

کلیک

مجله

یکشنبه ۱۸ اردیبهشت ۱۳۹۰ / شماره ۳۲۹

داده خرد کن!

صفحه ۵



قابلیت و کارآمدی بیشتر
در اجرای بازی‌ها

۱۴

اولین ربات انسان‌نما
در دوقدمی فضا

۱۱

هوش مصنوعی
دشمن شماست

۸-۹

به دنیای تبلت‌ها
خوش آمدید

۶

تقابل
JQuery و CSS3

۴

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

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

اینترنت پرسرعت برای ۱۲ میلیون ایرانی تا سال ۹۵

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

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



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

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

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

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

الزام اخذ پروانه اشتغال برای اپراتورهای تلفن همراه



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

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

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

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

چهارمین نمایشگاه ملی ال‌ه‌سیت برگزار می‌شود

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

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

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



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

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

تعهد ۳۸ میلیونی به عرضه ۴۲ میلیونی همراه اول

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

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

راهاندازی سامانه حمایت از ثبت اختراعات در حوزه نانوفناوری



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

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

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

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

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

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

ياهو سرويس «خوشمزه‌اش» را فروخت

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

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

دليشز یکی از همین وبسایت‌هاست که هدف

پسته‌شدن قرار گرفته است. آلتاویستا، Yahoo Picks، Yahoo Bookmarks، MyM، Yahoo Buzz، MyBlogLog، Alltheweb هستند که در فهرست حذف قرار دارند. آلتاویستا و alltheweb تاکنون از سرویس‌دهی خارج شده‌اند و Buzz نیز بزودی حذف می‌شود. نتیجه این می‌شود که

سونی شرمندۀ کاربران خود شد

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

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

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

با وضعیت اقتصادی نامناسب آمریکا، بسیاری از



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

هزاران بیکار نوکیایی

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

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

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

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

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

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

محبوبیت ۵۰ درصدی آندروید

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

به گزارش بتانیوز، نیلسن میزان استقبال از آندروید را بین تاریخ‌های جولای تا سپتامبر ۲۰۱۰ با ژانویه تا مارس ۲۰۱۱ مقایسه کرده است، که آندروید به عنوان محبوب‌ترین سیستم‌عامل تلفن‌های همراه انتخاب شده و درصد سهم بازار آن از ۲۶ درصد به ۳۳ درصد رسیده است. در حالی که علاقه به آیفون از ۳۳ درصد به ۳۰ کاهش پیدا کرده و بلک‌بری از ۱۳ درصد به ۱۱ درصد رسیده است.

به گزارش بلاگی که وبسایت

نیلسن منتشر کرده است، در بازار تلفن همراه آمریکا تغییرات بسرعت اتفاق می‌افتد و این اعداد اغلب بدروستی به نرخ فروش بدل می‌شود. نیمی از کسانی که در ماه مارس ۲۰۱۱ در نظرسنجی این موسسه شرکت کرده‌اند، در گزارش‌های خود ثبت کرده‌اند که در ۶ ماه گذشته، یک دستگاه آندرویدی خریده‌اند.

این وبسایت در گزارشی دیگر می‌نویسد، در پایان ماه نوامبر ۲۰۱۰، بیش از ۴۰ درصد خریداران گوشی‌های تلفن همراه دستگاه آندرویدی داشتند که از ماه ژوئن همان سال ۱۳ درصد بیشتر است. در روزهای پایانی ماه مارس سال جاری میلادی ۲۵ درصد خریداران جدید آیفون و ۱۵ درصد نیز بلک‌بری را انتخاب کرده‌اند.

مدارک مایکروسافت گران می‌شود

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

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



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

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

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

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

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

تقابل CSS3 و JQuery

محمد حسین کردونی

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

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

یادگیری زبان

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

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

اندازه

همان‌طور که اشاره شد، CSS3 بسیار کم‌چم‌تر است. درمقایسه با دیگر زبان‌ها که آن بسیار کوچک است و می‌توانید مستقیماً روی مجموعه تعاریف (stylesheet) استاندارد خود کار کنید. نیازی نیست مستندات اضافی JS را برای اجرا کردن دستورهای مختلف به کار ببرید. به این معنی که درخواست‌های HTTP کمتری می‌فرستید و زمان بارگذاری صفحه شما نیز بالطبع بسیار کمتر خواهد شد. سرعت در حال حاضر یک عامل مهم در رتبه‌بندی جستجوی گوگل است. از ماه آوریل سال گذشته گوگل از سرعت سایت در الگوریتم‌های رتبه‌بندی خود استفاده کرد تا طراحان و توسعه‌دهندگان را برای ایجاد تجربه کاربری بهتر در وب تشویق و ترغیب کند.

پیاده‌سازی

CSS3 می‌تواند مستقیماً روی مجموعه تعاریف استاندارد شما نوشته شود و هیچ نیازی به فایل‌های اضافی ندارد. به این معنی که می‌توانید از اتصال به کتابخانه‌ها و فایل‌های مختلف و پر از کدهای پیچیده در <head> سندهای HTML نماند دوری کنید. همچنین این مساله مدیریت وبسایت شما را بسیار ساده‌تر می‌کند، چرا که محل‌ها و کدهای کمتری برای بررسی هنگام وقوع خطا وجود دارد.



در دسترس بودن

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

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

اعتبار

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

سازگاری با مرورگر

با توجه به این واقعیت که CSS3 هنوز به اتمام نرسیده، JQuery با مرورگرهای بیشتری سازگار است، بویژه مرورگرهای قدیمی‌تر. از آنجا که JavaScript مدت بیشتری است که وجود دارد، می‌توانید برای تمام مرورگرها از IE6 تا سفاری ۵ کدنویسی کنید. CSS3 سازگاری بسیار محدودی با مرورگرها دارد تا جایی که مجبور هستیم منتظر بمانیم تا اپل، فایرفاکس یا گوگل تصمیم بگیرند مرورگرهایشان را برای تشخیص معناهای جدید سازگار کنند. البته بتازگی یک رفتار به عنوان ضمیمه به اسم PIE برای IE منتشر شده است. PIE به اینترنت اکسپلورر ۸ تا ۶ این امکان را می‌دهد تا قابلیت‌های پر استفاده تزئینی CSS3 را تشخیص دهد و اجرا کند. این قابلیت‌ها شامل شعاع خط مرزی، سایه جعبه، خط مرزی تصویر، تصاویر چندگانه پس‌زمینه و قرار دادن متحرک‌های خطی به عنوان تصویر پس‌زمینه می‌شوند.

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

مستندسازی

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

تطبیق پذیری

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

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

منبع: whatcreative.co.uk

وبلوزی

سرویس پشتیبانی آنلاین



کایاکو ابزارهای مناسبی در اختیار کاربران خود قرار می‌دهد که بتوانند با مشتریان خود به ساده‌ترین شیوه ارتباط برقرار کنند. این وبسایت مجموعه‌ای از ابزارهای لازم برای پشتیبانی مشتریان را به کاربر می‌دهد و مدیریت آنها را خیلی ساده می‌کند. برای آشنایی بیشتر با این سرویس به نشانی زیر بروید: <http://www.kayako.com/>

ایجاد آلبوم عکس آنلاین



وبسایت‌های زیادی وجود دارند که در آن می‌توان به آلبود عکس پرداخت و آن تصاویر را با دوستان به اشتراک گذاشت اما وبسایت زیر، یک ویژگی منحصر به‌فرد دارد و آن هم تنوع قالب‌های این آلبوم است. برای مشاهده انواع قالب‌ها و توانایی‌های این وبسایت در ویرایش و نمایش تصویر از نشانی زیر استفاده کنید: <http://www.KeepSy.com/>

افزونه هفته

گوگل کروم نگارش ۱۱ هم اکنون توانایی تبدیل صدا به متن را دارد و برای استفاده از این قابلیت بی‌نیازی نیست، تنها کافی است یک میکروفن به سیستم خود متصل کرده باشید. مرورگر کروم نگارش ۱۱ را نصب بکنید، برای مثال به www.Translate.google.com بروید. سپس زبان مبدأ را انگلیسی انتخاب کنید، روی آیکن میکروفن که کنار باکس ظاهر می‌شود کلیک کنید و کلمه مورد نظر خود را ادا کنید. مشاهده می‌کنید که کلمات شما به متن تبدیل شده و برای ترجمه به زبان‌های دیگر ظاهر می‌شود. هنوز دیتابیس گوگل کامل نیست و تنها از زبان‌های با ریشه انگلیسی پشتیبانی می‌کند. برای استفاده از آخرین نگارش گوگل کروم به نشانی زیر بروید: http://www.google.com/chrome/intl/en/landing_chrome.html?hl=en

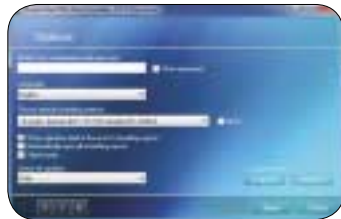
امیر عساری

اطلاعاتی که هرگز بازاریابی نخواهد شد!

داده خردکن!



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



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

۸ چرخه: استاندارد BSI / VS-ITR آلمان

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

۷ چرخه: استاندارد 5220.22-M

این روش در ژانویه ۱۹۹۵ براساس کتابچه راهنمای امنیت صنایع ملی توسط وزارت دفاع آمریکا شکل گرفت. در این روش که دارای ۷ چرخه است، اطلاعات در ابتدای کار برای ۳ مرتبه طبق استاندارد 5220.22-M و پس از آن ۳ مرتبه با مقادیر تصادفی بازنویسی می شود و در نهایت نیز یک مرتبه دیگر مطابق با استاندارد فوق مورد بازنویسی قرار می گیرد.

۴ چرخه: استاندارد 5220.22-M

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

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

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

خردکن اطلاعات

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

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

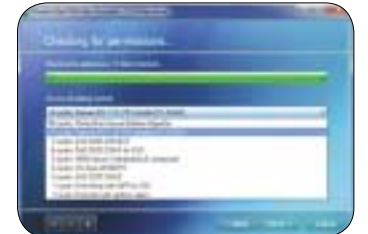
۵۰ چرخه: الگوریتم حذف ایمن



در این روش در ابتدای کار با استفاده از مقادیر تصادفی، ۲ بار بازنویسی اطلاعات روی اطلاعات مورد نظر شما صورت می گیرد (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۲ مرتبه). پس از آن این اطلاعات مجدداً با مکمل اطلاعات ۲ مرحله بازنویسی گذشته، بازنویسی می شوند (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۴ مرتبه) و در نهایت مجدداً با استفاده از مقادیر تصادفی ابتدای کار، مورد بازنویسی قرار می گیرند (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۶ مرتبه). پس از این مراحل ۳ بار طبق استاندارد 5220.22-M وزارت دفاع، عملیات بازنویسی روی اطلاعات شما صورت می گیرد (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۹ مرتبه) و پس از آن مجدداً بازنویسی اطلاعات با مقادیر تصادفی آغاز می شود (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۱۲ مرتبه) و در نهایت نیز مجدداً عملیات بازنویسی مطابق با استاندارد 5220.22-M وزارت دفاع اعمال می شود (مجموع بازنویسی تا این مرحله: ۱۵ مرتبه).

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

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



واضح و مشخص است و ما نیز با بیان این مقدمه فقط قصد داشتیم مقداری از اهمیت موضوع را نشان دهیم. با این حال مطلب این هفته را می خواهیم به عکس این موضوع یعنی حذف اطلاعات اختصاص دهیم! به نظر شما حذف اطلاعات هم می تواند حیاتی و مهم باشد؟ آیا برای حذف کامل اطلاعات هم باید هزینه پرداخت کرد یا برای پیشگیری از بازاریابی اطلاعات حذف شده می باید متحمل هزینه شد؟ بگذارید اهمیت این موضوع را نیز با چند مثال مطرح کنیم.

هارد دیسک را منفجر کنید!

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

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



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

۳ چرخه: استاندارد AR380-19

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

۳ چرخه: استاندارد 5220.22-M

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

یک چرخه: بازنویسی با 0xFF

این روش مخصوص دیسک های Solid State



و حافظه های فلش طراحی شده که دارای یک چرخه بازنویسی با مقدار 0xFF است.

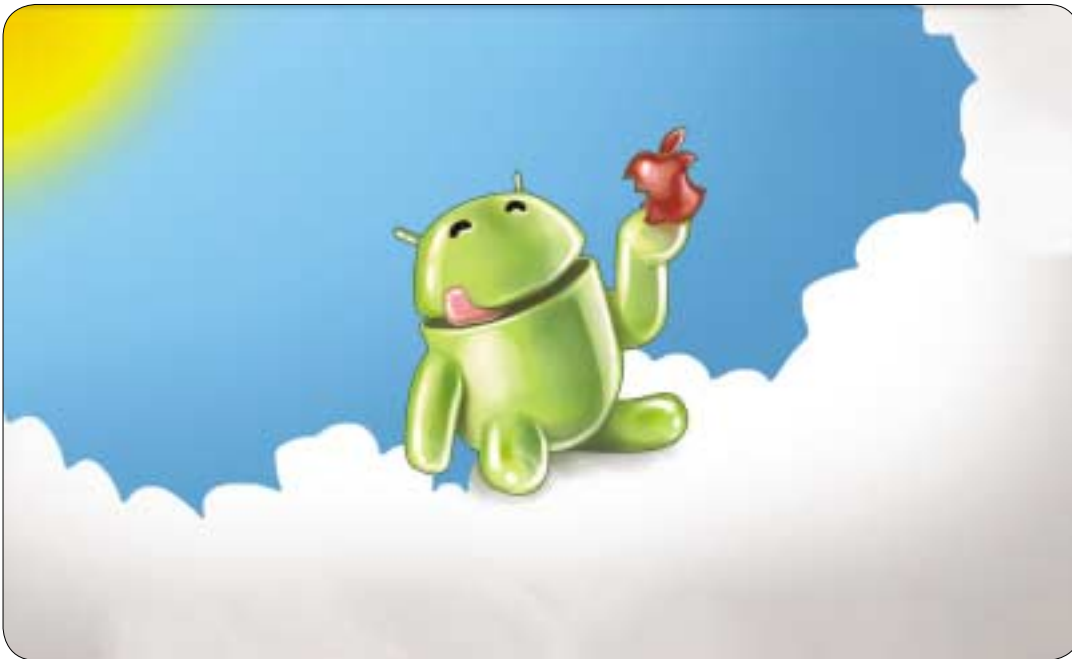
یک چرخه: بازنویسی با مقادیر تصادفی

این روش دارای پایین ترین سطح امنیت در میان روش های فوق است، اما بیشترین سرعت را هنگام حذف اطلاعات دارد. اگر قصد دارید خیلی کار را پیچیده نکنید و با امنیتی بیشتر از امنیت حذف اطلاعات توسط ابزارهای متداول در سیستم عامل، اطلاعات خود را حذف کنید، پیشنهاد می کنیم حتماً این روش را انتخاب کنید. در این روش اطلاعات شما پس از حذف، یک بار با استفاده از مقادیر تصادفی مورد بازنویسی قرار می گیرد. این نرم افزار در تمام نسخه های ۳۲ و ۶۴ بیت سیستم های عامل ویندوز اکس پی، ویستا، و ۷ و ویندوز ۲۰۰۳ و ۲۰۰۸ نسخه سرور قابل استفاده است و می توانید نسخه رایگان آن را با حجم ۷ مگابایت از لینک زیر دانلود کنید:

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

نسل جدیدی از گجت‌ها در راه است

به دنیای تبلت‌ها خوش آمدید



پژمان عاملی‌فرد

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

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

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

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

بود. یکی با سیستم وای فای عمل می‌کرد و دیگری از قابلیت‌های 3G بهره می‌برد که به کاربر اجازه می‌داد در هر جا که سرویس‌دهنده سیمکارتش اجازه می‌داد، از اینترنت پرسرعت استفاده کند. البته می‌توان گفت که ارائه شبکه‌های 3G نقش بزرگی در رونق گرفتن تبلت‌ها در میان مخاطبان داشتند. آنها در همه جا قابل دسترس بودند و ارزان و تنها به وسیله‌ای نیاز داشتند تا این ارتباط را برای کاربر برقرار کنند.

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

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

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

نسبت به زمان مشابه سال گذشته در انگلیس کاهش داشته است. (تصویر ۲) بله! بازار امروز حساب ویژه‌ای روی تبلت‌ها باز کرده است. شرکت‌ها یکی پس از دیگری نوع جدیدی از تبلت‌هایی را رونمایی می‌کنند که هر روز از وزن آنها کاسته و بر امکانات آن افزوده می‌شود.

سیستم‌های عامل این تبلت‌ها نیز چند نوع است. از آنجا که شرکت‌های برنامه‌سازی رونق این بازار را در افق نه‌چندان دور دیده‌اند، از همین حالا در پی گرفتن سهم عمده بازار برای محصولات خود هستند. ۳ رقیب عمده این سیستم‌های عامل نیز عبارتند از مایکروسافت، گوگل و اپل. اینها سیستم‌های خود را برای تبلت‌ها آماده کرده‌اند. اپل روی تبلت‌های خود از سیستم عامل IOS استفاده می‌کند که تنها مختص محصولات خود شرکت اپل است. گوگل نیز برای خودش با آندروید نگارش ۳ (هانی کام) معرکه‌ای به پا کرده و ویندوز هم



تصویر ۲



تصویر ۳

هر کاری می‌زنند و سعی بر تولید و عرضه سیستمی دارند که مخاطب را از همه لحاظ راضی نگه دارد. حال دیدید که چگونه امکانات 3G و 4G شرکت‌های بزرگ تولیدکننده تبلت، رقبای سرسخت در تولید سیستم‌عامل و... همه و همه دست به دست هم دادند تا همه‌گیر شدن این وسیله با سرعت هر چه تمام‌تر انجام پذیرد. در آینده نزدیک بیشتر به معرفی این محصولات خواهیم پرداخت تا بتوانیم همگام با فناوری روز به جلو حرکت کنیم و از این غافله که بسرعت در حال حرکت است، عقب نمانیم.

نصب ویندوز ۷ در کنار دیگر ویندوزها

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

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

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

چگونه ویندوز ۷ را در کنار ویندوز فعلی نصب کنیم؟

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

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



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

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



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

	Windows 7					
	Starter	Home Basic	Home Premium	Professional	Enterprise	Ultimate
Windows 7 Starter	RU, x86	X	WAU, X	WAU, X	X	WAU, X
Windows 7 Home Basic	X	RU	WAU, X	WAU, X	X	WAU, X
Windows 7 Home Premium	X	X	RU	WAU, X	X	WAU, X
Windows 7 Professional	X	X	X	RU	X	WAU, X
Windows 7 Enterprise	X	X	X	X	RU	X
Windows 7 Ultimate	X	X	X	X	X	RU

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

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

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

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

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

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

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

ویندوز ۷ را دوباره نصب کنید تا تعمیر شود!
اگر ویندوزتان به هم ریخت، علت آن را نمی‌دانستید و از رفع مشکل آن عاجز شدید، یکی از کارهایی که می‌توانید انجام دهید، Upgrade ویندوز به همان ویرایشی است که در حال حاضر روی سیستم‌تان نصب است.

(Repair in-place Upgrade)
یادآوری این نکته لازم است که اگر روی ویندوز فعلی‌تان سرویس یک نصب شده باشد، نمی‌توانید آن را به ویرایش همسان بدون سرویس یک Upgrade کنید.

برای این منظور DVD ویندوز ۷ را در DVD-ROM قرار دهید و از درون ویندوز فعلی‌تان، مراحل نصب را آغاز کنید.
در این روش هر ورژن را به همان ورژن و هر ویرایش را به همان ویرایش می‌توانید Upgrade کنید.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



بازی خوره

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

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

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

آقای پارسا، ما فعلا تصمیم گرفته ایم بازی های موبایل را در صفحه مخصوص موبایل منتشر کنیم و مطالب دیگر را جایگزین بازی موبایل کرده ایم.

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

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

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

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

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

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



پورتال ۲، درچه ایده ها هوش مصنوعی دشمن شماست

پلتفرم: Microsoft Windows, Mac OS X, Xbox 360, PlayStation3

توسعه دهنده: Valve

منتشر کننده: Valve

سبک: اول شخص

مسعود گرچی زاده

و خلاقانه ای از بازی را به آنها آموخت. پورتال بازی بود که هم از لحاظ گرافیکی و هم از لحاظ داستانی و گیم پلی حرف های زیادی برای گفتن داشت، علاوه بر این که بازها و معماهای موجود در آن را بسیار متفاوت با دیگر بازی های اول شخص نشان می داد. در نسخه اول پورتال شما هدایت Chell را به عهده داشتید. محیطی که شما در آن بازی می کردید آزمایشگاه های Aperture نام داشت و اکثر بازی به درگیری میان شما و GLaDOS که یک هوش مصنوعی بود و شما می توانستید صدای او را بشنوید، خلاصه می شد. به این گونه که «گلادس» برای به دردرس انداختن شما معماهای فکری - که برخی قوانین فیزیک هم در آن دخیل بود - برای شما طرح می کرد که برای پیشرفت در بازی، مجبور بودید آنها را حل کنید. این نقطه ای بود که گیم پلی زیبای بازی وارد کار می شد. Chell سلاحی به نام پورتال گان در دست داشت که می توانست به وسیله آن درچه هایی در دیوار یا کف محیط ایجاد کند و همچنین درچه دیگر برای خروج از درچه اول ایجاد می کرد تا هنگامی که وارد درچه اول می شود بتواند

بیشترین کسانی که تصمیم می گیرند یک بازی می توانند موفق ظاهر شود یا خیر، توسعه دهندگان بازی ها هستند. حتما این موضوع را تا به امروز درک کرده اید که چرا استودیو راک استار گیمز همیشه در توسعه سری بازی های خود مانند جی تی ای موفق بوده است یا شرکت کرایتیک به سری کرایسیس خود افتخار می کند و این بازی را از لحاظ گرافیکی یک انقلاب در بازی ها می داند. اغلب استودیوهای بزرگ سعی می کنند تمرکز خود را روی قسمت خاصی از بازی مانند گیم پلی یا گرافیک بازی جمع کنند، ولی شرکت سازنده سری بازی های پورتال یعنی Valve از دسته استودیوهای است که سعی کرده به جای انتشار بازی های زیاده، وقت خود را صرف توسعه بازی های خود در همه زمینه های آن مانند گیم پلی و گرافیک و از همه مهم تر داستان بازی کند. شرکت والو با انتشار جعبه نارنجی در سال ۲۰۰۷ دو نسخه جدید از سری محبوب هالاف لایف را عرضه کرد که به نظر بسیاری از گیمرها نوع جدید

پون. پون. پاتا. پون

استراتژی، ریتم، حمله

به آتش کشیدن سربازهایان است. با این حال این بازی نسبت به نسخه قبل کمی راحت تر شده است. ضرب اشتباه در نسخه دوم ۰/۲ ثانیه بود که در این نسخه به ۰/۵ ثانیه افزایش پیدا کرده است. از طرفی اگر مدت مناسبی را در حالت هیجان زده سپری کنید، قهرمان هایان حرکت های منحصر به فرد و قدرتمندی اجرا می کنند. البته در بازی های قبل خیلی باید دقت می کردید و از استراتژی های مختلف و بجا برای پیروز شدن بهره می بردید؛ ولی در این نسخه استراتژی کم رنگ تر شده و جای خود را به داشتن ادوات جنگی قوی تر داده است. ۲۱ نوع سرباز در پاتاپون ۳ به همراه قهرمانان وجود دارند و تنوع دشمنان هم

(دایره، دایره، مثلث، دایره) فرمان حمله را به ارتش تان می دهد. دکمه ها باید با ریتم خاص بازی و بدون تاخیر فشار داده شوند، در غیر این صورت نوبت خود را از دست خواهید داد. می توانید موقعیت حمله را با فشردن همان دکمه ها تکرار کنید یا از فرمان جدیدی برای دور بعدی مبارزه هایان استفاده کنید. فهرست صحیح دستورها در پایین صفحه هم نمایش داده می شود تا علاوه بر فلشی که روی صفحه زده می شود، برای تازه کارها راحت تر باشد. اگر مرتب و منظم و بدون وقفه چند دستور بدهید، سربازهایان به حالت fever (هیجان زده) در می آیند و قدرتشان افزایش می یابد؛ بنابراین باید سعی کنید برای مبارزه بخصوص با غول آخرها دستورها را بدون وقفه صادر کنید تا راحت تر از پس شان بر بیایید. دقت داشته باشید اگر حتی فقط یک دستور اشتباه بدهید، تمام زحماتان به باد می رود و نیروهایان مثل احمق ها می ایستند و نگاهتان می کنند تا دستورها را از اول صادر کنید. همه اینها در حالی است که مثلا یک ازدهای غول پیکر یکی یکی در حال

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

فرهنگ هدایتی

«پاتاپون» از آن بازی هایی است که به تنهایی می تواند دلیل خرید یک PsP باشد. این بازی اکشن نوبتی که اساس آن ریتم و موزیک است، جایگاه ویژه ای در بین بازی کننده ها دارد. اگر پاتاپون های قبلی را بازی کرده باشید می دانید که پاتاپون ها اعضای قبیله شناخته شده ای هستند که پرستش خدایان، هدف زندگی آنهاست. روند بازی همان شکل سابق خود را حفظ کرده است و با زدن دکمه های PsP موجودات کوچک در عین حال بی اعصابی را برای مبارزه با موجودات پلید رهبری می کنید. بعد از انتخاب یکی از قهرمانان پاتاپونی که هر کدام به نیت، تیر و کمان یا شمشیر و سپر مجهز هستند ۴ مرحله آموزشی، تمام قوانین و دستور بازی را به نحو احسن توضیح می دهد. در ابتدا ۷ دستور پایه مثل حمله، دفاع، آماده باش و... یاد می گیرید که هر کدام را با فشردن به ترتیب خاص دکمه ها می توانید، اجرا کنید مثلا

بازی هفته



پارکور را در بازی تجربه کنید

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

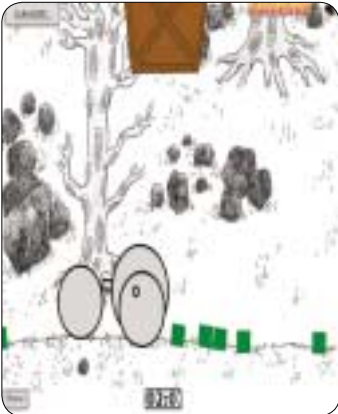
این بازی همان طور که از اسمش برمی آید درباره تنیس است. این بازی یکی از بهترین فضا سازی ها را در میان رقبای خود دارد و از قابلیت دستگاه هایی مانند کینکت نیز برخوردار است. دارندگان کنسول پی اس ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ اگر دلتان برای بازی های مشابه موتور تنگ شده است این هفته حتما به دنبال بازی MX vs. ATV Alive باشید.

بازی آنلاین

انبار مهمات

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

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



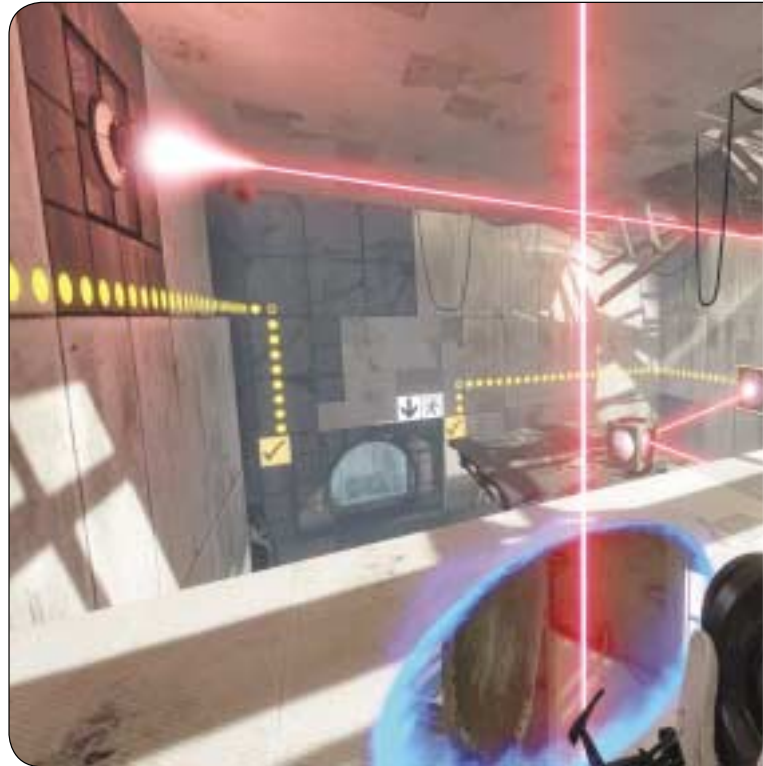
مشکل است، می توانید از راهنمای بازی که در ابتدا به شما پیشنهاد می شود، استفاده کنید. گیم پلی بازی مانند سری قبل خود شدت توجه خود را سمت ایجاد درجه ها و حل معماها کرده و البته نقطه زیبایی بازی به نظر ما همینجاست. هر چه از پیشرفت شما در بازی می گذرد، معماهای گلداس پیچیده تر می شود. اگر قبلا تجربه بازی را داشته باشید، حتما آگاهی دارید احساس غروری که بعد از حل معما به شما القا می شود، از نقاط قوت بازی به شمار می آید.

در پورتال ۲ منتظر گرافیک فوق العاده مانند کرایسیس ۲ نباشید، که این یک نقص برای آن محسوب نمی شود؛ چون این دو بازی فضاهایی بسیار متفاوت به شما نمایش می دهند که هر کدام برای خود زیبایی هایی دارد. شاید طراحی و فضا سازی در پورتال ۲ بیشتر از طبیعی سازی آن به نظر بیاید؛ زیرا در محیطی این بازی را ادامه می دهید که هیچ چیز طبیعی نیست و البته سازندگان بازی بخوبی توانسته اند محیط مصنوعی پورتال ۲ را طراحی کنند.

وقتی در بازی به یکی از ویژگی های آن بسیار وابسته باشید، به نوعی بهتر می توانید با آن ارتباط برقرار کنید. تقریبا می توانیم بگوییم در پورتال ۲ صدا گذاری جزء جدا نشدنی این بازی به حساب می آید و اگر وجود نداشت، حتما موفقیت کنونی را کسب نمی کرد. از آنجا که شما صرفا با دشمن خود از طریق صدا سروکار دارید، سازندگان اهمیت ویژه ای به تعیین صداهای اطراف شما دادند؛ البته این صداهای همه شان جدی نیست و در بعضی لحظات بازی، شوخی هایی که با شما می شود (در آن فضای بی روح و ماشینی بازی) می تواند بسیار لذت بخش باشد.

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

به دست می آورند. یک سری آیتیم های قابل جمع آوری هم هست که با دادن آنها به آهنگر می توانید سلاح های خود را تقویت کنید. بعضی از این آیتیم ها مقاومت در برابر آتش، باد، خواب و سم را زیاد می کنند. نسخه قبلی فقط یک حالت چند نفره داشت ولی پاتاپون ۳ چند بخش متنوع چند نفره دارد، علاوه این که اکثر مراحل را هم با همکاری دوستانتان می توانید بازی کنید و به پایان برسانید. در این بخش می توانید داخل سیاهچال هایی بشوید که در بخش تک نفره بسته هستند. در ضمن آهنگرهای دنیای آنلاین پیشنهاد های بهتری برای سلاح هایتان خواهند داشت. بخش دفاع از قلعه هم بسیار جذاب و سرگرم کننده است. مشکل بزرگی که در نسخه قبل وجود داشت این بود که توقف (پاز) در بازی معنایی نداشت؛ یعنی اگر برحسب اتفاق کار مهمی وسط بازی برایتان پیش می آمد، یا باید آن را بی خیال می شدید یا مرحله را. در این نسخه، توقف هم دستور خاص خود را دارد که بسیار نزدیک به دستورهای «حمله» و «به پیش» است. در ضمن باید آیتیمی هم از مراحل ابتدایی بازی به دست آورده باشید تا بتوانید بازی را متوقف کنید. اگر نخواهید مراحل اضافی پاتاپون ۳ را بازی کنید یا همه پاتاپون های خود را ارتقا دهید، حدود ۴۰ ساعت طول می کشد.



است که نیازی نبوده آن را تغییر دهد؛ ولی باز هم ویژگی هایی به آن اضافه کرده است، چون هیچ گاه هیجان انگیز تر کردن یک بازی، ضرری به آن وارد نمی کند. در پورتال ۲ ژل هایی به بازی اضافه شده اند که هریک کار خاصی انجام می دهند؛ برای مثال یکی باعث افزایش سرعت شما در زمان حرکت روی سطوح می شود و ژل دیگر باعث می شود بتوانید از روی سطحی بپرید و آخرین ژل با پاشیدن آن به دیوار می توانید روی آن درجه ایجاد کنید. اگر فکر می کنید یادگیری این کارها برای شما

برای این که خیلی سال پیش مرا کشتی، نمی بخشم» دوباره می خواهد درگیری خود را با چیل ادامه دهد. او بسرعت تجهیزات از بین رفته را بازسازی می کند و شما را دوباره در معرض تست های خود قرار می دهد. درست است که داستان پورتال ۲ تا حدود زیادی به پورتال شباهت دارد، ولی ادامه داستان شما را با اتفاقات جدید و همچنین شخصیت های تازه ای در بازی آشنا می کند. اگر بگوییم گیم پلی پورتال ۲ وجهه های دیگر بازی را محو کرده است، دروغ نگفته ایم. شرکت والو می دانست گیم پلی پورتال به اندازه کافی فوق العاده

نسبت به نسخه های قبلی بیشتر شده است. در این بین انتخاب های گوناگون براساس شرایط مراحل و دشمنان اجتناب ناپذیر است. مثلا در یک مرحله ملزم به استفاده از دکتر به جای تیرانداز هایتان هستید یا باید همه واحدهای دورزن خود را حذف کنید؛ چون



چالش‌های پیش روی فناوری اطلاعات



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

۱- ارائه خدمات به مشتریان

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

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

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

۲- منابع انسانی

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

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

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

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

۳- توانایی تولید

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

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

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

۴- پیچیدگی

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

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

نکته ۴:

۵- کهنگی

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

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

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

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

۶- بودجه

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

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

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

۷- بازاریابی و روابط عمومی

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

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

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

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

ناسا و جنرال موتورز گام‌های بزرگی در صنعت رباتیک برمی‌دارند

اولین ربات انسان‌نما در دوقدمی فضا

حمید خدابخنده‌لو

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

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

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

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

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



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

ساختار و توانمندی‌های R2

این ربات ۱۳۶ کیلوگرمی ۲ دست قدرتمند دارد که

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

R2 علاوه بر این، قدرت بینایی بالایی هم دارد و



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

همکاری جنرال موتورز

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

آینده R2

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

منابع: <http://robonaut.jsc.nasa.gov>

<http://www.nytimes.com>

نقش هوش مصنوعی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای

هوش مصنوعی و بازی‌ها

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

تصمیم‌گیری عامل با استفاده از شبکه‌های باور

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

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

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

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



یادگیری عامل

در بخش قبل دیدیم عامل با استفاده از درکی که از محیط دارد، عکس‌العمل نشان می‌دهد.

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

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

منبع: Artificial Intelligence and Computer Games, Charles Weddle

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

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

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

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

مسائلی که هوش مصنوعی آنها را حل کرد

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

حرکات عامل با استفاده از مسیریابی

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

آشنایی با نرم افزار Adobe InDesign

صفحه بندی آسان



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



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

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

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

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

نوید حاتم

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



پرسش و پاسخ

امیر بهالدین سبط الشیخ clickhelp@jamejonline.ir

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

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

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

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

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

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



پروژه های تعاملی جذاب.

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

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

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

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

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

مرتضی صالحیان از داراب فارس: ۲ سوال داشتم: نخست این که لطفاً طریقه حذف فریز نسخه ۶ را بگویید، البته عکس آن در فایل ضمیمه موجود است. دیگر این که آیا نرم افزاری وجود دارد که رمز عبور فایل های rar را بازیابی کند. با تشکر.

در مورد سوال اول، ابتدا دستگاه خود را با سی دی ویندوز XP بوت کنید، سپس در بخش Enter to Setup کلید F8 را فشار دهید، سپس R را برای تعمیر ویندوز انتخاب کنید (Repair Setup) و مراحل تعمیر را تا انتها دنبال کنید. بعد از راه اندازی دوباره دستگاه خود فایل اجرایی Deep Freeze را اجرا کنید و سپس گزینه Uninstall را انتخاب کنید. این روش روی ویندوز XP تست شده است. در مورد سوال دوم می توانید از نرم افزار RAR Password Cracker

کدنویسی با PHP

پیش به سوی متن های هوشمند

امیر بهاء الدین سبط الشیخ

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

متغیرها:

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

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

برای مثال:

```
$4site = 'not yet';
$.4site = 'not yet';
$ståyte = 'mansikka';
```

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

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

```
$int = 16;
$float = 15/5;
$boolean = true;
$string = «Hello World!»;
$object = new Person();
در بالا ۵ نوع داده اصلی را مثال آوردیم، مقدار $
```

یک عدد صحیح ۳۲ یا ۶۴ بیت را معرفی می کند که معادل int و long در زبان C است. float یک عدد اعشاری را مشخص می کند که معادل آن در C، double و float است و یک مقدار صفر برابر با ۰ یا صفر و یک را نشان می دهد. مقدار صفر برابر غلط یا false است و مقداری غیر از صفر معنای درست دارد، مقدار \$string هم یک رشته متنی را نشان می دهد؛ در نهایت \$object نشان دهنده یک شیء از یک کلاس است.

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

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

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

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

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

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

از این به بعد می توانید بنویسید:

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

حلقه ها

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

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

```
foreach($_POST as $key=>$value){
    echo $key." is ".$value."<br/>";
}
```

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

Name is Click
Page is Programming

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

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

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

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



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

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

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

متن خطای ۷۷۷ مودم به شرح زیر است:

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

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

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

استفاده کنید. اما به این نکته توجه داشته باشید که این کار نیاز به پردازش زیادی دارد و ممکن است بعد از مدت ها کار کردن پسورد فایل rar شما را پیدا کند. نباید توقع داشت که این نرم افزار بخوبی جوابگوی مشکل شما باشد.

نیمه ارمان از گرگان: سلام. من ۲ مشکل در درایو ویندوز دارم. اول که این درایو خیلی پر شده چون ۳۰-۲۰ تا نرم افزار در آن نصب شده حجم هر کدامشان به تنهایی چند مگ بیشتر نیست، اما در مجموع چند گیگ شده اند و درایو ویندوزم را پر کرده اند.

این برنامه ها را نمی توانم حذف کنم چون ضروری هستند. می خواستم ببینم راهی هست تا بتوانم به طور تمام و کمال و بی هیچ مشکلی این نرم افزارها را به درایو دیگری مثلا درایو D انتقال بدهم؟

مشکل بعدی این که یک پوشه به نام programdata وجود دارد که hidden است و در آن باز هم پوشه یک سری نرم افزار قرار دارد که بعضی هایشان program File نام دارند و اصل ویندوزم را آن هست، وجود دارد و نمی دانم کلا چیست و باید چه کارش کنم. اگر ممکن است راهنمایی ام کنید.

در مورد سوال اول، بهتر است این کار را نکنید، زیرا زمانی که برنامه های خود را نصب می کنید یک سری مدخل در رجیستری برای برنامه مورد نظر ساخته می شود و درون آنها آدرس برنامه های شما وجود دارد و اگر شما این انتقال را انجام دهید، ممکن است برای بعضی از

رقابت و کاربرد فناوری های تازه انویدیا و AMD در تولید کارت های گرافیک

قابلیت و کارآمدی بیشتر در اجرای بازی ها

جواد ودودزاده



عکس: bit-tech

در صورتی که گرافیک قدرتمند تعبیه شده در پردازنده سندی بریج (Sandy Bridge) - پردازنده های جدید اینتل - نیز نتواند احتیاجات پردازش گرافیک رایانه شما را رفع کند، می توانید از میان انبوه کارت های گرافیک موجود در بازار، با توجه به نیاز خود، یکی را انتخاب و تهیه کنید. یکی از موارد مهمی که در انتخاب پردازشگرهای گرافیک (GPU) مستقل جدید باید در نظر گرفته شود، پشتیبانی آنها از DirectX11 است. شرکت های AMD و انویدیا (NVIDIA) هر دو ارائه کننده سخت افزارهای گرافیکی به بازار هستند که با تولید کارت های پیشرفته و بهینه سازی شده، دست به نوسازی خطوط تولید کارت های گرافیک خود زده اند. با هم از نزدیک به این کارت های گرافیک نگاهی می اندازیم تا ببینیم چگونه می توانیم بهترین بهره را از آنها ببریم.

جزیره های شمالی AMD

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

انویدیا و فناوری فرمی (Fermi)

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

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

منابع:

<http://www.benchmarkreviews.com>
<http://www.bit-tech.net>
<http://www.vgdownload.com>

بازی های پیشرفته و بلو - ری های سه بعدی



عکس: techfresh

- ری (Blu-ray) سه بعدی بخوبی برمی آید. هم اکنون انویدیا مجموعه گسترده ای از کارت های گرافیک را که از فناوری بلو - ری سه بعدی پشتیبانی می کنند، در دسترس کاربران قرار داده است، اما AMD همچنان در کارت های تازه به بازار آمده دارای GPU با اسم رمز جزایر شمالی، برای اجرای بلو - ری سه بعدی بشدت در تکاپوست.

منبع: <http://www.softpedia.com>

امروزه فناوری سه بعدی (3D) به یکی از قابلیت های کارت های گرافیک AMD و انویدیا در آمده است و به عنوان یکی از بزرگ ترین و جنجالی ترین نوآوری ها در سال های آینده جلوه گر خواهد شد. حالا که همه کارت های گرافیک جدید قابلیت های سه بعدی را مورد پشتیبانی قرار می دهند، دیگر دلیلی برای ارتقا ندادن سیستم های رایانه ای بازی با آنها باقی نمی ماند. در این باره انویدیا نیز همه ملزومات لازم را در قالب کیت NVIDIA GeForce 3D و صفحه نمایش های آماده برای سه بعدی (3D vision ready display) برای مصرف کاربران عرضه کرده است. فناوری سه بعدی AMD که مجموعه ای از راه حل های گوناگون به نام چرخه حیاتی (AMD 3D ecosystem) را با همکاری شرکای این شرکت در اجرای بازی ها و تماشای فیلم ها به کار می برد، هنوز برای کاربران چندان جا نیفتاده و قابل قبول نیست.

این تنوع فناوری برای کاربران اختیار و آزادی در انتخاب را فراهم می کند، اما سر هم کردن وسایل لازم و انجام تنظیمات برای اجرای سه بعدی، مشکلات خاص خود را دارد. در حال حاضر کارت های جدید انویدیا و AMD نیز از قابلیت های سه بعدی برخوردارند و تقریباً همگی از پس اجرا و پخش لوح فشرده بلو

تبلتی جدید با صفحه کلید کشویی

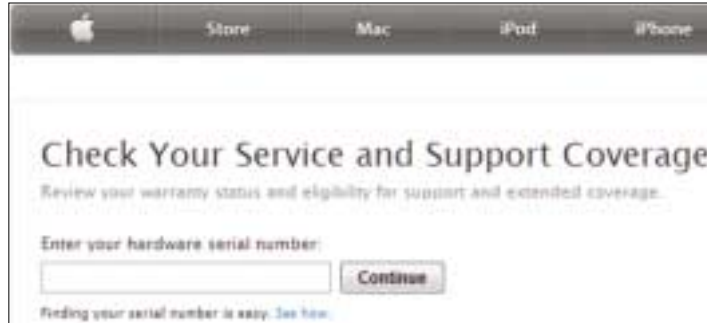
در حالی که این روزها بازار تولید و خرید رایانه های لوحه ای (tablet) از همیشه داغ تر و همه تولیدکنندگان درصد طراحی و عرضه انواعی جدید از آنها هستند، شرکت سامسونگ روی یک تبلت ۱۰ اینچی با عنوان گلوریا (Gloria) کار می کند که از بسیاری جهات با تبلت کهکشان (Galaxy Tab) این شرکت تفاوت دارد. گلوریا غیر از داشتن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

این صفحه کلید قرار است به متقدانی که ادعا می کنند تبلت ها با صفحه کلیدهای مجازی خود کارایی و کاربرد چندانانی در کارهای جدی و حرفه ای ندارند، پاسخ درخوری بدهد. همچنین گلوریا از این جهت با گالاکسی تب دارای تفاوت است که به جای تکیه بر بستر آدم آهنی سبز معروف اندروید، سیستم عامل ویندوز ۷ را (Android) به میدان می آورد. باید تا مارس یا آوریل سال آینده منتظر بود و دید آیا این رایانه لوحه ای می تواند کارکرد فوق العاده ای داشته باشد یا نه؟

منبع: <http://www.gadgetanalysis.com>

شناسایی دقیق مدل مک‌بوک پرو

سطح: پیشرفته



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

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

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

۲- پس از مشاهده سریال دستگاه به سایت زیر

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

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

تغییر مسیر ذخیره‌سازی فایل‌های بازیافتی

سطح: متوسط



یکی از امکانات بسیار مناسبی که در نسخه‌های مختلف مجموعه نرم‌افزاری آفیس در نظر گرفته شده است، قابلیت بازیابی خودکار فایل‌های بسته نشده در این برنامه است. این قابلیت زمانی فعال می‌شود که به هر دلیل اعم از هنگ کردن سیستم‌عامل، قطعی برق و... رایانه شما خاموش یا مجدداً راه‌اندازی شود و یکی از فایل‌های مرتبط با مجموعه نرم‌افزاری آفیس روی سیستم شما باز مانده باشد. در این حالت با اجرای مجدد برنامه، قابلیت بازیابی خودکار فایل اجرا و تغییرات شما تا قبل از خاموش یا راه‌اندازی مجدد رایانه نمایش داده می‌شود. به عنوان مثال فرض کنید در حال تایپ یک پایان‌نامه ۲۰۰ صفحه‌ای بوده‌اید و هنگام تایپ صفحه ۱۸۹ برق منزل یا محل کار شما قطع شده و فایل را نیز روی هارد دیسک رایانه ذخیره نکرده‌اید! در این حالت است که پس از راه‌اندازی مجدد و باز کردن نرم‌افزار Word مشاهده می‌کنید

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

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

سطح: پیشرفته

میانبری برای آماده باش در اکس‌پی



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

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

سطح: متوسط

غیرفعال کردن

نمایش پی‌دی‌اف در گوگل کروم

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

۱- مرورگر کروم را اجرا کنید و پس از وارد کردن عبارت about:plugins در نوار آدرس کلید Enter را فشار دهید.

۲- در فهرست پلاگین‌های نصب شده، پلاگین Chrome PDF Viewer را پیدا کرده و روی لینک Disable مرتبط با آن کلیک کنید.

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

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



پنهان‌سازی سایت‌های بازدید شده

سطح: مبتدی



امیر عساری

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

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

سطح: مبتدی

سرها در فریزر!

اگر فکر می‌کنید تیتراژ این مطلب کمی عجیب است، حق دارید! اما عجیب‌تر از آن وقتی است که عبارت ۲۴۱۵۳۳۹۰۳ را در بخش تصاویر محبوب‌ترین موتور جستجوی اینترنتی جستجو کنید! اگر اینترنت دم‌دستان باشد و این عبارت را در بخش تصاویر گوگل جستجو کنید، مشاهده خواهید کرد که به جای تصاویری که ربطی به این عدد نداشته باشد، صدها تصویر که نمایانگر یک سر در فریزر است در فهرست نتایج به شما نشان داده می‌شود! اگر با دیدن این نتایج تعجب کرده‌اید که گوگل بی‌دلیل این تصاویر را نشان می‌دهد یا این یک کد جادویی است و این تصاویر اتفاقی نمایش داده می‌شوند، اشتباه می‌کنید؛ چرا که ماجرای این تصویر به سال ۲۰۰۹ برمی‌گردد که یک ذهن خلاق تصمیم می‌گیرد با کدگذاری تصویر سر داخل فریزر، توسط تمام کاربران دنیا، گوگل و دیگر موتورهای جستجو را به اصطلاح خودمان بمباران کند. به همین دلیل نیز اگر حالا این کد را در گوگل جستجو کنید چنین نتیجه‌ای را مشاهده می‌کنید. به نظر شما عبارت جادویی دیگری نیز به این شکل وجود دارد؟ گویا یک کاربر خلاق دیگر نیز عبارت Mookdfjal را به عنوان نمادی برای پنهان کردن سر توسط بالش در نظر گرفته است. باور ندارید؟ در بخش تصاویر گوگل این عبارت را جستجو کنید.





عکس: DVICE

قلم دماغی

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

کلاهخودی برای دانش



عکس: Technabob

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



عکس: MineBea

کیبورد آینده‌ای

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



عکس: Gizmodo

سه‌بعدی‌ساز آید هم آمد

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



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

آیفون یا کارتریج نینتندو؟

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



عکس: Gizmodo

لپ تاپ یا موبایل؟

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



عکس: Engadget



عکس: Engadget

دیسک‌های سخت هم سه‌بعدی می‌شوند

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



عکس: 24-glasses

دوبعدی در سه‌بعدی

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