

End if

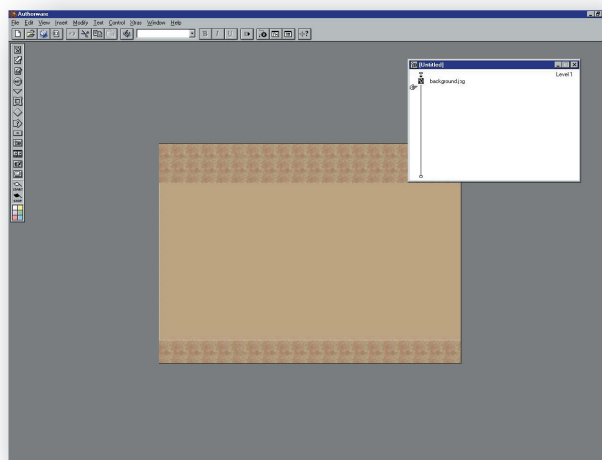
End exitframe

Όπου sprite S είναι το βίντεο με όνομα «movie».

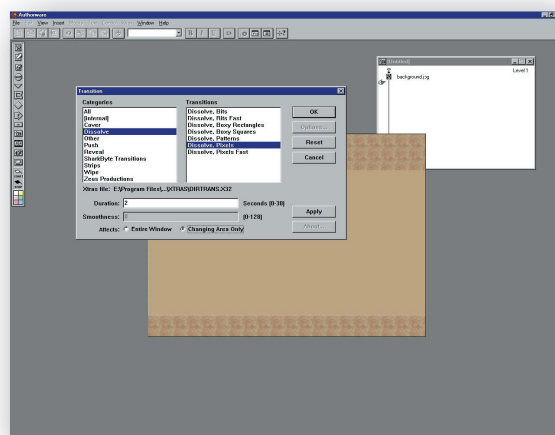
► Παράδειγμα: Δημιουργία εισαγωγικής οθόνης σε εργα- λείο εικονιδίων

Το παράδειγμα αυτό επιδεικνύει τον τρόπο δημιουργίας μιας εισαγωγι-
κής σε ένα εργαλείο εικονιδίων, το Macromedia Authorware.

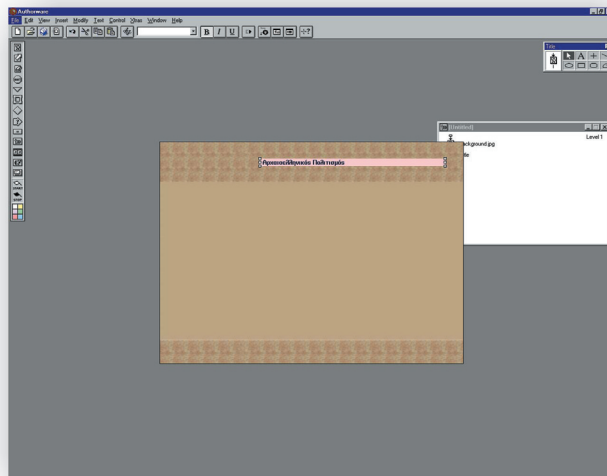
Βήμα 1. Ως φόντο της εφαρμογή θα χρησιμοποιήσουμε την
εικόνα background.jpg. Η εισαγωγή της εικόνας στο
περιβάλλον γίνεται με την επιλογή **File>Import**.



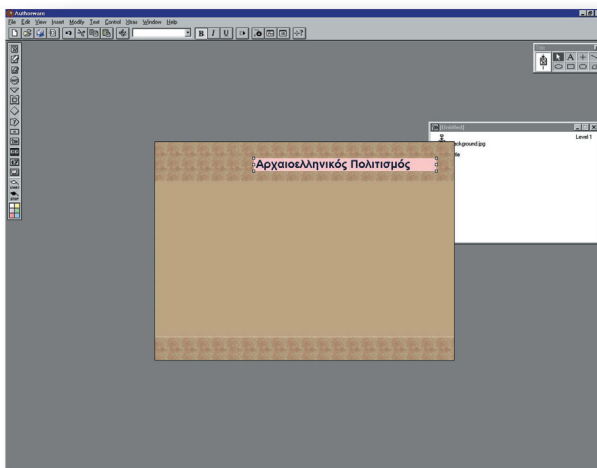
Βήμα 2. Καθορίζουμε το εφέ μετάβασης που θα χρησιμοποιη-
θεί για την εμφάνιση της εικόνας.
(**Modify>Icon>Transition**) Σαν εφέ μετάβασης επιλέ-
γεται το Dissolve Pixels.



Βήμα 3. Δημιουργία του τίτλου. Από την εργαλειοθήκη εισάγουμε με drag-n-drop ένα νέο εικονίδιο τύπου «Display», το οποίο ονομάζουμε Title. Στη συνέχεια, με διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο, εμφανίζεται η εργαλειοθήκη σχεδίασης από όπου επιλέγουμε το εργαλείο κειμένου. Επιλέγουμε το σημείο όπου θέλουμε να εμφανιστεί ο τίτλος και τον πληκτρολογούμε.

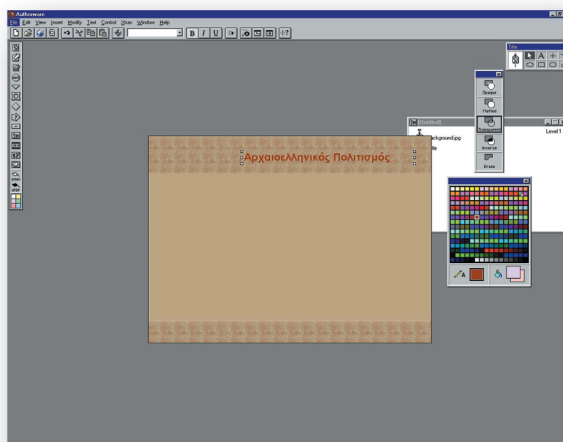


Βήμα 4. Καθορίζουμε τη γραμματοσειρά και το μέγεθος του κειμένου. Από την επιλογή **Text>Font** επιλέγεται η γραμματοσειρά του τίτλου, ενώ από την επιλογή **Text>Size** επιλέγεται το μέγεθος του τίτλου. Η επιλεγμένη γραμματοσειρά και μέγεθος είναι Arial Greek 18 στιγμών.

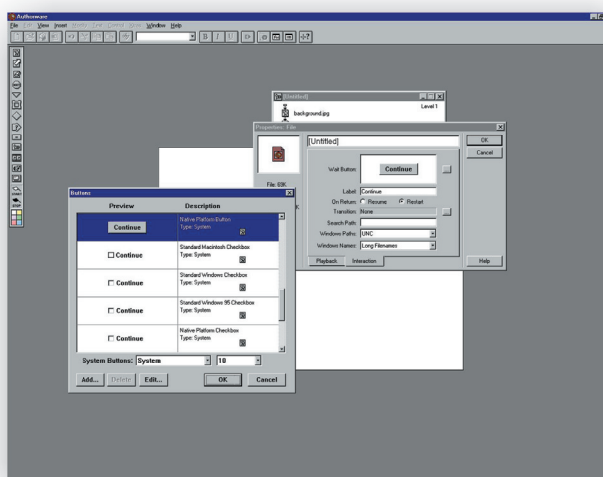




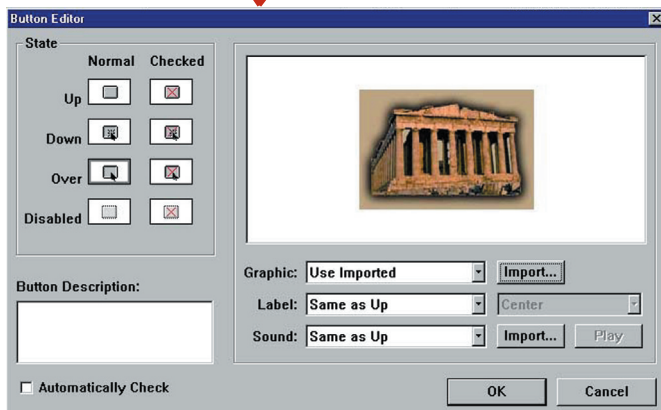
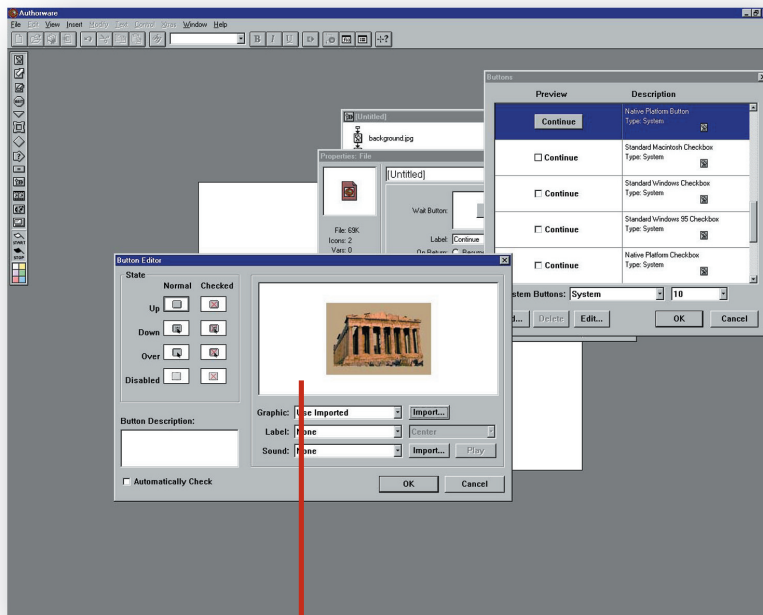
Βήμα 5. Καθορίζουμε το χρώμα του τίτλου (από την επιλογή **Window>Inspectors>Colors**). Επίσης ορίζουμε ότι το φόντο του τίτλου θα είναι διαφανές (από την επιλογή **Window>Inspectors>Modes**).



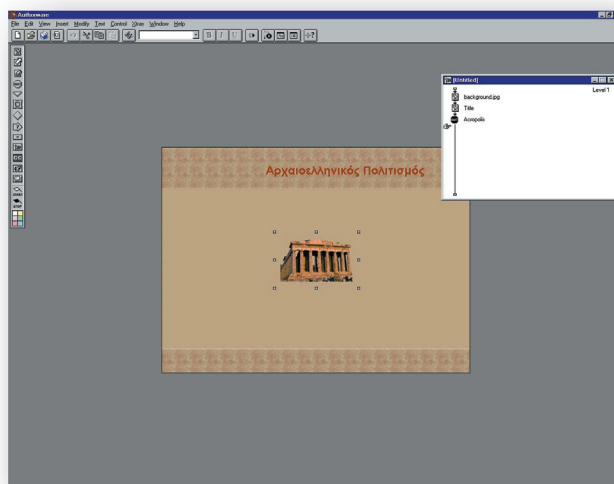
Βήμα 6. Στο σημείο αυτό θα δημιουργήσουμε ένα πλήκτρο, το οποίο θα έχει τη μορφή εικόνας του Παρθενώνα. Αρχικά πρέπει να καθορίσουμε τα χαρακτηριστικά και τη μορφή του πλήκτρου. Αυτό γίνεται αν από το μενού **Modify>File>Properties** επιλέξουμε **Interaction** και στη συνέχεια το πλήκτρο «Continue». Από το παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέγουμε τον τύπο πλήκτρου **Native Platform Button** και στη συνέχεια **Add**.



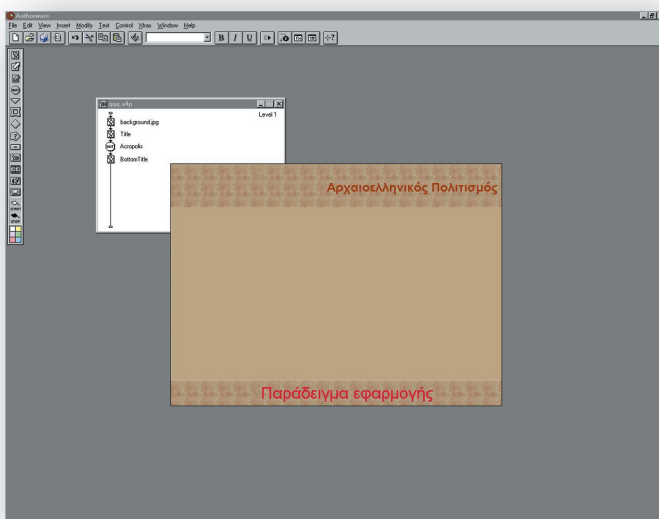
Βήμα 7. Στο παράθυρο που εμφανίζεται καθορίζονται τα χαρακτηριστικά του πλήκτρου. Για το συγκεκριμένο πλήκτρο ορίζουμε δύο καταστάσεις: την κανονική και την κατάσταση στην οποία ο δείκτης του ποντικιού βρίσκεται πάνω από αυτό (Normal Up και Normal Over, αντίστοιχα). Για την κατάσταση Normal Up επιλέγουμε μια εικόνα του Παρθενώνα (**Graphic>Import**). Αντίστοιχα, για την κατάσταση Normal Over επιλέγουμε ένα αντίγραφο της ίδιας εικόνας στο οποίο έχει προστεθεί εφέ σκιάσης.



Βήμα 8. Από την εργαλειοθήκη εισάγουμε ένα νέο εικονίδιο τύπου Wait. Αυτό θα δημιουργήσει αυτόματα ένα πλήκτρο με τα χαρακτηριστικά που καθορίστηκαν παραπάνω, ενώ επίσης θα σταματήσει την εκτέλεση της εφαρμογής. Η εφαρμογή θα συνεχίσει να εκτελείται μόλις ο χρήστης επιλέξει με το ποντίκι το πλήκτρο.

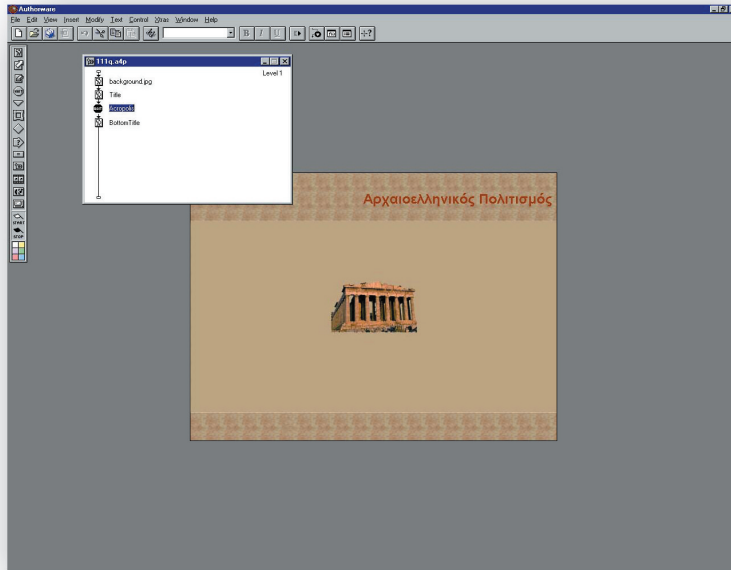


Βήμα 9. Εισάγουμε ένα νέο εικονίδιο τύπου display. Με τη διαδικασία που έχει ήδη περιγραφεί εισάγουμε τον τίτλο «Παράδειγμα εφαρμογής» στο κάτω μέρος της οθόνης.



Το παράδειγμα έχει ολοκληρωθεί.

Στην ακόλουθη εικόνα φαίνεται ένα στιγμιότυπο από την εκτέλεση της εφαρμογής, ενώ στην ένθετη εικόνα φαίνεται η πορεία του διαγράμματος ροής του παραδείγματος τη συγκεκριμένη στιγμή.





4.3 Τουριστικός οδηγός

Στη συνέχεια θα ακολουθήσουμε τα βήματα της ομάδας ανάπτυξης της εφαρμογής πολυμέσων με τίτλο «**Τουριστικός Οδηγός της Ελλάδας**». Ήδη από τις προηγούμενες φάσεις της ανάλυσης και του σχεδιασμού έχουν καθοριστεί όλες οι λεπτομέρειες που απαιτούνται για να ξεκινήσει η φάση της υλοποίησης.

4.3.1 Υλοποίηση Τουριστικού Οδηγού

Στο τμήμα της υλοποίησης που περιγράφουμε ξεκινάμε από την πρώτη οθόνη και ακολουθούμε ένα μονοπάτι που μας οδηγεί στο μεγαλύτερο δυνατό «βάθος» πληροφορίας.

Στην εικόνα φαίνεται μια οπτική αναπαράσταση του μονοπατιού αυτού.



Ένα από τα μονοπάτια που μπορεί να ακολουθήσει ο χρήστης του «Τουριστικού Οδηγού»

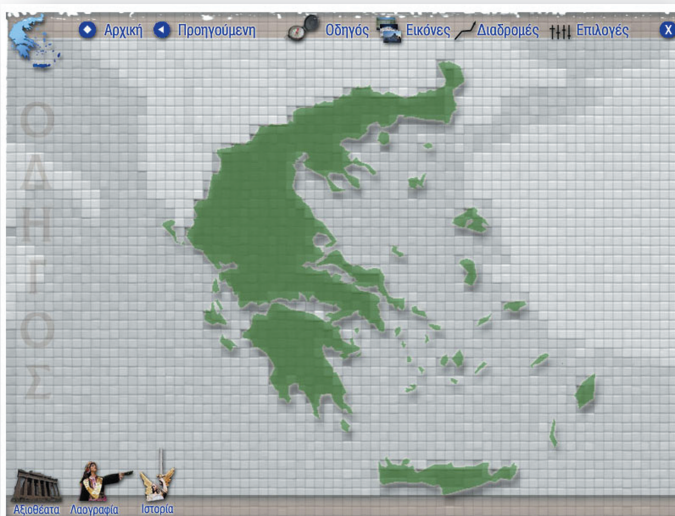
Στη συνέχεια αναφέρονται οι ενέργειες (**Ε**) του χρήστη και τα αποτελέσματά (**Α**) τους κατά τη διάσχιση του συγκεκριμένου μονοπατιού

Ε. Ο χρήστης επιλέγει το πλήκτρο «Οδηγός της Ελλάδας» ανάμεσα σε μια σειρά επιλογών που αντικρίζει στην πρώτη οθόνη της εφαρμογής. Όλες οι επιλογές είναι οι εξής:

- ♦ Οδηγός της Ελλάδας
- ♦ Διαδρομές στην Ελλάδα
- ♦ Πινακοθήκη
- ♦ Έξοδος

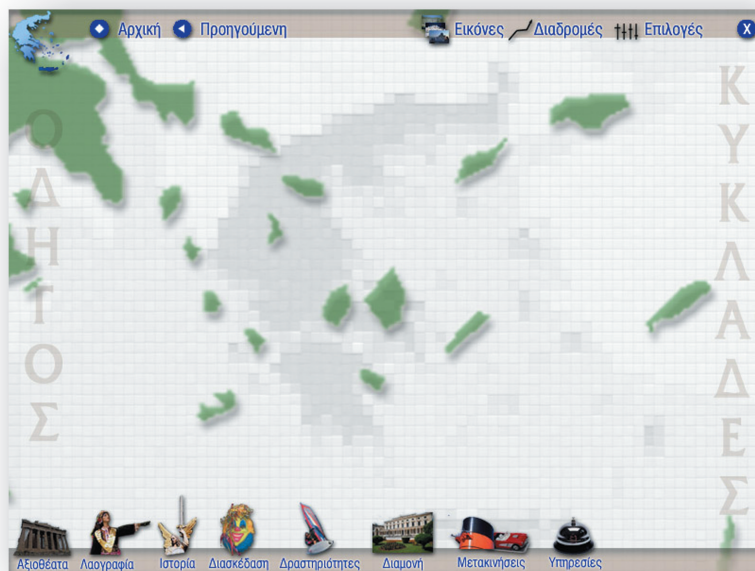


Α. Οι επιλογές χάνονται σιγά-σιγά προς τα δεξιά και αριστερά, ενώ εμφανίζεται μια νέα οθόνη με ένα χάρτη της Ελλάδας χωρισμένο σε περιοχές.



Ε. Ο χρήστης επιλέγει την περιοχή των Κυκλάδων.

Α. Μια νέα οθόνη εμφανίζεται με μεγενθυμένο τον χάρτη των Κυκλάδων.



Ε. Ο χρήστης επιλέγει τη Μύκονο.

Α. Μια νέα οθόνη εμφανίζεται με μεγενθυμένο τον χάρτη της Μυκόνου.

