

کامپیوترها کوچکتر نخواهند شد

نگاهی به آینده کامپیوترها



1984

2016

یادداشت

سعید طباطبایی

دیگر پولی برای پیامک‌های ناخواسته نپردازید

پیامک‌های تبلیغاتی و یا پیامک‌های ارزش افزوده سال هاست به کابوسی برای مشترکان تلفن همراه تبدیل شده‌اند، اما طی ماه‌های گذشته به دنبال پیگیری‌های صورت گرفته قرار شد که سامانه‌ای با شماره واحد از سوی تمام اپراتورها در نظر گرفته شود تا مشترکان از طریق تماس با آن متوجه سرویس‌های ارزش افزوده خود شده و نسبت به عدم دریافت آن‌ها یا پیامک‌های تبلیغاتی اعلام انصراف کنند. از سوی دیگر برخلاف گذشته که همواره عدم دریافت پیامک‌های بانکی مشترکان را مجبور به دریافت پیامک‌های تبلیغاتی می‌کرد، این بار اپراتورها موظف شده این سامانه را به گونه‌ای طراحی کنند که عدم دریافت پیامک‌های تبلیغاتی مانع از دریافت پیام‌های بانکی نشود. به تازگی نیز معاون سازمان تنظیم مقررات ارتباطات رادیویی تاکید کرده است که اپراتورها پیش از دریافت پیامک‌های ارزش افزوده از سوی مشترک ملزم به اطلاع‌رسانی هزینه‌ها به مشترکان هستند. او در این باره اعلام کرد: براساس مصوبه ۱۴۷ کمیسیون تنظیم مقررات ارتباطات برای ارائه خدمات ارزش افزوده پیامکی از سوی اپراتورها باید مشترک برای فعال‌سازی الزامی است. حسین فلاح جوشقانی با اشاره به این که اخبار، بازی و سرگرمی، مسابقه، محتوای مذهبی، آموزشی، اطلاع‌رسانی، بهداشت و سلامت و تبلیغات در دسته‌بندی خدمات ارزش افزوده پیامکی قرار می‌گیرند، افزود: اپراتور باید در مورد تمامی خدمات ارزش افزوده محتوایی پیامکی، قبل از شروع ارائه خدمات، از طریق یک پیامک در مورد ارائه خدمات از مشترک سوال کند و در صورت تایید مشترک آن را فعال کند. وی گفت: در اجرای مصوبه ۱۴۷ کمیسیون، حوزه نظارت و اعمال مقررات رگولاتوری در مورد نحوه عضویت مشترکین تلفن همراه در سرویس‌های خدمات مبتنی بر محتوا حساسیت ویژه‌ای دارد و در صورت مشاهده هرگونه عضویت ناخواسته مشترکین در این گونه سرویس‌ها پیگیری‌های لازم را انجام می‌دهد. او درباره عدم آگاهی مشترکین از عضویت در این خدمات اظهار کرد: برخی پیامک‌های دعوت به عضویت در سرویس‌ها با متن‌های فریبنده و جذاب مانند شرکت در قرعه‌کشی، شما برنده شدید، شارژ رایگان و... ارسال می‌شود که در دوره‌های گذشته در این پیامک‌ها هیچ اشاره‌ای به عضویت و محاسبه هزینه وجود نداشت و در حال حاضر تعداد بسیار زیادی از مشترکین به این صورت برای دریافت خدمات عضو شده‌اند. معاون نظارت و اعمال مقررات رگولاتوری با تاکید بر این که در حال حاضر نحوه ارسال پیامک‌های مربوط به خدمات به گونه‌ای است که هزینه و روش لغو عضویت آن در هر پیامک ارسالی درج می‌شود گفت: در برخی برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی داخلی و خارجی، سایت‌های اینترنتی و سایر رسانه‌ها با تبلیغات کاذب و گمراه‌کننده مشترکین را به ارسال کد عضویت به سرشماره‌های مورد نظر تشویق می‌کنند که ممکن است از آن برای عضویت ناخواسته مشترکین استفاده شود. فلاح تصریح کرد: مشترکین تلفن همراه در صورت مواجهه با عضویت ناخواسته در خدمات ارزش افزوده پیامکی می‌توانند با مراجعه به پایگاه اینترنتی www.195.ir یا تماس با سامانه ثبت و پاسخگویی به شکایات حوزه ICT به شماره ۱۹۵ شکایت خود را ثبت کنند تا از سوی معاونت نظارت و اعمال مقررات رگولاتوری پیگیری و اقدام لازم انجام شود. در صورت عدم تمایل به دریافت سرویس‌ها و اعمال هزینه‌های مربوط به آن از طریق تماس با ۹۹۹۰ یا سایر روش‌ها این بسته‌های فعال را غیرفعال کنید. همچنین مشترکان می‌توانند از طریق شماره‌گیری *۸۰۰* در تمام اپراتورهای تلفن همراه از سرویس‌های ارزش افزوده‌ای که برای آن‌ها فعال است مطلع شده و در صورت عدم تمایل نسبت به حذف آن‌ها اقدام کنند.

وزیر ارتباطات اعلام کرد: پیام‌رسان‌های خارجی به ایران بیایند مشوق بگیرند
تشریح مصوبات شورای عالی فضای مجازی

برای نگهداری اطلاعات در کشور نیازمند ایجاد دیتاستر بودیم اما جلوی راه‌اندازی این مراکز را توسط دولت گرفتیم تا بخشی خصوصی بتواند در این بازار فعالیت کند



وزیر ارتباطات در سخنرانی مراسم در هفته گذشته به تشریح مصوبات جلسه آخر شورای عالی فضای مجازی پرداخت و گفت: در این جلسه بندهایی از آیین‌نامه ساماندهی شبکه‌های اجتماعی و حمایت از شبکه‌های اجتماعی بومی و پیام‌رسان‌ها به تصویب اعضا رسید اما این آیین‌نامه هنوز کامل نشده است و ادامه آن به جلسه آینده موکول شد. وی با تاکید بر این که حمایت از شبکه‌های اجتماعی داخلی مورد موافقت تمامی اعضای شورای عالی فضای مجازی است، افزود: در این آیین‌نامه که بخش‌هایی از آن به تصویب رسید مقرر شد برای شبکه‌هایی با بیش از یک میلیون کاربر، تسهیلات در نظر گرفته شود به این معنی که شبکه‌های اجتماعی امکان تبلیغات، ارائه خدمات ارزش افزوده و خدمات پرداخت موبایلی را ندارند اما چنانچه این شبکه‌ها بیش از یک میلیون کاربر داشته باشند مجوز ارائه این خدمات به آن‌ها داده می‌شود. واعظی با تاکید بر این که موضوع تولید محتوا از جمله الزاماتی است که برای حمایت از شبکه‌های اجتماعی داخلی در نظر گرفته شده است، تاکید کرد: برای آن دسته از شبکه‌های اجتماعی داخلی که به صورت صد درصد بومی در کشور فعالیت می‌کنند مشوق‌هایی در نظر گرفته‌ایم. همچنین برای شبکه‌های خارجی که سرور خود را به داخل ایران انتقال دهند نیز مشوق‌های حمایتی در نظر می‌گیریم اما شبکه‌های خارجی که کاملاً خارج از ایران هستند مورد حمایت ما قرار نخواهند گرفت. وی افزود: کاربران باید بدانند که در استفاده از شبکه‌های داخلی با سرعت و کیفیت بالاتر قیمت کمتری پرداخت می‌کنند و این موضوع سبب می‌شود که این کاربران به سمت شبکه‌های داخلی سوق پیدا کنند.

دو افتتاح مهم در دهه فجر

وزیر ارتباطات با بیان این که به زودی و در دهه فجر فاز دوم شبکه ملی اطلاعات رونمایی خواهد شد، گفت: برنامه ریزی‌های مختلفی برای کاربردی‌تر شدن این شبکه برای مردم صورت گرفته است که افتتاح امروز شبکه وایرلس پرسرعت در ۴ شهر و راه‌اندازی مرکز داده ملی از جمله خدمات شبکه ملی اطلاعات است. در همین حال به زودی مرکز تبادل اطلاعات در اهواز و اصفهان نیز راه‌اندازی خواهد شد و تفکیک ترافه اینترنت داخلی و اینترنت بین‌الملل از دیگر مواردی است که در جهت افتتاح فاز دوم شبکه ملی اطلاعات انجام شده است. وزیر ارتباطات از انجام ۹۸ درصد امور مربوط به فاز نخست پروژه دولت الکترونیکی خبر داد و افزود امیدواریم تا پایان بهمن ماه این پروژه به بهره‌برداری برسد. وی

اولویت دولت را پروژه دولت الکترونیکی دانست و گفت: بیش از ۱۷۰۰ سرویس دولتی شناسایی شده و با وزارتخانه‌ها برای الکترونیکی کردن این خدمات وارد مذاکرات شدیم. واعظی تاکید کرد: بخش اعظم امور مربوط به بخش سخت‌افزاری و نرم‌افزاری خدمات دولت الکترونیکی انجام شده و قرار است این خدمات در ۱۴ خوزه از سوی دستگاه‌های دولتی و اجرایی به صورت الکترونیکی عرضه شود.

سهام ناچیز ایران از بازار ICT

وزیر ارتباطات با انتقاد از سهم ایران در بازار فناوری اطلاعات و ارتباطات دنیا گفت: با توجه به میزان جمعیت باید حداقل سهم ما در این بازار یک درصد باشد اما برآورد ما نشان می‌دهد سهم فناوری اطلاعات و ارتباطات ایران از بازار جهانی حدود ۳ درصد است. وی ارزش بازار فناوری اطلاعات ایران را ۴۰ هزار میلیارد تومان دانست و گفت: بر مبنای هدف گذاری برنامه ششم توسعه تا ۱۴۰۰ این بازار باید به ۱۲۰ هزار میلیارد تومان برسد. به گفته وزیر ارتباطات بازار فناوری اطلاعات و ارتباطات دنیا ۳۵۰ میلیارد دلار است که روند آن نیز به سمت افزایش می‌رود. واعظی درباره تحول صورت گرفته در بازار فناوری اطلاعات و ارتباطات ایران گفت: با ورود نسل سوم و چهارم موبایل این حوزه متحول شده است و هم اکنون بیش از ۱۵۰

شهر تحت پوشش نسل سوم موبایل و ۳۰۰ شهر تحت پوشش نسل چهارم موبایل است. هم اکنون در حوزه دسترسی به فیبر نوری منازل دچار عقب ماندگی هستیم که امیدواریم شرکت مخابرات در این بخش سرمایه‌گذاری کند. ما علاقه‌مند به حضور شرکت‌های سرمایه‌گذار و علاقه‌مند به بازار فیبر نوری برای مشارکت با مخابرات هستیم چرا که معتقدیم مردم نباید منتظر دریافت تکنولوژی بمانند. وی گفت: بردن اینترنت از طریق وایرلس به خانه‌های مردم می‌تواند خلاء ما را در بخش دسترسی به اینترنت فیبر برای شبکه ملی اطلاعات جبران کند چرا که مردم نیازمند سرعت و کیفیت بالا برای استفاده از خدمات هستند.

۵ میلیون کاربر اینترنت وایرلس

وزیر ارتباطات با بیان این که تا سال ۹۹ پیش‌بینی می‌کنیم که ۵ میلیون کاربر اینترنت وایرلس داشته باشیم گفت: برای نگهداری اطلاعات در کشور نیازمند ایجاد دیتاستر بودیم اما جلوی راه‌اندازی این مراکز را توسط دولت گرفتیم تا بخشی خصوصی بتواند در این بازار فعالیت کند. به گفته واعظی راه‌اندازی دیتاستر از سوی دولت تنها برای نگهداری اطلاعات حیاتی کشور خواهد بود و سایر خدمات را از طریق بخش خصوصی و بومی در کشور دنبال خواهیم کرد.

رزرو آنلاین بلیط هواپیما و قطار از تمامی ایرلاین‌های جهان
رزرو آنلاین هتل از وبسایت‌های معتبر نظیر بوکینگ و آگودا
آسودگی از محل پول نقد و استفاده از کارت به همراه موجودی مورد نیاز
فرید از سایت‌های فارسی و ...

ارائه مستر کارت قابل شارژ از اروپا
تنها با پاسپورت معتبر

payment.etoos.ir
۰۵۱-۳۷۰۰۹۲۵۳-۵
telegram.me/etoospayment

ارائه مستر کارت قابل شارژ از اروپا
تنها با پاسپورت معتبر

مستر کارت فیزیکی با امکان،
سافت مساب Android developer
سافت مساب Apple developer
ثبت‌نام در سایت‌های فارسی
فرید از سایت‌های فارسی و ...

payment.etoos.ir
۰۵۱-۳۷۰۰۹۲۵۳-۵
telegram.me/etoospayment

یادداشت |

گلسا ماهیان

فناوری اطلاعات، لازمه همه چیز است

انسان‌ها برای آسایش و راحتی خودشان تلاش می‌کنند تا محصولات و سرویس‌های جدیدی را خلق کنند و کارهایشان را به شکل راحت‌تری انجام دهند. در واقع باید گفت حس خلاقیت انسان رابطه مستقیمی با حس راحت طلبی‌اش دارد. تمامی فناوری‌های نوینی که در حال حاضر در اطراف ما به چشم می‌خورد هم بر همین اساس شکل گرفته است. در واقع باید گفت که به همین خاطر است که شما می‌توانید اکنون سر جای خود بنشینید و از طریق یک رایانه و اتصال آن به اینترنت، بیشتر از ۵۰ درصد کارهای روزانه خود را انجام دهید. البته این موضوع در کنار تمامی مزایایی که دارد می‌تواند معایبی را هم به همراه داشته باشد. باید گفت که همواره ظهور و گسترش فناوری‌های جدید، باعث تغییرات و پیشرفت‌هایی در نظم پیشین می‌شود و غالباً رفاه را برای انسان‌ها به ارمغان می‌آورد، ضمن آن که گاه باعث اختلال و رکود در برخی بازارهای سنتی می‌گردد. با این وجود، تنها ۴۹ درصد از صاحبان صنعت و بازار معتقدند که برای توسعه خدمات به مشتریان خود به واسطه این فناوری‌ها (که گاه آن را مخرب می‌دانند) تحت فشار هستند. اخیراً در همین زمینه، تحقیقی جامع از جانب یک موسسه بازاریابی به نام چارترد (Chartered) به عمل آمده است. مطابق یافته‌های این پژوهش، بیست و هشت درصد از دست‌اندرکاران بازارها بر این عقیده‌اند که هزینه مالی کافی برای سرمایه‌گذاری مطابق با تغییرات مورد نیاز مشتریان به واسطه فناوری‌های مخرب را ندارند. به گزارش رابورز به نقل از رایانه وبکلی، تجارب مشتریان، یک عامل کلیدی و رو به افزایش در سازمان‌ها و نهادهای مشتری محور بوده و بیست درصد از مشاغل تجاری اعلام کرده‌اند که تجربه حاصله از مواجهه با مشتری، مهم‌ترین نقطه کانونی آن‌ها در سال ۲۰۱۷ خواهد بود. کریس دلی (Chris Daly)، مدیر اجرایی موسسه بازاریابی چارترد اعلام کرده: تجارب مشتریان بایستی به شدت مورد تأکید واقع شود، زیرا رضایت و تجارب آن‌ها، قدرت بسزایی در ایجاد روابط بین مشتری و برندها دارد. وی افزود: روی سختم با اقلیتی است که اعتقاد دارند تجربه مشتریان اهمیت چندانی ندارد! باید بدانید که مشتریان، بایستی همیشه در قلب هر عملیاتی در نظر گرفته شوند. از سوی دیگر و تنها به این دلیل که فناوری جدید باعث کم‌رنگ شدن مرزها بین خرید آنلاین و آفلاین (سنتی) شده، سی و سه درصد از صاحبان کسب و کار معتقدند که مرز بین دیجیتال و بازاریابی قدیم رو به کاهش است. تقریباً یک سوم بازاریابان نیز اعلام کرده‌اند که مسئول بخشی از تجارب مشتریان در مشاغل تجاری بوده و پانزده درصد از سازمان‌ها اعلام کرده‌اند که در سال‌های گذشته، تغییرات عمده‌ای در چشم‌اندازهای فعلی ایجاد کرده‌اند تا خود را با نیازهایی که فناوری اطلاعات اقتضا می‌کند، هماهنگ نمایند، تا بدین ترتیب بتوانند در کسب و کار خود، از مزایای تکنولوژی اطلاعات بهره حداکثری را ببرند. مطابق این تحقیق، خلاء مهارت‌های دیجیتالی در برخی نقاط جهان از نظر اقتصادی بسیار خسارت‌بار بوده و به عنوان نمونه مورد مطالعه در انگلستان، حدود شصت و سه میلیون پوند در هر سال هزینه دربردارد. همچنین با عدم آموزش کافی و هماهنگ نشدن با پیشرفت فناوری، چه بسا افراد بسیاری که نمی‌توانند بنا به افزایش نقش‌های شغلی مورد نیاز مهارت‌های فناوری، در جامعه مدرن شرکت نمایند.

با هوش مصنوعی تعامل داشته باشند. وی می‌گوید: من فکر می‌کنم در بخش مدیا و سرگرمی، بسیاری از رویاهای عجیب و غیر قابل دستیابی شما قرار است به زودی حقیقت پیدا کند اما فقط همین نیست. حضور و تجربه واقعا قدرتمند هستند. بنابراین اگر چیزی را می‌خواهید بخرید، مسئله‌های علمی را می‌خواهید متوجه شوید یا حتی جایی را ببینید، بهتر است که پیش از هر چیزی، آن را در حالتی طبیعی و واقعی ببینید. از نگاه آبوویتز، بزرگ‌ترین مشکل آن‌ها، فنی نیست، بلکه به خلاقیت باز می‌گردد. تیم مجیک لیپ طی سال‌های اخیر، متخصصین حوزه فیلم، هنر، موسیقی، سخت‌افزار، برنامه نویسی و حتی تکنولوژی‌های زیستی را به استخدام در آورده تا این مشکل را برطرف سازد. سخنانی که آبوویتز به زبان می‌آورد بسیار خوشبینانه هستند: ما ورکشاپ‌های بسیاری برگزار می‌کنیم تا افراد خلاق را مجبور به دوباره فکر کردن کنیم تا به این پرسش پاسخ دهند که چگونه در این مدیوم می‌توان ارتباط برقرار کرد؟ چگونه یک داستان می‌گویید؟ چگونه رابط‌هایی می‌سازید که بسیار روان و طبیعی هستند؟ در ادامه می‌گوید، جذاب‌ترین چیزی که تیمشان ساخته، یک تجربه است که در آن احساس ۵ سالگی برای شما تداعی می‌شود و باید نقاشی کنید و دنیای خودتان را بسازید: ما چیزی خلق کرده‌ایم که به شما احساس آزادی و راحتی فوق‌العاده‌ای می‌دهد. مثل این است که خلاقیت از سر انگشتان بیرون آمده و وارد دنیا می‌شود و آن را شکل می‌دهد. این اپلیکیشن است که احتمالاً در زمان عرضه دستگاه خواهد آمد. گوگل در دوره پیشین هم مشارکت کرده بود، اما این سبب نشد تا برای بار سوم هم شریک نشود. عمده مبلغ وارد شده به حساب‌های بانکی مجیک لیپ از سوی کمپانی چینی علی بابا بوده در حالی که کوالکام، برداران وارنر و چندین شرکت دیگر هم مشارکت داشته‌اند. در همین حین، آکیلس به تاریخ عرضه ریفت نزدیک می‌شود، مایکروسافت در حال آماده‌سازی کیت‌های توسعه هولونز است و گوگل هم تا چندی دیگر احتمالاً از نقشه‌هایش برای گوگل گلس خواهد گفت. حتی به نظر می‌رسد که اپل هم مشغول استخدام افراد متخصص در حوزه واقعیت مجازی است اما مجیک لیپ، با توجه به سرمایه عظیم و بی‌سابقه‌ای که تاکنون از شرکت‌های دیگر دریافت کرده، به نظر می‌رسد که مشغول توسعه انقلاب بزرگ بعدی در حوزه تکنولوژی و رایانه‌ها باشد. در نهایت، آبوویتز می‌گوید: باید سرمان به کار خودمان باشد، کمتر حرف بزنیم و آخر سر امیدوار باشیم که چیزی فوق‌العاده ارائه دهیم و بگذاریم خودش از زبان ما همه چیز را تعریف کند.



مجیک لیپ در حال ساخت رایانه‌ای است که می‌تواند دنیا را به نمایشگری عظیم تبدیل کند و به مردم اجازه دهد تا در همان زمان، با آن ارتباط برقرار کرده و درون نمایشگر احساس زنده بودن را داشته باشند

با کمپانی مجیک لیپ آشنا شوید

رانی آبوویتز، مدیر عامل مجیک لیپ افکار جدیدی در سر دارد

نمی‌گنجد، بنابراین شباهتی به گوگل گلس و هولونز مایکروسافت ندارد. این دستگاه‌ها هم نیاز به پوشیده شدن توسط کاربر دارند اما برخلاف واقعیت مجازی که شما را وارد مکان دیگری می‌کند، واقعیت افزوده، تصاویر سه بعدی را وارد محیط واقعی می‌کند، اما فقط کسی که عینک را بر چشم داشته باشد می‌تواند آن را ببیند. مجیک لیپ متفاوت است با هر چه که تاکنون دیدیم و بهترین تعریف این است: تاباندن تصاویر زمینه روشن دیجیتالی به شبکیه چشم و فریب دادن چشم و مغز به وجود این تصاویر در دنیای واقعی. تصور کنید با یک آژدهای خوش خط و خال مبارزه می‌کنید، یا کلاس ستاره شناسی در خانه برگزار می‌کنید، شاید هم دوست داشته باشید مسابقات ورزشی را تماشا کنید، یا حتی صحنه‌های هیجان انگیز در سالن ورزشی مدرسه ایجاد کنید. البته، بیشتر تصاویری که تا به حال در این رابطه انتشار پیدا کرده است حقیقی نیستند و توسط موتورهای گرافیکی مجیک لیپ رندر شده‌اند تا ابزاری تبلیغاتی باشند اما کاملاً هدف‌دار، در حال شرح فناوری خود هستند: ترکیب دنیای مجازی و حقیقی.

چند وقت پیش، کمپانی مجیک لیپ در سری C جمع آوری سرمایه‌اش موفق شد تا رقمی نزدیک به ۸۰۰ میلیون دلار از بازوهای ونچر کپیتال در سراسر جهان دریافت کند و ارزش خود را پیش از این که حتی محصولش را به نمایش عمومی بگذارد، به ۴.۵ میلیارد دلار برساند. بنا به گفته مدیرعامل مجیک لیپ، رانی آبوویتز، جمع آوری سرمایه فوق‌بدین معنی است که تکنولوژی «واقعیت ترکیبی زمینه روشن» شرکت، به انتشار نزدیک و نزدیک‌تر شده است. آبوویتز به وبسایت Business Insider می‌گوید که تیم ۵۰۰ نفره آن‌ها، با بهره‌گیری از سرمایه‌های هنگفتی که به دست آورده‌اند موفق شده‌اند تا سرعت توسعه محصول را افزایش دهند. وی گفت: «ما در حال ایجاد خط تولید برای توسعه انبوه هستیم. ما یک جورهایی فاز علمی آن را رد کرده‌ایم و آماده ارائه محصول شده‌ایم». این که چه زمانی این محصول به بازار می‌آید، هنوز مشخص نیست و آبوویتز می‌گوید که دوست ندارد فعلاً تاریخی را اعلام کند.

محصول مجیک لیپ چیست؟

مجیک لیپ واقعا در حال ساخت چه دستگاهی است؟ برخلاف هدست‌های واقعیت مجازی، مثل آکیلس ریفت، مجیک لیپ قرار نیست یک دنیای سه بعدی روبه‌روی چشم‌های شما بسازد که از دنیای واقعی کاملاً جدا باشد. در واقع لازم نیست چیزی روی سر خود بگذارید تا آن دنیای سه بعدی را ببینید. آبوویتز می‌گوید حتی محصولشان در حوزه واقعیت افزوده هم

دنیا نمایشگر شما خواهد بود

آبوویتز گفت که کمپانی‌اش، مجیک لیپ در حال ساخت یک رایانه است. رایانه‌ای که می‌تواند دنیا را به نمایشگری عظیم تبدیل کند و به مردم اجازه دهد تا در همان زمان، با آن ارتباط برقرار کرده و درون نمایشگر احساس زنده بودن را داشته باشند و



ارائه مستر کارت قابل شارژ از اروپا تنها با پاسپورت معتبر

۵۹۹ هزار تومان







خرید کنید، در سایت‌های اینترنتی ثبت نام کنید و ...
با حذف واسطه‌ها همیشه در مبادا حرکت باشید

telegram.me/etoospayment

تلفن: ۰۵۱-۳۷۰۰۹۲۵۳-۵

لینکدونی

انقلاب زمستانی

روزنامه‌های سال‌های ۵۷ و ۵۸ را مرور کنید

به مناسبت فرا رسیدن پیروزی انقلاب اسلامی، اولین پیشنهاد این هفته را به وب سایت ۲۲ بهمن اختصاص داده‌ایم. این وب سایت که زیر نظر مرکز مطالعات و تحقیقات فرهنگ و ادب پایداری دفتر ادبیات انقلاب اسلامی اداره می‌شود، شامل بخش‌های مختلف و متنوعی همچون امروز در آینه تاریخ، بانک اطلاعات، روزنامه‌های ۵۷، خاطرات، گفت‌وگو، خبر، مقاله، ادب و هنر، معرفی کتاب، شهدا و چندرسانه‌ای می‌باشد. در این وب سایت می‌توانید از اتفاقات تاریخی در جریان انقلاب مطلع شده، روزنامه‌های سال‌های ۵۷ و ۵۸ را ورق زده، با کتاب‌های مرتبط با موضوع انقلاب آشنا شده و از خاطرات روایان انقلاب لذت ببرید. www.22bahman.ir

فلسفه‌نویس

با نظرات بزرگ‌ترین فیلسوفان معاصر آشنا شوید

لینکدونی بعدی این هفته درباره یک سایت فلسفی می‌باشد. در وب سایت فلسفه نو به عنوان فرهنگ‌نامه فلسفه می‌توانید با مباحث فلسفی نوین آشنا شده و ضمن شناخت بزرگ‌ترین فیلسوفان جهان با آرا و نظرات آن‌ها آشنا شوید. در این وب سایت فلسفه معاصر را شناخته و با مفاهیم مختلف مانند ایدئالیسم آشنا خواهید شد. همچنین قادر خواهید بود یادداشت‌ها و مقالات مرتبط را مطالعه کرده و جدیدترین کتاب‌ها را در حوزه فلسفه معاصر بشناسید. از دیگر بخش‌های این وب سایت می‌توان به ارسال مقاله، برجسته‌ها، دیدگاه‌ها، فلسفه سیاسی و محبوب‌ترین مطالب اشاره کرد. www.new-philosophy.ir

تحقیق ایرانی

پاورپوینت‌های پزشکی و روانشناسی را مطالعه نمایید

سومین پیشنهاد این هفته را به یک سایت علمی و آموزشی اختصاص داده‌ایم. در وب سایت ایران تحقیق شما می‌توانید ضمن اطلاع از آخرین اخبار علمی ایران و جهان، جدیدترین مطالب علمی و کاربردی جذاب را مطالعه کرده و از آموزش‌های علمی این وب سایت بهره‌مند شوید. همچنین در این وب سایت قادر خواهید بود به پرسشنامه‌های روانشناسی، مدیریت، علوم تربیتی و پزشکی دسترسی داشته، پاورپوینت‌های مختلف در زمینه‌های حسابداری، تربیت بدنی و مدیریت را دانلود کرده و به مطالعه مقالات ترجمه شده برق، رایانه، صنایع، عمران و کتاب‌های لاتین با موضوع‌های متفاوت بپردازید. www.irantahgig.ir

فن عکاسی

جدیدترین فناوری دوربین‌های عکاسی را بشناسید

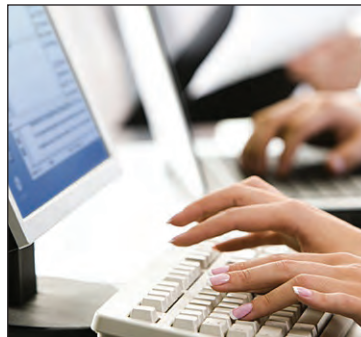
آخرین سایت پیشنهادی این هفته به موضوع عکاسی اختصاص دارد. وب سایت عکاسی شامل بخش‌های مختلفی نظیر خبر، مقاله، عکس، تالار گفت‌وگو، آموزشگاه عکاسی حرفه‌ای، فروشگاه کتاب عکاسی، مدرسه آنلاین عکاسی و چاپ عکس می‌باشد. در این وب سایت می‌توانید با جدیدترین فناوری دوربین‌های عکاسی آشنا شده و از آرشو موضوعی و آرشو ماهانه مطالب سایت بهره‌مند شوید. همچنین در این وب سایت تخصصی با تعداد زیادی از عکاسان مبتدی و حرفه‌ای آشنا شده، مقالات و یادداشت‌های عکاسی را مطالعه کرده و با دوربین‌های عکاسی از منظر فنی آشنا خواهید شد. www.akkasee.com

رقابتی از جنس برد - برد

جدال تپسی و اسنپ با تاکسی‌داران، بنا به گفته یکی از آژانس‌داران تهران، ۴۰ آژانس دار فعال در نقاط مختلف این شهر قراردادی را بین خود منعقد کرده‌اند که بر این اساس، خودروهای فعال در هر یک از این آژانس‌ها، در صورتی که مسافری را به مقصد رسانند، خود را به نزدیک‌ترین آژانس طرف قرارداد آن منطقه معرفی کرده و برای سرویس‌دهی مجدد، اعلام آمادگی می‌کنند. این یک پیشرفت برای آژانس‌داران است و عجیب این است که چرا پیش از این اجرا نشده بود که قطعاً به نفع مسافر و البته تاکسی‌دار درخواهد آمد. این همان رقابت سالمی است که امیدواریم بقیه نهادها هم سرلوحه کار خود کنند و به جای حذف رقیب، فرصت برای پیشرفت بسازند.

ظاهراً جدال بر سر کسب و کارهای سنتی و کسب و کارهای مدرن که بیشتر در حوزه اینترنت دیده می‌شود، هنوز تمام نشده است. پیش از این صدا و سیما بود و آپارات و حالا تپسی و اسنپ با تاکسی‌داران. ظاهراً اینترنت فعال دست بردار نیست و به شدت در حال تغییر ظاهر کسب و کارهای اینترنتی است. این موضوع تقریباً برای همه دست‌اندرکاران این کسب و کارها مشخص است که شکل جدید کسب و کار به دلیل مزایایی که به همراه دارد رقیب قدری را برای کسب و کارهای سنتی رقم زده است. نکته جالبی که در این جدال‌ها دیده می‌شود، تلاش‌هایی است که کسب و کارهای سنتی برای باقی ماندن در رقابت می‌کنند. به گزارش دنیای اقتصاد در همین

علیرضا مظاهری



داراهای خودرو می‌گیرند، بتوانند موثرتر کاربر خود را راهنمایی کنند. این ارتباطات به خودروها کمک می‌کند بتوانند فراتر از محدوده خود را که سنسورها قادر به دیدن آن نیستند، ببینند. پایگاه خبری Techcrunch نوشت، فناوری‌های مرتبط با ۷۲۷ حتی بدون دستور دولتی هم در حال توسعه هستند؛ علت آن که دستور دولتی صادر می‌شود در آن است که بتوان به این وسیله به این فرآیند زمان‌بر سرعت کافی بدهند. سازمان NHTSA نوشت که در آینده نزدیک خودروهای بدون فناوری‌های مرتبط با ۷۲۷ توسط مشتریان کنار گذاشته خواهد شد. از آن جا که این سیستم هنوز در حال توسعه و تکامل است، افراد می‌توانند در بخش‌های مختلف آن کمک کنند. گفتنی است در حال حاضر برخی از شرکت‌های خودروسازی مطرح جهان در حال کار روی سیستم‌های مشابه ۷۲۷ برای ارتباط خودروها با چراغ‌های راهنمایی و رانندگی هستند.

BSM اطلاعات پایه‌ای را با خود حمل می‌کنند. این اطلاعات می‌تواند شامل میزان سرعت، وضعیت ترمز و جهت حرکت باشد و این داده‌ها خصوصی هم نیستند. از این رو پیشنهاد NHTSA هیچ ملاحظاتی در رابطه با حریم شخصی افراد ندارد و هدف تنها این است که خودروها بتوانند با یک زبان مشترک با یکدیگر صحبت کرده و پیام‌های کوتاه رد و بدل کنند. سازمان NHTSA از امنیت این شبکه بین خودروها نیز غافل نبوده و می‌گوید که نرم‌افزارهای ۷۲۷ باید امکان به‌روزرسانی و دریافت بسته‌های به‌روزرسانی را از طریق اینترنت داشته باشد. همچنین باید نوعی دیوار آتشین یا همان Firewall بین خودروها برای محافظت از شبکه آن‌ها در نظر گرفته شده باشد. گفتنی است که بر اساس دستور NHTSA، قرار نیست که ۷۲۷ تنها کار کند. واحد ارتباطات ۷۲۷ از اطراف خود داده‌هایی را جمع‌آوری می‌کند که در کنار داده‌هایی که از سنسورها و

سازمان امنیت ترافیک بزرگراه‌های ملی آمریکا اخیراً دستوری را به انتشار رسانده که طبق آن از خودروسازان درخواست شده تا محصولات خود را به امکانات ارتباطات ۷۲۷ یا همان خودرو به خودرو مجهز کنند. این دستور هنوز به طور رسمی ابلاغ نشده اما اینطور انتظار می‌رود که تا سال ۲۰۱۹ به اجرا گذاشته شود. پایگاه Techcrunch این‌طور گزارش داده است که به احتمال زیاد تا سال ۲۰۲۳ تمام خودروها ملزم به ارتباط با یکدیگر خواهند بود. گفته شده که این دستور فقط بیان‌کننده یک فرمان نیست بلکه استانداردهایی را هم به دنبال خود خواهد آورد. در ارتباطات خودرو به خودرو، هر وسیله نقلیه قادر است پیام‌هایی را به اشتراک بگذارد. بنابراین تمام وسایل نقلیه باید به نوعی امکان ارتباطی به نام ارتباط برد کوتاه اختصاصی یا DSRC مجهز شوند. این واحد می‌تواند پیام‌های کوتاه امنیتی پایه یا BSM را به بیرون انتشار دهد. پیام‌های کوتاه



خرید آسان انواع گیفت کارت



payment.etoos.ir

باما تماس بگیرید ۳۷۰۰۹۲۵۴

پیشنهاد هفته

تحلیلگر سازه

ضوابط طراحی ساختمان‌ها را به‌طور کامل رعایت کنید

اولین نرم‌افزار پیشنهادی این هفته به برنامه‌ای جهت تحلیل سه بعدی سازه‌های بتنی و فولادی اختصاص دارد. نرم‌افزار ETABS به طور خاص برای تحلیل و طراحی ساختمان‌ها تهیه شده است. با استفاده از این نرم‌افزار، مدل‌سازی ساختمان‌ها بسیار راحت و سریع انجام می‌شود. این نرم‌افزار تمام اجزای ساختمان را می‌شناسد و عناصر ساختمان را با نام تیر، ستون، بادبند، کف سازه‌ای و دیوار برشی شناسایی می‌کند. اکثر ضوابط مربوط به طراحی ساختمان‌ها به وسیله این نرم‌افزار رعایت می‌شوند. مدل‌سازی سریع ساختمان‌های منظم و غیرمنظم و تحلیل استاتیکی و دینامیکی و تحلیل غیرخطی استاتیکی و طراحی سازه‌های فولادی و بتنی از جمله توانایی‌های اصلی این نرم‌افزار محسوب می‌شود. همچنین این برنامه ابزاری پیشرفته و کامل برای مدل‌سازی و طراحی قاب‌های ساختمانی به صورت یکپارچه می‌باشد.

حجم فایل: 631 مگابایت

www.csiamerica.com

مختص گیمرها

دکمه‌های کیبورد سیستم خود را سفارشی نمایید

پیشنهاد نرم‌افزاری بعدی این هفته مخصوص گیمرها می‌باشد. Logitech Gaming Software نرم‌افزاری کاربردی برای سفارشی‌سازی موس‌ها، دکمه‌های کیبورد و صفحه نمایش ال سی دی‌ها می‌باشد. شما به کمک این نرم‌افزار می‌توانید موس‌های سری جی، دکمه‌های کیبورد و صفحه نمایش ال سی دی سری جی و همچنین هدست‌های سری جی را بنا به سلیقه شخصی خود سفارشی‌سازی نمایید. شما با استفاده از این نرم‌افزار می‌توانید پروفایل‌های بازی‌های مستقل را دانلود کرده و با استفاده از آن‌ها بر تجربه بازی خود بیفزایید. یکی دیگر از امکاناتی که این نرم‌افزار به شما می‌دهد این است که می‌توانید DPI ماوس خود را تغییر داده و آن را کاملاً سفارشی کنید. این نرم‌افزار دارای پروفایل‌هایی برای بازی‌های مختلف و گوناگون می‌باشد.

حجم فایل: 94 مگابایت

www.majorgeeks.com

اسلاید ساز

اسلاید شوهایی با افکت‌های بصری زیبا بسازید

آخرین نرم‌افزاری که این هفته به شما معرفی خواهیم کرد درباره ساخت اسلاید شو جی کوئری می‌باشد. Amazing Slider Enterprise نرم‌افزاری بسیار عالی و هوشمند برای ساخت و طراحی اسلایدشوهای عکس و ویدئو با استفاده از فن آوری جی کوئری برای صفحات وب و وب‌سایت‌ها می‌باشد. این نرم‌افزار عالی ضمن داشتن قابلیت‌های بالا در زمینه ساخت اسلایدشوهای جی کوئری می‌تواند به صورت ویژه برای سیستم‌های مدیریت محتوای وردپرس، جوملا و دروپال اسلایدشو بسازد. همچنین قابلیت وارد ساختن اسلایدشو ساخته شده به نرم‌افزارهای فرانت پیج و دریم ویور نیز وجود دارد. اسلایدشو ساخته شده توسط این نرم‌افزار به راحتی روی تمامی دستگاه‌ها اجرا خواهد شد. وجود افکت‌های بصری و انتقالی زیبا باعث می‌شود اسلایدشوی طراحی شده بسیار زیبا و حرفه‌ای به نظر برسد و در کنار داشتن پوسته و تم‌های زیبا اسلایدشو از نظر زیبایی بی‌نظیر خواهد بود. همانطور که گفته شد می‌توانید درون اسلایدشو از عکس‌ها و ویدئوها استفاده کرده ضمن این که قابلیت استفاده همزمان از این‌ها نیز وجود دارد.

حجم فایل: 27 مگابایت

www.amazingslider.com

عیدی برای کاربران اینترنت

رشید زارعی



کیفیت ارتباطی داخل کشور از مشخصه‌های دیگر پروژه تلاش است که کاهش هزینه‌ها به یک سوم را به دنبال دارد. از آن جا که نرخ پهنای باند براساس حجم سرمایه‌گذاری و میزان بازار مشخص می‌شود، با بزرگتر شدن بازار و افزایش حجم ترافیک اطلاعات، کاهش قیمت پهنای باند یک روال منطقی به نظر می‌رسد. با محاسبه جدید سازمان تنظیم مقررات ارتباطات رادیویی تا پایان سال جاری تعرفه اینترنت مجدد کاهش می‌یابد. می‌توان گفت این خبر به نوعی عیدی کاربران اینترنت و یکی از بهترین اتفاقاتی است که در آستانه سال نو برای آن‌ها رخ داده است.

یکی از شاخصه‌های پروژه توسعه لایه انتقال شبکه موسوم به پروژه تلاش ۲،۵ برابر شدن ظرفیت فعلی شبکه انتقال اطلاعات می‌باشد. در همین راستا تعداد ۳۸ نقطه به نقاط حضور شبکه زیرساخت در استان‌های کشور اضافه شده و قرار است تا پایان سال ۹۶ ظرفیت به میزان ۶ ترابایت افزایش داشته باشد. برای این پروژه ۳۸۶ میلیارد تومان سرمایه‌گذاری شده است و مسئولان سازمان فناوری اطلاعات اظهار امیدواری کرده‌اند که با اجرای آن فضای کسب و کار دیجیتال، تبلیغات آنلاین و خدمات ویدئویی بهبود پیدا کند. ایجاد مسیرهای با فاصله کمتر در شهرها و بهبود

COMPOSE

Inbox (1)

گزارشی در مورد میزان توجه کاربران به مسائل امنیتی در ایمیل‌ها

فربهای اینترنتی

روز ۱۵۶ میلیون ایمیل تقلبی در سراسر دنیا منتشر می‌شود. این گزارش نشان می‌دهد که تنها در طول ۵ سال حملات فیشینگ ۱۰ برابر شده است. همچنین این حملات در سال ۲۰۱۶ به میزان قابل توجهی افزایش پیدا کرد به طوری که از حدود ۹۹ هزار در ژانویه سال گذشته میلادی به ۲۹۹ هزار ماه مارس رسید.

فرب خورده‌اند. ۳۳ درصد از کاربران گفته‌اند حساب‌های ایمیل آن‌ها هک شده است و ۲۴ درصد از آن‌ها از طریق سرعت اطلاعات خود در شبکه‌های اجتماعی قربانی حملات فیشینگ قرار گرفته‌اند. حدود ۲۷ درصد از پاسخ‌دهندگان به سوالات این نظرسنجی معتقد هستند با یک اقدام جدید امنیتی فرب خورده‌اند. بزرگترین مشکل ایجاد شده برای افراد زمانی به وجود می‌آید که ایمیل موردنظر با نام مشخص ارسال نمی‌شود. همچنین یکی از شاخصه‌های ایمیل‌های تقلبی، املا نادرست و اشتباهات دستوری در عنوان ایمیل‌ها عنوان شده است. به طور کلی در ۶۰ درصد از مواردی که ایمیل واقعی با ایمیل تقلبی مخلوط می‌شود، کاربران سعی می‌کنند آن را تشخیص دهند.

بعضی از کاربران در طول روز صدها ایمیل روی صفحه نمایش خود مشاهده می‌کنند که به تعدادی از آن‌ها بی‌توجه هستند. تعدادی از ایمیل‌ها باز و خوانده شده و برخی از آن‌ها نیز نگه‌داری می‌شوند. در این میان ایمیل‌هایی وجود دارد که برای فرب و کلاهبرداری از کاربر به کار می‌روند. به تازگی شرکت Diligent آزمایشی را روی ۲۰۰۰ کاربر انجام داده است تا ببیند تا چه اندازه کاربران به مسائل امنیتی در ایمیل‌ها توجه دارند. این آزمایش در ۳ ماهه اول سال ۲۰۱۶ در ایالات متحده آمریکا انجام شد که نسبت به دیگر کشورها سایت‌های فیشینگ بیشتری دارد.

ضد حمله

با افزایش حملات فیشینگ، شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمات اینترنتی تلاش می‌کنند ضمن افزایش آگاهی کاربران از مسائل امنیتی، امنیت را در محصولات خود بالا ببرند. به عنوان مثال شبکه‌های اجتماعی از روش‌های جدید امنیتی برای ورود افراد به این شبکه‌ها استفاده می‌کنند. همچنین ارائه‌کنندگان کارت‌های اعتباری از کاربران برای باز کردن یک پیوست و بررسی جزئیات حساب به آن‌ها هشدار می‌دهند.

۵ برابر در ۱۰ سال

براساس برآوردهای انجام شده توسط Diligent در

ایمیل‌های فرب‌دهنده

در این نظرسنجی ۵۰ درصد از شرکت‌کنندگان اعلام کرده‌اند در ارتباط با کارت‌های اعتباری خود از طریق ایمیل‌های تقلبی



Telegram.me/byteweekly

دریافت نسخه pdf هفته نامه بایت و بیشتر از آن در کانال تلگرام بایت



مواظب باشید صید نشوید

فیشرها همچنان قربانی می‌گیرند

اطلاعات ارزشمند، به دست آورد. یکی از روش‌های تازه مرسوم شده در گوشی‌های هوشمند تلفن همراه، استفاده از پیامک‌های فیشر است. این پیامک‌ها حاوی یک لینک اینترنتی است و کلیک روی آن‌ها، مستقیم می‌تواند کاربر را به سایتی شبیه به یکی از سایت‌های مشهور ببرد و اطلاعات کاربر را سرقت کند، در حالی که گوشی‌های هوشمند هیچ ابزاری برای شناسایی لینک‌های فیشری در متن یک پیامک ندارند. در صورتی که فرستنده یک ایمیل یا پیامک را نمی‌شناسید و یا دلیل ارسال یک فایل HTML را به عنوان یک ضمیمه نمی‌دانید، از مراجعه به لینک و یا باز کردن ضمیمه خودداری کنید. به طور کلی سایت‌های رسمی مانند بانک‌ها و یا سرویس‌دهندگان پست الکترونیک و یا شبکه‌های اجتماعی، هیچ فایلی ضمیمه ایمیل‌های ارسالی خود نمی‌کنند پس اگر ایمیلی به همراه یک ضمیمه دریافت کردید که به ظاهر از طرف این گونه سایت‌ها ارسال شده بود، در جلی بودن ایمیل شک نکنید. این نوع ایمیل‌ها مانند اسپم‌ها ارسال می‌شوند و هر کسی می‌تواند یکی از گیرندگان آن‌ها باشد، پس خود را از این گونه خطرات در امان ندانید و همیشه نکات امنیتی را رعایت کنید. برای مقابله با این نوع سرقت‌ها، قبل از وارد کردن اطلاعات شخصی خود، ابتدا از صحیح بودن حرف به حرف آدرس سایت اطمینان حاصل کنید و سپس اطلاعات شخصی خود را وارد کنید.

نمایش داده نمی‌شود، بلکه نتیجه اجرای آن‌ها نمایش داده می‌شود تا ایمیل‌ها بتوانند زیباتر باشند. کدهای HTML موجود در ایمیل نیز می‌تواند مانند HTML سایت‌ها، دکمه و لینک تولید کند و نتیجه را به کاربر نشان دهد. این چنین اطلاعاتی خطرناک نیست، چون مرورگرها و نرم‌افزارهایی مانند Outlook برای مقابله با اعمال خطرناک کدهای HTML دوراندیشی‌های لازم را کرده‌اند. از همین رو سارقان اطلاعات به جای وارد کردن کدهای HTML در متن اصلی ایمیل، کدهای مخرب را ضمیمه می‌کنند. هیچ مرورگری به اجرا شدن کدهای HTML در فضای محلی مانند هارددیسک، ایرادی وارد نمی‌کند و هیچ خطایی نیز نمایش داده نمی‌شود. این کدهای ضمیمه بسیار بی‌خطر اجرا می‌شوند و حاوی هیچ اسکرپتی نیز نیستند. تنها ایراد این کدها این است که سایتی مشابه به سایتی مشهور ایجاد می‌کنند. در صورتی که کاربر اطلاعات کاربری سایت اصلی را در این صفحه فیشر وارد کند، کد PHP داخل یک سرور اجرا می‌شود و اطلاعات را سرقت می‌کند. سپس کاربر به سایت اصلی هدایت می‌شود و اطلاعات کاربری او به سایت اصلی ارسال می‌شود و از منظر یک کاربر معمولی، هیچ اتفاق عجیبی رخ نمی‌دهد و در این شرایط حتی کاربر متوجه سرقت شدن اطلاعات شخصی خود نمی‌شود. بدیهی است که سارق در هر لحظه به اطلاعات سرقت شده سر نمی‌زند و از همین رو کاربر نباید به سرقت شدن اطلاعات خود پی‌برد تا سارق زمان کافی را برای سرقت منابع مالی و یا

حمله فیشری، از روش‌هایی است که طی ۳ سال گذشته عمومیت یافته است. به همین دلیل سازندگان مرورگرها محصولات رایانه‌ای خود را طوری ارتقا دادند که این حملات کمتر آسیب‌رسان باشد. به تازگی موج جدیدی از حملات فیشری آغاز شده است و البته انبوه کاربران اندروید و iOS نیز در بالا بردن سهم موفقیت حمله‌کنندگان، موثر بوده‌اند. یک فیشر، سایتی است که با ظاهری تقلبی، خود را چیزی به غیر از آنی که هست، معرفی کرده و کاربر را ترغیب به وارد کردن اطلاعات می‌کند. به عنوان مثال، فیشر می‌تواند شبیه به سایت بانک، Gmail و یا فیسبوک باشد و کاربر نیز به عادت همیشه، اطلاعات خود را در فیلدهای موجود وارد می‌کند. در روش‌های قدیمی فیشرینگ، کاربر با کلیک کردن روی یک لینک خطرناک، به سایتی با ظاهر مشابه هدایت می‌شد، در حالی که لینکی که کاربر روی آن کلیک می‌کرد با مقصد همخوانی نداشت. اکنون بیشتر مرورگرهای امروزی حتی نسخه‌های همراه و تبلتی در مقابل این نوع فیشرها مقاوم‌اند و اخطارهای مناسبی در این شرایط نمایش می‌دهند. همین موضوع باعث شده است که روش‌های جدیدی برای فیشرینگ ایجاد شود که با روش‌های قبلی متفاوت است. جدیدترین این روش‌ها که تا به امروز قربانیان زیادی نیز داشته است، استفاده از ضمیمه کردن کدهای HTML در نامه‌های الکترونیکی است. یک ایمیل حاوی اطلاعات متنی و ضمایم است. در صورتی که اطلاعات متنی شامل کدهای HTML باشد، این کدها

ترفند ویندوز

شبکه بی‌سیم بدون روتر در ویندوز



وقتی لپ‌تاپ به دست، با یکی از دوستان لپ‌تاپ به دستتان ملاقات می‌کنید و قصد دارید چند فایل با هم رو ببدل کنید، چه راه‌هایی در اختیار دارید؟

۱. استفاده از شبکه سیمی. البته معمولاً کم‌تر کسی کابل شبکه با خود حمل می‌کند.
۲. استفاده از بلوتوث. بلوتوث کند است و برای جابه‌جا کردن فایل‌های حجیم نامناسب است.
۳. استفاده از فلش مموری. اگر فلش مموری در اختیار داشته باشید، باید زمان دوبرابر کپی شدن فایل‌ها را تحمل کنید.
۴. استفاده از شبکه بی‌سیم

شبکه‌های بی‌سیم کارایی زیادی دارند. بیشتر کاربران گمان می‌کنند که برای اتصال به شبکه، باید حتماً یک روتر موجود باشد، در حالی که لزوماً این‌طور نیست. دو رایانه یا تلفن همراه، بی‌آن‌که یک روتر در اختیار داشته باشند، می‌توانند با یکدیگر یک شبکه بی‌سیم تشکیل بدهند. این شبکه Wireless Ad Hoc نامیده می‌شود. شبکه Ad Hoc مشکل از حداقل دو یا چندین دستگاه مجهز به واسطه ارتباط بی‌سیم یا Wi-Fi است. سرعت انتقال در این شبکه بسته به این موضوع که رایانه‌ها به کدام یک از نسل‌های B، G و یا N مجهز هستند، متفاوت است اما در هر صورت، حداقل سرعت این شبکه‌ها در نسل ۱۱ B مگابیت بر ثانیه است که به مراتب سریع‌تر از یک اتصال بلوتوث یا استفاده از فلش مموری عمل می‌کند. با وارد کردن عبارت Ad Hoc در منوی استارت در ویندوز ۷، می‌توانید یکی از این نوع شبکه‌ها ایجاد کنید. با استفاده از این شبکه‌ها به سادگی می‌توان بازی‌های گروهی را در یک شبکه محلی اجرا کرد. دقت داشته باشید که اتصال به این شبکه‌ها باعث قطع شدن از شبکه‌های بی‌سیم دیگر که در حیطه رایانه شما قرار دارد، خواهد شد. افزاینده تعداد اعضای شبکه‌های Ad Hoc می‌تواند باعث گسترش رنج دسترسی دستگاه‌های بی‌سیم شود. به این معنا که دو دستگاه که لزوماً نسبت به یکدیگر فاصله مناسبی ندارند و ارتباط معمول بی‌سیم در آن‌ها ممکن نیست، با واسطه قرار دادن دستگاه دیگری که به دو دستگاه نزدیک است، می‌تواند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند اما این کار باعث افت پهنای باند شبکه و افزایش تاخیر می‌شود.

سفارش اینترنتی آگهی

www.37010.ir

۵٪ تخفیف مازاد در نیازمندها

سفارش ۲۴ ساعته / پرداخت آنلاین

صرفه‌جویی در وقت و هزینه



یادداشت عکاسی |

فیپ چیست و چرا مهم است؟



زمانی که از یک فیلم و جوایز آن صحبت می‌کنیم به صورت خودکار مهم‌ترین جایزه‌ای که به ذهنمان خطور می‌کند جایزه آکادمی یا همان اسکار است. آیا تا به حال از خود پرسیده‌اید که چرا در میان این همه جایزه‌های مختلف اسکار آن قدر مهم است؟ قطعاً یکی از مهم‌ترین دلایل آن قدمت آن است و این قدمت نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کند و باعث شده همیشه اعضای قوی را در هیئت داوری خود داشته باشد به طوری که مرعی برای مقایسه فیلم‌ها باشد. در زمینه عکاسی هم به اصطلاح سالن (Salon)‌هایی وجود دارند که توسط افرادی برای ارتقای سطح عکاسی به وجود آمده‌اند و در گذر زمان به استانداردهای مشخصی رسیده‌اند. فدراسیون بین‌المللی هنر عکاسی (FIAP) یکی از قدیمی‌ترین آن‌هاست که در سال ۱۹۴۶ پایه‌گذاری شده و هیچ‌گونه جهت‌گیری سیاسی، ایدئولوژیک و نژادی ندارد. این موسسه از طرف یونسکو هم مورد تأیید بوده و تاکنون واسطه‌ای برای برقراری ارتباط بین موسسات ملی عکاسی در کشورهای زیادی بوده است. آن چه در مورد فیپ و القاب آن بسیار مهم و قابل توجه است این است که برای به دست آوردن القاب فیپ عکس‌های شما باید در چندین کشور مختلف و در نتیجه هیئت‌های داوری مختلف پذیرفته شوند تا شما بتوانید یک لقب فیپ را کسب کنید. این کار احتمال لابی‌گری در زمینه هنر را تقریباً به صفر می‌رساند و به همین علت است که فیپ مقبولیتی جهانی دارد. البته که در کنار فیپ سالن‌های معتبر دیگری مثل PSA هم وجود دارند که از مقبولیت زیادی برخوردار هستند. وجود معیارهای این چنینی است که می‌تواند بین هنرمندان وجه تمایز ایجاد کند، البته این حرف قطعاً بدین معنا نیست که فیپ تنها مرجع است اما مطمئناً یکی از بهترین مراجع برای تعیین رتبه یک عکاس است و همانطور که یک بازیگر با بدگویی از اسکار نمی‌تواند مرجعیت آن را زیر سوال ببرد یک عکاس هم نمی‌تواند با نفی فیپ و یا القاب آن افرادی را که موفق به دریافت آن‌ها شده‌اند زیر سوال ببرد. متأسفانه بسیاری همیشه به دنبال راه‌های میان‌بر هستند. راه‌هایی که بتوانند با تکیه بر آن‌ها خودی نشان بدهند و هر وقت فردی که خود به نحوی به موفقیتی دست یافته بزرگان آن هنر یا صنعت را به چالش می‌کشد سریعاً همراه با او جبهه‌گیری می‌کنند تا شاید بتوانند با پایین کشیدن دیگران خود را در بالا ببینند! حقیقت این است که همین جوایز بین‌المللی هستند که معیارهای صحیح و خارج از لابی‌گری‌ها را تعیین می‌کنند نه میزان فالوئر‌ها، لایک‌ها و دوستداران ساینه‌چاک! امید است روزی به جای تلاش برای پایین کشیدن دیگران، برای بالا رفتن از نردبان ترقی خود تلاش کنیم.



لایت روم یا فتوشاپ

جدالی آشنا اما بی‌دلیل

فتوشاپ در عکاسی باشد بلکه لایت‌روم بیشتر مکملی برای فتوشاپ در زمینه سازمان‌دهی و مرتب کردن عکس‌هاست. با استفاده از لایت روم و امکاناتی که دارد شما می‌توانید به راحتی به طبقه‌بندی و جست‌وجوی عکس‌های خود بپردازید و حتی آن‌ها را در سطح مناسبی ویرایش کنید. در واقع امکانات ویرایشی لایت‌روم کاملاً شبیه پلاگین Adobe Camera Raw در فتوشاپ است به گونه‌ای که نظیر به نظیر تکرار شده‌اند و هر زمان به روزرسانی اعمال می‌شود بروی هر دوی آن‌ها صورت می‌پذیرد. لایت‌روم می‌تواند نسخه خلاصه شده‌ای از فتوشاپ باشد که بریج را با امکاناتی بسیار بیشتر در خود دارد چرا که بریج سیستم دیتابیس/کاتالوگی ندارد اما لایت‌روم به بهترین نحو مدیریت عکس‌ها را انجام می‌دهد. به هر حال آن چه که مشخص است لایت‌روم برای مقابله با فتوشاپ در زمینه عکاسی ساخته نشده و هرگز در زمینه ویرایش نمی‌تواند جای فتوشاپ را پر کند اما اگر نرم‌افزاری می‌خواهید که هم امکانات ویرایش عکس سطح بالا و هم توانایی مدیریت و طبقه‌بندی و جست‌وجو در عکس‌های شما را داشته باشد احتمالاً لایت‌روم بهترین گزینه است. یکی دیگر از گزینه‌های موجود در لایت‌روم که استفاده از آن را در کنار فتوشاپ لذت بخش می‌کند این است که به راحتی از درون آن و با کلیک راست بروی یک عکس گزینه‌ای با عنوان Edit in Adobe Photoshop پدیدار می‌گردد تا بتوان در صورت نیاز به امکانات پیشرفته فتوشاپ عکس را از همان‌جا در فتوشاپ باز کرد و به ویرایش آن ادامه داد.

رضا رهنمای مقدم

دیجیتال پردازند واجب است اما این که از چه نرم‌افزاری برای ویرایش عکس استفاده کنیم گاهی عکاس‌ها را دچار تردید می‌کند و باعث به وجود آمدن سوالاتی از قبیل این که آیا فتوشاپ بهتر است یا لایت روم؟ می‌گردد. در همین جا بد نیست به این نکته اشاره کنیم که نرم‌افزارهایی مانند فتوشاپ نرم‌افزارهای گران قیمتی هستند که متأسفانه یا خوشبختانه به صورت رایگان در اختیار ما قرار گرفته‌اند و ما آن قدرها دغدغه‌ای در مورد این که کدام نرم‌افزار را تهیه کنیم نداریم و می‌توانیم همه آن‌ها را امتحان کنیم! به هر حال برای بسیاری این سوال پیش می‌آید که لایت روم برای ویرایش عکس بهتر است یا فتوشاپ؟! بگذارید در همین ابتدا خیالتان را راحت کنم و بگویم که در زمینه ویرایش عکس هیچ کاری در لایت روم نیست که نتوان در فتوشاپ آن را انجام داد اما بالعکس این قضیه صادق نیست و بسیاری از ویرایش‌هایی که در فتوشاپ می‌توانید انجام دهید در لایت روم قابل انجام دادن نیستند! شاید برسید پس دلیل وجود داشتن لایت روم چیست؟

اولین نکته‌ای که در مورد لایت روم وجود دارد اسم آن است که در واقع Adobe Photoshop Lightroom می‌باشد که خود بیانگر این است که این نرم‌افزار به نوعی بخشی از فتوشاپ (که برای عکاسان مفیدتر است) را درون خود جای داده است. در واقع لایت روم بیشتر از این که نرم‌افزار ویرایش عکس قدرتمندی باشد نرم‌افزاری برای مرتب‌سازی و نظم‌دهی عکس‌هاست البته امکانات ویرایش زیادی هم در اختیار عکاس می‌گذارد اما هدف لایت‌روم این نیست که جایگزینی برای

در دنیای عکاسی دیجیتال ویرایش عکس نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کند چرا که عملاً عکاسی دیجیتال بدون داشتن علم پردازش تصویر کافی نیست. بارها و بارها شنیده‌ایم و می‌شنویم که عکسی خوب است که نیازی به ادیت نداشته باشد و بارها و بارها باید تکرار کنیم که این یک تصور اشتباه است! تصویری که احتمالاً توسط کسانی که میل به یادگیری تکنیک‌های جدید عکاسی نداشته‌اند در باور عام به وجود آمده است. با این که بارها در مورد دلیل این گفته خود صحبت کرده‌ایم جهت یادآوری می‌گوییم که عکس‌های jpg خارج شده از دوربین‌های دیجیتال عکس‌هایی هستند که در واقع ویرایش شده‌اند و ویرایش توسط خود دوربین و با استفاده از الگوریتم‌های از پیش تعیین شده صورت گرفته است به همین دلیل است که دوربین‌های مختلف با تنظیمات یکسان خروجی‌های متفاوتی دارند و هیچ‌کدام از آن خروجی‌ها لزوماً خروجی اصلی و یا طبیعی نیست چرا که دوربین با استفاده از یک سری فرمول و پارامترهای خاص خود اقدام به ویرایش و تبدیل عکس به jpg می‌کند و پردازنده آن به هیچ وجه آن قدرها قوی نیست که بتواند مانند یک انسان عمل کند به همین دلیل است که ویرایش اکثر عکس‌ها بعد از گرفتن واجب است و باز هم به همین دلیل است که به عکاس‌ها توصیه می‌شود در حالت خام (raw) عکاسی کنند تا به جای این که ویرایش را به هوش دوربین بسپارند با استفاده از هوش و اولویت‌های خود انجام دهند. آموختن ویرایش عکس برای کسانی که می‌خواهند به صورت حرفه‌ای به عکاسی

اخذ انواع کارتهای اعتباری با نام خودتان

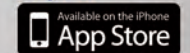
(به صورت فیزیکی)

به اعتبار ما اعتماد کنید

خراسان

payment.etoos.ir

بما تماس بگیرید ۳۷۰۰۹۲۵۴





کامپیوترها کوچکتر نخواهند شد

نگاهی به آینده کامپیوترها

در زمان‌های گذشته ماشین حساب‌ها نقش بسیار مهمی در حساب و کتاب‌های روزانه ما داشتند، زمانی که برای محاسبات بسیار ساده‌مان از ماشین حساب‌ها استفاده می‌کردیم، هیچگاه این تصور وجود نداشت که روزی رایانه‌ها اختراع شوند و با به کارگیری آن‌ها بتوانیم سنگین‌ترین و پیچیده‌ترین محاسبات و پردازش‌ها را انجام دهیم. رایانه‌ها در ابتدا دستگاه‌های غول‌پیکری بودند که با توجه به جثه بزرگشان این انتظار وجود داشت که بتوانند کارهای خارق‌العاده‌ای انجام دهند اما فناوری به گونه‌ای پیشرفت کرد که روزبه‌روز از اندازه این دستگاه‌ها کاسته شد و شما در حال حاضر گوشی هوشمندی را در سائز بسیار کوچک در دستتان می‌گیرید که شاید بتوان گفت بسیار بیشتر از رایانه‌های چند سال قبل توانایی محاسباتی و پردازشی دارد. باید گفت که شروع این جریانات به سال ۱۹۷۱ بازمی‌گردد زمانی که شرکت معتبر و شناخته شده اینتل نام و نشانی نداشت و در آن روزها یک شرکت گوشه‌گیر و بدون سرو صدا در دره سیلیکون بود. در آن زمان این شرکت توانست چینی به نام ۴۰۴۰ ارائه کند که اولین میکرو پردازنده تجاری در جهان بود. این فناوری کلیه مدارهای الکترونیکی مورد نیاز برای انجام محاسبات را در یک پکیج بسیار کوچک فراهم آورد و به نوعی باعث ایجاد تحول بسیار بزرگی در صنعت رایانه‌ها شد و این شروعی برای کوچک‌تر شدن رایانه‌ها بود. اگر دوست دارید بدانید که اولین رایانه در چه زمانی ساخته شده است، باید گفت که در سال ۱۹۳۷ اولین رایانه دیجیتال جهان با نام ABC ساخته شده است و این رایانه یک ماشین قابل برنامه‌ریزی نبوده است و به نوعی یک ماشین حساب پیشرفته بوده که برای حل معادلات خطی مورد استفاده قرار می‌گرفته است. به دلیل ابتدایی بودن ABC رایانه‌های دیگر به سرعت جایگزین آن شدند. نخستین ماشین محاسبه هم، ماشین مکانیکی ساده‌ای بود که بلز پاسکال آن را ساخته بود و به وسیله چند اهرم و چرخ دنده، می‌توانست عملیات جمع و تفریق را انجام بدهد. پس از آن لایب‌نیتز با افزودن چند چرخ دنده به ماشین پاسکال ماشینی ساخت که می‌توانست ضرب و تقسیم را هم انجام بدهد و آن را (ماشین حساب) نامید. بعدها چارلز بابیج ماشینی برای محاسبه چند جمله‌ای‌ها ابداع کرد که آن را ماشین تفاضلی نامیدند و سپس به فکر ساخت وسیله محاسباتی کامل‌تری افتاد که می‌شد به آن برنامه داد این ماشین شباهت فراوانی به رایانه‌های امروزی داشت و به همین دلیل نام بابیج به عنوان پدر رایانه در تاریخ باقی مانده است. در گذشته دستگاه‌های مختلف مکانیکی ساده‌ای مثل خط‌کش محاسبه و چرتکه نیز رایانه خوانده می‌شدند. در برخی موارد از آن‌ها به عنوان رایانه آنالوگ نام برده می‌شود. چیزی که امروزه از آن به عنوان «رایانه» یاد می‌شود در گذشته به عنوان «رایانه رقمی (دیجیتال)» یاد می‌شد تا آن‌ها را از انواع «رایانه آنالوگ» جدا سازند. به هر حال باید گفت که در طول این سال‌ها طبق یک قاعده منظم که از آن به عنوان قانون مور یاد می‌شود، اندازه رایانه‌ها کوچک‌تر شده است و باید دید که آیا باز هم نسل‌های آینده کاهش اندازه خواهند داشت یا نه. در موضوع ویژه این هفته نگاهی به صنعت رایانه خواهیم داشت و این مقوله را بررسی خواهیم کرد که نسل آینده این دستگاه‌ها دچار چه تحولات و پیشرفت‌هایی خواهد شد.

معجزه شرکت اینتل

همان‌طور که گفتیم در سال ۱۹۷۱ اینتل موفق به طراحی میکرو پردازنده‌ای شد که همه آن را معجزه آن دوران می‌دانستند. آن قطعه از ۲۳۰۰ ترانزیستور کوچک ساخته شده بود که ابعاد هر کدام نیز حدود ۱۰ هزار نانومتر (یا یک میلیارد متر) بود. برای درک بهتر این رقم کافی است آن‌ها را به اندازه یک گلبول قرمز در نظر بگیرید. در مورد ترانزیستور اما باید بگوییم که نوعی سویچ الکترونیکی است و با تغییر وضعیت بین حالت‌های «روشن» و «خاموش» نمودی فیزیکی از صفرها و یک‌ها فراهم می‌آورد که اجزای اصلی اطلاعات به شمار می‌روند. در سال ۲۰۱۵ میلادی، اینتل که دیگر عنوان پیشروترین تولیدکننده چیپ در دنیا را به دست آورده بود و درآمدش از رقم ۵۵ میلیارد دلار در سال فراتر می‌رفت چیپ‌های سری Skylake خود را ارائه نمود. این کمپانی دیگر آمار و ارقام دقیقی از تعداد ترانزیستورهای به خدمت گرفته درون چیپ‌های تولیدی‌اش ارائه نمی‌داد اما محتمل‌ترین حدس آن است که حدوداً ۱۵ تا ۲۰ میلیارد عدد از آن‌ها را در هر کدام از این تراشه‌ها به خدمت می‌گیرد. این ترانزیستورها با فاصله ۱۴ نانومتر از یکدیگر در کنار هم قرار داده می‌شوند و هر کدامشان آنقدر کوچک و ظریف هستند که با چشم نمی‌توان آن‌ها را دید، علت هم این است که مرتبه بزرگی ترانزیستورهای یاد شده در حدود یک دهم طول موج نوری است که انسان برای دیدن محیط از آن استفاده می‌کند. همه ما می‌دانیم که رایانه‌های مدرن به مراتب از انواع قدیمی‌ترشان بهتر عمل می‌کنند، اما این که برتری یاد شده دقیقاً چه میزان است همچنان مشخص نشده زیرا هنوز هیچ فناوری مصرفی نتوانسته سرعت رشد و بهبودی مشابه به آن‌ها را تجربه نماید. شاید بهترین قیاس برای درک این سرعت، سرعت حرکت ماشین‌ها باشد؛ اگر ماشینی که در سال ۱۹۷۱ میلادی ساخته شده با سرعتی برابر با چیپ‌های رایانه‌ای پیشرفت می‌کرد آنگاه باید بیشینه سرعتش در سال ۲۰۱۵ میلادی به بیشتر از ۶۷۰ میلیون کیلومتر بر ساعت می‌رسید. این رقم تقریباً برابر با دو سوم سرعت نور است یا در مثالی دیگر آنقدر زیاد است که دور تا دور زمین را ظرف تنها یک پنجم ثانیه می‌توان طی کرد. حال اگر به نظراتان این سرعت کم است، خودروی مذکور باید تا قبل از پایان سال ۲۰۱۷ میلادی به سرعتی معادل با دو برابر میزان یاد شده دست پیدا کند.

قانونی برای کاهش سائز پردازنده‌ها

اما این روند سریع پیشرفت نتیجه نظریه‌ای است که نخستین بار در سال ۱۹۶۵ میلادی توسط یکی از بنیانگذاران اینتل به نام گوردون مور مطرح شد. مور در آن زمان مدعی شده بود تعداد قطعات موجود درون بردهای مجتمع هر سال دو برابر می‌شود. این نظریه که بعدها بازه زمانی مطرح شده برای آن، از یک سال به دو سال افزایش یافت به قانون مور شهرت پیدا کرد و به نوعی پیشگویی خودشکوفای بدل گردید که رقابتی داغ را میان بازیگران صنعت رایانه دنیا رقم زد. همه ساله شرکت‌هایی نظیر اینتل

کمرنگ شدن و حذف تدریجی قانون مور، چرخه کوتاه عمر محصولات در صنعت رایانه‌ای هم ممکن است کم کم شروع به طولانی شدن کند و به این ترتیب، برنامه نویسان هم‌زمان می‌بایند تا کارهای بهتری را ارائه دهند. راهکار دیگر طراحی چیپ‌هایی است که به جای توان محاسباتی کلی‌شان، سخت‌افزار پیچیده‌تری داشته باشند. البته چیپ‌های مدرن مدتی است که به مدارهای پیشرفته‌ای مجهز می‌شوند تا از این طریق تسک‌های عادی از جمله غیرفشرده‌سازی فیلم‌ها، انجام محاسبات پیچیده مورد نیاز برای رمزگذاری دیتا یا ترسیم طرح‌های دشوار سه بعدی مورد استفاده در بازی‌های رایانه‌ای را با سرعت بالاتری به انجام برسانند.

پردازنده‌هایی که سه بعدی می‌شوند

هم‌زمان با گسترش استفاده از رایانه‌ها در محصولات مختلف، نیاز به این گونه قطعات سیلیکونی پیشرفته نیز بیشتر می‌شود. برای نمونه ماشین‌های خودران را در نظر بگیرید که به قابلیت تازه‌ای موسوم به دید کامپیوتری (این قابلیت علم تفسیر تصاویر دریاقتی از دنیای واقعی، طبقه‌بندی اشیاء و اقتباس اطلاعات را به رایانه‌ها می‌آموزد که به لحاظ محاسباتی فرآیند بسیار سنگین و دشواری است) مجهز هستند. مداربندی پیچیده می‌تواند بهبود قابلیت توجهی را در این قابلیت ایجاد نماید. با این حال، برای آن که محاسبات رایانه‌ای با همان سرعت سابق رشد و پیشرفت نماید، لازم است که فعالیتی ریشه‌ای انجام شود. یکی از نظریه‌ها آن است که قانون مور در بعد سوم پیاده‌سازی شود. چیپ‌های مدرن غالباً تخت هستند اما محققان در حال حاضر مشغول کار روی تراشه‌های جدیدی هستند که قطعات مورد نیازشان روی یکدیگر قرار می‌گیرند. در این صورت، حتی اگر ابعاد کلی این چیپ‌ها کاهش پیدا نکنند، درست مانند آپارتمان‌های مسکونی که افراد بیشتری را در خود سکنی می‌دهند، این قطعات سیلیکونی نیز قادر خواهند بود فضای لازم برای قرارگیری قطعات بیشتری را تأمین نمایند. خوشبختانه نخستین سری از این تراشه‌ها در حال ورود به بازار هستند: سامسونگ که از جمله شرکت‌های بزرگ تولیدکننده قطعات میکروالکترونیکی در کره جنوبی محسوب می‌گردد هم اکنون هارد درایوهایی را به فروش می‌رساند که معموری به خدمت گرفته شده در آن‌ها در چندین لایه روی هم قرار گرفته؛ تکنولوژی جدیدی که بسیار نوبدبخش است اما همانطور که احتمالاً می‌دانید در کامپیوترهای مدرن، معموری یا حافظه دستگاه چندساختی متری از پردازنده‌هایش فاصله دارد و در سرعت‌های سیلیکونی هم یک سانتی‌متر مسیری طولانی محسوب می‌گردد و این یعنی انتقال اطلاعات با تاخیرهای طولانی صورت خواهد پذیرفت.

ابرا رایانه‌ای، به اندازه یک جعبه کفش

IBM اعلام کرده که با کمک همین چیپ‌های سه بعدی طراحان می‌توانند ابررایانه‌های امروزی را که هم اکنون درون یک ساختمان جای می‌گیرند، به اندازه جعبه کفش در بیاورند اما برای آن که چنین رایانه‌ای عملیاتی و قابل استفاده باشد، نیازمند تغییراتی بنیادین به لحاظ طراحی خواهد بود. همین حالا هم چیپ‌های مدرن در زمان فعالیت بیش از اندازه داغ می‌گردند و برای تعدیل این حرارت به هیت سینک‌های عظیم الجثه نیاز دارند. حال اگر این چیپ به صورت سه بعدی در بیاید از این هم داغ‌تر خواهد شد چرا که نسبت سطح موجود برای تعدیل حرارت و حجمی که آن حرارت را ایجاد می‌کند بسیار کم است. بنابراین دلایلی مشابه همچنین انتقال الکتریسیته و دیتای لازم به داخل این چیپ نیز با مشکلات عدیده‌ای همراه خواهد بود. بنابراین ابررایانه مدنظر IBM با ابعاد یک جعبه کفش نیازمند سیستم خنک‌کننده مایع خواهد بود. در واقع لازم است که تعدادی کانال میکروسکوپی در داخل هر کدام از چیپ‌ها ایجاد گردند تا امکان جریان یافتن مایع خنک‌کننده درون آن‌ها فراهم گردد. در عین حال، این شرکت باور دارد که سیستم خنک‌کننده مذکور می‌تواند هم‌زمان نقش منبع انرژی را هم برای چیپ ایفا کند. در واقع ایده اصلی آن است که از آن در نقش الکترولیت درون باتری مایع استفاده گردد که در آن الکترولیت از الکترودهای ثابت عبور می‌کند.

آینده با چیپ‌های کوانتومی

البته ناگفته نماند ایده‌های عجیب و غریب دیگری هم در این باره وجود دارند؛ برای مثال در علم محاسبات کوانتومی توصیه می‌شود که از قوانین متضاد مکانیک‌های کوانتومی برای ایجاد رایانه‌هایی استفاده شود که می‌توانند اشکال مشخصی از مسائل ریاضی را با سرعتی به مراتب بالاتر از هر رایانه معمولی حل کنند و فرقی ندارند که آن رایانه تا چه اندازه سریع یا پیشرفته باشد (هرچند رایانه‌های کوانتومی برای حل دیگر مسائل از برتری خاصی برخوردار نیستند). این سیستم‌ها بیشتر به خاطر کِرک کردن کدهای رمزگذاری شده شهرت دارند، با این همه مهم‌ترین کاربردشان شبیه‌سازی پیچیدگی‌های کوانتومی شیمی است؛ مسئله‌ای که هزاران کاربرد در تولید و صنعت دارد و کامپیوترهای معمولی از انجامش عاجزند. تا همین یک دهه قبل، محاسبات کوانتومی صرفاً محدود به تحقیقاتی بود که در داخل دانشگاه‌ها انجام می‌گرفت. این روزها اما، چندین شرکت بزرگ دنیا از جمله مایکروسافت، IBM و گوگل بودجه‌های هنگفتی را صرف این تکنولوژی می‌کنند و پیش‌بینی همه‌شان هم این است که چیپ‌های کوانتومی باید دست کم ظرف یک یا دو دهه آینده برای همه در دسترس باشند (در واقع هم اکنون هر کسی که بخواهد می‌تواند با یکی از چیپ‌های ساخت IBM به صورت از راه‌دار کار کند و آن را از طریق اینترنت برنامه‌ریزی کند). جالب است بدانید یک شرکت کانادایی به نام D-Wave نیز نوعی رایانه کوانتومی ساخته و آن را به صورت محدود به فروش می‌رساند. بدون تردید آینده رایانه‌ها براساس این نوع از چیپ‌ها خواهد بود. در این آینده، چندین ترلیون چیپ در هر گوشه از محیط فیزیکی پیرامون انسان قرار خواهد داشت و در نتیجه جهانی که پیش رویمان قرار می‌گیرد قابل درک‌تر بوده و بیشتر تحت نظر است. به بیان دیگر، شاید پایان قانون مور نزدیک باشد اما انقلاب رایانه‌ای هنوز به قوت خود باقی است.

TSMC (کمپانی تولیدکننده نیمه رسانای تایوان) میلیاردها دلار را صرف آن می‌کنند تا تشخیص دهند که چگونه این قطعات را کوچک و کوچک‌تر نمایند. قانون مور، ضمن آن که رقابتی تنگاتنگ را میان این شرکت‌ها ایجاد کرد، دنیایی را پدید آورد که در آن چیپ‌ها در هر کالایی به خدمت گرفته می‌شوند؛ از کتری‌ها گرفته تا ماشین‌ها (که روزبه‌روز به مهارت‌های بیشتری برای هدایت خودکار دست می‌یابند)، دنیایی که در آن میلیون‌ها نفر از مردم در حال تمدد اعصاب در جهان‌های مجازی هستند و الگوریتم‌ها زمام بازارهای اقتصادی را در دست گرفته‌اند و کارشناسان نیز نگرانند که مبادا در آینده نزدیک هوش مصنوعی تمامی مشاغل انسانی را از بین برده و جایگزین بشر شود اما نیک که بنگریم قابلیت بشر برای کوچک‌تر نمودن مستمر چیپ‌ها را می‌توان تمام شده قلمداد کرد؛ هر بار که این اتفاق رخ می‌دهد، مسیر برای انجامش در آینده دشوارتر می‌گردد و با در نظر داشتن این که ترانزیستورهای امروزی به بخش‌هایی مجهزند که ابعادشان از چند ده اتم فراتر نمی‌رود، می‌توان اینطور نتیجه گرفت که مهندسان این صنعت دیگر امکان پیشروی بیشتر را ندارند. از سال ۱۹۷۱ میلادی که قانون مور مطرح شد تا اواسط سال ۲۰۱۶ میلادی، این قانون تنها ۲۲ چرخه را طی کرده است و برای آن که تا سال ۲۰۵۰ پابرجا بماند ضروری است ۱۷ بار دیگر این فرآیند تکرار شود و در این صورت مهندسانی که به آن‌ها اشاره گردید باید تولید چیپ‌هایی کوچک‌تر از یک اتم هیدروژن را یاد بگیرند که در واقع کوچک‌ترین عنصر محسوب می‌شود و تا جایی که همه ما می‌دانیم این امر غیرممکن است.

آیا از این کوچکتر فایده دارد؟

در هر حال روشن است که بازار پیش از علم فیزیک، قانون مور را حذف می‌کند چرا که مزایای کوچک کردن ترانزیستورها دیگر مانند سابق زیاد نیست. گفتنی است قانون مور تحت تأثیر پدیده‌ای دیگر به نام «مقیاس پذیری دنارد یا Dennard Scaling» مورد توجه گرفت (این نام از روی اسم روبرت دنارد یکی از مهندسان IBM انتخاب گردید که نخستین بار در سال ۱۹۷۴ میلادی این نظریه را مطرح نمود) که براساس آن با کوچک‌تر شدن قطعات یک چیپ، آن تراشه سریع‌تر می‌شود، انرژی کمتری مصرف می‌کند و تولیدش نیز ارزان‌تر تمام می‌گردد. به بیان دیگر چیپ‌هایی که قطعات کوچک‌تری داشته باشند، بهتر هستند و به همین خاطر است که صنعت رایانه توانسته مشتریانش را متقاعد نماید که برای خرید جدیدترین محصولات ارائه شده به بازار هر چند سال یک بار مبلغ گزافی را پرداخت نمایند اما این جادوی قدیمی به تدریج در حال از میان رفتن است. این روزها دیگر کوچک‌تر نمودن چیپ‌ها باعث سرعت پیدا کردنشان نمی‌شود یا مانند سابق از میزان مصرف انرژی آن‌ها نمی‌کاهد. از سوی دیگر، هزینه فزاینده خرید تجهیزات پیشرفته لیتوگرافی فراینش مورد نیاز برای تولید چیپ نیز به میزان قابل توجهی از سود حاصل از تولید این شرکت‌ها کم می‌کند. لذا می‌توان اینطور نتیجه گرفت که قانون دوم مور از قانون نخست آن جالب‌تر است؛ براساس این قانون، هزینه ایجاد یک کارخانه تولید چیپ هر چهار سال دو برابر می‌شود که این رقم هم اکنون برای ساخت یک کارخانه مدرن برابر با ده میلیارد دلار است و باید بگوییم این مبلغ حتی برای شرکتی مانند اینتل نیز زیاد محسوب می‌گردد. نتیجه این می‌شود که متخصصان و کارشناسان دره سیلیکون با اتفاق نظر پایان قانون مور را اعلام می‌نمایند. Linley Gwennap که مدیریت یکی از شرکت‌های تحقیقاتی در این ناحیه را بر عهده دارد در این باره می‌گوید: از منظر اقتصادی قانون مور دیگر مرده است.

قانون مور، مرده است

Dario Gil مدیر واحد توسعه و تحقیق IBM هم نظری مشابه در این رابطه دارد و می‌گوید: من قاطعانه خواهم گفت که آینده محاسبات صرفاً بر پایه قانون مور نخواهد بود. Bob Colwell از طراحان چیپ در اینتل نیز بر این باور است که شاید صنعت تا اوایل دهه ۲۰۲۰ میلادی بتواند چیپ‌هایی بسازد که قطعاتش تنها ۵ نانومتر باشند، اما باور ندارد که از آن نقطه به بعد تغییر زیادی در ابعاد آن‌ها اعمال گردد. با در نظر داشتن آنچه گفته شد، به نظر می‌آید که یکی از محرک‌های تکنولوژیکی ۵۰ سال گذشته به زودی به پایان عمر خود خواهد رسید. بله این فرضیه که رایانه‌ها همچنان با سرعتی وحشتناک بهتر و ارزان‌تر می‌شوند در تصورات افراد پیرامون آینده نهادینه شده و اصل اولیه بسیاری از پیش‌بینی‌های تکنولوژی است (از ماشین‌های خودران گرفته تا هوش مصنوعی بهتر و گجت‌هایی پیشرفته‌تر برای مصرف‌کننده‌ها) اما روش‌های دیگری هم غیر از کوچک کردن قطعات به کار رفته در رایانه‌ها برای بهبود عملکردشان وجود دارد. به بیان دیگر نمی‌توان اینطور قلمداد کرد که پایان قانون مور، به معنای خاتمه انقلاب رایانه‌ای هم هست، بلکه این بدان معناست که دهه‌های آتی، متفاوت از دوران گذشته خواهند بود چرا که هر اتفاقی هم رخ دهد همچون کوچک شدن ترانزیستور تکرار شدنی و پایدار نخواهد بود. رایانه‌ها به واسطه قانون مور کوچک‌تر شدند و از ابزارهایی که زمانی فضای درون یک اتاق را پر می‌کردند به دستگاه‌هایی جیبی با ضخامت اندک بدل شدند. در این روند همچنین میزان مصرف انرژی رایانه‌ها نیز کمتر شد؛ اسمارت فونی که توان محاسباتی‌اش بیشتر از میزان قدرت پردازشی رایانه‌های سال ۱۹۷۱ است می‌تواند تنها با یک بار شارژ باتری تا یک روز یا حتی بیشتر دوام بیاورد اما شاید مهم‌ترین و ملموس‌ترین اثر این اتفاق بالا رفتن سرعت محاسباتی رایانه‌ها باشد. لذا تا سال ۲۰۵۰ میلادی، وقتی قانون مور به داستان‌ها می‌پیوندد، مهندسان باید مجموعه فرنده‌های دیگری را برای سریع‌تر نمودن رایانه‌ها به کار ببرند. البته راهکارهای ساده‌ای هم برای تحقق این امر وجود دارد که یکی از آن‌ها برنامه‌ریزی بهتر این دستگاه‌هاست. سرعت قانون مور در گذشته به قدری بالا بوده که شرکت‌های نرم‌افزاری کمترین زمان را برای ترویج و فراگیر نمودن محصولاتشان در اختیار داشته‌اند و این حقیقت که مشتریانشان هر چند سال یک‌بار رایانه‌های قدرتمندتری را خریداری خواهند نمود هم، انگیزه‌شان برای نوآوری را پایین آورد؛ لذا آن‌ها به این نتیجه رسیدند که شاید ساده‌ترین راه برای سرعت بخشیدن به کدهای نرم‌افزاری انتظار یک یا دو ساله باشد تا سخت‌افزار تولیدی شرکت‌ها انطباق بهتری با آن‌ها بیابند. از سوی دیگر، با

● گلسا ماهیان - سعید طباطبائی



یادداشت بازار

ورود فناوری های فاوا به کشور بدون فرهنگ سازی و قوانین لازم صورت می گیرد

تعدد متولیان و تغییرات پرشتاب فناوری اطلاعات باعث شده قوانین مدون و به روزی برای رسیدگی به تخلفات و جرایم رایانه ای در کشور موجود نباشد. بهداد عباسی، عضو حقوقدان شورای انتظامی سازمان با بیان این مطلب گفت: در حال حاضر متولیان متعددی در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در کشور فعال هستند و قوانین پراکنده ای در این زمینه وجود دارد، به همین دلیل ما همچنان با خلأه تقنینی در حوزه فاوا مواجه هستیم. عباسی ضمن تشریح دلایل فقدان قوانین به روز در حوزه فاوا ادامه داد: علاوه بر تعدد جزایر تصمیم گیر در این حوزه، ناپایداری فاوا و تغییرات سریع و شتاب فزاینده ورود تکنولوژی به جامعه، باعث شده فرآیند قانون گذاری، همزمان در کشور اتفاق نیفتد. مشاور حقوقی رئیس سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تأکید بر این که تکنولوژی ها از قوانین اجازه نمی گیرند، گفت: در حقیقت ICT نیز همچون سایر تکنولوژی ها زاییده شده و وارد کشور می شود و نیمه عمر فناوری اطلاعات هر روز پایین تر می رود. عباسی در این رابطه ادامه داد: تقریباً تمام پیکره تکنولوژی های فناوری اطلاعات وارداتی است و متأسفانه کشور ما در تولید و گسترش تکنولوژی سرآمد نیست. این وارداتی بودن باعث می شود ما نتوانیم پیش نیازها و بستریها را در کشور ایجاد کنیم و سپس پذیرای این موج باشیم. عضو حقوقدان شورای انتظامی سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با اشاره به فرآیند قانون گذاری حقوقی در حوزه فاوا و ارتباط آن با ناپایداری این حوزه گفت: فرآیند قانون گذاری به صورت طبیعی طولانی مدت است و در حقیقت شتاب سریع تغییرات حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات باعث می شود همزمان با ورود تکنولوژی این قوانین تدوین نشود. عباسی همچنین تعداد قوانین حقوقی تصویب شده مرتبط با حوزه فناوری اطلاعات را برشمرد و گفت: تاکنون قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم افزارهای رایانه ای (مصوب سال ۱۳۷۹)، قانون تجارت الکترونیکی (مصوب سال ۱۳۹۲)، قانون نحوه مجازات اشخاصی که در

امور سمعی و بصری فعالیت غیرمجاز دارند (مصوب ۱۳۸۶) قانون جرایم رایانه ای (مصوب سال ۱۳۸۸)، قانون ارتقاء سلامت نظام اداری و مقابله با فساد (مصوب ۱۳۹۰ مجمع تشخیص مصلحت نظام)، قانون وظایف و اختیارات وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات (مصوب ۱۳۸۲)، فرمان تشکیل شورای عالی فضای مجازی از سوی مقام معظم رهبری (۱۳۹۰) و قانون آئین دادرسی کیفری و دادرسی الکترونیکی (مصوب ۱۳۹۳ و ۱۳۹۴) تصویب شده اند اما مجموعه این قوانین هنوز نتوانسته اند دایره گسترده مسائل حقوقی فناوری اطلاعات و ارتباطات را پوشش دهند و این معضلی است که در جوامع بین الملل هم کاملاً مطرح است. به گفته مشاور حقوقی سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، متأسفانه مجموعه این قوانین مدون، متناسب با ابعاد مختلف فناوری اطلاعات در کشور پیشرفت نکرده و به روزآوری نشده اند. عباسی با تأکید بر این که قانون گذاری در کشور ما فقط در شان مجلس شورای اسلامی است، ادامه داد: در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات هم تنها مجلس شورای اسلامی می تواند وضعیت قانون گذاری در این حوزه را مدنظر قرار دهد. به گفته این عضو حقوقدان شورای انتظامی سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، مجلس شورای اسلامی طی سال های اخیر مصوبات پراکنده ای در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات وضع کرده است و پس از تصویب قانون جرایم رایانه ای، مجموعه این قوانین متناسب با تغییرات فناوری اطلاعات به روز آوری نشده اند. عضو حقوقدان شورای انتظامی سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تأکید بر این که فناوری اطلاعات و ارتباطات در مقایسه با سایر صنایع در مجلس شورای اسلامی کمتر مورد توجه واقع شده، گفت: فقدان حضور آگاهانه کارشناسان فناوری اطلاعات در کمیته ذی ربط موضوع در مجلس شورای اسلامی باعث شده تاکنون قانون جامع و به روزی در زمینه فاوا و به ویژه در حوزه شناسایی و برخورد جرایم رایانه ای نداشته باشیم.

پیشنهاد هفته

یک سیستم ایده آل برای محیط های اداری



هم ممکن است کارایی مورد نظر را نداشته باشند. حتی پس از مدت کوتاهی هزینه هایی هم باید بابت تعمیر و نگهداری آن ها پرداخت شود. در صورتی که لپ تاپ ایسوس پرو استیشیال مدل L-۲۵۲۰۰L علاوه بر قیمت خرید مناسب، هزینه نگهداری بسیار پایینی هم دارد. لپ تاپ های مورد استفاده در محیط های کاری معمولاً زیاد جابه جا شده و در دسترس افراد زیادی قرار می گیرند. اینجاست که مقاومت و امنیت بالای لپ تاپ اهمیت بیشتری پیدا می کند. از این رو ایسوس بدنه این محصول را تماماً از آلومینیوم برس خورده مشکی رنگ ساخته است که نه تنها استحکام، دوام و طول عمر بالایی دارد، بلکه در مقابل کثیفی، لکه و اثر انگشت هم مقاوم است. این لپ تاپ حدود ۲۵ میلی متر ضخامت و ۲۴۰۰ گرم وزن دارد.

کارایی روان و ایده آل، دوام و طول عمر زیاد، امنیت و امکانات بالا و قیمت مناسب مهم ترین ویژگی هایی هستند که یک لپ تاپ برای استفاده در محیط های اداری باید داشته باشد. شاید در اولین نگاه پیدا کردن چنین محصولی کمی سخت به نظر برسد؛ اما شرکت ایسوس لپ تاپ های سری ASUSPRO ESSENTIAL را دقیقاً با در نظر گرفتن همین نیازها طراحی و تولید کرده است. البته این ویژگی ها آنقدر جذاب هستند که دیگر کاربران هم شیفته آن ها خواهند شد. شاید یکی از مهم ترین خصوصیت های این محصول امکانات بالا نسبت به قیمت مناسب آن باشد. لپ تاپ های اداری معمولاً در تعداد بالا خریداری می شوند و هزینه زیادی روی دست مجموعه می گذارند و در نهایت

لپ تاپ پیشنهادی هفته

ASUSPRO ESSENTIAL P2520LJ

CPU	Intel@Core i3-4005U (1.7GHz, 3MB Cache)
RAM	4GB DDR3 1600Mhz (1x4GB)
HARD	500 GB SATA3 ,5400 RPN
VGA	Vidia-Gforce GT-920M 2GB DDR3
MONITOR	15.6 HD (1366x768), LED- Backlight
OPTICAL DRIVE	uper. Multi DL DVD+/-RW
WEBCAM	VGA webcam
Battery	cell, Li-Ion, 2600 mAh
Battery autonomy:	up to 5 hrs
Operating system	Dos
Ports	1x HDMI -3x USB 3.0 -1x USB 2.0
Weight	2,40 kg

پرسش و پاسخ سخت افزار

سلام بایت، اگر امکان دارد، روشی را برای بازگردانی فایل های از دست رفته آموزش دهید.

بعضی مواقع ممکن است فایل هایی را حذف کرده و پس از مدتی دوباره به آن ها نیاز پیدا کنید و یا به صورت اتفاقی فایل هایی که به آن ها نیاز دارید را حذف کنید. به طور معمول، ما اکثر فایل های مهم خود را در دیسک سخت رایانه نگه داری می کنیم و در صورت حذف آن ها، با استفاده از نرم افزارهایی که امروزه در دسترس هستند می توانیم عملیات بازیابی را انجام دهیم. یکی از نرم افزارهای خوب در این زمینه که امکان بازیابی ساده فایل ها را فراهم می کند «EaseUs Data Recovery Wizard» نام دارد. در ادامه بیشتر با این نرم افزار آنلاین آشنا خواهید شد. ابتدا می توانید نرم افزار EaseUs Data Recovery Wizard را از این لینک دانلود کنید. پس از دانلود و نصب برنامه آن را اجرا کنید.

پس از اجرای برنامه قادر به مشاهده بخش «Types» هستید که انواع مختلف فایل هایی که می توانید بازیابی کنید را نشان می دهد. در صوت تمایل تمامی گزینه ها را تیک زده و دکمه «Next» را بزنید. سپس، درایوهای دیسک سخت خود را مشاهده خواهید کرد. درایو مورد نظر را که قصد بازیابی اطلاعات از آن را دارید انتخاب کنید. اگر قصد اسکن کل دیسک سخت را دارید همه درایوها را انتخاب کرده و روی دکمه «Scan» کلیک کنید. پس از آن، نرم افزار اسکن دیسک سخت را آغاز می کند که روندی زمانبر است و نتایج بازیابی نشان داده می شوند. پس از اتمام عملیات اسکن، فهرستی از فایل های قابل بازیابی ارائه می شود. به تب «Type» مراجعه کنید و نوع یا فایل هایی که قصد دارید بازیابی شود را انتخاب کنید. سپس روی دکمه «Recover» کلیک کنید تا فایل به راحتی بازیابی شود. به این نکته توجه داشته باشید که فایل های بازیابی شده را باید روی پارتیشن دیگری از دیسک سخت ذخیره کنید.

خرید از فروشگاه های خارج از کشور
تحويل درب منزل
payment.etoos.ir

یادداشت |

استارت آپ‌هایی که ممکن است پلمب شوند

رئیس اتحادیه صنف فناوران رایانه تهران ضمن اعلام موافقت این اتحادیه با پلمب واحدهای اسنپ و تپسی به دلیل مغایرت فعالیت با جواز صنفی گفت: مراتب اجرایی این کار در قالب نامه‌ای به اتاق بازرگانی و صنایع و معادن ایران واگذار شد. پوشش گسترده فعالیت آژانس‌های موبایلی در سطح تهران یک سالی است که موجب نارضایتی برخی آژانس‌ها و دست‌اندرکاران سیستم حمل‌ونقل شهری یا به عبارتی شیوه سنتی حمل و نقل شده است. رشد فعالیت اپلیکیشن‌های موبایلی به اندازه‌ای بوده که کمتر کسی را می‌توان یافت که با عنوان «اسنپ» و «تپسی» به عنوان دو نمونه از آژانس‌های موبایلی آشنایی نداشته باشد؛ همانطور که نرخ رشد تکنولوژی منجر به رشد نرخ رکود در ساختارهای سنتی می‌شود، در این حوزه هم شاهد رشد روزافزون استفاده از خدمات مبتنی بر موبایل و ضربه بر پیکره آژانس‌هایی هستیم که تا دیروز از دست بالا به مسافران نگاه می‌کردند. در حالی که اکنون فعالیت صاحبان آژانس و در پاره‌ای موارد تاکسی‌ها با چالش مواجه شده است، هر از گاهی شاهد اعتراضات دسته‌جمعی آن‌ها نسبت به فعالیت آژانس‌های آنلاین هستیم. تمامی اظهارات و دل‌نگرانی‌ها در حالی مطرح می‌شود که پیش از این یکی از مسئولان حمل‌ونقل شهری در یک برنامه تلویزیونی، خبر از راه‌اندازی اپلیکیشن موبایلی حمل‌ونقل در آینده و زیر نظر تاکسیرانی را داد. لذا می‌توان اینطور برداشت کرد که مسئولان به ظرفیت‌های پنهان در این حوزه پی برده اما چون با تأخیر به این موضوع دست یافته‌اند اکنون بخشی از بازارشان از دست رفته و با اقداماتی نظیر اعمال محدودیت برای بازیگران بخش خصوصی، درصدد بازگردانی سهم از دست رفته خود هستند. گذشته از این موارد، با توجه به این که زنگ اعمال بازرگانی شوند.

رئیس اتحادیه صنف فناوران رایانه تهران ضمن اعلام موافقت این اتحادیه با پلمب واحدهای اسنپ و تپسی به دلیل مغایرت فعالیت با جواز صنفی گفت: مراتب اجرایی این کار در قالب نامه‌ای به اتاق بازرگانی و صنایع و معادن ایران واگذار شد. پوشش گسترده فعالیت آژانس‌های موبایلی در سطح تهران یک سالی است که موجب نارضایتی برخی آژانس‌ها و دست‌اندرکاران سیستم حمل‌ونقل شهری یا به عبارتی شیوه سنتی حمل و نقل شده است. رشد فعالیت اپلیکیشن‌های موبایلی به اندازه‌ای بوده که کمتر کسی را می‌توان یافت که با عنوان «اسنپ» و «تپسی» به عنوان دو نمونه از آژانس‌های موبایلی آشنایی نداشته باشد؛ همانطور که نرخ رشد تکنولوژی منجر به رشد نرخ رکود در ساختارهای سنتی می‌شود، در این حوزه هم شاهد رشد روزافزون استفاده از خدمات مبتنی بر موبایل و ضربه بر پیکره آژانس‌هایی هستیم که تا دیروز از دست بالا به مسافران نگاه می‌کردند. در حالی که اکنون فعالیت صاحبان آژانس و در پاره‌ای موارد تاکسی‌ها با چالش مواجه شده است، هر از گاهی شاهد اعتراضات دسته‌جمعی آن‌ها نسبت به فعالیت آژانس‌های آنلاین هستیم. تمامی اظهارات و دل‌نگرانی‌ها در حالی مطرح می‌شود که پیش از این یکی از مسئولان حمل‌ونقل شهری در یک برنامه تلویزیونی، خبر از راه‌اندازی اپلیکیشن موبایلی حمل‌ونقل در آینده و زیر نظر تاکسیرانی را داد. لذا می‌توان اینطور برداشت کرد که مسئولان به ظرفیت‌های پنهان در این حوزه پی برده اما چون با تأخیر به این موضوع دست یافته‌اند اکنون بخشی از بازارشان از دست رفته و با اقداماتی نظیر اعمال محدودیت برای بازیگران بخش خصوصی، درصدد بازگردانی سهم از دست رفته خود هستند. گذشته از این موارد، با توجه به این که زنگ اعمال بازرگانی شوند.

پرسش و پاسخ سخت‌افزار |

چند دقیقه بشکند. در نتیجه این موضوع این الگوریتم را به یک مکانیزم دفاعی ناکارآمد تبدیل می‌کند. بسیاری از کاربران هستند که از سال‌ها پیش بر روی روتر بی‌سیم خود یک رمز عبور با الگوریتم WEP تنظیم کرده‌اند و اقدامی نیز برای تغییر آن به رمزگذاری WPA2 صورت نداده‌اند. به‌روزرسانی روتر بی‌سیم به روش رمزنگاری WPA2 بسیار ساده است. شما می‌توانید راهنمای روتر بی‌سیم را در سایت سازنده آن مطالعه نمایید. نکته دوم این است که باید استفاده از قابلیت فیلتر نمودن آدرس MAC جهت جلوگیری از اتصال دستگاه‌های ناشناس را فراموش کنید زیرا این روش بسیار غیر موثر بوده و به آسانی قابل شکستن است. هرکس به سادگی امکان جعل یک آدرس مک تقلبی را دارند که به خوبی با نمونه صحیح آن برابری می‌کند. تمام چیزی که یک هکر احتیاج دارد یک ابزار دستیابی به بسته‌های تبادل شده جهت رصد ترافیک شبکه است تا بفهمد که کدام آدرس‌های مک توسط شبکه مورد پذیرش قرار می‌گیرند.

سلام بایت، آیا صرف قراردادن پسورد روی مودم‌های وای‌فای می‌تواند امنیت آن‌ها را تنظیم کند؟
اگر بر روی مودم بی‌سیم خود رمز عبور قرارداده‌اید و اطمینان دارید که با این کار آن را ایمن کرده‌اید باید بدانید که در اشتباه هستید. هرکس می‌خواهد که شما چنین چیزی را باور کنید تا همچنان برای حملات آن‌ها آسیب‌پذیر باقی بمانید برای همین به شما نکاتی را خواهیم گفت که هرکس امیدوارند شما از آن‌ها بی‌اطلاع باقی بمانید. چرا که در این صورت امکان نفوذ آن‌ها به شبکه یا رایانه شما ناممکن می‌شود.
رمزگذاری WEP برای محافظت از شبکه بی‌سیم شما عملاً بی‌فایده است. رمزگذاری WEP در عرض چند دقیقه و به آسانی قابل کرک شدن است و تنها حس اشتباه امنیت را به کاربر القا می‌کند. حتی یک هکر تازه کار نیز می‌تواند الگوریتم رمزنگاری محرمانگی معادل سیمی Wired Equivalent Privacy یا به اختصار WEP را در عرض

MainBoard |

GIGABYTE Z170X-Soc Force	۱۷.۰۰۰.۰۰۰
GIGABYTE Z170-D3H	۵.۵۵۰.۰۰۰
GIGABYTE P110-D3	۲.۹۹۰.۰۰۰
GIGABYTE H170-HD3	۴.۵۰۰.۰۰۰
GIGABYTE H110M-S2PT	۲.۸۳۰.۰۰۰

CPU |

Intel 1155 G630	۱.۴۵۰.۰۰۰
Intel 1150 G3250	۲.۰۶۰.۰۰۰
Intel 1151 Core i3-6100	۴.۴۵۰.۰۰۰
Intel 1155 Core i5-2400	۳.۵۰۰.۰۰۰
Intel 1151 Core i7-6700K	۱۵.۰۰۰.۰۰۰

Ram |

KINGMAX 4GB DDR3 1600	۱.۰۱۰.۰۰۰
APACER 8GB DDR3 1600	۱.۸۵۰.۰۰۰
KINGMAX 16G DDR4 2400	۴.۴۵۰.۰۰۰
Apacer 8GB DDR4 2400	۲.۲۵۰.۰۰۰
KINGMAX 8GB DDR3 / NOTEBOOK	۱.۸۵۰.۰۰۰

Hard |

1TB WD BLUE 64MB	۲.۰۲۰.۰۰۰
2TB Seagate 64MB	۲.۹۵۰.۰۰۰
3TB WD BLUE 64MB	۴.۰۰۰.۰۰۰
4TB Seagate 64MB	۵.۲۳۰.۰۰۰
1TB WD 8MB BLUE / NOTEBOOK	۲.۴۵۰.۰۰۰

VGA Card |

XFX ATI 5450 2GB D3 64bit	۱.۵۷۰.۰۰۰
GIGABYTE GVN750 2GB DDR5	۵.۹۰۰.۰۰۰
GIGABYTE N710 2GB DDR3	۱.۸۰۰.۰۰۰
GIGABYTE GV N1060 6GB DDR5	۱۶.۵۰۰.۰۰۰
VGA XFX R7 240 4GB DDR3	۲.۷۵۰.۰۰۰

Monitor |

LG 19" M38A-BB	۳.۸۰۰.۰۰۰
BENQ DL2020 19.5"	۳.۵۰۰.۰۰۰
Samsung LED S19H325N Plus	۳.۳۹۰.۰۰۰
Dell E2014 19.5"	۵.۲۰۰.۰۰۰
HP LV1911 18.5"	۴.۱۹۰.۰۰۰

دپارتمان فنی بایت

طراحی وبسایت و اپلیکیشن
خود را به ما بسپارید

Website - Application

۰۵۱-۳۷۰۰۹۲۵۵

۰۹۱۵۳۰۴۰۷۴۷

۰۹۱۵۳۲۳۷۵۳۷

تلفن:

مشاوره:

<http://developer.abyte.ir>



پرنس از شما پاسخ از ما

سلام بابت، اگر امکان دارد آموزش دهید که چگونه می توان فضای مرورگر فایرفاکس را خصوصی سازی کرد:

یکی از مهمترین چیزها برای افرادی که با اینترنت سر و کار دارند داشتن یک مرورگر پر قدرت و سفارشی است. دسته ای از کاربران وجود دارند که مرورگر اصلی آن ها Firefox از موزیلاست. این مرورگر محبوب و متن باز پس از اولین عرضه نتوانست به سرعت در بین کاربران محبوب شود و استفاده پایین (نسبت به سایرین) از حافظه RAM و همچنین افزونه های مختلف به محبوبیت آن افزوده است. با این حال می توان با اطمینان گفت عده بسیار زیادی از کاربران تنها از کاربردهای ظاهری فایرفاکس استفاده می کنند و هیچ وقت با قابلیت های پنهان آن آشنا نمی شوند. در ادامه مجموعه ای از بهترینترفندهای فایرفاکس را برایتان خواهیم گفت.

فضای بیشتری روی صفحه داشته باشید

خیلی راحت می توانید محیط کاربردی خود را بزرگتر کنید. برای این کار به مسیر `view>toolbars>customize` رفته و تیک مربوط به قسمت `Use small icons` را فعال کنید.

کلمات کلیدی هوشمند

اگر در وب سایت خاصی جست و جو می کنید می توانید از این قابلیت فایرفاکس استفاده کنید. در سایت مورد نظر روی جعبه جست و جو کلیک راست کنید، بعد `add a keyword for this search` را انتخاب کنید. حالا یک اسم و یک میانبر برای این کلمه کلیدی در نظر بگیرید (حواستان باشد چیزی انتخاب کنید که آن را بعد از نیم ساعت فراموش نکنید) و سپس ذخیره کنید. حالا هر وقت خواستید درباره موضوع خاصتان در آن سایت جست و جو کنید کافی است در نوار آدرس فایرفاکس کلمه کلیدی انتخابیتان و سپس مورد جست و جو را بنویسید و بعد `return` را انتخاب کنید. به این ترتیب یک جست و جو فوری به کمک فایرفاکس انجام داده اید.

میانبرهای کیبورد

میانبرها همیشه باعث سرعت گرفتن کار می شوند. فقط کافی است به آن ها مسلط باشید. البته شاید حفظ کردنشان کمی زمان ببرد اما می توانید آن ها را روی یک برگه یادداشت چسبان بنویسید و به شیشه مانیتور وصل کنید. چندتایی از بهترین و رایج ترین میانبرهای کیبورد در فایرفاکس این موارد هستند:

- Space: رفتن به پایین صفحه
- Ctrl+F: جست و جو در صفحه
- Ctrl+D: صفحه بوکمارک ها
- Ctrl+K: رفتن به جعبه جست و جو
- Ctrl+=: بزرگ کردن اندازه متن ها
- Ctrl+W: بستن تب
- Ctrl+Home: رفتن به صفحه خانگی
- Shift+space: رفتن به بالای صفحه
- Alt+N: نمایش مورد بعدی جست و جو شده
- Ctrl+T: باز کردن تب جدید
- Ctrl+L: رفتن به نوار آدرس
- Ctrl+=: کوچک کردن اندازه متن ها
- F5: رفرش صفحه

تکمیل خودکار

خیلی ها با این مورد آشنا هستند اما یادآوری آن خالی از لطف نیست. برای تایپ کردن آدرس یک وب سایت به نوار آدرس برنامه بروید و اسم سایت مورد نظر را بدون `www.com` تایپ کنید، حالا `Ctrl+Enter` بزیند تا خود فایرفاکس موارد گفته شده را به جای شما تایپ کند. برای آدرس های `net` از کلیدهای ترکیبی `shift+enter` و برای آدرس های `org` از ترکیب `Ctrl+shift+enter` استفاده کنید.

حرکت بین تب ها

به جای استفاده از ماوس برای حرکت کردن بین تب هایی که باز هستند می توانید از میانبرهای کیبورد استفاده کنید. برای مثال:

- Ctrl+tab: حرکت به جلو در بین تب ها
 - Ctrl+shift+tab: حرکت به عقب در بین تب ها
- یکی از اعداد ۱ تا ۹ + Ctrl: رفتن به تب با شماره مشخص

میانبرهای ماوس

برایتان سخت است دستتان را از روی ماوس بردارید و کلیدهای کیبورد را فشار دهید؟ اشکالی ندارد. از این میانبرهای مخصوص ماوس استفاده کنید:

- کلیک وسط روی لینک: باز شدن لینک در پنجره جدید
- Shift+اسکرول به سمت پایین: صفحه قبلی
- Shift+اسکرول به سمت بالا: صفحه بعدی
- Ctrl+اسکرول به سمت بالا: کوچک کردن اندازه متن ها
- Ctrl+اسکرول به سمت پایین: بزرگ کردن اندازه متن ها
- کلیک وسط روی یک تب: بستن تب

افزایش سرعت فایرفاکس

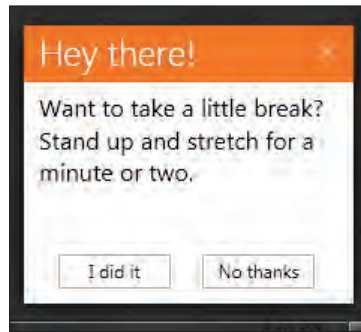
شاید این قابلیت برای کاربران ایرانی که همیشه با مشکل سرعت اینترنت درگیر هستند بسیار کاربردی باشد. برای افزایش سرعت مرورگر به ترتیب این کارها را انجام دهید:

- در نوار آدرس عبارت `about:config` را تایپ کنید. بعد در بخش فیلتر عبارت `network.http` را بنویسید و موارد زیر را تغییر دهید
- `network.http.pipelining`: به `true`
- `network.http.proxy.pipelining`: به `true`
- `network.http.pipelining.maxrequests`: به عددی مثل ۳۰

محدود کردن فضای اختصاص داده شده به RAM
اگر احساس می کنید فایرفاکس حجم بسیار زیادی از RAM دستگاه شما را اشغال می کند می تواند به راحتی میزان حافظه اختصاص داده شده به آن را محدود کنید. مجدداً `about:config` را تایپ کنید. `Browser.cache` را بنویسید و `browser.cache.disk.capacity` را انتخاب کنید. می بینید که عدد پیش فرض ۵۰۰۰ است. اگر RAM دستگاه شما بین ۵۱۲ مگابایت و ۱ گیگابایت است می توانید این عدد را روی ۱۵۰۰ تنظیم کنید.

IT در اجتماع

گلسا ماهیان



امروزه با کاربردهای وسیعی که استفاده از رایانه در انجام امور شخصی، سرگرمی، کاری و اداری افراد مختلف دارد توجه به سلامتی اشخاص در هنگام استفاده طولانی مدت از رایانه بسیار حائز اهمیت خواهد بود و کاربران رایانه باید به نکاتی توجه داشته باشند تا قادر باشند از بروز علائم و دردهایی مانند کمر درد، سر درد، خستگی چشم و... جلوگیری کنند. یکی از راه حل ها که به سلامتی شما کمک می کند استراحت های کوتاه است تا به طور مثال پس از طی شدن دقایق مشخصی در کار با رایانه، شما مدت زمانی را (مثلاً ۵ دقیقه) به مغز و چشماتان استراحت کوتاه دهید تا علاوه بر رفع خستگی به مغزتان نیز این فرصت را بدهد تا در هنگام کار دوباره با رایانه بهتر و خلاق تر از قبل عمل کند.

کار طولانی با رایانه را رها کنید

نرم افزار FadeTop:

FadeTop دارای ابزاری متفاوت برای یادآوری است. این برنامه با محو (Fade) کردن صفحه نمایش و تغییر رنگ آن به کاربر اخطار می دهد که وقت استراحت است. پس از اتمام زمان استراحت صفحه نمایش دوباره به حالت عادی خود باز می گردد. در تنظیمات این برنامه علاوه بر تنظیمات زمانی شما می توانید تعیین کنید که در زمان استراحت رنگ و اندازه صفحه و متن ها به چه رنگ و حالتی تغییر کنند. <http://www.fadetop.com>

نرم افزار Workrave:

این برنامه هم یک نرم افزار قدرتمند است که به شما اجازه می دهد تا زمان استراحت بین کارهای روزانه خود را تنظیم و مدت زمان باقی مانده استراحت یا کار را در پنجره کوچک پایین صفحه مشاهده کنید. با کلیک بر روی آیکن کوچک برنامه در نوار ابزار و انتخاب گزینه Mode می توانید حالت های متفاوتی برای برنامه تعیین نمایید و یا این که از طریق گزینه `exercise` لیستی از کارها و ورزش هایی که می توانید در زمان استراحت انجام دهید را مشاهده کنید. همچنین از طریق Preferences می توان استراحت های کوتاه، کامل و محدودیت های روزانه را مدیریت کرد. <http://www.workrave.org/download/>

EyeLeo, FadeTop, BreakTaker, Breaker, Workrave برخی از نرم افزارهایی هستند که می توانند در این زمینه به شما کمک کنند تا به صورت منظم به شما زمان استراحت های کوتاه و ورزش را یادآوری کرده و از خستگی و دردهای ناشی از کار با رایانه جلوگیری کنند.

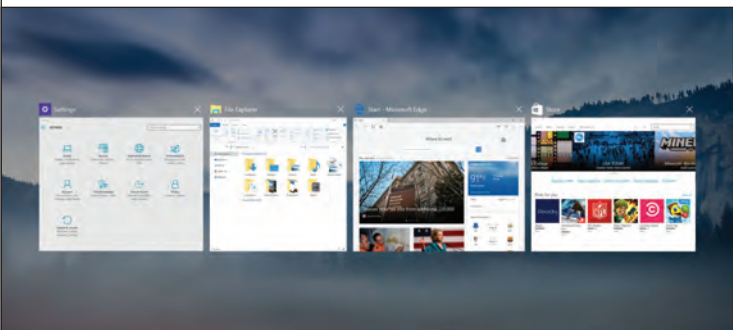
نرم افزار EyeLeo:

طریقه کار این نرم افزار و تمام نرم افزارهای مشابه به این گونه است که شما پس از انجام تنظیمات زمانی برنامه (برای نمایش صفحه استراحت و...) یک صفحه یا پیام را در هنگامی که مشغول کار با رایانه هستید مشاهده می کنید که به طور مثال به شما یادآوری می کند وقت استراحت و تحرک بدنی است. پس از نصب این نرم افزار پنجره ای به صورت اتوماتیک به شما نمایش داده می شود که می توان از طریق آن تنظیمات نمایش پیام و مدت زمان استراحت کوتاه یا بلند مدت را تعیین کرد. پس از انجام تنظیمات، در یادآوری کوتاه مدت پنجره پاپ آپی در پایین ویندوز نمایش داده می شود که به شما وقت استراحت را اعلام می کند. همچنین در صورتی که زمان استراحت بلند مدت فرا برسد برنامه رایانه را به حالت قفل در می آورد و در یک صفحه Full Screen که دارای دکمه پرش (Skip) نیز است به شما اعلام می کند که الان وقت استراحت بلند مدت است. <http://eyeleo.com/download>

مبتدیان

بازی با پنجره های ویندوز

چگونه در ویندوز یک پنجره را روی پنجره های دیگر قرار دهیم



می کند. علاوه بر قرار دادن یک پنجره بر روی دیگر پنجره ها با استفاده از این ابزار می توانید یک پنجره را به `system tray` بفرستید مثلاً در مواقعی که `taskbar` شلوغ و پر از برنامه است انجام این کار توصیه می شود و یا حتی شفافیت (transparency) پنجره ها را هم می توانید تغییر دهید.

گزینه های خود نرم افزارها (بدون نصب - هر گونه نرم افزار اضافه)

بسیاری از نرم افزارها درون خود گزینه ای برای قراردادن پنجره شان بر روی دیگر پنجره ها دارند. این گزینه معمولاً در مدیا پلیرها، ابزارهای سیستمی و دیگر نرم افزارهایی که نیاز است همیشه روی دیگر پنجره ها باقی بمانند دیده می شود. همچنین در برنامه هایی که از نصب پلاگین و افزونه ها پشتیبانی می کنند ممکن است بتوانید افزونه ای برای فعال کردن ویژگی `always-on-top` پیدا کنید. برای مثال در زیر به چند نرم افزار که این ویژگی را به صورت پیش فرض در خود دارند اشاره می کنیم:

- VLC: منوی Video و گزینه `Always on top`
- Windows Media Player: از منوی Organize گزینه Options را انتخاب کنید. در پنجره باز شده به تب Player رفته و در قسمت Player settings گزینه `Keep Now Playing on top of other windows` را فعال کنید.
- به هر حال از آنجایی که بیشتر نرم افزارها چنین گزینه ای ندارند، بهتر است با استفاده از یک ابزار جانبی این کار را انجام دهید.

هستند یا همیشه بالاتر از دیگر پنجره ها نگه دارید. اگر یک بار دیگر کلیدهای ترکیبی `Ctrl+Space` را فشار دهید پنجره شما به حالت عادی باز خواهد گشت. اگر ترکیب `Ctrl+Space` را دوست ندارید، می توانید قسمت `SPACE` را در اسکرپت بالا عوض کنید و ترکیب دلخواه خودتان را قرار دهید. برای مشاهده لیستی از دستورهای اسکرپت مربوط به کلیدهای ترکیبی اینجا را ببینید.

نرم افزار TurboTop

اگر به دنبال استفاده از نرم افزاری با رابط گرافیکی هستید و علاقه ای به استفاده از کلیدهای ترکیبی ندارید، می توانید از نرم افزار TurboTop استفاده کنید. برخلاف دیگر نرم افزارهای مشابه TurboTop ویژگی های غیر کاربردی و گیج کننده زیادی ندارد؛ بلکه یک نرم افزار سبک است که در `system tray` ویندوز اجرا می شود. بر روی آیکون آن کلیک کرده تا لیستی از پنجره های در حال اجرا را مشاهده کنید. با کلیک بر روی نام پنجره، آن را برای همیشه بر روی دیگر پنجره ها قرار دهید. پنجره ای که از قبل بر روی همه پنجره ها باشد یک علامت تیک کنار نامش دیده می شود. با کلیک مجدد بر روی نام پنجره می توانید آن را به حالت عادی برگردانید. نکته جالب این است که نرم افزار TurboTop از سال ۲۰۰۴ تا به حال آپدیت نشده است؛ اما با این حال پس از گذشت ۱۲ سال هنوز هم از خیلی نرم افزارهای مشابه جدید بهتر عمل می کند.

نرم افزار PowerMenu

این ابزار گزینه های بیشتری به منوهای ویندوز اضافه

استفاده از AutoHotkey و کلید میانبر

نرم افزار AutoHotkey یک نرم افزار مفید و کاربردی است که با استفاده از آن می توانید انواع و اقسام وظایف را تنها با فشردن چند کلید ترکیبی انجام دهید. کاربردهای این نرم افزار بسیار فراتر از `always-on-top` کردن یک پنجره در ویندوز هستند؛ اما این کاربرد خاص می تواند بهانه خوبی برای یادگیری کار با این نرم افزار به صورت کلی باشد. با استفاده از AutoHotkey، نوشتن یک خط اسکرپت و استفاده از یک کلید میانبر، می توان هر پنجره ای را برای همیشه بر روی دیگر پنجره ها قرارداد. مزیت این روش سبک بودن آن و عدم استفاده از منابع سیستمی زیاد است. قبل از هر چیز نرم افزار AutoHotkey را دانلود و نصب کنید. پس از نصب و اجرای برنامه بر روی آیکون سبز رنگ H در `system tray` کلیک کرده و گزینه `Open` را انتخاب کنید. از منوی `File` گزینه `Edit Script` را انتخاب کرده و کد زیر را در آن کپی و ذخیره کنید:

• A, Winset, Alwaysontop, SPACE
از منوی `File` گزینه `Reload Script` را انتخاب کنید. حالا می توانید با فشار دادن دکمه های `Ctrl + Space` به صورت همزمان پنجره ای را که در آن مشغول به کار

نرم افزار همراه

این روزها دیگر کمتر کسی پیدا می شود که از ساعت برای بیدار شدن استفاده نماید و اکثرا در این زمینه به موبایلشان اعتماد می کنند. باید قبول کنیم که هر روز بیدار شدن کار بسیار طاقت فرسایی است، بر همین اساس ارزش دارد که برای این موضوع ابزارهای مناسبی را انتخاب کنیم تا بتوانیم اندکی فرآیند بیدار شدن را لذت بخش تر کنیم. معمولا هر گوشی خودش یک ساعت دارد که شما می توانید با توجه به سیستم عاملی که استفاده می کنید از امکانات مختلف آن ساعت بهره ببرید اما بدون شک اگر یک اپلیکیشن به صورت اختصاصی برای این کار طراحی شود، می تواند بهتر پاسخگوی نیازهای ما باشد. این هفته به شما یک برنامه متفاوت در جهت مدیریت زمان و پاسخگویی تمام نیازهایتان در زمینه ساعت، معرفی خواهیم کرد. اپلیکیشن Timely یکی از زیباترین و بهترین ساعت هایی است که می توان برای سیستم عامل اندروید پیدا کرد اما رابط کاربری جذاب تنها موضوعی نیست که Timely را به متفاوت ترین برنامه در حوزه خود تبدیل می کند؛ این اپلیکیشن

زمان در دست شماست



تنظیماتی را در خود جای داده که با استفاده از آن ها می توان تجربه ای راحت تر از بیدار شدن داشت. تایم لی در دل خود ده ها زنگ متفاوت را جای داده است. در مجموعه این زنگ ها از صداهای مربوط به طبیعت تا موسیقی های هیجان انگیز را می توان پیدا کرد. اهمیت مجموعه گسترده زنگ های Timely بدین جهت است که می تواند تنوع را به فرآیند بیدار شدن شما بیآورد. احتمالا تا به حال این حس را تجربه کرده اید که پس از چند روز حالتان از زنگ بیدار باشی که تنظیم کرده اید به هم بخورد، اما با تایملی این شانس را دارید تا هر وقت که دوست داشتید، موسیقی مناسب دیگری را جهت بیدار شدن برگزینید. یکی از معضلات دیگر در حین بیدار شدن، مسئله دوباره به زنگ می زند و ما آن را خاموش می کنیم و دوباره به خواب می رویم. Timely برای این مسئله نیز راه حل دارد. شما می توانید برای ساعتی که تنظیم می کنید یک Challenge را برگزینید. با فعال سازی این گزینه، خاموش کردن زنگ ساعت منوط به حل کردن پازل های مختلف می شود تا از این

دوستان عزیز بابت؛ سوال های خود را در زمینه تلفن همراه به آدرس ایمیل زیر ارسال فرمایید.
Byte.Hamrah@gmail.com

سلام بابت، اگر امکان دارد، یک بررسی تخصصی از گوشی دو سیم کار ته Gigabyte GSmart Saga S3 داشته باشید.

شرکت گیگابایت یکی از معروف ترین شرکت های پیش گام در تولید سخت افزار است. گیگابایت به عنوان یکی از ۲۰ شرکت برتر کشور تایوان در سال ۲۰۱۰ انتخاب شد. گیگابایت در ساخت مادبرد برای پردازنده های اینتل و AMD شهرت جهانی دارد. همچنین در تولید لپ تاپ و کارت های گرافیکی هم تبحر دارد. گیگابایت تولید موبایل را هم از سال ۲۰۰۹ میلادی آغاز کرد. این واحد سعی دارد تا با تولید گوشی های میان رده از نظر قیمت و سخت افزار نام گیگابایت را در بازار گوشی همراه هم مثل بازار سخت افزار مطرح کند. این گوشی ها با برند GSmart وارد بازار شدند. این گوشی ها در مقایسه با رقبای از سخت افزار مشابه با قیمت پایین تری در بازار دارند. تمامی این گوشی ها بر پایه سیستم عامل اندروید هستند. گوشی جی اسمارت ساگا (GSmart Saga S3) از سری گوشی های تولید شده توسط گیگابایت با برند جی اسمارت و بر پایه اندروید است. این گوشی از جنس پلاستیک است و ۱۹۰ گرم وزن و نزدیک به ۸۵ میلی متر ضخامت دارد. این گوشی از دو سیم کارت و شبکه ۳G پشتیبانی می کند. ساگا S3 به صفحه نمایشی ۶ اینچی با رزولوشن ۷۲۰ در ۱۲۸۰ پیکسل و تراکم ۲۴۵ پیکسل بر اینچ مجهز شده است. تراشه مدیاتک MT6582 به همراه یک گیگابایت رم و هشت گیگابایت حافظه داخلی که تا ۳۲ گیگابایت قابلیت افزایش دارد به عنوان سخت افزار این گوشی در نظر گرفته شده است. از امکانات ارتباطی دیگر در ساگا S3 می توان به بلوتوث، GPS، Wi-Fi و رادیو اشاره کرد. دو دوربین با حسگرهای هشت و دو مگاپیکسلی به ترتیب دوربین های اصلی و سلفی این گوشی هستند. باتری ۳۰۰۰ میلی آمپر ساعتی از نوع لیتونیوم که قابلیت تعویض هم دارد برای این گوشی در نظر گرفته شده است. طراحی ظاهر گوشی ساده است و شباهت هایی به نکسوس ۶ دارد. روی لبه بالایی گوشی پورت microUSB و همچنین جک ۳.۵ میلی متری هدفون قرار دارد. روی لبه سمت چپ کلیدهای کنترل صدا و روی لبه سمت چپ کلید روشن/خاموش مشاهده می شود. لبه پایینی گوشی در نگاه اول خالی به نظر می رسد، اما میکروفون اصلی مکالمه روی این لبه در حفاصل قاب دور گوشی و قاب جلو جا داده شده است. روی قاب جلویی گوشی صفحه نمایش ۶.۰ اینچی و کلیدهای لمسی برگشت، خانه و مدیریت برنامه ها؛ اولین مواردی هستند که به چشم می خورند. در بالای این نمایشگر هم اسپیکر مکالمه، دوربین سلفی و حسگرهای مجاورت و روشنایی قرار گرفته اند. قاب پشتی که از جنس پلاستیک ساخته شده به سختی قابل باز شدن است. روی این قاب، دوربین اصلی و کمی پایین تر فلش از نوع LED و در انتهای قاب پشتی اسپیکر اصلی گوشی وجود دارد. در وسط این قاب هم برند تجاری GSmart حک شده است. بعد از باز کردن این قاب، جای دو سیم کارت در قطع اصلی و همچنین محل قرارگیری کارت حافظه microSD قابل مشاهده هستند. با وجود باز شدن قاب پشتی دسترسی به باتری گوشی غیرممکن است و باتری توسط کاربر قابل تعویض نیست. نمایشگر ۶.۰ اینچی با رزولوشن ۷۲۰ در ۱۲۸۰ پیکسل که می تواند تا ۵ لمس را به صورت همزمان پشتیبانی کند برای ساگا S3 در نظر گرفته شده است. این نمایشگر تراکم ۲۴۵ پیکسل بر هر اینچ دارد. به لطف تکنولوژی IPS برای دیدن محتویات نمایشگر از زوایای مختلف مشکلی نخواهید داشت. روشنایی نمایشگر کم است و در محیط های با نور بالا مثل تابش مستقیم نور خورشید حتما کاربر در دیدن محتویات دچار مشکل خواهد شد. رنگ ها در نمایشگر ساگا S3 زنده هستند. این نمایشگر به حسگرهای مجاورت، شتاب سنج مجهز شده است. همچنین سنسور سنشس میزبان روشنایی محیط در این گوشی وجود دارد تا روشنایی صفحه نمایش را در شرایط مختلف تغییر دهد. گوشی ساگا S3 از تراشه میان رده مدیاتک MT6582 استفاده می کند. این تراشه از نوع ۳۲ بیتی است و لیتوگرافی ۲۸ نانومتری دارد. روی این تراشه چهار هسته با قدرت پردازش ۱.۳ گیگاهرتز به عنوان پردازنده اصلی قرار گرفته است. برای پردازش های گرافیکی هم مالی ۴۰۰ مگا بیتوگرافی ۲۸ نانومتری و قدرت پردازش ۵۰۰ مگاهرتز در نظر گرفته شده است. همچنین روی این تراشه یک گیگابایت رم از نوع LPDDR2 قرار دارد. ساگا S3 مجهز به هشت گیگابایت حافظه داخلی است. البته به کمک کارت حافظه جانبی این مقدار حافظه داخلی تا ۳۲ گیگابایت قابل افزایش است. سخت افزار ساگا S3 با آزمون AnTuTu نمره نه چندان درواز انتظار ۱۹۴۱۳ را کسب کرد. این نمره چندان خوب به نظر نمی رسد، اما برای چنین رده قیمتی قابل قبول است.

در یک قلعه زندگی کنید

فوق العاده تنها کلمه ای است که می توان برای وصف یک بازی با نام Castle Raid، به کار برد. یک استراتژی تمام عیار از نوع موبایلی که همه جوره نیازهای یک گیمر بازی های موبایل را می شناسد و به آن پر و بال می دهد. بازی از دو بخش تک نفره و چند نفره تشکیل شده که قطعا تجربه هر دو بخش برای تان بسیار لذت بخش خواهد بود. در بخش تک نفره یک داستان کوتاه با گیم پلی بلند را دنبال می کنید که شما را آماده نبردهای حقیقی با دوستان تان می کند. همانند بازی های استراتژی چون Clash of Clans، در این بازی هم نیروهایی در اختیار دارید که باید در هر مرحله آن ها را وارد میدان نبرد کنید تا جنگ از آن شما باشد. زمین های بازی متفاوت از یکدیگر هستند و موانع طبیعی و انسانی از جمله دریاچه های کوچک، نهر

بازی همراه



حذف و مرتب سازی برنامه ها در موبایل وساعت های هوشمند

محبوبیت گجت های پوشیدنی روز به روز بیشتر می شود و در این میان ساعت های هوشمند از جذابیت و همچنین محدودیت بیشتری نسبت به دیگر گجت ها برخوردار هستند. یکی از این محدودیت ها صفحه نمایش کوچک این ساعت است که دسترسی به اپلیکیشن های موجود در آن را در مواردی دشوار می کند. چنانچه شما نیز یکی از این ساعت ها را در اختیار داشته باشید حتما می دانید فهرست اپلیکیشن ها در این ساعت با توجه به تاریخ نصب مرتب می شود و در این حالت چنانچه بخواهید به اپلیکیشن دسترسی داشته باشید که مدت ها پیش آن را روی دستگاه نصب کرده اید، باید صفحات مختلفی از فهرست اپلیکیشن ها را طی کنید تا به برنامه مورد نظر دسترسی یابید. گاهی نیز ممکن است قصد داشته باشید اپلیکیشنی را از روی دستگاه حذف کنید تا دسترسی به گزینه های ضروری با راحتی و سرعت بیشتری امکان پذیر باشد. در این ترند شمارا روش های مرتب سازی اپلیکیشن ها و حذف اپلیکیشن های دلخواه توسط تلفن همراه مجهز به سیستم عامل اندروید و ساعت هوشمندتان آشنا می کنیم:

روش اول: استفاده از اپلیکیشن واسط: ۱ - مطمئن شوید تلفن همراه و ساعت هوشمند شما با یکدیگر جفت (Pair) شده اند. ۲ - اپلیکیشن Samsung Gear (Pair) را از فهرست اپلیکیشن های دستگاه اندرویدی خود اجرا کنید. ۳ - گزینه Apps layout را فشار دهید. ۴ - در بالای صفحه

مجموعه ای از دایره ها که هر کدام فهرستی از اپلیکیشن های ساعت هوشمندتان را در خود جای داده اند قابل مشاهده است و اولین دایره از سمت چپ نشان دهنده اولین صفحه از فهرست برنامه های شماست. در زیر این دایره های کوچک نام برنامه ها قابل مشاهده است که شما می توانید با کشیدن و رها کردن هر کدام ترتیب نمایش آن ها را تغییر دهید. به محض تغییر در ترتیب نمایش، دایره بردارنده آیکن مورد نظر نیز تغییر کرده به این ترتیب می توانید اولین دایره که اولین صفحه را به نمایش در آورده است، با فهرست برنامه های دلخواه خود کامل کنید. ۵ - چنانچه در مرحله ۴ روی گزینه Uninstall در بالا سمت راست صفحه فشار دهید، صفحه حذف برنامه ها برای شما نمایش داده می شود. برای حذف هر یک از برنامه های موجود در این صفحه کافی است روی آیکن تفریق در مقابل آن فشار داده و در پنجره تایید عملیات حذف گزینه OK را فشار دهید.

روش دوم: استفاده از ساعت هوشمند

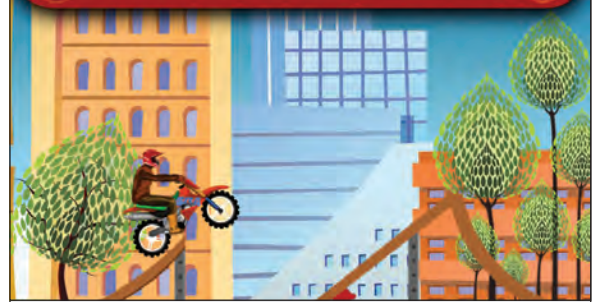
۱ - کلید Home را فشار دهید تا صفحه اپلیکیشن ها نمایش داده شود. ۲ - مرکز صفحه را فشار داده و چند لحظه به همان حالت نگه دارید تا حالت ویرایش (Edit mode) فعال شود. ۳ - برای تغییر ترتیب نمایش اپلیکیشن ها از عملیات کشیدن و رها کردن کمک بگیرید و برای حذف هر یک از اپلیکیشن های قابل حذف، روی آیکن تفریق که کنار آن ها به نمایش درآمده است فشار دهید.

ترفند همراه



بازی کوچک

موتور سواری در حومه



بازی های ورزشی معمولاً طرفداران مشخصی دارند. البته فوتبال و اتومبیل رانی همیشه جزو پرطرفدارترین بازی های ورزشی بوده اند. به طور کلی بازی های ورزشی که حس رقابت را برمی انگیزند طرفدارهای بسیار بیشتری دارند در عین حال زمانی که حریف شما هوش مصنوعی است و نه یک انسان واقعی جذابیت خود را از دست می دهند و تکراری می شوند، حتی در بازی های بزرگی در سطح fifa و PES هم زمانی که شما با رایانه بازی می کنید حتی نصف زمانی که با یک فرد واقعی بازی می کنید لذت بخش نبوده و پس از مدتی تکراری می شوند و شما الگوهای بازی را به خاطر می سپارید اما در مورد بازی های ورزشی که اساساً یک نفره هستند قضیه این طور نیست. ممکن است بپرسید مگر می شود یک بازی ورزشی یک نفره هم وجود داشته باشد که در عین حال کشش بالایی هم داشته باشد. خوب بازی یک نفره امروز به همین صورت است و شما باید با استفاده از یک موتور و هدایت و پرش آن در زمین های مختلف آن را بدون این که به خود ضربه بزنید به پایان خط برسانید. کنترل بازی بسیار ساده است اما گاهی برای رسیدن به خط پایان باید بسیار دقت کنید. آن چه که این بازی را چالش برانگیز می کند این است که فیزیک بسیار حساسی دارد و اگر شما زیاد یا کم گاز بدهید می تواند منجر به شکست شود و نکته دیگر این که هر مرحله با موانعی که دارد باید در کمتر از یک زمان مشخص به پایان برسد. این موانع عبارتند از سکوها، شیب دار و منحنی، بشکه، لاستیک و...

شما می توانید این بازی را در لینک زیر بازی کنید:
<https://goo.gl/ZjxnRU>

بازی شناسی

خیز آرام بازی های مبتنی بر داستان

رضا رهنمای مقدم



بیشتر از فیلم ها باشد شاید به همین دلیل است که هیئت کوجیما، کارگردان افسانه های بازی های رایانه ای اعتقاد دارد که بازی ها می توانند جای فیلم ها را هم بگیرند. زمانی که شما کنترل شخصیت یک بازی را برعهده می گیرید حتی اگر در داستانی خطی پیشروی کنید باز هم حس هم ذات پنداری شما با آن شخصیت بسیار عمیق تر می شود و همه حرکات و دیده ها و شنیده های آن شخصیت را بهتر درک می کنید و این باعث می شود شما بیشتر و بیشتر در داستان و اتفاق های آن درگیر باشید. هر از چندگاهی هم بازی هایی ارائه می شوند که خط داستانی آن ها به گیم پلی و ماهیت بازی آن می چربد یعنی بیشتر از آن که در آن ها بازی کنید در آن ها زندگی می کنید. به این معنا که شما به عنوان یک شخصیت در بازی به این ور و آن ور می روید و با افراد مختلف حرف می زنید و گاهی هم تصمیم گیری می کنید. بازی هایی از قبیل فارنهایت یا گرگی در میان ما (The wolf among us) از این قبیل بازی ها هستند. نحوه مواجهه افراد با این گونه بازی ها هم به دو گونه است: یا بسیار به آن ها علاقه نشان می دهند و یا به طور کلی

قطعاً مهم ترین هدف بازی سرگرم کردن مخاطب های اون ست و هر چه گیم پلی بازی روان تر باشد این بازی مخاطب را بیشتر و بیشتر راضی نگه می دارد اما یکی از مهم ترین چیزهایی که در جذابیت بازی می تواند نقش به سزایی داشته باشد و حتی گیم پلی بازی را هم تحت تاثیر خود قرار دهد داستان بازی و نحوه روایت و فضا سازی آن است. شاید بازی هایی مثل سوپرماریو و سونیک بیشتر از هر بازی دیگری مخاطبان خود را سرگرم کرده باشند اما قطعاً هرگز بیشتر از یک بازی برای سرگرم شدن هم نبوده اند، تعریفی که در عصر جدید بازی های رایانه ای شاید آن قدرها که باید و شاید کامل نباشد. بازی های رایانه ای شاخه های بسیار زیادی دارند و قطعاً شوترها و اکشن های اول شخص و یا سوم شخص همیشه در بالای لیست قرار داشته اند اما آیا تا به حال شده بعد از انجام یک بازی رایانه ای داستان و یا پیچیدگی شخصیت های آن شما را به فکر فرو ببرند؟ اگر این اتفاق برای شما زیاد افتاده است احتمالاً خوب می دانید که تاثیر بازی های رایانه ای می تواند به مراتب

آن ها را به عنوان بازی قبول نداشته و از نظرشان کاملاً خسته کننده است. حقیقت این است که جنبه سرگرمی این بازی ها کمی متفاوت است و به جای این که شما را مدتی از تفکرات روزمره دورنگه دارند بیشتر و بیشتر به فکر فرو می برند و شاید تا حدی باعث خستگی فکری هم شوند. خوب قطعاً کسانی که بازی را برای رهایی از دغدغه های فکری دوست دارند این نوع بازی ها را نمی پسندند و به دلیل نبود هیجان حرکتی خاص به نظرشان بسیار خسته کننده و ملال آور هم می آید. البته بازی هایی مثل مکس بین توانستند این فضای داستانی و گیم پلی مهیج را به خوبی در کنار هم قرار دهند و خوب بسیار هم محبوب شدند. اما آیا تولید یک بازی رایانه ای با محوریت داستانی و بدون یک گیم پلی خلاقانه چقدر می تواند موفق باشد؟ جواب دادن به این سوال بسیار سخت است چرا که روند حرکتی بازی های رایانه ای به میزان عجیبی در حال تغییر است و نمی توان فرمول خاصی برای آن ها مشخص کرد. درست است که گیم پلی همچنان مهم ترین بخش یک بازی رایانه ای به شمار می رود و گیم پلی ضعیف می تواند یک ایده بسیار خوب را از پای درآورد اما یک گیم پلی معمولی به همراه یک داستان مناسب به همراه فضا سازی زیبا هم می تواند یک بازی را به یک شاهکار تبدیل کند و این انقلابی است که به آرامی در بازی های رایانه ای اتفاق می افتد. وجود هوش مصنوعی های پیشرفته که امکان خلق دنیاهایی با امکان تعامل دینامیکی را فراهم می کنند باعث شده فضاهای بازی از آن حالت خشک و تکراری در آمده به گونه ای که با هر بار ورود به یک ناحیه با اتفاقات متفاوتی مواجه شویم، اتفاقاتی که شاید در روند داستانی بازی نقش چندانی نداشته باشند اما به طور قطع از ملال آور بودن تکرار می کاهند.

معرفی شخصیت

الی



همانطور که می دانید شخصیت پردازی نقش بسیار مهمی در یک بازی رایانه ای ایفا می کند و چون گیمر به جای آن شخصیت بازی می کند و خود را در شرایط او حس می کند اهمیت آن دوچندان می شود اما آیا تا به حال به شخصیت هایی که شما حتی نمی توانید آن ها را کنترل کنید هم فکر کرده اید؟ آیا تا به حال شده شخصیت غیر قابل کنترل یک بازی به اندازه شخصیت اصلی بازی که کنترل آن را برعهده دارید برایتان مهم باشد؟ اگر بازی آخرین بازمانده (The last of us) را تجربه کرده باشید قطعاً و یقیناً شخصیت الی این مشخصات را برای شما داشته است. درست است که شما در نقش جوئل بازی می کنید و الی توسط هوش مصنوعی کنترل می شود اما رابطه ای که بین الی و جوئل به وجود می آید به قدری و زیبا و واقعی است که نمی توانید به راحتی از آن بگذرید و همان طور که الی به اندازه دختر جوئل برای او مهم می شود این احساس را به شما هم منتقل می کند که دوست دارید با تمام قوا تلاش کنید تا الی زنده بماند. الی یک دختر چهارده ساله است که در دنیایی ترسناک و پر از ناراحتی بزرگ شده و هر گز دنیای قبل از شیوع بیماری سراسری را ندیده و خانواده خود را هم از دست داده است در عین حال شخصیتی بسیار شوخ طبع و جذاب دارد. زیبایی شخصیت پردازی الی در این است که او به شدت واقعی است. نه ابر قهرمان است و نه توانایی های خارق العاده دارد و همین باعث می شود که حتی عدم توانایی او در سوت زدن هم برایمان جالب باشد و زمانی که او یاد می گیرد چطور سوت بزند ما هم درون خود احساس شمع و خوشحالی داشته باشیم. شخصیت الی در عین سادگی پیچیدگی های غیر قابل درکی دارد که ما را به سمت او جذب می کند. مثلاً او تصور چندان درستی از حیوانات ندارد اما دایناسورها موجودات مورد علاقه او هستند! الی یکی از مهم ترین مهره های بازی آخرین بازمانده است که انصافاً به بهترین نحو ممکن شخصیت پردازی شده است.

خبر بازی

گرویتی راش

حس خوب غلبه بر جاذبه



مختلف دعوت کنید مثلاً آن ها باید بتوانند گنجینه های را در بازی پیدا کنند و هر که سریعتر این کار را انجام دهد صاحب رکورد شده و به شما جایزه (توکن) تعلق می گیرد که با آن ها می توانید آیتم های مختلفی مانند طلسم ها که برای بالا بردن توانایی های کت در این نسخه از بازی اضافه شده اند تهیه نمایید. طلسم های این بازی هم گروه بندی های مختلفی دارند برخی برای بالا بردن سطح سلامت استفاده می شوند و برخی دیگر برای بالا بردن توانایی ها و برگشت پذیری سریع توانایی جاذبه. در طول بازی هم با شکستن سنگ های سبزرنگی به نام Ore می توانید این طلسم ها را به دست آورید. گرویتی راش ۲ یک بازی تمام عیار است و شاید تنها در موضوع و داستان بتوان آن را با قسمت اول مقایسه کرد. علاوه بر گرافیک و امکانات بازی هوش مصنوعی آن ها پیشرفت شگرفی دارد و تمام موجودات زنده و رفت و آمدها کاملاً پویا هستند و حتی عکس العمل هایی متناسب با حرکات شما انجام می دهند. این هوش مصنوعی بازی به قدری خوب پیاده سازی شده که شما از راه رفتن در دنیای گرویتی راش به هیچ عنوان خسته نمی شوید و از دنیای آن لذت می برید.

سوال هایی از قبیل این که کت کیست و از کجا آمده و اصلاً دلیل توفان جاذبه چیست؟ در واقع با بازی کردن قسمت دوم به خوبی در می یابید که کیچيرو تویوما در همان ابتدا این بازی را دو قسمتی دیده بود و یکی از دلایل آن هم این بود که می دانست داستان و کشش بازی فراتر از این است که در پلی استیشن ویتا دیده شود. بعد از موفقیت بازی در پلی استیشن ویتا (اولین شماره این بازی را می توان از موفق ترین بازی های پلی استیشن ویتا برشمرد)، تویوما توانست با استفاده از فناوری های جدیدتر و امکانات بیشتر این بازی را آن طور که تصور کرده بود درست کند. علاوه بر گسترده شدن فضای بازی و اضافه شدن مکان های بیشتر، حرکات مبارزاتی کت هم بیشتر شده و حالت های جاذبه ای جدیدی هم به توانایی های کت اضافه شده اند یکی از امکانات جدید این بازی که بسیار هم می تواند سرگرم کننده باشد دوربین عکاسی او است! با استفاده از دوربین عکاسی کت می توانید از مناظر زیبایی بازی عکس بگیرید و آن ها را به اشتراک بگذارید. حتی امکان سلفی گرفتن هم دارید به طوری که خود کت هم در تصویر باشد! این بازی امکان بازی کردن به صورت آنلاین هم دارد و می توانید دوستان خود را به چالش های

بازی های سبک اکشن ماجراجویی و نقش آفرینی جزو پر طرفدارترین بازی های رایانه ای هستند و گرویتی راش هم یکی از این بازی هاست که توسط پروژه سایرین برای پلی استیشن ویتا ساخته شده است. داستان این بازی توسط ناتو کو ساتو نوشته شده و کیچيرو تویوما کارگردانی آن را برعهده گرفته اند. احتمالاً کیچيرو تویوما را به خاطر شاهکاری مانند سایلنت هیل به خوبی می شناسید و احتمالاً حدس می زنید که گرویتی راش باید یک بازی خوش داستان و متفاوت باشد و باید بگویم حدس شما کاملاً درست است! گرویتی راش در مورد بازی با جاذبه است و همین باعث شده علاوه بر داستان خوب از فیزیک متفاوتی نیز برخوردار باشد. داستان بازی گرویتی راش در شهری خیالی و معلق در هوا با نام هکسویل اتفاق می افتد و در مورد دختری به نام کت (Kat) است که حافظه خود را از دست داده و با گربه ای سیاه و مرموز آشنا می شود که به او توانایی کنترل جاذبه را می آموزد. کت از این قدرتی که به تازگی به دست آورده برای محافظت مردم شهرش از توفان جاذبه ای که آن ها را تهدید می کند و هیولاهایی به نام Nevi استفاده می کند. گرویتی راش در زمان انتشار امتیازهای بسیار خوبی کسب کرد. دنیای باز این بازی بر روی پلی استیشن ویتا بسیار خارق العاده بود و تمام عناصر بازی های نقش آفرینی مثل افزایش سطح و هوش مصنوعی مناسب را در برداشت. استفاده از ژيروسکوپ پلی استیشن ویتا نیز نقش بسزایی در گیم پلی بازی داشت اما سازندگان این بازی بیکار ننشستند و قسمت دوم این بازی را برای پلی استیشن ۴ منتشر کردند. این بازی در ادامه اولین قسمت گرویتی راش ساخته شده است و داستان آن کاملاً دنباله ای برای قسمت اول است. البته اگر قسمت اول را بازی نکرده اید در ابتدای بازی به آن پرداخته می شود البته بهتر است انیمیشن کوتاه Gravity rush: overture را هم تماشا کنید. این بازی هم مثل قسمت اول در یک دنیای زیبا و با گرافیکی به مراتب زیباتر اتفاق می افتد. با پایان بازی اول، سوال های بی جواب زیادی برای شما باقی می ماند که جواب همه آن ها را در این بازی خواهید گرفت

با پرفروش

هفته نامه فناوری اطلاعات روزنامه خراسان

دبیر هفته نامه بایت:
سید سعید طباطبایی



شماره پیمانه

۲۰۰۹۹۹

شماره تماس

۳۷۶۱۷۰۰۰

Email

Byte@Khorasannews.com

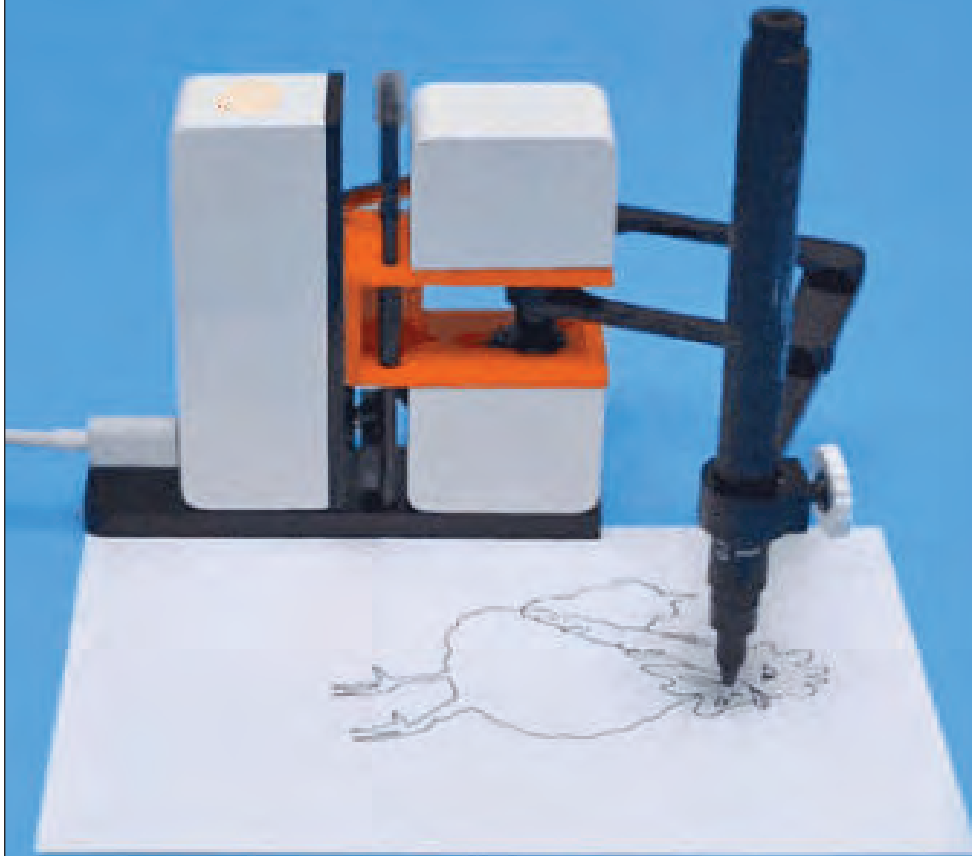
نشانی

بولوار سازمان آب (شهید صادقی)

دفتر مرکزی روزنامه خراسان

ضمیمه بایت

روبات نقاش



اخیراً روبات کوچکی برای جذب سرمایه در وب سایت کیک استارتر قرار گرفته است که از بازویی کوچک بهره برده و با اتصال به اپلیکشنی روی تبلت یا موبایل های هوشمند، طراحی های شما را به صورت همزمان روی کاغذ تقلید می کند. اپلیکشن مورد اشاره که روی پی سی و مک هم قابل استفاده است، با اتصال به اینترنت از طریق وای فای، امکان ارسال و دریافت پیام هایی را از سراسر جهان به ارغمان می آورد. اگر کسی دیگر نیز اپلیکشن را نصب کرده باشد، می توانید طرحی خاص را به صورت مستقیم برای او بفرستید؛ درست است که این کار، شاید روش مناسبی برای برقرار ارتباط به شمار نرود؛ اما حداقل صمیمیت و شخصیت خاص خود را دارد. سازندگان روبات Line-us می گویند به دنبال ساخت جامعه ای از کاربران هستند که نقاشی های یکدیگر را از طریق اپلیکشن جمع آوری کرده و به شخصی سازی روبات می پردازند. Line-us رابط کاربری خاص خود را دارد می تواند به دستگاه های Scratch, Arduino, رزبری پای و پایتون متصل شود. ضمناً امکان تعویض جوهر رنگی و اندازه قلم نیز وجود دارد. این روبات بعد از عرضه رسمی در ماه اکتبر، با قیمت ۱۲۴ دلار به فروش خواهد رسید.

شادی طباطبایی



نخستین اکشن کمر ا حرارتی جهان

شرکت FLIR سازنده دستگاه های عکاسی حرارتی است. این شرکت با حضور در نمایشگاه CES ۲۰۱۷ از آخرین دستاورد خود رونمایی کرد. آن ها از دوربین FLIR Duo، نخستین اکشن کمر حرارتی جهان رونمایی کرده اند. دوربین FLIR Duo دو دوربین جداگانه است که یکی از آن ها مجهز به سنسور تصویر حرارتی با رزولوشن ۱۶۰ در ۱۲۰ پیکسل است و دیگری از یک لنز ۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسلی نور مرئی بهره می برد. هر دو این دوربین های می توانند در کنار یکدیگر فعالیت کنند، بنابراین شما می توانید یک تصویر را در تصویر منظره ای خاص بگیرید. داشتن این دو دوربین در کنار یکدیگر همچنین به شما اجازه می دهد تا تصاویر از دوربین نور مرئی را بیش از تصاویر حرارتی پوشش دهید؛ بنابراین شما زمینه و درک بیشتری به جای تنها حباب های قرمز و زرد پیدا خواهید کرد. این دوربین قادر به ضبط ویدئو و تصاویر داخلی و همچنین اتصال به نمایشگر های مختلف به لطف یک درگاه خروجی HDMI است. علاوه بر این، یک مدل دیگری به نام Duo R نیز شامل اندازه گیری دمای تابش به فروش خواهد رسید که تمامی قابلیت های دوربین Duo را نیز در خود جای داده است.

روبات دستیار مورو



روبات های دستیار خانگی روبات های بسیار دستگیری هستند اما روبات هایی که تاکنون در این رده طراحی شده اند، عملکردهای محدودی دارند و فقط می توانند کارهای خاصی را برای ما انسان ها انجام دهند اما شرکت «Ewaybot» روباتی را با نام (مورو) طراحی کرده است که یک دستیار همه فن حریف حتی در محیط های لابراتواری و مراکز تحقیقاتی است. شرکت روباتیک Ewaybot این روبات دستیار انسان نما را با قدی معادل ۲/۱ متر و وزن ۹/۳۴ کیلوگرم طراحی کرده است. این روبات بازوهای دارد که شش مفصل مجزا امکان حرکات را در جهات مختلف برایش میسر می کند. با دستان چنگک مانند سه شاخه ای اش به راحتی می تواند اشیاء را از خود کار گرفته تا ظروف شیشه ای سنگین بلند کند. مورو مجهز به دوربین RealSense، ساخت شرکت اینتل است تا بتواند با کمک آن به راحتی از موانع سر راهش بگذرد. همچنین حسگر های اولتراسوند (فراصوت) و مادون قرمز در این روبات تعبیه شده اند که امکان برخورد یا مانع آن به صفر برسد. به گفته شرکت سازنده، این روبات ۳۰ هزار دلار قیمت دارد که پرداخت این میزان برای آزمایشگاه ها و دانشگاه ها سخت نخواهد بود و با صرف این هزینه یک دستیار همه فن حریف برای خود خواهند داشت.

گوشی هوشمند ژلاتینی Alo



گوشی هوشمند ژلاتینی از آن کانسپت هایی عجیب و غریبی است که طراح فرانسوی Philippe Starck با همکاری Jerome Olivet ارائه کرده است. این گوشی هوشمند ژلاتینی که Alo نام دارد، در حقیقت یک تکنولوژی ناتمام و منتشر نشده از یک گوشی هوشمند ژله ای که از نظر ارگونومیکی تغییر شکل خواهد داد، به نمایش گذاشته است که تنها با کنترل صوتی نیازهای کاربر را پاسخ خواهد داد. این گوشی برخلاف مدل های اخیر قادر به نمایش هولوگرام خواهد بود. این یعنی هر پیام، عکس یا حتی ویدئویی که دریافت کردید به صورت هولوگرام های سه بعدی نمایش داده خواهد شد. اگر چه ممکن است تصور گوشی هوشمندی که فقط توسط صدا کنترل شود، دشوار باشد اما کانسپت این گوشی هوشمند ژلاتینی کاملاً کاربر پسند طراحی شده است. دوربین این گوشی هوشمند ژلاتینی می کند یعنی قادر به خواندن متن و تشخیص چهره خواهد بود. همچنین فیلم و پیام های شما را به صورت یک هولوگرام سه بعدی به نمایش در خواهد آورد. امکان برقراری ارتباط با گوشی از طریق لرزش یا حتی حرارت بدن وجود خواهد داشت.

فلش مموری ۲ ترابایتی!



کینگستون از فلش مموری جدیدی رونمایی کرده است که از ماه فوریه در دو ظرفیت ۱ و ۲ ترابایتی به بازار عرضه خواهد شد. زمانی که از حافظه ای با ظرفیت بالا صحبت می شود، بیشتر به فکر درایوهای اس اس دی یا هارد درایو می افتم؛ اما گاهی اوقات نیاز است که بتوان حجم زیادی از اطلاعات را جابه جا کرد. به نظر می رسد کینگستون برای این مشکل راه حلی معرفی کرده است. این کمپانی در نمایشگاه CES ۲۰۱۷ از فلش مموری به نام DataTraveler Ultimate GT رونمایی کرده که در دو ظرفیت ۱ و ۲ ترابایتی عرضه خواهد شد.

گوشی قابل شست و شو کیوسرا



ویژگی اصلی گوشی موسوم به Rafre KYV۴۰ قابل شست و شو بودن آن حتی زیر آب گرم است که به راحتی هنگام استحمام می توان با خود به حمام برد و مکالمه کرد. در واقع حتی زمانی که گوشی کاملاً خیس است می توان با نمایشگر آن به راحتی کار کرد و از فناوری لمسی آن حتی هنگام خیس بودن استفاده کرد. بنابراین در روز کاملاً برفی یا بارانی بدون دغدغه می توان از گوشی Rafre KYV۴۰ بهره برد. این گوشی دارای استانداردهای ضد شوک، ضد آب و ضد غبار می باشد. این گوشی در سایز ۵ اینچی با نمایشگر TFT LCD در ابعاد ۱۴۲x۷۱x۱۰ میلی متر به وزن ۱۵۸ گرم ساخته شده است.