

کلیک

مجموعه

یکشنبه ۳۰ آبان ۱۳۸۹ / شماره ۳۰۸

شماره ISSN1735-3777

ترجمه رایگان متن

صفحه ۵



طرح: ساسان حقیقت

قلم
سحرآمیز

۱۴

نقل و نقدی بر
الکامپ شانزدهم

۱۰

مرور
خاطرات جنگ

۸-۹

پیغام‌رسان‌های
عمومی

۶

درباره
طراحی

۴

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه نمایشگاه تله‌کام:

در صورت تاخیر، پروانه اپراتور سوم را باطل می‌کنیم

با این که این مبلغ از محل رد دیون بوده، اما برای دولت به عنوان پول نقد شناخته می‌شود و دارای اعتبار است، اما ما بر فعالیت اپراتور سوم نظارت داریم و این شرکت موظف است به تعهدات خود عمل کند، در صورت توقف فعالیت این اپراتور و ابطال پروانه آن، این مبلغ به اپراتور سوم بازگردانده نخواهد شد.

وی در ادامه پاسخ به پرسش دیگر خبرنگار جام‌جم در مورد حضور و نقش دانشگاه‌ها در صنعت، نمایشگاه تله‌کام گفت: «دانشگاه‌ها فعالیت‌های زیادی در این زمینه دارند اما ما صنعت، بخصوص این نمایشگاه را بیشتر تجاری می‌دانیم و دانشگاه‌ها رادر پشت پرده این موضوعات می‌بینیم.»

وی همچنین در مورد میزان ورود دانش از خارج به داخل توسط شرکت‌های همکار در این نمایشگاه گفت: «شرکت‌های حاضر در این نمایشگاه به دلیل رقابتی بودن بازار، سعی در استفاده از آخرین دانش روز دارند و میزان ورود دانش، بسته به ظرفیت شرکت‌های داخلی است که چه میزان خواستار این موضوع باشند.»

وی با بیان این که نمایشگاه تله‌کام رویداد بزرگی در حوزه مخابرات و ارتباطات کشور به شمار می‌آید، اظهار کرد: «در سال‌های گذشته منحنی نمایشگاه سیر صعودی داشته، امسال نیز آمار شرکت‌کنندگان و کیفیت حضور آن، نشان دهنده بهبود کیفیت نمایشگاه است.»

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در ادامه افزود: «امروز دیتاسترهای زیادی در کشور ایجاد شده و به تمام مراکز دولتی توصیه می‌شود که هر چه زودتر در زمینه ایجاد دیتاستر اقدام کنند.» وی ادامه داد: «دیتاستر ملی با قرارداد ۳۰ میلیارد تومان توسط بخش غیردولتی در حال انجام است.» تقی‌پور همچنین اضافه کرد: «داشتن یک دیتاستر ملی به معنای جمع‌آوری همه اطلاعات در این مرکز نیست و فقط برای نگهداری دائمی اطلاعات استراتژیک است.»



وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: «در صورتی که فعالیت اپراتور سوم متوقف یا پروانه این اپراتور باطل شود، حق پروانه‌ای که تاکنون به دولت پرداخته، بازگردانده خواهد شد.»

رضا تقی‌پور در حاشیه مراسم افتتاحیه یازدهمین نمایشگاه بین‌المللی صنایع مخابراتی و اطلاع‌رسانی (ایران تله‌کام ۲۰۱۰) در جمع خبرنگاران در پاسخ به سوال خبرنگار جام‌جم مبنی بر این که با توجه به پرداخت حق پروانه ۴۰۰ میلیاردی اپراتور سوم از محل رد دیون و بدهی‌های دولت به سازمان تامین اجتماعی و عدم حضور در نمایشگاه تله‌کام امسال آیا صحت توقف یا تعلل اپراتور سوم در راه‌اندازی شبکه خود را تایید می‌کنید یا خیر؟ اظهار کرد: «شرکت ارتباطات تامین (اپراتور سوم تلفن همراه) تاکنون مبلغ ۴۰۰ میلیارد تومان بابت حق پروانه به خزانه دولت واریز کرده است و

یادداشت

به مناسبت برگزاری نمایشگاه ایران تله‌کام ۲۰۱۰

یک شهر آباد ...

امیرشهاب شاهمیری
یازدهمین نمایشگاه ایران
تله‌کام به پایان رسید؛ درست
چند روز پس از به پایان
رسیدن نمایشگاه شانزدهمین
الکامپ.



برگزاری ۲ نمایشگاه با عنوان بین‌المللی با زمینه‌های نزدیک به هم، چندان منطقی به نظر نمی‌رسد؛ حتی اگر فرض کنیم که الکامپ قرار است فقط به الکترونیک و کامپیوتر بپردازد و تله‌کام به مخابرات راه دور.

فرض کنید که شرکت‌های بزرگ دنیا (مانند نوکیا، اپل، سونی و...) بخواهند در این گونه نمایشگاه‌ها شرکت کنند. خوب واقعا چقدر احتمال دارد که آنها در هر دو نمایشگاه حضور یابند؟ با توجه به این که در دنیا حضور شرکت‌ها در نمایشگاه‌های گوناگون حساب و کتاب پیچیده‌ای دارد، احتمالا حتی اگر این شرکت‌ها هم بخواهند شرکت کنند آنها در بهترین حالت تنها یکی از این دو نمایشگاه را انتخاب می‌کنند.

این پاسخ در مورد شرکت‌های داخلی هم صدق می‌کند. شرکت‌های کوچک تر که در هیچ‌یک از آنها حاضر نمی‌شوند، شرکت‌های متوسط نیز از دیدگاه برنامه‌ریزی و مالی بضاعت حضور در هر دو نمایشگاه را ندارند و شرکت‌های بزرگ نیز به همان دلیلی که گفته شد، حداکثر یکی را انتخاب می‌کنند.

این درست همان دلیلی است که موجب می‌شود در آینده این دو نمایشگاه با هم ادغام شوند، البته دلایل دیگری هم برای این کار وجود دارد، اما یکی از مهم‌ترین موضوعاتی که باعث می‌شد تاکنون کمتر کسی به فکر یکی کردن این دو بیفتند، آن بود که در گذر زمان، کم‌کم همه عادت کرده بودند الکامپ را محل حضور شرکت‌های خصوصی از دیدگاه بازرگانی ببینند و تله‌کام را جای گرد هم آمدن شرکت‌های دولتی.

خوشبختانه امسال این مساله تاحدودی کمرنگ شد و دولت با تخصیص یک سالن بزرگ با عنوان «دولت الکترونیک» در نمایشگاه الکامپ حضوری چشمگیر داشت و از سوی دیگر بخش خصوصی نیز نسبت به چند سال گذشته، بیشتر در تله‌کام مشارکت کرده بود. در ضمن این سخن تقی‌پور، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات هم در مراسم گشایش نمایشگاه تله‌کام قابل توجه است که گفته بود حضور شرکت‌های دولتی در این نمایشگاه بیشتر جنبه تجاری دارد.

په‌ر حال نمایشگاه امسال تله‌کام در حالی به پایان رسید که پیشرفت آن از جنبه‌های گوناگون قابل درک بود و البته معایبی هم داشت که بخش عمده‌ای از آن درباره شیوه برگزاری نمایشگاه‌ها در کشور است که هفته پیش به آنها پرداختیم. امید است که پیشرفت در برگزاری نمایشگاه‌های کشور شتابی بیشتر بگیرد و کاستی‌های آنها در سال‌های آینده برطرف گردد.

مخابرات، وایمکس را بلعید



معامله ممنوعیت داشت پس برای همین شرکت ارتباطات سیار (همراه اول) سهامدار این شرکت شده که کاملا قانونی است.»
چندی پیش نیز مدیرعامل همراه اول از ارائه سرویس‌های جدید مبتنی بر وایمکس در آینده نزدیک سخن گفته بود.

طی چند ماه اخیر، با آغاز به کار شرکت مبین‌نت، به عنوان اپراتور سراسری وایمکس، مخابرات ایران که اجازه داشتن فناوری وایمکس را به لحاظ قانونی ندارد، برای خرید سهام شرکت مبین نت تمایل نشان داد و برخی مدیران این شرکت از جمله مدیرعامل شرکت ارتباطات سیار از انجام صحبت‌های اولیه در این زمینه خبر دادند.

این اقدام به خاطر مشکل قانونی، از طرف رگولاتوری ممنوع اعلام شد اما در نمایشگاه تله‌کام ۲۰۱۰ شرکت مبین نت به عنوان یکی از شرکت‌های زیرمجموعه مخابرات در سالن مخابرات حاضر شد.

البته وزیر ارتباطات، در افتتاحیه نمایشگاه، این موضوع را تکذیب کرد و گفت: «برخی شرکت‌ها چنین تقاضایی داشته‌اند، اما هنوز پاسخی به آنها داده نشده است.»

با وجود این، یک منبع آگاه در شرکت مخابرات از نهایه شدن این ادغام خبر داد و گفت: «کار غیرقانونی صورت نگرفته است و شرکت مخابرات ایران برای انجام

صدای جیرینگ کی درمی‌آید؟

تبدیل می‌کند، انتقال شخص به شخص، پرداخت صورتحساب‌های ماهانه، پرداخت‌های روزانه، اقتصاد خانواده، واریز و برداشت وجه و شارژ اعتباری را ممکن می‌کند.
سرعت، امنیت، دسترسی بالا و کارکرد آسان این سرویس، باتوجه به ضریب نفوذ بالای تلفن همراه و پوشش ۹۰ درصدی همراه اول در کشور، از ویژگی‌های این سامانه معرفی شده است.
البته باید منتظر ماند و دید با توجه به اختلالات زیادی که همواره در تماس‌های تلفن همراه وجود دارد، کاربران تا چه اندازه به بانکداری موبایلی در کشور اعتماد خواهند داشت و آیا اپراتورهای مخابراتی خواهند توانست در عمل بستری امن برای نقل و انتقالات مالی کاربران فراهم آورند؟

سامانه بانکداری موبایل همراه اول، با نام تجاری «جیرینگ» راه اندازی شد.
به گزارش سینا، این سامانه یک سرویس جدید برای انجام آسان امور مالی، مانند دریافت و پرداخت بهتر و اقتصاد خانواده طراحی شده است که عملیات مالی خود را در هر زمان و هر مکان با اطمینان انجام می‌دهد.
برای ثبت نام مشترکان همراه اول به منظور استفاده از سامانه جیرینگ، ابتدا کاربر، شماره ۱۲۳# را گرفته و سپس شماره صفر را باید وارد کند تا اطلاعات شخصی کاربر مورد تایید قرار گیرد، پس از این مرحله رمز خود را توسط پیامک دریافت خواهد کرد.
خدمات جیرینگ شامل ۶ سرویس است که تلفن همراه را به یک کیف پول الکترونیکی



جنگ گوگل و فیس‌بوک بالا گرفت

گوگل و فیس‌بوک، ۲ شرکت بزرگ اینترنتی هفته جاری در کنفرانسی در سان‌فرانسیسکو از آخرین فناوری‌های خود پرده‌برداری خواهند کرد. به گزارش رویترز، این دو شرکت مهم در اینترنت رودرروی هم ایستاده‌اند و جنگ بین این دو دوشنبه گذشته که فیس‌بوک اعلام کرد به کاربران خود حساب ایمیل ارائه خواهد کرد، علنی شد.

مارک زاکربرگ، مدیرعامل فیس‌بوک و اریک اشمیت، رئیس گوگل در کنفرانس ۳ روزه وب ۲ هفته جاری که از دوشنبه آغاز می‌شود، همراه با دیگر بزرگان این عرصه به شرح فعالیت‌های خود در آینده نزدیک می‌پردازند.

همچنین گزارش‌ها حاکی از آن است که یاهو به‌زودی توسط یک شرکت دیگر خریداری می‌شود و کارول بارتز قرار است در مورد آینده این شرکت روز سه‌شنبه صحبت کند. اما تمام چشم‌ها

روی زاکربرگ و اشمیت متمرکز خواهد شد و این دو شرکت پیرو در اختیار گرفتن هر چه بیشتر زمان حضور کاربران در وبسایتشان و دریافت تبلیغات بیشتر با یکدیگر نبرد خواهند داشت.

سهامداران این دو شرکت منتظر استراتژی شبکه اجتماعی گوگل هستند. گوگل چندین شرکت کوچک شبکه اجتماعی را در ماه‌های اخیر خریداری کرده است. اشمیت بیشتر گفته بود که شرکت لایه‌های بیشتری از جنبه شبکه‌های اجتماعی به سرویس‌های فعلی خود اضافه خواهد کرد.

موتور جستجوی گوگل و سرویس شبکه اجتماعی فیس‌بوک به مشاغلی با درآمد میلیارد دلاری بدل شده‌اند و هر کدام میلیون‌ها کاربر دارند و در این زمان، فعالیت این دو با یکدیگر تداخل پیدا کرده است.

کارشناسان معتقدند این تعداد کاربر باعث



تصویر: simplycity

حمله زامبی‌ها به گوشی‌های چین



تصویر: newyourslife

بیش از یک میلیون تلفن همراه در چین به ویروس زامبی آلوده شده‌اند که به صورت خودکار پیغام‌های اسپم به تمام شماره‌های موجود در دفترچه تلفن یک گوشی می‌فرستد.

براساس گزارش خبرگزاری‌ها این ویروس در حال حاضر بیش از ۳۰۰ هزار دلار در روز به مشتریان چینی آسیب مالی می‌زند و از ابتدای ماه سپتامبر تاکنون در شبکه تلفن‌های همراه چینی وجود دارد و در هفته نخست یک میلیون گوشی را آلوده کرده است.

این ویروس در یک نرم‌افزار ضدویروس چینی به نام سیچوان قرار دارد و از این طریق خود را منتشر می‌کند. طبیعتاً این شرکت هیچ مسوولیتی در قبال این ویروس نپذیرفته و اعلام کرده است که نمی‌توان نرم‌افزار سالم را از نرم‌افزار ویروسی تشخیص داد. این شرکت همچنین اعلام کرد که شرکت‌های تجاری نیز با این ویروس دست و پنجه نرم می‌کنند.

این ویروس با ارسال اطلاعات سیمکارت به هرکجا کار خود را آغاز می‌کند. هرکجا سپس کنترل گوشی را از راه دور برعهده می‌گیرند و به تمام کسانی که در دفترچه تلفن وی وجود دارد، اسپم ارسال می‌کنند. این روش درست مشابه گسترش هرزنامه از طریق ایمیل است: پیغام شامل معرفی یک وبسایت تبلیغاتی درآمدزایی اینترنتی است که از طرف یکی از اعضای خانواده یا دوست ارسال شده است. با کلیک کردن روی لینک، آن گوشی نیز آلوده می‌شود و این روند ادامه پیدا می‌کند.

شایان ذکر است با گسترش استفاده از تلفن‌های همراه موج جدیدی از ویروس‌ها در تلفن‌های همراه آغاز شده است، برخی از این ویروس‌ها حتی نرم‌افزار ضدویروس موبایل را هم از کار می‌اندازند.

رکورد فروش مجازی شکست

بالا رفتن ارزش کالاهای صفر و یکی



تصویر: maghdo.net

شرکت First Planet اعلام کرد که یکی از بازیکنان بازی آنلاین Entropia Universe مقر مجازی خود را با قیمت ۶۳۵ هزار دلار آمریکا به فروش رساند. این مقر به نام سیاره کالیپسو در سال ۲۰۰۸ نیز با فروشی چند صد هزار دلاری به عنوان با ارزش‌ترین آیتم مجازی دنیا در کتاب رکوردهای گینس به ثبت رسیده بود.

به گزارش TomsGuide، این مقر که بزرگترین مقر فضایی در دنیای آنترپیا است، در سال ۲۰۰۵ با قیمت ۱۰۰ هزار دلار خریداری شد. مالک قبلی در ۸ ماه بعدی با شکار و استخراج از معادن این سیاره مجازی، این مبلغ را بدست آورد و در سال ۲۰۰۶ ارزش این سیاره را به یک میلیون دلار رساند.

دیوید استوری، یک گیمر استرالیایی که یک جزیره به نام جزیره گنج را در سال ۲۰۰۴ با قیمت ۲۶۵۰۰ دلار خریداری کرده است، اعلام کرد در ۱۲ ماه این هزینه را درآورده و از آن به بعد در حال کسب درآمد از این جزیره است.

دومین حراج بزرگ این بازی در سال ۲۰۰۵ رخ داد و گیمر آمریکایی، جان جیکوبز مقر فضایی سیاره را با قیمت ۱۰۰ هزار دلار خریداری کرد. خرید بزرگ دیگری

بهبود موتور جستجوی گوگل

گوگل سه‌شنبه گذشته اعلام کرد صفحه نتایج جستجوی خود را به روز کرده تا اطلاعات بیشتری در مورد وبسایت‌های مختلف ارائه کند. این اقدام که پیش‌نمایش بلادرنگ (Instant Previews) نام دارد، همانند یک ذره‌بین است که با بردن ماوس روی یک نتیجه جستجو، تصویری از وبسایت را نشان می‌دهد، همچنین در این تصویر، کلمه جستجو به صورت هایلایت شده نشان داده می‌شود تا از وجود آن کلمه در صفحه مطمئن باشید.

به گزارش بتانیوز، گوگل اعلام کرد که در بررسی‌های به عمل آمده داخلی، این به‌روزرسانی رضایت کاربران را تا ۵ درصد افزایش داده است. راز کریشنان، مدیر محصولات گوگل در بلاگ این شرکت نوشت: «ما اخیراً متوجه شدیم این سرویس زمانی مفید خواهد بود که سریع باشد. در زمان نه‌چندان دور، بارگذاری یک تصویر بین ۲۰ تا ۳۰ ثانیه طول می‌کشید و حتی امروزه نیز بسیاری از وبسایت‌ها را با سریع‌ترین اینترنت‌ها نمی‌توان زیر ۴ یا ۵ ثانیه باز کرد. در پیش‌نمایش بلادرنگ متن جستجو در اندیس وب مورد



تصویر: بتانیوز

درباره طراحی



طراحی: designme

مشکل دیگری که طراحان با آن روبرو هستند، دانش فرضی است. آنها فراموش می‌کنند بیشتر درکشان از طراحی از تجربیات گذشته است و برای همین در مقابل مشتریانی که روی پیشنهادشان پافشاری می‌کنند، بی‌تاب می‌شوند. در این شرایط بازگشت به موارد پایه‌ای‌تر مثل عناصر و اصول طراحی می‌تواند کمک کند. این موارد ایده‌های اساسی درباره تمرین طراحی بصری خوب که پایه‌ای برای تمام استراتژی‌های طراحی بصری به‌شمار می‌آیند، هستند. ممکن است شما هم بخواهید با این عناصر و اصول آشنا شوید، درحالی که قبلاً بارها از آنها استفاده کرده‌اید. مثلاً فضای سفید واقعا بیانی از یک توازن است، زیرا برای هر عنصر فضای کافی ایجاد می‌کند تا تمرکز لازم روی آنها انجام شود.

درک اصول و عناصر طراحی همچنین می‌تواند در پروسه طراحی کمک کند. زمانی که گزینه‌هایتان را ارزیابی می‌کنید چیزی بیشتر از «به‌نظر خوب می‌رسد» درک خواهید کرد.

ایجاد یک استدلال متقاعدکننده

در نهایت اگر می‌خواهیم مشتریان را درباره ارزش طراحی‌هایمان قانع کنیم، نیاز به استدلال‌های متقاعدکننده داریم. بهترین روش برای قانع کردن آنها تنظیم استدلال در یک متن صحیح است. معمولا روی مشتری‌ها فشارهای زیادی وجود دارد و مجبورند با انتظارات مختلف وب‌سایت دست و پنجه نرم کنند. فهم این انتظارات از ابتدا به شما در هر مرحله از پروسه و بویژه در مرحله طراحی کمک می‌کند. برخی از انتظارات به‌عنوان هدف مطرح می‌شوند که باید مستندسازی و به‌عنوان اساس طراحی به‌کار گرفته شوند.

منبع: smashingmagazine

انتخاب‌های طراحی شما قرار دارد را نمی‌دانند، پس نظرانتشان وب‌سایت را کم‌کم از هدف اصلی‌اش دور می‌کند، طراحی خراب می‌شود، طراح عصبانی می‌شود، مشتری احساس بدی در مقابل این دیرکرد، پیدا می‌کند و روابط مشتری و طراح خراب می‌شوند. ما به عنوان طراحان و حرفه‌ای‌های وب نباید هراسی از انتقاد داشته باشیم. طراحی خوب در مقابل انتقادها می‌ایستد زیرا چیزی بیشتر از یک نظر شخصی است. انتقاد را مثل یک فرصت برای توضیح دلایلی که پشت تصمیماتمان نهفته است، ببینید و مشتری را به دنیای طراحی دعوت کنید تا خود را بخشی از این پروسه ببیند.

اگر با انتقاد این‌گونه برخورد کنید، هم شما و هم مشتری سود خواهند برد و مشتری از اینجا به بعد مشکلات طراحی را به زبانی مطرح می‌کند که شما می‌توانید پاسخ دهید. مثلاً به‌جای این که بگویید «سبزش کن» می‌گویید «قرمز خیلی به چشم می‌زند و ما می‌خواهیم فواید محصولاتمان را در طبیعت نشان دهیم، بنابراین فکر می‌کنم رنگ طبیعت بهتر باشد. نظر شما درباره سبز چیست؟» همچنین شما وقتی می‌فهمید آنها برای تغییر آماده هستند تعصب کمتری روی طراحی‌هایتان نشان می‌دهید. مگر این که آرزوهای پشت تصمیمات طراحی‌تان کاملاً متقاعدکننده باشند.

یادگیری فرهنگ واژگان

اگر بخواهیم طراحی‌هایمان را برای مشتریان توضیح دهیم باید زبان آن را بلد باشیم. ترجمه یک رسانه دیداری به کلمات، چندان کار ساده‌ای نیست. طراحان معمولا از این که بخواهند طراحی را برای دیگران توضیح بدهند عذاب می‌کشند.

محمدحسین کردونی

ما معمولا به طراحی برای خودمان خیلی اهمیت نمی‌دهیم، بلکه بیشتر برای مشتریان طراحی می‌کنیم؛ مشتریانی که سلیقه و ایده‌های خودشان را دارند و در نهایت باید آنها را متقاعد کنیم که چرا این‌گونه طراحی کرده‌ایم. طراحی خوب خودش حرف نمی‌زند، بلکه به یک سخنگو احتیاج دارد!

اهمیت پیام

برخلاف تصور بسیاری از طراحان، بازاریابی کلمه بدی نیست. می‌توانیم چیزهای زیادی از صنایع تبلیغات و بازاریابی درباره اهمیت ارتباط یاد بگیریم. برخی از تبلیغات مثل پتک عمل می‌کنند و سر کاربر فریاد می‌زنند «همین حالا بخر!» یا این حال تمرکز بیشتر روی این مساله است که هر پیغام چگونه باید درک شود و چه چیزی خریداران را بیشتر متقاعد می‌کند.

وقتی بررسی می‌کنیم، می‌بینیم ارتباط، به‌طور زیرکانه‌ای مطرح است. یک توازن ظریف میان راضی کردن نیازهای کاربران و رسیدن به اهداف کسب و کار برقرار می‌شود. اینجاست که طراحی می‌تواند با ساده‌تر کردن روندها، نقش کلیدی ایفا کند.

طراحی یک «اتفاق» نیست

طراحی خودش پروسه‌ای از نتیجه‌گیری‌هاست که شامل تعدادی تصمیم، بخش خودآگاهی و بخش ناخودآگاه می‌شود. طراح در خلال این پروسه، ایده‌هایی را که در مقایسه با بقیه ناکارآمدتر به‌نظر می‌رسند، برای رسیدن به یک راه‌حل، رد می‌کند.

ولی این پروسه برای مشتری نامفهوم و مبهم است. مشتری معمولا طراحی را نه به‌عنوان نتیجه یک پروسه عمیق، بلکه به‌عنوان پاسخی برای دستورات و تنها یک ارائه دیداری از محدودیت‌ها و ملاحظات می‌بیند که طراح از قبل آماده کرده است. به‌عنوان یک طراح، بخشی از شغل شما، آموزش مشتری و روشن کردن پروسه طراحی برای آنهاست. اگر نتوانستید این کار را انجام دهید، راه سختی در پیش رو دارید. به‌طور خلاصه چیزی که اتفاق می‌افتد این است که مشتری ورودی‌هایی به پروسه می‌خواهد، بنابراین پیشنهادهایی را اعلام می‌کند. ولی آنها دقیقا دلایلی که پشت

لینکدونی



دانلود آسان ویدئوهای آنلاین
<http://www.downloadtube.org>
 پیشنهاد نام دامنه با کلمه کلیدی شما
<http://www.blungr.com>
 با نمایش تعداد بازدید کنندگان، تبلیغ بگیرید!
<http://www.seethestats.com>
 بررسی تخصصی چگونگی نمایش سایت شما در تلفن‌های همراه

<http://www.ready.mobi>
 انتقال آسان یک آدرس از دستگاهی به دستگاه دیگر
<http://www.keepitwith.me>
 سایدبار اشتراک مطالب برای وبلاگ یا سایت شما
<http://www.sharesidebar.com>
 نکته و آموزش مخصوص وردپرس کاران حرفه‌ای

<http://www.wp-snippets.com>
 چه بخش‌هایی از سایت شما در خاطر بازدیدکنندگان باقی می‌ماند؟
<http://www.clueapp.com>

تی‌شرت طراحی کنید
<http://www.shirtmockup.com>
 آموزش‌های حرفه‌ای مخصوص طراحان وب
<http://www.ontwik.com>

افزونه هفته



میانبرهای گوگل

افزونه میانبرهای گوگل تمام سرویس‌های گوگل را در یک منوی مناسب و خوب کنار آدرس بار موزیلا فایرفاکس قرار می‌دهد؛ بنابراین دسترسی به جی‌میل، ریدر، نقشه و تقویم و دیگر سرویس‌های گوگل تنها با یک کلیک میسر خواهد شد. برای نصب این افزونه به نشانی زیر بروید:
<http://clicklinks.ir/30804a>

وبولوژی

بلاگ موبایل

وب‌سایت موبستک، با ابزارهای مفیدی که در اختیارتان می‌گذارد، بلاگتان را کاملا برای گوشی‌های موبایل خوانا می‌کند. می‌توان در این وب‌سایت بخش‌های اضافی بلاگ را حذف و نسخه بهتری برای ارائه به گوشی‌های موبایل آماده کرد. برای استفاده از این سرویس، به لینک زیر بروید:

<http://mobstac.com>

مدیریت جی‌میل

اگر چند حساب جی‌میل دارید و مدیریت فایل‌هایی که در آنها گذاشته‌اید برایتان به یک دردسر تبدیل شده، بهتر است از امکانات جالب وب‌سایت داکداک استفاده کنید. در این وب‌سایت می‌توان حساب‌های مختلف جی‌میل را وارد کرد و سپس فایل‌های موجود در آنها، مقایسه نسخه‌های جدید و قدیم و... را بسادگی انجام داد. برای استفاده از این سرویس رایگان به نشانی زیر بروید:

<http://dokdok.com>

ترجمه رایگان متن

انتخاب کن، کلیک کن، ببین!



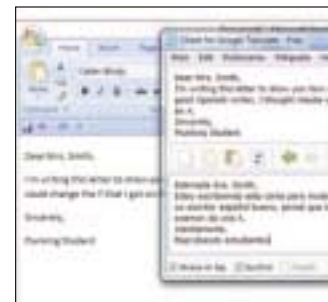
ترجمه رایگان متن

امیر عساری

با گسترش شبکه‌های اجتماعی و استفاده روزافزون از شبکه جهانی اینترنت به‌عنوان یکی از ابزارهای ارتباطی، فاصله‌ها از میان برداشته شده و به‌نظر می‌رسد که دنیا روزبه‌روز کوچک‌تر می‌شود، چرا که هزاران کیلومتر فاصله در دنیای مجازی هیچ معنایی ندارد و کاربران سراسر دنیا با زبان‌های مختلف، براحتهای یک کلیک ساده، می‌توانند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. اما یکی از نکاتی که در این ارتباطات وجود دارد و به‌نوعی محدودیت محسوب می‌شود، وجود تفاوت‌ها در زبان‌های کاربران است به‌طوری‌که کاربرانی با زبان فارسی در ایجاد ارتباط با کاربرانی به زبان فرانسه یا چینی با مشکل مواجه می‌شوند و این مشکل در مورد کاربران سراسر دنیا به هر زبانی که باشند صدق می‌کند.

شروع مشکلات

فرض کنید به‌دنبال یک مقاله علمی هستید و پس از جستجوی بسیار موفق می‌شوید سایتی را که حاوی مطلب مورد نظرتان است پیدا کنید، اما هنگام مشاهده محتوای مطلب متوجه می‌شوید مطلب یافت شده به زبان انگلیسی، که تا حدی به آن تسلط دارید، نوشته نشده و به زبان‌های دیگری همچون اسپانیایی یا آلمانی است! به نظر شما بهترین راه‌حل هنگام برخورد با چنین مشکلی چیست؟ مطلب مورد نظر را کپی کرده، آن را به یک دارالترجمه برده تا برایتان ترجمه کنند؟ یا این‌که آن مطلب را رها کرده و دوباره به جستجویی ادامه می‌دهید تا نتیجه مشابهی را به زبان انگلیسی یافت کنید؟



همچنین فرض کنید قصد تجارت با سایر کشورها را دارید و به کمک سایت‌های مختلف اینترنتی همچون علی‌بابا (www.alibaba.com) امکان برقراری ارتباط با سایر فروشندگان سراسر دنیا برای شما فراهم شده است. به نظر شما آنها توان مکاتبه با زبان فارسی را دارند؟ یا این‌که شما باید قادر به مکالمه یا مکاتبه به زبان‌های مختلف باشید؟ و اگر در این میان یکی از طرفین قادر به این مکالمه نباشد احتمالاً تجارت مورد نظر، انجام نخواهد شد.

ترجمه ماشینی

وجود این گونه محدودیت‌ها و بروز این مشکلات که منشأ همه آنها تفاوت در زبان است، موجب شده تا نرم‌افزارهای مختلفی برای امر ترجمه طراحی و تولید شوند. نرم‌افزارهایی همچون مترجم پارس، مترجم متن پدیده، فرهنگ لغات آریان‌پور، نرم‌افزار مشهور و قدرتمند بایبلون و... برخی از این نرم‌افزارها به‌شمار می‌روند و البته به‌تازگی غول جستجوی اینترنتی یعنی گوگل نیز برگ برنده خود را برای ترجمه لغات و متون مختلف در اختیار کاربران قرار داده است.

این هفته نیز قصد داریم علاوه بر معرفی امکانات مترجم گوگل، نرم‌افزاری را به شما معرفی کنیم که به شما این امکان را می‌دهد تا به کمک آن از سرویس

ترجمه آنلاین گوگل در مدت زمانی کوتاه‌تر و با امکانات بیشتر استفاده کنید. سرویس گیرنده نرم‌افزار این هفته Google Translate Client نام دارد، اما بهتر است آن را سرویس گیرنده بنامیم چون در عمل این نرم‌افزار از سرویس ترجمه آنلاین گوگل کمک می‌گیرد و مهم‌ترین تفاوتی که در مقایسه با ابزار ترجمه آنلاین گوگل دارد نیز در دسترس بودن همیشگی آن در ویندوز رایانه شماست. نرم‌افزار Google Translate Client می‌تواند خود را به نرم‌افزارهای مختلفی همچون مرورگر اینترنتی شما بچسباند تا در صورت نیاز به ترجمه متون، بتوانید با انتخاب متن مورد نظر و یک کلیک ساده، عملیات ترجمه را به انجام برسانید. همچنین در صورتی که این نرم‌افزار نتواند خود را با نرم‌افزارهای شما ترکیب کند نیز برای ترجمه متون مورد نظر خود می‌توانید متن مربوطه را کپی کرده و آن را در محیط نرم‌افزار قرار دهید تا عملیات ترجمه آغاز شود.

از کجا به کجا!

یکی از دیگر امکانات این نرم‌افزار که در سرویس ترجمه آنلاین گوگل نیز قابل دسترس است امکان تشخیص خودکار زبان متن اولیه است. به این ترتیب نه‌تنه نیازی نیست که شما زبان اولیه متن را تشخیص داده و درخواست ترجمه آن به زبان مورد نظرتان را صادر کنید بلکه می‌توانید پس از تشخیص خودکار زبان اولیه، به‌طور خودکار ترجمه متن را در زبانی که عموماً به استفاده از آن تمایل دارید مشاهده کنید. اگر دقت کرده باشید در ابتدای مقاله ذکر کردیم که به کمک این نرم‌افزار امکانات بیشتری نسبت به سرویس ترجمه گوگل در اختیار شما قرار می‌گیرد که یکی از این امکانات

یکی از دیگر امکاناتی که توسط این نرم‌افزار در اختیار شما قرار می‌گیرد برخورداری از ابزار آموزش زبان است. به کمک این ابزار که با کلیک روی گزینه Learner فعال می‌شود، کلمات و عبارات ساده‌ای به زبان مادری شما (مثلاً انگلیسی) نمایش داده می‌شود و در زیر آن نیز ترجمه همان عبارت به زبان مقصدی که برای ترجمه متون مختلف در نظر گرفته‌اید نمایش داده خواهد شد. به این ترتیب اگر زبان مادری شما انگلیسی باشد و قصد داشته باشید زبان آلمانی را یاد بگیرید، می‌توانید از منوی موجود در این بخش گزینه German-English را انتخاب کرده و ترجمه عبارات مختلف به زبان آلمانی را مشاهده کنید.



قابلیت بی نظیر همان‌طور که گفتیم این نرم‌افزار از سرویس ترجمه آنلاین گوگل کمک می‌گیرد، اما یکی از دلایلی که استفاده از آن را به شما پیشنهاد می‌کنیم همین قابلیت است که قصد معرفی آن را داریم! تاکنون برای ترجمه یک متن از یک سایت توسط سرویس ترجمه گوگل چه مرحله‌ای را پشت سر می‌گذاشتید؟ در سریع‌ترین روش می‌باید متن مورد نظر را کپی کرده، یک تب جدید در مرورگر باز کنید و به سایت www.translate.google.com وارد شده،

سپس متن مورد نظر را در کادر مربوطه کپی و پس از انتخاب زبان مقصد ترجمه را مشاهده کنید. اما با وجود این نرم‌افزار و استفاده از قابلیت ترکیب نرم‌افزار با نرم‌افزارهای مختلف تنها کاری که باید انجام دهید انتخاب متن مورد نظر و کلیک روی آیکن G است! این نرم‌افزار قادر است با ترکیب امکانات خود در نرم‌افزارهای مختلف به‌خصوص مرورگرهای اینترنتی همچون اینترنت اکسپلورر، فایرفاکس، اپرا و... مراحل ترجمه را در یک کلیک ماوس خلاصه کند.

همچنین وقتی تنها یک کلمه را انتخاب می‌کنید، شگفت‌زده خواهید شد چون ۲ آیکن دیگر به شکل حروف W و S را مشاهده خواهید کرد که علاوه بر نمایش ترجمه کلمه انتخاب شده، امکان جستجوی کلمه در دانشنامه ویکی‌پدیا (کلیک روی آیکن W) و جستجوی سریع آن در گوگل (کلیک روی آیکن S) را نیز در اختیار شما قرار می‌دهند.

ترجمه غیر ماشینی

در نهایت نیز چنانچه ترجمه گوگل را قبول نداشته عقیده دارید ترجمه ماشینی هیچ‌گاه جایگزین ترجمه انسانی نمی‌شود، می‌توانید روی آیکنی که شبیه صورت انسان است کلیک کنید تا پس از مشاهده تعداد کلمات و هزینه‌ای که بابت ترجمه قرار است از شما دریافت شود، درخواست ترجمه انسانی را صادر کنید. در این صورت پس از پرداخت هزینه مربوطه، متن مورد نظر شما به مترجم‌های حرفه‌ای ارجاع داده شده و پس



از ترجمه در اختیار شما قرار می‌گیرد. به این ترتیب نیازی به جست‌وجو برای دارالترجمه ندارید و پیش از ارسال سفارش با توجه به تعداد کلمات موجود در ترجمه درخواستی شما، عملیات قیمت‌گذاری صورت می‌گیرد.

تنظیمات حرفه‌ای

با استفاده از این نرم‌افزار تنظیمات مختلفی در اختیار شما قرار می‌گیرد که با ورود به بخش Settings می‌توانید تغییرات مورد نظرتان را در آن اعمال کنید.

- برخی از این تنظیمات به‌طور مختصر عبارتند از:
 - ترجمه با انتخاب متن و کلیک روی آیکن G.
 - ترجمه با انتخاب متن و کلیک چپ ماوس، ترجمه پس از انتخاب متن
 - استفاده از سرور پروکسی برای دسترسی غیرمستقیم به اینترنت
 - شروع خودکار با ویندوز
 - به‌روزرسانی خودکار
 - تغییر در میزان شفافیت پنجره ترجمه، محل قرارگیری آیکن G، اندازه قلم، رنگ زمینه و رنگ متن
 - کادر ترجمه سریع
 - فعال و غیرفعال‌سازی جست‌وجو در دانشنامه ویکی‌پدیا و سایت گوگل

چنانچه قصد دارید یک مترجم حرفه‌ای با تمام امکانات را لحظه‌به‌لحظه در کنار نشانگر ماوس‌تان در اختیار داشته باشید پیشنهاد می‌کنیم همین امروز نسخه رایگان این نرم‌افزار را با حجمی در حدود ۲۵مگابایت از لینک زیر دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30805a>

همچنین در صورت تمایل می‌توانید نسخه بدون نیاز به نصب (Portable) نرم‌افزار را نیز از لینک زیر دریافت کنید:

<http://clicklinks.ir/30805b>

پیغام رسان های عمومی

بزمان عاملی فرد

تاکنون پیام رسان های متعددی را به شما معرفی کرده ایم که هر کدام کارایی خاصی داشتند و می توانستند از یک تا چند مرکز پیام رسان عمومی از جمله یاهو، گوگل تالک، ام اس ان، اسکایپ و... را پشتیبانی کرده و به سرورهای آنها متصل شوند. تعدد این پیغام رسان ها باعث ایجاد رقابت و بهتر شدن خدمات آنها می شود به طوری که هر کدام سعی می کنند علاوه بر پشتیبانی بیشتر از سایت های پیغام رسان، خدمات و گزینه های مفیدتری را در اختیار مخاطب خود قرار دهند. یکی از این برنامه ها Slick نام دارد که برنامه ای از شرکت نام آشنای Lonely Cat Games است؛ شرکتی که همواره نرم افزارهایش جزو محبوب ترین نرم افزارهای گوشی های هوشمند امروزی بودند. این پیغام رسان مبتنی بر سیستم عامل سیمبیان است و می تواند روی ۲ نگرارش این سیستم عامل، S60v3 و S60v5 نصب و اجرا شود. همچنین پیغام رسان فوق قادر است از سایت ها و پیغام رسان هایی همچون ICQ، یاهو، AIM، فیس بوک چت، MSN، Jabber و گوگل تاک پشتیبانی کند. (البته ذکر این نکته ضروری است که نگارش این برنامه مخصوص گوشی های آندروید عرضه شده تا دوستانی که از این سیستم عامل استفاده می کنند از این نرم افزار بی بهره نمانند). حال که تا حدودی با این برنامه آشنا شدید بد نیست کمی هم به جزئیات این نرم افزار بپردازیم.

نرم افزار Lonely Cat Games Slick نگارش ۰/۶۵

همان طور که گفته شد، برنامه برای سیستم عامل های سیمبیان است و می بایست قبل از نصب آن را ثبت و سپس نصب و اجرا کنید. اولین بار که وارد برنامه شوید به طور خودکار به بخش تنظیمات اکانته ها وارد می شوید. این همان صفحه ای است که می بایست مشخصات هر اکانته اعم از شناسه کاربری، رمز عبور و... را برای ورود به آنها وارد و ذخیره کنید. لازم نیست همه آن اطلاعات را داشته باشید یا همه جای فرم را پر کنید، تنها هر بخش را که لازم و احتیاج داشتید، تکمیل کنید.

پس از وارد کردن اطلاعات کافی است آنها را با دکمه وسط موبایل



www.lonelycatgames.com

به پیغام رسان مربوط متصل خواهد شد و هر عملی را که در پیغام رسان های کامپیوتر می توانید انجام دهید با این برنامه نیز تا حدودی می توانید آنها را به انجام برسانید. کارهایی از قبیل، ارسال متن ها به دوستان خود، ارسال فایل، عکس و... قرار دادن توضیحات یا نمایه (آواتار)، افزودن دوست یا شخصی به فهرست خود، افزودن پروژه های جدید به فهرست پیغام رسان و هر امکان مهم دیگری که شرکت پیغام رسان اصلی در اختیار شما قرار می دهد.

کافی است یک نفر برای شما پیغامی بفرستد تا با صدایی خاص شما را مطلع کند. اما این نکته را نیز نباید فراموش کرد که برنامه برای گوشی های موبایل امروزی طراحی شده و نمی توان انتظار همه نوع امکانات را از آن داشت.

حال باید هنگام اتصال چند پیغام رسان را انتخاب کرده و به آنها متصل شوید. همه آنها در صفحه اول و به صورت جدا از هم نمایش داده می شود، البته با منوهای کاملا متمایز از یکدیگر که قابل هم تشخیص باشند.

در حال کار کردن نیز می توان به یک پیغام رسان دیگر وصل شد یا پیغام رسان دیگری را از کار انداخت. برای این کار لازم نیست از برنامه خارج شوید، بلکه براحتی می توانید چند پیغام رسان بزرگ را در یک صفحه کوچک موبایل بخوبی هدایت کنید.

اگر تنظیمات آنها را اشتباه وارد کرده یا مایل به تغییر آنها هستید، کافی است از گزینه Edit Account استفاده و تغییرات لازم را اعمال کنید. گزینه Configuraion نیز مربوط به تنظیمات پیغام رسان است و شما می توانید با گزینه های این قسمت، کار با پیغام رسان را برای خود آسان تر کنید.

به عنوان مثال در فهرست یاهو مسنجر خود ممکن است نام صدها نفر از دوستانتان را داشته باشید که یافتن آنها به روی خط هستند کمی دشوار است، با تیک گزینه «تنها کاربران آنلاین نمایش داده شوند» می توانید کاری کنید که فقط این کاربران نمایش داده شوند و بقیه به صورت مخفی در سیستم بمانند. در بخش امکانات هم می توانید از گزینه های آپدیت یا به روزرسانی برنامه یا رنگ بندی های جذاب که برنامه در اختیارتان قرار می دهد استفاده کنید.

برای دریافت نسخه ای از این برنامه می توانید از سایت اصلی نرم افزار استفاده کنید.

<http://clicklinks.ir/30806a>

تیک زده و ذخیره کنید. این کار باعث می شود از هر بار پرکردن آنها معاف شوید و در زمان وصل شدن به برنامه هم تنها آنها به تیک زدهاید به کار بپردازید.

همان طور که می دانید برنامه نیاز به اینترنت دارد و برای آن می بایست از طریق GPRS یا از طریق درگاه های ارتباطی دیگر، اینترنت تهیه کنید تا بتوانید از این نرم افزار استفاده کنید. پس از طی کردن مراحل بالا به منوی اصلی برنامه خواهید رسید و فهرست پیغام رسان هایی را که تیک زدهاید در این قسمت مشاهده خواهید کرد. کافی است روی هر یک از آنها کلیک کرده، دسترسی اینترنت خود را انتخاب کنید و منتظر بمانید. برنامه به طور خودکار

ویندوز فون ۷ نفروخت!

مقایسه با فروش ۱۶۰ هزار گوشی مبتنی بر آندروید توسط گوگل یا فروش ۲۷۰ هزار گوشی آیفون توسط اپل در سال ۲۰۰۷ رقم پائینی باشد. البته مایکروسافت که پیشتر در بازار گوشی های هوشمند پیشرو بوده، هم اکنون سهم کمی از این بازار دارد اما امیدوار است بتواند با آیفون و گوشی های مبتنی بر آندروید رقابت کند و سهم از دست رفته بازارش را دوباره به دست آورد.

شرکت مایکروسافت که پس از یک وقفه طولانی از ارائه ویندوز موبایل ۶/۵ و ویندوز فون ۷ را عرضه کرده است، می گوید: «بیش از ۱۰۰ میلیون دلار صرف تبلیغات این سیستم عامل کرده ایم.» هرچند شرکت مایکروسافت در این زمینه هیچ گونه نظری ارائه نکرده، اما به نظر می رسد فروش ۴۰ هزار گوشی مبتنی بر ویندوز فون ۷ در نخستین روز، در

پس از عرضه گوشی های هوشمند مبتنی بر ویندوز فون ۷ مایکروسافت در آمریکا مشخص شد که این گوشی ها فروش بسیار کمی داشته اند به طوری که در روز نخست، تنها ۴۰ هزار گوشی به فروش رسید. به گزارش س نت، گوشی های مبتنی بر پلتفرم ویندوز فون ۷، از طریق AT&T و تی موبایل به بازار آمریکای شمالی وارد شده اند.



گوگل به مسافران هوایی، وای فای رایگان می دهد

مشابهی برای تعطیلات کریسمس کرد. امسال نیز قصد دارد با ارائه این سرویس به انتشار و رشد مروج کروم خود کمک کند.



تصویر: weallscheme

گوگل اعلام کرده طی تعطیلات سال نوی میلادی، به مسافرانی که از سرویس های حمل و نقل هوایی استفاده می کنند، وای فای رایگان ارائه می کند. به گزارش zdnet، گوگل با تعدادی از شرکت های هوایمایی شامل ویرجین، AirTran و دلتا قراردادی مبنی بر ارائه سرویس وای فای رایگان منعقد کرده است.

به این ترتیب از ۲۰ نوامبر (اواخر آبان ماه) تا دوم ژانویه (۱۵ دی ماه) سرویس اینترنت بیسیم برای مسافران در ارتفاع ۳۰ هزار پایی ارائه می شود. گوگل سال گذشته نیز اقدام به ارائه سرویس

گوشی های هوشمند، کالری غذا را اعلام می کنند

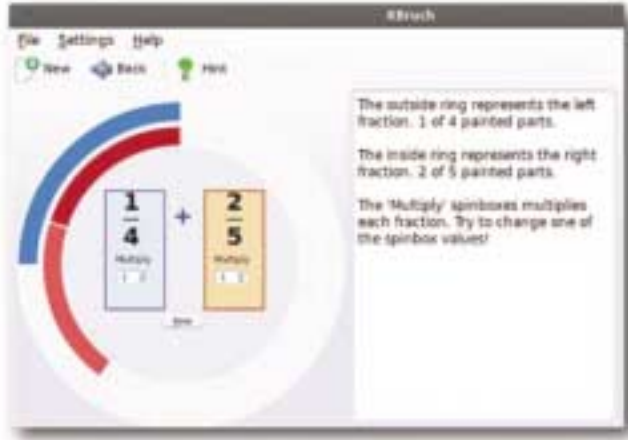
است. به این ترتیب افراد می توانند ببینند دوستانشان چقدر کالری مصرف کرده اند یا بداند که برای گرفتن رژیم تنها نیستند. نرم افزار رژیم غذایی در گذشته هم وجود داشته اما لازم است کاربران سالانه اطلاعات غذایی و کالری را به این اطلاعات بیفزایند.

به این ترتیب کاربران می توانند از غذا عکس بگیرند تا این نرم افزار میزان کالری غذا را مشخص کرده و به آنها کمک کند که رژیمشان را حفظ کنند. شرکت NTT می خواهد نسخه بتای این نرم افزار را تا ژانویه سال آینده به شکل رایگان منتشر کند.

افراد می توانند در ژان میزان کالری غذا را با استفاده از گوشی هوشمندشان اندازه گیری کنند. به گزارش موبنا، شرکت ارتباطات NTT در توکیو که در زمینه نرم افزارهای موبایلی فعال است اعلام کرد، در حال ارائه نرم افزاری برای تحلیل رنگ و شکل ۱۰۰ هزار نوع غذای مختلف است که در یک سرور ذخیره شده اند.

این نرم افزار سپس اطلاعات مربوط به میزان کالری هر غذا را برای کاربران ارسال می کند که شامل یک گزینه برای نمایش اطلاعات و به اشتراک گذاری اطلاعاتی در رابطه با گوشت و رژیم غذایی با افراد دیگر

مدیریت کاربران در لینوکس



محمدرضا قربانی

توزیع‌های مدرن امروزی لینوکس، قابلیت‌های فوق‌العاده‌ای برای مدیریت کاربران، گروه‌ها و دسترسی‌ها به‌صورت گرافیکی و ساده دارند، اما گاهی اوقات ممکن است دسترسی به رابط گرافیکی مقدر نباشد (مدیریت سرور از راه دور) و اتصال از طریق کانال SSH برقرار شده باشد. نکته مثبت این است که مدیریت کاربران از طریق خط فرمان نیز می‌تواند انجام شود.

تمام عملیات لازم برای مدیریت کاربران در لینوکس می‌تواند با دستورات زیر انجام شود:

id, useradd, usermod, userdel, groupadd, groupdel, groupmod, passwd

این دستورات، در تمام توزیع‌های لینوکسی وجود دارد و تنها در مورد گزینه‌های هر دستور ممکن است اختلافات جزئی پیدا شود. اطلاعات زیر در مورد توزیع‌های مبتنی بر دت جمع آوری شده است:

اطلاعات کاربر

می‌توان با دستور **id**، اطلاعات یک کاربر خاص را به دست آورد. کاربرد این دستور به صورت زیر است:

```
# id username
```

نکته: نشان # در ابتدای خط دستور، به این معناست که این دستور باید با دسترسی root وارد شود.

ایجاد کاربر

دستور **useradd**، می‌تواند یک کاربر بسازد که در ابتدا غیرفعال است:

```
# useradd -c My Example User username # passwd username
```

بنابراین دستور دوم را بعد از دستور اول استفاده می‌کنیم و برای کاربر یک کلمه عبور در نظر می‌گیریم تا کاربر را فعال کنیم. همچنین از گزینه‌های مفید این دستور می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱- گزینه **-C** برای ایجاد یک متن توضیحی برای کاربر

۲- گزینه **-s** برای تعریف پوسته پیش فرض کاربر در هنگام لاگین. در صورتی که این گزینه استفاده نشود، پوسته پیش فرض سیستم استفاده خواهد شد.

۳- گزینه **-I** کاربر را به یک کاربر سیستمی تبدیل می‌کند (که شناسه کاربری آن از ۵۰۰ کمتر است)

```
# id -nG username group1 group2 group3.... usermod -G دستور تمام گروه‌ها را در دستور usermod -G قرار بدید، به جز گروهی که قرار است کاربر از آن حذف شود. بنابراین، اگر بخواهیم کاربری را از گروه ۲ حذف کنیم، دستور زیر را وارد می‌کنیم:
```

```
# usermod -G group1,group3,... username
```

قفل و باز کردن کاربران

از دیگر ویژگی‌های دستور **usermod** می‌توان به قفل و باز کردن کاربران اشاره کرد. برای قفل کردن یک کاربر دستور زیر را وارد کنید:

```
# usermod -L username
```

و برای باز کردن وی، دستور زیر را:

```
# usermod -U username
```

حذف کاربر

حذف کاربر از طریق دستور مستقیم انجام می‌شود. برای حذف کاربر و شاخه خانگی و تنظیمات ایمیل وی، دستور زیر را وارد کنید:

```
# userdel -r username
```

ایجاد گروه

برای ایجاد گروه، می‌توان از دستور زیر استفاده کرد:

```
# groupadd groupname
```

همچنین با وارد کردن گزینه **-I** می‌توان این گروه را به یک گروه سیستمی تبدیل کرد (شناسه گروه کمتر از ۵۰۰ خواهد بود).

تغییر نام گروه

برای تغییر نام گروه، می‌توان از دستور **groupmod** استفاده کرد:

```
# groupmod -n newgroupname groupname
```

همچنین برای حذف یک گروه، از دستور مستقیم **groupdel** استفاده کنید:

```
# groupdel groupname
```

اگر بخواهید گروه اصلی کاربر را حذف کنید (که معمولاً مساوی و همانم با نام کاربر است)، باید پیشتر خود کاربر را حذف کرده باشید. اطلاعات بیشتر را می‌توان در صفحه راهنمای هر دستور یافت، این اطلاعات تنها امور پایه و حیاتی مدیریت کاربران بودند.

افزودن کاربر به گروه

دستور **Usermod** برای تغییر تنظیمات حساب کاربران به کار می‌رود. برای اطلاعات بیشتر صفحه راهنمای این دستور را با وارد کردن دستور زیر مطالعه کنید:

```
man usermod
```

برای افزودن یک کاربر به گروه، از دستور زیر استفاده می‌شود:

```
# usermod -a -G group1 username
```

گزینه **-a** گزینه‌ای حیاتی است. کاربر به گروه **group1** افزوده می‌شود، در حالی که عضو دیگر گروه‌ها باقی می‌ماند، اما اگر این گزینه وارد نشود، کاربر تنها در گروه **group1** قرار می‌گیرد و از بقیه گروه‌ها حذف می‌شود.

حذف کاربر از گروه

این عملیات کمی حساس تر است. متأسفانه دستور مستقیمی برای حذف کاربر از گروه وجود ندارد. بنابراین باید فهرست گروه‌هایی که کاربر در آنها عضو است را بیابید:

۴- گزینه **-d** دایرکتوری خانگی کاربر را مشخص می‌کند. اگر این گزینه مشخص نشود، مسیر **/home/username** برای کاربر در نظر گرفته خواهد شد.

۵- گزینه **-M** برای تولید نکردن شاخه خانگی کاربر است. این گزینه وقتی مناسب است که این شاخه از قبل وجود داشته باشد.

همچنین برای ایجاد کاربری که نمی‌تواند به پوسته وارد شود، دستور زیر را وارد کنید:

```
# useradd -c "This user cannot login to a shell" -s /sbin/nologin username # passwd username
```

تغییر رمز عبور

برای تغییر رمز عبور یک کاربر، دستور زیر را وارد کنید:

```
# passwd username
```

اگر این دستور بدون شناسه کاربری وارد شود، رمزعبور کاربر فعلی تغییر خواهد کرد.

بررسی نرم‌افزارهای آموزش علوم پایه منبع باز

آموزش به شیوه KDE



پیدا کرد که یکی از نرم‌افزارهای مفید آموزش زبان است. این ابزار برای سنین مختلف، پیشنهادها و مختلفی دارد که می‌توان آن را از پیش‌دستیانی تا سطح دانشگاهی تنظیم کرد و با این نرم‌افزار تئوری گراف‌ها را فرا گرفت.

استفاده از این بسته بسیار لذت‌بخش و ساده است و برای تمام کسانی که می‌خواهند به عنوان وسیله‌ای کمک آموزشی از کامپیوتر استفاده کنند، توصیه می‌شود. برای آشنایی و مطالعه بیشتر با این پروژه به وب سایت زیر بروید:

<http://edu.kde.org>

ریاضیات تنها موضوعی نیست که کی‌دی‌ای به دانش‌آموزان یاد می‌دهد. این بسته، نرم‌افزار هیجان‌انگیز دیگری به نام کلوپزوم دارد که جدول تناوبی مختصات را آموزش می‌دهد. همچنین قابلیت نمایش شبیه‌سازی شده آنها و مولکول‌ها را نیز دارد و می‌تواند مسائل شیمی را حل کند.

دانش‌آموزان همچنین می‌توانند با ابزار **KGeography** کار کرده و به فراگیری این ابزار بپردازند. این ابزار نواحی زیادی را پشتیبانی کرده و براساس سیستم کوئیز آموزش می‌دهد.

همچنین در این بسته می‌توان نرم‌افزار **Anki** را

به کودکان آموزش می‌دهد. در حالت ساده آن، به دانش‌آموزان مفاهیم ساده کسر را آموزش می‌دهد. دانش‌آموزان پس از آن می‌توانند مسائل پیچیده‌تر کسر را از نقطه نظر محاسباتی، مقایسه‌ای، تبدیلی، فاکتورگیری و درصدگیری بیاموزند.

این نرم‌افزار علاوه بر این می‌تواند با مطرح کردن پرسش‌های کوچک، ریاضیات هم آموزش بدهد. یکی دیگر از نرم‌افزارهای ریاضیاتی کی‌دی‌ای، **KIG** است که دانش‌آموزان در آن می‌توانند نقطه، خط، نیم خط، بردار، دایره و دیگر اشکالی دوبعدی را به‌صورت بکشند. از کاربردهای مهم این نرم‌افزار، آموزش جبر است. به عنوان مثال، دو خط را در نظر بگیرید که در محلی با هم تلاقی دارند. نقطه قرمز، نقطه تلاقی دو خط است و مختصات خط‌ها نیز نشان داده شده است.

آموزش سیستم عامل‌های لینوکسی، اصلاً دشوار نیست. در حقیقت باید گفت این والدین هستند که می‌خواهند علوم پایه را به کودکان خود آموزش دهند. اگر کودکی از حل مسائل ریاضی مبتدی خسته شده و نیاز به تفریح دارد، یا دیگر نمی‌توان او را راضی کرد که کاغذ و خودکار وسیله خوبی برای تدریس است، بهتر است به سراغ کی‌دی‌ای و بسته آموزشی آن بروید. بسته نرم‌افزاری آموزشی **KDE** برای پر کردن همین خلأ به وجود آمده است: نرم‌افزارهای کوچکی که طبیعتاً آموزش‌دهنده هستند. این نرم‌افزارها برای تدریس علوم پایه فوق‌العاده بوده و نگارش تحت ویندوز و لینوکس آنها نیز موجود است.

ریاضیات ساده

ساده‌ترین مسائل ریاضیات در کی‌دی‌ای، **KBruch** است که کسرها را به شکلی چشم‌نواز

جنگ سرد خیلی هم سرد نیست!

مرور خاطرات جنگ

جالب، کرکی خواندن است. مثلا شما ۵۰ امتیاز می‌دهید تا یک هدف جدید در بازی برایتان باز شود و یک کار خاص را در زمانی محدود انجام دهید که اگر چنین کنید، ۱۰۰ امتیاز به دست خواهید آورد، در غیر این صورت ۵۰ امتیازتان را داده‌اید. بخش قراردادهای بازی هم امتیازهای زیادی دارد و مثلا برای ۵ هدشات پشت هم بدون مردن، ۲۵۰ امتیاز می‌دهید و در صورتی که این کار دشوار را با موفقیت به پایان برسانید، ۳۵۰۰ امتیاز می‌گیرید و ۳۵۰۰ امتیاز تجربه نیز به حسابان اضافه می‌شود. می‌توان در یک زمان ۳ قرارداد را فعال نگه داشت. این قراردادها مدام در حال تغییر هستند و هیچ وقت گرفتار قراردادهای تکراری نخواهید شد.

همان‌طور که این قراردادها در ماموریت‌های غیرانسانی کاربرد دارند، مراحل از بازی هستند که برای ورود به یک تورنمنت، باید از امتیاز خود ورودی بدهید تا جایزه بزرگی کسب کنید. در یک تورنمنت شاید تنها سلاح شما تفنگ سبک باشد و در تورنمنتی دیگر، تمام تجهیزات را با خود حمل کنید. جایزه بین ۳ نفر اول تقسیم می‌شود و باقی بازنده به شمار می‌روند. این یعنی در بازی چندنفره کال او دوتی، هر کسی که بهتر بازی کند برنده است و سلاح‌های بهتری برای خودش دست و پا می‌کند و طبیعتا لذت بیشتری هم از بازی می‌برد.

در بازی قبل کال او دوتی، جهان در جنگ، حالت زامبی‌ها اضافه شده بود که در این بازی دوباره شاهد آن هستید و باید علیه موج حملات دشمن نامرده

در بخش‌های مختلف جغرافیایی اتفاق می‌افتد. فرار دراماتیک از زندان روسیه یکی از مراحل است که درست پس از آن، باید در خط مقدم بجنگید و بعد جنگ چریکی داخل شهری و در نهایت، نبردهای مخفی کوهستان، محیط بازی با جزئیات کامل طراحی شده و به جز یکی دو سکنه فنی (مثل نقاط چک‌پوینت عجیب و غریب) باقی لحظات به لذت‌بردن از بازی می‌افزاید. علاوه بر مراحل پیاده، یکی دو مرحله هم روی نفربر و تانک می‌گذرد که در برخی از آنها تفنگدار و در برخی دیگر مواظب پشت سر هستید.

در کمپین بازی، همه چیز به جز گذر زمان مناسب است. کمپین بازی کمی بیشتر از ۶ ساعت است و این مقدار بسیار کمی است. از طرف دیگر بازی چند نفره آن، با حفظ هسته اصلی شیوه بازی کردن، جذابیت خود را حفظ کرده است. در این بازی با حضور مناسب در نبردها امتیاز می‌گیرید و با بالا بردن سطح خود، به روش‌های بهتر و مناسب‌تری برای مجهز کردن خود دست پیدا می‌کنید. سلاح‌ها و نقشه‌ها به روز می‌شوند و جایزه‌های زیادی در نبردهای آنلاین به دست می‌آورید. عنصر جدید و کلیدی بازی آنلاین، امتیازهایی به جز تجربه (Experience) هستند که با به دست آوردن این امتیازها و جمع کردن آنها می‌توانید افزونه‌های مناسبی برای تفنگ‌ها تهیه کرده و به چاشنی لذت‌تان بیفزایید.

امتیازهای کال او دوتی می‌توانند در ۲ مکانیک جالب دیگر نیز مصرف شوند. یکی از این بخش‌های

محمد رضا قربانی

وقتی بازی‌های دنباله‌دار یکی پس از دیگری با موفقیت روبه‌رو می‌شوند و سطح بازی تا حد فوق‌العاده‌ای بالا می‌رود، هر یک از آنها با موجی از انتظارات همراه است.

عملیات سیاه (Call of Duty: Black Ops) نیز از این قاعده مستثنی نیست و توانسته تا حد بسیار زیادی انتظارات را برآورده کند.

کمپین بازی پر است از گیم پلی هیجان‌انگیز و متفاوت که خوب توانسته‌اند خط اصلی بازی را حفظ کنند. بازی چند نفره آن نیز با چند قابلیت جدید عرضه شده است. بازی آموزشی اولیه آن نیز طوری طراحی شده که تازه‌کارها هم بتوانند در کنار حرفه‌ای‌ها به خوبی از بازی لذت ببرند. عملیات سیاه را می‌توان یکی از پرقابلیت‌ترین بازی‌های عرضه‌شده در تاریخ بازی‌های کامپیوتری دانست که بدون شک یکی از بهترین بازی‌های اکشن تیراندازی امسال هم خواهد بود.

کمپین تک‌نفره بازی در دهه ۶۰ میلادی می‌گذرد و فضا، فضای جنگ سرد در نواحی‌ای چون کوبا، روسیه و ویتنام است. شما در نقش اصلی بازی یک عامل نهانی و موثر هستید که قرار است ماجراهای شما در بازی تکه‌های پازلی باشد که به پیشبرد داستان کمک می‌کند. داستانی که توسط بازداشت‌کنندگان شما روایت می‌شود و قرار است از همین طریق از شما بازجویی کنند. هر مرحله از بازی در یک خاطره می‌گذرد و این ماموریت‌ها به آرامی لحظاتی را خلق می‌کنند که داستان را کاملا اریجینال می‌کند. نگاه و دید گنگ شما از ماجرا که باید آنها را به یاد بیاورید و همچنین جلوه‌های ویژه و صداگذاری فوق‌العاده این لحظات، گاهی اوقات حتی در وسط ماموریت نیز پیش می‌آید و حس عجیبی از عدم قطعیت در روایت را منتقل می‌کند که هم غافلگیرکننده است و هم لذت‌بخش. جریان بازجویی‌ها، خطی نیست و ماموریت‌ها

اخبار

بازی‌ها ارزان می‌شوند



نسل جدید بازی‌های کامپیوتری گران شده و قیمت آن از ۴۰ تا ۵۰ دلار بیشتر می‌شود. برایان فارل، رئیس THQ اعلام کرد قیمت بازی‌های جدید خود را از میزان ۵۹ دلاری فعلی به قیمتی بسیار مناسب‌تر با حفظ رضایت توسعه‌دهندگان و ناشران کاهش خواهد داد.

به گزارش IUP فارل چندی پیش در کنفرانس سرگرمی‌های دیجیتال BMO گفت: «سرمایه‌گذاران این عرضه باید بدانند که بالا بردن قیمت مالاک موفقیت نیست بلکه کاربر داشتن، عنصر کلیدی است. این همان چیزی است که باید از چین و کره یاد بگیریم.»

گران توریسمو ۵ بالاخره آمد



گران توریسمو ۵ بالاخره در انگلیس و آمریکا عرضه شد. این بازی به زودی در استرالیا نیز عرضه می‌شود. در این بازی ۱۰۳۱ خودرو و ۷۱ جاده وجود دارد. به گزارش گیم اسپات، در این بازی ماشین‌های پایه‌ای همچون هوندا آکورد و فورد کا وجود دارد. تا لامبورگینی مورچیو لاگو و مک لارن اف وان. همچنین ناشر این بازی تایید کرد که در این بازی سیستم داینامیک هواستاتی وجود دارد و نقشه‌ها به صورت کاملا پویا تغییر آب و هوا می‌دهند. قسار بود گران توریسمو ۵ در سال ۲۰۰۶ برای کنسول پلی استیشن ۳ عرضه شد که به دلایل مختلف عرضه آن به تعویق افتاد.

کار تون اساسین می‌آید

این هفته قرار است در شبکه اکس باکس لایو و پلی استیشن ۴، انیمیشن‌های بازی اساسین کرید عرضه شود. ماجرای این انیمیشن بین قسمت‌های ۲ و ۳ این بازی اتفاق می‌افتد.

به گزارش IUP، این انیمیشن، «تسلط» نام دارد و قرار است درباره ازوی آدیتوره، قهرمان داستان اساسین کرید ۲ به بعد باشد. همچنین قرار است انیمیشن دیگری با مضمون شخصیت منفی بازی، یعنی سزاره بورگیا نیز ساخته شود. بازی بعدی اساسین کرید انتهای ماه جاری میلادی عرضه می‌شود.

ASSASSIN'S
CREED
ASCENDANCE



توسعه دهنده: Sonic Team
ناشر: Sega
ژانر: سکوبازی
بستر: Wii

هیچ چیز جای یک سکوبازی اصیل را نمی‌گیرد یک کلیشه خوب

ربات‌ها در این سکوبازی فوق سریع، کلید اصلی است. سونیک کارلر در میان سونیک‌های قبلی که بعضا یک شاهکار و گاهی یک ناامیدی بودند، نسخه خوبی است.

را طراحی کرده که اکشن خوب و سریعی دارد. قابلیت‌های پرزرق و برق جدیدی هم به بازی اضافه شده‌اند، هر چند فرمول اساسی سونیک را زیر سوال نمی‌برند و هنوز به دست آوردن حلقه و استفاده از

پس از دنباله‌های وفادارانه، اما ناپایدار سونیک جوجه‌تیغی ۴ (Sonic the Hedgehog)، سونیک کارلر (Sonic Colours) غافلگیرکننده است. در این دنباله، سونیک ظاهر سه‌بعدی جدیدی

بازی موبایل

بازی‌های تابستانی



حالا که زمستان کم‌کم از راه می‌رسد و دیگر خبری از هوای گرم و آفتاب پر قدرت تابستان نیست، داشتن یک بازی تابستانی در گوشی تلفن همراه می‌تواند جالب باشد.

بازی‌های تابستانی تولیدی Epyx، اتفاق‌های جالبی در خود دارد، موسیقی‌اش دل‌انگیز است و می‌توان رویدادها را حتی به صورت چند نفره نیز انجام داد.

بازی‌خورهای قدیمی حتما زمان کمودور ۶۴ را به خاطر می‌آورند که بازی‌های این چنینی مثل Decathlon چقدر هیجان به آن دستگاه کوچک و ساده می‌آورد. حالا همین لذت را در یک گوشی موبایل تصور کنید. این بازی همانند دیگر بازی‌های استاندارد دوومیدانی است. ۷ رویداد مختلف برای رکوردشکنی وجود دارد که آنها را پشت سر هم بازی می‌کنید. همچنین می‌توانید برای بهبود رکورد هر کدام از این هفت رویداد را به تنهایی بازی کنید.

گرافیک این بازی، برای یک بازی موبایل فوق‌العاده است و پس‌زمینه‌ها و انیمیشن‌ها مناسب طراحی شده‌اند و حرکات کاراکترها نرم و بدون ایراد است. ضرباتنگ این بازی سریع است و برای سفرهای کوچک درون شهری مناسب می‌باشد.

بازی آنلاین

شاه را غذا بدهید

پر کردن شکم پادشاهان و درباریان از قدیم دردمسری برای آشنیزان بوده است. بازی شاه را غذا بدهید، از همین موضوع سرچشمه گرفته است. در این بازی ساده هدف این است که تا آنجا که می‌توانید کیک‌ها را روی هم انبار کنید و به موانع هم برخورد نکنید. وقتی که به بالاترین حد ممکن جمع‌آوری رسیدید، حالا باید شاه را کنترل کنید که تا جایی که می‌تواند کیک بخورد! در این بازی، حرکات ترکیبی، آیتم‌ها و بهتر شدن مهارت، ارتقای تجهیزات و نشان لیاقت نیز وجود دارد.

همچنین می‌توان از ویرایشگر کیک داخل بازی استفاده کرد تا کیک مخصوص سراسر بازی را با سلیقه خود درست کنید. از نکته‌های جالب این بازی آنلاین این است که کیک‌های برگزیده ویرایشگر در نگارش آیفون این بازی که در آینده نزدیک عرضه می‌شوند، حضور خواهند داشت. برای این بازی سرگرم کننده به لینک زیر بروید:

<http://www.feedtheking.com>



توسعه دهنده: Treyarch
ناشر: Activision

ژانر: تیراندازی اکشن اول شخص
بستر: Xbox 360• PS3• DS• Wii• PC

عکس: lup

عینک و تلویزیون مناسب داشته باشید، لذت دوچندانی نصیبتان خواهد شد.

هر چند این بازی نتوانسته استانداردهای خودش را خیلی بالاتر از سری موجود ببرد، اما به نوبه خودش فوق‌العاده است. حالت‌های جدید و مکانیک بازی انرژی خوبی تزریق می‌کند و کمپین جدید آن یکی از بهترین کمپین‌هایی است که تاکنون در بازی‌ها عرضه شده است. در این بازی تقریباً تلاش شده همه جور سلیقه را راضی نگه دارند و البته به خوبی هم از عهده این کار برآمدند. شاید تنها نکته بد بازی، کوتاه بودن کمپین آن باشد که در مقایسه با لذتی که در بازی آنلاین انتظار آدم را می‌کشد، کاملاً قابل اغماض است.

منبع: گیم اسپات

دارد که در آن از بیشتر قابلیت‌های هسته اصلی بازی استفاده شده است. بخش آموزش نبرد، محیط آنلاینی را شبیه‌سازی می‌کند که دشمنان شما کامپیوتر هستند و می‌توان در آن سختی بازی را تعیین کرد، به این ترتیب دست خالی به سراغ رقابتی انسانی نخواهید رفت. در همین مرحله نیز می‌توان امتیاز جمع کرد و تنگ بیشتری گرفت. حالت دیگر، تاتار است و می‌توانید در آن بازی‌های قبلی خود را ببینید. از آنها عکس بگیرید و با جامعه هواداران این بازی به اشتراک بگذارید. همچنین می‌توان بخش‌های مختلف بازی را به هم چسباند و یک کلیپ ۳۰ ثانیه‌ای درست کرد و به دیگران نشان داد. گفتنی است این بازی را می‌توان به شیوه استریوسکوپیک ۳بعدی نیز بازی کرد و اگر کابل،

مقاومت کنید. نقشه‌ها و کاراکترهایی که در این حالت می‌توان انتخاب کرد، حس و حال دیگری به فضای بازی می‌دهد. با این وجود، بیشتر بخش‌های این حالت مشابه با حالت قبلی است و این تنها حالت بازی کال او دوتی است که می‌توان علیه کامپیوتر و تا ۴ نفر بازی کرد. تنها حالت همکاری دیگر آن، سیستم تقسیم تصویر و بازی ۴ نفره آنلاین است که تعداد ماموریت‌های اندکی دارد.

همچنین دو حالت جدید در این سری بازی وجود

می‌شود این کاراکتر را خوب برانداز کرد که یا در دمو بازی باشید، یا یکی دو ثانیه اول هر مرحله باشد. در بیشتر مواقع، دوربین آنقدر عقب می‌آید که مسیر روبه‌رو را بتوانید خوب ببینید.

بازی به طور کل در فضای شبه دوعیدی و در محیطی سه‌بعدی است که سونیک با سرعت خارق‌العاده خود مراحل مختلف را پشت سر می‌گذارد. بین مراحل، اتفاقات زیادی می‌افتد که همه این اتفاقات محدود به ویسپ‌ها نمی‌شود. ویسپ‌ها رنگ‌هایی هستند که بازی بر اساس آنها نامگذاری شده است. وقتی ویسپ‌ها را آزاد می‌کنید، سونیک می‌تواند از این ویسپ‌ها استفاده کرده تا قابلیت جدیدی بر اساس رنگشان دریافت کند. این قابلیت‌ها از حالت شبه‌پروازی گرفته تا حالت موشکی که تا ارتفاعات زیاد شما را پرتاب می‌کنند، متغیر است. این قابلیت‌ها هر چند رنگ و بویی تازه به سونیک داده‌اند، اما هیچ چیز مثل گلوله‌شدن و سریع‌رفتن سونیک لذتبخش و مفید نیست. ویسپ‌ها به طور خاص چاشنی‌های لذتبخش بازی به شمار می‌روند که ضروری نیستند و نبود آنها مشکلی ایجاد نمی‌کند.

سیستم کنترل حرکتی بازی کار خاصی انجام نمی‌دهد و با تکان دادن دسته وی، تنها می‌توانید ویسپ‌ها را کنترل و فعال کنید. هر چند پیاده‌سازی خوبی انجام نگرفته و می‌توانید با یک تکان معمولی،

بازی در دنیای پارک مانند دکتر ربانیک (همان اگمن معروف) می‌گذرد. وی معتقد است به دلیل جرایمی که مرتکب شده برای جبران آن، این پارک را ایجاد کرده است. هر چند مشخص می‌شود این پارک ابزار دیگری برای امور شیطانی وی است. اگمن به دنبال مراده با نژادی بیگانه به نام ویسپ است که سونیک و تیلز، به دنبال خنثی کردن این کار وی هستند. تنها کار لازم برای خنثی کردن آقای اگمن این است که در پارک با سرعت بودید و ویسپ‌ها را ناکام بگذارید. البته پس از مدتی به این داستان سردستی که از سادگی بیش از حد رنج می‌برد، علاقه‌مند خواهید شد. شاید این دیالوگ اگمن خنده‌دار باشد که می‌گوید: «من می‌دانم که هر دفعه این رو می‌گم، ولی این دفعه واقعا چیزی جلوی منو نمی‌گیره!»

صحنه بازی در ۶ دنیا با تم‌های مختلف می‌گذرد و در میان آنها، کوهستان شیرین و پارک آکواریموم هم جالب‌ترند. مراحل بازی با خلایق و رنگ آمیزی مناسبی طراحی شده است. طراحی‌ها هنرمندانه است و در کنسول وی می‌توان یکی از بهترین طراحی‌های محیط بازی را به سونیک کالرز داد. در یکی از مراحل که در محیطی شبیه به فضای خارج از جو بازی می‌کنید، قطعاً یاد سوپرماریو کالاکسی می‌افتید. در نماهای نزدیک، انیمیشن‌های سونیک کاملاً زنده طراحی شده‌اند ولی مشکل آنجاست که فقط زمانی

نقل و نقدی بر ال کامپ شانزدهم



عکس: بهمن صالحی

رایانه شخصی دارید؟ از اینترنت استفاده می کنید؟ از نرم افزارهای کاربردی بهره می برید؟ برای امنیت اطلاعات و سیستم خود فکری کرده اید؟ سرگرمی های رایانه ای برای شما جذاب است؟ در سازمان خود توانسته اید از رایانه و راهکارهای آن استفاده کنید؟ آیا از خدمات الکترونیکی شرکت ها و سازمان ها استفاده می کنید؟ اگر جواب شما به این سوالات مثبت است، نمایشگاه ال کامپ می تواند برایتان مفید و جذاب باشد.

روی خط ال کامپ

اصطلاح ال کامپ ELECAMP مخفف عبارت Electronics, Computer & E-Commerce و به مفهوم نمایشگاه بین المللی الکترونیک، رایانه و تجارت الکترونیکی است که به صورت سالانه در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار می شود. شانزدهمین ال کامپ با حضور حدود ۴۵۰ شرکت مختلف در حوزه های مختلف فناوری اطلاعات در مساحتی بالغ بر حداقل ۲۱ هزار مترمربع از ۱۷ آبان امسال در محل نمایشگاه های بین المللی آغاز به کار کرد و ۲۰ آبان به کار برگزاری نمایشگاه، رشد ۳۰ درصدی داشته اما باز هم برخی فعالان این حوزه به دلیل بر شدن ظرفیت موفق به حضور در نمایشگاه نشدند.

آمار دقیق ارائه نشد

طبق اصل گزارش نویسی از نمایشگاه ها، باید آمار تفکیک شده ای از شرکت کنندگان بهدیم اما این آمار توسط مجری این نمایشگاه ارائه نشد. در کل موضوعی مانند دولت الکترونیک، سخت افزار، نرم افزار، خدمات اطلاع رسانی و دسترسی، امنیت، لوازم جانبی در این نمایشگاه تفکیک و عرضه شده بود. شرکت های تولید کننده نرم افزار، بیشترین تعداد شرکت کنندگان را داشتند و محصولات خود ام از بازی های رایانه ای، نرم افزارهای امنیتی و سیستم های مدیریتی، مالی و حسابداری را به معرض نمایش گذاشته بودند. بازی های رایانه ای که بی شک از پرفرمانترین محصولات فناوری است در ال کامپ ۲۰۱۰ دارای جایگاه ویژه ای بود و بیشترین شرکت کنندگان بازی های را مطابق احوال مخاطبان خود همچون بازی های ایرانی ارائه شده توسط شرکت های داخلی عرضه کرده بودند.

پهنای باند به ۴۷۰ گیگابایت خواهد رسید

روی خارجی ها حساب نکنید

وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه این نمایشگاه تاکید کرد که بحث فناوری اطلاعات شایسته اصلی هدفمندسازی یارانه ها است و همه اطلاعات حجیم و توسعه فناوری اطلاعات باید با مدیریت و توسعه این بخش صورت بگیرد. مهندس رضا تقی پور با بیان این که راهبردهای اصلی در کارگروه فاوا بر مبنای توسعه صنعت و فناوری بومی در توسعه فناوری اطلاعات شکل گرفته است، اظهار کرد:



راهبردی اول این است که کشور در این حوزه نباید بر منابع خارجی و شرکت های صاحب صنعت در کشورهای دیگر تکیه کند ولی باید دانست که اصلی ترین راهبردی همان توسعه صنعت و فناوری بومی است.

وی درباره پهنای باند و برنامه های این وزارتخانه گفت: پهنای باند یکی از حوزه های زیرساختی ICT است که تا امسال شاهد تحقق ۲ برابر شدن ظرفیت ها نسبت به قبل بودیم و امیدواریم این میزان نیز به ۴۷۰ گیگابایت بر ثانیه افزایش یابد که می تواند جوابگوی همه فعالیت های موجود در کشور باشد.

تقی پور درباره طرح دور کاری هم خاطر نشان کرد: رئیس جمهور در نشست با وزیران خود از آنها خواسته به معاونان خود ابلاغ کنند که کارها و فعالیت ها از این پس به صورت دور کاری انجام شود.

وی تصریح کرد: امیدواریم در نمایشگاه های سال آینده شاهد حضور پررنگ تری از فعالان داخل کشور باشیم، چون نباید روی خارجی ها حساب کرد؛ در حالی که باید از آنها استفاده لازم را برد.

ما بزرگ ترین مصرف کننده و تولید کننده

اطلاعات هستیم

حاجی بابایی وزیر آموزش و پرورش، این وزارتخانه را عمده ترین مصرف کننده و تولید کننده و ذخیره کننده اطلاعات دانست و گفت: اتصال ۶۰ هزار نقطه از مدارس کشور به اینترنت ملی، استخدام ۲۰۰ نخبه برای فناوری استان ها، تهیه نقشه راه مدارس هوشمند در کشور، تشکیل شبکه رشد، ثبت نام اینترنتی برای اولین بار در آموزش و پرورش، راه اندازی سامانه های جامع آموزشی، برنامه ریزی آماری، مدیریت پرسنل، اتوماسیون اداری و سیستم های متمرکز تحت وب از جمله اقدامات این وزارتخانه در جهت توسعه فناوری اطلاعات است.

باید سالی ۱۰۰ درصد رشد کنیم

مهندس رحمتی، رئیس سازمان نظام صنفی و رایانه کشور تصریح کرد: اعتقاد ما به عنوان نماینده بخش خصوصی این است که فضای حال حاضر IT با تصورات و چشم انداز ایران فاصله معناداری دارد که برای پوشش این فاصله باید نوعی تغییر و بازنگری در نگرش دولتی ها و همچنین فعالان بخش خصوصی شکل بگیرد.

او گفت: پیش بینی رشد اقتصادی سالانه حداقل ۸ درصد، در گرو آن است که حداقل صد درصد رشد سالانه در صدور کالا و خدمات فنی در حوزه IT داشته باشیم و این شاخص ها و معیارهای بلند مستلزم عزمی جدی است و رویکرد صحیح دولت می تواند طلایه دار ورود به این بخش مهم باشد. افزود: سازمان نظام صنفی رایانه ای به عنوان نماینده اصحاب IT و بخش خصوصی ضمن اعلام آمادگی

شاید نداشتن غرفه آرایبی در حد ارائه خدمات و تساختن و تریتری برای وزارتخانه های مختلف را بتوان دلیلی برای عدم توانایی آنها در جلب نظر مخاطب دانست. دستگاه های گوناگون، پورتال های مختلف و متنوعی ایجاد کرده بودند، اما استانداردسازی آنها کاملاً متفاوت و نیازهای کاربران تنها از دید مدیران همان سازمان تشخیص و ارائه شده بود و مخاطب کمترین نقشی در این میان نداشت. این موضوع به حدی واضح بود که نسرین سلطان خواه، معاون علمی فناوری رئیس جمهور طی سخنانی با بیان این که این نمایشگاه چند ویژگی برجسته داشته است، اظهار کرد: دولت، باید دولت الکترونیک را جدی بگیرد.

غیبت نام های معروف

در دنیای رایانه حرف اول و سکان حرکت در دست تعداد محدودی از شرکت ها است. شرکت هایی مانند میکروسافت، سیسکو، ایل، اوراکل و چند صد شرکت بزرگ دیگر که در شاخه های مختلف هم محصول تولید می کنند و هم علم، برخی نمایشگاه ها با حضور نام های بزرگ برگزار می شود و برخی هم بدون حضور آنها. برخی نبود شرکت های بزرگ خارجی را نشانه بی اعتباری ال کامپ تهران می دانند، اما این مسئله چندان صحت ندارد، زیرا در نمایشگاهی مانند جیتکس ۲۰۰۸، ۲۰۰۹ و حتی ۲۰۱۰ دی که با حضور چند صد نماینده و واسطه برگزار شد، به دلایل مختلفی از قبیل بحران مالی جهانی و تغییر الگوی تبلیغاتی، شرکت های بزرگ حضور نداشتند یا تنها به الصاق برنهای تبلیغاتی بسنده کرده بودند. با این که می توان با اطلاع رسانی درست، شرکت های خارجی بیشتری را به تهران آورد اما حضور خارجی ها یک الزام نیست.

جای خالی تحقیق و توسعه

نکته دیگر ال کامپ امسال حضور کم رنگ شرکت های تحقیقاتی فناوری اطلاعات بود و بیشتر حاضران فقط فروشندگان نرم افزارهای خارجی بودند. بی شک ادامه این حرکت یعنی دور شدن شرکت های R&D از مخاطبان و تولید کنندگان محصول در بازار نگران کننده است. البته حضور مراکز مانند شورای عالی اطلاع رسانی و مرکز گسترش فناوری اطلاعات مگفا را می توان نقطه امید در این راه دانست.

رومانی از یک نرم افزار خط فارسی

نرم افزار غلطابی املائی کاملاً فارسی به نام «ویراستار» در شانزدهمین نمایشگاه ال کامپ از سوی دبیرخانه شورای عالی اطلاع رسانی رومانی شد.

حجت الاسلام سعید سالاریان، قائم مقام شورای عالی اطلاع رسانی با اشاره به تلاش یکساله کارگروه خط و زبان فارسی برای عرضه این نرم افزار، بر نقش خط و زبان فارسی در محیط رایانه ای برای ارائه خدمات الکترونیک تاکید و اظهار کرد: خدمات الکترونیک نیازمند رابطی است که ارائه آن از طریق این ملزومات برای تمامی اقشار قابل استفاده باشد.

نسخه اصلی این نرم افزار در روزهای جاری روی سایت این شورا قرار خواهد گرفت.

کرک، خوب یا بد؟

در این نمایشگاه حضور شرکت های ارائه کننده نرم افزارهای ففل شکسته یا همان کرک شده پررنگ بود. این که نفس این کار درست نیست و اصولاً حقوق انسان های دیگر را تضییع می کند، اما وقتی قانون کپی رایت اجازه چنین استفاده ای را داده به فروشندگان آن نمی توان خرده گرفت و برای سوال و بازخواست بهتر است سراغ مسئولان نمایشگاه رفت که آیا توجهی برای این کارشان دارند یا نه؟

در پایان

ال کامپ شانزدهم با تمام حواشی تمام شد و حالا مجریان باید به این فکر باشند که کمبودها و مشکلات را برای دوره های بعد برطرف و مدیریت کنند و امیدواریم در نمایشگاه سال بعد حداقل از چند نمونه فناوری واقعی رونمایی شود.

مجدد برای تجدید قوا، آماده همکاری در همه زمینه ها از جمله ارائه الگوی مشخصی برای صنعت و ظرفیت های مناسب برای صدور کالا و خدمات نرم افزاری است.

در حاشیه نمایشگاه نیز نیاز زاکا، نایب رئیس اتحادیه جهانی فناوری اطلاعات که به دعوت سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور به ایران آمده بود، طی نشستی با اشاره به ظرفیت های برگزاری این نمایشگاه گفت: متراژ نمایشگاه ال کامپ در مقایسه با نمایشگاه جیتکس به مراتب بزرگ تر و تعداد شرکت های حاضر هم بیشتر است. به گفته نایب رئیس اتحادیه جهانی فناوری اطلاعات، حجم گردش مالی در این اتحادیه بالغ بر ۴۴۰۰ میلیارد دلار است.

پای صحبت غرفه داران

پای صحبت غرفه داران که نشستیم برخی راضی و برخی ناراضی بودند. اشکال عمده ای هم که می گرفتند، نبود اینترنت مناسب برای ارائه خدمات و تهیه به نامناسب سالن ها و بی نظمی های اجرایی بود. برخی از مکان نامناسب خود گله داشتند و برخی هم نبود امکانات ارتباطی را دلیل اصلی ناراضی بودن خود می دانستند. البته بعضی از غرفه داران هم ایجاد چنین بازار خوبی را دلیل یک پیشرفت مالی می دانستند و می گفتند با ایجاد امکان برقراری ارتباطی خوب با مشتریان مان توانستیم شرایط مالی بهتری را برای خود فراهم کنیم، اما در کل غرفه داران از ساعت برگزاری و زمان کم نمایشگاه گله داشتند.

Data center چیزی بیشتر از یک رایانه

مرکز داده یا همان دیتاسنتر مجموعه ای است متشکل از چندین سرور و سایر اجزای شبکه شامل سویچ، روتر، ذخیره ساز داده، کابل های نوری، شبکه و برق که در مکان مخصوصی با طراحی خاصی از نظر مکان، حرارتی و رطوبتی، سیستم های سرماساز و سیستم های اطفاء و اعلام آتش سوزی، گردآوری و هم آرایبی (configuration) می شوند تا برای ارائه خدمات مختلفی مانند میزبانی وب سایت و... زمینه ای را فراهم کنند. حضور مراکز داده بسیار که روی خودروهای کشنده قرار داشت، جلوه خاصی به برخی سالن ها بخشیده بود.

از کوزه همان برون تراود که در اوست

سالان ۴۰ به دولتی ها اختصاص داشت و از معاونت نیروی انسانی ریاست جمهوری گرفته تا پارک های فناوری در آن جمع بودند. در این سالن ۳۵ دستگاه دولتی به صورت متمرکز حضور داشتند که به نوعی مستقل از کل نمایشگاه به ارائه خدمات، اطلاع رسانی و برگزاری نشست ها و کنفرانس های مختلف می پرداختند. وظیفه اطلاع رسانی و هماهنگ سازی تمام نشست ها و کنفرانس های این سالن هم به عهده شورای عالی اطلاع رسانی بود.



بررسی سرویس صدا روی آی پی

تکامل تلفن های دیجیتال

محمد مرادزاده

سرویس ویپ (Voice Over Internet Protocol) روشی برای انتقال سیگنال های صوتی آنالوگ (همانند صدا) در تماس تلفنی است که از بسستر اینترنت برای این انتقال استفاده می کند. برای فهم بهتر این موضوع شرکتی را در نظر بگیرید که می تواند تمام هزینه تماس های تلفنی خود را با جایگزینی سرویس ویپ به جای سیستم تلفن معمولی صرفه جویی کند. این فناوری که در نوع خود انقلابی به شمار می رود این پتانسیل را دارد که به طور کامل جایگزین سیستم فعلی مخابرات دنیا شود. در حقیقت، ویپ اختراع دوباره و هوشمندانه چرخ است. در این مطلب مفاهیم اصلی، کاربردها و پتانسیل این فناوری رو به گسترش را بررسی خواهیم کرد. یکی از ویژگی های ویپ این است که برای برقراری تماس ۳ روش مختلف دارد:

۱- ATA

ساده ترین روش برای استفاده از ویپ، استفاده از دستگاهی به نام ATA (آداپتور تلفن آنالوگ) است. این دستگاه تلفن معمولی شما را به کامپیوتر یا اینترنت متصل می کند تا بتوان از سرویس ویپ استفاده کرد. این دستگاه یک مبدل آنالوگ به دیجیتال است، سیگنال آنالوگ را از تلفن دریافت کرده و به سیگنال دیجیتال برای انتقال روی اینترنت تبدیل می کند. معمولاً شرکت های مخابراتی سرویس دهنده ویپ، این دستگاه را با سرویس خود عرضه می کنند. برخی از این آداپتورها نرم افزار مرتبط هم دارند که می توان آنها را تنظیم کرد.

۲- IP Phone

این تلفن های مخصوص در ظاهر با تلفن های معمولی تفاوتی ندارند و همانند آنها از یک گوشی و شماره گیر تشکیل شده اند. اما به جای اتصال استاندارد RJ-11، از اتصال اینترنت RJ-45 استفاده می کنند. آی پی فون ها مستقیماً به روتر متصل می شوند و سخت افزار و نرم افزار لازم را برای تماس از طریق پروتکل آی پی دریافت می کنند. تلفن های آی پی هم اخیراً تولید شده اند که می توانند به روتر وایرلس متصل شده و به صورت بی سیم تماس برقرار کنند.

۳- Computer-to-Computer

این روش قطعاً ساده ترین روش استفاده از ویپ است. در این روش برای برقراری تماس از راه دور هم نیازی به پرداخت هزینه نیست. شرکت های زیادی برای این روش سرویس رایگان عرضه کرده اند. در این روش تنها به نرم افزار، میکروفون و بلندگو نیاز است تا این سرویس فعال شود و بجز هزینه ماهانه اینترنت، معمولاً هزینه دیگری برای اتصال کامپیوتر به کامپیوتر ایجاد نمی شود.

استفاده از ویپ

شرکت های مخابراتی برای شبکه های خود از ویپ استفاده کرده و هزاران تماس را از طریق سوئیچ مداری به یک دروازه ای بی منتقل می کنند تا هزینه تماس های بین المللی خود را کاهش و پهنای باند آزاد خود را افزایش دهند. به محض این که تماس در دروازه مقصد دریافت شد، دیکمپرس شده، سرهم بندی می شود و دوباره به سوئیچ مداری محلی مخابرات مقصد منتقل می شود.

هر چند این اقدام زمانبر است اما مطمئناً به زودی تمام شبکه های سوئیچ مداری مخابراتی با فناوری سوئیچ بسته ای (Packet Switching) جایگزین می شوند. سیستم مخابراتی آی پی نسبت به سیستم سوئیچ مداری از نظر اقتصادی و نیازمندی های زیرساختی مقرون به صرفه است.

از آنجا که هر کجا اینترنت پرسرعت وجود داشته باشد، می توان از سرویس ویپ استفاده کرد، همه می توانند تلفن و ATA خود را در سفر یا زمان نقل و انتقال با خود ببرند و به همه تلفن ها دسترسی داشته باشند. یک راه دیگر، استفاده از تلفن نرم افزاری است. سرویس های تلفن نرم افزاری

تنها به یک گوشی و میکروفون نیاز دارند و از طریق سیستم تماس برقرار می کنند. از نظر سرویس دهی نیز، استفاده از ویپ منجر به بهره مندی از قابلیت هایی می شود که شرکت های مخابراتی سوئیچ مداری بابت آنها پول دریافت می کنند. برخی از این قابلیت ها به شرح زیر هستند:

- شماره گیرنده تماس
- انتظار تماس
- انتقال تماس
- تکرار شماره
- تماس سه طرفه

همچنین می توان نسبت به یک تماس خاص، عملیات خاصی انجام داد. به عنوان مثال، می توان در صورت دریافت یک تماس از شماره ای خاص، عملیات زیر را انجام داد:

- انتقال تماس به شماره دیگر
- انتقال تماس به صندوق صوتی
- ارسال سیگنال اشغال بودن
- ارسال پیام خارج از سرویس دهی
- فعال سازی سیستم تلفن گویا

تنها به یک گوشی و میکروفون نیاز دارند و از طریق سیستم تماس برقرار می کنند.

از نظر سرویس دهی نیز، استفاده از ویپ منجر به بهره مندی از قابلیت هایی می شود که شرکت های مخابراتی سوئیچ مداری بابت آنها پول دریافت می کنند. برخی از این قابلیت ها به شرح زیر هستند:

- شماره گیرنده تماس
- انتظار تماس
- انتقال تماس
- تکرار شماره
- تماس سه طرفه

همچنین می توان نسبت به یک تماس خاص، عملیات خاصی انجام داد. به عنوان مثال، می توان در صورت دریافت یک تماس از شماره ای خاص، عملیات زیر را انجام داد:

- انتقال تماس به شماره دیگر
- انتقال تماس به صندوق صوتی
- ارسال سیگنال اشغال بودن
- ارسال پیام خارج از سرویس دهی
- فعال سازی سیستم تلفن گویا

در بیشتر سرویس های ویپ می توان صندوق صوتی را از طریق ایمیل یا وب بررسی کرد. البته تمام این سرویس ها از سوی سرویس دهنده ها رایگان نیست و قیمت و خدمات هر کدام با هم متفاوت است.

سیستم مخابرات سنتی

بهتر است برای شرح بهتر سرویس ویپ، ابتدا سرویس سنتی مخابراتی سوئیچ مداری را بررسی کنیم. سیستم های فعلی تلفن روشی بسیار پایا، اما نامناسب برای انتقال تماس ها ارائه می دهند.

مفهوم سوئیچ مداری مفهوم بسیار ساده ای است که بیش از ۱۰۰ سال در شبکه های تلفنی استفاده شده است. وقتی تماسی بین دو نقطه برقرار می شود، اتصال در تمام طول تماس برقرار می ماند. از آنجا که تماس بین دو نقطه، کاملاً دو طرفه است، این اتصال را مدار می نامند و این مفهوم پایه ای شبکه های تلفنی سوئیچی (PSTN) است.

یک تماس تلفنی از طریق سوئیچ مداری به شیوه زیر کار می کند:

- ۱- گوشی را برداشته و منتظر بوق آزاد می مانیم.
- ۲- شماره مقصد را می گیریم.
- ۳- تماس از طریق مخابرات محلی به مقصد متصل می شود.
- ۴- اتصال میان دو نقطه از طریق سوئیچ های به هم پیوسته میان راه برقرار می شود.
- ۵- تلفن آن طرف زنگ می خورد و تماس برقرار می شود.
- ۶- بعد از تماس، دوباره مدار بین دو طرف آزاد می شود و می تواند توسط تماس دیگری اشغال شود.

بیباید فرض کنیم تماس برای ۱۰ دقیقه انجام بگیرد. در این زمان، مدار به طور مداوم بین این دو تلفن باز می ماند. در سیستم های اولیه مخابراتی

مخابرات دیجیتال

شبکه تلفن سوئیچ سنتی، راه حل جایگزین سوئیچ مداری است. همان طور که متوجه شدیم، هرز رفتن پهنای باند یکی از مشکلات شبکه های سوئیچ مداری است. شبکه های سوئیچ بسته ای این طور فعالیت می کنند: وقتی در حال صحبت هستیم، طرف دیگر معمولاً گوش می کند و این یعنی نصف یک اتصال دوطرفه همواره در حال استفاده است. بر همین مبنا می توانیم در نظر بگیریم که فایل ۹۶۰۰ کیلوبایتی را به یک فایل ۴۷۰۰ کیلوبایتی تبدیل کنیم تا صرفه جویی رخ دهد. همچنین مقدار قابل توجهی از تماس های تلفنی به سکوت می گذرد و ممکن است هیچ کدام از دوطرف صحبتی نکنند.

اگر بتوان این فاصله های سکوت را نیز حذف کرد، در این صورت فایل کوچکتر نیز خواهد شد. بنابراین به جای ارسال جریان دائمی از بایت ها، می توان بسته ها را زمانی ارسال کرد که تولید می شوند.

شبکه های داده ای از سوئیچ مداری استفاده نمی کنند، چون اگر اتصال دائمی با هر صفحه وبی که قرار است مشاهده شود، برقرار کنیم، سرعت اینترنت بسیار کاهش می یابد. به جای این روش، شبکه های داده به سادگی زمانی اطلاعات را ارسال و دریافت می کنند که به انتقال داده نیازی باشد. همچنین به جای انتقال تمام داده ها از یک خط اختصاصی (Dedicated) بسته های داده در یک شبکه کاملاً اشغال عبور می کنند و از هزاران مسیر مختلف و ممکن به مقصد می رسند. این روش از انتقال داده، سوئیچ بسته ای نام دارد.

سیستم های سوئیچ بسته ای از نظر اقتصادی بسیار به صرفه هستند و باعث می شود ۲ کامپیوتری که در حال تماس با یکدیگر هستند، آزاد باشند؛ ضمن این که بتوانند با کامپیوترهای دیگر نیز تماس داشته باشند.

خروجی؛ آخرین گام تولید نرم افزار

نوید حاتمی

در هفته‌های گذشته با روند تولید نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای آشنا شدیم و نرم‌افزارهایی را که در این مراحل به آنها نیازمند بودیم، بررسی کردیم. آخرین مرحله از مراحل تولید یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای، انتشار (Publish) آن است. در این مرحله باید پروژه به نحوی تنظیم شود که در همه کامپیوترها قابل اجرا باشد و به همان نحوی که در کامپیوتر ما دیده می‌شود، در کامپیوتر کاربر نیز نمایش داده شود. البته برخی تنظیمات مورد نیاز در همان مرحله طراحی باید مد نظر قرار گیرد تا خروجی مطلوب ایجاد شود از جمله:

۱- تفکیک‌پذیری (رزولوشن) پروژه
منظور از تفکیک‌پذیری همان تعداد پیکسل‌های پروژه در واحد طول و عرض پروژه است که بیانگر اندازه خروجی هنگام اجرا خواهد بود. اگر کیفیت کمتر از رزولوشن ماینیور مقصد باشد، هنگام اجرا به صورت تمام صفحه، کوچک تر از صفحه نمایش خواهد بود و اگر بزرگتر از رزولوشن نمایشگر مقصد تعریف شود، بخشی از پروژه هنگام اجرا نمایش داده نخواهد شد. برای حل این مشکل باید در آغاز طراحی نرم‌افزار، تفکیک‌پذیری استاندارد را که بیشتر کاربران از آن استفاده می‌کنند را به کار ببریم و برنامه را به گونه‌ای تنظیم کنیم که خود آن به صورت خودکار تفکیک‌پذیری ماینیور مقصد را با رزولوشن پروژه ما یکی کند.

به این منظور اگر خروجی نهایی پروژه‌مان را در نرم‌افزار MMB تولید می‌کنیم، باید در بخش Project>Project settings>Display resolution گزینه Try to change to را فعال ساخته، رزولوشن دلخواه را در قسمت جلوی آن انتخاب کنیم. با این کار، هنگام اجرای برنامه رزولوشن ماینیور مقصد به صورت خودکار به رزولوشن مورد نظر ما تبدیل خواهد شد.

۲- اندازه فایل خروجی
مورد دیگری که باید مورد توجه قرار گیرد، حجم فایل خروجی است. از آنجا که معمولاً این فایل‌ها از روی حافظه جانبی اجرا می‌شوند، اگر حجم فایل خروجی زیاد باشد، اجرای برنامه زمانبر خواهد بود. برای جلوگیری از این کندی، بهتر است اندازه فایل اجرایی اصلی، کمتر در نظر گرفته شود و در هر قسمت، فقط هنگام نیاز، فراخوانی و اجرا شود. مثلاً ابتدا به صورت اتوران فقط صفحه اول پروژه اجرا شود، سپس با انتخاب کاربر هر فصل یا قسمت برنامه، فراخوانی و

پروشن و پاسخ

آرئین ف. از سنجد - مدتی است که سرعت سیستم بشدت کم شده است. آن را با nod32 آپدیت شده چک کردم، اما چیزی پیدا نکرد. وقتی فلش مموری را وصل می‌کنم، فایلی به نام autoexec.bat به حجم یک kb ایجاد می‌کند که نمی‌دانم چیست. در ضمن فایل دیگری در هارد و به نام bootsqm هم مرتب تولید می‌شود. از طرفی سیستم من ۲ هارد دارد که گاهی هارد ساتا را شناسایی نمی‌کند و بعد از خاموش و روشن کردن chkdsk ظاهر شده و فقط در صورت رد کردن آن، سیستم بالا می‌آید و هارد ساتا شناسایی می‌شود، اما نمی‌توان روی آن فایلی کپی یا حذف کرد و سیستم هنگ می‌کند و بعد از ری استارت باز هم هارد را نمی‌شناسد (کابل هارد مشکل ندارد و در برنامه HD tune که مخصوص چک کردن هارد است پیام هشدار می‌دهد که بهتر است هارد



عکس: accessnet

همراه فایل اجرایی روی CD یا DVD کپی شوند تا در موقع لزوم فراخوانی و اجرا شوند.

برای راحتی کار و ایجاد نظم هنگام طراحی یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای بهتر است در مسیر دلخواهی از درایو کامپیوتر خود یک پوشه با نام پروژه خود بسازید و داخل آن پوشه، پوشه‌های متفاوتی برای جای دادن فایل‌های صوتی، تصویری و عکس تعریف کنید و در تعریف مسیر نسبی فایل نیز پیش از نام فایل، نام پوشه فایل مورد نظر را بیفزایید.

مثلاً برای فایل یاد شده به جای مسیر اول از مسیر: \<SrcDir>\Audio\click.mp3

استفاده می‌کنیم با این کار از شلوغی مسیر اصلی پروژه جلوگیری کرده و به صورت منظم هر فایل را در پوشه مربوط به خود قرار خواهیم داد.

برای اجرای خودکار CD یا DVD تولید شده نیز لازم است یک فایل متنی با نام autorun.inf به کمک نرم‌افزار Notepad در پوشه اصلی پروژه ایجاد کرده، داخل آن، کد زیر را قرار دهیم.

```
[autorun]
OPEN="<EXE نام فایل اجرایی>"
ICON="<ico نام آیکن>"
```

در هنگام رایت سی دی نهایی نیز کافی است فقط محتویات داخل پوشه اصلی پروژه، شامل فایل اجرایی، فایل autorun.inf و پوشه‌های حاوی فایل‌های پروژه را روی CD منتقل کنید.

فایل exe افزوده شده و حجم نهایی فایل ما بسیار زیاد خواهد بود پس برای جلوگیری از این حالت بهتر است تمامی فایل‌های استفاده شده را در کنار فایل اجرایی اولیه قرار داده و آنها را در مواقع مورد نیاز فراخوانی کنیم.

در فراخوانی مسیر فایل‌ها نیز به یک نکته بسیار مهم دقت کنید: حتماً این مسیرها به صورت نسبی در نظر گرفته شوند، یعنی از آنجا که برنامه ما از روی حافظه جانبی اجرا می‌شود و ممکن است در کامپیوتر دیگر کاربران نام‌های متفاوتی مانند D:\ یا E:\ داشته باشد، اگر ما مسیر فراخوانی فایل‌ها را به صورت مطلق مثلاً D:\click.mp3 در نظر بگیریم، کاربر باید پیش از اجرای برنامه فایل‌ها را به مسیر مذکور کپی کند.

در نرم‌افزار MMB برای تعریف مسیر فایل‌ها به صورت نسبی، کافی است از قسمت Project گزینه Path Replace را انتخاب کنید و در پنجره باز شده با مشاهده و انتخاب نوع فایل‌های خارجی استفاده شده در پروژه، روی دکمه Replace All کلیک کنید تا مسیر فایل‌های خارجی استفاده شده در پروژه به صورت نسبی تعریف شود. مثلاً مسیر فایل یاد شده به صورت: \<SrcDir>\click.mp3

خواهد بود و در این صورت فایل اجرایی از هر مسیری اجرا شود، فایل مورد نظر نیز از همان مسیر فراخوانی خواهد شد. پس کافی است همه فایل‌های استفاده شده در برنامه که مسیر آنها به صورت نسبی تعریف شده‌اند،

اجرا شود. برای کاهش حجم فایل اولیه نیز می‌توان موارد زیر را در نظر گرفت:

ا) در تولید فایل تا حد امکان از اجزای برداری (Vector) به جای اجزای پیکسلی (Raster) استفاده شود.

ب) با تنظیم دقیق بخش‌های برنامه، هر بخش به صورت جداگانه تولید و در موقع نیاز فراخوانی شود.

پ) با استفاده از برنامه‌های بهینه ساز، حجم فایل‌های فلش تولیدی خود را به حداقل مقدار برسانید.

برای این که پروژه ما هنگام اجرا وابسته به برنامه خاصی نباشد، باید آن را با پسوند exe تولید کنیم تا در تمامی سیستم‌عامل‌های ویندوز اجرا شود. البته در صورتی که از فایل‌های فلش یا pdf در پروژه استفاده کرده باشیم، حتماً باید برنامه مورد نیاز آن فایل را نیز همراه پروژه ارائه کنیم. در نرم‌افزار MMB برای تولید خروجی به صورت exe کافی است گزینه Compile از قسمت File اجرا کنید و برای این که فلش پلیر همراه فایل exe خروجی تولید شود، در پنجره ظاهر شده گزینه Embed Flash Player Runtime تیک بخورد که البته با این کار اندازه فایل خروجی اندکی بیشتر خواهد شد.

اجزای استفاده شده در نرم‌افزار به دو صورت ادغام شده در داخل برنامه (Embed) و فراخوانی مسیر فایل صوتی، تصویری و... مورد نظر (External) قابل استفاده‌اند. در حالت اول حجم این اجزا به حجم

را تعویض کنید.) آیا ممکن است این مساله به خاطر ویروس باشد؟

فایل‌های Autoexec.bat و bootsqm.dat به صورت خودکار توسط سیستم ایجاد می‌شوند و ویروس در ایجاد آنها دخالتی ندارد. با توجه به این که با آنتی‌ویروس هم سیستم خود را کنترل کرده‌اید، بعید به نظر می‌رسد سیستم ویروسی باشد. با توجه به توضیحاتی که داده‌اید، به نظر می‌رسد مشکل سیستم سخت‌افزاری باشد.

হারدهای خود را به طور مجزا روی سیستم کنترل نمایید (از لحاظ شناسایی و پارتیشن‌بندی). مادربرد خود را نیز کنترل کنید؛ چنانچه هاردها به طور مجزا مشکلی نداشته باشند، پس ترکیب هاردها روی سیستم مناسب نیست، یعنی با توجه به تفاوت سرعت ورود و خروج اطلاعات در هاردها، انتقال اطلاعات با تاخیری مواجه می‌شود که ممکن است مشکلات بعدی را در پی داشته باشد.

الهام عظیمی - چند روزی است وقتی وارد yahoo mail می‌شوم، محیط ایمیل به هم ریخته است.

از IE8 استفاده کردم، ویندوزم را عوض کردم، IE6 را نصب کردم؛ باز هم مشکلم حل نشد. البته وقتی از کامپیوتر دیگری استفاده می‌کنم چنین مشکلی ندارم. می‌خواستم بدانم راه‌حلی برای این مشکل وجود دارد یا خیر؟

منظور از به هم ریختگی چیست؟ ممکن است در Browser سیستم، نرم‌افزارهای جانبی (مانند فلش پلیر) نصب نشده باشد و همین باعث عدم نمایش صحیح صفحه شود. معمولاً چنین مشکلاتی مربوط به تنظیمات صفحه میل هستند و نیازی به تعویض ویندوز نیست. در بیشتر ارائه‌دهندگان خدمات پست الکترونیکی، تنظیماتی برای چگونگی نمایش صفحه میل وجود دارد.

Programming

برنامه نویسی

محاسبات عددی مدرن در کامپیوتر

فاکتوریل غیر بازگشتی



امیربهاءالدین سبط الشیخ

۲ ریاضیدان به نامهای ویلهلم اکرمن و گابریل سودن که در دانشگاه دیوید هیلبرت در رشته مبانی محاسبات مطالعه و تحقیق می کردند، تابعی به نام اکرمن ارائه کردند. این تابع یک تابع بازگشتی درجه اول مثل فاکتوریل نیست، ولی آنها اثبات کردند با یک کامپیوتر، پردازشگر سریع و حافظه‌های بزرگ می توان آن را محاسبه کرد.

این تابع به صورت زیر تعریف می شود.

$$A(n, n) = \begin{cases} n+1 & \text{if } n=0 \\ A(n-1, 1) & \text{if } n>0 \text{ and } n=1 \\ A(n-1, A(n, n-1)) & \text{if } n>0 \text{ and } n>1 \end{cases}$$

اگر تابع را بررسی کنیم، متوجه می شویم که پس از هر مرحله برای m دو حالت اتفاق می افتد:

۱- مقدارش کم می شود.

۲- مقدار m تا زمانی ثابت می ماند که مقدار n آنقدر کاهش بیاید تا به صفر برسد و از آن پس مقدار m کم می شود.

پس مطمئن هستیم که m بالاخره بعد از چند مرحله کاهش می یابد تا به صفر برسد و سپس مقدار n یک واحد افزایش پیدا می کند. وقتی m به صفر برسد، تابع اکرمن به جواب رسیده است. اما نکته این است که به ازای تمامی مقادیر ورودی m میزان رشد n یکسان نیست و برای بعضی از مقادیر m میزان رشد n بشدت زیاد خواهد بود. مثلا برای مقدار ۳ ورودی برای m در مرحله m خروجی تابع برابر $3-2^{(3^2)}$ می شود. برای مقادیر کوچکتر از ۳ خروجی، تابع از این مقدار نیز کمتر می شود اما برای مقادیر بزرگتر مساوی با ۴ خروجی، تابع بسیار بزرگ می شود. مثلا برای ورودی m برابر ۴ و n برابر ۴ مقدار تابع عددی برابر $3-2^{2^{65533}}$ می شود که عددی بسیار بزرگ است. همان طور که مشخص است به ازای مقادیر بزرگتر مساوی ۴، رشد n بسیار زیاد است و نمی توان آن را حساب کرد.

تابع اکرمن تک متغیر

اگر تابع اکرمن را به صورت Ackerman (n, n) تعریف کنیم به یک تابع تک متغیر تبدیل می شود که رشد مقادیر آن بسیار زیاد است و نسبت به توابع دیگر تک متغیر دارای رشد سریع تری است.

تابع معکوس اکرمن

این تابع به صورت زیر تعریف می شود:

$$a(m, n) = \min\{i \geq 1 : A(i, \lfloor n/a \rfloor) \geq \log_2 n\}$$

که نسبت به خود تابع اکرمن رشد سریع تری دارد. حال چگونه برنامه های بنویسیم که تابع اکرمن را به ازای ۲ مقدار ورودی حساب بکنند؟ برای حساب کردن این تابع در اینجا از ۳ روش استفاده و سرانجام آنها را با هم مقایسه می کنیم.

روش اول

روش اول به صورت بازگشتی است. یعنی آنقدر تابع را فراخوانی می کنیم که مقدار n به صفر برسد. کد این روش به صورت زیر است:

```
}
return n + 1;
}
```

این حلقه تا زمانی اجرا می شود که مقدار m برابر صفر شود، شرط بازگشت به خود تابع این است که آرگومان n برابر صفر نشود. اگر تابع را با m و n صفر فراخوانی بکنیم تابع $n+1$ را برمی گرداند. (البته این روش تا حدودی شبیه به روش بازگشتی است به خاطر این که وقتی n ورودی برابر صفر نشود تابع دوباره به خودش باز می گردد).

روش سوم

روش سوم با استفاده از فرمول است. در این روش ورودی ها فیلتر می شوند و سپس نتایج مشابه آنها به خروجی می رود. ممکن است این روش یک مقدار ابتدایی باشد اما از آنجا که اگر اکرمن از یک مقداری بزرگتر باشد برای کامپیوترهای شخصی غیر قابل محاسبه می شود، پس نیازی به انجام محاسبات برای همه نوع ورودی ها نیست و از نتایجی که دیگران به دست آورده اند استفاده می شود. کد این روش به صورت زیر است:

```
unsigned int formula_ackermann(unsigned
int m, unsigned int n) {
calls++;
while(1) {
switch(m) {
case 0: return n + 1;
case 1: return n + 2;
case 2: return (n << 1) + 3;
case 3: return (1 << (n+3)) - 3;
default:
if (n == 0) {
n = 1; }
else {
n = formula_ackermann(m, n - 1); }
m--;
break; }
}
```

```
unsigned int naive_ackermann(unsigned
int m, unsigned int n) {
calls++;
if (m == 0)
return n + 1;
else if (n == 0)
return naive_ackermann(m - 1, 1);
else
return naive_ackermann(m - 1, naive_
ackermann(m, n - 1));
}
```

این تابع ابتدا بررسی می کند که اگر m برابر صفر بود، مقدار $n+1$ را به خروجی برمی گرداند. در غیر این صورت آنقدر به صورت بازگشتی اجرا می شود تا مقدار n به صفر برسد و اگر برابر صفر شده، تابع خودش را ورودی $m-1$ و n فراخوانی می کند.

روش دوم

روش دوم به صورت تکراری است. یعنی برای محاسبه مقدار تابع از یک حلقه استفاده می کنیم. این روش تقریباً شبیه روش قبلی است. کد این روش به صورت زیر است:

```
unsigned int iterative_ackermann (unsigned
int m, unsigned int n) {
calls++;
while (m != 0) {
if (n == 0) {
n = 1; }
else {
n = iterative_ackermann(m, n-1); }
m--;
```

همان طور که مشخص است این تابع برای برخی ورودی های خاص مقدار ثابت را که از یک فرمول به دست آمده برمی گرداند و اگر خارج از آن محدوده باشد و کامپیوتر نتواند آن را حساب بکند برای محاسبه آن از مقادیر قبلی استفاده می کند. اما با مقایسه ۳ روش بالا، همان طور که از توضیحات بر می آید قطعا روش سوم سریع ترین راه است. حالا از روش های دوم و اول کدام بهتر است؟ برای جواب به این سوال روش های فوق را با مقادیر ۱ و ۱ به عنوان ورودی آزمایش می کنیم. نتیجه از این قرار است:

Naive: 65533 (2862984010 calls)
Iterative: 65533 (1431459240 calls)
Formula: 65533 (2 calls)

همان طور که می بینید میزان فراخوانی در تابع تکراری نسبت به تابع بازگشتی کمتر است، آیا برای همه نوع مقادیر نیز به همین منوال است؟ جواب این سوال به عهده خواننده گذاشته شده است.

فلازیا کتاب
آموزش زبان برنامه نویسی
فلازیا کتاب
آموزش زبان برنامه نویسی
فلازیا کتاب
آموزش زبان برنامه نویسی

پیشگامان تهران
آموزش تخصصی
فلازیا کتاب
آموزش زبان برنامه نویسی
فلازیا کتاب
آموزش زبان برنامه نویسی

۲ - چنانچه فایل روی فلش نیاز دارید آن را روی هارد ذخیره کرده و سپس فلش را به صورت FAT32 فرمت کنید. قالب بندی دیسکها (هارد یا فلش) برای ذخیره اطلاعات حجیم نقش موتوری دارد. در بیشتر موارد، پس از فرمت مشکل Write Protect برطرف خواهد شد.

احمد از اهواز - می خواستم بدانم آیا همه مرورگرهای اینترنت برای نمایش صفحاتی که قبلا مشاهده شده از تاریخچه (history) استفاده می کنند؟ اگر امکان دارد مرورگری با این قابلیت (عدم باز کردن مجدد صفحه) معرفی کنید. تقریباً تمام مرورگرهای اینترنت به دلیل مزایای فراوان، این قابلیت را در خود دارند که امکان تنظیمات دلخواه روی آن نیز وجود دارد. بنابراین با هر کدام از آنها و تنظیمات دلخواه، می توان ردپای صفحات قبلی را پاک کرد و دیگر در History آن را نداشت.

نسیم خمیسی - من روی فلش مموری، ۲ فایل ویدئویی ذخیره کردم. پس از مدتی که خواستم آنها را پاک کنم ارور زیر ظاهر شد:

the disk is write-protected.
remove the write-protection or user another disk.
چندبار به این مشکل برخورددم حتی آن را با آنتی ویروس avira 2010 و ویروس کشی کردم ولی فایده نداشت.

این مشکل ارتباطی با ویروس ندارد. ابتدا کنترل کنید آیا دکمه ای برای Protect روی فلش وجود دارد یا خیر؟ چنانچه وجود داشت با تغییر وضعیت آن مشکل برطرف خواهد شد، اما اگر چنین دکمه ای وجود نداشت، راه به شما پیشنهاد می دهیم:

۱ - می توانید با استفاده از نرم افزارهای ویژه این کار، حالت Write Protect را از فلش خود بردارید.

قلم سحرآمیز

جواد ودودزاده

با کمی کنجکاوی در دنیای محصولات متصل وایرلس، ضبط صدا و لوازم دارای ورودی قلم، بسادگی می‌توان متوجه سطره گسترده شرکت لایو اسکرایب (Livescribe) بر بازار این محصولات شد که جدیدترین این محصولات قلم هوشمند Echo Livescribe است.

مشخصات

این قلم هوشمند نسبت به مدل‌های پیشین، طرح لاغرتری پیدا کرده و هماهنگی و تشریک مساعی بیشتری با انواع موجود برنامه‌های نرم‌افزاری کاربردی دارد و هنوز هم مثل نسل‌های پیشین‌اش، قلم‌های آکو نیز از بزرگترین مزیت و توانایی قلم‌های سری قلم‌های سری پالس (Pulse)، یعنی قابلیت ضبط متون نوشته شده و همگام کردن آنها با صداهای ضبط شده زنده و امکان مدیریت آسان نسخه‌های کپی دیجیتال از هر دو نوع صوتی و متنی را دارند. به‌رغم لاغرتی بودن قلم آکو از پالس، هیکل نه چندان کوچک آن با اندازه ابعاد ۰/۵ در ۶/۲ در ۰/۸ اینچ و وزن سنگینش باعث شده که بیشتر شبیه ماژیک به نظر برسد تا قلم. ناحیه لاستیکی نزدیک به نوک آن، در دست گرفتن را بسیار راحت کرده است.

قابلیت‌ها

در نوک قلم آکو قطعه‌ای وجود دارد که یک دوربین فرورسوخ بر سرعت است و توانایی کپچر (capture) کردن



عکس: pcmagazine.com

تا ۷۰ قاب تصویر (فریم) در هر ثانیه را دارد. این دوربین هر چه را که شما روی کاغذهای یادداشت (برگه‌های نه چندان سفیدی که این شرکت برای استفاده همراه این قلم هوشمند فراهم کرده است) بنویسید، کپچر می‌کند. پس از متصل کردن قلم به رایانه، می‌توانید نسخه‌های دیجیتال دست‌نوشته‌های خود را به رایانه دست‌نکاپ یا لپ تاپ خود

همزمان صدا را نیز داشته باشند، کاربرد دارد. برای انجام این کار، همزمان با نگارش روی کاغذ، دکمه Play را کلیک کنید، خواهید دید که صدا از همان نقطه‌ای که شروع به نوشتن کرده‌اید، به وضوح ضبط شده است. شما می‌توانید صدا را توسط قلم پخش کرده یا به رایانه PC یا مک (Mac) در جایی که همه خطوط نوشته‌های قلم آکو شما همراه صدا ذخیره شده و قابل بازیابی و بازپخش هستند، وارد کنید. قلم آکو در ۲ مدل ۴ گیگابایتی با قیمت ۱۶۹ دلار و ۸ گیگابایتی ۱۹۹ دلار که به ترتیب قادر به ضبط ۴۰۰ یا ۸۰۰ ساعت فایل‌های صدا هستند، قابل دسترس است. قلم لایو اسکرایب پلی، مدرن و پیشرفته بین نوشته‌های دستنویس آنالوگ شما و دنیای کلمات دیجیتال و همچنین یک دستگاه ضبط و پخش بسیار عالی است که می‌تواند وسیله‌ای مفید برای آسانی کار دانشجویان، نویسندگان و خبرنگاران باشد.

مزایا

یادداشت‌های دستنویس متنی و صوتی را به‌صورت دیجیتال کپچر می‌کند
میکروفن بسیار حساسی دارد
اشکال و طرح‌ها و متون می‌توانند به‌صورت آنلاین به اشتراک گذاشته شوند
کتابخانه برنامه‌های کاربردی مخصوص آن در حال رشد و گسترش است

معایب

حجم است
نوک قلم خیلی دقیق نبوده و تویب شکل است
نیاز به کاغذ یادداشت چاپی مخصوص دارد.
منبع:

<http://pcmagazine.com>

پاسخ ارزان هند به لپ تاپ لوحه‌ای آپید

رایانه‌های همراه لوحه‌ای، راه زیادی را از گذشته تاکنون، با تاریخچه‌ای آکنده از ناکامی، طی کرده‌اند، اما سرانجام به لطف موفقیت لپ تاپ لوحه‌ای (تبلت) Apple iPad توانستند محبوبیت خوبی را بین کاربران کسب کرده و در بازار لپ‌تاپ‌ها جایگاه ویژه‌ای را برای خود به‌دست آورند. لپ‌تاپ لوحه‌ای آپید که قیمت آن از ۴۹۹ دلار شروع می‌شود، هنوز برای خیلی‌ها وسیله‌ای گران به حساب می‌آید.

به همین دلیل دولت هند تصمیم گرفته تا با ارائه یک نمونه آزمایشی از لپ‌تاپ‌های لوحه‌ای ارزان، قیمت این نوع از رایانه‌های همراه را کاهش دهد. بر اساس این طرح دولت هند اعلام کرده است که قصد دارد یک لپ تاپ لوحه‌ای ارزان را با قیمت ۳۵ دلار تولید و در دسترس عموم قرار بدهد. این دستگاه که می‌تواند تعدادی از قابلیت‌های پایه رایانه‌ای مانند براوز کردن به وب و کنفرانس ویدئویی را ارائه کند، بنیاداً تا در سال ۲۰۱۱ به‌صورت گسترده‌ای در دسترس دانش‌آموزان هندی قرار بگیرد.

این وسیله برای اولین بار در یک برنامه تلویزیونی به نام (Gadget Guru) توسط وزیر توسعه منابع انسانی هند به معرض دید عموم گذاشته شد.

دولت هند تلاش می‌کند تا قیمت این لپ‌تاپ‌های لوحه‌ای را از ۱۵۰۰ روپیه (۳۵ دلار) تا حد ۱۰ دلار پایین بیاورد و بر همین اساس از شرکت‌های تجاری و کارخانه‌های تولیدی دعوت به عمل آورده است تا برای تولید این دستگاه با قیمت‌های تمام شده پایین‌تر سعی و کوشش داشته و بر این اساس با دولت مشارکت کنند. اخیراً موسس رایانه‌های همراه ارزان دانش آموزی OLPC، سازنده و ابداع کننده فناوری OLPC، در این زمینه از دولت هند اعلام پشتیبانی کرده و پیشنهاد در اختیار گذاشتن فناوری OLPC را برای استفاده در این نوع رایانه‌های لوحه‌ای به آنها داده است.

مشخصات رایانه لوحه‌ای ۳۵ دلاری هندی

صفحه نمایش مجازی
قابلیت وایفای
یک دوربین وب کم درون ساخت
۲ گیگابایت حافظه رم
سیستم عامل اندروید
منبع:

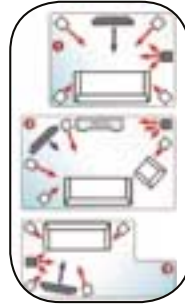
<http://gadgetmagazine.com>

راهنمای چینش بلندگوهای رایانه

اما هرگز چینش ایده‌آلی نخواهید داشت. برای داشتن بهترین نتیجه و دوری از بازتاب‌هایی که موجب تاخیر و اختلال در صدا می‌شوند، سعی کنید تا وضعیت همه اشیاء و مبلمان اتاق کاملاً منظم و متقارن باشد و آنقدر بلندگوها را بین آنها جاها کنید تا به بهترین وضعیت چینش و کیفیت صدا دست یابید. در این مورد تنظیمات خودکار دستگاه‌های AV reciver صدا خیلی به درد بخور هستند.

۳- چینش در مکان‌های L شکل

یک اتاق پذیرایی L شکل، شما را با پیچیده‌ترین و مشکل‌ترین وضعیت برای چینش بلندگوهای سینمای خانگی مواجه خواهد ساخت. پخش خالصی اتاق فرکانس‌های بی‌می را که از بلندگوی ساب می‌آیند می‌بلد، قادر است تا صدای حاصله از چینش بلندگوهای شما را ضعیف کند. بنابراین برای چنین محیطی یک سینمای خانگی را انتخاب کنید که گستره پخش فرکانسی عظیم‌تر از بلندگوهای ساتلایت معمولی داشته باشد. یک راه حل دیگر این است که تا جایی ممکن جفت بلندگوهای استریوی جلویی را در جهت حفظ ثبات شکل استریوی قضیه روی محل اصلی نشیمن‌تان اتاق پذیرایی متمرکز کنید. این کار را می‌توانید با جابه‌جایی بلندگوها و مبلمان و تغییر فواصل بین آنها تا آنجا ادامه دهید که کیفیت صدای حاصله رضایت شما را کاملاً جلب کند.
منبع:



۱- وضعیت چینش ایده‌آل

در وضعیت ایده‌آل، میل راحتی اصلی مورد استفاده تماشای صفحه نمایش یا تلویزیون، در مرکز یا در انتهای اتاق پذیرایی قرار می‌گیرد. بلندگوهای پشتی (rear) باید در پشت یا دو طرف میل رو به طرف نشونده و ترجیحاً روی پایه و یا قفسه دیواری باشند. انجام این کار تضمین کننده دریافت بهترین تن (tone) و بالانس صدای شما از بلندگوهاست که اغلب با محدودیت‌هایی در فرکانس پاسخگویی مواجه هستند. محلی که باید جفت بلندگوهای استریوی جلویی (front) را قرار دهید، در ۲ طرف صفحه نمایش است با یک بلندگوی مرکزی (center) که مستقیماً در زیر یا بالای صفحه نمایش قرار دارد. در حالی که فرکانس‌های بالا و متوسط بسیار وابسته به جهت هستند، وقتی که آنها در اشاره به جهت از خود نشان می‌دهند، هرگز در مورد فرکانس‌های بسم (bass) صادق نیست. بر این اساس بلندگوی ساب (subwoofer) می‌تواند در هر نقطه‌ای از اتاق قرار گرفته و در این حال نیروی بالقوه‌اش را حفظ کند.

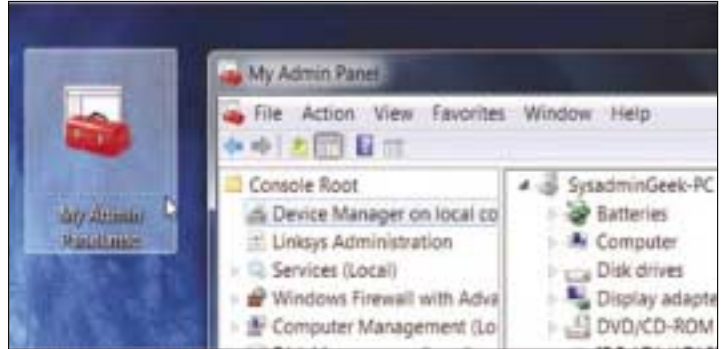
۲- چینش کنجی (گوشه‌ای)

بهترین جای برای تلویزیون‌های لامپی (CRT) گوشه اتاق پذیرایی است و تا زمانی که از گذاشتن بلندگوهای سینمای خانگی مربوط به رایانه مرکز رسانه در کنار آن حرفی به میان نیاورده‌اید، در جایگزینی آن با صفحه نمایش‌های تخت LCD یا LED به هیچ‌گونه مشکلی بر نمی‌خورید،



عکس: gadgetmagazine.com

پانل شخصی مدیریت



در سمت چپ گزینه‌های آشنایی قرار دارد و شما عبارت Computer Management یا Device Manager را مشاهده می‌کنید.

هر کدام را که خواستید انتخاب کرده و سپس گزینه Add را بزنید (عملیات افزودن باید یکی یکی انجام شود). در مرحله بعدی می‌توان انتخاب کرد که این ابزار مدیریت برای کدام کامپیوتر باشد (برای کنترل کامپیوترها در شبکه)؛ همچنین می‌توان این کار را چند بار تکرار و چند کامپیوتر را به سیستم اضافه کرد.

همچنین گزینه جالبی را مشاهده می‌کنید که Link to Web Address نام دارد. می‌توان از این گزینه استفاده و پانل روتر را به آن اضافه کرد تا همه چیز یکسان باشد. یک نام برای آن نیز انتخاب کنید. حالا به مسیر File \ Options رفته و Console Mode را به User mode – full access تغییر دهید.

سپس گزینه Do not save changes to this console را انتخاب کنید، در غیر این صورت، با هر بار استفاده از این پانل، پیام هشدار دریافت خواهید کرد. برای تغییر کنسول نیز می‌توان به سادگی روی فایل کلیک راست و از منوی باز شده، Author را انتخاب کرد. در غیر این صورت نمی‌توان این کنسول را تغییر داد.

البته اگر تیک گزینه Do not save changes to this console را زده باشید، می‌توان هر تغییری در کنسول داد، اما پیغام هشدار لحظه به لحظه را نیز باید تحمل کرد که کلیک راست کردن منطقی‌تر به نظر می‌رسد.

آیا تا به حال برایتان پیش آمده که برای تنظیم یک برنامه خاص، پنجره‌های سرویس‌ها، مدیریت دستگاه‌ها، مدیریت رویدادها و باقی پانل‌های مدیریتی ویندوز را باز کنید و بعد میان این همه شلوغی گم شوید؟ با یک ترفند کوچک می‌توان همه اینها را در یک پنجره کنار هم قرار داد و پانل اختصاصی مدیریت خود را تولید کرد.

این ترفند با کمک یکی از ابزارهای مخصوص ویندوز به نام Microsoft Management Console انجام می‌شود. از آنجا که همه پانل‌های ویندوزی، ماژولی از این ابزار هستند، می‌توان بسادگی این ماژول‌ها را سفارشی کرد.

برای شروع در منوی استارت عبارت mmc.exe را تایپ کنید یا از طریق منوی Run آن را اجرا کنید. حالا به مسیر File \ Add/Remove Snap-in بروید یا کلید ترکیبی Ctrl+M را بزنید.

مخفی کردن داده‌ها در فایل متنی ساده

با این ترفند ساده، می‌توان اطلاعات بسیار حیاتی را در یک فایل متنی ساده قرار داد طوری که بجز خودتان کس دیگری به آن داده‌ها دسترسی پیدا نکند.

از زمانی که ویندوز ۲۰۰۰ آمد، سیستم فایل NTFS ویندوز مجهز به قابلیت به نام «جریان دیگر داده‌ها» شد؛ قابلیتی که با آن می‌شد پشت نام یک فایل و با کمک نام جریان آن، اطلاعات قرار داد. با مرور سیستم فایل، این موضوع را نمی‌توان دریافت و تنها می‌توان با کلید مخفی به آن دسترسی پیدا کرد. البته این روش برای ذخیره‌سازی داده‌ها روش خیلی امنی نیست، اما برای هنرنمایی در جمع دوستان و آشنایان ترفند جالبی است.

برای استفاده از این ترفند، باید کامندپرامت را باز کرده دستور زیر را وارد کنید:

```
notepad SomeFile.txt:SecretWordHere.txt
```

پس از دو نقطه، کلمه‌ای که وارد می‌شود، همان کلمه رمز است و کلیدی است که نمی‌تواند در آن فاصله وجود داشته باشد. اگر پسوند txt را در انتها ننویسید، نوت‌پد به صورت خودکار آن را در متن قرار می‌دهد. حالا می‌توانید هر داده‌ای که می‌خواهید را در فایل وارد کرده و آن را ذخیره کنید. اندازه این فایل همواره مثل گذشته است و با باز کردن آن نیز متن خاصی مشاهده نمی‌شود. برای دسترسی به بخش مجازی فایل می‌توان دوباره دستور بالا را وارد کرد.



تنها مشکلی که در این ماجرا وجود دارد، استفاده هر دفعه از منوی کامند ویندوز است که باید همین یک دستور را حفظ کنید تا به داده‌های مخفی خود دسترسی پیدا کنید. توجه داشته باشید که سیستم جریان داده، بخشی از آن فایل نیست و نمی‌توان آن فایل را کپی کرد تا در جای دیگری از آن استفاده نمود.

برای این که بدانید در سیستم شما چه فایل‌هایی با این ویژگی وجود دارند، با کمک ابزار کوچکی به نام Streams.exe می‌توان فایل‌های موجود سیستمی را پیدا کرد. مثلا با وارد کردن این دستور:

```
streams.exe SomeFile.txt
```

می‌توان نام جریان داده پنهانی آن را متوجه شد و پس از آن با یک دستور ساده به آنها دسترسی پیدا کرد. برای یافتن جریان‌های داده مخفی فایل‌ها در ویندوز ۷، می‌توان هنگام استفاده از دستور dir، یک R/ نیز به انتهای آن اضافه کرد تا فایل‌های جریان‌دار مشاهده شوند. برای حذف این داده‌های مخفی نیز از طریق این دستور عمل کنید:

```
streams.exe -d SomeFile.txt
```

همچنین می‌شود از طریق کامندپرامت به ایجاد این فایل‌ها و ورود اطلاعات اقدام کرد. این دستور را مشاهده کنید:

```
echo "Click!" > SomeFile.txt:Test
```

در این دستور، عبارت Click را به داخل بخش مخفی فایل SomeFile.txt فرستادیم. برای بازخوانی این اطلاعات می‌توان از این دستور استفاده کرد:

```
more < FileName:StreamName
```

استفاده بهینه از پهنای باند اینترنت

فایل‌های خود داشته باشید. از این رو، می‌توان با رفتن به منوی Options \ Preferences و انتخاب تب Queuing، حداقل میزان ارسال برای هر فایل را وارد کنید. اندازه ۱ یعنی شما به همان اندازه که دریافت دارید، ارسال هم داشته باشید که بسته به قوانین سایت مورد نظر این اندازه کمتر نیز می‌شود.

از آنجا که بیشتر حساب‌های اینترنتی در ایران محدود هستند، داشتن اینترنت در تمام روزهای ماه بسیار مهم‌تر از پایبند بودن به قوانین یک وبسایت خاص است.

به همین خاطر می‌توان با رفتن به منوی Setting و سپس Transfer Cap، حداکثر میزان فعالیت uTorrent در یک ماه را تعیین کرد.

همچنین می‌توان در زمانی که دانلود ندارید، آپلود خود را افزایش دهید. این گزینه زمانی مفید است که اتصالات سیستم خود را محدود نگه دارید تا بیشتر آنها برای دانلود صرف شود و هنگامی که دانلود ندارید از این ظرفیت استفاده کنید. همچنین می‌توان تعیین کرد که یک فایل به چند نفر فرستاده شود، محدود کردن این گزینه برای کسانی که پهنای باند کمتری دارند، توصیه می‌شود.

در برخی از سایت‌های خصوصی تورنت، اگر میزان ارسال شما به اندازه خاصی از میزان دریافت نباشد، از اجتماع اخراج می‌شود. مدیریت این ماجرا هم کار ساده‌ای نیست یا باید سیستم را به حال خود بگذارید که مدام آپلود کند یا این که مدیریت درست و حسابی روی ارسال و دریافت

هنگام دانلود و استفاده از اینترنت، گاهی اوقات مشاهده می‌کنید که از نهایت ظرفیت اینترنت خود نمی‌توانید استفاده کنید و این موضوع با اینترنت گران فعلی ایران، کمی ناراحت‌کننده و دور از انصاف است، اما نگران نباشید! با این ترفند تا حد امکان می‌توان دانه‌های تورنت را با سرعت بسیار بیشتری انجام داد.

برخی از سرویس دهنده‌های اینترنت به صورت مصنوعی سرعت اتصالات تورنت را محدود می‌کنند که باید این را متوجه شد.

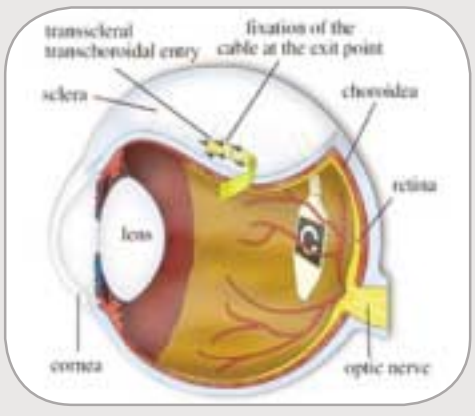
در برنامه محبوب uTorrent می‌توان تعداد اتصالاتی که برای دانه‌ها و آپلودها استفاده می‌شود. در بخش Options \ Preferences تب Bandwidth انتخاب کرد. در این بخش می‌توان سرعت را برای هر اتصالاتی محدود کرد.



درمان نابینایی تا حد زیادی میسر شد

چشم‌ان بایونیک که چند سالی است به بازار آمده، نتیجه تحقیقات گروه‌های متعدد در نقاط مختلف دنیا است که هنوز در حال تکامل و توسعه است؛ اما از آن طرف آلمانی‌ها تراشه‌ای ساخته‌اند که تاکنون بینایی را به ۳ نفر بازگردانده است. هر چند این تراشه هنوز ایده‌آل نیست و این سه نفر توانستند از نابینایی مطلق به مرحله‌ای برسند که تنها اشیای روی میز و تا ۷۷٪ از سطوح خاکستری را از هم تشخیص دهند.

این پروژه هنوز در حال توسعه است و می‌توان امیدوار بود بزودی شاهد چشم‌ان مصنوعی قدرتمندی همچون چشم مرد ۶ میلیون دلاری باشیم.



لپ‌تاپ با انرژی سبز

شرکت AUO نسل جدیدی از لپ‌تاپ‌ها را پایه‌ریزی کرده که با نور خورشید کار می‌کنند و کیبورد آنها هم لمسی است. این لپ‌تاپ با پانل‌های دریافت انرژی خورشیدی ساخته شده و تنها ۲/۸ میلی‌متر به ضخامت لپ‌تاپ‌های معمولی اضافه کرده است. این لپ‌تاپ می‌تواند تا ۲۰ درصد انرژی مصرفی خود را از خورشید بگیرد و به این ترتیب، در یک روز آفتابی، شانس روشن ماندن بدون شارژر را افزایش می‌دهد.

تشخیص حرکت سر به جای عینک بازی‌ها

هیچ‌کس از عینک‌های سه‌بعدی خوشش نمی‌آید. فناوری سه‌بعدی برای زنده ماندن نیاز به حذف این وسیله جانبی دارد. موسسه AUO نیز همین عقیده را دارد و به همین خاطر فناوری جدیدی خلق کرده است که از طریق آن و با تشخیص حرکت و موقعیت سر، دیگر نیازی به عینک سه‌بعدی نخواهد داشت. نحوه کار این وسیله هم به گونه‌ای است که با رهگیری حرکت چشم، نمایشگر می‌تواند بهترین زاویه را در لحظه تولید کند و هیچ نقطه‌ای از صفحه نیز محو نشود. این شرکت امیدوار است تا پاییز سال آینده این محصول را به بازار عرضه کند.



نازک‌ترین مانیتور دنیا

نمایشگرها تا چه حد می‌توانند نازک شوند؟ نمایشگر جدید AOC تنها کمی بیش از یک سانتی‌متر ضخامت دارد و در اندازه‌های ۱۸ تا ۲۳ اینچ تولید شده است.

قاب صفحه با نسبت ۱۶ به ۹ طراحی شده و کنتراست ۵۰ میلیون به یک دارد (که واقعا عدد بزرگی است!).

این نمایشگرها از طرف مقابل ورودی HDMI ندارند و تنها DVI و D-SUB به آنها متصل می‌شود.



لپ‌تاپ لامبورگینی

لامبورگینی سریع‌ترین ماشین‌های جهان را می‌سازد، بنابراین اگر خبر خط تولید لپ‌تاپ لامبورگینی را بشنویید، احتمالاً سریع‌ترین لپ‌تاپ‌های دنیا به ذهن‌تان خطور خواهد کرد.

این همسان کاری است که اسوس در نظر دارد با همکاری لامبورگینی و استفاده از نشان تجاری‌اش انجام دهد. طراحی این لپ‌تاپ‌ها بسیار شبیه فضای طراحی لامبورگینی است و ۲ مدل VX6 و VX7 از این نت‌بوک‌ها معرفی شده‌اند. در این لپ‌تاپ‌ها، USB و بلوتوث ۳ پشتیبانی شده و در VX6 پردازنده ۲ هسته‌ای اینتل اتم ۱/۸ گیگاهرتز و در VX7، Core i7، قرار داده شده است که تا ۱۶ گیگابایت رم را پشتیبانی می‌کند.



هولوگرام

جانشین تلویزیون می‌شود؟

ناصر پیغمبریان، استاد دانشگاه آریزونا و گروه‌ش سخت در تلاشند تا هولوگرام‌ها را به یک واقعیت تبدیل کنند. این گروه در تلاشند این فناوری را که به مراحل نهایی رسیده، برای اموری فراتر از تلویزیون از جمله جراحی از راه دور، حضور مجازی و حتی نقشه‌های سه‌بعدی جنگ (همچون فیلم آواتار) قابل استفاده کنند.



موبایل سه‌بعدی به تولید رسید

نسل جدید تلفن‌های همراه با نمایشگرهای سه‌بعدی از راه رسیدند. این گوشی‌های جدید که از سوی شرکت Softbank و با همکاری شارپ تولید شده‌اند، همان کتابخوان الکترونیک شارپ و گالاپاگوس نام دارند و در ۲ مدل عرضه می‌شوند. برای دیدن محتوای سه‌بعدی این گوشی‌ها نیازی به عینک نیست. این صفحه‌های نمایش، لمسی هستند و گوشی حامل آنها، دوربین ۹/۶ مگاپیکسلی دارد. این گوشی‌ها قرار است دسامبر امسال وارد بازار شوند.



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



Download & Combine

by:

www.asandownload.com