

کلیک



یکشنبه ۱۲ مهر ۱۳۸۸ / شماره ۲۵۴

شاپا: ISSN 1735-3777

کلید عنوان: Klik(Tehran)

نجات دهندگان همراه

صفحه ۵



عکاسی
سه بعدی

۱۴

الگوریتم
عدالت

۱۱

قهرمانان
باز می‌گردند

۸-۹

کتاب
موبایلی

۶

سایت‌های
مهندسی‌ساز

۴

۷۷ هزار میلیارد ریال هزینه انتقال شرکت مخابرات



عکس: جام جم

بالاخره بعد از سه چهار بار رفت و برگشت، تکلیف مالک شرکت مخابرات ایران مشخص شد. بزرگ‌ترین معامله تاریخ بورس که طی دو هفته گذشته، یکی دوبار به تعویق افتاده بود، در حالی پایان یافت که یکی از شرکت‌ها (کنسرسیوم پیشگامان کویر یزد) درست قبل از آغاز بازگشایی نماد معاملاتی از فهرست شرکت‌های صلاحیت‌دار حذف شد و «مهر اقتصاد ایرانیان» به میدان رقابت آمد.

۵۱ درصد از سهام شرکت مخابرات ایران، یکشنبه گذشته از ساعت ۱۱/۱۵ صبح عرضه شد که از میان خریداران، کنسرسیوم توسعه اعتماد مبین موفق شد، پس از ۳۰ دقیقه صاحب بلوک ۵۱ درصدی مخابرات شود.

کنسرسیوم توسعه اعتماد مبین از سه شرکت گسترش الکترونیک مبین ایران، شهریار مهستان و سرمایه‌گذاری توسعه اعتماد تشکیل شده است. هر سهم مخابرات به قیمت ۳۴۰ تومان و ۹ ریال مورد معامله قرار گرفت.

این بلوک به ارزش ۲۲ میلیارد و ۹۳۶ میلیون و ۷۲۷ هزار و ۸۲۷ سهم به ارزش ۷۷ هزار و ۹۸۵ میلیارد ریال معادل ۷/۸ میلیارد دلار است.

این رقابت در ابتدا بین دو شرکت کارگزاری رشد پایدار و بهمن با قیمت پایه ۳۴۰ تومان آغاز شده بود و در مقطعی این قیمت در جریان رقابت به ۳۴۱ تومان رسیده بود. خریداران واجد شرایط این بلوک کنسرسیوم توسعه اعتماد مبین و شرکت سرمایه‌گذاری مهر اقتصاد ایرانیان و کارگزار فروشنده حافظ بود.

سخنگوی کنسرسیوم شرکت پیشگامان کویر یزد در پاسخ به انصراف شرکت از خرید سهام مخابرات به خبرگزاری ایسنا گفت: «ما از خرید سهام این شرکت انصراف ندادیم و مدیرعامل سازمان خصوصی‌سازی با ارسال نامه‌ای در روز گذشته ساعت ۱۵ و ۴۰ دقیقه به ما اعلام کردند که ما به دلیل عدم صلاحیت امنیتی نمی‌توانیم در معامله شرکت کنیم و درخواست خروج از معامله را به ما دادند. ما در حال پیگیری موضوع از طریق مجاری قانونی هستیم.»

سجادی با اشاره به اینکه صلاحیت امنیتی شرکت به‌طور کامل تایید شده بود،

خاطر نشان کرد: «اما علی‌رغم این موضوع با ارسال نامه از سوی مدیرعامل سازمان خصوصی‌سازی درخواست خروج از عرصه رقابت صادر شد.»

لازم به ذکر است، کنسرسیوم برنده موظف است ظرف یک ماه آینده ۲۰ درصد ارزش سهام خریداری شده را به حساب دولت واریز کند. کل سهام مخابرات به ارزش ۱۶ میلیارد دلار تخمین زده می‌شود. باید منتظر ماند و دید خصوصی‌سازی مخابرات چه تاثیری در روند ارائه خدمات به مردم خواهد گذاشت.

درد بازگو می‌شود

او گفت: «در حال حاضر سرعت اینترنت در کشور کره از آمریکا و اروپا جلوتر است و پیشرفت این کشور را رقم می‌زند؛ به اعتقاد من قیمت اینترنت اگر قرار است در دست دولت باشد باید با قیمت تمام شده به فروش برسد.»

وی با بیان این که متأسفانه در کشورمان به اینترنت به‌عنوان کالای لوکس نگاه می‌شود، تاکید کرد: «اگر چند دهه گذشته بزرگراه به‌عنوان شاهراه ارتباطی بوده، امروزه اینترنت این کار را انجام می‌دهد و به‌عنوان شاهراه اقتصادی است. بنابراین باید ارزان به دست مصرف‌کننده برسد. سیاست‌گذاری نادرست در این بخش باعث شده بخش خصوصی هیچ وقت رشد نکند و ایجاد قوانین دست و پاگیر مانع از رشد و موفقیت بخش خصوصی شده است.»

شرکت‌های اینترنتی با تنظیم فروش خدمات مخالفم، زیرا هدف آن فقط بحث سودآوری است و اینکه براساس میزان خرید قیمت‌ها کاهش یا افزایش یابد؛ چرا باید برای بنزین یارانه داده شود اما اینترنت به چندین برابر قیمت به فروش رسانده شود؟»

ریاضیات تصریح کرد: «نباید در این کار کاسبی انجام شود؛ برای اینترنت نیز باید همان روش دولت در ارزان فروختن اینترنت اعمال شود چرا که با این کار در بسیاری زمینه‌ها صرفه‌جویی خواهد شد، زیرا اگر مردم در خانه‌ها کارهایشان را انجام دهند هزینه بنزین و دیگر هزینه‌ها نیز کاهش می‌یابد و دارای هوایی سالم، ترافیک کمتر و صرفه‌جویی بیش‌تر خواهیم بود.»

نرخ‌گذاری اینترنت در ایران مطابق با نیاز اقتصاد کشور نیست، چرا که دولت اینترنت را با قیمت ارزان از خارج خریداری می‌کند. پس اگر یارانه‌ای پرداخت نمی‌کند، باید آن را ارزان به دست مصرف‌کنندگان رسانده یا در غیر این صورت ورود آن از خارج از کشور را به دست بخش خصوصی بسپارد.

مسعود ریاضیات، رییس انجمن شرکت‌های اینترنتی ایران، در گفتگو با ایسنا درباره قیمت جدول پهنای باند در کشور گفت: «شرکت مخابرات باید پهنای باند را به قیمتی که برایش تمام می‌شود به شرکت‌ها بفروشد یا به مصرف‌کننده واگذار کند.»

وی تصریح کرد: «به‌عنوان رییس انجمن

درباره سومین جشنواره و نمایشگاه بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال

امیرشهاب شاهمیری



برای ما که در بست و اساسی طرفدار برقراری امکانات و پشتیبانی همه‌جانبه برای انجام کارها به‌صورت الکترونیکی در تمامی امورات و جوانب زندگی هستیم، لابد برگزاری سومین جشنواره و نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال امری خجسته و مبارک است. و حتما هم همین‌طور بوده است که هم خودمان در این نمایشگاه شرکت کرده‌ایم و هم شما را برای حضور در آن فراموش نمی‌کنیم.

البته از همین حالا هم راه‌های ایرادگیری به این همایش نیکو، باز به‌نظر می‌رسد و مهم‌ترین آن، عنوان سنگین «بین‌المللی» است. در سال‌های گذشته کم‌نویس نمایشگاه و کنفرانس و جشنواره را که قرار بوده جهان‌شمول برگزار شوند، اما در عمل با شرکت دو-سه شرکت سطح پایین از چند کشور توسعه نیافته کار به انجام رسیده است.

دیگر این‌که با توجه به آن‌که مخاطب اصلی چنین نمایشگاهی قشر جوان و دانش‌آموز یا دانشجو است، آیا برگزاری نمایشگاه در این مقطع زمانی، که بیشتر مخاطبانش درگیر کارهای مرتبط با آغاز نیمسال تحصیلی هستند، تصمیمی درست بوده است؟

و مهم‌تر از همه این‌که هدف از برگزاری این نمایشگاه چه بوده و قرار است که چه نیازی را پاسخ دهد؟ چون با توجه به برگزاری نمایشگاه‌هایی مانند الکامپ از یکسو و نمایشگاه مطبوعات از سوی دیگر، آیا بهتر نبود که این نمایشگاه هم به‌عنوان بخشی از یک نمایشگاه مادر برگزار می‌شد؟

اما در مجموع برگزاری این جشنواره و نمایشگاه را باید به فال نیک گرفت و باید دانست که در این شرایط زمانی، بودنش بهتر از نبودنش است و برای پاسخ به دیگر پرسش‌ها باید تا پایان نمایشگاه منتظر ماند. امید است که شما نیز با حضور و بازدید خود، نکات مثبت و منفی نمایشگاه را بهتر بنمایانید تا مدیران و برنامه‌ریزان آن در آینده بتوانند تصمیمات بهتری را اتخاذ کنند.

اینجا صفر و یک، زندگی است

سعید نوری آزاد

بگی نگی خوابم سنگین است و با صدای زنگ ساعت بیدار نمی‌شوم. اما با صدای زنگ تلفن همراه و حتی پیام کوتاه از خواب می‌پریم. دلیلش هم صدای متفاوت زنگ آنها نیست، دلیل اصلی محتوای متفاوت آنهاست.

انسان امروز بدون ارتباطات تقریباً همان انسان صد سال پیش است و البته با کاربردی کمتر، چون در آن روزگار زندگی مثل امروز مشروط به ارتباطات نبود و همه می‌دانیم که اگر نخواهیم هم نمی‌توانیم بدون ارتباطات زندگی کنیم.

رسانه‌های دیجیتال امروزه نه تنها بخشی بلکه تقریباً تمام محیط ما را فرا گرفته‌اند و نشانه‌های آن هم بارز است و کافیهست نگاهی به جیب خودتان ببینید، بله دقیقاً همان جا که موبایل‌تان آرمیده، اولین و نوظهورترین نشانه این دیجیتالی شدن زندگی حاضر است. چیزهایی مثل رادیو تلویزیون و اینترنت و ماهواره انکارناپذیرند و در کنار آنها کار و زندگی و حتی تفریح بدون نرم‌افزار رنگی ندارد. چه خوشمان بیاید، چه

خوشمان نیاید زندگی هر روز دیجیتالی‌تر می‌شود. پس بهتر است با آن همراه شویم و مراقب خرده فرهنگ‌ها، وابسته شدن‌ها و منابع فکری کشورمان هم باشیم. در دنیای دیجیتال برگ برنده در دست کسی است که بیشتر فکر می‌کند و این فکر کردن‌ها در تنهایی و انزوا بی‌نتیجه است. ما نیازمند یک همفکری خودمانی هستیم و برای طراحان نرم‌افزار و رسانه‌های خوشفکر که آستین دیجیتالی شدن را بالا زده‌اند، مرکزی برای همفکری لازم است.

جشنواره رسانه‌های دیجیتال که توسط وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حال برگزاری است، نه به‌عنوان یک حسن ختام بلکه باید به‌عنوان سرآغازی برای کار در زمینه همفکر شدن اندیشمندان و هم‌کاسه شدن سرمایه‌گذاران این حوزه باشد. با اینکه نمی‌توان از این جشنواره انتظار بهترین را داشت اما مسوولان آن باید بدانند پایه‌گذار راهی شده‌اند که برای کشور سرنوشت‌ساز است، پس دقت کنند تا کمترین اشتباه و کژروی را داشته باشند و پیوسته این را برای خود یادآوری کنند که «خشت اول گر نهد معمار کج / تا ثریا می‌رود دیوار کج». رسانه‌های دیجیتال زندگی بهتری را برای ما همراه می‌آورند. اگر، بخوایم...

برای اطلاع از کم و کیف کار در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال سری به مصالای تهران بزنید، یا به سایت جشنواره (www.dmf.ir) مراجعه کنید و البته منتظر گزارش کلیک از این جشنواره نیز باشید.

مابلین رقیب ویندوز خواهد شد



عکس: پاول توتینی، مدیرعامل اینتل در کنفرانس اینتل

در کنفرانس هفته گذشته شرکت اینتل در سان فرانسیسکو، بزرگ‌ترین تولیدکننده چیپ کامپیوتری از توزیع لینوکسی این شرکت، مابلین و آخرین نگارش آن ۲/۱ خبر داد که در حال حاضر در وضعیت بتا به سر می‌برد. این سیستم عامل روی دستگاه‌هایی چون تلفن‌های همراه، نت‌بوک‌ها، نت‌تاپ‌ها، دستگاه‌های اینترنت موبایل و سیستم‌های داخل خودرو اجرا می‌شود.

به‌گزارش وب‌سایت خبری CNET، مابلین ۲/۱ با دیگر سیستم عامل لینوکسی شرکت گوگل، یعنی آندروید به رقابت خواهد پرداخت و در بخش نت‌تاپ‌ها، به جنگ مایکروسافت خواهد رفت. مابلین ۲/۱ که در ابتدا برای نت‌بوک‌ها طراحی شده است، در سه نسخه عرضه خواهد شد: برای دستگاه‌های قابل حمل، نت‌بوک‌ها و نت‌تاپ‌ها.

مابلین ۲/۱ بر روی دستگاه‌هایی کار می‌کند که چیپ اینتل اتم داشته باشند. نسخه بتای آن در این کنفرانس از قابلیت‌هایی چون صفحه لمسی پرده‌برداری کرد. رابط کاربری جدید مابلین همچنین اجازه استفاده از نرم‌افزارهای شبکه اجتماعی را به کاربران می‌دهد. مرورگر وب مابلین از فلش و سیلور لایت ۳ پشتیبانی خواهد کرد.

در بحث شبکه نیز، مابلین راه خود را به آرامی پیدا می‌کند. دل اخیراً نوت‌بوک‌های مینی 10V خود را با گزینه ترکیبی اوبونتو مابلین به فروش می‌رساند. دیگر سازندگان کامپیوتر، از جمله Acer و Asus هم نسبت به عرضه نت‌بوک‌های با سیستم عامل مابلین، ابراز تمایل کرده‌اند.

همچنین در بازار داغ کامپیوترهای رومیزی، اینتل به دنبال جذب بازار نت‌تاپ‌ها، و دستگاه‌های همه‌کاره‌ای

که توسعه می‌یابد و در اختیار مردم است، اما هنوز مخاطب زیادی را به سوی خود جلب نکرده است، و تقریباً اکثر نت‌بوک‌ها با دو گزینه ویندوز و لینوکس عرضه می‌شوند. پس از گذشت این سال‌ها، هنوز لینوکس برای آدم‌های مرتبط با تکنولوژی است و ویندوز را کاربران متوسط انتخاب می‌کنند.

محققان معتقدند که اینتل در مرز رقابت و همکاری با مایکروسافت قرار دارد و در برخی از جنبه‌ها از جمله مابلین، با مایکروسافت در رقابت است و از طرف دیگر به آن شرکت در فناوری سیلور لایت نیاز دارد.

محققان همچنین تخمین می‌زنند برای جذب کاربران خارج از دنیای تکنولوژی و افراد عادی، تلاش زیادی لازم است تا با سیستم عامل مابلین آشنا شوند. طبق اعلام اینتل، مابلین ۲/۱ تا انتهای سال جاری میلادی عرضه خواهد شد.

چون iMac است. بیشتر نت‌تاپ‌های امروزی از جمله Asus Eee Top و Studio One 19 از شرکت دل، در حال حاضر ویندوز اکس پی را اجرا می‌کنند. اما از آنجایی که ویندوز اکس پی قدیمی است و مایکروسافت هنوز نسخه‌ای از ویندوز ۷ که بتواند با قیمت‌های نت‌بوک‌ها توجیه پذیر باشد، عرضه نکرده است، به نظر می‌رسد مابلین شانس زیادی برای نت‌بوک‌ها هم داشته باشد.

مابلین به دنبال موفقیت‌های نرم‌افزاری هم هست. اینتل که برنامه‌ای به نام «برنامه توسعه‌دهنده اتم» ایجاد کرده است، به دنبال تشویق برنامه‌نویسان است تا برنامه‌هایی را برای این پلت‌فرم جدید طراحی کنند. اینتل همچنین اعلام کرده است که برنامه‌ها می‌توانند از طریق فروشگاه نرم‌افزار به فروش برسند. با وجود اینکه سیستم عامل لینوکس سال‌هاست

سرمایه‌گذاری را پیدا کنیم که با دیدگاه ما در ساختن شرکتی با ارزش، اشتراک داشته باشند. سفر تویتر تازه آغاز شده است، و ما متعهد به تولید بهترین محصول مان، فناوری هستیم و باید این امر ممکن بشود. من به تیمی اطمینان می‌کنم که تا به حال کنار هم جمع شده‌ایم، و مطمئنم که در آینده با هم می‌سازیم.»

به نوشته این بلاگ، افزایش سرمایه تا قبل از سال جدید میلادی انجام خواهد شد.

تویتر به دنبال سرمایه بیشتر

مدیر عامل تویتر اعلام کرد که این شرکت سرمایه‌گذاری‌های جدیدی را قبول خواهد کرد. طبق گفته ویلیام، زمان بسیار مناسبی برای این کار به وجود آمده است. به‌گزارش وال استریت ژورنال، هنوز از مبلغ اصلی این افزایش سرمایه خبری نشده است، اما شایعات از ۱۰۰ میلیون دلار تا ۱ میلیارد دلار گسترده است. ویلیامز در بلاگ این وب‌سایت می‌نویسد: «برای ما مهم بود که شرکای

جستجو در جستجو

وقتی دنبال عبارت خاصی می‌گردید و در گوگل جستجو می‌کنید، حتماً با این مشکل آزرده‌نده روبرو می‌شوید که آن صفحه یا وجود ندارد، و یا اگر وجود دارد، عبارت جستجوی شما در بخشی از آن پنهان است و باید تمام صفحه را برای یافتن آن مطلب پیمایش کنید.

راه حل عادی آن، استفاده از Cache گوگل است تا آن تکه را رنگی کرده و شما سریع به گزینه مورد نظر برسید. اما گوگل گزینه بهتری به جز حافظه را پیشنهاد می‌کند:

ویژگی جدیدی در گوگل قرار داده شده است که به شما کمک می‌کند درست به ناحیه مورد نظر در صفحه یافت شده بروید.

برای مثال، اگر به دنبال عبارتی چون good cholesterol level بگردید، لینکی را درست زیر لینک اصلی نتیجه جستجو مشاهده می‌کنید که نوشته است:

«Jump to Your HDL (good) cholesterol level»

این ایده جدید به نظر می‌رسد تا حدی توجهات را بیشتر از بهبودهای جزئی گوگل به خود جلب کند. برنامه‌نویسان وب از این به بعد می‌توانند با هدایت درست لینک‌های داخل صفحه‌ای، بهینه‌سازی جستجوی خود را آغاز کنند.



برنامه‌نویسی موزیلا در پالم

افراد معتقدند که این مسیر، به دنیای جرج اروول خلق می‌شود که در آن، توسعه‌دهندگان برنامه، هر کاری بخواهند با مصرف کننده خواهند کرد.»

او به هیچ عنوان نامی از اپل نبرد، اما چه کسی جز اپل این قصد را دارد؟ تاکنون کسی نسبت به ادعای گالبرایت، پاسخی ارائه نکرده است. اپل با عرضه کیت نرم‌افزاری آیفون به دنبال تجربه‌ای مفید، پایا و ساده برای کاربر است. اما این دیدگاه پس از رد نرم‌افزار گوگل ویس از سوی این شرکت، دچار تزلزل شده است. درست نقطه مقابل اپل و موافق با گفته گالبرایت، گوگل به دنبال عرضه نسخه تحت وب گوگل ویس برای آیفون است و در حال حاضر، نرم‌افزار جیمیل این شرکت هم به صورت نرم‌افزاری تحت وب برای آیفون موجود است.

قابلیت‌های کمتری نسبت به نرم‌افزارهای تحت سیستم عامل عرضه می‌شوند. اما یکی از پتانسیل‌های بزرگ نرم‌افزارهای تحت وب، این است که پس از یک‌بار نوشته شدن، روی هر سیستم و دستگاهی که یک مرورگر در دل خود دارد، قابل استفاده است.

گالبرایت همچنین اعلام کرد: «واضح است که انقلابی در صنعت سخت‌افزار در حال رخ دادن است و به هیچ پیشگویی نیاز نیست که این موضوع را تشخیص داد که آینده کامپیوتر در همین مسیر خواهد بود. هر چند، متأسفانه این روند توسط کسانی که تصمیمات نادرست می‌گیرند، تهدید می‌شود. این

جمعه به پالم خواهند رفت. به‌گزارش وب‌سایت تحلیلی خبری Cnet، پالم گام بعدی منطقی برای این دو برنامه‌نویس است. نرم‌افزارهای سیستم عامل پالم‌پره (Palm Pre) با موتور مبتنی بر مرورگر WebKit کار می‌کنند و این یعنی نرم‌افزارهای پالم اصولاً نرم‌افزارهای وب به حساب می‌آیند. آلمانر در بلاگ خود در این باره نوشته است: «من به بن، بهترین دوست و شریک جرمم در این کار ملحق می‌شوم. نقش ما در تیم توسعه روابط پالم، به عنوان مدیر است و قرار است مسوولیت نرم‌افزارهای تحقیقاتی این شرکت را به عهده بگیریم.»

نرم‌افزارهای تحت وب عموماً کندتر و با



عکس: flickr

دو برنامه‌نویس برجسته موزیلا، در پالم مشغول به کار شدند. گفته می‌شود که این کار، نقش کنترل‌کننده اپل در نرم‌افزارهای موبایل را به شدت تهدید خواهد کرد. دیون آلمانر و بن گالبرایت که وب‌سایت Ajaxian را راه‌اندازی کرده‌اند و همچنین در توسعه نرم‌افزار بسپین (برنامه‌نویسی آنلاین) موزیلا نقش اساسی داشته‌اند، اعلام کردند که از

بعضی وقت‌ها ممکن است بازدیدکنندگان آنقدر تبیل باشند که روی لینک نقشه سایت کلیک کنند و کل سایت شما را برای دیدن یک مطلب دور بزنند. شما می‌توانید با قرار دادن نقشه سایت در پانوشته، در تمام صفحه‌ها بازدیدکننده را از لینک‌های داخل سایت‌تان مطلع کنید.

۳- استفاده از پانوشته برای برجسته کردن لینک‌ها شما همیشه مجبور نیستید از پانوشته برای فهرست کردن همه لینک‌ها استفاده کنید. می‌توانید از مزایای دیگر آن نیز بهره ببرید. مثلاً از آن به عنوان مکان دیگری برای نشان دادن صفحه‌های مهم استفاده کنید.

۴- صرفه‌جویی در وقت خواننده داشتن یک نقشه سایت در پانوشته، به کاربران اجازه می‌دهد به سرعت از صفحه‌ای به صفحه دیگر بروند.

۵- صرفه‌جویی در انرژی با قراردادن نقشه سایت در پانوشته حداقل یک کلیک از بازدیدکننده کم می‌کنید. زیرا با قراردادن آن در یک صفحه جداگانه، کاربر برای اینکه به آن دسترسی داشته باشد باید یک کلیک اضافه انجام دهد.

۶- کمک به طراحی طرح‌بندی نمی‌دانید پایین صفحه را چگونه پر کنید؟ شاید نقشه سایت به شما کمک کند تا فضای خالی کمتری در سایتتان داشته باشید و به سایت شما کمک می‌کند که بزرگ‌تر به نظر بیاید!

واموراداری هستند، فونت‌های تیترا، میترا و ترافیک فونت‌های پر استفاده‌ای در نرم‌افزارهای حسابداری هستند.

اما در صورتی که به دنبال راه‌حل‌های مطمئن‌تری از تخمین مخاطب می‌گردید و نمی‌خواهید خود را درگیر دردسرهای آن کنید، می‌توانید روش‌های زیر را هم بیازمایید.

۱- جایگزینی باعکس: متن خود را با عکس بیامیزید و از ویژگی text-indent با مقدار منفی استفاده کنید تا متن پنهان شود.

۲- از جاوااسکریپت و فلش برای جایگزینی متن استفاده کنید. (SIFR)

۳- کوفن راه حل دیگری همانند SIFR است، اما سریع‌تر و ساده‌تر.

۴- استفاده از دستور @font-face در CSS: می‌توانید به فونت‌هایی ارجاع بدهید که در سیستم ماشین‌کاربر وجود ندارد، هر چند این ویژگی را تنها مرورگرهای مدرن پشتیبانی می‌کنند.

وبولوژی

لایه‌ها را بشناسید

سرویس لایه‌ها (Layers) سرویس جدیدی است که به کمک آن می‌توانید وارد وبسایت‌های مختلف شوید، نظرات و عقاید خود را (عکس، متن، ویدئو و صدا) همانند یک لایه روی آن اضافه کنید و آن را با دوستان‌تان به اشتراک بگذارید و نظرات دوستان‌تان را در مورد صفحه خاصی بدانید. تنها کافیس‌ت‌نوار ابزار این وبسایت در دریافت و در مرورگر خود نصب کنید. برای استفاده از لایه‌ها به آدرس زیر بروید:

<http://www.layers.com>

نگاهی به طراحی نقشه سایت‌ها و پانوشته‌ها

سایت‌های مهندسی‌ساز



محمدحسین گردونی

فوائد قراردادن نقشه سایت در پانوشته

۱- بالا رفتن تعداد کلیک کاربر و زمان بازدید

همانطور که می‌دانید خوانندگان وب، تمام متن‌های یک صفحه را نمی‌خوانند. آنها به سمت پایین صفحه حرکت می‌کنند و نگاهی سرسری به سایت دارند تا مطلب مورد نظر خود را پیدا کنند و پانوشته تقریباً آخرین چیزی است که آنها قبل از خروج از سایت به آن نگاه می‌کنند پس قرار دادن نقشه سایت در پانوشته ممکن است خواننده را بیشتر جلب کند و همچنین آمار کلیک و بازدید سایت را افزایش می‌دهد.

۲- مطمئن از حضور بازدیدکنندگان

در زمان‌های قدیم، تقریباً هر وبسایت برای خود صفحه‌ای به نام نقشه سایت (Sitemap) داشت که تمام صفحه‌های موجود در سایت را در آن صفحه به خصوص فهرست می‌کردند.

هدف از وجود نقشه سایت کمک به بازدیدکنندگان و عنکبوت‌های موتورهای جستجو در یافتن اطلاعات داخل سایت بود. امروزه، بسیاری از سایت‌های مدرن دیگر از نقشه سایت استفاده نمی‌کنند و به جای آن، نقشه سایت را در محل پانوشته‌های (Footer) سایت قرار می‌دهند.

تاهوما پیرشده‌ای

ضعیف ویندوزهای اکس پی و قدیمی‌تر، استفاده از فونت تاهوما و اندک فونت‌های دیگر ضروری به نظر می‌رسد. اما با توسعه مرورگرهای وب و قوی‌تر شدن بسترهای پردازشی در سیستم‌های مختلف، ارتقا سیستم‌عامل‌ها به نسخه‌های به‌روزتر و استفاده از مرورگرهای جدیدتر، می‌توان متن‌ها را به‌صورت Anti Alias مشاهده کرد و این گام نخست استفاده از فونت‌های سفارشی و خاص است.

مخاطب خود را بشناسید

اگر مخاطبان وبسایت شما، عموماً افراد اهل قلم هستند، شک نکنید که در سیستم‌شان حداقل فونت‌های میترا و لوتوس را نصب دارند. می‌توانید با خیال راحت و بدون دردسر از این فونت‌ها در سایت ادبی، هنری خود استفاده کنید.

اگر مخاطبان وبسایت‌تان، از اهالی حسابداری

تا چند سال پیش، استفاده از فونت‌های فارسی در وب، امری بسیار عجیب و غریب بود، برخی از وبسایت‌ها فونت مورد علاقه خود را برای دریافت می‌گذاشتند که کاربر آن را دریافت کند. برخی دیگر، با کدپیج (CodePage) مخصوص به خود کار می‌کردند، و در سفر از یک سایت فارسی به سایتی دیگر، از کدپیج عربی به یونیکد و گاهی به ویندوز ۱۲۵۶ حرکت می‌کردیم.

جا افتادن فونت تاهوما و قلم یونی‌کد با هم شروع شد. فونت تاهوما به خاطر اینکه در اندازه‌های کوچک خوانایی خود را از دست نمی‌داد، به فونت محبوبی برای وبسایت‌ها بدل شد. آن زمان، هنوز پروتوتایپی به نام وب ۲ وجود نداشت و خبری هم از متون کوتاه و درشت و تصاویر درشت‌تر نبود.

در مانیتورهای با رزولوشن پایین و راندهای

افزونه هفته

فیبری، فایرفاکسی در فلش دیسک

فیبری، مخفف افزونه پشتیبانی از محیط فایرفاکس است که به‌سادگی و به‌سرعت از افزونه فایرفاکس شما پشتیبان تهیه می‌کند. در حقیقت، قضیه از پشتیبان گرفتن فراتر می‌رود. این افزونه دوباره افزونه‌های شما را پکیج می‌کند. می‌توانید به‌سادگی پکیج‌های مورد نیاز خود را با استفاده از این افزونه روی کامپیوترهای دیگر هم نصب کنید.

<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/2109>



لینک‌دونی

علم و دانش

دانش‌نامه‌رشد

<http://daneshnameh.roshd.ir>

دانش‌نامه‌آزاد ویکی‌پدیا

<http://fa.wikipedia.org>

دانش‌نامه فضایی

<http://www.isa.ir/enc>

دانش‌نامه فایرفاکس

<http://wiki.mozilla.org>

دانش‌نامه تخصصی حقوقی

<http://www.dadkhahi.net/wiki>

دانش‌نامه ستاره‌شناسی

<http://www.haftaseman.ir>



دانش‌نامه‌آزاد طبیعت ایران

<http://www.iranhiking.com>

دایره‌المعارف طهور

<http://www.tahoordanesh.com>

دایره‌المعارف اعتیاد

<http://tinyurl.com/etiad-enc>

پیشگامان تهران
با مجوز رسمی از وزارت کار و ارائه خدمات بین‌المللی
تعمیرات کامپیوترهای شخصی • تعمیرات پرینتر
تعمیرات فلکس - لاسکر - پولشمار • تعمیرات نوت‌بوک
طراحی و ساخت بردهای رولن LED • تعمیرات فتوکپی
مشاوره با تیت نام - ۹ - ۶۶۴۷۶۵۸ - ۰۲۱

اطلاعیه خیلی مهم
سامانه پیام کوتاه
۳۰۰۰۷۸۷۰

نیازمندی‌های جامعه
انتخابی صحیح
مستجابی سریع
۱۸۸۳

دوازده + یک

نجات دهندگان همراه

امیر عساری

تابه حال آلوده شدن رایانه به ویروس را تجربه کرده اید؟ اگر شما نیز یکی از قربانیان ویروس های رایانه ای هستید و این تجربه سخت و ناراحت کننده را داشته اید، پیشنهاد می کنیم حتما تا انتهای این مقاله را به دقت مطالعه کنید، چرا که خواندن آن موجب می شود تا از بروز تجربه های تلخ دیگری برای شما جلوگیری شود.

دیسک نجات

گاهی عملکرد یک ویروس به شکلی است که پس از ورود به سیستم عامل، نمی توان با نصب نرم افزارهای ویروس یاب آن را از کار انداخت. یعنی

هیچ یک از این دو روش نمی تواند بهترین روش برای مقابله با ویروس فعال روی یک رایانه باشد. اگر به ابتدای پاراگراف توجه کرده باشید ذکر کردیم که عملکرد بعضی از ویروس ها به شکلی است که پس از ورود به سیستم عامل مانع از نصب ویروس یاب روی ویندوز می شوند یا ویروس یاب موجود را غیرفعال کرده و روی هارد دیسک شما منتشر می شوند. پس چنانچه بتوانید قبل از ورود به ویندوز، ویروس یاب را فعال کرده و از آن استفاده کنید، می توانید به راحتی ویروس را از رایانه حذف کرده و بدون نصب مجدد ویندوز از آن استفاده کنید. به کارگیری این روش نیز توسط سی دی هایی تحت عنوان دیسک نجات قابل انجام است. دیسک های نجات توسط کمپانی های



سازنده نرم افزارهای ویروس یاب تهیه می شوند که امکان استفاده از نرم افزار ویروس یاب قبل از شروع ویندوز در محیط داس را برای شما فراهم می کنند.

یکی کم است

همان طور که گفتیم دیسک های نجات این امکان را در اختیار شما قرار می دهند تا قبل از ورود به ویندوز، عملیات ویروس یابی را به اجرا درآورده و ویروس را از رایانه خود حذف کنید. در اینجا لازم است این نکته را یادآور شویم که هر ویروس یاب برای شناسایی و از بین بردن ویروس ها روش مخصوص به خود را دارد. پس ممکن است در اختیار داشتن یک دیسک نجات نتواند در تمام موارد جوابگوی نیاز شما باشد. در چنین شرایطی بهتر است چندین دیسک نجات از چند نرم افزار ویروس یاب در اختیار داشته باشید.

دوازده + یک

برای در اختیار داشتن چندین دیسک نجات می توانید هر دیسک نجات را روی یک سی دی رایت کرده و آنها را همراه با خود داشته باشید. اما روش بهتری نیز برای این کار وجود دارد. نرم افزار رایگان و قدرتمند SARDU که مخفف عبارت Shardana Antivirus Rescue Disk Utility

است، به شما این امکان را می دهد تا به راحتی ۱۳ دیسک نجات را روی یک سی دی رایت کنید! همچنین این نرم افزار قادر است چندین ابزار کاربردی و نسخه زنده لینوکس را نیز در کنار این ویروس یاب ها برای شما قرار دهد.

ساده اما پر محتوا

اگر برای اولین بار بخواهید از این نرم افزار استفاده کنید و تمام ۱۳ دیسک نجات را نیز به کار بگیرید، باید فایل هایی با حجم ۲/۶ گیگابایت را دانلود کنید! این فایل ها مجموعه ایمج های مورد نیاز مربوط به هر نرم افزار ویروس یاب هستند که توسط این برنامه در کنار یکدیگر و روی یک دیسک برای شما رایت می شوند.

برای استفاده از این برنامه باید به روش زیر عمل کنید:

۱- نرم افزار را دانلود کرده و پس از انتقال آن به یک پوشه در هارد دیسک خود، با کلیک روی فایل sardu.exe آن را اجرا کنید.

۲- برای دانلود دیسک نجات هر نرم افزار، کافیس تاروی نام آن نرم افزار در برنامه کلیک کنید. با کلیک روی نام هر نرم افزار پنجره اینترنت اکسپلورر شما باز شده و به طور خودکار به لینک دانلود دیسک نجات مربوطه منتقل می شوید. پس از انتقال موفقیت آمیز باید فایل مورد نیاز را دانلود کرده و آن را در پوشه ای که فایل sardu.exe قرار دارد ذخیره کنید.

۳- پس از آنکه دیسک های نجات مورد نظر خود را دانلود و در محل ذکر شده ذخیره کردید، باید نرم افزار را ببندید و آن را دوباره اجرا کنید. چنانچه مرحله ۲ را به درستی به انجام رسانده باشید، برنامه SARDU به طور خودکار دیسک های نجات ذخیره شده را شناسایی کرده و علامت چک مارک موجود در کنار نام نرم افزار را فعال می کند. (توجه داشته باشید که فایل های ذخیره شده از مرحله ۲، باید به فرمت ISO در پوشه نرم افزار SARDU قرار بگیرند و فرمت های ZIP و EXE در این نرم افزار شناسایی نخواهند شد.)

۴- در نهایت نیز با کلیک روی گزینه Crea ISO یک فایل ایمج از تمام دیسک های نجات موجود برای شما ساخته می شود که می توانید به کمک ابزارهای رایت سی دی یا دی وی دی آن را روی دیسک مورد نظر خود رایت کنید. همچنین چنانچه روی گزینه Crea USB avviabile کلیک کنید، دیسک های نجات مورد نظر شما در حافظه فلش (کول دیسک) ذخیره می شوند.

۵- پس از انتقال دیسک های نجات روی دی وی دی یا حافظه فلش می توانید رایانه خود را توسط آنها بوت کرده و به راحتی عملیات ویروس یابی را آغاز کنید.

چنانچه قصد دارید حافظه فلش خود را به یک کلینیک همراه با ۱۳ پزیشک مجهز کنید و جلوی گسترش ویروس ها را بگیرید می توانید با مراجعه به لینک زیر آخرین نسخه از این نرم افزار قدرتمند و رایگان را دریافت کنید:

<http://rapidshare.com/users/GXSNTC>

ترفند

عکس دلخواه شما

یکی از قابلیت های جالب ویندوز، پشتیبانی از قابلیت نمایش تصویر زمینه و درون پوشه ها (Folder) است. به کمک این قابلیت نه تنها می توانید زیبایی خاصی به ویندوز خود ببخشید، بلکه می توانید از آن برای تبلیغات نیز استفاده کنید.

استفاده تبلیغاتی از این روش به این شکل است که هر فایلی برای دانلود در اینترنت قرار دهید، یا به هر شکل دیگری برای دوستانتان ارسال کنید، می توانید شامل یک تصویر از آدرس سایت شما یا دیگر متون تبلیغاتی مورد نظر باشد که همزمان با ورود به پوشه فایل دریافت شده از سوی شما، برای شخص بازکننده پوشه به نمایش درمی آید. برای اجرای این قابلیت باید به روش زیر عمل کنید:

۱- در پوشه مورد نظر یک فایل متنی از نوع Text Document ایجاد کرده سپس کد

[{BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}]

IconArea_Image=logo.jpg

Save as گزینه روی گزیننه

Save as type در بخش

All files را انتخاب کنید.

در پایان نیز در بخش File name عبارت Desktop.ini را وارد کنید.

۳- از منوی استارت روی گزینه Run کلیک کرده و عبارت زیر را در آن وارد کنید:

ATTRIB +S "Folder path"

Folder path در عبارت فوق به جای

باید محل ذخیره سازی پوشه مورد نظرتان را وارد کنید. به عنوان مثال چنانچه پوشه مربوطه در روت درایو C بوده و اسم آن نیز Click باشد کد

فوق به این شکل تغییر می کند:

ATTRIB +S "C:\click"

۳- حالا چنانچه یک فایل تصویری تحت نام Logo.jpg در این پوشه قرار دهید، تصویر مورد نظر شما به عنوان تصویر زمینه به نمایش در خواهد آمد.

توجه ۱:

چنانچه بخواهید از تصاویر دیگر با نام های دیگری استفاده کنید، کافیس تاروی نام آن را در کد موجود در فایل Desktop.ini مشخص کرده و تصویر خود را نیز با همان نام در پوشه مورد نظر قرار دهید.

توجه ۲:

چنانچه می خواهید تصویر و فایل Desktop.ini در پوشه شما نمایش داده نشود، می توانید با کلیک راست روی آنها و ورود به بخش Properties، با فعال کردن گزینه Hidden آنها را پنهان کنید.

نوکیا وزیمنس شبکه 4G را آزمودند

شبکه‌های نوکیا وزیمنس اعلام کردند که توانسته‌اند از یک ایستگاه استاندارد تا مرکز توسعه و تحقیقات مشترک این دو شرکت در اولم آلمان ارتباط صوتی (Evolution Long Time) LTE برقرار کنند. این بنیاد اعلام کرده که ایستگاه پایه (BS) این شرکت تاکنون به ۸۰ اپراتور بین‌المللی صادر شده است و قادر است از داده‌های EDGE، HSPA، و LTE پشتیبانی کند. HSPA و EDGE در حال حاضر در شبکه‌های GSM فعلی به‌کرات استفاده می‌شوند. بنیاد شبکه‌های نوکیا و وزیمنس ایستگاه‌های آماده به کار LTE خود را اسب تروای بازار LTE می‌نامد. مارک روان، به خبرنگاری رویترز گفت: «هر کجا که ایستگاه‌های پایه ما قرار بگیرد، قابلیت ارتقا به LTE به‌سادگی انجام می‌پذیرد. استراتژی ما روی پیاده‌سازی و اولین بودن در بازار تمرکز دارد.»

نوکیا وزیمنس در اقدامی مشابه ۲۰۰ کارمند را به بخش LTE آمریکای خود اضافه کرده‌اند. این استخدام جدید، بخش توسعه و تحقیقات تگزاس این شرکت را به ۵۰۰ نفر افزایش خواهد داد. در این هنگام که نوکیا و وزیمنس روی ارتقا شبکه‌های GSM تلاش می‌کنند، روی همخوانی آن با دیگر سیستم بی‌سیم LTE که از سوی Verizon پیاده‌سازی شده‌است، تاکید دارند. دیگر رقیبان شبکه‌های مخابراتی روی سیستم وایزن کار می‌کنند. این شرکت‌ها شامل آلتاتل، اریکسون و استارنت می‌شوند. وایزن سیستم خود را از شبکه CDMA به شبکه LTE ارتقا می‌دهد و می‌خواهد این سرویس را در بوستون و سیاتل به‌بهره برداری برساند. موتورولا نیز برای شرکت مخابراتی KDDI در ژاپن در حال انجام تحقیقات مشابه است.



ساخت کتاب الکترونیکی



عکس: parnian-ebook.blogspot.com

"عنوان کتاب" وارد کنید و همچنین نام نویسنده‌ای نیز برای آن وارد کنید.

همچنین در قسمت توضیحات می‌توانید شرح مختصری از کتاب مربوطه را وارد کرده تا آن‌ها را به یاد بیاورید. شما می‌توانید برای کتابچه الکترونیکی خود یک جلد مخصوص درست کنید. کافیت در قسمت تصویر جلد، یک عکس اضافه کنید تا به‌عنوان جلد کتابچه شما انتخاب شود. البته باید توجه داشته باشید که فرمت عکس مربوطه باید PNG باشد که یکی از فرمت‌های رایج استفاده و ذخیره نرم‌افزار فتوشاپ است.

پس از انتخاب گزینه‌های مربوطه، با استفاده از کلید "مرحله بعد" به بخش دوم، بخش "صفحه بندی" بروید. در این بخش کاربر باید میزان حداکثر تعداد کلمات در هر صفحه و حداکثر تعداد پاراگراف‌ها در هر صفحه را تعیین کند. برای شروع کار پیشنهاد ما این است که تنظیمات این بخش را به حال خود گذاشته تا با تنظیمات پیش فرض نویسنده، برنامه ساخته شود. همچنین با استفاده از گزینه شماره‌گذاری صفحات می‌توانید صفحات کتاب‌های خود را شماره‌گذاری کرده تا دسترسی به قسمت‌های مختلف کتاب راحت تر شود.

در قسمت پیش‌فرض‌ها نیز می‌بایست برای کتابچه خود یک طرح پیش‌فرض انتخاب کنید که این طرح‌ها به پرنیان، طومار و دفتر خلاصه می‌شوند. همچنین در قسمت قلم پیش‌فرض برای برنامه خود یک قلم زیبا انتخاب کنید و به مرحله بعد که آخرین قسمت ساخت است بروید. در اینجا کافیت در قسمت انتخاب فایل، یک اسم برای کتاب خود انتخاب کرده و محل آن را برای ذخیره مشخص کنید. سپس گزینه تبدیل را زده تا کتابچه شما ساخته شود.

پس از تبدیل می‌توانید با استفاده از گزینه تست، فایل خود را تست کرده و آن را در محیطی شبیه به شکل موبایل مشاهده کرده و صفحات آن را بالا و پایین کنید تا از درستی آن اطمینان حاصل کنید.

پس از حصول اطمینان کافیت فایل JAR ساخته شده را به گوشی خود انتقال داده و همانند تمامی برنامه‌های جاوا نصب کرده و به راحتی از آن استفاده کنید.

همانطور که دیدید، این برنامه با آنکه خیلی ساده بود اما می‌توانست کمک‌های شایانی در این زمینه به ما بکند. برای دریافت آن نیز از آدرس اینترنتی زیر استفاده کنید.

<http://www.persianmobiles.com/mobile224.html>

را مطابق معمول نصب تمامی نرم‌افزارهای کامپیوتری استفاده کنید. کافیت برای اجرا برنامه ParnianCreator را اجرا کنید و به محیط برنامه وارد شوید.

برنامه از محیط ساده‌ای تشکیل شده و هیچ پیچیدگی خاصی ندارد و این یکی از ویژگی‌های این نرم‌افزار است. ابتدا کاربر می‌بایست متون خود را اعم از فارسی، عربی، انگلیسی و ... را در یک فایل نوشتاری یا txt ذخیره کنید. برای ذخیره این فایل‌ها نیز بهتر است از یک Editor متنی همانند Notepad استفاده کند. برای اینکه این ادیتور قادر است در فایل‌های متنی، نوع انکدینگ (نوع فرمت متن) آن را نیز مشخص کند. پس از ذخیره متون خود در یک فایل متنی، کافیت با قسمت "انتخاب متن" در برنامه، آن را انتخاب کنید.

ابتدا برای کتاب خود یک نام انتخاب کنید، ترجیحاً نام کتاب را به‌صورت حروف انگلیسی وارد کنید تا در گوشی‌های موبایل راحت‌تر در دسترس باشند. سپس عنوانی برای کتاب خود در قسمت



پژمان عاملی فرد یکی از پدیده‌های دنیای دیجیتال امروزی، کتاب‌های الکترونیکی یا همان E-BOOK هستند که با سیستم‌های مختلف به‌متون نوشتاری دیجیتال تبدیل شده و قادرند در هر وسیله‌ای مورد استفاده قرار گیرند. هر چند که هیچ چیز نمی‌تواند جای واقعی یک کتاب معمولی را بگیرد، اما می‌توان از ویژگی‌های کتاب‌های الکترونیکی به‌کم حجم و سریع بودن اشاره کرد. شما می‌توانید در آن واحد با یک وسیله الکترونیکی کوچک همچون موبایل به صدها عنوان کتاب در هر جای دنیا که خواستید دسترسی داشته باشید و سریعاً به هر آنچه نیازمند آن هستید برسید. کافیت برای این کار سری به کتابخانه‌های مجازی در دنیای اینترنت بزنید و کتب مختلف را از اینترنت بارگذاری کنید و با کمترین هزینه شروع به مطالعه کنید. این کتاب‌ها علاوه بر مزایایی که در بالا ذکر شد، بسیار ارزانتر از کتب معمولی بوده و از آنجایی که برای تهیه آن‌ها نیاز به کاغذ برای چاپ نیست، می‌توانند محافظی هر چند ناچیز برای محیط زیست و جنگل‌های یک کشور به حساب بیایند. امروز قصد معرفی یکی از برنامه‌های خوب ایرانی را داریم که به شما کمک می‌کند تا متون نوشتاری خود را به کتابچه‌های الکترونیکی تبدیل کنید تا بتوانید آن‌ها را بر روی انواع گوشی‌ها نصب کنید. از آنجا که این برنامه کتابچه‌ها را برای انتقال به موبایل و نصب، به‌صورت فایل‌های جاوا در می‌آورد، می‌توانید آن‌ها را روی اکثر گوشی‌های موبایل به‌راحتی نصب کرده و از آن استفاده کنید.

نرم افزار پرنیان نگارش اصلاح شده ۹.۵ این برنامه برعکس دیگر برنامه‌های موبایل، ابتدا باید در کامپیوتر نصب شود که شما می‌توانید آن

پخش اچ‌دی، هدف بعدی سامسونگ

سامسونگ گوشی Instinct HD را عرضه کرد. این تلفن همراه ویژگی‌های جالب توجهی در نوع خود دارد. صفحه نمایش بزرگ و ویریه داخلی هنگام استفاده از صفحه نمایش لمسی آن، کیبورد QWERTY مجازی و همچنین شتاب‌سنج داخلی که جهت صفحه نمایش را کنترل می‌کند و هنگامی که به صورت نزدیک می‌شود، خاموش می‌شود، تنها بخشی از ویژگی‌های این گوشی است.

به‌گزارش وب‌سایت خبری InformationWeek، همانطور که از نام این تلفن بر می‌آید، این تلفن قادر است از طریق کابل خروجی تلویزیون، تصاویر HD را پخش کند، اما قابلیت پخش آن‌ها را داخل خود گوشی ندارد. این تلفن با دوربین ۵ مگاپیکسلی و دوربین فیلمبرداری HD عرضه می‌شود.



عکس: InformationWeek

مقایسه چند نرم افزار مدیریت پروژه منبع باز

مدیریت به روش اجایل

سیستم فعال نیستند، به عنوان مثال، قابلیت های کشیدن و انداختن در برخی از جاها غیرفعال است و درکل، این نرم افزار برای پروژه های بزرگ با چندین تیم مناسب نیست و تنها یک محصول در یک زمان می تواند فعال باشد.

Agilo - ۳

آخرین نسخه، ۱/۰/۲ حرفه ای، فناوری ها: پایتون (۲/۶)، MySQL و SQLite (PostgreSQL) هم پشتیبانی می شود.

مفاهیم اصلی این نرم افزار

هر پیاده سازی از Agilo، تنها یک محصول / پروژه و تنها یک گزارش نویسی را پشتیبانی می کند. هر پیاده سازی می تواند چندین شاخص زمانی (Milestone) یا همان عرضه داشته باشد. هر گزارش نویسی شامل پیش نیازها، مطالب کاربران و وظایف است. این سه آیتم، از یک ساختار پیروی می کنند، پیش نیازها می توانند به مطالب ارجاع دهند و مطالب به وظایف. هر چند که پیاده سازی این ساختار کمی دشوار است. کاربران می توانند چندین نقش داشته باشند و همچنین در گروه های مختلف قرار بگیرند. این نرم افزار در ارائه صفحه وظایف، بهترین نرم افزار نسبت به بقیه است.

از آنجایی که این نرم افزار، مدیریت تنها یک پروژه و یک نرم افزار را در آن واحد ارائه می کند، تنها برای تیم های کوچک که روی یک محصول کار می کنند مفید است. البته سازمان ها می توانند با نصب جداگانه این نرم افزار، روی چند محصول نیز کار کنند.

مستندسازی این نرم افزار هم مانند بقیه عالی نیست اما کار راه بینداز است. انجمن ها فعالند و به نظر جای خوبی برای دریافت پشتیبانی به حساب می آیند. نسخه حرفه ای این سیستم هر ماه ۸/۵۰ پوند را به عنوان هزینه پشتیبانی حرفه ای دریافت می کند.

بسیاری از ویژگی های این نرم افزار پنهان و دشوار است و برای امور عادی کلیک های زیادی نیاز است. هر چند که ظاهر وظایف پیش روی آن، بهترین است. همچنین می تواند با کشیدن و انداختن مطالب را امتیازدهی و آن را در ارزیابی هر کار اضافه کند. همچنین گزارش های این سیستم، گزارش های خوبی است. اما هنگام ایجاد یک وظیفه، نمی توان آن را به مطلب خاصی اضافه کرد و تنها در چهارچوب اضطرار قرار می گیرد.

نتیجه گیری

در مجموع، اجایل فنت و ایس سکران نسبت به اجایل امتیاز بهتری می گیرند؛ اما هر سازمان و شرکت باید حتما پیش نیازهای خود را در نظر داشته باشد تا بهترین راه حل را از میان نرم افزارهای منبع باز پیدا کند.

می شود که هر مطلب شامل وظایف و آزمایش های صحت می شوند.

درست بر خلاف اجایل فنت، ایس سکران یک ظاهر امور انجام نشده دارد که در آن، وظایف را می توان با کمک کشیدن و انداختن، اولویت بندی کرد. بسیاری از گزینه ها را می توان با کلیک راست کردن انجام داد. این نرم افزار تنها یک عرضه و یک اضطرار را (در یک

این نرم افزار منحنی یادگیری درازی دارد و کمبود ویژگی های Drag & Drop در آن احساس می شود. اما در بخش ویژگی ها، از توانایی فنی زیادی برخوردار است و می تواند تا سازمان های بزرگ را پشتیبانی کند، بعد از یادگیری، استفاده از آن آسان می شود. اما، مطالب موجود آن را فقط با تعداد ساعت می توان تخمین زد و امکان بررسی دقیقه ای وجود ندارد.

محمدرضا قربانی

نرم افزارهای مدیریت پروژه تقریباً در همه مدل، چه داخلی و چه خارجی وجود دارند. اگر نرم افزارهای تجاری را از دل آنها بیرون بکشیم، و همچنین روی یکی از متدهای جدید توسعه نرم افزار، به نام اجایل (Agile) تمرکز کنیم در این صورت تعداد اندکی نرم افزار منبع باز مدیریت پروژه باقی می ماند که با هم آنها را بررسی خواهیم کرد.

با مدت توسعه و مدیریت پروژه به روش اجایل، تعاملات در سیستم بیش از پیش می شود و مدیر پروژه را به فردی مشوق و نیرومند بدل می کند، ضمن آنکه پیشرفت کار به صورت افزایشی ادامه می یابد.

بازار نرم افزارهای مدیریت پروژه اجایل هم اکنون ثابت و بالغ شده است و ابزارهای منبع باز، برای شرکت هایی که می خواهند گام آغازین خود را (و چه بسا تا زمان نامعلوم) در مدیریت پروژه بپیامند، بهترین گزینه است.

Agilefant - ۱

آخرین نسخه: ۱/۶، فناوری های استفاده شده: تامکت ۵/۵، مای سه کوئل، جاوا ۱/۶

در این نرم افزار، هر پروژه اصلی می تواند یک یا چند محصول داشته باشد. هر محصول برای خود پروژه هایی دارد که در موقعیت های مناسب عرضه می شوند. هر پروژه یک یا چند تکرار (Iteration) دارد. هر محصول، پروژه و یا تکرارها، برای خود یک گزارش نویسی دارند که شامل مطالب مختلف می شود. مطالب می توانند به گزارش نویسی بخش های مختلف منتقل شوند. هر مطلب می تواند صفر یا بیشتر وظیفه به دنبال خود داشته باشد. همچنین پروژه ها در ظاهر اصلی، به ترتیب اولویت لیست خواهند شد.

این نرم افزار چندین تکرار را به طور موازی راه اندازی می کند و سازمان های بزرگ تر می توانند از این نرم افزار استفاده بهتری ببرند.

اجایل فنت چندین کاربر و چندین گروه را پشتیبانی می کند، اما متأسفانه چندین نقش کاربری را پشتیبانی نمی کند، یک کاربر همواره یک کاربر است و دسترسی خاصی را نمی توان به آن افزود یا از آن کم کرد.

مستندسازی این پروژه خوب است، اما عالی نیست و طوری نوشته شده است که انگار بخش های عظیمی از آن اضافه است. هر چند که راهنمای نصب آن کامل است و انجمن ها و پشتیبانی ایمیلی آن، خوب به نظر می رسد.



عکس: esdirect.co.uk

محصول) در آن واحد فعال نگاه می دارد و برای سازمان های بزرگ تر که نیاز به پیاده سازی های موازی دارند، مناسب نیست.

کاربران ایس سکران می توانند نقش های مختلفی داشته باشند، اما نمی توانند در گروه های مختلف قرار بگیرند. به جز چارت برن داون (BurnDown)، هیچ نوع گزارش، یا شیوه گزارش گیری از این سیستم وجود ندارد.

مستندسازی این پروژه بد نیست، متأسفانه راهنمای نصب تنها به زبان فرانسوی نوشته شده است، اما پشتیبانی ایمیلی و انجمنی آن تقریباً این ها را جبران می کند و تیم توسعه این نرم افزار، تیم فعالی است.

نقشه راه، نقشه عرضه و نقشه اضطرار چندین سطح از برنامه ریزی کاری را واضح می کند. آزمون های پذیرفته شدن می توانند برای هر مطلب ذخیره شود و می توان با کمک کشیدن و انداختن امتیاز هر یک از مطالب را افزایش داد. اما طراحی آن طوری است که امکان رای دادن به گزارش نویسی های طولانی غیرممکن است. برخی از ویژگی ها در همه جای

همچنین میان کاربران تفاوت دسترسی وجود ندارد. اما در مجموع می توان این نرم افزار را با مجموعه ای از ویژگی ها و اندکی عوارض در نظر گرفت که برای پروژه های بزرگ مناسب است.

IceScrum - ۲

آخرین نگارش: 2#13، فناوری ها: جاوا ۱/۵ با موتور سرولت (تامکت). اتصال به HSQLDB که می تواند به دیگر دیتابیس ها همچون MySQL متصل شود.

مفاهیم پیاده سازی شده

محصولات (که در برخی جاها پروژه هم صدا زده می شوند) بالاترین سطح ساختاری را دارند. هر پیاده سازی هم می تواند شامل چند محصول باشد. هر محصول برای خود یک نقشه راه و یک گزارش نویسی دارد. گزارش نویسی شامل ویژگی های نرم افزار، گزارش نویسی کاربران، کاستی ها و مطالب فنی باشد. نقشه راه شامل چند عرضه (Release) می شود که هر کدام از این ها، یک نقشه عرضه (Release Plan) دارند. هر نقشه عرضه شامل چند زمان اضطرار می شود که باز هر زمان اضطرار شامل مطلب خاص خود

اخبار لینوکسی

تبلت با باتری قلمی

شرکت نور تک (NorhTec) کامپیوتر تبلتی را با قیمت تنها ۳۰۰ دلار عرضه کرده است که لینوکس اوپن بوت رو روی سیستمی ۱ گیگاهرتزی عرضه می کند. این سیستم که گکو اینفو پد (Gecko Info Pad) نام دارد، با صفحه نمایش ۸/۹ اینچی و ۸ گیگابایت حافظه وضعیت جامد (Solid State) عرضه

می شود و نیاز به منبع برق خارجی ندارد و با باتری قلمی کار می کند. این تبلت که به عنوان ارزان ترین تبلت تاریخ نام گرفته است، در دره نرخی نت بوک ها قرار می گیرد و با هشت باتری قلمی AA می تواند تا ۳ ساعت روشن بماند.

صفحه نمایش این سیستم از رزولوشن ۱۰۲۴ در ۷۶۸ پیکسل پشتیبانی می کند و می تواند ۵۱۲ مگابایت یا ۱ گیگابایت رم داشته باشد.



عکس: linuxfordevices.com



شماره جدید از همه نظر بهتر شده است

قهرمانان باز می گردند

سید طه رسولی از شماره چهار به بعد، گیتار هیرو به شدت در حال دست می کند! در اولین قدم متوجه می شوید که بخش Career کاملاً مشابه راک بند است. حتی منوها هم با منوهای کلاسیک گیتار هیرویی تفاوت دارند و به منوهای راک بند شبیه شده اند. سیستم پیشرفت با توجه به

یک کنترای جدید با حال و هوای قدیمی

تولد دوباره

بیتی باشد. رزولوشن تصویر به صورت عمدی پایین آورده شده تا با رویت شدن مربع هایی که کاراکترها را تشکیل می دهند، بازی کننده های قدیمی یاد کنترهای زمان NES و SNES بیفتند.

بازی پنج مرحله بیشتر ندارد. این پنج مرحله خیلی طولانی نیستند اما برای تمام کردن آنها باید همه توان و تجربه کنترایی خود را به کار بگیرید. خصوصیات اصلی بازی های این سری یعنی صحنه های شلوغ، انفجارهای الکی، دشمن های خنگ و ربات های غول پیکر در تولد دوباره وجود دارند. هر مرحله از دو بخش تشکیل شده که نقش چک پوینت را هم دارد. بخش های مختلف هر مرحله کاملاً با هم متفاوت هستند و حتی به مدت یک دقیقه هم احساس یکنواختی به شما دست نمی دهد.

یکی از فرجه هایی که سازنده های تولد دوباره به بازی کننده ها داده اند، اضافه شدن درجه سختی جدید به نام «ساده» است! یعنی می توانید برای اولین بار با خیال

باز هم کسانی که در جبهه نینتندو باشند می توانند شماره جدید از کنتررا را بازی کنند. دوازدهمین شماره از سری بازی های اکشن کنتررا با نام تولد دوباره (Rebirth) برای Wii منتشر شده و طبق معمول یک بازی اکشن دوبعدی هیجان انگیز و جذاب است. «کنتررا: تولد دوباره» یکی از بازی های WiiWare به حساب می آید و می شود آن را دانلود کرد.

اول از همه چیز باید در منوی Options دکمه های مربوط به دسته را تنظیم کرد تا کلیدهای تغییر سلاح و ایستادن ثابت در هنگام تیراندازی فعال شوند. در قدم بعدی باید بازی را شروع کرد و از صحنه های شلوغ کنترایی و غول های بی اعصاب این بازی لذت برد.

در این شماره بازی را با دو کاراکتر آغاز می کنید. طبق معمول بیل رابزر قهرمان اصلی است که البته کسانی که بازی های کنتررا را دنبال کرده باشند، می دانند او همان بیل رابزر قدیمی نیست و رباتی است که ظاهر بیل را دارد. در کنار بیل، Yagy از بازی نئوکنتررا هم هست که توانایی هایش کوچکترین تفاوتی با بیل ندارد و فقط برای بخش دونفره او را طراحی کرده اند.

استودیوی M2 تحت نظارت کونامی بازی تولد دوباره را ساخته و تمام تلاش اش را به کار گرفته تا همه چیز مانند کنترهای دوبعدی زمان کنسول های ۸

اخبار

اسلیم ایستاد

مدل جدید پلی استیشن ۳ که با نام اسلیم معروف است در هفته اول توانست فروش چشمگیری داشته باشد. به طوری که اولین برآوردها از افزایش ۴۰۰ درصدی فروش پلی استیشن ۳ خبر می دادند. گروه NPD هم اعلام کرد که میزان فروش پلی استیشن ۳ در آگوست نسبت به ماه قبل دو برابر شده است. اما ظاهراً این اتفاق کاملاً موقتی بوده، زیرا در هفته دوم فروش پلی استیشن ۳ تقریباً ۴۴ درصد کم شد. البته باز هم در مقایسه با فروش ماه قبل بیشتر است اما ظاهراً خریداران آن شور و شوق اولیه را ندارند. فروش ایکس باکس ۳۶۰ هم تقریباً ۹ درصد در این هفته کم تر شد.

بلیت قطار برای لینک

بازی Phantom Hourglass یکی از بازی های اصلی کنسول دستی DS به شمار می آید که فروش خوبی هم داشت. شماره دوم این بازی که از سری افسانه زلدا است Spirit Tracks نام دارد و به گفته نینتندو قرار است در ۷ دسامبر (۱۶ آذر) امسال به بازار بیاید.

سبک گرافیکی بازی همانند قسمت قبلی است و روند آن تشکیل شده از یک سری سیاه چال ها است که در هر کدام تعداد زیادی دشمن و معما انتظار شما را می کشند. یک خط راه آهن و لوکوموتیو جادویی در بازی وجود دارد که لینک را به جزایر مختلف منتقل می کند.

بایوشاک ۲ در زمستان

شرکت تیک تو هفته گذشته اعلام کرد شماره دوم بایوشاک را در زمستان امسال به بازار خواهد فرستاد.

این بازی که بخش تک نفره اش ۱۰ سال بعد از پایان داستان بایوشاک ۱ اتفاق می افتد، در تاریخ ۹ فوریه (۱۹ دی ماه) هم زمان برای پلی استیشن ۳، ایکس باکس ۳۶۰ و PC منتشر خواهد شد. بخش تک نفره توسط استودیوی 2K Marin ساخته می شود. اما بخش چند نفره که ساخت آن را استودیوی Digital Extreme برعهده دارد در مورد حوادث پیش از بایوشاک ۱ است و قرار است یک پیش درآمد خوب برای داستان بایوشاک باشد.



بازی خورها

بازی شد. در ضمن تا دوباره نپرسیده اید بگویم که من خبر ندارم دسته های گیتار هیرو ۵ را کجا می فروشند. ولی در بازار پیدا می شود.

کسانی که عشق کنتررا دارند هم حتماً باید Rebirth را امتحان کنند. راستی اگر دیدید اوضاع خیلی در هم و بر هم شد می توانید با زدن هم زمان کلیدهای +، ۱ و ۲ روی دسته Wii به حالت Debug بروید و هر کاری خواستید با کاراکترها و مراحل انجام بدهید! آقای محمود کمالی، بازی موتور استورم PSP منتشر شده و در بازار هست اما تا به حال ما نتوانستیم آن را مانند شما راه بیاندازیم. احتمالاً از این به بعد فرم ویر ۶ لازم

با سلام به همه شما بازی خورهای عزیز. در ادامه صحبتی که هفته پیش کردیم کماکان باید بگویم که لیست بازی ها هر روز دارد طولانی تر می شود و غصه ما هم بیشتر، چون نمی توانیم به موقع و مطابق سلیقه شما به این بازی ها بپردازیم.

به هر حال عذرخواهی ما را پیشاپیش بپذیرید. سعی می کنیم مانند این هفته یک بازی داغ داغ را در کنار یک بازی نه چندان داغ نقد کنیم که خیلی از درجه حرارت صفحه بازی کلیک کم نشود!

این هفته به سراغ گیتار هیرو ۵ رفتیم که هر کار کردیم دیدیم نمی شود بی خیال این

بازی هفته

ماشین‌ها و زامبی‌ها

بازار بازی داخلی فعلا قرق دو نام بسیار بزرگ یعنی NFS و رزیدنت اوایل است، بازی‌هایی که بازی‌خورهای ایرانی برای شان غش و ضعف می‌روند. نسخه PC رزیدنت ۵ گرافیک بهتری نسبت به نسخه‌های کنسولی دارد و نوع هدف‌گیری آن هم تغییر کرده است. در مورد NFS هم به موقع‌اش توضیح کامل خواهیم داد.

بازی اکشن Wet یکی از بازی‌هایی است که هفته گذشته برای کنسول‌های نسل جدید منتظر شد. بازی اکشن نقش‌آفرینی 2 Marvel: Ultimate Alliance که قهرمان‌های کتاب‌های کمیک مارول را به جان هم می‌اندازد از دیگر بازی‌های مشترک روی کنسول‌های نسل جدید است. راک‌بند جدید که بیتلز نام دارد هم از هفته پیش به بازار آمده و باب دل طرفداران سبک ریتمیک است. در بازار بازی‌های دستی هم چند بازی خوب از قبیل Scribblenauts و ماریوآرپی جی برای کنسول DS و GT و Dirt2 برای کنسول دستی PSP پیدا می‌شوند. اگر اهل PC باشید می‌توانید نسخه PC بازی ردفکشن را بازی کنید که پس از چند ماه تاخیر برای این پلتفرم هم به بازار آمده است.

بازی موبایل

آژیر قرمز

نسخه موبایل بازی رد آلرت یک بازی استراتژی جمع و جور و خلاصه است. هر کس بازی‌های اصلی سری C&C را بازی کرده باشد به سرعت متوجه شباهت‌های رد آلرت موبایل با این بازی‌ها می‌شود.



اما برای رد آلرت بازی کردن با موبایل باید حتما از گوشی‌هایی استفاده کنید که صفحه نمایش بزرگ دارند در غیر این صورت به سختی می‌توان تفاوت بین واحدها و سربازها را با چشم غیر مسلح مشاهده کرد!

رد آلرت ۳ یک استراتژی کامل است. برای تمام کردن بعضی از مراحل حدود نیم ساعت زمان لازم است و ناگفته نماند که رد آلرت ۳ بازی کردن، به سرعت باتری موبایل شما را خالی می‌کند.

دوربین توسط دسته کنترل یا جهت‌ها به اطراف حرکت می‌کند. برای باز کردن منوی ساخت و ساز باید از کلید ۰ استفاده کرد. گرافیک بسیار خوب است. مراحل آن قدر زیاد و طولانی هستند که تا مدت‌ها با رد آلرت سرگرم باشید.

طرفین رقابت بازی را از روی درجه معمولی شروع می‌کنند و هر چه بهتر پیش بروند، درجه سختی افزایش پیدا می‌کند. حالت‌های Face Off و Pro Face Off هم که به قوت قبل باقی هستند. در هنگام نوازندگی دسته جمعی، کار گروهی معنای بیشتری پیدا کرده است. خوب زدن گروه جایزه بیشتری نصیب آنها می‌کند. اگر یکی از اعضا نتوانست نت‌ها را بزند و باخت، کل گروه نمی‌بازد. بلکه فرصتی به بقیه اعضا داده می‌شود تا با خوب نواختن توجه مردم را جلب کنند و شانس دوباره به دست بیاورند. البته ناگفته نماند که این چیزها قبلا در راک‌بند وجود داشته‌اند. هم‌چنین اگر خط‌استار پاورتان پر باشد، با گرفتن نت‌های ستاره‌دار، می‌توانید آنها را به دیگر اعضای گروه بدهید.

یکی از بهترین قابلیت‌های اضافه شده به گیتار هیرو ۵، بخش چالش‌ها است. هر آهنگ یک چالش مخصوص به خود دارد که منظور از آن برآورده کردن شرایط خاصی در طول آهنگ است. مثلا مقدار امتیاز خاصی با استار پاور بگیرید، مدت زمان به خصوصی با ضرب ۸ باشید یا همه نت‌ها را با استرام به بالا بزنید. چالش‌ها انگیزه خوبی برای تکرار آهنگ‌ها هستند.

گیتار هیرو ۵ با حفظ همان گیم‌پلی و مکانیک گیتار هیرو ۴، همه چیز را بهبود داده است. این بازی از همه نظر از شماره قبل بهتر است. چیزهایی از قبیل قابلیت وارد کردن آواتار در ایکس باکس ۳۶۰، بداهه نوازی در بخش استودیو و نواختن موسیقی پخش شده در تیتراژ، گیتار هیرو ۵ را به یکی از بهترین بازی‌های سبک ریتمیک تبدیل کرده است.

چندین ماه ما را سرگرم کند. نزدیک به ۸۵ قطعه موسیقی در گیتار هیرو ۵ برای نواختن وجود دارد که گستره وسیعی از سبک‌های مختلفی را شامل می‌شود. سازنده‌ها سعی کرده‌اند برای هر سلیقه‌ای حداقل یک مرحله خوب طراحی کنند. اما مشکل این جاست که با این روش هر نوع سبکی که دوست داشته باشید، تنها یکی دو عدد آهنگ در آن سبک پیدا می‌شود! بنابراین درصد بیشتری از بازی را باید صرف زدن نت‌هایی بکنید که علاقه‌ای به شنیدن آنها ندارید. اما خوشبختانه نوع چپینس نت‌ها آن قدر خوب است که چالش برانگیز باشد.

در زمینه نواختن تغییر چندانی رخ نداده است. خواندن باز هم ساده‌تر از قبل است. درام زدن تفاوتی با گیتار هیرو ۴ ندارد و در بخش نوازندگی

گیتار هیرو به شدت

در حال دست و پا زدن برای رسیدن به رقیب، یعنی راک‌بند است

گیتار تغییرات جزئی هستند. حالا می‌شود کوردها را هم به صورت همزمان زد. اگر به دنبال آهنگ‌های خفن برای گیتار زدن و تک‌نوازی سرعتی می‌گردید، چیزی در گیتار هیرو ۵ یافت نمی‌شود.

بیشتر تلاش سازنده‌ها در بهبود بخش چند نفره بوده است. حالا هر چند نفر که بخواهند می‌توانند یک ساز را انتخاب کنند و با هم به رقابت بپردازند. حالت‌های جدیدی به منظور افزایش کل‌کل بین دوستان اضافه شده است که از آن جمله می‌توان به Momentum اشاره کرد. در حالت ممنتوم

تعداد ستاره‌های گرفته شده که در نسخه متالیکا معرفی شد، کماکان در این نسخه هم وجود دارد که یکی از نقاط مثبت روند بازی است. به این ترتیب هر وقت یک آهنگ را دوست نداشتید یا زورتان نمی‌رسد آن را تمام کنید می‌شد آهنگ‌های قبلی را پنج ستاره کنید و به مرحله بعدی بروید.

دو پیشرفت عمده در گیتار هیرو ۵ نسبت به شماره‌های قبل به چشم می‌خورد، اولین پیشرفت در بخش گرافیکی است. اضافه شدن افکت‌های تصویری مانند مات شدن و زاویه دوربین‌های حرفه‌ای باعث شده‌اند تا تصاویر پخش شده در پس‌زمینه، بسیار زیباتر و جالب‌تر از قبل باشند. انیمیشن کاراکترها و دقت به کاررفته در طراحی آنها واقعا مثال زدنی است. تماشا کردن گیتار هیرو ۵ هم مانند بازی کردن لذت بخش است. تغییر گرافیکی در واسط کاربری هم دیده می‌شود. حالا صفحه‌ای که نت‌ها روی آن حرکت می‌کنند واضح‌تر است و نت‌ها را بهتر می‌توان تشخیص داد.

پیشرفت دوم در زمینه طراحی منوهاست. همین که یکی دو ساعت با گیتار هیرو ۵ بازی کنید متوجه می‌شوید به طور نامحسوسی همه چیز در دسترس شماست و هر وقت بخواهید چیزی را عوض کنید یا به یک حالت دیگر بروید، این کار را می‌توانید به سرعت انجام دهید. دیگر احتیاجی نیست برای تغییر حالت بازی چندین منورا به عقب برگردانید یا برای تغییر درجه سختی یا ساز، بازی را از اول آغاز کنید.

اما برویم سر وقت روند بازی که قرار است

به نام‌های Tsugu-Min (یک ربات که در دموهای بین مراحل او را می‌بینید) و Plisskin (یک انسان با سر سوسمار) اضافه می‌شوند. اگر بازی را روی درجه سخت بتوانید به اتمام برسانید یک درجه سختی دیگر به نام «کابوس» اضافه می‌شود. این حالت به خصوص برای حرفه‌ای‌ها قابل توجه است. زیرا در این حالت هر دشمنی را که از بین ببرید یک موج آبی از انرژی به طرف شما پرتاب می‌کند. به این ترتیب در بخش‌های آغازین هر مرحله که تعداد دشمن‌های خرد زیاد هستند، اگر بخواهید مثل همیشه انگشت را روی کلید شلیک نگه‌دارید در کم‌تر از دو ثانیه صفحه پر از حلقه‌های آبی رنگ می‌شود که به هیچ وجه نمی‌شود از آنها فرار کرد!

از گرافیک حرف زیادی نمی‌شود زد. زیرا به عمد دقت گرافیکی پایین آورده شده است. اما در بخش صوتی کماکان کنترا یک بازی برجسته است. بیشتر موسیقی‌ها قدیمی و مربوط به بازی‌های قبلی هستند. به خصوص موسیقی‌ای که در هنگام مبارزه با غول‌خراها پخش می‌شود. انجام این بازی را به همه طرفداران قدیمی کنترا توصیه می‌کنیم زیرا تولد دوباره موفق شده کاملاً حال و هوای کنتراها قدیمی را زنده کند و به هر حال هر چه باشد کنتراست و باید آن را بازی کرد!



این دو بازی را می‌توانید در تصویر ببینید: nintendolife.com

راحت کنترا را در حالت ساده آغاز کرده و بدون هیچ مشکلی به اتمام برسانید. بعد برای تجربه کردن گیم‌پلی واقعی کنترا، به حالت‌های معمولی و سخت بروید. در بخش ساده در صورت باختن، تیرها را از شما نمی‌گیرند و گلوله‌های شلیک شده از سلاح دشمن‌ها فقط در هشت جهت اصلی حرکت می‌کنند.

پس از تمام کردن بازی روی درجه سختی ساده و معمولی، دو کاراکتر جدید

کیوان فخریان عزیز، عجله نکن هنوز خبری از فیفا ۱۰ و پرو ۲۰۱۰ نیست. چیزی که در بازار دیده‌اید دموهای قابل بازی این دو عنوان بوده‌اند. هر سال این مشکل وجود دارد که فروشنده‌ها با نامردی دمو قابل بازی این دو بازی معروف را به جای نسخه اصلی می‌فروشند. گول نخورید! آقای صبری، ما مدت‌هاست که هیچ پیش‌نمایشی از بازی‌ها در صفحه بازی کلیک نمی‌زنیم چون بازی‌هایی که در بازار هستند تعدادشان به اندازه کافی زیاد هستند. تا هفته بعد خدانگهدار.

آقای مسعود شیرازی همین روزها دو بازی خیلی خوب برای پلی‌استیشن ۳ می‌آید که اولی نینجا گایدن سیگما ۲ است و دومی آنچارتد ۲. دوست عزیز آقای مجید رفتی، مدتی هست که دیگر گروه M33 برای PSP فرم‌ویرهای دست‌ساز نمی‌دهد. در حال حاضر چند فرم‌ویر دست‌کاری شده دیگر از جمله فرم‌ویرهای GEN وجود دارند که می‌شود آنها را نصب کرد.

داشته باشید. اگر کسی می‌داند لطفاً هم ما را راهنمایی کند هم آقای کمالی را. آقای صدری، ممنون از این که یادآوری کردید مطالب صفحه بازی کلیک به درد نخور و مزخرف هستند و اخبار غلط چاپ می‌شوند. راستش را بخواهید یادمان رفته بود. حسن قزاقی، بازی Modern Warfare 2 یا به قول شما کال هنوز نیامده! چه عجله‌ای داری؟

تحلیل سیستم‌های اطلاعاتی اولین شرط کیفیت در دنیای IT

جراحی سیستم در ۱/۲ ثانیه

سعید نوری آزاد

پیشرفته شدن و به روز شدن یعنی چه؟ آیا تغییر ابزار به تنهایی می‌تواند نشانه پیشرفت باشد؟ قطعاً پاسخ منفی است و ورود رایانه به اداره‌ها نمی‌تواند دلیل بر IT شدن اداره باشد و این کار نیازمند چیزی است به نام تحلیل سیستم که ما اسم آن را جراحی سیستم گذاشته‌ایم. تحلیل سیستم چیزی بیش از یک نیاز است، چراکه اعمال تغییرات در یک سیستم اطلاعاتی بدون تحلیل، مانند جراحی یک انسان بدون آزمایش و عکسبرداری است.

فناوری اطلاعات دارای روش‌هایی برای یکسان‌سازی ساختار سیستم‌های اطلاعاتی در سازمان‌هاست. البته این یکسان‌سازی، به معنای هم‌شکل‌سازی نیست و هر اداره یا سازمان دارای روش کاری خود خواهد بود اما ورودی و خروجی‌ها استاندارد خواهد بود. این استانداردسازی و اصلاح روش‌ها نیز برعهده تحلیلگر است. تحلیلگر سیستم باید خواسته‌های نامحدود کاربران را با خلاقیت خود آنچنان شکل دهد که در قالب محدودیت‌های مدیر بگنجد و این پاسخی است به مشکل همیشگی علم اقتصاد که همان تخصیص منابع محدود به خواسته‌های نامحدود است.

داشتن ابزاری که بتواند دانش و محیط را با هم به کار گیرد یعنی برگ برنده در کسب و کار امروز و فناوری اطلاعات برگ برنده‌ایست در روزگار ما. نکته: سیستم اطلاعاتی، سیستمی است که کالای مورد مبادله در آن اطلاعات است.

ابزار مورد نیاز

ابزار ساخت سیستم هرچه که باشد باید یک کلمه را در سیستم معنی ببخشد و آن کیفیت است.

اصلی‌ترین ابزار برای یک تحلیلگر، ارتباط است. یعنی مهارت در ارتباط باعث می‌شود که مشکلات سیستم حاضر را درک کرده و عوامل بروز آن را در سیستم بیابد. امروزه کارهای زیادی در تخصص‌های مختلف انجام می‌شود که سیستم‌های اطلاعاتی نیز به نوعی برآمده از این تخصص‌ها هستند. پس تحلیلگر به ارتباطی سالم و قوی نیاز دارد تا با تمام آنها ارتباط برقرار کند و این خود نیاز دیگری را نیز طلب می‌کند که آن دانش فراگیر است. با اینکه علوم بسیاری در این روزگار وجود دارند و حتی دانستن سطوح متوسط همه آنها نیز برای کسی ممکن نیست اما یک تحلیلگر باید با انواع علوم کاربردی در سیستم‌ها اطلاعاتی آشنایی داشته باشد و به نوعی در برخورد با هر سیستمی، با آن سیستم خود را رشد دهد و بنا بر نیاز آن سیستم تغییر هویت علمی دهد. تحلیلگر باید بداند افراد در سیستم چه کار می‌کنند و با توانایی‌های آنها نیز آشنایی داشته باشد. باید بداند نقش هر شخص و وظیفه‌ای او در سیستم چیست، ورودی و خروجی کارها از چه جنسی است. همخوان شدن تحلیلگر با سیستم‌های موجود، زمینه

ایجاد ارتباط بهتر را ایجاد می‌کند و این نشان‌دهنده این است که نیازهای خود تحلیلگر نیز زنجیروار به هم متصل هستند و خود تحلیلگر نیز زاده یک سیستم درونی است. پس نیاز به ارتباط و رشد علمی، استعداد همخوانی و کنترل را به عنوان نیازهای اولیه تحلیلگر نام بردیم. حال دوسوال:

کدام روش؟

به عقیده هوریس کیوویچ در کتاب «طراحی و تحلیل سیستم»، مهندسان برای ساخت سیستم‌ها به روش‌ها و ابزاری نیاز دارند تا تضمین شود که سیستم‌ها به روش مناسبی ساخته می‌شوند.

ساعت بیش از زمان استاندارد کار نمی‌کنند، پس تحلیلگر سیستم باید بتواند سیستم را آنقدر منعطف تعریف کند تا با تمام مشکلات کارایی خود را حفظ کند. کدام ابزار؟

یکی از ابزارهای مورد استفاده در تحلیل، مدل‌سازی است. با این ابزار تحلیلگر می‌تواند درک بهتری از سیستم داشته باشد و این ابزار به دلیل اینکه معمولاً سیستم‌ها در یک فرآیند بزرگتر به نام فرآیند توسعه اصلاح می‌شوند، به عنوان دفترچه یادداشت مصور برای تحلیلگر عمل می‌کند.

یکی از بهترین و عمومی‌ترین نرم‌افزارهای



مدل‌سازی سیستم نرم‌افزار Rational Rose است که می‌توانید از آن برای مدل‌سازی سیستم‌ها استفاده کنید. البته این نرم‌افزار برای تحلیل و مدل‌سازی نرم‌افزارها طراحی شده است و در مهندسی نرم‌افزارها مورد استفاده است. اما دلیل گستره کاربرد آن می‌تواند انتخاب خوبی باشد. ابزار دیگر روش و ابزار بهره‌وری است. این ابزار کمک می‌کند تا مدل‌ها را به سیستم‌های مفیدکاری تبدیل کنیم. ابزار بهره‌وری هم خود یک ابزار است و هم از بسیاری روش‌ها و ابزار دیگر برای بهره‌وری استفاده می‌کند تا مفهوم کیفیت را پیاده‌سازی کند.

مهندسی مجدد فرآیند کسب و کار

در حقیقت مهندسی مجدد فرآیند کسب و کار یا (Business Process Reengineering) BPR، بهترین ابزار برای جراحی سرپایی سیستم‌ها است. معمولاً سیستم‌هایی که نیاز و یا امکان تحول بنیادی را داشته باشند متعدد نیستند، اما تقریباً تمام سیستم‌ها به مهندسی مجدد فرآیند کسب و کار نیاز دارند. در سیستم‌های اداری و کاری امروزی هر سازمان باید یک دفتر تحول اداری داشته باشد تا بر نحوه تغییرات ساختاری سیستم نظارت و اعمال مدیریت کند. برای

بهبود فرآیندهای کاری مهندسی مجدد یکی از بهترین گزینه‌هاست.

مدیریت

برای اصلاح یک سیستم هزاران کار باید صورت گیرد اما هیچکدام از آنها خارج از چهار چوب مدیریت نیست و مدیر در یک تغییر بر سه فرآیند باید نظارت دقیق داشته باشد. ۱- تشخیص مساله ۲- انتخاب راه حل ۳- گنج‌نابیدن این راه حل در نیازها و امکانات سیستم.

مدیر باید توجه داشته باشد که مدیریت بر سیستم باید نتیجه‌ای ملموس داشته باشد. یعنی سیستم خروجی باید درخورد محیط کار خود باشد و نیز کاربران برای استفاده از آن زیاد به زحمت نیفتند. فرآیندی که مدیر باید بر آن نظارت کند در شکل کلی شامل این مراحل می‌شود: انتخاب تجهیزات، طراحی فرآیندهای تجاری و بانک‌های اطلاعاتی جدید، نوشتن برنامه‌های جدید برای پشتیبانی، طراحی مازول تست و تست سیستم در مراحل و شرایط مختلف.

تیم‌کاری

شاید بسیاری از کارها را بتوان به ماشین سپرد اما تقریباً هیچ ماشینی خلاقیت ندارد. سیستم‌ها ساخته فکر و ذهن افراد هستند و تیم‌های کاری تشکیل‌دهنده مادری واحد برای تولد سیستم‌های جدید. این سیستم‌ها باید شامل افرادی در تخصص‌های مختلف باشند که دارای مهارت‌های متفاوتی نیز هستند. انتخاب و مدیریت تیم‌های کاری، اصلی‌ترین و شاید مشکل‌ترین کار در طراحی سیستم باشد. ایجاد ارتباطاتی معنادار و قوی بین افرادی که دیگر مانند ماشین نیستند کار راحتی نیست اما با مدیریت می‌توان نتیجه کار را به راحتی کنترل کرد.

متدولوژی چیست؟

مجموعه روش و ابزار را متدولوژی گویند. یک نمونه ساده از متدولوژی این است: پیشنهاد راه حل، ایجاد مشخصات سیستم، طراحی و ساخت سیستم. حال در میان این کارها از تحلیل استفاده می‌شود تا درک درستی از سیستم به وجود آید و در حقیقت نیازهای سیستم در حال ساخت قبل از اتمام مشخص شود. سیستم آینده (سیستمی که پس از این مراحل تولید می‌شود) می‌تواند یک سیستم کاملاً متمایز و مستقل از کار و در عین حال یک سیستم تغییر یافته باشد که این کار روش بهتری برای ارتقای کارایی‌های معمول در سیستم‌های زنده است.

تغییر کلی در سیستم‌های زنده معمولاً هزینه زیادی در بر دارد که ممکن است این کار هزینه‌ای بیش از کل سرمایه خود سیستم را طلب کند، پس تحلیلگران باید سیستم‌ها را برای مواقع تغییر منعطف کنند.

به بیان ساده، نمونه این کار این است که اگر خواستیم سیستم اتوماسیون اداره را تغییر دهیم کارهای شرکت بر زمین نماند و یک روش جایگزین برای مدت اعمال تغییرات در اختیار داشته باشیم.

نکته: سیستم زنده اصطلاحاً به سیستم‌های در حال کار گفته می‌شود.

این مقاله از کتاب System analysis and design نوشته کیوویچ 1993 - IT برگرفته شده است.

سالشمار بازی های ویدئویی



نولان باشنل، موسس آتاری
عکس: wordpress

۵۰۰ هزار دستگاه از آن تولید شده بود و در روزهای اولیه عرضه، خرید پلی استیشن ۲ کاری به شدت دشوار بود. بازی The Sims عرضه شد و به سرعت به بازی فوق العاده محبوب بدل گشت. در سال ۲۰۰۲ این بازی توانست بازی Myst را که لقب پرفروش ترین بازی کامپیوتری بود، پشت سر بگذارد.

۲۰۰۱

مایکروسافت و نینتندو سیستم های نسل بعدی خود را به فاصله چند روز با یکدیگر معرفی کردند. مایکروسافت اکس باکس خود را با شعار «قوی ترین تجربه بازی تا کنون» معرفی کرد. این محصول که با قیمت ۲۹۹ دلار فروخته می شد، با هارد درایو داخلی و پورت شبکه تولید شد. نینتندو گیم کیوب (GameCube) که ۱۰۰ دلار از اکس باکس ارزان تر بود، شکل جدیدی از بازی های تعاملی را برای بازیکنان به ارمغان می آورد و روند تولید بازی ساده تری داشت. سگا اعلام کرد که دیگر به تولید سخت افزار نخواهد پرداخت. نینتندو GameBoy Advance را که نسل بعدی گیم بوی بود، عرضه کرد.



کنسول بازی نینتندو ۶۴
عکس: ehov.com

میان بازی های کامپیوتری و کنسول ارتباط راحت تری برقرار می کرد. فروشگاه های زنجیره ای وال مارت بیش از ۵۰ بازی ویدئویی را ممنوع کرد و از دسترسی خریداران به آنها جلوگیری کرد.

۱۹۹۹

بیلی میچل رکورد عجیب ۳/۳۳۳/۳۶۰ را در بازی Pac-Man زد. این امتیاز بالاترین امتیازی است که یک بازیکن در این بازی می تواند بگیرد. بعد از جریان تیراندازی در دبیرستان کلمباین در لیتلتون، سگا اعلام کرد که تفنگ سبکی که قرار بود با کنسول دریم کست عرضه شود را توزیع نخواهد کرد. علاوه بر آن، با دستکاری کنسول ها، حتی سلاح های وارداتی از ژاپن هم در آمریکا قادر به کار کردن نبودند و آمریکایی ها مجبور بودند خانه مردگان ۲ را با دسته های معمولی بازی کنند.

۲۰۰۰

سونی پلی استیشن ۲ در آمریکا با قیمت ۲۹۹ دلار عرضه شد و از همان اوایل صبح روز فروشش، به تمام رسید. میزان درخواست بسیار بالا بود و تنها



کنسول بازی سگاساترن
عکس: mycolours.com.au

حیوان خانگی مجازی تاماگوچی در ژاپن به یک پدیده تبدیل شد. این حیوان مجازی وارد آمریکا شد و در ۳ روز، ۳۰ هزار دستگاه از آن به فروش رفت.

۱۹۹۷

بنابر عقیده بسیاری از دست اندکاران و منتقدان، پلی استیشن محبوب ترین کنسول بازی شد و در این سال به فروش ۲۰ میلیون دستگاه رسید. شرکت تایگر یک کنسول دستی چندکاره برای رقابت با گیم بوی وارد بازار کرد. این دستگاه که game.com (گیم دات کام) نام داشت، علاوه بر بازی، شامل دفترچه تلفن، ماشین حساب و قلم برای استفاده از صفحه لمسی اش بود. همچنین برای دسترسی به ایمیل ها می توانست به مودم کامپیوتر متصل شود. ایالت آریزونا بازی های خشن را ممنوع اعلام و توزیع آن را غیرقانونی خواند. هرچند که این اقدام چندان طول نکشید.

۱۹۹۸

سگا کنسول دریم کست را در ژاپن عرضه کرد. این کنسول که با مایکروسافت ویندوز CE کار می کرد،



کنسول بازی پلی استیشن ۱
عکس: tvfilmprops.co.uk

۱۹۹۴

نتایج بازرسی سنا آمریکا به ایجاد انجمن رتبه بندی نرم افزارهای سرگرمی منتهی شد. رتبه بندی ها در حال حاضر به بازی های ویدئویی داده می شوند و نشانگر سن مناسب کاربران و همچنین محتوای خشن برخی از آنهاست. در ژاپن، سگاساترن و سونی پلی استیشن وارد بازار شدند.

۱۹۹۵

سونی پلی استیشن را به آمریکا آورد و با قیمت ۲۹۹ دلار به فروش رساند. نینتندو، نینتندو ۶۴ را در ژاپن عرضه کرد (در سال ۱۹۹۶ در آمریکا نیز عرضه شد.)

۱۹۹۶

بازی هایی چون اسکی، تخته سواری روی برف و جت اسکی محبوبیت زیادی پیدا کردند و نسبت به بازی های نبرد و تیراندازی بیشتر تولید شدند. بنیانگذار آتاری، نولان باشنل با تولید ایستگاه های اینترنتی برای مهمانسراها و گیم نت ها، دوباره وارد صنعت شد.



کنسول بازی گیم کیوب
عکس: elblogdeljugon



کنسول بازی سونی پلی استیشن ۲
عکس: howstuffworks



بیلی میچل
عکس: ugo



حیوان مجازی تاماگوچی
عکس: toysnjoys

واژه نامه

end-of-file

کدی که یک برنامه پس از واپسین بایت یک فایل قرار می دهد تا به سیستم عامل فرمان دهد که هیچ داده ای پس از آن قرار ندارد. «پایان فایل» در مجموعه کاراکترهای اسکی با مقدار دسیمال ۲۶ (1A هگزادسیمال) یا کاراکتر Ctrl+Z مشخص می شود و معمولاً با عبارت EOF به آن ارجاع می دهند.

Latency

مدت زمان لازم برای این که یک سیگنال داده ای از نقطه ای از یک شبکه به نقطه ای دیگر برسد.

Newsgroup

گروه های خبری در اینترنت قرار دارند و معمولاً در مورد یک عنوان

نقاط فیزیکی دیسک به صورت اعدادی که نشان دهنده ابتدا و انتهای هد، سکتور و سیلندر هستند مشخص می شوند. علاوه بر این نشانی ها، جدول پارتیشن، نوع فایل سیستم مورد استفاده در هر پارتیشن را مشخص می کند و نشان می دهد که کدام پارتیشن ها قابلیت راه اندازی سیستم را دارند. اگرچه این جدول یک ساختار داده ای کوچک است، اما یک عنصر حیاتی در دیسک سخت به شمار می آید.

Subroutine

زیر روال، واژه ای عمومی برای روتین که عموماً در ارتباط با روتین های کوتاه، عمومی و پرمصرف به کار برده می شود. روتین ها همانند روندها، مجموعه ای از دستورات هستند که بایستی پشت هم اجرا شوند و در برخی جاها، حتی به توابع هم تشبیه می شوند.

(Thread) خاص صحبت می کنند. هر گروه خبری از مقالات و موارد پستی پیگیری تشکیل می شود. هر مقاله و تمام پاسخ ها و پیگیری هایش یک عنوان را تشکیل می دهند. برخی از گروه های خبری محلی هستند و برخی دیگر در کل اینترنت وجود دارند.

NeXT

سیستم عاملی است که شرکت Next Computer تولید کرد. این شرکت کامپیوتری را استیو جابز، مدیرعامل مستعفی اپل تاسیس کرد و بعد از کسب موفقیت با سیستم عامل NeXT، دوباره توسط اپل خریداری شد.

Partition table

جدولی از اطلاعات در نخستین سکتور دیسک سخت یک کامپیوتر که محل ابتدا و انتهای هر پارتیشن را در یک دیسک مشخص می کند.



بررسی روش‌های کیفیت خدمات در شبکه‌ها

الگوریتم عدالت

منبع: ntm.no

می‌افتند).

۴- محدودیت رتبه‌بندی

این روش هم یک روش بهینه از مدیریت ترافیک است. با محدودیت گذاشتن، نه تنها بسته‌ها داخل صف می‌روند، بلکه در حالتی که اولویت آنها تغییر کرد، جای خود را با دیگر بسته‌ها عوض می‌کنند.

۵- اطلاع‌رسانی واضح تراکم

این الگوریتم که از سال ۲۰۰۱ در پروتکل اینترنت هم وارد شده است، ارسال اطلاع‌رسانی از وضعیت تراکم شبکه را به صورت End-to-end انجام می‌دهد، اما برخلاف تشخیص زودرس، بسته‌ها را متوقف نمی‌کند و در واقع، نسخه بهتری نسبت به آن به‌شمار می‌آید. سیستم اطلاع‌رسانی به این صورت است که روتری که قابلیت تشخیص تراکم را دارد با روشن کردن یک بیت در سرآیند آی‌پی، بسته را ارسال می‌کند. دریافت کننده بسته تراکم را تایید و به فرستنده می‌فرستد و در نهایت واکنش لازم انجام می‌شود.

برنامه‌های مورد نیاز

سرویس‌های زیر، برای ارائه به کیفیت خدمات نیاز دارند؛

- سیستم‌های ارسال همزمان تصاویر، باید از حداقل سرعت خود مطمئن باشند تا حداقل کیفیت در بدترین شرایط اعمال گردد.
- VoIP ها یا تلفن‌های مبتنی بر اینترنت در مورد پراکندگی و تاخیر بسته‌های اطلاعاتی، نیازمندی‌های ویژه‌ای دارند.
- ارسال سیگنال‌های هشداردهنده
- نرم‌افزارهای فوق حساس از جمله جراحی از راه دور، به سطح معینی از دسترسی نیاز دارند (به این نوع از کیفیت خدمات، کیفیت خدمات سخت یا QoS Hard نیز می‌گویند).
- سیستم‌های پایانه از راه دور، به حداقل پهنای باند اتصال بدون تاخیر نیاز دارند تا امور خود را انجام دهند.
- بازی‌های آنلاین بالاد رنگ که دریافت اطلاعات همه بازیکن‌ها در لحظه اجباری است، بدون QoS دچار نوعی اختلال به نام «Lag» می‌شود.

۲- تشخیص زودرس

در این الگوریتم از کیفیت خدمات دستگاه گیرنده، در صورتی که حجم زیادی از داده‌ها از سوی یک سرور به سمتش هجوم بیاورند، اتصال را قطع می‌کند تا دستگاه فرستنده متوجه این مشکل شده و میزان انتقال داده را کاهش دهد.

تشخیص زودرس وزن دار، نسبت به پدر خود کاربرد بیشتری دارد و برای قطع داده‌ها، ابتدا به سرآیند آدرس آی‌پی فرستنده نگاه می‌کند و اولویت آن را مورد بررسی قرار می‌دهد.

۳- مدیریت ترافیک و محدودیت رتبه‌بندی

یکی دیگر از روش‌های پیاده‌سازی QoS مدیریت ترافیک است. در این الگوریتم، ترافیک از هر منبعی که باشد، برای بررسی میزان پهنای باند مصرفی مورد بررسی قرار می‌گیرد. وقتی ترافیک یک ناحیه خاص بسیار بالا باشد، بسته‌هایی که از سوی آن منبع ارسال می‌شوند، داخل صف می‌روند (به تاخیر

سیستم صف‌بندی به روش انصاف، هر نوع بسته در صف خود ذخیره می‌شود و مستقلاً پردازش می‌شوند. این صف‌بندی مفید نیست، اما واریانت دیگری از آن، به نام صف‌بندی منصفانه وزن دار (Weighted Fair Queuing) کاربردی است. در این سیستم هر صف می‌تواند سطوح اولویت مختلفی داشته باشد و این نقطه آغاز کیفیت خدمات است. صف‌بندی منصفانه وزن دار به چند روش انجام می‌شود:

۱- مبتنی بر کلاس

در این نوع صف‌بندی، هر نوع از ترافیک داده‌ها به یک کلاس نسبت داده می‌شود و هر کلاس برای خود صف جداگانه دارد، بدین ترتیب مدیریت بسته‌ها ساده‌تر خواهد شد.

۲- مبتنی بر سلسله‌مراتب

در این نوع صف‌بندی، ابزار شبکه بدترین تاخیرهای موجود در شبکه را برای هر صف نظارت می‌کند و بر اساس آن، اولویت‌دهی می‌کند.

علیرضا طیبیاری

در سیستم‌های کامپیوتری، ارسال مطمئن داده‌ها، اولویت‌بندی و برقراری ارتباطی با کیفیت، همواره از دغدغه‌های اصلی است. الگوریتم‌های زمان‌بندی مختلف در پردازنده‌ها نشان‌دهنده همین موضوع است که اولویت، و عدالت و بهینه‌بودن یک الگوریتم بسیار مهم است.

در شبکه نیز همین مساله وجود دارد، اما این بار، این تنها یک پردازنده نیست که انتخاب می‌کند چه بسته‌ای را چه زمانی به حرکت بیاورد، بلکه مجموعه‌ای از سیستم‌ها در کارند تا بسته اطلاعاتی مورد نظر، به موقع، با رعایت انصاف، اولویت و عدالت به مقصد برسد.

الگوریتم‌های کیفیت خدمات

کیفیت خدمات (Quality of Service) که QoS هم خوانده می‌شود) مجموعه‌ای از الگوریتم‌ها است که سطوح مختلفی از کیفیت را روی ترافیک شبکه اعمال کند. الگوریتم‌های متفاوتی برای پیاده‌سازی QoS وجود دارد.

۱- صف‌بندی

یکی از روش‌های پیاده‌سازی QoS به کارگیری نوعی الگوریتم پیشرفته صف‌بندی است. شبکه‌های ساده از طریق صف‌های (First In - First Out) FIFO کمک می‌گیرند. در این الگوریتم، اولین بسته‌ای که دریافت شود، اولین بسته‌ای خواهد بود که پردازش خواهد شد.

کیفیت خدمات آنجایی وارد میدان می‌شود که مدیر شبکه بخواهد با برخی از بسته‌ها برخلاف دیگر بسته‌های اطلاعاتی رفتار کند. برای مثال، بسته‌های محتوی ایمیل می‌تواند بدون اینکه کسی متوجه شود تا چند دقیقه هم منتظر بماند، حال آنکه بسته‌های محتوی VoIP (Voice Over IP) نمی‌تواند بیشتر از یک‌دهم ثانیه منتظر بماند، در غیراین صورت کاربر اختلالات در شبکه را احساس می‌کند.

در یک سیستم واقعی FIFO، تمام بسته‌ها در یک صف قرار می‌گیرند. سیستم پیشرفته همین صف، صف انصاف (Fair Queue) خواهد بود. در

clickhelp@jamejamonline.ir

مهدی رشنو

پرسش و پاسخ

فرخ موحدی از گرگان - حین چک کردن ایمیل در یاهو با پیغام زیر مواجه می‌شوم. علت چیست؟

You have been disconnected from chat because you have signed into Yahoo! messenger from another computer or device

چنانچه شما یاهو میل خود را ارتقا دهید و میل باکس به نسخه‌ای که امکان Chat در آن وجود دارد تبدیل شده باشد، و هم‌زمان Messenger Yahoo بر روی سیستم خود داشته باشید، زمانی که میل باکس خود را باز می‌کنید، بخش Chat آن فعال می‌شود. حال اگر شما بخواهید از طریق Messenger آنلاین شوید، به شما پیغام بالا داده می‌شود. باید امکان Chat را در میل باکس خود غیرفعال کنید.

برای این منظور در بالای صفحه میل باکس خود و در کنار نام کاربری‌تان صورتک خندانی وجود دارد. بر روی آن کلیک کنید و گزینه Sign out of chat را انتخاب کنید.

کنید. در نسخه‌های مختلف اکسپلورر با اندکی تفاوت به همین ترتیب انجام می‌شود).

- چنانچه روی سیستم خود از برنامه‌های Accelerator Download یا Download Manager استفاده می‌کنید آنها را غیرفعال کنید و برنامه موردنظر را دوباره دانلود کنید.

- نام فایل دانلودشده را تغییر دهید (دقت کنید پسوند آن را تغییر ندهید).

- فایل موردنظر را از منبع دیگری دانلود کنید.

- آنتی ویروس خود را به‌روز کنید.

- آنتی ویروس خود را غیرفعال کنید و فایل موردنظر را دوباره دانلود کنید.

- فایل موردنظر را با استفاده از کامپیوتر دیگری دانلود کنید و آن فایل را در سیستم خود کپی کنید.

- چنانچه بر روی سیستم خود فایروال nVidia نصب شده است آن را

خسروی - هر چه می‌خواهیم کی‌ام پلیر نصب کنم نمی‌شود. آنتی ویروس کاسپراسکای ۲۰۱۰ با آپدیت روز هم وصل است. پیغام زیر را می‌دهد:



می‌توانید راهکارهای زیر را استفاده کنید:

- فایل‌های Temp اینترنت خود را پاک کنید (در پنجره اکسپلورر از منوی Tools گزینه Internet Options را انتخاب کرده و در لبه General زیربخش Browsing History گزینه Delete را انتخاب

یک فریبکاری هنرمندانه

گوگل کروم عرضه شد

میلاد پیکانی



ماجرای خیلی سریع توی اینترنت می‌پیچد، سیستم عامل کروم، نسخه بتا عرضه شده است و برای دریافت آماده است. شوک وارده بیشتر از آن است که کسی بتواند اندیشه‌ای در سر بیاورد. عده زیادی از جمله نگارنده شروع به دریافت این سیستم عامل پیشگویی شده می‌کنند و از آن استفاده می‌کنند. چیز خاصی توجه را جلب نمی‌کند. واقعا این سیستم عامل در مراحل اولیه بتا به سر می‌برد. اما پس از جستجویی، به این نتیجه می‌رسیم که این سیستم عامل کروم نیست، بلکه یک توزیع سفارشی حاصل از توزیع Suse است که توسط وبسایت Suse Studio تولید شده است.

خبر تولید این وبسایت را که در شماره‌های گذشته کلیک داده بودیم را خودمان هم فراموش کرده بودیم. تولیدکننده این توزیع سیستم عامل، یکی از اعضای آزمون اولیه استودیو سوسه بوده است (وبسایتی که به کمک آن می‌توان توزیع لینوکس کاملاً سفارشی، با لوگو و دیگر تشکیلات ایجاد کرد و در نهایت آن را گسترش داد). مطلبی که در ادامه می‌خوانید، تجربیات لحظه به لحظه نگارنده برای سیستم عامل گوگل است:

این شخص یک صفحه در وبسایت sites.google.com ایجاد کرده است. سرویس رایگان گوگل است برای کسانی که می‌خواهند صفحه شخصی داشته باشند. دامنه گوگل دات کام به اندازه کافی فریبنده است و هر کسی می‌تواند بیاندیشد که این سیستم عامل گوگل است. اما چرا مبتنی بر لینوکس، آنهم توزیع سوسه؟

نبودن پروژه در سایت Google Codes، یعنی تضمین اصل نبودن پروژه. اما بگذارید با

بی‌ام‌وسواری ویندوز

سیزدهم شهریورماه، شرکت BMW، شرکت سازنده ماشین‌های لوکس و موتورسیکلت، تجهیز سری جدید خودروهایش را به ویندوز ۷ را آغاز کرد. برنارد هوبر، مسوول بخش فناوری اطلاعات بی‌ام‌و، ویندوز ۷ را بسیار کارا دیده است و اظهار داشته که در اوایل ۲۰۰۹، نسخه آزمایشی این سیستم عامل را امتحان کرده و از این رو به تدریج تا سال ۲۰۱۱ (یعنی حدوداً زمان عرضه ویندوز ۷ سرویس‌پک ۱) تمام اتوموبیل‌های بی‌ام‌و به این سیستم عامل مجهز خواهند شد. به گزارش کامپوترورد، هوبر رابط کاربر زیبای این سیستم عامل را تحسین کرده و ابزار Thumbnail preview (که تصویر کوچکی از پنجره باز را نمایش می‌دهد) و DirectAccess و Remote Assistance را از ویژگی‌های خوب ویندوز ۷ دانسته است و ابراز امیدواری کرده که مدیریت حافظه آن نیز بهبود پیدا کند. همچنین هوبر اجرای بسیار سریع برنامه‌ها در ویندوز ۷ را دلیلی خوب برای رها کردن ویندوز Xp دانسته است.

خودروهای آینده بی‌ام‌و از ویژگی مجازی‌سازی ویندوز ۷، که برنامه‌های ویندوز Xp را اجرا می‌کند، قطعاً استفاده خواهند کرد. گفتنی است که این ویژگی در نسخه Enterprise به سیستم عامل اضافه خواهد شد و ماشین مجازی است که ویندوز اکس پی سرویس‌پک ۳ را شبیه‌سازی می‌کند. هوبر افزود که این ویژگی مهاجرت به ویندوز ۷ را برای کاربران ویندوز اکس پی آسان می‌کند.

این شرکت که بیش از ۱۰۰ هزار کارمند در ۲۵۰ نقطه جهان از جمله آفریقای جنوبی، ایالات متحده، کانادا و چین دارد، تاکنون ۸۵ هزار خودرو مجهز به ویندوز تولید کرده است و از سال ۲۰۰۱ تاکنون از ویندوز اکس پی استفاده می‌کرد.



کند. همچنین گزینه کمک آن به سایت help.opensuse.org می‌رود. که باز هم با گوگل ارتباطی ندارد. مگر می‌شود گوگل اندازه یک نخود هم روی سرورهایش خرج این سیستم عامل نکند؟

اما این یکی دیگر بسیار جالب توجه است. Evolution و OpenOffice نصب شده‌اند. امکان ندارد، چون گوگل Docs و Gmail را به عنوان جایگزین دارد. و از همه جالب‌تر این که نرم‌افزارهای گوگل داخل منوی Application More قرار دارند.

واقعا اگر طراح این اثر سعی داشته کسی را فریب بدهد، این اشتباهات فاحش کمی عجیب به نظر می‌رسد. از طرف دیگر، مرورگر گوگل کروم به خوبی در این سیستم کار می‌کند و حتی نسخه فلش هم در آن پشتیبانی شده است. اگر تا به حال گوگل کروم را روی لینوکس امتحان نکرده‌اید، شاید این سیستم عامل قلابی بهانه خوبی باشد برای آزمون مرورگر گوگل.

یکدیگر تا انتها برویم تا شگفت‌زده شویم. پس از راه‌انداختن نسخه ماشین مجازی آن، لودر بسیار استاندارد گراب را با کمی زینت به شکل لوگوی گوگل کروم نشان داد.

پس از لود شدن میزکار، پرسیده می‌شود که گوگل کروم را به عنوان مرورگر پیش فرض در نظر بگیرید. بنابراین فرض می‌گیریم که گوگل به دلیلی (!؟) نمی‌خواسته تا این را از قبل تنظیم



پرسش و پاسخ

Uninstall کنید و فایل مورد نظر را دوباره دانلود کنید.

- سیستم خود را از نظر بدافزار و ویروس اسکن کنید.

- هارد سیستم را با استفاده از Scandisk یا chkdsk و یا هر برنامه‌ای که برای برطرف کردن مشکلات سیستم است اسکن کنید.

امیر مولکی - مدتی است که در هنگام باز کردن بعضی برنامه‌ها با پیغام زیر مواجه می‌شوم، علت چیست؟

Error while unpacking program, code LP5.

Please report to author.

- دوم: در بعضی از پوشه‌هایم فایل‌هایی بدون پسوند با نام‌های ۰۰۰،۰۰۱،۰۰۲ به وجود می‌آیند و حتی پاک و اسکن نمی‌شوند. علت چیست؟

در پاسخ سوال اول باید دید آن برنامه‌ها چه برنامه‌هایی هستند. این پیغام برای بعضی از برنامه‌ها ظاهر می‌شود. بیشتر وقت‌ها این پیغام زمانی ظاهر می‌شود که برنامه‌ای خاص با آنتی ویروس و یا فایروال

می‌توانید با تایپ و تایید کلمه cmd در پنجره Run وارد خط فرمان شوید. در خط فرمان می‌توانید از دستور زیر استفاده کنید:

Net send [computer name] [Your text here]

که به جای Computer name نام کامپیوتری که پیام را برای آن می‌فرستید است و پیام خود را در قسمت Your text here وارد کنید.

پدرام زرگر - وقتی لپ تاپ را می‌بندم به حالت Stanby می‌رود و دیگر نمی‌شود کار دیگری (مثلاً آهنگ گوش دادن) انجام داد. چگونه می‌توان کاری کرد که در هنگام بستن لپ تاپ نیز بتوان از آن استفاده کرد؟ از منوی Start وارد Control Panel شوید. بر روی آیکن Power Options دوبار کلیک کنید. در پنجره Properties Power Options لبه Advanced را انتخاب کنید. زیر قسمت Power Buttons گزینه the lid of my portable Computer When I close را به Do nothing تغییر دهید. پنجره باز را تایید کنید و خارج شوید.

نصب شده روی سیستم تداخل (Conflict) پیدا کند. آنتی ویروس و یا فایروال نصب شده روی سیستم‌تان را غیرفعال کنید و سپس برنامه را دوباره اجرا کنید.

در پاسخ سوال دوم باید گفت که نرم‌افزارهای گوناگونی از جمله آنتی ویروس‌ها برای نگهداری از فایل‌هایی که توسط خودشان تغییراتی در آنها داده می‌شود و یا از آنها استفاده می‌کنند، اقدام به ساختن فایل‌هایی با یا بدون پسوند بر روی سیستم می‌کنند که تنها از طریق خود آن برنامه قابل دسترسی هستند. فایل‌های مورد نظر شما نیز از همین دست فایل‌ها هستند که توسط نرم‌افزاری که بر روی سیستم‌تان نصب کرده‌اید ایجاد شده‌اند و کاربر به‌طور مستقیم اجازه دسترسی به آن را ندارد.

مجید غلامی از تهران - برای ارسال پیام متنی در شبکه‌های آموزشی (که با خود ویندوز شبکه شده‌اند) از چه فرمانی در پنجره Run باید استفاده کنم؟

بخش نخست

زنده ترین عکس ها با سیستم تصویر برداری دیجیتال سه بعدی واقعی

تصاویر خیالی به وسیله فناوری دید اشعه ایکس (X Ray Vision) حقیقت می یابند

ظاهر هیچ تفاوت مشهودی در خارج از زمان نمایش تصاویر سه بعدی بین آنها با LCD معمولی یا دوبعدی ملاحظه نمی شود. با داشتن اندازه مشابه در حدود ۲/۸ اینچ و قدرت تفکیک پذیری ۲۳۰۰۰۰ پیکسل ال سی دی های سه بعدی قادر به نمایش تصاویر دو بعدی نیز هستند.

ال سی دی سه بعدی مخصوص دوربین سه بعدی، از فناوری به کار رفته با مشخصاتی درست مشابه قاب

عکس های دیجیتالی سه بعدی این شرکت (که نخستین نمونه قاب عکس دیجیتالی سه بعدی آن با اندازه ۸/۴ اینچ و تفکیک پذیری ۹۲۰۰۰ پیکسل هنوز در مرحله تحقیق و تکمیل قرار دارد) استفاده می کند.

ه - در قسمت پشتی ال سی دی های سه بعدی از فناوری استفاده می شود که تنظیم جهت نور (Light Direction control) نامیده می شود. که نور تابیده شده از هر دو تصویر را جداگانه بر هر یک از چشم های شخص بیننده می تاباند. هر دو تصویر خیلی سریع جابه جا شده و در مجموع با سرعت ۶۰ فریم بر ثانیه (fps) عقب و جلو می روند. این جابه جایی تصاویر چنان به سرعت صورت می پذیرد که مغز آن را تشخیص نمی دهد.

بدین ترتیب هر چشم، هر لحظه تصویر تقریباً متفاوتی را مشاهده کرده و مغز دو تصویر را با یکدیگر در هم آمیخته و اثر و جلوه ویژه سه بعدی را خلق کرده و متصور می سازد.

این شرکت همچنین طرحی را برای یک سیستم چاپ سه بعدی (3D Printing System) در دست تحقیق و اقدام دارد، اما هنوز جزئیات کار آن را به جز ذکر این نکته که نیاز به کاغذ مخصوصی برای چاپ دارد منتشر نکرده است.

در مورد خود دوربین هم فوجی تاریخ دقیقی را برای عرضه آن به بازار اعلام نکرده است، اما اخباری غیررسمی انتشار یافته که حاکی از این است که تاریخ شروع عرضه آن در اواخر ۲۰۰۹ و محل آن ژاپن خواهد بود.

جمع بندی

در ابداعات و اختراعات جدید دانشمندان در سال های اخیر توجه زیادی معطوف به الهام گرفتن از طبیعت، سیستم بدن انسان و موجودات زنده دیگر شده است و این دوربین نیز یکی از این نمونه ها است که طراحی و ساخت آن بر اساس تقلید از ساختار و کارکرد چشم انسان صورت پذیرفته است.

تحقیقاتی که در رابطه با این فناوری انجام شده است سوالات، مسائل و نکته های جدیدی را مطرح می سازد که خود موجب به وجود آمدن ایده هایی تازه در زمینه ابداع فناوری های گوناگون جدید دیگری در رابطه با اصول مهارتی، لوازم و پدیده های نو مرتبط با آن خواهد شد که در شماره بعدی کلیک در مورد آنها توضیح خواهیم داد.

منابع:

www.computerpoweruser.com

www.fujifilm.com



دو تصویر مشخص را با اختلاف زاویه کمی از یک موضوع مشترک می گیرند. محصولی که از در هم آمیختن این دو تصویر حاصل می شود، یک تصویر دارای جلوه ویژه سه بعدی است.

فاصله این دو لنز از یکدیگر ۲/۵ اینچ است که مشابه فاصله ای است که بین دو چشم انسان وجود دارد.

مغز انسان این توانایی را دارد که چنین محیط سه بعدی را تداعی و تفسیر کند، زیرا هر چشم انسان تصویری قدری متفاوت با چشم دیگر را از یک موضوع مشخص مشترک می بیند. هنگامی که مغز تصاویر را در هم می آمیزد قادر است تا عمق و ژرفای حاصله را تداعی کند. اگر شما یک چشم را ببوشانید قضاوت و تفسیر چنین عمق و ژرفایی در مورد تصاویر به مراتب مشکل تر خواهد شد.

این دوربین همچنین توانایی گرفتن عکس های دو بعدی معمولی با خاموش کردن یکی از دو لنز را نیز دارد. در اصل قلب این دوربین سه بعدی یک تراشه است که تراشه عکس واقعی پردازشگر سه بعدی (Real Photo) یا (3D RP Processor) نامیده می شود.

ج - این تراشه وظیفه پردازش و در هم آمیختن تصاویر حاصله از هر یک از دو لنز را جهت خلق تصویری سه بعدی برعهده دارد. و همزمانی و همگامی (Synchronization) دو حسگر تصویری در راستای تضمین صحت و درستی مفاهیمی چون گزینه های در معرض گذاری، مدت باز ماندن دیافراگم دوربین (Exposure)، کم و زیاد کردن فاصله عدسی (Zoom) و به کانون آوردن و متمرکز ساختن (Focus) را بررسی می کند. یکی دیگر از کارهای پردازشگر RP، کنترل باز و بسته شدن دوشاتر به فاصله زمانی ۱/۱۰۰۰ ثانیه از یکدیگر است.

د - در مورد نمایشگرهای LCD سه بعدی از نظر

این شرکت راه و روشی متفاوت از دیگر شرکت ها در زمینه عکاسی سه بعدی برای خود برگزیده است. در تلاش های قبلی جهت تصویر برداری سه بعدی، کاربران مجبور به استفاده از عینک های سه بعدی مخصوص بودند تا در کمک یا ایجاد و افزایش اثرگذاری جلوه های ویژه سه بعدی آنها را یاری کند. فناوری سه بعدی واقعی هیچ نیازی به عینک مخصوص ندارد و عکاسان قادرند تا تصاویر ثبت شده را مستقیماً بر روی صفحه نمایش LCD دوربین های سه بعدی واقعی ببینند و این تصاویر کاملاً زنده به نظر می رسند.



فناوری سه بعدی فوجی فیلم

گرچه این فناوری هر سه گزینه های دوربین، قاب های نمایش عکس LCD و پرینترها را شامل می شود، بیشترین اطلاعاتی که فوجی فیلم درباره تحقیقات خود در مورد این فناوری منتشر ساخته است در مورد گزینه های زیر است:

الف - دوربین های سه بعدی تنها نمونه قابل دسترس از این نوع در حال حاضر دوربین پروتایپ سه بعدی فوجی است.

ب - به کار بردن دو عدد لنز شناخته شده مخصوص فوجی در دوربین های سه بعدی که باید هرکدام از این لنزها به یک حسگر مستقل الکترونیکی تصویر متصل و با آن در ارتباط باشد. این دو لنز در یک زمان

جواد و دودزاده

با جایگزینی دوربین های دیجیتال به جای دوربین های عکاسی سنتی که از نگاتیو استفاده می کردند، در دهه گذشته دوربین دیجیتال تقریباً مترادف با کلمه عکاسی است، در طول زمان کیفیت تصاویر ثبت شده توسط این دوربین ها نیز به طور ثابت و پیوسته ای بهبود یافته است و همزمان با آن فناوری دوربین های دیجیتال نیز به مرور زمان به حداکثر رشد و نهایت کمال خود نزدیک شده اند. جریان عادی پیشرفت کیفیت تصاویر دیجیتال به حدی بوده که امروزه مقادیر مگاپیکسلی تا ۱۰ یا ۲۰ برابر نمونه های اولیه شان را ارائه می کنند.

با این وجود امروزه فناوری دوربین های دیجیتال به جایی از رشد رسیده است که نظر مفاهیمی مانند افزودن بر مقدار مگاپیکسل ها و افزایش تفکیک پذیری (Resolution) روند سرعت رشد آنها به تدریج رو به کاهش گذاشته است.

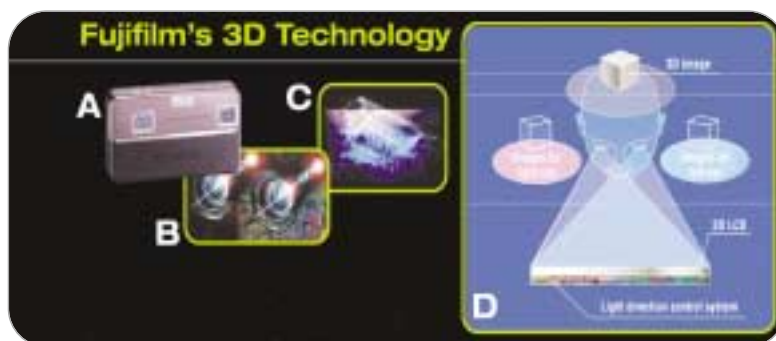
از نظر کارشناسان و متخصصان نخبه شرکت های تولیدکننده دوربین، زمان آن رسیده که صنعت دوربین های دیجیتال تمرکز کمتری بر روی افزودن میزان تفکیک پذیری در دوربین های تولیدی آینده داشته باشند. به خاطر این که از

نظر آنها ۱۰ تا ۱۲ مگاپیکسل برای بیشترین سطوح از مصرف کنندگان دوربین های عکاسی کاملاً کفایت می کند. چنین تغییراتی به معنای آن است که بازار دوربین های دیجیتالی آماده جهشی عظیم در آینده است و این خود به معنای یک نوع دگرگونی اساسی در این فناوری است که سمت و سویی نو به هنر ثبت تصاویر ثابت داده، و دری تازه از تعالی و ترقی را به روی آن می گشاید.

سیستم سه بعدی (3D)

اخیراً شرکت فوجی فیلم (Fuji Film) همه کار و تلاش خود را روی یک فناوری جدید به نام سیستم پیکسل های بهینه سه بعدی واقعی (3D system FinePix Real) متمرکز کرده که قادر است چهره هنر عکاسی دیجیتال را کاملاً تغییر دهد.

فناوری سه بعدی واقعی تمام عوامل عکاسی، از جمله مرحله چاپ عکس، نمایش تصاویر در نمایشگر دوربین ها و قاب های الکترونیکی LCD نمایش عکس را درگیر میحت سه بعدی کرده است. اگر چه فناوری سه بعدی واقعی خود هنوز در مرحله تکامل و توسعه است، اما این شرکت دوربین عکاسی خود به نام پروتایپ (Prototype) را در نمایشگاه PMA 09 معرفی کرده است.



می‌شوند. رابط مدیریت شده RPX کاربر را خوب به یاد دارد. وقتی کاربر به سیستم بازگشت، تنها یک کلیک با لاگین کردن فاصله دارد. از آنجایی که رابط کاربری این سرویس ورود، قابل انعطاف است، می‌توانید رابط کاربری خود را هم به جای رابط پیش فرض قرار دهید.

انطباق با حساب‌ها و کاربران فعلی

با RPX می‌توان ورود از سرویس دهنده‌های معروف را برای هر دو وبسایت تازه‌کار و با عضو قبلی پیاده‌سازی کرد. همچنین می‌توان برای هر حساب کاربری، چندین OpenID در نظر گرفت. بنابراین کنترل کامل هویت را به کاربر واگذار خواهیم کرد.

ارتقا خودکار

از آنجایی که RPX یک وبسرویس است، تنها پیش‌نیازی که دارد، ارسال درخواست‌های HTTPS از سوی سرور مبدأ (سرور شما) است. هیچ کتابخانه، هیچ نرم‌افزار جانبی و هیچ ابزاری برای استفاده از این سرویس نیاز نیست. بنابراین، در صورت ارتقا، سیستم خودبه‌خود به‌روز می‌شود.

همخوانی داده‌ها

وقتی کاربران شما در سایت‌های شبکه اجتماعی‌ای همچون فیس‌بوک و مای‌اسپیس نام خود را تغییر می‌دهند، همخوانی داده‌ها، نام آنها را هم در سیستم‌تان تغییر می‌دهد.

سرویس دهنده‌ها

در حال حاضر، گوگل، یاهو، فیس‌بوک، مای‌اسپیس، بلاگر، وردپرس، اوپن‌آی‌دی، توییتر، AOL، ویندوز لایو و وی‌ساین از این سیستم پشتیبانی می‌کنند.

پروفایل

RPX داده‌های کاربر را برای هر یک از حساب‌های مرتبط با خود نمایش می‌دهد: نام، آدرس ایمیل، جنسیت، تاریخ تولد، اختلاف زمانی با گرین‌ویچ، وبسایت، شماره تلفن، تصویر پروفایل و آدرس. البته هر یک از سرویس‌دهنده‌ها روش خودش را برای ارسال داده‌ها دارند، اما RPX از روش خودش استفاده می‌کند.

تجهیز باشکته‌های اجتماعی

با کمک API موجود در RPX می‌توان نسبت به ارسال مطالب و وضعیت‌ها در وبسایت‌های فیس‌بوک، مای‌اسپیس، توییتر، و یاهو اقدام کرد. عملیات اجتماعی را می‌توان درست همزمان با ورود کاربر به سیستم آغاز کرد.

منابع:

<http://www.RPXnow.com>

<https://rpxnow.com/docs>



استفاده از RPX برای شناسایی اعضای وبسایت هویت ۲

مختلف دریافت می‌شود را نرمال‌سازی کرده و شما نیازی به تشخیص فرمت‌های گوناگون داده ندارید. تنها یک نوع داده به شما ارسال می‌شود و از همان یک‌نوع داده هم استفاده خواهید برد.

مزیت‌ها

با قبول کردن وبسایت‌هایی چون AOL، گوگل، یاهو یا فیس‌بوک برای ثبت نام و ورود به سیستم، می‌توانید دسترسی وبسایت خود را برای کاربران سریع‌تر کنید و حرکت از قطب «کاربر مهمان» تا «کاربر عضو» را سریع‌تر ببینید. استفاده از RPX این زمان صرفه‌جویی شده را به شما می‌بخشد تا صرف اصل نرم‌افزار تحت وب خود بکنید و روی هدف اصلی‌تان متمرکز شوید.

تشخیص هویت

RPX از OpenID و دیگر پروتکل‌ها برای تشخیص هویت کاربران استفاده می‌کند. RPX یک API (رابط برنامه‌نویسی کاربردی) ساده مبتنی بر REST دارد که در واقع شکلی انتزاعی از فرم اطلاعات هر سرویس دهنده را در خود دارد. با پیاده‌سازی RPX API، به‌سرعت قادر خواهید بود Single Sign-on را در سیستم خود پیاده‌سازی کنید.

ظاهر مدیریت شده

با یک تکه کد می‌توانید تمام رابط کاربری را تعیین کنید. RPX فهرستی از سرویس‌دهنده‌ها را در همان یک تکه کد نشان خواهد داد و کاربران به سیستم وارد

نرم‌افزاری در محیط‌های توزیعی و دور از هم، همانند محیط وب است.

کاربران خود انتخاب می‌کنند

اصلاً نیاز نیست به‌دره سیلیکون سفر کنید و پای میز مذاکره گوگل و مایکروسافت بنشینید تا بخواهید از سیستم آنها استفاده کنید. کاربران شما می‌توانند خود انتخاب کنند که با کدام سرویس دهنده وارد وبسایت شما شوند. تنها کافی است که ظاهر نمایشی RPX را به آنها نشان دهید. آنها سرویس دهنده محبوب خود را انتخاب می‌کنند و بعد RPX باقی کارها را از جمله شناسایی کاربر و... انجام می‌دهد.

رابط کاربری ورود را می‌توانید هم به‌صورت Pop و هم به‌صورت داخل صفحه‌ای به کاربر نشان بدهید، حتی می‌توانید برای خود رابط کاربری خاصی ایجاد کنید.

کاربران قدیمی، با یک کلیک وارد می‌شوند

کاربرانی که یک‌بار وارد سیستم شده‌اند، از بار دوم، با یک صفحه تک دکمه‌ای روبه‌رو می‌شوند که بعد از تایید مشخصات توسط RPX، تمام اطلاعات لازم برای ورود یک‌کاربر به سیستم به شما ارسال می‌شود.

استفاده راحت و سود سریع

با استفاده از فناوری‌های آزادی همچون اوپن‌آی‌دی (OpenID)، RPX می‌تواند هویت شخص را تایید کند و داده‌هایی که برای پروفایل هر کاربر نیاز دارید را به شما ارسال کند. ضمن آنکه RPX داده‌هایی که از منابع

امیر به‌الدین سبعاالشیخ

فرض کنید قرار است یک وبسایت مردمی درست کنید و اصلاح قرار نیست طیف خاصی از کاربران را جذب کنید. از طرف دیگر، نمی‌خواهید خود را درگیر مسائلی مانند شناسه‌های کاربری، تعیین محدودیت‌ها و... بکنید. از همه مهم‌تر آنکه اطلاعات پروفایل شخص را نیاز دارید و نمی‌توانید همه کاربران را وادار کنید که نام و نام خانوادگی و دیگر اطلاعات فردی‌شان را کامل بنویسند. در واقع، تنبلی کاربران و مسایل مرتبط با ایجاد دسترسی و محدودیت در شناسه‌ها، از مهم‌ترین بخش‌های برنامه‌نویسی در مازول کاربران به حساب می‌آید.

اما می‌توان به‌سادگی از شر تمام این دردسرها خلاص شد. با روش RPX، تعداد کاربران‌تان مشخص است: تمام کاربران جیمیل، یاهو، فیس‌بوک، اوپن‌آی‌دی، مای‌اسپیس، و ویندوز لایو، به‌طور پیش‌فرض جز کاربران شما به حساب می‌آیند. بنابراین، اقدامات دلفریب شما برای عضو شدن کاربران به حداقل ممکن کاهش خواهد یافت. همچنین، کاربران راحتی خواهید داشت، هیچ‌کس توانایی به‌خاطر سپردن صدها گذرواژه برای صدها وبسایت را ندارد، بنابراین و طبق تحقیقات انجام شده، افراد معمولاً از چند گذرواژه یکسان برای تمام وبسایت‌ها استفاده می‌کنند. در صورتی که از روش عادی ثبت نام در سایت بخواهیم پیش برویم، در این صورت کاربر تمایل خود را برای ثبت نام از دست می‌دهد، چرا که احتمالاً گذرواژه وبسایت وی با گذرواژه آدرس ایمیلش یکی است و اطمینان لازم را ایجاد نکرده‌ایم. اما در صورتی که از RPX استفاده کنیم، این اعتماد خود به‌خود ایجاد خواهد شد.

RPX چطور کار می‌کند؟

این سرویس میان سرور شما و سرورهای تشخیص هویت فوق‌الذکر همانند پراکسی عمل می‌کند و بدون هیچ تلاش خاصی می‌توان با کمک RPX به راهبرد Single Sign-on (تک‌ورودی) رسید. راهبرد تک‌ورودی یعنی یک‌بار وارد یک سیستم شده، و در تمام وبسایت‌هایی که از آن سیستم استفاده می‌کنند، به‌طور خودکار داخل سیستم باشید. تک‌ورودی در واقع همان راه‌کاری است که ابرسایت‌هایی همانند مایکروسافت، یاهو، و جیمیل برای سرورهای مختلف خود در نظر گرفته‌اند. دسترسی به توابع مربوطه RPX از طریق فراخوان‌های REST انجام می‌شود. نکته: REST روشی برای انتقال وضعیت و توابع

نشت حافظه

اگر چنین است، کاری برای انجام دادن نیست. پایان.

در غیر این صورت:

تا زمانی که پاهای آزاد شوند باید صبر کنیم.

به پله مورد نظر برویم و حافظه‌ای که دریافت کرده‌ایم را آزاد کنیم.

در نگاه اول الگوریتم بدون نقص به نظر می‌رسد، اما وقتی دقت کنیم، در صورتی که ۲۰۰ بار پیغام درخواست به ماندن در همان پله اعلام شود، از آنجایی که در حالت درستی شرط، حافظه را آزاد نکرده‌ایم، ۲۰۰ خانه حافظه، بدون رفرنس باقی خواهد ماند و نشت عظیمی رخ خواهد داد.

نشت حافظه، به‌طور کلی با الگوریتم زیر به‌سادگی قابل درک خواهد بود:

فرض کنید که ما اکنون روی پله شماره X ایستاده‌ایم و هدف، پله شماره Y است. الگوریتم به این صورت انجام می‌شود که وقتی دکمه‌ای فشار داده شد.

تکه‌ای حافظه تخصیص داده شود و برای به‌خاطر سپردن شماره پله استفاده شود.

شماره پله داخل آن بخش از حافظه قرار داده شود.

آیا روی پله هدف ایستاده‌ایم؟

نرم‌افزارهایی چون BoundsChecker، Valgrind، و Insure++ و memwatch برخی از همین ابزارهای دیاگ بودند.

زبان‌های جاوا، سی‌شارپ، لیسپ و VB.NET قابلیت جمع‌آوری خودکار آشغال را دارند، اما در مقابل نشت حافظه مصون نیستند. برای مثال ممکن است یک برنامه در یک حلقه نامتناهی، اشیایی با رفرنسی از جنس خود بسازد که باعث می‌شود بخش زیادی از حافظه از دسترسی خارج گردد.

نشت حافظه یعنی مصرف بیش از اندازه حافظه در جهت اجرای دستورات یک برنامه. از مهم‌ترین ضعف‌هایی که باعث نشت حافظه می‌شود، نبود Garbage Collection (جمع‌آوری آشغال) خودکار در زبان برنامه‌نویسی است. زبان‌هایی مثل C++ و C# در معرض مستقیم نشت حافظه قرار دارند. عموماً زمانی نشت حافظه روی می‌دهد که حافظه تخصیص داده شده به یک نرم‌افزار، غیرقابل آدرس‌دهی باشد. این مشکلات که از آن به‌عنوان باگ‌های نرم‌افزاری سیستم‌یادی می‌شود، باعث ایجاد نرم‌افزارهای دیاگ‌ی شد که روی حافظه فعالیت می‌کردند و این نشت‌ها را تشخیص می‌دادند.



عکس: electronista

قبلا تولید شده است

چه کسی فکرش را می کرد که دسته بازی کنسول وی (Wii) که ۳ سال پیش تولید شده است، شکل ایده آل دسته های کنترل حرکت باشند؟ دسته جدید سونی دو آل شاک ۳، بسیار به دسته های وی شبیه است، اما واقعا تفاوت اصلی آن، توپ بزرگی در انتهای این دسته است که گویا قرار است تشخیص حرکات دیگر اعضای بدن را به عهده بگیرد.



عکس: itmedia

تلفن چوبی

گول بزرگ تولید تلفن همراه ژاپنی، NTT Docomo به دسته محافظان طبیعت پیوسته است و با ایجاد یک دستگاه تلفن مفهومی به نام Touch Wood، فرزند طبیعت خود را تولید خواهد کرد. این طراحی را موسیقیدان ژاپنی ریویچی ساکاموتو و ظاهر آن را میکیا تاکیموتوی عکاس به عهده دارند.



عکس: itmedia.com

گهواره ای برای موبایل

این گهواره رباتی موبایل پولاریس نام دارد و در زمانی که در دست صاحبش نیست، به جمع آوری اطلاعاتی همچون آب و هوا، پیشنهاد غذا، اخبار شغلی و ... می پردازد. این تلفن همچنین می تواند با دیگر سیستم های خانگی نیز پیوند بخورد و امور دیگری از جمله کنترل تلویزیون را هم انجام دهد.



عکس: nixie-concrete.com

ساعت بتونی

دیگر زمان آن رسیده است که هر چیزی که بتوان تصورش را کرد، به یک وسیله دیجیتال تبدیل شود. این یکی، ساعت بتونی است. تصورش را بکنید، یک مکعب بتونی که داخلش یک ساعت دیجیتال است و قطعا رقابت برای خرید آن در شرکت های ساختمانی و علاقه مندان به بتون (!) از زمان عرضه اش آغاز خواهد شد. ایده این طرح، از آقای دانیل کرت است.

عکس: BoingBoing



مواظب باشید چه چیزی را روشن می کنید

چراغ های عادی از برق انرژی می گیرند، برای همین احتمالا همیشه آنها را روشن نمی گذاریم. اما چراغی که با خون انسان روشن می شود؟ روشن کردن این یکی بسیار جرات می خواهد. برای روشن کردن این چراغ باید درپوش آن را بشکنید، با تکه شکسته شده دست خود را بپرید و خون خود را داخل شیشه پر از مایعی جادویی بریزید تا چراغ روشن شود.

عکس: unplugged



عکس: unplugged

ساعت ولتاژسنج

این ولتاژسنج را به سیستم برقی خانه متصل کنید و بعد میزان مصرف خود را با شدت رنگ آبی در طول ساعت بسنجید. طراحان سوئدی این ساعت، لوو برامز، کارن اهنبرگر و سارا لشدت هلم این ساعت را در نمایشگاه طراحی های نوین بروسل به نمایش درآوردند.



عکس: likecool

یک ماشین زندگی

مرسدس بنز براباس ۲۰۱۰ و یانولانژ، اعجوبه ای است پر از ابزارهای تکنولوژی. این ها فقط فهرستی از وسایل موجود در این مرسدس ابرمجهز است: تلویزیون ۳۲ اینچ LCD، شبکه وای فای و سیمی برای اتصال کامپیوتر به تلویزیون، دستگاه پلی استیشن، صدای دالبی سارند در خودرو و سیستم دوربین های خارجی برای کنترل بیرون خودرو.



نظرات و پیشنهادهای خود را به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدير، روزنامه جام جم یا نشانی اینترنتی click@jamejamonline.ir بفرستید.



Download & Combine

by:

www.asandownload.com