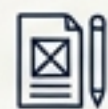
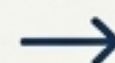


Κύκλος Ζωής Εφαρμογών

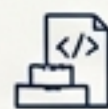
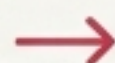
Από την Ιδέα στην Οθόνη



ΙΔΕΑ



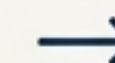
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ



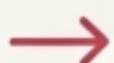
ΑΝΑΠΤΥΞΗ



ΔΟΚΙΜΕΣ

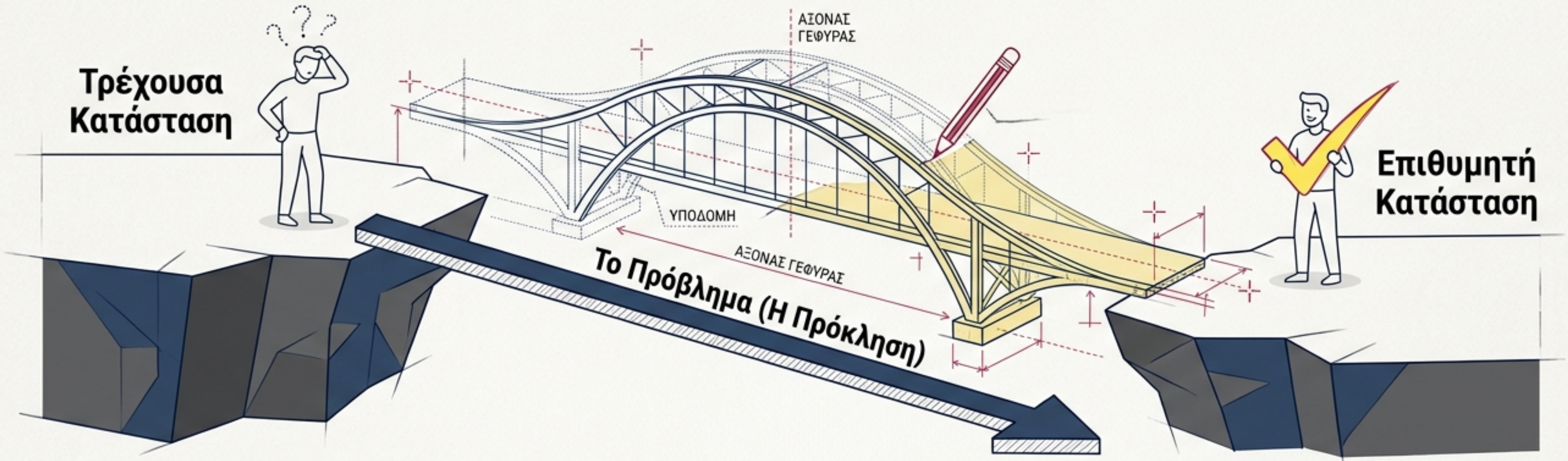


ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ



ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

Κάθε σπουδαία εφαρμογή γεφυρώνει ένα κενό



Τρέχουσα Κατάσταση

	Αναποτελεσματικότητα
	Πολυπλοκότητα
	Έλλειψη Πόρων
	Απογοήτευση Χρηστών

Η Λύση: Εφαρμογή-Γέφυρα



Επιθυμητή Κατάσταση

	Βελτιστοποίηση
	Απλοποίηση
	Διαθεσιμότητα Πόρων
	Ικανοποίηση Χρηστών

Γίνετε οι Μηχανικοί Λύσεων



Κατάσταση: Χάνω τον χρόνο μου όταν διαβάζω και δεν προλαβαίνω τα προλαβαίνω τα χόμπι μου.

[ΛΥΣΗ:]



Κατάσταση: Είμαι σε άγνωστη περιοχή και ψάχνω επείγοντως φαρμακείο.

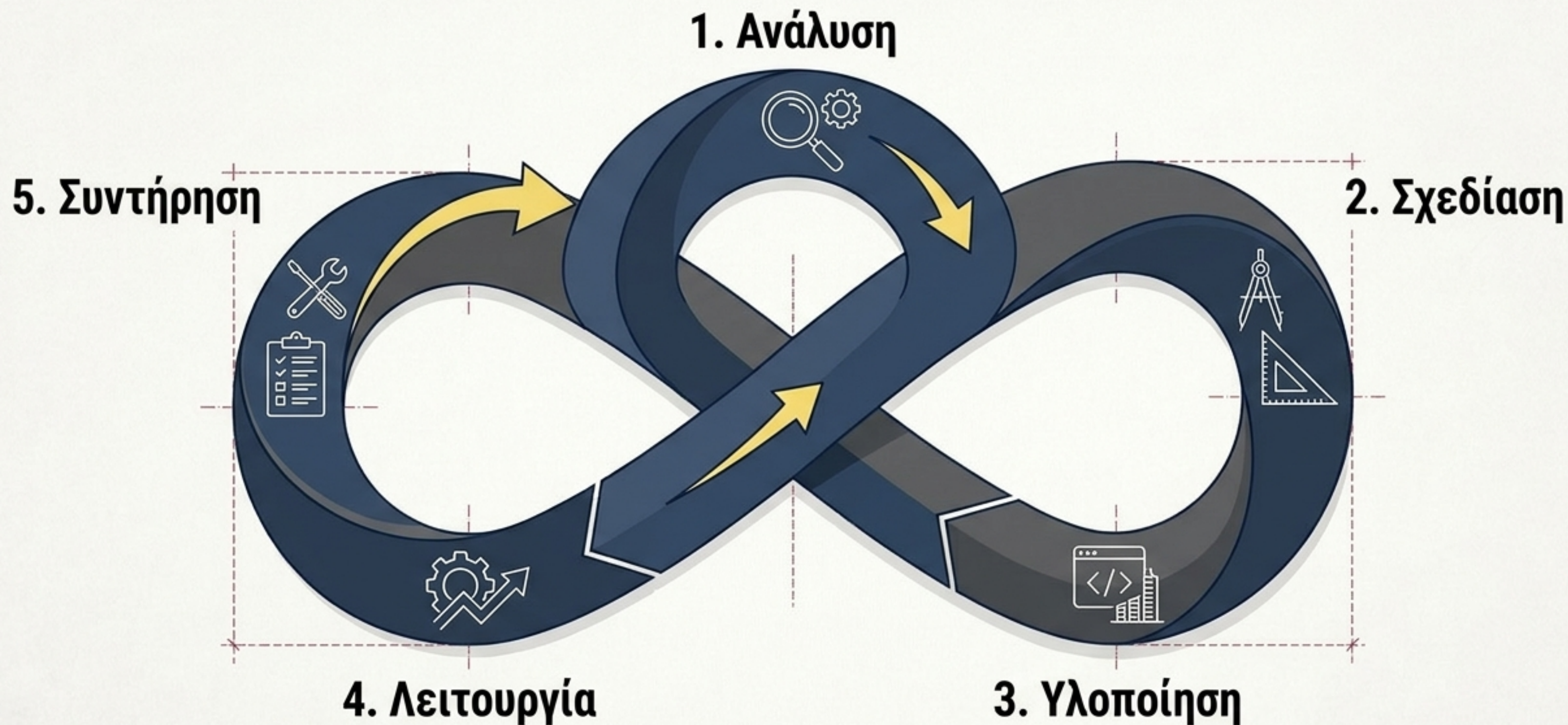
[ΛΥΣΗ:]



Κατάσταση: Περιμένω 40 λεπτά στο λεωφορείο και η διαδρομή είναι βαρετή.

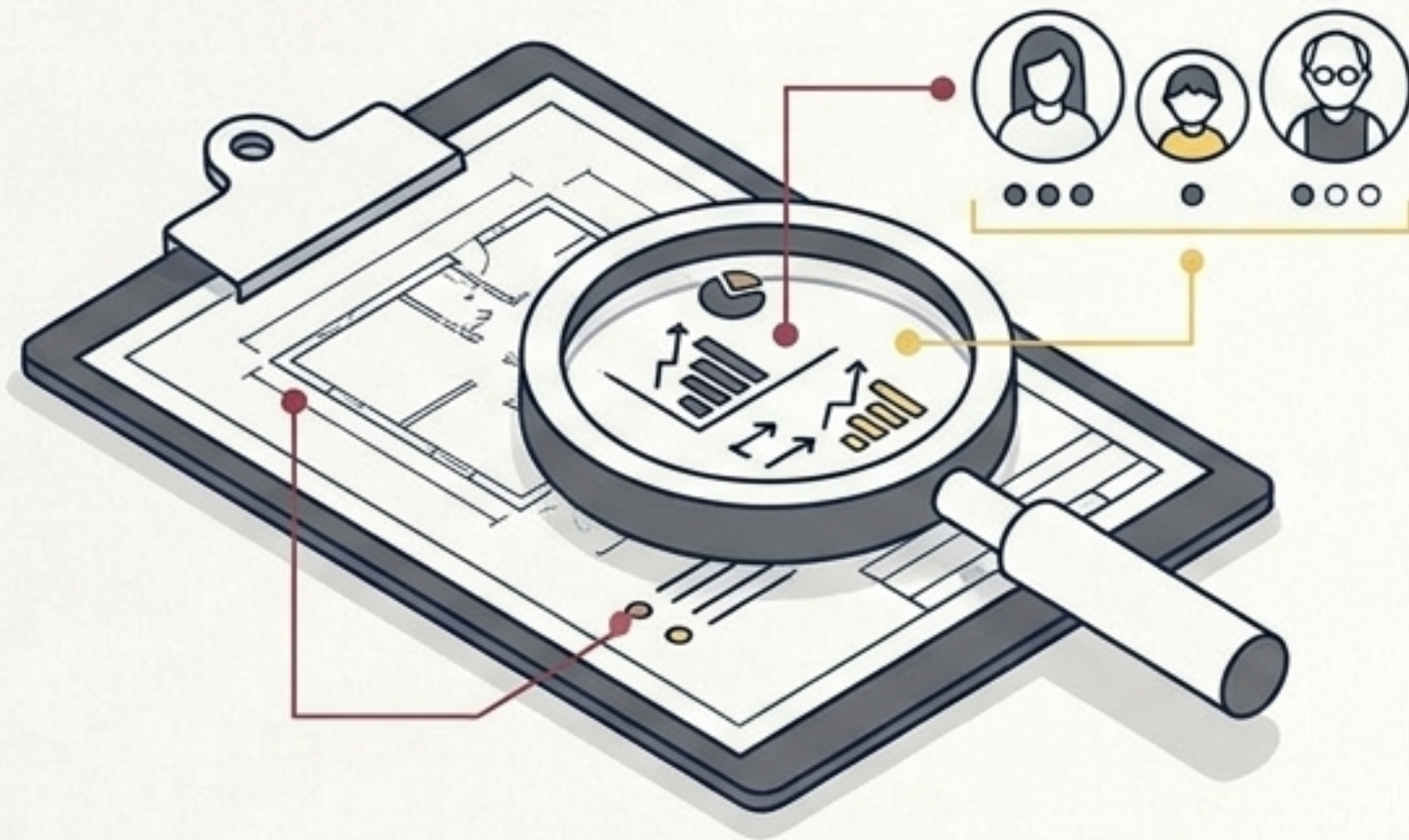
[ΛΥΣΗ:]

Το DNA της εφαρμογής είναι ένας κύκλος που δεν κλείνει ποτέ



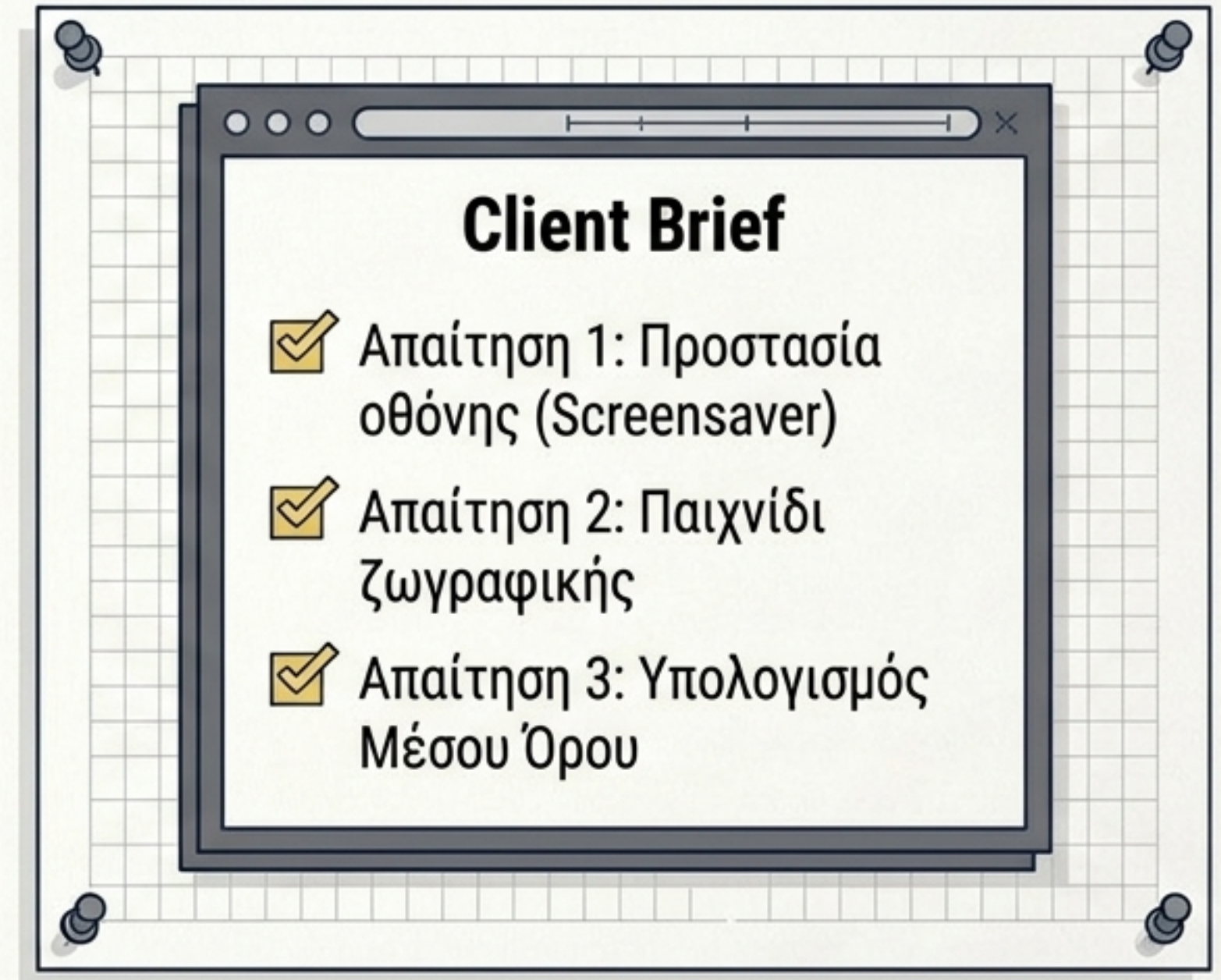
Η Ανάλυση καθορίζει τον προορισμό

Η Θεωρία: Το «Τι»



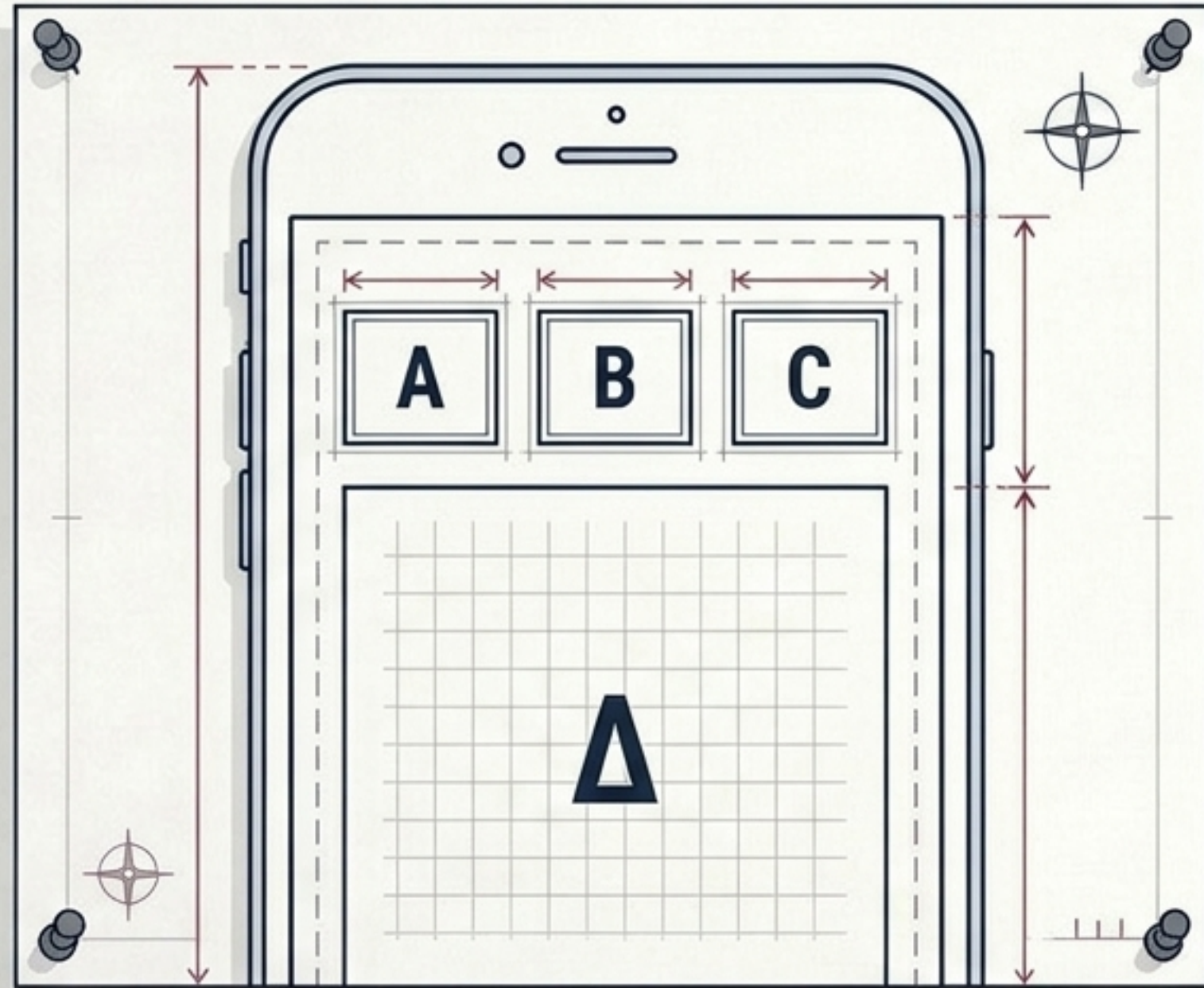
Συλλογή δεδομένων
Κατανόηση αναγκών χρήστη
Καθορισμός απαιτήσεων

Η Πράξη: Project «Fun & Learn»

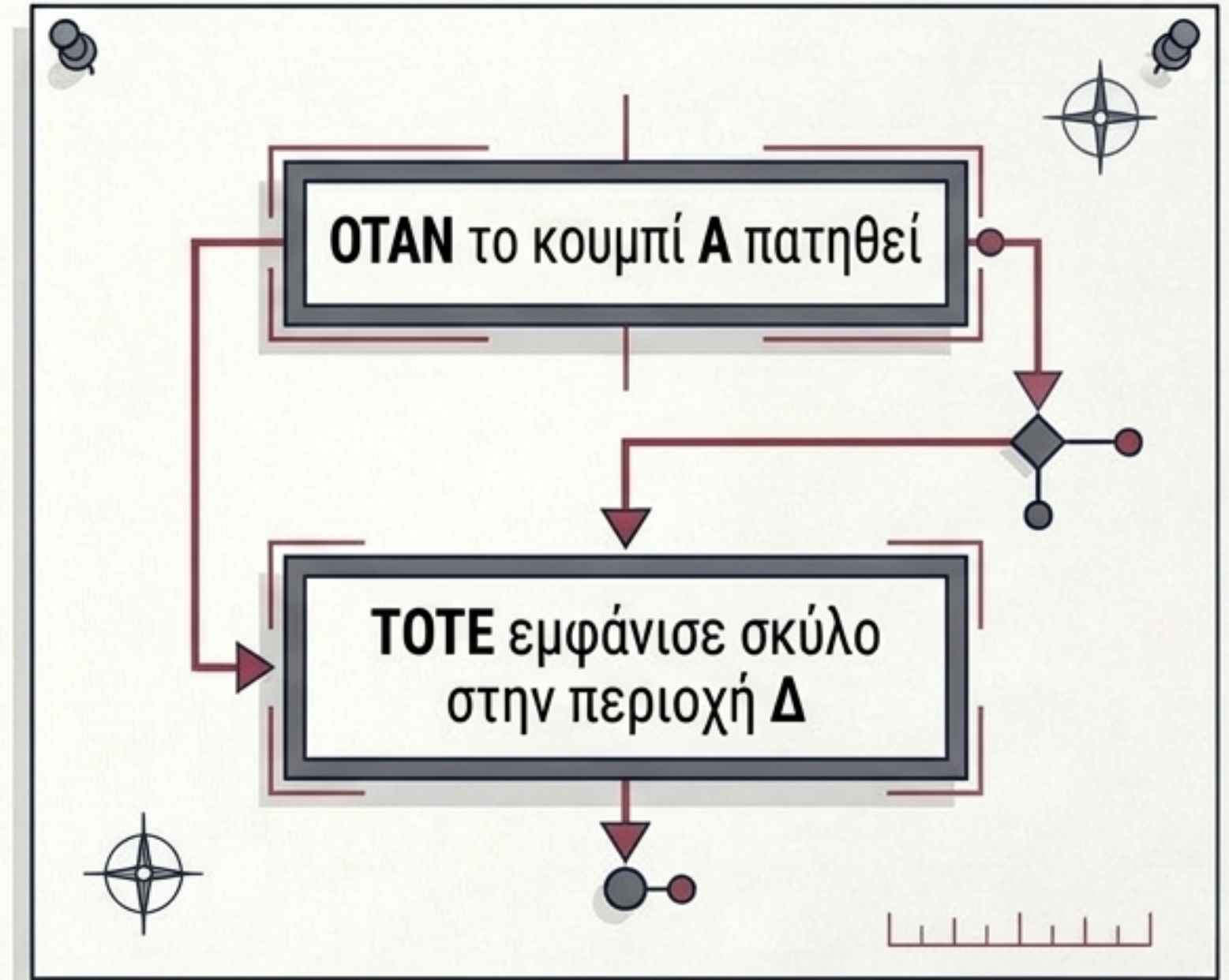


Σχεδίαση της αρχιτεκτονικής και της λογικής

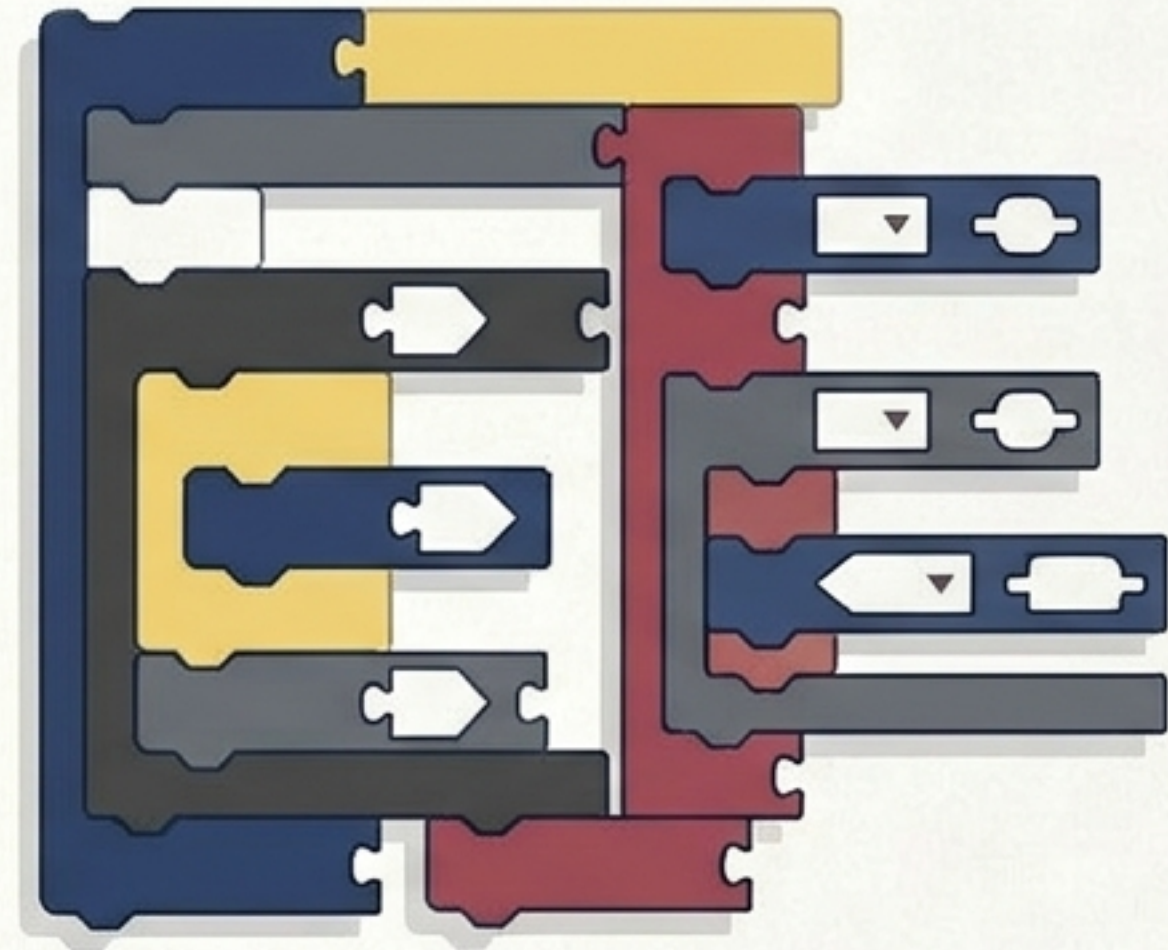
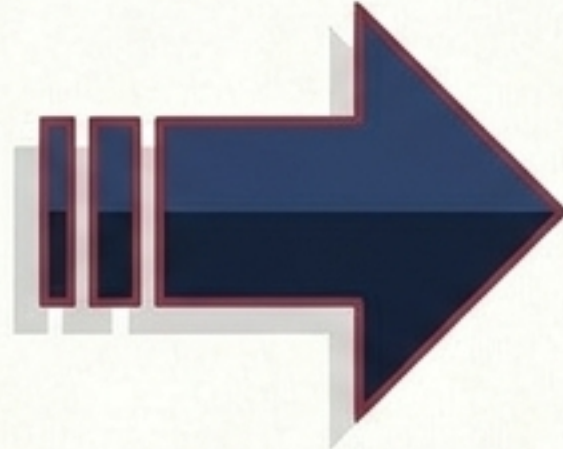
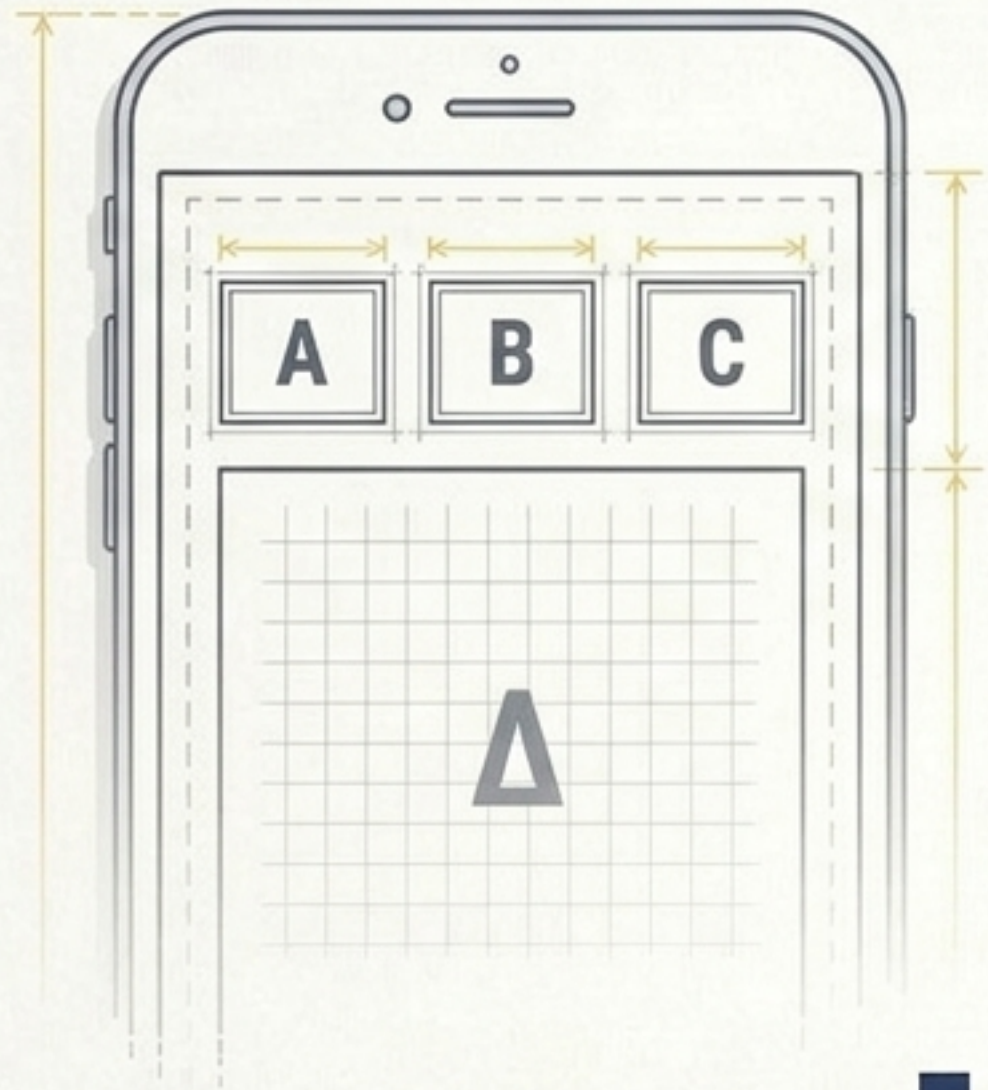
Οπτικός Σχεδιασμός (Διεπαφή/UI)



Λογικός Σχεδιασμός (Σενάρια/Αλγόριθμοι)



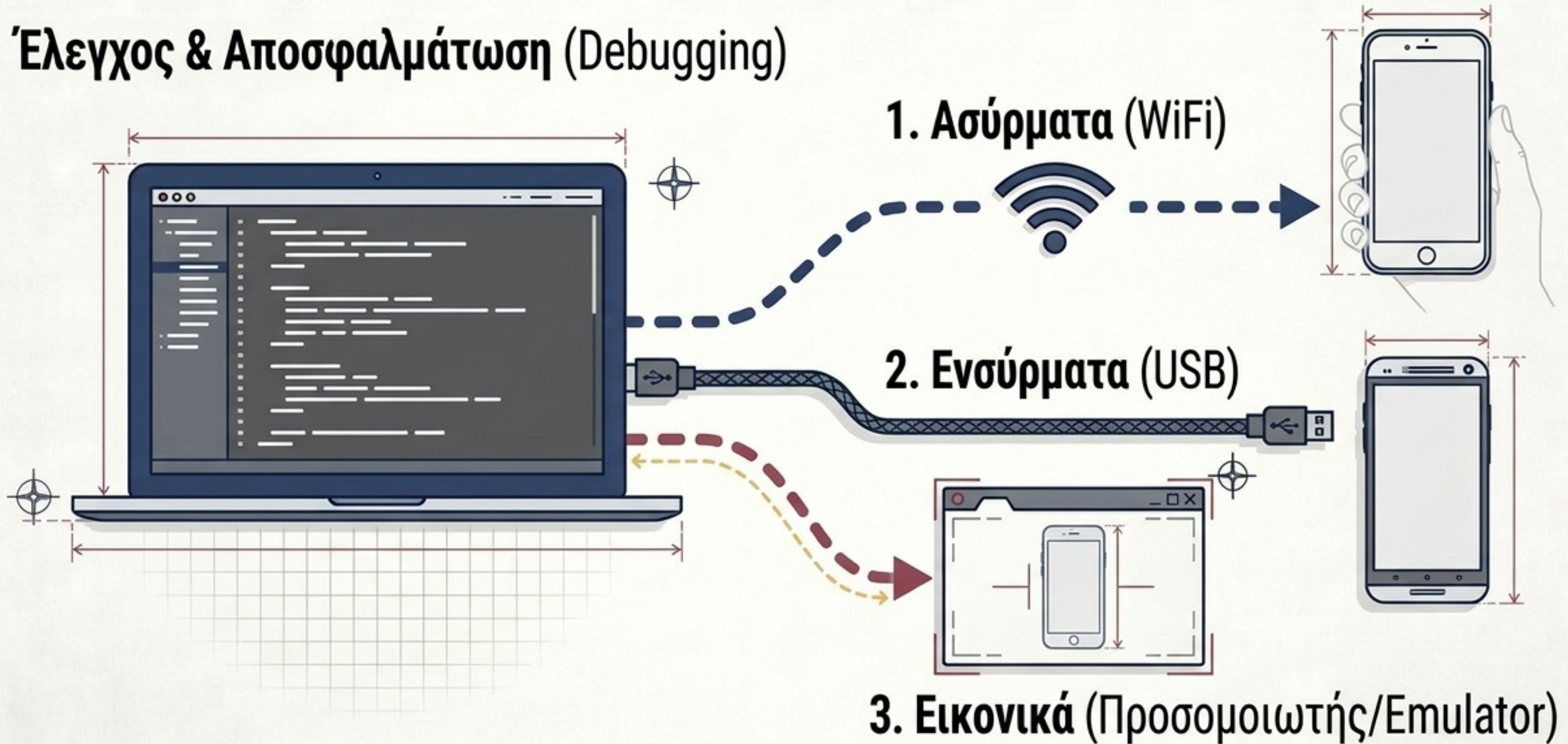
Η Υλοποίηση μετατρέπει τα σχέδια σε λειτουργικό κώδικα



- Συγγραφή **Κώδικα**
- Επιλογή **Εργαλείων**
- Σύνδεση **Γραφικών με Λογική**

Λειτουργία, εντοπισμός σφαλμάτων και διάθεση

Έλεγχος & Αποσφαλμάτωση (Debugging)



Η Συντήρηση εξασφαλίζει την επιβίωση

- Διορθώσεις Σφαλμάτων
- Προσθήκη Νέων Λειτουργιών
- Προσαρμογή σε Νέα Συστήματα



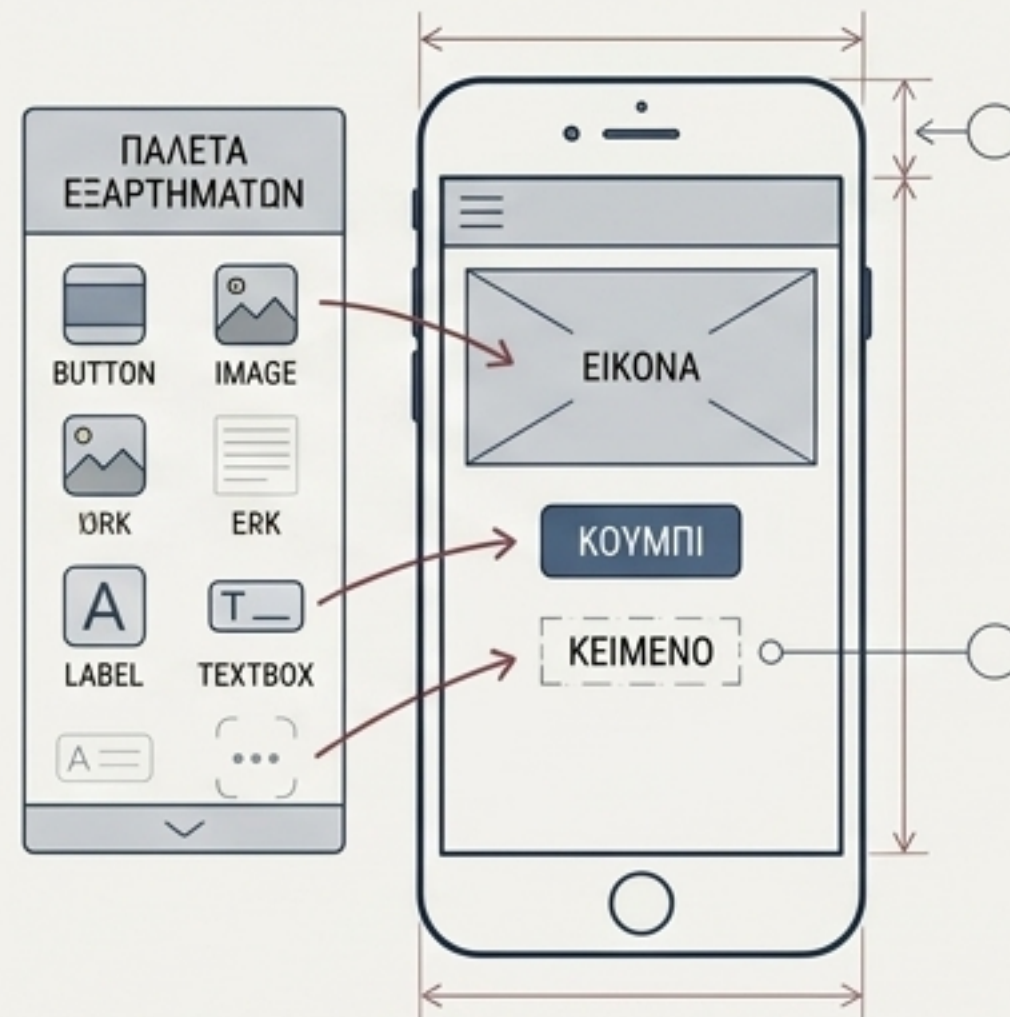
Ομοιότητες Κατασκευαστών: Φυσική vs Ψηφιακή Μηχανική

ΦΑΣΗ	ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΓΕΦΥΡΑΣ	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
Ανάλυση	Πόσα οχήματα θα περνούν; Έλεγχος εδάφους.	Τι πρόβλημα λύνει; Ποιος είναι ο χρήστης;
Σχεδίαση	Αρχιτεκτονικά σχέδια, 3D μακέτες.	Wireframes οθονών, Ψευδοκώδικας.
Υλοποίηση	Ρίξιμο μπετόν, τοποθέτηση ατσαλιού.	Συγγραφή κώδικα, ενσωμάτωση γραφικών.
Λειτουργία	Τεστ αντοχής, επίσημα εγκαίνια.	Έλεγχος σφαλμάτων, λανσάρισμα στο Store.
Συντήρηση	Επισκευές ρωγμών, βάψιμο.	Ενημερώσεις κώδικα, νέες λειτουργίες.

Από τη Θεωρία στην Πράξη: Περιβάλλον App Inventor

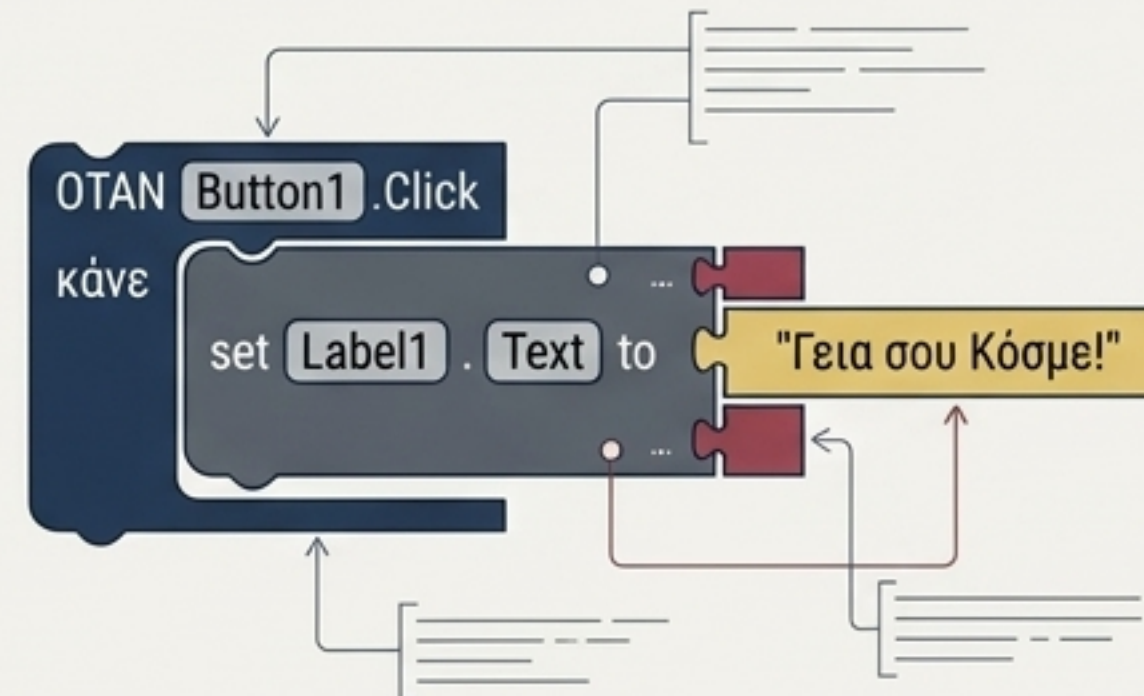
1. Ο Σχεδιαστής (Designer)

Οπτική επιλογή συστατικών
(Drag & Drop)



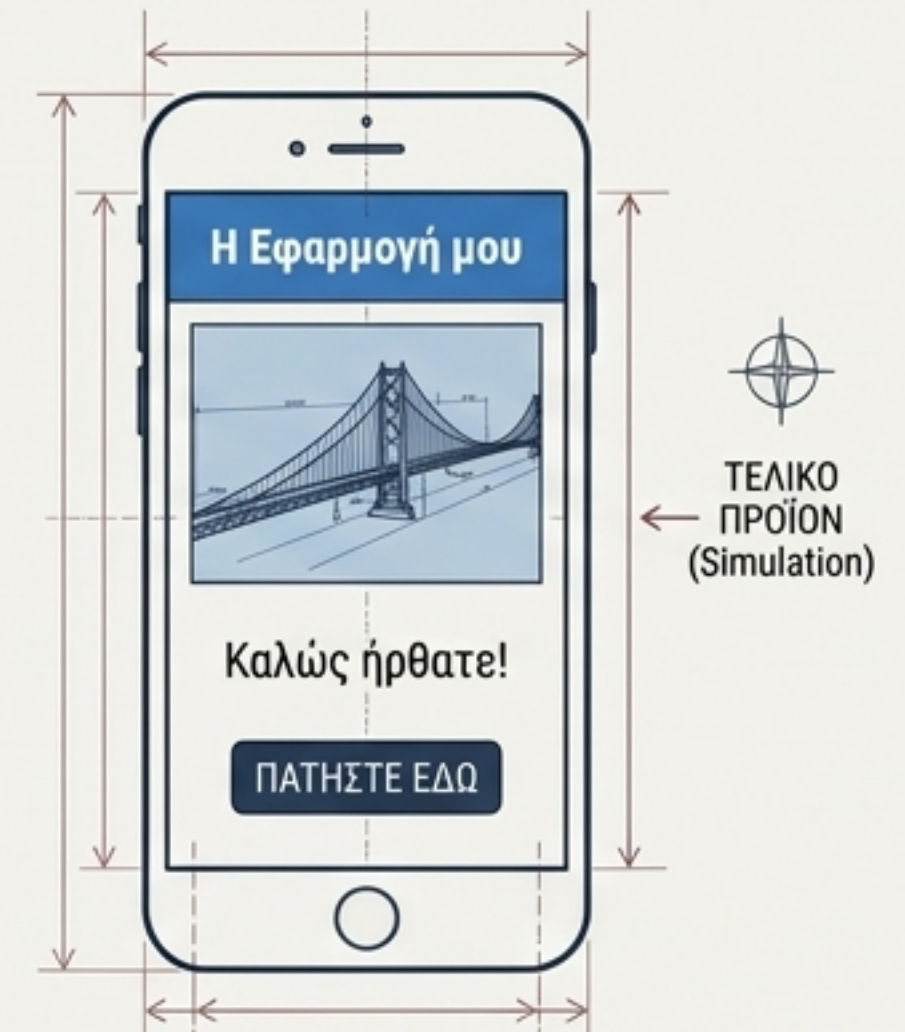
2. Ο Συντάκτης (Blocks Editor)

Συναρμολόγηση λογικών
δομών (Πλακίδια)



3. Ο Προσομοιωτής (Emulator)

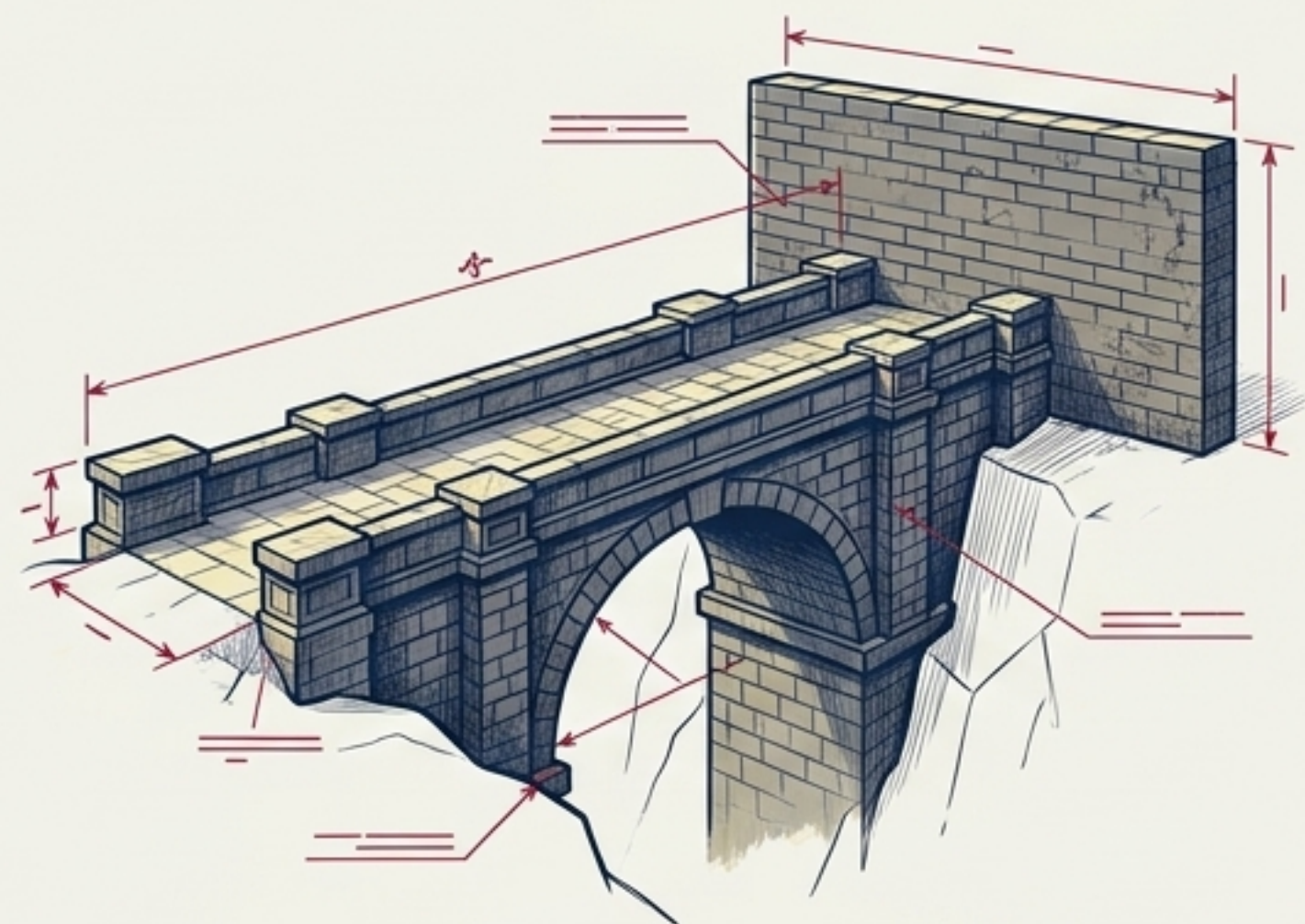
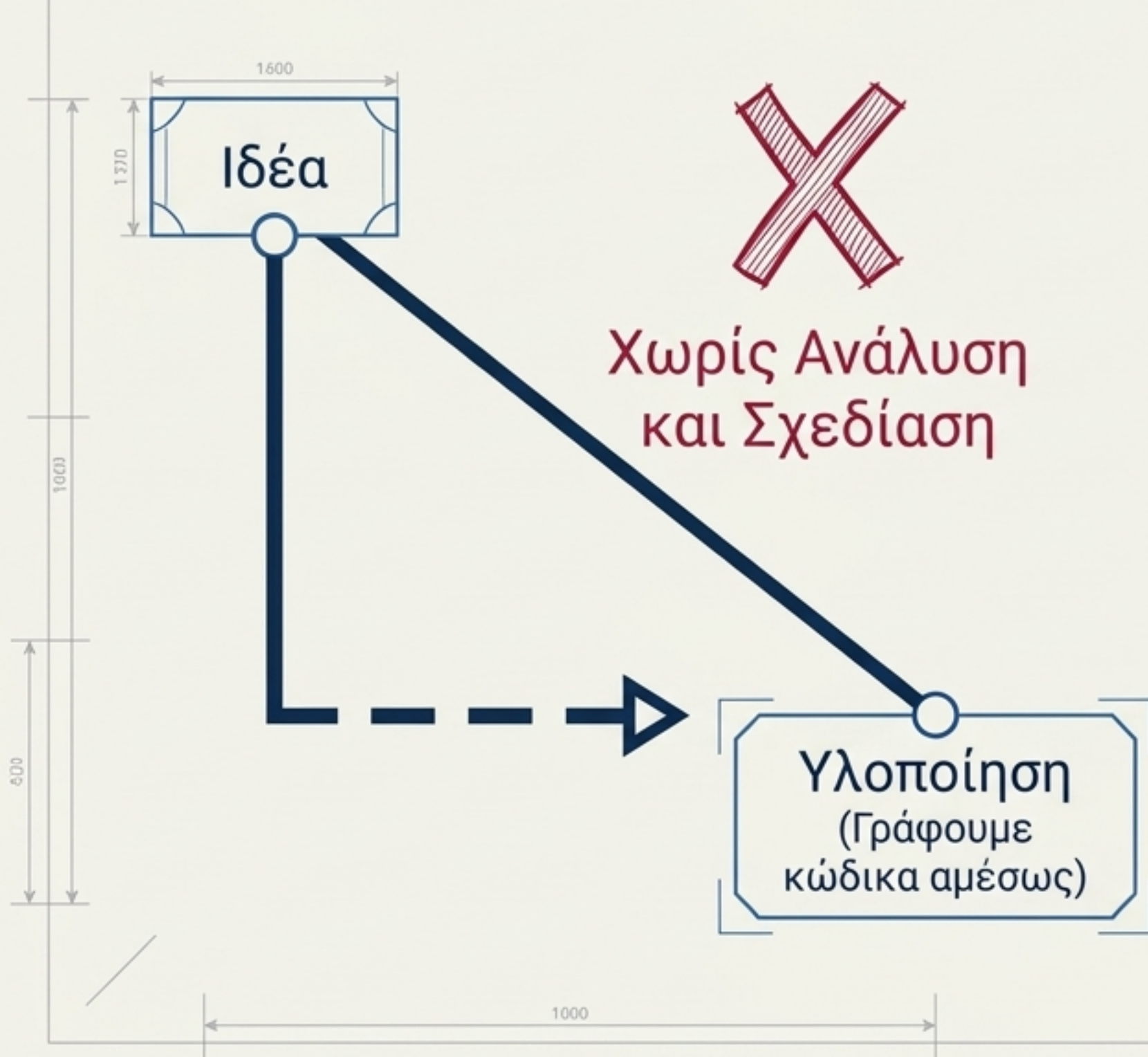
Έλεγχος της τελικής
εφαρμογής



Ταξινομήστε τις ενέργειες στον σωστό κάδο



Το φαινόμενο του Ντόμινο: Τι πάει στραβά;



**Αποτέλεσμα: Χτίζουμε τέλεια
μια εφαρμογή που... δεν
χρειάζεται κανείς!**

Αναλαμβάνοντας τη Συντήρηση: Η πρόκληση



Εσείς είστε οι Δημιουργοί

- ✓ Οργανώστε το πρόβλημα
- ✓ Σχεδιάστε έξυπνα
- ✓ Γράψτε τον κώδικα



Επόμενη Στάση: Εργαστήριο Πληροφορικής