

کلیک

۲۵۲۵

یکشنبه ۲۵ مهر ۱۳۸۹ / شماره ۳۰۳

شاپا: ISSN1735-3777

کلید عنوان: Klik(tehran)

با وب کم نظارت کنید

صفحه ۱۵



بگذار
بازی‌ها بتازند

۱۴

شریان‌های حیاتی
فناوری اطلاعات

۱۰

وقتی پساآخرالزمان
زیبا می‌شود

۸-۹

ایستگاه هواشناسی را
به منزل ببرید!

۵

با غریبه‌ها
صحبت نکنید!

۴

ارائه اینترنت ملی ۱۰ مگابیتی

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات از آغاز به‌کار شبکه ملی اطلاعات یا شبکه ملی اینترنت تا ۳ ماه دیگر خبر داد و گفت: «با وجود این شبکه پهنای باند مورد نیاز داخل از پهنای باند دسترسی به شبکه جهانی اینترنت تفکیک شده و محدودیت سرعت دسترسی به اینترنت برداشته می‌شود.»

رضا تقی‌پور در گفتگو با مهر با تأکید بر این که بسیاری از کاربردهایی که امروز به عنوان کاربردهای اینترنت در کشور ما شهرت پیدا کرده کاربردهای واقعی اینترنت نیستند، گفت: «برای مثال زمانی که صحبت از پرداخت اینترنتی به میان می‌آید، منظور پرداخت الکترونیکی است که این پرداخت نیازی به شبکه اینترنت ندارد.»

وی با بیان این که پرداخت از طریق شبکه اینترنت در برخی موارد مشکل‌ساز بوده و به دلیل مسائل امنیتی نباید اطلاعات در معرض و در دسترس شبکه‌های بیگانه باشد، اضافه کرد: «زمانی که لفظ اینترنت را به‌کار می‌بریم، یعنی اطلاعاتی که روی شبکه قرار گرفته در معرض و در دسترس بسیاری از سایت‌ها و مراکز و شبکه‌های خارجی است.»

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تأکید بر این که در راستای توسعه زیرساخت‌های لازم برای اجرای دولت الکترونیکی و ایجاد شبکه ملی اطلاعات چندین محور تعریف شده که مهم‌ترین آن رفع محدودیت‌های دسترسی است، گفت: «در نظر داریم پهنای باند داخل کشور و آنچه که برای فعالیت‌های الکترونیکی در داخل کشور نیاز است را تفکیک کنیم.»

وی در توضیح این مطلب ادامه داد: «در استفاده از شبکه دولت الکترونیکی محدودیت پهنای باند برای کاربردهای مختلف نخواهیم داشت چرا که می‌توانیم امنیت آن را حفظ کرده و به کاربران در مورد امنیت آن اطمینان دهیم.»

وی با اشاره به بحث ارتباط شبکه ملی اینترنت با شبکه جهانی اینترنت به مهر گفت: طبیعتاً با تدابیری که در طراحی این شبکه پیش‌بینی شده دسترسی به سایت‌های علمی و به طور کل محتوای علمی پژوهشی با هزینه‌های کمتری ممکن خواهد شد.

از گفته‌های وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات چنین استنباط می‌شود که به‌رغم گفته‌های پیشین، هزینه بالا و مسائل فنی دلایل محدودیت دسترسی کاربران خانگی و تجاری به اینترنت نبوده، و مساله اصلی امنیت داده‌ها بوده است.

شرکت مخابرات ایران چگونه بازار را تنظیم می‌کند طرح خودم یا رگولاتوری؟

دارنده پروانه در حوزه ارتباطات داده و فناوری اطلاعات باید با هماهنگی شرکت مخابرات ایران توسط سازمان ابلاغ می‌شد که متأسفانه تاکنون این امر محقق نشده است و در عمل شرکت مخابرات ایران هیچ قید و بندی مبتنی بر پروانه صادره از رگولاتوری ندارد ولی در عوض کلیه شرکت‌های PAP علاوه بر دارا بودن قواعد پروانه با مشکلات بسیاری مانند عدم واگذاری خدمات پسیو و انتقال، دست به گریبان هستند که شرایط را برای این شرکت‌ها غیرقابل‌تسهیل ساخته است. در صورت تداوم سبدهای شرکت مخابرات ایران، نه تنها شرکت‌های ۱۱ گانه دارای پروانه PAP از سازمان تنظیم مقررات حذف خواهند شد، بلکه در عمل شرایط اعمال مقررات توسط نهاد قانونی مربوط یعنی سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی نیز از بین خواهد رفت و عملاً این سازمان نیست که بازار را تنظیم و مدیریت می‌کند بلکه شرکت مخابرات ایران خصوصاً شده است که بر اساس طرح تجاری خود در حال تنظیم بازار است.

رویه توسط شرکت مخابرات ایران اجرا شود، ضمن این که ارائه‌کنندگان خدمات ADSL را از اپراتورهای مستقل به پیمانکاران شرکت مخابرات ایران تبدیل می‌کند، تعداد سرویس‌دهندگان را نیز بدون هیچ قاعده محدودکننده مشخصی که مطابق پروانه‌های صادره از سوی سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی باشد، متعدد و غیرقابل‌نظارت و کنترل می‌کند.

گفتنی است که در پروانه شرکت مخابرات ایران هیچ اشاره مستقیمی به سرویس‌دهی خدمات ADSL توسط این شرکت نشده، ضمن این که براساس بند ۳ پیوست شماره ۴ (تعهدات، توسعه و اجرا)، تعهدات اجرایی

شرکت مخابرات ایران براساس طرح تجاری خود، به‌جای سازمان تنظیم مقررات در حال تنظیم بازار است. شرکت مخابرات ایران به‌تنهایی بازار سرویس‌های به‌وجود آمده حاصل از پروانه‌های صادره از سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی را به‌هم می‌زند و سازمان تنظیم مقررات نیز در این رابطه اقدامی نمی‌کند.

به‌گزارش روابط عمومی گروه شرکت‌های PAP، شرکت‌های مخابراتی استان‌های آذربایجان شرقی و کرمانشاه چندی پیش با اعلام مناقصه‌های مجزا برای ورود به حوزه ADSL از طریق فراخوان و جلب همکاری شرکت‌های ISP، ISDP و PAP برای اعطای نمایندگی فروش اینترنت ADSL مخابرات استانی، به شرکت‌های علاقه‌مند به مناقصه، اعلام همکاری کرد.

براساس گزارش اینتا، این اقدام شرکت مخابرات ایران به‌نحوی نقض کلیه پروانه‌هایی است که تاکنون سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی برای تنظیم بازار ارائه خدمات انجام داده است، چنانچه این



به‌رغم اعمال محدودیت از سوی سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی همراه اول و ایرانسل آماده عرضه خدمات 3G هستند

مجوز تجهیزات شبکه همراه اول را مبتنی بر فناوری نسل سوم تلفن همراه خریداری و نصب می‌کند. این اپراتور پس از دریافت مجوز طراحی و اجرای نسل سوم تلفن همراه، مشغول بررسی شرایط و توسعه شبکه خود مبتنی بر این فناوری است تا پس از کسب مجوز بتواند سرویس‌های نسل سوم تلفن همراه را به مشتریان خود عرضه کند. وی تأکید کرد که همراه اول از هم‌کاران برون‌رقابیت در بازار 3G آماده می‌شود تا هر زمان که مجوز نسل سوم را دریافت کرد، آماده سرویس‌دهی باشد. از سوی دیگر، ایرانسل نیز اعلام کرده که بستر نسل سوم تلفن همراه را در شبکه خود آماده کرده است. این اپراتور قصد دارد تا با آماده بودن خود هر زمان که مجوز لازم را دریافت کند، سرویس‌های مبتنی بر نسل سوم موبایل را در شبکه ایرانسل عرضه کند.

اپراتور دوم موبایل با استناد به مفاد پروانه خود برای اجرای فناوری نسل سوم در کشور اقداماتی ترتیب داده، به‌طوری که مدیرعامل ایرانسل پیش از این گفته بود که هم‌زمان با وایمکس توانایی عرضه نسل سوم موبایل را نیز داریم.

حال به‌نظر می‌رسد که سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی باید برای ارائه این امتیاز بزرگ به اپراتور سوم، بیشتر توضیحات لازم را در اختیار قرار دهد، چراکه کاربران همواره به‌دنبال دریافت خدمات بهتر با هزینه کمتر در یک فضای رقابتی هستند.

سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی ادعا می‌کند که در پروانه‌های صادره برای تمامی اپراتورها، رعایت شرایط رقابت را در نظر گرفته که اپراتورها ملزم به رعایت آن هستند. بر این اساس دوره حفاظت را به‌منظور مراقبت از اپراتوری که تازه آغاز به‌کار کرده لحاظ کرده تا در شرایط مواجهه با رقبای دیگر تضعیف نشود. به‌گزارش مهر، معاون سازمان تنظیم مقررات رادیویی گفته است که به دلایل فوق در پروانه اپراتور سوم نیز عرضه سیمکارت‌های نسل سومی تا ۲ سال در انحصار این اپراتور قرار گرفته که پس از اتمام این مدت و گذشت ۲ سال از زمان حفاظت برای اپراتور سوم، سایر اپراتورها می‌توانند درخواست خود را برای ارائه سرویس‌های نسل ۳ به رگولاتوری ارائه دهند.

لطف الله سبوحی در این باره گفته است: «یکی از وظایف رگولاتوری تنظیم بازار از طریق وضع قوانینی است که قادر به حفظ سهم اپراتورها در بازار باشند. به همین منظور و با توجه به بررسی‌های انجام شده، تصمیم گرفته شد برای حفظ وضعیت بازار اپراتور سوم در یک مدت زمان خاص از ورود اپراتورهای دیگر برای ارائه سرویس‌های نسل سوم موبایل جلوگیری شود. البته این موضوع مقطعی بوده و رگولاتوری فقط در جهت قوت گرفتن و شکل‌گیری اپراتور سوم در بازار تلفن همراه این قانون را اجرا می‌کند.»

این در حالی است که مجوز طراحی و اجرای نسل سوم شبکه‌های تلفن همراه به شرکت مخابرات ایران ابلاغ و عرضه شده و این شرکت در حال حاضر براساس این

مدیر روابط عمومی شرکت مخابرات استان تهران خبر داد: واگذاری ۸۰ هزار پورت در استان

مدیر روابط عمومی شرکت مخابرات استان تهران در خصوص ورود مخابرات به عرصه واگذاری پورت پرسرعت اینترنت گفت: «این‌گونه نیست که با ورود مخابرات، بازار برای PAPها یا اپراتورهای وایمکس به‌خطر بیفتد، چراکه ارائه ۸۰ هزار پورت رقم پایینی بوده و از سوی دیگر تقاضا در این بازار

ورود مخابرات برای ارائه پورت پر سرعت اینترنت خطری برای بازار نیست. محمد خجسته‌نیا، مدیر روابط عمومی شرکت مخابرات استان تهران با اعلام این خبر گفت: «شرکت مخابرات استان تهران تلاش دارد تا ۸۰ هزار پورت پرسرعت مخابراتی در تهران واگذار کند.»

وی در گفتگو با سینتا اظهار کرد: «مخابرات براساس پروژه ۸۰K تاکنون بیش از ۲۵ هزار پورت مخابراتی به مشترکان خانگی واگذار کرده و سهم مراکز خاص همچون شرکت‌ها و مراکز دولتی از پورت‌های پرسرعت، بیش از ۱۶ هزار پورت بوده است.»

ابهام در انتقال میزبانی سایت ها به چین



با وجود گذشت ۶ ماه از انتقال ناگهانی میزبانی وبسایت‌های محبوب آمریکایی به سرور هایی در چین ناظران اینترنت در حال بررسی علت این رویداد هستند و در پی آن هستند تا از اتفاقات مشابه در آینده جلوگیری کنند

سرانجام فایرفاکس موبایل آمد

پس از حدود ۲ سال انتظار، موزیلا سرانجام هفته گذشته وضعیت مرورگر موبایل خود را که Fenec نام داشت به بتا ۱ منتقل کرد و نام آن را به‌زودی به فایرفاکس تغییر خواهد داد.

در سیستم عامل آندروید، این مرورگر هنوز با نام فنک شناخته می‌شود و نسبت به نگارش آلفای قبلی، سریع‌تر و پایدارتر شده اما در نگارش جدید، تغییر خاصی مشاهده نشده است.

به‌گزارش بتانیوز، یکی از مقامات موزیلا در معرفی این مرورگر از برخی ویژگی‌های این نرم‌افزار خبر داده و گفت: «یکی از بزرگ‌ترین کارهایی که در بتای ۱ انجام دادیم، بالا بردن بازی و سرعت سیستم است.»

استوارت پارمنتزافرو: ۲ تغییر مهم در معماری نرم‌افزار رخ داده است و بخش‌های کنترولیز و لایه‌ها به‌طور کامل تغییر کرده‌اند. خود مرورگر در چند مرحله اجرا می‌شود و در مرحله‌ای که در حال راندوی صفحه‌هاست و مراحل دیگر که مسوول رابط کاربری هستند، فاصله وجود دارد و این باعث بالا رفتن سرعت نمایش و ایمنی بیشتر مرورگر می‌شود.»

این مرورگر بتا در تمام بخش‌ها در جمله زوم گرفتن، انیمیشن و اسکرول کردن، از لایه‌های مختلف تصویری استفاده می‌کند.

در ۲ رخدادی که اواسط ماه مارس روی داد، میزان زیادی از ترافیک اینترنت به چین منتقل شد، رادنی جاف، تکنسین ارشد مرکز ثبت دامنه Neustar، در مصاحبه‌ای که هفته گذشته با CNET داشت، گفت: «اولین حادثه روز ۲۴ مارس روی داد و کارمندان شرکت‌های نظارتی اینترنت مشاهده کردند ترافیک سایت‌هایی چون فیس‌بوک، توئیتر، یوتیوب و حدود ۲۰ تا ۳۰ وبسایت دیگر، به سرورهایی در چین منتقل شده است. این اتفاق در نتیجه ایجاد یک تقاطع بین سرورهای اصلی دی‌ان‌اس بوده است و به همین دلیل کاربران اینترنت در کشورهای غربی برای چند ساعت وبسایت‌هایی را می‌دیدند که از دیدگاه چینی‌ها به آن صورت در آمده بود. شاید به همین علت بود که به دفعات پیام‌هایی نظیر «صفحه‌های این وبسایت وجود ندارد» و «این وبسایت فیلتر شده است» به زبان چینی توسط کاربران مشاهده شده است.»

در ماه آوریل نیز ۳۷ هزار مسیر که حدود ۱۰ درصد از مسیرهای کل جهان را تشکیل می‌دهد، برای ۱۷ دقیقه به چین منتقل شد، به همین خاطر اپراتورهای سرورهای چینی قادر به خواندن تمام اطلاعاتی بودند که در این ۱۷ دقیقه در سرور آنها

ردوبل شده بود. برت هابرت، موسس شرکت نرم‌افزاری آلمانی PowerDNS اعلام کرد که این اتفاقات کوچک و باگ‌هایی که در انتقال ترافیک اینترنت رخ می‌دهد، امری روزانه است و به‌نظر وی اتفاقی که در چین افتاد، تنها یک حادثه بود. به عقیده وی چین اخیرا اشتباهات زیادی انجام داده که مخابرات فرانسه ۱۰ سال پیش از آن، بزرگ‌ترش را انجام داده بود.

گفتنی است ژانودانگلی، مدیر فنی مرکز اطلاعات شبکه اینترنت چین، با سایت CNET که درصدد یافتن پاسخ مناسبی بوده همکاری نکرده و پاسخی به این سایت نداده است. جاف معتقد است حتی اگر هیچ راه‌حل فنی ساده‌ای برای جلوگیری از ترافیک اطلاعات وب وجود نداشته باشد، مدیران وبسایت باید از این رویداد آگاه باشند و اگر چنین اتفاقی رخ داد، باید با نمایش پیغامی نظیر این که: «وبسایت در حال حاضر در دسترس نیست!»، به کاربران خود هشدار دهند تا عملیات مهمی چون تراکنش مالی انجام نشود. وی در خاتمه گفت: «گروهی از ما از این انتقال ترافیکی آگاهند، اما مطمئنم بسیاری از کاربران جهان از این اتفاق کاملاً بی‌خبر هستند.»

لاجیتک نخستین دستگاه تلویزیون گوگل را تولید کرد



تلفاز تلویزیون LG 42LA6000P

همان‌طور که انتظار می‌رفت، لاجیتک هفته گذشته به‌طور رسمی نخستین بخش از سخت‌افزار تلویزیون گوگل را عرضه کرد. با این اتفاق تمام شایعات در مورد این دستگاه به‌پایان رسید و قابلیت‌های جدیدی که تا به‌حال ناشناخته بود، معرفی شد.

در گزارشی که سایت CNET در این‌باره منتشر کرد، آمده است: «لاجیتک از این دستگاه که Revue نام دارد و قابلیت یکپارچه شدن با سیستم‌های خانگی را داراست و از نرم‌افزارهای آندرویدی هم پشتیبانی می‌کند، ماه ژوئن سال جاری پرده‌برداری کرد. اما این شرکت اعلام نکرد که این دستگاه قرار است چطور کار کند؟ این دستگاه هم قابلیت‌های دستگاه Apple TV برای استریمینگ فیلم و تصاویر را در خود دارد و هم قابلیت‌های یک مدیر رسانه همچون WD TV را. همچنین می‌تواند به جستجو در گوگل بپردازد.» اوایل هفته گذشته، گوگل ویژگی‌های این تلویزیون را در بلاگ خود شرح داد، اما از آنجا که تلویزیون گوگل یک بستر است تا یک محصول، هنوز مشخص نیست که قابلیت‌های آن چه خواهد بود.

لاجیتک در این دستگاه که یک کیبورد کامل با ترک‌پد را عرضه کرده، نشان داده است که می‌توان مرور وب، یکپارچه‌سازی با شبکه‌ها و سیستم‌های خانگی را با قیمت ۲۹۹ دلار

قیمت پایین این دستگاه لاجیتک و قابلیت‌های بالای آن، احتمالاً برای علاقه‌مندان به سینما و همچنین هواپاران آندروید و گوگل خوشحال‌کننده است هر چند که این دستگاه امکانات و ابزار ذخیره‌سازی استفاده نمی‌کند و باید برای آن یک حافظه جدا تهیه کرد.

آپید محبوب‌ترین دستگاه جهان



مکس intomobile

آپید به دلیل فروش موفقیت‌آمیز و ایجاد یک بازار جدید برای دستگاه‌های الکترونیکی، محبوب‌ترین دستگاه جهان شده است. به گزارش موسسه آمارگیری برنشتاین، تبلت آپید تولیدی شرکت اپل به‌عنوان یکی از موفق‌ترین دستگاه‌های الکترونیکی تاریخ شناخته شده است. این دستگاه که در مقایسه با آیفون یکی دیگر از اختراعات فوق‌العاده اپل (که در نخستین فصل عرضه یک میلیون دستگاه فروش داشت) و همچنین دستگاه‌های پخش‌کننده دی‌وی‌دی که ۲۵۰ هزار فروش داشته، بسیار سریع‌تر به فروش رسیده و در حال حاضر در سراسر جهان خریدار دارد.

در گزارشی که CNBC سه‌شنبه گذشته منتشر کرد، با تایید این اطلاعات و ارقام اعلام کرد آپید موفقیت بزرگی در تاریخ فروش دستگاه‌های الکترونیکی کسب کرده است.

برنشتاین که اطلاعات بسیار دقیقی در مورد این دستگاه منتشر کرده، آورده است: «در سال ۲۰۱۱ این دستگاه به چهارمین محصول پرفروش در میان محصولات آمریکا تبدیل خواهد شد و بیش از ۹ میلیارد دلار برای اپل درآمدزایی خواهد کرد. این یعنی آپید به‌تنهایی می‌تواند درآمدی بیشتر از کنسول‌های بازی و تلفن‌های همراه داشته باشد.» در این گزارش آمده است فروش آپید نه‌تنها به فروش کامپیوترهای شخصی صدمه خواهد زد، بلکه فروش تلویزیون و دوربین‌های دیجیتال نیز که با این دستگاه بازار مشترکی ندارند، تحت تاثیر قرار خواهد گرفت.

در این گزارش همچنین آمده است که برای بیشتر خانواده‌های آمریکایی دشوار است که یک آپید با قیمت ۶۰۰ دلار تهیه کنند و بتوانند در همان ماه به تهیه دوربین دیجیتال یا تلویزیون نیز بپردازند.

موفقیت اپل باعث برانگیخته شدن حسادت مایکروسافت نیز شده است. استیو بالمر در مدرسه الکترونیک لندن به حضار اعلام کرد که تا تعطیلات سال نو میلادی شرکای مایکروسافت تبلت «Slate» را آماده خواهند کرد.

می‌توان از ابزارهای نوپک از جمله تحلیل‌های آن برای این محصول استفاده کرد. وب‌ماتریکس برای تولید بازی در فیس‌بوک، گیم‌کارد به‌کار می‌رود و همچنین قابلیت استفاده از سرویس‌هایی چون Gravatar، LinkShare، Twitter و Captcha... را دارد.

گفتنی است این بستر تولید نرم‌افزار تحت وب به‌طور رایگان از وبسایت مایکروسافت قابل دریافت است.

ارتقای ابزار توسعه وب مایکروسافت

را ساده‌تر کرده است.

همچنین قابلیت جدیدی اضافه شده تا پروژه‌های معمولی که سناریوی آنها از پیش مشخص است، دیگر نیازی به کدنویسی از صفر نداشته باشند. از سوی این ابزار با نرم‌افزار مدیریت بسته‌های منبع‌نوع NuPack ادغام شده و

مایکروسافت که در ماه جولای گذشته، از وضعیت بتای نگارش جدید بستر توسعه وب خود با نام وب‌ماتریکس پرده‌برداری کرده بود، هفته گذشته این نرم‌افزار را به بتای ۲ رساند و قابلیت‌ها و ابزارهای جدیدی را در این نرم‌افزار معرفی کرد.

به‌گزارش بتانیوز، نگارش جدید وب‌ماتریکس قابلیت جدیدی را در قواعد ASP.NET پیاده‌سازی کرده که Razor نام دارد و کدنویسی درون محتوا

بررسی تاثیر شبکه‌های اجتماعی بر روحیات و حالات رفتاری با غریبه‌ها صحبت نکنید!



www.neva.org

این مساله یک سوال مطرح می‌کند: شکل ساختار شبکه‌های اجتماعی ما چگونه است و ما چه جایگاهی در آنها داریم؟ مشخص است برخی عوامل به پاسخ این سوال کمک می‌کنند. عواملی مثل جایی که زندگی می‌کنیم، جایی که کار می‌کنیم، اندازه خانواده، تحصیلات، دین، درآمد، علایق و تمایل ما نسبت به جذب افرادی که شبیه به ما هستند.

در تحقیقات اخیر عامل ژنتیک نیز وارد معرکه شد. در این تحقیقات شبکه‌های اجتماعی دوقلوهای همسان و غیرهمسان مورد بررسی قرار گرفت و مشخص شد دوقلوهای همسان نسبت به غیرهمسان‌ها شبکه‌های بسیار شبیه‌تری بهم دارند. پس ساختار شبکه‌های اجتماعی تحت تاثیر ژن‌های ما نیز قرار دارد.

پاسخ به این سوال می‌تواند کمک زیادی در درک مفهوم «هوش جمعی» در شبکه‌های اجتماعی به ما بکند. مفهومی که برخی محققان آن را به دسته پرنده‌گان تشبیه کرده‌اند: یک پرنده در یک دسته پرنده، نمی‌تواند در جهتی پرواز کند که دیگر پرنده‌گان به آن سمت نمی‌روند.

به‌تازگی دانشمندان از مدل‌های ریاضی برای آزمایش این حرکت‌ها استفاده کرده‌اند تا بتوانند درک بهتری از گسترش رفتارها داشته باشند. پژوهشگران اثبات کرده‌اند که گروه‌های اجتماعی محلی با ایده‌ها یا رفتارهای خاص می‌توانند این ایده‌ها را مثل آبشار به تمام شبکه‌های جهانی سرازیر کنند. همچنین نشان داده شده است که اپیدمی‌های اجتماعی به تعداد کمی فرد کلیدی وابسته است و افراد دیگر بسته به این که چقدر به آنها اهمیت می‌دهند، تاثیر می‌پذیرند.

ولی آیا واقعا راهی وجود دارد تا اثرات این نیروهای قدرتمند و همه‌گیر اجتماعی را کمتر کنیم؟ البته خروج کامل از این اثرات بعید است، حتی اگر تمام توان خود را به کار گیریم. به‌هرحال آگاهی به ما کمک می‌کند به‌ویژه اگر به‌دنبال اجتناب از رفتار نامطلوب هستیم یا می‌خواهیم رفتارهای مثبت را جذب کنیم. ما می‌توانیم در پیدا کردن دوستان جدید انتخاب کننده باشیم. به‌دنبال افرادی بگردیم که شیوه زندگی آنها برای ما هدف است. مثلا اگر می‌خواهید وزن کم کنید، عضو باشگاه دو شوید و مهم‌تر از آن با اعضای آن معاشرت کنید.

۵ گام برای این که شبکه اجتماعی سالم‌تری داشته باشید

- ۱- دوستان خود را با دقت انتخاب کنید.
- ۲- دوستانی را که می‌خواهید وقت بیشتری را با آنها بگذرانید، انتخاب کنید.
- ۳- عضو گروهی شوید که دوست دارید با اعضای آن رقابت کنید و با آن اعضا رابطه صمیمی‌تری آغاز کنید.
- ۴- اگر با افرادی در ارتباط هستید که رفتار ناخوشایند دارند سعی کنید از آنها تقلید نکنید.
- ۵- از آمادگی خود در برابر اثرات اجتماعی در هر لحظه آگاه باشید.

منبع: sunilreddym.wordpress



طراحی واسط کاربری

با کمک ابزارهای آنلاینی که وبسایت Antetype در اختیارتان می‌گذارد، می‌توانید تمام کارهای یک پروژه را پیش از پیاده‌سازی انجام دهید و نگاهی کلی به آن بیندازید یا به مشتری و برنامه‌نویس نشان بدهید و بگویید چه چیزی در آتام کار ایجاد خواهد شد. کافی است به عضویت آزمایشگران این وبسایت دربیاید تا از سرویس آن به‌رایگان استفاده کنید.

<http://www.antetype.com>



ویبولوی

تور رادیو اینترنتی

با وبسایت زیر می‌توانید علاوه بر گوش دادن به موسیقی مورد علاقه‌تان، با تور مجازی این وبسایت همسفر شوید و با هر آهنگ یک وبسایت جدید را مشاهده کنید.

برای استفاده از سرویس رایگان این وبسایت به مسیر زیر بروید:

<http://shuffler.fm>

لینکدونی



سایت فارسی سیمپسون‌ها

<http://www.simpsons.ir>

آموزش نرم‌افزارهای گوناگون

<http://www.pixel2life.com>

گرافنا (پایگاه خبری گرافیک ایران)

<http://www.graphna.net>

برای یادآوری کروم قالب بسازید

<http://www.chrometheme.net/crxtheme>

وبسایت تخصصی استادان و دانشجویان کامپیوتر ایران

<http://www.aiapir.com>

یادآوری به سبک ایمیل

<http://www.followupthen.com>

سرویس آنلاین اسکنر (آزمایش امنیت سایت)

<http://www.xss-scanner.com>

آپلود رایگان تصاویر

<http://www.pic-ups.com>

استخراج آنلاین فایل‌های فشرده

<http://www.wobzip.org>

افزونه هفته

حذف ریدایرکت‌ها



لینک‌های وب در صورت طولانی شدن بسیار آزار دهنده هستند. یک دسته از همین لینک‌ها، ریدایرکت‌ها نام دارند که نشانی را از یک صفحه به صفحه دیگر منتقل می‌کنند (مانند همین نشانی clicklinks.ir ما که آن‌را برای استانداردسازی، اختصار و جلوگیری از مشکلات مختلف هنگام انتشار برگزیده‌ایم) و برای رفتن به وبسایت مقصد، باید به دو مسیر سرزد. این افزونه مفیدی می‌تواند آدرس‌های مورد نظر را پیدا کرده و حذف کند و از این به بعد، مستقیما با کلیک روی هر لینکی به وبسایت مقصد بروید و دیگر از وبسایت واسطه استفاده نکنید.

<http://clicklinks.ir/30304a>

Software

نرم افزار



هشدارهای آب‌وهوایی روی دستکناپ شما

ایستگاه هواشناسی را به منزل ببرید!

برعکس می‌شود! می‌تواند دلایل مختلفی داشته باشد که برای پیش‌گیری از آنها و انجام یک پیش‌بینی دقیق، بهترین روش استفاده از اطلاعات چندین ایستگاه هواشناسی است. نرم‌افزار Weather Watcher نیز از این روش استفاده می‌کند و شما را قادر می‌سازد تا با اتصال به هزاران ایستگاه هواشناسی در سراسر جهان، از اطلاعاتی دقیق و صحیح بهره‌مند شوید.

جزئیات کامل

یکی از ویژگی‌های ممتاز این نرم‌افزار تفکیک تمام اطلاعات با توجه به منطقه مورد نظر است. به این ترتیب اگر قصد دارید وضعیت آب‌وهوای شهرتان را مشاهده کنید، با یک کلیک ماوس فاصله دارید چرا که با یک کلیک ساده نشان‌گر ماوس می‌توانید نام شهر مورد نظر را برگزیند و

امیر عساری

برخی افراد عقیده دارند برای گردش یا سفر به اطراف شهر، فقط نیت مهم است و وقتی تصمیم می‌گیرند جایی بروند، به بقیه موارد همچون وضعیت دما و آب‌وهوا توجهی نمی‌کنند. این هفته قصد داریم نرم‌افزاری را معرفی کنیم که استفاده از آن برای این دسته از کاربران هم خالی از لطف نیست چرا که حتی این افراد نیز گاهی اوقات با تغییرات شدید جوی مواجه شده و از سفر خود پشیمان می‌شوند اما با استفاده از این برنامه می‌توانند با خیال راحت و کاملا برنامه‌ریزی شده اقدام به سفر کنند. اگر قصد دارید از منزل خارج شوید یا پس از مدت‌ها نیت کرده‌اید با خانواده به یک سفر نیم‌روزی بروید، پیشنهاد می‌کنیم پیش از حرکت، حتما وضعیت آب‌وهوا را بررسی کنید. برای این کار نیز روش‌های گوناگونی وجود دارد که برخی از آن‌ها عبارتند از: مشاهده اخبار، مراجعه به سایت‌های هواشناسی، استفاده از سرویس پیامک یا تماس با تلفن گویای سازمان هواشناسی کشور و نیز استفاده از نرم‌افزار قدرتمند Weather Watcher Live! خوانندگان کلیک، همیشه جزو افرادی بوده‌اند که روش‌های نرم‌افزاری را انتخاب می‌کنند به همین دلیل در این شماره قصد داریم به معرفی امکانات این نرم‌افزار بپردازیم.

ایستگاه هواشناسی در منزل

این نرم‌افزار همچون یک ایستگاه هواشناسی مجهز و مرکب از چندین ابزار هواشناسی است که تمام امکانات و تجهیزات مورد نیاز برای بررسی وضعیت فعلی آب‌وهوا و پیش‌بینی آب‌وهوا طی ساعات و روزهای آینده را در اختیار شما قرار می‌دهد. همچنین اگر به انجام این‌گونه بررسی‌ها علاقه‌مند نباشید نیز نرم‌افزار می‌تواند اطلاعات را به‌صورت کاملا دقیق و حساب‌شده در اختیار شما قرار دهد.

هزاران ایستگاه، برای یک هدف

اگر مشاهده می‌کنید که پیش‌بینی‌های هواشناسی درست از آب در نمی‌آید یا گاهی اوقات پیش‌بینی‌هایی که در سایت‌ها مشاهده می‌کنید کاملا

اطلاعات دقیقی همچون وضعیت فعلی آب‌وهوا، وضعیت جوی در نیمه‌شب، وضعیت آب‌وهوای روز بعد، دمای کنونی و کمترین و بیشترین دما طی شبانه‌روز، فشار هوا، میزان رطوبت و سرعت باد را مشاهده کنید. همچنین این نرم‌افزار قادر است تصاویر ماهواره‌ای کاملی را از شرایط جوی منطقه مورد نظر شما در اختیارتان قرار دهد.

امروز، فردا، آخر هفته

از دیگر ویژگی‌های این نرم‌افزار، امکان پیش‌بینی وضعیت آب‌وهوا به‌صورت ساعتی، روزانه و هفتگی است. به این ترتیب نه تنها می‌توانید ساعت به‌ساعت از پیش‌بینی وضعیت جوی آگاه شوید، بلکه می‌توانید برای روزهای بعد و حتی آخر هفته‌های خود نیز برنامه‌ریزی کنید تا تغییرات جوی همچون باران، برف و طوفان موجب غافلگیری شما نشود!

تصاویر چسبیده به دستکناپ

قابلیت Desktop Magnet در این نرم‌افزار شما را قادر می‌سازد تا تصاویر ماهواره‌ای، تصاویر آب‌وهوایی و دیگر تصاویر موجود در سرویس‌های اینترنتی را در اندازه‌ها و موقعیت‌های مختلف به دستکناپ ویندوز بچسبانید. این تصاویر به‌طور خودکار به‌روزرسانی می‌شوند و هر لحظه آخرین اطلاعات جوی را در اختیار شما قرار می‌دهند. استفاده از این برنامه برای ۳۰ روز کاملا رایگان است و توجه داشته باشید که برای استفاده از امکانات این نرم‌افزار، اتصال به اینترنت نیز مورد نیاز است.

<http://clicklinks.ir/30305a>



نرم‌افزار ساعت ویندوز را با سرورهای ساعت اتمی موسسه ملی استاندارد و فناوری (NIST) تنظیم می‌کند و این کار را نیز بدون دخالت شما به انجام می‌رساند. به این ترتیب می‌توانید مطمئن باشید که ساعتی که ویندوز به شما نمایش می‌دهد، دقیق‌ترین نوع نمایش زمان است.

برای دریافت آخرین نسخه از این نرم‌افزار، می‌توانید به آدرس زیر مراجعه کنید:

<http://clicklinks.ir/30305b>

دقت اتمی!

ساعت سیستم‌عامل یکی از پراشتباه‌ترین ساعت‌هاست و احتمال جلو رفتن و عقب ماندن آن بسیار زیاد است و نسبت به ساعت‌های دیگر، بیشتر باید توسط کاربر به‌طور دستی تنظیم شود. نرم‌افزار Chronograph برای جلوگیری از این اشتباهات طراحی شده است و قادر است ساعت سیستم‌عامل رایانه را با ساعت اتمی تنظیم کند. این

جستجوی سریع و دقیق



برای استفاده از این نرم‌افزار ۳ مرحله ساده را پیش رو دارید. ابتدا فایل‌های دلخواه خود را که می‌توانند هر فایلی با هر فرمتی باشند را برای تگ‌گذاری انتخاب می‌کنید (روی فایل کلیک راست کرده و گزینه Add Tags را انتخاب کنید). سپس تگ‌های مورد نظر را در بخش مربوطه وارد کرده و در نهایت هر زمان به جستجوی فایل‌های خود نیاز داشتید کافیست تگ مرتبط با فایل درخواستی را در بخش جستجوی نرم‌افزار وارد کنید تا در کمتر از چند ثانیه نتیجه درخواست شما نمایش داده شود.

این نرم‌افزار در ۳ نسخه دستکناپ، قابل حمل و سرور قابل استفاده است که نسخه آزمایشی هر یک از آن‌ها را به مراجعه به سایت زیر می‌توانید دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30305e>

تابه‌حال واژه تگ (tag) به گوش‌تان خورده است؟ به‌کلمات اصطلاحات و کدهای کلیدی «تگ» می‌گویند و این روزها از آنها استفاده‌های زیادی می‌شود. سایت‌های مختلف توسط تگ‌ها به موتورهای جستجو معرفی می‌شوند، مطالب، اخبار، و... به کمک تگ‌ها دسته‌بندی شده و موضوع یا محتوای آن‌ها مشخص می‌شود و در حالت کلی با استفاده از این کلمات کلیدی می‌توان عملیات جستجو میان میلیون‌ها فایل اطلاعاتی را ساده‌تر و دقیق‌تر کرد.

نرم‌افزار Taggtool نیز با توجه به مزایای بی‌شمار استفاده از تگ‌ها طراحی شده است. این نرم‌افزار شما را قادر می‌سازد تا فایل‌ها و پوشه‌های موجود در هارددیسک خود را نیز تگ‌گذاری کرده تا در مواقع نیاز در کوتاه‌ترین زمان و به دقیق‌ترین شکل ممکن به جستجوی آنها بپردازید.

نرم‌افزار AdBlocker با روش کار بسیار ساده برای جلوگیری از این اتلاف وقت خیلی مناسب است. این نرم‌افزار به‌طور کامل خودکار و هوشمندانه قادر است تبلیغات موجود در سایت‌ها را حذف کرده و مانع از نمایش آنها برای شما شود. جلوگیری از نمایش پنجره‌های pop-up، بنرهای تبلیغاتی، تبلیغات متنی، تبلیغات انیمیشنی فلش و... جزو تخصص‌های این نرم‌افزار است. با استفاده از این نرم‌افزار نه تنها در وقت شما صرفه‌جویی می‌شود و می‌توانید سایت‌ها را با سرعت بیشتری مرور کنید بلکه تا حد بسیار زیادی احتمال آلوده شدن رایانه شما به ویروس‌ها نیز کاهش می‌یابد چرا که درصد بسیار زیادی از تبلیغات موجود روی سایت‌ها مخرب بوده و شما را به سایت‌های آلوده هدایت می‌کنند.

برای دریافت آخرین نسخه از این نرم‌افزار با حجم کمتر از نیم مگابایت و قابلیت پشتیبانی از اینترنت اکسپلورر ۹ به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://clicklinks.ir/30305d>

تبلیغات یا مزاحمت!؟



یکی از اهداف صاحبان سایت‌ها کسب درآمد توسط تبلیغاتی است که روی سایتشان به‌نمایش می‌گذارند و همین امر موجب می‌شود تا گاهی اوقات سایت‌هایی را ببینیم که تبلیغاتشان بیش از محتوایشان است! حالا فرض کنید با استفاده از خط تلفن معمولی به اینترنت وصل شده‌اید و برای باز کردن یک صفحه از این‌گونه سایت‌ها نیز مدت زیادی را معطل مانده‌اید! در آخر نیز هیچ چیز نصیب‌تان نشده است جز این که زمان خود را برای بارگذاری تبلیغاتی هدر داده‌اید که هیچ نیازی به مشاهده آن‌ها نداشته‌اید.

آشنایی با سیستم‌عامل‌های مشهور تلفن همراه

سیستم عامل موبایل: گذشته، حال، آینده



عکس: zahnet

گوشی مقاوم دیگری از سونی

شرکت سونی از گوشی مقاوم دیگری با نام XP1300 رونمایی کرد. به گزارش موبنا، در حالی که شرکت سونی در ساخت گوشی‌های مقاوم و ضدضربه فعالیت داشته اما در طول نمایشگاه CES سال گذشته هنگام رونمایی از یک گوشی در مقابل چشمان منتظر، ناگهان یکی از گوشی‌های سخت این شرکت شکست و این قضیه نه تنها تماشاگران بلکه دست‌اندرکاران شرکت سونی را نیز شگفت زده کرد.

اما این شرکت پس از آن آرام ننشست و اقدام به ساخت گوشی‌های مقاوم دیگری کرد. گوشی XP1300 که به‌تازگی توسط سونی رونمایی شده، از استاندارد IP-68 برخوردار است و به مدت ۳۰ دقیقه در عمق ۲ متری آب مقاومت می‌کند و می‌توان از آن استفاده کرد. این گوشی در مه و هوای بارانی هم کار می‌کند. از ویژگی‌های فنی این گوشی می‌توان به صفحه نمایش ۲ اینچی و قابلیت حذف نویز صدا نام برد. این گوشی از ماه آینده با قیمت ۲۹۹ دلار در اختیار کاربران قرار می‌گیرد.



عکس: areamobile

نگارش جدید فایرفاکس برای اندروید و مائمو

موزیلا نسخه چهارم بتای فایرفاکس را برای گوشی‌های مبتنی بر Android و Maemo ارائه کرد.

شرکت موزیلا اعلام کرده است که نسخه ۴ بتای فایرفاکس برای گوشی‌های مبتنی بر اندروید و مائمو همانند نسخه دستکتاب آن است و از همان قابلیت‌ها و کاربردها برخوردار خواهد بود. این مرورگر از واکنش سریع برخوردار است و انتظار می‌رود هم در بخش اجرایی و گرافیکی شامل اسکرو، زوم و انیمیشن‌ها پیشرفتی چشمگیر نسبت به دیگر نسخه‌های این مرورگر داشته باشد.

بر پایه گزارش موزیلا، این نسخه از نرم‌افزار فلش پشتیبانی نمی‌کند اما با نسخه Froyo 2.2 اندروید سازگار است. از ویژگی‌های این نسخه می‌توان به Firefox Sync اشاره کرد که تاریخ، بوک‌مارک‌ها، نوارها، گذرواژه و اطلاعات را با رایانه کاربران هماهنگ می‌کند. کاربران همچنین می‌توانند از مرورگرهای CSS، HTML5 و JavaScript در این نسخه استفاده کنند.



پژمان عاملی‌فرد

تا امروز نرم‌افزارهای بسیاری از سیستم‌عاملی‌های ویندوز موبایل و سیمبین را معرفی کردیم. امروز قصد داریم سری به نرم‌افزارهای سیستم‌عامل‌های دیگر موجود در بازار بزنیم و آنها را نیز معرفی کنیم. اما پیش از آن، بد نیست کمی درباره سیستم‌عامل مختلف موبایل‌ها توضیح دهیم و بگوییم که هم‌اکنون سیستم‌عامل‌های متعددی برای گوشی‌های موبایل طراحی شده‌اند که بر اساس محبوبیت و درصد مالکیت بازار به‌شرح زیر هستند (عددهای لیست زیر به درصد است). همچنین کارشناسان بازار پیش‌بینی کرده‌اند که درصد مالکیت این سیستم‌عامل‌ها در ۴ سال آینده دستخوش تغییرات عمده‌ای خواهد شد که در زیر به آن نیز اشاره شده است.

سیمبین: سیمبین را پیش از این گروهی از شرکت‌ها مانند نوکیا، اریکسون، سونی‌اریکسون، پاناسونیک و سامسونگ پشتیبانی می‌کردند، ولی در ۲۴ ژوئن ۲۰۰۸ نوکیا همه سهام آن را خرید. قیمت شرکت سازنده مذکور به ۳۰ سال پیش باز می‌گردد، اما تولید سیستم‌عامل فوق برای گوشی‌های مختلفی از جمله نوکیا، سونی‌اریکسون و موتورولا از سال ۱۹۹۸ آغاز شد و تا الان نیز ادامه داشته است.

تا به حال بیش از ۱۰ نسخه از این سیستم‌عامل تولید شده و در حال حاضر آخرین به‌نگارش ۳/۰ رسیده است که البته هنوز به بازار عرضه نشده و قرار است با تولید مدل NA و مدل‌هایی همچون C7، E7، C6-01 و C6 به‌طور رسمی کار خود را آغاز کند.

محبوبیت سیمبین را می‌توان در چند چیز یافت. سادگی برای مخاطب، عرضه در گوشی‌های متعدد و همچنین برنامه‌های متعددی که برای این نوع سیستم‌ها طراحی شده است.

IOS: اپل یک شرکت بسیار معتبر کامپیوتری است که از سال ۲۰۰۷ اقدام به ساخت تلفن همراهی کرد که توانست برای خود محبوبیتی بسیار در بازار تلفن‌های همراه کسب کند. این شرکت تنها اقدام به تولید یک گوشی کرد که خود نیز دارای سیستم‌عامل خاصی به‌نام «سیستم‌عامل آیفون» بود که بر پایه مکینتاش (سیستم‌عامل مربوط به کامپیوترهای اپل) نوشته شده بود. در حال حاضر آخرین نسخه از سیستم‌عامل اپل موبایل ۴/۰ است که چند ماه است که از عرضه آن می‌گذرد.

ویندوز موبایل: همان‌طور که از اسمش پیداست، سیستم‌عاملی است که از طرف شرکت مایکروسافت برای گوشی‌های موبایل طراحی و نوشته شده است. ویندوز موبایل یک سیستم‌عامل فشرده به‌همراه تعدادی از برنامه‌های اصلی و کاربردی موبایل برای گوشی‌ها است که بر پایه APIهای win۳۲ کار می‌کنند. این سیستم‌عامل شبیه نسخه رومیزی ویندوز طراحی شده

است و نخستین تولید آن به سال ۲۰۰۲ برمی‌گردد که برای گوشی‌های Pocket PC ارائه شده بود و تا کنون چندین نسخه از ویندوز موبایل به بازار عرضه شده که آخرین نسخه آن ویندوز موبایل ۷/۰ (در حال آزمایش) است و به‌زودی به بازار عرضه خواهد شد.

اندروید: اندروید نام سیستم‌عاملی است که گوگل با همکاری ده‌ها شرکت دیگر برای گوشی‌های تلفن همراه می‌سازد. اندروید بر پایه لینوکس ساخته شده است و شرکت توسعه‌دهنده این سیستم‌عامل توسط گوگل خریداری شده و سپس به‌صورت منبع باز ارائه گردیده است.

این سیستم‌عامل به توسعه‌دهندگان اجازه می‌دهد که کدهای مدیریت شده‌ای به‌زبان جاوا برای کنترل ابزارهای شرکت گوگل فراهم آورند. توسعه‌دهندگان می‌توانند برای کنترل ابزارهای ارائه شده توسط شرکت گوگل از کتابخانه مبتنی بر جاوا ارائه شده به‌همراه این سیستم‌عامل استفاده کنند.

نخستین گوشی همراه ارائه شده با این سیستم‌عامل HTC Dream نام دارد که در سال ۲۰۰۸ میلادی

اما در آینده خبرهای بیشتری از آن خواهید شنید. **برو:** برو نام سیستم‌عاملی است که توسط کمپانی Qualcomm ساخته و پرداخته شده و تاکنون در بیش از ۲۵ کشور جهان مورد استفاده قرار گرفته است. این برنامه تاکنون درآمدی بیش از ۲ میلیارد دلار را عاید طراحان برنامه‌های کاربردی کرده است. افزون بر این، بیش از ۸ سال است که به‌عنوان یکی از سیستم‌عامل‌های پیشگام در صنعت توسعه برنامه‌های کاربردی و سرویس‌های مربوطه موفقیت خود را برای کاربران به‌اثبات رسانیده است.

به‌تازگی در راستای ارتقا و گسترش هر چه بیشتر این سیستم‌عامل، روی نسخه مخصوص موبایل آن با عنوان Brew MP OS سرمایه‌گذاری شده است. این نسخه جدید راهکارهایی انعطاف‌پذیرتر را به‌دنبال موبایل هدیه داده و ابزارهایی نوین را در اختیار سازندگان برنامه‌های کاربردی قرار می‌دهد تا از کاربردهای متعدد، صرف‌نظر از این که برای چه پلتفرمی ساخته شده‌اند، پشتیبانی کند.

در سال ۲۰۰۸، فضای نرم‌افزاری برو مجال بیشتری برای تبدیل شدن به یک پلتفرم موبایل پیدا کرد. این

سیستم‌عامل	سال ۲۰۱۰	سال ۲۰۱۴
سیمبین (Symbian)	۴۶/۹	۳۰/۲
سیستم‌عامل‌های پژوهشی آزمایشی (RIM)	۱۹/۹	۱۱/۷
اپل (IOS)	۱۴/۴	۱۴/۹
ویندوز موبایل (Win Mo)	۸/۷	۳/۹
اندروید (Android)	۳/۹	۲۹/۶
متفرقه (Other)	۶/۱	۹/۶

امر فرصتی را پدید آورد تا از برو نوعی سیستم‌عامل موبایل انعطاف‌پذیر و قابل‌ارتقا بسازد.

با استفاده از SDK سیستم‌عامل BREW MP، سازندگان و طراحان برنامه‌های کاربردی می‌توانند به‌راحتی به خلق نرم‌افزارها، ویجت‌ها و رابط‌های کاربری جدید برای تلفن‌های همراه و سایر دستگاه‌های قابل‌حمل بپردازند. برو MP برای کاربرد در تمامی گوشی‌ها طراحی شده و به‌ویژه عملکرد بسیار مناسبی در گوشی‌های G3 و گوشی‌های هوشمند ارزان قیمت دارد. با استفاده از قابلیت‌های پیشرفته نرم‌افزاری برو MP، طراحان و تولیدکنندگان نرم‌افزارهای موبایلی می‌توانند برو، ویجت‌های موبایلی خلاقانه و جذاب را برای گوشی‌های موبایل تولید کنند.

همان‌طور که دیدید در بازار تلفن‌های همراه سیستم‌عامل‌های متعددی وجود دارد. اما چیزی که هم‌اکنون در جریان است و سیستم‌عامل‌هایی که در حال حاضر بین کاربران محبوبیت دارند و به‌اصطلاح روی بورس هستند، عبارتند از: Symbian، Winmo، IOS و Maemo. این سیستم‌عامل‌ها که باز، همچون Android و Maemo.

به بازار آمد. گوگل سیستم‌عامل خود که ویژه دستگاه‌های قابل‌حمل مانند تلفن همراه و نوت‌بوک است را با هدف رقابت با سیستم‌عامل‌هایی چون iOS، ویندوز موبایل و سیمبین عرضه کرد. آخرین نسخه از این سیستم‌عامل، نگارش ۲/۲، در حال حاضر نیز در دسترس است. **مائمو:** مائمو (Maemo) یک پلتفرم کوچک شده برای گوشی‌های هوشمند و در اصطلاح «بر پایه اینترنت» است که توسط شرکت نوکیا عرضه شده و هسته مرکزی‌اش بر اساس سیستم‌عامل debian استوار است. رابط کاربری این سیستم‌عامل از سیستم Gnom پیروی می‌کند که می‌توان گفت به اندازه گنوم دبیان امکانات دارد؛ امکاناتی شبیه کتابخانه‌های سیستمی و مرجعی نوشتاری و پکت‌های به‌روز رسانی.

اما این تنها آغاز راه این سیستم‌عامل بود. شرکت نوکیا قصد دارد به‌همراه شرکت بزرگ اپنل (تولیدکننده پردازنده‌های کامپیوتری) دانسته‌ها و اطلاعات خود را به‌اشتراک گذاشته و سیستم‌عامل پیشرفته‌تری را به نام Meego را به بازار عرضه کنند. هم‌اکنون این سیستم‌عامل تنها روی یکی از گوشی‌های شرکت نوکیا وجود دارد.

Open Source

منبع باز

نصب از طریق بسته‌های آماده: این متد برای ویندوز، لینوکس سوسه، اوبونتو یا دیگر توزیع‌های مبتنی بر دبیان مناسب است و به صورت خودکار عملیات دریافت، نصب و پیکربندی تمام مولفه‌ها را انجام می‌دهد. در راهنمای آنلاین این پروژه می‌توان دستورالعمل کامل هر بسته را پیدا کرد.

نصب از طریق کامپایل کد: در این روش باید از پیش نرم‌افزار پرل، پایچی و مای‌سه‌کوئل را به صورت صحیح نصب کرده باشید. از آنجا که این روش معمولاً زمانبر است و نیاز به کاربران خیره دارد، وبسایت این پروژه یک دستورالعمل ریز و جزئی برای این موضوع آماده کرده است:

صرفنظر از روشی که انتخاب می‌کنید در مرحله آخر باید از طریق مرورگر نصاب تحت وب این پروژه را اجرا کنید که مرحله نهایی پیکربندی این سیستم است و در آدرسی مانند نشانی زیر می‌توان به آن دسترسی پیدا کرد.

<http://localhost/otrs/installer.pl>



در مرحله دوم مجوز GNU AGPL را مشاهده می‌کنید پس از پذیرش این مجوز، جزئیات مرتبط با پایگاه داده را وارد کرد. در صورتی که زبانی غیر از زبان انگلیسی برای تعامل با مشتریان استفاده می‌شود، بهتر است کاراکترهای پیش فرض را UTF-8 گذاشت. برنامه نصب اکنون جدول‌های لازم پایگاه داده را تولید می‌کند. پس از این که این روند کامل شد، تنظیمات اولیه سیستم را باید وارد. این تنظیمات از جمله دامنه، آدرس ایمیل مدیر، زبان پیش فرض و تنظیمات گزارش گیری بسیار مهم هستند. توجه داشته باشید که اگر این نرم‌افزار را برای محیط‌های غیرتولیدی استفاده می‌کنید، گزینه CheckMXRecord را روی No بگذارید.

پس از ذخیره‌سازی و اتمام امور، صفحه جدید شناسه و کلمه مدیر را نشان می‌دهد. از آنجا که خود روند پیکربندی هیچ رکوردی ندارد و ورود به سیستم با داده پیش فرضی مواجه نمی‌شوید پس از ورود به سیستم، با دانش‌بورد سیستم رویه‌رو خواهید شد که تمام جنبه‌های این سیستم را می‌توان از این داشبورد کنترل کرد. نقش‌ها، کاربران، صف‌ها، بلیت‌ها، اولویت‌ها، پیغام‌ها و تنظیمات سیستمی همه در این صفحه‌لینک شدند.

در این هنگام، یک برنامه با امکانات کامل مدیریت و کنترل بلیت‌های مشتریان روی سیستم نصب شده است و با ایجاد تنظیماتی از جمله راه‌اندازی صف‌ها، فیلتر کردن بلیت‌های مشتریان و همچنین نسبت دادن پشتیبان‌ها برای حل مشکل آنها، می‌توانید کار را راه‌اندازی کنید در آینده‌ای نزدیک بیشتر به این نرم‌افزار خواهیم پرداخت.



تیم نرم‌افزار

آشنایی با سیستم‌های حل مشکل بلیتی رفتار با مشتری از نوع منبع باز

محمدرضا قربانی

منبع باز به نام OTRS می‌پردازیم. OTRS سیستم منبع باز بلیتی است که تمام ویژگی‌هایی که در بالا اشاره کردیم را در خود دارد.

معرفی OTRS

نرم‌افزار OTRS که سرنام عبارت Open Ticket Request System است، با زبان Perl نوشته شده. توسعه و توزیع آن را گروهی آلمانی به نام OTRS Group بر عهده دارد و در میان سرویس‌دهندگان جهان بسیار محبوب است. در اینجا فهرست کاملی از ویژگی‌های کلیدی این نرم‌افزار را می‌بینید.

مدیریت بلیت پیچیده

OTRS شامل مجموعه‌ای از ابزارها برای فیلتر، پردازش و حل بلیت‌های مشتری هستند. همچنین قابلیت انتقال بلیت‌های مهم یا پیچیده به سوی مدیر نیز وجود دارد. امکان تعیین اولویت، مسوولیت و قوانین، امکان مدیریت کاربران، گروه‌ها و نقش‌ها نیز بخشی از ویژگی‌های دیگر این سیستم است. همچنین سیستم گزارش گیری پیچیده آن برای کارهای مدیریتی بسیار مناسب است.

رابط ایمیلی

OTRS یک رابط ایمیلی دارد که می‌تواند بلیت‌های پشتیبانی را از طریق ایمیل نیز دریافت کند و بر مبنای فرستنده یا عنوان ایمیل آنها را طبقه‌بندی کند و حتی عملیات خاصی را بر مبنای شاخه‌های که این ایمیل در آن قرار می‌گیرد، به صورت خودکار انجام دهد. همچنین سیستم ارسال ایمیل خودکار این سیستم و قابلیت گوسازی برای ایمیل‌های آن می‌تواند در پاسخ‌گویی بی‌عیب و نقص مفید باشد و حتی می‌توان برای مشکلات تکرار شونده کاربران، یک نامه تنظیم کرد که به صورت خودکار فرستاده شود.

چند زبانه بودن

هم‌اکنون OTRS به بیش از ۲۰ زبان ترجمه شده است و در محیط‌های غیرانگلیسی زبان نیز استفاده می‌شود. افزودن زبان جدید به سیستم تنها با ویرایش یک فایل متنی امکان پذیر است. همچنین ساختار OTRS از نظر ظاهری نیز کاملاً قابل تغییر و پوست‌انداز است و کاربران می‌توانند قالب‌های دلخواه خود را انتخاب کنند.

تطابق با استانداردها

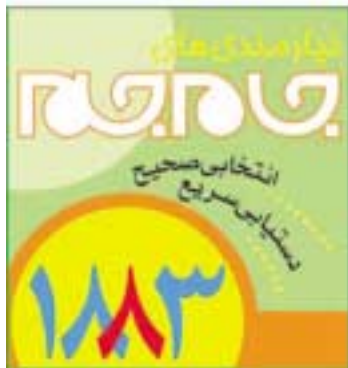
یکی از ویژگی‌های خوب این سیستم این است که

ارتباطات با مشتری به شیوه قرن بیستمی، امروزه در حال گذر به فازی نوین است. در گذشته، اگر مشتری با یک سرویس یا محصول مشکلی داشت، تلفن را برمی‌داشت و شماره سرویس‌دهنده یا فروشنده را می‌گرفت. در بیشتر مواقع، باید با مشاور فنی صحبت می‌کرد که اطلاعات جزئی سرویس یا محصول وی را می‌پرسید تا مشکل وی را حل کند. مشکلات پیچیده‌تری که نمی‌توان به صورت تلفنی حل کرد، نیازمند چند تماس دیگر از سوی مشتری بود که بدین ترتیب، مشتری باید دوباره اطلاعات را از نو و در هر زمان تماس تکرار کند. هر چه بخت مشتری بهتر باشد و با شخصی حرفه‌ای‌تر صحبت کند، تعداد تماس‌های وی کمتر می‌شود.

در جهان امروزی که ضربه‌ها همه چیز تندتر شده است، این راه‌حل خیلی پاسخگو نیست. مشتریان امروزی نه تنها از طریق تلفن، بلکه از طریق ایمیل و فکس و پشتیبانی آنلاین و استفاده از فیس‌بوک و فروم‌های اینترنتی به دنبال دریافت پشتیبانی هستند. میزان صبر این مشتریان نیز کمتر شده است و اصلاً علاقه‌ای ندارند که یک مشکل را دوبار برای ۲ تن توضیح دهند و انتظار می‌رود شخص اول اطلاعات را دومی بگوید. در واقع انتظار دارند کل مشخصات فنی سیستم آنها با اشاره انگشت برای پشتیبان فرستاده شود و نه تنها مایل به حل مشکلاتشان در لحظه هستند، بلکه انتظار دارند حتی چند ساعت پیش از تماس با پشتیبانی، مشکل خود به خود حل شود!

در اینجا سیستم حل مشکل بلیتی (Trouble Ticket System) وارد می‌شود. اختراعی کوچک که سرانجام به پشتیبان‌ها این امکان را می‌دهد که شکایات و مشکلات مشتریان را صرفنظر از تعداد و محل آنها ذخیره کرده و تاریخچه‌ای از اطلاعات آنها را داشته باشند. همان‌طور که از نام این سیستم برمی‌آید، سیستم حل مشکل بلیتی مانند دستیار خودکار مرکز خدمات گزارش تمام اطلاعات را گردآوری کرده و به شیوه‌ای متمرکز و قابل دسترس در مسائل مختلف طبقه‌بندی می‌کند و بدین ترتیب، مشکلات سریع‌تر یافت شده و مشتریان می‌توانند ساده‌تر با مرکز خدمات در ارتباط باشند.

در این مقاله به یکی از سیستم‌های حل مشکل بلیتی



سکوبازی جدید نامکو تحسین منتقدان را برانگیخت

وقتی پساًخرالزمان زیبا می شود



وی، دانش فنی فرار از آن کشتی را دارد و به دنبال گریز وی، کل کشتی منفجر شده و کسی از فرار وی آگاه نمی شود. اما نمی تواند به تنهایی به آزادی برسد و پس از نابودی کشتی، با مانکی برخورد می کند، یکی از اسیرانی که در همان کشتی حضور داشته است. قدرت و توانایی بدنی وی در مقایسه با تریپ کوچک که ترجیح می دهد از دانشش به جای حرکات رزمی استفاده کند، کنتراست زیبایی ایجاد می کند. وی روی سر مانکی پهبوش هدبندی می بیند و به او می گوید که برده اوست و اگر خیلی از او دور شود، درد غیرقابل تحملی به سراغش می آید.

نمایش های میان بازی عالی و بدون نقص طراحی شده اند و شیوه تعریف داستان، در نهایت به یک دیالوگ ختم می شود و حرکات منطبق لب با صحبت ها باعث شده است که این کاراکترهای دیجیتال بسیار واقعی به نظر برسند. مثلاً مانکی در صحنه ای گرفتار چیزی شده است که نمی تواند آن را شرح دهد، ولی می توان از تورم چشمها و انعکاس بدن وی کاملاً درک کرد که ترس عجیبی را تجربه

محمد رضا قربانی

جهان پس از جنگ همین شکلی خواهد شد. ساختمان ها سر جای خود خواهند بود، اما دیوارها از هم دریده و تکه تکه، سقفها و کفها نابود شده اند و متروکه بودن زمین باعث شده طبیعت خودش را به جلو بکشانند. گودال های آب حتماً با مواد شیمیایی آلوده قاطی شده اند و به استخری مرگ آور تبدیل شده اند که تنها با نگاه می توان قدرت آن را فهمید. روایت هایی که در گروه های کوچک حرکت می کنند، هر چیز جنبنده ای را از پای درمی آورند و ضدزمینی ها و ضدهوایی ها در مناطق دور دست به صورت خودکار به هر سرگردانی تیراندازی می کنند. در این تابلوی غم افزا ۲ برده فراری به نام های مانکی و تریپ باید در آشغال دانی ها به دنبال دهکده های پنهانی بگردند که تنها امید زنده ماندنشان آنجاست.

«پردگی: ادیسه ای به سوی غرب» همین تابلوی غم افزاست که نامکو با کمک نینجا تئوری آن را ساخته است. ماجراجویی به یادماندنی ای با شخصیت های فوق العاده خوش پرداختی که در این دنیای پساًخرالزمانی رخ می دهد. بازی ترکیبی است از سکوبازی پرهیجان، نبردها و دوربین هایی که جای جای نقشه وجود دارند، اما اینها تنها بخش کوچکی از تصویر بزرگی است که در آن گرفتار خواهید شد.

تریپ شخصیتی است که بسیار خودخواه و کمی شوخ طبع است. پس از این که دهکده وی را برده داران غارت کردند، در یک کشتی گرفتار می شود و از بخت

اخبار

فوتبالی ها به گوش!



بازی های فیفا ۲۰۱۱ و PES جدید وارد بازار شد و با هجوم علاقمندان روبه رو شد در فیفا ۲۰۱۱ قابلیت جدیدی به نام شخصیت اضافه شده که هر بازیکن مطابق با شخصیت خود در بازی حضور خواهد داشت، مثلاً با مسی می توانید مسیر طولانی را یا به توب حرکت کنید یا پاس های ژوئی فوق العاده است.

همچنین سیستم پاسکاری پینگ پونگی در فیفا حذف شده است و سیستم پاس کاری جدیدی در بازی تعبیه شده است که آن را بسیار واقعی تر می کند. هواداران PES هم بهتر است خوشحال باشند چرا که به نظر می رسد بازی PES جدید، از نظر گیم پلی به مراتب بهتر از نسخه قبلی است و حرکات بازیکن ها واقعی تر شده است. سیستم پاسکاری در PES نیز تغییر کرده است و حالا هم جهت و هم قدرت پاس را باید دستی تنظیم کرد که برای کنترل بیشتر روی بازی این کار فوق العاده است.

دوک بازی های قدیم صاحب بازی می شوند



گیربکس که به تازگی توسعه بازی دوکانام را به پایان رسانده است، در نظر دارد به کسانی که تقریباً ۱۰ سال پیش این بازی را پیش خرید کرده بودند، بازی را اهدا کند. به گزارش گیم اسپاترندی پیچ فوردهسختگویی گیربکس گفت: «تعداد پیش خریدها زیاد است و ما می خواهیم با بخش کنندگان بازی صحبت کنیم تا اطلاعات این پیش خریدها را به ما بدهند. اما تاکنون بازار خود خوبی از سوی این بخش کنندگان مواجه نشده ایم و به دلیل تأخیر در عرضه بازی، میزان همکاری پایین آمده است.»

اکس من بعدی ساخته می شود



تولید بازی بعدی اکس من هفته گذشته توسط اکتیویژن اعلام شد. تولید این بازی به شرکت Silicon Knights واگذار شده است. به گزارش IUP، این شرکت تنها بازی Too Human را در کارنامه خود دارد که برای کنسول اکس باکس ۳۶۰ و در سال ۲۰۰۸ آن را عرضه کرد. از آنجایی که این بازی نه موفقیت تجاری و نه تأیید منتقدان را با خود به همراه داشت، انتظار می رود اتفاق خاصی بیفتد تا این شرکت که ۲۶ کارمند را به دلیل کمبود بودجه تعدیل کرد و به تازگی ۶۵ نفر را به مجموعه خود اضافه کرده است، بازی فوق العاده ای تولید کند.

کرده است. این عناصر جان را به بدن قهرمانی که قرار است تا انتهای سفرشان شما را همراهی کنند می بخشد و باعث می شود دغدغه های ذهنی آنها کاملاً قابل درک باشد.

در طول بازی، شخصیتی که کنترل می شود، مانکی است و تریپ شما را همراهی می کند. رابطه بین این ۲ کاراکتر بسیار نمادین است چرا که هیچ کدام بدون دیگری در این دنیای خائن نمی تواند زنده بماند. مانکی بدنش را به کار می اندازد و دشمنان را از پای درمی آورد. حتی دشمنانی چون روبات ها و



نام: Slavery: Odyssey to west

تولید کننده: نینجا تئوری

ناشر: نامکو

ژانر: اکشن، ماجراجویی، سکوبازی، مدرن

کنسول: اکس باکس ۳۶۰

عرضه دنباله بازی قدیمی و پرترفدار Castlevania

یک پازل بهم ریخته موفق

از آن استفاده کرد؟ دست آخر گابریل به کاراکتری به نام پن برمی خورد (که شبیه به موجود افسانه ای با همین نام است) و او می گوید که باید به سرزمینی برود که جنگ های نکرومانتیک در آن در جریان آمده است.

در همین هنگام است که کار به نبردهایی فراتر از انتقام شخصی می کشد و بحث نبرد دوجبهه نور و سایه درمی گیرد و ریشه هایی که این دو انجمن از پیشینیان داشته اند، در ادامه بازی تأثیرگذار است.

این جهان، بی شک غنی است، اما ارباب سایه ها حتی به ندرت می تواند بیشتر از یک پس زمینه این دنیا را به معرض نمایش بگذارد. به عبارت دیگر، بیشتر آنچه در این دنیا توضیح دادیم، از یادداشت هایی که در داخل خود بازی به دست آمده، برداشت شده است. هر چند که صداگذاری خوب بازی و کاتسین های فوق العاده بین هر مرحله

خواهید شد که کسل وینیا بازی ای است که ایده های بهترین لحظات بازی های دیگر را در هم ادغام کرده است. انگار که تک تک لحظه های بازی را بیشتر دیده باشید و در بازی های دیگر حتی بازی کرده باشید.

البته درست نیست که بگوییم این بازی در انتقال این صحنه های پرهیجان ناکام مانده است. در حقیقت، داستان بازی در تربیت شخصیت ها و تعریف بسیار موفقیت آمیز بوده است و به زودی متوجه خواهید شد که چرا گابریل بلمونت با تیتان های غول آسا می جنگد و می تواند حملات دسته های گرگینه را دفع کند. وی که عضوی از انجمن برادری نور (انجمن مقدس شوالیه گری) است، در پویشی به دنبال یک آیتم می رود که می تواند مرده را زنده کند (که در این مثال بخصوص همسر وی است). البته برای یافتن آن، وی باید بداند این آیتم کجاست و چگونه می توان

بازی کسل وینیا: ارباب های سایه ها (Castlevania: Lords of Shadows) بازی تناقضات است. کاراکتر اصلی آن، گابریل بلمونت خودش را با توانایی های نبرد و مهارت های فوق العاده ای می یابد تا انتقام مرگ عشقش را بگیرد و تنها بخشی که نیاز است توانایی های گابریل را زیاد کرد، مهارت در حل معماهای محیط است. به همین ترتیب، ارباب های سایه ها یک بازی شگفت انگیز و زیبا است که نمای زیبایی دنیایی در هم کشته با آبشارهای موقر را به نمایش می کشد که شهرها در آن دنیا پوسیده و باستانی به نظر می رسند. اما متأسفانه نمی شود تمام این بخش ها را بررسی کرد و بازی قواعد سفت و سختی دارد که کجا بروید و کجا نروید و تنها توهمی از آزادی هنگام برخورد با دیوارهای نامرئی مسیره ها به شما دست می دهد.

پس از گذراندن چنین تجربه هایی متوجه

بازی موبایل

فانتزی در حد و اندازه‌های جیبی



فاینال فانتزی یکی از بازی‌هایی است که به نظر نمی‌رسد تاریخ انقضای هم داشته باشد. این بازی که برای موبایل‌های نوکیا ۵۸۰۰ طراحی شده، بدون هیچ باگ خاصی اجرا می‌شود و بهتر است زمانی آن را اجرا کنید که هیچ برنامه دیگری باز نیست و گرنه ممکن است کمی بازی کند شود.

اگر از این نوع بازی‌ها خوششان می‌آید (که ریشه آنها در دهه ۸۰ میلادی است) احتمالاً شما خوب درگیر این بازی خواهید شد. قطعاً در این بازی تخلیحات زیادی به کار گرفته خواهد شد و بیش از ۴۰ ساعت زمان انجام این بازی خواهد بود.

در بسیاری از بازی‌های موبایل چنین روندی گم شده است و این بازی یک استثنا محسوب می‌شود که واقعا بخواهید وقت خالی پیدا کنید و گوشی را از جیب خود در بیاورید.

به‌علاوه آنکه از نو بازی کردن آن لذت‌بخش است و می‌توان کاراکترهای دیگری انتخاب کرد و روند متفاوتی را تا انتهای بازی پیمود. این بازی هم با قلم و هم با انگشت روی صفحه لمس‌ی انجام می‌شود، ساده است و تقریباً یکی از کامل‌ترین بازی‌های موبایلی است که تاکنون عرضه شده است.

بازی آنلاین



هیولاکشان!

داستان این بازی بسیار ساده است: پادشاه را یک هیولا کشته است و روح خود پادشاه به‌دنبال انتقام گرفتن است! او بهترین سربازان سرزمین را جمع می‌کند و برای کشتن آن هیولا پیش می‌رود.

در این بازی می‌توان با کامل کردن هر مرحله به سلاح‌ها و جواهرهای مختلف دست‌یافت و با کشتن هر هیولا، مقداری طلا یا پول به‌دست می‌آورید که می‌توانید در سفر آنها را خرج کرد.

سفر شفره پادشاه و همراهانش برای نابودی تمام هیولاهای سرزمین است و ۱۲ غول‌اخر برای کشتن وجود دارند. همچنین می‌توان در این بازی با دوستان نیز همراه شد و ارتشی دوستانه و کوچک علیه دشمنان تشکیل داد.

آگاه باشد و گاهی اوقات او را به‌دوش بکشد یا به جایی امن‌تر پرتش کند.

جلوه‌های ویژه بازی برای هر بخشی که ملاقات می‌کنید، آتش‌بازی بزرگی تدارک دیده است. بردگی بازی فوق‌العاده زیبایی از نظر بصری است و در دنیای پسا‌آخرالزمانی خود، از رنگ‌های بیشتری نسبت به بازی‌هایی چون FallOut استفاده کرده است. مراحل اولیه بازی در شهری نابود شده اتفاق می‌افتد که درختان، گیاهان و دیگر نباتات در آن به ساختمان‌های ساخته دست بشر دست‌درزای کرده‌اند. اما پس از به‌مکان‌هایی می‌روید که بسیار متفاوت از شهرهای روشن و سبز اولیه است. مراحلی که در تاریک و روشن در دهکده اتفاق می‌افتد و غارهای تاریک و حتی چندمرحله هم زیر آب سپری می‌شود.

تنوع و شکوه و جلال هر مرحله در بردگی شوک‌دهنده است. افق‌های زیبا و زیبایی‌های بصری از همان ابتدای بازی تا آخر بازی تحسین شما را برمی‌انگیزانند و اصلاً به این زیبایی‌ها عادت نخواهید کرد. موسیقی پس‌زمینه نیز با ملودی‌های گنگ و مبهم خود، خوب توانسته این مکان‌های خوش‌ساخت را تعریف کند.

بردگی، ادیسه‌ای به‌غرب، مثال خیلی خوبی از یک داستان جذاب و طراحی هنری است که می‌تواند به‌خوبی مشکلات موجود در بازی را بپوشاند. حرکات شما هنگامی که لبه‌های پرتگاه حرکت می‌کنید، کمی دشوار می‌شود و باید بیش از نیمی از بازی را سپری بکنید تا جنگ‌ها و نبردها معنای واقعی خود را پیدا کنند اما این مشکلات در مقایسه با ویژگی‌های بازی اصلاً به‌چشم نمی‌آیند و کاملاً جزئی‌اند.

کاراکترهای طراحی شده خوب و صداگذاری بی‌نظیر روی این کاراکترها، این موجودهای دیجیتالی را کاملاً زنده نشان می‌دهند و سفر مانکی و تریپ به سفری ماجراجویانه و غرورآفرین تبدیل می‌شود و همین حس را به‌خوبی می‌تواند به بازیکن منتقل کند.

منبع: گیم‌اسپات



قدرت و توانایی بدنی «مانکی» در مقایسه با «تریپ» کوچک که ترجیح می‌دهد از دانشش به‌جای حرکات رزمی استفاده کند، تضاد هنری زیبایی ایجاد می‌کند



این بازی کنار بگذارید. استفاده بی‌شمارانه از مکانیک نبرد در God of War در این بازی کمی نامناسب است، هر چند پیاده‌سازی آن خوب انجام شده و گابریل علاوه بر تکنیک‌های خاص خود، می‌تواند از ۲ نوع حمله استفاده کند: کوتاه و قوی، جادویی و سریع. هر چه گابریل به‌پیش می‌رود، سلاح‌های گوناگونی نیز به توشه وی افزوده می‌شود: خنجرها، آب مقدس و کریستالی که دیو و پری از خود متصاعد می‌کنند. برای مثال، خنجر برای موجودات

دیگر دشمنان طبقه‌بندی نشده را می‌تواند با عصبی فوق‌العاده خود که هم برای نبردهای نزدیک و تن‌به‌تن و هم برای شلیک از راه دور به‌کار می‌رود، از پای در بیاورد. همچنین می‌تواند از دیوارها بالا برود و از یک لوله به لوله دیگر بپرد.

تریپ از سوی دیگر، نقطه مقابل مانکی است و می‌تواند مسائل فنی و تکنیکی را انجام دهد ولی فایده وی بیشتر از این نیست و به‌دلیل همین محدودیت، باید نقش محافظ وی را هم بازی کنید. مانکی به‌طور مداوم باید از وضعیت تریپ

آشنایی با رسانه‌ها و ابزارهای انتقال داده

شریان‌های حیاتی فناوری اطلاعات



سعید نوری آزاد

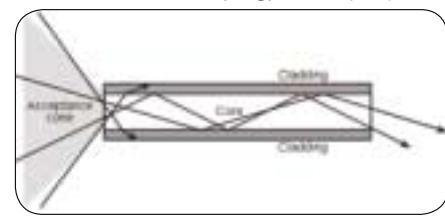
به نسل‌های مختلف رایانه که دقت می‌کنیم، شباهتی میان آنها خواهیم یافت؛ یعنی اجزای مشترکی میان آنها وجود دارد که با رشد آنها نسل فناوری ارتقا می‌یابد. گذشته از فناوری‌های پردازشی، اصلی‌ترین مورد برای ارتقای سیستم، رشد باند‌های ارتباطی میان اجزای آن است به این صورت که باند اطلاعاتی میان حافظه‌های جانبی و پردازنده و نیز باند‌های میان اجزای ورودی و خروجی افزایش می‌یابد و اطلاعات با حجم‌های بالاتری می‌تواند در میان اجزا جابه‌جا شود.

حال اگر دید خود را در حد چند رایانه متصل به هم گسترش دهیم، خواهیم دید که یکی از اصلی‌ترین عواملی که بازدهی این چند سیستم را بالا می‌برد، حجم اطلاعاتی است که می‌تواند میان آنها مبادله شود. حالا گسترده‌تر از این یعنی فراتر از یک شهر یا کشور، در حد یک شبکه ارتباطی جهانی بیندیشید. در اینجا اصلی‌ترین چیزی که کیفیت کار را مشخص می‌کند حجم اطلاعات قابل تبادل در این شبکه است. نتیجه موارد ذکر شده در بالا این است که یکی از اصلی‌ترین عوامل تعیین کننده در جهان فناوری اطلاعات، عاملی است به نام «پهنای باند».

پیشتر درباره مراحل پیدایش رشته فناوری اطلاعات و ارتباطات گفته بودیم اما چکیده‌ای از آن را که در موضوع ارتباطات به کارمان می‌آید را بازگو می‌کنیم. رشته علوم رایانه که در آغاز مهندسی کامپیوتر بود، با ایجاد و رشد شرکت‌های تولیدکننده لوازم دیجیتال از رشته برق و الکترونیک جدا شد و در ادامه با گسترش زیرساخت‌های رایانه‌ای این رشته به ۲ زیر رشته نرم‌افزار و سخت‌افزار تقسیم شد. با ایجاد امکان ارتباط مستقیم میان رایانه‌ها و نیاز به بستر ارتباطی، زیرساخت شبکه نیز به این رشته‌ها افزوده شد و امروزه رشته‌های زیادی درباره مدیریت مراکز سوئیچ، مدیریت ارتباطات راه دور، مدیریت و راه‌اندازی سوئیچینگ مخابراتی و بسیاری زیررشته‌های تخصصی ارتباطات ایجاد شده که اصلی‌ترین دلیل گسترش آنها ایجاد بستر انتقال داده در مقادیر بالا بوده است. همین موضوع اهمیت خطوط ارتباطی، لینک‌های انتقال داده، پهنای باند و مهمتر از همه کیفیت ارتباط را در ایجاد و توسعه فناوری اطلاعات می‌رساند.

خیابان چهار باند

در عصر حاضر بسیاری از انواع خطوط انتقال داده در حال استفاده است



که از انواع زیرساخت‌های فیزیکی یا مواد نیمه‌رسانا یا موج استفاده می‌کنند. کابل‌های مسی، فیبرهای نوری و امواج رادیویی اصلی‌ترین رسانه‌ها برای انتقال داده هستند.

نکته: در اینجا رسانه (media) به معنای زیرساخت منفعل (passive) است که در لایه دسترسی (access) به کار برده می‌شود و معنای آن در لایه‌های انتقال و بالاتر متفاوت از معنای فعلی است اما به دلیل استفاده از

شورای عالی اداری به منظور انتزاع فعالیت‌های حاکمیتی و سیاستگذاری از شرکت‌های دولتی و در راستای اجرای سیاست‌های کلی اصل ۴۴ قانون اساسی با تغییر ماهیت شرکت فناوری اطلاعات ایران به دلیل وظایف حاکمیتی مصحح در اسانسه خود، از شکل شرکت دولتی به سازمان دولتی موافقت کرد.

به گزارش پایگاه اطلاع‌رسانی دولت، با تصویب شورای عالی اداری و بنا به پیشنهاد مشترک معاونت توسعه مدیریت و سرمایه انسانی رئیس جمهور و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، با تغییر ماهیت شرکت فناوری اطلاعات ایران نام این شرکت دولتی به سازمان فناوری اطلاعات تغییر می‌یابد. بر این اساس، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات موظف است ظرف

این زیرساخت به شکل‌های گوناگونی تغییر یافت و همچنان تغییر می‌یابد تا کاربردهای زیادتری داشته باشد. از ساختمان کابل‌های کواکسیال یا هم‌محور که شبیه سیم آنتن تلویزیون است گرفته تا کابل‌های شبکه Cat7 که نرخ انتقال داده بالای ۱۰ گیگابایت در ثانیه دارند، از همین مس استفاده می‌کنند.

نکته: هزینه بالای تهیه سیم مسی باعث شده است در برخی موارد شرکت‌های مخابراتی سیم‌های مسی انتقال‌دهنده را به صورت ضایعات فلزی بفروشند و با بخشی از درآمد آن فیبرنوری را جایگزین کنند!

فیبرنوری

برادران کاکو و کوکهام با استفاده از نظریه انتقال جریان در محیط شفاف سعی در انتقال اطلاعات در محیط شیشه داشتند اما موفق نشدند تا این که در سال ۱۹۶۰ میلادی با اختراع اشعه لیزر ارتباطات نوری ممکن شد.

در سال ۱۹۶۶ دانشمندان با استفاده از نظریه «نور در الیاف شیشه‌ای هدایت می‌شود» توانستند به فیبر نوری برسند. فیبر نوری از پالس‌های نور برای انتقال داده‌ها از طریق تارهای سیلیکون (با نام علمی پلی‌ارگائوسیلوکسان) بهره می‌گیرد. ساختار این کابل‌ها بر اساس فیزیک نور است. وقتی نور در محیطی شفاف عبور داده می‌شود، اگر در محیطی با ضریب شکست متفاوت پوشانیده شود، می‌تواند نور را حبس و در جهت منبع نور حرکت دهد. این نوع انتقال در شکل زیر مشخص است. نسل‌های متفاوتی از فیبر نوری در حال استفاده و تولید است که به سرعت حجم داده‌های قابل انتقال در واحد زمان را افزایش می‌دهند.

تعاریف

برای آغاز بحث زیرساخت و وارد شدن به لایه دسترسی باید تعاریف زیادی را بدانیم که به تعدادی از آنها به کوتاهی می‌پردازیم.

اتصال: ارتباط فیزیکی بین ۲ یا چند وسیله ارتباطی از طریق سیم، امواج رادیویی، فیبر نوری یا هر نوع میدان الکترومغناطیسی دیگر.

Jitter: یا همان لرزش به تغییرات متناوب ناهماهنگ جریان در ارسال بسته‌های اطلاعاتی گفته می‌شود.

Latency: به معنای پوشش دادن است که در اینجا برای مدت زمان انتقال یک نوسان بین ۲ نقطه از یک شبکه به کار برده می‌شود.

Hop (هاپ): به معنای گام است و به فاصله بین دو بخش از شبکه انتقال داده گفته می‌شود. این فاصله هم می‌تواند تمام اجزای داخل این فاصله را پوشش دهد و هم برای هر کدام جداگانه به کار رود.

داده: Data جمع کلمه لاتین (datum)، به معنای یک واحد اطلاعاتی است و البته کوچک‌ترین واحد اطلاعاتی هم است.

نرخ انتقال داده: حداکثر میزان سرعت انتقال داده در یک رسانه یا مدار انتقالی است. معمولاً این سرعت را بر حسب بیت بر ثانیه (bps) اندازه‌گیری می‌کنند.

ترافیک داده: نقل و انتقال داده‌ها در یک شبکه، اعم از هدایت و کنترل.

انتقال داده: انتقال داده بین ۲ منبع داده. این منابع می‌توانند ذخیره‌ای، پردازشی یا انتقالی باشند. مانند انتقال داده از دیسک سخت به حافظه جانبی یا انتقال از دستک به پردازنده یا انتقال از مودم به روتر - مسیریاب.

پل (Bridge): یک وسیله سخت‌افزاری یا نرم‌افزاری است که ۲ یا چند شبکه محلی همگون یا ناهمگون را به هم مرتبط می‌سازد. پل‌ها برای تبادل داده میان پروتکل‌های مختلف نیز استفاده می‌شوند و برای یکپارچه‌سازی و کنترل شبکه به کار می‌روند.

نکته: تمام این تعاریف در لایه دسترسی است و لزوماً برای لایه‌های دیگر قابل تعمیم نیست.

منابع

<http://www.cam.ac.uk>

<http://www.ite.ir>

دارایی تشکیل می‌شود تا نسبت به تعیین تکلیف اموال، دارایی‌ها، دیون و تعهدات شرکت و انتقال آن حسب مورد به سازمان فناوری اطلاعات یا بخش خصوصی و یا وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات اقدام کنند.

همچنین اهداف و شرح وظایف سازمان فناوری اطلاعات ایران بنا به پیشنهاد وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و تأیید معاونت توسعه مدیریت و سرمایه انسانی رئیس‌جمهور به تصویب هیات وزیران خواهد رسید.

بر این اساس، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مسئول نظارت بر حسن اجرای این مصوبه بوده و گزارش پیشرفت اقدامات انجام شده را به شورا ارائه خواهد داد.

منابع مرجعی مانند کتب آموزشی شبکه و نیز مستندات آیکان از همین واژه برای خطوط انتقال داده استفاده خواهد شد.

تاریخچه

نخستین داده‌ای که روی کابل‌های مسی و به صورت مابعد ارسال شد، حرف یا علائم مورس بود. البته آقای ساموئل فینلی مورس این علائم را به منظور دیگری ابداع کرده بود چراکه او اصولاً اهل نقاشی و هنرهای زیبا بود. اما این علائم تا سالیان درازی به عنوان القای تلگراف، متحول‌کننده جهان ارتباطات بود. یک روز به طور کامل اتفاقی با دیدن آهنربای الکتریکی که توسط آقای امپر فرانسوی اختراع شده بود، این فکر در ذهن او جرقه زد که اگر بتوان نوسانات الکتریکی را در هر مقطعی از سیم تشخیص داد، می‌توان با استفاده از توالی متفاوتی از این نوسانات پیام ارسال کرد. این جرقه ذهنی آقای مورس به تلگراف سیمی و سپس بی‌سیم رادیو، تلویزیون، اینترنت، شبکه‌های موبایل، ماهواره و هزاران چیز دیگر تبدیل شد. در ۲۴م آگوست ۱۸۴۴ اولین پیام تلگرافی از واشنگتن به بالتیمور مخابره شد و پس از آن کشورهای اروپایی از این فناوری استفاده کردند.

ناگفته نماند روش‌های انتقال پیام با استفاده از علائم بصری در ایران باستان هم وجود داشته است، به این صورت که به گفته هرودت هنگامی که خشایارشا، پادشاه هخامنشی، شهر آتن را فتح کرد، خبر آن به وسیله علامت دادن با استفاده از تولید نور آتش برافروخته بر سر کوه‌ها و تکرار این کار در فواصل حداکثری به سواحل آسیای صغیر رسانیده شد و چاهارهای سریع‌السیر از شهر سارد به راه افتادند تا خبر این پیروزی را به شوش پایتخت هخامنشی برسانند. با استفاده از سیم‌های مسی برای انتقال داده از طریق تلگراف این ماده به عنوان اصلی‌ترین ماده انتقال‌دهنده پیام‌ها تثبیت شد.

شرکت فناوری اطلاعات به سازمان تبدیل شد

مدت ۳ ماه نسبت به تفکیک وظایف سازمان فناوری اطلاعات ایران از نظر حاکمیتی نظیر سیاستگذاری، نظارت و هدایت و تصدی نظیر ارائه خدمات مشاوره‌ای در حوزه فناوری اطلاعات اقدام کرده و حداکثر تا پایان سال ۸۹ نسبت به انتقال وظایف، اختیارات و نیروی انسانی به سازمان فناوری اطلاعات و واگذاری وظایف به بخش خصوصی، برنامه‌ریزی و اقدام کند.

بر این اساس، هیاتی متشکل از نمایندگان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان فناوری اطلاعات ایران و نماینده وزارت امور اقتصادی و

مروری بر پدیده اینترنت و شکل‌گیری پروتکل‌های گوناگون آن

اینترنت به روایت تاریخ



فیل سالوارگر (راست) و لئونارد کلاینرک (چپ) در سال ۱۹۶۲ میلادی در آزمایشگاه MIT در حال کار بر روی سیستم‌های کامپیوتری هستند. (منبع: chilton-computing.org.uk)

میلاد پیکانی

اینترنت نتیجه اندیشه‌های بلندپروازانه مردم در دهه ۶۰ میلادی است. زمانی که کامپیوترها هنوز به بلوغ فعلی نرسیده بودند و وجود قابلیت انتقال اطلاعات برای تحقیقات توسعه در کامپیوترها یک رویا بود. در سال ۱۹۶۲، در پایان نامه لیکلایدر (J.C.R. Licklider) از دانشگاه MIT، برای نخستین بار شبکه جهانی کامپیوترها بررسی شد و در اواخر همان سال به آژانس پروژه‌های تحقیقات پیشرفته دفاعی آمریکا (DARPA) منتقل شد تا این ایده توسعه پیدا کند.

لئونارد کلاینرک (Leonard Kleinrock) از دانشگاه ام‌آی‌تی و UCLA نظریه انتقال بسته‌ها (Packet Switching) را مطرح کرد که اصل پایه اتصالات اینترنت امروزی است.

در سال ۱۹۶۵ نخستین پیاده‌سازی شبکه انجام شد و لارنس رابرتس از دانشگاه ام‌آی‌تی نیز توانست یک کامپیوتر در دانشگاه ماساچوست را به کمک خطوط تلفن، به یک کامپیوتر در کالیفرنیا وصل کند و به این ترتیب شبکه‌های WAN شکل گرفتند. همچنین در همین آزمایش این نتیجه اتخاذ شد که سوئیچ‌های خطوط تلفن برای انتقال داده مناسب نیستند و نظریه انتقال بسته‌های کلاینرک به‌تایید رسید. رابرتس در سال ۱۹۶۶ به دارپا رفت و نقشه خود را با نام آرپانت گسترش داد. این افراد نخستین کسانی بودند که پایه‌های اصلی اینترنت را گذاشتند و در اغلب بررسی‌های ریشه‌ای اینترنت، نامشان نادیده گرفته می‌شود.

تلنت می‌شد به آنها دسترسی پیدا کرد. اینترنت در دهه ۷۰ میلادی با اختراع معماری TCP/IP که توسط باب کان پایهریزی شد، به بلوغ رسید. این معماری سپس توسط ارتش آمریکا و دانشگاه‌ها مورد استفاده قرار گرفت. گروه‌های خبری که بر مبنای گفتگوهای پیرامون یک موضوع شکل گرفت، نخستین راه ارتباطات جمعی میان کاربران مختلف بود. در سال ۱۹۸۶، بنیاد ملی علوم آمریکا شبکه‌های به نام NSFNet را راه‌اندازی کرد که به صورت کشوری، پهنای باند ۵۶ کیلوبیت بر ثانیه داشت. این بنیاد در طول یک دهه، پشتیبانی از این شبکه را بر عهده داشت و از آن برای استفاده‌های غیرتجاری، دولتی و تحقیقاتی استفاده می‌کرد. پس از این رویدادها، ایمیل، FTP و تلنت استاندارد

روندی بسیار پیچیده را فرا می‌گرفت. در سال ۱۹۷۲، ایمیل توسط روی تامپلینس پایه‌گذاری شد. او نشان @ را از میان نشانه‌های موجود در فهرست

وقتی سناتور تد کندی در سال ۱۹۶۸ از ایجاد قرارداد آریا آگاه شد، پیغام تبریکی را از طریق تلگرام به گروه BBN فرستاد که در آن اشتباه‌ها به جای عبارت Interface Message Processor (رابط پردازشگر پیغام) از عبارت Interfaith Message Processor (رابط معنوی پردازشگر پیغام) استفاده کرده بود!

۲۹ اکتبر ۱۹۶۹، چارلی کلاین در دانشگاه UCLA نخستین بسته‌های اطلاعاتی را در شبکه آرپانت به دانشگاه استنفورد فرستاد. البته وقتی به کاراکتر G در کلمه LOGIN رسید، سیستم از کار افتاد!

اینترنت که در آن زمان با عنوان آرپانت شناخته می‌شد، در سال ۱۹۶۹ تحت قراردادی با دارپای تغییر نام یافته، به آریا روی خط آمد و میان چهار کامپیوتر اصلی دانشگاه‌های جنوب‌غربی آمریکا اتصال برقرار کرد. این چهار دانشگاه عبارتند از: UCLA، استنفورد، UCSB و دانشگاه بوئا. در سال‌های بعد تقریباً تمام مراکز مجهز به کامپیوتر به این شبکه متصل شدند. هدف اولیه از تأسیس اینترنت این بود که شبکه به‌گونه‌ای تأسیس شود تا در صورت نابودی یکی از سایت‌ها توسط بمب اتمی، شبکه سالم باقی بماند. اگر مسیر اصلی نابود می‌شد، مسیرهای دیگر از طریق مسیرهای فرعی اطلاعات را منتقل می‌کردند.

در اواخر دهه ۶۰ میلادی، کتابخانه‌ها کاتالوگ‌های خود را اتوماسیون کردند و شبکه‌های مستقل از آریا تشکیل دادند. در اواسط دهه ۷۰ بیشتر بخش‌های شرقی و مرکزی آمریکا در یک شبکه واحد قرار گرفتند. کاتالوگ‌های اتوماسیون شده که در آغاز رابط چندان کاربرپسندی نداشتند، در اختیار جهانیان قرار گرفتند و تا پیش از آن که وب اختراع شود تا سال‌ها تنها از طریق

پروتکل اترنت که امروزه در بسیاری از شبکه‌های محلی به‌کار می‌رود، نخستین بار در سال ۱۹۷۴ شکل گرفت و عنوان یکی از پایان‌نامه‌های باب متکالف، در دانشگاه هاروارد بود. پایان‌نامه وی به دلیل نبود اطلاعات آماری رد شد، ولی بعداً با کامل شدن اطلاعات مقبول واقع شد.

شد و دسترسی به اینترنت تقریباً برای همه نهادها به‌امر ساده‌ای بدل شد؛ هر چند که در مقایسه با استانداردهای امروزی، وصل شدن به این سرویس‌ها کار بسیار پیچیده‌ای بود اما در آن دوران کاربردهای جدیدی به‌جز کتابخانه‌ها، شاخه‌های کامپیوتر، فیزیک و مهندسی برای این شبکه پیدا شد و بیشتر نهادها می‌توانستند به اشتراک فایل و

منابع بپردازند. در سال ۱۹۸۹ پیترو دوچ و گروهش در دانشگاه مک‌گیل برای سایت‌های اف‌تی‌پی یک بایگانی‌کننده به نام Archie ایجاد کردند. این نرم‌افزار به تمام سایت‌های اف‌تی‌پی آن موقع (که تعدادشان زیاد نبود) وصل می‌شد و فهرستی قابل جستجو از آن فایل‌ها را تهیه می‌کرد و در دسترس دیگران قرار می‌داد. از آنجا که دستورات استفاده از آرچی، همان دستورات یونیکسی بود، این سرویس بسیار محبوب شد و شاید پایه‌گذار نخستین صفحه‌های وب بود.

چون اینترنت از آغاز توسط دولت آمریکا پایه‌ریزی شده بود، در ابتدا تنها به منظور مقاصد تحقیقاتی، آموزشی و دولتی استفاده می‌شود. استفاده تجاری از اینترنت تا دهه ۹۰ ممنوع بود و در آن زمان بود که شبکه‌های مستقل کم‌کم پدید آمدند. این شبکه‌ها بعداً ترافیک اطلاعاتی را در طول کشور تحت کنترل گرفتند و بدون گذر از شبکه‌های دولتی زیرساخت اینترنت را شکل دادند.

گفتنی است که نخستین سرویس تجاری آنلاین، دلفی بود که به مشترکان خود سرویس می‌داد. این سرویس در ماه جولای سال ۱۹۹۲ به صورت ایمیلی شکل گرفت و سپس در ماه نوامبر از تمامی پروتکل‌های آن دوران پشتیبانی کرد. همچنین شبکه‌های دولتی در سال ۱۹۹۵ به پایان رسیدند و همه از شبکه‌های تجاری استفاده کردند. AOL، Prodigy و CompuServe متولد شدند و در آن زمان استفاده تجاری آن قدر گسترده بود که موسسه‌های تحقیقاتی باید برای استفاده از شبکه به این شرکت‌ها پول پرداخت می‌کردند.

در سال ۱۹۹۳، مارک اندریسن، نخستین مرورگر

دانشگاه مک‌گیل که میزبان نرم‌افزار آرچی بود، متوجه شد که بیش از نیمی از ترافیک اینترنت آمریکا و اروپا به این دانشگاه وصل می‌شوند. مدیران سرورهای این دانشگاه نگران شده بودند که دسترسی دانشگاه به دلیل ترافیک بالا قطع شود، از این رو نرم‌افزار آرچی را پایین آوردند، غافل از آن که آرچی‌های دیگری کپی شده و در اختیار همگان قرار گرفته است!

گرافیکی با عنوان موزاییک را توسعه داد و اینترنت از طریق این مرورگر وصف دیگری پیدا کرد. اندریسن سپس به‌عنوان موز متفکر Netscape مشغول به‌کار شد و محصولش تا زمان عرضه اینترنت اکسپلورر از سوی مایکروسافت منبع اصلی دسترسی به اینترنت بود.



جلوه نام و نشان با Xara3D

نوید حاتمی

در هفته‌های گذشته با اصول ساخت نرم افزارهای چندرسانه‌ای و نرم افزار قدرتمند MMB در زمینه تولید محتوای الکترونیکی آشنا شدیم.

نرم افزار MMB با وجود توانایی و قدرت فراوانش در زمینه مدیریت محتوای الکترونیکی نیازمند ورودی مناسب جهت ایجاد خروجی جذاب و جالب توجه است. از این هفته شما را با چند نرم افزار ساده دیگر که جهت تولید مواد اولیه و ورودی‌های مناسب جهت استفاده در نرم افزار MMB آشنا کنیم.

معمولا یکی از اجزای اصلی نرم افزارهای چندرسانه‌ای طراحی یک لوگوی مناسب جهت نمایش در صفحه اصلی و صفحات داخلی است و اگر بتوانیم این لوگو را بصورت ۳ بعدی و متحرک طراحی کنیم، موجب جذابیت بیشتر محیط نرم افزارمان خواهیم شد.

وقتی صحبت از طراحی ۳ بعدی و متحرک سازی بهمان می‌آید، بیشتر نرم افزارهای قدرتمند و پیچیده‌ای مانند 3DMax و Maya و نرم افزارهایی از این دست به ذهن خطور می‌کند؛ در صورتی که می‌توانیم با استفاده از نرم افزارهای ساده و کم حجمی چون Xara3D در مدت زمانی بسیار کوتاه و بدون نیاز به آموزش‌های پیشرفته، لوگوی ۳ بعدی دلخواه خود را با چند کلیک ساده بصورت ثابت یا متحرک طراحی کنیم.

با نصب نرم افزار ۵ مگابایتی زارا Xara3D محیط ساده آن همانند آنچه در شکل آمده، ظاهر خواهد شد. دقت کنید که اگر نرم افزار ریجستر نشده باشد، آرم نرم افزار در پس زمینه همه طرح‌ها نمایش داده می‌شود. برای کار با این نرم افزار، ۹ مرحله در پیش داریم:

- ۱- طراحی خود لوگو
- ۲- تنظیم رنگ قسمت‌های مختلف لوگو
- ۳- ایجاد حجم
- ۴- تنظیم حالت نمایش لوگو

۵- تنظیم شکل حجم کناره‌های لوگو نورپردازی

۶- تعریف جنس و بافت

۷- تعریف انیمیشن

۸- ایجاد خروجی

۹- در مرحله طراحی لوگو می‌توانیم آن را بصورت متنی یا گرافیکی در نظر بگیریم در صورتی که بخواهیم

۱۰- تنظیم شکل حجم کناره‌های لوگو نورپردازی

۱۱- تعریف جنس و بافت

۱۲- تعریف انیمیشن

۱۳- ایجاد خروجی

۱۴- در مرحله طراحی لوگو می‌توانیم آن را بصورت متنی یا گرافیکی در نظر بگیریم در صورتی که بخواهیم

۱۵- تنظیم شکل حجم کناره‌های لوگو نورپردازی

۱۶- تعریف جنس و بافت

۱۷- تعریف انیمیشن

۱۸- ایجاد خروجی

۱۹- در مرحله طراحی لوگو می‌توانیم آن را بصورت متنی یا گرافیکی در نظر بگیریم در صورتی که بخواهیم

۲۰- تنظیم شکل حجم کناره‌های لوگو نورپردازی

۲۱- تعریف جنس و بافت

۲۲- تعریف انیمیشن

۲۳- ایجاد خروجی

۲۴- در مرحله طراحی لوگو می‌توانیم آن را بصورت متنی یا گرافیکی در نظر بگیریم در صورتی که بخواهیم

۲۵- تنظیم شکل حجم کناره‌های لوگو نورپردازی

۲۶- تعریف جنس و بافت

۲۷- تعریف انیمیشن

۲۸- ایجاد خروجی

۲۹- در مرحله طراحی لوگو می‌توانیم آن را بصورت متنی یا گرافیکی در نظر بگیریم در صورتی که بخواهیم

۳۰- تنظیم شکل حجم کناره‌های لوگو نورپردازی

۳۱- تعریف جنس و بافت

۳۲- تعریف انیمیشن

۳۳- ایجاد خروجی

حجم ایجاد شده کمک خواهد کرد و به کمک این قسمت و با استفاده از حالت‌های پیش فرضی که با انتخاب آن در سمت راست محیط کاری ظاهر می‌شود، می‌توانیم نسبت به تنظیم شکل لبه‌های حجم ایجاد شده اقدام کنیم.

برای تنظیم نورپردازی لوگو باید از قسمت بالای محیط کاری روی ایکن لامپ کلیک کنیم تا چهار فلش نشان‌دهنده جهت نورپردازی ظاهر شود.

پس از آن با کلیک روی هر فلش و جابه‌جایی آن می‌توانیم مکان نور مورد نظر را تنظیم و جلوه دلخواه را ایجاد کنیم.

از فلشی که به رنگ سیاه و سفید دیده می‌شود، جهت تنظیم سایه لوگو استفاده خواهد شد و مقدار سایه نیز با کلیک روی ابزار ششم از نوار ابزار و تنظیم مقادیر پنجره سمت راست قابل تغییر خواهد بود.

با انتخاب ابزار هفتم نوار ابزار و فعال کردن گزینه Texture از سمت راست می‌توانیم بافت دلخواهی از بافت‌های موجود در این برنامه را جهت اعمال روی لوگوی خودمان انتخاب کنیم و در نهایت با آخرین ابزار جعبه ابزار می‌توانی انیمیشن دلخواهی را متناسب با نحوه نمایش لوگوی خود از بین انیمیشن‌های موجود برنامه انتخاب و با کلیک روی ایکن پخش انیمیشن که کنار ایکن فعال سازی نوره‌ها (لامپ) در بالای محیط برنامه قرار گرفته، می‌توان انیمیشن انتخاب شده را پخش کرد.

در پایان با انتخاب گزینه export از قسمت فایل، می‌توانیم خروجی بصورت ثابت (عکس) و انتخاب export animation خروجی متحرک با فرمت avi.swf یا gif تولید کنیم.

همچنین با انتخاب گزینه export screen saver می‌توان لوگو تولید شده را بصورت محافظ صفحه نمایش ذخیره ساخته و در محیط ویندوز از آن استفاده کرد.

این نرم افزار خود دارای نمونه‌های آماده فراوانی است که از قسمت open در مسیر نصب برنامه قابل دسترسی است و افزون بر آن از بخش import که خود ۳ قسمت animation، style، design را دربردارد نیز می‌توان به طرح‌های متنوع دیگری در زمینه‌های نام برده شده دست یافت.

برای دریافت نسخه محدود این برنامه به نشانی زیر بروید:

<http://clicklinks.ir/30312a>

رنگ کافی است روی ایکن دوم جعبه ابزار کلیک کنیم و از بخش باز شده در سمت راست محیط برنامه، با انتخاب قسمت مورد نظر از لوگو مثل خود متن، پس زمینه متن، لبه‌های متن و یا نوره‌های موجود نسبت به تمویض رنگ آنها اقدام کنیم.

با انتخاب چهارمین ابزار از جعبه ابزار می‌توانیم یکی از حالت‌های نمایش لوگو مانند حالت فقط متن، حالت دکمه مانند و... را انتخاب کرده و اندازه هر کدام را تنظیم کنیم.

پنجمین ابزار از جعبه ابزار ما را در طراحی لبه‌های

لوگوی ما بصورت متن باشد، کافی است با کلیک روی ایکن متن در جعبه ابزار سمت چپ، محیط برنامه متن دلخواه خود را تایپ کنیم. فقط دقت کنید که برای تایپ متون فارسی حتما باید آن را ابتدا در محیط یک برنامه فارسی‌نویس (مانند شتاب و مریم) تایپ کنید و بعد آن را به محیط این نرم افزار ببرید تا بصورت صحیح دیده شود.

اگر در نظر دارید لوگوی دلخواهتان بصورت گرافیکی باشد، باید ابتدا آن را در یک نرم افزار برداری مثل ادوبی ایلستریتور یا کورل‌درو طراحی کرده و با فرمت wmf

پرسش و پاسخ  [مهدی رشو clickhelp@jamejamonline.ir](mailto:clickhelp@jamejamonline.ir)

سجاد از کرمانشاه - مدتی است یواس بی‌های روی کیس کامپیوترم کار نمی‌کنند. تا چند وقت پیش گاهی اوقات کار می‌کرد اما حالا اصلا کار نمی‌کند و سیستم می‌گوید یک سخت‌افزار جدید اضافه شده، در حالی که هیچ سخت‌افزاری اضافه نشده است. ویندوزم را عوض کردم و با نود ۳۲ اسکن کردم و سوکت‌های یواس بی داخل کیس را محکم کردم، اما فایده‌ای نداشت.

با توجه به این که سیستم از اضافه شدن سخت‌افزار جدید خبر می‌دهد، احتمال دارد، سیستم شما پورت‌های USB را نشناخته باشد (به دلایل مختلف از جمله نصب برخی نرم افزارها و...)، بنابراین با استفاده از CD مادربرد درایورهای آن را نصب کنید. در صورت باقی ماندن مشکل ممکن است مادربرد ایراد سخت‌افزاری پیدا کرده باشد. در برخی مادربوردها پس از خالی شدن باتری یا درآوردن آن برای مدتی طولانی، برای فعال کردن دوباره USB باید یابوس آنها را دوباره فعال کرد. بعضی وقت‌ها نیز استفاده از Ram Reader باعث بروز چنین مشکلی می‌شود.

یونس فیروزی از تهران - وقتی کامپیوترم را روشن می‌کنم، صدای گوش‌خوایی از آن بیرون می‌آید اما پس از مدتی از شدت آن کم می‌شود. علت چیست؟

این صداهای معمولاً صدای فن هستند. بنابراین باید هرچه سریع‌تر تمام

روی هارد بالا می‌آید. انگار که اصلا هیچ سی‌دی ویندوزی درون سی‌دی‌رام نیست. نصب ویندوز را از طریق گرافیک ویندوز نیز امتحان کردم. وارد روند نصب شد ولی در جایی که باید درایور C را فرمت کند فرمت نمی‌کند و درایو D را برای فرمت کردن هایلایت می‌کند. می‌خواستم بدانم آیا این عیب به دلیل وجود اشکال منطقی در هارد است یا وجود اشکال در ریجستری ویندوز؟

از صحت سی‌دی خود اطمینان حاصل کنید. در برخی موارد حتی خش‌دار بودن سی‌دی باعث شناخته نشدن آن هنگام بوت می‌شود. در صورت لزوم از سی‌دی نصب دیگری استفاده کنید. در مورد نصب از راه ویندوز بی‌فایده‌ای که دریافت کردید، کاملاً طبیعی است؛ زیرا ویندوز نمی‌تواند درایوی که خود روی آن نصب شده است را فرمت کند. در ضمن این مساله ساده را هم تست کنید که آیا گرداننده سی‌دی شما و اتصالات آن درست کار می‌کند یا نه؟

علیرضا شادعلی - می‌خواستم در مورد مشکلی که روی فلش‌ها پیش می‌آید سوالی بپرسم. وقتی فلشی که دارای اطلاعاتی است به کامپیوتر متصل می‌کنم، فایل‌هایی که روی آن قرار دارد یک‌سری به صورت مخفی و یک‌سری به صورت فایل اجرایی و پوشه باز نمایش داده می‌شود، در صورتی که روی سیستم، آنتی‌ویروس آپدیت شده نیز نصب است ولی فایل‌ها باهم به همان صورت نمایش داده می‌شود.

فن‌های سیستم خود را کنترل کنید. به احتمال زیاد یکی (یا چندتا) از آنها دچار مشکل شده است. فن پاور، فن سی‌پی‌یو یا فن کارت گرافیک، هر کدام دچار مشکل باشند به‌زودی قطعه‌ای که وظیفه خنک نگه داشتن آن را دارد دچار مشکل خواهد شد. پس بهتر است به‌سادگی از روی این مشکل نگزیدید و در اسرع وقت فن نیمه‌خراب را که معمولاً قیمت پایینی هم دارند، تمویض کنید. معصومه جعفری - چرا دکمه هیدن در پراپرتیز یک فولدر غیرفعال است و چگونه می‌توان برای رفع این مشکل اقدام کرد؟

اگر این موضوع فقط در مورد پوشه‌های خاصی دیده می‌شود، به این معناست که شما اجازه تغییر مشخصات آن پوشه را ندارید. برای نمونه در بعضی موارد، پوشه‌هایی برای استفاده سیستم‌عامل (یا برخی آنتی‌ویروس‌ها) ایجاد می‌شود که اجازه تغییر در آن توسط کاربر داده نمی‌شود. در موارد دیگر چنانچه هیچ پوشه‌ای را نتوانید Hidden کنید باید هرچه سریع‌تر سیستم خود را با یک آنتی‌ویروس قوی و به‌روز و بروسی‌یابی کنید.

مهدیه راهداری از اصفهان - مدتی است وقتی می‌خواهم ویندوز ایکس پی را روی کامپیوترم نصب کنم، با آن که سی‌دی نصب bootable است و از قبل در Setup گزینه سی‌دی‌رام را در اولویت قرار داده‌ام، ولی وارد مراحل اولیه نصب ویندوز نمی‌شود. با کلیک F8 و جدول بوت نیز امتحان کرده‌ام و گزینه سی‌دی‌رام را انتخاب کردم ولی باز هم هیچ فرقی نمی‌کند و ویندوز از

Hardware

سخت افزار

در ۱۰۵۰ برای بازی‌های کمی قدیمی‌تر، یک کارت سریع است و در همان تفکیک‌پذیری بالا، باید با خیلی از بازی‌های روز هم کنار بیاید که توانست تنها ۲۲/۵ فریم بر ثانیه را در بازی Crysis ارائه دهد، اما با کمی تنظیم و پائین آوردن تفکیک‌پذیری و جزئیات می‌توانید به میزان فریمی مناسب بازی دست یابید.

بقیه اعضای این گروه یا خیلی گراندند یا در مقایسه با سری جدیدتر کارت‌های راتون سرعتشان کم است. بنابراین ما به جای آنها کارت‌های سری ۵۰۰۰ رادئون یا سری انویدیا جی فورس ۴۰۰ را پیشنهاد می‌کنیم.

کارت‌های انویدیا سری GeForce GTX 20

کارت‌های گرافیکی GTX 200، نسل پیشین کارت‌های دایرکت‌ایکس ۱۰ انویدیا هستند. همه آنها بزرگ هستند، بنابراین شما نیاز به مقدار زیادی فضای خالی داخل کیس رایانه خود دارید. اتصالات کوچک برق (پاور) PCI-E، یک گزینه طراحی هوشمندانه برای این کار است که کار اتصال کابل‌های برق را هنگام جمع کردن رایانه بسیار آسان می‌کند.

همه کارت‌های GTX 200 بر پایه اصول مشترکی طراحی شده‌اند، اما گرافیکی که بازی‌ها را سریع‌تر اجرا می‌کند، از مقدار حافظه ویدئویی بیشتر، رابط کاربری حافظه گسترده‌تر و GPU و حافظه سریع‌تری برخوردار است. برخلاف کارت‌های ATI سری ۴۰۰۰ که انواع مختلفی از حافظه را مورد استفاده قرار می‌دهند، هر ۴ نوع کارت‌های GTX 200 حافظه نوع GDDR3 را به کار می‌برند.

این کارت‌های انویدیا درست مانند کارت‌های رادئون ATI، صدا را به همان خوبی تصاویر ویدئویی از طریق اتصالات DVI و HDMI خروجی می‌دهند، اما نیاز است که شما یک کابل S/PDIF را از هدر صدای دیجیتال روی مادربرد خود به هدر مشابه روی کارت گرافیک اتصال دهید، در صورتی که کارت‌های ATI نیازی به این کار ندارند.

در مورد پخش صدای اج‌دی، همه مواردی که بیشتر برای کارت‌های رادئون سری ۴۰۰۰ ذکر شد، در مورد کارت‌های GTX 200 نیز صادق است. شما می‌توانید تا ۳ کارت GTX 200 (یا ۴ کارت GTX 295) را با حالت SLI برای تقویت کارایی ۳ بعدی سیستم، با یکدیگر پیکربندی کنید؛ البته فکر نمی‌کنیم که ارزش این همه دردسر و صرف هزینه را داشته باشد!

در مورد SLI برخلاف کراس فایر همه کارت‌ها باید از یک مدل و کاملاً مشابه بوده و مادربرد شما نیز SLI را مورد پشتیبانی قرار دهد. با استفاده از فناوری بازی انویدیا 3D Vision به همراه یک صفحه نمایش هماهنگ ۱۰۰ هرتزی و عینک ۳ بعدی مخصوص، می‌توانید طیف وسیعی از بازی‌ها را به صورت ۳ بعدی ببینید.

همچون کارت رادئون، سری GTX 200 نیز از GOGPU برای سرعت بخشیدن به نرم‌افزارهای غیر از بازی، پشتیبانی می‌کند، اما تنها برنامه‌های کاربردی که از فناوری CUDA انویدیا پشتیبانی می‌کنند را شتاب می‌دهند. اگرچه کودا زیاد متداول نیست، اما پشتیبانی آن از استریم بهتر است.

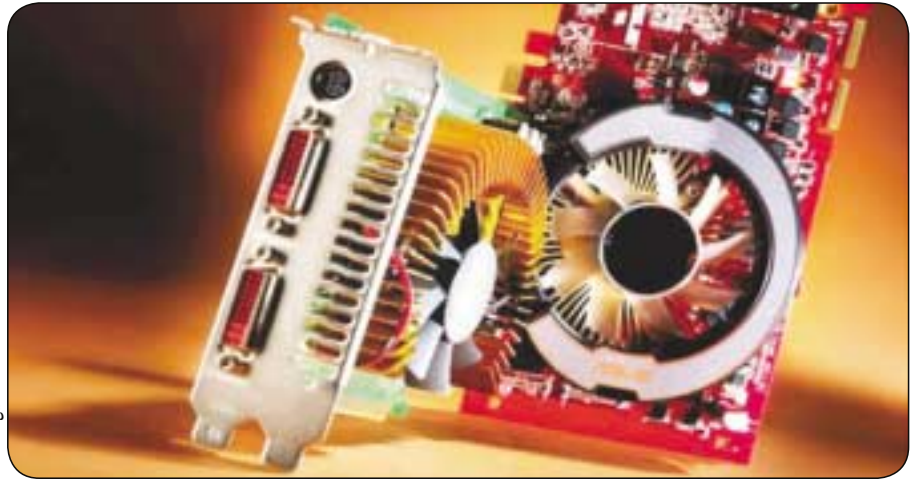
مدل کارت eForce Nvidia	تعداد پردازنده‌های استریم	سرعت GPU (مگاهرتز)	حافظه رم (مگابایت)	امتیاز
GTX 260	۱۹۲	۵۷۶	GDDR3 896	**
GTX 285	۲۴۰	۶۴۸	GDDR3 1024	**
GTX 295	۴۸۰	۵۷۶	GDDR3 1792	**

کارت‌های خاص سری GTX200

هر چند انویدیا کارت‌های سری ۴۰۰ را هم به بازار فرستاده اما متأسفانه این‌طور به نظر می‌آید که قیمت این سری از کارت‌ها خیال پائین آمدن ندارند. به این دلیل که این کارت‌ها خیلی کند و گران هستند، ما آنها را به شما پیشنهاد نمی‌کنیم و به جای آنها خرید یکی از کارت‌های سری رادئون ATI 5000 یا سری ۴۰۰ انویدیا را به شما توصیه می‌کنیم.

منابع

<http://ati.com>
<http://nvidia.com>
<http://fudzilla.com>



راهنمای انتخاب و خرید کارت‌های گرافیک سطح متوسط بگذار بازی‌ها بتازند

با هم روی یک مادربرد قرار بگیرند.

کارت‌های سری اج‌دی ۴۰۰۰ می‌توانند برای سرعت بخشیدن به نرم‌افزارهای خاصی غیر از بازی‌ها، مانند ساخت فایل‌های ویدئویی به کار برده شوند. این قابلیت، تحت عنوان محاسبه رایانه‌ای برای مصرف عمومی روی واحد پردازشگر گرافیکی (GPGPU) شناخته می‌شود.

مدل کارت ATI Radeon	تعداد پردازشگرهای استریم	سرعت GPU (مگاهرتز)	حافظه رم (۵۱۲ مگابایت)	امتیاز
HD 4550	۸۰	۶۰۰	GDDR3	**
HD 4670	۲۲۰	۷۵۰	GDDR3	***
HD 4770	۶۴۰	۷۵۰	GDDR5	****
HD 4830	۶۴۰	۵۷۵	GDDR3	****
HD 4850	۸۰۰	۶۲۵	GDDR3	*****
HD 4870	۸۰۰	۷۵۰	GDDR5	**

در حال حاضر برنامه‌های نرم‌افزاری محدودی برپاسازی GPGPU را پشتیبانی می‌کنند. کارت‌های بسیار قدرتمند ۲ شکاف PCI مادربرد را اشغال می‌کنند، بنابراین پیش از خرید آنها مشخصات مادربرد و فضای داخلی کیس رایانه‌تان را بررسی کنید. البته باید منبع تغذیه سیستم شما از قدرت کافی، تعداد و نوع مناسبی از اتصالات برخوردار باشد.

کارت‌های خاص

اگر شما توجه زیادی به دایرکت‌اکس ۱۱ ندارید، کارت رادئون اج‌دی ۴۸۵۰ با قیمتی حدود ۶۷ یورو برای بازی مناسب است. این کارت با نرخ ۵۲/۴ فریم بر ثانیه در آزمایش بازی Call of Duty در تفکیک‌پذیری ۱۶۸۰



جواد وودزاده

اگر شما یک کارت گرافیکی خوب داشته باشید، رایانه‌های شخصی برای بازی، دستگاه‌های محشری هستند، اما با این همه مدل از کارت‌های گرافیکی ATI و انویدیا که در بازار یافت می‌شوند، انتخاب آنها می‌تواند گیج‌کننده باشد.

به همین خاطر ما برای این که کار شما را آسان کنیم، تقریباً همه کارت‌هایی را که به‌تازگی وارد بازار شده‌اند، مورد آزمایش قرار دادیم تا شما را برای بهترین انتخاب راهنمایی کنیم. اگر هم به بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌ای ندارید، حتماً به نمایش ویدئویی با کیفیت HD و خروجی آن از طریق کابل HDMI روی صفحه تلویزیون LCD یا LED خود علاقه‌مند هستید.

خب، پس چه بازی‌خور حرفه‌ای باشید و چه طرفدار بهترین سرگرمی‌های خانگی، در هر صورت یک کارت گرافیکی مناسب برای شما از مهمترین ضرورت‌هاست. ما در اینجا می‌خواهیم با هم به مجموعه کاملی از آنها نگاهی داشته باشیم.

کارت‌های گرافیکی سری ATI Radeon HD 4000

بین همه کارت‌های نسل‌های اخیر ATI، کارت‌های سری رادئون 4000 بر اساس یک نوع واحد پردازشگر گرافیکی و پشتیبانی از 10 DirectX مشابه، طراحی و تولید شده‌اند. هر چه کارت گرافیکی از تعداد پردازنده‌های استریم بیشتر، رابط کاربری حافظه پهن‌تر و سرعت GPU و حافظه بالاتری برخوردار باشد، کارایی ۳ بعدی آن بیشتر و پرسرعت‌تر خواهد بود.

همه کارت‌های سری اج‌دی ۴۰۰۰ کنترلرهای صدای درون ساخت داشته و صدا را به خوبی تصاویر ویدئو روی درگاه‌های اتصال DVI، HDMI یا DisplayPort خود خروجی می‌دهند. در صورتی که شما از کارت گرافیک خود در یک کامپیوتر به‌عنوان مرکز چندرسانه‌ای استفاده کنید، این گزینه‌ها به خوبی به کار آمده و بسیار سودمند هستند. البته شما نمی‌توانید صدای Full HD را از لوح فشرده بلوری خروجی دهید و صدا به کیفیت دی‌وی‌دی نمونه‌برداری می‌شود.

چند کارت گرافیکی رادئون می‌توانند با فناوری پیکربندی کراس‌فایراکس ATI همراه با هم برای تقویت کارایی، پیکربندی شوند. بسته به چیپست مادربردتان می‌توانید چیدمانی از ۴ کارت رادئون به‌روش کراس‌فایر در کنار هم داشته باشید، اما کارت رادئون HD 4870X2 از این قاعده مستثناست و فقط ۲ عدد از آنها می‌توانند

استفاده از وبکم به جای دوربین مدار بسته با وبکم نظارت کنید



این سیستم کنترل امنیتی پایه که **webcam CCTV** نامیده می شود، یک سری تصاویر ثابت را بر یک وب سرور بارگذاری می کند و این وظیفه کاربر است که با دقت به این تصاویر تشخیص دهد که آیا اتفاقی غیرعادی در جریان است یا نه؟ یک گزینه سریع تر دیگر استفاده از خدمات نظارت برپایه وب یا ردیابی حرکتی است. استفاده از این سرویس نه تنها نیاز به باز گذاشتن شبکه شخصی تان بر وب را منتفی می سازد، بلکه هنگامی که چیزی در میدان دید وبکم شما حرکت کند، شما را خبردار می کند. ما در اینجا مراحل کار را به شرح زیر توضیح می دهیم:

۱- اول در نشانی www.gotocamera.com یک اکانت رایگان باز و ثبت نام کنید. اگر می خواهید که ایمیل های هشداردهنده به آدرس پست الکترونیکی شما

شاید استفاده از یک وبکم به جای یک دوربین مدار بسته، کاری عاقلانه به نظر نرسد، اما هنگامی که سخت افزار مورد نیاز را به همراه یک برنامه نرم افزاری مناسب به کار ببرید با تعجب خواهید دید که چه سیستم امنیتی فوق العاده ای را راه اندازی کرده اید. البته باید یادآوری کنیم که تنها با اتصال یک دوربین وبکم به یک رایانه فعال نمی توانید یک سیستم امنیتی کامل برای منزل یا محیط کار داشته باشید و محدودیت های زیادی از نظر کنترل امنیتی دارید. اما همین که قادرید تا هنگامی که در مسافرت هستید، آنچه را که در یک مکان مشخص می گذرد ببینید، کاری جالب است.

پس زمینه های اینترنتی



یکی از قابلیت های ویندوز ویستا و ۷، عوض کردن پس زمینه به صورت خودکار است. این قابلیت نه تنها خسته کننده نیست، بلکه شما را از دیدن یک عکس ثابت در روز راحت می کند. اما در ویندوز اکس پی و پیش از آن، این قابلیت وجود نداشت و برای فعال کردن آن شما نیاز به نصب یک برنامه داشتید تا این کار را برایتان انجام دهد. این برنامه ها و این قابلیت در ویندوز ویستا و ۷ یک محدودیت بزرگ دارند آن هم این است که تنها چند عکس خاص را که شما به آنها می دهید نمایش می دهند. خوب این امر مشکلاتی را نیز به همراه دارد مثلاً شما همیشه باید یک پوستر خاص را به روز نگه دارید و در سایت ها بگردید و عکس های مورد علاقه خود را پیدا کنید و سپس آنها را ذخیره کنید و برای ویندوز تعریف کنید که این عکس ها را نیز لحاظ کند. این کارها به مرور زمان کسل کننده می شود و خیلی از کاربران تصمیم می گیرند همان عکس های همیشگی را ببینند و این امر نیز به مرور زمان خسته کننده می شوند.

اما راه حل چیست؟

در ویندوز ۷ شما می توانید یک RSS Theme را از اینترنت دانلود کنید، برای مثال RSS Theme برای بینگ را می توانید از نشانی زیر دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30315a>

یا برای موضوعات دیگر با یک جستجو ساده می توانید پس زمینه های مورد علاقه خود را پیدا کنید.

اما این قالب ها با یکسری سایت های خاص کار می کنند اما شما می توانید به آنها بگویید که عکس ها را از یک جای بخصوص بیاورند. برای این کار کافی است روی فایل دانلود شده با پسوند **theme** را با یک ویرایشگر متن باز کنید و در متن آن دنبال **RSSFeed** بگردید و مقدار آن را برابر لینک RSS سایت مورد نظر خود قرار دهید.

برای انجام همین مراحل در ویندوزهایی غیر از ویندوز ۷ باید از یک نرم افزار اضافه استفاده کنید و به همین ترتیب یک لینک RSS به آن بدهید و سپس برنامه به صورت خودکار تمامی عکس های موجود در لینک RSS را دریافت کرده و به جای پس زمینه شما قرار می دهد. یکی از این برنامه ها **John's Background Switcher** است که می توانید از نشانی زیر آن را دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30315b>



ارسال شود، مربع مربوط را تیک بزنید. صفحه وب بعدی حاوی یک لینک دانلود به برنامه **GotoCamera** است؛ آن را دانلود کنید. پس از انجام تنظیمات دوربین به صفحه بعدی **My Camera page** بروید.

۲- وبکم خود و گرداندنده های آن را بر رایانه خود نصب و سپس برنامه کاربردی **GotoCamera client** را نصب و اجرا کنید. با کلیک روی **Add camera** در نوار ابزار برنامه دوربین خود را اضافه کنید. پس از آن برای تکمیل اطلاعات اکانت خود به صفحه دیگری راهنمایی می شوید.

۳- **Next** را بزنید، کیفیت تصویر را تنظیم کرده و گزینه ردیابی حرکتی را فعال کنید.

۴- با کلیک بر دکمه تنظیمات پیشرفته می توانید از بین گزینه های تصویر ثابت **Capture a still image** و ویدیو کلیپ ۱۰ ثانیه ای، یکی را انتخاب کنید. البته سرویس ویدیویی رایگان نیست.

۵- پس از تکمیل تنظیمات وبکم، **OK** را کلیک کنید و یک پیش نمایش از تصویر دوربین را در پنجره برنامه خواهید داشت که می توانید آن را به نسبت سرعت اینترنت تنظیم کنید.

۶- حالا شما می توانید وبکم خود را از بخش **Connected section** وبسایت **GotoCamera** مانیتور کنید. هنگامی که حرکتی تشخیص داده شود، وبکم شما یک تصویر را گرفته و تحت عنوان فایل پیوست به پست الکترونیکی شما می فرستد. هیچ فکر می کردید که راه اندازی یک سیستم کنترل امنیتی دوربین مدار بسته با وبکم تا این حد ساده و آسان باشد؟! منبع: smartcomputing.com

فراموشی ممنوع



شود را مشخص می کنید. برای مثال **Daily**، هر روز کار را انجام می دهد، **Weekly**، هر هفته و یا شرایط خاصی مثلا روشن کردن کامپیوتر و... در بخش ساعت انجام کار، ساعتی را در روز و تاریخ (این بخش در شرایطی استفاده می شود که نیاز به تاریخ است مثلا وقتی که در مرحله قبل **Once Time** را مشخص کرده باشید) مشخص می کنید که قرار است کار شما انجام شود.

قصد دارید برای همه دوستان خود به هر مناسبتی پیام تبریک بفرستید یا قرار است سر یک ساعت مشخص گزارش کار خود را برای کارفرمای خود بفرستید، اما تاریخها را فراموش می کنید؟

نگران نباشید ویندوز راهکاری به شما ارائه می دهد که از این حواس پرتی ها خلاص شوید. فقط کافی است با زمانبندی وظایف ویندوز آشنا شوید.

برای این کار در **Control Panel** به بخش زیر رفته:

Control Panel\System and Security\Administrative Tools

سپس **Task Scheduler** را اجرا کنید.

در سمت راست پنجره باز شده، بر **Create Basic Task** کلیک کرده سپس در بخش **Name** یک نام برای کاری که می خواهید در زمانبندی ویندوز قرار گیرد، در نظر می گیرید و در بخش **Description** هم می توانید یک توضیح در مورد کاری که می خواهید انجام دهید بنویسید.

در بخش زمانی، موقعی که باید وظیفه شما انجام

این فایل برای کدام برنامه است؟

حتما برای شما هم پیش آمده که روی دیسک سخت خود تعداد زیادی فایل دارید که ویندوز نمی تواند تشخیص دهد که این فایل ها مربوط به کدام برنامه است؟ این مشکل بیشتر زمانی بروز می کند که شما یک برنامه را نصب و سپس آن را به جای **Uninstall**، حذف (**delete**) کرده اید و فایل های ذخیره شده را نگه داشته اید. برای حل این مشکل می توانید از سایت خود مایکروسافت استفاده کنید. پس روی فایل کلیک کرده و گزینه زیر را انتخاب کنید:

<http://www.fileinfo.com>

Use the web service to find correct Program

سپس در بخش جستجو پسوند فایل مورد نظر را وارد کنید. این سایت به شما می گوید که مثلا این پسوند فایل در انواع سیستم عامل ها به چه معناست. برای نمونه، فایلی با پسوند **conf** در ویندوز تعریف نشده است یعنی برنامه ای در ویندوز برای استفاده از این فایل وجود ندارد ولی در سیستم عامل های لینوکس و **Mac OS** به عنوان فایل تنظیمات شناخته می شود یا مثلا پسوند **dwg** را که جستجو کنید در لینوکس تعریف نشده، ولی در محیط ویندوز چندین برنامه هستند که این فایل را می شناسند و می توانند آن را اجرا کنند.

حال شما همیشه می دانید هر فایلی که روی سیستم شماست، مربوط به کدام برنامه است.



عکس: Aving

پاکیزه‌ترین گوشی دنیا

آیا می‌دانستید که تلفن یکی از کیفیت‌ترین دستگاه‌هایی است که در جیبمان حمل می‌کنیم؟ شرکت تولیدکننده تلفن همراه ژاپنی NTT DoCoMo این مسأله را متوجه شده و به همین دلیل، تلفنی ساخته است که درون آن، تصفیه‌کننده هوا قرار دارد. این تلفن از فیلترهای داخلی استفاده می‌کند که هوا را تا شعاع ۱۲ اینچی خود پاکیزه‌تر می‌کند. البته هنوز پژوهش روی این گوشی ادامه دارد و معلوم نیست کی به‌بازار بیاید.



عکس: Sony

سونی رکورد دوربین‌ها را شکست

سونی ۲ حسگر تصویری جدید برای تلفن‌های همراه تولید کرد. این دوربین‌ها در اندازه‌های ۱۶/۴۱ مگاپیکسل با لنز CMOS برای فیلمبرداری تصاویر با تفکیک‌پذیری ۱۰۸۰ پیکسل کاملاً مناسب هستند. دیگر دوربین تولیدی این شرکت توانایی ضبط تصاویر با رزولوشن ۸ مگاپیکسل را داراست.



عکس: Fujitsu

دو صفحه نمایش برای یک گوشی

در کنفرانس CEATEC ژاپن که به‌تازگی برگزار شد، گوشی بسیار زیبایی فوجیتسو با ۲ صفحه نمایش معرفی شد. این گوشی ۲ نمایشگر با تفکیک‌پذیری ۹۶۰ در ۴۸۰ پیکسل دارد و می‌تواند در زوایای گوناگون قرار بگیرد. طراحی آن نشان می‌دهد که ۲ نمایشگر آن فضای کاری را خیلی بیشتر می‌کند.

کیبوردهای پشت تبلت

نبرد تبلت‌ها آغاز شده است و تنها مشکل این است که صفحه کلید لمسی آنها، سرعت تایپ را به‌مراتب پایین می‌آورد و معمولاً بیش از نیمی از صفحه را اشغال می‌کند. شرکت AlphaUI صفحه کلیدی اختراع کرده است که پشت تبلت قرار می‌گیرد و عملیات تایپ را پشت دستگاه انجام می‌دهد.



عکس: AlphaUI



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



عکس: Marketwire

مجهز کردن تلویزیون به قابلیت لمسی

سرانجام رویای فیلم گزارش اقلیت به حقیقت بدل شد و می‌توان با کمک این دستگاه خارق‌العاده، از تلویزیون‌های ۳۲ تا ۱۰۳ اینچ را به قابلیت چندلمسی مجهز کرد و بدین ترتیب، این تلویزیون‌ها کم‌کم وارد محافل اداری نیز خواهند شد. البته قیمت این پانل که جلوی تلویزیون قرار می‌گیرد کمی گران است و برای اندازه ۳۲ اینچ آن باید ۱۸۰۰ دلار بپردازید.



عکس: Gearlog

گوشی جدید آندروید با کسی شوخی ندارد

طی سال‌های گذشته دیگر جیل‌بریک کردن و اجرای کدی در دستگاه که توسط تولیدکننده مقبول نیست، به کاری عادی بدل شده. جدیدترین گوشی تی‌موبایل، G2 که یک آندروید خوب روی آن نصب شده است، درست در لحظه‌ای که احساس کند نرم‌افزارش تغییر کرده، به تنظیمات کارخانه برمی‌گردد.

فال‌آوت واقعی می‌شود

هواداران بازی فال‌آوت خوب می‌دانند که این دستگاه چیست. اکنون یک کامپیوتر مچی با الهام از این بازی ساخته شده که مجهز به صفحه نمایش OLED است و از سوی شرکت Universal Display با همکاری دو شرکت دیگر ساخته می‌شود و توسط دارپا در ارتش آمریکا به‌کار خواهد رفت.



عکس: TFS

گران‌ترین ماوس پد جهان

قیمت یک ماوس پد چقدر باشد خوب است؟ ۱۰ دلار ... ۵۵ دلار؟ خیلی‌ها حتی از ماوس پد استفاده نمی‌کنند. شرکت ریزر ماوس پدی برای گیمرها درست کرده که برای آن ۶۰ دلار قیمت گذاشته است. این ماوس پد سطح بسیار نرم و دقیقی دارد و اندازه آن ۱۲ اینچ در ۱۰ اینچ است.



عکس: Razer



Download & Combine

by:

www.asandownload.com