ΣΕ 12ΩΡΗ ΜΟΡΦΗ: ”,
ΩΡΑ12:2, “:”, ΛΕΠΤΑ, “ ”, Ε

ΤΕΛΟΣ_Π5

Πρώτα βρήκαμε το ακέραιο πηλίκο (div) και το ακέραιο υπόλοιπο (mod) της διαίρεσης της ώρας σε 24 μορφή με το 100, για να απομονώσουμε την ώρα και τα λεπτά, όπου χρησιμοποιήσαμε τη δομή ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ ... ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ (repeat ... until) που είναι ιδανική για τις περιπτώσεις που θέλουμε να κάνουμε άμεσο έλεγχο του αποτελέσματος.

Χρησιμοποιήσαμε τη λογική μεταβλητή ΠΜ και τη μεταβλητή χαρακτήρα Ε ώστε να εξοικειωθεί ο μαθητής με την έννοια του TRUE (ΑΛΗΘΕΣ) και του FALSE (ΨΕΥΔΕΣ) αν και θα μπορούσαμε να είχαμε χρησιμοποιήσει μόνο την Ε.

Η έκφραση ΩΡΑ12:2 σημαίνει την εμφάνιση του αποτελέσματος με 2 ψηφία, όπως 02.

Προγραμματισμός σε Client-Side Scripting

Εισαγωγή στην JavaScript - Μέρος 3ο

Παράδειγμα 6 - Η Ιδιότητα Title του Αντικειμένου Document

Μπορούμε να αλλάξουμε τον τίτλο (title) μιας ιστοσελίδας, αλλάζοντας την ιδιότητα *title* του αντικειμένου *document*. Προς τον σκοπό αυτό, θα πρέπει να γράψουμε στο τμήμα *<head>* της ιστοσελίδας τον εξής κώδικα :

```
<title>Παλιός Τίτλος</title>
<script type="text/javascript">
    function newTitle() {
        parent.document.title="Νέος Τίτλος"
    }
</script>
```

Το πρόθεμα *parent* χρησιμοποιήθηκε εδώ ώστε να γίνεται αναφορά στην γονική ιστοσελίδα στην περίπτωση που έχουμε πλαίσια (frames).

Στο τμήμα *<body>* της ιστοσελίδας θα πρέπει να γράψουμε τον εξής κώδικα για τη δημιουργία μιας φόρμας (form) μ' ένα πλήκτρο εντολής (button) που θα καλεί τη συνάρτηση *newTitle()*.

```
<form>
    <input type="button" onclick="newTitle()"
        value="Αλλαγή του Τίτλου
        της Ιστοσελίδας">
</form>
```

Μόλις κάνουμε κλικ στο πλήκτρο εντολής (button) θα δούμε τον νέο τίτλο στο παράθυρο του φυλλομετρητή.

Θα μπορούσαμε να μην είχαμε χρησιμοποιήσει κάποια συνάρτηση στο τμήμα *<head>* της ιστοσελίδας και να είχαμε γράψει ως εξής τον κώδικα της φόρμας :

```
<form>
    <input type="button"
        value="Κάντε κλικ εδώ"
        onclick="document.title='Νέος Τίτλος'"
</form>
```

Παράδειγμα 7 - Αλλαγή του Φόντου της Ιστοσελίδας

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ιδιότητα *bgColor* του αντικειμένου *document* για να αλλάξουμε το χρώμα φόντου της τρέχουσας ιστοσελίδας.

Στο τμήμα *<body>* της ιστοσελίδας θα πρέπει να

γράψουμε τον παρακάτω κώδικα για τη δημιουργία μιας φόρμας (form) που θα περιέχει μια πτυσσόμενη λίστα επιλογής (option list) απ' όπου θα μπορούμε να επιλέξουμε διάφορα χρώματα.

Η ιδιότητα *selectedIndex* παίρνει ως τιμή έναν αριθμό ανάλογα με την επιλογή που κάνουμε, όπως 0 για Τυρκουάζ ή 4 για Ροζ, ενώ η ιδιότητα *value* αποκτά την αντίστοιχη τιμή του χρώματος, δηλ. το Τυρκουάζ ή το Ροζ αντίστοιχα, την οποία και εκχωρεί στην ιδιότητα *bgColor* του αντικειμένου *document*.

```
<form>
<select onChange = "document.bgColor =
    this.options[this.selectedIndex].value">
    <option value = "40E0D0"> Τυρκουάζ
    <option value = "00FF00"> Πράσινο
    <option value = "87CEEB"> Μπλε ουρανού
    <option value = "F4A460"> Καφέ Άμμου
    <option value = "FFF0F5"> Ροζ
    <option value = "FFFFFF" selected> Άσπρο
</select>
</form>
```

Η ιδιότητα *selected* στο tag *<option>* σημαίνει την εξ ορισμού τιμή, που εδώ είναι το Άσπρο. Το συμβάν *onChange* λαμβάνει χώρα μόλις επιλέξουμε ένα χρώμα από την πτυσσόμενη λίστα, οπότε θα δούμε να αποκτά η ιστοσελίδα το αντίστοιχο χρώμα φόντου.

Παράδειγμα 8 - Εμφάνιση Μηνύματος στη Γραμμή Κατάστασης

Στο τμήμα *<body>* μιας ιστοσελίδας γράφουμε τον εξής κώδικα για τη δημιουργία ενός δεσμού (link) :

```
<a onMouseover="window.status =
    'Κεντρικό Μενού';return true"
    onMouseout="window.status='';return true"
    href="menu.html">Κάντε κλικ εδώ</a>
```

Δίνουμε μια τιμή στην ιδιότητα *status* του αντικειμένου *window*, που είναι το κείμενο που εμφανίζεται στη γραμμή κατάστασης (status bar) του παραθύρου του φυλλομετρητή.

Το συμβάν *onMouseover* ενεργοποιείται όταν μετακινούμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω από ένα αντικείμενο, ενώ το συμβάν *onMouseout* ενεργοποιείται όταν τον απομακρύνουμε από ένα αντικείμενο.

Προγραμματισμός σε Server-Side Scripting

Εισαγωγή στην PHP - Μέρος 2ο

Εφαρμογή 1η - Δημιουργία Καλαθιού

Αγορών (Shopping Cart) με PHP και MySQL

Θα χρησιμοποιήσουμε δύο πίνακες, τον *books*, με τα στοιχεία των βιβλίων, και τον *orders*, με τα στοιχεία των παραγγελιών των χρηστών, με τα εξής πεδία (με έντονη γραφή είναι τα πεδία-κλειδιά των πινάκων) :

Πεδία του πίνακα books

id (auto increment), *title*, *author*, *publisher*, *price*, *posotita*

Πεδία του πίνακα orders

orderid (auto increment), *name*, *address*, *city*, *quantity*, *bookid*, *imerominia*

Βέβαια, θα μπορούσαμε να είχαμε δημιουργήσει κι έναν πίνακα χρηστών (users) ώστε να μην επαναλαμβάνονται τα στοιχεία *name*, *address* και *city* στην περίπτωση που ο ίδιος χρήστης παραγγέλνει περισσότερα από ένα βιβλία, αλλά κάτι τέτοιο θα περιέπλεκε κι άλλο τα πράγματα.

Ακολουθεί ο κώδικας της κεντρικής ιστοσελίδας *index.html* :

```
<html>
<body>
  <h1 align=center>Αρχική Σελίδα του
    Καλαθιού Αγορών (Shopping Cart)</h1>
  <ul>
    <li><a href="getbooks.php">Εμφάνιση
      Όλων των Βιβλίων</a>
    <li><a href="showorders.php">Εμφάνιση
      Όλων των Παραγγελιών</a>
  </ul>
</body>
</html>
```

Βλέπουμε ότι από την κεντρική ιστοσελίδα *index.html* μπορούμε να καλέσουμε την ιστοσελίδα *getbooks.php* και την ιστοσελίδα *showorders.php*.

Ακολουθεί ο κώδικας της ιστοσελίδας *getbooks.php* που θα εμφανίζει όλες τις καταχωρήσεις βιβλίων που υπάρχουν στον πίνακα *books* της βάσης δεδομένων *dideflor-db1*, αλλά μόνο τις τιμές των πεδίων *α/α* (*id*), τίτλος (*title*) και συγγραφέας (*author*), και όπου θα μπορούμε να κάνουμε κλικ στον τίτλο του βιβλίου για να ανοίξει η αναλυτική καρτέλα του βιβλίου σε μια άλλη ιστοσελίδα (*showbook.php*) και να μπορούμε να καταχωρήσουμε σε μια φόρμα τα απαραίτητα στοιχεία για την παραγγελία.

```
<html>
<body>
  <h1 align=center>Εμφάνιση Όλων των
    Βιβλίων της Βάσης Δεδομένων</h1>
  <?
    // Σύνδεση με τον MySQL server
    @$db = mysql_pconnect("userdb",
      "dideflor", "*****");
    if (!$db) {
      echo "Αδύνατη η σύνδεση με τον
        MySQL server";
      exit;
    }
    // Επιλογή της ΒΔ dideflor-db1
    mysql_select_db("dideflor-db1");
    // Πεδία του πίνακα books : id, title, author,
    // publisher, price, posotita
    // Εκτέλεση της εντολής select
    $query = "select id, title, author from books";
    $result = mysql_query($query);
    // Δημιουργία συσχετιζόμενου πίνακα με τα
    // στοιχεία των βιβλίων
    $book_array = array();
    for ($count=0;
      $row=@mysql_fetch_array($result);
      $count++)
      $book_array [$count] = $row;
```

Η εντολή *mysql_pconnect()* δέχεται τρεις παραμέτρους, όπου το *userdb* ισχύει στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο και τα άλλα δύο είναι το *username* και το *password* που διαθέτει ο κάθε χρήστης για τη διαχείριση της ΒΔ στην PHP.

Με την εντολή *mysql_select_db()* επιλέγουμε τη μοναδική ΒΔ (*dideflor-db1*) και με την εντολή *mysql_query()* δημιουργείται ένας πίνακας (*array*) με το αποτέλεσμα μιας εντολής SQL.

Παρακάτω στον βρόχο *for* και με την εντολή *mysql_fetch_array()* πήραμε το περιεχόμενο του πίνακα *\$result* (εγγραφές του πίνακα *books*) και το καταχωρήσαμε ένα-ένα στον πίνακα *\$book_array*.

Ο πίνακας *\$book_array* είναι *συσχετιζόμενος* (*associative*) που σημαίνει ότι οι δείκτες του είναι τα *id*, *title* και *author* και όχι τα 0, 1, 2.

(συνεχίζεται)

Παρουσίαση Σχολείων Ν. Φλώρινας

Δημοτικό Σχολείο Λεχόβου

Στο Δημοτικό Σχολείο Λεχόβου Ν. Φλώρινας δεν κατήργησαν μόνο την κιμωλία αλλά και τον μαρκαδόρο!

Μπορεί μέχρι πριν από πολύ λίγα χρόνια, η Κοινότητα Λεχόβου του Ν. Φλώρινας να μην διέθετε ούτε καν ψηφιακές τηλεφωνικές γραμμές, αυτό δεν εμπόδισε όμως τον δραστήριο Διευθυντή του Δημοτικού Σχολείου κ. Πασπάλη Σταύρο από το να εγκαταστήσει ένα δορυφορικό σύστημα σύνδεσης στο Internet με ταχύτητα 2 Mbps (προσφορά του Πανεπιστημίου Αιγαίου) και να κάνει το μάθημά του με τη βοήθεια ενός Η/Υ, ενός προβολέα (projector) και ενός διαδραστικού πίνακα.

Έτσι, οι μαθητές την ώρα του μαθήματος μπορούν να περιηγούνται στο Internet, να κατεβάζουν φωτογραφίες και κείμενα, να ζωγραφίζουν, να σχεδιά-

ζουν, να λύνουν ασκήσεις αριθμητικής και όλα αυτά μπορούν να αποθηκευτούν σε μορφή αρχείων βίντεο (avi) για να τα δουν αργότερα.

Όταν οι μαθητές ψάχνουν πληροφορίες για ένα συγκεκριμένο θέμα, μπορούν να κατεβάσουν από το Internet φωτογραφίες, χάρτες και σχετικό κείμενο, να έχουν μια άμεση αντίληψη για το θέμα και να συμμετέχουν ενεργά στο μάθημα.

Η ιστοσελίδα του σχολείου είναι η εξής :

<http://dim-lechov.flo.sch.gr/>

και το e-mail :

mail@dim-lechov.flo.sch.gr

Στο επόμενο τεύχος Νο 04 (Φεβρουάριος 2009) :

Παρουσίαση του Δημοτικού Σχολείου Περάσματος.



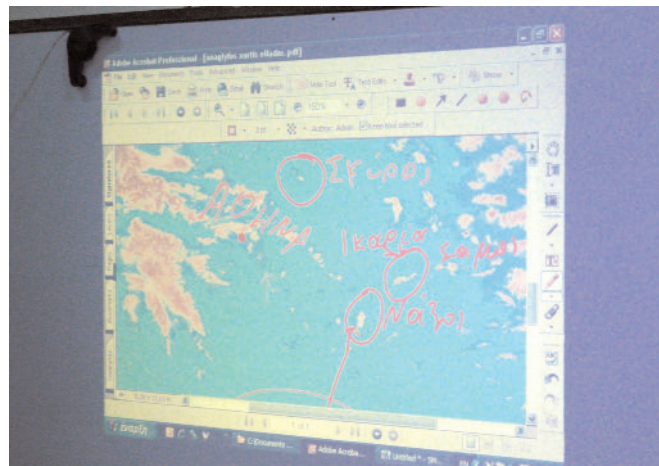
Το κτίριο του Δημοτικού Σχολείου Λεχόβου Ν. Φλώρινας.



Οι μαθητές της Γ' Τάξης του Δημοτικού Σχολείου Λεχόβου με τον δάσκαλό τους.



Ο Διευθυντής του σχολείου, Πασπάλης Σταύρος, ενώ παραδίδει μάθημα στην Γ' Τάξη.



Ο διαδραστικός πίνακας ανοίγει νέους ορίζοντες στην εκπαιδευτική κοινότητα.

Ενδιαφέρουσες Ειδήσεις από τον Χώρο των Υπολογιστών και του Internet

Δωρεάν Ασύρματη Σύνδεση στο Διαδίκτυο για Όλους

Ένα φιλόδοξο πρόγραμμα των υπουργείων Μεταφορών και Επικοινωνιών και Εμπορικής Ναυτιλίας, Αιγαίου και Νησιωτικής Πολιτικής προβλέπει τη δημιουργία μέσα στο έτος 2009 σ' όλη την Ελλάδα 5.000 σημείων ασύρματης πρόσβασης στο Διαδίκτυο ή *hotspots*, όπως είναι γνωστά.

Τα σημεία αυτά θα δημιουργηθούν εκεί όπου συγκεντρώνεται πολύς κόσμος, όπως σε λιμάνια, αεροδρόμια, πλατείες, σταθμούς υπεραστικών λεωφορείων, σταθμούς τρένων και του Μετρό.

Η πρόσβαση στο Διαδίκτυο θα είναι δωρεάν για όλους τους πολίτες μέσω φορητού ηλεκτρονικού υπολογιστή ή μέσω κινητού τηλεφώνου τρίτης γενιάς (3G) και το πρόγραμμα θα χρηματοδοτηθεί από το ΕΣΠΑ (Εθνικό Στρατηγικό Πλαίσιο Αναφοράς) και από εθνικούς πόρους.

Προβλέπεται επίσης και η σύνδεση μέσω δορυφορικού Internet 1.600 σημείων που βρίσκονται σε δυσπρόσιτες και ακριτικές περιοχές της χώρας, όπου η τεχνολογία ADSL δεν μπορεί να φθάσει λόγω υψηλού κόστους. Το πρόγραμμα αυτό έχει την ονομασία *Δόρυ* και θα χρησιμοποιεί τον ελληνικό δορυφόρο *Hellas Sat*.

"TA NEA" 1 Δεκ 2008

Ταξιδέψτε Μέσω του Internet

Μήπως δεν θέλετε να ξοδέψετε πολλά χρήματα για να κάνετε ένα ωραίο ταξίδι ή δεν θέλετε να σπαταλήσετε πολύ χρόνο για να φθάσετε στον προορισμό σας ή τέλος αισθάνεστε αρκετά οικολόγος ώστε να μην προκαλέσετε εκπομπές διοξειδίου του άνθρακα ταξιδεύοντας με όχημα ή να ενοχλήσετε την άγρια ζωή, τότε γιατί να μην εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες του Διαδικτύου;

Το Google μάλιστα έχει προχωρήσει τόσο πολύ ώστε δίνει πλέον τη δυνατότητα στους χρήστες μέσω του γνωστού *Google Earth* να κάνουν εικονικούς περιπάτους σε μεγάλες ευρωπαϊκές πόλεις καθώς και στάσεις για να μελετήσουν τα αξιοθέατα με φωτογραφίες και κείμενο. Επίσης, λανσάρισε πρόσφατα τις εικονικές καταδύσεις, όπου ο διαδικτυακός τουρίστας μπορεί να εξερευνήσει δεκάδες προστατευό-

μενες θαλάσσιες περιοχές.

"TA NEA" 8 Δεκ 2008

Το Ποντίκι Έγινε Μεσήλικας

Το ποντίκι (mouse) του υπολογιστή που τείνει να γίνει προέκταση του χεριού όσων θέλουν να αισθάνονται σύγχρονοι και σε επαφή με την τεχνολογία έγινε 40 χρονών καθώς ήταν Δεκέμβριος του 1968 όταν μια ομάδα ερευνητών στα εργαστήρια του *Stanford Research Institute* στις ΗΠΑ έκαναν επίδειξη ενός μικρού τετράγωνου κουτιού μέσα στο οποίο υπήρχε ένας περίπλοκος μηχανισμός.

Από τότε κύλισε πολύ νερό στο αυλάκι και το μικρό τετράγωνο ξύλινο κουτάκι εξελίχθηκε εργονομικά, αισθητικά και τεχνολογικά και έγινε ακόμα και ασύρματο ενώ έχει υιοθετήσει την τεχνολογία laser.

"TO BHMA" 14 Δεκ 2008

Ένα Βήμα πιο Κοντά στην Τεχνητή Νοημοσύνη

Ένα παλιό αλλά ακόμα ανεκπλήρωτο όνειρο των πρωτοπόρων της πληροφορικής, αυτό της *Τεχνητής Νοημοσύνης*, δηλ. της δημιουργίας ενός "ηλεκτρονικού εγκεφάλου" που να μπορεί να σκέφτεται και να λειτουργεί όπως ο ανθρώπινος εγκέφαλος, ενώ αρχικά φαινόταν εύκολο να επιτευχθεί, στην πορεία αποδείχθηκε εξαιρετικά δύσκολο.

Σήμερα βρισκόμαστε πιο κοντά στην υλοποίηση αυτού του ονείρου και αυτό χάρη στην τεράστια ανάπτυξη τριών καινοτόμων επιστημών και τεχνολογιών, της *νευροεπιστήμης*, που ερευνά τους νευρώνες και τις συνάψεις, της *πληροφορικής*, με τη δημιουργία των παράλληλων υπολογιστών και της *νανοτεχνολογίας*, για τη δημιουργία τεχνητών συνάψεων.

Η IBM σε συνεργασία με επιστήμονες από πέντε κορυφαία αμερικανικά πανεπιστήμια έχει ξεκινήσει ένα φιλόδοξο πρόγραμμα με στόχο τη δημιουργία ενός υπολογιστή που θα είναι ικανός να αντιλαμβάνεται τον εξωτερικό κόσμο και να αλληλεπιδρά μ' αυτόν όπως και ο άνθρωπος, να είναι δηλαδή προικισμένος με τις τυπικά ανθρώπινες ικανότητες, που είναι η αίσθηση, η αντίληψη, η δράση, η διάδραση και η μάθηση.

"Ελευθεροτυπία" 29 Νοε 2008