



Περιεχόμενα

Πρόλογος	xix
Πριν Αρχίσετε	xxx
Μέρος 1: Εισαγωγή	1
1 Εισαγωγή στους Υπολογιστές και στο Internet	2
1.1 Εισαγωγή	3
1.2 Τι Είναι Υπολογιστής	7
1.3 Οργάνωση ενός Υπολογιστή	7
1.4 Γλώσσες Μηχανής, Γλώσσες Συμβολομετάφρασης και Γλώσσες Υψηλού Επιπέδου	8
1.5 Ιστορία του Internet και του World Wide Web	10
1.6 World Wide Web Consortium (W3C)	11
1.7 Web 2.0	12
1.8 Προσωπική Υπολογιστική, Κατανεμημένη Υπολογιστική και Υπολογιστική Πελάτη/Διακομιστή	13
1.9 Τάσεις Υλικού	14
1.10 Βασικές Τάσεις Λογισμικού: Τεχνολογία Αντικειμένων	15
1.11 JavaScript: Συγγραφή Script με Αντικείμενα για το Web	16
1.12 Φορητότητα Προγράμματος Περιήγησης	17
1.13 C, C++ και Java	17
1.14 BASIC, Visual Basic, Visual C++, C# και .NET	18
1.15 Τεχνολογίες Λογισμικού	18
1.16 Σημειώσεις για το Βιβλίο	20
1.17 Πόροι στο Web	20
2 Τα Βασικά των Προγραμμάτων Περιήγησης: Internet Explorer και Firefox	28
2.1 Εισαγωγή στα Προγράμματα Περιήγησης Internet Explorer 7 και Firefox 2	29
2.2 Σύνδεση με το Internet	29
2.3 Χαρακτηριστικά των Internet Explorer 7 και Firefox 2	30
2.4 Προσαρμογή των Ρυθμίσεων του Προγράμματος Περιήγησης	36
2.5 Αναζήτηση στο Internet	37
2.6 Παρακολούθηση των Αγαπημένων σας Ιστοθέσεων	40
2.7 Πρωτόκολλο Μεταφοράς Αρχείων (FTP)	40
2.8 Ηλεκτρονική Βοήθεια	42





viii ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

2.9	Άλλα Προγράμματα Περιήγησης στο Web	44
2.10	Ανακεφαλαίωση	44
2.11	Πόροι στο Web	44
3	Εισαγωγή στο Web 2.0	50
3.1	Εισαγωγή	51
3.2	Τι Είναι το Web 2.0	52
3.3	Αναζήτηση	55
3.4	Δίκτυα Περιεχομένου	60
3.5	Περιεχόμενο Παραγόμενο από Χρήστες	61
3.6	Blogging	64
3.7	Κοινωνική Δικτύωση	67
3.8	Κοινωνικά Μέσα	71
3.9	Σήμανση	74
3.10	Κοινωνικές Παραπομπές	76
3.11	Ανάπτυξη Λογισμικού	77
3.12	Πλούσιες Εφαρμογές Internet	80
3.13	Web Services, Mashups, Widgets και Gadgets	82
3.14	Υπηρεσίες Βάσει Τοποθεσίας	85
3.15	XML, RSS, Atom, JSON και VoIP	87
3.16	Μοντέλα Δημιουργίας Εσόδων στο Web 2.0	88
3.17	Επιχειρησιακά Μοντέλα Web 2.0	89
3.18	Το Μέλλον του Web	93
3.19	Ανακεφαλαίωση	96
3.20	Πού Μπορείτε να Βρείτε Περισσότερες Πληροφορίες για το Web 2.0	97
3.21	Βιβλιογραφία για το Web 2.0	98
3.22	Γλωσσάριο για το Web 2.0	105
	Μέρος 2: Το Πρόγραμμα Πελάτης Ajax	117
4	Εισαγωγή στην XHTML	118
4.1	Εισαγωγή	119
4.2	Επεξεργασία σε XHTML	120
4.3	Πρώτο Παράδειγμα XHTML	120
4.4	Υπηρεσία Επικύρωσης W3C XHTML	123
4.5	Επικεφαλίδες	123
4.6	Σύνδεση	124
4.7	Εικόνες	127
4.8	Ειδικοί Χαρακτήρες και Οριζόντιοι Χάρακες	130
4.9	Λίστες	132
4.10	Πίνακες	135
4.11	Φόρμες	139
4.12	Εσωτερική Σύνδεση	146
4.13	Στοιχεία meta	149
4.14	Ανακεφαλαίωση	150
4.15	Πόροι στο Web	151
5	Cascading Style Sheets™ (CSS)	159
5.1	Εισαγωγή	160
5.2	Εσωτερικά Στυλ	161
5.3	Ενσωματωμένα Φύλλα Στυλ	162





5.4	Αντιτιθέμενα Στυλ	165
5.5	Σύνδεση Εξωτερικών Φύλλων Στυλ	168
5.6	Τοποθέτηση Στοιχείων	170
5.7	Φόντο	174
5.8	Διαστάσεις Στοιχείων	176
5.9	Μοντέλο Πλαισίου και Ροή Κειμένου	177
5.10	Τύποι Μέσων	181
5.11	Δημιουργία ενός Αναπτυσσόμενου Μενού CSS	184
5.12	Φύλλα Στυλ Χρήστη	186
5.13	CSS 3	189
5.14	Ανακεφαλαίωση	190
5.15	Πόροι στο Web	190
6	JavaScript: Εισαγωγή στην Συγγραφή Scripts	197
6.1	Εισαγωγή	198
6.2	Απλό Πρόγραμμα: Εμφάνιση μίας Γραμμής Κειμένου σε μία Ιστοσελίδα	199
6.3	Τροποποίηση του Πρώτου μας Προγράμματος	202
6.4	Λήψη Εισόδου από τον Χρήστη με Παράθυρα Διαλόγου prompt	207
6.4.1	Δυναμική Σελίδα Καλωσορίσματος	207
6.4.2	Πρόσθεση Ακεραίων	211
6.5	Θέματα Μνήμης	214
6.6	Αριθμητική	215
6.7	Λήψη Αποφάσεων: Τελεστές Ισότητας και Σχεσιακοί Τελεστές	217
6.8	Ανακεφαλαίωση	223
6.9	Πόροι στο Web	223
7	JavaScript: Προτάσεις Ελέγχου I	234
7.1	Εισαγωγή	235
7.2	Αλγόριθμοι	235
7.3	Ψευδοκώδικας	236
7.5	Δομές Ελέγχου	236
7.5	Πρόταση Επιλογής if	239
7.6	Πρόταση Επιλογής if...else	240
7.7	Πρόταση Επανάληψης while	245
7.8	Διαμόρφωση Αλγορίθμων: Επανάληψη Ελεγχόμενη από Μετρητή	246
7.9	Διαμόρφωση Αλγορίθμων: Επανάληψη Ελεγχόμενη από Φρουρό	250
7.10	Διαμόρφωση Αλγορίθμων: Ένθετες Προτάσεις Ελέγχου	256
7.11	Τελεστές Εκχώρησης	260
7.12	Τελεστές Βηματικής Αύξησης και Μείωσης	261
7.13	Ανακεφαλαίωση	265
7.14	Πόροι στο Web	265
8	JavaScript: Προτάσεις Ελέγχου II	278
8.1	Εισαγωγή	279
8.2	Βασικά Στοιχεία Επανάληψης Ελεγχόμενης από Μετρητή	279
8.3	Πρόταση Επανάληψης for	281
8.4	Παραδείγματα Χρήσης της Πρότασης for	286
8.5	Πρόταση Πολλαπλής Επιλογής switch	290
8.6	Πρόταση Επανάληψης do...while	295
8.7	Προτάσεις break και continue	297
8.8	Προτάσεις break και continue με Ετικέτες	299





Χ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

8.9	Λογικοί Τελεστές	302
8.10	Περίληψη για τον Δομημένο Προγραμματισμό	306
8.11	Ανακεφαλαίωση	311
8.12	Πόροι στο Web	311
9	JavaScript: Συναρτήσεις	321
9.1	Εισαγωγή	322
9.2	Ενότητες Προγράμματος σε JavaScript	322
9.3	Συναρτήσεις που Ορίζονται από τον Προγραμματιστή	324
9.4	Ορισμοί Συναρτήσεων	324
9.5	Γεννήτρια Τυχαίων Αριθμών	329
9.6	Παράδειγμα: Τυχερό Παιχνίδι	334
9.7	Ένα Ακόμη Παράδειγμα: Γεννήτρια Τυχαίων Εικόνων	341
9.8	Κανόνες Εμβέλειας	342
9.9	Καθολικές Συναρτήσεις της JavaScript	345
9.10	Αναδρομή	346
9.11	Αναδρομή έναντι Επανάληψης	349
9.12	Ανακεφαλαίωση	350
9.13	Πόροι στο Web	351
10	JavaScript: Πίνακες	362
10.1	Εισαγωγή	363
10.2	Πίνακες	363
10.3	Δήλωση και Κατανομή Πινάκων	365
10.4	Παραδείγματα Χρήσης Πινάκων	365
10.5	Γεννήτρια Τυχαίων Εικόνων με Χρήση Πινάκων	373
10.6	Αναφορές και Παράμετροι Αναφοράς	374
10.7	Μεταβίβαση Πινάκων σε Συναρτήσεις	375
10.8	Ταξινόμηση Πινάκων	378
10.9	Αναζήτηση Πινάκων: Γραμμική Αναζήτηση και Δυαδική Αναζήτηση	380
10.10	Πολυδιάστατοι Πίνακες	386
10.11	Δημιουργία μίας Ηλεκτρονικής Εξέτασης	390
10.12	Ανακεφαλαίωση	393
10.13	Πόροι στο Web	393
11	JavaScript: Αντικείμενα	403
11.1	Εισαγωγή	404
11.2	Εισαγωγή στην Τεχνολογία Αντικειμένων	404
11.3	Αντικείμενο Math	407
11.4	Αντικείμενο String	409
11.4.1	Θεμελιώδη Στοιχεία των Χαρακτήρων και των Strings	409
11.4.2	Μέθοδοι του Αντικειμένου String	410
11.4.3	Μέθοδοι Επεξεργασίας Χαρακτήρων	411
11.4.4	Μέθοδοι Αναζήτησης	413
11.4.5	Διαίρεση Strings και Λήψη Substrings	415
11.4.6	Μέθοδοι Σήμανσης XHTML	417
11.5	Αντικείμενο Date	419
11.6	Αντικείμενα Boolean και Number	425
11.7	Αντικείμενο document	426
11.8	Αντικείμενο window	427
11.9	Χρήση Cookies	432





11.10	Τελικό Παράδειγμα JavaScript	436
11.11	Χρήση του JSON για Αναπαράσταση Αντικειμένων	444
11.12	Ανακεφαλαίωση	445
11.13	Πόροι στο Web	445
12	Μοντέλο Αντικειμένου Document (DOM): Αντικείμενα και Συλλογές	458
12.1	Εισαγωγή	459
12.2	Μοντελοποίηση ενός Εγγράφου: Κόμβοι και Δένδρα DOM	459
12.3	Διάσχιση και Τροποποίηση ενός Δένδρου DOM	462
12.4	Συλλογές DOM	473
12.5	Δυναμικά Στυλ	475
12.6	Ανακεφαλαίωση Αντικειμένων και Συλλογών DOM	481
12.7	Ανακεφαλαίωση	482
12.8	Πόροι στο Web	483
13	JavaScript: Συμβάντα	487
13.1	Εισαγωγή	488
13.2	Καταχώριση Χειριστών Συμβάντων	488
13.3	Συμβάν onload	491
13.4	Συμβάν onmouseover, το Αντικείμενο event και το this	492
13.5	Εναλλαγή με τα onmouseover και onmouseout	497
13.6	Επεξεργασία Φόρμας με τα onfocus και onblur	502
13.7	Περισσότερα για την Επεξεργασία Φόρμας με τα onsubmit και onreset	505
13.8	Προβιβασμός Συμβάντος	507
13.9	Περισσότερα Συμβάντα	509
13.10	Ανακεφαλαίωση	510
13.11	Πόροι στο Web	511
14	XML και RSS	515
14.1	Εισαγωγή	516
14.2	Βασικά Στοιχεία της XML	516
14.3	Δόμηση Δεδομένων	519
14.4	Χώροι Ονομάτων XML	526
14.5	Ορισμοί Τύπων Εγγράφων (DTD)	529
14.6	Έγγραφα Σχήματος W3C XML	533
14.7	Λεξικά XML	540
14.7.1	MathML™	540
14.7.2	Άλλες Γλώσσες Σήμανσης	544
14.8	Extensible Stylesheet Language και Μετασχηματισμοί XSL	544
14.9	Μοντέλο Αντικειμένου Document (DOM)	553
14.10	RSS	570
14.11	Ανακεφαλαίωση	578
14.12	Πόροι στο Web	578
15	Πλούσιες Εφαρμογές Internet με Δυνατότητες Ajax	588
15.1	Εισαγωγή	589
15.2	Παραδοσιακές Εφαρμογές Web έναντι Εφαρμογών Ajax	590
15.3	Πλούσιες Εφαρμογές Internet (RIA) με Ajax	592
15.4	Η Ιστορία της Ajax	594
15.5	Παράδειγμα "Raw" Ajax με Χρήση του Αντικειμένου XMLHttpRequest	594
15.6	Χρήση XML και του DOM	600





χii ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

15.7	Δημιουργία μίας Πλήρους Εφαρμογής με Δυνατότητες Ajax	604
15.8	Εργαλειοθήκη Dojo	617
15.9	Ανακεφαλαίωση	626
15.10	Πόροι στο Web	627

Μέρος 3: Τεχνολογίες Προγραμμάτων Πελάτη Πλούσιων Εφαρμογών Internet 635

16 Adobe® Flash® CS3 636

16.1	Εισαγωγή	637
16.2	Ανάπτυξη Ταινιών Flash	638
16.3	Εκμάθηση του Flash με Πρακτικά Παραδείγματα	640
16.3.1	Δημιουργία ενός Σχήματος με το Εργαλείο Έλλειψης	642
16.3.2	Προσθήκη Κειμένου σ' ένα Κουμπί	644
16.3.3	Μετατροπή ενός Σχήματος σε Σύμβολο	645
16.3.4	Επεξεργασία Συμβόλων Κουμπιού	647
16.3.5	Προσθήκη Καρέ Κλειδιών	648
16.3.6	Προσθήκη Ήχου σ' ένα Κουμπί	649
16.3.7	Επαλήθευση των Αλλαγών με το Test Movie	650
16.3.8	Προσθήκη Επιπέδων σε μία Ταινία	651
16.3.9	Animation Κειμένου με Εισαγωγή Ενδιάμεσων Καρέ	652
16.3.10	Προσθήκη ενός Πεδίου Κειμένου	654
16.3.11	Προσθήκη ActionScript	655
16.4	Δημοσίευση της Ταινίας σας Flash	656
16.5	Δημιουργία Ειδικών Εφέ με το Flash	657
16.5.1	Εισαγωγή και Χειρισμός Bitmaps	657
16.5.2	Δημιουργία μίας Διαφημιστικής Αφίσας με Μασκάρισμα	658
16.5.3	Προσθήκη Ηλεκτρονικής Βοήθειας σε Φόρμες	661
16.6	Δημιουργία μίας Εμβόλιμης Οθόνης Ιστοθέσης	669
16.7	ActionScript	675
16.8	Ανακεφαλαίωση	675
16.9	Πόροι στο Web	676

17 Adobe® Flash® CS3: Δημιουργία ενός Διαδραστικού Παιχνιδιού 683

17.1	Εισαγωγή	684
17.2	Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός	686
17.3	Αντικείμενα στο Flash	686
17.4	Το Παιχνίδι με το Κανόνι: Αρχικές Οδηγίες και Σημειώσεις	688
17.5	Προσθήκη ενός Κουμπιού Έναρξης	689
17.6	Δημιουργία Κινούμενων Αντικειμένων	689
17.7	Προσθήκη του Περιστρεφόμενου Κανονιού	694
17.8	Προσθήκη της Οβίδας	696
17.9	Προσθήκη Αντικειμένων Ήχου και Κειμένου στην Ταινία	699
17.10	Προσθήκη του Χρονομέτρου	700
17.11	Ανίχνευση μίας Αστοχίας	702
17.12	Προσθήκη Ανίχνευσης Σύγκρουσης	703
17.13	Ολοκλήρωση του Παιχνιδιού	706
17.14	Στοιχεία ActionScript 3.0 που Εισάγαμε σ' αυτό το Κεφάλαιο	707





18	Adobe® Flex™ 2 και Πλούσιες Εφαρμογές Internet	711
18.1	Εισαγωγή	712
18.2	Επισκόπηση Πλατφόρμας Flex	713
18.3	Δημιουργία μίας Απλής Διεπαφής Χρήστη	714
18.4	Προσπέλαση Δεδομένων XML από την Εφαρμογή σας	725
18.5	Αλληλεπίδραση με Εφαρμογές στην Πλευρά του Διακομιστή	739
18.6	Προσαρμογή της Διεπαφής Χρήστη	748
18.7	Δημιουργία Διαγραμμάτων και Γραφημάτων	752
18.8	Σύνδεση Ανεξάρτητων RIA στην Επιφάνεια Εργασίας: Adobe Integrated Runtime (AIR)	760
18.9	Flex 3 Beta	761
18.10	Ανακεφαλαίωση	761
18.11	Πόροι στο Web	761
19	Microsoft® Silverlight™ και Πλούσιες Εφαρμογές Internet	770
19.1	Εισαγωγή	771
19.2	Επισκόπηση Πλατφόρμας	772
19.3	Εγκατάσταση και Επισκόπηση του Silverlight 1.0	772
19.4	Δημιουργία ενός Συστήματος Προβολής Ταινίας για το Silverlight 1.0	773
19.4.1	Δημιουργία μίας Διεπαφής Χρήστη σε XAML με Χρήση Μείγματος Εκφράσεων	773
19.4.2	Χρήση Storyboard	775
19.4.3	Δημιουργία Μηχανισμών Ελέγχου	776
19.4.4	Χρήση JavaScript για Χειρισμό Συμβάντων και Χειρισμό DOM	785
19.5	Ενσωμάτωση Silverlight σε HTML	793
19.6	Ομαλή Ροή Silverlight	794
19.7	Εγκατάσταση και Επισκόπηση του Silverlight 1.1	798
19.8	Δημιουργία ενός Συστήματος Προβολής Εξώφυλλου για το Silverlight 1.1 Alpha	798
19.9	Δημιουργία μίας Εφαρμογής με Μηχανισμούς Ελέγχου Τρίτων	807
19.10	Κατανάλωση μίας Web Service	812
19.10.1	Κατανάλωση της Web Service HugeInteger	815
19.11	Επιδείξεις, Παιχνίδια και Πόροι στο Web για το Silverlight	820
19.12	Ανακεφαλαίωση	823
20	Adobe® Dreamweaver® CS3	830
20.1	Εισαγωγή	831
20.2	Adobe Dreamweaver CS3	831
20.3	Στυλ Κειμένου	835
20.4	Εικόνες και Συνδέσεις	841
20.5	Σύμβολα και Γραμμές	842
20.6	Πίνακες	843
20.7	Φόρμες	846
20.8	Συγγραφή Scripts στο Dreamweaver	849
20.9	Πλαίσιο Εργασίας Spry για Δημιουργία Εφαρμογών Ajax	850
20.10	Διαχείριση Ιστοθέσης	852
20.11	Ανακεφαλαίωση	852
20.12	Πόροι στο Web	852





Μέρος 4: Τεχνολογίες Προγραμμάτων Διακομιστή Πλούσιων Εφαρμογών Internet	857
21 Διακομιστές Web (IIS και Apache)	858
21.1 Εισαγωγή	859
21.2 Συναλλαγές HTTP	859
21.3 Αρχιτεκτονική Εφαρμογών Πολλαπλών Βαθμίδων	863
21.4 Συγγραφή Scripts στην Πλευρά του Πελάτη έναντι Συγγραφής Scripts στην Πλευρά του Διακομιστή	864
21.5 Προσπέλαση Διακομιστών Web	865
21.6 Microsoft Internet Information Services (IIS)	865
21.6.1 Microsoft Internet Information Services (IIS) 5.1 και 6.0	865
21.6.2 Microsoft Internet Information Services (IIS) 7.0	868
21.7 Διακομιστής Apache HTTP	870
21.8 Αίτηση για Έγγραφα	872
21.9 Πόροι στο Web	873
22 Βάση Δεδομένων: SQL, MySQL, ADO.NET 2.0 και Java DB	879
22.1 Εισαγωγή	880
22.2 Σχεσιακές Βάσεις Δεδομένων	881
22.3 Επισκόπηση Σχεσιακών Βάσεων Δεδομένων: Μια Βάση Δεδομένων books	882
22.4 SQL	885
22.4.1 Βασικό Ερώτημα SELECT	885
22.4.2 Φράση WHERE	886
22.4.3 Φράση ORDER BY	888
22.4.4 Συνδυασμός Δεδομένων από Πολλαπλούς Πίνακες: INNER JOIN	890
22.4.5 Πρόταση INSERT	891
22.4.6 Πρόταση UPDATE	892
22.4.7 Πρόταση DELETE	893
22.5 MySQL	894
22.6 Οδηγίες για Εγκατάσταση της MySQL	894
22.7 Οδηγίες για Διαμόρφωση ενός Λογαριασμού Χρήστη MySQL	895
22.8 Δημιουργία μίας Βάσης Δεδομένων στην MySQL	896
22.9 Μοντέλο Αντικειμένου ADO.NET	896
22.10 Java DB/Apache Derby	898
22.11 Ανακεφαλαίωση	898
22.12 Πόροι στο Web	898
23 PHP	905
23.1 Εισαγωγή	906
23.2 Βασικά Στοιχεία της PHP	907
23.3 Επεξεργασία Strings και Κανονικές Εκφράσεις	917
23.3.1 Σύγκριση Strings	917
23.3.2 Κανονικές Εκφράσεις	918
23.4 Επεξεργασία Φόρμας και Επιχειρησιακή Λογική	922
23.5 Σύνδεση σε μία Βάση Δεδομένων	929
23.6 Χρήση Cookies	933
23.7 Δυναμικό Περιεχόμενο	939
23.8 Διάγραμμα Προτεραιότητας Τελεστών	948
23.9 Ανακεφαλαίωση	950
23.10 Πόροι στο Web	950





24	Ruby on Rails	956
24.1	Εισαγωγή	957
24.2	Ruby	957
24.3	Πλαίσιο Εργασίας Rails	964
24.4	ActionController και ActionView	966
24.5	Μια Εφαρμογή Web Καθοδηγούμενη από Βάση Δεδομένων	969
24.6	Μελέτη Περίπτωσης: Φόρουμ Μηνυμάτων	974
24.6.1	Είσοδος και Έξοδος	974
24.6.2	Στόλισμα των Μοντέλων	978
24.6.3	Παραγωγή Κώδικα Scaffold	980
24.6.4	Ελεγκτής Φόρουμ και Προβολές Φόρουμ	981
24.6.5	Ελεγκτής Μηνυμάτων και Προβολές Μηνυμάτων	986
24.6.6	Εφαρμογές Rails με Δυνατότητες Ajax	990
24.7	Script.aculo.us	995
24.8	Ανακεφαλαίωση	1003
24.9	Πόροι στο Web	1003
25	ASP.NET 2.0 και ASP.NET Ajax	1009
25.1	Εισαγωγή	1010
25.2	Δημιουργία και Εκτέλεση ενός Παραδείγματος Απλής Φόρμας Web	1011
25.2.1	Εξέταση ενός Αρχείου ASPX	1012
25.2.2	Εξέταση ενός Αρχείου Κώδικα Υποστήριξης	1014
25.2.3	Σχέση Ανάμεσα σ' ένα Αρχείο ASPX και σ' ένα Αρχείο Κώδικα Υποστήριξης	1015
25.2.4	Πώς Εκτελείται ο Κώδικας μέσα σε μία Ιστοσελίδα ASP.NET	1015
25.2.5	Εξέταση της XHTML που Παράγεται από μία Εφαρμογή ASP.NET	1016
25.2.6	Δημιουργία μίας Εφαρμογής Web ASP.NET	1017
25.3	Μηχανισμοί Web	1025
25.3.1	Μηχανισμοί Κειμένου και Γραφικών	1025
25.3.2	Μηχανισμός Ελέγχου AdRotator	1030
25.3.3	Μηχανισμοί Επικύρωσης	1035
25.4	Ανίχνευση Συνόδου	1046
25.4.1	Cookies	1047
25.4.2	Ανίχνευση Συνόδου με την HttpSessionState	1055
25.5	Μελέτη Περίπτωσης: Σύνδεση με μία Βάση Δεδομένων στην ASP.NET	1062
25.5.1	Δημιουργία μίας Φόρμας Web που Εμφανίζει Δεδομένα από μία Βάση Δεδομένων	1063
25.5.2	Τροποποίηση του Αρχείου Κώδικα Υποστήριξης για την Εφαρμογή Βιβλίου Επισκεπτών	1072
25.6	Μελέτη Περίπτωσης: Ασφαλής Εφαρμογή Βάσης Δεδομένων Βιβλίων	1074
25.6.1	Εξέταση της Ολοκληρωμένης Ασφαλούς Εφαρμογής Βάσης Δεδομένων Βιβλίων	1074
25.6.2	Δημιουργία της Ασφαλούς Εφαρμογής Βάσης Δεδομένων Βιβλίων	1078
25.7	ASP.NET Ajax	1102
25.8	Ανακεφαλαίωση	1106
25.9	Πόροι στο Web	1107
26	JavaServer™ Faces Εφαρμογές για το Web	1118
26.1	Εισαγωγή	1119
26.2	Τεχνολογίες Java Web	1120
26.2.1	Servlets	1120
26.2.2	JavaServer Pages	1121
26.2.3	JavaServer Faces	1122



26.2.4	Τεχνολογίες Web σε Netbeans	1122
26.3	Δημιουργία και Εκτέλεση μίας Απλής Εφαρμογής σε Netbeans	1123
26.3.1	Εξέταση ενός Αρχείου JSP	1124
26.3.2	Εξέταση ενός Αρχείου Page Bean	1126
26.3.3	Κύκλος Ζωής Επεξεργασίας Συμβάντων	1130
26.3.4	Σχέση Ανάμεσα στα Αρχεία JSP και Σελίδας Bean	1131
26.3.5	Εξέταση της XHTML που Παράγεται από μία Εφαρμογή Web σε Java	1131
26.3.6	Δημιουργία μίας Εφαρμογής Web σε Netbeans	1133
26.4	Συστατικά JSF	1140
26.4.1	Συστατικά Κειμένου και Γραφικών	1140
26.4.2	Επικύρωση με Χρήση Συστατικών Επικύρωσης και Προσαρμοσμένων Επικυρωτών	1145
26.5	Ανίχνευση Συνόδου	1153
26.5.1	Cookies	1154
26.5.2	Ανίχνευση Συνόδου με το Αντικείμενο SessionBean	1166
26.6	Ανακεφαλαίωση	1176
26.7	Πόροι στο Web	1177
27	Εφαρμογές Web σε JavaServer™ Faces με Δυνατότητες Ajax	1187
27.1	Εισαγωγή	1188
27.2	Προσπέλαση Βάσεων Δεδομένων σε Εφαρμογές Web	1189
27.2.1	Δημιουργία μίας Εφαρμογής Web που Εμφανίζει Δεδομένα από μία Βάση Δεδομένων	1189
27.2.2	Τροποποίηση του Αρχείου Page Bean για την Εφαρμογή AddressBook	1198
27.3	Συστατικά JSP με Δυνατότητες Ajax	1201
27.4	AutoComplete Text Field και Εικονικές Φόρμες	1202
27.4.1	Διαμόρφωση Εικονικών Φορμών	1203
27.4.2	Αρχείο JSP με Εικονικές Φόρμες για ένα AutoComplete Text Field	1204
27.4.3	Υποδείξεις για ένα AutoComplete Text Field	1208
27.5	Συστατικό Map Viewer Google Maps	1210
27.5.1	Λήψη ενός Κλειδιού API Google Maps	1211
27.5.2	Προσθήκη ενός Συστατικού Map Viewer σε μία Σελίδα	1211
27.5.3	Αρχείο JSP με ένα Συστατικό Map Viewer	1212
27.5.4	Page Bean που Εμφανίζει ένα Χάρτη στο Συστατικό Map Viewer	1216
27.6	Ανακεφαλαίωση	1219
27.7	Πόροι στο Web	1220
28	Υπηρεσίες Web	1225
28.1	Εισαγωγή	1226
28.2	Βασικά Στοιχεία των Υπηρεσιών Web Java	1228
28.3	Δημιουργία, Δημοσίευση, Έλεγχος και Περιγραφή μίας Υπηρεσίας Web	1228
28.3.1	Δημιουργία ενός Έργου Εφαρμογής Web και Προσθήκη μίας Κλάσης Υπηρεσίας Web σε Netbeans	1229
28.3.2	Ορισμός της Υπηρεσίας Web HugeInteger σε Netbeans	1229
28.3.3	Δημοσίευση της Υπηρεσίας Web HugeInteger από Netbeans	1234
28.3.4	Έλεγχος της Υπηρεσίας Web HugeInteger με την Ιστοσελίδα Tester του Sun Java System Application Server	1234
28.3.5	Περιγραφή μίας Υπηρεσίας Web με την Γλώσσα Web Service Description Language (WSDL)	1238



	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	xvii
28.4	Κατανάλωση μίας Υπηρεσίας Web	1239
28.4.1	Δημιουργία ενός Πελάτη σε Netbeans για Κατανάλωση της Υπηρεσίας Web HugeInteger	1239
28.4.2	Κατανάλωση της Υπηρεσίας Web HugeInteger	1242
28.5	SOAP	1248
28.6	Ανίχνευση Συνόδου σε Υπηρεσίες Web	1249
28.6.1	Δημιουργία μίας Blackjack	1250
28.6.2	Κατανάλωση της Υπηρεσίας Web Blackjack	1254
28.7	Κατανάλωση μίας Καθοδηγούμενης από Βάση Δεδομένων Υπηρεσίας Web από μία Εφαρμογή Web	1265
28.7.1	Διαμόρφωση Java DB σε Netbeans και Δημιουργία της Βάσης Δεδομένων Reservation	1265
28.7.2	Δημιουργία μίας Εφαρμογής Web για Αλληλεπίδραση με την Υπηρεσία Web Reservation	1268
28.8	Μεταβίβαση ενός Αντικειμένου ενός Τύπου που Ορίζεται από Χρήστη σε μία Υπηρεσία Web	1273
28.9	Υπηρεσίες Web που Βασίζονται σε REST σε ASP.NET	1283
28.9.1	Λειτουργικότητα Υπηρεσίας Web που Βασίζεται σε REST	1284
28.9.2	Δημιουργία μίας Υπηρεσίας Web που Βασίζεται σε REST σε ASP.NET	1288
28.9.3	Προσθήκη Συστατικών Δεδομένων σε μία Υπηρεσία Web	1291
28.10	Ανακεφαλαίωση	1294
28.11	Πόροι στο Web	1295
Μέρος 5: Παραρτήματα		1303
A	Ειδικοί Χαρακτήρες XHTML	1304
B	Χρώματα XHTML	1305
Γ	Διάγραμμα Προτεραιότητας Τελεστών της JavaScript	1308
Δ	Σύνολο Χαρακτήρων ASCII	1310
Ε	Συστήματα Αριθμών	1311
E.1	Εισαγωγή	1312
E.2	Συντομογραφία Δυαδικών Αριθμών ως Οκταδικοί ή Δεκαεξαδικοί Αριθμοί	1315
E.3	Μετατροπή Οκταδικών και Δεκαεξαδικών Αριθμών σε Δυαδικούς	1316
E.4	Μετατροπή από Δυαδικούς, Οκταδικούς ή Δεκαεξαδικούς σε Δεκαδικούς	1317
E.5	Μετατροπή από Δεκαδικούς σε Δυαδικούς, Οκταδικούς ή Δεκαεξαδικούς	1318
E.6	Αρνητικοί Δυαδικοί Αριθμοί: Συμβολισμός Συμπληρώματος του Δύο	1319
ΣΤ	Unicode®	1325
ΣΤ.1	Εισαγωγή	1326
ΣΤ.2	Μορφές Μετασχηματισμού Unicode	1327
ΣΤ.3	Χαρακτήρες και Glyphs	1328
ΣΤ.4	Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα του Unicode	1328
ΣΤ.5	Ιστοθέση του Unicode Consortium	1329
ΣΤ.6	Χρήση Unicode	1330
ΣΤ.7	Περιοχές Χαρακτήρων	1334
Ευρετήριο		1338

