

کلیک

مجله

یکشنبه ۹ آبان ۱۳۸۹ / شماره ۳۰۵

شاپا: ISSN1735-3777

کلید عنوان: Klik(tehran)

پایانی دلخواه برای «جهان پس از مرگ»

صفحات ۸ و ۹



تعامل انگشتان
با رابط‌های کاربری

۱۴

آمارگیری خودکار

۱۳

هوشمندترین
سیستم عامل موبایل

۱۱

پیکر بندی توزیع
مدیریت شبکه اندین

۷

نظرات کاربران را
نادیده نگیرید

۴

در صورت شکسته شدن انحصار شرکت مخابرات ایران انجام خواهد شد

اینترنت با ۱۰ میلیون پورت پرسرعت



عکس: اینکسپد

دروازه‌های بین‌المللی ندارد.» وی افزود: «در حال حاضر نیاز به پورت پرسرعت در کشور بیش از ۲ میلیون است، در صورتی که تنها ۶۵۰ هزار پورت پرسرعت در حال بهره‌برداری داریم.» خادمی ادامه داد: «متأسفانه بیشتر کاربران اینترنت کشور از سرویس دایال‌آپ استفاده می‌کنند، در صورتی که ارائه این سرویس در دیگر کشورهای دنیا منسوخ شده و ضریب نفوذ اینترنت از طریق پورت پرسرعت نسبت به خانوار محاسبه می‌شود.»

«هم‌اکنون قیمت خدمات اینترنت در کشور به دلیل انحصار تامین پهنای باند توسط شرکت زیرساخت بین ۱۰ تا ۱۰۰ برابر گران‌تر از دیگر کشورهای جهان است که برای رقابتی شدن بازار این خدمات، باید به متقاضیان تامین‌کننده پهنای باند از خارج به داخل کشور پروانه فعالیت داده شود.» وی بیان کرد: «صدور پروانه تامین‌کننده پهنای باند از خارج به داخل کشور و مشارکت بخش خصوصی در این امر هیچ‌گونه منافاتی با نظارت کامل دولت بر

اگر ورود شرکت مخابرات ایران به بازار اینترنت پرسرعت، با امکانات انحصاری که در اختیار دارد، تحت کنترل درآمد و سازمان تنظیم مقررات رادیویی (رگولاتوری) اشراف کامل به تمامی فعالیت‌های این شرکت داشته باشد، بخش خصوصی می‌تواند در یک بازار رقابتی سالم به ۱۰ میلیون پورت پرسرعتی که در برنامه پنجم توسعه پیش‌بینی شده است، برسد. به‌گزارش ستاد خبری نمایشگاه الکامپ شانزدهم، رئیس کمیسیون اینترنت سازمان نظام صنفی رایانه‌ای استان تهران با بیان این مطلب، گفت: «عمده مشکلات شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمات اینترنتی پس از خصوصی‌سازی مخابرات نمایان شد و در واقع مخابراتی که قبلاً بسترهای لازم را در اختیار شرکت‌های اینترنتی می‌گذاشت، به یکباره به‌عنوان رقیبی که این بسترهای مخابراتی را به‌طور انحصاری در اختیار دارد، جلوی شرکت‌های اینترنتی ظاهر شد.» محمودرضا خادمی افزود: «با ورود مخابرات به عرصه اینترنت پرسرعت با پروانه‌ای بدون محدودیت، انحصار سیم‌مسی همچنان در اختیار مخابرات مانده است.» وی همچنین از گرانی اینترنت به‌عنوان مشکل دیگر شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمات اینترنتی نام برد و گفت:

عاملان انتشار ویروس استاکس‌نت شناسایی شدند



این‌که این موضوع در دست پیگیری است، افزود: «بدین ترتیب خواهیم توانست از تکرار این موارد در آینده جلوگیری کنیم.» تقی‌پور در پاسخ به سؤالی درباره جریان‌های انتشاردهنده ویروس استاکس‌نت، گفت: «برخی از آنها کارشناسان خارجی بوده‌اند که در مراکز صنعتی تردد داشته‌اند و برخی هم افراد ناآگاه بوده‌اند که به‌صورت سهوی و از طریق حافظه‌های قابل‌حمل، این ویروس را منتقل کرده‌اند.» وی افزود: «گروه‌های کاری که با هماهنگی وزارت ارتباطات در همه وزارتخانه‌ها تشکیل شده است، در حال حاضر ساختار خوبی پیدا کرده‌اند و در حال مهار این موضوع هستند.»

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از شناسایی عاملان انتشار ویروس جاسوس، موسوم به استاکس‌نت خبر داد. رضا تقی‌پور در مصاحبه با واحد مرکزی خبر درباره عامل انتشار این ویروس گفت: «مسیر انتشار ویروس استاکس‌نت که از طریق حافظه‌های قابل‌حمل و فلش‌مموری بود، شناسایی شده است.» وی افزود: «افراد خواسته‌ی ناخواسته این ویروس را به کشور منتقل کرده‌اند.» تقی‌پور در خصوص شناسایی این افراد گفت: «جریان‌ها شناسایی شده‌اند و این‌که آیا عاملان بوده یا به‌صورت سهوی و بدون اطلاع نیز حدوداً شناسایی شده است.» وزیر ارتباطات با بیان

توسط پژوهشگران دانشگاه صنعتی شریف ارائه شد

فرمول ضریب نفوذ کاربران اینترنت در کشور

یک روش را به‌عنوان روش اصلی در نظر گرفت و از روش‌های دیگر به‌عنوان ابزار مکمل بهره برد.» یکی از ویژگی‌های بارز این روش؛ قابلیت به‌کارگیری فرمول در مقیاس‌های جغرافیایی کوچک‌تر (مانند استان یا شهر) است؛ به‌طوری که هر شهر یا استان می‌تواند بر اساس این رابطه تعداد کاربران ضریب نفوذ اینترنت خود را محاسبه کند و این امر، مشارکت استان‌ها را به‌همراه خواهد داشت.

از دیگر ویژگی‌های این طرح می‌توان به پویا بودن آن اشاره کرد؛ به‌گونه‌ای که قابلیت افزوده شدن فناوری‌های جدید به آن را داراست.

کشور و هم‌فکری با صاحب‌نظران، سرانجام موفق به ارائه فرمولی شد که با شرایط بومی کشور در این زمینه، حداکثر هماهنگی ممکن را داشته باشد. این شرایط بومی شامل مواردی چون شرایط اداری، وضعیت بستر و زیرساخت اینترنت در کشور، میزان دسترسی به اطلاعات و بسیاری از موارد دیگر است.»

ریبعی گفت: «برای محاسبه فرمول ضریب نفوذ اینترنت ۴ روش پیشنهاد شد که با توجه به میزان اطلاعات موجود و سیاست‌های متولیان توسعه اینترنت، یکی از این روش‌های پیشنهادی انتخاب شد. البته برای بالابردن دقت و کاهش خطا، می‌توان

اصلی توسعه‌یافتگی کشورها محسوب می‌شود و این ضریب نشان‌دهنده میزان دسترسی کاربران یک کشور به اینترنت است، گفت: «در چند سال اخیر ارقام متفاوتی از وضعیت ضریب نفوذ اینترنت در کشور اعلام شده است که با توجه به تحلیل‌های کارشناسی صورت گرفته و اعلام نظر کارشناسان متخصص این آمار صحیح و واقعی نیست زیرا در تعیین این ضریب از منابع علمی و معتبر استفاده نشده است.»

وی افزود: «تیم فعال در این پروژه پس از طی فازهای مختلفی از قبیل بررسی وضعیت کشورهای جهان، وضعیت اینترنت در داخل

تعیین فرمول ضریب نفوذ کاربران اینترنت در کشور به سفارش شرکت فناوری اطلاعات و توسط محققان دانشگاه انجام شد. به‌گزارش مهر، با توجه به نفوذ روزافزون اینترنت در زندگی مردم، محاسبه تعداد کاربران اینترنت می‌تواند با ارائه تصویری مناسب از میزان و حوزه‌های نفوذ اینترنت در کشور، بستر مناسبی برای سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی در این حوزه ایجاد کند.

حمیدرضا ربیعی، عضو هیات علمی دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه شریف با بیان این‌که امروزه ضریب نفوذ اینترنت به‌عنوان یکی از شاخص‌های

سامانه الکترونیکی ارتباط مردم و دولت در راه است

پروژه ملی سامد (سامانه الکترونیکی ارتباط مردم و دولت) ۱۸ آبان ماه سال جاری افتتاح می‌شود. به‌گزارش مهر، این پروژه که به‌منظور تعامل آسان بین مردم و دولت و تسریع در انتقال مشکلات و نظرات مردمی راه‌اندازی شده است، شرایط نظارت موثر دولت بر کلیه فرآیندهای رسیدگی به شکایات و درخواست‌های مردم را فراهم می‌کند. براساس این گزارش، اهداف طرح سامانه الکترونیکی ارتباط مردم و دولت عبارتند از: ارتقای سطح پاسخگویی دستگاه‌های اجرایی به مردم، افزایش میزان رضایتمندی مردم از خدمات عمومی، توسعه و بهبود استانداردهای ارائه خدمات، ایجاد بستر مناسب برای تعامل آسان مردم و دولت، تسریع در انتقال مشکلات و نظرات مردمی به مراجع مربوط، پاسخگویی سریع و رسیدگی موثر به تقاضای مردم و احقاق حقوق آنان، افزایش نظارت مردمی بر نحوه ارائه خدمات دولتی، سیاست‌گذاری برای کاهش عوامل بروز نارضایتی از طریق مستندسازی و طبقه‌بندی و اولویت‌بندی شکایات واصله است.

پروژه سامد بر پایه بررسی‌ها و برآوردهای مدیران و سیاست‌گذاران این پروژه در ۲ فاز انجام گرفته است. در فاز اول اقداماتی انجام شده که در آن بسترهای مخابراتی و تجهیزات پایه‌ای پروژه سامد مهیا و امکان ارتباط مردم با آن از طریق تعدادی از کانال‌های ارتباطی نظیر مراجعه حضوری، مکانی و تماس تلفنی با شماره ۱۱۱ فراهم شده است. فاز دوم این پروژه نیز شامل تکمیل سایر اجزای پروژه و فرآیندهای رسیدگی به شکایات مردم از طریق راه‌های ارتباطی دیگر مانند پیامک، پست الکترونیکی، نمابر و وب‌سایت بوده است. گفتنی است، هم‌اکنون همه استان‌ها از طریق استانداری‌ها و فرمانداری‌ها مجهز به سامانه سامد شده‌اند و ۱۸ آبان نیز راه‌اندازی این پروژه به‌طور رسمی انجام خواهد شد.

ثبت طولانی‌ترین دامنه .ir با ۶۳ حرف

مدیر ثبت دامنه‌های اینترنتی پژوهشگاه دانش‌های بنیادی (ایرنیک) از ثبت یک دامنه ۶۳حرفی به‌عنوان طولانی‌ترین دامنه ثبت‌شده .ir خبر داد. علیرضا صالحی در گفت‌وگو با مونا گفت: «طبق استاندارد، حداکثر دامنه ثبت‌شده ۶۳ حرف است و یک دامنه با این طول توسط فردی به‌صورت پیگیری ثبت شده که مضمونی شبیه «این طولانی‌ترین دامنه ثبت‌شده تحت دامنه .ir است» دارد!»

وی همچنین افزود: «برای بازیگری دامنه از دارندگان، مواردی باید مشخص شود. اول آن‌که فرد مدعی نسبت به آن نام حق داشته باشد و دیگر آن‌که ثابت شود فرد ثبت‌کننده قصد سوءاستفاده ندارد.» گفتنی است، بیشترین تعداد دامنه در تهران ثبت شده است و در رتبه‌های بعدی را مشهد و شیراز قرار دارند.

در مراسم معرفی لپ‌تاپ جدید اپل اتفاق افتاد

ورود غیر رسمی اپل به بازار نت‌بوک‌ها



مکس: wikimedia

همان‌طور که انتظارش می‌رفت، اپل چهارشنبه گذشته پس از دو سال نسخه جدید مک‌بوک‌ایسر را که یک لپ‌تاپ فوق سبک است، معرفی کرد. این نسخه نسبت به نگارش قبلی آن، سبک‌تر و کوچک‌تر است. به‌گزارش CNET، این نمایشگر مک‌بوک ۱۳ اینچی، توانایی نمایش ۱۴۴۰x۹۶۰ پیکسل را دارد. این لپ‌تاپ که با پردازنده Core 2 Duo عرضه گرافیکی GeForce 320m خواهد شد تمام بدنه آن از آلومینیوم خواهد بود.

برخلاف نگارش‌های پیشین مک‌بوک‌ایسر، این دستگاه دیگر دیسک سخت ندارد و به‌طور صد درصد روی حافظه‌های مبتنی بر فلش مثل آی‌فون و آیپد منتقل شده است. بدنیال همین موضوع، عمر باتری‌های این لپ‌تاپ از ۵ به ۷ ساعت ارتقا پیدا کرده و در حالت استندبای می‌تواند تا ۳۰ روز روشن بماند. برای جبران نبود درایو نوری، اپل نرم‌افزاری به‌نام Reinstall را معرفی کرده است که می‌تواند دستگاه‌های SD، دو پورت USB، پورت استاندارد MagSafe و پورت نمایش مینی مجهز هستند. این لپ‌تاپ‌های جدید در پیکربندی‌های پردازنده ۱/۸۶ گیگاهرتزی یا ۲/۱۳ گیگاهرتزی عرضه می‌شوند و می‌توان میان حافظه‌های ۱۲۸ گیگابایت و ۲۵۶ گیگابایت یکی را انتخاب کرد که این عامل وزن این دستگاه را به ۱/۳۱ کیلوگرم می‌رساند. همچنین لپ‌تاپ جدیدی به خانواده مک‌بوک‌ایسر اضافه شده است که نمایشگری ۱۱/۶ اینچی دارد.

با وجود این که مدیرعامل اپل، استیو جابز، مدام در تلاش است تا اعلام کند قصد ورود به بازار نت‌بوک‌ها را ندارد، اما به‌نظر می‌رسد این مک‌بوک کوچک بیشترین تلاش اپل برای نزدیک شدن به این بازار است. راس روبین، مدیر اجرایی موسسه آماري NPD گفت: «حتی اگر این لپ‌تاپ از دیدگاه اپل ورود رسمی به بازار نت‌بوک‌ها نباشد، بی‌شک از نظر

مردم این‌گونه هست.» حدود ۸۰۰ گرم دارد و می‌تواند ۵ ساعت کار مداوم یا ۳۰ روز کار در حالت استندبای را پشتیبانی کند. گفتنی است، مک‌بوک‌ایسر ۱۱ اینچی اپل ۹۹۹ دلار قیمت‌گذاری شده و نگارش‌های ۱۳ اینچی آن‌ها از ۱۲۹۹ دلار شروع می‌شود. این مک‌بوک‌ها همگی با ۲ گیگابایت حافظه اصلی عرضه می‌شوند و می‌توانند بنا به سفارش، نسخه ۴ گیگابایتی نیز داشته باشند.

برنامه‌های مایکروسافت برای ۲ سال آینده

نیز می‌تواند بازی‌های خود را در این فروشگاه قرار دهند. کریستیان اسونسن، رئیس تعیین راهبرد شرکت بازی‌سازی کاپکام اعلام کرد: «ما در نظر داریم از همان روز نخست، بهترین بازی‌هایمان را در این فروشگاه قرار دهیم.»

این فروشگاه با تغییر کلیدی جایگزین فروشگاه قبلی شرکت مایکروسافت با عنوان Games for Windows Live Offering خواهد شد. به‌عنوان مثال، کاربران باید از سیستم خرید مایکروسافت پیروی کنند. در این سیستم خرید، واحد پولی به سیستم امتیازی مایکروسافت محدود شده است و همه خریداران با تبدیل پول به واحد امتیازی مایکروسافت، می‌توانند از این سیستم خرید کنند.

همچنین در نگارش پیشین، کاربران مجبور به دریافت فایل‌های حجیم بودند که در این نسخه کاملاً همه چیز مبتنی بر مرورگر است و به دریافت بازی‌ها نیاز نیست. بازی‌هایی که محتوای اضافه برای دریافت و فروش دارند، هنگام فروش فهرست می‌شوند. پیش از این، مایکروسافت فقط اطلاعات بازی‌ها را در صفحه خودشان به‌روز می‌کرد اما این مساله باعث درآمد بیشتر برای شرکت‌های سازنده بازی خواهد شد. به‌نظر می‌رسد مایکروسافت می‌خواهد از تعداد دست‌اندازهایی که در حال حاضر پیش روی بازی‌های کامپیوتری است بکاهد و به تحویل دیجیتال معنای دیگری بدهد.

در پایان کوین اوناگست، مدیر بازی‌های مایکروسافت افزود: «بازی‌هایی که در تجارت‌خانه ویندوز به‌راه خواهیم انداخت، فروشگاه دیجیتال ایجاد می‌کنیم که به‌طور خاص برای بازیکن‌ها طراحی شده است.»

اکس‌پی بوده است که همچنان بیش از ۶۰ درصد سهم بازار امروز رایانه‌ها را در دست دارد. با مقایسه نتایج منتشر شده از موسسات مختلف، می‌توان به این نتیجه رسید که سهم بازار سیستم‌های عامل رقمی معادل ۱/۴۱ میلیارد نسخه است که در حال حاضر ویندوز اکس‌پی روی ۸۴۶ میلیون از این سیستم‌ها نصب شده. بنابراین با نرخ کنونی خریداری ویندوز، انتظار می‌رود که تا ۲/۵ سال دیگر، ویندوز ۷ جایگزین ویندوز اکس‌پی شود.

مایکروسافت همچنین برای آن که کامپیوترهای شخصی را به‌عنوان بستری برای بازی‌های کامپیوتری معرفی کند، اقدام به برپایی فروشگاه بازی‌های تحت وب خواهد کرد که می‌توان بازی‌های نو و قدیمی را از طریق آن خریداری کرد.

این فروشگاه که از ماه آینده آغاز به‌کار خواهد کرد، افزون بر مایکروسافت، که یکی از تولیدکنندگان بازی‌های کامپیوتری شخصی است، شرکت‌های دیگر



گوگل اعتراف کرد سرقت گذرواژه و شناسه ایمیل افراد

گوگل برای نخستین بار تایید کرد که خودروهای نمایش خیابان این شرکت که در سراسر جهان وجود دارد، به‌طور ناگهانی و بدون انتظار قبلی اطلاعات شخصی زیادی را دریافت کرده است که شامل ایمیل‌ها و گذرواژه‌های آنها می‌شود. این افشاجاری توسط گوگل مشکلات جدیدی را برای این شرکت در کشورهای مختلف به‌وجود خواهد آورد.

به‌گزارش روتیتر، این بیانیه به‌دنبال اتهامی که سازمان نظارت بر حریم شخصی کانادا علیه گوگل مطرح کرد، منتشر شد. در اتهام این سازمان آمده بود که گوگل با گردآوری اطلاعات کامل ایمیل‌های شهروندان این شرکت، حقوق هزاران نفر را زیر پا گذاشته است. مارک روتیتر، مدیر اجرایی «مرکز حریم شخصی اطلاعات الکترونیک» که یک گروه مستقل واشنگتنی است، می‌گوید: «قوانین شکسته شده‌اند و این امر وقفه بزرگی را پیش پای اقدامات آینده گوگل خواهد گذاشت.»

رگولاتورهای فرانسه، آلمان و اسپانیا نیز پرونده‌های بازرسی برای این موضوع تشکیل داده‌اند. همچنین در آمریکا بیش از ۳۰ ایالت با تشکیل پرونده‌های مشترک خواستار رسیدگی به این موضوع شده‌اند. هنوز از تعداد افرادی که حقوقشان پایمال شده، اطلاعات روشنی در دست نیست.

ژنرال ریچارد بلومنتال که رسیدگی به این پرونده چند ابالتی را رهبری می‌کند، در بیانیه‌ای که جمعه گذشته منتشر شد، اعلام کرد که شفافیت گوگل در مورد نوع داده‌های دریافتی، دغدغه‌های ما را بیش از پیش افزایش داد.

خودروهای نمایش خیابان گوگل که در گوشه و کنار جهان حضور دارند و تصاویر پانوراما از خیابان‌های مختلف تهیه می‌کنند، به‌طور تصادفی به گردآوری داده‌های شبکه‌های بی‌سیم بدون امنیت پرداخته‌اند.

در این زمان گوگل اعلام کرد که اطلاعات دریافت شده پاره‌هایی از داده‌های رمزبندی نشده بودند و به‌دلیل ثابت نبودن خودروهای این شرکت، کانال‌های بی‌سیم این خودروها مدام در حال تغییر بوده و هر ثانیه ۵ بار تغییر کرده است.

یکی از سخنگویان گوگل اعلام کرد، این شرکت هیچ کدام از ۶۰۰ گیگابایت اطلاعات تصادفی دریافتی را پردازش نکرده از این رو به حریم خصوصی افراد تجاوز نکرده است.

البته آخرین بیانیه نشان می‌دهد که این اطلاعات توسط گوگل پردازش شده‌اند. معاون مهندسی و تحقیقات گوگل، آلن یوستاک در مطلبی که جمعه گذشته در بلاگ گوگل منتشر کرد، گفت: «از بازرسی‌های اخیر متوجه شدیم که بیشتر داده‌ها به‌صورت بازه‌های نامفهوم اطلاعاتی بودند، اما در آنها نمونه‌های از ایمیل‌ها و نشانی‌های وب دریافت شده است.»

گوگل همچنین در مطلب بلاگی اعلام کرد که داده‌ها را در نخستین فرصت از سیستم خود حذف خواهد کرد. یکی از سخنگویان گوگل گفت، این اطلاعات با دریافت مجوز از رگولاتوری در ۶ کشور از جمله نیوزلند و هلند پاک شده است. اما گوگل نمی‌تواند تا پایان این بررسی‌ها اطلاعات را پاک کند.

نظرات کاربران را نادیده نگیرید

کاربران، طراحانی ناشناس، اما واقعی اند

قدرانی

بازدیدکنندگان شما چیزی فراتر از ارقام و ارقام هستند: آنها به قدرانی نیاز دارند. شما به عنوان یک طراح حرفه‌ای می‌توانید یک وبسایت را از نظر مهندسی بازدید کنید ولی این در نهایت به کاربران بستگی دارد که تصمیم بگیرند از سرویس‌های شما استفاده کنند یا نه؟ تصدیق و درک نیازهای کاربران و نوعی که بازدیدکننده را برای عبور از موانع تشویق کند، حیاتی هستند.

توازن

توازن در زندگی بسیار مهم و برای طراحی بسیار حیاتی‌تر از دیگر زمینه‌های وب است. طراحان با نظرات بازدیدکنندگان می‌توانند از مرزهایی عبور کنند که اغلب به رابطه‌های اجتماعی بیشتر منجر می‌شوند که نه تنها وبسایت‌ها بلکه زندگی‌های آنها را غنی می‌سازد. پس نگهداری رابطه‌های خوب با آنها، بزرگ‌ترین کار است.

ارتباطات

ارتباط یک مساله اساسی برای تجربه‌های تعاملی و اجتماعی ما در وب است و محتوای غنی به دست آمده از کمک بازدیدکنندگان می‌تواند به روایات ما واقعیت ببخشد. کار کاربران این است که جلو بیاید و به همه کمک کند ولی کار ما این است که مثل یک واسطه بین آنها و وبسایت عمل کنیم، تا آنها به تجربه ایده‌آل خود برسند. ما در واقع مفسران وب هستیم.

تغییر جامعه‌شناسی

مهم‌ترین چیزی که باید به آن توجه داشت پروسه طرح‌ریزی و پیاده‌سازی مکانیزمی برای بازدیدکنندگان است که با توجه به آن بتوانند با سرویس‌های شما تعامل داشته باشند. بنابراین تمام وقت و تلاش خود را روی این مساله بگذارید که چگونه وبسایت‌تان را بهتر کنید. روش‌های زیادی برای این کار وجود دارد. چیزی که مهم است خطوط ارتباطی بین شما و کاربران‌تان است که باید باز باشد، تا بتوانید در مسیر شغلی‌تان با موفقیت گام بردارید.

آینده وب در اتصال اجتماعی و یک نقش واژگون که به آن تغییر جامعه‌شناسی می‌گویند خلاصه می‌شود. بطور ساده ما طراحان وب، شنونده نظرات کاربران هستیم و کاربران ناشناس که درباره جایی که می‌بینند تصمیم می‌گیرند که چگونه وب باید تکامل پیدا کند و چگونه رسانه ساخته و مورد استفاده قرار بگیرد.

smashingmagazine

گذاشته شدند و به کاربران اهمیت بیشتری داده شد. تعاملات با کاربر برای یک وبسایت به امری حیاتی تبدیل شد و نیاز به بازخورد مثبت نقش‌ها را تغییر داد: مخاطب ما اکنون شرایطی دارد که باید راضی نگاه داشته شود.

عناصر موفقیت

در اینجا شاید به این مساله فکر کنید که چرا باید به کاربران اعتماد کنیم؟ این سوال خوبی است. زمانی که بسیاری از کاربران حتی نمی‌دانند یک مرورگر وب



چيست، تفاوت قائل شدن میان توصیه‌های سازنده و سخن‌های ناآکارآمد کار دشواری است. از این رو تمام تعاملات با کاربران باید در کمال احترام انجام شود، چرا که ترغیب جمعیت به انجام یک عمل هنوز هم یک کار مفید است.

رمز پیروزی در این کار آن است که از دانش، تجربه، تحقیقات و اعتمادتان برای پیشرفت استفاده کنید. با استفاده از مخلوطی از داده‌های کمی و کیفی می‌توانید آگاه شوید چه چیزی برای مشتریان‌تان بهترین جواب را می‌دهد. البته گذاشتن تمام کارها بر دوش بازدیدکنندگان کار خوبی نیست ولی باید کانال‌هایی ایجاد شود که آنها بتوانند نظرات خود را اعمال کنند. اگر از آنها خواهش نکنید بی‌شک آنها این کار را در جای دیگری انجام خواهند داد.

ممکن است با دیدن برخی از ایده‌هایی که از کاربران می‌گیرید، عصبانی شوید ولی اگر سیستم بازخوردگیری را به درستی پیاده‌سازی کنید، بازخوردهای مثبت زیادی که می‌گیرید شما را غافلگیر خواهد کرد. باید این وابستگی دوسویه، این نیاز به تبادل دیدگاه‌ها و ارزش طراح ناشناس را بشناسیم.

محمد حسین کردونی

ما همواره وقت، پول و کوشش خود را صرف تعامل با مخاطبانمان می‌کنیم. حرکت به سمت یک وب اجتماعی‌تر به ما نشان خواهد داد که تا چه حد بازدیدکنندگان را با توجه به رفع نیازهای روزافزون آنها و طراحی‌های مهندسی‌شده‌تر، جذب کرده‌ایم. اجتماع مجازی یعنی تکامل و عملکرد صحیح یک وبسایت که در آن بازدیدکنندگان و صاحبان وبسایت به یکدیگر وابسته باشند.

این طرز فکر تغییری اساسی در این صنعت پدید آورد: کاربر به یک طراح ناشناس تبدیل شد. در این مقاله چهره بانفوذ کاربر را به شما نشان می‌دهیم و از قدرت اجتماعی‌تان پرده برمی‌داریم!

نقش‌های سنتی

در آغاز پیدایش وب، نقش‌های حرفه‌ای‌های وب و بازدیدکنندگان کاملاً از یکدیگر جدا شده بودند. فناوری‌هایی مانند ایمیل، تابلوهای اعلانات و اتاق‌های گفت‌وگویی چندنفره اینترنتی (IRC) موجود بودند، ولی بیشتر کاربران وب از نظر تکنولوژیکی در سراسری قرار داشتند و قیمت و پیچیدگی کامپیوترها و دسترسی به اینترنت از بزرگ‌ترین موانع بر سر راه اکثر افراد در روزهای آغازین بودند. افزون بر این، وبسایت‌ها ساده و قدرت کاربران محدود بود.

حرفه‌های ما

نقش حرفه‌ای‌های وب، ساخت وبسایت‌هایی بود که اطلاعات خاصی را در اختیار کاربر قرار می‌داد. تنها راه چاره، درخواست از کاربر برای بازخورد بود و به این معنا که طراحان وب تنها کسانی بودند که می‌دانستند چه چیزی برای کاربران بهتر است. قابلیت استفاده و دسترسی آسان فقط جنبه تجمعاتی داشت و بیشتر تهیه‌کنندگان وبسایت آنها را نادیده می‌گرفتند.

مخاطب

در قدیم نقش مخاطب بازخورد دادن بود، در حالی که هیچ تاثیری روی وبسایت نداشت. محبوبیت وبسایت بیشتر از روی محتوای آن سنجیده می‌شد، بازاریابی به دایرکتوری‌ها و موتورهای جستجو محدود شده بود، قدرت دادن به کاربر و پروسه بازخورد جایی در فکر طراح نداشت. آن زمان‌ها آمدند و رفتند، بدون بازدیدکننده، وبسایت‌های ما به سختی نفس می‌کشیدند و زمانی که اهمیت این مساله فهمیده شد، راه‌های قدیمی کنار

لینکدونی



دانلود رایگان کتاب‌های الکترونیکی انگلیسی

- <http://www.ebook3000.com>
- <http://www.ebooklobby.com>
- <http://www.geteverymag.com>
- <http://www.e-booksdirectory.com>
- <http://www.ebooksdownloadfree.com>
- <http://www.ebookee.com>
- <http://www.geteverybook.com>
- <http://www.free-ebooks.net>
- <http://www.memoware.com>
- <http://www.pdfgeni.com>
- <http://www.pdffoo.com>
- <http://www.getfreebooks.com>
- <http://www.freebookspot.me>
- <http://www.bookyards.com>

افزونه هفته

موتور لرنزه



افزونه SEOquake طرفداران زیادی دارد و طراحان وب همواره به دنبالش می‌گردند. هدف از این افزونه، آزمایش وبسایت‌ها و تطابق آنها با انواع موتورهای جستجو است و کار استانداردسازی و بهبود رتبه‌بندی وبسایت در این موتورها را ساده می‌کند. برای دریافت این افزونه به نشانی زیر بروید:

<http://clicklinks.ir/30504a>

وبولوژی

اشتراک گذاری عکس

«دراپ گالری» سایتی است برای کسانی که همان قدر که عکاسی را دوست دارند، عکس‌های دیگران را هم می‌پسندند. این وبسایت ابزاری در اختیار عکاسان قرار می‌دهد که به سادگی می‌توانند از تصاویر خود پشتیبان تهیه کنند و سپس با دیگران به اشتراک بگذارند و در مورد تصاویر ارسالی خود بازخورد دریافت کنند. برای استفاده از این وبسایت به نشانی زیر بروید:



<http://www.dropgallery.com>

مطلب بده، مجله بگیر

پایلیشا از یک ایده ساده شکل گرفته است. هر کسی با کمک این وبسایت می‌تواند مجله‌ای را منتشر کند و برای این کار به هیچ دانش قبلی آتلاین یا فنی نیاز ندارد. از این‌رو ابزارهای این وبسایت همه کار را برایتان انجام می‌دهند و تنها وجود محتوا برای انتشار یک مجله کافی است. برای استفاده از این سرویس به نشانی زیر بروید:

<http://publisha.com>

Software

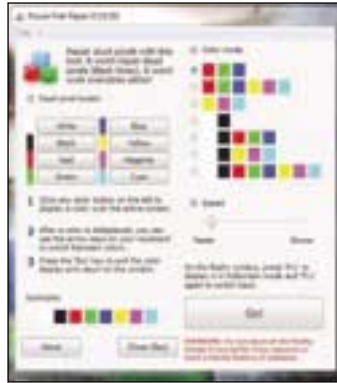
نرم افزار

تعمیر گاه پیکسل!

امیر عساری

یکی از مشکلاتی که در نمایشگرهای LCD مشاهده می شود، بروز ناهماهنگی در پیکسل های نمایش رنگ است. این مشکل که به آن پیچیدگی پیکسل نیز گفته می شود، باعث شده تا در نقاطی از نمایشگر رنگ های خاصی به درستی مشاهده نشود. از آنجا که این مشکل به سوختن پیکسل مربوط نمی شود، می تواند یک مساله نرم افزاری باشد که با راه حل های نرم افزاری رفع می شود. نرم افزارهای مختلفی برای رفع این مشکل طراحی شده اند اما یکی از بهترین و کامل ترین آنها که کاملاً رایگان هم هست، Rizezone Pixel Repair نام دارد.

این نرم افزار با روش کار بسیار ساده به شما امکان می دهد تا به راحتی پیچیدگی پیکسل را تشخیص داده و نسبت به رفع آن اقدام کنید. استفاده از این نرم افزار در طی ۳ مرحله ساده خلاصه می شود و شما را قادر می سازد تا در کمتر از چند دقیقه مشکل را رفع کنید. همچنین از این برنامه می توانید برای تشخیص نقاط کثیف یا لک شده روی صفحه نمایش نیز کمک بگیرید، زیرا برخی از لکه ها روی رنگ های خاصی دیده می شوند و این نرم افزار قادر است کل تصویر نمایشگر رایانه را به رنگ های مختلفی نمایش دهد تا لکه های احتمالی روی هر رنگ را ببینید. این نرم افزار در تمام نسخه های سیستم عامل ویندوز ۲۰۰۰ به بعد قابل اجراست و می توانید نسخه ای از آن



را از نشانی زیر دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30505a>

استودیوی خانگی

روز به روز نرم افزارهای مختلفی برای انجام کارهای گوناگون ساخته می شوند و روز به روز نیز انجام کارهایی که زمانی دشوار به نظر می رسید، راحت تر می شود! یکی از این کارها ویرایش، ضبط و افکت گذاری روی فایل های صوتی است که این روزها انجام این کار نیز با وجود نرم افزارهایی همچون Power Audio Editor برای همگان ساده است. به کمک این نرم افزار هر کاربری می تواند برای خود یک استودیوی صدای مجهز در اختیار داشته باشد. نرم افزار Power Audio Editor شما را قادر می سازد تا به راحتی فایل های صوتی مورد نظرتان را در هر فرمتی باز، ایجاد یا ذخیره کنید. نمایش را تعاشات

صدا با امکان بزرگ نمایی جهت بررسی دقیق تر، بخش تمام یا قسمتی از فایل های صوتی، ضبط صوت از میکروفون یا دیگر ورودی ها، ویرایش فایل های صوتی و انجام اموری همچون حذف، اضافه، انتقال و میکس، استفاده از افکت های مختلف صوتی، به کاربردن فیلترهای گوناگون روی تمام یا بخشی از فایل های صوتی و پشتیبانی از انواع فرمت های صوتی هنگام فراخوانی و ذخیره کردن فایل، برخی از قابلیت های این نرم افزار است.

برای دریافت نسخه محدود این نرم افزار می توانید به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://clicklinks.ir/30505d>

چیدمان با سلیقه اطلاعات روی هارد

به کمک این نرم افزار می توانید به راحتی و در مدت زمانی کوتاه، عملیات مرتب سازی را روی کل هارد دیسک یا بخشی از اطلاعات مورد نظر خود اعمال کنید. مرتب سازی دقیق اطلاعات به سلیقه شما، سرعت بالای انجام عملیات، نمایش نقشه دقیق بلوک های خالی، نام مرتب و نیازمند مرتب سازی، پشتیبانی از قابلیت مرتب سازی سریع و زمان بندی شده، قابلیت نصب روی تمام نسخه های سیستم عامل ویندوز و پشتیبانی از ۳۷ زبان مختلف از قابلیت های مهم این نرم افزار است. این نرم افزار رایگان را از نشانی زیر دریافت کنید:

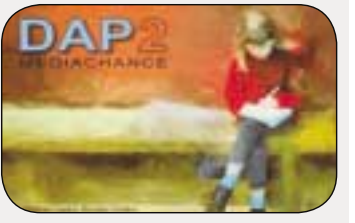
<http://clicklinks.ir/30505g>

نقاشی به سبکی متفاوت

در نظر گرفته و از روی آن نقاشی بکشد!

نرم افزار Dynamic Auto-Painter یکی از این نرم افزارهای کمیاب است که شما را قادر می سازد تا نسخه نقاشی شده از تصاویر مورد نظرتان را در اختیار داشته باشید. به کمک این نرم افزار حتی می توانید جنس کاغذی که قرار است روی آن نقاشی کنید را نیز انتخاب کنید تا پس از انجام عملیات تبدیل تصویر به نقاشی، بافت های کاغذ نیز در نقاشی شما قابل مشاهده باشد. همچنین یکی از ویژگی های قابل توجه در این نرم افزار پشتیبانی از قابلیت ترسیم به روش های مختلف است. به این ترتیب حتی اگر یک تصویر ثابت را با

نرم افزارهای زیادی وجود دارند که قادرند عکس های شما را با اعمال افکت های گوناگون بر آن، به تصاویر نقاشی شده تبدیل کنند اما کمتر نرم افزاری وجود دارد که تصاویر شما را به عنوان یک مدل نقاشی



انتقال داده های بین بانکی!

اگر با بانک های اطلاعاتی نظیر Oracle، MySQL و سر و کار دارید، پیشنهاد می کنیم حتماً از این نرم افزار استفاده کنید!

نرم افزار DbNetCopy ابزاری منحصر به فرد و قدرتمند برای کپی اطلاعات بانک های اطلاعاتی گوناگون و انتقال آنها به یکدیگر است. به کمک این نرم افزار می توانید اطلاعات دلخواهتان را بین بانک های اطلاعاتی مختلف همچون اکسس، اکسل، اوراکل، پارادوکس، ویژوال فاکس پرو، فایبر بد و نیز Oracle، Vista، DBASE، SQL Server، Pervasive و PostgreSQL جابجا کنید.

نرم افزار DbNetCopy علاوه بر حفظ ساختار بانک های اطلاعاتی، شما را قادر می سازد تا به شکل های مختلفی عملیات کپی و انتقال اطلاعات بین بانک های اطلاعاتی را به انجام برسانید.

این نرم افزار را از نشانی زیر دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30505b>



بررسی محلی

اگر می خواهید بررسی دقیقی را روی شبکه محلی خود آغاز کنید، پیشنهاد می کنیم از MyLan Viewer کمک بگیرید. این نرم افزار ابزاری قدرتمند برای بررسی شبکه، بررسی آدرس های آی پی و مدیریت پیام رسان محلی است.

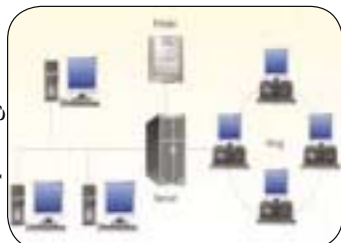
به کمک این برنامه با عملکرد بسیار ساده می توانید رایانه های موجود در شبکه محلی خود را مشاهده کنید و اطلاعات کاملی همچون نام رایانه، نشانی آی پی، شناسه MAC، پوشه های به اشتراک گذاشته شده و دیگر اطلاعات فنی در مورد هر رایانه را در اختیار بگیرید.

دسترسی به پوشه های اشتراکی، توقف دسترسی کاربران و غیرفعال کردن منابع اشتراک گذاری شده، برخی از دیگر امکاناتی است که توسط این برنامه در اختیار شما قرار می گیرد.

نرم افزار فوق با حجم کمتر از ۳ مگابایت و در ۲ نسخه نصبی و قابل حمل از لینک های زیر قابل دریافت است:

Standard: <http://clicklinks.ir/30505e>

Portable: <http://clicklinks.ir/30505f>





۵ میلیارد کاربر تلفن همراه

پژوهش‌های موسسه تحقیقاتی ABI نشان می‌دهد که تعداد کاربران تلفن همراه در سراسر جهان از مرز ۵ میلیارد نفر گذشته است.

به گزارش این موسسه، بالاترین تعداد کاربران تلفن همراه در کشورهای رو به توسعه چین، هند و اندونزی حضور دارند.

این موسسه پژوهشی پیش‌بینی کرده که شمار مشترکان تلفن همراه تا ۵ سال آینده به ۶/۴ میلیارد نفر خواهد رسید که آمارها نشان می‌دهد از این تعداد نزدیک به ۱۷۰ میلیون نفر از خدمات شبکه نسل چهارم بهره خواهند برد.

پیشتر پیش‌بینی شده بود که شمار مشترکان تلفن همراه تا پایان سال به ۵ میلیارد نفر برسد اما به نظر می‌رسد که این رقم زودتر از زمان مذکور رخ داده است.

بر پایه این گزارش، آفریقا با رشد ۴ درصدی در طول ۶ ماه نخست سال میلادی، در میان کشورهای دیگر پیشرو بوده و بیشترین میزان رشد در افزایش کاربر را داشته است.



نرم افزارهای کوچک، بسته‌های کاربردی

صداها را برای شما ایجاد کند. صداهایی از قبیل صدای ترافیک، باغ وحش، باران، دریا، جنگل و هزاران صدای دیگر که شما خود می‌توانید آنها را ساخته و استفاده کنید.

با Snaptu بهترین سایت‌ها را در یک مکان گردآوری کنید

اسنپ‌تو نرم‌افزاری تحت جاوا است که می‌تواند روی بیشتر گوشی‌های موجود نصب شود. کار این برنامه این است که وب سایت‌های پر بیننده (مانند گاردین، لایوفوتبال، MyMovies و Weather Forecast) را در خود گرد آورد تا شما در کمترین زمان و کمترین پهنای باند ممکن به آنها متصل شوید و از امکانات آنها بهره ببرید.

گفتنی است که این وب سایت‌ها در حجم‌های کوچک طراحی شده‌اند که تنها اطلاعاتی را که شما نیاز دارید نمایش دهند و از اشغال پهنای باند جلوگیری شود.

برای دریافت نسخه‌ای از این نرم‌افزارها می‌توانید به نشانی زیر بروید:

<http://clicklicks.ir/30506a>

یعنی شما در تنظیمات برنامه می‌توانید تعیین کنید که اگر کلید ستاره را نگه دارید، از نمایشگر عکس گرفته شود. این برنامه می‌تواند عکس‌های گرفته شده را با هر کیفیتی که بخواهید ذخیره کند.

همچنین در قسمت تنظیمات این برنامه می‌توانید محل ذخیره‌سازی عکس‌ها و پسوند ذخیره‌سازی آنها را نیز تغییر دهید. کافی است تنظیمات دلخواه را انجام داده و گزینه Hide را بزنید. این کلید به شما امکان می‌دهد که برنامه در پس‌زمینه موبایل اجرا شود.

CallCheat! نگرارش ۱/۰۶

نرم‌افزاری برای تفریح

این یک برنامه تفریحی یا شاید برنامه‌ای برای دست‌به‌سر کردن مزاحمان است. این نرم‌افزار به شما کمک می‌کند تا در پس‌زمینه صدای خود صدای دیگری را اضافه کنید. به عبارت دیگر، اگر شما در یک ترافیک سنگین گیر کرده باشید و صدای ماشین‌ها و بوق ممتد آنها به‌وضوح شنیده می‌شود و شخصی با شما ارتباط تلفنی برقرار کند، این صدا را به همراه صدای شما خواهد شنید.

این برنامه قادر است به‌صورت کاملا مجازی این

پژمان عاملی‌فرد

همان‌طور که می‌دانید انواع نرم‌افزارها تک‌کاره یا چندکاره هستند، به معنای این که گاه ممکن است چند کار را با هم انجام داده و از عهده چندین عملیات مختلف برآیند و گاه تنها می‌توانند یک کار را در هر زمان به‌انجام برسانند. این نوع برنامه معمولاً حجم کمی دارد و کارکردن با آنها بسیار ساده و راحت است. در این شماره می‌خواهیم چند برنامه کم‌حجم اما کاربردی مخصوص سیستم عامل سیمبین را برای شما معرفی کنیم.

با Screensnap نگرارش ۳

از صفحه موبایل خود عکس بگیرید

گاهی پیش می‌آید که می‌خواهید از قسمتی از نمایشگر گوشی خود عکس بگیرید، مانند بخشی از یک برنامه، فیلم یا هر چیز دیگر. در کامپیوتر شما با استفاده از دکمه Prt Scrn می‌توانید این کار را انجام دهید ولی برای گوشی‌های موبایل نیاز به یک برنامه دارید. برنامه Screensnap قابلیت‌های خوبی دارد که یکی از آنها تعریف یک دکمه خاص برای این کار است.

استعفای یکی دیگر از مدیران و تعدیل ۱۸۰۰ کارمند دیگر

در نوکیا چه خبر است؟



مدیر بخش پلتفرم سیمبین نوکیا در حالی از سمت خود کناره‌گیری کرد که تاکنون ۳ مدیر دیگر این شرکت نیز از کار برکنار شده یا استعفا داده‌اند. بر پایه گزارش بنیاد سیمبین، لی ویلیام که از سال ۲۰۰۸ هم‌زمان با خرید سیمبین توسط نوکیا، همکاری خود را با این موسسه آغاز کرد، هم‌اکنون به‌دلایل شخصی از همکاری با این شرکت کناره‌گیری کرده است و به‌زودی تیم هولبرو جایگزین وی خواهد شد. طی دو ماه گذشته اولی پکاکالاسوو از مدیریت نوکیا برکنار شد و استیگان لوب به‌عنوان نخستین مدیر غیرفنانندی مسوولیت این شرکت را برعهده گرفت. پس از آن آنسی ونجوسکی مدیر بخش گوشی‌های هوشمند این شرکت از سمت خود استعفا داد و چندی از برکناری و استعفای آنان نگذشته بود که آری جکسی، مسوول توسعه همکاری با اپتل پیش از رونمایی از نخستین گوشی هوشمند مبتنی بر سیستم عامل سیمبین از سمت خود کناره‌گیری کرد.

همچنین شنیده می‌شود که شرکت نوکیا قصد دارد ۱۸۰۰ تن از بیش از ۱۳۱ هزار کارمندانش را تعدیل کند. این در حالی است که این شرکت با سود خالص ۵۲۹ میلیون یورو از فروش ۱۰/۲ میلیاردی ۵ درصد رشد داشته است.

آیفون از بلک‌بری پیش افتاد

ايل که در بازار هوشمندها جایگاه خوبی را به‌خود اختصاص داده، توانست تعداد بیشتری گوشی نسبت به شرکت کانادایی RIM به فروش برساند.

به‌گزارش موبنا، اپل هم‌اکنون پس از نوکیا رتبه دوم را دارد و پس از آن، شرکت کانادایی ریم با گوشی‌های بلک‌بری قرار گرفته است.

در حالی فروش گوشی توسط اپل از ریم پیشی گرفته که برای مدت زمان طولانی این شرکت کانادایی رکورددار بازار گوشی هوشمند بوده است. بر اساس این گزارش نوکیا در طول سه ماهه تابستان ۲۶/۵ میلیون دستگاه گوشی فروخت و اپل با فروش ۱۴/۵ میلیون دستگاه، جایگاه دوم را به‌خود اختصاص داد. این در حالی است که شرکت ریم فقط ۱۲/۴ میلیون دستگاه گوشی بلک‌بری به‌فروش رساند.

عرضه دو نسخه دیگر از آندروید

در حالی که گوگل اعلام کرده در حال آماده شدن برای عرضه نسخه ۲/۰ آندروید است، اطلاعاتی درباره نسخه ۲/۳ این سیستم عامل هم منتشر شده است.

به‌گزارش موبنا، در حالی که بسیاری از کاربران انتظار دارند نسخه ۳/۰ آندروید بزودی راهی بازار شود اما کارمندان گوگل از عرضه زودهنگام نسخه ۲/۳ پلتفرم آندروید خبر داده‌اند.

به‌گفته یکی از کارمندان گوگل، ابتدا نسخه ۲/۳ سیستم عامل آندروید به بازار عرضه می‌شود و پس از آن، نسخه ۳/۰ آندروید با نام نان زنجبیلی (Gingerbread) به‌بازار می‌آید.

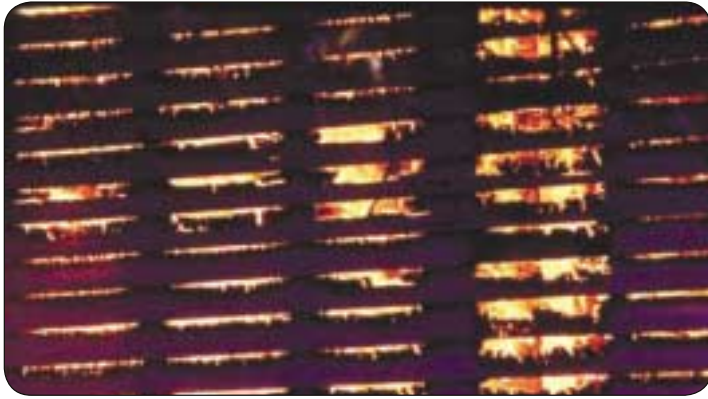
گرچه اطلاعاتی درباره این نسخه از آندروید منتشر نشده، اما انتظار می‌رود که از ویژگی‌های پیشرفته‌تری نسبت به نسخه‌های قبلی برخوردار باشد. البته هنوز شک و تردیدهایی درباره انتشار این دو نسخه وجود دارد و مشخص نیست که کدام یک زودتر راهی بازار خواهند شد.



بخش نخست

بیکربندی توزیع مدیریت شبکه اندین

افزایش امنیت شبکه اداری در اسرع وقت



د. د. ویلیام دیویدسون

محمد رضا قربانی

شبکه داخلی.

انديان به صورت خودکار دیسک سخت را فرمت می کند، بنابراین بهتر است قبلا از تمام اطلاعات دیسک نسخه پشتیبان تهیه شود. در هنگام نصب اولیه باید به سیستم یک کیبورد و ماوس نیز متصل باشد، هر چند پس از نصب می توان تنها کیس را فعال گذاشت و از طریق پانل تحت وب به بخش مدیریت آن دسترسی داشت. برای شروع دیسک آن را از مسیر زیر دریافت کرده و روی دیسک بریزید:

<http://www.endian.com/en/community/download>

سپس دیسک را داخل دستگاه گذاشته و ماشین را از نو راه اندازی کنید. تنظیمات دستگاه را روی بوت از روی دیسک گذاشته و باید به صورت خودکار صفحه نصب آن را مشاهده کنید. زبان را انتخاب کنید. نصاب هارد دیسک شما را می شناسد و سپس آدرس آی پی این ماشین را که قرار است مرکز مدیریت شبکه شما باشد، بعد از این که نصب به اتمام رسید، دیسک را بردارید تا سیستم عامل از روی دیسک سخت بالا بیاید. درست به مجرد اینکه سیستم بالا آمد و آدرس آی پی و منوی بوت را دیدید، می توانید مانیتر و کیبورد را از دستگاه جدا کنید.

بیکربندی اولیه

حالا باید بررسی کرد که کدام رابط شبکه رابط پیش فرض شبکه محلی است تا بتوان به پانل مدیریت آن از طریق وب متصل شد. برای شروع آدرس آی پی کامپیوتر را روی آدرسی در رنج آدرس دهی سرور تنظیم کنید. به عنوان مثال اگر اندیان را روی ۱۹۲.۱۶۸.۱۰۱ تنظیم کرده اید، کامپیوتر خود را روی ۱۹۲.۱۶۸.۱۰۲ تنظیم کنید. حالا کابل ات نت را به کامپیوتر متصل کنید و سر دیگر را به ماشین اندیان وصل کنید. بعد از چند لحظه اتصال برقرار می شود. روی کامپیوتر شخصی، آدرس آی پی مرتبط با سرور را در نوار آدرس مرورگر وب وارد کنید. اگر نمای مرتبط با وب ظاهر شد (که در ابتدا پیغامی مبنی بر سند SSL مشاهده می شود)، پورت ات نت به درستی انتخاب شده است، در غیر این صورت پورت دیگر، همان پورتی است که باید شبکه محلی را به آن متصل کرد.

پروژه های منبع باز زیادی برای مدیریت سرور شبکه، مسیریاب ها و دیوارهای آتش وجود دارد. یکی از این پروژه ها که دو عرضه تجاری و منبع باز دارد، Endian است که توزیع مستقل لینوکسی است و هر سیستمی را می تواند به یک بستر مجهز کنترل شبکه و اینترنت تبدیل کند.

نخستین بیکربندی اولیه این نرم افزار را بررسی می کنیم. این موضوع شامل اتصال به اینترنت و ایجاد شبکه محلی با فعال سازی DHCP می شود. سپس یک سرور OpenVPN روی آن راه اندازی خواهد شد. با راه اندازی اتصالات VPN road Warrior می توان به سادگی و از نقاط دسترسی دور، ترافیک محلی را محافظت کرد یا از طریق اینترنت به شبکه محلی دسترسی پیدا کرد. همچنین در این بخش به بیکربندی دروازه به دروازه (gateway-to-gateway) اتصالات VPN می پردازیم تا بتوان چندین اداره مختلف از مناطق مختلف را از طریق اینترنت به یکدیگر متصل کرد.

سپس به سراغ قابلیت های دیگری خواهیم رفت که شامل نظارت مبتنی بر بسته دیوار آتش، پروکسی های سطح نرم افزار با پشتیبانی از ضد ویروس، فیلتر نامه های الکترونیکی و همچنین فیلترینگ محتوایی وب می شود.

نصب توزیع Endian نگارش جامعه

کامپیوتری که برای سرور در نظر گرفته شده است، باید شرایط زیر را دارا باشد:

پردازنده: مبتنی بر معماری Intel X86 با سرعت حداقل 500MHz و ۱ گیگاهرتز آن توصیه می شود.

حافظه اصلی: حداقل ۲۵۶ مگابایت که ۵۱۲ مگابایت توصیه می شود.

دیسک: انواع دیسک های اسکاژی، ساتا، یا آی دی دی که ظرفیت حداقل ۴ گیگابایت توصیه می شود.

سی دی رام: آی دی دی، اسکاژی یا یواس بی.

کارت شبکه: حداقل دو درگاه ات نت لازم است، یکی برای اتصال به اینترنت و دیگری برای اتصال به

فعال سازی سرور OpenVPN
در پانل مدیریت تحت وب اندیان روی لینک VPN کلیک کنید. گزینه OpenVPN Server Dynamic را انتخاب کنید. اگر آدرس Dynamic IP pool start address مشابه با آدرس آی پی اندیان است، آدرس دیگری وارد کنید و سپس گزینه Save and Restart را بزنید.

بعد از اینکه وارد پانل مدیریت شدید، می توان زبان پیش فرض، محدوده زمانی و گذرواژه ها را تعیین کرد و مسایل پایه ای آن را تنظیم کرد.

در هنگام نصب متوجه خواهید شد که اندیان رنگ های مختلفی را به رابط های شبکه مختلف مرتبط می کند: سبز برای شبکه محلی، قرمز برای اینترنت، نارنجی برای DMZ و آبی برای وای فای.

بعد از این که بیکربندی انجام شد و سرویس مورد نظر بارگذاری شد، شناسه و گذرواژه را برای ورود به سیستم وارد کنید. بعد از ورود، یکی از نخستین کارهایی که احتمالاً بخواهید انجام بدهید، راه اندازی DHCP بر بستر شبکه محلی و وای فای است. روی لینک Services کلیک کنید و سپس برای هر رابطی که می خواهید DHCP فعال شود، تیک گزینه اش را بزنید و تنظیمات را ذخیره کنید.

در این مرحله است که می توانید تنظیمات آی پی کامپیوتر شخصی را از حالت استاتیک خارج کرده و روی DHCP تنظیم کنید. در این حالت کامپیوتر باید آدرس آی پی را به صورت خودکار از سرور دریافت کند.

در این مرحله عملکرد پایه سرور تنظیم شده است و می توان این دستگاه را در محیط عملیاتی به کار برد. کافی است کابل اینترنت را به رابط WAN متصل کرد.

به صورت پیش فرض سرور از کلید از پیش به اشتراک گذاشته شده (PSK) استفاده می کند. این یعنی کاربران برای اتصال به سرور وی پی ان باید از نام کاربری و کلمه عبوری استفاده کنند که توسط مدیر ساخته می شود. گزینه دیگری هم وجود دارد که Certificate-based نام دارد و در آن برای هر شخصی که می خواهد به وی پی ان متصل شود، یک فایل امنیتی ایجاد می کنید و وی با کمک آن فایل می تواند به شبکه متصل شود. برای این که بیشترین میزان امنیت در شبکه وجود داشته باشد، توصیه می شود از هر دو روش فایل امنیتی و شناسه و گذرواژه استفاده شود. برای تنظیمات ورود به سیستم و دیگر تنظیمات سرور روی تب Advanced کلیک کنید.
در شماره آینده تلاش می شود به ادامه بیکربندی این سرور امنیتی بپردازیم.

بررسی نقاط مهم در توسعه یک پروژه منبع باز

مصیبت های توسعه پروژه های منبع باز

نمی شود و هماهنگی بسیار بالایی را می طلبد.

زمان عرضه: برای قابلیت هایی که توسعه دهندگان به طور روزانه به نرم افزار اضافه می کنند یا خطاهایی که از آن حذف می کنند، این که دقیقاً و در زمان مشخصی همه این ها تمام شوند، کار دشواری است. کسانی که قرار است نرم افزار را تست کنند، هر کدام دیدگاه هایی دارند که باعث می شود روی یک نقطه خاص از نرم افزار کار کنند و این مساله تبدیل به وضعیتی می شود که نمی توان در روزی خاص، توسعه را متوقف کرد و همه چیز از دست مدیر نرم افزار خارج می شود.

توقف توسعه: بزرگتری مشکلی که بعد از هر عرضه ایجاد می شود این است که حجم عظیمی از انتظارات به سوی تیم توسعه سرازیر می شود و هر کسی انتظار دارد زمان عرضه چند روزی به تعویق افتاده شود و قابلیت مورد نظر وی به سیستم اضافه شود. پروژه های منبع باز درست به محض اینکه به روز عرضه نزدیک می شوند، با حجم عظیمی از قابلیت ها و تغییرات مواجه می شوند که به پروژه اضافه شده است و حالا باید یکی این ها را مرتب کند. گاهی اوقات آدم مجبور می شود قابلیت کسی که زحمت کشیده و به پروژه



استفاده

از نرم افزارهای

منبع باز لذتی دارد

که در تولید آن وجود

ندارد. توسعه دهندگان نرم افزارهای

منبع باز خواب حضور در یک نرم افزار

تجاری را می بیند که تقویم درست و حسابی داشته باشد

و مهندسان نرم افزار آن را کنترل کنند و طبق برنامه همه چیز جلو

برود. مسایل و مشکلات زیادی در راه انتشار یک بسته نرم افزاری به شیوه

منبع باز وجود دارد که برخی از آن ها را از نظر می گذرانیم:

نقشه راه: نقشه راه از کجا می آید و چه کسی تصمیم می گیرد که حالا

نویس چیست؟ مساله همین جاست که انتظار مخاطبان باید خوب تسویه

شود و اغلب کار به اینجا ختم می شود که توسعه دهنده هر کجا که دلش

خواسته بیشتر کار کرده و آن چیزی که قرار بود در نقشه راه پیاده شود، انجام

اضافه کرده است، اما زمان بندی درستی ندارد را حذف کرده و احتمالاً آن شخص دیگر علاقه خود را برای همکاری با پروژه از دست خواهد داد. آزمایش بسته آماده عرضه: درست وقتی کل جامعه توسعه دهنده با عرضه نرم افزار و اینکه چه قابلیت هایی در آن وجود داشته باشد و چه قابلیت هایی از آن حذف شود، موافقت کرد، حالا موقع آن است که بسته آماده عرضه مورد آزمایش قرار بگیرد و باگ های موجود در آن رفع شود. بسیاری از جوامع عرضه کننده نرم افزارهای منبع باز نسخه های به نام آماده عرضه (Release Candidate) منتشر می کنند که تنها برای یافتن باگ و رفع آن ارائه می شود. این نگارش ها تنها برای یافتن مشکل و باگ در سیستم عرضه می شوند و خیلی کم پیدا می شود که در این مرحله به قابلیت های سیستم اضافه کنند. این روند برای جوامع منبع باز خوب جواب می دهد اما در مقایسه با نرم افزارهای تجاری که تیمی را برای عیب یابی به کار می گیرند، زمان بیشتری طول می کشد. بعد از اتمام توسعه نرم افزار و عرضه آن توسط گروه توسعه دهنده، با عرضه نرم افزار به جامعه بزرگتر کاربران اینجاست که مشکلات اصلی نرم افزار خودش را نشان می دهد. و حالا توسعه دهندگان باید علاوه بر توسعه نگارش جدید نرم افزار و ایجاد قابلیت های جدید، حجم عظیمی از عیوب نگارش قبلی را رفع کنند. و تازه همه این ها بدون انجام مستندسازی برای پروژه انجام می گیرد که خود مستندسازی یکی از دشوارترین کارهاست.



تولید کننده:

Bethesda Softworks

ناشر: Obsidian

ژانر: RPG



ضربانگ آشنای فال آوت با داستانی جذاب تر

پایانی دلخواه برای «جهان پس از مرگ»

غیبت همسر یکی از اهالی شهر را پیگیری می‌کنید و دو عاشق را به‌همدیگر می‌رسانید.

در انجام یکی از مراحل بازی، روایتی با مهارت‌های خاص و نامی عجیب و غریب خدمتی را به‌شما پیشنهاد می‌دهد که تا به‌حال هیچ کدام از کاراکترهای بازی در طول تاریخ این پیشنهاد را به‌شما نداده‌اند. یا شاعری در یک محل عجیب و غریب از شما درخواست می‌کند تا در آوردن قافیه به او کمک کنید. همانند فال آوت ۴، بهترین رویدادهای بازی در سناریوی اصلی رخ

شده‌اند که همان قاعده سنگ، کاغذ، قیچی برای آنها عمل می‌کند؛ پیاده‌نظام‌ها در مقابل خمپاره‌اندازها قوی‌ترند، خمپاره‌اندازها در مقابل تانک‌ها و هر چند که دیدبان‌ها ضعیف‌ترند ولی دید از راه دور فوق‌العاده‌ای دارند، تانک‌ها نیز قدرتمندند ولی حرکتشان در زمین نبرد گران و کند است. نبردها از طریق حالت دستور انجام می‌شود که هر نیرو بسته به تعداد امتیاز حرکتی که دارد، در زمین نبرد محدود می‌شود. در هر حرکت، تنها یک حمله مجاز است و بسته به امتیاز دستوری که دارید، تعداد حرکت‌های کاراکترها در بازی نیز محدود می‌شود.

در این اکشن نوبتی ساده اما محکم، وقایع‌نگاری والکری ۲ سیستم نبرد فوق‌العاده محکمی را پیاده کرده



کاراکترها به‌بهرترین نحو ممکن انجام شده است و حس اشتیاق برای بیشتر شناختن کاراکترهای بازی را تقویت می‌کند، ضمن آن که ممکن است بیندیشید چه بلایی سر این شخصیت‌ها خواهد آمد و سرنوشت آنها چه خواهد شد؟ جمعیت عظیمی از غول‌ها که در آسمانند، به اندازه کافی تشویش‌زا هستند. در کافه‌ها اگر خوب با کارتها بازی کنید، می‌توانید منوی عجیب و غریب پیش‌فرض آن کافه را انطور که می‌خواهید تغییر بدهید. در آغاز

وقایع‌نگاری والکری ۲

به‌یادماندنی نخواهد داشت.

آکادمی لانسیل از یک سو دبیرستان است و از سوی دیگر یک کمپ نظامی. فضای آکادمی شبیه به فضای یک کمپ نظامی اروپایی بر از ضدهوایی است. در اینجاست که نوجوان‌ها کلاس می‌گذرانند و با مشکلات نوجوانانه خودشان درگیرند تا به سرباز تبدیل شوند. وقتی کاراکتر اصلی یعنی اوان هاردینز به لانسیل می‌پیوندد تا راز مرگ اسرارآمیز برادرش را که بیشتر دانش‌آموز این آکادمی بوده، کشف کند، وی را به کلاس «ج» می‌فرستند که در آنجا شورورترین بچه‌ها حضور دارند. از آنجاست که وی در کلاس نمونه می‌شود و سپس در کل دانشگاه به شخصیتی مثال‌زدنی تبدیل می‌شود، هر چند که خیلی پیرو قید و بندهای دانشگاه نیست. هر چند اوان که از نظر شخصیتی انسان حریصی است، همانند کاراکتر اصلی بازی قبلی محبوب نیست، در عوض کاراکترهای مکمل بسیار دوست‌داشتنی هستند.

در میان کاراکترهای پشتیبان که مشکلات، قصه و ماموریت‌های خود را دارند، می‌توان به بازی علاقمند شد. درام‌های نوجوانانه بچه‌های کلاس ج به‌خوبی با مراحل سخت نژادپرستانه ضدراکنس آمیخته شده است.

انبوهی از دانشجویان به گروه‌های پیاده تقسیم

محمدرضا قربانی

در فال آوت جدید، همه‌چیز «بیشتر» است. کارهایی که در نیووگاس انجام می‌شود، بیشتر است، بازی دنباله فوق‌العاده‌ای است و مکانیک بازی بیشتر پیچیده شده است و متاسفانه باگ‌های بازی هم در مقایسه با بازی مدرن نقش‌آفرینی فال آوت قبلی بیشتر شده است.

فال آوت: نیووگاس (Fallout: New Vegas) برای هواداران نگارش‌های پیشین این بازی، ضربانگ آشنایی دارد. جهان در این بازی بس عظیم است، پوشش‌هایی که در این بازی به‌دنبالش به‌این سو و آن سو می‌روید، گسترده‌تر است و آنقدر لذت‌پنهان دارد که نمی‌توان بازی را بدون پشت سر گذاشتن چند پوشش بیشتر پشت سر گذاشت؛ هرچند با گذشت زمان، ثابت بودن ایرادها تقریباً تمام لذت‌های آن را تحت پوشش خود قرار می‌دهند.

تا آنجا که حافظه یاری می‌کند، این بازی ماجراجویی نقش‌آفرینی یکی از بهترین و در عین حال آزردهنده‌ترین بازی‌های نقش‌آفرینی است که تاکنون ساخته شده. نباید بگذارد که باگ‌های بازی شما را از آن دور کند. فضای پساآخرالزمانی نیووگاس آنقدر وسیع و کشف‌شدنی است که می‌توان از کنار مسایل فنی موجود در آن گذشت.

آخرین سفر به این فضای عظیم آمریکای نابود شده، بسیاری از عناصر قبلی بازی را در خود دارد، اما داستانش به آن قدرت نیست. نبردهای وسیع بازی کمتر حماسی هستند و غافلگیری‌هایی که در بازی رخ می‌دهد، در مقایسه با بازی فال آوت ۳ چیزهای عجیب و غریبی نیستند. با وجود این، قصه اصلی اسکلت محکمی ایجاد می‌کند که می‌توان به‌سادگی به بازی معتاد شد تا آن را تمام کرد.

بیشتر پوشش‌های بازی طولانی هستند و دیالوگ‌های بازی فوق‌العاده است و صداگذاری روی

اخبار

بلیزارد به شکار دیوها رفت



بلیزارد در کنفرانس بلیزکان ۲۰۱۰ خود، سرانجام از بازی پرماجری دیابلو ۳ پرده‌برداری کرد.

به‌گزارش گی‌اسپات، در این بازی، نژاد پنجم شکارچیان دیوها به‌عنوان کلاس پنجم و آخر قابل بازی طراحی شده و قرار است در این بازی حضور کلاس تیراندازهای از راه دور، نقش پررنگ‌تری پیدا کند. این نژاد که بر است از صدقهرمان‌ها، همان چیزی خواهد بود که بیشتر گیمرها از این بازی انتظار داشتند. در این کنفرانس بخش‌هایی از بازی نیز به‌نمایش گذاشته شد.

«دوتا» به استار گرفت آمد

بلیزارد اعلام کرد روی ۴مод جدید برای استارکرفت ۲ کار می‌کند، این مودها StarJeweled, Left 2 Die و Dota. Aiuur Chef بلیزارد است.

بر این اساس، سرانجام مود محبوب وارکرفت ۲ دوتا، که سبک قهرمانانه و دفاع از پیشینیان دارد، در این بازی وارد شده است. کاراکترهای قهرمان استارکرفت در این بازی همان کاراکترهای داستان کمپین آن خواهند بود ضمن آن که سیلواناس و مورادین از وارکرفت و چند کاراکتر باسز (از جمله مورلاک کودک که لباس فضانوردان پوشیده است) هم در این بازی حضور خواهد داشت. به‌گزارش وب‌سایت IUP، دوتا آنقدر بازی محبوبی است که Valve برای موتور Source خود نیز این حالت را ایجاد کرده و حتی مجوز نام دوتا را از بلیزارد خریده و قرار شده بزودی یک بازی بر اساس همین سناریو بسازد.

بازی‌های جدید هالووین

قرار است در یکی دو هفته آینده، بازی‌های زیادی ازجمله هالووین عرضه شود. فیصل ۳، سومین بازی از سری بازی‌های فیصل است که عرضه می‌شود. این بازی اکشن نقش‌آفرینی سه‌شنبه برای کنسول اکس باکس ۳۶۰ عرضه می‌شود و قرار است طی ماه‌های آتی نگارش کامپیوتر آن را عرضه کنند. بن کینگزلی نیز صداگذاری یکی از شخصیت‌ها را برعهده گرفته است.

به‌گزارش IUP، کمپانی لوکاس آرت نیز نسخه جدید جنگ ستارگان با نام نیروی افسارگسیخته ۲ را عرضه کرده است. همچنین علاقمندان به بازی‌های ریتمیک می‌توانند سراغ بازی جدیدراکبندبروند که برای انواع کنسول‌ها منتشر شده است. بازی Smackdown Vs Raw نیز این هفته عرضه می‌شوند. علاقمندان به بازی‌های نقش‌آفرینی می‌توانند جدیدترین نسخه عصر ازدها را که نقشه وسیع‌تر، پوشش‌های بیشتر و امکانات بیشتری دارد، تهیه کنند که هفته آینده عرضه می‌شود.





نمی‌دهد و این اتفاقات فرعی است که شما را به بازی می‌چسباند.

هر چند که انتظارات برای داستان این بازی بالاست و شاید در آن حد انتظارات را برآورده نکرده، اما هر چه بیشتر در بازی پیش بروید، داستان بازی جذاب‌تر می‌شود و تعداد راه‌هایی که برای پیشروی در بازی وجود دارد، به‌سوی بی‌نهایت میل می‌کند و این فوق‌العاده است.

در طول بازی هر انتخابی انجام دهید، به تجربه

دراماتیکی متفاوتی بدل می‌شود که احتمالاً نسبت به بازی دوستانتان متفاوت خواهد بود. این موضوع نه‌تنها در مورد خط اصلی بازی، بلکه در مورد پویای‌های فرعی نیز صادق است. این که چطور بتوانید یک وظیفه را انجام دهید، کاملاً به خودتان مرتبط است. احتمالاً کاری خواهید کرد که روبات‌های محافظ موزه را از بین ببرید یا شاید هم کارت هویتی بدزدید و در کنار آنها بدون این که جنگی به‌راه بیندازید، کار خود را انجام دهید. می‌توانید مواد را به یک معتاد برسانید، اما اگر چرب‌زبان باشید، می‌شود کاری کرد که وی مصرف مواد خود را کم و در نهایت آن را ترک کند! ممکن است شما را به شکار بفرستند و اگر توانایی فنی‌تان بالا باشد، می‌توانید کار دیگری دریافت کنید و از انجام این کار سرباز بزنید.

هر چند که تعدادی پرونده وجود دارد که در بازی مجبورید آنها را انجام دهید و اگر به‌دنبال پایداری صلح‌آمیز برای بازی باشید، شاید این مراحل کمی شوک‌آور باشند. گاهی اوقات پویای‌ها خوب طراحی نشده‌اند و جستجو به‌دنبال یک کلید در گنج‌های قدیمی می‌تواند به دردمرز بزرگی بدل شود.

متأسفانه فال‌آوت: نیوگاس، از نظر فنی قادر به پشتیبانی چنین دیدگاه‌هایی نیست. این بازی خیلی ساده می‌تواند اعصاب شما را خرد کند. نمی‌توان به‌هیچ‌یک از بخش‌های بازی اشاره کرد و صحبتی از باگ در آن به میان نیاورد. ممکن است کاراکتر شما دیالوگی برقرار نکند و مجبور شوید مدام برای این اتفاقات بازی را از نو بارگذاری کنید. دیالوگ‌ها گاهی اوقات تکراری می‌شوند و گفتگو‌هایی که انجام می‌شود، خبر از اتفاقاتی می‌دهند که هیچ‌گاه رخ نداده است و در بسیاری مواقع دیگر، اتفاقاتی رخ می‌دهند که با ذهن شما بازی می‌کنند.

محل‌ها به‌محض این که کسی را با تفنگ ببینند،

می‌ترسند و فرار می‌کنند و پس از مدتی برمی‌گردند و کنار خود را انجام می‌دهند. حتی اگر اعتبار طلایی هم داشته باشید و لیاستان هم معمولی باشد، دلال و فروشنده ممکن است به شما حمله کنند.

در هر دو کنسول پلی‌استیشن ۳ و اکس‌باکس، بازی ممکن است کرش کند و باید دوباره از اول مرحله بازی را آغاز کنید؛ ضمن آن که هر چه بیشتر بازی کنید، سرعت بازی (فریم‌ریت) در اکس‌باکس ۳۶۰ کمتر می‌شود و تصویر بیشتر می‌لرزد و حتی در پلی‌استیشن ۳ با مک‌های عجیبی مواجه خواهید شد. هر قدر که گروه داستان‌نویسی و شخصیت‌پردازی بازی خوبی ساخته‌اند، تیم فنی کار خود را درست انجام نداده و بازی از نظر فنی یک مشکل به‌شمار می‌آید.

در نیوگاس می‌توان به رادیو گوش داد و هرچه بازی بیشتر پیش می‌رود، شنیدن آهنگ‌های انتخابی اندک آن تکراری می‌شود. موسیقی متن این بازی البته نسبت به فال‌آوت ۳ بهتر شده است هر چند که بخش‌های سمفونیک این بازی بیشتر به بازی‌های فانتزی شبیه است تا یک بازی علمی - تخیلی پس‌آلزامی. البته افکت‌های صوتی به‌خصوص صداگذاری هنگام نبرد این بازی خوب روی فضای بازی تأثیر می‌گذارد. صدای شلیک دولول‌ها فوق‌العاده است و همین‌ها باعث می‌شود علاقه به تفنگ دست‌گرفتن بیشتر شود. جلوه‌های صوتی دیگر همچون صدایی که هنگام به‌پایان رسانیدن یک پوشش می‌شود نیز به‌همین اندازه جذاب هستند.

فال‌آوت جدید پر از داستان‌های کشف نشده و لذت‌های پنهانی است و صرف‌نظر از مشکلات فنی‌ای که هنگام بازی ممکن است به‌وجود بیاید، همراهی با کاراکتر در طول داستان بسیار لذت بخش است و می‌تواند حتی مشورت شما با دوستانتان را در مورد شیوه پیشبرد داستان خودتان به‌دنبال داشته باشد.

از مراحل چندنفره را بازی کنند اما در کل این بخش خوب طراحی شده است.

در بازی تک‌به‌تک آن متوجه خواهید شد که با وجود زمان محدود برای انجام نوبت بیشتر با یک شترنج طرف هستی تا یک بازی استراتژیک. در حالت دو به‌دو، هر دو نفر در یک نوبت شریک هستند و ترکیبات و تصمیمات علیه دشمن هم‌زمان پیاده می‌شود. ظاهر دموها، منوها و مأموریت‌ها در مقایسه با ظاهر اولیه بازی که یک دفترچه با فصل‌های گوناگون بود، به‌حالت نقه‌های ۳ بعدی از آکادمی لانسلیل تبدیل شده است و از طریق یک جاده اصلی می‌توانید به بخش‌های مختلف سر بزنید تا مثلاً سلاح‌های خود را توسعه بدهید یا کلاس‌های خود را تربیت کنید. همچنین فروشگاه‌های در بازی وجود دارد که می‌توان از طریق آن مأموریت‌های جانبی را خرید.

بازی بسیار جذاب است و این موضوع وقتی با سلاح‌های دست‌ساز خود به‌جنگ می‌روید، جذاب‌تر خواهد شد. دغدغه این بازی به‌پایان رسانیدن آن نیست و نفر اول بودن در آمار، نشانه‌ها، درخت فناوری و منوهای پیچیده آن باعث می‌شود همه تلاش خود را به کار بگیرید. بازی به‌شدت با تنبلی یا بی‌آسیب بودن مخالف است و این را در طول بازی متوجه خواهید شد. وقایع‌نگاری و الکری ۲ به‌خوبی توانسته بازی پیشین را البته در کنسولی دیگر گسترش دهد، هرچند که نسبت به نگارش پلی‌استیشن ۳ خود گرافیک کمتری دارد ولی نمی‌توان از کنار جذابیتی به این سادگی گذشت.

دیدهبان‌ها می‌توانند به‌عنوان یک تک‌تیرانداز یا جاسوس خود را ارتقا دهند.

با به‌پایان رسانیدن کمپین داستانی بازی که حدود ۴۰ ساعت به‌طول می‌انجامد، خواهید دید که یک واحد نظامی کاملاً باتجربه زیر دستان شماست. در اینجاست که حالت چندنفره ادهاک بازی (دونفره علیه هم یا دوبه‌دو) جالب می‌شود. البته فرض بر این است که دوست شما هم بازی را به‌خوبی شما به‌پایان رسانیده باشد.

حالت‌های چندنفره بازی از آغاز بازی قابل استفاده هستند و هر چه بیشتر بازی را پیش ببرید، می‌توان در حالت چندنفره از نقه‌ها و مأموریت‌های بیشتری استفاده کرد. تازهواردان بازی البته نمی‌توانند بسیاری



تولیدکننده و ناشر: سگا
ژانر: اکشن، نقش‌آفرینی

عکس: وردپرس

بازی موبایل

توپ غلغلتانی



توپ غلغلتانی یکی از بازی‌های پر جزئیات و طولانی است که روی گوشی خود می‌توانید نصب کنید. این بازی گرافیک، انتخاب‌ها و طول بازی‌های SNES قدیم را دارد و انتخابی برای کسانی است که سلیقه سختی دارند اما به‌محض این که این بازی را آغاز کنید، دیگر کنار گذاشتن آن بی‌فایده است.

این بازی بر اساس فیلمی دهه هفتادی به‌همین نام ساخته شده است و باید یک بازی ترکیبی از هاکی روی یخ و اسکیت و فوتبال شرکت کنید. زمین بازی گرد است و باید برای بردن، گل به‌ثمر برسانید.

گرافیک بازی خوب پیاده شده و موسیقی نیز درست و حسابی است. منوهای بازی نیز خوب کشیده شده‌اند و انیمیشن‌ها نرم هستند. صفحه بازی به ۲ قسمت دوسوم و یک‌سوم تقسیم می‌شود که زمین بازی و اطلاعات مرتبط با آن را نشان می‌دهد.

کنترل بازی کمی عجیب است. بالا و پایین برای زیاد و کم کردن سرعت است و پاسکاری با دکمه‌های ستاره و مربع انجام می‌شود، با فشردن کلیدهای ۵، ۷ و ۹ نیز می‌توانید بین بازیکنان خود سوئیچ کنید. بازی در نگاه اول کمی دشوار به‌نظر می‌رسد، اما با گذشت زمان ورزش جدید هیجان خاص خودش را خواهد داشت.

گل زدن نیز خیلی عجیب نیست و اگر بازیکنانتان بتوانند از میان لگدها و کتک‌های تیم حریف راهی پیدا کنند و نزدیک گل شوند، می‌توانید به‌سادگی گل به‌ثمر برسانید؛ مگر این که خیلی بدشانس باشید. همچنین بازی در هر مرحله‌ای باشد، به‌صورت خودکار ذخیره می‌شود و بنابراین نگران تماس، بیرون آمدن از برنامه یا خاموش شدن گوشی نباشید.

دنیای بازی
اولین نشریه رسمی بازیهای رایانه‌ای
شش ساله شد
www.dbazi.com



باشند تا بتوانند مخاطبان و مشتریان غیرایرانی را هم جلب کنند.

کمبودهای نمایشگاه حاضر در حالی است که نمونه‌های دیگر آن صحبت از تلویزیون‌های نسل ۲ و وب‌های نسل مفهومی و موبایل شدن تمام رسانه‌ها می‌کنند و البته برای این موضوعات مقالات علمی و کاربردی ارائه می‌دهند.

نمونه اول

IDGE یا انجمن بین‌المللی بازی‌سازها، پاتوق بین‌المللی بازی‌سازهاست و به‌عنوان یکی از بزرگ‌ترین سازمان‌های غیردولتی / غیرانتفاعی برای ارائه خدمات منحصربه‌فرد به پدیدآورندگان بازی‌های رایانه‌ای مطرح است. مهم‌ترین شاخصه‌ای که هویت این مرکز را معنا می‌بخشد یک چیز است: خدمت به‌اعضای IGDA.

ماموریت‌های این مرکز را می‌توان مهم‌ترین خصیصه این مرکز برشمرد چراکه برخلاف بسیاری از مراکز که فهرستی از کارهای روزانه را به‌عنوان ماموریت خود ذکر می‌کنند، تنها با مطرح کردن یک شعار حجت را بر تمام اعضا تمام کرده و این‌گونه گفته است: «اصلی‌ترین راه بالا بردن کیفیت زندگی و ارتقای توانمندی بازی‌سازها، ارتباط اعضا با همسانان خود، ارتقای سطح حرفه‌ای تولیدات و پشتیبانی از دستاوردهای کمیته‌های تولید است.»

این شعار سیاست کلی این مرکز بین‌المللی است که می‌تواند برای تمام اعضا و مخاطبان بیانگر این نکته باشد که برای کار نیاز به دستورالعمل نیست و تنها یک سیاست کلی می‌تواند برانگیزاننده نیروی اعضا برای حرکت در مسیری مشترک باشد.

نمونه دوم

DMF نام مرکزی است برای برگزاری و هماهنگی جشنواره رسانه‌های دیجیتال که به‌صورت بین‌المللی و با مرکزیت استرالیا اداره می‌شود. این نام مخفف جشنواره رسانه‌های دیجیتال ۲ است که به‌گفته مسوولانش برای فراهم آوردن زمینه دسترسی به اطلاعات و الهام گرفتن فیلمسازان و تولیدکنندگان محتوای دیجیتال سراسر جهان تشکیل شده و در حال حاضر حدود ۱۵ سال است که به‌صورت تخصصی برای این کار اداره می‌شود.

موسسان این مجموعه عقیده دارند برای پیشتازی در دنیای دیجیتال، ارتباط با کمیته‌های تخصصی نه یک امکان بلکه یک ضرورت و نیاز است. بیشتر فعالیت‌های تحت پوشش این مرکز شامل موارد ذیر است: تصویربرداری و تصویرسازی سینما و ویدئو، انیمیشن، VFX (جلوه‌های ویژه)، نشر دیجیتال، تصویرسازی، گرافیک و طراحی رایانه‌ای، تبلیغات تعاملی، طراحی وب و شبیه‌سازی.

جمع بندی

استقبال کم از نمایشگاه می‌توانست برای مسوولان این نمایشگاه فرصتی باشد تا تولیدکنندگان را در نشست‌ها به هم معرفی کنند یا دست‌کم با ایجاد یک پایگاه خبری یا بولتن خبری مناسب، غرفه‌داران را به هم نزدیک سازند که این موضوع محقق نشد. بنا به‌گفته برخی شرکت‌کنندگان، اطلاع‌رسانی آنقدر ضعیف بود که بسیاری از کارها را تحت تأثیر قرار داد. وجود برنامه مدون می‌تواند این نمایشگاه را به‌عنوان یک رویداد منطقه‌ای معرفی کند تا به صنعت دیجیتال کشور کمک شود و بازار منطقه را برای تولیدکنندگان بگشاید.

پی‌نوشت

1. International Game Developers Association
2. Digital Media Festival



دیجیتال، همچنان شاهد ناهماهنگی‌ها و کاستی‌های ابتدایی در این نمایشگاه هستیم.»

در ادامه این نامه اعتراضی آمده بود: «ضروری‌ترین و ساده‌ترین نیاز برای بخش سایت‌ها و وبلاگ‌ها فراهم کردن خط اینترنتی کار برای ارتباط غرفه‌داران با سایت‌های خود و معرفی آن به بازدید کنندگان است که این مشکل همچنان رفع نشده است.»

جنگ نرم در نمایشگاه دیجیتال

بخش جدیدی که در این نمایشگاه شاهد آن بودیم، حضور برخی سازمان‌ها یا سایت‌ها بود که به موضوع جنگ نرم می‌پرداختند. با وجود این‌که این موضوع دارای اهمیت بالایی است و آموزش و اطلاع‌رسانی حرفه‌ای می‌طلبد، اما سایت‌های مزبور تنها نماینده گرایش‌های غیردیجیتال بودند. یکی از مسوولان سایت جماران که به‌صورت تخصصی به اندیشه‌های امام خمینی (ره) می‌پردازد در گزارشی در پایگاه اطلاع‌رسانی خود گفته است: «استفاده از واژه‌هایی چون قرارگاه سایبری، ارتش سایبری، وبلاگ‌نویسان ارزشی و امثال آن با وجود داشتن محتوا و پیش‌زمینه ذهنی، توانسته حق مطلب را در حوزه دیجیتال ادا کند.»

نمونه‌های خارجی

با آن‌که هر نمایشگاه باید ویژگی‌های فرهنگی و محتوایی خودش را داشته باشد اما درباره نمایشگاه‌های بین‌المللی بهتر است مسوولان این نمایشگاه‌ها دست‌کم مطالعه‌ای بر نمونه‌های خارجی آن داشته

آورده: «متأسفانه مکان‌های مناسب نمایشگاه در اختیار شرکت‌هایی که دارای پذیرش بیشتری از سوی مدیران وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است، قرار داده شده و این‌درحالی است که در چهارمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال جای ۶۰ شرکت بزرگ دیجیتالی کشور خالیست و بنا به برخی شایعات این شرکت‌ها اجازه حضور در نمایشگاه را نداشتند.»

در ادامه نیز اینچنین آمده است: «جای خالی کارشناسان رایانه موسسات آموزشی و موسسات بزرگ دولتی و نیز دانشگاه‌ها برای ارزیابی خرید محصولات غرفه‌ها خالی است و بیشتر شرکت‌کنندگان این نمایشگاه را افراد عادی و خانواده‌ها تشکیل می‌دهند که این طیف از شرکت‌کنندگان تنها به خرید نرم‌افزارهای ارزان‌قیمت می‌پردازند و تولیدات اصلی شرکت‌ها و غرفه‌ها خریداری ندارد.»

باز هم آفلاین

سال گذشته هم مشکل دسترسی به اینترنت در محوطه نمایشگاه تا روز آخر حل نشد و نمایشگاه در عمل آفلاین بود اما این مشکل امسال هم حل نشده باقی ماند و البته کار شکل دیگری هم پیدا کرد.

به‌گزارش فارس غرفه‌داران بخش سایت‌ها و وبلاگ‌های جشنواره و نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال با امضای نامه اعتراضی نسبت به ادامه روند کاستی‌ها و ناهماهنگی‌ها اعتراض کردند. در این نامه که به امضای غرفه‌داران رسیده، آمده است: «متأسفانه پس از برگزاری ۴ دوره جشنواره و نمایشگاه رسانه‌های

سعید نوری آزاد

در شماره گذشته نقد و بررسی نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال تهران را آغاز کردیم و برخی از نکات قابل ملاحظه آن را (مانند عدم استقبال شرکت‌های خارجی و داخلی، کاهش بازدیدکنندگان و فروش نرم‌افزارهای خارجی بصورت قفل‌شکسته) برشمردیم. در این شماره موارد دیگری را شرح خواهیم داد.

شبیه‌سازی و آموزش

در این نمایشگاه بسته‌های شبیه‌سازی مختلفی ارائه شد؛ از جمله شبیه‌سازی آموزش زبان انگلیسی و شبیه‌سازی جنگی که مانند سال گذشته توسط معاونت آموزش نیروی زمینی ارتش ایجاد شده بود.

سخت‌افزار کاربردی معلم همراه نیز یکی از محصولات بود که در نمایشگاه امسال ارائه شد.

این سخت‌افزار رایانه‌ای، با قیمت ۲۱۰ هزار تومان، قابلیت ارتباط با تلویزیون و نمایش دروس روی این نمایشگر را دارد. همچنین ماشین شبیه‌سازی شده پژو ۲۰۶ توسط شرکت شبیه‌ساز معرفی شد که به گفته جلال‌پریان، مسوول غرفه این شرکت، دو ماشین شبیه‌سازی شده پراید و پژو ۲۰۶ برای آموزش به افرادی که قصد یادگیری رانندگی را دارند تولید شده است. این ماشین‌ها بسته به این‌که به سیستم‌تعاملی مجهز باشند یا خیر، با قیمتی بین ۸ تا ۲۷ میلیون تومان به فروش می‌رسند و نکته اصلی و مهم در این باره، امکان استفاده از آن روی ماشین‌های مختلف است.

این وسیله می‌تواند پیش‌نیاز رانندگی در شهر شود و البته برای کسانی که مشکل ترس از خیابان را دارند، مفید خواهد بود.

بازدیدکنندگانی که نبودند

سال گذشته نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال بسیار شلوغ بود، اما امسال نمایشگاه خلوت به‌نظر می‌رسید تا جایی که این موضوع از خبرگزاری رسمی جمهوری اسلامی نیز منتشر شد.

ایرنا در خبری نوشت: «استقبال از چهارمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال بسیار کم است و به‌گفته یک غرفه‌دار شرکت‌کننده در این نمایشگاه، تبلیغات اندک و دیر هنگام و عدم حضور غرفه‌های مورد علاقه جوانان از جمله علل این استقبال کم بوده است. ایرنا در ادامه این گزارش به‌نقل از یکی از غرفه‌داران



میلااد پیکانی

پس از خرید ۱/۲ میلیارد دلاری پالم توسط اپی، انتظار می‌رفت که ارتقای این سیستم‌عامل برای تلفن‌های همراه متوقف شده باشد و webOS برای تبلت‌ها و نت‌بوک‌ها عرضه شود. با وجود این، سیستم‌عامل جدید پالم برای گوشی‌های موبایل به نگارش دوم رسید (که حالا رسماً HP webOS 2.0 خوانده می‌شود). البته هنوز گوشی‌های مجهز به سیستم‌عامل نسل جدید پالم وارد بازار نشده‌اند و یکی دو قطعه سخت‌افزاری برای نهایی شدن کم دارند.

گرافیک بهتر

نخستین چیزی که در مورد 2.0 webOS جلب توجه می‌کند، ظاهر سیستم‌عامل است؛ عناصر گرافیکی آن تمیز شده و عملکرد و ابزارهای بیشتری به آن افزوده شده است. کسانی که تا کنون با این سیستم کار نکرده‌اند، با رابط کاربری تیره و دقیقی روبه‌رو خواهند شد، زیرا بیشتر برنامه‌های این سیستم با پس‌زمینه مشکی عرضه شده است.

از سویی این سیستم‌عامل بسیار سریع شده است. بازدهی آن به‌طور چشمگیری افزایش یافته و حرکت از نرم‌افزاری به نرم‌افزار دیگر بسیار سبک و سریع انجام می‌شود؛ طوری که تاکنون پالم به چنین بازدهی و سرعتی دست نیافته بود. موارد کوچکی مانند تصحیح واژگان و جستجوها، به‌سرعت انجام می‌شوند و زمان بارگذاری مرورگر وب آن نیز بهبود یافته است. حس حرکت در پائل گوشی و فهرست‌های طولانی نیز بسیار بهتر شده و می‌توان با قدرت در این فهرست‌ها اسکرول کرد.

در کلاس خودش، webOS یکی از بهترین سیستم‌های عامل است که نسبت به بیشتر سیستم‌های عامل گوشی‌های همراه هوشمند امروزی با تفکر بیشتری طراحی شده است.

مدیریت حساب‌ها

قلب این سیستم‌عامل، نرم‌افزار Synergy است که برای مدیریت حساب‌ها و تحلیل محتوا به کار می‌رود. برای تازه‌واردان نیز یک کنترل‌پنل در نظر گرفته شده که می‌توان حساب‌ها را در آن مدیریت کرد. ضمن این که قابلیت‌های جدیدی به این سیستم اضافه شده است که می‌توان کنترل بیشتری روی داده‌های موجود



در گوشی داشت و در موقع لزوم، تماس‌ها، تقویم، پیام‌رسان‌ها و دیگر سرویس‌ها را از گوشی خارج کرد. مهم‌تر آن که پالم، سرویس سینرژی خود را با API جدیدی باز گذاشته تا دیگر توسعه‌دهنده‌ها نیز بتوانند به آن دسترسی پیدا کنند و به اطلاعاتی فراتر از ایمیل و



نگارش جدید پالم webOS عرضه شد

هوشمندترین سیستم‌عامل موبایل

سرویس‌های پیام‌رسان متصل شوند.

جستجو در وب

جستجوی سراسری این دستگاه نیز با تغییر عنوان به Just Type یک پوست‌اندازی مفصل انجام داده و باز هم API خود را برای توسعه‌دهندگان باز گذاشته است، بنابراین نرم‌افزارهای بسیاری می‌توانند برای همین جستجو نوشته شوند. در کل عملکرد این جستجوگر بیشتر شده و اگر در صفحه‌ای باشید که به‌طور اتفاقی یک موتور جستجو باشد، می‌توانید آن را به جستجوگر سراسری خود بیفزایید. این بخش از webOS 2.0 هنوز خیلی هوشمند نشده و ممکن است سایت اشتباهی را اضافه کند. هرچند گزینه‌های گوگل، ویکی‌پدیا، IMDb و بسیاری دیگر به‌صورت پیش‌فرض به این سیستم اضافه شده‌اند.

بنابراین با آغاز تایپ می‌توان ایمیل‌ها، نرم‌افزارها، نتایج موتورهای جستجوی محبوب، شماره‌های تماس و... را به‌سادگی پیدا کرد. همچنین بخش جالب توجهی در این سیستم‌عامل (در بخش Quick Action ها، که با تایپ در Just Type ممکن است فعال شود)، وجود دارد که می‌توان از آن استفاده کرد. برای نمونه، اگر تایپ کنید: «شام با فلان کس»، این سیستم به‌صورت خودکار شما را به صفحه تقویم، یادداشت‌ها، ایمیل، اس‌ام‌اس و هر عملیات دیگری که می‌تواند مرتبط با این عبارت باشد، می‌برد. از این‌رو ترکیب Just Type و Quick Actions یکی از بهترین سیستم‌های تایپ و جستجو در تلفن‌های همراه به‌شمار می‌رود که تاکنون پیاده شده است.

برای هر نفر دیکشنری و فرهنگ واژگان جداگانه‌ای داشت و ماکروهایی را برای کلمه‌هایی که بیشتر تایپ می‌شوند، به‌کار برد. این قابلیت فوق‌العاده‌ای است و نگاه دقیق webOS به این نکات، ستودنی است.

همچنین نرم‌افزار فیس‌بوک این سیستم‌عامل به نگارش دوم رسیده و بی‌شک بهترین نرم‌افزار فیس‌بوک در گوشی‌های تلفن همراه بازار است. قابلیت باز کردن چند کارت فیس‌بوک و گزینه‌های فیلترینگ قدرتمند روی محتوای خبری باعث می‌شود مطالب مهم ساده‌تر پیدا شود و دیدن وب‌سایت ساده‌تر باشد.

کمبودهای نرم‌افزاری

اگرچه پالم تمام تلاش خود را کرده تا تمام بخش‌های سیستم‌عامل با دقت طراحی شوند، اما هنوز نبود یا کمبود برخی از نرم‌افزارها ناراحت‌کننده است. برای مثال و به‌طور خاص باید به نرم‌افزار ایمیل‌خوان این سیستم‌عامل اشاره کرد که تا محبوب بودن فاصله زیادی دارد؛ عدم‌وجود مدیریت پیام‌ها و عدم‌وجود سیستم پیوند زدن پیام‌های مرتبط با همدیگر از بزرگ‌ترین ضعف‌های این نرم‌افزار است. همچنین برای اتصال به سرویس جیمیل با مشکل روبه‌رو است که تحت عنوان باگی در سیستم‌عامل ثبت شده و در حال اصلاح است، اما برای سیستم‌عاملی که نرم‌افزار سینرژی دارد، ناتوانی در دریافت اطلاعات از این سو و آن سو شاید خیلی قابل قبول نباشد.

مدیریت کارت‌ها

مدیریت کارت‌ها (نرم‌افزارها) هم در این سیستم‌عامل به‌درستی انجام نشده است. مثلاً ممکن است هیچ نرم‌افزار بازی نداشته باشید و باز هم پیغام «نرم‌افزارهای خیلی زیادی باز هستند، لطفاً آنها را ببندید» را دریافت کنید. بنابراین احتمال وجود نشتی در حافظه از سوی نرم‌افزارها می‌رود؛ در حالی که با ویژگی‌های سخت‌افزاری گوشی‌های امروزی، کاربر باید به‌ندرت چنین پیغامی را دریافت کند. در این‌گونه مواقع، خاموش و روشن کردن گوشی تنها راه چاره است. به‌دلیل همخوانی اطلاعات با سرورهای خارجی، گاهی هنگام کار با سیستم‌عامل ممکن است توقف، خاموشی یا هنگ کردن روی دهد که پس از مدتی رفع می‌شود.

نتیجه‌گیری

در مجموع، صرف‌نظر از چند مشکل، webOS جدید گام‌به‌گام با سیستم‌عامل iOS4 پیش‌آمده، چنانکه نمی‌توان گفت کدام یک تمیزتر و ساده‌تر ساخته شده‌اند. پالم webOS 2.0 سیستم‌عامل فوق‌العاده‌ای است و در صورتی که همین نگارش با رفع باگ روبه‌رو شود، بهتر هم خواهد شد. روشن است که روی گوشی‌هایی با سخت‌افزار بهتر کار را مناسب‌تر انجام می‌دهد و این هم مشکل webOS 2.0 است. پالم هنوز به سخت‌افزارهای قدرتمند اعتقادی ندارد، اما اشتباه اینجاست که با سخت‌افزارهای کنونی، در مقایسه با گوشی‌هایی چون آیفون 4 یا G2، حرفی برای گفتن نخواهد داشت و بهتر است هر چه سریع‌تر به فکر یک گوشی با سخت‌افزار قوی و پیشرفته باشد، در غیر این صورت بازی را خواهد باخت.

تحت نظر

تحت نظر

سرانجام شاهد حضور ادوبی فلش در پالم نیز هستیم. پلاگین فلش برای پالم نیز همانند آندروید، دو انتخاب به کاربر می‌دهد: این که تمام محتوای فلش را پخش کند، یا بسته به مورد آن بخش را لود کند. صفحه‌های سنگین فلش مشکلی نداشتند و تنها در بخش زوم روی آیتم‌های فلش، سیستم‌عامل با کندی روبه‌رو می‌شود. البته پلاگین فلش برای پالم هنوز در وضعیت بتا به‌سر می‌برد و روشن است که نگارش‌های بهتری از آن عرضه خواهد شد.

پالم در نگارش جدید سیستم‌عامل خود، نکات ریز بسیاری را اضافه کرده است که در نگاه اول به‌چشم نمی‌آیند. برای مثال این شرکت سرعت HTML5 رفته که توسعه‌دهندگان می‌توانند از آن در محیط برنامه‌نویسی node.js استفاده کنند. همچنین پلاگین PDK از حالت آزمایشی خارج و داخل کیت توسعه نرم‌افزاری پالم جاگذاری شده است. شایان ذکر است که پالم با نرم‌افزاری به‌نام Text Assist کنترل بیشتری روی متن تایپ شده دارد و می‌توان

آشنایی با نرم‌افزار Media Convert Master

تبدیل انواع فرمت‌ها در دنیای صدا و تصویر

نام هر فایل یک گزینه با نام Split نمایان می‌شود که شما را قادر می‌سازد فایل دلخواه را به قطعات کوچک‌تر تقسیم کنید.



به ۲ روش می‌توانی عملیات Split را انجام داد:
۱- اگر گزینه (Split the source file) را انتخاب کنی، زیر نوار عنوان ۲ گزینه Start Marker و End Marker فعال می‌شود که با Start Marker می‌توانی نقطه برش را مشخص کنی. با دکمه End Marker نیز می‌توانی پایان نقطه برش را مشخص کنی.

این فاصله‌ای که برش خورده است خروجی شما خواهد بود. حالا روی دکمه Convert کلیک کنی تا بخش انتخاب‌شده برش خورده و با فرمت انتخابی ذخیره شود.

۲- اگر فایل شما طولانی باشد و بخواهی آنها را به قطعات کوچک‌تر تقسیم کنی، برای این منظور گزینه Split the source file automatically را به کار گیری که خود ۳ گزینه را در اختیار شما قرار می‌دهد: الف - تعیین حجم فایل

ب - تعیین مدت زمان هر قطعه بر حسب ثانیه
ج - تقسیم فایل مورد نظر به تعدادی کلیپ با انتخاب یک عدد دلخواه

نسخه آزمایشی رایگان این برنامه را می‌توانی از نشانی زیر دریافت کنی:

<http://clicklinks.ir/30512a>

خروجی کار این برنامه به‌سانی و تنها با چند کلیک‌ماوس خواهد بود. تنها کاری که شما باید انجام دهید این است که گزینه Select File را انتخاب یا روی آیکون «+» کلیک کنید تا بتوانید فایل دلخواه را به این برنامه فراخوانید.

پس از فراخوانی فایل مورد نظر که در کادر میانی سمت چپ برنامه نمایش داده می‌شود، یکی از فرمت‌های نمایش داده شده را برگزینید (با کلیک روی نماد To Other می‌توانید فرمت‌های دیگر را هم ببینید). حالا روی گزینه Convert کلیک کنید. با این کار عملیات تبدیل فرمت فایل مورد نظر آغاز خواهد شد و پس از پایان در مسیر پیش‌فرضی مانند مسیر زیر ذخیره خواهد شد:

C:\Documents and Settings\Administrator\My Documents

همان طور که در شکل می‌بینید، در قسمت راست پنجره اصلی برنامه، یک پنجره نمایش وجود دارد که با کلیک روی علامت Play می‌توانید از انتخاب فایل مورد نظر مطمئن شده، سپس به تبدیل به فرمت مقصد را آغاز کنید.



افزون بر مواردی که گفته شد، می‌توانید پیش از آغاز عملیات تبدیل فرمت، ویرایش‌های اولیه خود را بر فایل‌های مورد نظر خود انجام دهید. برای نمونه، می‌توانید به کمک گزینه Merge چندین فایل را با یکدیگر ادغام و سپس آنها را به فرمت دلخواه تبدیل کنید. همچنین پس از افزودن فایلی به لیست برنامه، مقابل



Media Converter Master نگارش ۹/۰/۸

مهدی شیرمحمدی

یکی از راه‌حل‌های این کار است. این نرم‌افزار دامنه وسیعی از فرمت‌ها را در اختیار کاربر قرار می‌دهد تا بتواند به آنچه که نیاز دارد، جامعه عمل ببوشاند و کاربر را از استفاده از هر برنامه دیگر برای این منظور بی‌نیاز می‌سازد. نحوه کار با این برنامه و طرز عملکرد این برنامه در حد بسیار مطلوبی است و همچنین سرعت و حفظ کیفیت بسیار بالا در زمان تبدیل یکی از مزایای مهم این برنامه به‌شمار می‌آید. از دیگر مزایایی که باعث محبوبیت این برنامه شده، رابط کاربر پسند آن است. از جمله فرمت‌هایی که توسط این برنامه پشتیبانی می‌شود می‌توان موارد زیر را نام برد:
avi, mpeg, mp4, 3gp, mov, wmm, swf, mp2/3, amr, wav, vob, aac, ac3, asf, rm, ...

یکی از برنامه‌های کاربردی که محیط کاربرپسند خوبی نیز دارد، MCM است. با این برنامه شما می‌توانید فایل‌های چندرسانه‌ای (صوتی و تصویری) خود را به هر فرمتی دلخواه تبدیل کنید.

به دلیل گسترش و تنوع فرمت‌های صوتی و تصویری، بسیاری از کاربران برای تبدیل این نوع فایل‌ها به مشکلاتی برمی‌خورند. فرض کنید یک فایل موسیقی با فرمت amr داریم و می‌خواهیم آن را مثلا به فرمت mp3 درآوریم. یا این که یک فایل تصویری با فرمت dat داریم که می‌خواهید به یک فرمت دیگری مانند avi درآوریم. برای رسیدن به نتیجه باید چه کاری انجام دهیم؟ امروزه با پیشرفت‌هایی که در زمینه تولید نرم‌افزارهای صوتی و تصویری انجام شده، دیگر اعمال هر تغییری در فایل‌ها امکان‌پذیر است و برنامه

مهدی رشنو clickhelp@jamejonline.ir پرسش و پاسخ

گوناگون متغیر است و اغلب منابع مورد نیاز هر بازی بسته نرم‌افزاری درج می‌شود. مطمئن باشید که هرچه شما سخت‌افزارتان را به‌روز و پیشرفته‌تر کنید، باز هم بازی‌هایی خواهند آمد که به بیش از آن نیاز دارند!

محمدرضا رحیمی و رضا حیدری از کرج - من وقتی می‌خواهم وارد اینباکس در جی‌میل شوم خطای زیر را می‌دهد. در ضمن ایمیل را تازه درست کردم.



این پیغام معمولاً زمانی رخ می‌دهد که ارتباط اینترنتی پایداری موجود نباشد. این مشکل از ارائه‌دهنده اینترنت و سرعت پایین شبکه است. طبق راهنمایی خود جی‌میل با کلیک روی هر کدام از لینک‌ها راه‌حل‌ها را امتحان کنید (بارگذاری دوباره صفحه یا استفاده از نسخه قدیمی‌تر).

کرده‌ایم)، اخذ درجه کارشناسی در رشته مهندسی کامپیوتر-نرم‌افزار لازم است و پروژه‌های بزرگ‌تر بهتر است به‌دست کارشناسان ارشد و دکترا سپرده شود.

البته بدیهی است انجام پروژه‌های کوچک یا تمرینی دانشگاهی توسط دانشجویان نرم‌افزار یا دانش‌آموختگان علاقه‌مند دیگر رشته‌ها امکان‌پذیر است و همان زبان‌های اسکال و سی++ هم برای انجام آن کفایت می‌کند، اما طراحی با زبان‌های برنامه‌نویسی مدرن‌تر مانند سی‌شارپ و به‌ویژه متلب (Matlab) بسیار سودمندتر خواهد بود.

امیرمهدی از شیراز- رمز بازی‌های مختلف را از کجا می‌توانم تهیه کنم؟ و اینکه با چه سی‌پی‌یو و رم و کارت گرافیکی می‌توانم همه بازی‌ها را راحت انجام دهم؟

رمزهای تقلبی بازی‌های کامپیوتری یا در اصطلاح cheat برای انواع بازی‌ها متغیر است. این رمزها ترفندی از سوی سازندگان یا گاه بازیخورهاست تا جذابیت آن را افزایش دهند و کاربر بتواند با ورود کدی ویژه به منابعی از بازی دست یابد یا از مرحله‌ای سخت گذر کند. بی‌شک همه چیزها را نمی‌توان در یک وب‌سایت یافت و باید با جستجوی اینترنتی به تک‌تک آنها دست یابید.

در مورد پردازنده و حافظه هم باید گفت که این امر برای بازی‌های

یزدان نوبدی - من برنامه نویسی با اسکال و سی++ را یاد گرفته‌ام و اگر بخواهم یک نرم‌افزار شبیه‌سازی تحلیلی برای مهندسی برق (مانند برنامه پی‌اسپیس) بنویسم که روی سیستم عامل کامپیوتر یا موبایل نصب شود، باید چه مراحل را طی کنم و چه آموزشی بینم تا بتوانم یک نرم‌افزار حرفه‌ای و کامل بسازم که جنبه تجاری هم داشته باشد؟

متأسفانه سطح و رشته تحصیلی خود را ذکر نکرده‌اید تا بهتر بتوانیم پاسختان را بدهیم، اما به‌نظر می‌رسد دانشجویی یکی از رشته‌های فنی مهندسی (مانند برق الکترونیک) باشید. ساخت برنامه‌های مهندسی مانند Pspice که برای طراحی‌های الکترونیکی و الکترونیک به‌کار می‌رود، بیش از آن که به یک زبان برنامه‌نویسی خاص وابسته باشد، به تحلیل و طراحی گروهی و به‌اصطلاح مدیریت و مهندسی نرم‌افزار ارتباط دارد. در طراحی و ساخت برنامه‌هایی در این سطح لازم است تا گروهی از مهندسان رشته مورد نظر (مانند الکترونیک، مکانیک، معدن یا معماری و گرافیک) به‌همراه گروهی از مهندسان نرم‌افزار تحت یک مدیریت و برنامه‌ریزی منسجم با یکدیگر بخش‌های گوناگون نرم‌افزاری را پیش ببرند.

از دیدگاه مهندسی نرم‌افزار، برای رسیدن به چنین حدی در پروژه‌های کوچک (مانند نرم‌افزار MCM که امروز بالای همین صفحه معرفی

Programming

برنامه نویسی

زبانی ویژه برای پردازش اطلاعات آماری

آمارگیری خودکار

امیربهالدین سبطلشیخ

طراحی کنند.

از یک زبان شیء‌گرای قوی به‌شمار می‌آید که بسیار ساده‌تر از زبان‌های دیگر برنامه‌نویسی آماری است. همچنین این نرم‌افزار قابلیت تولید گراف‌های پیچیده و با کیفیت مناسب چاپ را دارد.

ویژگی‌های دیگر زبان R

همان‌طور که گفته شد، زبان آر یک رابط خط فرمانی مانند زبان‌های بیسیک و پایتون دارد. کدهای این زبان نیز بصورت اسکریپت هستند یعنی نیاز به کامپایل شدن ندارند و در هر لحظه اجرا می‌شوند و از لحاظ Syntax گرامری شبیه به کدهای جاوااسکریپت است.

زبان آر از برنامه‌نویسی رویه‌ای و از برنامه‌نویسی شیء‌گرا توسط توابع عمومی پشتیبانی می‌کند.

بگذارید قواعد گرامری و نحوه برنامه‌نویسی این زبان برنامه‌نویسی را با ذکر چند مثال بیان کنیم. ابتدا نیاز است که مفسر زبان آر را از نشانی زیر دریافت کنید:

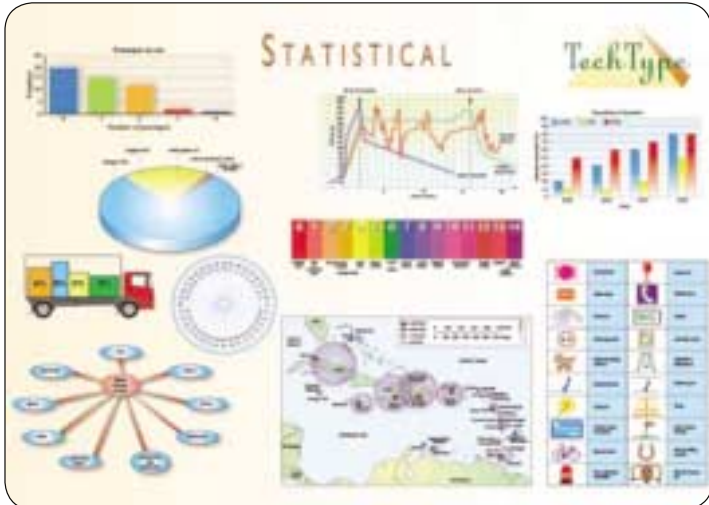
<http://www.r-project.org/>

پس از نصب، نخست مفسر آر را از خط فرمان اجرا کنید. همان‌طور که گفتیم، این زبان برای تحلیل آماری است پس به‌طبع انواع داده‌های آن به‌گونه‌ای هستند که با محاسبات آماری بیشتر درگیر می‌شوند. بنابراین برخی از انواع داده‌هایی که در دیگر زبان‌های برنامه‌نویسی موجود است در این زبان وجود ندارد.

یکی از این انواع داده‌ها، بردار است، بردار را می‌توان مانند یک مجموعه در نظر گرفت و روی عناصر آن مجموعه می‌توان عملیات انجام داد. برای ساخت بردار از متد سی استفاده می‌شود، این متد اعدادی را به‌عنوان آرگومان ورودی دریافت می‌کند که از این اعداد برای تشکیل یک بردار استفاده می‌شود. برای مثال، عبارت زیر نمایانگر یک بردار است:

$X=c(10, 2, 3, 4, 4, 12, 0, 5)$

برای نمایش مقدار بردار کفیسست در خط فرمان عبارت X را بزیند و سپس اینتر را فشار دهید یا از تابع print استفاده کنید.



تصویر: techtype.org

انجام داد. مثلا با استفاده از تابع det می‌توان دترمینان یک ماتریس را حساب کرد.

اما می‌رسیم به تعریف توابع. توابع در زبان آر مانند بقیه زبان‌های برنامه‌نویسی است یعنی چند متغیر ورودی و یک نوع خروجی و یک نام ساختن تابع در زبان آر از الگوی زیر پیروی می‌کند:

```
[functionname]=function([inputparameters]) {  
    return([outputparameters])  
}
```

توابع می‌توانند خروجی نداشته باشند. برای مثال تابعی می‌نویسیم که یک عدد و یک بردار را گرفته و عدد را در عناصر بردار ضرب کرده و یک ماتریس با تعداد سطری برابر عدد ورودی را برگرداند.

```
test=function(v,n) {  
    return(matrix(v*n,nrow=n))  
}
```

برای نمایش این بردار از توابع نمایشی زبان آر استفاده می‌کنیم. یکی از این توابع hist است که نمودار هیستوگرام بردار متناظر که به‌عنوان ورودی دریافت کرده را رسم می‌کند. برای آشنایی بیشتر با زبان R به نشانی زیر مراجعه کنید:

<http://r-project.org>

روی توابع می‌توان عملیات ریاضی را انجام داد. مثلا ۲ بردار را با هم جمع کنیم. برای این کار از عملگر «+» مانند بقیه زبان‌های برنامه‌نویسی استفاده می‌شود و همین‌طور «*»، «-» و نمادهای دیگر. با استفاده از «^» می‌توان مقادیر یک بردار را به‌توان ۲ رساند.

یکی دیگر از توابع که روی بردارها محاسبه انجام می‌دهد، تابع mean است. این در واقع میانگین داده‌های درون یک بردار را مشخص می‌کند. تابع دیگر تابع sum است که عناصر یک بردار را باهم جمع می‌کند. و تابع length تعداد عناصر یک بردار را مشخص می‌کند.

یکی دیگر از انواع داده‌های این زبان ماتریس است. برای تعریف یک ماتریس از تابع matrix استفاده می‌کنیم.

یک روش ساده برای تعریف یک ماتریس پاس دادن یک بردار به تابع و مشخص کردن تعداد سطرها یا ستون‌های ماتریس است. به مثال زیر توجه کنید:

```
Y=matrix(c(1, 2, 3, 4, 5, 6), nrow=2)  
این کد یک ماتریس با ۶ عنصر و ۲ سطر و ۳ ستون مشخص می‌کند. طبعاً مشخص است اگر بین تعداد عناصر بردار و تعداد سطر و ستون‌ها اختلافی وجود داشته باشد با خطا مواجه می‌شوید.
```

روی ماتریس‌ها هم می‌توان کارهای مختلفی را

احالا سی‌دی بوت ویندوز را از دستگاه خارج کرده و سیستم را دوباره راه‌اندازی کنید. اطلاعات تکمیلی در نشانی زیر وجود دارد:

<http://support.microsoft.com/kb/933168>

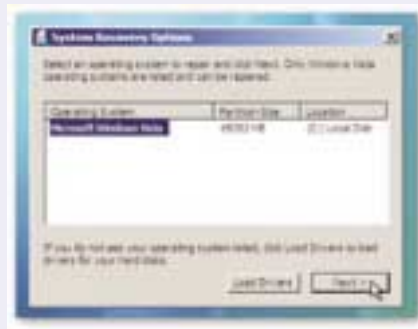
فلیز یاب کتاب

جهت دریافت به صورت رایگان آخرین شماره تلفن و کتابخانه خود را پیامک نموده و یا به شماره پیامگیر اعلام نمایید.
نوع و نوع ارسال روزی از شنبه تا سه شنبه و پنجشنبه و جمعه و شنبه
پیامگیر: ۰۲۱-۷۷۰۷۵۸۶ - پیامک: ۰۲۱-۷۷۶۶۹۹

پیشگامان تهران

با مجوز رسمی از وزارت کار و سازمان فنی و حرفه‌ای کشور
آموزش تعمیرات سخت‌افزار، کامپیوتر شخصی،
نوت‌بوک، پرینتر، فلش‌دیسک، فکس، طراحی بردهای
دیجیتال، اسکنر، مانیتور و پول شماری موبایل
مشاوره و ثبت نام ۰۲۱-۶۶۴۷۵۸۸ - ۹
www.PishgamanTehran.com

این لینک شما را به System Recovery Options هدایت می‌کند. چنانچه چندین ویندوز می‌بینید، ویندوز موردنظر را انتخاب کنید و کلید Next را بزیند.



در پنجره جدید گزینه Startup Repair را انتخاب کنید. سیستم مدتی پردازش‌هایی را انجام می‌دهد. حالا در خط فرمان عبارت زیر را تایپ و تایید کنید:

bootrec /fixboot

احمد حیدری از لرستان - روی سیستم ویندوز ۷ نصب بود و هیچ مشکلی نداشت آخرین بار که سیستم را روشن کردم، دیگر ویندوز بالا نیامد و این پیام را می‌داد



بعد یک ویندوز ویستا نصب کردم ولی ویندوز قبلی در یک فایل به اسم windows.old هست. آیا می‌شود ویندوز قبلی را برگرداند؟ ابتدا سی‌دی بوت ویندوز ۷ را تهیه کنید و سیستم را با آن راه‌اندازی کنید.

پس از زدن کلید Next در پنجره اول لینکی با عنوان «تعمیر کامپیوتر شما» مشاهده می‌کنید.



تاریخچه و ساختمان ماوس‌ها

تعامل انگشتان با رابط‌های کاربری

جواد ودودزاده

سیستم‌عامل‌هایی که با رابط کاربری مبتنی بر متن کار می‌کنند (مانند داس مایکروسافت) به‌وسیله فرمان‌های متنی و صفحه کلیدهای استاندارد کنترل می‌شوند. وجود صفحه‌کلیدها برای برنامه‌های نرم‌افزاری کاربردی برای ورودی‌های متنی ضروری است اما به‌تعمال درآوردن آنها با رابط‌های کاربری گرافیکی، کاری طاقت‌فرساست.

اما ماوس‌ها به‌دلیل حضور فراگیرشان یکی از محبوب‌ترین و متداول‌ترین لوازم تعامل با کامپیوتر به‌شمار می‌روند. لپ‌تاپ‌ها برای این کار مجهز به صفحات بالشتکی تاچ‌پد و تاچ‌استیک هستند.

برخی کاربران رایانه‌های شخصی ترجیح می‌دهند لوازمی مانند ترک‌بال را به‌کار برند، درحالی‌که هنرمندان، طراحان، معماران و عکاسان به استفاده از لوحه‌هایی با رابط کاربری گرافیکی بیشتر تمایل دارند؛ رابط‌هایی که فناوری صفحه لمسی از لپ‌تاپ‌ها گرفته تا تلفن‌های همراه هوشمند، همگی در راستای تولید محصولات و خلق کارهای بهتر به آنها کمک شایانی کرده‌اند.

تاریخچه ماوس‌ها

اولین نمونه‌های ابتدایی ماوس‌ها سال ۱۹۶۳ تولید شد، با این وجود خود واژه ماوس تا سال ۱۹۶۵، برای توصیف ابزار اشاره به‌کار برده نمی‌شد. ماوس در دهه ۱۹۶۰ شبیه آنچه ما امروزه از آن شناخت داریم، نبود و تولید انبوه هم نداشت، اما پس از آن، سال ۱۹۷۲، غلطک داخل ماوس ابداع شد که برای ۳ دهه به‌صورت فناوری مسلط بر صنعت ماوس رایانه درآمد.

در طراحی‌های پیشین هر ماوس از ۲ چرخ که در زاویه صحیحی نسبت به یکدیگر قرار داشتند، تشکیل می‌شد. ماوس در تماس با سطحی که روی آن قرار گرفته بود و در محور افقی (X) از سمتی به سمت دیگر و در محور عمودی (Y) به جلو و عقب حرکت داده می‌شد و در نتیجه چرخ نیز حرکت می‌کرد و می‌چرخید.

از ۱۹۸۰ تا اوایل همین دهه، در ماوس‌های توییپ، یک توپ سنگین با سطحی لاستیکی قرار داشت که داخل یک محفظه کوچک قرار گرفته بود. با چرخش ماوس این توپ پایین می‌افتاد و با سطح زیرین آن (میز یا ماوس پد) تماس پیدا می‌کرد. قسمت بالایی این توپ توسط ۲ غلطک که از پیش به محورهایی X و Y اختصاص یافته بودند، در وضعیتی ثابت نگه داشته می‌شد.

در بسیاری از ماوس‌ها یک غلطک قابل ارتجاع سوم که مانند یک مثلث قائم‌الزاویه جهت داده شده بود، توپ را در مقابل ۲ غلطک دیگر نگه می‌داشت. وقتی ماوس حرکت داده می‌شد، توپ می‌چرخید و ۲ غلطک اصلی را به گردش درمی‌آورد. به انتهای هر یک از غلطک‌ها یک چرخ سوراخ‌دار متصل شده بود که در موقعیتی میان یک دیود (LED) فروخورش و یک حسگر نوری قرار داشته و لبه شعاع نور در برخورد توپ در گردش، حالت روشن یا خاموش به خود می‌گرفت.

با ضبط الگوی وقفه در نور رسیده به حسگرها، ماوس می‌توانست محاسبه کند که با چه سرعتی



تصویر: techobby

در طول هر محور حرکت کرده است. همچنین می‌توانست اطلاعات لازم را به رایانه میزبان ارسال کند. نرم‌افزار داخل رایانه نیز داده‌های حاصل را برای به‌روزرسانی موقعیت نشانگر ماوس روی صفحه نمایش به‌کار می‌برد و در همین حال میکروسوئیچ‌های زیر دکمه‌های ماوس به رایانه اطلاع می‌دادند که آیا روی آنها کلیک شده است یا نه؟

معایب ماوس توییپ

گرچه ماوس توییپ خیلی محکم است اما کامل نیست. وجود انقطاع در عملکرد آن، باعث کندی و تاخیر در پاسخگویی می‌شود. کرک و پرزهای هم که به داخلش جذب می‌شود، منجر به اعمال فشار روی غلطک‌ها و نواحی اطراف آن شده و گاهی باعث ایجاد پرش و از قلم افتادن فرمان‌ها می‌گردد؛ مگر این که

شرکت وسترن دیجیتال تولیدکننده هارددیسک‌های اکسترنال، ۳ مدل جدید از محصولات خود را با امکان پشتیبانی از پورت USB 3.0 معرفی کرد. وسترن دیجیتال به‌تازگی مدل جدیدی از سری My book را که هم‌اکنون با فضای ۳ ترابایتی از بیشترین ظرفیت ممکن در هارددیسک‌های اکسترنال برخوردار است، روانه بازار کرد. البته این شرکت ظرفیت‌های یک و ۲ ترابایتی را نیز برای این سری در نظر گرفته که به‌زودی معرفی خواهند شد. این محصولات که در آینده‌های نزدیک با پشتیبانی سازگار عرضه خواهند شد، می‌توانند از تمام پتانسیل پورت یواس‌بی ۳/۰ به‌طور کامل پشتیبانی کنند اما

ورود حسگرهای تصویری بهتر و ارزان‌تر به بازار باعث شد ماوس‌ها بتوانند روی دامنه وسیع‌تری از سطوح کار کنند. حسگر به‌کار رفته در یک ماوس پیشرفته باید بتواند هر ثانیه ۱۵۱۲ تصویر را (که هر یک شامل شبکه تصویری ۱۸در۱۸ پیکسل هستند) پردازش کند.

با این‌که روشنایی LED هنوز متداول‌ترین منبع نور در ماوس‌ها است، در برخی از ماوس‌های بازی سطح بالا، از لیزر استفاده می‌کنند که نور تولیدی آن منسجم بوده و از طول موجی تقریباً یکنواخت برخوردار است. هنگامی که نور منسجم بر سطحی می‌تابد، هرگونه جابجایی را ماوس می‌تواند تشخیص دهد.

نتیجه آن که یک ماوس با چنان دقتی ارتقا یافته که توانایی کار روی سطوح صیقلی را (که به‌راحتی می‌توانند باعث گول زدن و خطای ماوس‌های LED شوند) دارد.

با توپ ردش را بگیر!

همان‌طور که گفتیم ماوس‌های ردگیر توییپ بسیار شبیه ماوس‌های معمولی بوده و راه‌های تحول و توسعه مشابهی را پیموده‌اند. این ماوس‌ها از غلطک و چرخ برای ردگیری حرکات یک توپ دربند که در قسمت بالا و در معرض تماس با دست کاربر بود، استفاده می‌کردند؛ درحالی‌که تعداد کمی از ماوس‌های توییپ ردیاب مدرن امروزی از ردگیری نوری یک نمونه تقلیدی توپ استفاده می‌کنند.

در حالی‌که ماوس یا مکان‌نما توپ ردگیری را به‌وسیله داده فراهم شده توسط لوازم نشانه‌رویی ردیابی می‌کند، خود وسیله خروجی خام سنسورهایش را ارائه نمی‌دهد و در اصل، داده‌های پردازش شده را ارسال می‌کند. لوازم مختلف با استفاده از درگاه اتصال سریال RS-232 بسته‌های ۳ یا ۵ بیتی اطلاعات را می‌فرستند در حالی‌که وسایل PS/2 تنها پکت‌های ۳ بیتی را ارسال می‌کنند.

در هر بسته، اولین بایت مشخص‌کننده این است که ماوس (یا دست) در حال حرکت به چه سمتی است؛ چپ، راست، بالا یا پایین؟ همچنین وضعیت آن مشخص می‌کند. بایت دوم سرعت ماوس در طول محور X و سومین بایت سرعت آن در طول محور Y است. ماوس‌های مدرن چرخه یک پروتکل اختصاصی اضافی را به‌کار می‌برند که برجسته‌ترین آنها ماوس IntelliMouse مایکروسافت است که در آن بایت چهارمی نیز برای پوشش دادن به اسکرول وجود دارد، به‌علاوه ۲ دکمه دیگر که به آن اضافه شده است.

منابع: pcmagazine و hothardware

دیسک‌های سخت جدید با درگاه یواس‌بی ۳/۰

خواهند شد، اما مدل Essential SE تنها در ۲ ظرفیت ۷۵۰ گیگابایتی و یک ترابایتی ارائه می‌شود. مزیت این مدل‌ها، آن است که بدون نیاز به ورودی برق خارجی می‌توان از آنها استفاده کرد.



وسترن دیجیتال برای آن دسته از کاربرانی که هنوز به این پورت‌ها دسترسی ندارند، پشتیبانی کامل از پورت‌های یواس‌بی ۳/۰ را نیز به این محصولات افزوده است.

گفتنی است، سرعت انتقال اطلاعات در حالت استفاده از پورت یواس‌بی ۳/۰ به ۱۵۰ مگابایت بر ثانیه می‌رسد؛ به‌گونه‌ای که می‌توان یک فیلم ۲ ساعته با کیفیت HD را تنها در ۳ دقیقه انتقال داد. این درحالیست که این زمان با استفاده از پورت یواس‌بی ۲/۰ به ۱۲ دقیقه می‌رسد.

مدل‌های کوچک‌تری نیز از این شرکت با عنوان My Passport در ظرفیت ۵۰۰ گیگابایتی عرضه



حل مشکل بوت ویندوز

اگر بوت شدن ویندوز ۷ شما با مشکل روبه‌رو است، می‌توان به‌سادگی بوت‌لودر ویندوز ۷ را به‌صورت دستی از نو تنظیم کرد. این کار تنها به یک دیسک ویندوز نیاز دارد.

اگر به‌اشتباه، یک ویندوز قدیمی را روی دستگاهی که ویندوز ۷ دارد، نصب کردید، به‌احتمال زیاد با این مشکل مواجه خواهید شد و باید این عملیات را انجام دهید:

از دیسک ویندوز سیستم خود را بوت کنید. سپس روی گزینه **Repair your computer** کلیک کنید. حالا باید نگاهی صحیح نصب‌شده روی سیستم خود را انتخاب کنید و گزینه **Next** را بزنید.

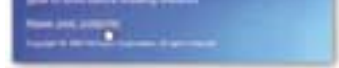
حالا به صفحه **System Recover Options** می‌روید که می‌توانید از آنجا به خط‌فراوان دسترسی داشته باشید. اکنون اگر بخواهید **MBR** را از نو بسازید، می‌توانید دستور زیر را وارد کنید:

```
bootrec /fixmbr
bootrec /fixboot
```

همچنین می‌توان یک سکتور بوت جدید در پارتیشن سیستم ایجاد کرد (که اغلب مفیدتر است):

```
bootrec /fixboot
```

همچنین با زدن دستور **bootrec /? /FI** می‌توان گزینه‌های دیگر را هم دید. اگر هنگام بوت ویندوز ۷ یا ویستا، با پیام **BOOTMGR is missing** روبه‌رو شدید، همین کار را انجام دهید.



همچنین اگر روی سیستمی که ویندوز ۷ دارد، ویندوز اکس‌پی ریخته‌اید، متوجه خواهید شد که اجرای ویندوز ۷ ناممکن خواهد شد. بنابراین با کمک این دستور می‌توان بوت‌لودر ویندوز ۷ را بازگرداند:

```
bootsect /nt60 all
```

بسته به پارتیشنی که ویندوز روی آن نصب است، احتمالاً باید گزینه **drive letter** را به جای **all** دقیقاً وارد کنید. پس از این‌که وارد ویندوز ۷ شدید، اگر مایل به حفظ ویندوز اکس‌پی بودید، در ویندوز کامند عبارت زیر را وارد کنید:

```
bcdedit /create {ntldr} -d "Windows XP"
```



سیس فایل تورنت خود را به رهگیر بفرستید و منتظر دریافت از سوی دیگران باشید!

کنیم که شناسه کاربر در آن برابر با **click** است. این مساله باعث می‌شود **explorer.exe** و **dwm.exe** نیز بسته شوند، بنابراین تمام صفحه از بین می‌رود و منوی استارت به‌طور کامل ناپدید می‌شود، پس این دستور خیلی مطابق میل نیست.

خوشبختانه می‌شود چندین مورد از آرگومان **/FI** را کنار هم قرار داد تا این مشکل را حل کرد. برای حل این مشکل از دستور زیر استفاده می‌کنیم:

```
taskkill /F /FI «USERNAME eq geek» /FI «IMAGENAME ne explorer.exe» /FI «IMAGENAME ne dwm.exe»
```

بنابراین این دستور را می‌توان هر چه بیشتر سفارشی کرد. همه چیز به‌خودتان بستگی دارد.

حالا که این دستور را تولید کردیم، کافی است آن را به یک میانبر متصل کنیم. روی فضای خالی دستکاپ کلیک راست کنید و سپس این دستور را در بخش **location** وارد کنید. حالا می‌توانید یک آیکن را هم به آن اختصاص دهید (که پیشنهاد ما قارچ بمب اتمی است!) و بعد با یک دبل کلیک ساده می‌توانید همه برنامه‌ها را ببندید.

به اشتراک گذاری از طریق تورنت

صرف‌نظر از فایل‌هایی که به‌اشتراک می‌گذارید، مهم‌ترین موضوع، اطلاعات آن است. بنابراین مطمئن باشید که اطلاعاتی که برای فایل خود ارائه می‌کنید، دقیق باشد. حالا باید **uTorrent** را اجرا کنید و سپس از مسیر **File\CreateNewTorrent** یک تورنت جدید ایجاد کنید. اکنون با افزودن فایل یا دایرکتوری می‌توانید فایل یا دایرکتوری خود را به‌تورنت تبدیل کنید.

با کلیک روی گزینه **Start** تورنت شما فعال می‌شود. تنها نکته‌ای که باید هنگام ارسال تورنت توجه داشته باشید، این است که هنگام اتصال به یک رهگیر عمومی، گزینه **Private Torrent** را انتخاب نکنید.

در جامعه بیت‌تورنت، بده بستان‌های زیادی جریان دارد و ارسال فایل درست همانند دریافت آن مهم است. بنابراین اگر فایلی دارید که می‌خواهید آن را با دیگران به اشتراک بگذارید، بهتر است مراحل زیر را دنبال کنید:

پیش از ایجاد یک فایل تورنت، تکراری را پیدا کنید که مرتبط با فایل‌تان است. سپس باید نشانی **announce** آن را داشته باشید. این آدرسی است که تکرار برای اعلام تورنت‌های جدید و رهگیری آن استفاده می‌کند و اغلب به‌شکل و ساختار زیر است:

<http://tracker.whateveryourtracker-siteis.com:port#/announce>

ایجاد بمب اتمی در ویندوز



این عملگر از فیلتر استفاده می‌کند و در واقع، جادوی کار نیز همین‌جاست. دستور فیلتر مجموعه‌ای از آرگومان‌ها را دریافت می‌کند که می‌توانید در بخش کمک آنها را ببخوانید.

برای شروع، بیایید فرض کنیم که می‌خواهیم تمام نرم‌افزارهایی که توسط شناسه کاربری جاری تولید شده است را ببندیم، کافی است از دستوری مشابه زیر استفاده

آیا تاکنون برایتان پیش آمده که بخواهید چند نرم‌افزار باز شده را با هم ببندید؟ نرم‌افزارهای رایگان زیادی برای این کار وجود دارند، اما از آنجا که هیچ‌کس از افزودن یک نرم‌افزار خوشش نمی‌آید، ترفند این شماره را به این موضوع اختصاص دادیم تا آستین‌ها را بالا زده و خودمان چنین چیزی بسازیم:

کاری که می‌خواهیم انجام دهیم، استفاده از دستور **taskkill** و چندین آرگومان خاص است که مشخص می‌کند هر چیزی جز **Explorer** باید حذف شود، اما می‌توانید این اسکریپت را به‌هر چیزی که تمایل دارید تغییر دهید.

نخستین کار، باز کردن کامندپرامت و وارد کردن دستور **taskkill?** است تا بتوانید با شکل کلی دستور آشنا شوید. ما در این ترفند از یکی‌دو عملگر استفاده خواهیم کرد:

/F این عملگر نرم‌افزار را به‌زور می‌بندد (این مساله انتخابی است، در نظر داشته باشید که بستن زورکی ممکن است باعث از بین رفتن اطلاعات شود).

تعیین متن ساده برای کپی در ورد

اتصال اینترنت‌تان کند است، حتی ورد برای لحظه‌ای توقف خواهد کرد تا متن را مستقیماً از وب دریافت کند. خوشبختانه می‌شود در منوی **Paste** ورد روی نشانه پایین کلیک کرد و گزینه **Plain Text** را انتخاب کرد. با وجود این دکمه، باز هم ۲ کلیک اضافه را باید متحمل شوید. راه‌حل ساده‌تر این است که یک بار برای همیشه این کار را انجام دهید. بنابراین کافی است در منوی **Set Default Paste** گزینه را بزنید. همچنین از طریق منوی **File/Options** می‌توان این گزینه را تعیین کرد.

اگر جزو افرادی هستید که زیاد در اینترنت پرسه می‌زنند و مدام از متون وب یادداشت‌برداری می‌کنند، حتماً با این مشکل مواجه شده‌اید که پس از کپی یک متن به مایکروسافت ورد، باید چند ثانیه‌ای را صرف چیدمان و تنظیم فونت‌های آن کرد و دوباره برای متن بعدی نیز همین‌طور وقت گذاشت. به‌صورت پیش‌فرض، ورد متن کپی شده را با فرمت مبدا تنظیم می‌کند. از این‌رو در هر دو حالت بهترین و بدترین، مجبورید متن را با دیگر بخش‌های سند خود هماهنگ کنید. اگر بخش بزرگی از متن را از یک وب‌سایت کپی می‌کنید یا



مشکل داغ شدن باتری لپ‌تاپ

کار مداوم لپ‌تاپ حتی در زمانی که اتصال سیم برق آن تصادفاً از پریز برق قطع شود و به همین دلیل است که اکثر تولیدکنندگان از گارانتی باتری لپ‌تاپ‌ها خودداری می‌کنند.

بهترین راهی که ما برای افزایش طولانی عمر باتری لپ‌تاپ می‌توانیم پیشنهاد کنیم، سرد نگهداشتن دائمی باتری و خود لپ‌تاپ است. همچنین این که بیش از زمانی که لازم است دو شاخه شارژر را در پریز برق رها نکنید. اگر این کار برای شما مشکل است و انجام آن برای شما ممکن نیست، خرید یک پایه خنک‌کننده یک راه خوب برای سرد نگهداشتن لپ‌تاپ و افزایش عمر باتری آن است. این گونه پایه‌ها و میزهای خنک‌کننده لپ‌تاپ مجهز به فن‌های درون‌ساخت در انواع شکل‌ها، اندازه‌ها و با قیمت‌های مختلف در بازار یافت می‌شوند.

مداوم حرارت، ادامه می‌یابد، این کار موجب گرم شدن باتری شده و افزایش هر ۸ درجه حرارت می‌تواند عمر باتری شما را نصف کند. باتری لپ‌تاپ‌ها طوری طراحی می‌شود که اگر در حرارت ثابت ۲۰ درجه سانتیگراد کار کنند، ۸ سال عمر داشته باشد. اما اگر به‌طور مداوم در دمای ۳۶ درجه نگهداری شود و به‌کار بپردازد، پس از ۲ سال می‌میرد. خوب پس چاره چیست؟ ما می‌دانیم که بیشتر کاربران به ۲ دلیل همیشه باتری لپ‌تاپ را به‌صورت نصب شده روی آن نگه می‌دارند: اول به‌خاطر زحمت جدا کردن و نصب دوباره آن و دوم به‌خاطر تضمین ادامه

اصولاً طراحی شارژر لپ‌تاپ‌ها به‌صورتی است که هنگامی که باتری کاملاً شارژ شود، به‌صورت خودکار شارژر را متوقف می‌کند. اما هنوز یک مورد مهم برای نگرانی در مورد رها کردن طولانی مدت دو شاخه شارژر لپ‌تاپ در پریز برق وجود دارد و آن بالا رفتن حرارت باتری لپ‌تاپ است. اساساً یک قانون کلی در مورد باتری‌های شیمیایی وجود دارد که سرعت فعل و انفعالات شیمیایی درونی آنها با افزایش هر ۸ درجه سانتیگراد حرارت اضافی به ۲ برابر افزایش می‌یابد و این امر با افزایش

بلندگوهای مراقب

این بلندگوهای کسروی بسیار بزرگ تنها یک ویژگی منحصر به فرد دارند و آن این است که صدای ۲۲۵۰ وات تولید می کنند اما برای استفاده از آنها باید ۱۲۷ هزار دلار هزینه پرداخت کرد.



عکس: bornrechi

نسل دوم عروسک های هوشمند

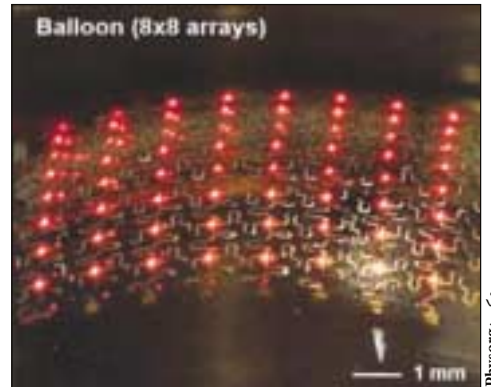


عکس: engadget

نسل جدید عروسک های روباتیک با عنوان پلیو بزودی وارد بازار می شود. این دایناسورهای کوچک، نسل دوم روبات های پلیو هستند که تا ۲ ساعت شارژ باتری حفظ کرده، قابلیت هایی از جمله تشخیص صدا، بوییدن، واکنش در مقابل لمس شدن و... را به سادگی انجام دهند. هنوز میزان قیمت و زمان عرضه این محصول به بازار اعلام نشده است.

نسل جدید لامپ ها

با گذشت زمانی طولانی از فناوری لامپ های LED، سرانجام این لامپ ها آنقدر کوچک شدند که مدارهای آنها می توانند حتی زیر پوست نیز قرار بگیرند و نسل جدیدی از خالکوبی ها را رقم خواهند زد. این لامپ ها را جان راجرز از دانشگاه ایلینویز اختراع کرده و تا حدود ۷۵ درصد قابلیت کش آمدن روی پوست را دارند.



عکس: Physorg

آیفون فلزی

تفنگ های لیزری به آهستگی به واقعیت بدل می شوند. این روزها دیگر این تفنگ ها تنها در فیلم های علمی تخیلی دیده نمی شوند و احتمالاً بزودی به بخش مهمی از ارتش کشورها تبدیل خواهند شد. این تفنگ لیزری بیش از ۱۰۰ کیلووات نیرو تولید می کند و می تواند از فاصله بسیار دور شلیک کند.



عکس: PopSci

ارسال پیامک به شیوه واکی تاکی

این دستگاه های کوچک که بسیار شبیه به واکی تاکی هستند، در واقع تلفن هایی هستند که تنها قادر به ارسال پیام های متنی اند و یکی از ویژگی های مثبت آنها نیز استفاده از امواج رادیویی برای ارتباط با یکدیگر است. برد این دستگاه ها تا ۶۰۰ فوت تخمین زده شده است.



عکس: آمازون

click

نظر و پیشنهاد خود را به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدير، روزنامه جام جم یا پست الکترونیکی click@jamejamonline.ir بفرستید.

تبدیل پساواقعیت به حقیقت

شرکت NTT Docomo ژاپنی از آخرین اختراع خود پرده برداری کرد. با این اختراع فوق العاده، مسافران می توانند مسیرها و اطلاعات مرتبط با آن را به شیوه پساواقعیت دریافت کنند. این شیشه ها که AR Walker نام دارند، حامل اطلاعات مرتبط با موقعیت و محل کسی خواهد بود که آنها را روی عینکش نصب می کند و می تواند اطلاعات لحظه ای در مورد محل و موقعیت وی را منتشر کند.

اچ پی همه را غافلگیر کرد

اولین بار که استیو بالمر، مدیرعامل مایکروسافت از تبلت hp پرده برداری کرد، روی این تبلت ویندوز ۷ نصب بود. انتظار می رفت که پس از خرید پالم توسط اچ پی، این شرکت ویندوز را فراموش کرده و سراغ سیستم عامل محبوب پالم (WebOS) برود. اما با عرضه رسمی این تبلت با ویندوز ۷، همه غافلگیر شدند.



عکس: crunchgear



عکس: BBC