

کلیک

۱۳۹۰

یکشنبه ۱۸ اردیبهشت ۱۳۹۰ / شماره ۳۲۹

داده خرد کن!

صفحه ۵



Shredder
Delete

قابلیت و کارآمدی بیشتر
در اجرای بازیها

۱۴

اولین ربات انسان نما
در دو قدمی فضا

۱۱

هوش مصنوعی
دشمن شماست

۸-۹

به دنیای تبلتها
خوش آمدید

۶

تقابل
JQuery و CSS3

۴

نصب یک میلیون و ۳۰۰ هزار پورت ADSL برای ۱۲ میلیون ایرانی

گروه شرکت‌های ندا تا پایان بهمن ۸۹ بیش از یک میلیون و ۳۰۰ هزار پورت پرسرعت نصب کرده‌اند.

اینترنت پرسرعت برای ۱۲ میلیون ایرانی تا سال ۹۵

هم‌اکنون در کشور حدود ۳۴ میلیون نفر از اینترنت استفاده می‌کنند اما سهم اینترنت پرسرعت ADSL و وایمکس از این آمار بسیار پایین است؛ چرا که گسترش بخش ارتباطات بی‌سیم کشور از جمله اهداف برنامه پنجم توسعه است که طی آن مقرر شده تا پایان سال ۹۵ بیش از ۶۰ درصد ارتباطات خانگی و ادارات به اینترنت پرسرعت تجهیز شوند که برای این اساس باید حداقل ۱۲ میلیون پورت پرسرعت در کشور نصب و راه‌اندازی شود.

با وجود این ارائه‌کنندگان اینترنت پرسرعت، همچنان عدم همکاری شرکت‌های مخابرات را برای در اختیار گذاشتن فضا و امکانات لازم، مانع توسعه ADSL عنوان می‌کنند و معتقدند که عدم تخصیص پهنای باند اینترنت، توسعه این حوزه را با کندی مواجه کرده است. همچنین معضل جدید ارائه این سرویس، افزایش چند برابری قیمت تمام شده از سوی شرکت‌های مخابراتی است.



شرکت‌های ارائه‌کننده خدمات اینترنت پرسرعت موفق شدند با پایان یافتن برنامه چهارم توسعه، اهداف مدنظر این برنامه را برای تحقق نصب یک میلیون و ۲۵۰ هزار پورت ADSL محقق کنند و آماده ارائه ۱۲ میلیون خط اینترنت پرسرعت شوند.

به گزارش مهر، بیش از ۶ سال است که شرکت‌های خصوصی با توجه به اهداف کلان توسعه اقتصادی کشور در برنامه چهارم، سرمایه‌گذاری گسترده‌ای در زمینه اینترنت پرسرعت انجام داده‌اند تا طبق این برنامه بیش از یک میلیون و ۲۵۰ هزار پورت ADSL در کشور دایر کنند. در این میان سهم بخش دولتی نیز راه‌اندازی ۲۷۰ هزار پورت پرسرعت اینترنت در کشور است.

اگرچه افزایش یک سال به برنامه چهارم توسعه کشور سبب شد شرکت‌های توسعه اینترنت پرسرعت زمان بیشتری برای تحقق به اهداف موردنظر صرف کنند؛ اما در مجموع موفق شدند این اهداف را قبل از شروع برنامه پنجم توسعه، نهایی کنند.

آخرین آمار ارائه شده از سوی سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی درخصوص تعداد پورت‌های ADSL نصب شده در سطح کشور نشان می‌دهد

الزام اخذ پروانه اشتغال برای اپراتورهای تلفن همراه



تمامی اپراتورهای تلفن همراه موظف به اخذ پروانه اشتغال به کار با پرتوهای رادیویی و مایکروویو (غیر یون‌ساز) شدند.

به گزارش مهر، با توجه به صدور پروانه فعالیت اپراتورها و همچنین براساس وظایف حاکمیتی و نظارت کلان بر فعالیت‌های بخش غیردولتی ارتباطات از جمله اپراتورهای تلفن همراه و نیز رعایت قانون حفاظت در برابر اشعه ایران، سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، فعالان بخش ارتباطات سیار را به اخذ پروانه اشتغال به کار با پرتوهای غیر یون‌ساز ملزم کرد.

از مزایای اخذ این پروانه، راستی‌آزمایی نتایج ارسالی از سوی سازمان انرژی اتمی ایران و رگولاتوری و اندازه‌گیری تشعشعات آنتن‌های سایت‌های نصب‌شده یا در حال نصب توسط اپراتورهاست که قانونمند شدن وضعیت تشعشعات آنتن‌های BTS باعث کاهش نگرانی مردم از تشعشعات می‌شود.

با توجه به نتایج جلسات کمیته حفاظت در برابر اشعه (تاسیس سال ۸۶)، تاکنون شرکت‌های ارتباطات سیار، ایرانسل و تالیا موفق به اخذ پروانه اشتغال به کار با پرتوهای رادیویی و مایکروویو از سازمان انرژی اتمی ایران شده‌اند. همچنین امور اداری و فنی لازم برای اخذ پروانه مذکور از سوی اپراتور سوم موبایل و شرکت ارتباطات سیار اصفهان نیز در حال انجام است.

چهارمین نمایشگاه ملی ال‌سیت برگزار می‌شود

از دیگر اهداف برای این نمایشگاه، ارائه آخرین فعالیت‌های انجام شده در حوزه خدمات شهری در چارچوب طرح شهر الکترونیک مشهد، بهره‌گیری از نظرات متخصصان و عموم مردم در شیوه‌بکارگیری فناوری اطلاعات در حوزه خدمات الکترونیک شهری و ارایه و تبادل تجربیات و دستاوردهای اجرایی کشور به ویژه شهرداری‌هاست.

ال‌سیت چهارم با محوریت امنیت اطلاعات، تجارت الکترونیک، سلامت الکترونیک، بانکداری الکترونیک، گردشگری الکترونیک، تجهیزات و خدمات توسعه شبکه‌های الکترونیک (رادیویی، فیبر و وایمکس)، آموزش الکترونیک، سیستم‌های هوشمند ساختمان، سیستم‌های هوشمند حمل و نقل و ترافیک و سیستم‌های موبایل و خدمات ارزش افزوده برگزار می‌شود.

علاقه‌مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می‌توانند به نشانی اینترنتی www.electifair.ir مراجعه کنند.



چهارمین نمایشگاه ملی «ال‌سیت» از ۱۷ تا ۲۰ خرداد امسال در محل نمایشگاه‌های بین‌المللی مشهد برگزار می‌شود.

به گزارش فناوران، این نمایشگاه توسط شهرداری مشهد و در جهت اجرای سند توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات شهرداری‌های کلانشهرها با هدف فراهم آوردن بستر مناسب برای معرفی فعالان صنعت آی‌تی

تعهد ۳۸ میلیونی به عرضه ۴۲ میلیونی همراه اول

معاون نظارت و اعمال مقررات سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، تعداد سیم کارت‌های فعال اپراتور اول تلفن همراه کشور را ۳۴ میلیون اعلام کرد. حسن رضوانی در مورد سقف فروش سیم کارت همراه اول گفت: در پروانه مخابرات، سقفی برای فروش سیم کارت تعیین نشده اما تعهدات شرکت ارتباطات سیار ایران (همراه اول) عرضه ۳۸ میلیون سیم کارت است. گفتنی است، بر اساس اعلام وحید صدوقی - مدیرعامل شرکت ارتباطات سیار - این شرکت تاکنون ۴۲ میلیون سیم کارت به بازار عرضه کرده که بیش از میزان تعهدات این شرکت است. رضوانی با بیان اینکه تعداد سیم کارت‌های فعال همراه اول هنوز به میزان تعهدات قید شده در پروانه نرسیده است، افزود: وقتی تعداد سیم کارت‌های فعال همراه اول به ۳۸ میلیون رسید رگولاتوری وظیفه دارد برای جلوگیری از ایجاد انحصار و تنظیم بازار موضوع را بررسی کند.

معاون سازمان تنظیم مقررات گفت: این سازمان به عنوان دستگاه ناظر وظیفه دارد ضمن جلوگیری از ایجاد انحصار در بازار، تلفن همراه، شرایط رقابتی را در کشور حفظ کند تا بازار منحصر به یک اپراتور نشود. رضوانی افزود: موضوع تنظیم بازار و سهم هر یک از اپراتورها از بازار تلفن همراه به دقت در سازمان تنظیم مقررات پیگیری می‌شود و تصمیم‌گیری در این مورد بر عهده کمیسیون تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی است.

راه‌اندازی سامانه حمایت از ثبت اختراعات در حوزه نانو فناوری



حمایت از اختراعات خود به صورت آنلاین، پس از ثبت‌نام در پایگاه اینترنتی ستاد نانو، با استفاده از نام کاربری و کلمه عبور دریافتی، به پایگاه اینترنتی www.nano.ir/patent مراجعه و نسبت به ثبت درخواست حمایت از اختراع اقدام کنند.

به اختراع اعلام می‌شود. با راه‌اندازی سامانه درخواست آنلاین حمایت از ثبت اختراعات نانو این امکان فراهم شد تا محققان بتوانند در کوتاه‌ترین زمان ممکن از نتایج داوری اختراع خود مطلع شوند. محققان می‌توانند به منظور ثبت درخواست

سامانه درخواست آنلاین حمایت از ثبت اختراع در حوزه فناوری نانو در پایگاه اینترنتی ستاد توسعه فناوری نانو راه‌اندازی شد.

به گزارش مهر، ستاد توسعه فناوری نانو، مطابق با آیین‌نامه حمایت از ثبت اختراع در حوزه فناوری نانو، مصوب شورای مالکیت فکری ستاد، از ثبت اختراعات در زمینه فناوری نانو حمایت می‌کند. بر این اساس، این ستاد پرداخت ۸۰ درصد هزینه ثبت اختراع در یک اداره پتنت معتبر نظیر EPO و USPTO را تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال متقبل می‌شود.

همچنین مطابق این آیین‌نامه در صورتی که مالکان هر یک از پتنت‌های حمایت‌شده برای ثبت موفق به تجاری‌سازی آن شوند، مبلغ ۲۰۰ میلیون ریال از طرف ستاد حمایت، تشویقی دریافت خواهند کرد.

تا پیش از این، محققان برای ثبت تقاضای حمایت از اختراعات خود ملزم به ارسال فرم کتبی تکمیل شده درخواست حمایت از ثبت اختراع به واحد مالکیت فکری ستاد فناوری نانو بودند و حداکثر طی ۴ ماه نتیجه داوری

ياهو سرويس «خوشمزه‌اش» را فروخت

هزاران بیکار نوکیایی

نوکیا در ماه مارس با اعلام بیانیهای از تصمیم خود برای کنار گذاشتن سیستم‌عامل سیمبیا و تمرکز روی سیستم‌عامل ویندوز فون مایکروسافت خبر داد. این در حالی است که پس از گذشت چند هفته از این تصمیم، تبعات سخت آن خود را نشان می‌دهد.

این شرکت هفته گذشته اعلام کرد که بیش از ۳۰۰۰ کارمند سیمبیا خود را به موسسه مشاوره‌ای Accenture انتقال داده و تا پایان سال ۲۰۱۲ به میزان ۴۰۰۰ شغل دیگر را تعدیل خواهد کرد. بیشتر این تعدیل نیرو در کشورهای دانمارک، فنلاند و انگلیس انجام می‌شود.

استیفن الوپ با تاکید بر این که این تغییرات برای تمرکزگرایی این شرکت روی سیستم‌عامل جدید آن لازم است طی بیانیهای گفت: «این واقعیت سختی است، ما فعالیت نزدیکی با کارمندان و شرکای خود داریم و قصد داریم در درازمدت، بخش اعظمی از این افراد توانمند را دوباره به نوکیا بازگردانیم.»

تعدیل و انتقال نیرو در نوکیا بخشی از نقشه این شرکت برای کاهش هزینه‌های اجرایی دستگاه‌ها و خدمات این شرکت است که حدود یک میلیارد یورو خواهد شد.

با عقد قراردادی که نوکیا با شرکت Accenture بست، این شرکت ارتباطاتی از این پس پشتیبانی این سیستم‌عامل را به عهده خواهد گرفت. Accenture بیش از ۲۱۵ هزار کارمند در سراسر دنیا دارد و ارائه‌کننده نرم‌افزار و خدماتی از جمله ویندوز فون به نوکیاست.

مارتی کول، مدیر اجرایی گروه نوکیا نیز گفته است: «با استعدادهای موجود در نوکیا، اکسنجر می‌تواند به مشتریانمان کمک کند تا استراتژی‌های شغلی خود را ارتقا دهند. یکی از تمرکزهای ما در موبایل، نرم‌افزار آن است. علاوه بر آن که به ارائه مشاوره‌های مهندسی خواهیم پرداخت، در تولید محصولات با شرکت‌های تولیدکننده تلفن همراه، تراشه و اپراتورهای موبایل نیز همکاری خواهیم داشت.»

دلشز راه زیادی تا حذف شدن ندارد.

ياهو در بيانيه‌های اعلام کرد که این وب‌سایت همانند گذشته به فعالیت خود ادامه

می‌دهد و طی چند ماه آینده به آرامی به سرورهای جدید منتقل می‌شود.

ياهو در این بیانیسه همچنین اعلام کرده است: «همان‌طور که پیشتر نیز

اعلام شده است، بر اساس استراتژی ما، بخشی از سرمایه ما به بخش‌های

متمرکزتر و نوآورانه‌تر منتقل می‌شود. ما معتقدیم این حرکت برای سرویس ياهو،

کاربران و سرمایه‌گذارانش مفید خواهد بود.»

جزئیات این انتقال منتشر نشده، اما ياهو اعلام کرد برای خرید این وب‌سایت، استقبال

بیش از انتظار بوده است. در حالی این خبر منتشر می‌شود که از تصمیم هرلی و چن

برای انتخاب این برند کهنه خبری برمالا نشده است. هرلی در بیانیهای جدا گفت: «ما خرید دلشز را فرصت خوبی برای ساده‌سازی

اشتراک‌گذاری و ذخیره مطالب در وب می‌دانیم.»



ياهو برای آن که از خاموشی سرویس Delicious (شبکه اجتماعی اشتراک‌گذاری لینک به وب‌سایت‌ها) جلوگیری کند، چهارشنبه گذشته اعلام کرد این سرویس را به موسسان یوتیوب، یعنی چاد هرلی و استیو چن می‌فروشد. این دو با تاسیس شرکتی به نام AVOS به دنیای فناوری اطلاعات بازگشته‌اند.

به گزارش بتانیوز، ياهو دلشز را سال ۲۰۰۵ خرید تا این فناوری را در دیگر سرویس‌های خود پیاده کند. بالاگرفتن رقابت میان وب‌سایت‌های مشابه و عدم موفقیت ياهو طی یکی دو سال اخیر، باعث شد این شرکت از زمستان سال گذشته به حذف برخی سرویس‌های کم‌هوادار خود اقدام کند.

دلشز یکی از همین وب‌سایت‌هاست که هدف

بسته‌شدن قرار گرفته است. آلتاویستا، Yahoo Picks، Yahoo Bookmarks، MyM و Yahoo Buzz، MyBlogLog، Alltheweb

هستند که در فهرست حذف قرار دارند. آلتاویستا و alltheweb تاکنون از سرویس‌دهی خارج شده‌اند و Buzz نیز بزودی حذف می‌شود. نتیجه این می‌شود که

سونی شرمند کاربران خود شد



گزارش هک شدن شبکه پلی‌استیشن در ۲۳ آوریل منتشر شد و سونی نیز در همان روز این شبکه را از دسترس خارج کرد، اما بیانیهای که این شرکت یک هفته بعد از پایین بودن سرور (قطعی سرور) منتشر کرد، نشان می‌دهد حملات اصلی بین تاریخ‌های ۱۷ و ۱۹ آوریل رخ داده است.

خانواده‌ها از کارت‌های اعتباری استفاده نمی‌کنند و هزینه‌های مربوط را به صورت نقدی پرداخت می‌کنند، چرا که بدهکارشدن به بانک را مساوی با ورشکستگی می‌داند. حالا اطلاعات از دست‌رفته مشتریان شبکه پلی‌استیشن می‌تواند منجر به لورفتن گذرواژه هزاران کارت اعتباری شود که باعث ورشکستگی صاحبان آن خواهد شد. سونی هشدار داد کاربران هر چه سریع‌تر، گذرواژه‌های خود در سرویس‌های اینترنتی را تغییر دهند تا با کلمه عبور موجود در شبکه پلی‌استیشن یکسان نباشد. طبق اعلام این شرکت احتمالاً اطلاعات فردی عده‌ای از مشتریان شبکه پلی‌استیشن دزدیده شده است، هرچند سونی هنوز به طور قطع این مورد را اعلام نکرده است.

شبکه پلی‌استیشن سونی تحت حملات هکرها قرار گرفت و بیش از یک هفته غیرقابل دسترس بود. سونی با بیش از ۷۰ میلیون مشترک در این شبکه، نتوانست شرایط را به حالت اولیه خود برگرداند و اعلام کرد که هکرها اطلاعات شخصی کاربران را نیز دزدیده‌اند. این اطلاعات شامل شناسه و گذرواژه، اطلاعات کارت‌های اعتباری و... می‌شود.

به گزارش بتانیوز، این رویداد برای هر شرکتی می‌تواند به کابوس از دست‌دادن میلیون‌ها دلار درآمد تبدیل شود. راجر کی، مدیر شرکت Endpoint به سونی هشدار داد، اکنون زمان پنهان‌شدن نیست و میلیون‌ها نفر آن را زیر نظر دارند.

با وضعیت اقتصادی نامناسب آمریکا، بسیاری از

مدارک مایکروسافت گران می‌شود

از روز اول جولای، مایکروسافت برای ارائه مدارک Microsoft Certified Professional در مناطق خاصی، هزینه بیشتری دریافت می‌کند.

طبق بیانیه وب‌سایت مایکروسافت، هزینه متوسط امتحانات این شرکت در نقاط مختلف جهان افزایش خواهد یافت. این افزایش هزینه شامل MCTS، MCITP، MCPD، MCDST، MCSA، MCSE، MCDBA و MCAD، MCSDB خواهد شد.



در حالی که هزینه برگزاری امتحانات مدارک، MCM، MTA، MCA و MOS ثابت خواهد ماند، مایکروسافت در Microsoft Learning اعلام کرد: «این تغییر هزینه در بهبود کیفیت ارائه خدمات به مشتریان و سرمایه‌گذاری ما در بخش‌های نوین مدارک مایکروسافتی تأثیر خود را خواهد گذاشت.»

مایکروسافت برای تخمین رشد هزینه بسته به محل و نوع امتحان،

یک ماشین حساب در وب‌سایت خود قرار داده است که از نشانی زیر قابل بررسی است.

<http://www.microsoft.com/learning/en/us/certification/cert-pricing-FAQ.aspx#>

مایکروسافت اعلام کرد که هزینه‌های جدید به این شرکت اجازه می‌دهد انعطاف‌پذیری خود را به روش‌های مختلف آمینتی و تعریف مدارک جدید افزایش دهد.

محبوبیت ۵۰ درصدی آندروید



موسسه تحقیقاتی و آماری IDC در تازه‌ترین گزارش خود اعلام کرد که میزان استقبال توسعه‌دهندگان از سیستم‌عامل آندروید کاهش پیدا کرده، در حالی که موسسه آماری Nielsen میزان استقبال از این سیستم‌عامل را خیره‌کننده قلمداد کرده است.

به گزارش بتانیوز، نیلسن میزان استقبال از آندروید را بین تاریخ‌های جولای تا

سپتامبر ۲۰۱۰ با ژانویه تا مارس ۲۰۱۱ مقایسه کرده است، که آندروید به عنوان محبوب‌ترین سیستم‌عامل تلفن‌های همراه

انتخاب شده و درصد سهم بازار آن از ۲۶ درصد به ۳۳ درصد رسیده است. در حالی

که علاقه به آیفون از ۳۳ درصد به ۳۰ کاهش پیدا کرده و بلک‌بری از ۱۳ درصد به ۱۱ درصد رسیده است.

به گزارش بلاگی که وب‌سایت نیلسن منتشر کرده است، در بازار تلفن همراه آمریکا تغییرات بسرعت اتفاق می‌افتد و این اعداد اغلب بدروستی به

نرخ فروش بدل می‌شود. نیمی از کسانی که در ماه مارس ۲۰۱۱ در نظرسنجی این موسسه شرکت کرده‌اند، در گزارش‌های خود ثبت کرده‌اند که در ۶ ماه گذشته، یک دستگاه آندرویدی خریده‌اند.

این وب‌سایت در گزارشی دیگر می‌نویسد، در پایان ماه نوامبر ۲۰۱۰، بیش از ۴۰ درصد خریداران گوشی‌های تلفن همراه دستگاه آندرویدی داشتند که از ماه ژوئن همان سال ۱۳ درصد بیشتر است. در روزهای پایانی ماه مارس

سال جاری میلادی ۲۵ درصد خریداران جدید آیفون و ۱۵ درصد نیز بلک‌بری را انتخاب کرده‌اند.

تقابل CSS3 و JQuery

محمد حسین کردونی

بسیاری از افراد درباره فواید CSS3 و کارهایی که می‌تواند انجام دهد، صحبت می‌کنند. در واقع از زمان ارائه HTML5 روش ما در طراحی برای وب بهبود یافته و پیاده‌سازی عناصر ساده طراحی واقعا ساده‌تر شده است. ولی با ورود فناوری‌های جدید وب، مشکلات نیز بیشتر و پیچیده‌تر شده‌اند. اگر شما با CSS3 کار می‌کنید ممکن است بدانید کدام مرورگر آن را تشخیص می‌دهد و کدام یک تشخیص نمی‌دهد. جدیدترین نسخه کروم، سفاری، اپرا و فایرفاکس بیشتر موارد اولیه را در لحظه رندر می‌کنند ولی اکسپلورر ۶ تا ۸ نمی‌تواند. باید از IE9 ممنون باشیم که بالاخره توانست این کار را انجام دهد!

ولی برخی از افراد ممکن است بگویند JQuery گزینه بهتری است. پس برتری CSS3 نسبت به JQuery چیست؟

یادگیری زبان

CSS3 برای یادگیری زبان بسیار ساده‌تر است، بویژه برای توسعه‌دهندگان نهایی که سال‌ها با CSS2 کدنویسی کرده‌اند و می‌خواهند برخی ویژگی‌های زیبایی دیگر را به سایت‌هایشان اضافه کنند. اگر شما با CSS2 آشنایی دارید بر راحتی می‌توانید روی زبانی که می‌شناسید کار کنید و آن را توسعه دهید. نیازی نیست هیچ چیز جدیدی یاد بگیرید یا شیوه کدنویسی خود را تغییر دهید؛ فقط کافی است اجزای مهم را به یاد بیاورید.

برای آن‌گونه از توسعه‌دهندگان که با این زبان آشنایی ندارند نیز CSS3 برای یادگیری بسیار ساده بوده زیرا بیشتر منطقی است. CSS3 کاملا تحت‌اللفظی است و همان کاری را انجام می‌دهد که از نام دستورش برمی‌آید. همچنین نسبت به JavaScript توابع و کتابخانه‌های کوچک بسیار بیشتری دارد.

اندازه

همان‌طور که اشاره شد، CSS3 بسیار کم‌حجم‌تر است. در مقایسه با دیگر زبان‌ها که آن بسیار کوچک است و می‌توانید مستقیما روی مجموعه تعاریف (stylesheet) استاندارد خود کار کنید. نیازی نیست مستندات اضافی JS را برای اجرا کردن دستورهای مختلف به کار ببرید. به این معنی که درخواست‌های HTTP کمتری می‌فرستید و زمان بارگذاری صفحه شما نیز بالطبع بسیار کمتر خواهد شد.

سرعت در حال حاضر یک عامل مهم در رتبه‌بندی جستجوی گوگل است. از ماه آوریل سال گذشته گوگل از سرعت سایت در الگوریتم‌های رتبه‌بندی خود استفاده کرد تا طراحان و توسعه‌دهندگان را برای ایجاد تجربه کاربری بهتر در وب تشویق و ترغیب کند.

پیاده‌سازی

می‌تواند مستقیما روی مجموعه تعاریف استاندارد شما نوشته شود و هیچ نیازی به فایل‌های اضافی ندارد. به این معنی که می‌توانید از اتصال به کتابخانه‌ها و فایل‌های مختلف و پر از کدهای پیچیده در <head> سندهای html نماند دوری کنید. همچنین این مساله مدیریت وب‌سایت شما را بسیار ساده‌تر می‌کند، چرا که محل‌ها و کدهای کمتری برای بررسی هنگام وقوع خطا وجود دارد.



در دسترس بودن

عامل در دسترس بودن در وب بسیار مهم است، بویژه اگر سایت‌هایی طراحی می‌کنید که کاربران از کار افتاده از آن دیدن می‌کنند. از آنجا که CSS3 بخشی از استانداردهای وب W3C است، بدون توجه به فناوری که شما برای مرورگری اینترنت استفاده می‌کنید، کاملا در دسترس است.

در دسترس بودن تنها مشکل کاربران از کار افتاده نیست، کاربران کاملا توانا نیز می‌توانند کاملا راحت JavaScript را در مرورگرشان خاموش کنند یا توسط کارفرما یا اداره IT سازمان‌شان مجبور به غیرفعال کردن هر عنصر صفحه JQuery که در صفحه قرار دارد، شوند. همچنین JavaScript توسط مرورگرهای موبایل به طور کامل پشتیبانی نمی‌شود. حتی اگر این دستگاه‌ها مثل iPad کاملا از آن پشتیبانی کنند، سرعت پایین پردازش - که بسیار کمتر از سرعت ایده‌آل است - برای کاربر رنج‌آور خواهد بود.

اعتبار

در حال حاضر CSS3 چندان معتبر نیست و این مساله به دلیل ناقص بودن آن است. اعتبار CSS3 چندان مهم نیست، چرا که هنوز حتی سایت W3C هم از نسخه قبل یعنی CSS2/1 عبور نکرده است! به هر حال بزودی معتبر می‌شود و همه می‌توانند از این مساله خوشحال شوند، اما استفاده از JQuery در کد شما اغلب به این معنی است که حتی صفحه‌های HTML شما معتبر نیستند؛ درحالی که باید باشند و شما هیچ کاری نمی‌توانید بکنید مگر این که JS را خارج کنید.

سازگاری با مرورگر

با توجه به این واقعیت که CSS3 هنوز به اتمام نرسیده، JQuery با مرورگرهای بیشتری سازگار است، بویژه مرورگرهای قدیمی‌تر. از آنجا که JavaScript مدت بیشتری است که وجود دارد، می‌توانید برای تمام مرورگرها از IE6 تا سفاری ۵ کدنویسی کنید. CSS3 سازگاری بسیار محدودی با مرورگرها دارد تا جایی که مجبور هستیم منتظر بمانیم تا اپل، فایرفاکس یا گوگل تصمیم بگیرند مرورگرهایشان را برای تشخیص معنای جدید سازگار کنند. البته بتازگی یک رفتار به عنوان ضمیمه به اسم PIE برای IE منتشر شده است. PIE به اینترنت اکسپلورر ۸ تا ۸ این امکان را می‌دهد تا قابلیت‌های پر استفاده تزئینی CSS3 را تشخیص دهد و اجرا کند. این قابلیت‌ها شامل شعاع خط مرزی، سایه جعبه، خط مرزی تصویر، تصاویر چندگانه پس‌زمینه و قرار دادن متحرک‌های خطی به عنوان تصویر پس‌زمینه می‌شوند.

قطعا از این قابلیت در پروژه‌های آینده استفاده بیشتری خواهد شد و زمانی که قابلیت بیشتری اضافه شود، پیشرفت هرچه بیشتر آن را شاهد خواهیم بود. اگرچه تمام موضوعات سازگاری را حل نکرده است (هنوز اختلافاتی بین نسخه‌های فایرفاکس، کروم، سفاری و اپرا وجود دارد) ولی قطعا افراد بیشتری را به استفاده از CSS3 تشویق می‌کند.

مستندسازی

از آنجا که بیش از یک سال از محبوبیت JQuery بین مردم می‌گذرد، مستندات بسیاری عملکرد آن را پوشش می‌دهد، همان‌طور که صدها خودآموز مفید در زمینه وب‌سایت JQuery - اگر نگویم هزاران خودآموز - در سرتاسر اینترنت و در بسیاری از بلاگ‌ها وجود دارد. این کاری فوق‌العاده است، چرا که با یک جستجوی سریع در گوگل می‌توانید با انواع روش‌های پیاده‌کردن ایده‌هایتان که در سطوح مختلف جزئیات نوشته شده‌اند، آشنا شوید. این درحالی است که CSS3 هنوز به طور گسترده مستند نشده است. افراد زیادی درباره آن صحبت می‌کنند و اصول آن را در بلاگ‌هایشان توضیح می‌دهند؛ ولی چون هنوز در حال توسعه است، اطلاعات درباره آن بسیار محدود و در مواردی ناچیز است.

تطبیق پذیری

مهم‌ترین بخش این مقاله در این قسمت آورده شده و آن تطبیق‌پذیری JQuery است. JQuery تقریبا می‌تواند از عهده تمام کارهایی که CSS3 انجام می‌دهد، برآید. بعلاوه کلی کارهای بیشتر مانند این که اگر بخواهید انیمیشن‌های دیوانه‌وار در صفحه قرار دهید یا بخش‌های کشیدن و رها کردن (drag and drop) بگذارید یا تصاویری که در حال عبور محو می‌شوند یا چیزهایی که هیچ‌کس حتی به آنها فکر نمی‌کند، پس JQuery تنها گزینه شماست.

CSS3 هدف خاصی دارد و زمانی که به طور کامل تمام شد، آن هدف را بسیار بهتر از JQuery به شما ارائه خواهد کرد. بهتر است از همین حالا تحقیق و استفاده از آن را شروع کنیم، چرا که به خاطر خلاقیتی که باید در کار طراحی وجود داشته باشد ما باید مرزها را پشت چیزهایی قرار دهیم که ممکن هستند و با محدودیت‌ها و اختلاف‌ها عقب‌نشینی نکنیم. اگر یک فناوری وجود دارد تا مورد استفاده قرار بگیرد، پس از آن استفاده کنید. با وجود کتابخانه‌های در دسترس مختلفی همچون MooTools و نمونه‌های اولیه، چیزهای ممکن بی‌پایانند و چیزی بیشتر از ایده‌هایی خواهیم دید که در JavaScript شکل گرفته و در استانداردهای وب وجود دارند.

منبع: whatcreative.co.uk/

وبولوژی

ایجاد آلبوم عکس آنلاین



وب‌سایت‌های زیادی وجود دارند که در آن می‌توان به آلبود عکس پرداخت و آن تصاویر را با دوستان به اشتراک گذاشت اما وب‌سایت زیر، یک ویژگی منحصر به‌فرد دارد و آن هم تنوع قالب‌های این آلبوم است. برای مشاهده انواع قالب‌ها و توانایی‌های این

را خیلی ساده می‌کند. برای آشنایی بیشتر با این سرویس به نشانی زیر بروید: <http://www.kayako.com/>



وب‌سایت در ویرایش و نمایش تصویر از نشانی زیر استفاده کنید: <http://www.keepsy.com/>

افزونه هفته

گوگل کروم نگارش ۱۱ ه اکنون توانایی تبدیل صدا به متن را دارد و برای استفاده از این قابلیت بی‌نظیر، تنها کافی است یک میکروفون به سیستم خود متصل کرده باشید. مرورگر کروم نگارش ۱۱ را نصب بکنید، برای مثال به [Translate.google.com](http://www.translate.google.com) بروید. سپس زبان مبدا را انگلیسی انتخاب کنید، روی آیکن میکروفون که کنار باکس ظاهر می‌شود کلیک کنید و کلمه مورد نظر خود را ادا کنید. مشاهده می‌کنید که کلمات شما به متن تبدیل شده و برای ترجمه به زبان‌های دیگر ظاهر می‌شود. هنوز دیتابیس گوگل کامل نیست و تنها از زبان‌های با ریشه انگلیسی پشتیبانی می‌کند.

برای استفاده از آخرین نگارش گوگل کروم به نشانی زیر بروید: http://www.google.com/chrome/intl/en/landing_chrome.html?hl=en

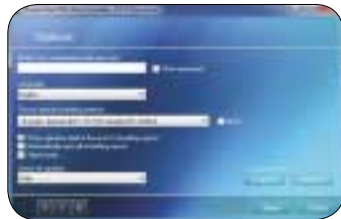
امیر عساری

اطلاعاتی که هرگز بازمی نخواستید!

داده خردکن!



در آخرین مرحله تمام اطلاعات با استفاده از روش Peter Gutmann با قوانین از پیش تعریف شده و ۳ قانون دیگر ProtectStar برای ۳۵ بار بازنویسی می شود (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۵۰ مرتبه). حالا باز هم فکر می کنید حذف اطلاعات کاری ساده است؟ اگر فکر می کنید این همه شلوغ کاری برای حذف اطلاعات نیاز نیست، باید بگوییم کاملا اشتباه می کنید، چرا که امکان



بازبازی این اطلاعات هم وجود دارد و همچنین محتمل است چند سال دیگر، این روش نیز پیچیده تر از چیزی که خواندید بشود!

۸ چرخه: استاندارد BS1 / VS-ITR آلمان
مارس سال ۲۰۱۰ اداره فدرال امنیت فناوری اطلاعات آلمان، روش جدیدی را به عنوان ضروریات بازنویسی اطلاعات منتشر کرد که این روش شبیه به استاندارد VSITR برای حافظه های مغناطیسی بود. این الگوریتم جدید در مجموع دارای ۸ چرخه است که می یابید به ترتیب زمانی اجرا می شود و یک چرخه نیز برای تایید چرخه های قبلی مورد استفاده قرار می گیرد. یکی از روش های حذف ایمن در نرم افزار Data Shredder نیز استفاده از این الگوریتم است.

۷ چرخه: استاندارد M-22.20
این روش در ژانویه ۱۹۹۵ براساس کتابچه راهنمای امنیت صنایع ملی توسط وزارت دفاع آمریکا شکل گرفت. در این روش که دارای ۷ چرخه است، اطلاعات در ابتدای کار برای ۳ مرتبه طبق استاندارد M-22.20 و پس از آن ۳ مرتبه با مقادیر تصادفی بازنویسی می شود و در نهایت نیز یک مرتبه دیگر مطابق با استاندارد فوق مورد بازنویسی قرار می گیرد.

۴ چرخه: استاندارد M-22.20
این روش که به هارد دیسک های Solid State و حافظه های فلش اختصاص دارد مطابق با استانداردهای وزارت دفاع آمریکا عمل می کند و اطلاعات شما را ۴ مرتبه بازنویسی می کند.

۳ چرخه: استاندارد شماره 5 HMG Infosec
این استاندارد که توسط دولت انگلیس برای پاکسازی اطلاعات بسیار محرمانه مجاز شمرده شده و توسط ناتو نیز مورد تایید قرار گرفته است، ۳ مرتبه اطلاعات شما

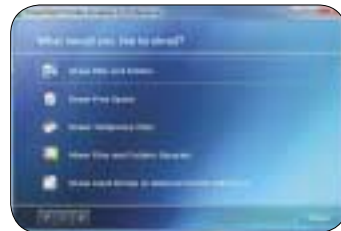
این نمونه و موارد مشابه آن که کم هم نیستند، کمی دقیق تر فکر کنید خواهید دید بازبازی اطلاعات از حذف بدون بازگشت اطلاعات، کاری به مراتب ساده تر است! این هفته قصد داریم نرم افزاری را به شما معرفی کنیم که موفق به دریافت چند جایزه مختلف شده است و به شما این امکان را می دهد تا پراحتی و مطابق با استانداردهای بین المللی اطلاعات محرمانه خود را از روی حافظه های ذخیره سازی همچون هارد دیسک ها حذف کنید. این نرم افزار با روش کاری بسیار ساده و قابلیت اجرا تحت سیستم عامل ویندوز، تمام کاربران اعم از کاربران خانگی، تجاری و حتی کاربران سازمان های دولتی را قادر می سازد با اطمینان خاطر نسبت به حذف اطلاعات خود برای همیشه اقدام کنند.

خردکن اطلاعات

نرم افزار قدرتمند و منحصر به فرد ProtectStar Data Shredder پیشنهاد این هفته ماست که موفق شده است استانداردهای مختلف دولتی، نظامی و صنعتی برای حذف اطلاعات دیجیتال را به خود اختصاص دهد.

این نرم افزار قادر است اطلاعات شما را به روش های مختلفی پاکسازی کند که عبارتند از:

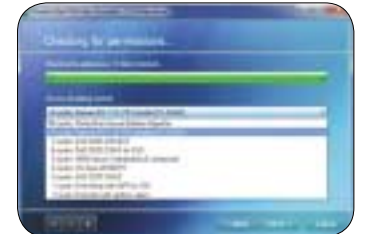
۵۰ چرخه: الگوریتم حذف ایمن



در این روش در ابتدای کار با استفاده از مقادیر تصادفی، ۲ بار بازنویسی اطلاعات روی اطلاعات مورد نظر شما صورت می گیرد (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۲ مرتبه). پس از آن این اطلاعات مجدداً با مکمل اطلاعات ۲ مرحله بازنویسی گذشته، بازنویسی می شوند (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۴ مرتبه) و در نهایت مجدداً با استفاده از مقادیر تصادفی ابتدای کار، مورد بازنویسی قرار می گیرند (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۶ مرتبه). پس از این مراحل ۳ بار طبق استاندارد M-22.20 وزارت دفاع، عملیات بازنویسی روی اطلاعات شما صورت می گیرد (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۹ مرتبه) و پس از آن مجدداً بازنویسی اطلاعات با مقادیر تصادفی آغاز می شود (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۱۲ مرتبه) و در نهایت نیز مجدداً عملیات بازنویسی مطابق با استاندارد M-22.20 وزارت دفاع اعمال می شود (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۱۵ مرتبه).

اگر گذرتان به مراکز ارائه خدمات کامپیوتری افتاده باشد حتماً تبلیغاتی را در خصوص بازبازی اطلاعات دیده اید! نیاز به بازبازی اطلاعات ممکن است برای هر کاربری پیش بیاید، چرا که به هر دلیل اعم از حذف اشتباهی یک برنامه یا بروز اشکال در هارد دیسک رایانه ممکن است اطلاعات مهم و ضروری شما از دسترس خارج شود و مجبور شوید برای استفاده مجدد از آن به بازبازی اطلاعات بپردازید.

بسیاری از شرکتها، سازمان های دولتی و خصوصی وقتی با این مشکل مواجه می شوند، حاضرند هزینه های بسیاری را متحمل شوند تا اطلاعات از دست رفته را بازبازی کنند. در خیلی از سازمان ها نیز برای پیشگیری از بروز چنین مشکلاتی، هزینه های بسیار زیادی را صرف تهیه نسخه های پشتیبان لحظه ای از اطلاعات می کنند. به طور کلی ارزش حفظ اطلاعات برای تمام کاربران



واضح و مشخص است و ما نیز با بیان این مقدمه فقط قصد داشتیم مقداری از اهمیت موضوع را نشان دهیم. با این حال مطلب این هفته را می خواهیم به عکس این موضوع یعنی حذف اطلاعات اختصاص دهیم!

به نظر شما حذف اطلاعات هم می تواند حیاتی و مهم باشد؟ آیا برای حذف کامل اطلاعات هم باید هزینه پرداخت کرد یا برای پیشگیری از بازبازی اطلاعات حذف شده می باید متحمل هزینه شد؟

بگذارید اهمیت این موضوع را نیز با چند مثال مطرح کنیم.

هارد دیسک را منفرجه کنید!

فرض کنید تعدادی عکس و فیلم خانوادگی روی هارد دیسک رایانه تان ذخیره کرده اید و حالا قصد تعویض رایانه یا ارتقای ظرفیت هارد دیسک را دارید و به همین دلیل اطلاعات هارد دیسک فعلی خود را پاک کرده و به هارد جدید منتقل می کنید، در نهایت نیز هارد قبلی را می فروشید یا در اختیار دیگر دوستان تان قرار می دهید. آیا در چنین شرایطی می توانید با اطمینان کامل بگویید اطلاعات تان غیر قابل بازگشت است؟ به نظر شما روش های مختلفی که برای بازبازی اطلاعات وجود دارد، قادر به بازبازی اطلاعات شما نخواهد بود؟

کارتون کار آگاه گجت را به خاطر دارید؟ نامه های محرمانه ای که به دستش می رسید پس از خواندن متن پیام، نامه به طور خودکار منفرجه می شد؟ آیا در بخش های اطلاعاتی و سازمان های بزرگ و واحدهای نظامی می توان پس از ذخیره اطلاعات سری و مشاهده آنها، هارد دیسک های ذخیره سازی را منفرجه کرد؟ اگر به



را بازنویسی می کند که در مرتبه اول اطلاعات با مقادیر ۰ (صفر) بازنویسی می شوند و در چرخه ۲ و ۳ با مقادیر تعریف شده و تصادفی مورد بازنویسی قرار می گیرند.

۳ چرخه: استاندارد AR380-19
استاندارد AR380-19 یکی دیگر از الگوریتم های خرد کردن اطلاعات است که توسط ارتش آمریکا منتشر شده است. این الگوریتم نیز دارای ۳ مرتبه بازنویسی اطلاعات است که مرحله اول با بایتهای تصادفی انجام می گیرد و مراحل ۲ و ۳ به کمک بایتهای معین و تعریف شده اعمال می شود.

۳ چرخه: استاندارد M-22.20

این روش همانند روش ۷ چرخه است که به آن اشاره کردیم با این تفاوت که در این روش تنها ۳ چرخه بازنویسی اطلاعات صورت می گیرد و امنیت اطلاعات حذف شده به این روش نسبت به سایر روش ها کمتر اما سرعت حذف اطلاعات بسیار سریع تر است.

یک چرخه: بازنویسی با OxFF

این روش مخصوص دیسک های Solid State



و حافظه های فلش طراحی شده که دارای یک چرخه بازنویسی با مقدار OxFF است.

یک چرخه: بازنویسی با مقادیر تصادفی

این روش دارای پایین ترین سطح امنیت در میان روش های فوق است، اما بیشترین سرعت را هنگام حذف اطلاعات دارد. اگر قصد دارید خیلی کار را پیچیده نکنید و با امنیتی بیشتر از امنیت حذف اطلاعات توسط ابزارهای متداول در سیستم عامل، اطلاعات خود را حذف کنید، پیشنهاد می کنیم حتماً این روش را انتخاب کنید. در این روش اطلاعات شما پس از حذف، یک بار با استفاده از مقادیر تصادفی مورد بازنویسی قرار می گیرد.

این نرم افزار در تمام نسخه های ۳۲ و ۶۴ بیت سیستم های عامل ویندوز اکس پی، ویستا و ۷ و ویندوز ۲۰۰۳ و ۲۰۰۸ نسخه سرور قابل استفاده است و می توانید نسخه رایگان آن را با حجم ۷ مگابایت از لینک زیر دانلود کنید:

<http://www.protectstar.com/download/freeware/setup.msi>

نسل جدیدی از گجت‌ها در راه است

به دنیای تبلت‌ها خوش آمدید

پژمان عاملی‌فرد

تبلت‌ها دنیای جالبی دارند. از طرفی می‌توان آنها را در رسته گوشی‌های موبایل قرار داد، چون بعضی از آنها از طرفی قابلیت ارتباط تلفنی از طریق سیمکارت را دارند و می‌توانید با آنها پیامک یا پیام‌های مولتی مدیا (ام.ام. اس) ارسال کنید یا از قابلیت 3G آنها بهره ببرید و به اینترنت پرسرعت دسترسی داشته باشید. از طرفی هم با توجه به سخت‌افزار قدرتمندی که دارند، می‌توانند جایگاه رایانه‌های همراه یا نوت‌بوک‌ها را از آن خود کنند و طوری کارهایی را که شما مجبور بودید با رایانه خود انجام دهید، براحتی از عهده آن برآید.

اما حقیقت آن است آنها از خانواده موبایل‌ها هستند که تنها کمی قدرتمندتر و بزرگ‌تر شده‌اند تا شما را از وجود دستگاه‌های بیشتر بی‌نیاز کنند. از طرف دیگر اکثر تولیدکنندگان آنها، کسانی هستند که در مسیر تولید گوشی‌های موبایل فعالیت می‌کنند؛ تولیدکنندگانی همچون سامسونگ، اچ‌تی‌سی، موتورولا، اپل و... .

شاید این سوال برایتان مطرح شود که چه کسی اولین بار به فکر تولید آنها افتاد؟ می‌توان گفت اولین عضو این خانواده و اولین شرکتی که پایه‌گذار تبلت‌های امروزی بود، کسی نبود جز شرکت نوکیا که زمانی برای خود غول بزرگ تولیدکننده گوشی‌های تلفن همراه بود. این شرکت اولین تبلت را که N800 نام داشت در سال ۲۰۰۷ به بازار عرضه کرد. این وسیله بظاهر شبیه گوشی، قابلیت تماس نداشت، اما با صفحه نمایش بزرگ ۴/۱۳ اینچی خود و تنها از طریق سیستم ارتباطی WiFi قادر به ارتباط با شبکه جهانی اینترنت بود و این امکان را برای کاربر فراهم می‌کرد که براحتی با یک وسیله قابل حمل سبک در هر جا که هست از دنیای اینترنت لذت ببرد. (تصویر ۱)

اما این تبلت در بدو ورود زیاد موفق نبود، چون کمتر کسی در آن زمان از سیستم وای فای که هر لحظه در دسترس باشد، استفاده می‌کرد و عملاً استفاده از آن تنها برای افرادی خاص و محدود بود. اما همین حرکت کافی بود تا انقلاب عظیمی در ساخت تبلت‌ها رخ دهد. اولین حرکت این انقلاب را شرکت اپل با ارائه تبلت آی‌پد در سال ۲۰۱۰ به وجود آورد و باعث شد همگان به این وسیله الکترونیک دیگر به چشم یک موجود اضافی نگاه نکنند. تبلت‌های ارائه شده از سوی این شرکت بر ۲ نوع



که برای همگان آشناست و معرف حضور همه است. هر کدام از آنها قابلیت‌های منحصر به فرد خود را دارند که البته در بیشتر موارد یکسان است. نکته خوشایند این سه رقیب در این است که آنها غول‌های نرم‌افزاری حال حاضر دنیا هستند و در این رقابت برای به دست آوردن دل مشتری، دست به

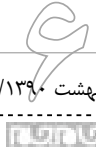
فروش این محصول یک‌سوم کاهش یافته است. در همین ارتباط مدیر اجرایی شرکت کانتکست خاطر نشان کرده است: تقاضا از سوی شاغلان، بازرگانان و تاجران برای تبلت همچنان رو به افزایش بوده و استقبال از نوت‌بوک کاهش یافته است. وی گفته است: آمار و ارقام ما نشان می‌دهد فروش رایانه‌های شخصی در اروپا طی ۳ ماهه اول سال جاری میلادی ۱۶/۵ درصد نسبت به زمان مشابه سال



فروش این محصول یک‌سوم کاهش یافته است. در همین ارتباط مدیر اجرایی شرکت کانتکست خاطر نشان کرده است: تقاضا از سوی شاغلان، بازرگانان و تاجران برای تبلت همچنان رو به افزایش بوده و استقبال از نوت‌بوک کاهش یافته است. وی گفته است: آمار و ارقام ما نشان می‌دهد فروش رایانه‌های شخصی در اروپا طی ۳ ماهه اول سال جاری میلادی ۱۶/۵ درصد نسبت به زمان مشابه سال گذشته در انگلیس کاهش داشته است. (تصویر ۲) بله! بازار امروز حساب ویژه‌ای روی تبلت‌ها باز کرده است. شرکت‌ها یکی پس از دیگری نوع جدیدی از تبلت‌هایی را رونمایی می‌کنند که هر روز از وزن آنها کاسته و بر امکانات آن افزوده می‌شود.

با ورود این تبلت به بازار، خیل عظیمی از افراد به فکر تهیه این وسیله افتادند و بازار بسیار خوب و متقاضیان زیاد آن باعث شد تا دیگر شرکت‌ها نیز به ساخت و استفاده از این وسیله نوظهور فکر کنند. از همین رو شرکت‌های مختلف شروع به ساخت تبلت‌ها کردند تا با وجود سخت‌افزار قدرتمند و قوی بتوانند راه را به روی نوت‌بوک‌های امروزی ببندند. در کمتر از یکی دو سال آنها بازار را به تسخیر خود در آوردند، طوری که شرکت تحقیقاتی کانتکست اعلام کرد فروش تبلت در انگلیس طی ۳ ماهه اول سال ۲۰۱۱ نزدیک به ۹۱۰ درصد افزایش داشته و فروش رایانه‌های نوت‌بوک و رایانه‌های شخصی نیز با کاهش چشمگیری روبه‌رو بوده است.

بر اساس گزارش کانتکست، فروش نوت‌بوک در ۳ ماهه سال ۲۰۱۱ نزدیک به ۵/۸ درصد و فروش رایانه‌های شخصی ۹/۳ درصد نسبت به مدت مشابه سال قبل کاهش داشته است. در ادامه این گزارش آمده است که بازار نوت‌بوک شاهد بیشترین کاهش بوده و



نصب ویندوز ۷ در کنار دیگر ویندوزها

۲- اگر می‌خواهید چند ویندوز را کنار هم نصب کنید، باید از ویندوز قدیمی‌تر شروع کنید. به عنوان مثال اگر می‌خواهید ویندوز XP، ویستا و ۷ را کنار هم داشته باشید، باید اول ویندوز XP را نصب کنید، بعد ویستا و در آخر هم ویندوز ۷.

علت این است که **Boot Manager** ویندوز قدیمی، قادر به شناختن ویندوز جدیدتر نیست و نمی‌تواند آن را شناسایی کند. پس به عنوان مثال اگر بعد از نصب ویندوز ۷، ویندوز XP نصب کنید، ویندوز ۷ را از دست خواهید داد مگر آن که **Boot Loader** (در سیستم‌تان را از طریق **Recovery Option** (در مراحل نصب ویندوز ۷ به آن اشاره شد، به یاد دارید؟!)) یا با استفاده از روش‌های دیگر ترمیم کنید.

۳- اگر می‌خواهید از ویندوز ۷ کنار سیستم‌های عامل دیگر نظیر **Linux** استفاده کنید، باید به دنبال یک **Boot Manager** باشید که بتواند هر دو آنها را بشناسد.

چگونه ویندوز ۷ را در کنار ویندوز فعلی نصب کنیم؟

مراحل نصب ویندوز ۷ در کنار یک ویندوز دیگر (**Multiboot Installation**)، کاملاً شبیه به یک **Clean Installation** است که قبلاً به صورت کامل به آن پرداختیم.

دقت داشته باشید که در مراحل نصب، در پنجره **Which type of installation do you want** (گزینه **Advanced/Custom**) را انتخاب کنید و پس از آن در پنجره **Where do you want to install windows**، پارتنش‌نی را انتخاب کنید که می‌خواهید ویندوز ۷ در آن نصب شود.



با این فرض که در این پارتنش‌نی نباید هیچ ویندوز دیگری نصب شده باشد، علاوه بر این دقت داشته باشید که نوع (**Type**) این پارتنش‌نی نیز حتماً باید **Primary** باشد.

پس از اتمام مراحل نصب، هنگام بالا آمدن سیستم، **Boot menu** سیستم شما به شکل زیر مشاهده خواهد شد. در این تست ویندوز ۷ در کنار ویندوز ویستا نصب شده است.



در شماره بعد درباره چگونگی ویرایش **Boot Menu** صحبت خواهیم کرد.

	Windows 7					
	Starter	Home Basic	Home Premium	Professional	Enterprise	Ultimate
Windows 7 Starter	RU, WB	X	WAU, E	WAU, E	X	WAU, X
Windows 7 Home Basic	X	RU	WAU, E	WAU, E	X	WAU, X
Windows 7 Home Premium	X	X	RU	WAU, E	X	WAU, X
Windows 7 Professional	X	X	E	RU	X	WAU, X
Windows 7 Enterprise	X	X	E	E	RU	X
Windows 7 Ultimate	X	X	E	E	X	RU

دلایل دیگری هم برای این کار وجود دارد؛ مثلاً ممکن است یک برنامه‌نویس بخواهد میزان سازگاری نرم‌افزارهای خود را با ویندوزهای مختلف بسنجد و... برای نیل به این اهداف، غیر از استفاده از چند رایانه، به صورت کلی ۲ راه وجود دارد؛ اول استفاده از **Multibooting** یا به بیان دیگر استفاده از سیستم‌های عامل در کنار یکدیگر و روی یک رایانه و روش دیگر استفاده از فناوری‌های **Virtualization** یا مجازی‌سازی.

در سمت کلاینت، مفهوم مجازی‌سازی معمولاً وقتی معنا پیدا می‌کند که یک سیستم‌عامل درون سیستم‌عامل دیگر به عنوان یک **Virtual Computer** راه‌اندازی می‌شود. به عنوان مثال وقتی در ویندوز ۷ از **Windows XP Mode** استفاده می‌کنید یا با استفاده از نرم‌افزارهایی نظیر **Vmware workstation** درون ویندوزتان سیستم‌عامل‌های دیگر نصب می‌کنید، با مفاهیم مجازی‌سازی سروکار دارید.

به یاد داشته باشید که با استفاده از امکاناتی نظیر **Windows XP Mode** یا به طور کلی فناوری‌های **Virtualization** در قسمت کلاینت، در واقع منابع سیستم‌تان را بین ویندوز اصلی و مجازی به اشتراک گذاشته و تقسیم کرده‌اید.

در آینده، **Windows XP Mode** به دلیل آن که از امکانات ویندوز ۷ محسوب می‌شود، به صورت کامل شرح داده خواهد شد.

قبل از نصب سیستم‌عامل‌ها در کنار یکدیگر به چه نکاتی باید توجه کنیم؟

۱- اول این‌که باید بدانید هر سیستم‌عامل (OS) روی یک **Disk Volume** (همان چیزی که در عرف به آن درایو یا پارتنش‌نی می‌گویند) مجزا نصب شود. می‌توانید از ۲ یا چند هارددیسک هم استفاده کنید. مهم این است که بدانید ۲ سیستم‌عامل را نمی‌توانید در یک **Drive Letter** بگنجانید!

حتی اگر می‌خواهید ۲ ورتن یا ویرایش مختلف از ویندوز ۷ را در کنار هم داشته باشید، باز هم باید هر کدام را روی یک درایو مجزا نصب کنید.

ویندوز ۷ را دوباره نصب کنید تا تعمیر شود!

اگر ویندوزتان به هم ریخت، علت آن را نمی‌دانستید و از رفع مشکل آن عاجز شدید، یکی از کارهایی که می‌توانید انجام دهید، **Upgrade** ویندوز به همان ویرایشی است که در حال حاضر روی سیستم‌تان نصب است.

یادآوری این نکته لازم است که اگر روی ویندوز فعلی‌تان سرویس یک نصب شده باشد، نمی‌توانید آن را به ویرایش همسان بدون سرویس پک **Upgrade** کنید.

برای این منظور **DVD** ویندوز ۷ در **DVD-ROM** قرار دهید و از درون ویندوز فعلی‌تان، مراحل نصب را آغاز کنید.

در این روش هر ورتن را به همان ورتن و هر ویرایش را به همان ویرایش می‌توانید **Upgrade** کنید.

نصب ویندوز ۷ در کنار ویندوزهای قدیمی

می‌توانید ویندوز ۷ را صرف نظر از ورتن و ویرایش ویندوز فعلی‌تان، در کنار آن نصب کنید! شاید این سؤال مطرح شود که چه نیازی به استفاده از ۲ یا چند سیستم‌عامل در کنار هم وجود دارد؟! اولین و مهم‌ترین دلیلی که برای کاربران خانگی می‌توان عنوان کرد، سازگاری سخت‌افزارها و نرم‌افزارهایشان با ویندوزهای قدیمی و عدم پشتیبانی ویندوز ۷ از آنهاست.

ممکن است شما یک اسکنر قدیمی داشته باشید که درایور آن برای ویندوز ۷ وجود نداشته باشد یا این که نرم‌افزار حسابداری‌تان روی ویندوز ۷ اجرا نشود و از طرفی بخواهید از امکانات و محیط کاربری دوست داشتنی ویندوز ۷ نیز برای کارهای روزانه‌تان بهره ببرید.

ممکن است یک بازی یا نرم‌افزار سنگین داشته باشید که روی ویندوز ۷ اجرا نمی‌شود و بخواهید از تمام امکانات سخت‌افزاری‌تان برای اجرای هرچه بهتر آن استفاده کنید یا به بیان دیگر نمی‌خواهید از امکاناتی نظیر **Windows XP Mode** استفاده کنید.

Upgrade ویرایش‌های مختلف ویندوز ۷ به یکدیگر همچون ارتقای دیگر ویندوزها به ویندوز ۷ با محدودیت‌هایی روبه‌روست. به بیان دیگر، با استفاده از روش‌های مختلف، تنها چند ویرایش ویندوز ۷ را می‌توانیم به ویرایش‌های بالاتر **Upgrade** کنیم. علاوه بر این به خاطر داشته باشید که ورتن‌های ۳۲ بیتی به هم و ورتن‌های ۶۴ بیتی به یکدیگر **Upgrade** می‌شوند و امکان **Upgrade** بین این دو ورتن وجود ندارد.

به صورت کلی، ۲ روش برای **Upgrade** بین نسخه‌های مختلف ویندوز ۷ وجود دارد؛ استفاده از **Windows Anytime Upgrade (WAU)** و نیز ارتقای یک ویرایش، به همان ویرایش (۱) که برای **Repair** کاربرد دارد.

جدول موجود نشان می‌دهد که برای ارتقای کدام ویرایش‌های ویندوز ۷ به نسخه‌های بالاتر، می‌توان از **WAU** استفاده کرد. همچنین همان‌طور که در جدول مشاهده می‌شود، تمامی ویرایش‌ها را می‌توان **Repair in-place upgrade (RIU)** کرد!

فقط ۱۳ کشور!

طبق آنچه در سایت مایکروسافت عنوان شده، تنها کاربران ۱۳ کشور امکان **Upgrade** ویندوز ۷ از طریق **Windows Anytime Upgrade** را دارند.

همچنین، فقط از طریق خرید **Online** می‌توان **WAU Key** را به دست آورد و به همین دلیل در ایران نمی‌توانید از این روش استفاده کنید. اما صرفاً برای آشنایی با این روش، به صورت مختصر درباره آن صحبت می‌کنیم.

می‌توانید با کلیک روی **Start** و وارد کردن عبارت **Windows Anytime Upgrade** در **Search Box**، به **WAU** دسترسی پیدا کنید.



با در نظر گرفتن این که می‌خواهید **WAU Key** را به صورت **Online** خریداری کنید یا آن را خریده‌اید و قصد استفاده از آن را دارید، گزینه مورد نظر را انتخاب کنید. پس از وارد کردن **WAU Key**، مراحل **Upgrade** را یکی پس از دیگری دنبال کنید! به خاطر داشته باشید که **WAU Key** با **Product Key** متفاوت است و نمی‌توان در اینجا از **Product Key** استفاده کرد.



بازی خورها

با سلام به همه گیمرها که با نظرات بسیار موثرشان ما را در انتخاب مطالب مفید در مورد بازی کمک می‌کنند و بسیار ممنونیم که این صفحه را برای خواندن انتخاب کرده‌اند.

آقای امید از شیراز، طبق اعلام شرکت سازنده نسخه جدیدی دوپیل می‌کرای یعنی DmC Devil May Cry هنوز زمانی برای انتشارش انتخاب نشده است و همچنین صرفاً برای ۲ کنسول پی اس ۳ پ ایکس باکس ۳۶۰ منتشر خواهد شد.

آقای ناصر، شما برای این که بتوانید بازی‌هایتان را روی ایکس باکس ۳۶۰ اجرا کنید حتماً باید بازی را از روی دی وی دی به اجرا بگذارید، غیر از آن امکان ندارد.

آقای پارسا، ما فعلاً تصمیم گرفته‌ایم بازی‌های موبایل را در صفحه مخصوص موبایل منتشر کنیم و مطالب دیگر را جایگزین بازی موبایل کرده‌ایم.

آقای محمدرضا موسوی، اطلاعاتی که در مورد مودرن وارفر ۳ منتشر شده بسیار محدود است و فقط می‌دانیم که قرار است نوامبر ۲۰۱۱ منتشر شود.

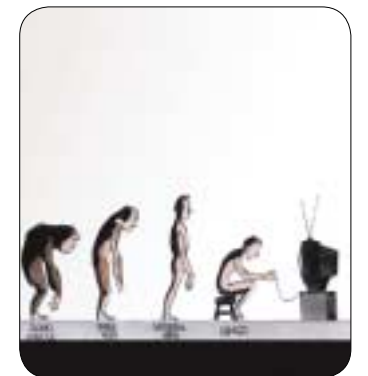
آقای سجاد، بازی God of War III از بازی‌های اختصاصی کنسول پی اس ۳ است و هیچ‌گاه برای کنسول ایکس باکس منتشر نخواهد شد. همچنین مورتال کمبت صرفاً برای ۲ کنسول ساخته شده و نسخه پی سی آن به بازار نیامده است.

آقای علیرضایی، شرکت سونی هشدار داده بود که پی اس ۳هایی که هک شده‌است اگر موقع بازی آنلاین دیده شود بلاک خواهد شد و شما هم گرفتار این محدودیت شده‌اید.

آقای مهدی، این امکان وجود دارد تا کنسول پی اس ۳ خود را از دست رد اسکرین رها کنید. برای این کار ابتدا هارد دستگاه را از آن جدا کنید و دوباره آن را سر جایش بگذارید و دستگاه را ریست کنید. روش دیگر نیز این است که تمام کابل‌های دستگاه را از جا در بیاورید و دوباره سر جایشان قرار بدهید. به احتمال زیاد مشکل رفع خواهد شد.

گیمرهای عزیز، برای ایجاد تنوع بیشتر در مطالب صفحه گیمر و رساندن اطلاعات متفاوت به شما از این به بعد تصمیم داریم در بعضی از هفته‌ها به معرفی تاریخچه بازی‌ها و به طور کلی جریانات وابسته به آن بپردازیم. نظرات شما در شروع این اقدام می‌تواند بسیار مؤثر باشد.

برای این که بتوانید نظراتان را برای ما ارسال کنید فقط کافی است به شماره ۰۹۹۶۳۰۰۰ پیامک بفرستید یا به ایمیل صفحه گیمر که بالای همین ستون نوشته شده است ایمیل بزنید.



پورتال ۲، دریاچه ایده‌ها

هوش مصنوعی دشمن شماست

پلتفرم: Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox 360, PlayStation3
توسعه‌دهنده: Valve
منتشر کننده: Valve
سبک: اول شخص

مسعود گرجی‌زاده

و خلاقانه‌ای از بازی را به آنها آموخت. پورتال بازی بود که هم از لحاظ گرافیکی و هم از لحاظ داستانی و گیم‌پلی حرف‌های زیادی برای گفتن داشت، علاوه بر این که پازل‌ها و معماهای موجود در آن را بسیار متفاوت با دیگر بازی‌های اول شخص نشان می‌داد. در نسخه اول پورتال شما هدایت Chell را به عهده داشتید. محیطی که شما در آن بازی می‌کردید آزمایشگاه‌های Aperture نام داشت و اکثر بازی به درگیری میان شما و GLaDOS که یک هوش مصنوعی بود و شما می‌توانستید صدای او را بشنوید، خلاصه می‌شد. به این گونه که «گلادوس» برای به دردرس انداختن شما معماهای فکری - که برخی قوانین فیزیک هم در آن دخیل بود - برای شما طرح می‌کرد که برای پیشرفت در بازی، مجبور بودید آنها را حل کنید. این نقطه‌ای بود که گیم پلی زیبای بازی وارد کار می‌شد. Chell سلاحی به نام پورتال گان در دست داشت که می‌توانست به وسیله آن دریاچه‌هایی در دیوار یا کف محیط ایجاد کند و همچنین دریاچه دیگر برای خروج از دریاچه اول ایجاد می‌کرد تا هنگامی که وارد دریاچه اول می‌شود بتواند

بیشترین کسانی که تصمیم می‌گیرند یک بازی می‌تواند موفق ظاهر شود یا خیر، توسعه‌دهندگان بازی‌ها هستند. حتماً این موضوع را تا به امروز درک کرده‌اید که چرا استودیو راک استار گیمز همیشه در توسعه سری بازی‌های خود مانند جی تی ای موفق بوده است یا شرکت کرایتیک به سری کرایسیس خود افتخار می‌کند و این بازی را از لحاظ گرافیکی یک انقلاب در بازی‌ها می‌داند. اغلب استودیوهای بزرگ سعی می‌کنند تمرکز خود را روی قسمت خاصی از بازی مانند گیم پلی یا گرافیک بازی جمع کنند، ولی شرکت سازنده سری بازی‌های پورتال یعنی Valve از دسته استودیوهایی است که سعی کرده به جای انتشار بازی‌های زیاده، وقت خود را صرف توسعه بازی‌های خود در همه زمینه‌های آن مانند گیم پلی و گرافیک و از همه مهم تر داستان بازی کند. شرکت والو با انتشار جعبه نازنجی در سال ۲۰۰۷ دو نسخه جدید از سری محبوب هالفا لایف را عرضه کرد که به نظر بسیاری از گیمرها نوع جدید

پون. پون. پاتا. پون

استراتژی، ریتم، حمله

به آتش کشیدن سربازهایتان است. با این حال این بازی نسبت به نسخه قبل کمی راحت‌تر شده است. ضرب آهنگ آهسته در نسخه دوم ۰/۲ ثانیه بود که در این نسخه به ۰/۵ ثانیه افزایش پیدا کرده است. از طرفی اگر مدت مناسبی را در حالت هیجان‌زده سپری کنید، قهرمان‌هایتان حرکت‌های منحصر به فرد و قدرتمندی اجرا می‌کنند. البته در بازی‌های قبل خیلی باید دقت می‌کردید و از استراتژی‌های مختلف و بجا برای پیروز شدن بهره می‌بردید؛ ولی در این نسخه استراتژی کم‌رنگ‌تر شده و جای خود را به داشتن ادوات جنگی قوی‌تر داده است. ۲۱ نوع سرباز در پاتاپون ۳ به همراه قهرمانان وجود دارند و تنوع دشمنان هم

(دایره، دایره، مثلث، دایره) فرمان حمله را به ارتش‌تان می‌دهد. دکمه‌ها باید با ریتم خاص بازی و بدون تاخیر فشار داده شوند، در غیر این صورت نوبت خود را از دست خواهید داد. می‌توانید موقعیت حمله را با فشردن همان دکمه‌ها تکرار کنید یا از فرمان جدیدی برای دور بعدی مبارزه‌هایتان استفاده کنید. فهرست صحیح دستورها در پایین صفحه هم نمایش داده می‌شود تا علاوه بر فلش‌ی که روی صفحه زده می‌شود، برای تازه کارها راحت‌تر باشد. اگر مرتب و منظم و بدون وقفه چند دستور بدهید، سربازهایتان به حالت «هیجان‌زده» در می‌آیند و قدرتشان افزایش می‌یابد؛ بنابراین باید سعی کنید برای مبارزه بخصوص با غول آخرها دستورها را بدون وقفه صادر کنید تا راحت‌تر از پس‌شان بر بیاید. دقت داشته باشید اگر حتی فقط یک دستورا اشتباه بدهید، تمام زحماتان به باد می‌رود و نیروهایتان مثل احمق‌ها می‌ایستند و نگاهتان می‌کنند تا دستورها را از اول صادر کنید. همه اینها در حالی است که مثلاً یک ازدهای غول بیکر یکی یکی در حال

پلتفرم: PsP
تهیه کننده: Sony
سازنده: Sony
سبک: اکشن نوبتی

فرهنگ هدایتی

«پاتاپون» از آن بازی‌هایی است که به تنهایی می‌تواند دلیل خرید یک PsP باشد. این بازی اکشن نوبتی که اساس آن ریتم و موزیک است، جایگاه ویژه‌ای در بین بازی‌کننده‌ها دارد. اگر پاتاپون‌های قبلی را بازی کرده باشید می‌دانید که پاتاپون‌ها اعضای قبیله شناخته شده‌ای هستند که پرستش خدایان، هدف زندگی آنهاست. روند بازی همان شکل سابق خود را حفظ کرده است و با زدن دکمه‌های PsP موجودات کوچک در عین حال بی‌اعصابی را برای مبارزه با موجودات پلید رهبری می‌کنید. بعد از انتخاب یکی از قهرمانان پاتاپونی که هر کدام به نیت، تیر و کمان یا شمشیر و سپر مجهز هستند ۴ مرحله آموزشی، تمام قوانین و دستور بازی را به نحو احسن توضیح می‌دهد. در ابتدا ۷ دستور پایه مثل حمله، دفاع، آماده باش و... یاد می‌گیرید که هر کدام را با فشردن به ترتیب خاص دکمه‌ها می‌توانید، اجرا کنید مثلاً

بازی هفته



پارکور را در بازی تجربه کنید

اولین بازی که معرفی می‌کنیم برای پلتفرم‌های ایکس باکس ۳۶۰ و پی اس ۳ و ویندوز منتشر شده است و **Brink** نام دارد. ژانر این بازی تیراندازی اول شخص بوده و نکته جالبش این است که حرکات شما در این بازی الهام گرفته از بازی پارکور است. در این بازی می‌توانید به صورت تیمی و غیر تیمی بازی کنید و البته رقیب‌هایی از ربات هم می‌توانید داشته باشید. بازی بعدی که در میان بازی‌های ورزشی بسیار معروف بوده، نسخه جدید سری بازی **Virtua Tennis 4** است.

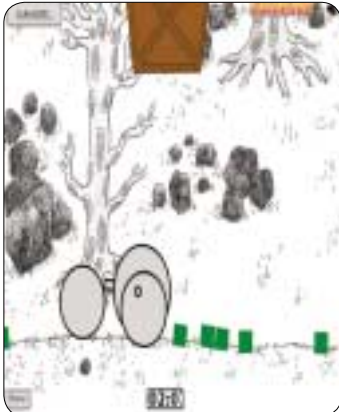
این بازی همان‌طور که از اسمش برمی آید درباره تنیس است. این بازی یکی از بهترین فضا سازی‌ها را در میان رقبای خود دارد و از قابلیت دستگاه‌هایی مانند کینکت نیز برخوردار است. دارندگان کنسول پی اس ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ اگر دلتان برای بازی‌های مسابقه موتور تنگ شده است این هفته حتما به دنبال بازی **MX vs. ATV** باشید.

بازی آنلاین

انبار مهمات

یکی دیگر از بازی‌های خلاقانه‌ای که پلتفرم فلش دارد، بازی **Nitrohaul** است. این بازی با کمک گرفتن از برخی قوانین فیزیک، دارای مراحل بسیار جالبی است. برای مثال شما برای این که بتوانید یک انبار مهمات را تخلیه کنید، مجبور هستید با وسایل در اختیارتان راهی بسازید تا مواد منفجره به نرمی در آن حرکت کرده تا بتوانید بار کانتینر کنید. اگر راه مناسب نباشد، شما بازی را خواهید باخت. شایان ذکر است که این بازی دارای نقشه‌های مختلفی است.

<http://www.physicsgames.net/game/Nitrohaul.htm>



مشکل است، می‌توانید از راهنمای بازی که در ابتدا به شما پیشنهاد می‌شود، استفاده کنید. گیم پلی بازی مانند سری قبل خود شدت توجه خود را سمت ایجاد دریاچه‌ها و حل معماها کرده و البته نقطه زیبای بازی به نظر ما همینجاست. هر چه از پیشرفت شما در بازی می‌گذرد، معماهای گلاکس پیچیده‌تر می‌شود. اگر قبلا تجربه بازی را داشته باشید، حتما آگاهی دارید احساس غروری که بعد از حل معما به شما القا می‌شود، از نقاط قوت بازی به شمار می‌آید.

در پورتال ۲ منتظر گرافیک فوق‌العاده مانند کرایسیس ۲ نباشید، که این یک نقص برای آن محسوب نمی‌شود؛ چون این دو بازی فضاهایی بسیار متفاوت به شما نمایش می‌دهند که هر کدام برای خود زیبایی‌هایی دارد. شاید طراحی و فضا سازی در پورتال ۲ بیشتر از طبیعی‌سازی آن به نظر بیاید؛ زیرا در محیطی این بازی را ادامه می‌دهید که هیچ چیز طبیعی نیست و البته سازندگان بازی بخوبی توانسته‌اند محیط مصنوعی پورتال ۲ را طراحی کنند.

وقتی در بازی به یکی از ویژگی‌های آن بسیار وابسته باشید، به نوعی بهتر می‌توانید با آن ارتباط برقرار کنید. تقریبا می‌توانیم بگوییم در پورتال ۲ صداگذاری جزء جدا نشدنی این بازی به حساب می‌آید و اگر وجود نداشت، حتما موفقیت کنونی را کسب نمی‌کرد. از آنجا که شما صرفا با دشمن خود از طریق صدا سروکار دارید، سازندگان اهمیت ویژه‌ای به تعیین صداهای اطراف شما دادند؛ البته این صداهای همه‌شان جدی نیست و در بعضی لحظات بازی، شوخی‌هایی که با شما می‌شود (در آن فضای بی‌روح و ماشینی بازی) می‌تواند بسیار لذت بخش باشد.

والو در پورتال ۲ قسمت **Co-Op** بازی را که نبود آن در پورتال حس می‌شد، به آن اضافه کرده که این ویژگی باعث می‌شود شما بتوانید ۲ نفره نیز بازی را ادامه دهید و کنترل ۲ ربات را به جای چیل به عهده بگیرید. همچنین این قسمت داستان، تنظیمات مخصوص خود را دارد. به نظر می‌آید که پورتال ۲ بازی معمولی از آب در بیاید ولی والو همه را با انتشار آن شگفت زده کرد چرا که در بسیاری از نقدها نمره کامل ۱۰ را به آن اختصاص داده‌اند.

به دست می‌آورند. یک سری آیتم‌های قابل جمع‌آوری هم هست که با دادن آنها به آهنگر می‌توانید سلاح‌های خود را تقویت کنید. بعضی از این آیتم‌ها مقاومت در برابر آتش، باد، خواب و سم را زیاد می‌کنند. نسخه قبلی فقط یک حالت چندنفره داشت ولی پاتاپون ۳ چند بخش متنوع چندنفره دارد، بعلاوه این که اکثر مراحل را هم با همکاری دوستانتان می‌توانید بازی کنید و به پایان برسانید. در این بخش می‌توانید داخل سیاهچال‌هایی بشوید که در بخش تک‌نفره بسته هستند. در ضمن آهنگرهای دنیای آنلاین پیشنهاددهی بهتری برای سلاح‌هایتان خواهند داشت. بخش دفاع از قلعه هم بسیار جذاب و سرگرم‌کننده است. مشکل بزرگی که در نسخه قبل وجود داشت این بود که توقف (پاز) در بازی معنایی نداشت؛ یعنی اگر برحسب اتفاق کار مهمی وسط بازی برایتان پیش می‌آمد، یا باید آن را بی‌خیال می‌شدید یا مرحله را. در این نسخه، توقف هم دستور خاص خود را دارد که بسیار نزدیک به دستورهایی «حمله» و «به پیش» است. در ضمن باید آیتمی هم از مراحل ابتدایی بازی به دست آورده باشید تا بتوانید بازی را متوقف کنید. اگر نخواهید مراحل اضافی پاتاپون ۳ را بازی کنید یا همه پاتاپون‌های خود را ارتقا دهید، حدود ۴۰ ساعت طول می‌کشد.



است که نیازی نبوده آن را تغییر دهد؛ ولی باز هم ویژگی‌هایی به آن اضافه کرده است، چون هیچ‌گاه هیجان انگیزتر کردن یک بازی، ضرری به آن وارد نمی‌کند. در پورتال ۲ ژل‌هایی به بازی اضافه شده‌اند که هر یک کار خاصی انجام می‌دهند؛ برای مثال یکی باعث افزایش سرعت شما در زمان حرکت روی سطوح می‌شود و ژل دیگر باعث می‌شود بتوانید از روی سطحی بپرید و آخرین ژل با پاشیدن آن به دیوار می‌توانید روی آن دریچه ایجاد کنید. اگر فکر می‌کنید یادگیری این کارها برای شما

برای این که خیلی سال پیش مرا کشتی، نمی‌بخشم» دوباره می‌خواهد درگیری خود را با چیل ادامه دهد. او بسرعت تجهیزات از بین رفته را بازسازی می‌کند و شما را دوباره در معرض تست‌های خود قرار می‌دهد. درست است که داستان پورتال ۲ تا حدود زیادی به پورتال شباهت دارد، ولی ادامه داستان شما را با اتفاقات جدید و همچنین شخصیت‌های تازه‌ای در بازی آشنا می‌کند. اگر بگوییم گیم پلی پورتال ۲ وجه‌های دیگر بازی را محو کرده است، دروغ نگفته‌ایم. شرکت والو می‌دانست گیم پلی پورتال به اندازه کافی فوق‌العاده

در مرحله‌ای خاص به قدری باد می‌وزد که تیرهایشان اثری ندارد. از طرفی سلاح‌هایی که باید واحدهایتان را برای مبارزه با یک اژدها مجهز کنید، با مبارزه با یک شیطان متفاوت است. با انجام هر مرحله، واحدهایتان ارتقا پیدا می‌کنند و سلاح‌های قوی‌تری

نسبت به نسخه‌های قبلی بیشتر شده است. در این بین انتخاب‌های گوناگون براساس شرایط مراحل و دشمنان اجتناب ناپذیر است. مثلا در یک مرحله ملزم به استفاده از دکتور به جای تیراندازها پتان هستند یا باید همه واحدهای دوزن خود را حذف کنید؛ چون



چالش‌های پیش روی فناوری اطلاعات



فناوری اطلاعات برای ایجاد یک تصویر مثبت، علاوه بر به‌کارگیری استعدادهای بزرگ و فراهم کردن زمینه‌های سرمایه‌گذاری عظیم، به منابع زیادی نیاز دارد تا بر مشکلات فراروی خود غلبه کند. همواره با چالش‌هایی روبه‌رو بوده است که برخی از آنها در طول زمان به آرامی تغییر کرده و بسیاری نیز همیشگی و ثابت مانده‌اند. فناوری اطلاعات در آینده‌ای نزدیک چگونه با این چالش‌ها روبه‌رو می‌شود؟ این چالش‌ها در شرکت‌های مختلف بر چه اساسی طبقه‌بندی می‌شود؟

۱- ارائه خدمات به مشتریان

وقتی از رضایت مشتریان سخن به میان می‌آید، اغلب از فناوری اطلاعات بخوبی یاد نمی‌شود که البته بیره هم نیست. به هر ترتیب آنچه مهم است، نظر مشتری بوده و این که او چه چیزی را سرویس خوب و چه چیزی را بد بداند. ارائه خدمات ساده‌ای مانند پشتیبانی و بازبایی اطلاعات از جمله مواردی است که در این نوشتار به آن پرداخته می‌شود؛ مشکلی که شامل حال شرکت‌های بزرگی می‌شود که در زمینه ارائه خدمات محصولات فناوری اطلاعات فعالیت می‌کنند. به طور کلی مردم عادی شیوه بیان کسانی را که در علوم رایانه خبره به حساب می‌آیند، مغرورانه و نگاهی از بالا به پایین تعبیر می‌کنند.

مشتری شاید از یک سری توانایی‌های خاص در زمینه فناوری اطلاعات بی‌بهره باشد؛ اما به هیچ وجه دوست ندارد همانند یک جاهل با آنها برخورد شود. مثال این موضوع را می‌توان در سرویس‌های پشتیبانی تلفنی شرکت‌های سرویس‌دهنده داخلی هم یافت که کارشناس پشتیبانی با سوالات ساده‌انگارانه اغلب داد کسی را که پشت خط است، درمی‌آورد و به درخواست ساده او (که بعضاً با اطلاعات کاملی همراه است) توجه نمی‌کند.

نکته ۱: با گوش دادن و دانستن نیازهای مشتری، می‌توان به بهترین شکل خدمات ارائه کرد.

۲- منابع انسانی

فرسودگی شغلی دغدغه‌ای است که با کم شدن بودجه و افزایش فشار کاری ایجاد می‌شود. برای کاهش استرس و دادن نیرویی تازه به کارمندان خسته، باید به دنبال راه‌های خلاقانه‌ای بود. مرخصی بیشتر، تعطیلات آخر هفته و کاهش مسوولیت‌ها به‌صورت دوره‌ای می‌تواند به متخصصان حوزه فناوری اطلاعات انگیزه بهتری در ارائه خدمات و انجام وظایف بدهد. شاید این کار در ظاهر هزینه زیادی داشته باشد؛ اما از دست دادن یک کارمند با ارزش به دلیل فرسودگی شغلی می‌تواند ضررهایی به مراتب بیشتری در پی داشته باشد. بسیاری پیش آمده است که به دلیل ساختارهای غلط

سازمانی، با درخواست ساده و منطقی یک متخصص مخالفت شده است.

در این ساختار، مینا براساس اشتراک و رشد قرار داده نشده است و مدیران نمی‌خواهند یک عضو کلیدی در میان کارمندان وجود داشته باشد. البته شرکت‌های خاص و استثنایی نیز وجود دارند که از تمام توان خود استفاده می‌کنند و معتقدند یک شرکت برآیند افراد و توانایی آنهاست.

نکته ۲: توسعه راه‌های خلاقانه برای به حداقل رساندن استرس، جلب رضایت کارمندان و یکسان ساختن اهداف شرکت با اهداف کارمندان.

۳- توانایی تولید

در ابتدا مین فریبه‌ها و سپس مینی رایانه‌ها، پی‌سی و اینترنت، هر کدام نقش بزرگی در توانایی تولید شخص داشتند. قدم بعدی نوآوری چه خواهد بود؟ رایانش ابری؟ موبایل؟ آیا این فناوری‌ها می‌تواند پتانسیل لازم را برای پیشرفت ایجاد کند؟ قانون عوارض غیرعمدی می‌گوید عرضه فناوری جدید، مشکلات خاص آن را نیز به وجود می‌آورد.

امنیت و حریم خصوصی در سرویس‌های رایانش ابری و فرسودگی و استرس برای کارمندی که به‌طور شبانه‌روز با دستگاه‌های موبایل کار می‌کند، نمونه‌ای از این مشکلات است. تا زمانی که این مشکلات بررسی نشود، هر مورد جدیدی باید بدقت سبک و سنگین شود سپس به کار گرفته شود.

نکته ۳: به‌کارگیری فناوری‌های جدید از جمله رایانش ابری و موبایل لازم است، اما باید به دنبال راه‌های بیشتر برای افزایش تولید بود.

۴- پیچیدگی

اگر به توسعه نرم‌افزارها از زمان معرفی رایانه‌های IBM PC تا به امروز بنگریم، یک مسیر مشخص در آن دیده می‌شود: فناوری اطلاعات روز به روز پیچیده‌تر شده است. این پیچیدگی سرعت به نقطه

بحرانی خواهد رسید، طوری که یک توسعه‌دهنده دیگر نمی‌تواند برای انجام صحیح کار خود، به همه جوانب کارش آگاهی داشته باشد و به‌همین دلیل، بیش از هر زمان دیگر کار گروهی لازم است.

نکته ۴:

۵- کهنگی
از سخت‌افزارهایی که در رایانه خود استفاده می‌کنیم گرفته تا مهارت و دانش‌مان در استفاده از رایانه، بین ۳ تا ۵ سال عمر مفید دارند و بعد از این مدت قابل استفاده نخواهند بود. هر چه هزینه‌ها دقیق‌تر می‌شود، فناوری اطلاعات نیز باید به‌دنبال راهی باشد تا این کهنگی را کاهش دهد.

مایکروسافت نمونه یکی از این شرکت‌هاست که برای خود برنامه کهنگی دارد و طی سال خاصی، پشتیبانی از نرم‌افزارهای قدیمی خود را حذف می‌کند. و به معرفی محصولات جدید و جایگزین می‌پردازد. ارتقا به ویندوز بالاتر یکی از هزینه‌هایی است که باید در نظر گرفت. ارتقای نرم‌افزار و سخت‌افزار و... محاسبه بهترین زمان با کمترین هزینه ممکن برای ارتقا، امری پیچیده است.

از طرف دیگر، شرکت‌های فعال در زمینه نرم‌افزار باید خوب حواسشان جمع باشد از چه نرم‌افزار توسعه‌ای پشتیبانی کنند که طی چند سال آینده (مثلاً یک دهه) برپا و پرطرفدار باشد. شرکت‌های زیادی بر سر ماجرای حذف پشتیبانی IBM از OS/2 که در دهه ۹۰ میلادی بسیار محبوب بود، ضرر کردند و بعضاً ورشکست شدند.

نکته ۵: افزایش طول عمر سیستم‌ها، نرم‌افزار و تجهیزات.

۶- بودجه

حتی در بهترین شرایط هم کنترل هزینه‌ها در هماهنگی با بودجه، کار دشواری است. این مساله بخصوص در زمان‌های دشوار، خودش را نشان می‌دهد.

به‌طور متوسط، بودجه‌های تخصیص‌یافته به فناوری اطلاعات در سال ۲۰۱۱ در اغلب شرکت‌ها و سازمان‌ها در حال رشد بوده است، اما کنترل بودجه مدام سخت‌تر می‌شود. رشد رایانش ابری و فناوری موبایل به منابع و توجه بیشتری نیاز دارد. مدیران در تصمیمی که برای بودجه اتخاذ می‌کنند باید در این که آن را کنترل کنند و آینده را نیز از دست ندهند، اطمینان حاصل کرده باشند.

نکته ۶: دستیابی به نتایج بهتر با بودجه مشابه سال قبل.

۷- بازاریابی و روابط عمومی

بجز شرکت‌هایی همچون اپل و گوگل، فناوری اطلاعات در مجامع عمومی تصویر درستی از خود ارائه نکرده است. به‌عنوان مثال مدیرعامل مایکروسافت، استیو بالمر در گفت و گویی خبری در زمان عرضه ویندوز ویستا - که به نظر عموم سیستم عامل خوبی نبود - گفته بود: «اگر مردم بخواهند می‌توانند صبر کنند؛ اما من خودم از ویستا استفاده خواهم کرد.»

وقتی این بیانیه به تیتراژها تبدیل شد، شکل ساختاری شبیه به جمله زیر پیدا کرد: «بالمر معتقد است می‌توان از خبر ویستا گذشت.» در اینجا بود که مشکل، خود را نشان داد و مایکروسافت از داشتن یک بازار خوب محروم شد. بستن قرارداد با یک موسسه روابط عمومی به هزینه‌اش می‌آورد.

موسسه SouthWest Interactive برای امور روابط عمومی خود با موسسه Engaged Ink PR توافق کرد. Ink PR در کنفرانسی که برای کارمندان این شرکت گذاشته بود، روابط عمومی را پارچه‌ای توصیف کرد که آنقدر بلند است که ش‌ء را ببوشاند و آنقدر کوتاه است که جذاب به نظر برسد.

نکته ۷: اگر تخصص کافی ندارید، از متخصصان روابط عمومی و بازاریابی برای انجام امور بهره بگیرید.



ناسا و جنرال موتورز گام‌های بزرگی در صنعت رباتیک برمی‌دارند

اولین ربات انسان‌نما در دوقدمی فضا



از یک سری دوربین‌های پیشرفته «برجسته بین» بهره می‌برد، استفاده از الگوریتم‌های شناسایی الگو باعث می‌شود این ربات اطلاعات لازم را در مواقع ضروری استخراج کند. البته این کار بسیار سریع‌تر از آنچه معمول است انجام می‌شود؛ چرا که الگوریتم شناسایی الگوی R2 کاراتر طراحی شده است.

همکاری جنرال موتورز

R2 یک ربات تک منظوره نیست؛ دست‌های قدرتمند، بینایی و الگوریتم‌های پیشرفته R2 را قادر می‌سازد نه تنها در فضا بلکه در زمین هم بسیار کارآمد باشد. جنرال موتورز قصد دارد از فناوری این ربات در صنایع خودروسازی خود نیز استفاده کند، چراکه استفاده از بینایی و حسگرهای قوی این ربات می‌تواند تولید خودروهایی با امنیت بالا را برای این شرکت تضمین کند.

آینده R2

هزینه ارسال دوباره انسان به ماه چیزی حدود ۱۵۰ میلیارد دلار برآورد شده است؛ ولی مهندسان ناسا می‌گویند می‌توانند با هزینه ای کمتر از ۲۰۰ میلیون دلار ربات انسان‌نمای R2 را به ماه بفرستند، این در حالی است که می‌تواند به مدت نامحدودی در فضا بماند. این ایده به پروژه M معروف است و اگر اجرایی شود، R2 راهی ماه خواهد شد!

منابع: <http://robonaut.jsc.nasa.gov>
<http://www.nytimes.com>



شبیه دست‌های انسان طراحی شده و قادر است از تمام ابزارهایی که انسان به کار می‌برد استفاده کند. این ربات هنوز مجهز به پاهایی شبیه پاهای انسان نشده و از چرخ برای حرکت استفاده می‌کند؛ ولی در آینده ۲ پا که قدرت راه رفتن به او می‌دهند جای چرخ‌ها را خواهد گرفت.

R2 علاوه بر این، قدرت بینایی بالایی هم دارد و

ایستگاه فضایی می‌گذارد. طی این عملیات عملکرد R2 در حالت بی‌وزنی قرار گرفته و مهندسان ناسا عملکرد او را مشاهده و ثبت می‌کنند، به نظر می‌رسد ناسا قصد ندارد R2 را به زمین برگرداند و او برای همیشه در فضا خواهد ماند.

ساختار و توانمندی‌های R2

این ربات ۱۳۶ کیلوگرمی ۲ دست قدرتمند دارد که

حمید خدابنده‌لو

همان‌طور که می‌دانید رباتیک یکی از کاربردهای هوش مصنوعی غالب است. در واقع در رباتیک، علم هوش مصنوعی غالب است و ربات بدون هوش مصنوعی معنایی ندارد. یکی از دلایل ساخت ربات‌ها این است که آنها قادرند در محیط‌هایی که امکان عملیات برای انسان وجود ندارد یا شرایطی که برای انسان خطرناک است عمل کنند؛ مثلاً در امداد و نجات، کار با مواد سمی و... .

از جمله مواردی که عملکرد ربات‌ها می‌تواند برتر از انسان باشد می‌توان به عملیات‌های فضایی اشاره کرد؛ جایی که هوای مورد نیاز انسان با کپسول‌های اکسیژن تامین می‌شود و این یک محدودیت بزرگ برای فضانوردان است.

در این شماره قصد داریم ربات فضانورد ناسا را معرفی کنیم؛ رباتی که با همکاری شرکت‌های بزرگ جنرال موتورز و ناسا طراحی و ساخته شده و هم‌اکنون نیز در حال توسعه است.

این ربات انسان‌نما Robonaut نام دارد و از قابلیت‌های برجسته آن می‌توان به چابکی قابل ملاحظه آن اشاره کرد. هدف اصلی ساخت این ربات همکاری با فضانوردان در ایستگاه‌های فضایی و کار در شرایط دشوار عنوان شده است.

Robonaut2 یا همان R2 نمونه بهبود یافته ربات ناسا، در ۲۴ فوریه ۲۰۱۱ با فضایی‌های شاتل به فضا فرستاده شد. تاکنون بیش از ۲۰۰ نفر با ۱۵ ملیت وارد ایستگاه فضایی بین‌المللی شده‌اند، ولی این برای اولین بار است که یک ربات انسان‌نما پا به

نقش هوش مصنوعی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای

هوش مصنوعی و بازی‌ها

و شما در طرف دیگر قرار دارید، دشمن باید بتواند شما را بیابد. این کار باید به بهترین شکل انجام شود، حتی اگر شما دائماً در حال حرکت در ساختمان باشید. روش‌های جستجوی هوش مصنوعی برای پیدا کردن مسیر در بازی‌ها استفاده می‌شوند بویژه الگوریتم جستجوی A* که کوتاه‌ترین مسیر را بین ۲ نقطه پیدا می‌کند. توسعه‌دهندگان بازی‌ها استفاده از A* را دوست دارند، زیرا الگوریتم بسیار انعطاف‌پذیری است و همچنین به صورت کورکورانه محیط را جستجو نمی‌کند و سعی دارد با کمترین حرکات اضافی به هدف برسد.

تصمیم‌گیری عامل با استفاده از شبکه‌های باور

در مثال قبل دشمن پیش از این که مسیری به سوی شما پیدا کند باید بداند شما احتمالاً در ساختمان هستید یا خیر؟ این مسأله نمونه‌ای از تصمیم‌گیری است.

البته این امکان وجود دارد که اطلاعات کاملی در مورد دنیای بازی به عامل‌ها بدهیم تا تصمیم‌گیری‌ها برای او آسان شود، ولی در این صورت بازی هیچ جذابیتی نخواهد داشت وقتی عامل تمام حرکات شما را می‌داند! در این شرایط غلبه بر حریف غیرممکن خواهد بود.

یکی از روش‌هایی که هوش مصنوعی برای پیاده‌سازی تصمیم‌گیری استفاده می‌کند شبکه‌های باور هستند. شبکه‌های باور به عامل این امکان را می‌دهند تا مانند انسان از استدلال‌های پیچیده بهره‌گیرند که مبنای این روش احتمالات است.

برای مثال در بازی جنگی، دشمن صدای باز شدن در را می‌شنود پس احتمالاً کسی وارد شده و ممکن است این شخص شما باشید که قصد از بین بردن دشمن را دارید. با این استدلال دشمن شروع به جستجو می‌کند.

یکی از دلایل محبوبیت رایانه، بازی کردن با آن است؛ بازی‌هایی که انسان را از محیط واقعی به محیط مجازی می‌برد و امکان تجربه جنگ، رانندگی در شرایط گوناگون، تقییب و گریز و... را در این محیط به او می‌دهد.

بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تاکنون پیشرفت زیادی داشته‌اند؛ از ابتدا که بازی‌ها مبتنی بر متن بود تا بازی‌های دوبعدی و سه‌بعدی که روز به روز در حال پیشرفت هستند.

آنچه پیشتر در بازی‌های رایانه‌ای جلب توجه می‌کند گرافیک بالای آنهاست. معمولاً کسانی که اهل این گونه بازی‌ها هستند از بازی با گرافیک بالا به وجد می‌آیند. این در حالی است که اگر هوش مصنوعی از بازی‌ها حذف شود، دیگر هیچ کس رفتی برای سرگرمی نخواهد داشت. بدون هوش مصنوعی رقیب‌ها و دشمنان نمی‌توانند حرکات‌های یکپارچه و پیش‌بینی نشده انجام دهند و شما بر راحتی قادر خواهید بود آنها را شکست دهید و همیشه پیروز باشید!

هوش مصنوعی راه‌های زیادی برای کمک به ساخت بازی‌ها دارد که برجسته‌ترین آنها درک محیط، تجزیه و تحلیل وضعیت، یادگیری، هماهنگی گروهی، انتخاب هدف، مسیریابی و یادگیری است.

مسائلی که هوش مصنوعی آنها را حل کرد

مسائل زیادی در بازی‌ها وجود دارد که مربوط به شخصیت‌ها یا عواملی از بازی هستند که به وسیله رایانه هدایت می‌شوند؛ مانند رقیب‌ها در یک مسابقه اتومبیلرانی. ۳ مسأله اصلی وجود دارد که اکثر بازی‌ها با آن مواجه هستند و عبارتند از: حرکات، تصمیم‌گیری و یادگیری این عامل‌ها. این سه اصل قابل توجه، وظایفی را موجب می‌شود که انجام آنها به عهده هوش مصنوعی است. در ادامه به توضیح هر یک از این مسائل و راه‌حل هوش مصنوعی برای آنها می‌پردازیم.

حرکات عامل با استفاده از مسیریابی

یک بازی کامپیوتری باید راه‌هایی را فراهم کند تا عامل‌های کامپیوتری بتوانند در دنیای بازی پویا باشند، مثلاً وقتی دشمن در یک طرف ساختمان



یادگیری عامل

در بخش قبل دیدیم عامل با استفاده از درکی که از محیط دارد، عکس‌العمل نشان می‌دهد. پس در مقابل عمل‌های یکسان عکس‌العمل‌های یکسان نشان خواهد داد؛ ولی وقتی قابلیت یادگیری به عامل اضافه شود، نتیجه اعمال قبلی خود را به خاطر می‌سپارد و اگر عمل قبلی او بی نتیجه بوده باشد، به دنبال راه‌حل دیگری می‌رود. در هوش مصنوعی این کار با الگوریتم ژنتیک انجام می‌شود.

استفاده از هوش مصنوعی در بازی‌ها ضروری به نظر می‌رسد؛ چرا که رقیب عامل‌های رایانه‌ای، انسان‌ها هستند و برای هرچه طبیعی‌تر بودن بازی، عامل‌ها باید شبیه به انسان رفتار کنند.

منبع: Artificial Intelligence and Computer Games, Charles Weddle

آشنایی با نرم افزار Adobe InDesign صفحه بندی آسان



بالای آن در حروف نگاری، صفحه آرایی، ستون بندی، کادر بندی، صفحه بندی و مواردی از این قبیل اشاره کرد. در دنیای کنونی با افزایش نشر دیجیتال و نیاز به ایجاد خروجی های متنوع که در همه رسانه ها مثل تلفن های همراه، تبلت ها، کتاب های دیجیتال و رایانه های شخصی قابل ارائه



قدرتمندی در نسخه های ۳/۲ و ۴ خود در سال های ۹۲ و ۹۶ رقیب را از میدان به در کند و بازار فروش رقیب را تصاحب کند. کم کم PageMaker با از دست دادن بازار فروش خود در آستانه حذف از دنیای نرم افزار های صفحه بندی و چاپ قرار گرفت.

باشد، توانایی های این نرم افزار قدرتمند بیشتر و بهتر به چشم می آید. از ویژگی هایی که در سایت خود شرکت ادوب ذکر شده و ما را ترغیب به انتخاب و استفاده از این نرم افزار می کند می توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱- امکان تولید و نشر دیجیتال با ایجاد خروجی دیجیتال به صورت فایل های pdf و swf جهت اجرا در رسانه های مختلف و تولید کتاب های دیجیتال جذاب.
۲- امکان دسترسی به سرویس های آنلاین شرکت ادوب Adobe Digital Publishing Suite و Adobe CS Live و استفاده از آنها در طراحی،



پروژه های تعاملی جذاب.

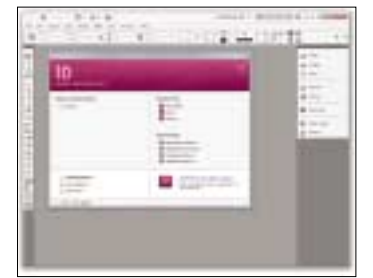
۳- هدایت پروژه در مرحله طراحی تا مرحله چاپ یا خروجی دیجیتال با هماهنگی بسیار نزدیکی که بین نرم افزار های مجموعه ادوب مثل فتوشاپ، ایلیستریتور،

در این هنگام بود که Quark با ارائه پیشنهادی خواستار خرید نرم افزار PageMaker از شرکت ادوب و از میدان خارج کردن رقیب و تبدیل شدن به سلطان بلامناع نرم افزار های صفحه بندی شد. ولی شرکت ادوب با این پیشنهاد مخالفت کرد و در فکر تولید نرم افزاری جدید جهت جایگزینی نرم افزار خود بود که سرانجام InDesign متولد شد و توانست به کمک امکانات فوق العاده قدرتمندی که به مرور و با ارائه نسخه های جدید به آن اضافه می شد، در اندک مدتی بازار فروش چشمگیری به دست آورد و دوباره به رقیبی قدرتمند برای نرم افزار Quark Express تبدیل شود.

این هفته قصد داریم شما را با هشتمین نسخه محصول ۶۹۹ دلاری شرکت ادوب در زمینه صفحه بندی و نشر، که چند هفته پیش با نام Adobe InDesign CSS/5 ارائه شده، آشنا کنیم.

با این که به کمک ابزار های موجود در داخل این برنامه امکان طراحی مستقیم جزئیات وجود دارد، اما از این نرم افزار بیشتر در جهت صفحه بندی و تنظیم ستون و چیدمان کار استفاده می شود و طراحی جزئیات بیشتر توسط فتوشاپ یا ایلیستریتور انجام می گیرد و براحتی به محیط این دیزاین منتقل می شود. از ویژگی های مهم این طراحی می توان به توانایی بسیار

نوید حاتم
وقتی صحبت از تایپ و صفحه بندی به میان می آید معمولاً نرم افزار های که در ذهن همه ما تداعی می شود نرم افزار Microsoft Office مجموعه صفحه بندی یک مجله یا کتابی را انجام دهیم که حاوی تصاویر، نمودارها و جدول زیادی در بین نوشته هایش است، اکثراً خواهیم دید که نرم افزار Word قدرت کافی برای تنظیم دقیق آنها را ندارد. علاوه بر آن در صورتی که بخواهیم محصول را برای چاپ صنعتی آماده کنیم، نرم افزار Word نمی تواند امکانات کافی را در زمینه تنظیمات چاپی در اختیار ما قرار دهد. به عبارت دقیق تر نرم افزار Word بیشتر در زمینه تایپ متون کاربرد دارد و در زمینه صفحه بندی و چیدمان چندان قدرتمند نخواهد بود. اینجاست که در جستجوی نرم افزاری جهت صفحه بندی و تنظیم کتاب یا مجله خود خواهیم بود که برای این منظور نرم افزار های زیادی وجود دارد. اما تعداد نرم افزار هایی که اختصاصاً برای این هدف طراحی شده اند انگشت ششمارند که از قدرتمندترین آنها نرم افزار Quark Express و نرم افزار Adobe InDesign را می توان نام برد. InDesign در واقع جایگزینی است که شرکت ادوب در سال ۱۹۹۴ برای جلوگیری از شکست نرم افزار PageMaker خود در برابر Quark Express ارائه کرد. در دهه ۹۰ میلادی رقابت سختی بین نرم افزار های PageMaker و Quark Express در جریان بود که Quark توانست با ارائه امکانات



پرسش و پاسخ

امیر بهالدین سبطالشیخ clickhelp@jamejonline.ir

به دلیل استفاده از پروکسی، اینترنت اکسپلورر دچار مشکل شده و هیچ سایتی را باز نمی کند، در نتیجه ویندوز لپ تایم (ویندوز ۷) قادر به آپدیت کردن نیست. همچنین آنتی ویروس هم آپدیت نمی شود. لطفاً مرا راهنمایی کنید.

به کنترل پنل رفته و سپس Internet Option را انتخاب کنید، سپس در تب مربوط به Connection روی دکمه LAN Settings کلیک کرده و تیک گزینه Use Proxy server for your LAN را بردارید. اگر شما از مودم دایال آپ استفاده می کنید در همان تب Connection روی Settings کلیک کنید و سپس تیک گزینه Use Proxy server for your connection را بردارید.

میلاد از تهران: در کلیک چند هفته قبل نرم افزار mouse fighter را معرفی کردید که روی سیستم نصب کردم، ولی موقع اجرا این پیغام را می دهد. به نظر شما مشکل از کجا می تواند باشد؟
داتنت فریمورک را دوباره نصب کنید، اگر باز هم به مشکل برخورد کردید آن را با نسخه های بالاتر آپدیت کنید.

از نظر شما کدام سیستم عامل بهتر، بی نقص تر و کامل تر است و این که در بین سیستم های عامل شرکت مایکروسافت مثل XP، ویستا و ۷ کدامیک بهتر است چون من هنوز از XP استفاده می کنم و در استفاده از ویندوز ۷ دچار تردید هستم، با این که از لحاظ سخت افزاری

اکروبات، فلش و... به وجود آمده است.
۴- افزایش سرعت کار در مراحل چاپ، پیش از چاپ و طراحی با استفاده از ابزار های سودمند کنترلی همچون غلط گیری خودکار در این نرم افزار.
۵- وجود ابزار های تنظیمی سودمند همچون خطوط راهنمای هوشمند، ابزار تعریف سریع جدول و...
۶- وجود ابزار های طراحی قدرتمند در داخل خود نرم افزار این دیزاین.
۷- سهولت خودکارسازی کارها در این نرم افزار.

۸- وجود ابزار هایی قدرتمند جهت تایپوگرافی حرفه ای با امکان تعریف استیل، عوجاج و پاراگراف بندی.

به طور خلاصه می توان گفت با استفاده از این نرم افزار زمان مورد نیاز جهت تنظیمات چاپی و صفحه بندی بسیار کمتر می شود و به سهولت می توان در مدت زمانی کم کارهای بسیار جذابی را ارائه کرد. شایان ذکر است که در نسخه های ME این نرم افزار امکانات فارسی به صورت پیش فرض وجود دارد و می توانیم بدون نیاز به نرم افزار فارسی نویس، از آن استفاده کنیم.

کند و اگر شما ۴ گیگ رم دارید فقط از ۳ گیگ آن استفاده کنید. درباره سیستم های عامل ۶۴ بیتی قضیه قدری فرق می کند، به خاطر این که از پهنای باند ۶۴ بیتی برای انتقال اطلاعات بین قطعات سخت افزاری استفاده می کند و نیاز به منابع سخت افزاری بیشتری دارد. اگر رم شما کمتر از ۴ گیگ است سراغ این سیستم های عامل نروید، چرا که عملاً تفاوتی با ۳۲ بیت ندارند و فقط در ۶۴ بیت از منابع بیشتری از سیستم شما استفاده می کند. در ضمن امنیت سیستم های عامل ۶۴ بیتی بیشتر از ۳۲ بیت است و این که ویندوز ۷ آخرین سیستم عامل مایکروسافت است که به صورت ۳۲ بیت عرضه می شود.

مرتضی صالحیان از داراب فارس: ۲ سوال داشتم: نخست این که لطفاً طریقه حذف دیپ فریز نسخه ۶ را بگویید، البته عکس آن در فایل ضمیمه موجود است. دیگر این که آیا نرم افزاری وجود دارد که رمز عبور فایل های rar را بازیابی کند. با تشکر.
در مورد سوال اول، ابتدا دستگاه خود را با سی دی ویندوز XP بوت کنید، سپس در بخش Enter to Setup کلید F8 را فشار دهید، سپس R را برای تعمیر ویندوز انتخاب کنید (Repair Setup) و مراحل تعمیر را تا انتها دنبال کنید. بعد از راه اندازی دوباره دستگاه خود فایل اجرایی Deep Freeze را اجرا کنید و سپس گزینه Uninstall را انتخاب کنید. این روش روی ویندوز XP تست شده است. در مورد سوال دوم می توانید از نرم افزار RAR Password Cracker

Programming

برنامه نویسی

کدنویسی با PHP

پیش به سوی متن های هوشمند

امیربهالدین سبط الشیخ

در شماره پیش در مورد PHP و نحوه اجرا شدن کدهای آن صحبت شد، در این شماره قصد داریم درباره برنامه نویسی با PHP صحبت کنیم.

متغیرها:

تعریف متغیرها و انتساب مقدار به آنها، از اصول اولیه یادگیری یک زبان برنامه نویسی است. یکی از ویژگی های PHP این است که نوع داده در آن مثل زبان های دیگر مهم نیست. به فرض شما یک متغیر دارید که مقدار رشته ای در آن ذخیره کرده اید، پس از اجرا کردن چند دستور می توانید در همان متغیر یک عدد اعشاری را ذخیره کنید بدون این که خللی در روند برنامه وارد شود. این ویژگی در بعضی موارد خوب است و گاهی نیز شما را اذیت می کند. پیشنهاد می شود در تعریف متغیرها در PHP نوع آن را در نام متغیر ذکر کنید.

اما قواعد نامگذاری متغیرها در PHP مانند دیگر زبان ها است؛ یعنی نام متغیرها نمی تواند با عدد شروع شود و ...

برای مثال:

```
$4site = 'not yet';  
$_4site = 'not yet';  
$täyte = 'mansikka';
```

مورد اول اشتباه است، چرا که با عدد شروع شده، اما مورد بعدی درست است.

همچنین انواع داده در PHP و همان طور که گفته شد نوع داده برای متغیرها در PHP اهمیتی ندارد.

```
$int = 16;  
$float = 15/5;  
$boolean = true;  
$string = «Hello World!»;  
$object = new Person();
```

در بالا ۵ نوع داده اصلی را مثال آوردیم، مقدار \$

یک عدد صحیح ۳۲ به ۶۴ بیت را معرفی می کند که معادل int و long در زبان C است. float یک عدد اعشاری را مشخص می کند که معادل آن در C، double و float است و boolean یک مقدار باینری یا صفر و یک را نشان می دهد. مقدار صفر برابر غلط یا false است و مقداری غیر از صفر معنای درست دارد. مقدار \$string هم یک رشته متنی را نشان می دهد؛ در نهایت \$object نشان دهنده یک شیء از یک کلاس است.

یکی دیگر از انواع داده مهم در PHP آرایه ها هستند؛ آرایه ها در PHP با زبان های دیگر قدری متفاوت است. با ذکر یک مثال این موضوع را بیشتر توضیح می دهیم.

```
$arrayVariable = array(1,2,3,4,5);
```

مثال بالا مقدار \$arrayVariable یک آرایه ۵ تایی را که شامل اعداد یک تا ۵ است، نشان می دهد. برای دسترسی به آرایه های آن می توان به صورت زیر عمل کرد:

```
$arrayVariable[0], $arrayVariable[1],  
$arrayVariable[2],...
```

تا اینجا کار مانند دیگر زبان ها است؛ اما اندیس آرایه شما می تواند یک رشته متنی باشد (در زبان C# به آن Indexer می گویند). بگذارید آرایه بالا را دوباره بنویسیم.

```
$arrayVariable = array  
("1"=>1,"2"=>2);
```

از این به بعد می توانید بنویسید:

```
$arrayVariable["1"],  
$arrayVariable["2"],...
```

شما می توانید اندیس های خود را ترکیبی کنید؛ یعنی یک عنصر اندیس آن عدد باشد و دیگری یک رشته متنی، مثلا:

```
$arrayVariable = array ("1"=>1,2=>2);
```



آرایه دوبعدی نیز براحتی تعریف می شود. کافی است هر عنصر آرایه ای را معادل یک آرایه قرار دهید، مثلا:

```
$arrayVariable = array("test"=>array(1,2,3,4,5));
```


تا اینجا با تعریف متغیرهای اصلی در PHP آشنا شدید؛ اما زبان PHP یک سری متغیر را به صورت پیش فرض معرفی کرده که در زیر آنها را به اختصار بیان کرده ایم.

\$_POST: این متغیر یک آرایه از مقادیری است که به صفحه شما POST شده اند. اما یعنی چه؟ همان طور که در شماره پیش گفته شد PHP یک زبان اسکریپتی تحت وب است. اما اطلاعات ورودی را چگونه دریافت می کند؟ این اطلاعات یا به وسیله فرم های html یا از طریق url به کد ما ارسال می شود. منظور از فرم های HTML این است که در html یک تگ form وجود دارد که در آن چند input قرار دارد، شما برای form علاوه بر یک action درون آن نیز یک دکمه submit تعریف می کنید. وقتی کاربر روی submit کلیک کرد اطلاعاتی که در input های درون فرم وارد شده اند به صورت Key/Value (کلید مقدار) - که کلید برابر نام آن Input و مقدار برابر مقدار آن input است - برای صفحه مورد نظر POST می شوند. این اطلاعات در متغیر \$_POST قرار دارد.

\$_GET: این متغیر دقیقا مانند \$_POST عمل می کند منتها با یک تفاوت. حتما دیده اید وقتی روی یک لینک کلیک می کنید نشانی آن به صورت زیر است:

<http://domain.com/test.PHP?id=1&name=click>

این نشانی شامل ۲ متغیر است که اصطلاحا به آنها Query String می گویند. در مثال بالا id=1 و name = click 2 متغیر هستند، این مقادیر به صورت یک Key، Value (کلید مقدار) در \$_GET ذخیره می شوند.

\$_REQUEST: این متغیر آرایه ای است که شامل \$_POST و \$_GET می شود و همین طور \$_COOKIE (کوکی اطلاعات ذخیره شده در رایانه مقصد است).

حلقه ها

حلقه ها در PHP مانند زبان C و دیگر زبان ها است، تنها تفاوتی که وجود دارد حلقه foreach است که قدری فرق دارد. فرض کنید می خواهیم مقداری متغیر \$_POST را نمایش دهیم که به صورت زیر می نویسیم:

```
foreach($_POST as $post){  
    echo $post;  
}  
اما مقدار $post چیست؟ مقدار $post برابر مقدار عنصر آرایه است، اما همان گونه که گفتیم آرایه ها به صورت کلید مقدار هستند و ما می خواهیم یک عنصر خاص را بررسی کنیم. در این وضعیت باید چه کنیم؟ کافی است حلقه بالا را به صورت زیر بازنویسیم:  
foreach($_POST as $key=>$value){  
    echo $key." is "  
    . $value."<br/>";  
}
```

اگر کد بالا را اجرا کنید، خروجی به صورت کلید مقدار برای شما نمایش داده خواهد شد. نمونه خروجی بالا به صورت زیر است:

```
Name is Click  
Page is Programming
```

رعایت نمی کند چگونه اطلاع دهیم تا از فعالیت آن جلوگیری شود؟ آیا سایت خاصی برای ثبت این گونه موارد وجود دارد تا مسوولان ذی ربط مثل نیروی انتظامی رسیدگی کنند. با تشکر.

برای گزارش دادن فعالیت های یک سایت که مطابق با موارد مصادیق محتوای مجرمانه است، می توانید از <http://peyvandha.ir/gozashesh> استفاده کنید.

با سلام. من اینترنت پرسرعت دارم و به یکی از دوستانم از طریق وایرلس اینترنت دادم، حالا چگونه می توانم یک حجم مخصوصی برای استفاده دوستانم در نظر بگیرم و کنترل سرعت و حجم برای او داشته باشم. در ضمن مودم من مارک الفکس است.

برای حل این مشکل باید به سایت سازنده Access Point وایرلس یا مودم وایرلس خود بروید و بررسی کنید ببینید آیا این مودم یا Access Point چنین قابلیتی را به شما خواهد داد یا خیر.

پیشگامان تهران
با مجوز رسمی از وزارت کار و تعاون، فن و حرفه ای کشور
آموزش تعمیرات سخت افزار، کامپیوتر شخصی،
نوت بوک، پرینتر، فتوکپی، فکس، طراحی بردهای
دیجیتال، اسکنر، مانیتور و پول هاس.
مشاوره و ثبت نام: ۰۹۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰
www.PishgamanTehran.com

برنامه ها با مشکل مواجه شوید. بهتر است برنامه ها را دوباره در یک درایو دیگر نصب کنید تا این که آنها را منتقل کنید.

در مورد پوشه Program Data که گفتید این پوشه شامل اطلاعاتی در مورد نرم افزارهای نصب شده روی سیستم شما و همین طور خود ویندوز است، بهتر است به این فولدر دست نزنید.

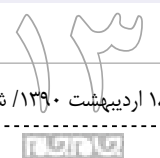
ضمن سلام و خسته نباشید. من به طور جداگانه روی درایو C سیستم ویندوز XP و روی درایو D ویندوز ۷ نصب کرده ام. با ویندوز ۷ به اینترنت (دایال آپ) وصل می شوم، اما هنگام اتصال به اینترنت با ویندوز XP اتصال برقرار نشده و خطای مودم ۷۷۷ نمایش داده می شود. لطفا راهکاری ارائه کنید تا با ویندوز XP هم بتوانم به اینترنت وصل شوم یا این که فقط بتوانم از طریق XP کانکت شوم و اتصال با ویندوز ۷ را غیرفعال کنم.

متن خطای ۷۷۷ مودم به شرح زیر است:

Error777: The connection attempt failed because the modem (or other connecting device) on the remote computer is out order.

این مشکل مربوط به درایور مودم شماست. درایور آن را دوباره نصب کنید. اگر باز هم به مشکل برخوردید، آخرین نسخه مربوط به درایور خود را از اینترنت دانلود کنید.

با سلام. اگر به سایت فارسی برخوردیم که قوانین حاکم بر کشور را



رقابت و کاربرد فناوری‌های تازه انویدیا و AMD در تولید کارت‌های گرافیک

قابلیت و کارآمدی بیشتر در اجرای بازی‌ها

جواد ودودزاده

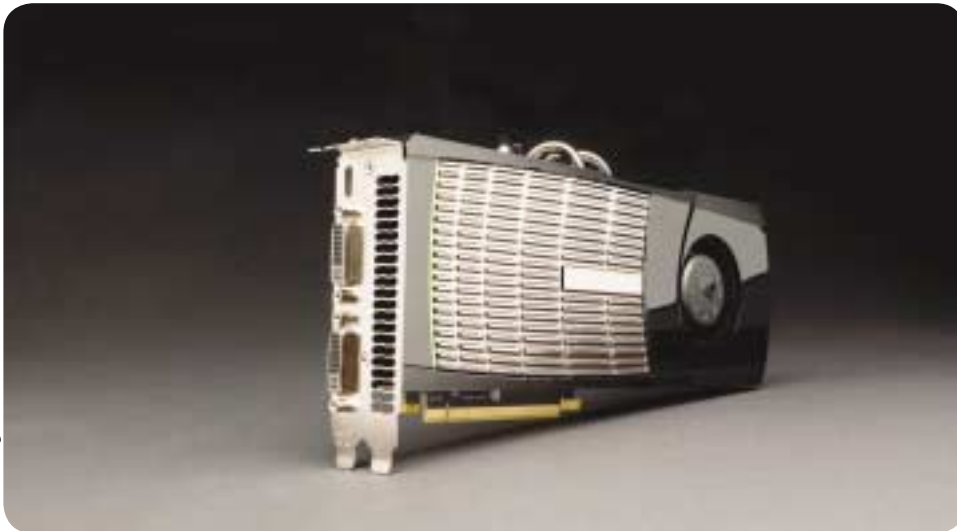
در صورتی که گرافیک قدرتمند تعبیه شده در پردازنده سندی بریج (Sandy Bridge) - پردازنده‌های جدید اینتل - نیز نتواند احتیاجات پردازش گرافیک رایانه شما را رفع کند، می‌توانید از میان انبوه کارت‌های گرافیک موجود در بازار، با توجه به نیاز خود، یکی را انتخاب و تهیه کنید. یکی از موارد مهمی که در انتخاب پردازشگرهای گرافیک (GPU) مستقل جدید باید در نظر گرفته شود، پشتیبانی آنها از DirectX11 است. شرکت‌های AMD و انویدیا (NVIDIA) هر دو ارائه‌کننده سخت‌افزارهای گرافیکی به بازار هستند که با تولید کارت‌های پیشرفته و بهینه‌سازی شده، دست به نوسازی خطوط تولید کارت‌های گرافیک خود زده‌اند. با هم از نزدیک به این کارت‌های گرافیک نگاهی می‌اندازیم تا ببینیم چگونه می‌توانیم بهترین بهره را از آنها ببریم.

جزیره‌های شمالی AMD

AMD اواخر سال ۲۰۱۰ رسماً کارت‌های گرافیک سری ۶۰۰۰ رادنئون (Radeon HD 6000) خود را راهی بازار کرد. سری اول این نوع گرافیک‌ها با رادئون HD6850 و HD6870 شروع شد که به ترتیب بازار گرافیک‌های سطح متوسط و سطح بالا در فناوری را مورد هدف قرار داده بود. این روند با آمدن HD6950 و HD6970 در دسامبر همان سال ادامه پیدا کرد. AMD در این دو کارت - با اسم رمز جزیره‌های شمالی (Northern Islands) - فرآیند تولید ۴۰ نانومتری کارت‌های قبلی را ادامه داد و دست به بهینه‌سازی اساسی زد تا تضمین کند عملکرد آنها بهتر از کارت‌های دیگر است. برای مثال برای کارایی بهتر، براساس هسته (core) از نظر مهندسی سطوح و هسته‌ها، بازنگری‌هایی صورت گرفت. نکته برجسته در مورد آنها این که به جای داشتن یک تراشه، هر یک از تراشه‌هایشان متشکل از ۲ پردازشگر با امکانات توزیع یافته، شتاب داده شده بوده و مجهز به حافظه نهان (cache) اختصاصی است. هسته‌های برخوردار از ۲ پردازشگر توزیع یافته بهتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. گذشته از آن، برای رفع نقطه ضعف نسل پیشین این کارت‌ها یعنی سری رادئون HD5000، این جزایر شمالی با واحدهای بهینه‌سازی موزائیک کاری (Tessellation) تجهیز شده‌اند.

انویدیا و فناوری فرمی (Fermi)

شرکت انویدیا نیز معرفی نسل فعلی کارت‌های گرافیک خود را مارس ۲۰۱۰ با ارائه گرافیک‌های سری GeForce GTX4850 و GTX470 آغاز کرد. این سخت‌افزارهای گرافیکی که براساس فرمی طراحی و تولید شده بودند، به سرعت برق کار می‌کرد، اما مصرف برق آنها نیز خارج از اندازه بود. خوشبختانه با ارائه کارت‌های GTX460 با هسته‌های ارتقا یافته - که گرمای کمتری تولید کرده و عطر مصرف انرژی‌شان نیز به اندازه نسل پیشین نبود - اوضاع تغییر کرد. نوامبر ۲۰۱۰ انویدیا با بازبینی و رفع نقطه ضعف کارت‌های خود، سری GTX 580 را به بازار معرفی کرد. ارتقا و بهینه‌سازی انویدیا روی این کارت بقدری گسترده بود که قابلیت داشتن تعداد ۵۱۲ هسته پردازشی کامل - که پیش از این معماری، فرمی نوید برخوردار از آن را داده بود - در آنها به



عکس: bit-tech

طور کامل تحقق یافت. البته در خصوص تعداد ترانزیستورهای آن به منظور کاهش مصرف انرژی، بهینه‌سازی‌های بیشتری صورت گرفت. از آن پس، انویدیا ارتقای کارت‌های خود را با تولید سری ۴۸۰ هسته‌ای GTX570، که اساساً نگارش ارتقا یافته نوع قدیمی‌تر جی فورس GTX480 است، ادامه داد تا به زمان ما رسید. در حال حاضر بازیخورها بی‌صبرانه منتظرند تا انویدیا با کارت گرافیک جدید جی فورس GTX560 خود نمونه قدیمی‌تر را روزآمد کند. احتمالاً جی فورس GTX560 با بهینه‌سازی‌هایی در زمینه تعداد ترانزیستور، قابلیت عملکرد و کارآمدی بهتر را در کارت‌های جدیدتر خود بسط خواهد داد.

<http://www.benchmarkreviews.com>

<http://www.bit-tech.net>

<http://www.vgdownload.com>

منابع:

بازی‌های پیشرفته و بلو - ری‌های سه‌بعدی



عکس: techfresh

ری (Blu-ray) سه‌بعدی بخوبی برمی‌آیند. هم‌اکنون انویدیا مجموعه گسترده‌ای از کارت‌های گرافیک را که از فناوری بلو - ری سه‌بعدی پشتیبانی می‌کنند، در دسترس کاربران قرار داده است، اما AMD همچنان در کارت‌های تازه به بازار آمده دارای GPU با اسم رمز جزایر شمالی، برای اجرای بلو - ری سه‌بعدی بشدت در تکاپوست.

منبع: <http://www.softpedia.com>

تبلتی جدید با صفحه کلید کشویی

در حالی که این روزها بازار تولید و خرید رایانه‌های لوحه‌ای (tablet) از همیشه داغ‌تر و همه تولیدکنندگان درصد طراحی و عرضه انواعی جدید از آنها هستند، شرکت سامسونگ روی یک تبلت ۱۰ اینچی با عنوان گلوریا (Gloria) کار می‌کند که از بسیاری جهات با تبلت کهکشان (Galaxy Tab) این شرکت تفاوت دارد. گلوریا غیر از داشتن صفحه نمایش بزرگ‌تر از نوع قدیمی‌تر، یک صفحه کلید کشویی (slide-out keyboard) نیز دارد.

این صفحه کلید قرار است به منتقدانی که ادعا می‌کنند تبلت‌ها با صفحه کلیدهای مجازی خود کارایی و کاربرد چندانی در کارهای جدی و حرفه‌ای ندارند، پاسخ درخوری بدهد. همچنین گلوریا از این جهت با گالاکسی تب دارای تفاوت است که به جای تکیه بر بستر آدم آهنی سبب معروف اندروید، سیستم عامل ویندوز ۷ را (Android) به میدان می‌آورد. باید تا مارس یا آوریل سال آینده منتظر بود و دید آیا این رایانه لوحه‌ای می‌تواند کارکرد فوق العاده‌ای داشته باشد یا نه؟

منبع: <http://www.gadgetanalysis.com>

شناسایی دقیق مدل مک بوک پرو

سطح: پیشرفته



مراجعه و سریال مربوط را در کادر موجود وارد کنید: <https://selfsolve.apple.com/agreement-WarrantyDynamic.do>

۳- پس از کلیک روی گزینه Continue اطلاعات دقیق دستگاه شما با توجه به سریالی که وارد کرده‌اید، در اختیارتان قرار خواهد گرفت.

مک بوک پرو در مدل‌های مختلف ۱۵،۱۳ و ۱۷ اینچ وجود دارد و علاوه بر سایز، مدل دستگاه شما با توجه به سال عرضه آن نیز متفاوت است. حال اگر می‌خواهید از مدل دقیق مک بوک خود مطلع شوید، می‌توانید به روش زیر عمل کنید:

۱- در منوی Apple روی گزینه About this Mac کلیک کرده و پس از آن روی عبارت عددی نسخه مک بوک که مشابه ۱۰/۱ است ۲ بار کلیک کنید تا سریال دستگاه مک بوک شما جایگزین این عبارت شود.

توجه: شماره سریال دستگاه‌های تولید شده از سال ۲۰۰۹ به بعد به صورت لیزری در زیر دستگاه حک شده و سریال دستگاه‌های قدیمی نیز روی باتری دستگاه قابل مشاهده است.

۲- پس از مشاهده سریال دستگاه به سایت زیر

پنهان سازی سایت‌های بازدید شده

سطح: مبتدی



امیر عساری

دلایل مختلفی وجود دارد که شما نخواهید کاربران دیگر رایانه‌ها از سایت‌هایی که بازدید کرده‌اید مطلع شوند. یکی از امکاناتی که در اینترنت اکسپلورر ۹ به چشم می‌خورد نمایش سایت‌های اخیرا بازدید شده توسط شما به صورت پنجره‌هایی در تب‌های جدید است که در این مرورگر ایجاد می‌کنید. روش‌های مختلفی برای جلوگیری از نمایش سایت‌های بازدید شده شما به دیگر کاربران وجود دارد که برخی آنها استفاده از نرم‌افزارهایی همچون ccleaner است، اما اینترنت اکسپلورر ۹ در کنار این قابلیت، روش ساده‌ای نیز برای غیرفعال‌سازی آن در اختیار شما قرار داده است تا با یک کلیک ماوس، تمام پنجره‌هایی را که نشان‌دهنده سایت‌های بازدید شده توسط شماست، پنهان کنید.

برای انجام این کار فقط باید از بخش پایین - سمت راست یا بالا- سمت راست پنجره‌های موجود، روی گزینه Hide Sites کلیک کنید!

سطح: مبتدی

سرها در فریزر!

اگر فکر می‌کنید تیرت این مطلب کمی عجیب است، حق دارید! اما عجیب‌تر از آن وقتی است که عبارت ۲۴۱۵۳۳۹۰۳ را در بخش تصاویر محبوب‌ترین موتور جستجوی اینترنتی جستجو کنید!

اگر اینترنت دم‌دستان باشد و این عبارت را در بخش تصاویر گوگل جستجو کنید، مشاهده خواهید کرد که به جای تصاویری که ربطی به این عدد نداشته باشد، صدها تصویر که نمایانگر یک سر در فریزر است در فهرست نتایج به شما نشان داده می‌شود! اگر با دیدن این نتایج تعجب کرده‌اید که گوگل بی‌دلیل این تصاویر را نشان می‌دهد یا این کد یک جادویی است و این تصاویر اتفاقی نمایش داده می‌شوند، اشتباه می‌کنید؛ چرا که ماجرای این تصویر به سال ۲۰۰۹ برمی‌گردد که یک ذهن خلاق تصمیم می‌گیرد با کدگذاری تصویر سر داخل فریزر، توسط تمام کاربران دنیا، گوگل و دیگر موتورهای جستجو را به اصطلاح خودمان بمباران کند. به همین دلیل نیز اگر حالا این کد را در گوگل جستجو کنید چنین نتیجه‌ای را مشاهده می‌کنید. به نظر شما عبارت جادویی دیگری نیز به این شکل وجود دارد؟ گویا یک کاربر خلاق دیگر نیز عبارت Mookdfjal را به عنوان نمادی برای پنهان کردن سرر توسط بالث در نظر گرفته است. باور ندارید؟ در بخش تصاویر گوگل این عبارت را جستجو کنید.



سطح: متوسط

تغییر مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های بازیافتی

نتیجه تلاش چند ساعت یا چند روز شما هر درخته و فایل شما به طور خودکار ذخیره و بازیابی شده است. حالا ما این همه مقدمه‌چینی کردیم تا بگوییم متأسفانه مسیر ذخیره‌سازی پیشفرض این فایل‌ها در درایو C است که اصلا برای انجام این کارها مناسب نیست؛ چرا که احتمال خرابی یا آسیب دیدن اطلاعات موجود در این درایو بیشتر از دیگر درایوها است. برای تغییر این مسیر در آفیس ۲۰۱۰ می‌باید به روش زیر عمل کنید:

- ۱- در هریک از برنامه‌های Word، Excel، PowerPoint از منوی File گزینه options را انتخاب کنید.
- ۱-۲- در برنامه اکسل و پاورپوینت، به بخش Save بروید و مسیر دلخواه خود را در قسمت AutoRecover file location تایپ کنید.
- ۲-۲- در برنامه Word به بخش Save مراجعه و پس از کلیک روی گزینه Browse در قسمت AutoRecover file location، مسیر دلخواه خود را مشخص کنید.
- ۳- در نهایت با کلیک روی گزینه OK تغییرات را تایید کنید و از برنامه خارج شوید.

سطح: پیشرفته

میانبری برای آماده باش در اکس پی



یکی از قابلیت‌های موجود در ویندوز اکس پی، Standby یا همان حالت آماده باش است که وقتی شما برای مدتی معین با رایانه هیچ کاری نکنید، سیستم‌عامل به حالت نیمه‌خاموش درمی‌آید و با حرکت ماوس یا فشار یکی از کلیدهای صفحه‌کلید، رایانه مجدداً روشن می‌شود. فعال کردن این قابلیت به چند روش امکان پذیر است: یکی این که طبق روال معمول برای مدت معینی با رایانه هیچ کاری نکنید و روش دیگر که بسیاری از کاربران از آن استفاده می‌کنند، فشار دادن کلید Standby از روی صفحه کلید در صفحه کلیدهایی است که از این دکمه پشتیبانی می‌کنند. همچنین با انتخاب گزینه Turn Off این دکمه دوست دارید به جمع آماده‌باش‌ها بپیوندید و قصد دارید کلید میانبری را برای انجام این کار ایجاد کنید، می‌توانید به روش زیر عمل کنید:

- ۱- در فضایی خالی روی دسکتاپ کلیک راست کنید و پس از انتخاب گزینه New، گزینه Shortcut را انتخاب کنید.
 - ۲- در کادر موجود در پنجره جدید عبارت زیر را وارد کنید: SetSuspendState ·Rundll32.exe ·PowrProf.dll
 - ۳- روی گزینه Next کلیک کرده و یک نام برای میانبر خود در نظر بگیرید (به عنوان مثال می‌توانید عبارت Standby را وارد کنید)
 - ۴- با کلیک روی گزینه Finish، یک میانبر برای شما ایجاد می‌شود که با ۲ بار کلیک روی آن، حالت آماده‌باش در رایانه شما فعال می‌شود.
- توجه: چنانچه با ۲ بار کلیک روی این میانبر، رایانه به حالت hibernate درآید، می‌باید به کنترل پانل مراجعه و از بخش Power Options، تب Hibernate را انتخاب کنید و چک‌مارک کنار عبارت Enable Hibernation را غیرفعال کنید.

سطح: متوسط

غیرفعال کردن

نمایش پی‌دی‌اف در گوگل کروم

خیلی از کاربران با نمایش فایل‌های پی‌دی‌اف داخل مرورگر موافق نیستند، در حالی که این قابلیت به طور پیش‌فرض فعال است! اگر شما هم جزو کاربرانی هستید که از نمایش پی‌دی‌اف در گوگل کروم رضایت ندارید، می‌توانید با طی مراحل زیر، آن را غیرفعال کنید:

- ۱- مرورگر کروم را اجرا کنید و پس از وارد کردن عبارت about:plugins در نوار آدرس کلید Enter را فشار دهید.
- ۲- در فهرست پلاگین‌های نصب شده، پلاگین Chrome PDF Viewer را پیدا کرده و روی لینک Disable مرتبط با آن کلیک کنید.

از این پس می‌توانید مثل همیشه به مشاهده فایل‌های پی‌دی‌اف بپردازید.

توجه: برای فعال‌سازی مجدد این قابلیت باید مراحل بالا را مجدداً طی کرده و به جای کلیک روی گزینه Disable، روی گزینه Enable کلیک کنید.



Digitech

فناوری دیجیتال



قلم دماغی

گاهی اوقات این ادوات تکنولوژی به مرز خنده داری می‌رسند. این قلم دماغی برای کسانی ساخته شده است که دستشان بند است، اما می‌خواند با گوشی‌های لمسی خود نیز کار کنند!

عکس: DVICE

کلاهخودی برای دانش



کتاب‌های صوتی بهترین همراه در سفرهای طولانی است که با خودرو انجام می‌شود، چرا که در این گونه سفرها نمی‌شود کتاب خواند. همچنین برای کودکانی که علاقه‌مندند توانایی‌های خود را در فراگیری علوم افزایش دهند، این کلاهخود ابزار فوق‌العاده‌ای است. با گذاشتن این کلاهخود بر سر، علاوه بر این که داستان برای کودک خوانده می‌شود، تصاویر آن داستان نیز نشان داده می‌شود.

عکس: Techmahob



کیبورد آینده‌ای

این کیبورد به محض این که حضور دست را احساس کند روشن می‌شود و هنگامی که دکمه‌ای را فشار می‌دهید، لرزش کوچکی به شما اطمینان می‌دهد. کلیدی فشار داده شده است. قرار است این کیبورد از ماه آینده وارد بازار شود.

عکس: MineBea

آیفون یا کارت تریج نینتندو؟

جلدهای معمولی آیفون همه جا پیدا می‌شود و آیفون‌داران برای این که خاص‌تر باشند، باید سراغ جلدهایی همچون این کارت تریج نینتندو بروند که ظاهر آیفون ۴ را به‌طور کامل تغییر می‌دهد.



عکس: Gizmodo

لپ تاپ یا موبایل؟

لپ‌تاپ‌ها به دلیل این که از وسط به اصطلاح تا می‌خورند، جای بسیار کمی را اشغال می‌کنند، حالا چرا باید به همین دو تا قناعت کرد و آن را بیشتر تا نکرد؟ این تفکری است که فوجیتسو در طراحی لپ‌تاپ جدید خود با عنوان Lifebook X2 دارد و قرار است از آن در نمایشگاه CES امسال پرده‌برداری کند.



عکس: Engadget

دیسک‌های سخت هم سه‌بعدی می‌شوند

ظرفیت محدود دیسک‌های سخت به قرار گرفتن بیت‌های مغناطیسی روی آن برمی‌گردد. در حال حاضر شاید به حد نهایی این محدودیت رسیده باشیم و برای تولید دیسک‌هایی که از نظر فضای ذخیره‌سازی بزرگ‌تر ولی از نظر اندازه کوچک‌تر شوند، موسسه تحقیقاتی SPINTEC راه حلی را ارائه کرده است که با ذخیره‌سازی سه‌بعدی روی دیسک، فضای قابل ذخیره این دیسک‌ها تا ۲ برابر افزایش می‌یابد.

عکس: Engadget

سه‌بعدی‌ساز آید هم آمد

چند دانشجو موفق به ایجاد روشی شده‌اند که با کمک دوربین جلوی آید ۲ بتوان چشم را رهگیری کرد و به این ترتیب توهم ایجاد عمق در تصویر را به وجود آورد.

عکس: Gizmodo

click

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

دوبعدی در سه‌بعدی

بسیاری از مردم از فیلم‌های سه‌بعدی خوششان نمی‌آید و پرده دوبعدی سینما را به آن ترجیح می‌دهند. از این رو عینکی برای این دشمنان سه‌بعدی درست شده است که حتی در سینماهای سه‌بعدی هم بتوانند فیلم را به صورت دو بعدی ببینند.



عکس: 24-glasses