



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ  
ΙΔΡΥΜΑ  
ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ

**Τ.Ε.Ι. ΗΠΕΙΡΟΥ**

**ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Τ.Ε.**

## **ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΘΕΜΑ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ  
ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΩΝ ΔΙΑΤΡΟΦΗΣ**



**ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:  
ΒΑΡΤΖΙΩΤΗΣ ΦΩΤΙΟΣ**

**ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ:  
ΦΙΛΙΠΠΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ  
Α.Μ.:10046**

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ</b>	<b>3</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b>	<b>4</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup> ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ</b>	<b>5</b>
1.1 ΚΙΝΗΤΡΟ ΓΙΑ ΤΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ E-SHOP ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	5
1.2. ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	5
1.3 ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	5
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup></b>	<b>7</b>
2.1 ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ	7
2.2. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΓΛΩΣΣΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ	7
2.3. Η HTML ΚΑΙ ΤΟ INTERNET	10
2.3.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η HTML	11
2.3.2. Η ΔΟΜΗ ΜΙΑΣ HTML ΣΕΛΙΔΑΣ	12
2.4. ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΕΛΑΤΗ OR CLIENT SERVER	13
2.5. ΤΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ HTTP	15
2.6. PHP ΚΑΙ MYSQL	16
2.7. ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΓΙΑ E-SHOP	17
2.8. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ OPENCART	20
2.9 ΓΙΑΤΙ ΕΠΙΛΕΞΑΜΕ ΤΟ OPENCART	21
2.9.2 ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΦΑΚΕΛΩΝ ΚΑΙ ΑΡΧΕΙΩΝ ΤΟΥ OPENCART	22
2.9.3 Η ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	23
2.10. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ	25
2.10.1 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ	26
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup></b>	<b>30</b>
3.1 UML ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	30
3.1.1 ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ	33
3.1.2 ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΩΛΗΤΗΣ	34
3.1.3 ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΠΕΛΑΤΗΣ	34
3.1.4 ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΟΛΟΙ ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ	35
3.2 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ (ACTIVITY DIAGRAM'S)	35
3.2.1 ACTIVITY DIAGRAM ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ	36
3.2.2. ACTIVITY DIAGRAM ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΪΟΝΤΑ	37
3.3.3. ACTIVITY DIAGRAM ΠΩΛΗΤΗΣ	37
3.3.4. ACTIVITY DIAGRAM ΠΕΛΑΤΗΣ ΚΑΙ ΚΑΛΑΘΙ ΑΓΟΡΩΝ	39
3.3.5. ACTIVITY DIAGRAM ΠΕΛΑΤΗΣ ΚΑΙ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΣ	40

3.3.6. ACTIVITY DIAGRAM ΑΓΟΡΑ ΠΡΟΪΟΝ	40
3.3.7. ACTIVITY DIAGRAM ΠΕΛΑΤΗΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ	42
3.4 ΑΚΟΛΟΥΘΙΑΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ( (SEQUENCE DIAGRAM)	42
3.4.1. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΣΤΟ ΚΑΛΑΘΙ	43
3.4.2. ΥΠΟΒΟΛΗ ΚΑΛΑΘΙΟΥ	44
3.4.3. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ ΧΡΗΣΤΗ	44
3.4.4. ΕΙΣΟΔΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	46
3.4.5. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΝΕΟΥ ΕΙΔΟΥΣ	47
3.4.6. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ	48
3.4.7. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΠΡΟΪΟΝ	49
3.5. ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΩΝ (COMPONENT DIAGRAM)	49

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup> 51

---

4.1. ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	51
4.2. ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ OPENCART	51
4.3. Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ E-SHOP	59
4.3.1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ	62
4.3.2. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΥΠΟΚΑΤΑΛΟΓΟΥ	64
4.3.3. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΣΤΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ	66
4.3.4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΡΗΣΤΗ ΑΠΛΟΥ ADMINISTRATOR	70
4.3.5. ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΩΣ ΠΕΛΑΤΗΣ	82
4.3.6. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΠΡΟΪΟΝ ΣΤΟ ΚΑΛΑΘΙ	85
4.3.7. ΑΓΟΡΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	89
4.3.8. ΠΛΗΡΩΜΗ ΜΕΣΩ ΡΑΥΡΑΛ	93
4.3.9. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ	104

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup> 106

---

5.1. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	106
5.2 ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ	106

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 108

---

## Α1. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ WAMP SERVER 109

---

## Πίνακας Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1 Use Case Διαχειριστής.....	33
Διάγραμμα 2 Use Case Πωλητής .....	34
Διάγραμμα 3 Use Case Πελάτης .....	34
Διάγραμμα 4 Use Case Χρήστες.....	35
Διάγραμμα 5 Activity Διαχειριστής.....	36
Διάγραμμα 6 Activity Διαχειριστής -Προϊόντα .....	37
Διάγραμμα 7 Activity Πωλητης .....	38
Διάγραμμα 8 Activity Πελάτης- Καλάθι .....	39
Διάγραμμα 9Activity Πελάτης-Λογαριασμός .....	40
Διάγραμμα 10 Activity Diagram Αγορά Προϊόν.....	41
Διάγραμμα 11 Activity Diagram Κατάλογος.....	42
Διάγραμμα 12 Sequence Diagram Προσθήκη -Καλαθι.....	43
Διάγραμμα 13 Sequence Diagram Υποβολή Καλαθιού.....	44
Διάγραμμα 14 Sequence Diagram Λογαριασμό Χρήστη .....	45
Διάγραμμα 15 Sequence Diagram Είσοδος Χρήστη .....	46
Διάγραμμα 16 Sequence Diagram Προσθήκη Είδους .....	47
Διάγραμμα 17 Sequence Diagram Κατάλογος.....	48
Διάγραμμα 18 Sequence Diagram Προϊόν .....	49
Διάγραμμα 19 Component Diagram .....	50

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η πτυχιακή εργασία βασίζεται στην ανάλυση και δημιουργία μιας ιστοσελίδας(πλατφόρμας ηλεκτρονικού εμπορίου), η οποία στηρίζεται στην πλατφόρμα OpenCart για την διαχείριση και προώθηση συμπληρωμάτων διατροφής. Στο ηλεκτρονικό κατάστημα έχουν οριστεί τρεις χρήστες: α) ο διαχειριστής( top administrator)που στην προκειμένη περίπτωση είμαι εγώ β) ο κάτοχος του καταστήματος, ο οποίος χρησιμοποιεί την ιστοσελίδα για την πώληση των προϊόντων(admin) και γ) ο πελάτης που έχει την δυνατότητα αγοράς των συγκεκριμένων προϊόντων.

Αρχικά, θα δοθεί ένας ορισμός του internet, θα αναφερθώ στην ιστορία του καθώς στις υπηρεσίες και γνώσεις που μπορεί να μας παρέχει. Στην συνέχεια θα επικεντρωθώ στο ηλεκτρονικό εμπόριο, στα αρνητικά και θετικά του, ποια η σχέση μεταξύ internet και ηλεκτρονικού εμπορίου και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή της ιστοσελίδας.

Αναλυτική αναφορά γίνεται και στη χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα ( PHP και MySQL)που είναι απαραίτητα για την λειτουργία της ιστοσελίδας όπως και επίσης στον Apache HTTP Server που είναι από τα βασικά για τη δημιουργία του διακομιστή της ιστοσελίδας που κατασκεύασα. Ακόμη κάνω εκτενή αναφορά στο OpenCart που είναι ένα σύστημα ηλεκτρονικού εμπορίου ανοικτού κώδικα γραμμένο σε PHP, τι προσφέρει στο ηλεκτρονικό κατάστημα καθώς και το πόσο καθοριστικό ρόλο έχει στη δημιουργία αυτού. Στο τέλος αναφέρω την εγκατάσταση του OpenCart (φαινονται αναλυτικά τα βήματα της εγκατάστασης ) καθώς και την υλοποίηση του.

**Λέξεις κλειδιά:** OpenCart, PHP, MySQL, e-shop

# **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup> ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ**

## **1.1 Κίνητρο για τη κατασκευή του e-shop και της εργασίας**

Κίνητρο για τη διεξαγωγή του eshop ήταν η απόκτηση γνώσεων στην κατασκευή ιστοσελίδων και ηλεκτρονικών καταστημάτων, καθώς στην εποχή μας υπάρχει, στην αγορά, μια συνεχώς αυξανόμενη τάση ανάπτυξης των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων προς το διαδίκτυο και δημιουργίας ηλεκτρονικών καταστημάτων σε συνδυασμό ή όχι με τα φυσικά καταστήματα.

Παράλληλα υπήρξε κι ένα δεύτερο κίνητρο, καθώς υπήρχε ανάγκη δημιουργίας του eshop σε προσωπικό επίπεδο. Έτσι με αφορμή το παραπάνω απόφασισα να κατασκευάσω αυτό το eshop και να εκπονήσω αυτή την Εργασία.

## **1.2. Σκοπός της εργασίας**

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η θεωρητική και πρακτική κατανόηση ενός ηλεκτρονικού καταστήματος εμπορίας ειδών γυμναστηρίου, βασισμένου στην πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα Opencart CMS και στο μοντέλο ανάπτυξης MVC. Θα εξετάσουμε την λειτουργία ενός ηλεκτρονικού καταστήματος πάνω στο αντικείμενο της πώλησης των προϊόντων με όποιες ιδιαιτερότητες αυτό παρουσιάζει δηλαδή με μικρές ή μεγάλες ποσότητες παραγγελίας, μεταφορά με ειδικά οχήματα αν κάποια αυτά έχουν μεγάλο βάρος, χρόνος παράδοσης για την αποφυγή ζημιάς σε συγκεκριμένα προϊόντα.

## **1.3 Δομή της εργασίας**

Η συνέχεια της Εργασίας έχει οργανωθεί σε 4 κεφάλαια:

**Κεφάλαιο 2:** Παρουσιάζονται χρήσιμοι ορισμοί και βασικές έννοιες σχετικά με το διαδίκτυο, τις χρήσεις του, την εξέλιξη και το μέλλον του. Παρουσιάζονται χρήσιμοι ορισμοί και βασικές έννοιες σχετικά με το ηλεκτρονικό εμπόριο και την εξέλιξή του, τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα αυτού. Επίσης παρουσιάζονται τεχνολογίες και εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη και υλοποίηση δυναμικών ιστοσελίδων.

**Κεφάλαιο 3:** Παρουσιάζονται τα UML διαγράμματα μέσα από τα οποία βλέπουμε σε γραφική αναπαράσταση το σύστημα που έχουμε κατασκευάσει δηλαδή στην δική μας περίπτωση το eshop, τη δομή του και πώς λειτουργεί

**Κεφάλαιο 4:** Παρουσιάζεται η τελική μορφή της ιστοσελίδας – ηλεκτρονικού καταστήματος καθώς βήμα προς βήμα η εγκατάσταση και χρήση των εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν για την πραγματοποίηση της πτυχιακής εργασίας

**Κεφάλαιο 5:** Ο επίλογος της πτυχιακής εργασίας και τα συμπεράσματα που εξήχθησαν από αυτή.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>

### 2.1 Γλώσσες Προγραμματισμού

Γλώσσα προγραμματισμού λέγεται μια τεχνητή γλώσσα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο μιας μηχανής, συνήθως ενός υπολογιστή. Οι γλώσσες προγραμματισμού (όπως άλλωστε και οι ανθρώπινες γλώσσες) ορίζονται από ένα σύνολο συντακτικών και εννοιολογικών κανόνων, που ορίζουν τη δομή και το νόημα, αντίστοιχα, των προτάσεων της γλώσσας.

Οι γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιούνται για να διευκολύνουν την οργάνωση και διαχείριση πληροφοριών, αλλά και για την ακριβή διατύπωση αλγορίθμων. Ορισμένοι ειδικοί χρησιμοποιούν τον όρο γλώσσα προγραμματισμού μόνο για τυπικές γλώσσες που μπορούν να εκφράσουν όλους τους πιθανούς αλγορίθμους. Μη-υπολογιστικές γλώσσες όπως η HTML ή τυπικές γραμματικές όπως η BNF δεν λέγονται συνήθως γλώσσες προγραμματισμού.<sup>1</sup>

### 2.2. Κατηγοριοποίηση γλωσσών προγραμματισμού

Δεν υπάρχει απλός τρόπος να κατηγοριοποιηθούν οι γλώσσες προγραμματισμού. Αυτό συμβαίνει γιατί συνήθως κάθε γλώσσα προγραμματισμού περιέχει επιρροές από πολλές προηγούμενες γλώσσες, συνδυάζοντας θετικά στοιχεία και προσθέτοντας νέα. Χαρακτηριστικά που εμφανίζονται σε μια γλώσσα και έχουν θετική αποδοχή, συνήθως υιοθετούνται από μεταγενέστερες γλώσσες ακόμα και αν πρόκειται για γλώσσες που ανήκουν σε διαφορετική κατηγορία.

Η κατηγοριοποίηση είναι ακόμα πιο περίπλοκη για το λόγο ότι πολλές γλώσσες συνήθως ανήκουν σε παραπάνω από μία κατηγορίες. Για παράδειγμα, η Java είναι τόσο αντικειμενοστρεφής όσο και παράλληλη γλώσσα, δεδομένου ότι υποστηρίζει την οργάνωση των δεδομένων και υπολογισμών σε αντικείμενα, αλλά

---

<sup>1</sup> Βικιπαίδεια - Οι Γλώσσες προγραμματισμού

[http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1\\_%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1_%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D)

επιτρέπει επίσης και την δημιουργία προγραμμάτων με ταυτόχρονα νήματα (threads) που εκτελούνται παράλληλα.

Δεδομένης της δυσκολίας στην κατηγοριοποίηση, μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε τις γλώσσες προγραμματισμού με διάφορους τρόπους. Οι συνηθέστεροι τρόποι είναι:

- με βάση τον τρόπο οργάνωσης του προγράμματος
- με βάση τον στόχο που έχει η γλώσσα
- με βάση τον τρόπο που περιγράφουν το ζητούμενο αποτέλεσμα<sup>2</sup>

Στην πρώτη περίπτωση προκύπτουν κατηγορίες όπως:

Διαδικαστικές γλώσσες (procedural) όπου το πρόγραμμα είναι οργανωμένο σε διαδικασίες, που αποτελούνται από σειρές εντολών που περιγράφουν αλγορίθμους. Παραδείγματα γλωσσών που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία είναι η Pascal ή η C.

Αντικειμενοστρεφείς γλώσσες (object-oriented) όπου το πρόγραμμα είναι οργανωμένο σε αντικείμενα. Ένα αντικείμενο είναι μια μονάδα που αποτελείται από την περιγραφή κάποιων δεδομένων και την περιγραφή των αλγορίθμων που τα επεξεργάζονται. Ένα αντικειμενοστρεφές πρόγραμμα αποτελείται από διάφορα αντικείμενα που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Παραδείγματα αντικειμενοστρεφών γλωσσών είναι η Java ή η C++.

Συναρτησιακές γλώσσες (functional) όπου οι υπολογισμοί εκφράζονται ως εφαρμογές μαθηματικών συναρτήσεων, σε αντίθεση με τα άλλα είδη προγραμματισμού όπου οι υπολογισμοί εκφράζονται ως σειρές εντολών, όπου η κάθε μία αλλάζει με κάποιο τρόπο την κατάσταση του συστήματος. Θεωρητικό τους

---

<sup>2</sup> Βικιπαίδεια - Οι Γλώσσες προγραμματισμού

[http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1\\_%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1_%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D)

υπόβαθρο είναι ο λ-λογισμός. Χαρακτηριστικές συναρτησιακές γλώσσες είναι η Lisp, η Haskell και η OCaml.<sup>3</sup>

Στην περίπτωση που η κατηγοριοποίηση των γλωσσών προγραμματισμού γίνει με βάση το στόχο που έχει η γλώσσα, υπάρχουν οι παρακάτω κατηγορίες:

Γλώσσες γενικής χρήσης. Σε αυτήν την κατηγορία ταξινομούνται γλώσσες που δημιουργήθηκαν για τον προγραμματισμό γενικών εφαρμογών, καθώς και πολλές εκπαιδευτικές γλώσσες που αποδείχτηκαν χρήσιμες για την ανάπτυξη γενικών εφαρμογών, όπως η Pascal.

Γλώσσες προγραμματισμού συστημάτων, που χρησιμοποιούνται συνήθως για τον προγραμματισμό λειτουργικών συστημάτων ή οδηγών (drivers) υλικού, όπου χρειάζεται πολλές φορές ο προγραμματιστής να έχει έλεγχο και γνώση του πως λειτουργεί το υλικό. Η πιο συχνά χρησιμοποιούμενη γλώσσα προγραμματισμού συστημάτων είναι η C.

Γλώσσες σεναρίων (scripting). Αυτές οι γλώσσες χρησιμοποιούνται συνήθως για τη γρήγορη ανάπτυξη μικρών προγραμμάτων, σε περιπτώσεις που ο χρόνος του προγραμματιστή είναι πιο πολύτιμος από την ταχύτητα εκτέλεσης του προγράμματος, όπως για παράδειγμα συμβαίνει όταν το πρόγραμμα απλά αυτοματοποιεί απλές λειτουργίες. Παραδείγματα γλωσσών σεναρίων (scripting) είναι η Perl, η Python, η Ruby ή τα κελύφη του λειτουργικού συστήματος Unix (shells).

Γλώσσες ειδικών εφαρμογών. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν γλώσσες που αναπτύχθηκαν ειδικά για μια συγκεκριμένη εφαρμογή. Για παράδειγμα, η γλώσσα PostScript είναι σχεδιασμένη ειδικά για να περιγράφονται με λεπτομέρεια κείμενα προς εκτύπωση, ενώ η γλώσσα Matlab είναι σχεδιασμένη για την επεξεργασία πινάκων από αριθμητικά δεδομένα.

Παράλληλες ή κατανεμημένες γλώσσες. Στη συγκεκριμένη κατηγορία ταξινομούνται γλώσσες που επιτρέπουν τη ανάπτυξη παράλληλων προγραμμάτων,

---

<sup>3</sup> Γνώση Υπολογιστών - Κατηγοριοποίηση γλωσσών προγραμματισμού  
<http://el.wingwit.com/Programming/computer-programming-languages/86926.html#.U7un67GVqB0>

όπου πολλές εντολές εκτελούνται ταυτόχρονα σε πολλούς υπολογιστές, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να προκύψει γρηγορότερα. Οι παράλληλες γλώσσες προσφέρουν συνήθως εύκολους τρόπους επικοινωνίας μεταξύ των νημάτων που εκτελούνται παράλληλα, καθώς και τρόπους ώστε να δημιουργούνται καινούριες παράλληλες εκτελέσεις. Παραδείγματα γλωσσών που ανήκουν (και) σε αυτή την κατηγορία είναι η Go, η Java, η Erlang, η MultiLisp ή η Cilk.<sup>4</sup>

Τέλος, στην περίπτωση που η κατηγοριοποίηση γίνεται με βάση τον τρόπο που περιγράφεται το ζητούμενο, υπάρχουν οι παρακάτω κατηγορίες:

Προστακτικές γλώσσες προγραμματισμού (imperative) είναι οι γλώσσες που περιγράφουν το ζητούμενο αποτέλεσμα κατασκευαστικά, δίνοντας μια σειρά εντολών που όταν εκτελεστούν παράγουν το ζητούμενο αποτέλεσμα. Τέτοιες γλώσσες είναι η C, η Java αλλά και η OCaml.

Δηλωτικές γλώσσες προγραμματισμού (declarative) είναι οι γλώσσες που περιγράφουν το ζητούμενο αποτέλεσμα χρησιμοποιώντας τις ιδιότητες που έχει, και όχι τον τρόπο με τον οποίο υπολογίζεται. Παραδείγματα δηλωτικών γλωσσών είναι η Haskell, η SQL και η Prolog.<sup>5</sup>

## 2.3. Η HTML και το Internet

Κάθε σελίδα που εμφανίζεται στο Internet είναι ένα αρχείο γραμμένο με τη γλώσσα HTML (HyperText Markup Language, Γλώσσα Χαρακτηρισμού Υπερ-Κειμένου), που περιλαμβάνει το κείμενο της σελίδας, τη δομή της και τους συνδέσμους προς άλλα έγγραφα, εικόνες ή άλλα μέσα.

---

<sup>4</sup> <http://e-programming.wikispaces.com/> - Βασικά στοιχεία Προγραμματισμού , <http://e-programming.wikispaces.com/%CE%92%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AC+%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%B9%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%B1+%CE%A0%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D>

<sup>5</sup> Βικιπαίδεια - Οι Γλώσσες προγραμματισμού  
[http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1\\_%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1_%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D)

Ο φυλλομετρητής (Web browser) παίρνει τις πληροφορίες από τον Web server, τις μορφοποιεί και τις εμφανίζει κατάλληλα για το σύστημά μας. Διαφορετικά προγράμματα φυλλομετρητή μπορεί να μορφοποιούν και να εμφανίζουν το ίδιο αρχείο με διαφορετικό τρόπο, ανάλογα με τις δυνατότητες του συστήματος στο οποίο τρέχουν και τις επιλογές διαμόρφωσης του προγράμματος του φυλλομετρητή.

Μια Web σελίδα ή ιστοσελίδα (Web page) είναι ένα μεμονωμένο στοιχείο μιας παρουσίασης για το Web και περιέχεται σ' ένα αρχείο στον δίσκο, το οποίο ανακτάται από έναν Web server και μορφοποιείται μέσω ενός φυλλομετρητή.

Η αρχική σελίδα (home page) είναι η πρώτη ή κορυφαία σελίδα μιας παρουσίασης για το Web, είναι δηλαδή το σημείο εισόδου ή εκκίνησης για τις υπόλοιπες σελίδες της παρουσίασης και η πρώτη σελίδα που θα συναντήσουν οι αναγνώστες της παρουσίασής μας. Η αρχική σελίδα περιέχει συνήθως μια σύνοψη του περιεχομένου της παρουσίασης με τη μορφή ενός πίνακα περιεχομένων ή μιας ομάδας εικονιδίων.<sup>6</sup>

### **2.3.1. Τι Είναι η HTML**

Η HTML είναι το ακρωνύμιο των λέξεων HyperText Markup Language, δηλ. Γλώσσα Χαρακτηρισμού ΥπερΚειμένου και βασίζεται στη γλώσσα SGML, Standard Generalized Markup Language, που είναι ένα πολύ μεγαλύτερο σύστημα επεξεργασίας εγγράφων.

Η HTML ορίζει ένα σύνολο κοινών στυλ για τις Web σελίδες, όπως τίτλοι (titles), επικεφαλίδες (headings), παράγραφοι (paragraphs), λίστες (lists) και πίνακες (tables). Ορίζει επίσης στυλ χαρακτήρων, όπως η έντονη γραφή (boldface) και οι ενότητες κώδικα.

Κάθε στοιχείο έχει ένα όνομα και περιέχεται μέσα στα σύμβολα <>, που αποκαλούνται tags (ετικέτες). Όταν γράφουμε μια Web σελίδα με την HTML, στην

---

<sup>6</sup> Η Γλώσσα Προγραμματισμού του Internet HTML - ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. ΦΛΩΡΙΝΑΣ - <http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials/Tutorials-HTML.html>

ουσία δίνουμε τίτλους στα διάφορα στοιχεία της σελίδας μ' αυτά τα tags. Οι φυλλομετρητές, μαζί με τη δυνατότητά τους να ανακτούν σελίδες από το Web, λειτουργούν επίσης και σαν μορφοποιητές για την HTML. Όταν διαβάζουμε μια σελίδα γραμμένη με την HTML σ' έναν φυλλομετρητή, ο φυλλομετρητής διαβάζει (διερμηνεύει) τα tags της HTML και μορφοποιεί το κείμενο και τις εικόνες στην οθόνη.

Διαφορετικοί φυλλομετρητές, οι οποίοι τρέχουν σε διαφορετικούς υπολογιστές, μπορεί να αντιστοιχίζουν διαφορετικά στυλ σε κάθε στοιχείο μιας σελίδας. Αυτό σημαίνει ότι οι σελίδες που δημιουργούμε με την HTML μπορεί να δείχνουν εντελώς διαφορετικές από σύστημα σε σύστημα και από φυλλομετρητή σε φυλλομετρητή. Δηλαδή, οι πραγματικές πληροφορίες και οι σύνδεσμοι που περιέχουν οι σελίδες μας θα είναι πάντα εκεί, αλλά η εμφάνιση των σελίδων στην οθόνη θα είναι διαφορετική.<sup>7</sup>

### **2.3.2. Η Δομή μιας HTML Σελίδας**

Οι σελίδες που γράφονται με την HTML είναι απλά αρχεία κειμένου σε μορφή ASCII, που σημαίνει ότι δεν περιέχουν πληροφορίες για κάποιο λειτουργικό σύστημα ή πρόγραμμα, αλλά μπορούν να διαβαστούν από οποιονδήποτε συντάκτη υποστηρίζει απλό κείμενο. Τα αρχεία της HTML περιέχουν τα ακόλουθα :

- Το κείμενο της σελίδας.
- Τα tags της HTML, τα οποία υποδεικνύουν τα στοιχεία, τη δομή και τη μορφοποίηση των σελίδων, καθώς επίσης και τους συνδέσμους υπερ-κειμένου προς άλλες σελίδες ή προς αρχεία άλλων μορφών (πολυμέσα).

---

<sup>7</sup> Η Γλώσσα Προγραμματισμού του Internet HTML - ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Ν. ΦΛΩΡΙΝΑΣ - <http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials/Tutorials-HTML.html>

## 2.4. Μοντέλο πελάτη or Client server

Στην επιστήμη των υπολογιστών το μοντέλο αρχιτεκτονικής λογισμικού πελάτη-διακομιστή αποτελεί μία συνήθη μέθοδο ανάπτυξης λογισμικού στην οποία ο πελάτης (ένα τμήμα λογισμικού) ζητά κάτι (π.χ. έναν πόρο, τα αποτελέσματα ενός υπολογισμού κ.ο.κ.) και ένα άλλο τμήμα λογισμικού, ο διακομιστής (ή εξυπηρετητής), του το επιστρέφει. Κάθε διακομιστής μπορεί να εξυπηρετεί πολλαπλούς πελάτες.

Ο διακομιστής και ο πελάτης μπορούν να εκτελούνται σε διαφορετικές διεργασίες, οι οποίες με τη σειρά τους μπορούν να εκτελούνται σε διαφορετικούς υπολογιστές, οπότε απαιτείται ένα δίκτυο υπολογιστών για τη διαδιεργασιακή επικοινωνία μεταξύ τους. Σε αυτή την περίπτωση το μοντέλο πελάτη - διακομιστή αποτελεί μία από τις μεθόδους ανάπτυξης και λειτουργίας κατανεμημένων συστημάτων, όπου θεωρούμε τόσο τον πελάτη όσο και τον διακομιστή διαφορετικά τμήματα της ίδιας κατανεμημένης εφαρμογής (π.χ., με την έννοια αυτή, ο Παγκόσμιος Ιστός είναι μία μεγάλη κατανεμημένη εφαρμογή αποτελούμενη από τους πλοηγούς Web και το σύνολο των διακομιστών Web).<sup>8</sup>

### Εξυπηρετητής

Εξυπηρετητής ή διακομιστής (αγγλ.: server) είναι υλικό ή / και λογισμικό που αναλαμβάνει την παροχή διάφορων υπηρεσιών, «εξυπηρετώντας» αιτήσεις άλλων προγραμμάτων, γνωστούς ως πελάτες (clients) που μπορούν να τρέχουν στον ίδιο υπολογιστή ή σε σύνδεση μέσω δικτύου. Όταν ένας υπολογιστής εκτελεί κυρίως τέτοια προγράμματα εξυπηρετητές συνεχόμενα, 24 ώρες την ημέρα, τότε μπορούμε να αναφερθούμε σε όλον τον υπολογιστή ως εξυπηρετητή, αφού αυτή είναι η κύρια λειτουργία του. Παρομοίως, ως πελάτη μπορούμε να θεωρήσουμε είτε κάποιο λογισμικό που επικοινωνεί και υποβάλει αιτήματα στον εξυπηρετητή, είτε σε όλο τον

---

<sup>8</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - Μοντέλο πελάτη-διακομιστή - [http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%AD%CE%BB%CE%BF\\_%CF%80%CE%B5%CE%BB%CE%AC%CF%84%CE%B7-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%BF%CE%BC%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%AD%CE%BB%CE%BF_%CF%80%CE%B5%CE%BB%CE%AC%CF%84%CE%B7-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%BF%CE%BC%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE)

υπολογιστή όταν ο εξυπηρετητής είναι άλλος υπολογιστής και οι 2 υπολογιστές είναι συνδεδεμένοι σε ένα δίκτυο.<sup>9</sup>

### **Γενικά**

Η επικοινωνία μεταξύ πελάτη και εξυπηρετητή γίνεται μέσω ενός τοπικού δικτύου, ή ακόμα και μέσω του Διαδικτύου. σε μεγάλα δίκτυα όπου ο εξυπηρετητής αναλαμβάνει πολλές εξυπηρετήσεις είναι συνήθως υπολογιστής που διαφέρει ως προς τη σύνθεσή του από άλλους κοινούς υπολογιστές, μιας και οι δυνατότητες του είναι σαφώς αναβαθμισμένες. Κύρια χαρακτηριστικά ενός εξυπηρετητή είναι οι επεξεργαστές που υποστηρίζει και χρησιμοποιεί για την επεξεργασία των δεδομένων που δέχεται, οι γρήγοροι και μεγάλης χωρητικότητας σκληροί δίσκοι αλλά και οι ταχύτερες μνήμες που υποστηρίζει. Συνήθως συνοδεύεται από σύστημα διπλής τροφοδοσίας (dual power supply) και από συσκευή αδιάλειπτης παροχής ενέργειας (UPS), για μεγαλύτερη αξιοπιστία και σιγουριά στις παρεχόμενες υπηρεσίες του.<sup>10</sup>

### **Υλικό**

Οι υπολογιστές που χρησιμοποιούνται ως εξυπηρετητές δικτύου πρέπει να μπορούν να δουλεύουν όλη την ημέρα και συνεχώς χωρίς διακοπές. Για το λόγο αυτό οι εταιρείες κατασκευής υπολογιστών και τμημάτων υπολογιστών προσφέρουν

---

<sup>9</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - Εξυπηρετητής - <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BE%CF%85%CF%80%CE%B7%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%AE%CF%82>

<sup>10</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - Εξυπηρετητής - <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BE%CF%85%CF%80%CE%B7%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%AE%CF%82>

ξεχωριστές κατασκευές για εξυπηρετητές. Φυσικά αυτές οι κατασκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για προσωπικό υπολογιστή όμως ανεβάζουν το κόστος.<sup>11</sup>

## **2.5. Το πρωτόκολλο HTTP**

Το HTTP είναι συντομογραφία της φράσης: «HyperText Transfer Protocol». Είναι ένα σύνολο κανόνων, ή αλλιώς πρωτόκολλο, που καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει η μεταφορά του υπερκειμένου (hypertext) μεταξύ δύο ή περισσότερων υπολογιστών.

[http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap3a\\_4.htm](http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap3a_4.htm)Η ονομασία του προέρχεται από τα αρχικά των αγγλικών λέξεων HyperText Transfer Protocol (Πρωτόκολλο Μεταφοράς Υπερκειμένου). Το πρωτόκολλο αυτό χρησιμοποιείται από τη συγκεκριμένη υπηρεσία του δικτύου Internet από το 1990. Το HTTP αποτελεί ένα πρωτόκολλο του επιπέδου εφαρμογών στα δίκτυα υπολογιστών και χρησιμοποιείται κυρίως σε διανεμημένα πληροφορικά συστήματα υπερμέσων. Είναι ένα γενικό, αντικειμενοστραφές πρωτόκολλο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα πλήθος εφαρμογών, για παράδειγμα σε εξυπηρετητές - διανομείς (servers) και διανεμημένα συστήματα διαχείρισης αντικειμένων. Το βασικότερο και πιο σημαντικό ίσως χαρακτηριστικό του πρωτοκόλλου αυτού είναι ότι επιτρέπει στα διάφορα συστήματα μετάδοσης δεδομένων να υφίστανται ανεξάρτητα από τα δεδομένα που αυτά μεταφέρουν.

Πιο ειδικά αναφέρουμε ότι, όπως όλες οι υπηρεσίες του Internet έτσι και η υπηρεσία WWW στηρίζεται στο μοντέλο πελάτη / διανομέα client/server. Αυτό σημαίνει, πως το σύνολο των πληροφοριών βρίσκεται σε κάποιον υπολογιστή που εξυπηρετεί κλήσεις ανάσυρσης. Το πρόγραμμα εξυπηρέτησης των κλήσεων ονομάζεται server, ενώ το πρόγραμμα το οποίο στέλνει τις κλήσεις στον server ονομάζεται client. Έτσι, λοιπόν, στην υπηρεσία WWW ο server ονομάζεται Web server και ο client ονομάζεται Web client ή Web browser<sup>1</sup>

---

<sup>11</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - Εξυπηρετητής - <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BE%CF%85%CF%80%CE%B7%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%AE%CF%82>

Το πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται για τη μεταφορά των δεδομένων και των κλήσεων από τον Web server στον Web browser (και αντίστροφα) ονομάζεται HTTP (HyperText Transfer Protocol).<sup>12</sup>

## 2.6. PHP και MySQL

Το αντικείμενο της εργασίας αυτής είναι η δημιουργία μια δυναμικής εφαρμογής e-shop στο Internet. Για την ανάπτυξη και την υλοποίηση της εφαρμογής αυτής θα χρησιμοποιηθεί η γλώσσα PHP και η βάση δεδομένων MySQL. Τα στατικά περιεχόμενα μιας HTML Web τοποθεσίας, είναι απλώς αυτό, δηλαδή στατικά. Παραμένουν τα ίδια, εκτός και αν τα ενημερώσετε άμεσα. Οι χρήστες σας δεν μπορούν να συνδιαλέγονται με την τοποθεσία με κάποιο τρόπο που να είναι ουσιαστικός.

Χρησιμοποιώντας μια γλώσσα, όπως την PHP και μια βάση δεδομένων, όπως την MySQL μπορείτε να κάνετε τις τοποθεσίες σας δυναμικές, δηλαδή να είναι προσαρμόσιμες και θα περιέχουν ενημερωμένες πληροφορίες.

Η PHP είναι μια γλώσσα script από την πλευρά του διακομιστή, σχεδιασμένη ειδικά για το Web. Μέσα σε μια HTML σελίδα μπορείτε να ενσωματώσετε PHP κώδικα, που θα εκτελείται κάθε φορά που θα επισκέπτεστε τη σελίδα. Ο PHP κώδικας μεταφράζεται στο Web διακομιστή και δημιουργεί HTML ή άλλη έξοδο που θα δει ο επισκέπτης.

Η PHP δημιουργήθηκε το 1994 και ήταν αρχικά η δουλειά ενός ατόμου, του Rasmus Lerdorf. Υιοθετήθηκε και από άλλα ταλαντούχα άτομα και έχει περάσει από τρεις βασικές εκδόσεις. Τον Ιανουάριο του 2001 ήταν σε χρήση σχεδόν σε πέντε εκατομμύρια τομείς παγκόσμια και αυτός ο αριθμός μεγαλώνει γρήγορα.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Information & Communication Technologies - Το πρωτόκολλο HTTP - [http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap3a\\_4.htm](http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap3a_4.htm)

<sup>13</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - PHP - <http://el.wikipedia.org/wiki/PHP>

Η MySQL είναι ένα σύστημα διαχείρισης σχεσιακών βάσεων δεδομένων που μετρά περισσότερες από 11 εκατομμύρια εγκαταστάσεις. Έλαβε το όνομά της από την κόρη του Μόντυ Βιντένιους, τη Μάι (αγγλ. My). Το πρόγραμμα τρέχει έναν εξυπηρετητή (server) παρέχοντας πρόσβαση πολλών χρηστών σε ένα σύνολο βάσεων δεδομένων.

Ο κωδικός του εγχειρήματος είναι διαθέσιμος μέσω της GNU General Public License, καθώς και μέσω ορισμένων ιδιόκτητων συμφωνιών. Ανήκει και χρηματοδοτείται από μία και μοναδική κερδοσκοπική εταιρία, τη σουηδική MySQL AB, η οποία σήμερα ανήκει στην Oracle.<sup>14</sup>

## **2.7. Πλατφόρμες για e-shop**

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα παρουσιαστούν 4 πιο γνωστές πλατφόρμες για eshop.

### **Magento**

Το Magento είναι ίσως η πιο διάσημη ανοιχτού κώδικα πλατφόρμα για ηλεκτρονικά καταστήματα.

- Είναι ανοιχτού κώδικα και δωρεάν, αλλά έχει και άλλες εκδόσεις, οι οποίες είναι πανάκριβες, ιδιαίτερα για τις απαιτήσεις των περισσότερων ελληνικών καταστημάτων.
- Έχει εξαιρετικά μεγάλη γκάμα από templates και plugins. Ίσως τη μεγαλύτερη από τις υπόλοιπες πλατφόρμες.
- Το backend του είναι σχετικά απλό και έχει αρκετά πράγματα προεγκατεστημένα.

---

<sup>14</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - MySQL- <http://el.wikipedia.org/wiki/MySQL>

- Για την κατασκευή template, τότε θα χρειαστούν περισσότερες γνώσεις, μιας και το magento είναι φτιαγμένο πάνω στο zend framework.
- Το σύστημα αναβάθμισης του είναι πολύπλοκο και δύσχρηστο σε σχέση με τις άλλες πλατφόρμες.
- Χρειάζεται vps ή dedicated server για να είναι γρήγορο, οπότε το κόστος συντήρησης του είναι απαγορευτικό.

### **Prestashop**

Το Prestashop είναι και αυτό μία αρκετά διάσημη ανοιχτού κώδικα πλατφόρμα παγκοσμίως και έχει αρχίσει να γίνεται ιδιαίτερα γνωστή και στην Ελλάδα το τελευταίο διάστημα. Το prestashop:

- Είναι αρκετά γρήγορο και μπορεί να τρέξει άνετα σε πακέτα shared hosting
- Η δημιουργία templates είναι σχετικά εύκολη, μιας και γίνεται χρήση της smarty engine
- Είναι εύκολο στις αναβαθμίσεις
- Έχει αρκετά templates και plugins
- Η κοινότητα του είναι οργανωμένη και μεγάλη, αλλά όχι τόσο όσο του Magento
- Το Back End είναι πολύπλοκο ή τουλάχιστον χρειάζεται κάποιο χρόνο προκειμένου να γίνει πιο ευκολο σε σχέση με τις άλλες πλατφόρμες.

### **Virtuemart**

Το virtuemart είναι και αυτό μία ακόμη πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα και από τις πιο διάσημες στην Ελλάδα, λόγω της εκτεταμένης χρήσης του Joomla. Το virtuemart :

- Είναι ικανοποιητικό από ταχύτητα
- Έχει το ίδιο σύστημα δημιουργίας templates όπως με το Joomla.
- Η αναβάθμιση γίνεται εύκολα
- Το backend του χρησιμοποιεί την ίδια λογική όπως το Joomla.
- Χρειάζεται το Joomla για να λειτουργήσει
- Προσωπικά προτιμώ stand alone πλατφόρμες e commerce.

### **OpenCart**

Το OpenCart είναι για εμένα αυτή τη στιγμή η καλύτερη πλατφόρμα για eshop και είναι και αυτή ανοιχτού κώδικα.

- Είναι αρκετά γρήγορο.
- Είναι εύκολο να δημιουργήσει κάποιος templates.
- Η αναβάθμιση είναι σχετικά εύκολη.
- Το backend του είναι το πιο εύκολο και έχει αρκετά καλές προσθήκες που έρχονται έτοιμες με την εγκατάσταση.
- Δεν χρειάζεται ιδιαίτερα ειδικές γνώσεις για να κάνετε τροποποιήσεις, πέρα από τα βασικά.

- Το μόνο μειονέκτημα του είναι ότι δεν υπάρχει επαρκής μετάφραση για την ελληνική γλώσσα.<sup>15</sup>

## **2.8. Τι είναι το OpenCart**

Το OpenCart είναι ένα σύστημα ηλεκτρονικού εμπορίου ανοιχτού κώδικα γραμμένο σε PHP. Στην ουσία παρέχει ένα σύνολο εργαλείων για να μπορέσει κάποιος να δημιουργήσει το δικό του e-shop από την αρχή και καλύπτει πάρα πολλές ανάγκες κατά το σχεδιασμό και λειτουργία του e-shop αυτού.

### **Σε ποιους απευθύνεται**

Απευθύνεται σε ανθρώπους που είτε έχουν μια δική τους φυσική επιχείρηση είτε θέλουν να πουλήσουν τα προϊόντα τους μέσω διαδικτύου. Είναι μια ασφαλής λύση ηλεκτρονικού εμπορίου και προσφέρει πολλές επιλογές για κάθε έναν με το ελάχιστο δυνατό κόστος.

### **Χαρακτηριστικά**

Έχοντας αποσπάσει μια από τις καλύτερες βαθμολογίες παγκοσμίως σαν λύση ηλεκτρονικού εμπορίου έχει αμέτρητα χαρακτηριστικά μερικά από τα οποία είναι τα ακόλουθα:

- Ύπαρξη καλαθιού αγορών
- Απεριόριστες κατηγορίες προϊόντων
- Απεριόριστα προϊόντα

---

<sup>15</sup> Κατασκευή eshop – Επιλογή πλατφόρμας ecommerce - <http://www.ifeed.gr/kataskeyh-eshop-epilogh-platformas-ecommerce/>

- Κριτικές προϊόντων
- Βαθμολογίες προϊόντων
- Πλήρης υποστήριξη και βοήθεια
- Πληθώρα επιλογής γλωσσών και νομισμάτων
- Λειτουργία SEO
- Διαφορετικοί τρόποι αποστολής
- Περισσότεροι από 20 τρόποι πληρωμής
- Πολλαπλά templates για μοναδικότητα του e-shop
- Παραμετροποιήσιμο περιβάλλον διαχείρισης του site
- Πλήρη στατιστικά πωλήσεων και επισκεψιμότητας
- Εύκολη διαχείριση του e-shop μέσω μενού και επιλογών ανά προϊόν

Συμπερασματικά λοιπόν, το OpenCart είναι ένα εύκολο στη χρήση, με καλοσχεδιασμένη μηχανή αναζήτησης, άκρως παραμετροποιήσιμο λογισμικό.<sup>16</sup>

## **2.9 Γιατί επιλέξαμε το OpenCart**

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω το OpenCart είναι μια πλατφόρμα ηλεκτρονικού εμπορίου ανοικτού κώδικα. Είναι μια αρκετά ισχυρή πλατφόρμα, αυτόνομη και φιλική προς τον χρήστη είναι από τα δημοφιλέστερα opensource προγράμματα που υπάρχουν σήμερα στην αγορά. Προσφέρει την δυνατότητα δημιουργίας πολλών κατηγοριών, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε είκοσι διαφορετικούς τρόπους πληρωμής και ανάμεσα σε οχτώ τρόπους αποστολής. Είναι

---

<sup>16</sup> Κατασκευή e-shop-Γνωριμία με το OpenCart - <http://www.eshopmag.gr/kataskevi-e-shop-gnorimia-me-to-opencart/>

ανεπτυγμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να έχει εύκολη συντήρηση και ενημέρωση του περιεχομένου. Η υλοποίηση και η εγκατάσταση γίνεται γρήγορα και χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις υπολογιστών και διαδικτύου. Ο βασικότερος όμως λόγος για τον οποίο επιλέξαμε το opencart είναι ότι χρησιμοποιείται αποκλειστικά για την κατασκευή ενός e-shop προσφέρει όλα τα απαραίτητα εργαλεία υλοποίησης του, βρήκαμε αρκετά εγχειρίδια χρήσης για την συγκριμένη πλατφόρμα και οι μεγαλύτεροι πλειοψηφία στο διαδίκτυο ανέφεραν μόνο θετικά σχόλια για την συγκεκριμένη πλατφόρμα. Το OpenCart γίνεται εύκολα κατανοητό, δεν χρειάζονται ιδιαίτερες γνώσεις και χρόνος για να υλοποιήσουμε το ηλεκτρονικό κατάστημα. Μόνο για την υλοποίηση και χωρίς να έχουμε γνώσεις πάνω στο αντικείμενο αυτό, χρειαστήκαμε 3 ημέρες. Όλοι οι παραπάνω λόγοι μας ώθησαν να χρησιμοποιήσουμε το Opencart και μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι ήταν η καλύτερη επιλογή μας και θα το επιλέγαμε και πάλι για την κατασκευή ενός e-shop.

## 2.9.2 Αρχιτεκτονική φακέλων και αρχείων του OpenCart

Το OpenCart βασίζεται σε ένα MVC(+L) στυλ πρότυπου σχεδιασμού. Το L + δεν αποτελεί μέρος του προτύπου, αλλά είναι σημαντικό να γίνει κατανοητός ο εντοπισμός της γεωγραφικής θέσης του κάθε επισκέπτη και το πώς το κείμενο του eshop αλλάζει για διαφορετικές γλώσσες.

### Ανάλυση και Αρχιτεκτονική φακέλων και αρχείων.

- **admin**: περιέχει όλα τα αρχεία του backend συστήματος (πίνακα διαχείρισης) του e-shop. Ο συγκεκριμένος φάκελος δε συνδέεται με τους φακέλους του υπόλοιπου e-shop και γι αυτό το λόγο θα μπορούσε να φιλοξενηθεί σε άλλον server για λόγους ασφαλείας.

- **catalog**: περιέχει όλα τα αρχεία, δηλαδή όλο τον κώδικα, του front end website, δηλαδή του e-shop που βλέπουν οι επισκέπτες/πελάτες.

- **image**: ο φάκελος στον οποίο αποθηκεύονται οι φωτογραφίες των προϊόντων.

- **download**: ο φάκελος στον οποίο αποθηκεύονται αρχεία των προϊόντων προς λήψη. Για παράδειγμα, οι οδηγίες χρήσης ενός προϊόντος.

- **system**: περιέχει τις κοινές βιβλιοθήκες και τον κώδικα του e-shop. Ο φάκελος admin και catalog χρησιμοποιούν αυτό το φάκελο. Έτσι, αν το admin φιλοξενηθεί σε διαφορετικό server από το υπόλοιπο e-shop, τότε χρειάζεται και ένα αντίγραφο του φακέλου system.

Στους φακέλους catalog και admin εφαρμόζεται η αρχιτεκτονική MVC(+L)

Δηλαδή

- **Model**: Επίπεδο Βάσης Δεδομένων – Όλες οι ερωταπαντήσεις στη βάση δεδομένων γίνονται εδώ, προερχόμενες από τον controller. Με αυτό το τρόπο πετυχαίνουμε δομημένες ερωτήσεις στη βάση δεδομένων που είναι προσβάσιμες από όλα τα αρχεία του eshop.

- **View**: Template Display: Εδώ βρίσκεται όλος ο κώδικας HTML και ο σχεδιασμός/εμφάνιση του eshop είναι αποθηκευμένη σε .tpl αρχεία.

- **Controller**: Βασικός κώδικας ελέγχου – Σε αυτό το επίπεδο γίνεται μετατρέπονται οι ενέργειες του πελάτη σε μεταβλητές και λογικές ενέργειες προς τη βάση δεδομένων.

- **Language**: Εδώ βρίσκονται τα αρχεία γλώσσας.<sup>17</sup>

### 2.9.3 Η πλοήγηση στο κατάστημα

Η σειρά εργαλείων πλοήγησης στα προϊόντα του καταστήματος γίνεται με διάφορους τρόπους όπως:

- Πλοήγηση στα προϊόντα με βάση τον κατασκευαστή.

---

<sup>17</sup> Δομή φακέλων του opencart - OpenCart Community Forum - <http://forum.opencart.com/viewtopic.php?f=20&t=4113>

- Πλοήγηση στα περισσότερα δημοφιλή προϊόντα.
- Πλοήγηση στα πιο πρόσφατα προϊόντα.
- Πλοήγηση βάσει της κατηγορίας / υποκατηγορίας στην οποία ανήκει ένα προϊόν
- Πλοήγηση στα προϊόντα με συγκεκριμένο όνομα ή περιγραφή (αναζήτηση)

#### *Πλοήγηση με βάση τον κατασκευαστή*

Ο πελάτης μπορεί να επιλέξει έναν από τους διαθέσιμους κατασκευαστές προϊόντων με τους οποίους το κατάστημα συνεργάζεται και να πλοηγηθεί στα προϊόντα του.

#### *Πλοήγηση στα περισσότερα δημοφιλή προϊόντα*

Δημοφιλές θεωρείται το προϊόν που έχει τις περισσότερες εμφανίσεις (οι πελάτες δηλαδή το έχουν εμφανίσει τις περισσότερες φορές στην οθόνη τους). Έτσι, στην περιοχή αυτή εμφανίζονται τα πέντε πρώτα σε εμφανίσεις προϊόντα.

#### *Πλοήγηση στα πρόσφατα προϊόντα*

Πρόσφατα θεωρούνται τα προϊόντα εκείνα που έχουν καταχωρηθεί πρόσφατα στο κατάστημα. Αυτά τα προϊόντα εμφανίζονται στην αρχική σελίδα του καταστήματος ώστε ο πελάτης να ενημερώνεται για νέες αφίξεις προϊόντων.

#### *Πλοήγηση στις κατηγορίες / υποκατηγορίες προϊόντων*

Κάθε προϊόν ανήκει σε μία ή περισσότερες κατηγορίες ή υποκατηγορίες. Έτσι, ο πελάτης έχει την δυνατότητα να επιλέξει την κατηγορία που τον ενδιαφέρει και να εμφανίσει τα προϊόντα που ανήκουν στην κατηγορία αυτή.

#### *Πλοήγηση με βάση την αναζήτηση*

Στο πεδίο αυτό ο πελάτης πληκτρολογεί το όνομα ή μέρος της περιγραφής ενός προϊόντος και του επιστρέφονται ως αποτελέσματα όλα τα προϊόντα που ταιριάζουν στον τίτλο (ή και στην περιγραφή) με τις λέξεις κλειδιά που όρισε.

## **2.10. Ηλεκτρονικό εμπόριο**

Ως Ηλεκτρονικό Εμπόριο (Η.Ε.), ή ευρέως γνωστό ως e-commerce, eCommerce ή e-comm, ορίζεται το εμπόριο παροχής αγαθών και υπηρεσιών που πραγματοποιείται εξ αποστάσεως με ηλεκτρονικά μέσα, βασιζόμενο δηλαδή στην ηλεκτρονική μετάδοση δεδομένων, χωρίς να καθίσταται αναγκαία η φυσική παρουσία των συμβαλλομένων μερών, πωλητή-αγοραστή. Περιλαμβάνει το σύνολο των διαδικτυακών διαδικασιών: ανάπτυξης, προώθησης, πώλησης, παράδοσης, εξυπηρέτησης και πληρωμής για προϊόντα και υπηρεσίες. Το εύρος των ανταλλαγών που διεξάγονται ηλεκτρονικά, έχει αυξηθεί ασυνήθιστα με την ευρεία χρήση του Διαδικτύου. Η χρήση του εμπορίου διεξάγεται κατ'αυτόν τον τρόπο, παρακινώντας και απορροφώντας καινοτομίες στην ηλεκτρονική μεταφορά χρηματικών πόρων, στη διαχείριση της εφοδιαστικής αλυσίδας (supply chain management), στο διαδικτυακό μάρκετινγκ (Internet marketing), στη διεκπεραίωση διαδικτυακών διαδικασιών (online transaction processing), στην ανταλλαγή ηλεκτρονικών δεδομένων (electronic data interchange, EDI), στην καταγραφή συστημάτων διοίκησης (inventory management) και στην αυτοματοποίηση συστημάτων συγκέντρωσης δεδομένων.

### **Είδη ηλεκτρονικού εμπορίου**

Αρχικά το ηλεκτρονικό εμπόριο ανάλογα των συμβαλλομένων μερών διακρίνεται στους ακόλουθους τύπους:

**B2B.** Προφέρεται μπι-του-μπι, ή μπράβο-του-μπράβο. Πρόκειται για ευφύες αρκτικόλεξο του αγγλικού όρου «business to business» και αφορά ηλεκτρονικό εμπόριο που διενεργείται μεταξύ επιχειρήσεων. Αυτό μπορεί να είναι ανοιχτό σε όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη (ανταλλαγή εμπορευμάτων) ή περιορισμένο σε συγκεκριμένους προκαθορισμένους συμμετέχοντες (ιδιωτική ηλεκτρονική αγορά).

**B2C.** Προφέρεται μπι-του-σί, ή μπράβο-του-τσάρλι. Πρόκειται ομοίως σε χρήση αρκτικόλεξο του αγγλικού όρου «business to consumer» που αφορά ηλεκτρονικό εμπόριο που διενεργείται μεταξύ επιχειρήσεων (προμηθευτών, ή παροχής υπηρεσιών) και καταναλωτών αυτών. Αυτός ο τύπος ηλεκτρονικού εμπορίου διεξάγεται από εταιρίες όπως η amazon.com. Η ηλεκτρονική αγορά αποτελεί μία μορφή ηλεκτρονικού εμπορίου στην οποία ο αγοραστής συνδέεται απευθείας με τον υπολογιστή του πωλητή συνήθως μέσω internet. Δεν εμπλέκεται καμία ενδιάμεση υπηρεσία. Οι συναλλαγές, αγορά ή πώληση, ολοκληρώνονται ηλεκτρονικά και διαδραστικά σε πραγματικό χρόνο, όπως γίνεται με την amazon.com για τα νέα βιβλία. Παρόλα αυτά σε κάποιες περιπτώσεις ένας μεσάζοντας μπορεί να είναι παρών σε μία συναλλαγή, όπως γίνεται με τις συναλλαγές στο eBay.com.

**Mobile E-commerce:** Αυτό αφορά το επιχειρούμενο ηλεκτρονικό τηλεφωνικό εμπόριο.

Το ηλεκτρονικό εμπόριο θεωρείται γενικά η πτυχή των πωλήσεων του e-business. Αποτελείται επίσης, από την ανταλλαγή των δεδομένων που διευκολύνουν την χρηματοπιστωτική πολιτική των επιχειρηματικών συναλλαγών.<sup>18</sup>

### 2.10.1 Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα αναφέρουμε επιγραμματικά τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του ηλεκτρονικού εμπορίου καθώς και τις δυνατότητες, του

#### Δυνατότητες :

- Αναζήτηση προϊόντων ανά κατηγορία ή είδος.
- Καλάθι αγορών.
- Ο συνεργάτης μας έχει τη δυνατότητα να καταχωρεί τα στοιχεία του και με τη χρήση κωδικού και username να βλέπει το αρχείο των παραγγελιών.

---

<sup>18</sup> Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια - Ηλεκτρονικό εμπόριο - [http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C\\_%CE%B5%CE%BC%CF%80%CF%8C%CF%81%CE%B9%CE%BF](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%B5%CE%BC%CF%80%CF%8C%CF%81%CE%B9%CE%BF)

- Διαφορετικά είδη συναλλάγματος.
- Υπολογισμός φόρων με βάση διάφορα στοιχεία (βάρος, περιοχή, κ.α.).
- Υπολογισμός εξόδων αποστολής με βάση διάφορα στοιχεία (βάρος, περιοχή, κ.α.).

### **Πλεονεκτήματα:**

- εισαγωγή σε νέες αγορές
- απόκτηση νέων πελατών
- αύξηση παραγωγικότητας
- ασφαλείς συναλλαγές τοις μετρητοίς
- ανταγωνιστικά πλεονεκτήματα

### **Μειονεκτήματα**

- Δεν υπάρχει εμπιστευτικότητα και ασφάλεια όσον αφορά το περιεχόμενο κάποιων πληροφοριών.
- Δεν υπάρχει ακεραιότητα, ώστε να προφυλάσσεται το υποκείμενο των πληροφοριών που διακινούνται.
- Συνεπώς, το ηλεκτρονικό εμπόριο ελλοχεύει κινδύνους για τον ανυποψίαστο χρήστη.

Αναλυτικότερα πλεονεκτήματα όσον αφορά τον καταναλωτή και την εταιρία:

### **Πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού εμπορίου για τον καταναλωτή**

- Τα ηλεκτρονικά καταστήματα είναι ανοιχτά 24 ώρες το 24ωρο. Με άλλα λόγια οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμείτε, μπορείτε να αγοράσετε π.χ. ένα CD,

ένα αεροπορικό εισιτήριο, ή ακόμα και τα μονωτικά υλικά που χρειάζονται για την οικοδομή σας.

- Το κόστος των προϊόντων που πωλούνται μέσω Internet είναι κατά γενικό κανόνα πολύ χαμηλότερο από τις τιμές του εμπορίου, αφού ένα ηλεκτρονικό κατάστημα είναι απαλλαγμένο από μεγάλο μέρος του λειτουργικού κόστους ενός πραγματικού καταστήματος (ενοικίαση χώρου και «αέρα», ηλεκτρικό, νερό κλπ) και γενικά απαιτεί πολύ λιγότερο υπαλληλικό προσωπικό.
- Η αγορά είναι πραγματικά παγκόσμια. Με άλλα λόγια, μπορείτε μέσω του υπολογιστή σας να αγοράσετε ακόμα και κάτι το οποίο δεν κυκλοφορεί στην Ελλάδα, χωρίς να πρέπει πια να περιμένετε πότε κάποιος φίλος σας θα ταξιδέψει στο εξωτερικό για να σας το φέρει.
- Η συναλλαγή είναι γρήγορη και άμεση. Με άλλα λόγια, από τη στιγμή που ολοκληρώνετε την παραγγελία σας, το αργότερο σε 3-4 ημέρες την έχετε λάβει, ακόμα και αν εκείνη τη στιγμή το προϊόν βρισκόταν στην άλλη άκρη του πλανήτη.
- Αλλά το πιο πρακτικό και πιο σημαντικό όφελος για τον καταναλωτή από το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι το ότι:
- Ο καθένας βρίσκει αυτό που θέλει, όποτε το θέλει, χωρίς να κάνει βήμα, χωρίς δηλαδή κόπο και χωρίς καμία σπατάλη χρόνου. Με άλλα λόγια απλά και εύκολα ψώνια από το σπίτι ή το γραφείο!

### **Πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού εμπορίου για την εταιρία**

- Όπως προαναφέραμε, κάθε εταιρία που έχει ηλεκτρονική παρουσία μπορεί να διευρύνει τον κύκλο εργασιών της επεκτείνοντας τα γεωγραφικά όρια των συναλλαγών της. Αυτό σημαίνει πως κάθε επιχείρηση που διαθέτει τα προϊόντα της online μπορεί και αποκτά πελάτες σε περιοχές που βρίσκονται μακριά από την έδρα της, ακόμα και στο εξωτερικό. Με άλλα λόγια, κάθε επιχείρηση που έχει ένα ηλεκτρονικό κατάστημα, είναι σαν να έχει υποκαταστήματα σε πολλές περιοχές και μάλιστα με ελάχιστο λειτουργικό κόστος.

- Κάθε εταιρία που χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες- όπως το Internet- γίνεται εξ ορισμού πιο ανταγωνιστική, αφού μπορεί να ενημερώνεται πιο εύκολα για τις τρέχουσες εξελίξεις στο χώρο της. Με άλλα λόγια και με δεδομένο το ότι σε λίγα χρόνια όλες οι εμπορικές δραστηριότητες θα γίνονται μέσω Internet, το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι η νέα μεγάλη πρόκληση για κάθε εταιρία που θέλει να είναι ανταγωνιστική.
- Οι ηλεκτρονικές συναλλαγές επιτρέπουν την αμφίδρομη σχέση μεταξύ επιχείρησης και καταναλωτή (interaction). Αυτό σημαίνει πως κάθε εταιρία μέσω των ηλεκτρονικών συναλλαγών μπορεί να συλλέξει πολλά στοιχεία για τις συνήθειες, τις ανάγκες και τα γούστα των καταναλωτών και σύμφωνα με αυτά να αναπροσαρμόσει την πολιτική της προς το θετικότερο.
- Τέλος, γνωρίζοντας τις συγκεκριμένες ανάγκες των πελατών τους, οι εταιρίες μπορούν να προχωρήσουν στη δημιουργία συγκεκριμένων προϊόντων είτε ανταποκρινόμενων σε έναν καταναλωτή, είτε σε μια ομάδα καταναλωτών που χρειάζονται ένα νέο προϊόν το οποίο δεν υπάρχει ακόμα στην αγορά.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του ηλεκτρονικού εμπορίου - sec -

[http://secofexchanges.wordpress.com/%CF%84%CE%B1-](http://secofexchanges.wordpress.com/%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%BB%CE%B5%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BC%CE%B5%CE%B9%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84/ofexchanges.wordpress)

[%CF%80%CE%BB%CE%B5%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-](http://secofexchanges.wordpress.com/%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%BB%CE%B5%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BC%CE%B5%CE%B9%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84/ofexchanges.wordpress)

[%CE%BC%CE%B5%CE%B9%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84/ofexchanges.wordpress](http://secofexchanges.wordpress.com/%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%BB%CE%B5%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84/ofexchanges.wordpress)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>

### 3.1 UML Διαγράμματα

Η ενοποιημένη γλώσσα σχεδιασμού (*unified modeling language*) (UML) είναι μια γραφική γλώσσα για την οπτική παράσταση, τη διαμόρφωση προδιαγραφών και την τεκμηρίωση συστημάτων που βασίζονται σε λογισμικό. Η UML στοχεύει στο σχεδιασμό αντικειμενοστρεφών συστημάτων. Το σχέδιο είναι μια απλοποιημένη παράσταση της πραγματικότητας. Έτσι δημιουργώντας ένα σχέδιο επιτυγχάνουμε τέσσερεις στόχους:

1. παριστάνουμε οπτικά το σύστημα που έχουμε ή θέλουμε να κατασκευάσουμε,
2. προσδιορίζουμε τη δομή και τη συμπεριφορά του συστήματος,
3. δημιουργούμε ένα πρότυπο για να βασίσουμε την κατασκευή του συστήματος,
4. τεκμηριώνουμε τις αποφάσεις που λάβαμε.

Σε όλους τους τεχνολογικούς τομείς ο σχεδιασμός βασίζεται σε τέσσερεις βασικές αρχές:

1. η επιλογή του είδους του σχεδίου έχει επίπτωση στον τρόπο και την μορφή επίλυσης του προβλήματος,
2. όλα τα σχέδια εκφράζονται σε διαφορετικές βαθμίδες ακρίβειας,
3. τα καλύτερα σχέδια σχετίζονται με την πραγματικότητα,
4. ένα είδος σχεδίων δεν είναι ποτέ αρκετό.

Τα διαγράμματα έχουν κατασκευαστεί με το πρόγραμμα yED Graph Editor το οποίο εξειδικεύεται σε διαγράμματα ροής, οργανογράμματα και uml διαγράμματα

## **Οι Χρήστες του συστήματος**

Όπως και προαναφέραμε το ηλεκτρονικό κατάστημα υλοποιήθηκε στην πλατφόρμα opencart σε ένα περιβάλλον βασισμένο στον παγκόσμιο ιστό, μέσω του οποίου μπορούν να γίνονται, μεταξύ άλλων, οι ακόλουθες ενέργειες:

### **Ο Διαχειριστής**

**Διαχείριση Πωλητή:** ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα να διαχειριστεί τον φαρμακοποιό, μπορεί να προσθέσει κάποιο επιπλέον στοιχείο του και αν το κρίνει απαραίτητο να τον διαγράψει.

**Διαχείριση Προϊόντων :** Ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα να διαχειριστεί τα προϊόντα του καταστήματος. Μπορεί να προσθέσει κάποιο προϊόν να διαγράψει προϊόν καθώς και να επεξεργαστεί κάποιο προϊόν.

**Διαχείριση Πελατών:** Ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα να διαχειριστεί του πελάτης του καταστήματος. Μπορεί να αναζητήσει κάποιον πελάτη και ύστερα να επεξεργαστεί τα στοιχεία τους και αν επιθυμεί να τον διαγράψει.

**Διαχείριση λειτουργικότητας ηλεκτρονικού καταστήματος :** Ο διαχειριστής, έχει τη δυνατότητα να εμπλουτίσει τον κατάλογο του ηλεκτρονικού καταστήματος προσθέτοντας νέα προϊόντα. Ακόμα μπορεί να προσθέσει μια νέα κατηγορία ή έναν κατασκευαστή προϊόντων καθώς και να καθορίσει τη διάταξη των αντίστοιχων μενού.

**Διαχείριση παραγγελιών:** Ο διαχειριστής, έχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεται τις παραγγελίες που έχουν πραγματοποιηθεί. Μεταξύ άλλων, μπορεί να αλλάξει τα στοιχεία του κατόχου της παραγγελίας, εάν αυτό ζητηθεί. Επίσης μπορεί να διαγράψει μια παραγγελία αν το κρίνει απαραίτητο.

### **Ο Πωλητής**

**Διαχείριση λειτουργικότητας ηλεκτρονικού καταστήματος :** Στον φαρμακοποιό δίνεται η δυνατότητα να διαχειριστεί την λίστα των προϊόντων, μπορεί

να αναζητήσει κάποιο προϊόν ,να επεξεργαστεί κάποιο προϊόν και να διαγράψει κάποιο προϊόν

**Διαχείριση πελατών:** Στον πωλητή δίνεται η δυνατότητα να διαχειριστή τους πελάτες του καταστήματος. Μπορεί να αναζητήσει κάποιον πελάτη και ύστερα να επεξεργαστεί τα στοιχεία τους και να τον διαγράψει.

**Διαχείριση προϊόντων:** Στον πωλητή δίνεται η δυνατότητα να διαχειριστή τα προϊόντα του καταστήματος, μπορεί να προσθέσει κάποιο προϊόν, να το επεξεργαστεί και αν επιθυμεί να το διαγράψει.

**Διαχείριση λίστα παραγγελιών:** Ο πωλητής έχει επίσης την δυνατότητα να διαχειριστεί τις παραγγελίες, μπορεί να κάνει μια παραγγελία, να επεξεργαστεί την παραγγελία και να την διαγράψει αν το επιθυμεί.

### **Ο Πελάτης**

**Ηλεκτρονικές αγορές:** Ο πελάτης, αφού τοποθετήσει στο καλάθι αγορών τα προϊόντα που επιθυμεί να αγοράσει, κατευθύνεται στο ηλεκτρονικό σύστημα πληρωμών όπου μπορεί να ολοκληρώσει με ασφάλεια την ηλεκτρονική του αγορά.

**Πλοήγηση στο ηλεκτρονικό κατάστημα:** Στον πελάτη παρέχεται περιγραφή για κάθε προϊόν του ηλεκτρονικού καταστήματος. Επίσης, μπορεί να πραγματοποιήσει αναζήτηση για κάποιο προϊόν και να επικοινωνήσει με τον διαχειριστή συμπληρώνοντας τη κατάλληλη φόρμα.

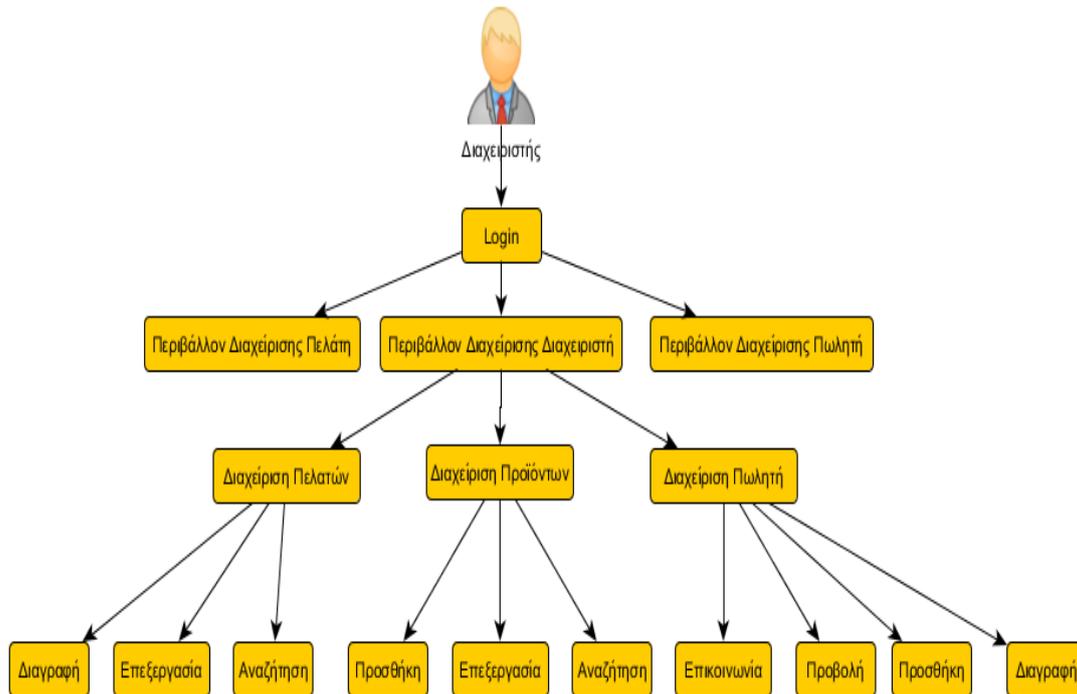
**Λογαριασμός Πελάτη:** Ο πελάτης έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει έναν λογαριασμό χρήστη , ώστε να έχει τον προσωπικό του λογαριασμό συμπληρώνοντας την κατάλληλη φόρμα.

### **Διάγραμμα περιπτώσεων χρήστη (Use Case Diagram)**

Στο διάγραμμα περιπτώσεων χρήστη φαίνονται οι χρήστες που αλληλεπιδρούν με το

σύστημα, καθώς και οι λειτουργίες που μπορούν να επιτελέσουν σε αυτό.

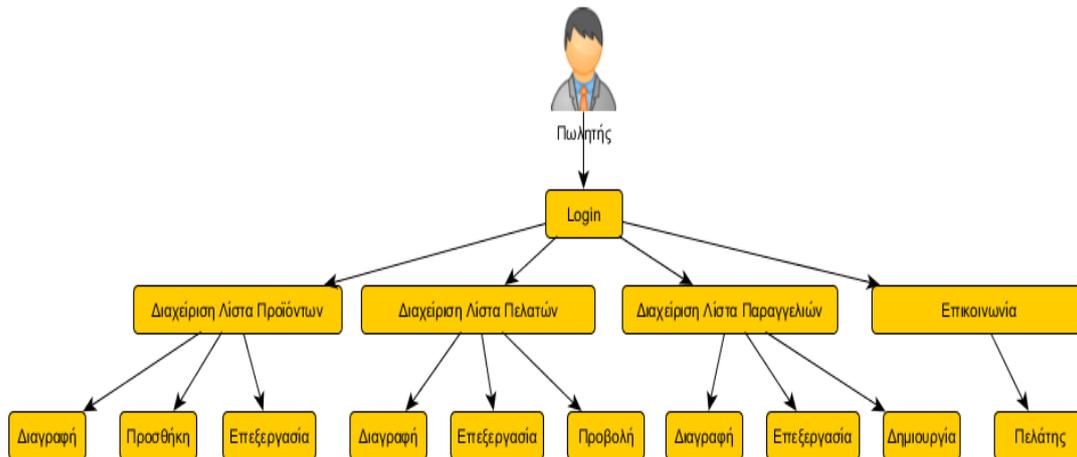
### 3.1.1 Περιβάλλον Διαχειριστή



**Διάγραμμα 1 Use Case Διαχειριστής**

Το διάγραμμα μας εμφανίζει όλες τις λειτουργίες του διαχειριστή δηλαδή να εισάγει και να επεξεργαστεί τους πελάτες τα προϊόντα του ηλεκτρονικού καταστήματος και τις λειτουργίες με τον πωλητή.

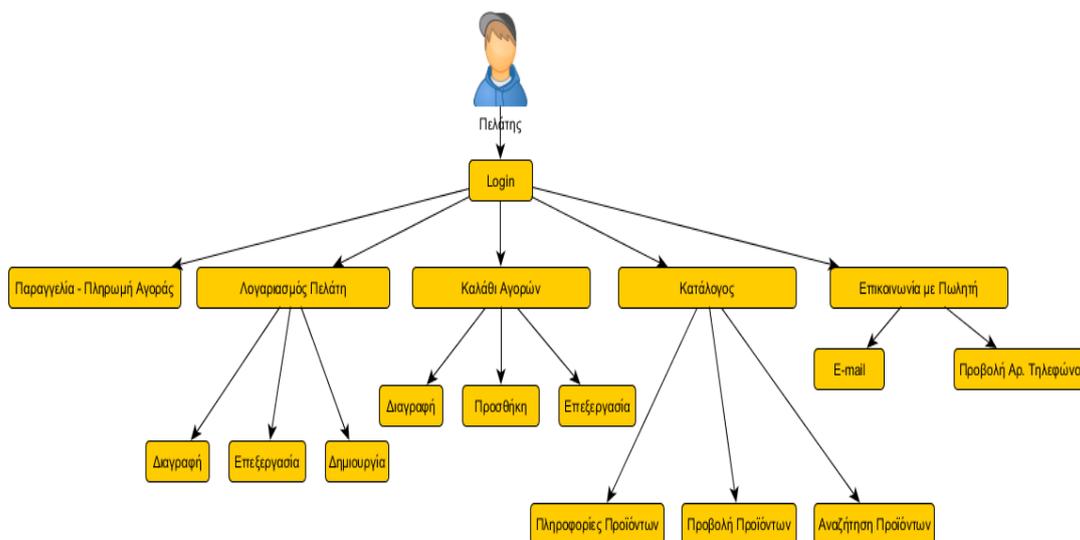
### 3.1.2 Περιβάλλον Πωλητής



Διάγραμμα 2 Use Case Πωλητής

Στο παραπάνω διάγραμμα εμφανίζονται οι λειτουργίες του πωλητή στο σύστημα ως προς τα προϊόντα του πελάτες και τις παραγγελίες.

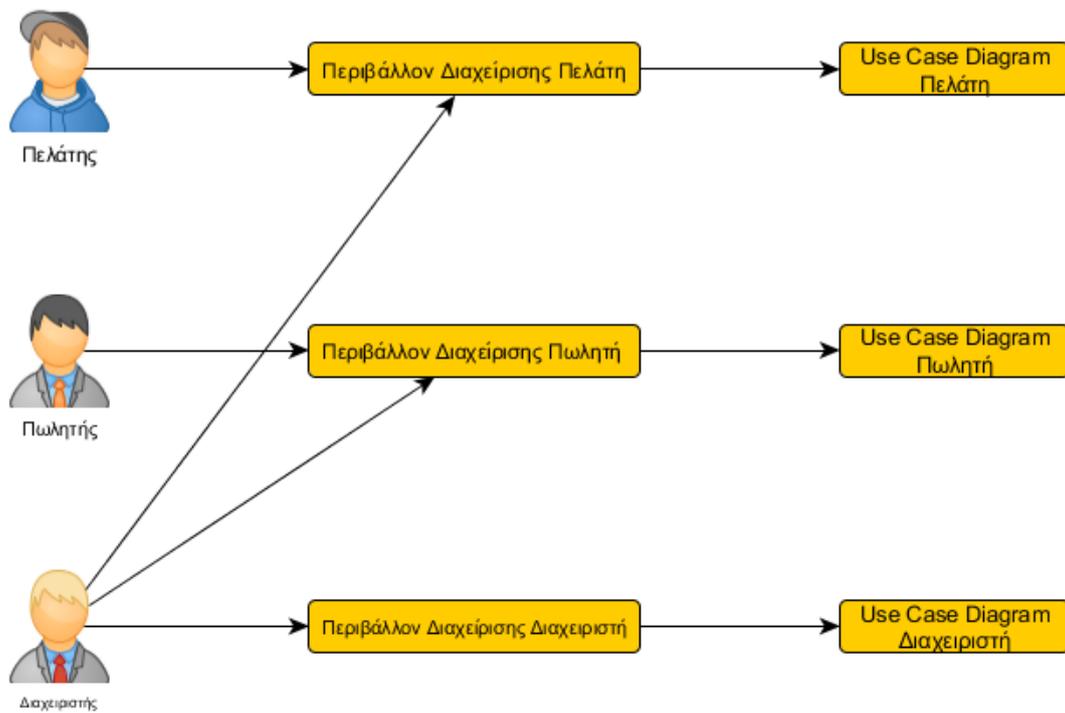
### 3.1.3 Περιβάλλον Πελάτης



Διάγραμμα 3 Use Case Πελάτης

Το διάγραμμα 3 παρουσιάζει τις λειτουργίες του πελάτη δηλαδή την παραγγελία, αγορά και πληρωμή των προϊόντων και την επικοινωνία με τον πωλητή.

### 3.1.4 Περιβάλλον όλοι οι χρήστες



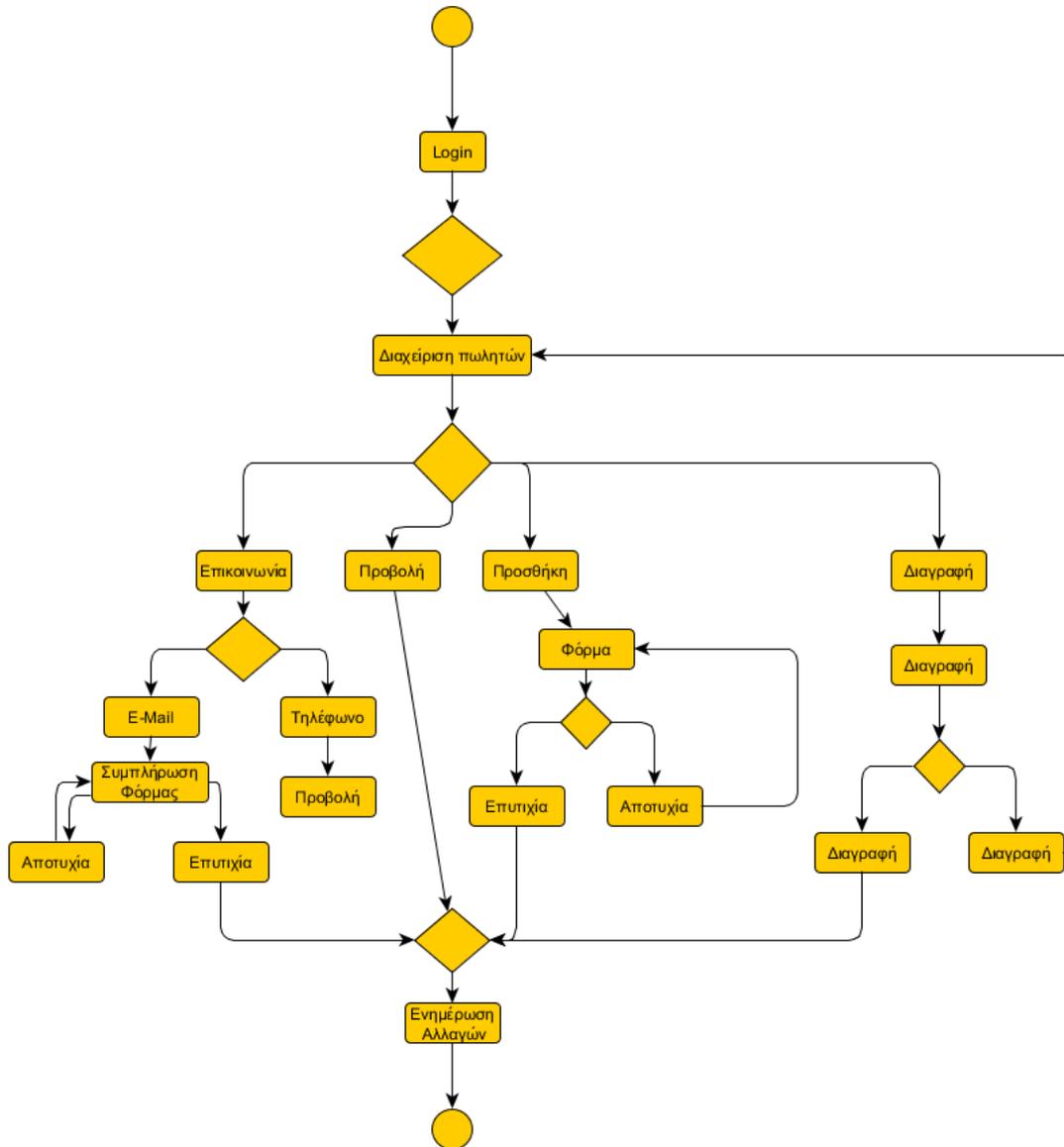
Διάγραμμα 4 Use Case Χρήστες

Το διάγραμμα 4 μας παρουσιάζει την σχέση και αλληλεπίδραση των χρηστών Πελάτη, Πωλητή και Διαχειριστή μεταξύ τους.

### 3.2 Διάγραμμα Δραστηριοτήτων (Activity Diagram's)

Στα διαγράμματα δραστηριοτήτων φαίνεται η χρονική ακολουθία των επιλογών του χρήστη μέσα στο σύστημα. .

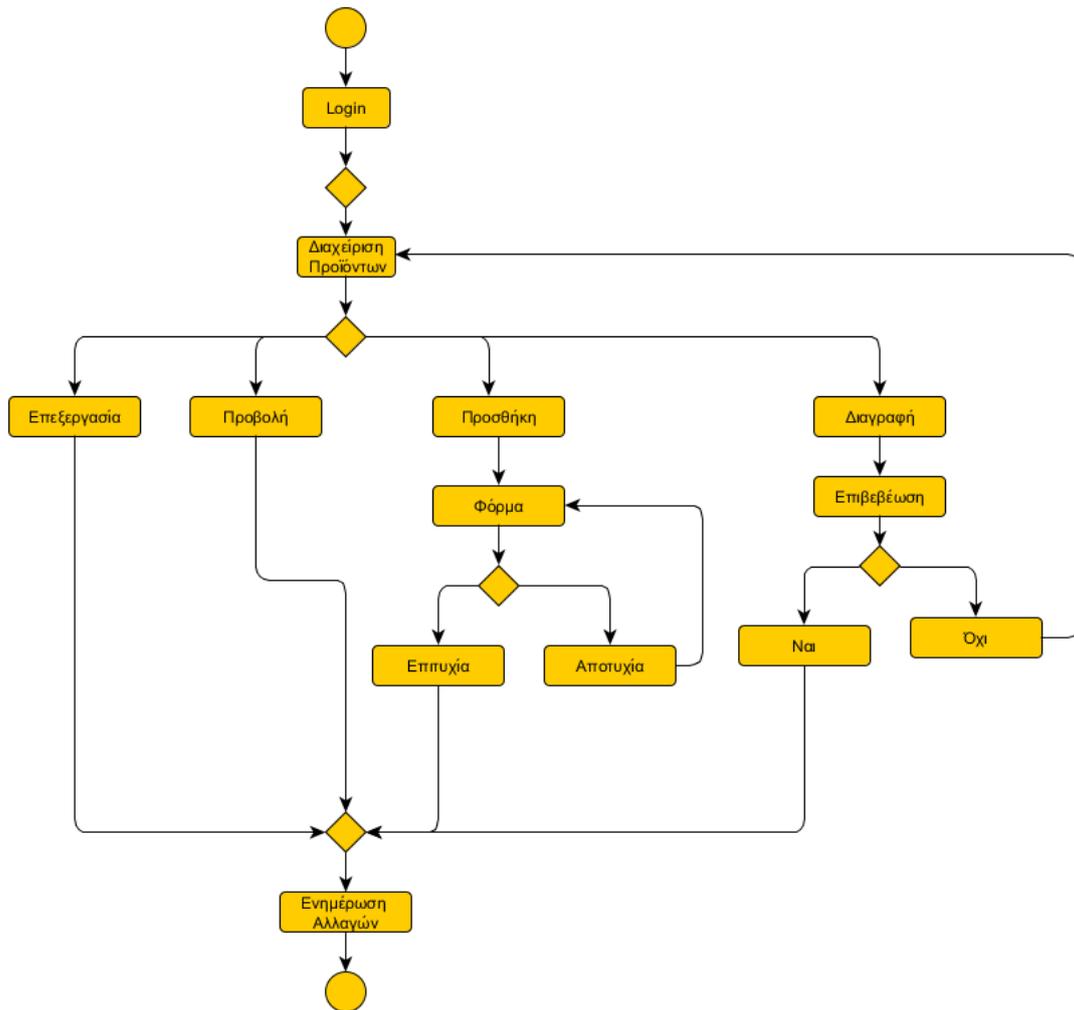
### 3.2.1 Activity diagram διαχειριστής



Διάγραμμα 5 Activity Διαχειριστής

Στο διάγραμμα 5 παρουσιάζεται η χρονική ακολουθία του διαχειριστή

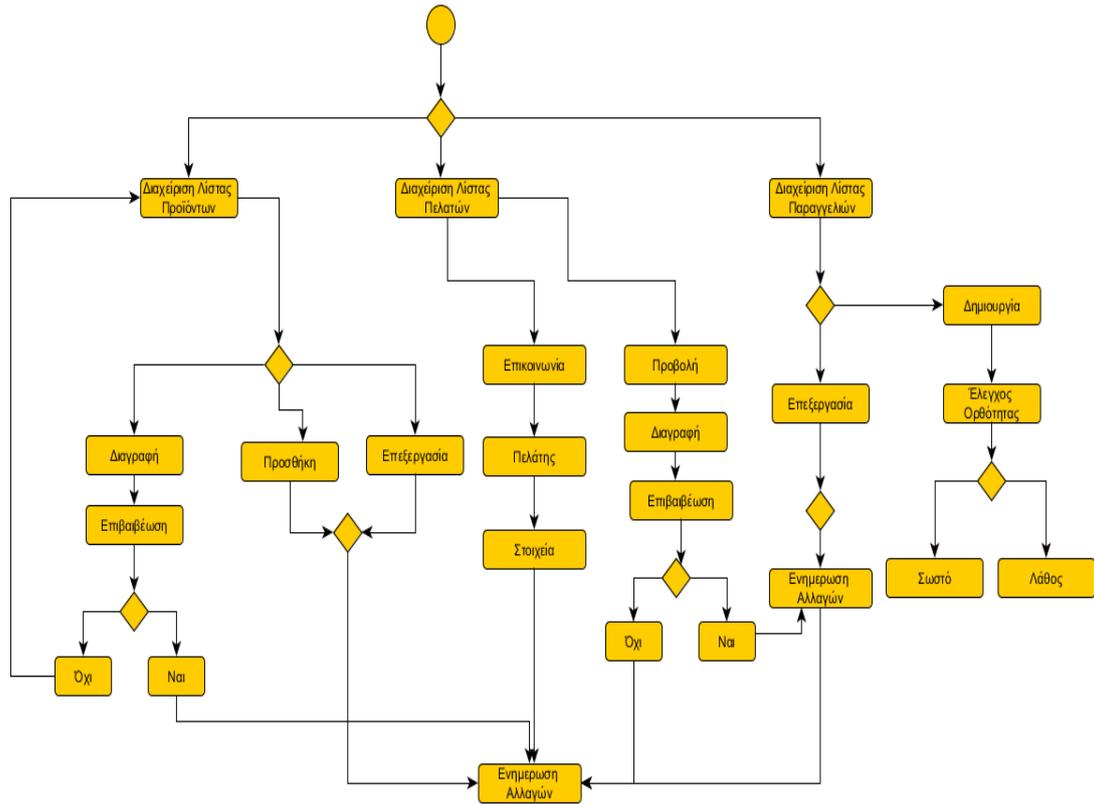
### 3.2.2. Activity diagram Διαχειριστής και Προϊόντα



Διάγραμμα 6 Activity Διαχειριστής -Προϊόντα

Το 6ο διάγραμμα μας δείχνει τα εργαλεία του διαχειριστή για τα προϊόντα όπως η διαγραφή τους η επεξεργασία τους.

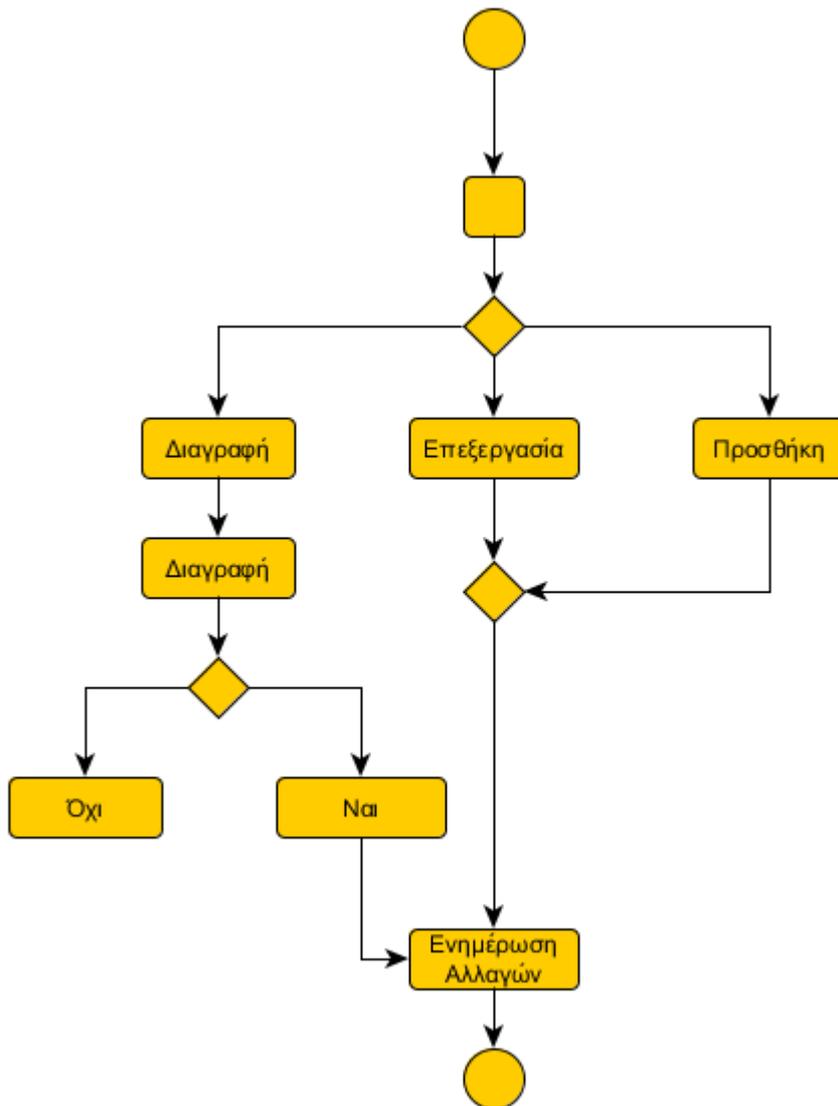
### 3.3.3. Activity Diagram Πωλητής



**Διάγραμμα 7 Activity Πωλητής**

Το διάγραμμα 7 μας παρουσιάζει τα διαχειριστικά εργαλεία του πωλητή για την λίστα προϊόντων, της λίστας πελατών και παραγγελιών.

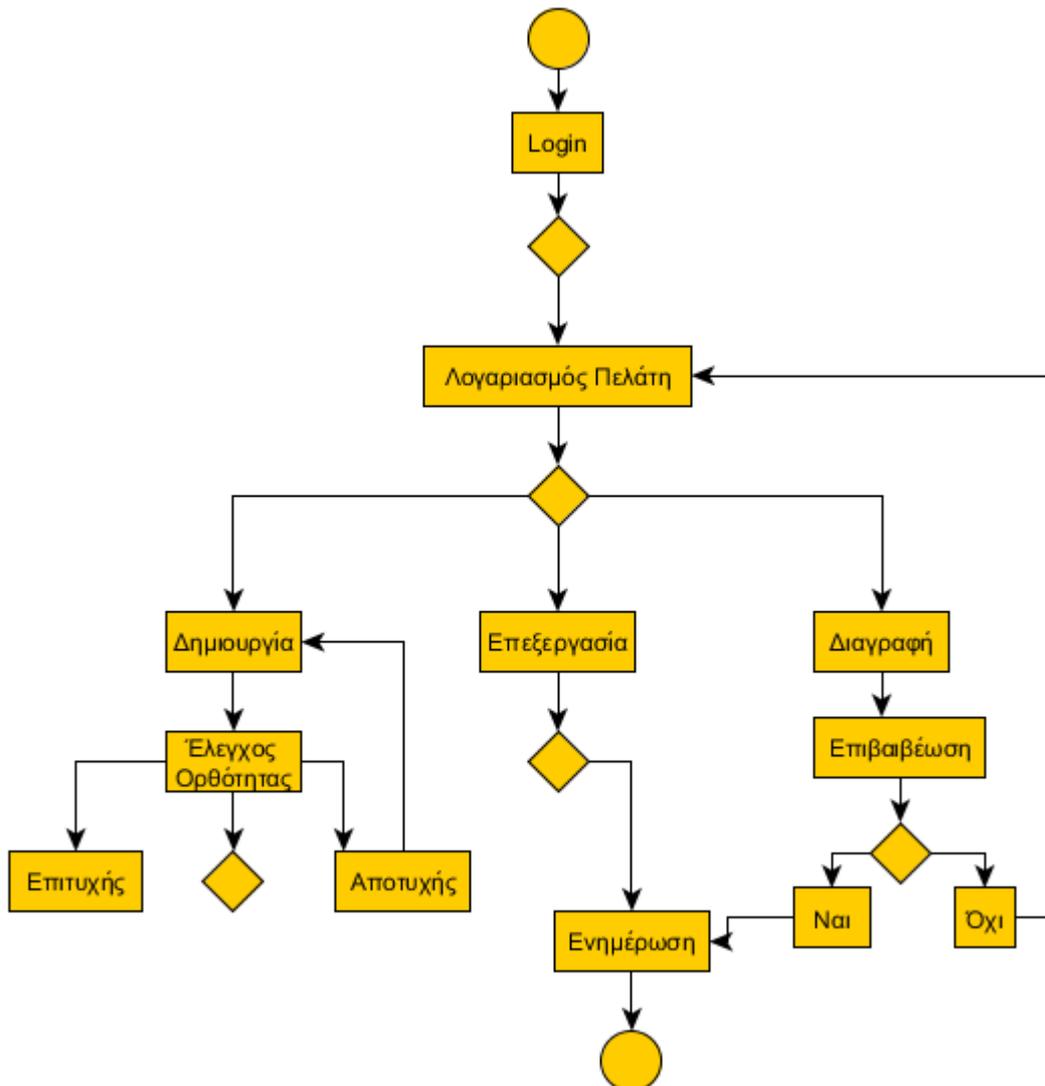
### 3.3.4. Activity diagram Πελάτης και Καλάθι αγορών



**Διάγραμμα 8 Activity Πελάτης- Καλάθι**

Στο παραπάνω διάγραμμα 8 παρουσιάζονται οι κινήσεις του πελάτη ως προς το καλάθι προϊόντων. δηλαδή για το πως θα εισάγει, θα επεξεργαστεί και θα διαγράψει προϊόντα μέσα σε αυτό.

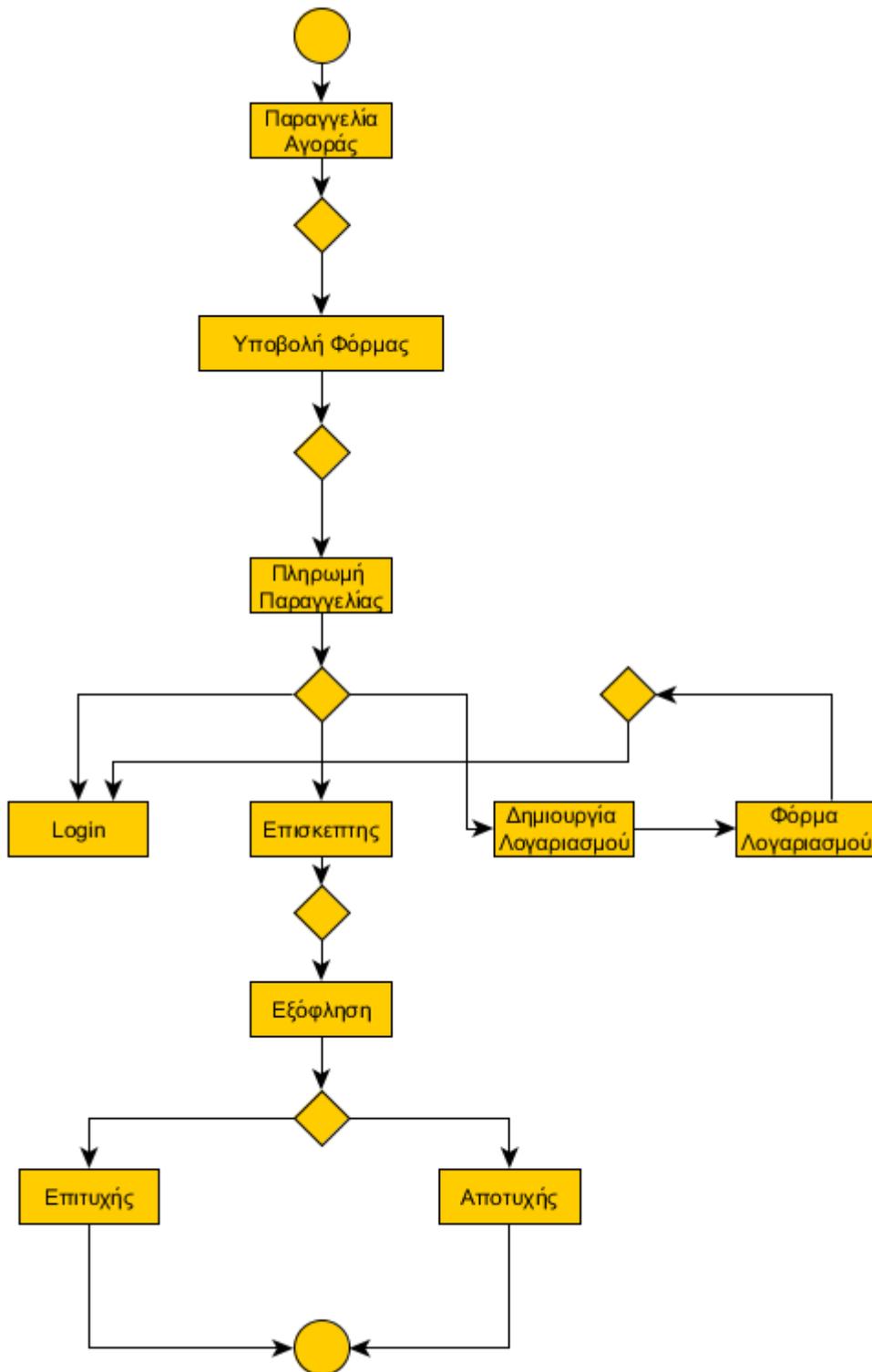
### 3.3.5. Activity diagram Πελάτης και Λογαριασμός



Διάγραμμα 9 Activity Πελάτης-Λογαριασμός

Το διάγραμμα 9 μας εμφανίζει τις κινήσεις για το πως ένας πελάτης μπορεί να δημιουργήσει έναν λογαριασμό και έπειτα να τον επεξεργαστεί ή και να τον διαγράψει

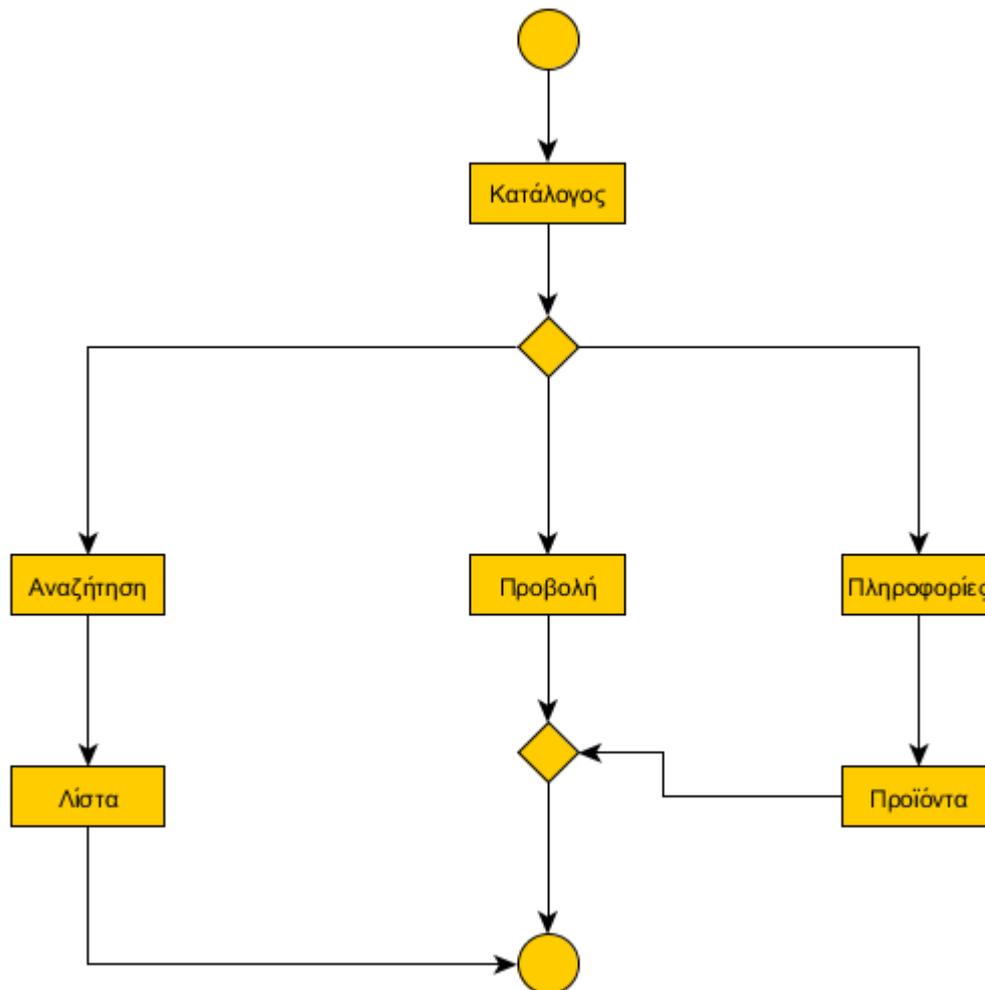
### 3.3.6. Activity diagram Αγορά προϊόν



**Διάγραμμα 10 Activity Diagram Αγορά Προϊόν**

Στο διάγραμμα 10 βλέπουμε τις κινήσεις του πελάτη ώστε να υποβάλει μια παραγγελία για ένα προϊόν και να εξοφλήσει την αγορά. Εάν δεν είναι πελάτης πρέπει να δημιουργήσει λογαριασμό από την φόρμα λογαριασμού

### 3.3.7. Activity diagram Πελάτης και κατάλογος



Διάγραμμα 11 Activity Diagram Κατάλογος

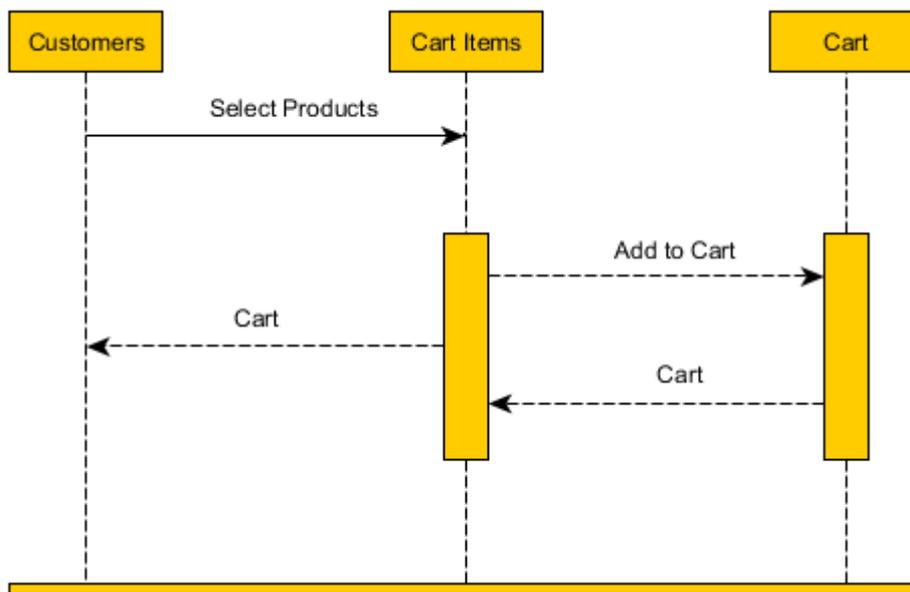
Το παραπάνω διάγραμμα βλέπουμε πως ένας πελάτης μπορεί να πληροφορηθεί τα προϊόντα του καταλόγου και να κάνει και αναζήτηση.

### 3.4 Ακολουθιακό Διάγραμμα (Sequence Diagram)

Το ακολουθιακό διάγραμμα δείχνει την αλληλεπίδραση του χρήστη, του συστήματος

του ηλεκτρονικού καταστήματος και της βάσης δεδομένων.

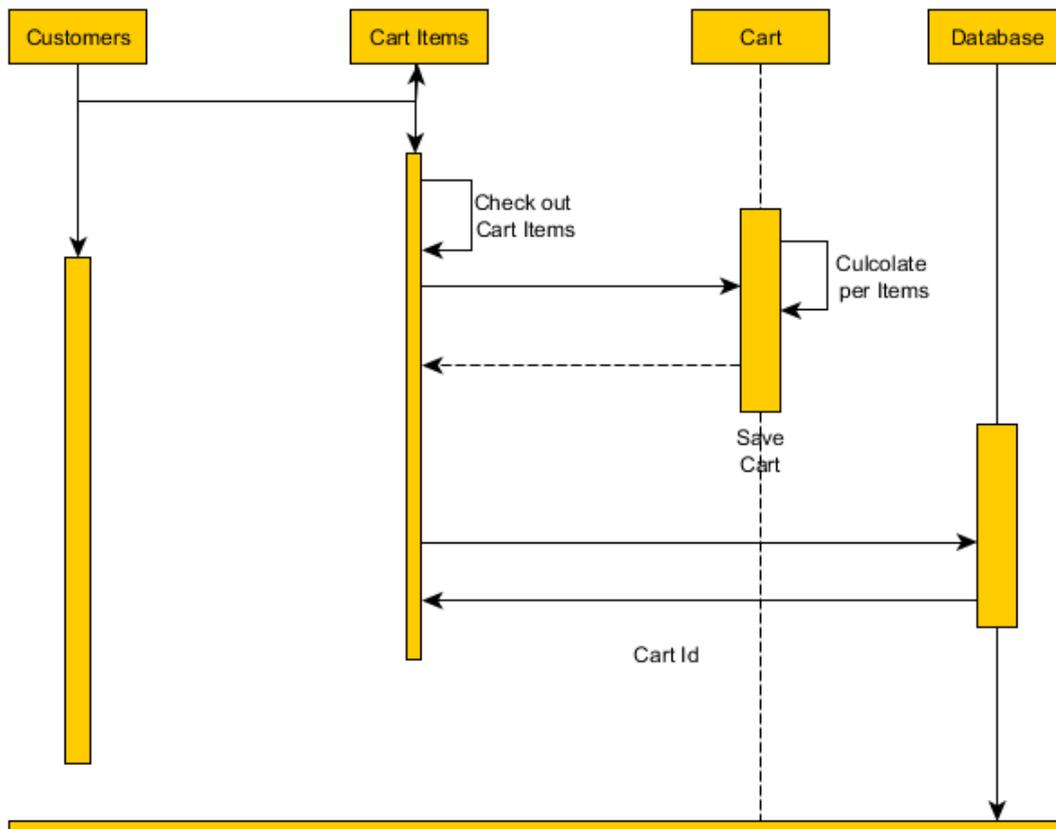
### 3.4.1. Προσθήκη στο καλάθι



**Διάγραμμα 12 Sequence Diagram Προσθήκη -Καλάθι**

Το διάγραμμα 12 μας παρουσιάζει την διαδικασία και τις κινήσεις για την προσθήκη ενός προϊόντος στο καλάθι αγορών και πώς λειτουργεί αυτό. Δηλαδή μας παρουσιάζει την αλληλεπίδραση μεταξύ πελατών και καλάθιού προϊόντων

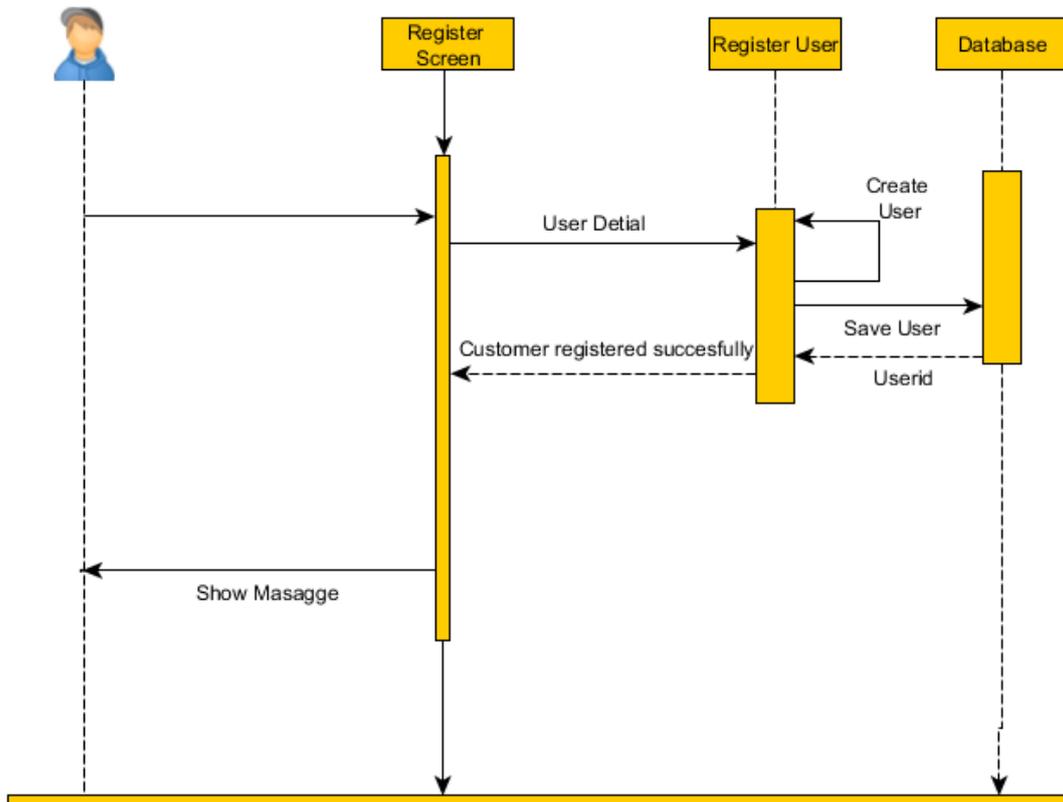
### 3.4.2. Υποβολή Καλαθιού



Διάγραμμα 13 Sequence Diagram Υποβολή Καλαθιού

Το διάγραμμα 13 μας παρουσιάζει την υποβολή του καλαθιού αγοράς από τον πελάτη. Ο πελάτης εισέρχεται στο σύστημα, ελέγχετε, κατόπιν ελέγχονται τα προϊόντα που έχουν υποβληθεί στο καλάθι, υπολογίζονται και μετά στέλνονται στην βάση δεδομένων.

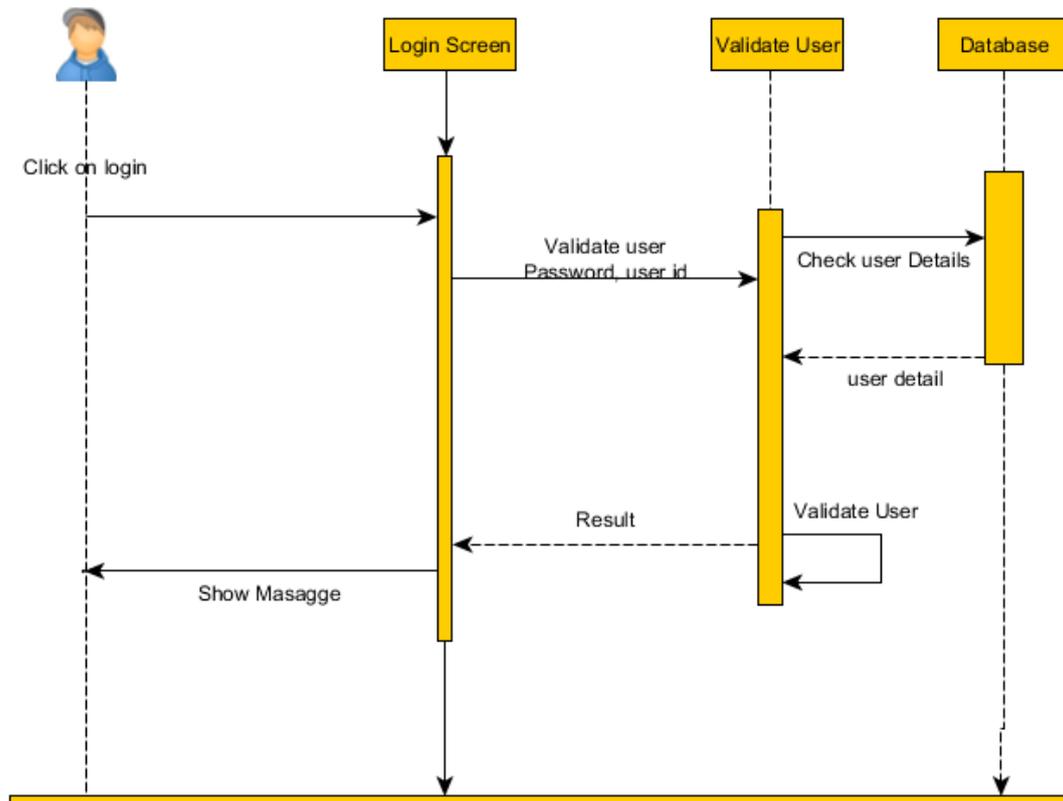
### 3.4.3. Δημιουργία Λογαριασμό Χρήστη



**Διάγραμμα 14 Sequence Diagram Λογαριασμό Χρήστη**

Στο διάγραμμα 14 βλέπουμε την διαδικασία δημιουργίας λογαριασμού πελάτη και στην καταχώρηση του στην βάση δεδομένων. Ο πελάτης μπαίνει στο eshop κατόπιν στην οθόνη εγγραφής μετά ο χρήστης εισάγει τα στοιχεία του επιβεβαιώνεται για την επιτυχή εγγραφή του και αμέσως μετά αποθηκεύεται στη βάση δεδομένων.

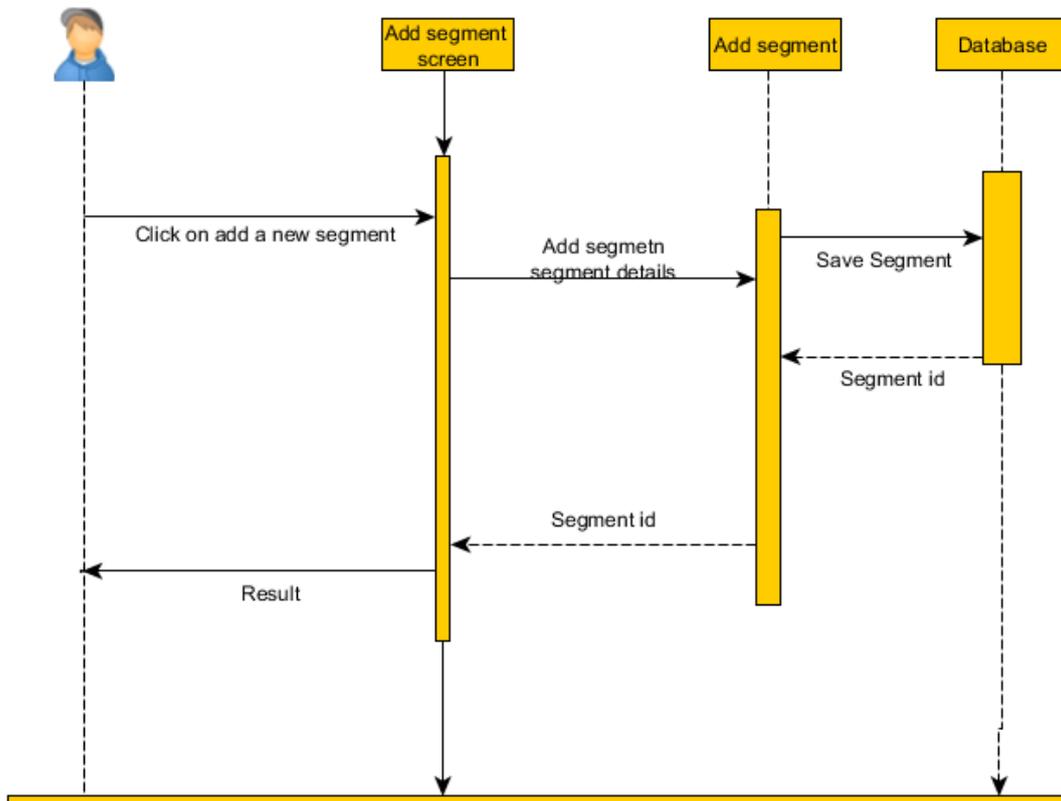
### 3.4.4. Είσοδος Χρήστη



Διάγραμμα 15 Sequence Diagram Είσοδος Χρήστη

Το διάγραμμα 15 μας δείχνει την είσοδο ενός χρήστη ο οποίος βρίσκεται στην βάση δεδομένων των χρηστών. Εισέρχεται ο χρήστης στην οθόνη εισόδου, εισάγει username και password, ελέγχονται εάν είναι σωστά ή όχι από την βάση δεδομένων και μπαίνει στο eshop εάν είναι σωστά.

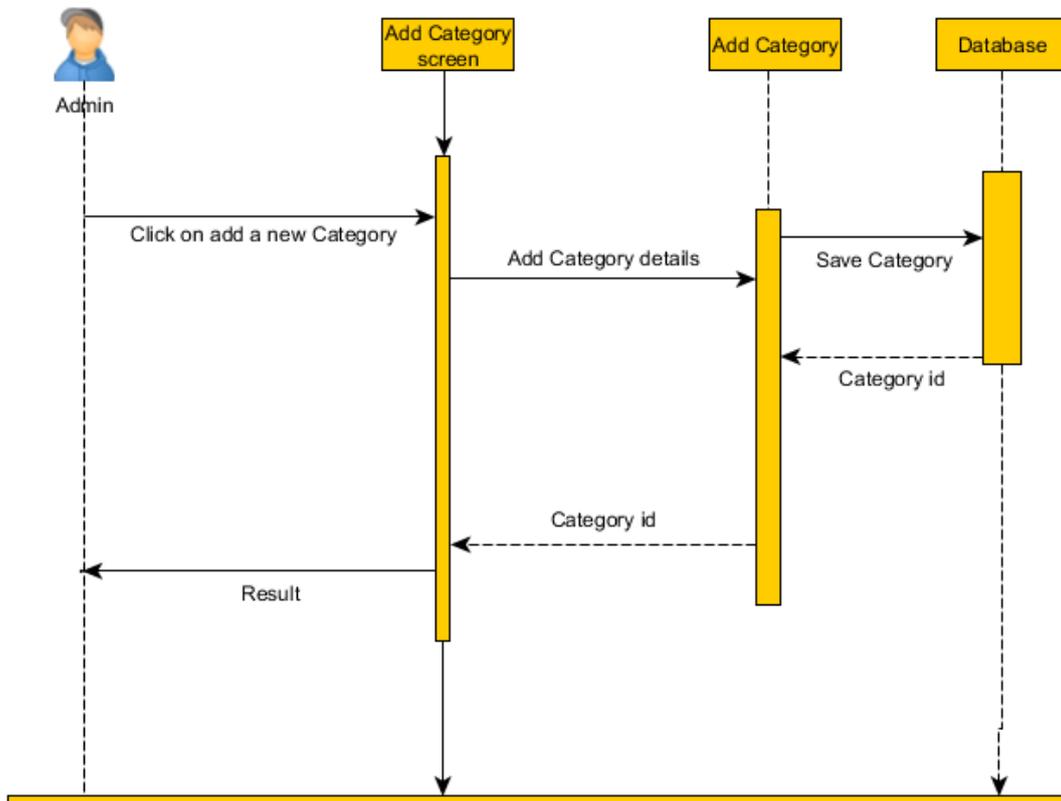
### 3.4.5. Προσθήκη νέου Είδους



**Διάγραμμα 16 Sequence Diagram Προσθήκη Είδους**

Το διάγραμμα 16 μας δείχνει πώς ο διαχειριστής εισάγει ένα είδος στην βάση δεδομένων του ηλεκτρονικού καταστήματος. Εισέρχεται ο διαχειριστής στην σελίδα εισαγωγής είδους, προσθέτει το είδος με της λεπτομέρειες και αποθηκεύονται στη βάση δεδομένων

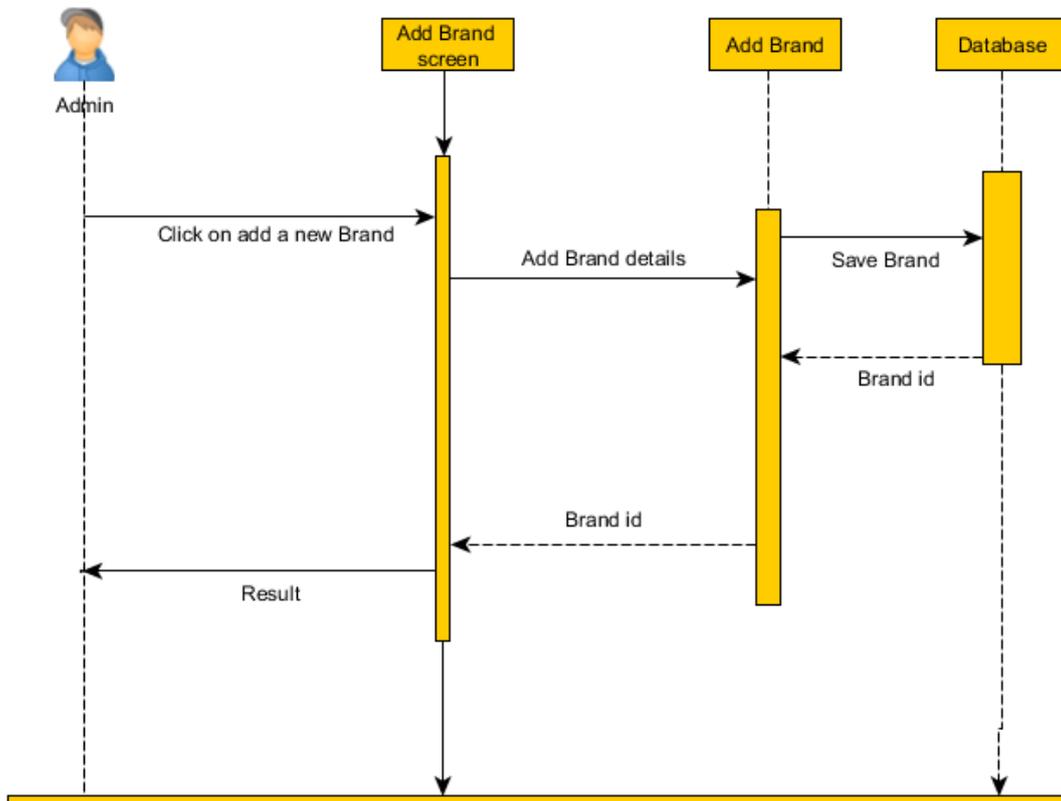
### 3.4.6. Δημιουργία Καταλόγου



**Διάγραμμα 17 Sequence Diagram Κατάλογος**

Το διάγραμμα 17 μας δείχνει την προσθήκη καταλόγου προϊόντων στην βάση δεδομένων του eshop. Εισέρχεται ο διαχειριστής στην σελίδα εισαγωγής κατηγορίας, προσθέτει την κατηγορία με της λεπτομέρειες και αποθηκεύονται στη βάση δεδομένων

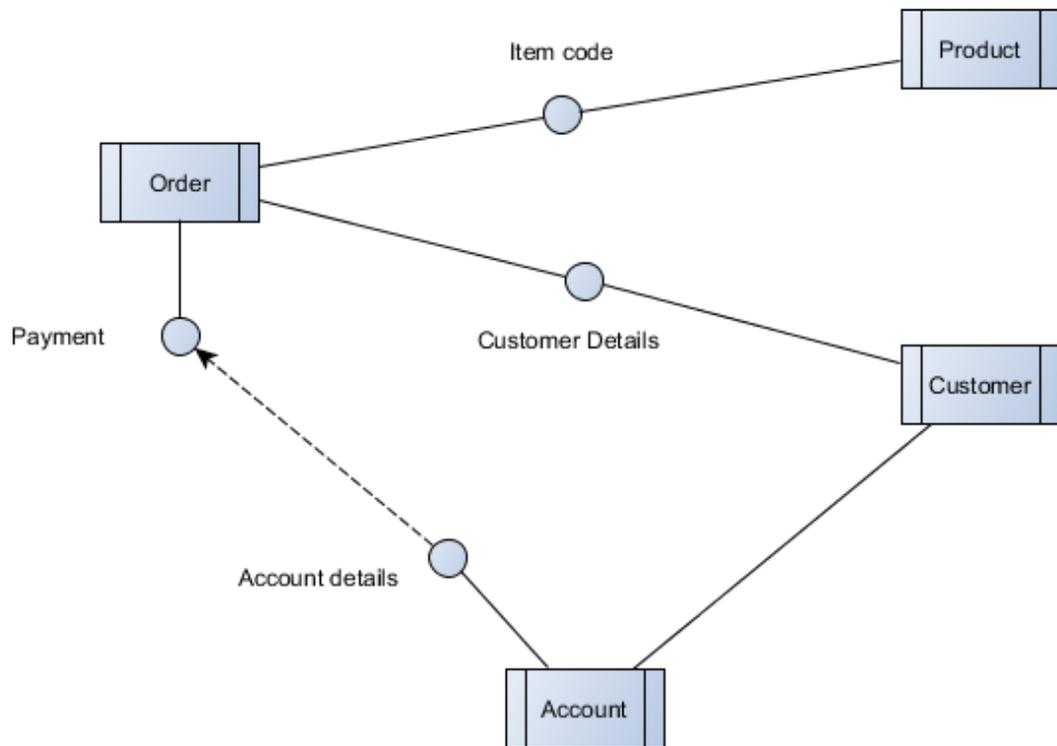
### 3.4.7. Προσθήκη Προϊόν



Διάγραμμα 18 Sequence Diagram Προϊόν

Το διάγραμμα 18 μας παρουσιάζει την προσθήκη προϊόντων στη βάση δεδομένων του eshop. Εισέρχεται ο διαχειριστής στην σελίδα εισαγωγής προϊόντος, προσθέτει το προϊόν με τις λεπτομέρειες και αποθηκεύονται στη βάση δεδομένων.

### 3.5. Διάγραμμα εξαρτημάτων (Component Diagram)



**Διάγραμμα 19 Component Diagram**

Στο παραπάνω διάγραμμα βλέπουμε την αλληλοσύνδεση των προϊόντων του πελάτη του λογαριασμού και της παραγγελίες.

## Κεφάλαιο 4<sup>ο</sup>

### 4.1. Εγκατάσταση

Για να εγκαταστήσουμε τοπικά στον υπολογιστή μία δυναμική ιστοσελίδα η οποία χρησιμοποιεί τις γλώσσες PHP και MySQL για την βάση δεδομένων, χρειάζεται ένας WebServer. Αυτός θα είναι ο Apache Web Server. Το λογισμικό που περιέχει όλα τα παραπάνω συγκεντρωμένα σε ένα πακέτο εγκατάστασης είναι το WampServer 2.2

Εγκαθιστά ένα πλήρες περιβάλλον WAMP Windows, Apache, MySQL, PHP στον υπολογιστή και δίνει την δυνατότητα δημιουργίας, επεξεργασίας και προεπισκόπησης δυναμικών ιστοσελίδων.

### 4.2. Εγκατάσταση του OpenCart

#### 1ο Βήμα

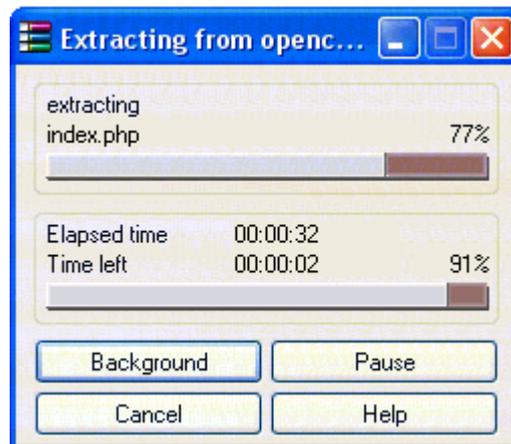
Αρχικά επισκεφτήκαμε την επίσημη ιστοσελίδα του <http://www.opencart.com/> και κατεβάσαμε την έκδοση v.1.5.4.1

Version	Release Date	Action
v1.5.4.1	August 18, 2012	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.4	August 16, 2012	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.3.1	May 25, 2012	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.3	May 23, 2012	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.2.1	March 4, 2012	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.2	March 3, 2012	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.1.3	September 29, 2011	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.1.2	September 6, 2011	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.1.1	July 23, 2011	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.1	July 16, 2011	[ <a href="#">Download</a> ]
v1.5.0.5	June 14, 2011	[ <a href="#">Download</a> ]

Εικόνα 1

## **2ο Βήμα**

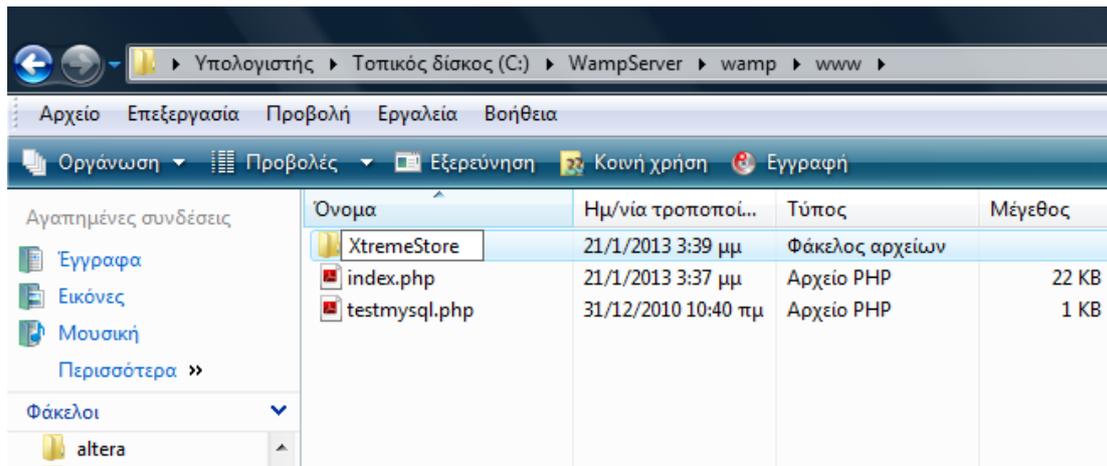
αποσυμπιέσαμε το αρχείο .exe



**Εικόνα 2**

## **3ο Βήμα**

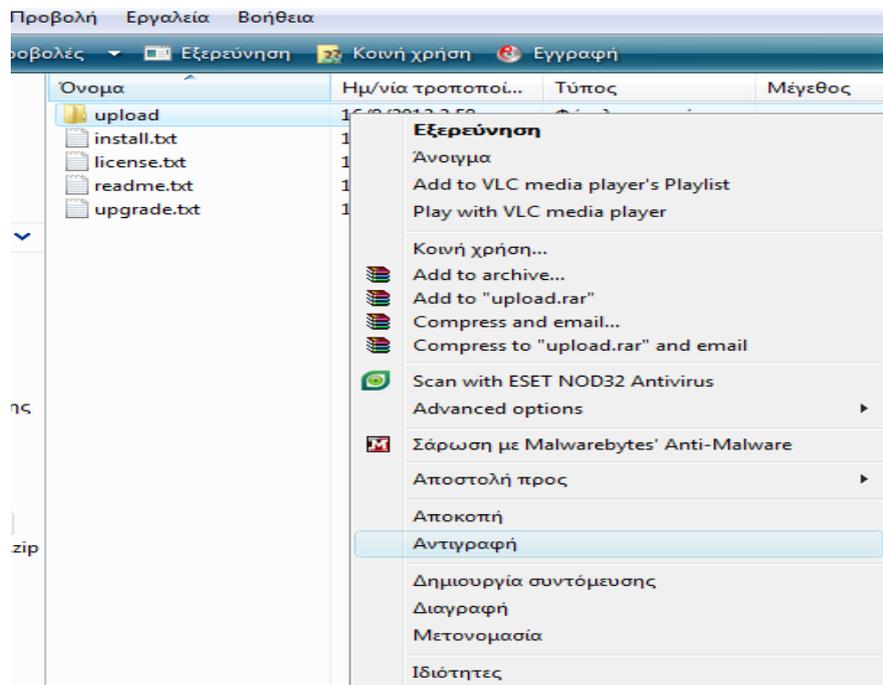
Το αποσυμπιεσμένο αρχείο περιέχει έναν φάκελο με όνομα upload του οποίου τα περιεχόμενα τα αντέγραψα στο φάκελο XtremeStore C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore. XtremeStore είναι το όνομα του φακέλου που δημιουργήθηκε στη ρίζα, για το E-shop.



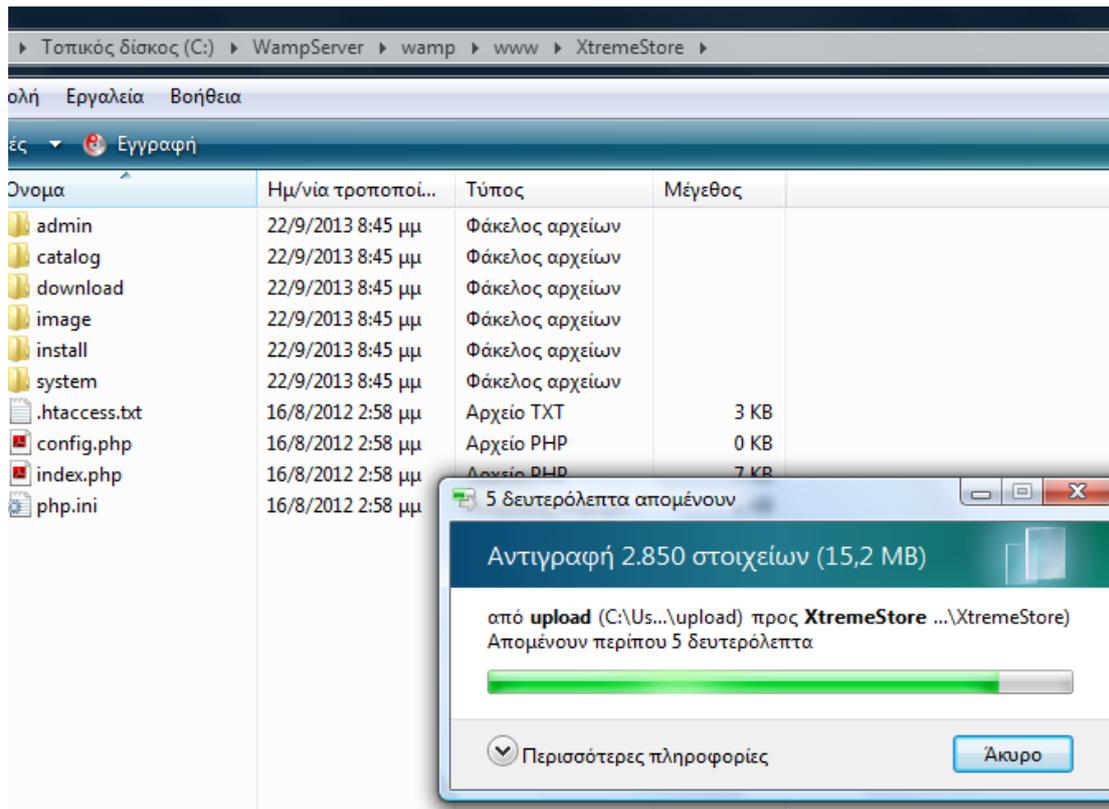
Εικόνα 3

#### 4ο Βήμα

Στην συνέχεια αντεγράψαμε το περιεχόμενο του φακέλου upload που βρίσκεται στο αποσυμπιεσμένο αρχείο και τα επικόλλησα στο φάκελο XtremeStore που δημιουργήσα παραπάνω.



Εικόνα 4



Εικόνα 5

### 5ο Βήμα

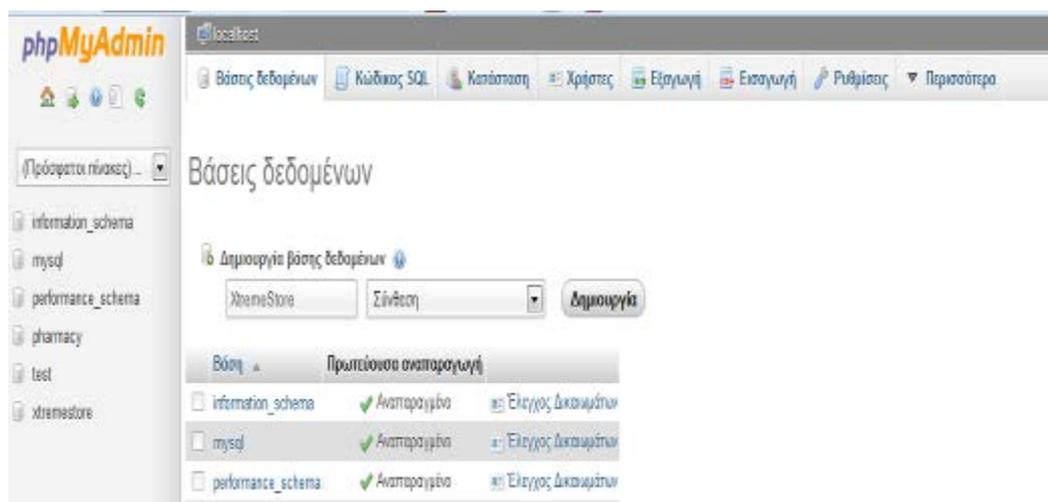
Εφόσον ολοκληρώθηκαν τα παραπάνω βήματα δημιουργήσαμε μια βάση δεδομένων, με την βοήθεια του WAMP Server που εγκαταστάθηκε νωρίτερα. Το σχεσιακό σύστημα διαχείρισης βάσης δεδομένων που θα χρησιμοποιηθεί για την υλοποίηση είναι η MySQL. Το πακέτο του WAMP Server περιέχει το εργαλείο phpMyAdmin το οποίο παρέχει το περιβάλλον για την δημιουργία και επεξεργασία.



Εικόνα 6

### 6ο Βήμα

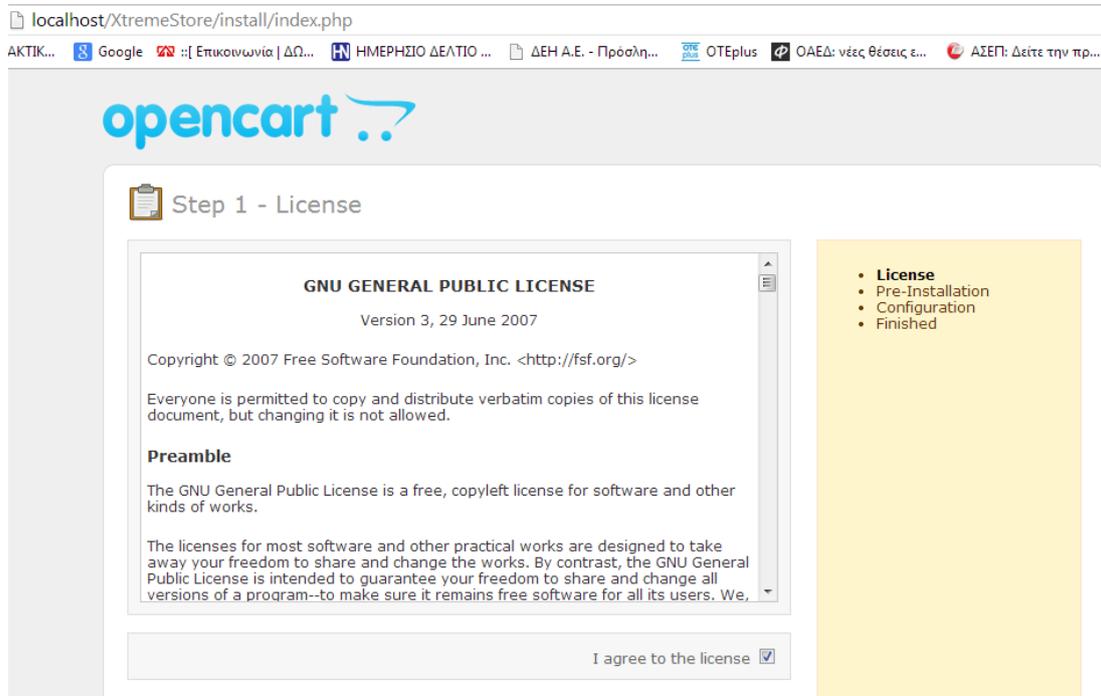
Παρακάτω φαίνεται η δημιουργία της Βάσης Δεδομένων μέσω του phpMyAdmin με όνομα XtremeStore.



Εικόνα 7

### 7ο Βήμα

Μετά την δημιουργία της βάσης ανοίξαμε το Google Chrome και πληκτρολόγησα στο URL localhost/XtremeStore στην συνέχεια μου ζητήθηκε να αποδεχτώ τους όρους .



Εικόνα 8

## 8ο Βήμα

Παρακάτω φαίνεται η ολοκλήρωση της εγκατάστασης

Magic Quotes GPC:	Off	Off	✓
File Uploads:	On	On	✓
Session Auto Start:	Off	Off	✓

2. Please make sure the extensions listed below are installed.

Extension	Current Settings	Required Settings	Status
MySQL:	On	On	✓
GD:	On	On	✓
cURL:	On	On	✓
mCrypt:	On	On	✓
ZIP:	On	On	✓

3. Please make sure you have set the correct permissions on the files list below.

Files	Status
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/config.php	Writable
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/admin/config.php	Writable

4. Please make sure you have set the correct permissions on the directories list below.

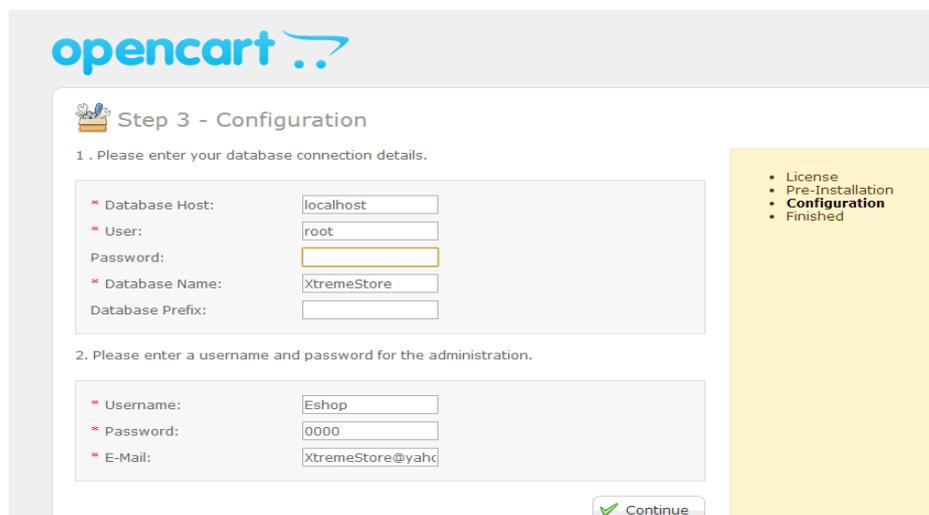
Directories	Status
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/system/cache/	Writable
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/system/logs/	Writable
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/image/	Writable
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/image/cache/	Writable
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/image/data/	Writable
C:\WampServer\wamp\www\XtremeStore/download/	Writable



Εικόνα 9

## 9ο Βήμα

Στο step 3 πριν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση δώσαμε τα παρακάτω στοιχεία, όπως: το όνομα της Βάσης: XtremeStore τον Χρήστη: root και το Password: κενό



**opencart**

### Step 3 - Configuration

1. Please enter your database connection details.

* Database Host:	<input type="text" value="localhost"/>
* User:	<input type="text" value="root"/>
Password:	<input type="password"/>
* Database Name:	<input type="text" value="XtremeStore"/>
Database Prefix:	<input type="text"/>

2. Please enter a username and password for the administration.

* Username:	<input type="text" value="Eshop"/>
* Password:	<input type="password" value="0000"/>
* E-Mail:	<input type="text" value="XtremeStore@yahoo.com"/>

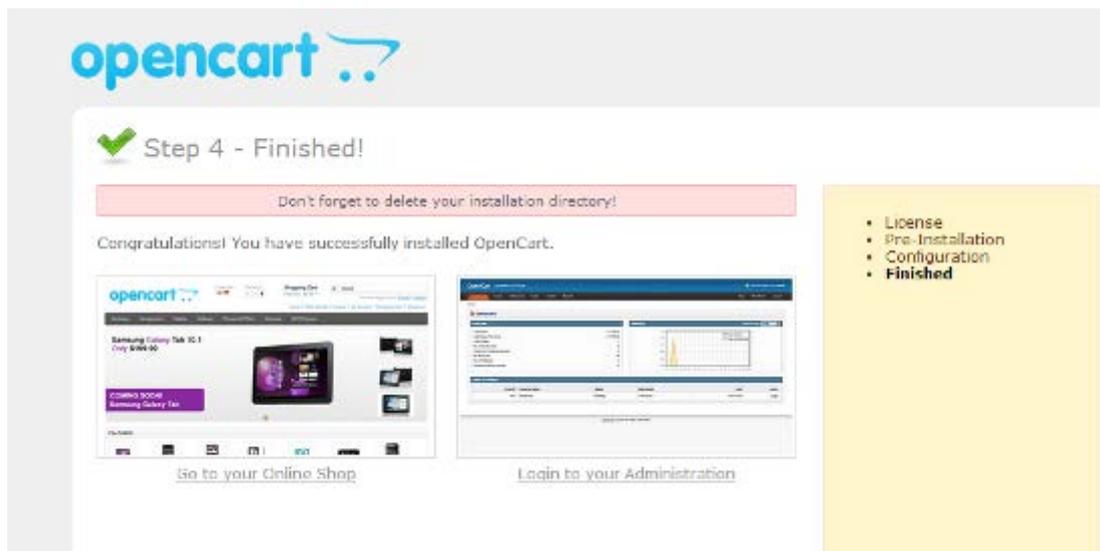


- License
- Pre-Installation
- **Configuration**
- Finished

Εικόνα 10

## ***10ο Βήμα***

Παρακάτω φαίνεται η ολοκλήρωση της εγκατάστασης, πλέον μπορούμε να εισέλθουμε ως διαχειριστές του συστήματος.



**Εικόνα 11**

## ***11ο Βήμα***

Ανοίγοντας το GoogleChrome και πληκτρολογώντας ως URL localhost/XtremeStore/admin μπήκαμε ως διαχειριστές του συστήματος. Αρχικά κάναμε login με Username: Eshop και Password:0000 τα στοιχεία που δώσαμε κατά την υλοποίηση.



Please enter your login details.

Invalid token session. Please login again.



Username:

Password:

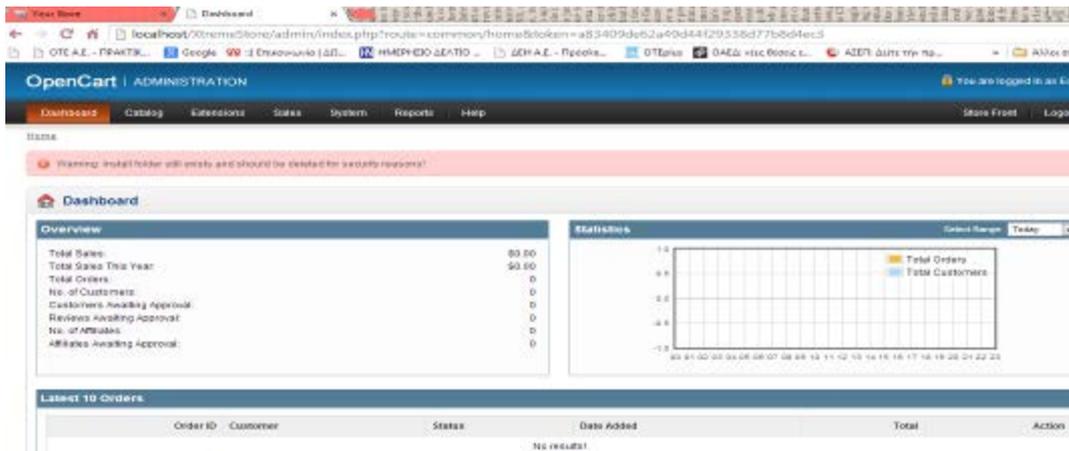
[Forgotten Password](#)

Login

Εικόνα 12

### **4.3. Η υλοποίηση του E-shop**

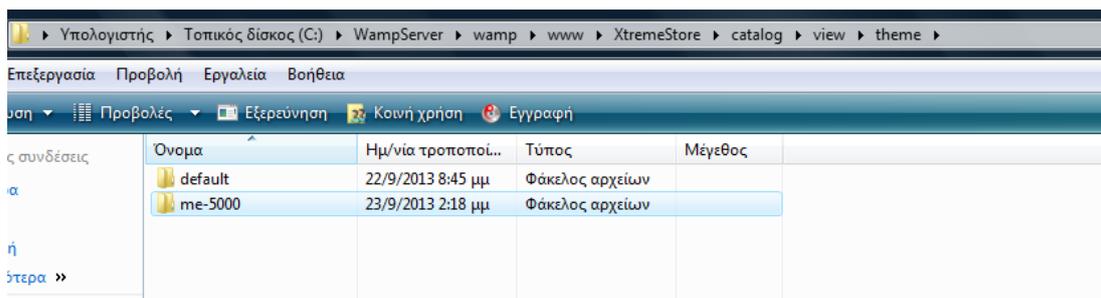
Εφόσον κάναμε login ως διαχειριστές του συστήματος μπορούμε πλέον να διαχειριστούμε το περιβάλλον διαχείρισης όπως θέλουμε, ως top administrator έχουμε τον πλήρη έλεγχο του συστήματος. Παρακάτω φαίνεται το περιβάλλον διαχείρισης όπως το βλέπει ο διαχειριστής.



Εικόνα 13

## 1ο Βήμα

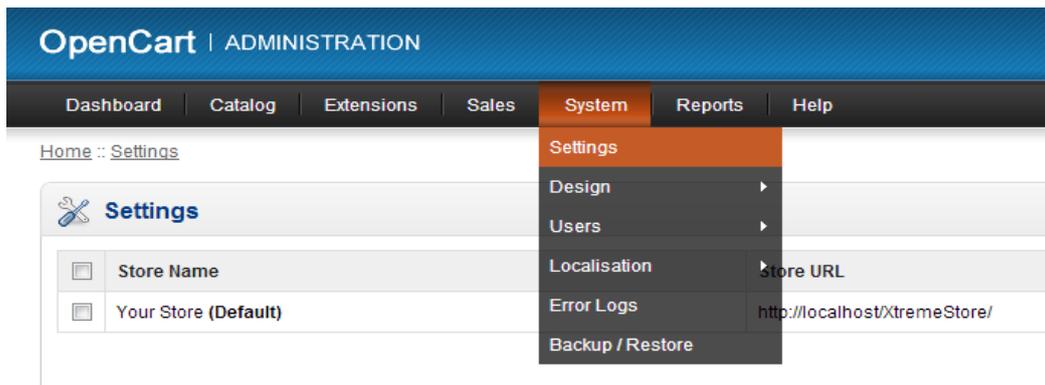
Αρχικά επελέξαμε για το Eshop ένα διαφορετικό θέμα από αυτά που υπήρχαν ως επιλογή. Οπότε κατεβάσαμε ένα theme δωρεάν από την σελίδα του opencart και το αντιγράψαμε στο μονοπάτι:  
 C:/wampServer/wamp/www/XtremeStore/cataloge/view/theme



Εικόνα 14

## 2ο Βήμα

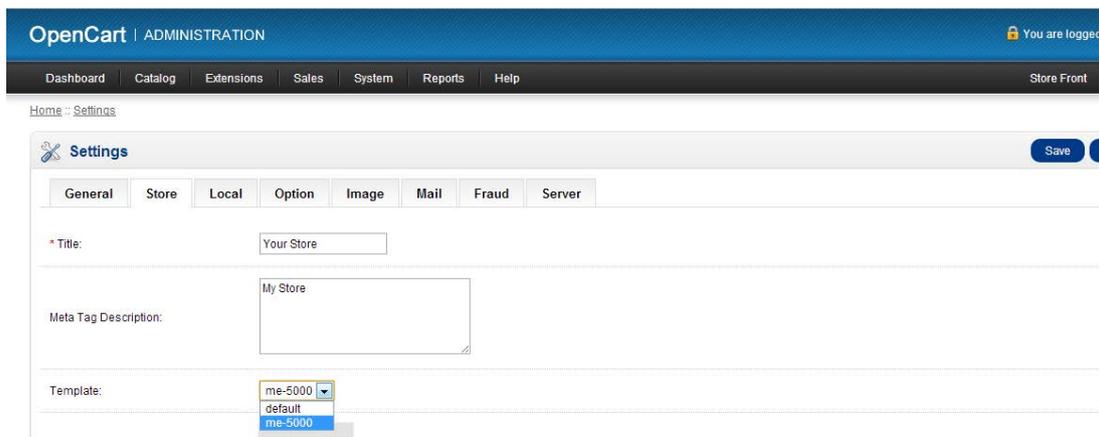
Έπειτα στις ρυθμίσεις του συστήματος System → Settings



Εικόνα 15

### 3ο Βήμα

Στην επιλογή Template επελέξαμε το όνομα του αρχείου που είχαμε αποθηκεύσει νωρίτερα στον κατάλογο theme και πάτησα save.



Εικόνα 16

Παρακάτω φαίνεται το E-shop με το νέο θέμα .



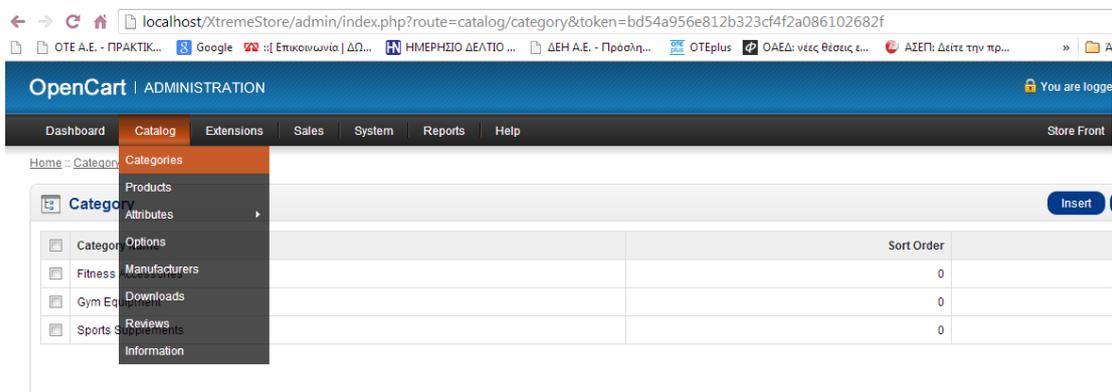
Εικόνα 17

### 4.3.1. Η δημιουργία καταλόγου

#### *1ο Βήμα*

Αρχικά προσθέσαμε κάποιες κατηγορίες γι' αυτό έκανα τα παρακάτω:

Catalog→Categories→Insert.



Εικόνα 18

## 2ο Βήμα

Παρακάτω μας εμφανίζει μια φόρμα όπου συμπληρώσαμε τα στοιχεία της κατηγορίας, μια από τις κατηγορίες που θα υπάρχουν στο κατάστημα είναι η κατηγορία

**Fitness Accessories και save.**



Home :: Category

Category

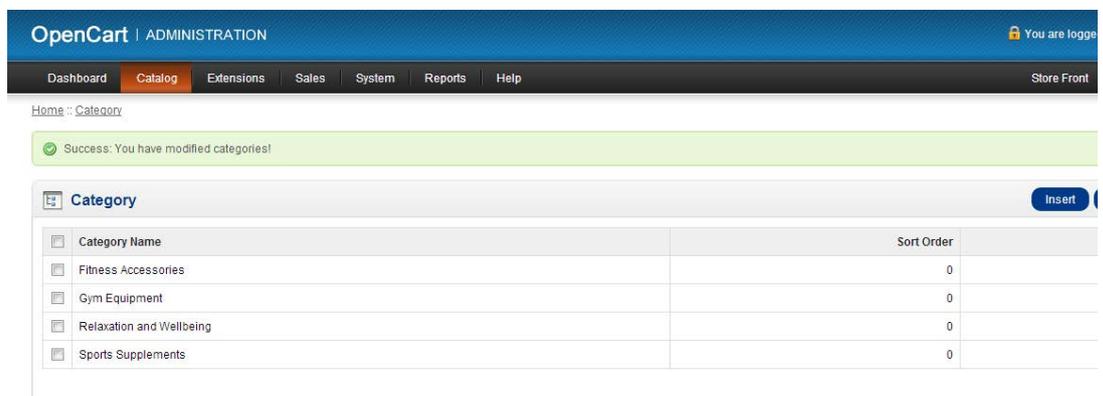
General Data Design

ENGLISH

\* Category Name: Fitness Accessories

Meta Tag Description:

Εικόνα 19



OpenCart | ADMINISTRATION You are logged in

Dashboard Catalog Extensions Sales System Reports Help Store Front

Home :: Category

Success: You have modified categories!

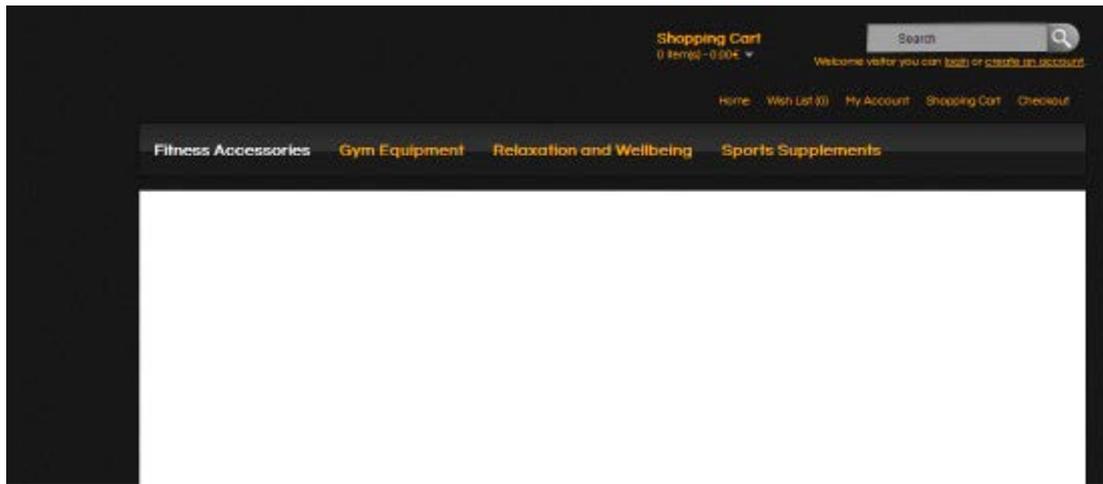
Category

Category Name	Sort Order
<input type="checkbox"/> Fitness Accessories	0
<input type="checkbox"/> Gym Equipment	0
<input type="checkbox"/> Relaxation and Wellbeing	0
<input type="checkbox"/> Sports Supplements	0

Εικόνα 20

## 3ο Βήμα

Παρακάτω φαίνεται το Eshop με την νέα κατηγορία που προσθέσαμε παραπάνω.



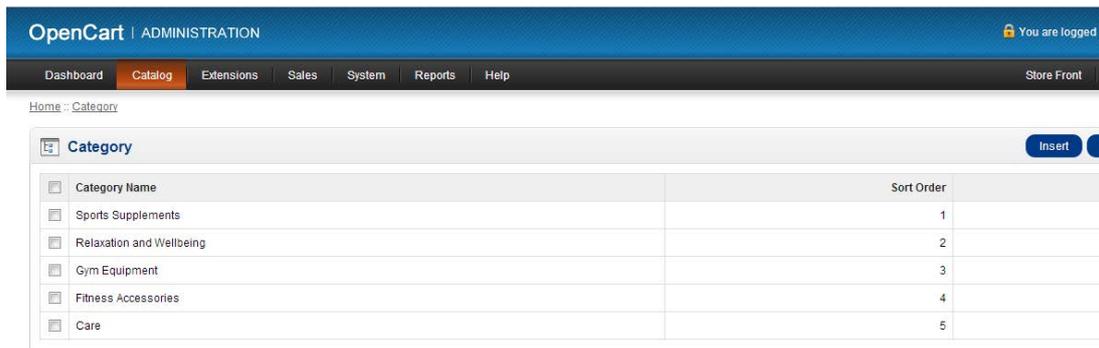
Εικόνα 21

#### 4.3.2. Δημιουργία Υποκαταλόγου

Τα ηλεκτρονικό κατάστημα θα παρέχει στον χρήστη την δυνατότητα εφόσον επιλέξει μια κατηγορία όπως για παράδειγμα Nutritional Supplements να επιλέξει ανάμεσα σε άλλες κατηγορίες όπως για παράδειγμα proteins κ.α . Η καρτέλα Proteins είναι ένας υποκατάλογος του καταλόγου Nutritional Supplements, και δημιουργήθηκε όπως φαίνεται παρακάτω.

##### 1<sup>ο</sup> Βήμα

Catalog→Categories→insert



Εικόνα 22

## 2<sup>ο</sup> Βήμα

Στην καρτέλα **General** πληκτρολογήσαμε το όνομα του υποκαταλόγου που είναι το **protein**.

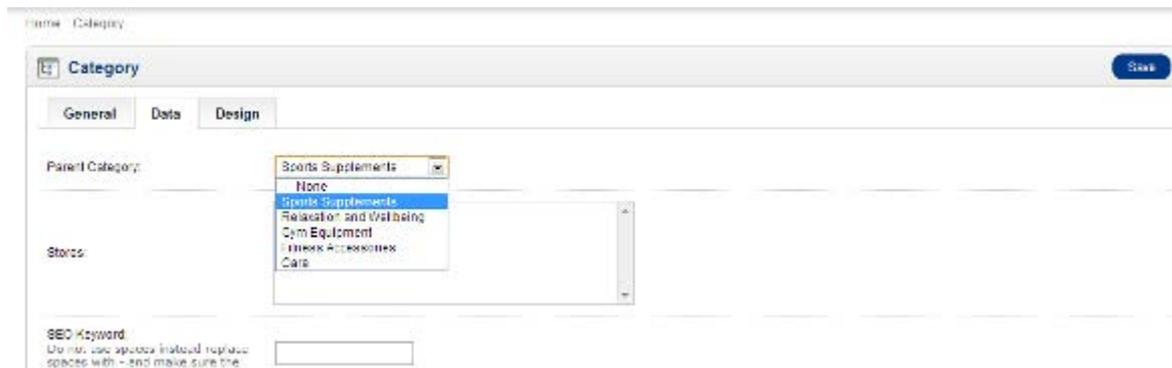


Εικόνα 23

## 3<sup>ο</sup> Βήμα

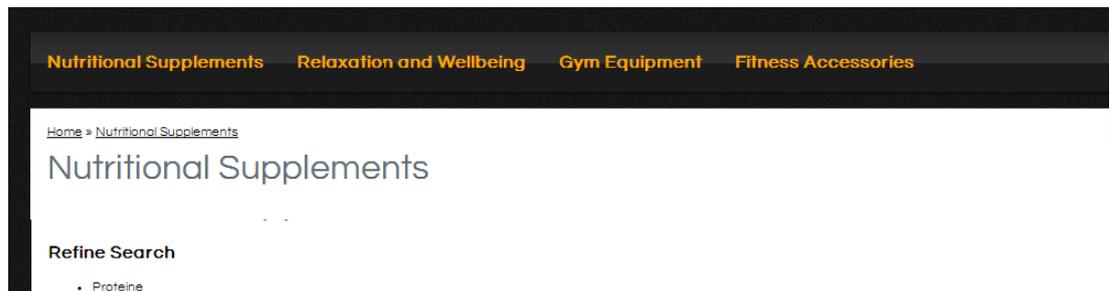
Στην καρτέλα Data επελέξαμε πιο μονοπάτι θα πρέπει να έχει ο κατάλογος αυτός, δηλαδή όρισα ότι ο κατάλογος **protein** είναι υποκατάλογος του καταλόγου

**Nutritional Supplements** και στην συνέχεια save.



Εικόνα 24

Αυτό που φαίνεται μετά στο κατάστημα , φαίνεται παρακάτω.



Εικόνα 25

### 4.3.3. Προσθήκη προϊόντων στο κατάλογο

#### 1<sup>ο</sup> Βήμα

Για να προσθέσουμε ένα από τα προϊόντα σε μια κατηγορία (κατάλογο) που δημιουργήθηκαν για το Eshop , πηγαίνουμε:

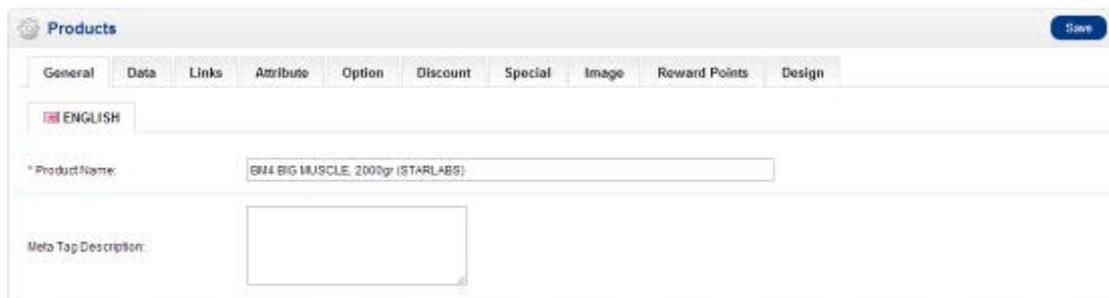
**Catalog→Products→Insert**



Εικόνα 26

## 2<sup>ο</sup> Βήμα

Στην καρτέλα **General** συμπληρώσαμε το όνομα του προϊόντος και μια περιγραφή προαιρετικά. Στην καρτέλα **Data** συμπληρώσαμε τα πεδία για το προϊόν που θέλουμε όπως τον κωδικό του προϊόντος, την τιμή του, το βάρος και την φωτογραφία για το συγκεκριμένο προϊόν κλπ. Στην επιλογή εικόνα κάνουμε αναζήτηση και επιλέγουμε την εικόνα που θέλουμε να προσθέσουμε.



Εικόνα 27

Εικόνα 28

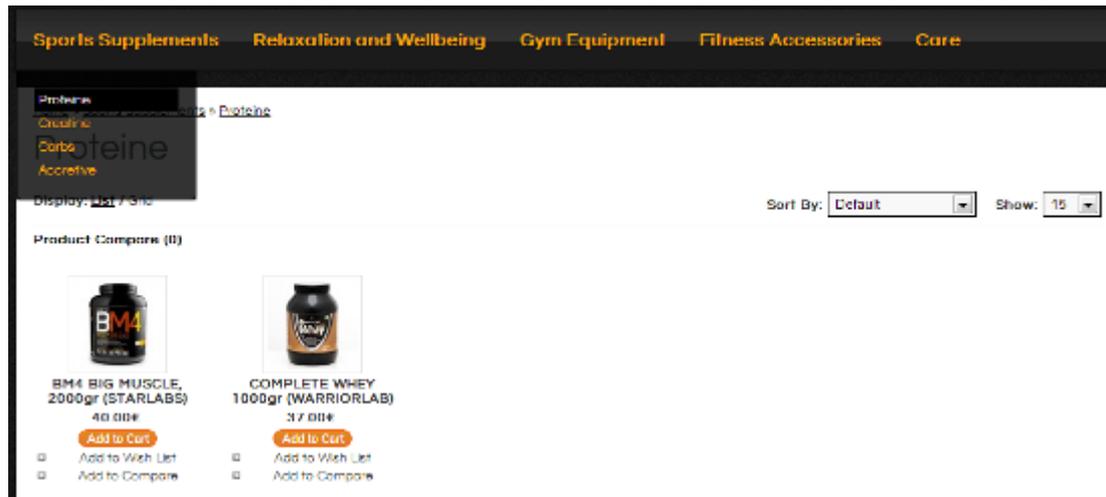
Εικόνα 29

### 3<sup>ο</sup> Βήμα

Στην καρτέλα **Links** επιλέξαμε σε ποιο κατάλογο θέλουμε να ανήκει το προϊόν αυτό. Το συγκεκριμένο προϊόν ανήκει στην κατηγορία **Sports Supplements→Proteins** , δηλαδή ανήκει στον κατάλογο **Sports Supplements** του υποκαταλόγου **Proteins**.

Εικόνα 30

Παρακάτω φαίνεται το προϊόν που προσθέσαμε στο eshop.



Εικόνα 31

Home » Sports Supplements » Proteins » BM4 BIG MUSCLE, 2000gr (STARLABS)

## BM4 BIG MUSCLE, 2000gr (STARLABS)



Product Code: 2  
Availability: In Stock

---

**Price: 40.00€**  
Ex Tax: 40.00€

---

Qty:  [Add to Cart](#) - OR - [Add to Wish List](#)  
[Add to Compare](#)

---

[+ Add to Favorites](#) | [Write a review](#)

---

[+ Share](#) [Email](#) [Facebook](#) [Twitter](#)

Description	Reviews (0)
<p>Η BM4 BIG MUSCLE με ένα συνδυασμό 4 πηγών πρωτεΐνης και δημητριακά χαμηλά γλυκαιμικό δείκτη παρέχει στους μύς την κατάλληλη ενέργεια για μια σκληρή προπόνηση. Οι πολλές και ποιοτικές πρωτεϊνικές πηγές παρέχει μια συνεχή ροή αμινοξέων, ενώ λόγω της υψηλής περιεκτικότητας σε φυτικές ίνες βοηθούν στην διατήρηση ή ακόμα και τη μείωση του λίπους και να βοηθήσει στη διατήρηση των φυσιολογικών επιπέδων σακχάρων στο αίμα.</p> <p>Συσκευασία: 2000gr</p>	

Εικόνα 32

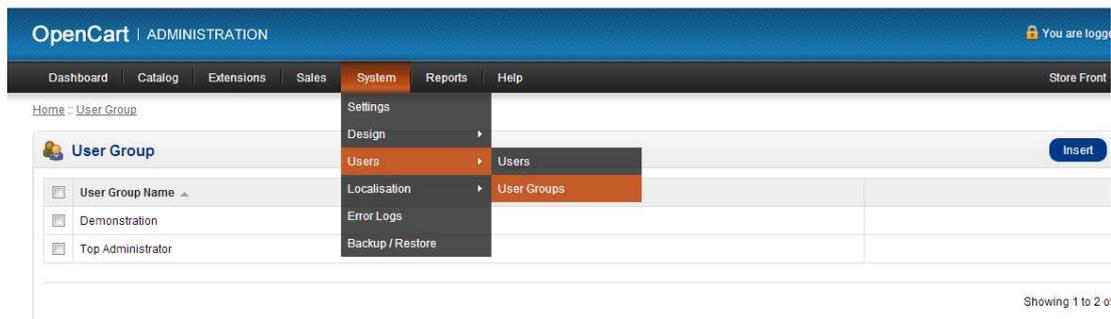
### 4.3.4. Δημιουργία Χρήστη απλού Administrator

Το E-shop θα αποτελείται από τρεις χρήστες ο πρώτος είναι : τον Administrator ο οποίος έχει τον πλήρη έλεγχο του συστήματος, ο δεύτερος είναι ο απλός Administrator (στην ουσία είναι ο κάτοχος του καταστήματος). Ο απλός Administrator δεν έχει το πλήρη έλεγχο του συστήματος, έχει κάποια δικαιώματα για να διαχειριστεί το κατάστημα. Ο τρίτος και τελευταίος είναι ο απλός χρήστης (πελάτης) ο οποίος πλοηγείται στο κατάστημα για τις αγορές του.

#### 1<sup>ο</sup> Βήμα

Για την δημιουργία του απλού Administrator κάνω τα εξής:

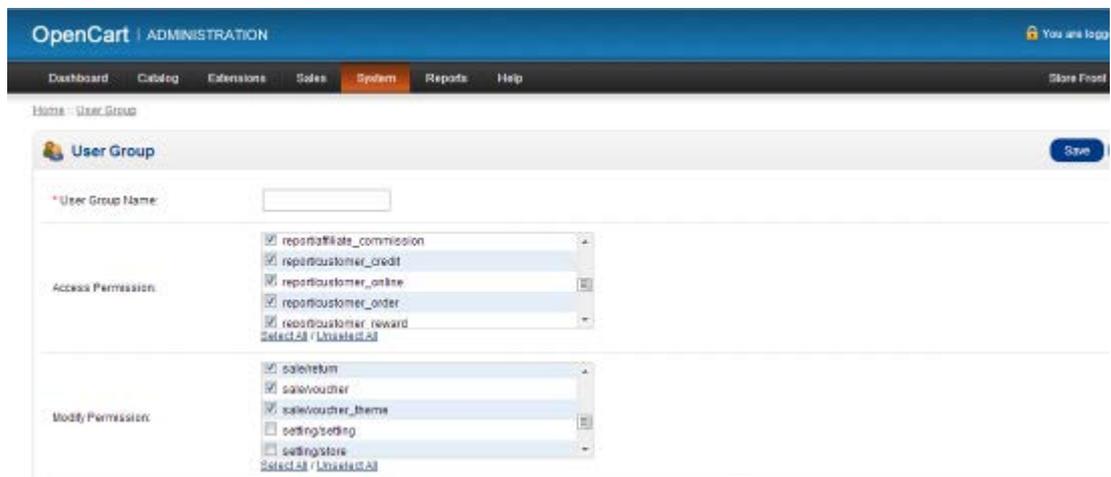
**System→Users→Users Groups→Insert**



Εικόνα 33

## 2<sup>ο</sup> Βήμα

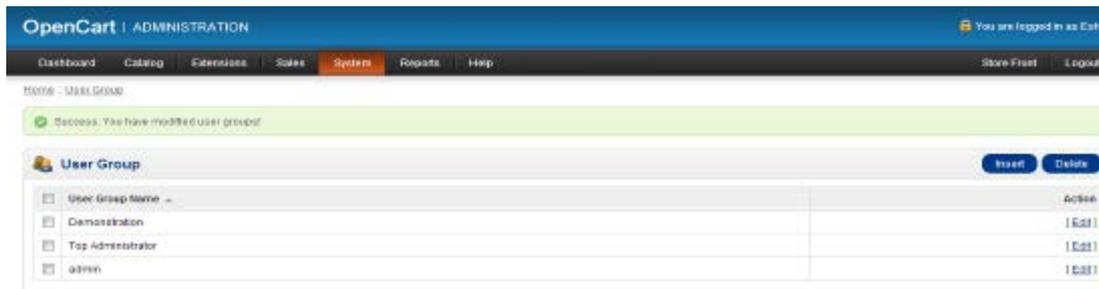
Αρχικά δημιουργήσαμε μια ομάδα χρήστη στην οποία επιλέξαμε να δώσουμε το όνομα **admin** και έπειτα ρυθμίσαμε τα δικαιώματα που θα έχει αυτή η ομάδα. Η ομάδα **admin** έχει δικαιώματα διαχείρισης στους καταλόγους, στις παραγγελίες, στις αγορές, στους πελάτες.



Εικόνα 34

## 3<sup>ο</sup> Βήμα

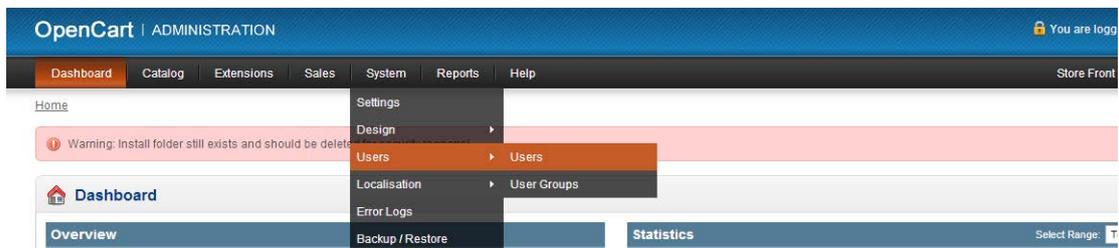
Παρακάτω φαίνεται η νέα ομάδα που δημιουργήσαμε με όνομα **admin**.



Εικόνα 35

#### 4<sup>ο</sup> Βήμα

Μετά τη δημιουργία της ομάδας **admin** θα πρέπει να δημιουργήσουμε τον χρήστη ο οποίος θα ανήκει στην ομάδα **admin** δηλαδή στην ομάδα που δημιουργήσαμε παραπάνω. Αυτό σημαίνει ότι θα έχει τα δικαιώματα που δόθηκαν στην ομάδα "admin". **System→Users→Users→Insert**



Εικόνα 36

#### 5<sup>ο</sup> Βήμα

Στην παρακάτω φόρμα συμπληρώσαμε τα πεδία όπως: όνομα του χρήστη πχ admin, το όνομα του admin (δηλαδή του κάτοχου του καταστήματος), τον κωδικό πρόσβασης και σε ποια ομάδα χρηστών θα ανήκει αυτός ο χρήστης. Εδώ επιλέξαμε να ανήκει στην ομάδα χρηστών admin την οποία δημιουργήσαμε νωρίτερα.

Dashboard Catalog Extensions Sales **System** Reports Help Store Front Login

Home :: User

**User** Save Cancel

\* Username:

\* First Name:

\* Last Name:

E-Mail:

User Group:

Password:

Confirm:

Status:

Εικόνα 37

Παρακάτω φαίνεται ο νέος χρήστης που δημιουργήσαμε με όνομα admin και κωδικό πρόσβασης 0000.

OpenCart | ADMINISTRATION You are logged in

Dashboard Catalog Extensions Sales **System** Reports Help Store Front

Home :: User

Success: You have modified users!

**User** Insert

<input type="checkbox"/>	Username	Status	Date Added
<input type="checkbox"/>	Eshop	Enabled	22/09/2013
<input type="checkbox"/>	admin	Disabled	26/09/2013

Showing 1 to 2 of

Εικόνα 38

## 6<sup>ο</sup> Βήμα

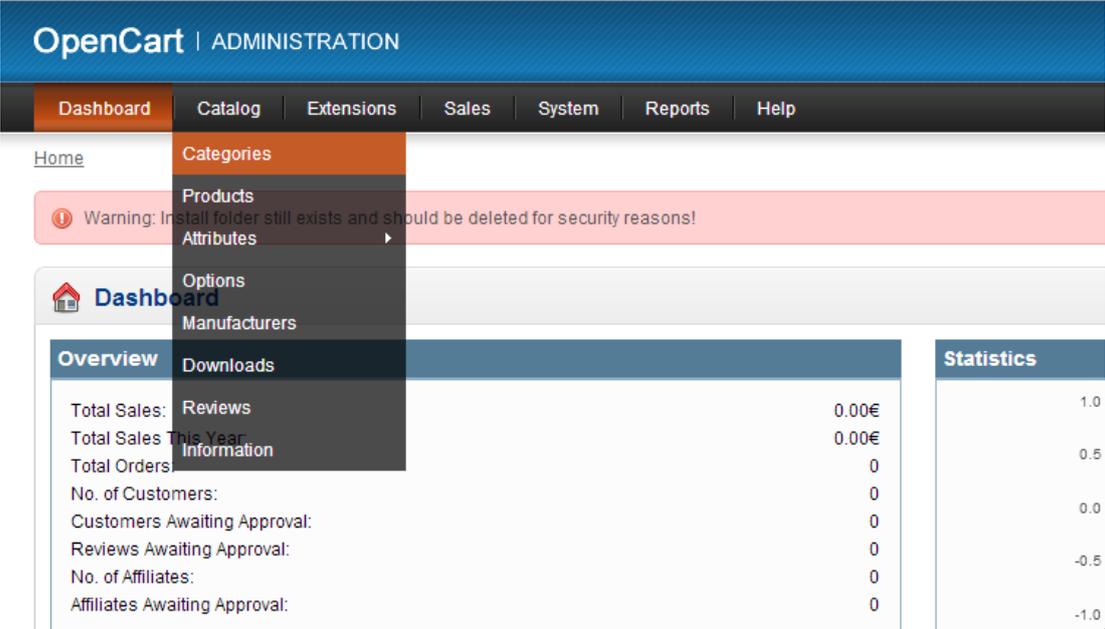
Πλέον ο χρήστης **admin** δηλαδή ο κάτοχος του καταστήματος μπορεί να μπει με τους κωδικούς πρόσβασης που του δόθηκαν.



Εικόνα 39

Οι επιλογές που έχει ο admin με βάση τα δικαιώματα που δόθηκαν νωρίτερα είναι

**Catalog→Categories**



Εικόνα 40

The screenshot shows the OpenCart Administration interface. At the top, there is a navigation bar with 'OpenCart | ADMINISTRATION' on the left and 'You are logged in' on the right. Below this is a menu bar with 'Dashboard', 'Catalog', 'Extensions', 'Sales', 'System', 'Reports', and 'Help'. The 'Catalog' menu is active. The main content area shows a breadcrumb trail 'Home :: Category' and a 'Category' header with an 'Insert' button. Below the header is a table listing categories and their sort orders.

Category Name	Sort Order
Sports Supplements	1
Sports Supplements > Proteine	1
Sports Supplements > Creatine	2
Sports Supplements > Carbs	3
Sports Supplements > Accretive	4
Relaxation and Wellbeing	2
Relaxation and Wellbeing > Massage	1
Relaxation and Wellbeing > Sauna	2
Gym Equipment	3
Gym Equipment > Treadmills	1
Gym Equipment > Bikes	2

Εικόνα 41

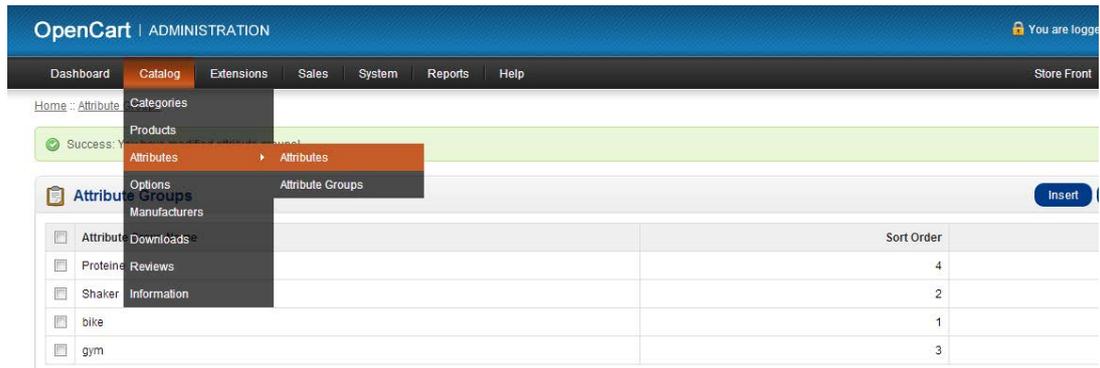
Ο χρήστης **admin** έχει την δυνατότητα να κάνει προσθήκη, επεξεργασία ή και διαγραφή κάποιου προϊόντος.

The screenshot shows the OpenCart Administration interface for editing a category. The navigation bar and menu bar are the same as in the previous screenshot. The main content area shows a breadcrumb trail 'Home :: Category' and a 'Category' header with a 'Save' button. Below the header are tabs for 'General', 'Data', and 'Design'. The 'General' tab is active. Under the 'ENGLISH' language dropdown, there is a form with two fields: 'Category Name' (containing 'Sports Supplements') and 'Meta Tag Description' (empty).

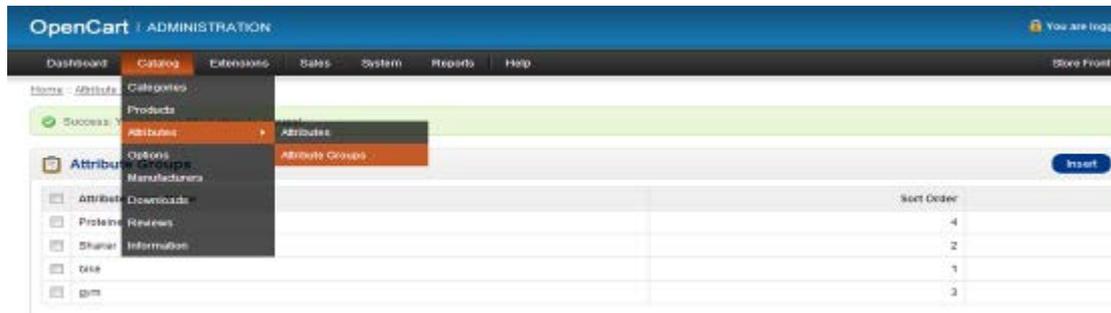
Εικόνα 42

Του δίνεται η δυνατότητα να βλέπει τα χαρακτηριστικά των προϊόντων του.

**Catalog** → **Attributes**

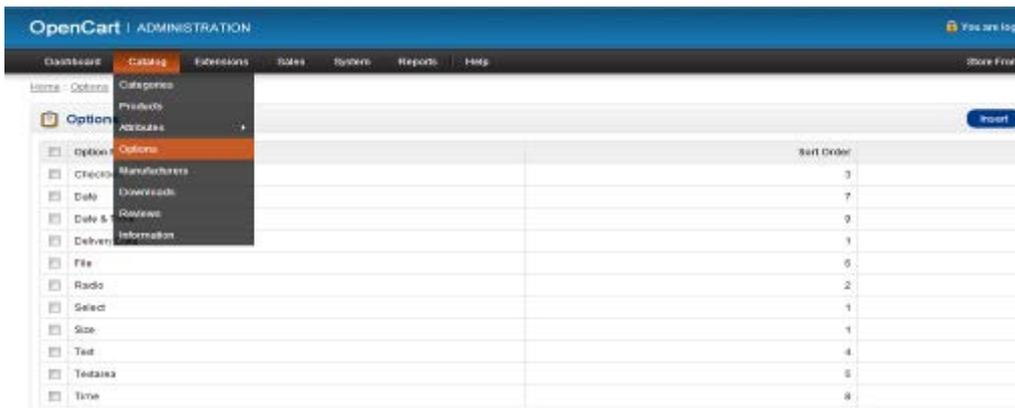


Εικόνα 43



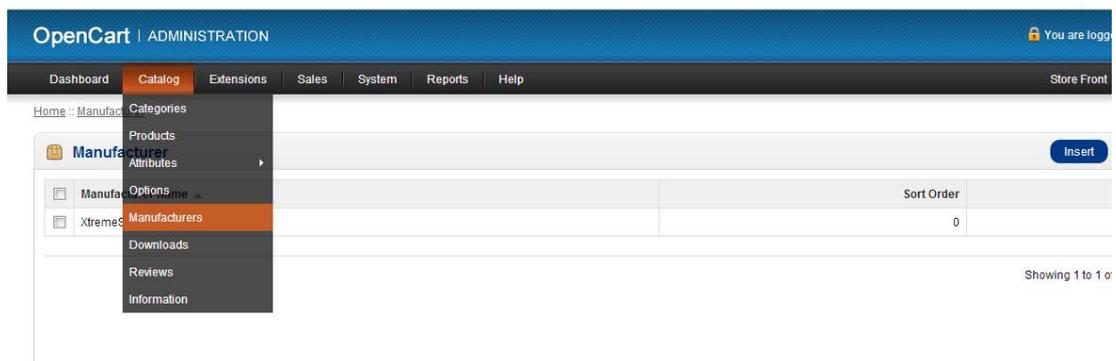
Εικόνα 44

Μπορεί να διαχειριστεί τις επιλογές του συστήματος **Catalog**→**Options**

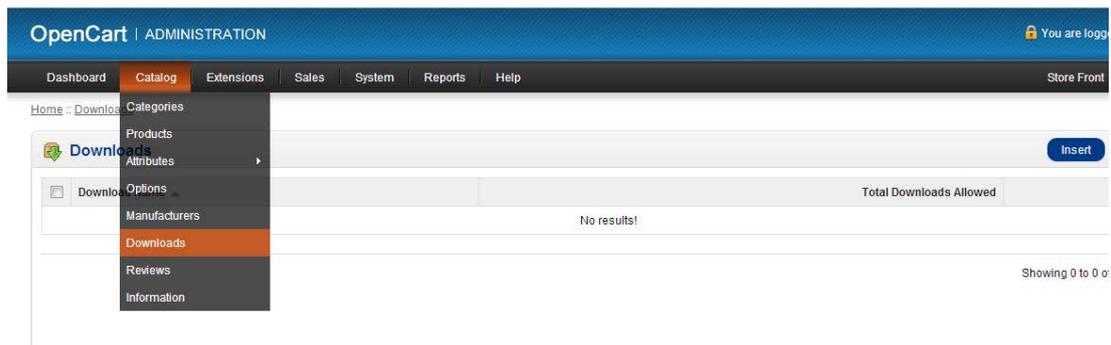


Εικόνα 45

Επίσης μπορεί να δει τους κατασκευαστές **Catalog**→ **Manufactures**



Έχει την δυνατότητα να δει τις λήψεις των αρχείων **Catalog**→ **Downloads**



Εικόνα 46

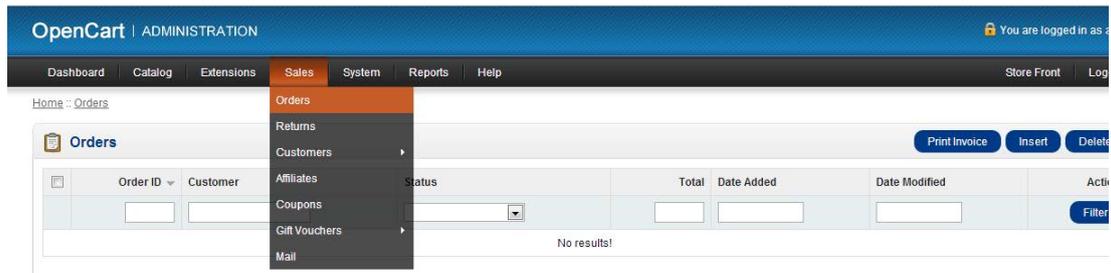
Επίσης μπορεί να δει τις αξιολογήσεις των προϊόντων του .

### Catalog→Reviews



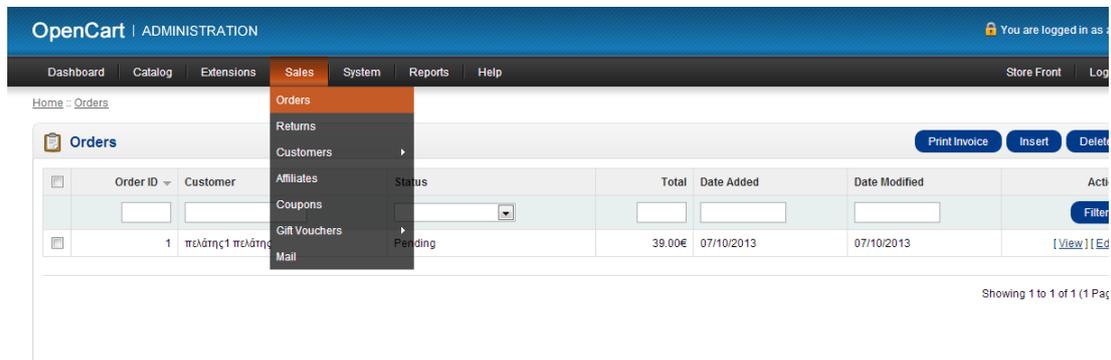
Εικόνα 47

Ο χρήστης **admin** έχει την δυνατότητα να διαχειριστεί τις παραγγελίες του συστήματος, πηγαίνοντας στην καρτέλα **Sale→Orders**



Εικόνα 48

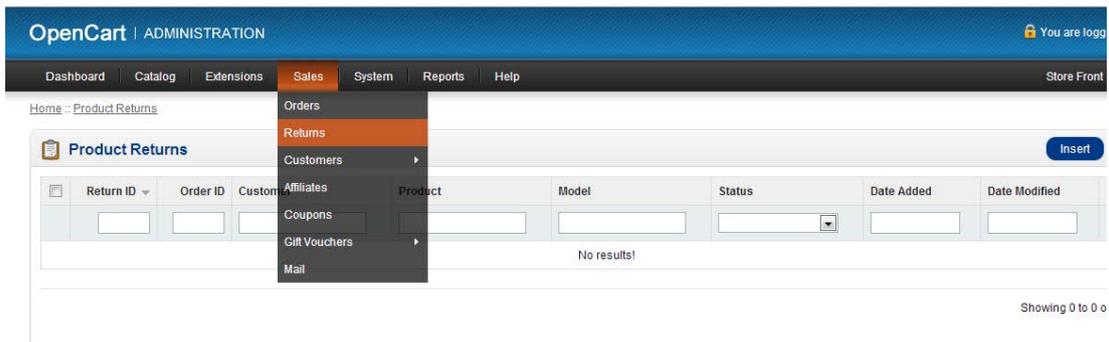
Επιλέγοντας μια παραγγελία μπορεί να δει τις παραγγελίες που έχουν γίνει  
**Sales→Orders**



Εικόνα 49

Ο **admin** έχει την δυνατότητα να δει τις επιστροφές που πιθανόν να υπάρχουν.

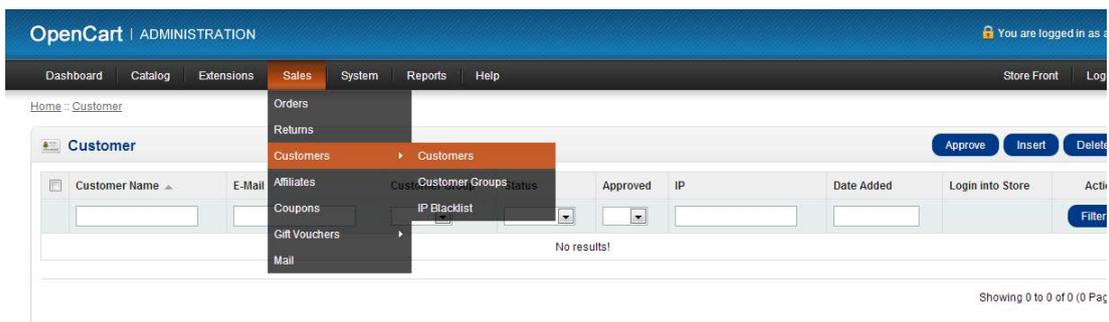
**Sales→Returns**



Εικόνα 50

Έχει την δυνατότητα να δει και να επεξεργαστεί τους πελάτες

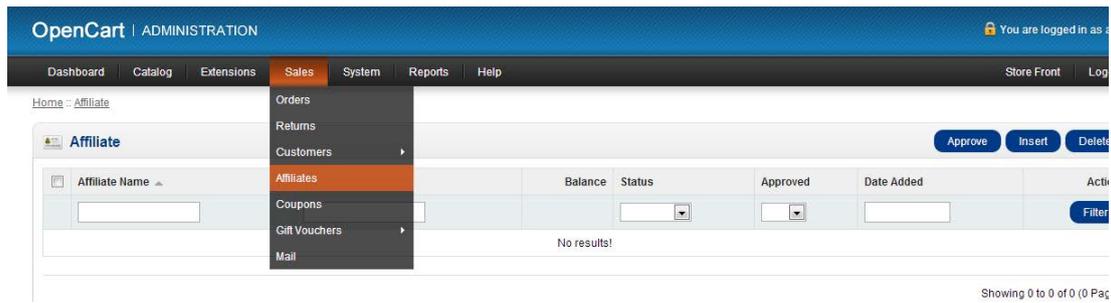
**Sales→Customers**



Εικόνα 51

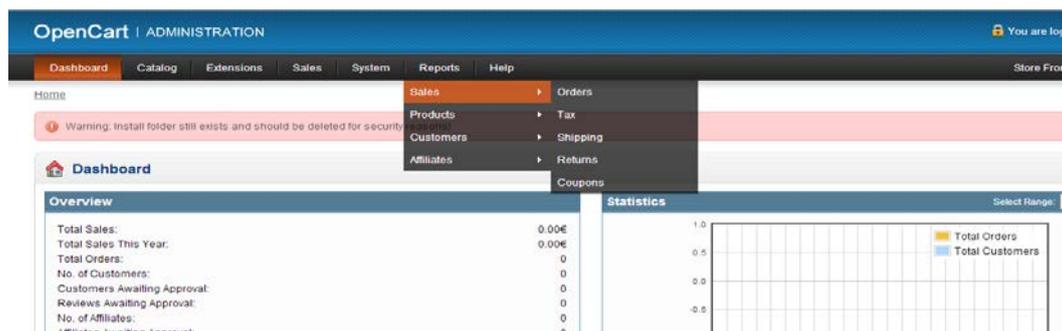
Έχει την δυνατότητα να δει τους συνεργάτες τους οποίους έχει από την καρτέλα

**Sales→Affiliate**



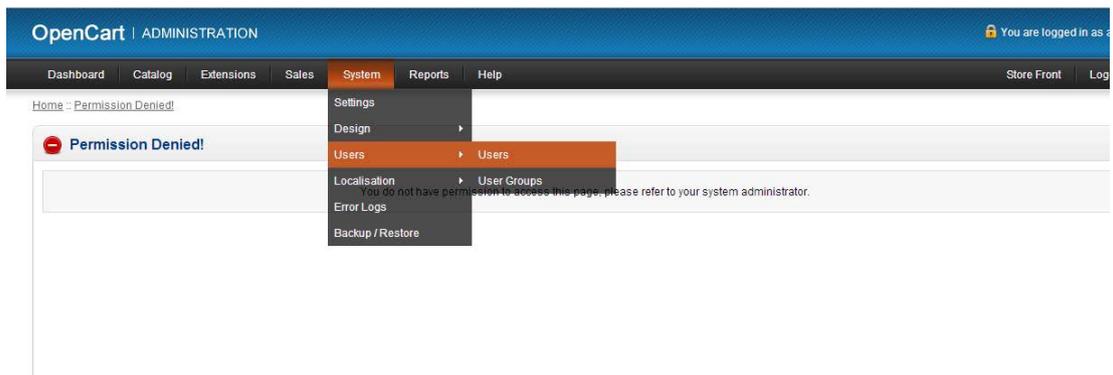
Εικόνα 52

Μπορεί να δει τις Αναφορές των πωλήσεων την ημερομηνία έναρξης ,την ημερομηνία λήξης , τον αριθμό των παραγγελιών, τον αριθμό προϊόντων, τον φόρο και το σύνολο. Από την καρτέλα **Reports**→**Sales**



Εικόνα 53

Αν ο χρήστης **admin** προσπαθήσει να ανοίξει μια καρτέλα στην οποία δεν έχει πρόσβαση με βάση τα δικαιώματα που του δόθηκαν του εμφανίσει το παρακάτω μήνυμα.

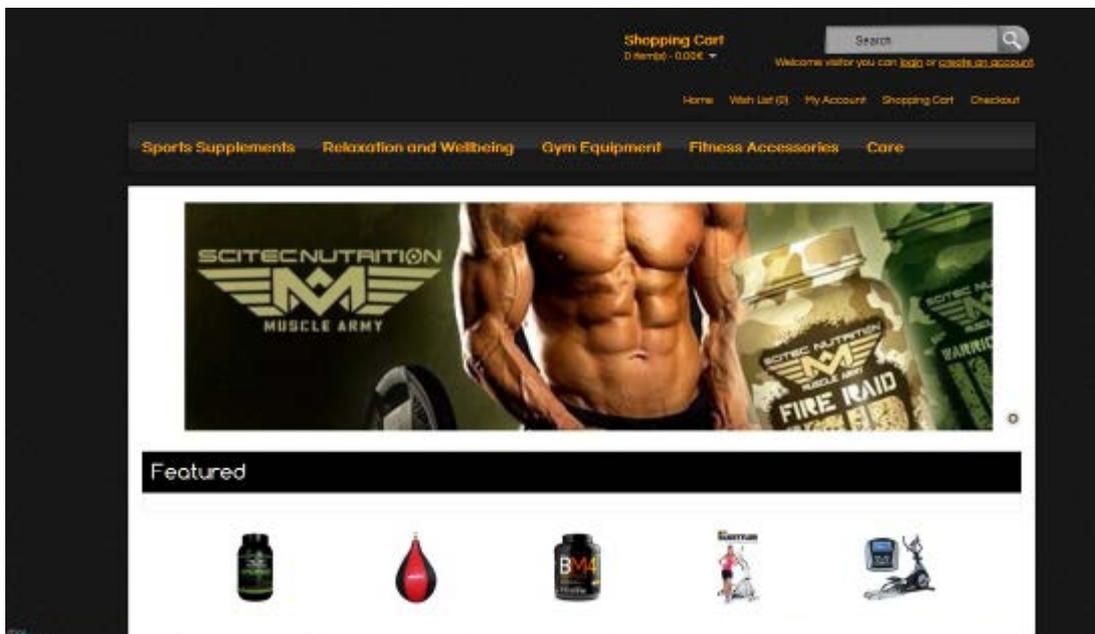


Εικόνα 54

### 4.3.5. Επίσκεψη ως πελάτης

#### 1<sup>ο</sup> Βήμα

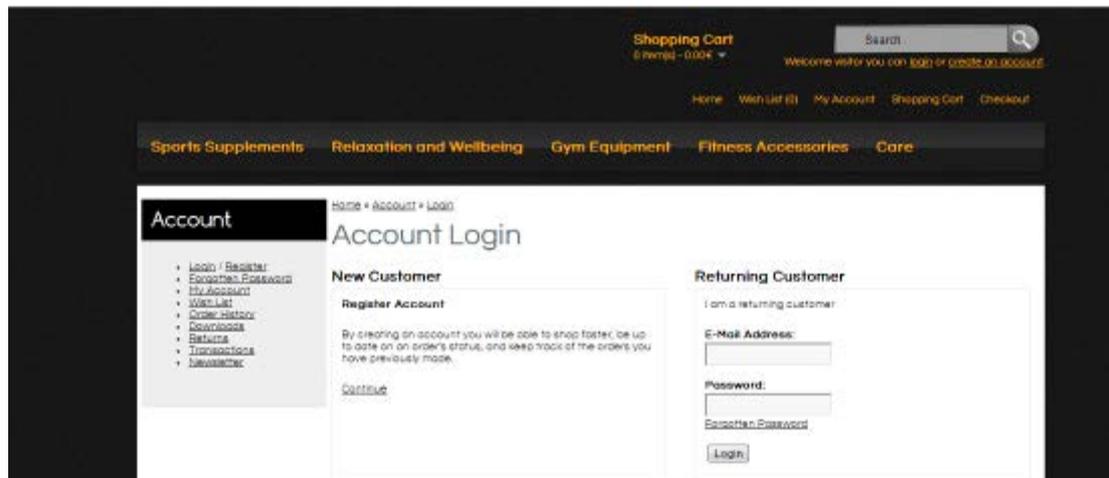
Όταν ο **πελάτης** επισκεφτεί το E-shop, εμφανίζεται το παρακάτω περιβάλλον.



Εικόνα 55

Για να δημιουργήσει ένα λογαριασμό χρήστη επιλέγει το σύνδεσμο **My Account** πάνω αριστερά.

Εδώ δίνεται στον πελάτη η δυνατότητα να δημιουργήσει έναν νέο λογαριασμό ή να επισκεφτεί έναν είδη υπάρχον δικό του.



Εικόνα 56

## 2<sup>ο</sup> Βήμα

Για να δημιουργήσει έναν νέο λογαριασμό επιλέγει **Continue**.

Στην συνέχεια θα συμπληρώσει τα παρακάτω πεδία με τα απαραίτητα στοιχεία, όπως όνομα, τηλέφωνο, διεύθυνση κλπ. Στο τέλος ζητείται να αποδεχτεί του όρους και να πατήσει **Continue**.

## Account

- [Login / Register](#)
- [Forgotten Password](#)
- [My Account](#)
- [Wish List](#)
- [Order History](#)
- [Downloads](#)
- [Returns](#)
- [Transactions](#)
- [Newsletter](#)

[Home](#) » [Account](#) » [Register](#)

## Register Account

If you already have an account with us, please login at the [login page](#).

### Your Personal Details

* First Name:	<input type="text" value="πελάτης 1"/>
* Last Name:	<input type="text" value="πελάτης"/>
* E-Mail:	<input type="text" value="πελάτης@hotmail.com"/>
* Telephone:	<input type="text" value="2681033998"/>
Fax:	<input type="text"/>

Εικόνα 57

Company:	<input type="text"/>
Company ID:	<input type="text"/>
* Address 1:	<input type="text" value="Σκουφα 14"/>
Address 2:	<input type="text"/>
* City:	<input type="text" value="Άρτα"/>
Post Code:	<input type="text" value="47100"/>
* Country:	<input type="text" value="Greece"/>
* Region / State:	<input type="text" value="Epirus"/>

### Your Password

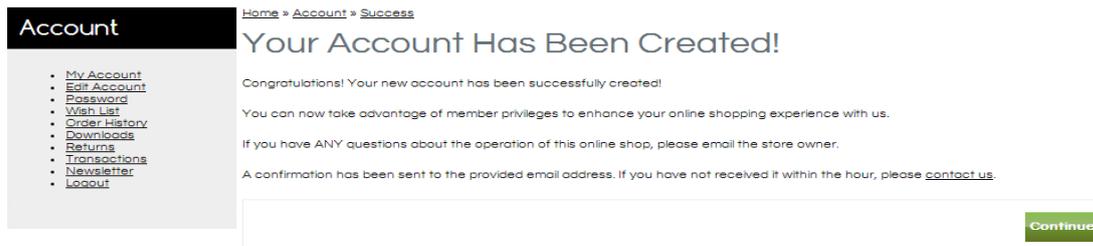
* Password:	<input type="password" value="****"/>
* Password Confirm:	<input type="password" value="****"/>

### Newsletter

Subscribe:  Yes  No

I have read and agree to the [Privacy Policy](#)

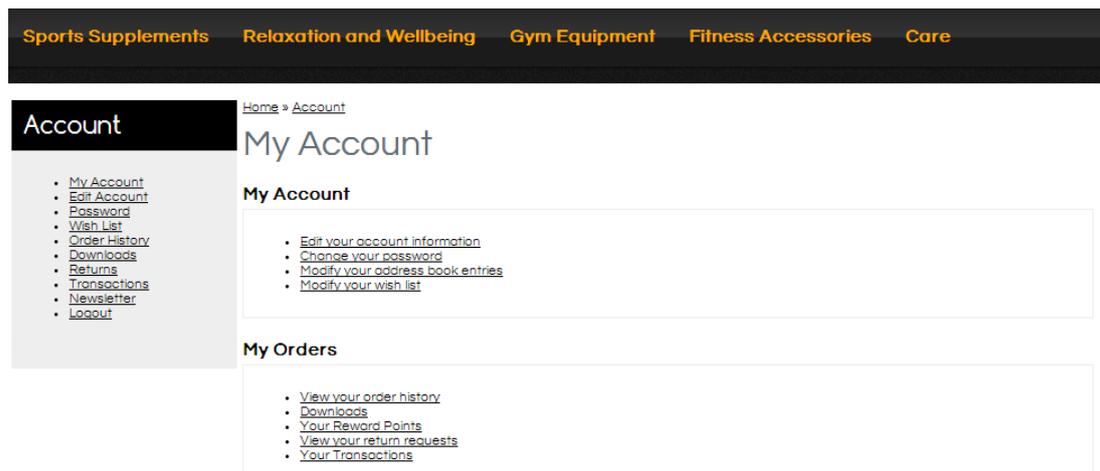
Στην συνέχεια ενημερώνει τον πελάτη για την επιτυχία της δημιουργίας λογαριασμού.



Εικόνα 59

### 3<sup>ο</sup> Βήμα

Παρακάτω εμφανίζεται μια φόρμα με τις επιλογές που έχει ο πελάτης στο κατάστημα.



Εικόνα 60

#### 4.3.6. Προσθήκη προϊόν στο καλάθι

Για να γίνει η αγορά ενός προϊόντος θα πρέπει να προηγηθεί η προσθήκη του στο καλάθι αγορών. Το καλάθι αγορών είναι η περιοχή στην οποία συγκεντρώνονται τα προϊόντα που θέλουμε να αγοράσουμε.

Στο καλάθι αγορών δίνεται η δυνατότητα στον πελάτη να αυξήσει ή να μειώσει τον αριθμό των τεμαχίων που θα αγοράσει για ένα προϊόν ή και να το αφαιρέσει τελείως από τις αγορές του.

## 1<sup>ο</sup> Βήμα

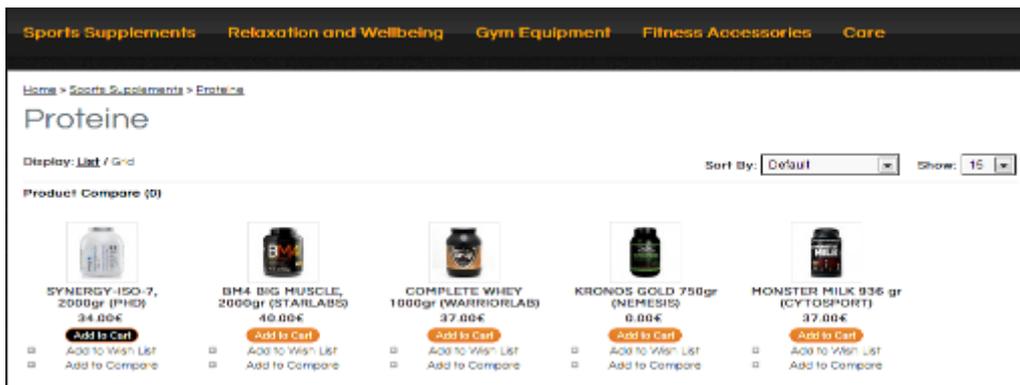
Ο πελάτης πηγαίνει στην καρτέλα που επιθυμεί πχ: **Sports Supplements**→**Protein**



Εικόνα 61

## 2<sup>ο</sup> Βήμα

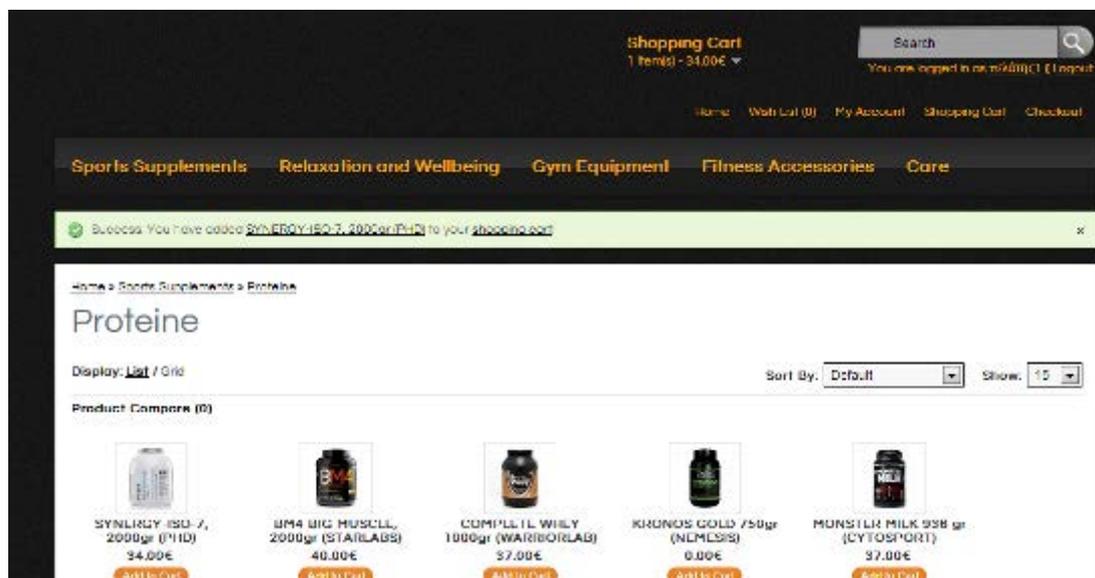
Έπειτα επιλέγει κάποιο από τα προϊόντα του καταστήματος και επιλέγει τον σύνδεσμο **Add to Cart**



Εικόνα 62

### 3<sup>ο</sup> Βήμα

Εφόσον πρόσθεσε το προϊόν στο καλάθι εμφανίζεται ένα μήνυμα που τον ενημερώνει για την επιτυχία της προσθήκης.



Εικόνα 63

### 4<sup>ο</sup> Βήμα

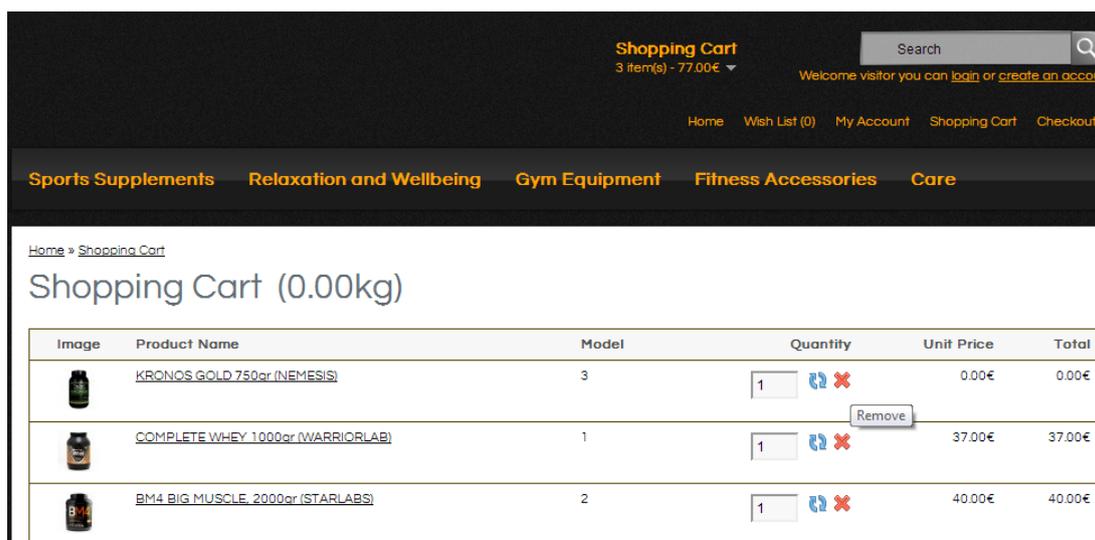
Ο πελάτης έχει την δυνατότητα να δει πάνω δεξιά στην επιλογή **Shopping Cart** το καλάθι και τα περιεχόμενα του καθώς και το συνολικό ποσό του καλαθιού.



Εικόνα 64

## 5<sup>ο</sup> Βήμα

Επιλέγοντας τον σύνδεσμο **Shopping Cart**, ο πελάτης έχει την δυνατότητα να επεξεργαστεί τα διάφορα προϊόντα που έχει προσθέσει στο καλάθι του. Μπορεί επίσης να κάνει ανανέωση του καλαθιού ή να διαγράψει το επιλεγμένο προϊόν καθώς και να επιλέξει να αγοράσει το συγκεκριμένο προϊόν επιλέγοντας το σύνδεσμο κάτω **Checkout**.



Εικόνα 65

Εδώ φαίνεται το περιεχόμενο του καλαθιού μετά την διαγραφή.

The screenshot shows a navigation bar with categories: Sports Supplements, Relaxation and Wellbeing, Gym Equipment, Fitness Accessories, and Care. A success message states: "Success: You have modified your shopping cart!". The breadcrumb trail is "Home > Shopping Cart". The page title is "Shopping Cart (0.00kg)". A table lists the cart items:

Image	Product Name	Model	Quantity	Unit Price	Total
	BM4 BIG MUSCLE, 2000gr (STARLABS)	2	1	40.00€	40.00€

Below the table is a "Remove" button.

Εικόνα 66

The screenshot shows a navigation bar with categories: Sports Supplements, Relaxation and Wellbeing, Gym Equipment, Fitness Accessories, and Care. A success message states: "Success: You have modified your shopping cart!". The breadcrumb trail is "Home > Shopping Cart". The page title is "Shopping Cart (0.00kg)". A table lists the cart items:

Image	Product Name	Model	Quantity	Unit Price	Total
	SYNERGY-ISO-7, 2000gr (PHD)	5	1	34.00€	34.00€

Below the table is a section titled "What would you like to do next?" with the instruction: "Choose if you have a discount code or reward points you want to use or would like to estimate your delivery cost." It contains three radio button options:

- Use Coupon Code
- Use Gift Voucher
- Estimate Shipping & Taxes

At the bottom right, the summary shows: "Sub-Total: 34.00€" and "Total: 34.00€". At the bottom, there are two buttons: "Continue Shopping" and "Checkout".

Εικόνα 67

### 4.3.7. Αγορά Προϊόντος

#### 1<sup>ο</sup> Βήμα

Εφόσον επιλέξει να αγοράσει το προϊόν του μέσω της επιλογής **Checkout**, του εμφανίζεται η παρακάτω φόρμα την οποία πρέπει να συμπληρώσει για να ολοκληρωθεί η αγορά.

Αρχικά το σύστημα τον ρωτάει αν θέλει να σταλεί στην προαναφερόμενη διεύθυνση ή αν επιθυμεί να δώσει μια νέα διεύθυνση για να του σταλεί το προϊόν.

Home » Shopping Cart » Checkout

## Checkout

Step 1: Checkout Options

Step 2: Billing Details

I want to use an existing address

πελάτης1 πελάτης, Σκουφα 14, Άρτα, Epirus, Greece

I want to use a new address

Continue

Εικόνα 68

### 2<sup>ο</sup> Βήμα

Σε περίπτωση που ο πελάτης επιλέξει ότι θέλει να δώσει μια άλλη διεύθυνση θα πρέπει να συμπληρώσει τα παρακάτω πεδία και να επιλέξει **Continue**.

Step 2: Billing Details

I want to use an existing address

I want to use a new address

\* First Name:

\* Last Name:

Company:

Company ID:

\* Address 1:

Address 2:

\* City:

\* Post Code:

\* Country:

\* Region / State:

Εικόνα 69

### 3<sup>ο</sup> Βήμα

Παρακάτω ο πελάτης ενημερώνεται ότι έχει μια σταθερή χρέωση των 5€.

Step 2: Billing Details Modify »

Step 3: Delivery Details Modify »

Step 4: Delivery Method

Please select the preferred shipping method to use on this order.

**Flat Rate**

Flat Shipping Rate 5.00€

**Add Comments About Your Order**

Continue

Εικόνα 70

#### 4<sup>ο</sup> Βήμα

Το κατάστημα παρέχει την δυνατότητα πληρωμής με **Cash on Delivery** (Αντικαταβολή). Στην συνέχεια επιλέγει **Continue**

Step 5: Payment Method

Please select the preferred payment method to use on this order.

Cash On Delivery

**Add Comments About Your Order**

I have read and agree to the [Terms & Conditions](#)  Continue

Εικόνα 71

#### 5<sup>ο</sup> Βήμα

Παρακάτω φαίνεται η επιβεβαίωση παραγγελίας στο τελευταίο βήμα φαίνεται το συνολικό ποσό της αγοράς μαζί με τα έξοδα αποστολής, ο πελάτης θα πρέπει να επιβεβαιώσει την παραγγελία του **Confirm Order**

Step 6: Confirm Order

Product Name	Model	Quantity	Price	Total
<a href="#">SYNERGY-ISO-7, 2000gr (PHD)</a>	5	1	34.00€	34.00€
<b>Sub-Total:</b>				34.00€
<b>Flat Shipping Rate:</b>				5.00€
<b>Total:</b>				39.00€

[Confirm Order](#)

Εικόνα 72

## 6<sup>ο</sup> Βήμα

Εδώ του εμφανίζεται μήνυμα για την επιτυχία της αγοράς του.

Sports Supplements Relaxation and Wellbeing Gym Equipment Fitness Accessories Care

[Home](#) » [Basket](#) » [Checkout](#) » [Success](#)

## Your Order #1 Has Been Processed!

Your order #1 has been successfully processed!

You can view your order history by going to the [my account](#) page and by clicking on [history](#).

If your purchase has an associated download, you can go to the account [downloads](#) page to view them.

Please direct any questions you have to the [store owner](#).

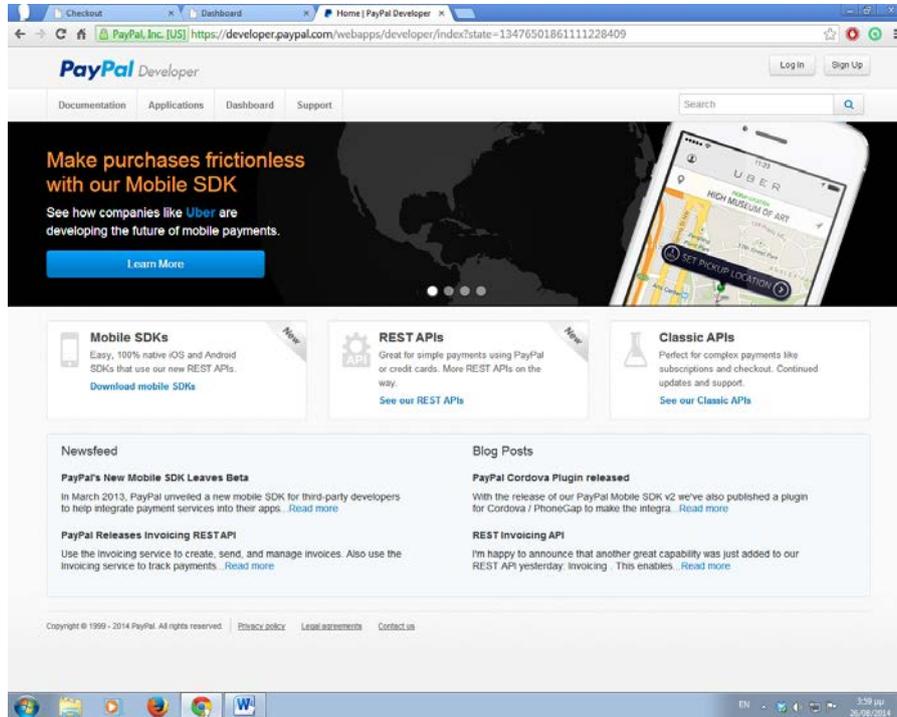
Thanks for shopping with us online!

[Continue](#)

Εικόνα 73

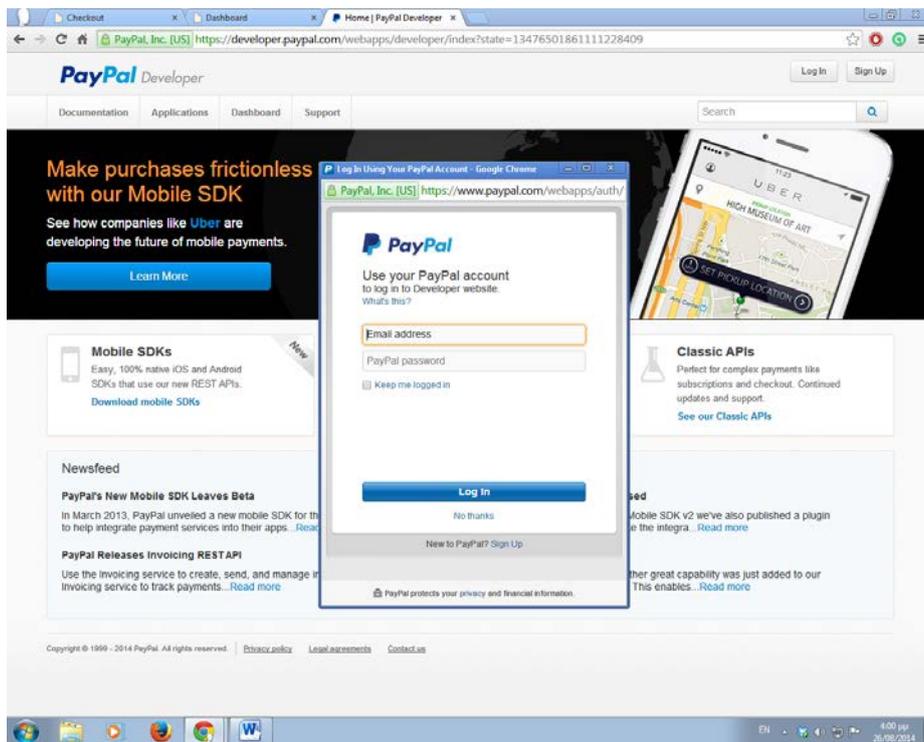
### 4.3.8. Πληρωμή μέσω Paypal

Για να δοκιμάσουμε την παραγγελία προϊόντων και τη πληρωμή μέσω PayPal πηγαίνουμε στη σελίδα <https://developer.paypal.com>.



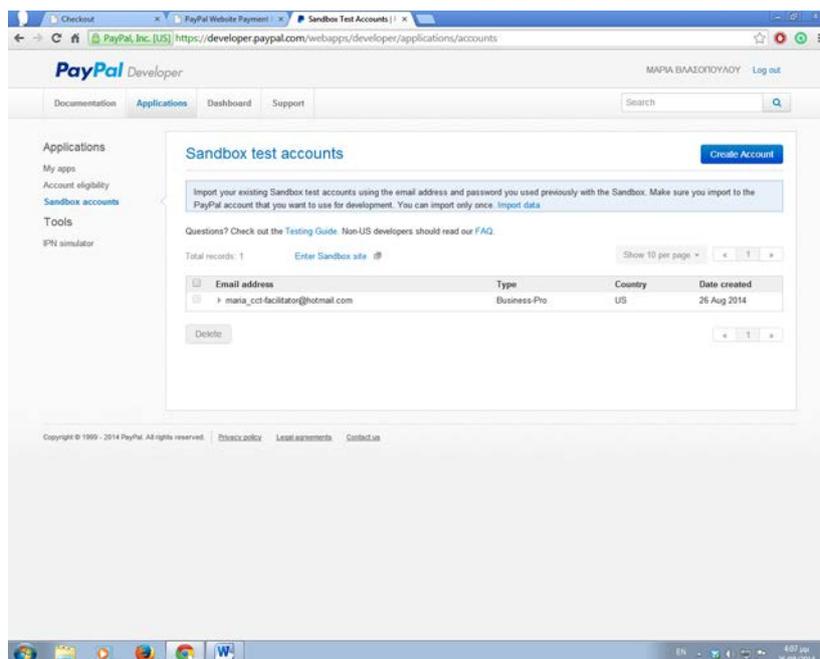
Εικόνα 74

Συνδεόμαστε με έναν λογαριασμό PayPal που έχουμε δημιουργήσει.



Εικόνα 75

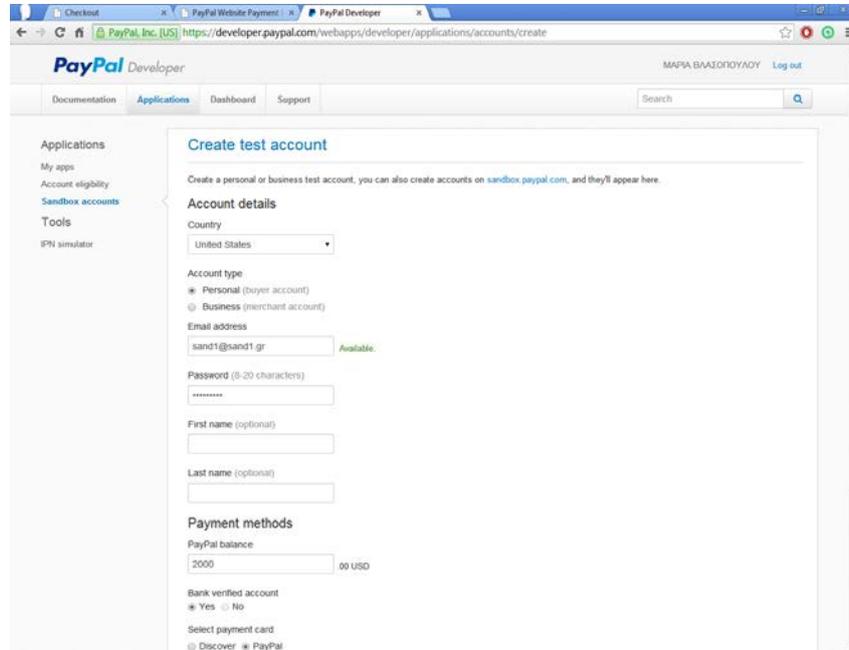
Έπειτα πηγαίνουμε στη σελίδα Applications → Sandbox accounts. Βλέπουμε ότι έχει δημιουργηθεί ήδη ο λογαριασμός του E-shop. Και πατάμε Create Account για να δημιουργήσουμε και έναν εικονικό λογαριασμό πελάτη.



Εικόνα 76

Συμπληρώνουμε τα απαραίτητα στοιχεία (Χώρα, Τύπος λογαριασμού, email, κωδικό πρόσβασης, εικονικό ποσό που έχει ο πελάτης στο λογαριασμό του στο PayPal, επιβεβαιωμένος λογαριασμός από την τράπεζα και τύπος της πιστωτικής κάρτας).

Σημείωση: Το email πρέπει να μην είναι πραγματικό.



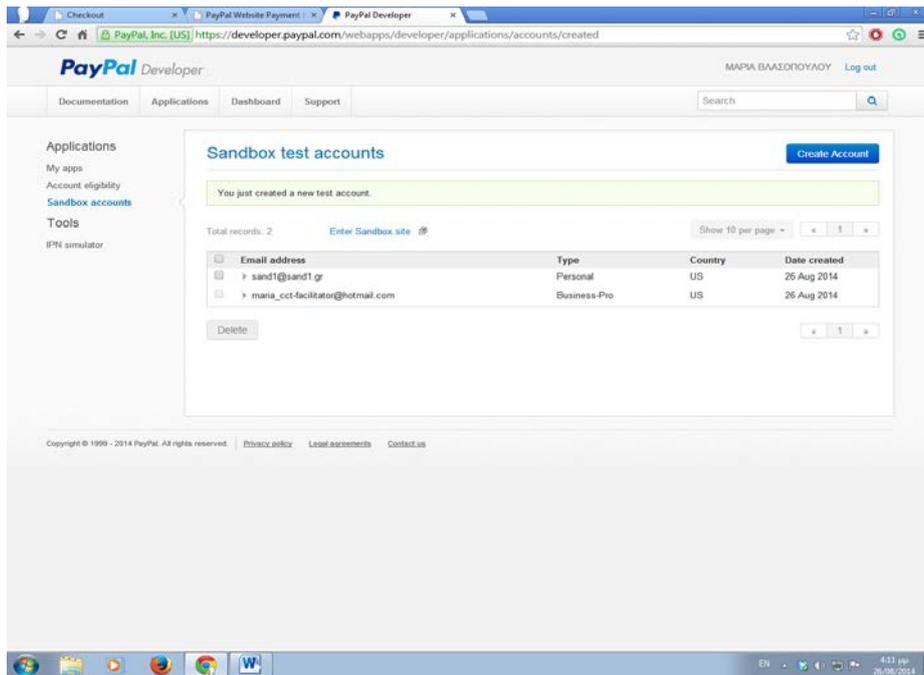
The screenshot shows the 'Create test account' page on the PayPal Developer website. The page is titled 'Create test account' and includes a sub-header: 'Create a personal or business test account, you can also create accounts on [sandbox.paypal.com](#), and they'll appear here.' The form is divided into several sections: 'Account details' with a 'Country' dropdown set to 'United States', 'Account type' with radio buttons for 'Personal (buyer account)' (selected) and 'Business (merchant account)', 'Email address' with the text 'sand1@sand1.gr' and a green 'Available' status, 'Password (8-20 characters)' with a masked input field, 'First name (optional)' and 'Last name (optional)' with empty text boxes, and 'Payment methods' with a 'PayPal balance' input set to '2000.00 USD', a 'Bank verified account' section with 'Yes' selected, and a 'Select payment card' section with 'Discover' and 'PayPal' options.

Εικόνα 77



The screenshot shows a 'Create Account' dialog box. It features a 'Credit card type' dropdown menu with 'Visa' selected, a 'Notes (optional)' text input field, and two buttons at the bottom: 'Create Account' and 'Cancel'. The dialog is overlaid on a background showing a Windows taskbar with the date '26/09/2014' and time '4:11 pm'.

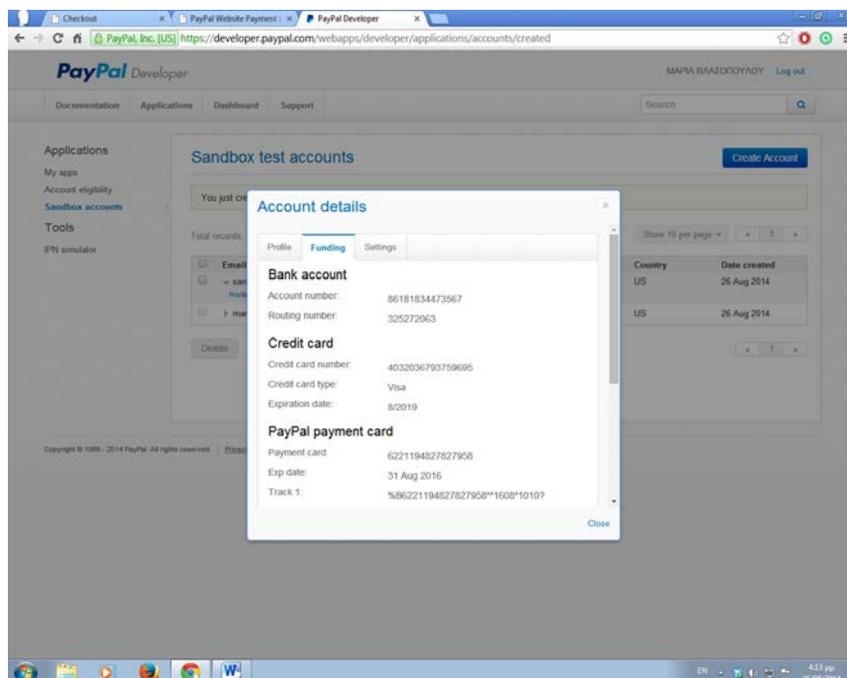
Στη συνέχεια βλέπουμε ότι δημιουργήθηκε και ο λογαριασμός πελάτη.



Εικόνα 78

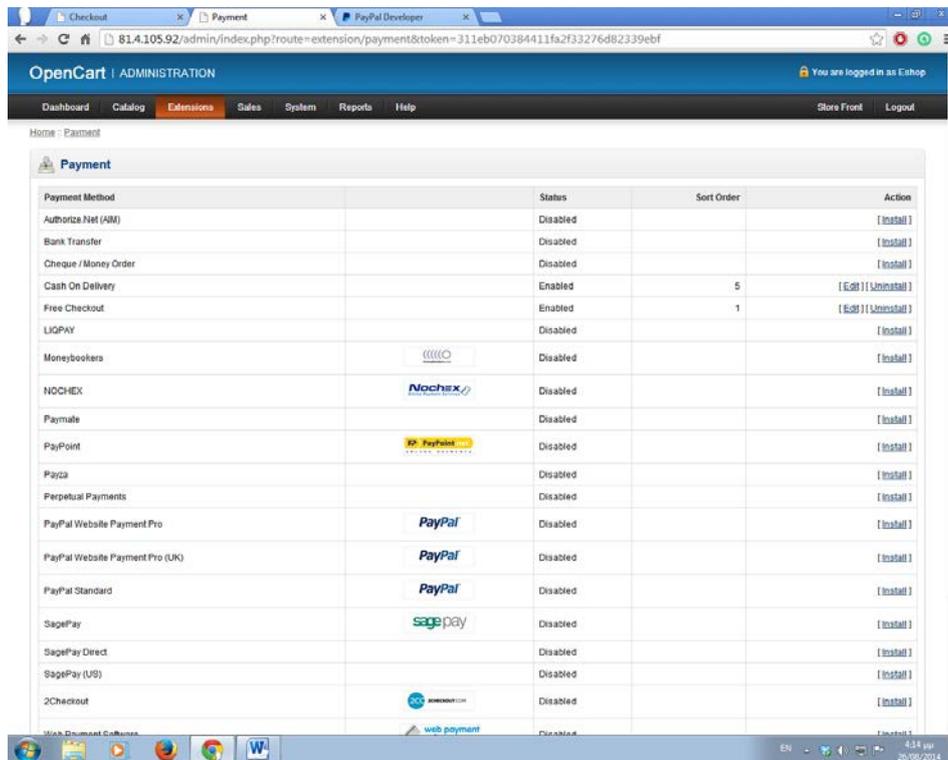
Εδώ βλέπουμε το προφίλ του πελάτη με τα εικονικά στοιχεία της κάρτας.

Σημείωση: Δημιουργούνται αυτόματα από τη σελίδα <https://developer.paypal.com>.



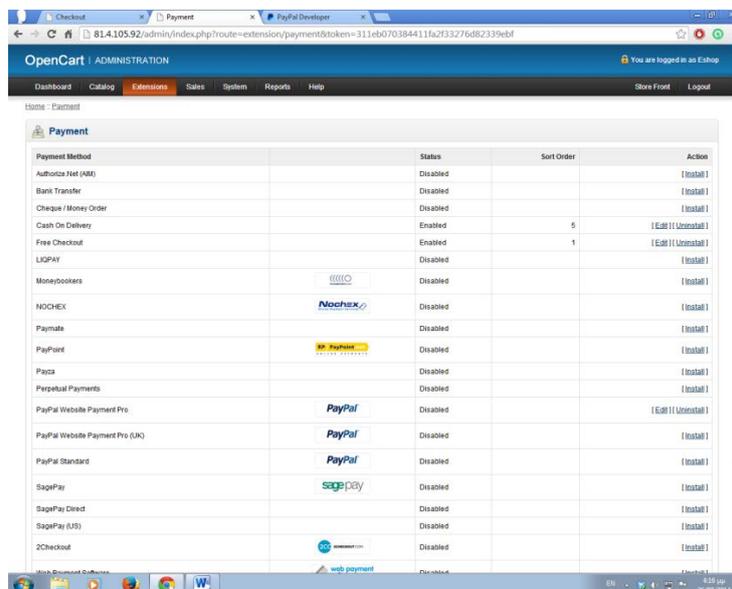
Εικόνα 79

Στο backend του eshop εγκαθιστούμε τη μέθοδο πληρωμής Paypal Website Payment Pro.



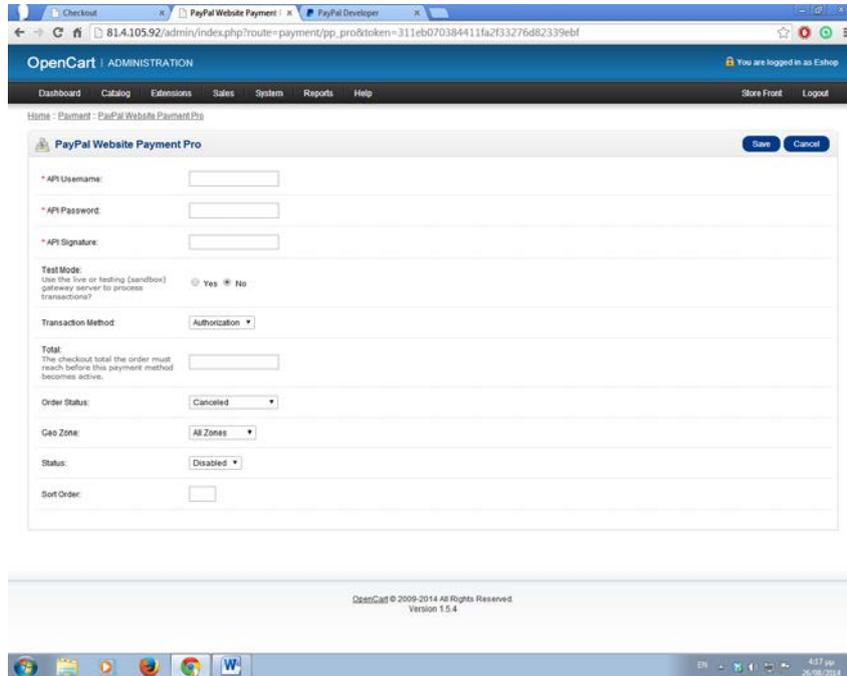
Εικόνα 80

Επεξεργαζόμαστε αυτή τη μέθοδο πληρωμής.

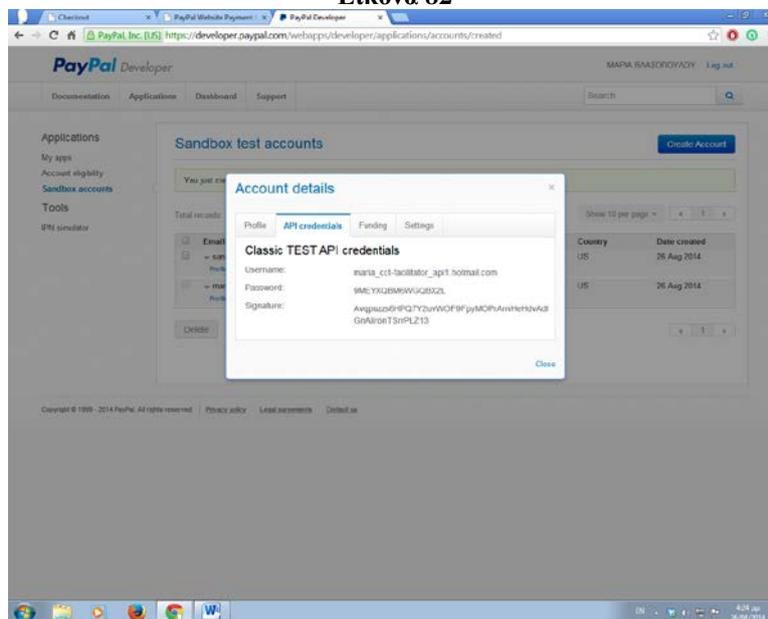


Εικόνα 81

Για να μπορέσει η σελίδα να δεχθεί τους εικονικούς λογαριασμούς χρειάζονται τα στοιχεία API, τα οποία βρίσκονται στο Sandboxστο προφίλ του λογαριασμού του e-shop στην καρτέλα API Credentials.

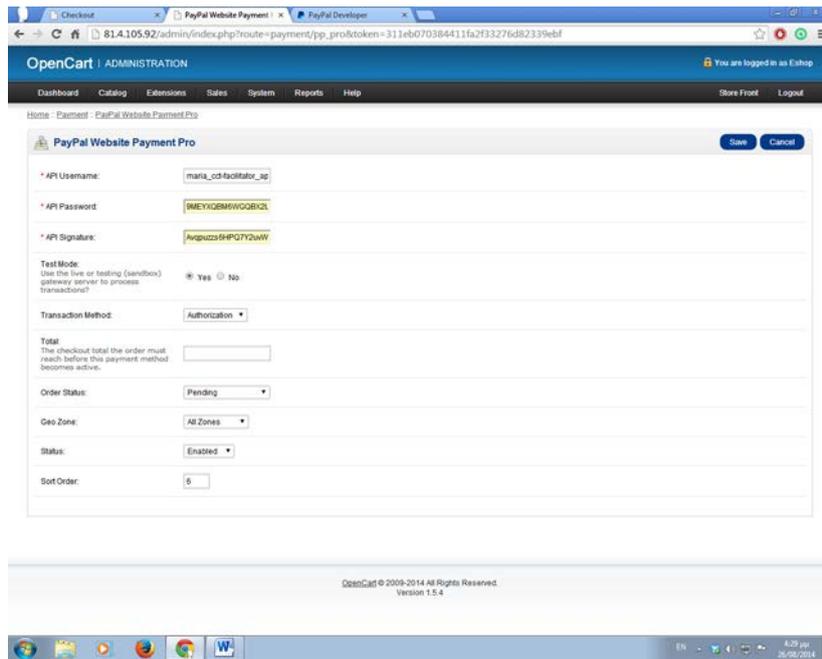


Εικόνα 82

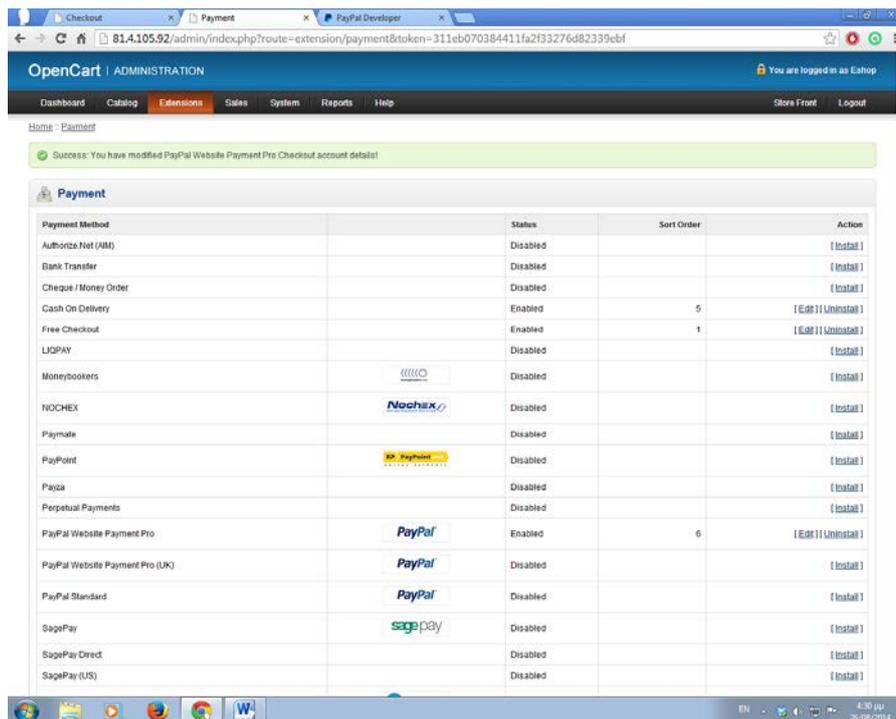


Εικόνα 83

Αντιγράφουμε τα στοιχεία και ενεργοποιούμε το TestMode.

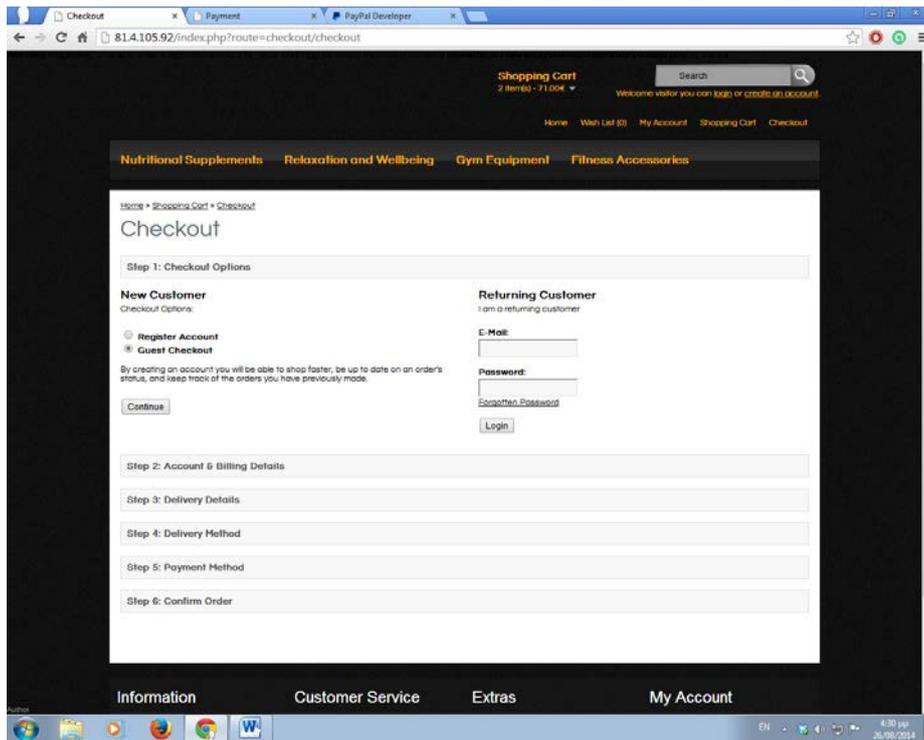


Εικόνα 84

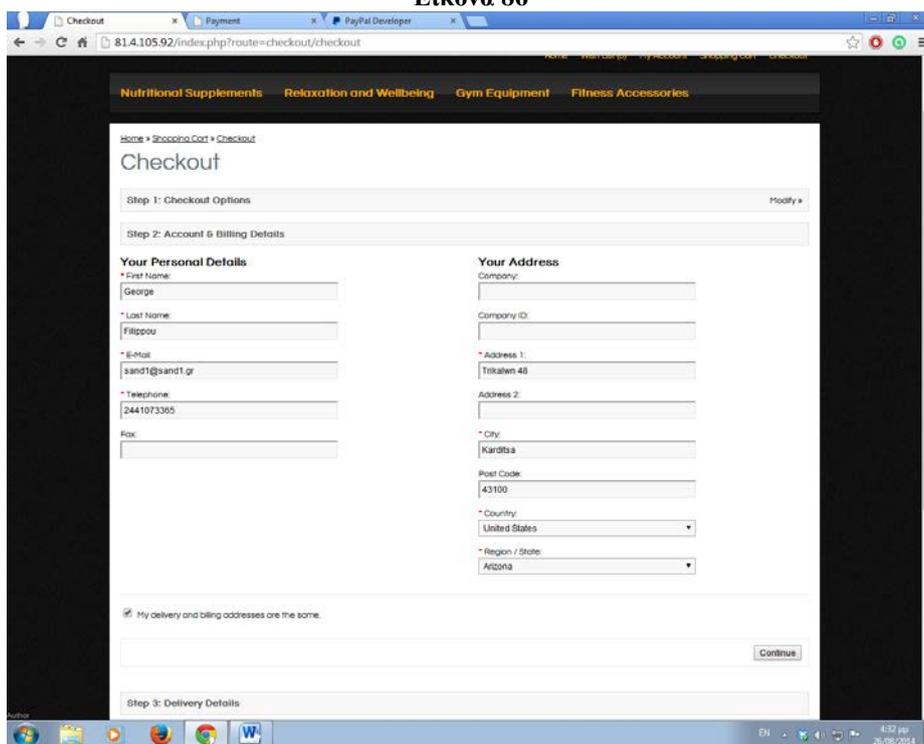


Εικόνα 85

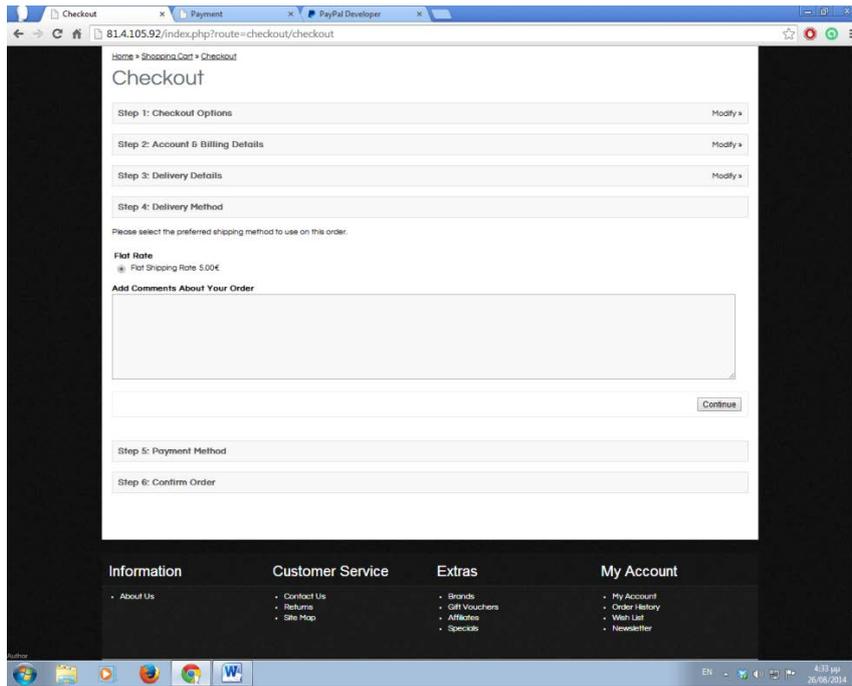
Στη σελίδα του eshop αφού προσθέσουμε τα προϊόντα στο καλάθι αγορών πηγαίνουμε στο ταμείο, συμπληρώνουμε τα στοιχεία του πελάτη και στη μέθοδο πληρωμής επιλέγουμε πιστωτική κάρτα μέσω Paypal.



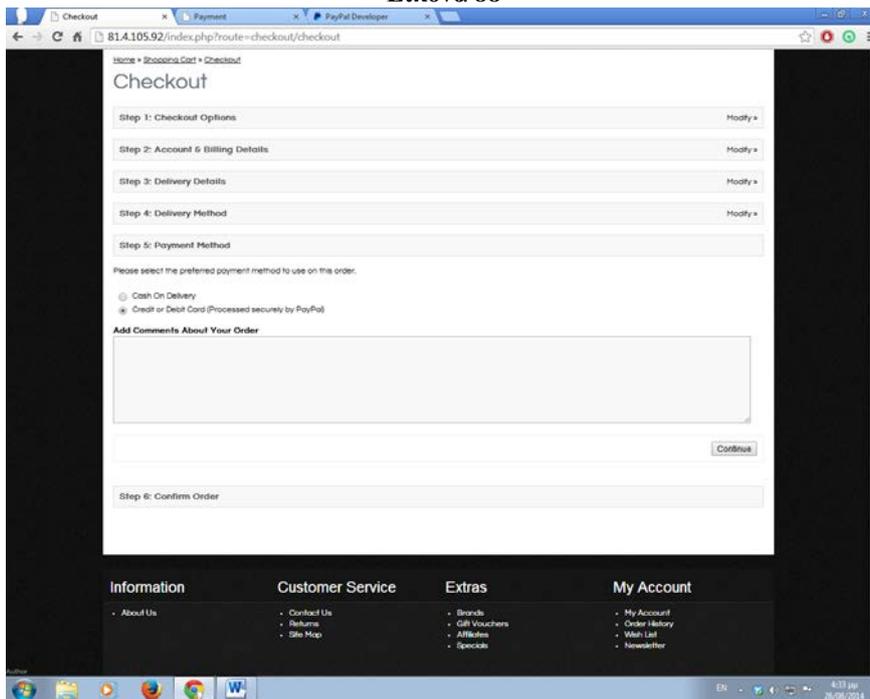
Εικόνα 86



Εικόνα 87

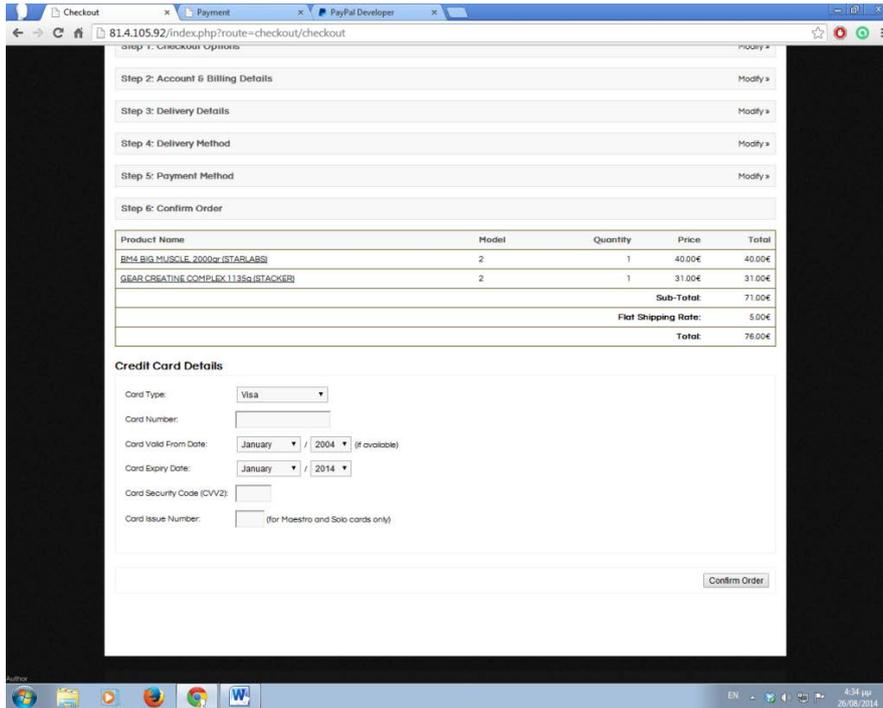


Εικόνα 88



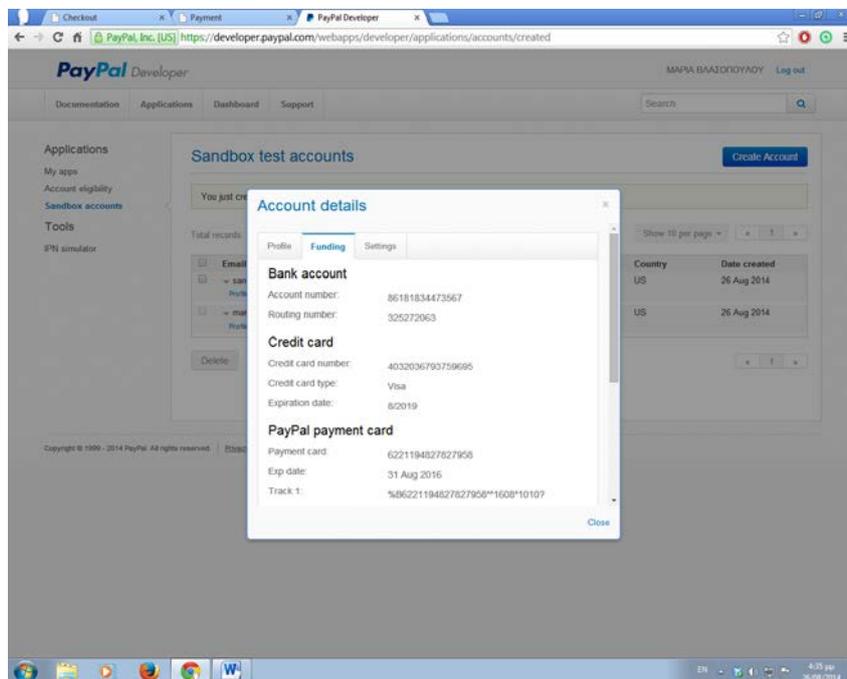
Εικόνα 89

Στο βήμα της επιβεβαίωσης της παραγγελίας μας βγάζει να συμπληρώσουμε τα στοιχεία της κάρτας.

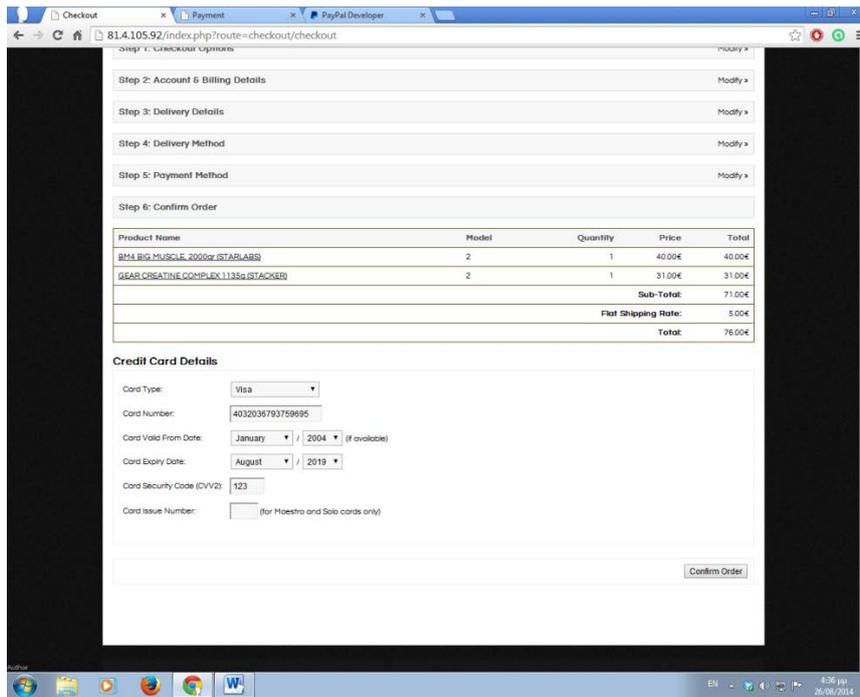


Εικόνα 90

Τα στοιχεία αυτά τα αντιγράφουμε από το Sandbox, που βρίσκονται, στο προφίλ του πελάτη στην καρτέλα Funding.

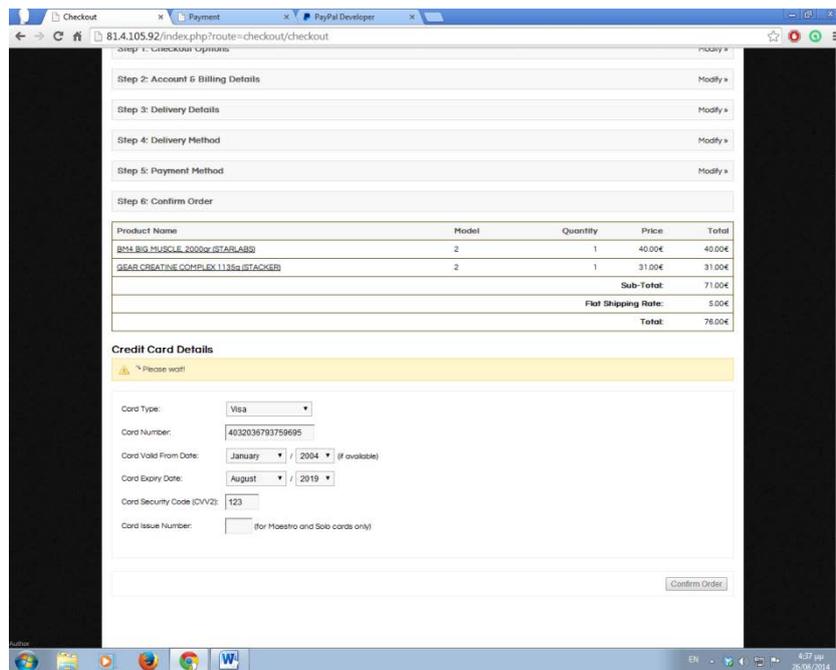


Εικόνα 91



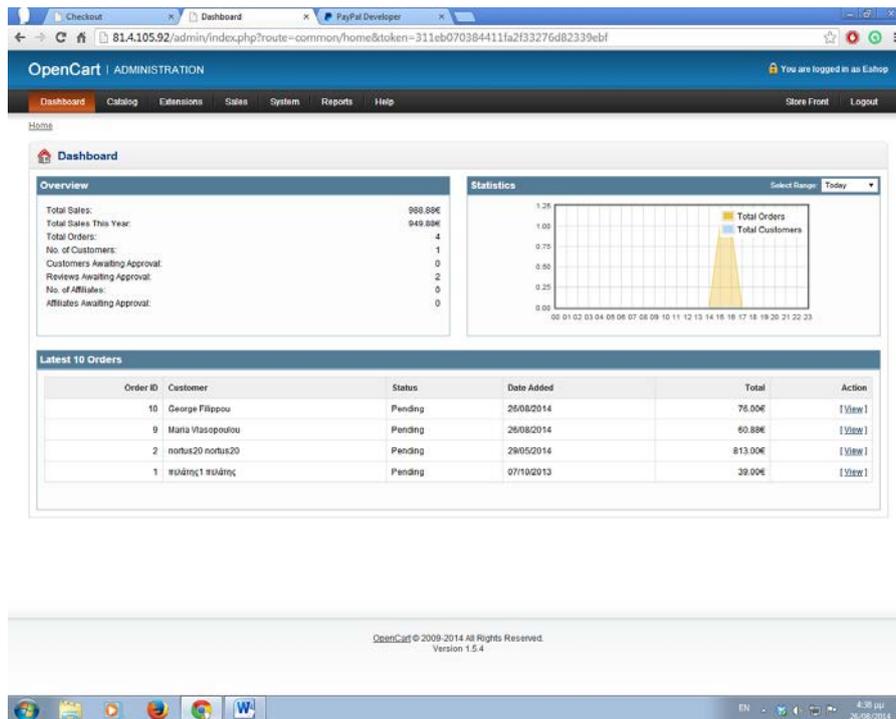
Εικόνα 92

Επιλέγουμε επιβεβαίωση παραγγελίας και περιμένουμε.



Εικόνα 93

Εδώ βλέπουμε ότι η παραγγελία καταχωρήθηκε.



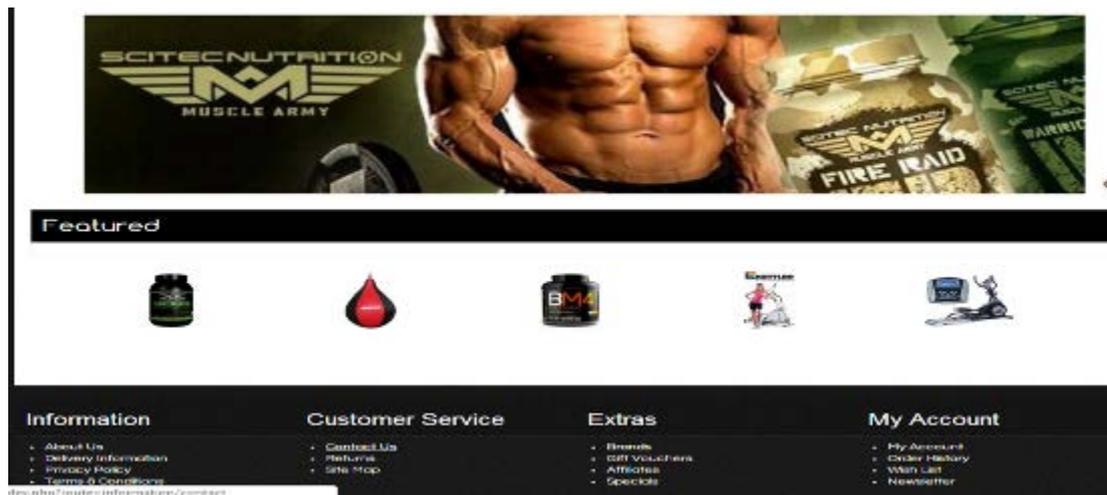
Εικόνα 94

#### 4.3.9. Επικοινωνία με το κατάστημα

##### 1<sup>ο</sup> Βήμα

Το σύστημα παρέχει την δυνατότητα στον πελάτη να επικοινωνήσει με το κατάστημα στέλνοντας ένα μήνυμα.

Επιλέγοντας τον σύνδεσμο **Contact Us** πελάτης μπορεί να επικοινωνήσει με το κατάστημα.



Εικόνα 95

**Our Location**

**Address:**  
Xtreme Store  
Address 1

**Telephone:**  
123456789

---

**Contact Form**

**First Name:**

**E-Mail Address:**

**Enquiry:**

Enter the code in the box below:

Εικόνα 96

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5°**

### **5.1. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Η παρούσα πτυχιακή είχε σαν σκοπό, όπως αναφέραμε και στην αρχή, την θεωρητική και την πρακτική κατανόηση ενός ηλεκτρονικού καταστήματος, βασισμένο στην πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα Opencart CMS. Αρχικά, έγιναν αναφορές στις βασικές έννοιες του Διαδικτύου, του ηλεκτρονικού εμπορίου αλλά και των εννοιών γενικότερα που έχουμε να κάνουμε με την κατασκευή ιστοσελίδων. Στη συνέχεια αναλύθηκαν τόσο η δομή του template που χρησιμοποιήθηκε, όσο και οι εγκαταστάσεις που πραγματοποιήθηκαν, όπως ήταν αυτή της ελληνικής γλώσσας. Η εργασία ολοκληρώθηκε με την βηματική ανάλυση του ηλεκτρονικού καταστήματος

Ο χρήστης θα μπορεί να αναζητάει, να συγκρίνει και να αγοράζει οτιδήποτε χρειαστεί, ανά πάσα στιγμή. Και από τη μεριά του ιδιοκτήτη της επιχείρησης όμως, θα μπορεί να προσφέρει και να παρουσιάζει τα προϊόντα του με άμεσο και προσιτό τρόπο, ώστε να προσεγγίσει όσους περισσότερους καταναλωτές επιθυμεί.

Η κατασκευή ενός ηλεκτρονικού καταστήματος είναι σχετικά εύκολη υπόθεση. Ο καθένας από εμάς μπορεί να κατασκευάσει ένα τέτοιο και να το διαμορφώσει όπως ο ίδιος επιθυμεί. Αρκούνε μόνο λίγες γνώσεις προγραμματισμού. Άλλωστε, καθημερινά, όλο και περισσότερες επιχειρήσεις προσφέρουν τα προϊόντα τους μέσω του Διαδικτύου προκειμένου να διευκολύνουν και τους καταναλωτές. Οι γνώσεις που αποκτήθηκαν τόσο στην κατασκευή και διαχείριση μιας ιστοσελίδας όσο και στην επεξεργασία και κατανόηση κυρίως του κώδικα ήταν πολλές. Απαιτήθηκαν πολλές ώρες έρευνας, διορθώσεις και λάθη, αλλά το αποτέλεσμα, η γεύση που μένει απ όλη αυτήν την εμπειρία άξιζε τον κόπο.

### **5.2 Μελλοντική χρήση**

Η παρούσα εργασία θα μπορούσε να αποτελέσει το έναυσμα ώστε να βασιστεί κάποιος που θα ήθελα να την επεκτείνει και να την προχωρήσει ακόμα ένα βήμα παρακάτω. Σκέψεις υπάρχουν πολλές για το τι θα μπορούσε να ακολουθήσει μετά. Η επέκταση της παρουσίας και παράδοσης των συμπληρωμάτων διατροφής

και ειδών γυμναστηρίου σε όλη την Ελλάδα από ένα μέρος είναι μία από αυτές. Η παράδοση με τέτοιο τρόπο ώστε να γίνει όσο το δυνατότερο πιο ακριβή. Επίσης η εισαγωγή online chat μεταξύ των χρηστών θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί. Συζητήσεις σχετικά με τα προϊόντα με τα διάφορα συμπληρώματα που θα αγοράσουν, ή ακόμα και με τα νέα προϊόντα που πρόκειται να κυκλοφορήσουν είναι κάτι που προσελκύει τους καταναλωτές και κάνει τις εταιρείες πιο προσιτές. Τέλος, θα μπορούσαμε να προσθέσουμε και live video και μαθήματα live streaming για το σωστές συμβουλές που έχουν σχέση με την γυμναστική και την σωστή διατροφή και να δίνονται συμβουλές και προτάσεις για την σωστή χρήση που θα χρησιμοποιηθούν σε κάθε περίπτωση.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

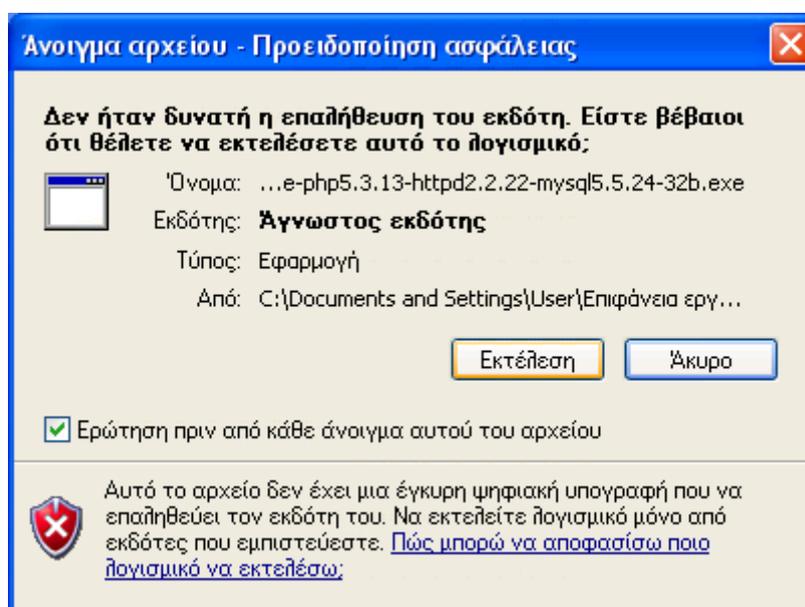
- <http://el.wikipedia.org> - Η Ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια
- <http://el.wingwit.com>
- <http://e-programming.wikispaces.com>
- <http://dide.flo.sch.gr/Plinet/Tutorials/Tutorials-HTML.html>
- [http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap3a\\_4.htm](http://www.it.uom.gr/project/MultimediaTechnologyNotes/chap3a_4.htm)
- [http://www.ifeed.gr/kataskeyh-eshop-epilogh-platformas-ecommerce/Κατασκευή\\_e-shop-Γνωριμία\\_με\\_το\\_OpenCart](http://www.ifeed.gr/kataskeyh-eshop-epilogh-platformas-ecommerce/Κατασκευή_e-shop-Γνωριμία_με_το_OpenCart) -  
<http://www.eshopmag.gr/kataskevi-e-shop-gnorimia-me-to-opencart/>
- <http://forum.opencart.com/viewtopic.php?f=20&t=4113>
- <http://secofexchanges.wordpress.com/>

## A1. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Εγκατάσταση WampServer

Παρακάτω φαίνονται αναλυτικά τα βήματα για την εγκατάσταση του WampServer. Αρχικά επισκεφτήκαμε την ιστοσελίδα [http://download.cnet.com/WampServer/3000-10248\\_4-10797035.html](http://download.cnet.com/WampServer/3000-10248_4-10797035.html) Όταν κατέβηκε το αρχείο .exe το εκτελέσαμε βήμα προς βήμα τα παρακάτω:

### Βήματα Εγκατάστασης

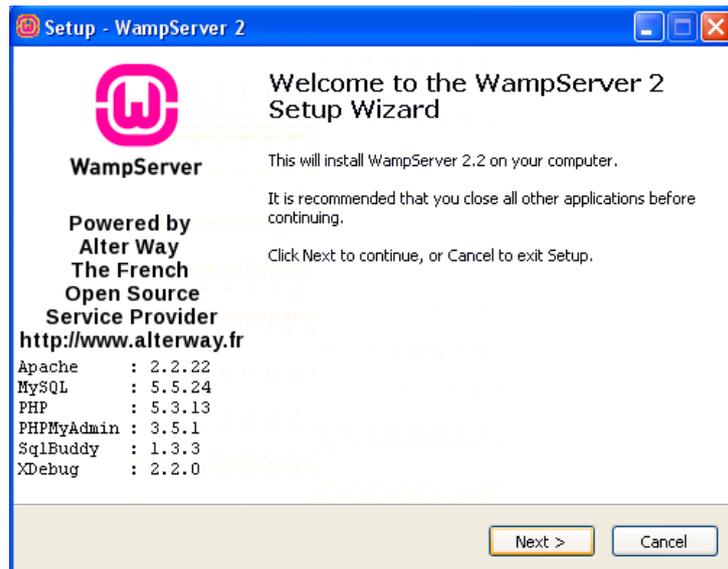
#### 1ο Βήμα



Εικόνα 97

#### 2ο Βήμα

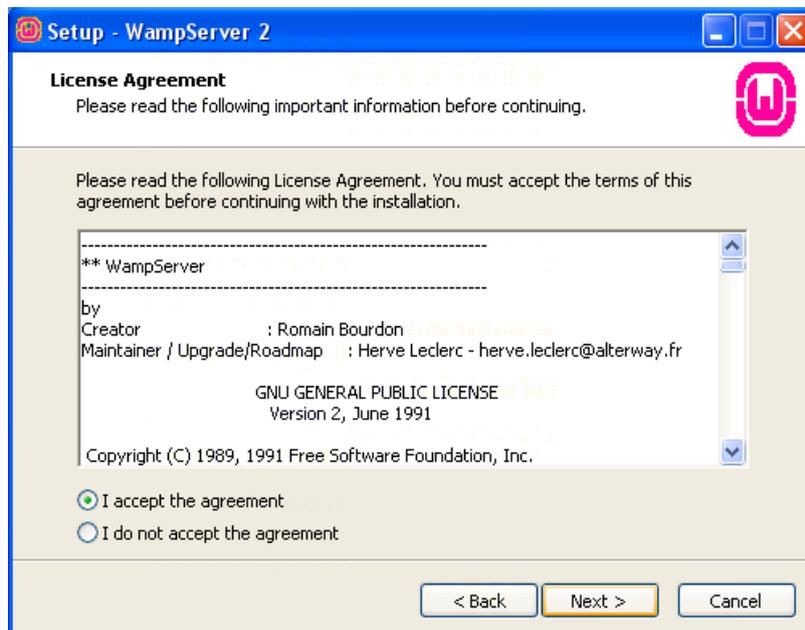
Στο παράθυρο αυτό επελέξαμε **Next**



Εικόνα 98

### 3<sup>ο</sup> Βήμα

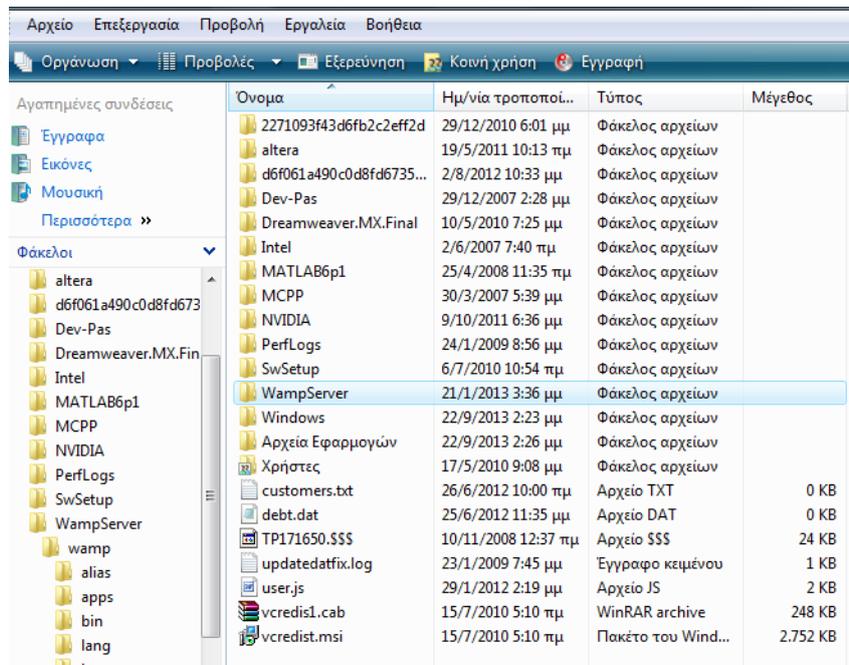
Παρακάτω αποδεχτήκαμε τους όρους **I accept the agreement** και **Next**



Εικόνα 99

### 4<sup>ο</sup> Βήμα

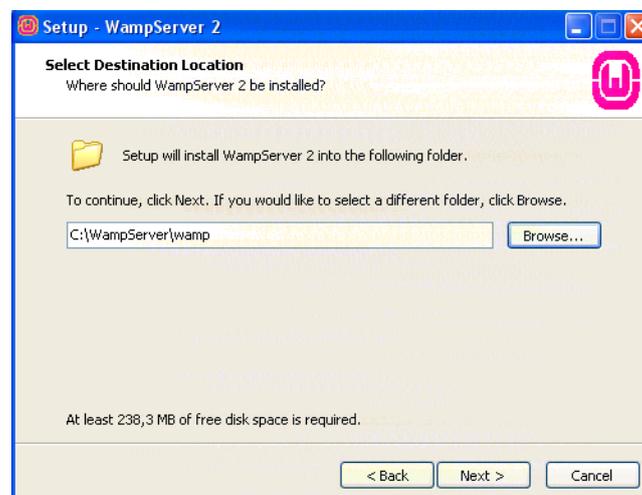
Έπειτα επιλέξαμε το κατάλογο στον οποίο θα γίνει η εγκατάσταση του WampServer , θα γίνει στο κατάλογο WampServer που έχουμε δημιουργήσει νωρίτερα στον C . C:\WampSever\wamp και **OK**



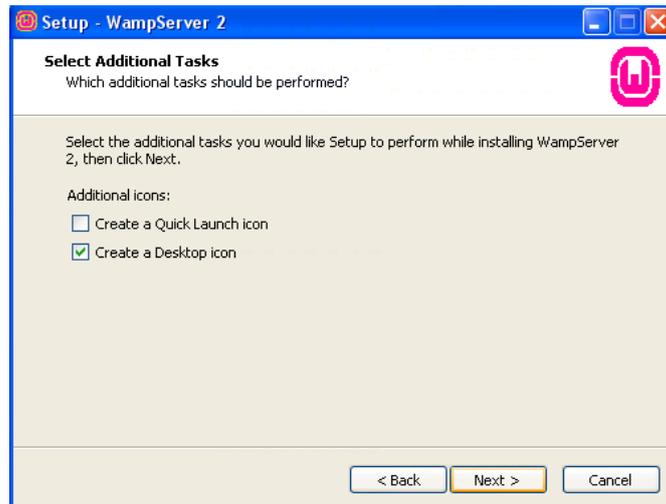
Εικόνα 100

## 5<sup>ο</sup> Βήμα

Παρακάτω επιλέξαμε το μονοπάτι του αρχείου στο οποίο θα γίνει η εγκατάσταση.



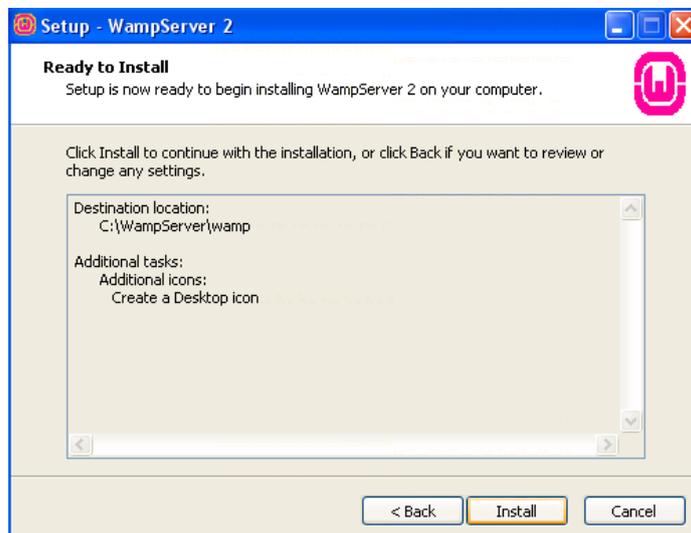
Εικόνα 101



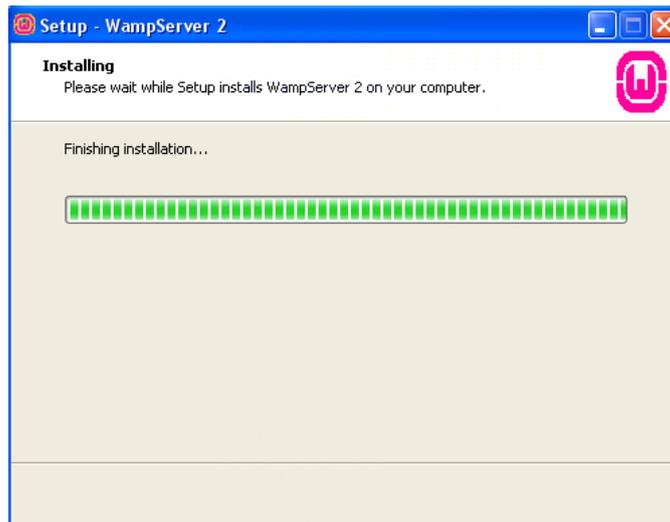
Εικόνα 102

## 6<sup>ο</sup> Βήμα

Τέλος επιβεβαιώσαμε να γίνει η εγκατάσταση, επιλέγοντας το κουμπί **Install**.

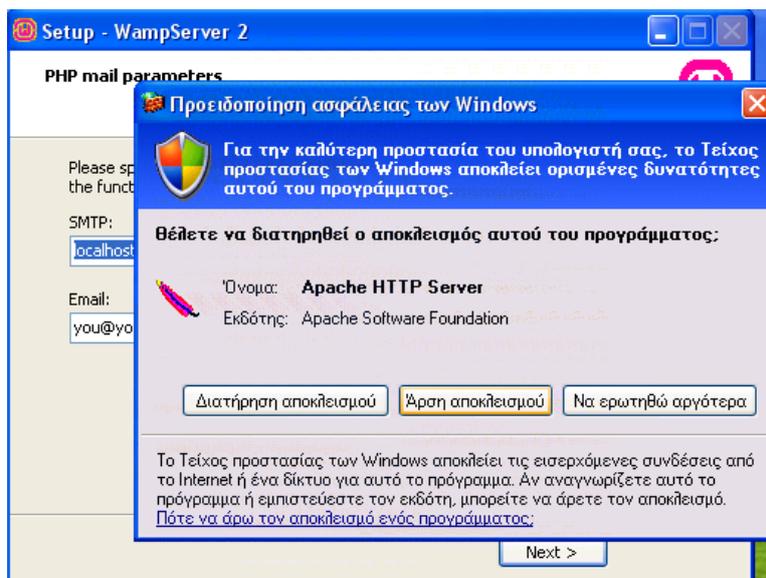


Εικόνα 103



Εικόνα 104

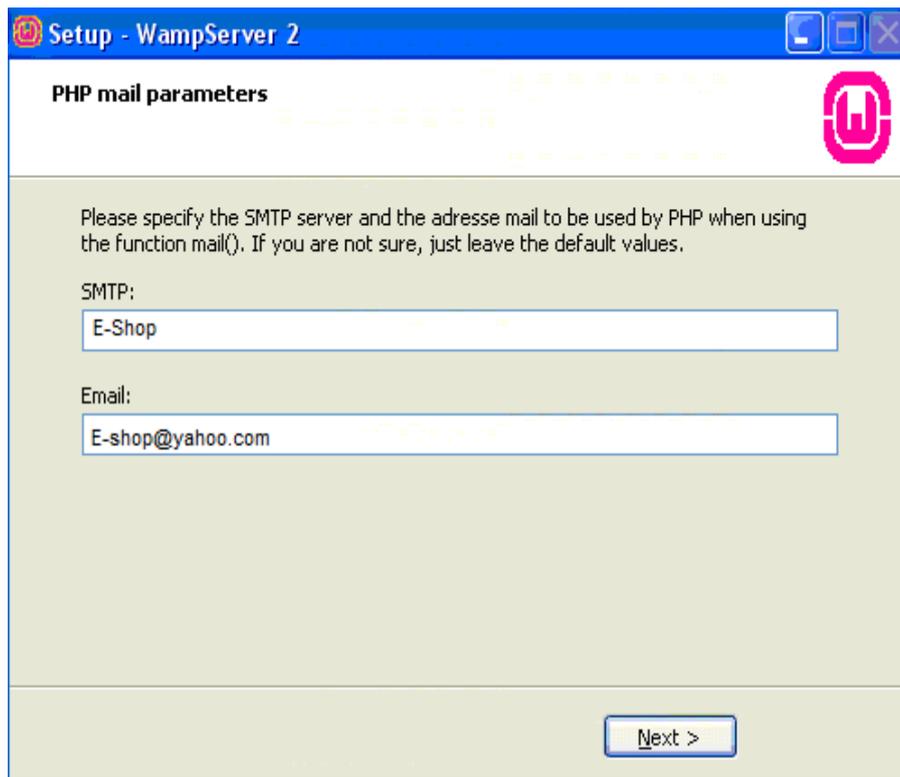
## 7<sup>ο</sup> Βήμα



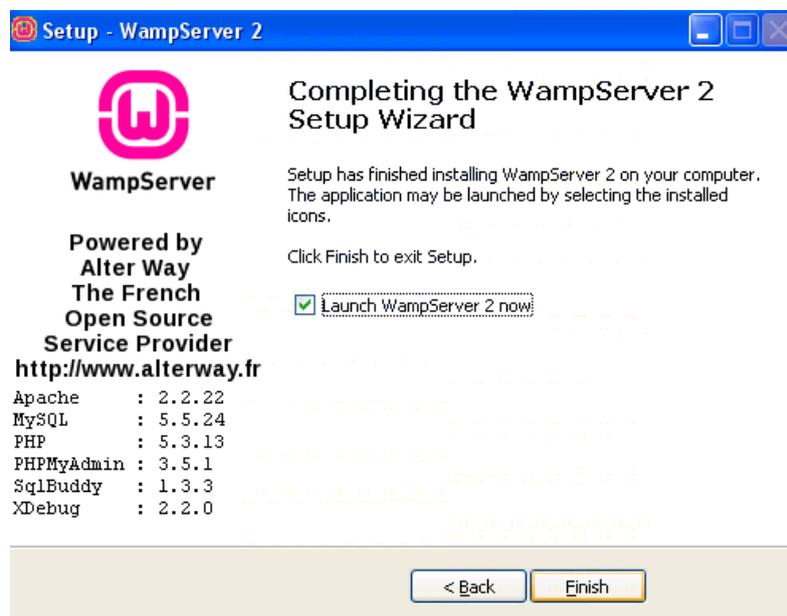
Εικόνα 105

## 8<sup>ο</sup> Βήμα

Παρακάτω δώσαμε την διεύθυνση και το SMTP και πατήσαμε Next



Εικόνα 106



Εικόνα 107

## 9<sup>ο</sup> Βήμα

Παρακάτω φαίνονται οι επιλογές του WampServer 2.2



**Εικόνα 108**