

## سلامت شما در خطر است!

صفحه ۵



فرصت بازی  
برای فراموش شده‌ها

۱۴

تفاوت interface  
و کلاس‌های abstract

۱۳

آمیزه‌ای از  
شرق و غرب

۸-۹

وب  
باز هم هوشمندتر شد

۳

در کنفرانس اپل  
چه خواهد گذشت؟

۲

### در کنفرانس اپل چه خواهد گذشت؟



اپل در هفته جاری کنفرانس بین‌المللی سالانه خود (WWDC) را برگزار خواهد کرد. انتظار می‌رود در این کنفرانس، از محصولات جدیدی همچون iTV، مک‌بوک‌ها، مک‌بوک‌ایرها، نرم‌افزارهای مشترک و شاید آی‌فون ۵ رونمایی شود.

در این کنفرانس بیش از ۱۰۰ جلسه فنی از سوی مهندسان این شرکت، ۱۰۰ کارگاه آموزشی کدنویسی برای محصولات اپل و آینده سیستم‌های عامل iOS و OS X برگزار خواهد شد.

گزارش‌ها و شایعات حاکی است که اپل در این همایش محصولاتی را معرفی خواهد کرد که از میان آنها می‌توان به تلویزیون اپل iTV اشاره کرد.

تحلیلگران موسسه آماری جفریز معتقدند اپل با توجه به حضور مثبت خود در بازار، تمایل دارد iTV را برای سال ۲۰۱۲ آماده کند. به گفته دست‌اندرکاران این شرکت، بازار تلویزیون‌ها هنوز اشباع نشده و جا برای پیشرفت وجود دارد. طبق رسم اپل، احتمالاً شیوه استفاده از تلویزیون‌ها بعد از به بازار آمدن iTV تغییر خواهد کرد. انتظار می‌رود قیمت این تلویزیون‌ها بین ۱۵۰۰ تا ۲۰۰۰ دلار باشد.

#### iOS 6

از سوی دیگر، اپل در این کنفرانس، بخش‌های جدیدی از سیستم‌عامل موبایل iOS را رونمایی می‌کند. گفته می‌شود اپل قرار است در نگارش بعدی سیستم‌عامل خود، نرم‌افزار نقشه جدیدی معرفی کند و دیگر از گوگل میپس برای سرویس مسیریابی استفاده نکند. خرید شرکت C۳ از سوی اپل که شرکتی سوئدی بود و از فناوری هدف‌گیری موشک برای ایجاد نقشه‌های سه‌بعدی استفاده می‌کرد، نیروی اصلی این نرم‌افزار را تشکیل می‌دهد.

شاهه وو، تحلیلگر موسسه Sterne Agee معتقد است سیستم‌عامل iOS 6 احتمالاً نرم‌افزار اشتراک تصویر بهتری در خود داشته باشد.

#### دستیار بهتر می‌شود

سیری، نرم‌افزار تشخیص صدای اپل باید بهتر شود. نیازی نیست منتظر اپل باشیم تا این شایعه را تقویت کند، بلکه بدون کیفیت سیری باعث شده است این نرم‌افزار بخش عمده‌ای از این کنفرانس را به خود اختصاص دهد. البته باید به این موضوع اشاره کرد که این نرم‌افزار هنوز آزمایشی است. مدیرعامل اپل، تیم کوک در گفت‌وگو با وبسایت

**آیفون ۵**  
خبر حضور آیفون ۵ در این کنفرانس قطعاً سکوت همه را خواهد شکست. شایعاتی که تاکنون منتشر شده گویای آن است که آیفون جدید نمایشگری ۴ اینچی خواهد داشت.

#### روش خاص تیم کوک

هیچ‌کس نمی‌تواند جایگزین استیو جابز شود تیم کوک هم این را خوب می‌داند. به گزارش وبسایت MacRumors، تیم کوک ترجیح می‌دهد خود محصول خودش را معرفی کند. میزان بازار اپل و گوگل روی هم‌رفته، سه‌چهارم تریلیون دلار تخمین زده می‌شود. این یعنی اگر توسعه‌دهندگان سیستم‌عامل مانند اندروید را به iOS ترجیح دهند، مبلغ بسیار زیادی از پول جابه‌جا خواهد شد. گفتنی است گوگل نیز ۲۷ تا ۲۹ ژوئن کنفرانس I/O خود را برگزار می‌کند و به معرفی آخرین پیشرفت‌های تکنولوژیک خود می‌پردازد.

**All Things D** عنوان کرد: «کارهای بیشتری از طریق سیری انجام می‌شود و بسیاری در اپل مشغول کار روی این پروژه هستند. طی ماه‌های آتی اتفاقات خوبی در این بخش رخ خواهد داد.»

#### مک‌بوک پروهای جدید

گفته می‌شود قرار است نمایشگر رتینای اپل - که در آیفون و آیپد به کار گرفته است - به مک‌بوک پروها نیز خواهد آمد و نسخه‌های ظریف‌تری از این لپ‌تاپ‌ها تولید خواهد شد.

#### مک‌بوک ایرهای جدید

در حال حاضر بیش از ۱۰۰ اولترابوک تنها با تراشه‌های جدید Ivy Bridge اپتل در مرحله طراحی است. این یعنی بازار اولترابوک‌ها داغ است و اپل در این کنفرانس احتمالاً مک‌بوک‌های نازک و قدرتمند خود را ارتقا خواهد داد.

## شاهراه اطلاعاتی بزرگ‌تر می‌شود



#### ۱/۵ میلیارد

استفاده‌کنندگان ویدئو در اینترنت طی ۴ سال آینده ۲ برابر شده و از ۷۹۲ میلیون کاربر در سال ۲۰۱۱ به ۱/۵ میلیارد کاربر خواهد رسید و این، میزان ترافیک اینترنت جهانی را با رشد زیادی مواجه خواهد کرد.

#### ثابت هر ثانیه

در سال ۲۰۱۶، هر ثانیه ۱/۲ میلیون دقیقه فیلم ویدئویی در اینترنت پخش خواهد شد؛ این یعنی ۸۳۳ روز یا بیش از ۲ سال. سال ۲۰۱۶ ویدئوهای اینترنتی بیش از ۸۶ درصد ترافیک این شبکه را اشغال خواهد کرد.

#### ۲۱۸/۹ میلیون

کنفرانس‌های ویدئویی از طریق رایانه در سال ۲۰۱۶ به ۲۱۸/۹ میلیون در سال خواهد رسید. این رقم سال ۲۰۱۱ تنها ۳۶/۴ میلیون تخمین زده شده بود.

#### ۱۰/۸ اگزابایت

ترافیک اینترنتی موبایل با نموداری توانی در حال رشد است و سال ۲۰۱۶ به ۱۰/۸ اگزابایت در ماه یا ۱۳۰ اگزابایت در سال خواهد رسید. این یعنی طی

بیشتر است. گفتنی است از سال ۱۹۸۴ تاکنون، تنها ۱/۲ زتابایت اطلاعات در اینترنت تولید شده است.

#### ۱۸/۹ میلیارد

تعداد اتصالات شبکه در سال ۲۰۱۶ به رقم ۱۸/۹ میلیارد اتصال خواهد رسید. یعنی هر فرد بیش از ۲/۵ دستگاه متصل به اینترنت خواهد داشت. این اتصالات تنها به تلفن‌های همراه و گجت‌های قابل حمل منحصر نمی‌شود و بخش عمده‌ای از آن اتصالات ماشین به ماشین (M2M) تشکیل می‌دهد.

#### ۸۱ درصد

در سال ۲۰۱۶، رایانه‌های شخصی بیش از ۸۱ درصد ترافیک اینترنت را تولید خواهد کرد. این رقم سال گذشته ۹۴ درصد بوده است.

#### ۳۴ مگابایت بر ثانیه

تعداد کاربران اینترنت در سال ۲۰۱۶ به ۴۵ درصد جمعیت جهان خواهد رسید. کاربران تجاری اینترنت از ۱/۶ میلیارد به ۲/۳ میلیارد افزایش خواهد یافت. همچنین متوسط سرعت اینترنت در جهان به ۴ برابر ۹ مگابایت بر ثانیه فعلی خواهد رسید. سرعت بیشتر اینترنت، تجربه بهتری برای کاربر ایجاد می‌کند.

موسسه سیسکو سیستمز در گردهمایی سالانه خود اعلام کرد: سال ۲۰۱۶ ترافیک اینترنت ۴ برابر خواهد شد و به رقم ۱/۳ زتابایت خواهد رسید. یک زتابایت برابر است با ۱ و ۲۱ صفر جلوی آن یا یک میلیارد گیگابایت. براساس این پیش‌بینی، این میزان داده در شبکه‌های عمومی و خصوصی دست به دست خواهد شد. علت اصلی این رشد را می‌توان در یک چیز جستجو کرد: میزان روزافزون استفاده از دستگاه‌هایی که قابلیت اتصال به اینترنت را دارند. از رایانه‌های دسکتاپ و نت‌بوک‌ها گرفته تا تبلت‌ها و تلفن‌های هوشمند، امروزه همگی به اینترنت متصل هستند. با توجه به زمینه فعلی اینترنت، امکان ارسال و مشاهده ویدئو بسیار ساده‌تر شده و رو به افزایش است.

براساس آمار موجود، میزان اتکا به اینترنت فزونی یافته و نیاز به اتصال سریع و مداوم هر دستگاه به اینترنت بیشتر و بیشتر می‌شود. ۱/۳ زتابایت ترافیکی که سالانه در سال ۲۰۱۶ تبادل خواهد شد، برابر است با انتقال ۳۸ میلیون دیسک DVD در ساعت. این میزان ۱۰ برابر نسبت به ۱۲۱ اگزابایت تولید شده در سال ۲۰۰۸



### چه زمانی وب به نهایت خواهد رسید؟

# وب، باز هم هوشمندتر شد

محمدحسین کردونی

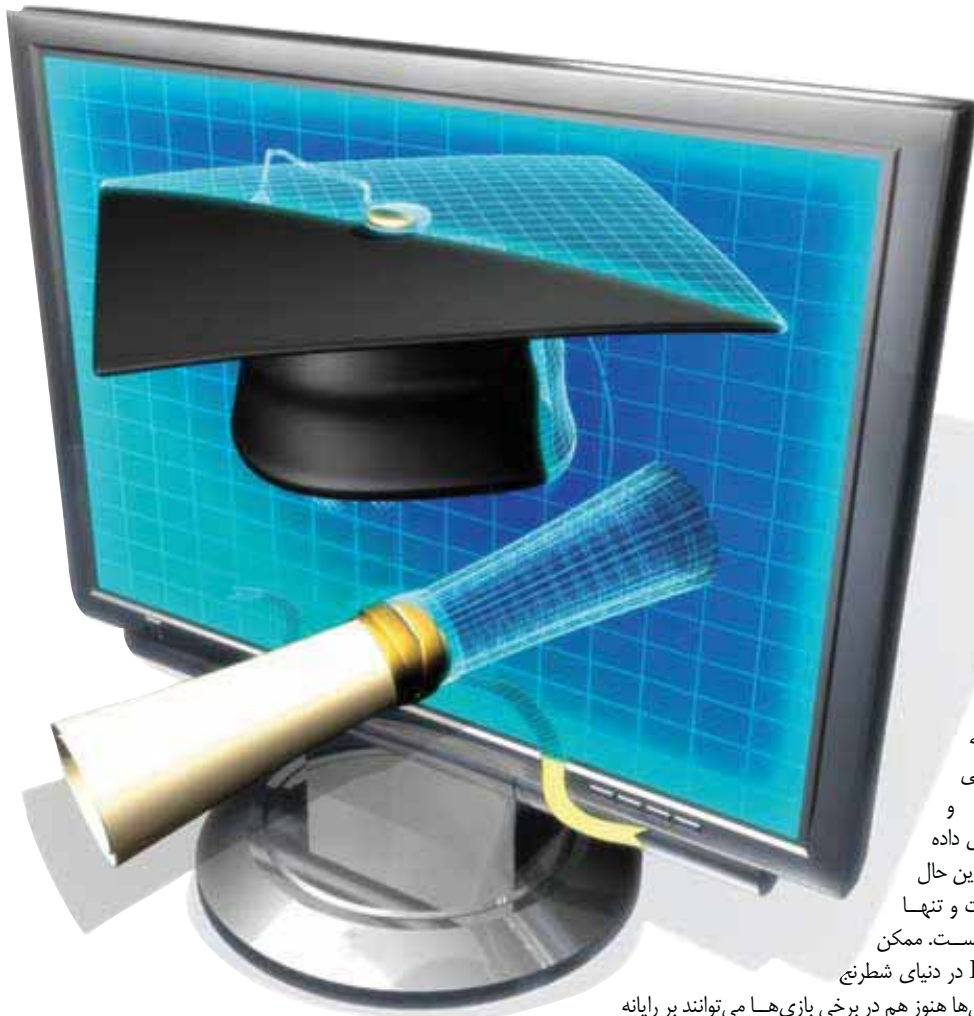
در هفته‌های اخیر، گوگل فناوری جدید خود با نام گراف دانش گوگل را با کمی هیاهو معرفی کرد. با استفاده از این قابلیت و تایپ نام یک شخصیت معروف، تاریخچه‌های همراه با لینک از فرزندان، شریک زندگی، اطلاعات تولد، تحصیلات و... را دریافت می‌کنید. ممکن است شما با مطالعه صفحه ویکی پدیای آن شخصیت، حتی اطلاعات بیشتری نیز به دست آورید. با این حال، گراف دانش گوگل یک رویکرد و تغییر مهم مهندسی برای بزرگ‌ترین شرکت موتور جستجوی جهان ارائه کرده است. شاید طی یکی دو دهه آینده، محققان و روزنامه‌نگاران به این لحظه به‌عنوان مرز بین ماشین‌هایی ببینند که مقدار بسیاری از داده‌ها را پالایش می‌کنند و ماشین‌هایی که هر چند ناچیز، ولی همانند انسان فکر می‌کنند.

از زمان شکل‌گیری این ایده، گوگل خیلی تلاش کرد آن را به‌عنوان راهبرد اصلی سازماندهی دانش اینترنت به کار گیرد. گوگل یکی از بزرگ‌ترین مجموعه‌های رایانه در سراسر جهان است که به‌صورت موازی به یکدیگر متصل هستند و میزبان یکی از بزرگ‌ترین پایگاه‌های داده جهان به شمار می‌روند. کوئری‌های جستجوی شما می‌تواند به سرعت به پاسخ برسد، زیرا به منابع عظیمی از داده‌های از پیش تالیف‌شده ارجاع داده می‌شود که هر ثانیه توسط میلیون‌ها عنکبوت مجازی شناور در وب گوگل به تعداد آنها نیز افزوده می‌شود. در موارد بسیاری عملیات گوگل یادآور ماشین شطرنج‌باز Deep Blue شرکت IBM است که تمام حریفان انسانی خود را نه به‌خاطر هوشمندانه‌تر بازی کردن، بلکه به دلیل محاسبات سریع‌تر شکست می‌داد. این ماشین از طریق نیروی زیاد و نه به سبب تفکر انسان‌گونه پیروز می‌شد. Deep Blue تماماً قدرت بود نه زیرکی.

البته بعضی مواقع، قدرت زیاد، فواید خودش را دارد. منابع محاسباتی عظیم گوگل به آنها راه‌حل‌هایی را که در هوش مصنوعی وجود دارد، ارائه می‌کند. نگاهی به فرآیند بررسی نوشتاری بیندازید؛ قابلیت‌هایی که نرم‌افزارهای پردازش متن را بسیار محبوب کرد. مهندسان در مکان‌هایی مانند مایکروسافت، خطاهای معمول کاربران را از جمله حرفی که ۲ بار تکرار یا جابه‌جا نوشته می‌شود، فهرست کرده و از طریق آن الگویی را برای یادگیری جهت حدس زدن منظور کاربر طراحی کرده‌اند. گوگل مساله تصحیح نوشتار را به‌وسیله جستجو در پایگاه داده‌ای که خود کاربران در آن اشتباهاتشان را تصحیح کرده‌اند، حل کرد.

الگوریتم گوگل چیزی دربارہ حرف‌های تکراری، جابه‌جا شده یا روان‌شناسی چگونگی تایپ یا نوشته انسان‌ها نمی‌داند و تنها چیزی که می‌شناسد، چیزی است که کاربران بعد از وقوع یک خطا تایپ می‌کنند. به نظر می‌رسد با یک پایگاه داده بزرگ و رایانه‌های سریع، مشکلات انسان‌ها قابل حل باشد.

در دهه اخیر، بیشتر کارهایی که در زمینه هوش مصنوعی انجام شد،



رویکردی نزدیک به گوگل داشت؛ طراحی ماشین‌های بزرگ و سریع‌تر با پایگاه‌های داده بزرگ و بزرگ‌تر. با این حال جهان پیچیده است و تنها پالایش داده‌ها کافی نیست. ممکن است Deep Blue در دنیای شطرنج

پیروز شد، ولی انسان‌ها هنوز هم در برخی بازی‌ها می‌توانند بر رایانه غلبه کنند. حتی در یک جستجوی وب، گوگل اغلب از کلمه‌های دوپهلوی شکست می‌خورد. به‌عنوان مثال کلمه «پاریس» علاوه بر نام یک شهر، نام شخص نیز است.

به همین منظور جستجوی دانش گوگل، ایده شبکه‌های معنایی را که اولین بار در دهه ۵۰ و ۶۰ توسعه یافت، احیا کرد. این ایده حدس اولیه را برپایه این که چگونه ذهن انسان اطلاعات را در مغز رمزگذاری می‌کند، قرار می‌دهد. به جای وابستگی ساده بین کلمات، این شبکه‌ها هستند که روابط بین موجودیت‌های یکتا را رمزگذاری می‌کنند. پاریس شخص و پاریس شهر هر کدام شناسه‌های خاص می‌گیرند و وابستگی‌های ساده جایگزین توضیحات طبقه‌بندی می‌شود که روابط بین موجودیت‌ها را رمزگذاری می‌کند. بنابراین پاریس شهر با برج ایفل به‌وسیله یک رابطه «وجود داشتن» ارتباط دارد و پاریس شخص مثلاً به‌وسیله رابطه «پایان یافتن» با برنامه‌ها تلویزیونی. در واقع امروزه گوگل تلاش می‌کند به اینترنت شکلی دوباره دهد و وب هوشمندانه‌تری را ارائه کند.

اگرچه شبکه‌های معنایی در دهه ۷۰ و اواسط دهه ۸۰ کاملاً محبوب بودند، ولی تحقیقات در زمینه آنها کمتر شد و در نهایت جای خود را به شبکه‌های عصبی داد. شبکه‌های عصبی از یک قانون یادگیری بهره می‌گیرند و بر اساس آن تمام وابستگی‌ها را به‌طور مساوی تقسیم می‌کنند.

گوگل اساساً یک ماشین تجربه‌گرا محسوب می‌شود که تقریباً هیچ دانش اولیه‌ای ندارد، ولی یک قابلیت عظیم در یادگیری وابستگی بین تکه‌های اطلاعات در آن قرار داده شده است.

امروزه گوگل به چیز دیگری تبدیل شده است؛ ماشینی با یک قدرت آماری فوق‌العاده. موتورهای جستجوی گوگل هنوز هم تمام میلیاردها رخداد مرتبط با کلمه پاریس را در کوئری‌های کاربر و اسناد ردگیری می‌کند و آن کلمات را نه‌تنها با یکدیگر بلکه به افراد، مکان‌ها و شرکت‌ها نیز ارتباط می‌دهد.

در اینجا یک دلیل بسیار خوب برای گوگل وجود دارد تا از این مسیر حرکت کند. همان‌طور که روان‌شناسان معتقدند اگر فرزندان ما قابلیت درک اشیا، افراد، مجموعه‌ها و مکان‌ها را دارند، پس ممکن است از تجربه ادراکی خود برای یادگیری ویژگی‌ها و رفتار آن موجودیت‌ها نیز استفاده کنند. این تقریباً همان روشی است که کودکان می‌توانند هر چیزی را درباره مفاهیم موجود در اطرافشان یاد بگیرند. همین مساله برای رایانه‌ها نیز وجود دارد. ماشین‌ها از زمانی که سریع‌تر و مطمئن‌تر از ما شدند بهتر می‌توانند در حساب و همچنین رمزگذاری و بازیابی در مخازن عظیم داده‌ای عمل کنند. بسیاری افراد به گوگل و رقیب اصلی آن یعنی مایکروسافت بینگ به‌خاطر در اختیار داشتن این مقدار از اطلاعات حسادت می‌ورزند، ولی ما انسان‌ها هنوز هم برتری‌هایی داریم.

### وبولوژی

#### آزمون آنلاین



نرم‌افزار امتحان تحت وب Quipper می‌تواند سوالات شما را به‌صورت یک آزمون گرد هم بیاورد و خروجی نرم‌افزار آیفون و اندروید مربوطه را هم تولید کند. برای استفاده از این سرویس جالب به نشانی زیر بروید:

<http://www.quipper.com>

### افزونه هفته

#### دریافت اخبار ورزشی در کروم

با کمک افزونه 365Scores Notifier می‌توانید از آخرین اخبار و نتایج مربوط به تیم مورد علاقه خود مطلع شوید. همچنین می‌توان به‌طور کلی اخبار و رویدادهایی همچون یورو ۲۰۱۲ را پیگیری کرد و به پیش‌بینی مسابقات پرداخت و... این افزونه را از نشانی زیر دریافت کنید:

<https://chrome.google.com/webstore/detail/nmpppefjehmjbiplmkfjeamnohldmko>

#### اطلاع‌رسانی رویدادها

##### از طریق موبایل



وبسایت events-qr برای آن دسته از کسانی مناسب است که می‌خواهند رویدادی را ایجاد و از طریق کدهای QR موبایل آن را پخش کنند. با وارد کردن اطلاعات لازم از جمله محل، زمان و تاریخ می‌توان کد QR مربوط به این رویداد را دریافت کرد و در پوسترها و... قرار داد.

<http://www.events-qr.com/>

# Software

## نرم افزار

### روش های ایجاد، چاپ و نگهداری فاکتور

## فاکتور رایگان بگیرید



نرم افزار محسن  
فاکتور  
Copyright 2012 MohsenSoftware



#### ضعف و قوت

رایگان بودن نرم افزار فاکتور و رابط کاربری بسیار ساده ای که به خود اختصاص داده است از جمله مهم ترین نقاط قوت این نرم افزار به شمار می رود. همچنین در حالت کلی امکانات اولیه برای طراحی، چاپ و ذخیره سازی یک فاکتور در این نرم افزار گنجانده شده است و بسیاری از نیازهای اولیه کاربران را مرتفع می سازد.

از نقاط ضعفی که در این نرم افزار مشاهده می شود و انتظار می رود در نسخه های بعدی رفع شود، نمایش بیهوده تب «نمایش» است که بدون کلیک روی گزینه پیش نمایش از تب «چاپ» هیچ کاربردی ندارد. همچنین امکان صدور فاکتور به نرم افزار اکسل نیز با مشکلاتی مواجه است و تعداد کاراکتر ذخیره شده در بخش توضیحات فاکتور نیز محدود است که موجب می شود پس از ذخیره سازی فاکتور و فراخوانی مجدد آن، بخشی از متن توضیحات حذف شود.

پشتیبانی از قابلیت چاپ فاکتور به هر دو صورت افقی و عمودی و امکان طراحی فرمت فاکتور به دلخواه کاربر نیز از جمله امکاناتی است که بسیاری از کاربران از چنین نرم افزاری انتظار دارند.

نرم افزار فوق در دو نسخه ۳۲ و ۵۴ بیتی قابل دانلود است و می توانید نسخه ۲/۸ آن را با مراجعه به لینک های زیر دریافت کنید:

32 bit: [http://danlod.com/jamejam/MohsenSoftware\\_Faktor28\\_X86.zip](http://danlod.com/jamejam/MohsenSoftware_Faktor28_X86.zip)  
64 bit: [http://danlod.com/jamejam/MohsenSoftware\\_Faktor28\\_X64.zip](http://danlod.com/jamejam/MohsenSoftware_Faktor28_X64.zip)

کاغذ مورد چاپ خود در نظر بگیرید تا شکل و اندازه فاکتور به طور خودکار با اندازه کاغذ شما مطابقت داده شود.

قابلیت صادر کردن نیز امکان ذخیره فاکتور در فرمت های مختلف را در اختیار شما قرار می دهد و گزینه پیش نمایش نیز همان طور که از نامش مشخص است، پیش نمایشی از فاکتور موجود را به شما نشان می دهد.

**توجه:** تب نمایش در این نرم افزار تنها در صورتی قابل استفاده است که پیش از آن، روی دکمه پیش نمایش کلیک کرده باشید.

#### تنظیمات

اگر می خواهید فاصله کادر فاکتور از لبه های کاغذ را کم و زیاد کنید، می توانید از بخش حاشیه ها در تب تنظیمات کمک بگیرید. همچنین در این بخش می توانید واحد پولی نمایش داده شده در فاکتور را نیز مشخص کنید و با فعال سازی یا غیرفعال سازی گزینه های ضرب خودکار ردیف ها و نمایش درصد در فاکتور، قابلیت ضرب خودکار تعداد کالا در مبلغ واحد و نمایش میزان درصد تخفیف و مالیات را فعال یا غیرفعال کنید.

ریال، تومان، دلار و یورو  
- ذخیره مشخصات کامل خریدار و فروشنده  
- ذخیره فاکتور در فرمت های مختلف نظیر BMP, PDF, JPG, GIF, RTF, HTML  
- پشتیبانی از قابلیت صدور فاکتور به فرمت اکسل  
- پشتیبانی از بخش انبار کالا به منظور صدور سریع فاکتور و محاسبه خودکار موجودی کالا  
- چاپ فاکتور در ۲ اندازه متفاوت A4 و A5  
- پشتیبانی از قابلیت نمایش لوگوی اختصاصی فروشگاه شما در بالای فاکتورها.

#### ایجاد فاکتور

همان طور که گفتیم ایجاد فاکتور با این نرم افزار بسیار ساده است. برای این منظور باید پس از نصب و اجرای آن به تب خانه - که به طور پیش فرض فعال است - بروید و در بخش میانی نرم افزار، کالاهای خود را همراه با جزئیاتی اعم از شرح، تعداد، فی، قیمت کل و ملاحظات وارد کنید. با هر بار فشار کلید اینتر به فیلدهای بعدی در هر ردیف منتقل خواهید شد و پس از اتمام فیلدهای ردیفی نیز یک ردیف جدید برای کالای بعدی ایجاد می شود.

همچنین در این بخش از بالا - سمت چپ نرم افزار می توانید نوع فاکتور را از میان سه حالت فاکتور خرید، فاکتور فروش و پیش فاکتور، انتخاب کرده و در نهایت نیز در بخش پایین صفحه توضیحات فاکتور، درصد تخفیف و مالیات و میزان عوارض را مشخص کنید.

**توجه:** برای انتخاب کالا از انبار نیز می توانید از گزینه های موجود در ریون بالای همین بخش به انبار مراجعه کرده و پس از جستجوی کالای مورد نظر خود طبق کد یا نام کالا، آن را به فاکتور اضافه کنید.

#### چاپ فاکتور

تب چاپ در ریون بالای نرم افزار امکانات مختلفی را برای چاپ و صدور فاکتور در فرمت های مختلف در اختیار شما قرار می دهد. با استفاده از گزینه چاپ در این بخش می توانید فاکتور مورد نظرتان را توسط چاپگر متصل به رایانه چاپ کنید. همچنین در بخش اندازه صفحه می توانید یکی از دو حالت موجود را برای اندازه

#### امیر عساری

همان طور که می دانید هر بازار بدون فروشنده و مشتری بازار نیست. فروشنده می تواند ارائه کننده یک کالا یا خدمات باشد و مشتری نیز خریدار کالا یا دریافت کننده خدمات. در این میان، هزینه خدمات یا کالای ردوبدل شده میان فروشنده و مشتری در فاکتور مربوط به آن معامله ثبت شده و در اختیار مشتری قرار می گیرد تا مبلغ درج شده در فاکتور را به فروشنده پرداخت کند. این روند انجام کار در تمامی مشاغل به وضوح مشاهده می شود و همین امر موجب می شود همه مشاغل کوچک و بزرگ به ابزاری برای ایجاد فاکتورهای خود نیاز داشته باشند. روش های سنتی استفاده از فاکتورهای کاغذی و تکمیل آنها با خودکار نیز چندان خوشایند نیست و کم کم جای خود را به استفاده از روش های نوینی همچون چاپ فاکتور با استفاده از رایانه داده است.

اگر شما هم صاحب یک کسب و کار هستید و دوست دارید به فاکتورهای صادره خود رنگ و لعابی ببخشید و روی موجودی انبار کالاها و فاکتورهای صادر شده تان کنترل بیشتری داشته باشید به پیشنهاد این هفته ما توجه ویژه کنید.

#### فاکتور برای فاکتورهای شما

نرم افزار پیشنهادی این هفته ما به شما فاکتور نام دارد. این نرم افزار، کاملاً رایگان با روش کار بسیار ساده از محصولات رایگان نرم افزاری محسن است که شما را قادر می سازد در محیطی کاملاً فارسی و در سریع ترین زمان ممکن، فاکتور کالا یا خدمات خود را طراحی و چاپ کنید و نسخه ای از آن را نیز روی رایانه خود ذخیره سازید.

روش کار با نرم افزار فاکتور بسیار ساده است، به طوری که چنانچه با نوشتن فاکتور به روش سنتی آشنا باشید، می توانید براحتی توسط این نرم افزار نیز فاکتورهای مورد نظرتان را ایجاد و چاپ کنید.

نرم افزار فوق امکانات خوبی دارد که برخی از آنها به اختصار عبارتند از:

- ایجاد فاکتور خرید، فروش و پیش فاکتور
- پشتیبانی از توضیحات فاکتور، تخفیف، مالیات و عوارض
- ضرب خودکار تعداد کالا در مبلغ واحد و محاسبه مبلغ کل فاکتور
- نمایش مبلغ کل به ۲ صورت حروف و اعداد
- ایجاد فاکتور در واحدهای پولی مختلف اعم از

## زبان انگلیسی با روبی



شما کمک می کند تا جملات را خوانده و در حین انجام فعالیت های خود با رایانه، با جملات و اصطلاحات جدیدی نیز آشنا شوید. به مرور که این جملات را می خوانید آنها را یاد می گیرید و در حافظه شما ماندگار می شود و در نهایت نیز پس از گذشت چند ماه از نصب نرم افزار، مشاهده می کنید که تعداد زیادی جمله، اصطلاح و ضرب المثل جدید را یاد گرفته اید!

نرم افزار فوق علاوه بر این قابلیت، امکانات دیگری نیز دارد که عبارت است از:

- پشتیبانی از قابلیت اضافه، ویرایش و حذف جملات جدید توسط کاربران
- قابلیت تنظیم نمایش جملات موجود در بانک اطلاعاتی برنامه و جملات کاربری با فقط جملات کاربر
- نمایش ساعت و تاریخ هجری شمسی
- پشتیبانی از قابلیت تنظیم بازه های زمانی دلخواه و تغییر فونت متن فارسی و انگلیسی
- پخش تلفظ جملات انگلیسی (تلفظ جملات توسط ربات صورت می گیرد و چندان مناسب نیست)

آموزشگاه ها، نمایشگاه ها، نیازمندی های روزنامه، رادیو و تلویزیون، سایت های اینترنتی و... از جمله جاهایی است که در تمام آنها آگهی های تبلیغاتی آموزش زبان انگلیسی به چشم می خورد. هر کدام از این آگهی ها نیز شیوه ای را برای آموزش زبان انتخاب کرده اند؛ برخی از آنها آموزش مکالمه حضوری، برخی دیگر استفاده از نرم افزارهای آموزشی، بعضی مشاهده فیلم و بعضی دیگر نیز روش های نوینی را که خودشان ابداع کرده اند، به شما پیشنهاد می کنند. باتوجه به تبلیغات فراگیر این فعالیت و محبوبیت آن در میان کاربران، ما هم تصمیم گرفتیم این هفته آموزش زبان را به کلیک بیاوریم! اما هدف ما نه تنها کسب درآمد نیست بلکه می خواهیم نرم افزاری را به شما معرفی کنیم که توسط یک ایرانی، طراحی شده و به صورت کاملاً رایگان در اختیار عموم کاربران قرار گرفته است.

نرم افزار روبی، برنامه ای با محیط کاربری زیبا و جذاب است که با روشی کاملاً ابتدایی اما جدید، جملات روزمره، اصطلاحات و ضرب المثل های انگلیسی را به شما آموزش می دهد. روش کاری این نرم افزار به این شکل است که در بازه های زمانی مشخص شده از جانب شما، جملاتی را به دو زبان فارسی و انگلیسی روی صفحه نمایش نشان می دهد. این روش به

- پشتیبانی از قابلیت افزودن جملات دلخواه به فهرست مورد علاقه ها
- اجرای خودکار نرم افزار همزمان با شروع ویندوز
- نرم افزار روبی حجمی کمتر از ۵ مگابایت را به خود اختصاص داده است و می توانید آخرین نسخه آن را به صورت صد درصد رایگان از این لینک دانلود کنید:

<http://mbnsoft.ir/downloads/rubi.zip>

### سلامت شما در خطر است!



#### الهام اندرابی

در اکثر نقاط جهان یکی از بحث‌هایی که هر روزه مطرح می‌شود، استفاده از تلفن‌های همراه و تاثیر آن روی سلامت کاربران است؛ زیرا تلفن‌های همراه برای برقراری تماس‌ها از امواج الکترومغناطیسی استفاده می‌کند. به گفته متخصصان، این امواج می‌تواند تاثیر مخربی بر سلامت افراد داشته باشد. البته کار با این امواج تنها مختص به موبایل‌ها نیست، بلکه تمامی سیستم‌های دیجیتال بی‌سیم دیگر نیز با استفاده از همین امواج کار جابه‌جایی اطلاعات را انجام می‌دهند.

به همین خاطر گروه WHO موج‌های مختلف را بر اساس تاثیراتشان روی افراد مختلف طبقه‌بندی کرده است. طبق این درجه‌بندی، موج‌های الکترومغناطیسی که در موبایل استفاده می‌شوند، جزو گروه B است؛ به بیان دیگر، استفاده از موج‌هایی که در این گروه قرار دارد، می‌تواند موجب بیماری‌های مختلفی برای کاربران شود. اگر شما هم جزو کاربران موبایل هستید، بد نیست با بعضی از این عوارض آشنا شوید.

#### امواج رادیویی جذب شده

امواج رادیویی که توسط موبایل‌ها دریافت یا ارسال می‌شود، معادل ۲ وات انرژی به همراه دارد که بخشی از این امواج توسط ذهن شما جذب می‌شود. این در حالی است که تکنولوژی‌های دیجیتال دیگر مانند CDMA2000 و D-AMPS به انرژی کمتری برای برقراری تماس نیاز دارد. انرژی لازم برای این کار چیزی حدود یک وات است. این که هر موبایلی با چه مقدار انرژی تماس‌ها را برقراری کند، توسط یک سری از استانداردهای از پیش تعریف شده تعیین می‌شود. این انرژی، عدد ثابتی نیست و برای کشورهای مختلف مقدار متفاوتی را شامل می‌شود. در حقیقت بخشی از این انرژی از طریق دکل‌های مختلف تامین می‌شود، پس لازم است موبایل‌ها با پایه‌های ارسال امواج رادیویی به طور دائم در ارتباط باشد تا بتواند کیفیت فرکانس‌های جابه‌جا شده را کنترل کند. در نتیجه این بررسی، اگر طول موج مورد نظر دارای کیفیتی کمتر از سطح استاندارد بود، طول موج را تقویت و در غیر این صورت آن را ضعیف‌تر از قبل می‌کنند، تا این موج بدون بروز هیچ مشکلی بتواند به آسانی جابه‌جا شود. مثلا اگر داخل ساختمان یا ماشین باشید، فرکانس ارسالی به موبایل‌تان باید تقویت شود تا بتوانید تماس برقرار کنید و اگر در حین مکالمه یکباره به فضای آزاد نقل مکان کردید، باید این فرکانس ضعیف‌تر شده ارسال شود. SAR یا همان Specific absorption rate در حقیقت فرکانسی است که توسط ذهن شما جذب می‌شود.

مقدار فرکانس در کشورهای مختلف، متفاوت است. مثلا در آمریکا فرکانس مورد نظر چیزی معادل ۱/۶ W/kg در نظر گرفته شده و در اروپا این فرکانس معادل با ۲ W/kg

طراحی شده است. در عمل اندازه SAR با رسایی صدای جا به جا شده از طریق امواج ارتباط مستقیم دارد، پس هر قدر SAR بزرگ تر باشد، صدایی با کیفیت‌تر به گوش شما می‌رسد و هر قدر این اندازه کمتر باشد، صدایی که شما می‌شنوید، ضعیف‌تر خواهد بود.

کنار موارد ذکر شده یکی دیگر از عوارض استفاده از موبایل‌ها، تولید گرمای ناشی از دی‌الکتریک شدن مولکول‌ها در داخل این گجت است. در این حالت یک سری میدان‌های الکترومغناطیسی ایجاد می‌شود و بر اثر چرخش مولکول‌های قطبی، گرمای بسیار زیادی به وجود می‌آید. برای مثال اگر شما با تلفن همراهتان صحبت می‌کنید، همین گرمای تولید شده ناشی از جنبش مولکول‌ها روی مغزتان اثر کرده و در نتیجه آن دمای سرتان بیشتر خواهد شد. البته ممکن است شما این تفاوت را چندان احساس نکنید.

در نتیجه بالا رفتن دمای مغزتان، جریان خون در آن ناحیه از بدنتان نیز بیشتر خواهد شد. هنگامی که این پروسه کوتاه‌مدت باشد، نتایج حاصل از این افزایش دما، چندان زیاد نخواهد بود؛ ولی در غیر این صورت می‌تواند عوارض بسیار بد دیگری همراه داشته باشد.

از عوارض دیگر استفاده از موج‌های الکترومغناطیسی تاثیرات غیر گرمایی این موج‌ها یا همان Non-thermal است. برخی بر این باورند که این عوارض در حقیقت همان تاثیرات سلولی ناشی از بالا رفتن درجه حرارت است که موجب افزایش استرس در بدن شما می‌شود.

در حالی که برخی محققان بر این باورند که استرس ایجاد شده ارتباطی به بالا رفتن درجه حرارت بدن ندارد و جابه‌جایی سیگنال‌ها فقط باعث تولید این بیماری‌ها در بدن می‌شود، ELF یا همان موج‌ها با طول فرکانس پایین و RF یا همان امواج رادیویی هر دو می‌تواند از دلایل بروز این قبیل بیماری‌ها باشد. یکی دیگر از عوارض استفاده از تلفن همراه تاثیراتی است که این ابزار



روی قدرت درک شما به عنوان کاربر می‌گذارد. RFRها در حقیقت موج‌هایی است که می‌تواند باعث بروز این تاثیرات باشد. به همین منظور یک سری تحقیقات انجام گرفته که طی آنها ۲ فرد مختلف مورد بررسی قرار گرفتند. نفر اول یکی از کاربران موبایل بود یعنی در معرض امواج رادیویی بود. نفر دوم نیز تا به حال از موبایل استفاده نکرده، در نتیجه تا به حال به هیچ عنوان تحت اثر این موج‌ها قرار نگرفته بود. بر اساس نتایج به دست آمده، ذهن فردی که ذهنش تحت تاثیر موج‌های رادیویی قرار گرفته، بسیار کندتر از ذهن شخص دیگر به حوداتی که در محیط اطرافش اتفاق می‌افتد، پاسخ می‌دهد. علاوه بر این، هر قدر ذهن شما بیشتر در معرض این موج‌ها قرار گیرد، زمان بیشتری طول می‌کشد تا ذهن شما در برابر حوادث اطرافش عکس‌العمل نشان دهد. مثلا اگر شما جزو افراد راست دست باشید و به صورت مداوم از موج‌های رادیویی استفاده کنید، قسمت چپ ذهن‌تان کندتر از قبل برایتان کارهای مورد نظرتان را انجام خواهد داد.

یکی دیگر از موضوعات مورد بحث در این زمینه که باعث بروز بیماری‌هایی در افراد مختلف می‌شود، دکل‌های نصب شده‌ای است که امواج رادیویی را جابه‌جا می‌کند. در حقیقت این دکل‌ها به عنوان آنتن‌هایی برای ارسال یا دریافت موج‌های RF عمل می‌کنند. Sector یکی از مدل‌های این آنتن‌هاست که حدود ۱۲۰ درجه در سطح افق و ۵+ درجه در سطح قائم را پوشش می‌دهد. طی تحقیقات انجام گرفته عده زیادی از افرادی که اطراف این دکل‌ها زندگی می‌کنند، دچار عوارض ناشی از این امواج شده‌اند.

منبع: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)



# فناوری‌های بزرگ داده محور

محمد رضا قربانی

شرکت‌ها روز به روز داده‌های بیشتری را ذخیره می‌کنند تا از جایگاه بهتری برخوردار شوند. داده‌های بزرگ این روزها در مرکز توجه شرکت‌ها قرار دارد. فناوری منبع‌باز را می‌توان به‌عنوان قلب تپنده این فناوری نوین شناخت.

## آپاچی هادوپ

هادوپ بستر نرم‌افزاری منبع‌بازی است که برای نرم‌افزارهای توزیع‌شده داده محور طراحی شده است. این بستر توسط Doug Cutting توسعه یافت تا بتواند در موتور جستجوی منبع‌باز Nutch کار کند. برای بهره‌گیری از سیستم پردازش چند ماشینه بستر سخت‌افزاری Nutch، کاتینگ از سیستم فایل توزیع‌شده و تکنیک کاهش نگاهت استفاده کرد که با کمک هم‌دیگر هادوپ را تشکیل دادند. هادوپ نام فایل اسباب‌بازی پسر او است. از طریق کاهش نگاهت، هادوپ داده‌های بزرگ را در تکه‌های کوچک‌تر و در گره‌های شبکه قرار می‌دهد. این فناوری هم‌اکنون به‌عنوان محبوب‌ترین واسط ذخیره‌سازی داده‌های بزرگ ساخت‌یافته، نیمه‌ساخت‌یافته و بدو ساختار استفاده می‌شود. هادوپ تحت مجوز آپاچی ۲/۰ منتشر شده است.

## R

زبان برنامه‌نویسی منبع‌باز R برای محاسبات آماری و تصویری طراحی شده است. این زبان سال ۱۹۹۳، توسط راس ایهاکا و رابرت جنتلمن در دانشگاه آکلند نیوزیلند طراحی و سرعت به یک زبان لازم در تحلیل‌های آماری بدل شد. این زبان را شرکتی به نام Revolution Analytics پشتیبانی می‌کند و خدمات و مدل‌های پشتیبانی شبیه سرویس‌های رد هت در لینوکس را ارائه می‌کند. زبان برنامه‌نویسی R تحت مجوز GNU GPL منتشر شده است.

## Cascading

کسکیدینگ نام لایه انتزاعی منبع‌بازی است که برای

## Scribe

اسکرایب، سروری است که سال ۲۰۰۸ توسط فیس‌بوک منتشر شده است. این سرور برای جمع‌آوری فایل‌های گزارش به‌صورت همزمان از تعداد زیادی سرور طراحی شده است. دلیل طراحی این سرور، قابلیت همخوانی با گسترش‌پذیری سرورهای فیس‌بوک بود. این سرور می‌تواند روزانه ده‌ها میلیارد پیام را مدیریت کند. این سرور توسط مجوز آپاچی ۲/۰ منتشر شده است.

## ElasticSearch

شای بنون، الاستیک سرچ را تحت مجوز آپاچی منتشر کرده است. این نرم‌افزار جستجو که کاملاً مبتنی بر REST است، می‌تواند بدون پیگیری خاصی، به‌صورت لحظه‌ای جواب‌های جستجو را بیاورد. شرکت‌های زیادی از جمله موزیلا و StumbleUpon از الاستیک سرچ استفاده می‌کنند.

## Apache HBase

اچ‌بیس که به زبان جاوا نوشته شده، مدلی از BigTable گوگل است. این دیتابیس توزیع‌شده غیر رابطه‌ای ستونی می‌تواند روی سیستم فایل هادوپ اجرا شود. ذخیره و بازیابی بدون خطا و دسترسی به تعداد زیادی از داده‌های اسپارس از جمله قابلیت‌های این دیتابیس است. اچ‌بیس یکی از چند مدل انبارهای داده NoSQL است که طی سال‌های اخیر توسعه یافته است. سال ۲۰۱۰، گوگل از اچ‌بیس برای سرویس پیغام‌دهی خود استفاده کرد.

## Apache Cassandra

یک انبار داده NoSQL دیگر، کاساندریا که سیستم مدیریت دیتابیس توزیع‌شده است توسط فیس‌بوک منتشر شده تا سیستم جستجو در Inbox هایش را پشتیبانی کند. هر چند سال ۲۰۱۰ کاساندریا جای خود را به اچ‌بیس داد اما هنوز شرکت‌هایی از جمله نت‌فلیکس از این دیتابیس استفاده می‌کنند.

## MongoDB

مانگودبی نیز یکی دیگر از انبارهای داده NoSQL است. این دیتابیس اطلاعات را شبیه اسناد JSON در خود ذخیره می‌کند. شرکت‌های بزرگی همچون MTV، Craigslist، Disney، New York Times و Etsy از مانگو استفاده می‌کنند.

هادوپ نوشته شده است. این بستر به کاربران اجازه می‌دهد جریان‌های کاری پردازش داده را با کمک زبان‌های مبتنی بر JVM در کلاسترهای هادوپ اجرا کنند. Cascading برای پنهان کردن پیچیدگی تکنیک کاهش نگاهت طراحی شده است. این بستر را کریس ونسل طراحی کرده است. از کسکیدینگ برای یافتن مخاطب‌های تبلیغاتی، تحلیل فایل‌های گزارش، بیوانفورماتیک، یادگیری ماشین، تحلیل‌های پیش‌بینی و وب‌ماینینگ استفاده می‌شود. شرکت Concurrent نیز پشتیبان این بستر است. شرکت‌های توییتر و Etsy از بزرگ‌ترین شرکت‌هایی به‌شمار می‌روند که از این فناوری منتشر شده تحت مجوز GNU GPL استفاده می‌کنند.

# مینت هم تولیدکننده سخت‌افزار شد



با همکاری شرکت CompuLab، لینوکس مینت از این به بعد به‌صورت سخت‌افزاری نیز عرضه می‌شود. این دستگاه که مینت‌باکس نام دارد، کوچک، بی‌صدا و مجهز است.

## درباره کامپیولب

شرکت کامپیولب بیش از ۱۵ سال است که در زمینه تولید رایانه‌های embedded فعالیت می‌کند. دستگاه‌های تولیدی مینت باکس دارای ۲ سال ضمانت بوده و کیفیت قطعات به‌کار رفته در آنها نیز تضمین شده است. وب‌سایت لینوکس مینت در این باره بلاگی را منتشر کرده است:

رابطه شرکت ما و کامپیولب بسیار عالی است. سخت‌افزار به‌کار رفته در دستگاه و فرم آن مثال‌زدنی است. لینوکس مینت مختص این دستگاه تولید شده و از یکپارچگی مناسبی برخوردار است. ۱۰ درصد درآمد حاصل از فروش این محصولات به حساب لینوکس مینت واریز می‌شود.

مینت‌باکس را می‌توان یکی از فشرده‌ترین رایانه‌های موجود در بازار به‌شمار آورد. بدنه یکپارچه فلزی آن به‌عنوان هیئت‌سینک گرمایی عمل می‌کند. هر چند جنس فلزی باعث می‌شود مینت‌باکس از دیگر دستگاه‌های مشابه سنگین‌تر باشد، اما طراحی و مهندسی فوق‌العاده، آن را از دیگر دستگاه‌ها متمایز می‌کند. بجز صدای هارد دیسک ۲۵۰ گیگابایتی داخلی این دستگاه، مینت‌باکس کاملاً بی‌صداست.

یکی دیگر از قابلیت‌های مینت‌باکس، باز کردن و دسترسی به قطعات داخلی آن است. هم رم و هم دیسک سخت از طریق باز کردن زیر دستگاه قابل دسترسی بوده و تنها به یک پیچ‌گوشتی برای باز کردن آن نیاز است.

مصرف برق اندک این دستگاه (۱۷ - ۸ وات در مدل بیسیک و ۲۴ - ۹ وات در مدل حرفه‌ای) باعث می‌شود این دستگاه برای شرکت‌ها، هتل‌ها و کافی‌نت‌ها بسیار جذاب باشد، زیرا می‌تواند درون دیوار جاساز شود و صدای اندکی داشته باشد و از هر چیز دیگر مهم‌تر، مصرف پایین تری داشته باشد.

## جمله‌های ویژه سه‌بعدی و شتاب‌دهنده گرافیک

کامپیولب در پروژه مینت‌باکس همکاری کامل داشته و از این رو، نسخه مخصوص این دستگاه‌ها توسط لینوکس مینت توسعه یافته است که می‌تواند با XMBC، MATE1.2 و MINT12 را با قابلیت‌های کامل سخت‌افزاری تطبیق دهد. تمام قابلیت‌های سخت‌افزاری و جلوه‌های سه‌بعدی لینوکس مینت ۱۳ در مینت‌باکس پشتیبانی می‌شود و حتی نیازی به نصب درایورها هم نیست. همچنین خروجی صدا از طریق HDMI و پخش ویدئوی HD از طریق این دستگاه ممکن است. برای کسب اطلاع بیشتر به نشانی زیر بروید:

<http://www.fit-pc.com/web/purchase/order-direct-mintbox/>

۲ پورت eSata  
۲ سوکت mini-PCIe و یک سوکت mSATA  
و پورت سریال RS232  
دستگاه مینت‌باکس در ۲ مدل تولید شده است. مینت‌باکس Basic که قیمت آن ۴۷۶ دلار برآورد شده، دارای مشخصات سخت‌افزاری زیر است:  
هارد ۲۵۰ گیگابایتی، پردازنده APU GT40N (یک گیگاهرتز دو هسته‌ای + رادئون HD6290)، ۴ گیگابایت رم و بدنه مسطح فلزی  
دستگاه مینت‌باکس Pro نوع گران‌تر و قوی‌تر آن است که به قیمت ۵۴۹ دلار عرضه خواهد شد و پردازنده قوی‌تر، ۸ گیگابایت رم و بدنه فلزی راه‌راه (برای خنک کردن بهتر) از مشخصات سخت‌افزاری آن است.

این دستگاه از یک جعبه دی‌وی‌دی نیز کوچک‌تر است. از همه مهم‌تر می‌توان به قابلیت‌های اتصال این دستگاه اشاره کرد. ۸ پورت یواس‌بی، ۴ پورت در جلو و ۴ پورت در عقب (که ۲ پورت آن مجهز به فناوری USB 3.0 است)، شبکه اینترنت، وای‌فای و بلوتوث و پورت HDMI با آداپتور DVI باعث می‌شود این دستگاه را به هر شبکه و دستگاه دیگری متصل کرد.

از دیگر قابلیت‌های این دستگاه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

پورت دو سر HDMI  
خروجی صدای دیجیتال S/PDIF و Analog 2.0 (ورودی و خروجی)  
شبکه گیگابیت

# Windows

ویندوز

## IE9 همه چیز را نگه می‌دارد

هیچ ردپایی حذف نمی‌شود مگر خودتان بخواهید

محمدسعید نمازی

در این شماره کمی از روال مباحث Internet Options فاصله گرفته و به معرفی و چگونگی استفاده از برخی ابزارهای کاربردی IE9 می‌پردازیم.

از زمانی که امکان گشودن Tabهای مختلف در یک پنجره IE فراهم شده، بسیاری از کاربران تمامی وبسایت‌های مورد نیازشان را در یک پنجره باز می‌کنند. حال اگر این پنجره ناخواسته یا به اشتباه بسته شود، ممکن است نتیجه چند ساعت وب‌گردی و جستجو در وبسایت‌های اینترنتی به یکباره از بین برود. همان‌طور که در گذشته در قالب مباحث دیگر عنوان شد، چند راهکار برای ثبت نشانی وبسایت‌هایی که به آنها مراجعه می‌شود، وجود دارد که شاید سخت‌ترین آنها ذخیره (Save) کردن آن باشد! Pin کردن وبسایت‌هایی که بسیار با آنها سروکار دارید در نوار ابزار و منوی استارت راهکار دیگری است که فقط می‌توانید از طریق IE9 و در ویندوز ۷ یا نسخه R2 ویندوز ۲۰۰۸ سرور به آن دسترسی داشته باشید. اما برای حفظ نشانی وبسایت‌هایی که به آنها مراجعه می‌کنید، راه‌حل‌های بهتری هم وجود دارد.

برای ثبت نشانی یک وبسایت، پس از این‌که آن را باز کردید، کلید ترکیبی Ctrl+D را بفشارید. در کادر Add to Favorites نام وبسایت درج شده که می‌توانید به دلخواه آن را تغییر دهید. در قسمت Create in نیز می‌توانید قسمت یا پوشه‌ای را که می‌خواهید وبسایت به آن اضافه شود، انتخاب کنید. برای این‌که آیکن وبسایت مورد نظر در نوار Favoritesها مشاهده شود، باید در قسمت Create in, Favorites bar را به عنوان محل ذخیره‌سازی برگزینید.

همچنین می‌توانید با کلیک روی دکمه New folder، پوشه‌ای در قسمت Favorites ایجاد کرده و وبسایت‌هایی با موضوع یکسان را در آن قرار دهید. فراموش نکنید که به صورت پیشفرض نوار Favoriteها در IE9 غیرفعال است. برای فعال کردن آن می‌توانید با کلیک راست در قسمتی از فضای خالی بالای پنجره IE9 گزینه Favorites bar را در حالت انتخاب قرار دهید.

برای مشاهده وبسایت‌های اضافه شده به قسمت Favorites دو راه وجود دارد؛ اول آن‌که کلید Alt کیبورد را بفشارید تا نوار ابزار در بالای پنجره IE9 ظاهر شود. پس از آن می‌توانید از منوی کشویی Favorites فهرست تمامی وبسایت‌های Add شده و پوشه‌هایی را که ایجاد کرده‌اید مشاهده کنید.

راه‌حل بهتر و ساده‌تر استفاده از پنل Favorites است. روی آیکن ستاره در سمت راست و بالای پنجره IE9 کلیک کنید تا پنل مربوط باز شود. برگه Favorites حاوی فهرست تمامی وبسایت‌ها و فولدرهایی است که به سایت‌های مورده‌علاقه‌تان افزوده‌اید.

اگر روی فلشی که در کنار دکمه Add to favorites قرار دارد کلیک کنید، چند گزینه در اختیارتان قرار می‌گیرد. فرض کنید در یک

سطح: مبتدی

پنجره IE9 تعداد زیادی تب باز کرده‌اید و می‌خواهید موقتا پنجره را ببندید؛ برای اضافه کردن تمامی تب‌های جاری به قسمت Favorites کافی است گزینه Add current tabs to favorites را انتخاب و نام و محل ذخیره‌سازی را تعیین کنید تا یک پوشه حاوی نشانی تمامی وبسایت‌های جاری برایتان ایجاد شود. گزینه دیگر Import and Export است که توضیح آن در شماره‌های گذشته ارائه شده است. از طریق این گزینه و Wizard مربوط به آن می‌توانید از فهرست وبسایت‌های مورده‌علاقه‌تان نسخه خروجی بگیرید و روی سیستم دیگر Import کنید.

اگر قصد دسته‌بندی وبسایت‌های مورد علاقه‌تان را دارید، گزینه Organize favorites را انتخاب کنید. در پنجره‌ای که باز می‌شود، می‌توانید پوشه اضافه یا حذف کرده و وبسایت‌های موجود در فهرست را دسته‌بندی کنید.

### IE9 همه چیز را نگه می‌دارد

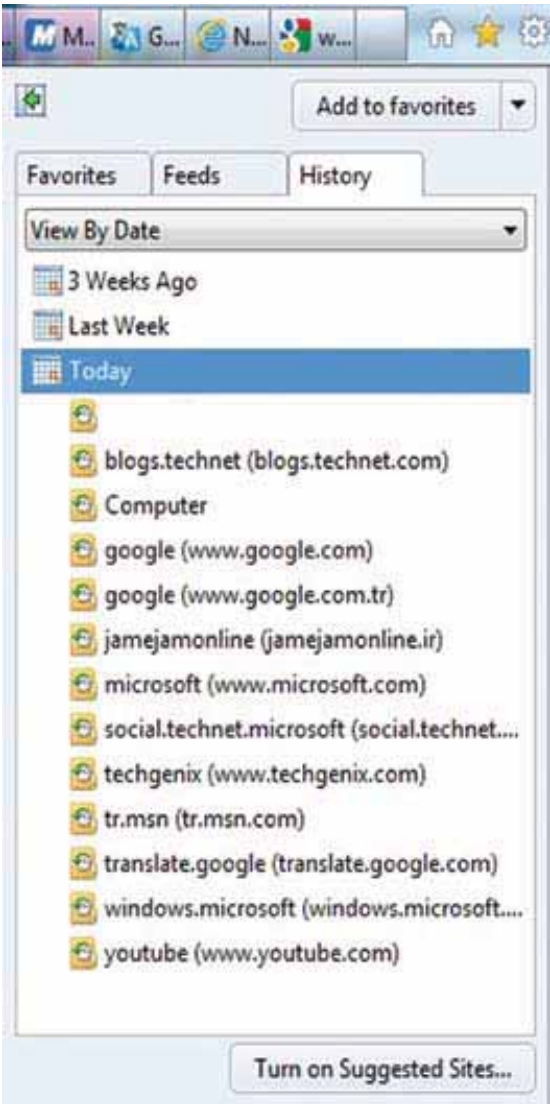
ابزار دیگری که شاید همیشه آن را نادیده یا دست‌کم گرفته باشید، History اینترنت اکسپلورر است. همان‌طور که پیش از این عنوان شد، برای تعیین کردن مدت زمان نگهداری تاریخچه IE باید از پنجره Internet Options و برگه Generals روی دکمه Settings در قسمت Browsing history کلیک کرده و مقدار موردنظران را در مقابل Days to keep pages in history وارد کنید. این مقدار که به صورت پیشفرض ۲۰ در نظر گرفته شده، بر حسب روز تعیین می‌شود و حداکثر می‌تواند ۹۹۹ باشد! پس از آن، نشانی تمامی وبسایت‌هایی که به آنها مراجعه می‌کنید، در History اینترنت اکسپلورر باقی می‌ماند.

برای مشاهده فهرست سایت‌های مشاهده‌شده، روی آیکن ستاره در سمت راست و بالای IE9 کلیک کنید و برگه History را برگزینید. به صورت پیشفرض، دسته‌بندی نشانی وبسایت‌ها به صورت روزانه، هفتگی و... است و تمامی وبسایت‌هایی که در روز جاری با آنها سروکار داشته‌اید، در قسمت Today فهرست شده‌اند. اما می‌توانید به طرق دیگری نیز آنها را دسته‌بندی کنید. اگر زمانی را که به وبسایت مورد نظرتان سر زده‌اید به خاطر ندارید، از منوی کشویی بالای این برگه گزینه View by site را انتخاب کنید تا تمامی وبسایت‌های مشاهده شده به ترتیب حروف الفبا برایتان فهرست شود. همچنین می‌توانید با انتخاب گزینه Search history، در میان فهرست وبسایت‌ها به دنبال گزینه مورد نظرتان بگردید یا با انتخاب گزینه View by order visited today فهرست موجود را براساس ترتیب زمان مشاهده وبسایت‌ها مرتب کنید.

کاربردی‌ترین گزینه، View by most visited است. در این صورت در قسمت History سایت‌هایی که اغلب با آنها سروکار دارید برایتان فهرست می‌شود که به صورت خودکار و برحسب نوع عملکرد شما به روز خواهد شد.

### از آخرین تغییرات یک وبسایت مطلع شوید

برای اطلاع از محتوای جدید اضافه‌شده به یک وبسایت - مثلا یک وبسایت خبری - چه کار می‌کنید؟ هر بار به آن سر می‌زنید؟ راه‌حل ساده‌تر Feed کردن آن وبسایت در IE9 است. البته به این شرط که وبسایت موردنظر RSS داشته باشد. وبسایت را باز کنید و به دنبال آیکن RSS بگردید، پس از کلیک روی آن، صفحه مربوط به RSS باز می‌شود که در کادر بالای آن عبارت Subscribe to this feed قابل مشاهده است.



با کلیک روی این عبارت پنجره‌ای به همین نام باز می‌شود که در آن از شما یک نام و محل ذخیره Feed خواسته می‌شود که به صورت پیشفرض پوشه Feeds است. شما می‌توانید با ایجاد پوشه‌های مختلف، Feedهای خود را دسته‌بندی کنید. اگر گزینه Add to favorites bar را در حالت انتخاب قرار دهید، Feed موردنظران در نوار Favoriteها در بالای IE9 نیز قابل مشاهده خواهد بود. البته به شرط آن‌که نوار مذکور را پیش از این فعال کرده باشید.



برای مشاهده پنل Feeds، کافی است روی آیکن ستاره در سمت راست و بالای IE9 کلیک کنید و به برگه‌ای با همین نام بروید. در این قسمت نام تمامی Feedها قابل مشاهده است. اگر ماوس را روی هر یک از نام‌ها نگه دارید، آیکن Refresh مقابل آن ظاهر می‌شود که می‌توانید از آن برای به‌روزرسانی Feed موردنظر استفاده کنید.

منبع: <http://windows.microsoft.com>





## آمیزه‌های از شرق و غرب

یک ارائه خوب دیگر از کپکام

عنوان بازی: Dragon's Dogma

پلتفرم: PS3 ، Xbox360

ناشر: Capcom

سازنده: Cacom

سبک: اکشن / نقش آفرینی

امتیاز: ۷/۵

غیرقابل بازی دیالوگ‌های زیادی دارند که اگر هوش مصنوعی و نحوه چیدمان مراحل مانند یک مانع مزاحم عمل نمی‌کرد، می‌توانستیم عمق اسکاایم را شاهد باشیم. افکت‌ها و صداهای محیطی نیز بخوبی کار شده‌است، اما بخش تحسین برانگیز کار، موسیقی آن است که فوق‌العاده زیباست. این درخشش را می‌توان بیش از هر چیز در تم موسیقی آرام بازی دید. ملودی‌ها و وکال‌ها چنان استادانه کار شده‌است که بازیکن حتی اگر از بازی دلزده شده باشد، با خود می‌گوید: «من قهرمان این ماجرا هستم و آن را به انتها می‌رسانم!»

طراحی کاراکتر شکلی ابتدایی دارد. با وجود تمام امکانات به کار گرفته شده، به هیچ وجه با عنوانی به بزرگی «اثر توده‌ای» قابل مقایسه نیست. اما خوشبختانه هر طور که کاراکتر خود را بسازید، در بازی بخوبی رندر می‌شود و کاستی‌های آن به چشم نمی‌آید. دنیای بازی جزئیات کافی برای تأیید شدن دارد. از دویدن‌ها گرفته تا آویزان شدن از دشمنان غول پیکر، حس فرو رفتن در قالب یک قهرمان را القا می‌کند. ایرادهای تکنیکی اندکی مانند گسستگی

سیاوش شهبازی

بین فرهنگ غرب و شرق تفاوت‌های فاحشی وجود دارد که معمولاً تلاش برای ترکیب آنها به شکست می‌انجامد. بازی‌های ویدیویی نیز از این قاعده فرهنگی مستثنا نیست. بازی‌های نقش‌آفرینی با جاه‌طلبی و خیالپردازی‌ها عجین شده‌است، در حالی که نقش‌آفرینی‌های غربی تا حد ممکن به سمت خلق یک دنیای منطقی و باورپذیر حرکت می‌کند. شاید دلیل اصلی این که طرفداران نقش‌آفرینی‌های شرقی به عناوینی فانتزی علاقه‌مندند و طرفداران بازی‌های غربی، آنها را به یک سبک زندگی تبدیل می‌کنند نیز همین باشد. کپکام در تلاشی جاه‌طلبانه سعی کرده المان‌های نقش‌آفرینی شرقی، مانند اکشن سریع و احساسات انسانی را با موجودات فانتزی آنها ترکیب کند. نتیجه کار، شالوده‌ای است که با وجود اشتباهات فراوان تجربیاتی را نیز به همراه دارد. بازی، داستان قهرمانی با لقب «برخاسته» یا «قیام کرده» که با ظهور تهدیدآمیز یک اژدها، به نجات دنیا می‌شتابد. در ابتدای بازی شاهد هستیم که چگونه اژدها قلب قهرمان را از سینه درآورده و او را به مبارزه می‌طلبید. داستان بازی به شکلی توفانی شروع شده و هر چند سازندگان نتوانسته‌اند این صحنه‌ها را به استادی به تصویر بکشند، اما تأثیرش را بر مخاطب می‌گذارد. ماجرا نیز با حالتی کلیشه‌ای ادامه پیدا می‌کند و در لحظاتی خسته‌کننده و حتی عذاب‌آور می‌شود و در نهایت با یک بنگ بزرگ به پایان می‌رسد! در داستان روایت وجود دارد، اما به شکلی کاملاً فرمالیته و این اکشن بازی است که خوش می‌درخشد. صداگذاری کاراکترها بخوبی انجام شده‌است. شخصیت‌های

اخبار



به نظر می‌رسد استودیوی جنگالی «اینفینیتی وارد» (یکی از سازنده‌های سری بازی‌های ندای وظیفه) هم به سازندگان بازی برای نسل بعد پیوسته‌است. این موضوع را تازه‌ترین آگهی استخدام این استودیو بیان می‌کند؛ جذب متخصص در زمینه برنامه‌نویسی شبکه برای «ساخت یک بازی معرفی نشده برای نسل بعدی کنسول‌ها». فعلاً اطلاعات بیشتری در دسترس نیست فقط مشخص است که بازی بعدی برای نسل بعدی این استودیو هم باید بخش چندنفره خوبی داشته باشد.



دکتر ری مازیکا، مدیرعامل شرکت «بایور» اعلام کرد که سری بازی‌های «اثر جرمی» تمام شده‌است و این سری بازی‌ها نسخه بعدی هم خواهد داشت. وی اعلام کرد همچنان به انتشار بسته‌های الحاقی بیشتر برای اثر جرمی ۳ ادامه می‌دهند و برای این که دل تمام طرفداران این بازی را به دست بیاورند، در نظر دارند چالش‌های جدیدی را در این محتواها بگنجانند. وی ضمن عذرخواهی از برخی طرفداران بخصوص آنهایی که از پایان شماره سوم اصلاً راضی نبودند، از آنها خواست تیم سازنده را هم درک کنند.



یکی از سایت‌های فعال در زمینه بازی‌های رایانه‌ای چند ماه پیش شایعه‌ای مبنی بر ساخت بازی «همه ستارگان پلی‌استیشن» منتشر کرد که بعدها به حقیقت پیوست. حالا این سایت شایعه کرده است که بازی «کسلوانیا: ارباب سایه‌های ۲» در دست ساخت است. نتیجه گیری با خودتان!

همان‌طور که می‌دانید، عرضه بازی «بایوشاک: بیکران» تا سال ۲۰۱۳ به تأخیر افتاد. تیم بایوشاک بتازگی اعلام کرده است که به یک برنامه‌نویس شبکه نیاز دارد که با بخش چندنفره کنسول‌ها هم آشنا باشد. بر اساس این یافته‌ها به نظر می‌رسد سازندگان در پی اضافه کردن بخش چندنفره به بیکران هستند.



## تخت سلطنت و توطئه‌هایش

یک بازی دیگر بر اساس داستانی محبوب

عنوان بازی: Game of Thrones

پلتفرم: Xbox360، PS3، PC

تهیه‌کننده: Atlus

سازنده: Cyanide Studio

سبک: نقش‌آفرینی

امتیاز: ۶/۵

مجید رحمانی

بین تمام صنایع سرگرمی، دنیای کتاب از همه سرتر است. زمانی که زمانی فانتزی مثل هری پاتر، گرگ و میش، خاطرات خون‌آشام یا حتی همین نغمه‌ای از آتش و یخ را می‌خوانید تمام دنیای کتاب در ذهن شما ساخته می‌شود، که البته جذابیت آن تا حد زیادی به خلاقیت خودتان بستگی دارد. سازندگان فیلم‌های سینمایی ساخته شده بر اساس رمان‌های پرفروش نیز تلاش می‌کنند مجموعه‌ای از تصورات ذهنی هزاران نفر را در قاب تصویر بگنجانند و از خود نوآوری به خرج ندهند. در نتیجه فیلم‌ها نیز بلاک باستر می‌شوند. خوشبختانه بعد از

Witcher بازی سازان دریافته‌اند که می‌شود از روی رمان‌ها نیز بازی‌های خوبی ساخت. بازی و سریال «بازی پادشاهان» هر دو بر اساس رمانی به نام «نغمه‌ای از آتش و یخ» نوشته جورج ریچارد ریچارد مارتین ساخته شده است و اگرچه بازی نتوانسته موفقیت سریال را تکرار کند، اما به دید یک عنوان نقش‌آفرینی متوسط قابل قبول است. قصه «بازی پادشاهان» درباره ۲ شخصیت قابل بازی است که با تبعید از خانه و کاشانه شکنجه شده‌اند. موریس وست‌فورد وظیفه نگهداری از یک دیوار یخی باستانی در مقابل خطرات سوی دیگر آن را دارد و این در حالی است که کاراکتر دیگر که یک راهب است، بعد از مدت‌ها دوری از ریوراسپرینگ به آنجا بازگشته تا پدرش را به خاک بسپارد. در ابتدای قصه هر کاراکتر می‌توانید از بین ۳ کلاس موجود یکی را انتخاب کنید که تعیین‌کننده شیوه شما در مبارزات است. به جای زدن مداوم دکمه‌های حمله یا جاخالی دادن، ساختار مبارزات به گونه‌ای است که می‌توانید زمان را آهسته کنید سپس هدف‌ها را مشخص و

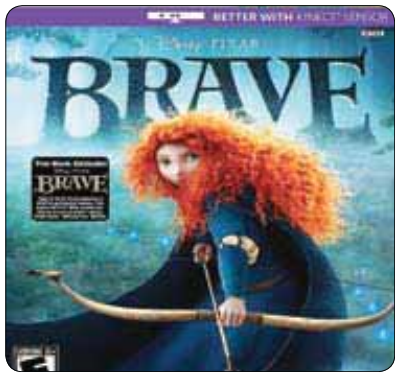
حمله کنید. سپس کاراکتر دستوره‌های حمله‌ای را که به او داده‌اید، بدون کم و کاستی اطاعت می‌کند. این واقعیت که زمان کاملاً متوقف نمی‌شود، کمی باعث تنش می‌شود؛ اما متأسفانه این ویژگی تمام انتظاری را که از یک واکنش سریع دارید، برآورده نمی‌کند و بعد از مدتی از انجام بازی، مبارزات کسل‌کننده می‌شود. اگر از آن دسته افرادی هستید که به روش ذهنی و اطلاعاتی در مبارزات علاقه‌مندید، احتمالاً با توقف حملات دشمنان و بررسی وضعیت کاراکتر در هر لحظه یا سر و کله زدن با درخت مهارت‌های وی، که انصافاً از نقاط قوت بازی محسوب می‌شود، لذت خواهید برد. فرقی ندارد برای پیدا کردن خائن همه جا را زیر و رو کنید یا همه تلاش‌تان را به کار گیرید تا خود را از مسیر درگیری دور کنید. به هر حال انجام ماموریت‌ها اغلب این احساس را به وجود می‌آورد که برای تاثیر گذاشتن در اتفاقات پیرامون خود، گاهی بیهوده تقلا کرده‌اید. بعد از این که زمان بگذرد و پیامدهای شوم اعمال گذشته نمایان شود، درمی‌یابید آن احساسی که از حسن‌نیت خود



## بازی هفته



اولین بازی‌ای که این هفته منتشر می‌شود، دنیای اسرارآمیز (The Secret World) نام دارد. دنیای اسرارآمیز یک بازی نقش‌آفرینی چندنفره کلان است و آخرین ساخته استودیوی فانکوم به حساب می‌آید که در کارنامه‌اش بازی‌هایی مثل آنارشی آنلاین و عصر کونان دیده می‌شود. معروف‌ترین بازی در این سبک جهان وار گرفت است که استودیوهای زیادی از جمله همین فانکوم در تلاش است به رقابت با این بازی بزرگ از شرکت بلیزارد بپردازد. دنیای اسرارآمیز به صورت انحصاری برای رایانه‌های شخصی منتشر می‌شود.



این روزها بازی‌های لگویی طرفداران خوبی برای خود دست و پا کرده است. از طرفی ابرقهرمان دوست‌داشتنی ما یعنی جناب بتمن هم دوران شلوغی را پشت سر می‌گذارد. بدیهی است که بتمن لگویی هم می‌تواند برای طرفداران آقای ب و هم طرفداران بازی‌های رایانه‌ای در این زمان رکود بازی نجات‌دهنده خوبی باشد. شماره دوم از بازی لگو بتمن این هفته برای همه کنسول‌ها منتشر می‌شود. بازی به نظر جذاب دیگری این هفته برای همه کنسول‌ها منتشر خواهد شد که «شجاع» نام دارد. این بازی یک تیراندازی ماجراجویی سوم شخص است که توسط کنترل‌های حرکتی (موو - کینکت) هدایت خواهد شد.



بازی‌های دیگری که این هفته منتشر می‌شود، عبارت است از: لشکر آهنی که آخرین ساخته استودیوی معروف ژاپنی یعنی (From Software) است که در کارنامه‌اش بازی‌هایی مثل دارک سولز و آر مورد کور ۵ دیده می‌شود. آنهایی که هنوز به کنسول دوست‌داشتنی DS وفادارند، این هفته می‌توانند یکی دیگر از بازی‌های سری پوکمون را با نام پیروزی تجربه کنند و بالاخره این هفته یک محتوای اضافه برای بازی فوق‌العاده «تمدن ۵» با نام «خدایان و پادشاهان» منتشر خواهد شد که امتحان آن اصلاً خالی از لطف نیست!

به آتش مجهز کند و شما در نقش یک رنجر با کمان خود جولان دهید! نبود یک ساحر، یعنی دسترسی نداشتن به احیای سلامت و در نهایت شکست. حال آن که تیمی متشکل از رنجرها، بسادگی در مقابل دشمنان قوی‌تر مغلوب می‌شود. بازی هنگام مبارزه با هیولاهای غول‌پیکر به اوج خود می‌رسد. در مبارزه با یک سایکلایس گزینه‌ای زیادی پیش رو دارید؛ اما بهترین راه، آویزان شدن از پای او (حالتی که در بازی سایه کالسوس دیده بودیم) و ضربه زدن است تا سقوط کند. یا با کمان چشمش را هدف بگیرید و او را دچار کوری موقت کنید. در هر صورت همکاری ۴ نفر برای موفقیت حیاتی است.

با این که موارد منفی کم نیست، اما هوش مصنوعی همراهان قابل تمجید است. آنها بموقع شما را یاری کرده یا حواس دشمنان را پرت می‌کنند تا شما حساب رئیس دسته را برسید و روحیه آنها را تضعیف کنید. یا در گرم‌گرم نبرد، با حس این که نزدیکشان هستید، یکی از دشمنان را از پشت گروگان گرفته، شما را تشویق به وارد آوردن ضربه نهایی می‌کنند. عقیده اژدها اصلاً با بازیکن شوخی ندارد و از این بابت می‌توان آن را با Dark Souls مقایسه کرد. اگر کمی پای خود را از مسیر مأموریت فراتر بگذارید، با انبوهی از دشمنان نیرومندتر طرف خواهید شد. از دیگر ایرادات بزرگ بازی نیز می‌توان به سیستم تلپورت آن اشاره کرد که برای سفرهای ناکارآمد، بهای گزافی را از بازیکن طلب می‌کند. بعدها می‌توانید پورتال‌هایی در مناطق مختلف دنیای بازی بیاید که به راحت‌تر شدن کار شما می‌انجامد. اما در نهایت، نمی‌توان بر این شگرد قدیمی بازی‌های نقش‌آفرینی ژاپنی برای کش‌دادن ماجرا و ساعت‌های بازی چشم پوشی کرد. کلام آخر این که عقیده اژدها بازی کاملی نیست؛ اما آنقدر ویژگی خاص برای ارائه دارد که آن را ارزشمند کند، عنوانی که سازندگان بعدها با درس گرفتن از آن شاهکار خواهند ساخت.

این که در خیلی از نقاط بازی درمی‌یابید تصمیم‌هایی که احساس می‌کنید خیلی انقلابی است، پشیزی نمی‌آرزد و نتیجه‌ای بر روند اتفاقات داستان ندارد، با این حال هنوز انگیزه‌های خوبی برای تجربه این بازی وجود دارد. کسانی که کتاب را خوانده باشند، از مشاهده دنیای فانتزی آن ذوق‌زده خواهند شد و سایر افراد نیز حداقل می‌توانند چند ساعتی در دنیای خیالی آن غوطه‌ور شوند.



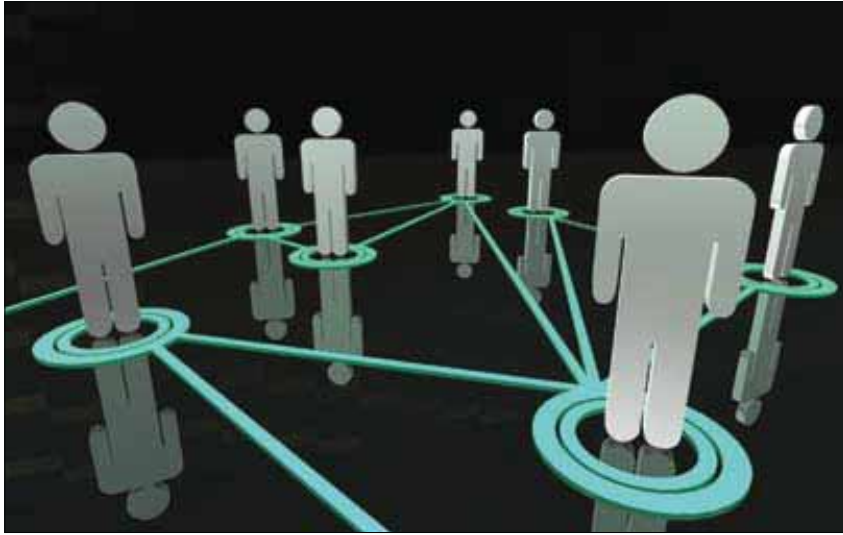
این همراهان را می‌توانید از پرتال‌هایی که در سراسر بازی گسترده شده‌اند، به استخدام دریاورید و عدم ارتقای آنها، بازیکن را تشویق می‌کند تا مرتب تیم خود را تغییر داده و ترکیبات متعددی را امتحان کند. یک سیستم سرچ کارآمد نیز برای جستجو و احضار شخصیت ایده‌آل شما وجود دارد، که ضامن موفقیت یا شکست در مبارزات است. یک مبارز می‌تواند جلوی دشمنان را بگیرد، یک ساحر تیرهای شما را

را در بازی تشکیل می‌دهند که نحوه چیدمان آنها در پیروزی بسیار حیاتی است. ۳ کلاس در دسترس وجود دارد که مبارز، گام‌زننده یا رنجر و ساحر آن را تشکیل می‌دهد. در کنار انتخاب پیشه خود، یکی از گروه‌ها را نیز از ابتدا خواهید ساخت که شما رادر پایان همراهی خواهد کرد. اما ۲ همراه دیگر را باید از میان گروه‌های متعددی انتخاب کنید که نه ارتقای مرتبه می‌یابند و نه چیزی بر توانایی‌های آنها اضافه می‌شود.

به عنوان یک شهروند خوب داشته‌اید تا چه اندازه پیهوده بوده است! اگر آنقدر همت داشته باشید تا فصل‌های ابتدایی بازی و گسیل شدن یک خروار اطلاعات به صورت یکجا و صدایشگی زمخت کاراکترها را تحمل کنید، «بازی پادشاهان» با برملا کردن اطلاعات جدید در مورد تاریخ وستروس (Westeros) و صحنه‌هایی بشدت دراماتیک با درجه سنی بزرگسالان از شما قدردانی می‌کند. حتی

کسانی که لنیستر اهل تارگارین را هم نمی‌شناسند، از به هم زدن نمایش‌های او احساس خرسندی خواهند کرد. «بازی پادشاهان» از گیم‌پلی مجذوب کننده و نمایش مناسب و برآزنده که بسیاری از بازی‌های نقش‌آفرینی خوب از آنها بهره می‌گیرند، نسبتاً بی‌نصیب مانده است. شاید گرافیک صرفاً برای این بازی مناسب به نظر برسد، اما صدایشگی و موسیقی در شأن و منزلت محبوبیت کتاب و سریال نیست و با





## شبکه ملی اطلاعات

### دوری از شبکه جهانی اینترنت، چرا، چگونه؟

اختصاص داده است. غیر از شرکت ارتباطات زیرساخت، سازمان فناوری اطلاعات در خصوص سیاستگذاری شبکه ملی اطلاعات، مدیریت آدرس‌های این شبکه و... فعالیت دارد. همچنین سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی نیز در خصوص تعرفه‌گذاری سرویس‌های این شبکه نسبت به حسن ارائه آنها نظارت خواهد داشت.

شبکه ملی اطلاعات چه مزایایی را برای کاربران عمومی و کاربران حقوقی و سازمان‌ها در بر خواهد داشت؟

این شبکه اهداف اصلی هر دو قشر را فراهم می‌سازد. کاربران این شبکه اعم از حقوقی یا عمومی نیاز دارند در فضایی امن و با سرعت و دسترسی مناسب با یکدیگر تبادل اطلاعات داشته باشند، همان‌طور که ملاحظه می‌کنید همان اهداف ایجاد شبکه ملی اطلاعات است. علاوه بر این که هزینه‌های دریافت خدماتشان نیز کاهش می‌یابد که این موضوع بر ضریب نفوذ استفاده‌کنندگان از این خدمات می‌افزاید و برای کاربران، سازمان‌ها و دستگاه‌های حقوقی حتی در جایگاه یک ارائه‌کننده خدمات ارزش افزوده بیشتری فراهم می‌کند.

به طور کلی این شبکه قادر است همه اطلاعات و سرویس‌های مورد نیاز کاربران را در اختیار آنها قرار دهد.

آیا با اینترنت ملی، دسترسی به شبکه اینترنت جهانی قطع می‌شود؟

تعاملات و تبادلات بین‌المللی چه در سطح کاربر خانگی تا بالاترین سطح حقوقی و حقیقی اقتضا می‌کند به شبکه اینترنت جهانی متصل باشیم. چه بسا می‌توانیم با افزایش و غنی‌سازی محتوای سایت‌های داخلی ارائه‌کننده فرهنگ برتر اسلامی برای جهانیان باشیم. اتصال به اینترنت یکی از خدماتی است که در شبکه ملی اطلاعات ارائه می‌شود.

یعنی به هیچ‌وجه قطع ارتباط با اینترنت جهانی مطرح نیست و مطرح نخواهد شد؟

خیر، به هیچ وجه.

در سیستم‌های فیلترینگ اغلب فهرست‌های

میدان جنگ از مرزهای خاکی ما عبور نمی‌کند و برای حمله و نفوذ به کشور نیز منتظر نمی‌ماند تا هوا تاریک شود!

در شرایط کنونی جنگ میان کشورها به جنگ در دنیای سایبر تبدیل شده است. در این نوع جنگ، آن چیزی که باید تصرف شود اطلاعات است. برای دسترسی به اطلاعات نیز راه‌ها و روش‌های بسیاری وجود دارد که هر کشوری باید برای حفاظت از اطلاعات خود این راه‌ها را ببندد تا دشمن نتواند براحتی در این جنگ پیروز شود.

همان‌طور که می‌دانید تا چند سال قبل، اطلاعات بسیاری از سازمان‌ها، وزارتخانه‌ها، شرکت‌ها و حتی اشخاص، در مراکز داده مستقر در کشورهای دیگر اعم از آمریکا، کانادا، آلمان و... ذخیره می‌شد که انجام این کار مشابه آن است که شما هنگام جنگ در سنگر و خاکریز خودتان مخفی شوید، اما دشمن همه این مکان‌ها را با دوربین‌های مداربسته تحت کنترل خود داشته باشد و از حرف‌ها، نقشه‌ها و تاکتیک‌های شما باخبر باشد در چنین شرایطی افزایش امنیت اطلاعات، افزایش سرعت ارتباطات و کاهش هزینه‌ها از جمله مهم‌ترین دلایل برای تعریف یک پروژه ملی به شمار می‌روند که این پروژه عظیم، چیزی نیست جز شبکه ملی اطلاعات که به اشتباه بسیاری از کاربران از آن با عنوان اینترنت ملی یاد می‌کنند.

با توجه به حساسیت این پروژه و بازخوردهای آن در جامعه، گفت‌وگویی داشتیم با دکتر محمدعلی فرقانی، معاون وزیر و رئیس هیأت‌مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت تا کمی بیشتر با جزئیات این پروژه آشنا شوید.



در عصر حاضر، اطلاعات از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است و از این رو دسترسی به اطلاعات دیگر کشورها نیز یکی از مهم‌ترین اهداف کشورهای استعمارگر به‌شمار می‌رود. تعریفی که بسیاری از گذشتگان ما از جنگ داشتند، تفاوت کرده است، چرا که در جنگ‌های امروزی مرزی وجود ندارد که از آن دفاع کنیم، سنگر و خاکریزها جای خود را به رایانه‌ها داده‌اند و سربازان و مدافعان خاک و سرزمینمان نیز لزوماً لباس رزم بر تن ندارند. از طرفی دشمن هم در این

است. ارائه این خدمات در فضای اینترنت انجام می‌گیرد که نگرانی‌های مختلف بخصوص در حوزه امنیت و هزینه سرویس اینترنت، متولیان این سرویس‌ها را بر آن داشت تا با ایجاد شبکه‌ای با ویژگی‌های ملی اطلاعات بتوانند ضمن پاسخگویی به نیاز آحاد مردم، نگرانی‌های اینترنت را نیز از بین ببرند.

در حال حاضر کدام سازمان‌ها در اجرای این شبکه سهیم هستند و بخش اعظم اجرای کار به عهده کدام یک است؟

شبکه ملی اطلاعات در حال حاضر در فاز ایجاد است، لذا عمده‌ترین سازمان‌ها و دستگاه‌های درگیر در این خصوص، مجموعه سازمان‌ها و شرکت‌های زیرمجموعه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات است. در این مجموعه نیز شرکت ارتباطات زیرساخت با توجه به مأموریت و مسوولیت خود که ایجاد زیرساخت‌های شبکه‌های ارتباطی است، سهم بیشتری را به خود

اینترنت ملی است؟

همان‌طور که پیشتر بیان شد اینترنت ملی، تعبیر درستی نیست. شبکه ملی اطلاعات هویت مستقل با اهداف برشمرده‌ای دارد که شاید بتوان گفت با پیاده‌سازی این مدل در سایر کشورهای اسلامی و اتصال این شبکه به یکدیگر، دورنمای ایجاد اینترنت کشورهای اسلامی قابل ترسیم باشد.

یعنی هر دو شبکه ملی اطلاعات و اینترنت جهانی به موازات یکدیگر برای کاربران فعال خواهد بود؟

بله، یکی از خدماتی که در بسته شبکه ملی اطلاعات به کاربران ارائه خواهد شد، اینترنت است.

از چه زمانی و توسط چه افرادی راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات مطرح شد؟

با رشد نیازمندی‌های خدمات الکترونیک و ارزش افزوده، این سرویس‌ها به لحاظ صرفه‌جویی در مصرف انرژی، زمان و... جایگاه خاصی در توسعه کشور یافته

امیر عساری

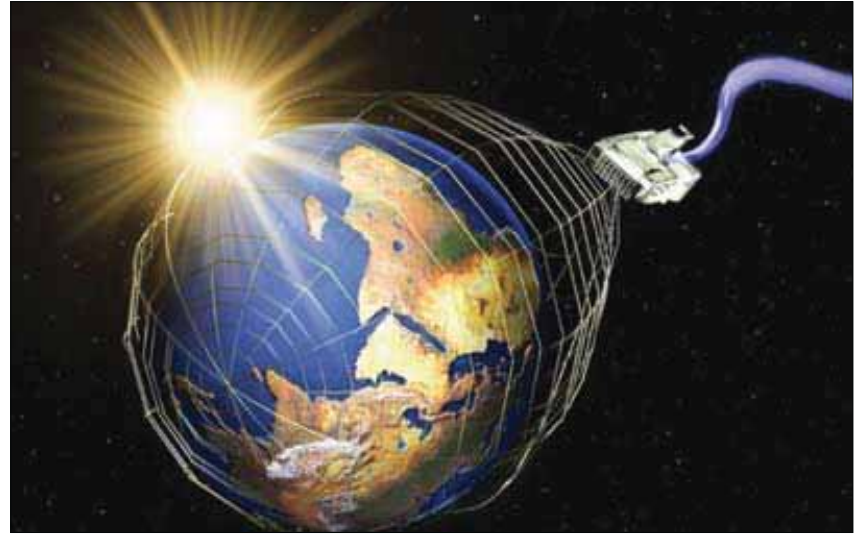
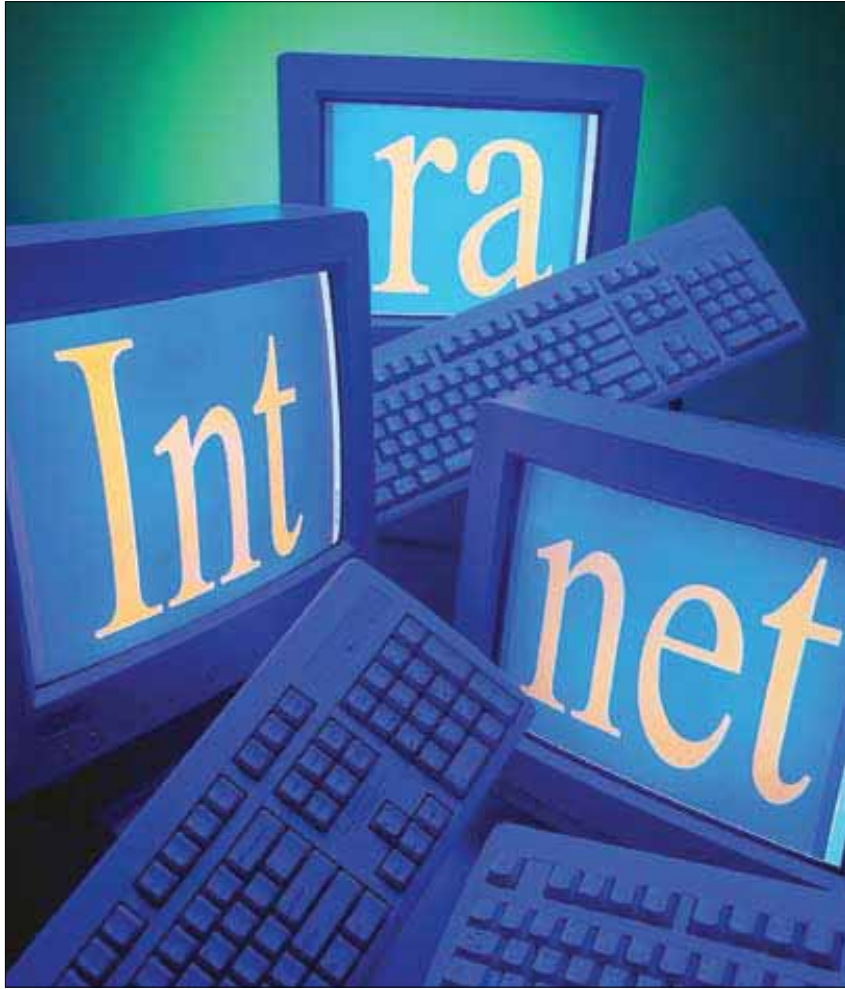
شبکه ملی اطلاعات و اینترنت ملی چه تفاوتی با هم دارد؟

اینترنت ملی، تعبیر درستی نیست. هویت و ویژگی اصلی اینترنت، جهانی بودن آن است. شاید عبارت اینترنت ملی صحیح‌تر باشد. ریشه اصلی و اهداف اصلی هر سه تعبیر اینترنت ملی (جدای از غلط یا درست بودن آن)، اینترنت ملی و شبکه ملی اطلاعات تقریباً یکی است و آن عبارت است از ارائه خدمات فناوری اطلاعات در گستره کشور بدون اتصال غیرضروری این شبکه به شبکه جهانی اینترنت به منظور افزایش سرعت دسترسی، افزایش امنیت اطلاعات و کاهش هزینه‌های کاربران و از سوی دیگر انتقال اطلاعات با اهمیت داخلی میزبانی شده در خارج از کشور، به داخل کشور است.

آیا شبکه ملی اطلاعات، پیش‌زمینه‌ای برای

# interview

## مصاحبه



توسعه) انجام شده و به صورت بومی نیز اجرا و پیاده‌سازی می‌شود.

در بسیاری از مصاحبه‌ها و گزارش‌ها، هرچا صحبت از شبکه ملی اطلاعات است، صحبت‌هایی هم از موتور جستجوی بومی مطرح می‌شود. کمی در این باره توضیح دهید.

موتورهای جستجو، ابزار مورد استفاده عموم کاربران اینترنتی است که عموماً یک کاربر در یک روز ده‌ها بار از آنها استفاده می‌کند. در یک حساب ساده با در نظر گرفتن ضریب نفوذ کاربران کشور می‌توان پهنای باندی را که روزانه صرف اتصال کاربران داخلی به این سایت‌ها می‌شود (در حال حاضر همه خارجی است) را محاسبه کرد البته به ازای آن، هزینه‌های صرف شده برای تهیه این پهنای باند نیز قابل تامل است. از سوی دیگر این ارتباطات و اتصال به موتورهای جستجوی خارجی زمینه‌های سوءاستفاده‌هایی را فراهم می‌کند که می‌توان به رفتارسنجی کاربران داخل کشور با برداشت آماری از جستجوهای انجام شده، همچنین مدیریت کاربران با پیشنهادهایی که در صفحات اولیه این موتورها به کاربران ارائه می‌شود، اشاره کرد.

لذا تولید موتور جستجوی بومی علاوه بر پاسخ به نیاز بحق کاربران داخل کشور، علاوه بر جلوگیری از هزینه‌های اضافی، امکان سوءاستفاده را نیز کاهش می‌دهد.

هر چند موتورهای جستجوی داخلی باید توانمندی‌هایی مشابه و حتی برتر از موتورهای مشابه خارجی داشته باشند. در نهایت این که موتورهای جستجوی بومی یکی از المان‌های قابل استفاده در شبکه اینترنت و شبکه ملی اطلاعات است. در ضمن گستره جستجوی این موتورها فقط محتوا و منابع داخلی نیست، بلکه تمامی منابع موجود را مورد استفاده قرار می‌دهد.

این موتورهای جستجو الگوریتم‌ها و روش‌های منحصر به فردی را در خود جای داده است که در مواردی نیز با همین رفتارسنجی‌ها موجب شده نتایج درخواستی کاربران به بهترین شکل و در سریع‌ترین زمان در اختیارشان قرار گیرد. به نظر شما رقابت در این عرصه بیهوده نیست؟ همچنان که می‌بینیم

سیاه کاربرد دارد. آیا با راه‌اندازی اینترنت ملی، تنها دسترسی به سایت‌های موجود در فهرست سفید از شبکه جهانی اینترنت مجاز خواهد بود؟

سیاست‌های پالایش متناسب با قوانین موجود، تنظیم و اعمال می‌شود که طراحی و ایجاد شبکه جدید با تعاریف ارائه‌شده تأثیری بر آن ندارد. در شبکه ملی اطلاعات امکان دسترسی به تمامی سایت‌ها بجز سایت‌های غیرمجاز وجود دارد و دسترسی به سایت‌های مجاز و شناخته شده با سرعت بالا امکان پذیر خواهد بود.

با وجود مشکلاتی که هنگام اعلام نتایج عمره مفرده، درخواست انصراف از یارانه‌ها و اعلام نتایج کنکور مشاهده می‌شود - که اغلب به دلیل ترافیک بالای درخواست‌های ارسال شده از طرف کاربران است - آیا شبکه ملی اطلاعات می‌تواند پاسخگوی نیازهای کاربران بدون چنین مشکلاتی باشد؟

قطعاً باعث تغییرات بسیاری خواهد شد. عمده‌ترین گلوگاهی که باعث بروز چنین مواردی می‌شود، محدودیت پهنای باند در بخش ارائه‌کننده سرویس است که به دلیل هزینه‌های بستر اینترنت، افزایش این پهنای باند شاید صرفه اقتصادی نداشته باشد. با راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات این مشکل، با افزایش به صرفه پهنای باند در دو سوی سرویس‌دهنده و سرویس‌گیرنده و اختصاصی بودن بستر شبکه ملی اطلاعات برای کاربران داخل کشور به کلی رفع می‌شود.

در حال حاضر موارد مشابه شبکه ملی اطلاعات حاضر در کدام کشورها پیاده شده است و آیا ایران برای انجام این کار از تجربیات و متخصصان این کشورها بهره‌مند می‌شود؟

تقریباً در بیشتر کشورها این مفهوم جداسازی شبکه‌های اختصاصی و حساس از شبکه جهانی وجود دارد، ولی میزان و گستره آن متفاوت است. به این معنی که اطلاعات حساس اجتماعی، اقتصادی و... کشور، در شبکه اختصاصی تبادل شده و دسترسی به آنها از طریق اینترنت امکان‌پذیر نیست.

تعریف و طراحی شبکه ملی اطلاعات در کشور و بنا به تکلیف قانونی (ماده ۴۶ قانون برنامه پنجم

ایجاد شبکه ملی اطلاعات از یک سو حجم این حملات کاهش می‌یابد و از سوی دیگر با توجه به اختصاصی بودن شبکه ملی اطلاعات برای مجموعه اطلاعات و کاربران داخلی، آسیب‌پذیری سرورها و اطلاعات داخل کشور کاهش می‌یابد.

در پاسخ به یکی از سوالات عنوان کردید ارتباط با شبکه جهانی قطع نمی‌شود و از سویی آلودگی سرورهای وزارت نفت را نیز ناشی از اتصال به شبکه جهانی اینترنت می‌دانید. در صورتی که این اتصال قطع نشود باز هم امکان آلوده شدن وجود دارد و به دلیل یکپارچه شدن شبکه، این امکان که کل شبکه آلوده شود بیشتر نخواهد شد؟!

اتصال به اینترنت از طریق درگاه‌های خاص و با اتخاذ تدابیر و تمهیدات لازم و رعایت مسائل ایمنی انجام می‌پذیرد.

تاکنون این پروژه چقدر پیشرفت داشته و طبق زمان‌بندی صورت گرفته تا چه مدت دیگر به طور کامل به اجرا در خواهد آمد؟

اقدامات زیادی در این خصوص صورت گرفته و تعاریف و طراحی‌هایی انجام شده است. در رابطه با اجرا در زمینه زیرساخت‌های شبکه، داده، محتوا، کاربری، قوانین و مقررات، امنیت، خدمات و... پروژه‌های متعددی پیاده و اجرا شده است و به یاری خدا مرحله اول شبکه ملی اطلاعات در سال جاری به بهره‌برداری می‌رسد.

بسیاری از شرکت‌های بزرگ همچون مایکروسافت نتوانسته‌اند در رقابت با گوگل پیروز شوند.

ما در این عرصه به دنبال رقابت در بازار جهانی نیستیم بلکه به دنبال رفع نیازهای خودمان و صیانت از اطلاعات و فرهنگمان هستیم.

زیرساخت‌ها، فناوری‌ها، ابزارها و حتی فرهنگسازی مورد نیاز برای راه‌اندازی و اجرای شبکه ملی اطلاعات چیست؟

زیرساخت‌های این شبکه با شبکه‌های دیگر دیتا تفاوت ماهیتی ندارد. این زیرساخت‌ها که در بخش حاکمیت عمدتاً در شرکت ارتباطات زیرساخت پیگیری می‌شود، عبارت است از: شبکه فیبر کشوری، شبکه انتقال و شبکه دیتا در حوزه جابه‌جایی اطلاعات و در بخش ارائه سرویس و ذخیره اطلاعات این زیرساخت‌ها شامل مراکز داده (اعم از دولتی مانند مرکز داده ملی یا غیردولتی) است.

اخیراً شاهد آلوده شدن برخی سرورهای وزارت نفت به نوعی از بدافزارها بودیم. با یکپارچه شدن شبکه‌ها و راه‌اندازی شبکه ملی اطلاعات، امکان انتشار سریع چنین بدافزارهایی در کل شبکه وجود ندارد؟

یکی از دلایل آلوده شدن سرورهای وزارت نفت، اتصال این شبکه به شبکه جهانی اینترنت بوده و اصولاً هدف حمله صورت گرفته نیز این سرورها بودند. با

**بهترین نقطه شهر کوهسار، کردان**  
ویلا به مساحت ۵۰۰ متر با بنای ۳۷۰ متر  
دارای استخر سرپوشیده، آب گرم و سرد و تصفیه و سونای خشک  
با آب، برق، گاز، تلفن و محوطه سازی  
۰۲۶۴-۳۲۲۱۱۴ - ۰۲۶۴-۳۲۲۱۱۴

**همدان - جاده ملایر**  
مجتمع خدمات رفاهی ویپم بنزین دو گانه  
درجه یک در ۱۵۰۰ متر زمین  
فروش یا معاوضه با ملک در تهران وامیقی نقد  
۰۹۱۲۳۱۵۹۹۲۹-۷۷۴۸۵۷۸۹

**فروشنده واقعی**  
بر نیاوران- فول امکانات  
طبقه ۱۱ و ۱۲ متریال برند ایتالیا و اسپانیا  
سوپرلوکس، سونیت مجزا، چشم انداز شهر. خوش نقشه  
۲۲۷۲۲۰۰۷-۰۹۱۲۴۴۷۷۱۵۳ - ۰۹۱۲۴۴۷۷۱۵۳

**فروشنده واقعی**  
بر نیاوران  
متریال خوب، مترتاز مختلف  
۱۸۰ متر ۳ خوابه و ۲۶۰ متر ۴ خوابه  
۲۲۷۲۲۰۰۷-۰۹۱۲۴۴۷۷۱۵۳ - ۰۹۱۲۴۴۷۷۱۵۳



چگونه یک طراح حرفه ای شویم؟! 

## ابرهای توفان خلاقیت



## Adobe Creative Cloud



استفاده کند که البته این عمل نیز در گرو داشتن اینترنت پرسرعت خواهد بود.

Adobe Creative Cloud در واقع مرکزی است که امکان دانلود و نصب برنامه‌های دستکتایی و دسترسی به سرویس‌های آنلاین - اشتراک فایل، ایجاد خروجی و پابلیش و امکان دسترسی به آخرین نگارش‌های محصولات ادوب و همچنین جدیدترین نرم‌افزارهای این شرکت را فراهم می‌آورد. با اشتراک این سرویس، دسترسی کاربر به ابزارهای جدید شرکت ادوب مثل Muse و Edge نیز امکان‌پذیر می‌شود. محصول Adobe Muse شرکت ادوب ابزاری است برای ایجاد وب‌سایت‌های اینترنتی برای افرادی که هیچ‌گونه آشنایی‌ای با طراحی صفحات وب ندارند تا بدون دانش کدنویسی بتوانند صفحات وب خود را ایجاد کنند.

ابزار Adobe Edge نیز امکان طراحی انیمیشن و صفحات تعاملی تحت وب را فراهم آورده و به کمک آن راحتی می‌توان به ایجاد صفحات تعاملی با امکان دسترسی از طریق رایانه‌های معمولی و تلفن‌های همراه در فرمت‌های استاندارد چون HTML5؛ CSS3 و JavaScript اقدام کرد. علاوه بر این امکانات، با اشتراک سرویس Creative Cloud می‌توان به محصولات لمسی ادوبی نیز دسترسی داشت. این محصولات که در پی گسترش استفاده از تلفن‌های همراه لمسی و تبلت‌ها نیاز به آنها احساس می‌شود، از دیگر نرم‌افزارهایی است که اخیراً شرکت ادوبی فعالیت چشمگیری در زمینه گسترش و بهبود آنها انجام داده است. از جمله این نرم‌افزارها می‌توان به Adobe Photoshop



مخاطبان مناسب نیست و مخاطبان خاص خود را خواهد داشت که این مخاطبان در یکی از گروه‌های زیر قابل جمع بندی خواهد بود:

### ۱. کاربران حرفه‌ای

کاربران حرفه‌ای محصولات ادوب که در کارهای روزانه خود به صورت مکرر از نرم‌افزارهای مختلف مجموعه ادوب استفاده می‌کنند، یکی از مخاطبان اصلی این سرویس خواهند بود؛ زیرا با پرداخت مبلغی بسیار پایین‌تر از مبلغ مجموعه Master Collection ادوب که نزدیک به ۲۵۹۹ دلار است، می‌توانند علاوه بر دسترسی به تمامی نرم‌افزارهای موجود مجموعه Master Collection امکان استفاده از ۲۶ نرم‌افزار کاربردی دیگر نیز برای آنها فراهم می‌آید. البته واضح است اگر فردی فقط کاربر یک محصول از محصولات ادوب مثل فتوشاپ باشد، عاقلانه نخواهد بود عضو سرویس Creative Cloud شود.

### ۲. کاربران جدید

دومین مخاطب سرویس جدید ادوب، کاربران جدیدی هستند که برای اولین بار می‌خواهند از محصولات ادوب استفاده کنند. برای این گروه از کاربران بسیار باصرفه‌تر خواهد بود که به جای هزینه چند هزار دلاری، با صرف چند دلار ماهانه امکان دسترسی و استفاده از محصولات مورد نظر خود را داشته باشند. باید توجه داشت که شرکت ادوب سرویس جدید خود را در گروه دانش‌آموزی با تخفیف چشمگیری به مبلغ ۲۹/۹۹ دلار ارائه کرده است.

### ۳. کاربران موقت

گروه دیگری از مخاطبان سرویس جدید ادوب، کاربران موقت هستند که به صورت مقطعی به دریافت و استفاده از محصولات ادوب نیاز دارند و براحتی به جای صرف هزینه گزاف و دریافت نرم‌افزار مورد نظر، می‌توانند در بازه زمانی دلخواه عضو سرویس Creative Cloud شده و از آن استفاده کنند.

به نظر می‌رسد در صورت موفقیت شرکت ادوبی در ارائه این سرویس جدید، توفانی در سیستم فروش نرم‌افزار شرکت‌های بزرگ ایجاد شده و سیستم جدید اشتراک ماهانه و استفاده آنلاین جایگزین سیستم خرید یکباره آنها شود.

با امید روزگاری که با رعایت قوانین کپی‌رایت و احترام به حقوق معنوی نرم‌افزارها، جایگاه تولید نرم‌افزار در کشور ما نیز ارتقا یابد و بتوانیم به صورت جهانی از این دانش فنی استفاده کنیم و از سرویس‌های جدید شرکت‌های نرم‌افزاری بهره‌مند شویم.

Touch (جهت ویرایش تصاویر در تبلت‌ها)، Adobe Proto (برای طراحی قالب‌بندی سایت و نرم‌افزارها در روی تبلت)، Adobe Ideas (به منظور ایجاد طراحی‌های آزاد با استفاده از بردارها و لایه‌های و رنگ‌آمیزی‌های دلخواه و به اشتراک‌گذاری آنها)، Adobe Debut (جهت نمایش تمامی فایل‌های تولید شده با محصولات دستکتایی ادوب در تبلت‌ها)، Adobe Collage (برای تولید مفاهیم با ترکیب تصاویر الهام‌بخش، طراحی‌ها، متن‌ها و سایر فایل‌های تولید شده با محصولات ادوب) و Adobe Kuler (به منظور ایجاد، جستجو، دانلود و به اشتراک‌گذاری نمونه رنگ‌های تولیدشده یا استفاده شده در پروژه‌ها) اشاره کرد. با اشتراک در این سرویس، امکان استفاده از همه نرم‌افزارهای این شرکت در ۲ سیستم فراهم می‌شود؛ یعنی با یک اشتراک سرویس Creative Cloud می‌توانیم در ۲ رایانه بدون پرداخت مبلغ اضافی از همه نرم‌افزارهای شرکت ادوبی استفاده کنیم با این شرط که در آن واحد در حال استفاده از هر دو رایانه نباشیم. با اتمام دوره اشتراک یا انصراف، حجم ۲۰ گیگابایتی فضای اینترنتی به ۲ گیگابایت کاهش یافته و می‌توان به صورت رایگان از این فضای ۲ گیگابایتی بدون پرداخت هزینه همچنان استفاده کرد.

البته سرویس جدید شرکت ادوب برای همه

# تفاوت interface و کلاس های abstract

### رابطها، مفهومی انتزاعی به کارها می بخشد

امیر بهاء الدین سبط الشیخ

در شماره های پیشین در مورد اصول شیء گرایی و زبان های برنامه نویسی شیء گرا به تفصیل صحبت شده است. در این شماره قصد داریم در مورد کلاس های abstract بگوییم و تفاوت آن را با interface بررسی کنیم.

ابتدا مقدمه ای در مورد کلاس های abstract می آوریم. از کلاس ها نمی توان یک نمونه ساخت؛ اما سوال این است که چرا ما به کلاس هایی نیاز داریم که نمی توان یک نمونه از آنها ایجاد کرد؟

این کلاس ها قابلیت ارث بری دارند، به طور کلی نمی توان از آنها یک نمونه ایجاد کرد، ولی کلاس های دیگر می توانند از آن به ارث برسند.

مزیت این کلاس ها این است که سلسله مراتبی برای کلاس هایی که از آن به ارث رسیده اند مشخص می کند؛ به عبارت ساده تر قراردادی است که تمامی کلاس های به ارث رسیده از آن را مجبور می کند آن را در سلسله مراتبی خود رعایت کنند.

اما منظور از interface چیست؟ همان طور که از اسم آن مشخص است به معنای رابط است، اما چه رابطی؟

در interface هیچ پیاده سازی صورت نمی گیرد؛ در واقع معرفی الگوها بدون بدنه (پیاده سازی) است و مانند یک کلاس abstract عمل می کند که یک قرارداد برای سلسله مراتب کلاس های مشتق شده مشخص می کند، اما تفاوت عمده آن با یک



abstract کلاس در چیست؟

همان طور که می دانید در #C و جاوا مانند ++C ارث بری چندگانه نداریم، یعنی یک کلاس می تواند فقط از یک کلاس دیگر به ارث برسد، اما یک کلاس می تواند از چند interface ارث بری داشته باشد.

اما در نهایت هر دوی اینها چه کمکی به شما می کنند؟

زمانی که شما یک interface معرفی می کنید، در واقع یک سری الگو و خصوصیت تعریف کرده اید که پیاده سازی نشده است، کلاسی که این interface را پیاده می کند، این مزیت را به شما می دهد تا کلاس شما بتواند بخشی از ۲ کلاس باشد؛ یکی از طریق ارث بری در سلسله مراتب وراثتی کلاس ها و دیگری پیاده سازی یک رابط.

اگرچه یک کلاس abstract رفتاری مشابه یک interface دارد، اما ماهیتا یک کلاس بوده و این خصوصیت تعیین می کند در یک کلاس abstract

می تواند یک یا چند متد abstract داشته باشد. به عبارتی دیگر، می تواند مانند یک کلاس در یک سلسله مراتب وراثتی قرار بگیرد و با وجود الگوهای پیاده سازی شده، رفتاری تقریباً شبیه یک کلاس داشته باشد. اگر یک کلاس abstract همه اعضای خود را به صورت abstract تعریف کرده باشد، دقیقاً مانند یک رابط با آن رفتار می شود.

در بالا با برخی شباهت ها و تفاوت های کلاس abstract و interface آشنا شدیم. در زیر برخی از این شباهت ها و تفاوت ها را به صورت ساختار بندی شده توضیح می دهیم.

### ارث بری چندگانه

یک کلاس می تواند از یک کلاس abstract ارث بری داشته باشد.

یک کلاس می تواند از چند interface به ارث برسد (اصطلاحاً چند interface را پیاده می کند).

پیاده سازی پیش فرض

یک کلاس abstract می تواند دارای یک سری اعضا باشد که پیاده سازی شده اند و یک سری اعضا که پیاده سازی آنها بر عهده کلاس هایی است که از آن به ارث رسیده اند. (این اجزا با کلمه کلیدی abstract مشخص می شود).

یک interface هیچ پیاده سازی را شامل نمی شود، بلکه فقط معرفی یک ساختار عملیاتی است.

### دسترسی به اجزا

در یک کلاس abstract می توان سطوح دسترسی به یک جزء از کلاس را مشخص کرد.

در یک رابط هیچ صحبتی از سطوح دسترسی به میان نمی آید.

### فیلدها و ثابتها

یک کلاس abstract می تواند شامل فیلدها و ثابت های مختلفی باشد.

یک رابط نمی تواند شامل یک فیلد یا یک ثابت باشد.

### اضافه کردن یک عملیات جدید

براحتی می توانید یک الگوی خاص به کلاس abstract اضافه کنید، بدون این که نیاز داشته باشید در کلاس های مشتق شده تغییری بدهید.

اگر بخواهید الگویی جدید به یک interface اضافه کنید، باید این متد را پیاده سازی کنید.

همان طور که مشاهده کردید interface و کلاس abstract هر یک مزایا و معایب خود را دارد.

این که کدام در چه جایی می تواند راه حل شما باشد، به عهده شماست.

برای دسترسی به اطلاعات بیشتر می توانید به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://www.codeproject.com/Articles/11155/Abstract-Class-versus-interface>

clickhelp@jamejamonline.ir

پرسش و پاسخ

لطفا نام خود را در ایمیل ذکر کنید. به سوالات بی نام پاسخ داده نمی شود

در مورد سوال اول، اینترنت اکسپلورر را باز کنید سپس به بخش Internet Options رفته و روی تب Connections کلیک کنید. در صفحه باز شده روی گزینه Never a dial connection کلیک کنید. در مورد سوال بعدی، این نرم افزار پولی است و برای گرفتن نام کاربری و رمز عبور، باید آن را خریداری کنید.

**محسن خجسته - قزوین:** آیا برای تلفن همراه مدل k770 سونی اریکسون نرم افزاری برای تبدیل فرمت amr به mp3 وجود دارد؟  
در شماره های قبل در مورد نرم افزار Freemake Video Converter توضیح داده ایم. شرکت سازنده آن نرم افزار دیگری به نام Freemake Audio Converter ارائه کرده که برای تبدیل فرمت های صوتی مورد استفاده قرار می گیرد. برای دانلود آن می توانید به این لینک مراجعه کنید:

[http://www.freemake.com/free\\_audio\\_converter/](http://www.freemake.com/free_audio_converter/)

**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: ۰۲۱ - ۶۱۹۶۷  
[www.Pishgaman.Tehran.com](http://www.Pishgaman.Tehran.com)

ایجاد کنید و گوشی خود را به آن وصل کنید. از طریق اینترنتی که روی لپ تاپ شماست، گوشی شما نیز به اینترنت متصل می شود.

برای ایجاد آن، ابتدا به Control Panel بروید و گزینه Network and sharing center را انتخاب کنید، سپس در صفحه باز شده روی کلیک کنید. در مرحله بعد و با کلیک روی Set up a wireless ad hoc network (computer to computer)، نام شبکه و رمز عبور برای دسترسی به آن را وارد کنید و Save this network را بزنید. در صفحه بعد و با انتخاب گزینه Turn on internet connection sharing و در بخش Wireless گوشی خود دنبال شبکه ای که ساختید بگردید و به آن متصل شوید. برای راهنمای بیشتر می توانید از لینک زیر استفاده کنید:

<http://windows.microsoft.com/en-us/windows-vista/set-up-a-computer-to-computer-ad-hoc-network?SignedIn=1>

**رضا - قزوین:** وقتی رایانه ام را روشن می کنم، در ابتدای کار پنجره اتصال به اینترنت ظاهر می شود، چگونه می شود آن را غیر فعال کرد؟  
لطفاً بگویید در کدام قسمت سایت نرم افزار xilisoft 3gp video convert می توان به یوزرنیم و پسورد دسترسی پیدا کرد.

**شبکه WiFi راه اندازی کنم. لطفاً راهنمایی ام کنید.**  
برای این کار شما به یک Router Wireless نیاز دارید تا بتوانید چند دستگاه را از طریق یک شبکه بی سیم به هم متصل کنید، اما اگر بخواهید روی این شبکه، اینترنت را هم ارائه دهید، می توانید مودم تان را به Router خود وصل کنید و اینترنت را روی شبکه قرار دهید. یا این که از یک Modem Router بی سیم برای این کار استفاده کنید. توجه داشته باشید تنظیمات Router با توجه به مدل آن است و در پنل مدیریتی اش می توانید موارد امنیتی و فیلترهای مورد نظر خود را روی شبکه قرار دهید.

**محمد مهدی - قم:** با استفاده از نرم افزار dixml (که شما آن را معرفی کردید) یک بک آپ گرفتم. حالا چگونه می توانم از فایل های بک آپ استفاده کنم؟  
شما به یک ویندوز Live نیاز دارید که بدون نصب روی سیستم شما بالا بیاید. این ویندوزها برنامه dixml را به صورت پیش فرض در خود نصب شده دارند. بعد از بالا آمدن ویندوز، شما براحتی می توانید با باز کردن برنامه dixml نسخه پشتیبانی خود را Restore کنید.

**سعید محمدی - اهواز:** چطور می توانم گوشی ام را که گالکسی اس ۲ است، از طریق وای فای به لپ تاپ شبکه کنم و از طریق گوشی به اینترنت متصل شوم؟

برای این کار شما باید یک ارتباط از نوع Ad Hoc

### راهنمای انتخاب و خرید حافظه رم

# فرصت بازی برای فراموش شده‌ها

زمان‌بندی رم ۲ کاناله هایپر ایکس کینگستون با سرعت سیکل ساعت مشابه از آن بهتر است. نرخ فریم عادی و حداقل آن از ۹۷ به ۴۲ تا ۱۰۳ به ۴۹ متغیر است. اما به پای نرخ فریم کیت ۱۳۳۳ مگاهرتزی Corsair Vengeance Low Profile نمی‌رسد. ما از طرفداران پخش‌کننده‌های حرارت آن هستیم.

#### Kingston HyperX

#### (8GB KHX1866C9D3T1K2/8GX)

این حافظه برحمتی فرکانس ۲۱۳۳ مگاهرتز را ارائه کرده و پهنای باند بالای ۲ گیگاهرتز را در اختیار می‌گذارد. نرخ فریم آن در World in conflict به ۹۸ تا ۱۰۵ فریم بر ثانیه می‌رسد. در فرکانس ۱۳۳۳ مگاهرتز نرفتگی ۹۹۹۲۴ را ارائه می‌دهد که چندان خاص نیست. کارایی آن نیز به همین صورت بسیار معمولی است.

#### Patriot Viper Xtreme Div 4 Series (PXQ316G1600LLQK)

برای کسی که از پلتفرم LGA ۲۰۱۱ و چیپ ست X۷۹ صرفه‌جویی هیچ معنایی ندارد. هنگامی که شما مبلغ زیادی را برای مادربرد، پردازنده و دیگر قطعات هزینه می‌کنید، صرف مبلغ اندکی برای ۸ گیگابایت رم اضافی جهت دستیابی به کارایی بیشتر قابل توجه است. شرکت پاتریوت در مورد این حافظه که کیتی با قیمت مناسب و ساعت شده (از پیش اورکلاک شده) است، هیچ چیز کم نگذاشته و تعادل قابل قبولی را بین سرمایه‌ش و کارآمد بودن آن برقرار کرده است.

#### Corsair Vengeance Low Profile White 8GB

#### (CML8GX3M2A1600C9W)

در اینجا در مورد حافظه‌ها اجرای بهتر بازی‌ها بیش از هر چیز مورد نظر ماست و این کیت رم ولتاژ پایین نظر ما را بیشتر تامین می‌کند؛ زیرا رم‌های با ولتاژ پایین بهترین عملکرد را نظر سرمایه‌ش نیز فناوری آن بسیار عالی است.

#### Kingston HyperX 16GB (KHx2133C11D3K4/16GX)

اگر پلتفرم LGA ۲۰۱۱ اینتل و چیپ ست X۷۹ و پردازنده‌های سری E سندی بریج نظرتان را به خود جلب کرده این کیت ۴ حافظه کاناله بهترین انتخاب است. از نظر بازی این رم همه شرکت‌کننده‌های دیگر در این رقابت را شکست داده و پهنای باند ۴۴ گیگابایت بر ثانیه‌ای را ارائه می‌کند.

منابع:

<http://www.gadgettown.com>

<http://www.computerliquidators.ca>

<http://www.atomicmpc.com.au>

انتخاب و با هم مقایسه کرده‌ایم. همه آنها از نظر سرعت، زمان‌بندی نرفتگی و ظرفیت جزو بهترین‌ها بوده و از پیکربندی‌های ۲ و ۴ کاناله پشتیبانی می‌کنند. حال بدون هیچ حاشیه‌ای بیاید تا شاهد نبرد آنها باشیم.

#### Corsair Vengeance 16GB

#### (CMZ16GX3M4X1866C9R)

در پیکربندی‌های ۲ و ۴ کاناله به نتایج خوبی دست یافته و در آزمایش‌های ما پهنای باند (bandwidth) خوب ۱۸۶۶ مگاهرتز را ارائه داد. با تنظیمات قراردادی ۱۳۳۳ مگاهرتز شما نرخ فریم درخشان توجه ۱۱۴ فریم بر ثانیه را در بازی World in Conflict دارید که در بین همه کیت‌های مورد مقایسه از همه بالاتر است. زمان‌بندی نرفتگی آن را در کمتر کیت حافظه در این گروه می‌توان یافت؛ اما ما پوشش‌های خنک‌کننده آن را نپسندیدیم. در کل در کارایی آن تناقض‌هایی وجود دارد.

#### Crucial Ballistix 16GB

#### (BLE2CP8G3D1869DE1TX0CEU)

قیمت گران آن تنها برای عده کمی از کاربران قابل توجه باشد. کاربرانی که نیاز به کارایی بسیار بالا در ویرایش تصاویر یا رزولوشن فوق‌العاده بالا دارند، البته در کارها و حالت‌هایی که سیستم‌عامل نیاز دارد تا داده‌های برنامه نرم‌افزاری کاربردی را به دیسک یا درایو منتقل کند کاربرد دارد. مازول‌های دوپل آن در اورکلاک شدن سیستم از یک مازول تکی رم بهتر عمل می‌کند. در موقعی که با ۱۸۶۶ مگاهرتز می‌تازد زمان‌بندی نرفتگی خیلی جالب و کارایی سراسری قابل اطمینانی را در آزمایش‌های benchmark ارائه می‌کند.

#### G.Skill RipjawsZ 16GB

#### (F3-12800CL9Q-16GBXL)

زمان‌بندی نرفتگی آن در ۱۳۳۳ مگاهرتز بسیار خوب است، اما سرعت ۱۶۰۰ مگاهرتزی آن مقابل سرعت ۲۱۳۳ مگاهرتزی رم هایپر ایکس کینگستون حرفی برای گفتن ندارد. مهندسی DIMM خوب آن ظاهری جالب به آن داده و قیمت مناسب ارزش آن را بالا برده است.

#### G.Skill Ares 8GB

#### (GS-F3-2133C9D-8GAB)

در آزمایش‌های ما واقعا به سرعت سیکل ساعت ۲۱۳۳ مگاهرتز دست یافته و زمان‌بندی نرفتگی آن در فرکانس‌های بالا منطبق با استانداردهایش بوده و تنها

از نرفتگی (latency) و بسامد (frequency) بدون مته به خشخاش گذاشتن زیادی در مورد جزئیات آن تعیین می‌شود. زمان‌بندی نرفتگی به این صورت: ۲۴۰ - ۷ - ۷ - ۷ نشان داده می‌شود که هر چه این اعداد کوچک‌تر باشد تبادل داده بین RAM و پردازنده (CPU) سریع‌تر صورت می‌گیرد. واحد فرکانس‌های سیکل ساعت درست همانند پردازنده مگاهرتز، هر چه مقدار آن بالاتر باشد بهتر است. دقت کنید که مادربرد شما سرعت مورد نظر رم را مورد پشتیبانی قرار دهد، زیرا در غیر این صورت پول خود را بیهوده صرف ظرفیت حافظه‌ای غیر قابل استفاده کرده‌اید. نرخ انتقال داده با واحد مگابایت بر ثانیه (MB/s) نشان داده می‌شود. معنای PC3-10666 این است که رم DDR۳۲ بوده و از توانایی انتقال داده با نرخ ۱۰۶۶۶ مگابایت بر ثانیه برخوردار است. البته در این مورد هم اعداد بزرگ‌تر بهترند. در نهایت برخی انواع حافظه از فناوری XMP اینتل پشتیبانی می‌کند که نمایه اختصاصی حافظه‌هایی است که برای ارتقا توسط دستکاری تنظیمات (overclocking) در پلتفرم‌هایی نظیر نگارش E سندی بریج (Sandy Bridge-E) و آیوی بریج (Ivy Bridge) کاربرد دارد. این فناوری رسیدن به سرعت‌های ایده‌آل را بدون نیاز به دستکاری زیاد رم ممکن می‌سازد. ما در اینجا مجموعه‌ای متشکل از ۸ نوع از بهترین حافظه‌های RAM موجود در بازار را

جواد ودودزاده امروزه هر رایانه‌ای که در بستر سیستم‌عامل (OS) نگارش ۶۴ بیتی قرار دارد، باید در پیکربندی سیستم خود حداقل از ۴ گیگابایت (GB) حافظه رم (RAM) بهره‌بردارد. این در حالی است که بازی‌خورها و حرفه‌ای‌ها بی‌شک باید بر ۳، ۴ یا ۴ برابر این مقدار حافظه تکیه کنند. کاربران عادی برای اجرای جدی چندوظیفگی (multi-tasking) مقدار ۸ گیگابایت حافظه رم، یک پردازنده خوب، مادربرد و کارت گرافیک مناسب و فضای ذخیره داده SSD نیاز دارند. در حال حاضر بهترین پلتفرم‌ها ۶۴ گیگابایت رم را برای مصرف‌کنندگان مورد پشتیبانی قرار می‌دهد که بسیار فراتر از نیاز واقعی هر کاربر خانگی است. الان ما ۲ نوع اصلی از حافظه‌های رم داریم که DDR۲ و DDR۳ نامیده می‌شود. DDR۲ مشخصه تاریخ گذشته‌ای از حافظه‌هاست که در رایانه‌های قدیمی‌تر مصرف دارد. اگر عمر رایانه PC شما کمتر از ۲ سال است، می‌توانید مطمئن باشید رم شما از نوع DDR۳ است. البته شما می‌توانید با نرم‌افزارهای تحلیل‌کننده پیکربندی سخت‌افزاری سیستمی چون CPU-Z یا HWINFO به نوع حافظه رم رایانه خود و همچنین سرعت و تنظیمات آن پی ببرید. برای انتخاب و خرید حافظه رم حتما باید کارایی آن را از همه جهات در نظر داشته باشید. سرعت رم با آزمایش ترکیبی

### جدول ۱

کیت حافظه	Corsair Vengeance 16GB (CMZ16GX3M4X1866C9R)	Crucial Ballistix 16GB (BLE2CP8G3D1869DE1TX0-CEU)	G.Skill RipjawsZ 16GB (F3-12800CL9Q-16GBXL)
نوع	DDR۲-۲۴۰-pin	DDR۳-۲۴۰-pin	DDR۳-۲۴۰-pin
قالب	۴ کانال	۴ کانال	۴ کانال
ظرفیت	۴X GB	۲X 8GB	۴X GB
نرخ سرعت (مگاهرتز)	۱۸۶۶	۱۸۶۶	۱۶۰۰
زمان‌بندی نرفتگی	۹،۱۰،۹،۲۷	۹،۹،۹،۲۷	۹،۹،۹،۲۴
ولتاژ (ولت)	۱/۵	۱/۵	۵/۱
پشتیبانی XMP	بله	بله	بله
پخش‌کننده حرارت	بله	بله	بله
امتیاز قابلیت‌ها	۳/۵	۴	۴
امتیاز کارایی	۳	۴	۳/۵
امتیاز ارزش	۴	۱	۴
امتیاز کل	۳/۵	۳	۴
قیمت جهانی (یورو)	۱۰۵	۱۶۵	۸۵

### جدول ۲

کیت حافظه	G.Skill Ares 8GB (GS-F3-2133C9D-8GAB)	Kingston HyperX (8GB KHX1866C9D3T1K2/8GX)	Patriot Viper Xtreme Div 4 Series (PXQ316G1600LLQK)
نوع	DDR۲-۲۴۰-pin	DDR۳-۲۴۰-pin	DDR۳-۲۴۰-pin
قالب	۲ کاناله	۲ کاناله	۴ کاناله
ظرفیت	۲X GB	۲X GB	۴X GB
نرخ سرعت (مگاهرتز)	۲۱۳۳	۱۸۶۶	۱۶۰۰
زمان‌بندی نرفتگی	۹،۱۱،۱۰،۲۸	۹،۱۱،۹،۲۷	۸،۹،۸،۲۴
ولتاژ (ولت)	۱/۵	۱/۵	۱/۶۵
پشتیبانی XMP	بله	بله	بله
پخش‌کننده حرارت	بله	بله	بله
امتیاز قابلیت‌ها	۴	۴	۳/۵
امتیاز کارایی	۳	۳/۵	۴
امتیاز ارزش	۳/۵	۳	۴
امتیاز کل	۳/۵	۳/۵	۴
قیمت جهانی (یورو)	۷۰	۵۵	۸۵

### جدول ۳

کیت حافظه	Corsair Vengeance Low Profile White 8GB (CML8GX3M2A1600C9W)	Kingston HyperX 16GB (KHx2133C11D3K4/16GX)
نوع	DDR۳-۲۴۰-pin	DDR۳-۲۴۰-pin
قالب	۲ کاناله	۴ کاناله
ظرفیت	۲X GB	۴X GB
نرخ سرعت (مگاهرتز)	۱۶۰۰	۲۱۳۳
زمان‌بندی نرفتگی	۹،۹،۹،۲۴	۱۱،۱۲،۱۱،۳۰
ولتاژ (ولت)	۱/۳۵	۱/۵
پشتیبانی XMP	بله	بله
پخش‌کننده حرارت	بله	بله
امتیاز قابلیت‌ها	۴	۴/۵
امتیاز کارایی	۴	۴/۵
امتیاز ارزش	۴	۴
امتیاز کل	۴	۴/۵
قیمت جهانی (یورو)	۴۷	۱۱۵



# Trick

ترفند

سطح: متوسط

## قلم پیشفرض و امضا در هات میل



یکی از مواردی که همواره کاربران سرویس هات میل می پرسند، چگونگی تغییر در قلم پیشفرض هنگام نوشتن ایمیل جدید و چگونگی افزودن امضا به ایمیل های ارسالی است. اگر شما هم جزو کاربران این سرویس دهنده هستید و می خواهید قلم و سبک دلخواه خود را به عنوان تنظیمات پیشفرض ایمیل های ارسالی مشخص کنید و امضایان را نیز زیر هر ایمیل اضافه کنید، باید مراحل زیر را طی کنید:

۱- ابتدا به محیط کاربری خود در سرویس هات میل وارد شوید. توجه داشته باشید که چنانچه پس از ورود به صفحه Windows live منتقل شدید، از بالای صفحه روی گزینه Hotmail کلیک کنید تا به صفحه شخصی خود در هات میل بروید.

۲- از بخش بالا سمت راست، روی گزینه Options کلیک کرده و از منوی به نمایش درآمده گزینه More options را انتخاب کنید.

۳- در صفحه تنظیمات روی گزینه Message and signature font and signature کلیک کنید.

۴- در این مرحله ۲ ویرایشگر متنی در اختیار شما قرار خواهد گرفت که ویرایشگر اول برای مشخص کردن قلم و سبک پیشفرض متون نوشته شده در ایمیل های ارسالی شماسست و ویرایشگر دوم نیز به منظور ایجاد امضای شخصی شما کاربرد دارد که با استفاده از آن هر عبارتی را به هر شکلی که بخواهید مشخص کرده و هنگام ارسال ایمیل ها از آن به عنوان امضا در پایین متن ایمیل استفاده می کنید.

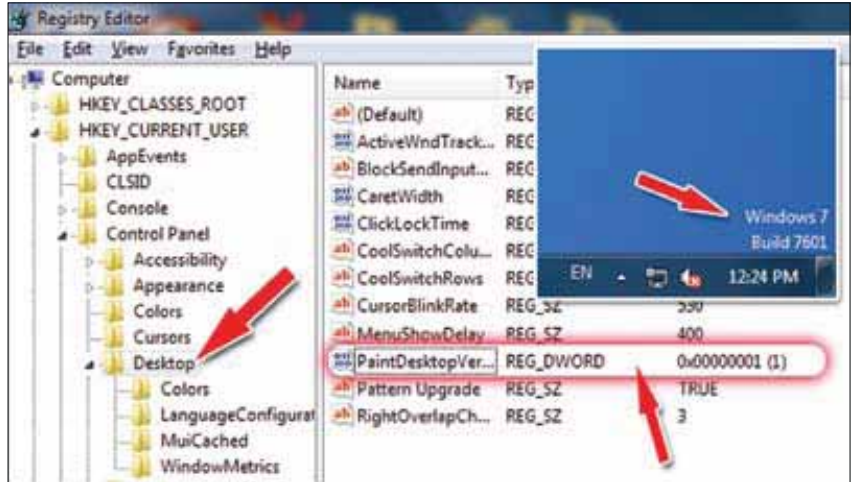
۵- در نهایت با کلیک روی گزینه Save، تغییرات ذخیره می شود و می توانید نتیجه آنها را هنگام ارسال ایمیل جدید مشاهده کنید.



در فرمها و کادراهای جستجو کاربرد دارد که به دلخواه خود می توانید با غیرفعال کردن علامت چک مارک کنار آنها نسبت به غیرفعال کردن آنها نیز اقدام کنید.

سطح: متوسط

## نسخه و سری ساخت ویندوز

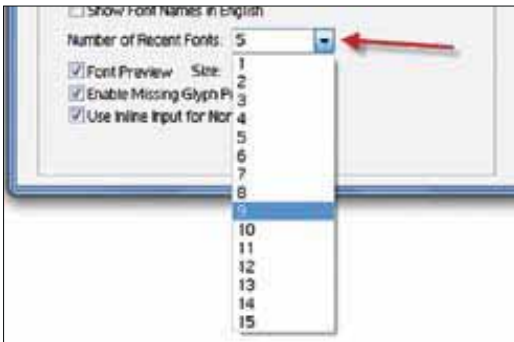


کنید، این دسته بندی چندان مناسب نخواهد بود. چرا که ویندوز ۷ به تنهایی دارای ویرایش های متعددی است که هر کدام امکانات و ابزارهای متفاوتی نسبت به یکدیگر دارند. همچنین ۲ ویندوز با ویرایش یکسان نیز دارای سری ساخت متفاوتی است که این سری های ساخت ناشی از زمان انتشار آن نسخه از ویندوز یا افزودن سرویس پک ها و... به آن است. باتوجه به این موارد، ۲ ویندوز با نسخه و ویرایش یکسان اما

امیر عساری بسیاری از کاربران سیستم های عامل را فقط از روی نسخه آنها می شناسند. به عنوان مثال ویندوز اکس پی، ویستا، ۷ و ۸ از جمله ویندوزهای شناخته شده برای کاربران است. این دسته بندی بسیار کلی است، اما وقتی بخواهید به عنوان مدیر شبکه یا مسوول انفورماتیک در یک شرکت یا سازمان مشغول به کار شوید و رایانه ها را از نظر سیستم عامل نصب شده روی آنها تقسیم بندی

سطح: مبتدی

## آخرین فونت ها در ایلوستریتور



از یک تا ۱۵ تغییر دهید. ۴- با کلیک روی OK تغییرات را ذخیره کنید. ۵- با مراجعه به منوی Type و انتخاب Recent Fonts مشاهده می کنید که تعداد فونت های اخیر قابل دسترس، به تعداد مشخص شده در مرحله ۳ تغییر یافته است.

نرم افزار ایلوستریتور (Illustrator) یکی از محبوب ترین نرم افزارهای طراحی برداری است که امکانات زیادی را در اختیار شما قرار می دهد. یکی از مشکلاتی که طراحان هنگام استفاده از چنین نرم افزارهایی با آن مواجه می شوند، فعالیت همزمان روی چند طرح یا فایل مختلف با فونت های متفاوت است. در این شرایط کاربر باید مدام از فهرست طولانی فونت های برنامه به جستجوی فونت مورد نظر خود باشد و سپس از آن استفاده کند. انجام این کار چنانچه چند بار تکرار شود بسیار خسته کننده و آزاردهنده است.

یکی از امکاناتی که در نرم افزار ایلوستریتور طراحی شده، قابلیت Recent Fonts است که به کمک آن می توانید فهرستی از فونت هایی را که اخیرا مورد استفاده قرار گرفته اند ببینید و براحتی از میان آنها فونت مورد نظرتان را که چند دقیقه پیش هم از آن استفاده کرده بودید، انتخاب کنید. این قابلیت به طور پیشفرض فهرستی از ۵ فونت آخر را در اختیار شما قرار می دهد که برای افزایش آن به تعداد دلخواهتان تا ۱۵ فونت،

سطح: مبتدی

## تاریخچه دانلودها در فایرفاکس

گزینه Use custom settings for history را انتخاب کنید. ۵- با انتخاب گزینه فوق، تنظیمات تاریخچه فایرفاکس در اختیار شما قرار می گیرد و می توانید آن را به دلخواه خود تغییر دهید. در این مرحله باید علامت چک مارک کنار گزینه Remember download history را غیرفعال کنید و در نهایت برای ثبت تغییرات روی OK کلیک کنید.

توجه: گزینه های دیگر در مرحله ۵ برای غیرفعال سازی تاریخچه وب گردی و عبارات وارد شده

دکمه نارنجی رنگ فایرفاکس، گزینه Downloads را انتخاب کنید. (از کلیدهای ترکیبی Control + J نیز می توانید کمک بگیرید) ۲- با کلیک روی دکمه Clear List و پس از خالی شدن تاریخچه دانلودها، پنجره مورد نظر را ببندید. ۳- دوباره روی دکمه نارنجی رنگ فایرفاکس کلیک کنید و پس از انتخاب گزینه Options، روی Options کلیک کنید. ۴- در پنجره تنظیمات به تب Privacy بروید و در بخش History Will، در مقابل عبارت Firefox Will

مرورگر فایرفاکس به طور پیشفرض تاریخچه ای از تمامی فایل هایی را که از اینترنت دانلود می کنید در خود ثبت و ضبط می کند. این تاریخچه در مواردی می تواند همچون یک گزارش در اختیار شما قرار بگیرد، اما اگر آن را غیرفعال کنید هم چیزی را از دست نخواهید داد؛ زیرا تمامی فایل های دانلودی شما در پوشه مشخص شده برای دانلود فایل ها وجود دارد. اما فعال بودن این قابلیت در مواردی می تواند مشکلاتی را به وجود آورد که یکی از آنها دسترسی افراد غیرمجاز به این تاریخچه و مشاهده فایل های دانلود شده توسط شماست. اگر دوست ندارید فهرست فایل هایی را که دانلود می کنید توسط افراد غیرمجاز قابل دسترس باشد، می توانید این قابلیت را برای همیشه غیرفعال کنید:

۱- ابتدا مرورگر را اجرا کرده و پس از کلیک روی



عکس: Device

### تفنگ بازی واقعی

تفنگ‌های بازی زیادی تاکنون تولید شده است؛ NES Zapper، PS3 Sharp Shooter، Wii Zapper و حالا MAG II Magneton. این سلاح که در بازی‌های اول شخص به کار می‌آید و این بازی‌ها را واقعی‌تر می‌کند. به کارگیری حسگر ژيروسکوپ در این دستگاه، آن را از انواع مشابه متمایز کرده است. ویریه داخلی و تطبیق ۱ به ۱ با تفنگ درون بازی از دیگر قابلیت‌های این تفنگ است.



عکس: The Verge

### شارژ بی‌سیم تلفن از طریق لپ‌تاپ

پدهای شارژ بی‌سیم تلفن را فراموش کنید. لپ‌تاپ‌های ایسر Aspire به فناوری جدیدی مجهز است که با گذاشتن گوشی کنار این دستگاه می‌توان آن را شارژ کرد.



عکس: Device

### شیشه هوشمند مایکروسافت

مایکروسافت در نمایشگاه E3 از دستگاه کوچکی به نام SmartGlass رونمایی کرد. این دستگاه که بسیار شبیه دسته Wii U است، می‌تواند کل بازی را در صفحه کوچک خود نشان دهد. هر چند سخنگوی مایکروسافت اعلام کرده است که همه بازی‌ها در SmartGlass نمایش داده نخواهد شد.

# click

نظر و پیشنهاد خود را به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدير، روزنامه جام جم یا پست الکترونیکی [click@jamejamonline.ir](mailto:click@jamejamonline.ir) بفرستید.

### صفحه لمسی برجسته

کاربران تلفن‌های هوشمند منتظر صفحه‌های لمسی برجسته بودند. کیبورد صفحه‌های لمسی ابتدا قابل قیاس با کیبوردهای حقیقی نیست و یکی از نقاط ضعف این دستگاه‌ها در تولید محتوا به شمار می‌رود. اما شرکت Tactus با اختراع این صفحه لمسی که هنگام تایپ دکمه‌های برجسته می‌شود، می‌خواهد جای خالی کیبوردهای فیزیکی را در دنیای تلفن‌های هوشمند پر کند.



عکس: Tactus

### کتاب جادویی سونی

سونی در نمایشگاه E3 محصولات بسیاری را معرفی کرد. از میان محصولاتی که ارتباطی به بازی‌ها نداشت می‌توان به کتاب Wonderbook این شرکت اشاره کرد که با همکاری نویسنده کتاب‌های هری پاتر (جی‌کی‌رولینگ) منتشر شده است. این کتاب بخصوص با کمک فناوری واقعیت افزوده و دسته Playstation Move می‌تواند طلسم‌های مختلف داستان‌های هری پاتر را به کودکان بیاموزد.



عکس: Device



عکس: Reuters

### شارژر خورشیدی

شارژرهای خیابانی ایده‌گروه طراحی نیویورکی به نام Pensa است که از تجهیزات فعلی استفاده کرده و آنها را به ایستگاه‌های شارژ تلفن همراه بدل کرده است. این ایستگاه که از پنل خورشیدی استفاده می‌کند، قادر به تولید برق کافی برای شارژ تلفن همراه است.



عکس: Treehugger

### هوشمندسازی تلویزیون توسط اینتل

اینتل در حال تولید ستاپ باکسی است که با تشخیص چهره افراد می‌تواند تبلیغات مناسب با سن آنها را به نمایش بگذارد. این دستگاه قادر به تشخیص هویت فرد نیست و تنها می‌تواند جنسیت و سن مخاطب را حدس بزند. به‌عنوان مثال اگر کودکی مشغول مشاهده تلویزیون باشد، تبلیغات اسباب‌بازی و ... برای او به نمایش گذاشته می‌شود.



عکس: Device

### دسته بازی اندروید

تبلت‌های امروزه با پردازنده‌های دوهسته‌ای و گرافیک خود، دستگاه‌های قدرتمندی به حساب می‌آیند که می‌توانند بازی‌های پی‌سی ۵ سال پیش را بسادگی اجرا کنند. اما این تبلت‌ها واسط خوبی برای بازی کردن نیستند. از این رو PlayPad در نظر دارد برای علاقه‌مندان بازی نقش مهمی ایفا کند. این دسته بازی برای تبلت‌های اندرویدی ساخته شده است.