



قطار فناوری در ایستگاه هفدهم

صفحه ۲ و ۵

تیک تاک تازه اینتل

۱۴

تاریخچه
ویروس‌های رایانه‌ای

۱۱

رنگ خوش زندگی

۸-۹

ریخته‌گری
در کوره میکروسافت

۶

نوک یا آتش؟

۳

Analysis

تحلیل



استفاده می‌کنند. حتی چند کارفرما به دلیل حضور و فعالیت مجازی کارکنانشان، از استخدام آنها سر باز زده و حتی آنها را اخراج کرده‌اند. نسل بعدی برای مراقبت از رفتار خود در دنیای مجازی به روش جدیدی نیاز دارد.

هشدار به کودکان و حرف نزدن آنها با غریبه‌ها، موضوع بحث نیست؛ مساله تربیت آنها به گونه‌ای است که بدانند چه مطالبی را آنلاین منتشر کنند و چه چیز را خصوصی نگه دارند. مرزهای حریم خصوصی تغییر کرده است و نسل بعدی باید بیشتر و بیشتر از این موضوع اطلاع پیدا کند.

کودکان نسل هزاره در استفاده از فناوری خبره‌اند، اما از تاثیر آن بی‌اطلاعند. هر چند هوشمندی آنها در استفاده از فناوری بیشتر به کاربری فردی بر می‌گردد و ارتباطی با مطالعه فناوری بیرون از خانه ندارد. برای مثال شیوه استفاده از توییت را همه بلدند، اما خیلی‌ها نمی‌دانند توییت چطور کار می‌کند.

هر شغلی امروزه به فناوری اطلاعات نیاز دارد، از مهندس نرم‌افزار گرفته تا بلیت‌فروش. استفاده درست از شبکه و نرم‌افزار مهارتی است که همه آن را ندارند، این در حالی است که بسیاری از سیستم‌های آموزشی هنوز این تغییر را در ذهن ندارند. برای امن کردن وضعیت اقتصادی در آینده، باید مهارت‌های آموزشی را افزایش داد.

عنصر دیگری که در آموزش کودکان نسل بعد از قلم افتاده است، دانش اقتصادی است. این درست است که اقتصاد مقوله جالبی به نظر نمی‌رسد، اما مسلط بودن به مقوله‌های اعتبار، وام و بدهی بسیار مفیدتر از دانستن مثلثات است.

هر فردی که تحصیلات خود را تمام می‌کند، به احتمال زیاد در طول زندگی خود حداقل یک‌بار گرفتن وام را تجربه خواهد کرد.

افزایش هزینه زندگی، استفاده بی‌رویه از کارت اعتباری، هزینه‌های دانشگاه یا رویدادهای ناخوشایندی همچون از دست دادن شغل، باعث وامدار شدن فرد خواهد شد.

افراد جوانی که در کودکی با علم اقتصاد آشنایی نداشته‌اند، بعد از اتمام دانشگاه یا مدرسه، چند ماهی را با بدهی روبرو خواهند شد و حتی در صورت پس دادن وام‌ها و بدهی‌ها، باز هم توانایی لازم برای اجتناب از چنین پدیده‌ای را کسب نکرده‌اند.

فرزندان واقعا نمی‌دانند که اینترنت فقط فیس‌بوک، لینکدین و توییت نیست. استفاده شخصی از اینترنت در نسل هزاره پیشرفته است، اما این افراد به دغدغه‌های مهم‌تر از جمله حریم خصوصی اهمیتی نمی‌دهند.



مهارت‌های «نسل هزاره»

محمد رضا قربانی

اقتصاد شدت به مهارت‌های دیجیتال وابسته است و احتمالا تا مدت‌های زیاد وامدار این مهارت‌ها باقی بماند. آیا در مدارس امروزی مهارت‌های دیجیتال بدرستی تدریس می‌شوند؟

چارلی آزبورن، در نشریه ZDNet می‌نویسد: با گسترش جهانی فناوری کامپیوتر، شبکه‌های اجتماعی و بسترهای اینترنتی امروزه می‌توان همه کارها از مطالعه گرفته تا خرید را با رایانه انجام داد.

با این اوصاف آیا به اندازه کافی به نسل بعدی کمک می‌کنیم تا مهارت‌های خود را در این زمینه افزایش دهند؟

در سراسر جهان، مدرسی که درباره امنیت و حریم خصوصی در دنیای مجازی و محتوای آنلاین صحبت می‌کند، بسیار اندک هستند. آیا توانسته‌ایم کودکان را در دنیای اقتصادی پیچیده دیجیتال مجهز کنیم؟ دیان دورش، رئیس موسسه نینا اسکول دیستریکت معتقد است: «بچه‌ها اینترنت را ابزاری برای ارتباط با دوستان خود می‌بینند، در حالی که نمی‌دانند همین اینترنت چطور ممکن است علیه‌شان استفاده شود.» اگر کودکان از همین حالا متوجه خطرات نباشند، بعدها زبان‌های بزرگ‌تری در انتظارشان است. بیش از نیمی از کارفرماها برای استخدام نیروی کار فعال از اینترنت

6 گام تا پیاده‌سازی SOA

گرفتن سود کلی کار باشد و برای رسیدن به آن نقطه، شاخص‌هایی تعیین شود. به این ترتیب می‌توان پروژه نیازمندی به SOA را تشخیص داد. پس از تعیین معیارهای قابل اندازه‌گیری، درک شیوه اندازه‌گیری آنها هم اهمیت دارد.

گام سوم: معرفی پیاده‌سازی SOA با اداره شفاف و خودکار

هیچ کس نمی‌خواهد اداره شود. اداره به‌روش SOA ارتباطی با پارادایم‌های سلسله‌مراتبی سفت و سخت (و البته پوسیده) ندارد. بحث اصلی، درون کار بودن، خودکار بودن و شفاف بودن است. این سه عامل باعث می‌شود بسادگی یک مشکل یا مساله شغلی میان اعضا پذیرفته شود. اداره به‌روش SOA باید درست در کنار پیاده‌سازی به‌همین روش انجام شود تا مفید باشد.

گام چهارم: ایجاد برنامه ویژه

مقاومت کاربران و کارمندان به استفاده از المان‌های جدید زیاد است. می‌توان با شکردهایی در سریع‌ترین حالت ممکن، کاربران را به استفاده از SOA سوق داد؛ اما شاید روش بهتر استفاده از برنامه ویژه باشد. به‌عنوان مثال، کسانی که بیشتر سرویس‌های SOA را مورد استفاده قرار می‌دهند، امتیاز دریافت می‌کنند و

معماری‌های نرم‌افزاری SOA (معماری سرویس‌گرا) در طول سال‌های گذشته گسترش یافته‌اند تا به هدف اصلی خود، یعنی پیاده‌سازی و بهره‌گیری از مگا پروژه‌ها برسند. جیوتی سواروپ، طی مقاله‌ای که در مجله ServiceTech به چاپ رسانده، معتقد است مصرف زیاد پول، زمان و افراد راه‌حل درستی برای مگا پروژه‌ها نیست. سواروپ معتقد است ادارات می‌توانند با پیاده‌سازی 6 گام ساده، به سمت معماری سرویس‌گرا حرکت کنند.

گام اول: درک مساله

یکی از مهم‌ترین دلایل وجود اشکال در پیاده‌سازی SOA از سوی سازمان‌های مختلف، عدم تطبیق آنها با اهداف شغلی‌شان است. SOA یک برنامه یا روش برای حل مشکلات شغلی است. با آزمون SOA توسط فناوری اطلاعات، می‌توان پیش از پیاده‌سازی سود و زیان مساله را سنجید.

گام دوم: تعیین معیار کلیدی برای موفقیت

برای این امر باید فاکتورهای کلی موفقیت کاری (همچون 50 درصد افزایش درآمد) را گرفته و آنها را به مقیاس‌ها و معیارهای کوچک‌تر و قابل اندازه‌گیری تقسیم کرد. نقطه شروع این کار می‌تواند در نظر



SOA باید به یک بستر امنیتی مستحکم مجهز باشند. این بستر امنیتی همچنین باید سریع و قابل گسترش باشد.

گام ششم: درک فناوری‌های پشت پرده

اداره به‌روش SOA نه تنها می‌تواند سرعت پیاده‌سازی و مورد استفاده قرار گیرد، بلکه 4 فناوری درونی دارد که پیشاپیش برای اداره آفریده شده‌اند؛ انبار و ثبت، نظارت و مدیریت، مدیریت قوانین مرکزی و درگاه امنیتی.

این امتیاز می‌تواند در نقاط مختلف خرج شود (مثلا هر 100 امتیاز یک آیفون!) در این صورت رقابت شدیدی میان کارمندان شکل می‌گیرد تا بیشتر و بیشتر از سیستم استفاده کنند.

گام پنجم: امنیت بالا در SOA

بسیاری از امور آی‌تی امروزه به‌روش SOA انجام می‌شود. پرداخت، دریافت، انبارگردانی، حسابداری و حمله به این سرویس‌ها می‌تواند منجر به از دست رفتن داده‌های حساس شود. از این‌رو معماری‌های



دو ابرقدرت در برابر هم نوک یا آتش؟

الهام اندرابی

در نگاه اول برای مقایسه دو گجت Nook و Kindle Fire، تبلت‌های Nook از لحاظ ظاهر خیلی بهتر از کیندل هستند و نکته جالب توجه در این است که به خاطر وزن کم و سبک هر دو تبلت، شما می‌توانید به آسانی با یک دست هر دو را بلند کنید. یکی دیگر از نکات مثبتی که نوک در مقایسه با فایر دارد صفحه نمایش بسیار صاف آن است.

یکی از بزرگ‌ترین مزیت‌های این صفحه نمایش در این است که گرد و خاک را به خود جذب نمی‌کند و در حالت کلی می‌توان گفت که گجت‌های نوک به دلیل صفحه نمایش شان بسیار تمیزتر از فایر هستند.

البته هر دو تبلت دارای یک نکته مشترک هستند و آن هم اندازه صفحه نمایش شان در اندازه ۶۰۰x۱۰۲۴ سانتی متر است. این به معنای آن است که نمی‌توانیم بگوییم فایر عکس‌های با کیفیت تری نسبت به کیندل می‌گیرد یا برعکس؛ چرا که هر دو، عکس‌ها را با کیفیت ۱۶۹ پیکسل نمایش می‌دهند. علاوه بر این خواندن مطلب در هر دو کیفیتی مشابه دارد. تنها تفاوتشان در این است که Nook صفحه نمایش laminate دارد، این تفاوت باعث می‌شود این تبلت صفحه نمایش را از زاویه‌های متفاوت با کیفیت بهتری از رقیب خود نمایش دهد.

در زمینه مقایسه کنترل صدای هر دو تبلت می‌توان گفت که کنترل صدا در نوک به شکل فیزیکی صورت می‌گیرد، ولی در فایر کیندل این کار توسط یک نرم افزار نصب شده در داخل خود تبلت قابل کنترل است. در کنار اینها در هر دو تبلت اطلاعات را می‌توانید از طریق پورت‌های microUSB جابه‌جا کنید. در ضمن Nook نیاز به همین میکرو USB های اختصاصی خود دارد تا بتواند شارژ شود و هر دو تبلت دارای پورت مخصوص به گوشی‌هایی به اندازه ۳/۵ میلی‌متری هستند تا بتوانید به آهنگ مورد علاقه‌تان گوش دهید. از دیگر پورت‌های موجود در نوک می‌توان به پورت میکروفن آن اشاره کرد.

رابط کاربری

شاید باورش کمی دشوار باشد، ولی در زیر ظاهر تمام تبلت‌هایی چون آمازون، Barnes و نوبل همان Gingerbread موجود روی اندرویدها ۲,۳,۴ نصب شده و برای همین هم personalization را که توسط این مدل از تبلت‌های اندروید ارائه می‌شود، هیچ کدام از تبلت‌های دیگر نمی‌توانند به همراه داشته باشند. به هر صورت تبلت Nook به دلیل این که دارای ۳ مدل متفاوت از صفحه نمایش است، این امکان را برای کاربر فراهم می‌کند که بک گراندش را به آسانی تغییر دهد. ولی در کل فایر به سبب ارائه personalization های بهتر، از رقیب خود در این زمینه برتر است. در مقابل Amazon kindle Fire تنها دارای یک layout ثابت به شکل کتابخانه است؛ هر چند این مدل به دلیل ۳ بعدی بودن دارای جذابیت خاص خود است، ولی به خاطر یکنواختی ممکن است کاربر را

کاربردهای گجت‌هاست. Nook و Fire امکانات قابل قبولی در این زمینه برای ما فراهم کرده‌اند؛ مثلاً در هر یک از آنها می‌توانید به آسانی سایت‌های حرفه ای را باز کنید و علاوه بر این از امکانات دانلود فلش روی آنها نیز بهره مند شوید.

و در نهایت این گجت‌ها امکان اتصال شما را به تمام شبکه‌های Wi-Fi میسر می‌کنند؛ ولی متأسفانه امکانات ارتباطی مانند GPS، Bluetooth و ارسال اطلاعات به شکل پاکت پکت یا همان cellular data را برای شما فراهم نمی‌کنند و در بیشتر مواقع می‌توانید اطلاعات را از طریق پورت‌های microUSB شان جابه‌جا کنید.

در کنار این ویژگی، نوک دارای قابلیت اضافه تری به نام کارت‌های microSD است، این کارت‌ها برای بالا بردن سرعت load و unload کردن اطلاعات کارایی دارند.

مولتی مدیا

هر دوی این تبلت‌ها فاقد دوربین عکاسی هستند، به همین دلیل نمی‌توانید به وسیله آنها ویدئو چت کنید.

ولی می‌توانید به آسانی هر مطلبی را که به آن علاقه‌مندید در آنها بخوانید. حتی می‌توانید اندازه کلمات، سایزشان، فاصله خطوط از هم و رنگ آنها را به دلخواهتان انتخاب کنید. البته هر دو گجت امکانات مشابهی را برای شما فراهم می‌کنند؛ ولی از لحاظ ایجاد امکانات طیف رنگ کیندل به سبب سیستم پیشرفته مولتی

مدیا بیسی که دارد، برای کاربر امکانات بیشتری در مقایسه با نوک ایجاد می‌کند. در حقیقت آمازون به کاربر این امکان را می‌دهد که به آسانی ویدئوها و MP۳ های مورد نظرش را تماشا کند. این به معنای آن است که شما نیاز ندارید از حافظه داخلی موجود روی فایر استفاده کنید.

کارایی

در نهایت می‌توان گفت که عمر مفید باتری هر دوی این تبلت‌ها ماکزیمم ۲۴ ساعت است.

منبع: www.phonearena.com



آزاد دهد. با تمام این موارد هر دو تبلت ابزارهای گوگلی نیستند؛ یعنی نمی‌توانید نرم‌افزارهایی چون جیمیل، یوتیوب، تقویم و از همه مهم‌تر Android Market را در آنها پیدا کنید. هر دوی این تبلت‌ها سیستم مخصوص به خودشان را دارند که از این نظر Amazon به خاطر امکان اتصال به Appstore از نوک جلوتر است. البته این یعنی امکان دستیابی به اپلیکیشن‌های متنوع موجود در این فروشگاه، ولی اگر هک کردن Appstore برای شما چندان دشوار نباشد و بتوانید آن را روی Nook نصب کنید، تمام این مشکلات برای شما برطرف خواهد شد!

از دیگر مشخصات این تبلت‌ها می‌توان به پردازشگرهای دو هسته‌ای با ظرفیت یک گیگا هرتز آنها که از نوع TIOMAP۴ هستند، اشاره کرد. البته RAM های نصب شده روی آمازون ظرفیت ۵۱۲ MB دارند، در حالی که تبلت نوک رمی معادل یک گیگابایت دارد. عملکرد هر دوی این تبلت‌ها در سرعت و کارایی مشابه یکدیگر و قابل قبول هستند.

از جمله مزیت‌های بسیار بزرگ این تبلت‌ها جا به جایی بسیار آسان آنهاست.

نحوه کار این گجت‌ها

تایپ متن‌های طولانی در هر دوی این تبلت‌ها کاری سخت و زمانبر است؛ چراکه کار با کیبوردشان آسان نیست، ولی در کل این کار غیر ممکن نیست. اگر می‌خواهید بهترین تایپ را در این گجت‌ها داشته باشید، بهتر است کیبورد را در حالت portrait قرار دهید. Email clients هر دو ظاهری منحصر به فرد دارند؛ ولی نباید انتظاری که از Gmail دارید و کارهایی که به وسیله آن انجام می‌دهید را از این تبلت‌ها داشته باشید. اگر چه همین ایمیل ساده و مختصر در بسیاری از مواقع کمک بسیار بزرگی برای شما محسوب شود.

امکان اتصال به اینترنت

یکی از مهم‌ترین مشخصه‌های هر وسیله نحوه اتصال آن به اینترنت است، چرا که برای همه کاربران اتصال به اینترنت یکی از مهم‌ترین



مروری بر نمایشگاه الکامپ امسال

قطار فناوری در ایستگاه هفدهم



هفدهمین نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک موسوم به الکامپ از روز ۱۸ تا ۲۲ آذرماه امسال با شعار آینده امروز در محل دائمی نمایشگاه‌های بین المللی تهران برگزار شد. این دوره نمایشگاه الکامپ دستخوش تحولاتی بود، از جمله این تحولات می‌توان به حضور ۶۰۰ شرکت داخلی و خارجی اشاره کرد که از رشدی ۲۰ درصدی نسبت به دوره گذشته برخوردار بود. در میان شرکت کنندگان در الکامپ امسال ۵۷ شرکت خارجی حضور داشتند که از کشورهایی همچون چین، تایوان، اندونزی، فرانسه، نروژ، ژاپن، کره جنوبی، هلند، انگلستان، ایتالیا، سنگاپور، آلمان، سوئیس، کانادا، هلند، روسیه و دیگر کشورها قدم به الکامپ ۲۰۱۱ گذاشته بودند.

هفدهمین دوره از نمایشگاه الکامپ با چند گروه کالایی درهای خود را به روی علاقه‌مندان دنیای فناوری گشود. بخش سخت‌افزار نمایشگاه شامل رایانه‌های بزرگ، سیستم‌های صوتی و تصویری، تجهیزات شبکه، سیستم‌ها و تجهیزات ایمنی و کنترل، تجهیزات جانبی و چاپگر و بخش نرم‌افزار شامل نرم‌افزارهای اداری و سازمانی، نرم‌افزارهای تخصصی، نرم‌افزارهای عمومی و کاربردی، نرم‌افزارهای آموزشی، فرهنگی و دینی، نرم‌افزارهای امنیتی و تخصصی و همچنین نرم‌افزارهای سرگرمی و بازی‌های رایانه‌ای می‌شد.

در روز افتتاحیه محمدصادق مفتاح معاون وزیر صنعت، معدن و تجارت اظهار کرد: متأسفانه در حوزه نرم‌افزار و تولیدات آن توسط شرکت‌های داخلی، اطلاع‌رسانی جامعی در حوزه صادرات آن به وقوع نپیوسته و تنها شاهدیم در حوزه صادرات نرم‌افزار شاید ۵ شرکت انگشت‌شمار وارد شده باشند، ولی امیدواریم براساس برنامه‌ریزی‌ها، توسعه صادرات را به رقم ۶۰۰ میلیون دلار در سال برسانیم که در این خصوص اتاق‌های فکری برای این وزارتخانه تشکیل شده و شرکت‌های فعال می‌توانند با حضور در آن اظهارنظر کنند.

شایان ذکر است در حاشیه برگزاری الکامپ هفدهم نشست‌های خبری و علمی- پژوهشی با حضور صنعتگران حوزه فناوری اطلاعات کشور و همچنین مسوولان سازمان‌های مرتبط در ستاد خبری این نمایشگاه برگزار شد. در یکی از این نشست‌های خبری، علی‌اصغر قائمی در جمع خبرنگاران از راه‌اندازی ۲۷۴ خانه IT در محلات مختلف تهران تا دهه فجر امسال خبر داد.

وی درخصوص اهداف ایجاد این خانه‌ها گفت: کشف ایده‌های خودجوش برای توسعه فناوری اطلاعات و به‌کارگیری آن در محلات است تا از دانش فنی در محله‌های مختلف بهره‌وری شود.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات شهرداری تهران



قابل انجام است.

وی در ادامه افزود: هم‌اکنون سرویس جیرینگ در ۷۰۰ دفتر ICT روستایی فعال شده و بزودی به ۱۰۰۰ دفتر افزایش خواهد یافت.

مدیرعامل پرداخت اول کیش در خصوص نظارت بانک مرکزی بر این سیستم خرید یادآور شد: سرویس جیرینگ در حال حاضر تحت نظر بانک مرکزی بوده و ارتباط ما با آنها برقرار است.

در نشست‌های خبری دیگر محصولات نوآورانه و خدمات متنوع دیگری رونمایی شد که از میان آنها می‌توان به رونمایی از ضبط صوتی اشاره کرد که علاوه بر پخش دی وی، امکان استفاده به عنوان یک ویدئو پروژکتور را نیز دارد.

این محصول را فرشید هوشمندفر، رئیس هیات مدیره شرکت رایتیک معرفی کرد. وی در ادامه درخصوص وضعیت گارانتی نوت‌بوک و استانداردهای آن گفت: بازار آبی در ایران خلأ بزرگی در خدمات پس از فروش دارد و همین دغدغه باعث شد تا ما به صورت تخصصی روی خدمات پس از فروش اکثر برندهای نوت‌بوک بازار فعالیت کنیم.

وی با بیان این که در مجتمع پایتخت که قلب نوت‌بوک ایران محسوب می‌شود، نام بیش از ۴۵ گارانتی به چشم می‌خورد که خیلی از آنها فقط نام گارانتی را به یکدیگر می‌کشند، افزود: ما یک بخش تخصصی برای خدمات پس از فروش نوت‌بوک و نت‌بوک راه‌اندازی کردیم که تمامی کارکنان فنی آن از شرکت‌های معتبر مدارک علمی-پس از خدمات پس از فروش دریافت کرده‌اند.

وی همچنین از محصول جدید اپتک که یک دوربین پروژکتوری است، خبر داد و گفت: این دوربین پروژکتور می‌تواند محتوا را در اندازه ۷۵ اینچ روی دیوار به نمایش بگذارد.

دیگر محصول جدید اپتک یک دوربین فیلمبرداری جیبی سه‌بعدی است که قیمت آن یک چهارم قیمت دوربین‌های سه‌بعدی بازار است.

گفتنی است چند نشست پژوهشی - علمی نیز در حاشیه پنجمین نمایشگاه پر مخاطب ایران شد. از مهم‌ترین این نشست‌ها می‌توان به نهمین نشست کمیته ویژه آموزش الکترونیک اشاره کرد که با حضور تنی چند

از مسوولان سازمان‌های ذی ربط و عضو کمیته مربوط برگزار شد. در این نشست به خلأهای موجود در زمینه آموزش الکترونیک اشاره شد و طرح‌ها و برنامه‌های کمیته آموزش الکترونیک به منظور انسجام بخشیدن به فعالیت‌های پراکنده‌ای که تاکنون صورت گرفته در دستور کار قرار گرفت. همچنین در نهمین نشست کمیته آموزش الکترونیک از برنامه آموزش و پرورش به منظور هوشمندسازی مدارس کشور سخن به میان آمد که در این خصوص رجیبی، معاون مرکز آمار و فناوری وزارت آموزش و پرورش کشور از هوشمندسازی ۱۵ تا ۲۰ هزار کلاس درس تا پایان سال جاری خبر داد.

وی از ویدئو پروژکتور، پرده نمایش و رایانه به عنوان اصلی‌ترین ادوات مورد نیاز برای هوشمندسازی یک کلاس درس یاد کرد.

نرم‌افزار طراحی و پیاده‌سازی سیستم‌های متدولوژی شیء گرا از دیگر تولیدات داخلی بود که در این نمایشگاه رونمایی شد.

فریبرز ندیم، مدیرعامل شرکت رویان‌افزار پارس در این مورد اظهار کرد: در این روش سرویس‌های مورد نیاز هر سیستم و ارتباطات میان آنها در مرحله مطالعه و تحلیل شناسایی شده سپس هر یک از این سرویس‌ها به عنوان یکی از جزئیات سیستم یکپارچه اطلاعات پیاده‌سازی می‌شود.

وی افزود: تدوین پیاده‌سازی مرحله‌ای سیستم در برنامه‌ریزی استراتژیک تکنولوژی اطلاعات موجب می‌شود که در توسعه تدریجی سیستم بتوان از آن استفاده کرد. برنامه‌ریزی استراتژیک جهت پیاده‌سازی در چند مرحله انجام خواهد گرفت. شناخت سازمان و فرآیند آن، تعیین محدوده سیستم‌ها و مشخص کردن ارتباطات میان آنها، مشخص کردن روش‌های ثبت و تولید اطلاعات، تعیین اولویت پیاده‌سازی، برنامه‌ریزی برای مطالعه و پیاده‌سازی تجهیزات سخت‌افزاری و فنی و برنامه‌ریزی جهت آموزش نیروی انسانی را می‌توان از این مراحل نام برد.



او همچنین خبر از همکاری با موسسه آموزش عالی گلستان به منظور ارتقای سطح علمی و کاربردی و همچنین آشنایی هرچه بیشتر دانشجویان در انواع گرایش‌های رشته‌های مدیریت و حسابداری داد و گفت: از جمله مزایای حضور داوطلبان در این دوره‌ها بهره‌مندی از اطلاعات و تجربیات کاربردی مدیران و کارشناسان این شرکت است که مکملی بر یافته‌های علمی دانشجویان از دروس مطالعه شده در دانشگاه خواهد بود.

وی در پایان اظهار کرد: امید است با مذاکرات انجام شده بزودی بر تعداد این توافقات در زمینه برگزاری دوره‌های مشترک با سایر دانشگاه‌ها و موسسات آموزش عالی کشور افزوده شده تا با توسعه خدمات علمی این شرکت، زمینه بهره‌مندی دانشجویان از این دوره‌های کاربردی فراهم شود.

یکی دیگر از مباحث داغ این نمایشگاه بهینه‌سازی وضعیت خدمات پس از فروش و نظارت بر عملکرد نمایندگان فروش بخصوص در حوزه نوت بوک بوده است. **بقیه در صفحه بعد**



مینایی همچنین از تاسیس انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و گفت: از سال ۸۹ تا آبان ۹۰ روی پروژه تاسیس این انستیتو کار کردیم و بالاخره آبان سال جاری این مجموعه تاسیس شد، به همین دلیل پس از تاسیس اقدام به تشویق گیمرها کرده‌ایم تا برای بازیسازی در این انستیتو حضور یابند که در حال حاضر حدود ۱۵۰ نفر از گیمرهای حرفه‌ای از کلاس‌های این انستیتو بهره مند شده‌اند.

احمد بزرگیان، معاون توسعه مدیریت انسانی رئیس‌جمهور نیز اظهار کرد: با توجه به آمار دقیقی که از سال گذشته تا امروز داریم، مشخص شده نمایشگاه امسال با رشد ۲۰ درصدی همراه بوده که این خود موفقیت بزرگی است. وی ادامه داد: در نمایشگاه امسال علاوه بر رشد عمومی، در قسمت سالن دولت الکترونیک نیز با همت شورای عالی اطلاع رسانی و بویژه همت وزارت کشور شاهد رشد حدود ۷۵ درصدی بوده‌ایم که البته اگر زمان بیشتر و سالن بزرگ‌تری را در اختیار داشتیم، به رشد حداقل ۲۰۰ درصدی می‌رسیدیم. بزرگیان درخصوص خدمات ارائه شده در سالن دولت الکترونیک گفت: در سالن دولت الکترونیک کامپ هفدهم، ۱۸۰ خدمت به صورت آنلاین ارائه شد که البته طبق برنامه باید تا پایان سال جاری ۲۰۰ خدمت الکترونیک ارائه شود.

محمد صادق مفتاح نیز در مراسم اختتامیه هفدهمین نمایشگاه کامپ ۲۰۱۱ عنوان کرد: چهره به چهره شدن متقاضی و مسوول، نخستین حرکت زمینه‌سازی برای امضای طلایی است.

معاون وزیر صنعت، معدن و تجارت افزود: امضای طلایی، نقطه شروع فساد در کشور است.

وی گفت: وقتی انجام کاری، نیازمند ارتباط و دیدار مستقیم فرد متقاضی و جلب نظر مثبت وی باشد، این اتفاق می‌تواند زمینه‌ساز بسیاری از فسادها شود.

قائم مقام وزیر صنعت، معدن و تجارت تصریح کرد: در این زمینه تلاش دولت دهم برای کمرنگ کردن ارتباطات حضوری و تسریع حرکت‌های جدی برای میل به دولت الکترونیک بسیار پررنگ است.

رئیس ستاد مدیریت حمل و نقل و سوخت گفت: تنها ۱۸ دستگاه، خدمات خود را به دفاتر پیشخوان دولت واگذار کرده‌اند اما ۱۲۴ دستگاه دیگر معلوم نیست مشغول چه کاری هستند.

محمد رویانیا در این مراسم اظهار کرد: من به عنوان رئیس ستاد حمل و نقل و مدیریت سوخت کشور معرفی شده‌ام؛ اما دوگانه‌سوز هستیم. هم دبیر کارگروه دفاتر پیشخوان دولت و هم رئیس ستاد حمل و نقل و مدیریت سوخت کشور هستیم. دبیر کارگروه دفاتر پیشخوان دولت تصریح کرد: مهم‌ترین هدف از راه‌اندازی دفاتر پیشخوان دولت، بحث توسعه عدالت است.

رویانیان گفت: هدف از راه‌اندازی دفاتر این است که هر ایرانی در هر جای ایران (در پایتخت یا در روستا)، بتواند از خدمات استفاده کند و عدالت اجتماعی برقرار باشد.

وی همچنین با اشاره به ارائه خدمات از سوی دستگاه‌ها به دفاتر پیشخوان دولت گفت: ۱۸ دستگاه، خدمات خود را به دفاتر پیشخوان دولت واگذار کردند؛ اما ۱۲۴ دستگاه وجود دارد و بقیه دستگاه‌ها مشغول به چه کاری هستند؟

گفتنی است هفدهمین نمایشگاه الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک موسوم به کامپ با یک روز افزایش نسبت به دوره‌های پیشین از روز ۱۸ آذر آغاز به کار کرد و طی مراسم اختتامیه در روز ۲۲ آذر به کار خود پایان داد.

کوتاه بود. معاون وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات ادامه داد: در نمایشگاه آینده کامپ حتی نحوه چیدمان غرفه‌ها نیز با برنامه‌ریزی انجام خواهد شد. حکیم جوادى خاطر نشان کرد: ۱۵ بند در برنامه پنجم برصراحت در مورد حوزه IT است.

بهرروز مینایی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه این مراسم گفت: از سال ۱۹۹۴ به بعد حدود ۲۳ هزار گیمر در بازار آمریکا ارائه شده و ۴۶ درصد پهنای باند کل اینترنت دنیا روی بحث بازی بوده که اگر اینترنت به صورت پرسرعت مورد استفاده قرار گیرد، باید سهم عمده‌ای از آن را به بحث بازی و سرگرمی اختصاص داد.

وی افزود: در بررسی‌ها مشخص شده در جامعه آمریکا سن بازی بین ۱۰ تا ۵۵ سال و متوسط سن بازی در این کشور ۳۵ سال است و حدود ۱۴۵ میلیون نفر game بازی می‌کنند و هر کدام حدود ۱۵ تا ۲۰ دلار هزینه می‌کنند که بر اساس محاسبات مشخص شده سالانه حدود ۲۶ میلیارد و ۵۰۰ میلیون دلار هزینه و بالای ۲۱۵ ساعت زمان صرف بحث بازی می‌شود.

وی درباره وضعیت ایران نیز گفت: در کشور ما که مانند فرانسه است، مشخص شده تا اواخر سال ۸۹ و براساس آمار سن بازی بین ۷ تا ۴۰ سال بوده و ۵۶ درصد پهنای باند ما به بازی اختصاص یافته و روزانه ۴۰ هزار ساعت بازی انجام می‌شود.

وی ضمن اشاره به این موضوع که بازی‌های رایانه‌ای یک واقعیت است که در جامعه ما وجود دارد، اظهار کرد: گیمرهای ایرانی به دلیل علاقه زیاد به این موضوع بلافاصله به جدیدترین بازی‌ها دسترسی پیدا می‌کنند و براساس آمار مشخص شده حدود ۸ میلیون گیمر زن و دختر و ۱۲ میلیون گیمر مرد و پسر در جامعه ما وجود دارد.

وی در ادامه از مسوولان خواست به محتوای این رسانه نگاه جدی داشته و به آن کمک کنند و در جهت تقویت این محتوا گام بردارند.



این شرکت اظهار کرده بود: در ابتدای تاسیس شرکت با مطالعه کشورهای پیشرفته و صاحب فناوری توانستیم راهکارهای ارائه شده توسط آنها را بومی‌سازی کنیم و با توجه به دانش علمی مخابرات در سطح کشور، این فناوری‌ها را با وضعیت موجود تطابق دهیم.

وی از کارگروه‌های مختلف در رسا رایانه صحبت کرد و گفت: کارگروه امنیت و نظارت را نیز بنانگی در شرکت راه اندازی کرده‌ایم تا طیف خدماتی که ارائه می‌کنیم کامل تر شود.

دهستانی، یکی دیگر از مدیران این شرکت و مدیر کارگروه توسعه بازار رسا رایانه با بیان این که سیاست‌های شرکت با توجه به برنامه چشم‌انداز ۲۰ ساله کشور طراحی و تدوین شده است، اظهار کرد:

با توجه به اعمال تحریم‌های ناجوانمردانه علیه کشور و محدودیت در واردات تجهیزات و فناوری به کشور سعی کرده‌ایم با بومی‌سازی و استفاده از دانش‌های بنیادین و همچنین استفاده از ظرفیت‌های موجود کشور، این خلأ را پر کنیم تا برنامه چشم‌انداز ۲۰ ساله همچنان به روند مثبت خود ادامه دهد. در پایان این نشست نیز مهدی سینا، مدیر روابط عمومی این شرکت اعلام کرد: توسعه زیرساخت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات در عرصه ملی - منطقه‌ای جهت تحقق خواسته‌های مشتریان خرد و کلان، همچنین شناساندن سازمان به عنوان یک مرکز دانش محور و کسب بیشترین سهم بازار در بین رقبای با توجه به تخصص بالای پرسنل و فناوری‌های روز دنیا از ماموریت‌های رسا رایانه در پیشبرد اهداف ملی کشور است.

در آخرین روز از نمایشگاه نیز مراسم اختتامیه با حضور رئیس سازمان فناوری اطلاعات، معاون توسعه مدیریت انسانی رئیس‌جمهور، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاون وزیر صنعت، معدن و تجارت و رئیس کارگروه دفاتر پیشخوان دولت برگزار شد.

علی حکیم‌جوادى در مراسم اختتامیه هفدهمین نمایشگاه بین‌المللی کامپ اظهار کرد: نمایشگاه کامپ امسال با استقبال خوبی همراه بود و انتظار می‌رفت کامپ هفدهم به عنوان یکی از پیش‌سران‌های حوزه اقتصاد و تجارت باشد.

وی گفت: با توجه به این که در سال آغاز برنامه پنجم قرار داریم، در نظر داریم نمایشگاه هجدهم کامپ رنگ و بویی از اهداف برنامه پنجم و شبکه ملی اطلاعات داشته باشد.

وی ادامه داد: پیشنهاد من این بود که در نمایشگاه هفدهم، تمام موضوعات پیرامون شبکه ملی اطلاعات باشد؛ اما فرصت آماده‌سازی نمایشگاه کامپ هفدهم

در این خصوص ایمان شهر بابکی، مدیرعامل شرکت راهبرد رایانه پردیس نماینده نوت بوک‌های فوجیتسو از نظارت بر رفتار و کنترل قیمت محصولات توسط نمایندگان فروش خود خبر داد.

وی در حالی این خبر را اعلام کرد که در نشست خبری در حاشیه هفدهمین دوره نمایشگاه الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک حضور داشت و اظهار کرد: قبل از این که بخواهیم محصولی را وارد و به بازار ارائه کنیم، تحقیق و بررسی بازار را در دستور کار خود قرار دادیم. در قدم بعدی و در بررسی از بازار لپ‌تاپ کشور به این نتیجه رسیدیم که بازار رایانه در ایران به صورت سنتی و زیرپله‌ای اداره می‌شود و تنها ظاهر آن حالت قدیمی و سنتی به مکان‌های لوکس و مدرن تغییر پیدا کرده است. شهر بابکی ادامه داد: قیمت و هزینه این محصولات با علم به این که در محصولات فوجیتسو در کشورهای آلمان و ژاپن تولید می‌شود برابری دارد با کالاهایی که در چین تولید و به ایران ارائه شده است.

وی با بیان این که خدمات پس از فروش و گارانتی به مقوله‌ای مهم و تاثیرگذار نزد مصرف‌کننده ایرانی تبدیل شده است، ابراز کرد: ما با شعار فراتر از ایده‌آل سعی کرده‌ایم خدماتی فراتر از چیزی که نیاز کاربر است ارائه کنیم.

شهر بابکی در این خصوص ادامه داد: در باشگاه مشتریان فوجیتسو زمینس با راه‌اندازی یک CRM قدرتمند شبکه ارتباطی تنگاتنگی را با مشتریان ایجاد کرده‌ایم تا مخاطب با این فکر روبه‌رو نشود که توسط فروشنده رها شده است.

وی گفت: تعویض قطعه معیوب در ۱۸ ماه از خدماتی است که با همان قیمت نهایی به مصرف‌کننده ارائه



می‌شود. ۶ ماه خدمات طلایی بیشتر از خدماتی است که برای مشتریان محصولات فوجیتسو در باشگاه مشتریان در نظر گرفته شده و از این نظر خدمات طلایی راهبرد رایانه پردیس متمایز از دیگر گارانتی‌های ارائه شده توسط رقباست.

همچنین در حاشیه هفدهمین نمایشگاه کامپ، مدیرعامل رسا رایانه اتصال دانشگاه و صنعت را از دلایل موفقیت شرکت خود عنوان کرد.

صالحی با بیان این مطلب اظهار کرد: دانش بنیان بودن شرکت رسا رایانه وجه تمایز این شرکت با رقبای داخلی است. ما در جهت ایجاد سیستم کارآمد و هماهنگی بین واحدها و سهولت پردازش فرآیندها در هر گروه کاری بخش‌های درون سازمانی مختلف در شرکت استقرار کردیم.

وی با بیان این که ارتقای سطح کیفی محصولات و خدمات و برقراری ارتباط پایدار با مشتریان از دیگر اهداف این شرکت است، اظهار کرد: ارائه محصولات معتبرترین سازندگان بین‌المللی تجهیزات شبکه در جهت این اهداف بوده است و سعی کرده‌ایم با ارائه راه‌حل‌های کارآمد به مشتریان بزرگ دولتی و خصوصی خود، بیش از پیمانکار نقش یک مشاوره را داشته باشیم.

پیش از این و در این نشست خبری شهروز شرقی، رئیس هیات مدیره و موسس رسا رایانه با ارائه تاریخچه

Open source

منبع باز



محمد رضا قربانی

با گسترش هر چه بیشتر ویندوز آژور مایکروسافت، یک تولیدکننده نرم‌افزار تقریباً گمنام به نام Tier3، راه‌حلی منبع‌باز و Cloud بر نرم‌افزارهای تحت داتانت مایکروسافت ارائه کرده است. Tier3 از کد منبع‌باز EMC شرکت VMware به عنوان پایه سرویس خود استفاده می‌کند و به این ترتیب، در رقابت مایکروسافت و وی‌ام‌بر سر امور کاری داتانت در محیط ابری، درهای جدیدی گشوده خواهد شد.

بازی داتانت و Tier3

بتازگی سیستم قیمت‌گذاری، پشتیبانی از منبع‌باز و نسخه رایگان ویندوز آژور اعلام شده است. پشتیبانی از Node.js و آپاچی هادوپ در آژور توجه توسعه‌دهندگان را به خود جلب خواهد کرد؛ اما این جلب توجه و به دنبال آن، امتحان مجانی سیستم، در نهایت کاربران را به پرداخت هزینه منتهی خواهد کرد. آژور فعلاً منبع اصلی فروشگاه‌های نرم‌افزاری مایکروسافت است که قصد دارند نرم‌افزارهای خود را در آنجا قرار دهند. اما با ورود Tier3 و حتی وی‌ام‌ور این ماجرا تغییر خواهد کرد.

Tier3 اخیراً Iron Foundry را منبع‌باز اعلام کرد؛ بستری است که می‌تواند نرم‌افزارهای تحت داتانت را در کلاود اجرا کند. آبرون فاندری، پروژه‌ای جدا شده از Cloud Foundry شرکت وی‌ام‌ور است. بنابر اعلام Tier3 این شرکت از قدیم پشتیبان سرویس کلاود فاندری بوده و مشتریان زیادی در محیط داتانت داشته است.

بنابراین استفاده تایر ۳ از کلاودفاندری و گسترش آن برای به کارگیری داتانت نیز منطقی به نظر می‌رسد. تایر ۳ در نظر دارد کدهای بیشتری از کلاودفاندری را برای به کارگیری فناوری داتانت در محیط‌هایی همچون پشتیبانی از خط فرمان ویندوز (که کلاودفاندری با کمک یک نرم‌افزار رومی این کار را انجام می‌دهد) در خود داشته باشد. تایر ۳ همچنین با همکاری جامعه کلاودفاندری در نظر دارد عناصر مختلف آبرون فاندری را به کاربران کلاودفاندری بشناساند و از آنها دعوت کند در وبسایت IronFoundry.org حضور بهم برسانند. تایر ۳ همچنین ۲ روش استفاده در اختیار کاربران خود قرار می‌دهد.

کاربران دوآتشه منبع‌باز می‌توانند کد آبرون فاندری را از جیت‌هاب و با مجوز آپاچی ۲ دریافت کنند و هر طور که تمایل دارند آن را به اجرا بگذارند. همچنین کاربران می‌توانند از محیط تست آبرون فاندری برای ۹۰ روز بدون پرداخت هزینه استفاده کنند. محیط تست در دستاوت‌های تایر ۳ قرار دارد و هنوز این شرکت اعلام نکرده است که آیا سرویسی به این صورت

ارائه خواهد داد یا خیر.

مسیر وی‌ام‌ور تا پشتیبانی از داتانت

مایکروسافت و وی‌ام‌ور بزودی به آبرون فاندری واکنش نشان خواهند داد. وی‌ام‌ور احتمالاً از حضور آبرون فاندری بیشترین سود را ببرد. از آنجا که آبرون فاندری بخش جدا شده‌ای از کلاودفاندری است، برای آن که وی‌ام‌ور بتواند آن فناوری را در اختیار بگیرد، کار سختی پیش‌رو ندارد. در نتیجه وی‌ام‌ور مجبور است اندک زمانی را صرف توسعه بکند.

وی‌ام‌ور می‌تواند در آینده‌ای کوتاه کد آبرون فاندری را بگیرد و سرویس پشتیبانی از داتانت را به سرویس‌های کلاودفاندری خود اضافه کند. از آنجا که مایکروسافت خیلی تمایل دارد Hyper-V را در محیط‌های ESX وی‌ام‌ور

وارد کند، حالا این شرکت هم یک برگ برنده دارد که از آن استفاده کند. با وجود این، آبرون فاندری طرفدار هیچ‌کدام نیست. اگر تایر ۳ در مقابل ویندوز آژور بیازد، در این صورت وی‌ام‌ور چیزی از دست نخواهد داد و به لطف حضور تایر ۳، روش و سیستم توسعه وی‌ام‌ور تغییر نخواهد کرد. از طرف دیگر، مایکروسافت با تهدید آبرون فاندری روبه‌روست و خطر از دست دادن علاقه‌مندان را متوجه خود می‌بیند. مایکروسافت تاکنون توانسته است ویندوز آژور را به تام‌کت، Node.js و هادوپ برساند و هیچ نگرانی بابت رقبا نداشته باشد. رقابت با آبرون فاندری برای مایکروسافت هزینه بر خواهد بود، بویژه اگر وی‌ام‌ور به پشتیبانی تایر ۳ بپردازد و حتی آن را در اختیار بگیرد.

برندگان و بازندگان ۲۰۱۱

که بود.

بنابراین می‌توان به‌طور کلی، لینوکس مینت را برنده ۲۰۱۱ معرفی کرد؛ سیستم عاملی خوب که تیم توسعه‌ای با پشتکار دارد. احتمالاً باید جایزه بازنده بزرگ ۲۰۱۱ را به اوبونتو داد. این شرکت که فریاد کاربران را نشنیده گرفت و به عرضه یونیتی‌ادامه داد، بخش بزرگی از کاربران خود را به مینت فرستاد. با وجود آن که مارک شاتل‌ورث بخوبی به بازاریابی محصولاتش ادامه می‌دهد، اما شاید اوبونتوهای ۲۰۱۱ را زیر سایه محصولات قبلی خودش دانست.

گنوم ۳ هم خیلی وقت است رابطه خود را با کاربران از دست داده است. آنقدر این رابط کاربری تغییر کرد که راهنما پشت راهنما هم نتوانست هواداران زیادی برای این نگارش جذب کند.



سال ۲۰۱۱ برای منبع‌باز، سالی پر فراز و نشیب بود. این سال را می‌توان از دیدگاه‌های مختلف بررسی کرد؛ مشاوران منبع‌باز، کاربران فنی و حتی یک کاربر معمولی خانگی.

بسیاری از ما تازه با لینوکس آشنا شده‌ایم و هنوز از چم و خم آن به‌طور کلی باخبر نیستیم. اکثر اطلاعاتی که از این سیستم عامل به‌دست آورده‌ایم به‌دلیل رفع نیازهای شخصی بوده و این روش جمع‌آوری داده در منبع‌باز است.

برخی گمان می‌کنند، در سال گذشته، گنوم ۳ برنده و اوبونتو بازنده بزرگ بودند، در حالی که عده‌ای دیگر هر دو را بازنده بزرگ می‌دانند. اکثر افراد معتقدند که لینوکس مینت بخوبی توانست خودش را به تیم برنده‌ها ملحق کند، هر چند داد و قالی بر سر بنشی راه افتاد، ویژگی‌های بی‌نقص مینت را کمی زیر سوال برد.

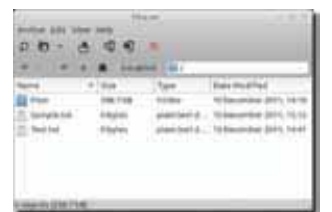
هنوز در بخش مرورگرها کسی به توافق نرسیده است، عده‌ای گمان می‌کنند کروم تمام سهم فایرفاکس را جارو کرده، اما عده‌ای دیگر هنوز فایرفاکس را بهترین می‌دانند. امر مشخص این است که فایرفاکس نتوانست سریع کردن زمان نگارش عرضه خود را مدیریت کند و بناچار از این استراتژی عقب‌نشینی کرد. اندروید از طرف دیگر، باز هم پروژه‌ای موفق و روبه‌رشد بوده و به‌نظر می‌رسد حالا حالا هم به این روند خود ادامه دهد.

کی‌دی‌ئی با نگارش ۴/۷ خود، هوادار زیادی به‌سوی خود جلب نکرد. هر چند نگارش ۴/۷ نگارش موفق بود و می‌توان با خیال راحت از ۴/۷ به ۴/۷ رفت.

اسلکور کماکان قدرتمند، امن و سریع است، بنابراین نمی‌توان نه به آن خرده گرفت و نه آن را خیلی موفق دانست. اسلکور همان است

آرشیو و بایگانی در لینوکس

وقتی به اشتراک‌گذاری و بایگانی اسناد می‌رسیم، بهتر است چند سند را به یک فایل تبدیل کنیم. استفاده از Zip تنها یک راه است. کاربران لینوکسی از ابزار Tar مدت زیادی است که استفاده می‌کنند. تولید فایل Tar



با کمک مدیر فایل‌هایی چون File Roller آسان است. استفاده از این ابزار در ترمینال نیز کار سختی نیست و کافی است چند دستور ساده و پایه‌ای را بدانیم. برای شروع ترمینال را باز کنید. به یک فولدر از اسناد بروید که قرار است اسناد درونشان را به فرمت tar ببورید. مثلاً فولدر Files در محیط Desktop گزینه مناسبی است. بنابراین با وارد کردن دستور زیر، پس از ورود به ترمینال، به دسکتاپ می‌رویم:

Cd /Desktop

حالا دستور زیر را ببینید: این دستور ساده‌ترین فرمانی است که برای آرشیو کردن فایل‌ها استفاده می‌شود و یک فایل به نام Files.tar ایجاد می‌کند:

Tar -cf Files.tar Files/

کلید C در CF به این ابزار می‌گوید یک آرشیو ایجاد کن و کلید f نیز اعلام می‌کند از فایل‌ها استفاده کند. بعد از اجرای این دستور، فایل فشرده‌شده با فرمت tar در دسکتاپ منتظر شماست.

اگر بخواهید یک فایل دیگر به این مجموعه اضافه کنید، کافی است دستور زیر را بنویسید:

Tar -rf Files.tar Test.txt

اگر بخواهیم دو فایل فشرده را با هم یکی کنیم، از این دستور استفاده می‌کنیم:

Tar -Af Files.tar Archive.tar

آیا فایرفاکس بدون گوگل دوام خواهد آورد؟

زندگی بدون گوگل برای فایرفاکس

محمدحسین کردونی

مرورگر فایرفاکس یک مکان خاص در صنعت را به خود اختصاص داده و به عنوان یک جایگزین برای اینترنت اکسپلورر مطرح شده است. موزیلا تنها مرورگر وب در جهان است که عملکرد تبلیغاتی ندارد. فایرفاکس به جای آن که از هر فرصتی برای به دست آوردن کاربر استفاده کند تا برای خود سودآوری داشته باشد، قصد دارد به کاربران واقعی وب پاسخ دهد، که در این کار نیز موفق بوده است. این شرکت سال‌هاست کار می‌کند و به طور مداوم سهم مایکروسافت از بازار مرورگرها را از آن خود می‌کند تا اصلی‌ترین رقیب اکسپلورر لقب بگیرد.

بخش بیشتر درآمد این شرکت از شراکت با ارائه‌دهندگان سرویس جستجو به دست می‌آید. به این صورت که هرگاه کاربری از طریق فایرفاکس وارد سرویس جستجوی آنها می‌شود، مبلغی به فایرفاکس پرداخت می‌کند. بزرگ‌ترین منبع درآمد موزیلا، گوگل است که به عنوان جستجوی پیشفرض در این مرورگر مورد استفاده قرار می‌گیرد. گوگل همچنین توسعه‌دهنده یکی از بزرگ‌ترین رقبای فایرفاکس نیز هست: کروم. توافق شراکت جستجوی موزیلا با گوگل هم در ماه نوامبر به پایان رسید. آیا موزیلا می‌تواند بدون گوگل نجات پیدا کند یا درصدد تجدید توافق با گوگل برخواهد آمد؟

موزیلا بدون گوگل

در صورتی که قرارداد جستجوی موزیلا با گوگل ادامه پیدا نکند، اگرچه شرایط برای این شرکت کمی پیچیده می‌شود ولی می‌تواند برای چند سال باتوجه به دارایی‌های موجود خود به حیات ادامه دهد. این تفکر کاملاً درست است چرا که اگر گوگل بروی درآمد موزیلا صفر نخواهد شد؛ زیرا هنوز دیگر شرکای جستجوی خود را (مانند یاهو و بینگ) دارد و اگر به یکی از آنها پیشنهاد دهد تا به ارائه‌کننده پیشفرض جستجوی فایرفاکس تبدیل شود، می‌تواند آن شرکت را مجبور به پرداخت هزینه بیشتر کند! در سال‌های اخیر آمار نشان داده است که موزیلا در افزایش درآمد خود از طریق حمایت مردمی بسیار جدی است تا دیگر تنها به مشارکت با ارائه‌کنندگان سرویس جستجو متکی نباشد.

ولی مشخص آن است که اتمام قرارداد جستجو با گوگل می‌تواند موزیلا را برای پیدا کردن منبع



به عنوان دومین مرورگر محبوب در جهان شناخته شود. طبق این آمار، اینترنت اکسپلورر ۴۰/۶۳ درصد بازار جهانی را در اختیار دارد و گوگل با ۲۵/۶۹ درصد و فایرفاکس با ۲۵/۲۳ درصد در تعقیب آن هستند. البته همه سایت‌های آمارگیری هم با StatCounter موافق نیستند؛ برای مثال در سایت NetMarketShare، نشان داده شده است که کروم ۱۸/۱۸ درصد بازار را در اختیار دارد و فایرفاکس ۲۲/۱۴ درصد. به هر ترتیب اگر شرایط به همین صورت ادامه پیدا کند، کروم حتی در این گونه سایت‌های آمار نیز در اواسط سال ۲۰۱۲ از فایرفاکس پیشی خواهد گرفت.

کروم در این معادله نقش بسیار مهمی ایفا می‌کند، چراکه سرویس‌های جستجوی گوگل را به عنوان پیشفرض خود به کاربر ارائه می‌کند. زمانی که گوگل قرارداد همکاری خود با موزیلا را تنظیم کرد، نمی‌توانست با مرورگر خود که سرویس‌های گوگل را به عنوان پیشفرض داشت، با اینترنت اکسپلورر رقابت کند. اما اکنون می‌تواند.

مساله دیگر این است که گوگل می‌تواند روی کاربران زیاد فایرفاکس که به سرویس‌های گوگل وابسته شده‌اند حساب کند؛ اگرچه قرارداد جستجو با موزیلا به پایان رسیده باشد. بعد از همه این مسائل، در ۵ سال گذشته، گوگل به طور قابل توجهی مجموعه سرویس‌های وبی را که ارائه می‌کرد توسعه بخشید. کاربرانی که کاملاً از سرویس‌هایی نظیر جیمیل، گوگل داکز، یوتیوب و حتی گوگل پلاس مستقل هستند بسیار ناچیزند.

با این حال، توسعه جهانی اینترنت به این معنی است که موزیلا جستجوکنندگان بیشتری به

جدیدی از درآمد به‌زحمت بیندازد؛ هر چند میزان دقیق ضربه‌ای که به برنامه‌ریزی توسعه موزیلا ممکن است وارد شود هنوز نامشخص است. این سازمان ادعا کرده است که روندهای جمع‌آوری کمک‌های مالی و توسعه نرم‌افزار از یکدیگر جداست. این به معنای آن است که برنامه‌نویسان شرکت برای جمع‌آوری کمک‌های مالی کنار خیابان نمی‌ایستند! البته جذب و حفظ استعدادهای نرم‌افزاری بدون داشتن منابع مالی سخت است و کمبود درآمد در طولانی مدت می‌تواند اثرات منفی روی توسعه موزیلا بگذارد.

گوگل بدون موزیلا

راه دیگر برای مشاهده شرایط موزیلا این است که بپرسیم آیا گوگل هنوز به موزیلا احتیاج دارد؟ زمانی که گوگل و موزیلا، پنج سال پیش وارد اولین قراردادهای همکاری خود شدند، اینترنت اکسپلورر با اختلاف زیادی نسبت به رقبایش، بیشترین سهم را در بازار مرورگرهای وب داشت و همواره توسط سرویس‌های جستجوی مایکروسافت، به عنوان مرورگر پیشفرض آورده می‌شد. علاقه گوگل در قرارداد جستجو با موزیلا این بود که سرویس‌های گوگل را در دید کاربران فایرفاکس قرار دهد تا هنگامی که سهم فایرفاکس از بازار مرورگرها افزایش پیدا کرد، سرویس‌های گوگل نیز همراه آن دیده شوند.

ولی طی ۵ سال گذشته چیزهای بسیاری تغییر کرده‌اند. اینترنت اکسپلورر هنوز محبوب‌ترین مرورگر جهان است ولی مرورگر کروم از شرکت گوگل سرعت بهبود می‌یابد. براساس آمار StatCounter، گوگل کروم توانسته است فایرفاکس را پشت سر بگذارد و

گوگل می‌دهد و این دلیل مهمی است تا گوگل نخواهد این کاربران به سمت بینگ بروند. شاید این جستجوکنندگانی که از فایرفاکس می‌آیند نسبت به ۵ سال گذشته اهمیت کمتری برای گوگل داشته باشند، ولی قطعاً باز هم ارزشمند هستند.

آینده فایرفاکس

موزیلا توانست با چرخه توسعه انتشار سریع خود موفقیت زیادی کسب و نسخه‌های ۴ تا ۸ را تنها در سال ۲۰۱۱ منتشر کند. استراتژی انتشار راهی برای ایجاد تغییرات اصلی و بزرگ در بازه زمانی کوتاه در مرورگر بود. اما کاربران، عموماً خود را بین نسخه‌های زیادی دیدند و گیج شدند بویژه زمانی که تعدادی قابلیت جدید و کاملاً مفید وارد این نسخه‌ها می‌شد. البته زمان بندی انتشار فایرفاکس باعث دلخوری و رنجش بسیاری از کاربران هم شد؛ بیایید کاربران سازمانی را که نمی‌خواستند در جایگاهی قرار بگیرند که مجبور به آزمودن و تایید نسخه‌های جدید مرورگر در هر ۶ هفته باشند، فراموش نکنیم. هنگامی که موزیلا تلاش می‌کرد تا نسخه‌های ۳/۶ فایرفاکس (که آخرین انتشارها به شیوه قدیمی این مرورگر بودند) را از رده خارج کند، بسیاری از کاربران را که نمی‌توانند به‌روز شوند نیز پشت سر گذاشت. برای مثال فایرفاکس روی ویندوز اکس‌پی هم کار می‌کند در حالی که روی نسخه‌های قدیمی‌تر از Mac OS X ۱۰/۵ اجرا نمی‌شود و به این ترتیب کاربران Mac های قدیمی‌تر را از دست داده است.

همچنین از آنجاکه فایرفاکس یک نرم‌افزار رومیزی هم به حساب می‌آید، با چالش‌های دیگری نیز رو به روست. بسیاری در دنیای مرورگری وب، در حال خارج شدن از رایانه‌های رومیزی و نوت‌بوک‌ها هستند. فایرفاکس در حال کار کردن روی نسخه‌های موبایل مرورگر خود است، هر چند زمان زیادی گذشته بدون این که حتی یک نشانه کوچک از این مرورگر در مرورگری موبایل دیده باشیم. طبق گزارش سایت‌های آمار، مرورگر سافاری از اپل، بیش از ۵۵ درصد بازار مرورگری موبایل را در اختیار دارد در حالی که اوپرا مینی با ۲۰/۰۹ درصد به عنوان نزدیک‌ترین رقیب آن به حساب می‌آید و مرورگر اندروید با ۱۶/۳۶ درصد به دنبال آنهاست. مرورگرهای موزیلا و فایرفاکس در مجموع کمتر از ۰/۰۴ درصد را به خود اختصاص داده‌اند. فایرفاکس هیچ استراتژی قانع‌کننده‌ای برای پیشرفت کردن در دنیای موبایل ارائه نکرده است و در نهایت ممکن است به این معنا باشد که افراد کمتری در سیستم‌های رومیزی، بیشترین توجه را به فایرفاکس نشان دهند.

منبع: Digitaltrends

افزونه هفته

افزونه‌های همه کاره

وو بار نام افزونه‌ای است که بسته به نیاز هر کاربر خودش را شکل می‌دهد و شیوه استفاده از اینترنت را دوباره تعریف می‌کند. وو بار بر مبنای تحقیقاتی است که بر روی الگوی مرور اینترنت در کشورهای خاورمیانه، خاور دور و آمریکای شمالی انجام شده است و اکثر کارهای روزمره را بدون نیاز به مراجعه به سایت‌های مختلف در اختیار کاربر می‌گذارد. برای اطلاعات بیشتر به نشانی زیر بروید:

<http://www.vooabar.com/>

وبولوزی

بوک‌مارک به شیوه‌ای نوین

وب‌سایت mindit امکان جالبی در اختیار کاربران می‌گذارد و آن هم، سیستم بوک‌مارک کردن گرافیکی است. این وب‌سایت به همراه یک افزونه کار می‌کند و کاربران می‌توانند لینک‌هایی که بوک‌مارک کرده‌اند را به یکدیگر متصل کنند و یک مجموعه مرتبط بسازند. برای کسب اطلاع به نشانی زیر بروید:

<http://www.mindit-bookmark-ing.com/>

چت درون سازمانی



وب‌سایت cdmessenger برای استفاده در ادارات و شرکت‌ها عالی است. چت درون سازمانی با قابلیت تفکیک دپارتمان‌ها، چت بیرون سازمانی و بهره‌گیری از SSL برای امن کردن اطلاعات، از ویژگی‌های این وب‌سایت است:

<http://www.cdmessenger.com/>



<http://www.mindit-bookmark-ing.com/>

رنگ خوش زندگی

بازی، شادی، تماشا

فرهنگ هدایتی

عنوان بازی: Rayman: Origins

پلتفرم:

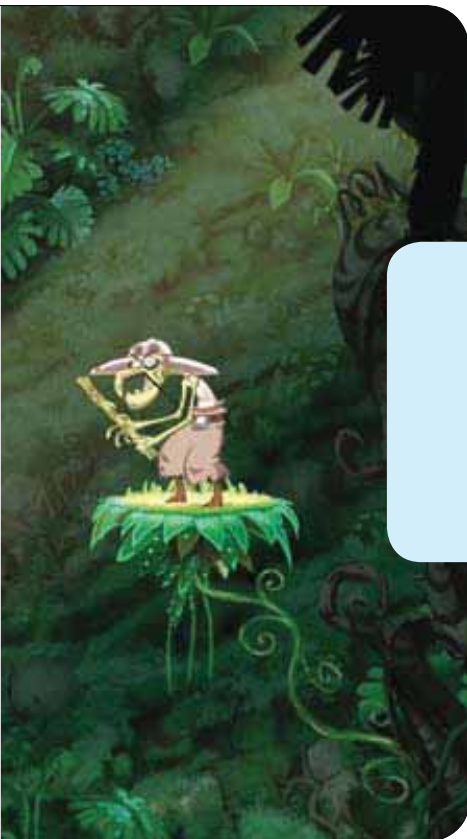
Xbox360, PS3, PC, Wii, PSVita, 3DS

تهیه کننده: Ubisoft Montpellier

ناشر: Ubisoft

سبک: سکوبازی دو بعدی

امتیاز: ۹



نقاشی یک هنرمند چیره‌دست هستید. شخصیت‌ها به قدری خوب و زیبا طراحی شده‌اند که تا مدتی دوست دارید در همان محیط ابتدایی بازی که شخصیت‌ها را معرفی می‌کند، بچرخید و کارایی‌های شخصیت‌ها را بررسی کنید. همچنین علاقه خواهید داشت تا مرتب به دم رئیس شخصیت‌ها اویزان شوید تا صدای بوداگونه بامزه‌اش را بشنوید. باید بدانید که تمام جزئیات محیط پویا هستند و رنگ خوش زندگی را در آنها مشاهده می‌کنید. سازندگان نشان دادند که تکنیک‌های انیمیشن را هم بخوبی بلدند و در تمام صحنه‌ها، ۱۲ اصل انیمیشن را کاملاً رعایت کرده‌اند و به همین دلیل است که با یک اثر هنری تمام عیار رو به رو هستیم. جالب است که اسم موتوربازی، یوبی آرت (Ubi Art) انتخاب شده است که با این تفاسیر اسم بسیار درستی به نظر می‌رسد.

داستان در بازی‌های این سبک معمولاً بهانه‌ای برای پیشبرد روند بازی است و هیچ وقت نمی‌توان انتظار داستانی پیچیده از این بازی‌ها را داشت. داستان بازی ریمن هم از این قاعده مستثنا نیست و بسیار

بازی‌های سکو بازی دوبعدی مدتی است که نشان داده‌اند پراحتی می‌توانند در دل هر بازی‌کننده‌ای، جا باز کنند و با تمام قوا با بازی‌های بزرگ و پرخرج به رقابت بپردازند. این بازی‌ها روند بازی بسیار سرگرم‌کننده و معماهای جالب و کاربری آسانی دارند؛ به طوری که معمولاً هر بازی‌کننده‌ای با هر سن و سال و جنسیتی می‌تواند این سبک بازی‌ها را بازی کند و از آن لذت ببرد. یکی دیگر از خوبی‌هایی که این سبک بازی‌ها دارد، کم‌حجم بودن محتوای آنهاست که این موضوع این اجازه را به سازندگان می‌دهد تا بتوانند بازی‌هایشان را برای پلتفرم‌های مختلف عرضه کنند. بازی‌های لیمبو، سوپر میت بوی و Braid نمونه‌های بارزی از تعریف فوق هستند. اولین بار سال ۱۹۹۵ بود که با ریمن آشنا شدیم و آنقدر این شخصیت و کارهایش جالب بود که خیلی زود نزد بازی‌کننده‌ها محبوب شد. بعد از آن بود که بازی‌های مختلفی با نام ریمن منتشر شد؛ ولی خود ریمن، شخصیت اصلی آن بازی‌ها نبود. البته تمام شخصیت‌هایی که به این بازی اضافه می‌شدند، خلاقانه و دوست‌داشتنی بودند. امسال بعد از حدود ۱۶ سال شرکت بویسافت تصمیم گرفت ما را به ریشه‌های بازی ریمن بازگرداند و به همین دلیل بازی «ریمن: ریشه‌ها» را عرضه کرد.

بدون شک اولین نکته‌ای که در این بازی نظرتان را جلب خواهد کرد، طراحی هنری آن است. از همان ابتدا رنگ‌بندی میخکوبتان می‌کند بخصوص اگر صاحب نمایشگر خوبی هم باشید. پا به هر محیطی می‌گذارید احساس می‌کنید که در حال ورق زدن دفتر

گزارش



مراسم جایزه بزرگ بازی‌های رایانه‌ای (VGA) سال ۲۰۱۱ باامداد روز ۲۰ آذر در لس‌آنجلس برگزار شد و طی آن، بهترین‌های این صنعت معرفی شدند. نکته قابل توجه برنده شدن آقای شیگرو میاموتو خالق بازی‌های بزرگی مثل ماریو و افسانه زلدا در بخش تالار مشاهیر بود. وی که بتازگی قصد داشت از سمت خود در نینتندو استعفا کند، بعد از واکنش هوادارانش از تصمیم خود منصرف شد. طبق پیش‌بینی‌ها بهترین گرافیک سال از آن سرزمین ناشناخته ۳ شد و بازی محبوب اسکایپریم توانست از پس رقبای سرسختی مثل بتمن و زلدا بر بیاید و لقب بهترین بازی سال را از آن خود کند. نکته جالب دیگر عدم موفقیت بازی بتلفیلد ۳ در این همایش بود، طوری که نه تنها نتوانست موفقیتی در زمینه بهترین بازی اول شخص سال به دست بیاورد بلکه حتی در میان بهترین بازی چندنفره سال و بهترین گرافیک سال هم جایی نداشت. از نکات عجیب این همایش هم نبودن اسمی از بازی خوب چرخ‌های جنگ ۳ بود. همچنین کرایسیس ۲ می‌توانست حرف‌هایی در زمینه گرافیک و بخش چندنفره داشته باشد. به هر حال فهرست کامل جوایز را می‌توانید در زیر مشاهده کنید: بهترین بازی سال:

The Elder Scrolls V: Skyrim
بهترین بازی شوتر:
Call of Duty: Modern Warfare 3
بهترین بازی اکشن - ماجراجویی:
Batman: Arkham City
بهترین بازی نقش‌آفرینی:
The Elder Scrolls V: Skyrim
بهترین بخش مولتی‌پلیر:
Portal 2
بهترین بازی ورزشی تک‌نفره:
Fight Night Champion
بهترین بازی ورزشی تیمی:
NBA 2K12
بهترین بازی رانندگی:
Forza Motorsport 4
بهترین بازی مبارزه‌ای:
Mortal Kombat
بهترین بازی با استفاده از حسگر:
The Legend of Zelda: Skyward Sword
بهترین بازی مستقل:

Minecraft
بهترین بازی اقتباسی:
Batman: Arkham City
بهترین موزیک بازی:

(Build that Wall (Zia's Theme
by Darren Korb - Bastion
بهترین بازی نوآورانه:
Bastion
بهترین گرافیک:

Uncharted 3: Drake's Deception
بهترین صداگذاری شخصیت مرد:
Stephen Merchant as Wheatley
- Portal 2

بهترین بازی دانلودی:
Bastion
بهترین محتوای قابل دانلود:
-Portal 2 Peer R
view

مورد انتظارترین بازی سال:
Mass Effect 3

شیطان غریب

آیا کپکام واقعا پول را در اولویت قرار داده است؟

گرفتن، کاراکتر آن را شناسایی می‌کند و پشت آن سنگر می‌گیرد. از پشت سنگر می‌توانید در رگبارهای منقطع با حفظ دقت، یا بی‌پروا اقدام به تیراندازی کنید. تمام کاراکترها می‌توانند یک توانایی منفعل یا کنشی و یک سلاح اصلی و یک عدد جانبی به خود الحاق کنند. یکی از توانایی‌های کنشی، برنامه‌ریزی مبتلاست که اجازه کنترل مبتلایان از راه دور را می‌دهد سپس با مشخص کردن هدف، زمینه را برای این که شاهد حمله به وی باشید! فراهم می‌کند. دید بایومتریک اجازه می‌دهد دشمنان را به وضوح ببینید و نقاط حساس بدن آنها را شناسایی کنید. فرمون جاذبه نیز از دیگر توانایی‌های معرفی شده است. با این توانایی می‌توانید یکی از دشمنان را مشخص کنید و شاهد هجوم مبتلایان به سمت وی باشید.

سلاح‌های قابل توجهی از انواع شاتگان‌ها، ساب - ماشین‌گان‌ها و لول‌بلندها در اختیار بازیکن قرار خواهد داشت. سلاح‌ها قابل ارتقا نیستند، اما

است. در این بخش سعی می‌کنیم بدون منفی‌نگاری سراغ بقیه ماجرا برویم...

سپتامبر ۱۹۹۸ است. داستان در حد فاصل جریان‌ات RE۲ و RE۳ رخ داده است و شما را در هیئت چند نفر از مزدوران امبرلا قرار می‌دهد. وظیفه شما از بین بردن هر گونه مدرکی است که دخالت کمپانی را در شیوع ویروس تی برما می‌کند. کشتار شاهدان و نیروهای ویژه دولتی که ممکن است در تحقق یافتن هدف شما خللی ایجاد کنند، اجتناب‌ناپذیر است. بازی ۶ کاراکتر را در دسترس شما قرار می‌دهد که هر یک در زمینه خاصی تبحر دارند. در ابتدای دمویی که از بازی مشاهده شد هانک، یکی دیگر از مجریان امبرلا با رجوع به ما، توضیح داد که باید پیش از اقدام به فروش ویروس جی به ارتش آمریکا، آن را از چنگ دکتر برکین دریابورند. ماموریتی که فقط بهانه‌ای برای کشتار پرسنل بود و بس. نیازی نیست برای پناه گرفتن، دکمه خاصی را نگهدارید. با نزدیک شدن به هر شیء قابل پناه

عنوان بازی:

Resident Evil:

Operation Raccoon City

پلتفرم: Xbox360, PS3, PC

تهیه کننده: Slant Six

ناشر: Capcom

سبک: اکشن

تاریخ انتشار: ۲۹ اسفند ۹۰

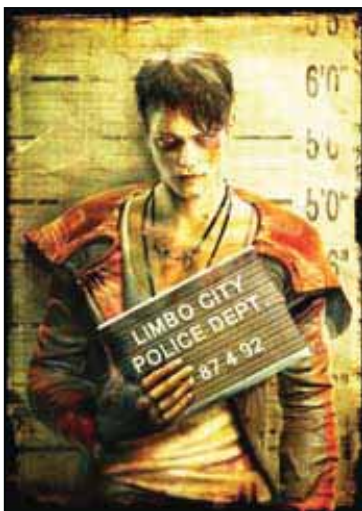
سپاوش شهبازی

از نظر طرفداران پر و پا قرص و قدیمی سری بازی‌های رزیدنت اویل، کپکام کمر همت به سوزاندن پرچم رضایت آنها بسته و می‌خواهد هر روز بیش از پیش این عنوان محبوب را به صلابه بکشد. از نظر طرفدارانی که از قسمت چهارم به بعد آن را دنبال می‌کنند، کپکام دارد مرتب شاهکار بیرون می‌دهد! هرچند RE۴ شاهکاری به یاد ماندنی بود، اما از دید طرفداران قدیمی نیز نمی‌توان به حرکت تازه کپکام در تاکتیکی کردن بازی خرده گرفت؛ چون با یک عنوان شماره‌دار طرف نیستیم. این بار کپکام سراغ تیم Slant Six رفته که عنوانی چون SOCOM: US Navy Seals را در کارنامه دارند و ساخت جدیدترین RE را به آنها سپرده

بازی هفته

این هفته آخرین هفته سال میلادی است و همه بازی سازهای معروف به استقبال سال نوی میلادی خواهند رفت. به همین دلیل هیچ بازی‌ای در این هفته منتشر نمی‌شود. ناگفته نماند بازی‌هایی مثل «من زنده هستم» و «آخرین نگهبان» قرار بود سال ۲۰۱۱ منتشر شوند که عرضه آنها به سال ۲۰۱۲ موکول شد.

اخبار بازی



همان طور که می‌دانید، نسخه جدیدی از سری بازی‌های «شیطان هم می‌گرید» توسط استودیو انگلیسی نینجا تئوری در حال ساخت است و ناشر آن یعنی کپکام با تمامی انتقاداتی که مبنی بر تغییرات چهره داتنه وجود دارد، همچنان به ابراز موافقت و پشتیبانی خود از این استودیو ادامه می‌دهد. نکته جالب اینجاست که کپکام اعلام کرده است که به این زودی‌ها منتظر داتنه و گریه شیطان نباشید چون تا وقتی که گرافیک و صحنه‌های مبارزاتی این بازی کامل نشود، اطلاعاتی از آن منتشر نخواهد شد. این طور که به نظر می‌رسد طرفداران باید تا مدت‌ها به تریلرهایی که بنازگی منتشر شده، دل خوش کنند.



همایش سالانه جوایز بازی‌های رایانه‌ای (VGA) برگزار شد که با کلی خبر دسته اول به همراه رونمایی از چند بازی جدید انحصاری و غیرانحصاری همراه بود؛ ولی بدون شک مهم‌ترین و داغ‌ترین خبر مربوط به این همایش، رونمایی از ساخت بازی ژنرال‌های ۲ آن هم توسط استودیو تازه تاسیس شرکت محبوب «بایوور» که استاد مسلم ساخت بازی‌های نقش‌آفرینی است و استفاده از موتور گرافیک Frostbite ۲ متعلق به استودیو «دایس» خالق بازی‌های «بیتلفید» است. داستان این بازی که در آینده‌ای نزدیک اتفاق می‌افتد، درباره صلح جهانی چند رهبر بزرگ دنیاست که در این راه باید بر تروریست‌ها غلبه کنند. قرار است این بازی سال ۲۰۱۳ عرضه شود و بدون شک صبر کردن تا آن زمان برای طرفداران این بازی که با نسخه اول آن زندگی کرده‌اند، از کشتن گول آخر بازی «دارک سولز» در کمتر از یک دقیقه! سخت‌تر است. بقیه اخبار مربوط به این همایش را در شماره آینده بخوانید.

هنری آن ندارد و بسیار متنوع و خوب است. علاوه بر مراحل سکوبازی که تلفیقی از حل معماهای معقول و عکس‌العمل‌های سریع با استفاده از المان‌های این سبک است، مراحل اکشن دو بعدی از چپ به راست هم داریم که شبیه بازی مهاجمان مرغ طراحی شده‌اند، بخصوص که گول آخر آن مراحل، یک مرغ بزرگ است. جالب اینجاست که دشمنان هم خیلی خوب و با مزه طراحی شده‌اند تا جایی که بعضی وقت‌ها دوست ندارید آنها را از بین ببرید.

با گذراندن هر مرحله یک شخصیت جدید در منطقه شخصیت‌ها آزاد می‌شود که می‌توانید مرحله بعدی‌تان را با وی بازی کنید و از حرکات و رفتارهایش لذت ببرید. بدون شک صداگذاری عالی بازی که با جو طنز آن کاملاً همخوانی دارد هم نقش عمده‌ای در باورپذیرتر کردن شخصیت‌ها و لذتبخش‌تر کردن بازی دارد. کسانی که بازی میان فرشته و شیطان را بازی کرده باشند، با ساخته‌های کریس هرول آشنایی کامل دارند. کریس، سازنده قطعات موسیقی این بازی است و باز هم مثل همیشه خیلی خوب از عهده این کار برآمده است.

یوبیسافت تبلیغات زیادی در مورد بخش چندنفره این بازی انجام داده بود ولی بعد از انتشار آن متوجه شدیم که این بخش محدود به حالت آفلاین خواهد بود و بخش آنلاین ندارد. البته همان بخش آفلاین به اندازه کافی جذاب است. فقط کافی است با یکی دوتا از دوستانتان دور هم جمع شوید و با طلسم کردن همدیگر و انجام کارهای جالب، یکی از مفرح‌ترین بازی‌های چندنفره خانگی این نسل را تجربه کنید. نتیجه این که با یکی از بهترین بازی‌های سکوبازی دو بعدی این چند وقت روبرو هستید و در زمانی که اکثر بازی‌های این روزها درجه سنی بالایی دارند و از خشونت زیادی برخوردار هستند، این بازی روح تازه‌ای به بازی‌کننده‌ها می‌بخشد و شادابی و طراوت را به کنسول‌هایتان برمی‌گرداند. پس هر کنسولی دارید، معطل نکنید. این بازی را تهیه کنید و مدتی سرگرم شوید.

دوستانتان کنترل خواهند کرد. اگر کنترل نسخه شماره‌دار RE شما را آزار می‌داد و دنبال تجربه‌ای سریع‌تر و اکشن‌تر می‌گشتید، عرضه این عنوان را به فال نیک بگیرید. برای اولین بار در سری‌ها، می‌توانید در حین راه رفتن تیراندازی کنید. سوئیچ بین ۲ سلاح نیز کار مشکلی نیست. فراوانی مهمات و قسمت‌های سلامت بخش نیز کار را ساده‌تر می‌سازند. به حملات فیزیکی نیز بهای بیشتری داده شده است. با زدن دکمه مربوط در ترکیب با آنالوگ، می‌توانید به هر جهتی ضربه بزنید. در پایان هر مرحله براساس عملکرد، تجربه به شما تعلق می‌گیرد که می‌توانید برای ارتقای کاراکتر یا خرید سلاح، از آن استفاده کنید. دریافت مقدار خاصی صدمه، موجب خونریزی شده و خونریزی، حمله زامبی‌ها به سمت شما را در پی دارد. اگر زامبی‌ها بیش از حد به شما نزدیک شوند، شما را گرفتار کرده و در صورت ناتوانی شما در رهایی، آلوده خواهید شد. پس از آلودگی تا مدتی به چشم زامبی‌ها نخواهید آمد. تا این که کنترل از دست شما خارج شده و کاراکترتان به همراهان خود حمله می‌کند. در کل با یک Left4Dead جدی با هوش مصنوعی عجیب و ظاهری تاریک (اما خاطره‌انگیز برای قدیمی‌ها) طرفیم. باید بمانیم و ببینیم این اثر که جا برای شمردن طوابع بد یمنش کافی نیست، چه از آب درمی‌آید!



که معمولاً دسترسی به آنها هم کمی سخت است، سکه‌های درشتی وجود دارد که هر یک از آنها شامل تعداد زیادی پرنده زرد می‌شوند. این سکه‌ها برای آزاد کردن همه الکتون‌ها ضروری هستند. جمع‌آوری حداکثر الکتون‌ها و همچنین گذراندن هر مرحله با کمترین زمان ممکن، ارزش تکرار بازی را بسیار بالا برده است. همچنین با آزاد کردن مقدار مشخصی از الکتون‌ها مراحلی از بازی آزاد می‌شوند که با تمام کردن آنها به الماس‌های کمیاب بازی می‌رسید. طراحی مراحل بازی هم دست کمی از طراحی

در این بازی نقش سکه را بازی می‌کنند. به ازای تعداد مشخصی از این پرنده‌های طلایی که جمع می‌کنید، در انتهای بازی الکتون به دست می‌آورید. جمع کردن این پرنده‌ها راهکارهای مخصوص خود را دارند. مثلاً بعضی‌هاشان بلافاصله که آزاد می‌شوند، به هوا می‌روند و اگر زود نخبید از دستشان خواهید داد یا با گرفتن ملکه پرنده‌ها، آنها از زرد به قرمز تغییر رنگ داده و با خواندن آوازی، شادی خود را ابراز می‌کنند و آنجاست که هر کدامشان را بگیرید برابر حساب می‌شوند. در مکان‌های خاصی از نقشه

۴ کاراکتر اصلی خواهد بود. یکی از آنها شما بوده و ۳ نفر دیگر را هوش مصنوعی یا در حالت آنلاین،

هر کدام انواع متعددی دارند که بنا بر نیاز و نحوه بازی به دردتان می‌خورند. بازی در هر زمان می‌زبان



بررسی فناوری چاپ بدون نیاز به جوهر

بدون جوهر چاپ کنید



جوهری را ترجیح می‌دهند. با وجود این، دانشمندان در حال توسعه برخی دیگر از فرآیندهای جذاب چاپ هستند که جوهر را حذف می‌کند. یکی از شرکت‌ها، Zink - (که مخفف دو کلمه جوهر ink و صفر (zero) است) - سال ۲۰۰۷ اعلام کرد فناوری‌ای را تکمیل کرده است که برای چاپ به جوهر نیازی ندارد و از کریستال‌های رنگ جاسازی شده در کاغذ استفاده می‌کند. این فرآیند تنها به پرینتر نیاز دارد تا مقدار مناسبی از حرارت را برای حساس کردن این کریستال‌ها به کار گیرد و چاپی با کیفیت تولید کند. از آنجا که هیچ نیازی به جوهر نیست، این کاغذ مخصوص به پرینترها اجازه می‌دهد تا به صورت فوق‌العاده‌ای کوچک باشند. برای آغاز کار خود، شرکت زینک با شرکت پلاروید (Polaroid)، شرکتی که در تولید فیلم‌های فوری پیشگام است، شریک شد تا پرینتر فوری عکس موبایل را که بدون جوهر است تولید کنند. این پرینتر بزرگ‌تر از یک بسته کارت نیست.

همچنین شرکت زیراکس (Xerox) - شرکتی که نامش مترادف با فتوکپی است - در حال توسعه روش‌های چاپ بدون جوهر است. هرچند این فرآیند تفاوت بنیادی با روش‌های قبلی ندارد، چاپ‌های بدون جوهر به عنوان چاپ‌های بادوام برای مدت طولانی شناخته نمی‌شوند، اما زیراکس این مانع را به یک سرمایه‌تبدیل کرده است. در واقع، آنها قصد دارند پرینتری بسازند که نیازی به جوهر نداشته و همچنین دارای قابلیت پاک شدن باشد.

در ادارات، بسیاری از افراد برگه‌ها را فقط برای یک بار مصرف یا کمتر از آن چاپ می‌کنند. برای این که این عمل مقرون به صرفه تر و سازگار با محیط زیست باشد، زیراکس کاغذی را توسعه می‌دهد که نیازی به جوهر ندارد و کاملاً قابل استفاده مجدد است. این فناوری به این صورت کار می‌کند: زیراکس ابتدا کاغذ را از مواد شیمیایی عکاسی رنگی می‌پوشاند. این مواد شیمیایی وقتی کاغذ در معرض نور فرابنفش (UV) قرار می‌گیرد، تیره می‌شود. کارایی این مواد شبیه فرآیندی است که در عینک‌های آفتابی به کار رفته و باعث می‌شود این عینک‌ها وقتی در مقابل نور خورشید قرار می‌گیرند، تیره شوند و بتدریج در نور کم از این تیرگی کاسته می‌شود.

سپس چاپگر تنها با استفاده از نور فرابنفش که به نقاط مناسب تابیده می‌شود، عمل چاپ را انجام می‌دهد. از این چاپ می‌توان استفاده کرد و بعد از به کارگیری، آن را با استفاده از یک نور با طول موج دیگر فوراً پاک کرد. در نمونه‌های اولیه این فناوری، متن چاپ شده به صورت خودکار ۱۶ تا ۲۴ ساعت بعد از چاپ پاک می‌شود. زیراکس اکنون در حال کار روی افزایش این مدت زمان است. در حالت ایده‌آل، متن هنگامی از بین می‌رود که کاربر بخواهد آن را به طور دستی پاک کند.

منبع: <http://computer.howstuffworks.com>

بدون مکانیسمی که به جوهر نیاز داشته باشد. این پرینتر ساده‌تر و با دوام‌تر است و هزینه کمتری برای نگهداری دارد و همچنین فضای کمتری نسبت به پرینترهای جوهری اشغال می‌کند. نوع دیگری از ماشین فکس حرارتی از نوار فلزی به جای جوهر استفاده می‌کند و نوار فلزی را روی کاغذ ذوب می‌کند تا متن چاپ شود.

همچنین دستگاه‌های فتوکپی متعارف در واقع از نظر فنی از جوهر برای چاپ استفاده نمی‌کنند. اگر شما تاکنون از یک دستگاه فتوکپی نگهداری کرده باشید، می‌دانید این دستگاه‌ها از ماده رنگی پودری به نام تونر استفاده می‌کنند. تونر با بار منفی شارژ شده است و دستگاه کپی از الکتریسته ساکن برای چاپ استفاده می‌کند. دستگاه کپی از نور برای اندازه‌گیری و تشخیص چاپ در نسخه اصلی استفاده می‌کند و پودر تونر را روی مناطقی با بار مثبت می‌ریزد تا تصویر یا متن اصلی روی کاغذی جدید کپی شود. دستگاه‌های فکس حرارتی و فتوکپی از فناوری‌های قدیمی محسوب می‌شوند و به جایگزینی جوهر نزدیک نخواهند شد. با وجود در دسترس بودن این دستگاه‌ها، مردم هنوز چاپ خوب و کیفیت ماندگار پرینترهای

مطهره و جیبی

در جهانی که استفاده از کاغذ بشدت رو به کاهش است، شاید بتوان منسوخ شدن چاپ را پیش‌بینی کرد. اما این اتفاق شاید هرگز نیفتد، زیرا خواندن از روی صفحه نمایش رایانه موجب خستگی چشم می‌شود و مردم ترجیح می‌دهند به جای این کار، کتاب یا روزنامه در دست بگیرند که این موضوع باعث ماندگاری و بقای فناوری چاپ می‌شود. از طرف دیگر ما می‌توانیم این کار را بدون جوهر انجام دهیم.

بگذارید با این واقعیت روبه‌رو شویم که جوهر کثیف، گران و هزینه بر است. آیا بهتر نیست آن را حذف کنیم؟ بعضی از فناوری‌های قدیمی و جدید فرصتی برای این کار فراهم کرده‌اند. البته این که آیا این روند واقعا بدون جوهر است یا نه، بستگی به تعریف شما از جوهر دارد.

جوهر واقعی از یک رنگ (dye) یا رنگدانه (pigment) تشکیل شده است که می‌تواند آلی یا غیرآلی باشد. یک رنگ (dye) ماده رنگی است که در یک حلال مایع حل می‌شود، در حالی که یک رنگدانه (pigment) از مواد بسیار لطیف و گاهی اوقات از مواد پودری تشکیل می‌شود. ذرات رنگی حل نمی‌شوند و بیشتر در مایع معلق هستند. حلال و مایع که رنگ یا رنگدانه را نگه می‌دارد می‌تواند آب باشد یا حتی روغن یا الکل [منبع: Evans].

بسیاری از روش‌ها از شیوه‌های سنتی و قدیمی گرفته تا گونه‌های جدید و مدرن به ما اجازه حذف جوهر را می‌دهد. روش‌های قدیمی چاپ از قبیل حکاکی به چیزی مانند جوهر نیاز ندارد. برای حکاکی از ابزاری جهت ایجاد نقش یا کندن کلمات یا تصاویر روی یک سطح سخت استفاده می‌شود. بنابراین، آنقدر که این ابزار برای ساخت یک لوح مناسب است مطمئناً برای کاغذهای رایج امروزی مناسب نخواهد بود؛ در نتیجه، این فرآیندی غیر عملی، سخت و گران است. فناوری دیگری که نیاز به جوهر ندارد، چاپ روی ورق فلزی داغ است. از ورقه فلزی به عنوان سطحی استفاده می‌کنند که با حرارت و فشار روی آن عمل چاپ انجام می‌شود. با این که این نوع چاپ بسیار جذاب است، اما برای تولید انبوه روشی مناسب نیست.

اما فناوری جدید به ما اجازه چاپی راحت و ارزان بدون نیاز به یک قطره جوهر را می‌دهد. این متد پیشرفته و جدید که نیازی به جوهر ندارد چیست؟ به خواندن این مطلب ادامه دهید تا جواب این سوال را پیدا کنید.

جدیدترین روش چاپ بدون جوهر

این گونه به نظر می‌رسد که پیشینه چاپ به زمان اختراع جوهر تقریباً در ۴۰۰۰ سال پیش برمی‌گردد. اگرچه فرآیند چاپ، یعنی استفاده از جوهر روی کاغذ در مقیاس انبوه، یکی از مهم‌ترین پیشرفت‌های بشر است، اما حذف جوهر از این معادله می‌تواند فناوری مدرن چاپ را ساده کند.

برای مثال ماشین فکس حرارتی. این ابزار مفید تنها به استفاده از حرارت برای نوع خاصی از کاغذ حرارتی نیاز دارد تا متن یا تصویر را چاپ کند

تاریخچه ویروس‌های رایانه‌ای



خاص، تعداد دفعاتی که ویروس تکثیر شده یا موارد مشابه آن باشد.

تکامل ویروس‌ها

هرچه سازندگان ویروس‌ها باتجربه‌تر می‌شدند، ترفندهای تازه‌تری یافت می‌کردند. یکی از مهم‌ترین ترفندها، انتقال ویروس به حافظه بود که به ویروس اجازه می‌داد تا زمانی که رایانه روشن است بتواند در پس‌زمینه سیستم همچنان اجرا شود. این قابلیت باعث شد تا ویروس‌ها روش مؤثرتری برای تکثیر خود داشته باشند. یکی دیگر از ترفندها قابلیت آلوده کردن بوت‌سکتور در فلاپی‌دیسک‌ها و دیسک‌های سخت بود. بوت‌سکتور برنامه کوچکی بوده که اولین قسمت از سیستم عامل است که رایانه بارگذاری می‌کند و شامل برنامه خیلی کوچکی است که به رایانه چگونگی بارگذاری سایر سیستم‌های عامل را اطلاع می‌دهد. ویروس با قراردادن کد خود در بوت‌سکتور، اجزای آن را تضمین می‌کند. ویروس می‌تواند خود را بلافاصله در حافظه بارگذاری کرده و همزمان با روشن شدن رایانه، خود را اجرا کند. ویروس‌های بوت‌سکتور قادرند بوت‌سکتور هر نوع فلاپی‌دیسکی را که در دستگاه قرار داده می‌شود، آلوده کنند. سرعت تکثیر این ویروس‌ها در محیط‌های دانشگاهی که چند نفر از یک دستگاه استفاده می‌کنند، بیشتر است.

در مجموع، ویروس‌های قابل اجرا و بوت‌سکتور دیگر تهدیدآمیز نیستند. نخستین عامل کاهش این تاثیر، ظرفیت بسیار حجیم برنامه‌های رایانه‌ای است.

امروزه تقریباً هر برنامه‌ای که خریداری می‌کنید روی دیسک فشرده ذخیره شده است. دیسک‌های فشرده غیرقابل تغییر هستند و این ویژگی، آلودگی ویروسی آنها را غیرممکن می‌کند؛ مگر این که تولیدکننده آن هنگام ذخیره اطلاعات یک ویروس وارد آن دیسک کند. این برنامه‌ها آنقدر حجیم هستند که تنها راه آسان جابه‌جا کردن آنها خرید دیسک فشرده است. مطمئناً مردم دیگر نمی‌توانند مانند دهه ۸۰ برنامه‌های رایانه‌ای را در فلاپی‌دیسک‌ها ذخیره و جابه‌جا کنند. ویروس‌های بوت‌سکتور همچنین به دلیل محافظت سیستم‌های عامل از بوت‌سکتور کاهش چشمگیری پیدا کرده‌اند.

هرچند آلودگی توسط ویروس‌های بوت‌سکتور و قابل اجرا هنوز هم امکان‌پذیر است، اما این عمل بسیار سخت‌تر شده است و تکثیر چنین ویروس‌هایی دیگر به اندازه گذشته سریع نیست. شرایط محیطی مناسب در فلاپی‌دیسک‌ها، برنامه‌های کم‌حجم و سیستم‌های عامل ضعیف، حضور این ویروس‌ها را در دهه ۸۰ امکان‌پذیر کردند. در حال حاضر آن محیط‌های مناسب توسط فایل‌های اجرایی، دیسک‌های فشرده‌تغییرناپذیر و محافظت بهتر سیستم‌های عامل تا حد زیادی از بین رفته‌اند.

راه‌های زیادی برای جلوگیری از آلودگی وجود دارد. برای شروع، اگر واقعا نگران ویروس‌های سنتی هستید، می‌توانید از عوض کردن سیستم عامل‌تان از UNIX، Linux یا Mac OS X استفاده کنید و دیگر خبری از ویروس‌ها نخواهید شنید. اما اگر حاضر نیستید از سیستم عامل دیگری استفاده کنید، بهتر است یک آنتی‌ویروس به‌روز و فعال را مورد استفاده قرار دهید. در ضمن به یاد داشته باشید برنامه‌ای روی رایانه نصب نکنید مگر آن که از سالم بودن منبع آن مطمئن باشید. استفاده از برنامه‌های مشکوک، با وجود سالم بودن برنامه ممکن است راه برای نفوذ ویروس‌های دیگر هموار شود. با استفاده از این نکات احتمال آلوده شدن رایانه‌تان بشدت کاهش می‌یابد.

منبع: www.howstuffworks.com

است که کاربر به هیچ وجه از اجرا شدن ویروس باخبر نمی‌شود. متأسفانه ویروس دیگر خود را تکثیر کرده و ۲ برنامه را آلوده کرده است. اگر بار دیگر، کاربر دستور اجرای یکی از آن دو برنامه را بدهد، آنها سایر برنامه‌ها را نیز آلوده خواهند کرد و این چرخه همچنان ادامه خواهد داشت.

چنانچه هریک از برنامه‌های آلوده‌شده در یک فلاپی‌دیسک ذخیره و به شخص دیگری داده شود یا اگر به تخته‌بولتن انتقال یابد، سایر برنامه‌ها آلوده می‌شوند و به این ترتیب ویروس تکثیر می‌یابد. مرحله تکثیر ویروس، مرحله آلودگی است. اگر تنها کاری که ویروس‌ها انجام می‌دادند فقط تکثیر خودشان بود، دیگر این قدر شدیداً مورد تنفر واقع نمی‌شدند. بیشتر ویروس‌ها دارای مرحله حمله مخرب هستند که آسیب‌هایی را به رایانه وارد می‌کنند. یک نوع چاشنی، مرحله حمله را فعال می‌کند سپس ویروس حمله خود را آغاز خواهد کرد. این حمله به صورت نمایش یک پیام روی صفحه رایانه شما یا پاک کردن همه داده‌های موجود ظاهر می‌شود. آن چاشنی می‌تواند یک تاریخ



دهید. در آن زمان بیشتر رایانه‌ها فاقد دیسک سخت بودند؛ بنابراین زمانی که دستگاه را روشن می‌کردید، سیستم عامل و هر چیز دیگر از فلاپی دیسک به رایانه بارگذاری می‌شد. سازندگان ویروس از این ویژگی برای ساخت اولین برنامه‌هایی که دارای قابلیت تکثیر بودند، سوء استفاده کردند.

ویروس‌های اولیه، تکه کدهایی بودند که به برنامه‌های متداول مانند یک بازی یا یک واژه‌پرداز پرترفدار متصل می‌شدند. ممکن بود کاربر یک بازی آلوده به ویروس را از یک تخته‌بولتن دریافت کند و دستور اجرای آن را بدهد. چنین ویروسی، تکه کوچکی از یک کد است که درون برنامه‌ای بزرگ‌تر و معتبر جاسازی شده است. هنگامی که کاربر دستور اجرای آن برنامه را می‌دهد، ویروس خود را در حافظه بارگذاری می‌کند و برای پیدا کردن برنامه‌های دیگری در دیسک به جستجو می‌پردازد. در صورتی که بتواند برنامه‌ای در دیسک پیدا کند، تغییری در آن به وجود می‌آورد تا بتواند کد ویروس را درون آن برنامه وارد کند، سپس آن ویروس «برنامه اصلی» را فعال می‌کند. این در حالی

مهسا زارعی‌فر

ویروس‌های رایانه‌های قدیمی ابتدا در اواخر دهه ۸۰ و به صورت گسترده دیده شدند که چند عامل باعث به وجود آمدن آنها شد. اولین عامل گسترش رایانه‌های شخصی بود. پیش از دهه ۸۰، رایانه‌های خانگی تقریباً در دسترس نبودند یا به عنوان وسیله بازی از آنها استفاده می‌شد. رایانه‌های واقعی کمیاب بودند و آنها را در جایی امن برای استفاده افراد متخصص قرار می‌دادند. طی دهه ۸۰، به سبب محبوبیت رایانه شخصی آی‌بی‌ام که سال ۱۹۸۲ وارد بازار شد و رایانه اپل مکینتاش که سال ۱۹۸۴ عرضه شد، به کارگیری رایانه‌های واقعی در شرکت‌های تجاری و خانه‌ها گسترش پیدا کردند. در اواخر دهه ۸۰، رایانه‌های شخصی در شرکت‌ها، خانه‌ها و دانشگاه‌ها متداول شدند.

عامل دوم، استفاده از تخته‌بولتن رایانه بود. مردم می‌توانستند با استفاده از یک مودم به یک تخته‌بولتن متصل شوند و انواع برنامه‌ها را در رایانه خود بارگذاری کنند. بازی‌های رایانه‌ای، واژه‌پردازهای ساده، برنامه‌های صفحه‌گسترده و سایر نرم‌افزارهای سودمند در میان مردم بشدت محبوبیت پیدا کردند. تخته‌های بولتن مقدمه‌ای برای به‌میان آمدن ویروسی به نام اسب تروجان شدند. اسب تروجان برنامه‌ای با نام و توصیفی جالب است، بنابراین شما آن را به رایانه خود بارگذاری می‌کنید؛ اما هنگامی که دستور اجرای آن را می‌دهید، به پاک کردن دیسک اقدام می‌کنند. شما فکر می‌کنید که دارید یک بازی معرکه می‌گیرید، اما این برنامه سیستم رایانه شما را بکلی از بین می‌برد. اسب‌های تروجان تنها تعداد کمی از افراد را قربانی خود می‌کنند، به این دلیل که آنها بسرعت شناسایی شده، برنامه‌های آلوده به ویروس حذف می‌شوند و خبر آن در میان کاربران پخش می‌شود.

سومین عاملی که منجر به ساخت ویروس‌ها شد، فلاپی دیسک بود. در دهه ۸۰ برنامه‌ها کم‌حجم بودند و شما می‌توانستید تمام سیستم عامل را همراه با تعدادی برنامه و چند سند در یک یا ۲ فلاپی دیسک جای



چگونه يك طراح حرفه ای شويم!

منو
Select

منوی Select

نوید حاتمی

در آخرین قسمت این بخش گزینه‌ای به نام Out of gamut وجود دارد که به کمک آن می‌توانیم رنگ‌هایی را که خارج از محدوده چاپی هستند، شناسایی و انتخاب کنیم.

تاکنون با ابزارهای مختلف انتخاب که در جعبه ابزار فتوشاپ قرار دارند آشنا شدیم و از آنها در انجام کارهای خود استفاده کردیم، اما اگر با فتوشاپ آشنا باشید حتما می‌دانید که بهترین نتایج در استفاده از فتوشاپ علاوه بر مسلط بودن به ابزارها و فرامین، تسلط داشتن به انتخاب درست و مناسب است. اکنون می‌خواهیم به بخش دیگری از فتوشاپ که از این بخش نیز برای انجام کارهای مربوط به انتخاب استفاده می‌شود، بپردازیم و با آن آشنا شویم.

بخش مورد نظر قسمت Select از نوار منو بوده و شامل قسمت‌های زیر است:

- ۱ - All: جهت انتخاب کل محتوای پروژه (البته در لایه فعال)
- ۲ - Deselect: خروج از حالت انتخاب
- ۳ - Reselect: انتخاب دوباره آخرین انتخاب انجام گرفته
- ۴ - Inverse: معکوس کردن انتخاب موجود به صورتی که قسمت‌های انتخاب شده از حالت انتخاب خارج و قسمت‌های انتخاب نشده انتخاب می‌شوند.
- ۵ - All Layers: انتخاب تمامی لایه‌ها در پانل لایه‌ها
- ۶ - Deselect Layers: خروج از حالت انتخاب لایه در پانل لایه‌ها
- ۷ - Similar Layers: انتخاب همه لایه‌های مشابه از لحاظ

جنس لایه (لایه معمولی، متنی و...)

- ۸ - Color Range: انتخاب براساس تشابه رنگی محتوای لایه جاری همانند ابزار چوب جادو

- ۹ - Refine Mask: تنظیم و تغییر در انتخاب انجام گرفته
- ۱۰ - Modify: جهت اعمال تغییرات مورد انتخاب شده
- ۱۱ - Border: تبدیل انتخاب به حالت حاشیه با تعریف ضخامت حاشیه موردنظر

- ۱۲ - Smooth: صاف کردن لبه‌های انتخاب انجام گرفته
- ۱۳ - Expand: بزرگ کردن محدوده انتخاب شده با تعریف مقدار آن از لبه‌ها

- ۱۴ - Contract: کوچک کردن محدوده انتخاب شده با تعریف مقدار آن از لبه‌ها
- ۱۵ - Feather: محو کردن لبه‌های انتخاب با تعریف مقدار محو شدگی

- ۱۶ - Grow: رشد انتخاب فعلی تا محدوده مرزی رنگ مشترک با محدوده انتخابی
- ۱۷ - Similar: انتخاب تمامی رنگ‌های مشابه رنگ قسمت انتخاب شده

- ۱۸ - Transform Selection: تغییر اندازه یا جابه‌جایی محدوده انتخابی

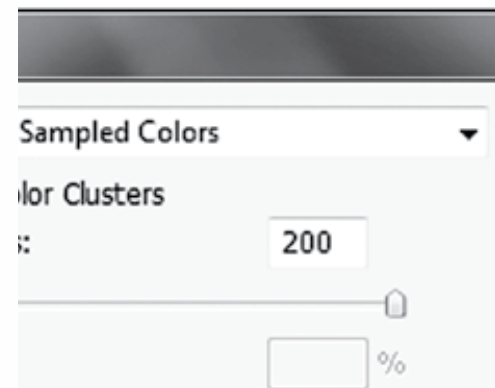
یکی از پرکاربردترین فرامین فهرست بالا فرمان Color Range است که به کمک آن می‌توانیم همانند ابزار چوب جادو نسبت به انتخاب محدوده مورد نظر خود با توجه به تشابه رنگی اقدام کنیم، اما تفاوت جالب این فرمان با ابزار چوب جادو مشاهده محدوده انتخابی قبل از اعمال انتخاب و افزایش و کاهش آن است. در ادامه با این فرمان آشنا می‌شویم و گزینه‌های مختلف آن را بررسی می‌کنیم.

پس از فراخوانی فرمان Color Range از قسمت select می‌توانیم محدوده رنگی موردنظر خود برای انتخاب را مشخص کنیم که در این قسمت هم می‌توانیم رنگی از خود تصویر را به عنوان نمونه برگزینیم و هم از رنگ‌های اصلی موجود در منوی این بخش رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنیم.



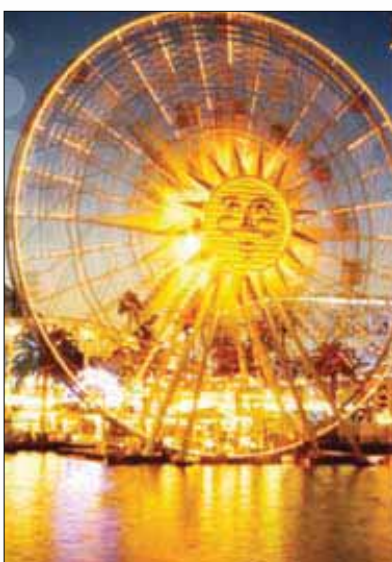
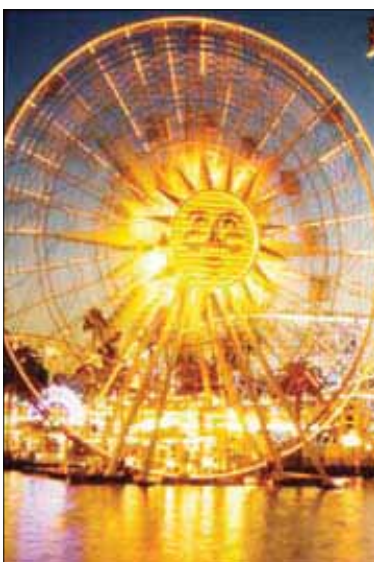
برای نمونه‌گیری از خود تصویر جهت انتخاب رنگ دلخواه کافی است هنگامی که قسمت select در حالت Sample color بوده روی رنگ دلخواه تصویر کلیک کنیم تا همه رنگ‌های مشابه آن در تصویر انتخاب شود. با این کار پیش‌نمایش محدوده رنگ‌هایی که انتخاب خواهند شد در قسمت پایین پنجره به رنگ سفید دیده می‌شوند. در این پنجره قسمت‌هایی که به رنگ سیاه دیده می‌شوند انتخاب نشده و قسمت‌هایی که خاکستری رنگ است به صورت نیمه‌انتخابی خواهند بود. از قسمت Fuzziness در این پنجره می‌توانیم محدوده انتخاب شده را افزایش یا کاهش دهیم تا فقط محدوده مورد نظر ما انتخاب شود. اگر قسمت Localized color را فعال کنیم، می‌توانیم انتخاب رنگ را فقط محدود به رنگ‌های قسمت کلیک شده کنیم. به این منظور پس از فعال کردن Localized color و کلیک کردن روی قسمت دلخواه

تصویر، از قسمت Range محدوده مورد انتخابی را محدودتر یا گسترده‌تر می‌کنیم. با کلیک روی قطره چکان‌های موجود در سمت راست می‌توانیم رنگ خاصی از تصویر را حذف یا اضافه کنیم. با کلیک روی گزینه Invert می‌توانیم محدوده انتخابی خود را معکوس کنیم. برای این که بتوانیم تصویر خود را با حالت اصلی در پنجره پیش‌نمایش ببینیم، گزینه Image را از پایین آن انتخاب می‌کنیم و برای بازگشت به حالت قبلی دوباره باید گزینه Selection را برگزینیم. برای تغییر حالت نمایش تصویر اصلی، جهت نمایش نتیجه



انتخاب روی آن می‌توان از قسمت Selection preview حالت مورد نظر را انتخاب کرد و در نهایت پس از اتمام انتخاب با فشار دکمه تایید، انتخاب را انجام می‌دهیم.

در صورتی که بخواهیم انتخاب خود را کمی بزرگ‌تر یا کوچک‌تر کنیم می‌توانیم از قسمت Modify گزینه Expand را برای بزرگ‌تر کردن و گزینه Contract را برای کوچک‌تر کردن محدوده، فراخوانی کنیم. با فراخوانی این فرامین، کادری باز می‌شود و در آن می‌توانیم مشخص کنیم به چه اندازه‌ای می‌خواهیم انتخاب خود را بزرگ‌تر یا کوچک‌تر کنیم و پس از تایپ این مقدار و تایید آن انتخاب، تغییر اندازه اعمال خواهد شد.



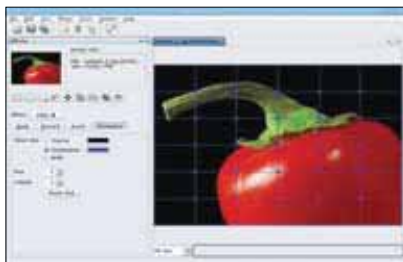
Software

نرم افزار

ساده، قدرتمند، زیبا



تمام کاربران به استفاده از نرم افزارهای قدرتمند گرافیکی همچون کورل و فتوشاپ تسلط ندارند و همین طور در موارد بسیار زیادی، نیاز کاربران برای انجام کارهای گرافیک با نرم افزارهایی به مراتب ساده تر و دارای روش کار آسان تر رفع می شود. یکی از این نرم افزارها نیز برنامه Citra FX Photo Effects است. این نرم افزار با روش کار بسیار ساده و در اختیار داشتن ابزارهای قدرتمند، شما را قادر می سازد تا افکت های بسیار زیبایی را روی تصاویر دیجیتال خود اعمال کنید. به کمک این برنامه می توانید براحتی افکت های مختلفی همچون محو کردن تصاویر، رنگی کردن و افزایش شفافیت، برهم زدن و کشیدن، قالب بندی کردن و... را روی تصاویرتان اعمال کنید. نصب و اجرای این نرم افزار نیازمند برنامه جاواست و می توانید نسخه های مختلف آن را روی سیستم های عامل گوناگون اعم از ویندوز، لینوکس و مک مورد استفاده قرار دهید.



برای دانلود نرم افزار جاوا و نسخه مرتبط با سیستم عامل مورد نظران می توانید به لینک های زیر مراجعه کنید:

Java: <http://www.java.com/getjava>
Windows/Linux/Unix: <http://www.kiyut.com/products/citra/citra.zip>
Mac OSX: <http://www.kiyut.com/products/citra/citra-mac.zip>

پیشگامان تهران
با مجوز رسمی از وزارت کار و سازمان فنی و حرفه ای کشور
آموزش تعمیرات سخت افزار، کامپیوتر شخصی،
نوت بوک، پرینتر، فتوکپی، فکس، طراحی بردهای
دیجیتال، اسکنر، مانیتور و پول شمار،
مشاوره و ثبت نام: ۹ - ۶۶۱۳۷۶۵۸ - ۲۱
www.Pishgaman.Tehran.com

ویروس یاب همیشه همراه

به محض اتصال حافظه فلش به رایانه، عملیات محافظت هوشمند آغاز می شود و همزمان از کپی هرگونه فایل مخرب و ویروس در حافظه فلش جلوگیری می شود به این ترتیب می توانید بدون نگرانی از آلوده بودن رایانه میزبان به ویروس، حافظه جانبی خود را به آن وصل و از آن استفاده کنید



خود تکیه کنند مطمئناً ویروس های زیادی یافت می شود که در این بانک های اطلاعاتی ثبت نشده است؛ پس امنیت رایانه هیچ گاه تامین نخواهد شد. با توجه به این مشکل، بسیاری از ویروس یاب ها از جمله نرم افزار فوق به ابزارهای پیشرفته ای برای کنترل رفتار فایل ها مجهزند که با بهره مندی از این ابزارها وقتی یک فایل مخرب در بانک اطلاعاتی نرم افزار نیز موجود نباشد با انجام حرکات خرابکارانه و مشکوک، بسرعت شناسایی شده و جلوی هرگونه اقدام بعدی آن گرفته می شود.

اطلاعات محرمانه

اگر اطلاعاتی در اختیار دارید که می خواهید با مفقود شدن یا سرعت حافظه فلش یا کارت حافظه، در دسترس افراد غیرمجاز قرار نگیرد، بهتر است آنها را قفل کنید! قفل کردن اطلاعات نیز یکی دیگر از امکاناتی است که توسط این برنامه در اختیار شما قرار می گیرد. به کمک این برنامه می توانید اطلاعات مورد نظر خود را در فایل هایی به صورت رمزنگاری شده قرار دهید و مطمئن باشید که هیچ کس جز خودتان به این اطلاعات دسترسی نخواهد داشت.

با خیال راحت حذف کنید

به دفعات در همین ویژه نامه توضیح داده ایم که با حذف فایل ها از روی هارددیسک و حافظه های جانبی، ردپایی از آنها روی حافظه ها باقی مانده و با نرم افزارهای مختلف که بسیاری از آنها در همین صفحه معرفی شده اند نیز، امکان بازیابی اطلاعات حذف شده وجود دارد. همچنین نرم افزارهای مختلفی را معرفی کردیم که به کمک آنها می توانستید فایل ها را مانند دستگاه های کاغذ خردکن، خرد کرده و بازیابی آنها را غیرممکن سازید. این نرم افزار نیز برای حفظ امنیت و حریم شخصی شما به ابزار لازم به منظور انجام این کار مجهز است. پس اگر می خواهید با خیال راحت فایل های شما را حذف کنید و حافظه فلش را در اختیار کاربران دیگر قرار دهید، می توانید بدون نیاز به نرم افزارهای جانبی و تنها به کمک همین برنامه، این کار را به انجام برسانید. نرم افزار فوق هنگام اتصال به رایانه های مجهز به سیستم های عامل ویندوز ۲۰۰۰، اکس پی، ویستا و ۷ قابل استفاده است و نسخه کامل آن با محدودیت استفاده به مدت ۳۰ روز و حجمی معادل ۱۰۳ مگابایت از لینک زیر قابل دانلود است:

http://www.trustport.com/download/file/TrustPort_USB_Antivirus.exe

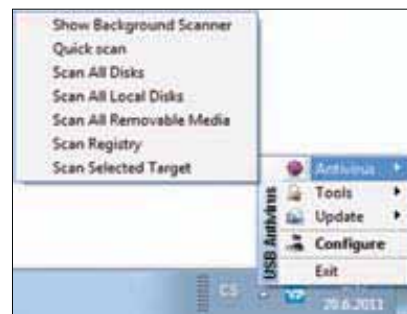
دید این نرم افزارها ناشناس باقی بماند، براحتی رایانه کاربر نیز به ویروس آلوده می شود. همان ویروس پس از کمی فعالیت ابتدا ویروس یاب و دیگر نرم افزارهای امنیتی نصب شده روی رایانه را از کار می اندازد سپس راه را برای ورود ویروس های ضعیف و قدیمی تر به رایانه باز می کند. به این ترتیب پس از مدتی کوتاه رایانه ای که احتمال می رفت هیچ گاه به ویروس آلوده نشود، کاملاً ویروسی شده و خود نیز به انتشار ویروس می پردازد.

تیشه به ریشه

همان طور که متوجه شدید وجود نرم افزارهای امنیتی روی رایانه بسیار مناسب و ضروری است؛ اما اگر حافظه فلش تان را به رایانه های کاربرانی دیگر نیز متصل می کنید و می خواهید از دست ویروس های موجود در آن رایانه ها در امان باشید، باید به فکر راه حل دیگری باشید! نرم افزار TrustPort USB Antivirus همان راه حل مورد نیاز است. این نرم افزار با توجه به همین مشکل طراحی شده و به شما این امکان را می دهد تا از حافظه های جانبی خود در برابر آلودگی به ویروس حفاظت کنید. نرم افزار فوق مانند یک واکسن عمل می کند و با استقرار در حافظه جانبی شما، با هر بار اتصال به رایانه از فایل های موجود در حافظه محافظت می کند و مانع اعمال تغییر و کپی فایل های مخرب به داخل آن می شود. همچنین این نرم افزار قادر است بدون نیاز به نصب و با اجرای مستقیم از درون حافظه فلش شما، به ویروس یابی رایانه میزبان نیز بپردازد.

گوش به فرمان شما

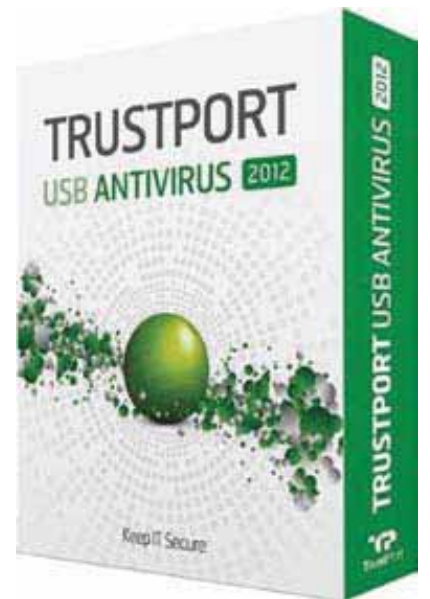
همان طور که گفتیم عملکرد اصلی این نرم افزار، حفاظت از حافظه فلش شما هنگام اتصال به رایانه های مختلف است؛ اما می توانید از آن به عنوان یک ویروس یاب همیشه همراه نیز کمک بگیرید. نرم افزار TrustPort USB Antivirus با بهره مندی



از فناوری های پیشرفته و نوین و با استفاده از موتور جستجوی قدرتمند و بانک اطلاعاتی روزآمد با قابلیت به روزرسانی مداوم از اینترنت، شما را قادر می سازد تا هر رایانه ای را بدون نیاز به نصب ویروس یاب به روی آن، مورد اسکن قرار دهید و پس از شناسایی فایل های مخرب، فرمان اجرای عملیات مختلف اعم از تغییر نام فایل، انتقال به قرنطینه، حذف یا ترمیم را صادر کنید.

رفتار شناسایی

اگر نرم افزارهای ویروس یاب فقط به بانک اطلاعاتی



امیر عساری

این روزها وجود رایانه در هر خانه ای از نان شب هم واجب تر است! حتی اگر رایانه داشته باشید و دسترسی به اینترنت نداشته باشید نه می توانید قیوض تلفن، آب، برق و... را پرداخت کنید و نه در دانشگاه ثبت نام کنید! با توجه به لزوم استفاده از رایانه در انجام کارهای روزمره و گسترش استفاده از این ابزار، سطح دانش کاربران برای استفاده از این ابزار نیز افزایش یافته است. این روزها همه کاربران با ویروس های رایانه ای آشنا هستند و از مشکلاتی که آنها با خود به همراه دارند نیز اطلاعات کافی دارند. ساخت و انتشار ویروس های



رایانه ای یکی از مشکلات حل نشده در دنیاست که با وجود پیشرفت های بسیار زیادی که در تولید نرم افزارهای ضد ویروس صورت گرفته و هشدارها و آموزش های بسیار زیاد امنیتی که در این زمینه ارائه شده، همچنان به صورت کامل تحت کنترل در نیامده است و خطر آن همیشه و در همه حال کاربران را تهدید می کند.

ویروس های واگیردار

ویروس ها به روش های مختلفی در رایانه ها شیوع پیدا می کنند که یکی از رایج ترین آنها که بسیاری از کاربران نیز با آن آشنایی دارند، انتقال از رایانه ای به رایانه دیگر توسط حافظه های جانبی از نوع فلش است. حافظه های فلش یکی از آسیب پذیرترین وسایل و بهترین ناقل ها برای انتقال ویروس های رایانه ای به شمار می روند. کاربرانی هستند که به حفظ امنیت و پاک بودن رایانه از ویروس اهمیت بسیار زیادی می دهند و از رایانه خود با به روزترین نرم افزارهای امنیتی و ویروس یاب ها محافظت می کنند؛ اما همین کاربران هنگامی که حافظه فلش خود را به رایانه دوستان یا آشنایانشان متصل می کنند، ممکن است حافظه فلش شان به ویروس های مختلف آلوده شود و در مواردی که ویروس برای نرم افزارهای ویروس یاب ناشناخته باشد یا بتواند در

Hardware

سخت افزار

معرفی پردازنده آیوی بریج؛ نسل سوم پردازنده‌های دارای معماری Core اینتل

تیک تاک تازه اینتل



است که برای آیوی بریج‌ها تغییر بزرگی محسوب می‌شود.



گرافیک

در آیوی بریج یک هسته گرافیک آنبرد وجود دارد که جز سی‌سی‌یوی آن، به طور کامل از مدل پیشرفت و تحول تیک‌تاک‌سی اینتل تبعیت کرده است. تیک آن به صورتی مشابه با جمع و جور شدن قطعه کوچک سیلیکونی سازنده پردازنده (دای) همراه بوده و از بخش تاک که شامل عمق و ژرفا دادن بیشتر و نو نوار کردن معماری باشد، بخوبی پیروی کرده است. بنابر این بخش GPU آیوی بریج از قدرت بیشتری برخوردار بوده و صدای تاک (پردازش گرافیک) آن بسیار قوی‌تر از سندی بریج‌هاست. گرافیک جدید HD در آیوی بریج‌ها نمایانگر مفهومی بسیار فراتر از آبرفتن دای از ۳۲ به ۲۲ نانومتر است. به سبب معرفی پشتیبانی از DirectX ۱۱ در گرافیک پردازنده‌های نسل سوم Core، طراحی کل GPU متحول شده است. در پردازنده‌های سندی بریج شما ۲ گزینه برای GPU پیش رو داشتید؛ گرافیک ۲۰۰۰ اینتل HD در تراشه‌های استاندارد یا گرافیک ۳۰۰۰ اینتل HD تنها در تراشه‌های سری K. این امر در آیوی بریج‌ها تغییر کرده و اینتل اطمینان داده است که پردازنده‌های سطح پایین کم‌مصرف آیوی بریج نیز با برخورداری از هسته گرافیک آنبرد پیشرفته سطح بالای آیوی بریج عرضه خواهد شد. اگر این موضوع محقق شود، هسته گرافیک سطح بالا از انحصار پردازنده‌های گرانقیمت خارج می‌شود. در واقع این پردازنده‌ها نیازی به چنین گرافیک‌های قدرتمند روی بردی ندارند، چرا که اکثراً به صورت زوج با کارت‌های گرافیک مستقل اختصاصی به کار می‌روند.

حافظه پنهان اختصاصی

بخش GPU آیوی بریج حافظه پنهان سطح سوم (L3 cache) مستقل اختصاصی خود را دارد و دیگر هسته گرافیک پردازنده نیاز به استفاده از حافظه پنهان پردازنده به طور مشترک ندارد که این موضوع، کارایی رایانه‌ای و گرافیک پردازنده را به صورتی قابل توجه افزایش می‌دهد. هنوز تعداد انواع پردازنده‌های آیوی بریج که قرار است به بازار بیایند مشخص نیست؛ اما کارایی ویدیوی QuickSync و اجرای بازی‌های 3D در آنها بهبود فزاینده‌ای خواهد داشت.

جمع بندی

در یک کلام اینتل قصد دارد طی ۲ سال با GPU آنبرد آیوی بریج گرافیک پیشرفته آنبرد ATI واحدهای شتاب‌دهنده پردازشی (APU) فیوژن AMD را پشت سر بگذارد. هنگامی که AMD شروع به ارائه APUهای لانو خود با آن هسته گرافیک قدرتمند DX11 درون ساخت تعبیه‌شده در پردازنده کرد، درست و حسابی اینتل را به مبارزه طلبید. پیش‌تر سندی بریج با هسته گرافیک اینتل تعبیه‌شده‌اش، برگ برنده اینتل محسوب می‌شد، اما توان گرافیک آن هرگز به پای قدرت بالای پردازش گرافیکی رقیبش لانو نمی‌رسد. حال اینتل در جواب آن، پردازنده آیوی بریج را معرفی کرده است. اینتل در هسته گرافیکی پردازنده جدیدش در مقایسه با سندی بریج نه تنها میزان سایه‌زنی (shader) را به طور قابل ملاحظه‌ای ارتقا داده، بلکه در آنها مباحثی مانند پشتیبانی از دایرکت ایکس ۱۱ که شامل پردازش رایانه‌ای سایه‌زنی (compute shader) و موزائیک کاری (tessellation) را نیز پیش کشیده است. بنابر این اینتل امیدوار است که طی یک یا ۲ سال آینده بتواند بخش گرافیک پردازنده‌های آیوی بریج را توسعه دهد و آنها را به طور جدی در موارد مهمی چون بازی‌های رایانه‌ای مطرح کند. هم‌اکنون که انویدیا و AMD وقت زیادی را جهت تبادل نظر با طراحان و توسعه‌دهندگان بازی‌ها صرف می‌کنند، محققان اینتل نیز از این امر غافل نمانده‌اند و در تحقیقات برای طراحی پردازش سخت‌افزار جدیدشان سعی می‌کنند کاملاً تعامل با بازی‌های رایانه‌ای را رعایت کنند و حداکثر استفاده را از نظرات تخصصی توسعه‌دهندگان این بازی‌ها ببرند.

منابع:

<http://www.slashgear.com>
<http://thestentorian.com>
<http://forum.novatech.co.uk>

مادربوردهای سری ۶ اینتل حتی با روزآمد کردن لخت‌افزار (firmware) نیز صادق باشد؛ پس باید صبر کرد و دید. شایعاتی وجود دارد که باید چیپ بایوس (BIOS) این‌گونه بوردها کاملاً پاک شده و مجدداً برنامه‌ریزی شود. البته این موضوع در مورد مادربوردهایی که تراشه بایوس تکی دارند، امکان‌پذیر نیست. همچنین قرار است یک چیپ‌ست بسیار پیشرفته Z77 در مادربوردهایی به همین نام برای همراهی آیوی بریج‌ها به بازار عرضه شود.

تفاوت‌های آیوی بریج و سندی بریج



کل پردازنده شامل بخش GPU بر اساس فرآیند تولید ۲۲ نانومتری ساخته شده، بنابراین کارایی بالاتری را ارائه کرده و مصرف برق آن پایین‌تر است که این شاخصه را باید مدیون ترانزیستورهای ویژه ۳ دروازه Tri-gate با آن معماری خاص سه‌بعدی‌شان دانست. در این میان دشوارترین مسأله اصلی را مجموعه‌ای از قابلیت‌های قابل اندازه‌گیری از جمله نقطه طراحی حرارتی (TDP) قابل پیکربندی و حالت مصرف برق پایین تشکیل می‌دهند. این دو عامل به تولید کنندگان کمک می‌کند تا سیستم‌هایی را با قابلیت محاسبه دقیق مشخصات و دارای معماری استاندارد طراحی کنند. اینتل قابلیت‌هایی را نیز به منظور اورکلاک کردن در آیوی بریج‌ها گنجانده است. مانند گذشته افزایش در همه آنها قفل شده، که فقط سری K از این امر مستثناست. اما در تراشه‌هایی که قفل افزایش آنها را باز گذاشته، پشتیبانی از حداکثر نرخ سرعت افزایش از X57 به X63 افزایش یافته است. همچنین در آنها اورکلاک کردن پویاتری را معرفی کرده که نرخ افزایش می‌تواند به صورت بی‌واسطه و مستقیم (on the fly) بدون نیاز به بوت کردن مجدد سیستم تغییر یابد. تاثیر این موضوع در اورکلاک کردن بر اساس برنامه کاربردی به نفع بایوس، خود را نشان می‌دهد.

حافظه

در تنظیم فرکانس DRAM شما تغییراتی در حافظه پردازنده‌های آیوی بریج رخ داده است. در گذشته شما مجبور بودید تا تعویض سرعت حافظه خود را با واحدهای ۲۶۶ مگاهرتزی انجام دهید، اما حالا در پردازنده‌های جدید این فرآیند با جهش به واحدهای ۲۰۰ مگاهرتزی میسر

جواد ودودزاده

نسل دوم پردازنده‌های سری Core با اسم رمز سندی بریج (Sandy bridge) گامی رو به جلو برای پردازنده‌های Core اینتل و معرف معماری جدیدی بر پایه ترانزیستورهای ۳۲ نانومتری مشابهی است که ریز معماری سازنده پردازنده‌های وستمر (Westmere) بودند. آنها در حرکت تیک‌تاک مانند اینتل جهت پیشرفت و بهینه‌سازی توان پردازش رایانه‌ای و گرافیک پردازنده‌های اینتل نقش مهمی را ایفا کردند. حال پردازنده‌های آیوی بریج (Ivy Bridge) بار دیگر این بخش از حرکت اینتل را بسیار قوی‌تر اجرا می‌کند.

تشابهات آیوی بریج با سندی بریج



آیوی بریج‌ها هنوز همان طرح مجتمع ترکیبی پیشین CPU و GPU نسل دوم پردازنده‌های دارای معماری هسته اینتل را حفظ کرده‌اند. سندی بریج‌ها دارای پلتفرمی شدیداً وابسته به تقسیمات، با اجزای فراوان تعبیه‌شده روی یک قطعه کوچک سازنده سیلیکونی دای (die) بودند که البته آیوی بریج نیز از بسیاری از این ویژگی‌ها سود برده است. چرخه، خط تولید، فرآیند ساخت و ساختمان اجزای مشترک CPU و GPU و تقسیم‌بندی آیوی بریج‌ها مشابه سندی بریج و شامل پردازنده‌های Core i3/i5/i7 بوده، اما ماهیت ارتقا از طریق تنظیمات یا اورکلاک کردن (overclocking) آنها - که در پردازنده‌های سری K سندی بریج وجود دارد - در آیوی بریج‌ها با اعمال یکسری محدودیت ارائه خواهد شد. بنابر این در آنها سرعت افزایش‌دهنده (multipliers) بالا رفته، اما سرعت گذرگاه (Bus speed) ارتقا نخواهد یافت. اما احتمال این وجود دارد که شما تراشه‌های سری K را که قفلشان از پیش توسط اینتل باز شده است (unlocked) نیز در بین آنها داشته باشید. همچنین آنها پیکربندی سوکت مشابهی را حفظ کرده و این امر می‌تواند به این معنی باشد که تراشه‌های جدید بتوانند با مادربوردهای نسل پیشین یعنی بوردهای سندی بریج نیز قابل انطباق باشند. اما این موضوع نمی‌تواند به صورت کاربردی در مورد تمام

بازگشت به بالا

سطح: مبتدی

بازگردانده می‌شوند، اما برخی سایت‌ها نیز فاقد این گزینه هستند. اگر دوست دارید در تمام سایت‌ها از این قابلیت بهره‌مند شوید، می‌توانید از روش‌های زیر کمک بگیرید:

۱- روش کلی قابل استفاده در بسیاری از مرورگرها: در این روش که در بسیاری از مرورگرها قابل استفاده است، به هیچ ابزار یا برنامه اضافی نیاز ندارید. تنها کاری که نیاز است انجام دهید فشار دادن کلید Home از روی صفحه کلید است. امروزه بسیاری از مرورگرها از جمله کروم، فایرفاکس، اپرا، اینترنت اکسپلورر و... از این قابلیت پشتیبانی می‌کنند و با انتخاب کلید Home از صفحه کلید، شما را به بالای صفحه انتقال می‌دهند.

۲- بازگشت به بالا در کروم: اگر دوست ندارید هنگام گشت‌وگذار در اینترنت از صفحه کلید استفاده کنید و ترجیح می‌دهید با کلیک روی یک دکمه، عملیات بازگشت به بالای صفحه انجام شود، می‌توانید از افزونه Top of Page استفاده کنید. این افزونه از لینک زیر قابل دانلود است و می‌توانید پس از نصب آن روی مرورگر کروم، با انتخاب آیکنی که در بخش بالا، سمت راست نوار ابزار مرورگر مشاهده می‌شود از هرجای صفحه به بالای صفحه بازگردید.

<http://tiny.cc/topofpage>

۳- بازگشت به بالا در فایرفاکس: مشابه قابلیت ذکر شده برای مرورگر کروم، در فایرفاکس نیز قابل استفاده است. پلاگین Back to Top در فایرفاکس این امکان را برای شما فراهم می‌سازد. این پلاگین نیز از لینک زیر قابل دریافت است و پس از نصب آن می‌توانید در هرجا از صفحه، کلیک راست کرده و گزینه Go to Top را برای بازگشت به بالای صفحه انتخاب کنید.

<http://tiny.cc/back2top>

سطح: متوسط

انتخاب با شماست

بسیاری از مرورگرها این امکان را در اختیار شما قرار می‌دهند که با اجرای مرورگر یک صفحه یا تب به طور پیشفرض اجرا شود. حالا این صفحه هم می‌تواند یک صفحه خالی باشد و هم می‌تواند سایت یا سایت‌های مورد علاقه شما باشد.

همان‌طور که قبلاً هم گفتیم مرورگر اپرا امکانات بسیار زیادی را در خود جای داده که این امکانات بتازگی در مرورگرهای دیگر نیز طراحی شده‌اند. یکی از این امکانات که مدت‌هاست در اپرا به چشم می‌خورد، قابلیت انتخاب در چگونگی باز شدن مرورگر است! با استفاده از این قابلیت شما می‌توانید مشخص کنید مرورگر چگونه اجرا شود و چه چیزی به طور پیشفرض همزمان با اجرای مرورگر نمایش داده شود.

نمایش صفحاتی که آخرین بار مشاهده شده‌اند، نمایش صفحات فعال قبل از بستن مرورگر، شروع با صفحه خانگی، شروع با صفحه تماس سریع و نمایش گزینه‌های شروع از جمله گزینه‌هایی است که می‌توانید برای چگونگی اجرای این مرورگر مشخص کنید. انجام این کار نیز به روش زیر امکان‌پذیر است:

- ۱- مرورگر را اجرا کنید.
- ۲- اگر از منوی جدید اپرا استفاده می‌کنید روی آیکن اپرا کلیک کنید و از منوی Settings گزینه Preferences را انتخاب کنید. (برای دسترسی به Preferences در منوی کلاسیک نیز باید به منوی Tools مراجعه کنید یا کلیدهای ترکیبی **Ctrl + F12** را فشار دهید)
- ۳- تب General را انتخاب کنید.
- ۴- یکی از گزینه‌های موجود در منوی مقابل عبارت Startup را انتخاب کرده و با کلیک روی OK تغییرات را ذخیره کنید.

توجه: با انتخاب گزینه Speed Dial، مرورگر با نمایش سایت‌های اضافه شده به صفحه اصلی Speed Dial اجرا می‌شود و با انتخاب گزینه Show start-up dialog نیز با هر بار اجرای مرورگر، گزینه‌های موجود در منوی مقابل عبارت Startup در اختیار شما قرار خواهد گرفت.

Opera can start with your favorite webpages or continue from last time

Startup

Continue from last time

Home page

- Continue from last time
- Continue saved sessions
- Start with home page
- Start with Speed Dial
- Show start-up dialog

Choose how you prefer to handle pop-ups

مرورگر کروم



امیر عساری

برخی سایت‌ها محتوای متنی یا تصویری زیادی دارند که برای مشاهده تمام محتوا می‌باید با استفاده از نوار اسکرول کنار صفحه یا اسکرول ماوس، صفحه را به پایین بکشید. از آنجا که کشاندن صفحه رو به پایین و حرکت به پایین به صورت مرحله به مرحله انجام و همزمان نیز محتوای صفحه مرور می‌شود، ممکن است فاصله زیادی را به پایین حرکت کنید و چندان متوجه این انتقال نشوید، اما وقتی بخواهید مجدداً به بالای صفحه بازگردید ممکن است چند بار نیازمند حرکت اسکرول ماوس یا انجام یک انتقال طولانی برای حرکت نوار اسکرول مرورگر به بالا باشید.

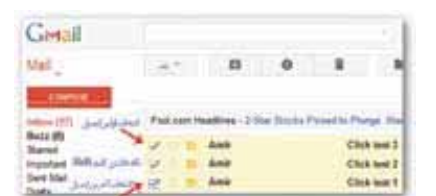
بسیاری از سایت‌ها برای رفع این مشکل گزینه‌هایی را با عنوان بازگشت به بالا روی صفحات سایت خود قرار می‌دهند که کاربران با کلیک روی آنها به بالای صفحه

سطح: مبتدی

انتخاب پشت سر هم در جیمیل

همان‌طور که می‌دانید انتخاب یک ایمیل در جیمیل به روش بسیار ساده‌ای امکان‌پذیر است. برای انجام این کار کافی است علامت چک‌مارک کنار عنوان ایمیل را فعال کرده سپس عملیات موردنظر خود اعم از حذف، انتقال به آرشیو، الصاق برچسب و... را روی آن اعمال کنید. حالا فرض کنید قصد دارید مجموعه‌ای از ایمیل‌های پشت سر هم را انتخاب کنید و یک عملیات خاص روی آنها انجام دهید. مطمئناً انجام این کار از روش فوق بسیار خسته‌کننده و تکراری است؛ چراکه در برخی موارد مجبور می‌شوید ۱۰۰ ایمیل پشت سر هم را انتخاب کنید و با فعال کردن چک‌مارک کنار عنوان هر ایمیل، به دفعات ۱۰۰ مرتبه برای هر کاربری خسته‌کننده است. اگر شما هم بارها به این مشکل برخورد کرده‌اید و به دنبال راه‌حلی برای رفع آن هستید، پیشنهاد می‌کنیم از روش زیر استفاده کنید:

- ۱- ابتدا به محیط کاربری خود در سرویس جیمیل وارد شوید، سپس علامت چک‌مارک کنار عنوان اولین ایمیل موردنظر خود را فعال کنید.
- ۲- حالا کلید Shift را از روی صفحه کلید پایین نگه داشته و علامت چک‌مارک کنار عنوان آخرین ایمیل موردنظرتان را نیز فعال کنید.
- ۳- مشاهده می‌کنید تمام ایمیل‌هایی که بین اولین و آخرین ایمیل انتخابی شما قرار داشته‌اند به حالت انتخاب درآمده و می‌توانید عملیات موردنظر خود را روی آنها اعمال کنید.



گوشه‌های داغ

سطح: مبتدی

سیستم‌عامل مک جذابیت‌های بخصوصی دارد که یکی از آنها فعال کردن اسکرین‌سیور یا خاموش کردن سریع صفحه‌نمایش با حرکت نشانگر ماوس به گوشه‌های صفحه‌نمایش است. اگر از کاربران مک سری OSX Lion هستید و دوست دارید با یک حرکت ساده اسکرین‌سیور را فعال کنید یا صفحه‌نمایش را به حالت خواب ببرید، مراحل زیر را دنبال کنید:



۱- به System Preference مراجعه کنید و گزینه Mission Control را برگزینید.

۲- از بخش پایین، سمت چپ روی گزینه Hot Corners کلیک کنید.

۳- حالا می‌توانید هر یک از گوشه صفحه نمایش را به عنوان میانبری برای انجام یک کار خاص مشخص کنید. به عنوان مثال چنانچه گوشه پایین سمت راست را در حالت Put Display to Sleep قرار دهید، با حرکت ماوس به آن قسمت صفحه نمایش خاموش خواهد شد.

سطح: متوسط

مک کجاست؟!



بسیاری از کاربران برای حفظ امنیت شبکه‌های بی‌سیم علاوه بر اختصاص کلمه عبور جهت اتصال به شبکه، قابلیت فیلتر کردن آدرس‌های فیزیکی مک را نیز فعال می‌کنند. آدرس مک یک نشانی منحصر به فردی است که به سخت‌افزارهای شبکه اختصاص می‌یابد. چنانچه از کاربران رایانه‌های لوحه‌ای (تبلت) آمازون یعنی کیندل فایر هستید و قصد دارید مک نشانی کیندل فایر خود را پیدا کنید تا آن را در فهرست نشانی‌های مجاز شبکه قرار دهید، باید به روش زیر عمل کنید:

- ۱- به صفحه اصلی کیندل فایر بروید.
- ۲- از بخش بالا، سمت راست صفحه روی آیکن Settings را که به شکل یک چرخ‌دنده کوچک است، فشار دهید.
- ۳- گزینه More را انتخاب کنید.
- ۴- به پایین صفحه بروید و گزینه Device را انتخاب کنید.
- ۵- حالا به بخش Wi-Fi MAC Address مراجعه کرده و آدرس مک کیندل فایر خود را مشاهده کنید.

Digitack

فناوری دیجیتال



اپل سیری برای تلفن‌های معمولی

آیا زمانی را به یاد می‌آورید که برای تماس با اپراتور، باید شماره صفر را می‌گرفتید؟ این هک کوچک تلفن، با به کارگیری فناوری اپل سیری، دقیقاً همین کار را می‌کند و با گرفتن شماره صفر، سیستم تشخیص گفتار اپل را فعال می‌کند.

دستکش پیامکی

در کنفرانس توسعه‌دهندگان گوگل، از دستکشی رونمایی شد که می‌تواند زبان نشانه‌ها را درک کند. آردوینو، نام این دستکش است که با سنسوری در انگشت و یک شتاب‌سنج کار می‌کند.

کیپی بهتر از اصل

ماجرای این گوشی چینی دیگر همانند Nokia N9 نیست که ۷ سیستم‌عامل مختلف روی آن اجرا شود، بلکه یک کپی از مدل PS Vita است که مثل آن دستگاه، سیستم‌عامل اندروید را اجرا می‌کند، با این تفاوت که نمایشگر OLED ۵ اینچی دارد و قیمت آن تنها ۱۲۶ دلار است.



سه‌گانه ال‌جی و پرادا

ال‌جی و پرادا پیش از این ۲ بار با همکاری یکدیگر به عرضه گوشی در سال‌های ۲۰۰۷ و ۲۰۰۸ پرداخته و هر بار زیر سایه آیفون مانده‌اند، اما این بار ال‌جی با عرضه گوشی ۴/۳ اینچی، پردازنده ۲ هسته‌ای، اندروید ۲.۳.۲ و ۸ گیگابایت حافظه داخلی، در نظر دارد بالاخره همکاری سه‌گانه خود را با پرادا به نتیجه برساند.



ماشین فروش دانا

این ماشین فروش با استفاده از یک دوربین HD می‌تواند دموگرافیک شخص خریدار را تشخیص دهد و این را که احتمالاً به چه محصولی علاقه‌مند است، از طریق این موضوع بفهمد و به مشتری‌های مختلف، اجناس مختلف پیشنهاد کند.



هدفون ضد افسردگی

بایز و زمستان، برای کسانی که خیلی سحرخیز نیستند، فصل تاریک و غمگینی است. این هدفون‌های جالب توجه هنگام استفاده، نورهای مختلفی را از طریق گوش مستقیماً به مغز می‌فرستند و باعث جلوگیری از افسردگی فصلی خواهند شد.



نمایشگر سه‌بعدی پلی‌استیشن

نمایشگر سه‌بعدی پلی‌استیشن، ۵۰۰ دلار قیمت دارد، اما یک خاصیت فوق‌العاده دارد و آن هم قابلیت نمایش ۲ تصویر کاملاً مختلف از یکدیگر است. این نمایشگر که برای کنسول پلی‌استیشن طراحی شده است، می‌تواند هر کسی را به این فناوری علاقه‌مند کند.



click

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