

مرهمی دیجیتال برای دردهای زلزله

فناوری می‌تواند نقش مهمی در کاهش اثرات بلایای طبیعی و مدیریت بحران داشته باشد

۳



وقتی ۲ فنجان برادر، اشتباهی با شیطان معامله می‌کنند

ماجراهای کله فنجانی

۴

طرح: آرش جهانگیری



معرفی و مقایسه ۵ دستیار دیجیتال
تعامل با
دستگاه‌های بی‌جان

۵

گردهمایی فیزیکی
برای عرضه
دستاوردهای مجازی



۲

در یازدهمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال چه گذشت؟

گردهمایی فیزیکی برای عرضه دستاوردهای مجازی



محسن سمسار پور

عکس: محسن سمسار پور

افزایش سواد رسانه‌ای می‌تواند به بهبود شرایط کمک کند. بنابراین حضور نیافتن عامه مردم می‌تواند نشانه خوبی از استفاده درست مردم از رسانه‌های دیجیتال باشد.»

بخش‌های نمایشگاه و تازه‌های امسال

امسال ۱۲۰ کارگاه و نشست تخصصی در حوزه رسانه‌های دیجیتال در نمایشگاه برگزار شد. به گفته مسئولان این بخش در صورتی که کاربران در این دوره‌ها از قبل روی سایت سرآمد به‌صورت رایگان ثبت‌نام کرده بودند، می‌توانستند گواهی شرکت در این دوره‌ها را هم دریافت کنند.

امسال بخش‌های جدیدی به نمایشگاه اضافه شده بود تا حال و هوای آن کمی متفاوت‌تر از سال گذشته باشد. یکی از جذاب‌ترین بخش‌هایی که در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال امسال به چشم می‌خورد حضور ۲۵۰ شرکت یا گروه استارت‌آپی برای اولین بار در این نمایشگاه بود. برای تک‌تک این شرکت‌ها یا گروه‌ها فضای مناسبی در نظر گرفته شده بود و مراجعه‌کنندگان می‌توانستند با محصولات و خدمات آنها آشنا شوند. عبدالرضا کردی، مشاور پژوهش، خلاقیت و نوآوری رئیس سازمان فرهنگی، هنری شهرداری تهران در همین رابطه گفت: «در این نمایشگاه به لحاظ تولید محتوای خلاق نسبت به سال گذشته رشد ۸۰۰ درصدی داشته‌ایم.»

از سوی دیگر پوشش خبرهای نمایشگاه و گپ و گفت دوستانه با متخصصان این حوزه در اولین استودیوی نمایشگاهی ضبط و به‌طور هم‌زمان روی صفحات اینستاگرامی کانال تلویزیونی نمایشگاه پخش می‌شد. تازه‌های این نمایشگاه به همین‌ها ختم نمی‌شد؛ در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نیز موضوع بازی‌های موبایلی برای اولین بار برگزار شد. پس از چند سالی که توجه‌ها به بازی‌های رایانه‌ای جلب شده، حمایت از تولیدکنندگان بازی‌های موبایلی ایرانی و برگزاری لیگ روی این بازی‌ها موضوع جدیدی بود که در این نمایشگاه به آن پرداخته شد.

سواد رسانه‌ای، الزام یا انتظار

از دیگر موضوعات نمایشگاه امسال، بخش سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی بود که در آن بر آموزش خانواده‌ها و بالا بردن سطح دانش رسانه‌ای تاکید شده بود. با افزایش روزافزون استفاده مردم کشور از شبکه‌های اجتماعی و رسانه‌های دیجیتال، دست‌اندرکاران این حوزه در تلاش هستند با افزایش سطح دانش خانواده‌ها و مصرف‌کنندگان این حوزه به بهبود شرایط و استفاده درست از این امکانات دست یابند. در نمایشگاه امسال بخش خاصی برای خانواده‌ها در نظر گرفته شده بود تا با برگزاری دوره‌های آموزشی، نشست‌های تخصصی و همچنین ارائه خدمات و اطلاعات به مراجعین، آنها را با بحث سواد رسانه‌ای آشنا کرده و سطح این سواد را بهبود ببخشند. کمپین مصرف رسانه‌ای



«واقعیت افزوده»؛ شکل جدید خدمات

در گشت و گذار معمول در نمایشگاه می‌توانستید افزایش استفاده از واقعیت افزوده (Virtual Reality) را حس کنید. مؤسساتی که در سال‌های گذشته خدمات مذهبی ارائه می‌دادند، از این تکنولوژی برای زیارت مجازی استفاده کرده بودند و برخی مؤسسات فرهنگی و هنری از آن برای تشخیص

خلاقیت هنری کودکان و نوجوانان و مؤسسات ارائه‌دهنده خدمات بازی و سرگرمی نیز از این تکنولوژی برای پر کردن اوقات فراغت مراجعه‌کنندگان بهره می‌بردند. به هر حال باید در نظر داشت واقعیت مجازی در سال‌های اخیر با استقبال خوبی روبه‌رو شده و به نظر می‌رسد می‌توان از این تکنولوژی در سال‌های آتی برای ارائه مطالب مفید و درگیر کردن حواس مختلف در حوزه رسانه‌های دیجیتال استفاده کرد.

در هوای نسبتاً خنک پاییزی و در بیستمین روز از هشتمین ماه سال ۹۶ شاهد شروع برگزاری نمایشگاهی در مرکز شهر تهران یعنی مصلای بزرگ امام خمینی (ره) بودیم. شبستان مصلی از ۲۰ تا ۲۶ آبان پذیرای علاقه‌مندان به حوزه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال بود. هرچند از ابتدای سال تاکنون الکامپ، تلکام و مطبوعات نمایشگاهی بودند که شباهت‌هایی به این نمایشگاه در زمینه‌های مختلف داشتند، اما ترکیب رسانه و دیجیتال، نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال را کمی متفاوت‌تر کرد. شاید بتوان گفت امسال استفاده از فضای دیجیتال در کشور به اوج خود رسید و لزوم برگزاری چنین نمایشگاهی کاملاً احساس می‌شد. البته این یازدهمین سالی است که این نمایشگاه در حال برگزاری است. اگر سال‌های قبل بازار سی‌دی‌های صوتی و تصویری و بعد از آن سی‌دی‌های چندرسانه‌ای گرم بود، در سال‌های اخیر برنامه‌های تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی و همچنین دنیای جذاب بازی جای نسل‌های قبل را گرفته‌اند.

دیجیتال به سمت تخصصی‌تر شدن در حرکت است و حضور نمایندگان مؤسسات دولتی و خصوصی برای عقد قراردادهای و همچنین ارائه دستاوردهای مؤسسات حاضر در نمایشگاه سبک جدیدی از نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال را ایجاد کرده است. در کنار این موارد استفاده بیش‌ازپیش مردم کشور از رسانه‌های دیجیتال و شبکه‌های اجتماعی تغییراتی در سبک زندگی افراد ایجاد کرده که موجب شده کمتر به نمایشگاه‌های فیزیکی مراجعه کنند. در همین رابطه محمداصغر افراسیابی می‌گوید: «با بررسی‌های ما مردم علاقه‌مندی بیشتری به مطالعه رسانه‌های دیجیتال و مجازی پیدا کرده‌اند و این در نمایشگاه مطبوعات کاملاً مشهود بود. از نظر ما این که مردم به سمت رسانه‌های دیجیتال و مجازی وارد شوند در کنار

نقش داشته در گفت‌وگو با خبرنگار کلیک با تأیید کاهش بازدیدها نسبت به چند سال قبل، به این نکته اشاره می‌کند: «در بررسی‌های انجام‌شده عوامل مختلفی موجب این کاهش بازدید شده است. اول این که در سال‌های گذشته بن تخفیف خرید محصولات حوزه رسانه‌های دیجیتال ارائه می‌شد، اما رویکرد دولت جدید حمایت به‌گونه‌ای دیگر است؛ به همین دلیل بن خرید در حوزه‌های فرهنگی حتی نمایشگاه کتاب هم به‌صورت کاملاً هدفمند ارائه می‌شود. موضوع بعدی این که با توجه به اهداف این نمایشگاه شاید حضور عامه مردم نسبت به حضور خبرنگاران دولتی و دانشگاهی اثربخشی کمی کمتری داشته و صحبت‌های میدانی و تحقیقات انجام گرفته نشان‌دهنده رضایت کامل شرکت‌کنندگان در نمایشگاه است.»

درواقع باید گفت نمایشگاه رسانه‌های

آشتی فعالان و علاقه‌مندان

محمداصغر افراسیابی، مشاور رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال در گفت‌وگو با خبرنگار کلیک، مهم‌ترین اهداف نمایشگاه امسال را



معرفی فعالان حوزه رسانه‌های دیجیتال به نخبگان و علاقه‌مندان تخصصی به این حوزه عنوان کرد. از دیگر اهداف این نمایشگاه می‌توان به بسترسازی مناسب برای حمایت از تولیدکنندگان ملی محتوای دیجیتال، تلاش برای صادرات محصولات دیجیتال، توسعه خط و زبان فارسی در محیط دیجیتال و همچنین ایجاد جایگاهی برای عرضه محصولات در حوزه رسانه‌های دیجیتال اشاره کرد.

ظاهری آرام، باطنی فعال

با یک گشت‌وگذار ساده در روزهای مختلف در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال امسال می‌توانستید تفاوت میزان مراجعه‌کننده در چند سال قبل با سال‌های اخیر را مشاهده کنید. از نظر کمی، تعداد مراجعه‌کنندگان کاهش یافته است. یکی از بازدیدکنندگان نمایشگاه می‌گوید: «امسال تعداد مؤسساتی که در نمایشگاه شرکت کرده‌اند نسبت به سال گذشته بیشتر شده، بازدید هم نسبت به سال گذشته بهتر است، اما نسبت به چند سال گذشته که من در نمایشگاه حضور داشتم بازدیدها بسیار کاهش یافته است.» در همین راستا محمداصغر افراسیابی که از سال ۸۵ با عناوین مختلف در برگزاری نمایشگاه



خبرین



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۳۸۲ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



خبر بین

برای روزهای بدون اینترنت

دسترسی به شبکه‌های اجتماعی و سامانه‌هایی نظیر eBayanihan نیازمند اینترنت است. یکی از مشکلاتی که ممکن است در هر منطقه آسیب‌دیده از بلایای طبیعی ایجاد شود، آسیب دیدن زیرساخت‌های مخابراتی و در نتیجه امکان از بین رفتن فرصت دسترسی به اینترنت است. در این صورت شاید به نظر برسد دیگر نمی‌توان از گوشی هوشمند برای ارتباط استفاده کرد. اما فناوری ارتباط نظیر به نظیر (peer to peer) که گاهی شبکه توری (mesh networking) نیز نامیده می‌شود، راه‌حلی برای این مساله است. در این فناوری یک گوشی هوشمند به جای این که از شبکه مخابراتی موجود برای ارتباط با گوشی هوشمند دیگر استفاده کند، به صورت مستقیم به آن گوشی متصل می‌شود و در صورت حضور تعداد زیادی گوشی در فواصل نزدیک به هم، این شبکه تا حدی می‌تواند جایگزین شبکه آسیب‌دیده مخابرات همراه شود. یک اپلیکیشن به نام فایرچت آلتس (FireChat Alerts) دقیقاً با همین هدف طراحی شده است. این نرم‌افزار به تیم‌های امداد و نجات حاضر در منطقه آسیب‌دیده امکان می‌دهد پیام‌هایی مشخص را به همه گوشی‌های هوشمند موجود در ناحیه‌ای مشخص ارسال کنند. گفتنی است این اپلیکیشن در فیلیپین (که هر سال شاهد گردبادهای شدید و آسیب‌های ناشی از آن است) مورد آزمایش قرار گرفته و به نتایج مطلوبی رسیده است. البته استفاده از فناوری اینترنت بالنی نیز یکی دیگر از راهکارهای ارزشمندی است که می‌تواند به صورت موقت برای جبران نقص در زیرساخت‌های مخابرات همراه به کار رود. در زلزله کرمانشاه نیز بالنی که برای مراسم اربعین تهیه شده بود، به این منطقه اعزام شد تا زیرساخت‌های مخابراتی مختل نشوند.

فناوری فضایی برای نجات زلزله‌زدگان

پژوهش‌های فضایی معمولاً بسیار پرهزینه هستند و در نگاه اول به نظر می‌رسد این پژوهش‌ها فقط برای کاوش‌های فضایی کاربرد دارند، اما واقعیت این است که در چند دهه اخیر از فناوری‌های به دست آمده در پژوهش‌های فضایی در زمینه‌های مختلفی روی زمین استفاده می‌شود. یکی از فناوری‌هایی که برای اولین بار در ناسا طراحی شد و پس از زمین‌لرزه مکزیک مورد استفاده قرار گرفت، نوعی رادار ریزموج بود. این رادار که «فایندر» (Finder) نام دارد به دلیل ماهیت امواجی که ساطع می‌کند، می‌تواند حرکات بسیار جزئی نظیر تنفس یا تپش قلب را در زیر آوار شناسایی کند. بر اساس اعلام پژوهشگران ناسا با استفاده از این رادار می‌توان بازماندگان زلزله را در عمق ۹ متری زیر آوار یا حتی ۶ متری زیر بتون شناسایی کرد. چنین فناوری‌هایی در کنار شیوه‌های مرسوم نظیر سگ‌های زنده‌یاب یا فناوری‌هایی نظیر ربات‌های امداد و نجات می‌توانند به تسریع نجات بازماندگان و افزایش کیفیت این عملیات کمک کنند.

گلریزان به سبک دیجیتال

تامین مالی جمعی (Crowd Funding) می‌تواند در نخستین روزهای پس از بلایای طبیعی و با هدف تامین نیازمندی‌های ضروری و اولیه آسیب‌دیدگان به انجام رسد. با وجود این که در زلزله کرمانشاه شاهد کمک‌های داوطلبانه مردم از طریق واریز مبلغ به‌ویژه از طریق شیوه‌هایی نظیر واریز کارت به کارت یا اینترنت بانک بودیم، اما با گسترش فعالیت کسب‌وکارهای فناوری حوزه مالی (موسوم به فین‌تک) این کار می‌تواند به شکلی ساده‌تر (مثلاً از طریق انتقال پول درون برنامه‌ای از طریق شبکه‌های اجتماعی) صورت گیرد. تامین مالی جمعی به هیچ وجه به تامین نیازهای اولیه محدود نمی‌شود. در اینجا سبک‌های مختلف تامین مالی جمعی می‌توانند وارد عمل شوند و با تعریف پروژه‌های مختلف مثل ساخت مدرسه یا بیمارستان و تعریف حداقل مبلغ مورد نیاز و مهلت زمانی برای تامین مالی آن، در راستای بازگرداندن شرایط زندگی عادی به مناطق آسیب‌دیده نقشی موثر بازی کنند.

راهاندازی بالنی اینترنت پرسرعت در سر بل دهب

مرهمی دیجیتال برای دردهای زلزله

فناوری می‌تواند نقش مهمی در کاهش اثرات بلایای طبیعی و مدیریت بحران داشته باشد



صالح سپهری‌فر

زلزله کرمانشاه و مشاهده درد و رنج ساکنان مناطق آسیب‌دیده موجب شد زندگی به کام هموطنان سراسر ایران تلخ شود. با توجه به این که زلزله برخلاف بسیاری از بلایای طبیعی قابل پیش‌بینی نیست، تنها راه برای کاهش اثرات ناخوشایند آن، طراحی سازه‌ها و زیرساخت‌ها به شکلی که در برابر این بلای طبیعی مقاوم باشند و نیز بهره‌گیری موثر از فناوری به منظور مدیریت بهتر عملیات امداد و نجات است. خوشبختانه فناوری‌های دیجیتال فرصتی را برای مدیریت هر چه بهتر پیامدهای زلزله فراهم کرده است. برخی کاربردهای فناوری پس از بروز بلایای طبیعی را بررسی می‌کنیم.

اجتماع صفر و یکی

بی‌تردید شبکه‌های اجتماعی نقشی بسیار مهم را پس از وقوع زلزله غرب کشور ایفا کردند. اطلاع‌رسانی درباره ابعاد مختلف این حادثه و به تصویر کشیدن مشکلات و اندوه آسیب‌دیدگان نقش مهمی در برانگیخته شدن حس نوع‌دوستی و اشتیاق برای کمک به هموطنان داشت. اما کارکردهای شبکه اجتماعی فقط به همین مورد محدود نمی‌شود. یکی از کارکردهای شبکه‌های اجتماعی در چنین رویدادهایی در سراسر جهان، ترسیم بهتر و سریع‌تر نقشه‌ای از مناطق آسیب‌دیده و میزان خسارت‌های وارد شده است.

این روزها که حتی بسیاری از روستاهای کشور نیز به شبکه مخابرات همراه دسترسی دارند، هر کسی می‌تواند با ارسال محتوا به دیگران، گزارشی غیررسمی و البته محدود از میزان خسارت‌های وارد شده به منطقه خود تهیه کند. این گزارش‌ها در کنار هم به ایجاد تصویری بهتر از موقعیت مناطق آسیب‌دیده کمک می‌کند. البته شاید اصلی‌ترین مشکلی که در این میان وجود داشته باشد، گستردگی شبکه‌های اجتماعی و نبود سازوکاری متمرکز برای تجمع اطلاعات ارزشمند موجود در آنهاست. در اینجا سبک‌های سامانه‌های متمرکز مدیریت بلایای طبیعی که از الگوی جمع‌سپاری استفاده می‌کنند، می‌توانند سودمند باشند.

ربات‌های ناجی

رباتیک یکی از مهم‌ترین فناوری‌هایی است که نقش مهمی در شکل‌دهی به آینده بشر خواهد داشت. تاکنون ربات‌های زیادی با کارکردهای مختلف طراحی شده‌اند که برخی از آنها به‌طور ویژه در عملیات امداد و نجات در بلایای طبیعی و سوانح مختلف کاربرد دارند. یکی از این ربات‌ها که چندی پیش و پس از زلزله ۷/۱ ریشتری مکزیک کاربرد داشت، ربات ماری (snake robot) بود. این ربات همانطور که از نامش پیداست ساختاری شبیه به بدن مار دارد. این وسیله به دلیل اندازه کوچک خود می‌تواند در محیط‌های تنگ و باریک نظیر آوار ساختمان‌های ریزش کرده حرکت کند و تصاویر مختلفی را از طریق دوربین خود به مرکز کنترل بفرستد. به این ترتیب تیم‌های امداد و نجات می‌توانند از وجود بازماندگان احتمالی در موقعیت‌هایی که دسترسی به آنها به‌صورت طبیعی ممکن نیست، آگاه شوند.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۳۸۳ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

روزگاری که مدت‌ها گذشته



دومین بازی هفته یک عنوان مستقل دنیای باز با دوربین ایزومتریک و سبک نقش‌آفرینی به اسم Seven: The Days Long Gone است. شخصیت اصلی بازی یک دزد بسیار حرفه‌ای به اسم Teriel است که به دلیل مطابق نقشه پیش رفتن یکی از سرقت‌هایش سر از جزیره Peh درمی‌آورد، جایی که اصلاً دوست ندارد. او باید برای خلاصی از مأموریتی را که به وی داده شده انجام دهد و برای این کار باید از تمام توانایی‌ها و مهارت‌های مخفیانه و جنگاوری خود نهایت بهره را ببرد. از زمانی که پای کاراکتر به جزیره Peh می‌رسد، بازیکن می‌تواند آزادانه در دنیای باز آن گشته و هیچ مانعی برای این کار ندارد جز پست‌های امنیتی، مناطق انباشته شده از هیولاها و گروه‌های خطرناکی که جزیره را بین خود تقسیم کرده‌اند. شما می‌توانید از توانایی‌ها و تجهیزات کاراکتر یا محیط برای اهداف مخفی کاری خود بهره گرفته یا به دل دشمن زده و با قدرت‌های جادویی Teriel بچنگید. Seven عنوان امیدوارکننده‌ای برای PC به نظر می‌رسد.

دنباله‌ای بر ترس با واقعیت مجازی

بعد از موج بازی‌های پاییزی حالا باید تقریباً تا اواخر دی صبر کنیم تا موج جدید از راه برسد، ولی در این میان بازی‌های نسبتاً مطرحی هم منتشر خواهد شد. یکی از آنها مطرحی هم منتشر خواهد شد. یکی از آنها موفق و ترسناک انحصاری کنسول PS4 در سال ۹۴ به اسم Until Dawn که جوایز بسیاری از جمله BAFTA را نصیب سازنده‌اش کرد. The Inpatient به صورت انحصاری برای هدست واقعیت مجازی سونی یعنی PS VR تولید شده و داستان آن به حوادث ۶۰ سال قبل از ماجراهای Until Dawn مربوط می‌شود. بازیکن در نقش یکی از بیمارهای آسایشگاه روانی شهر بلک‌وود قرار دارد و باید قبل از آن که دیر شود دریابد چه کسی است و چرا به آسایشگاه روانی آورده شده. با وجود این که گیم‌پلی بازی به سمت واقعیت مجازی تغییر کرده، اما ساختار روایت بازی مانند عنوان قبلی است، یعنی در طول مسیر انتخاب‌های زیادی پیش‌روی شما قرار می‌گیرد که روایت را چند شاخه کرده و در نهایت روی پایان بازی نیز تاثیر می‌گذارد. قوانین و شرایط بازی بر اساس انتخاب‌های شما تغییر کرده و به لطف واقعیت مجازی عواقب تصمیمات خود را خیلی بهتر درک خواهید کرد! احتمالاً عده کمی می‌توانند The Inpatient را تجربه کنند، زیرا PS4 داشتن یک چیز است و PS VR یک چیز دیگر، اما به هر حال از عناوین بزرگی بود که باید معرفی می‌شد.



بازی کده

وقتی ۲ فنجان برادر، اشتباهی با شیطان معامله می‌کنند

ماجراهای کله فنجانی

مجید رحمانی



در یک دهه اخیر بازی‌های مستقل ثابت کرده‌اند که خلاقیت، زیبایی و تحسین را باید از آنها آموخت. در مقطعی که همه به فکر گرافیک بالاتر یا شبیه‌سازی‌های راه رفتن و قصه‌گویی‌های پیچیده هستند، Cuphead که توسط دو برادر تولید شده سبک گرافیکی کارتون‌های والت دیزنی در سال‌های ۱۹۲۰ را منبع الهام خود قرار داده و گیم‌پلی‌ای ارائه می‌دهد که در عمل جز از بین بردن باس‌های متنوع نیست. هدفی که تا حدودی با آزمون و خطا و مهارت‌های یاد گرفته شده از پشت سر گذاشتن آزمون‌های سخت بازی به دست می‌آید.

از خنده پیروزی تا عرق مبارزه

وقتی طمع یک پیروزی دیگر داشته باشید، نباید از سقوط شگفت‌زده شوید! بله ماجرای بازی مستقل و بسیار زیبایی Cuphead همین است. ماجرا از جایی شروع می‌شود که در دنیایی که اهالی آن فنجان و کتری و این دست وسایل هستند، دو برادر در بازی رومیزی با دیگران مدام به پیروزی می‌رسند و بی‌رقیب جلوه می‌کنند. درست قبل از این که بازی را ترک کنند، موجودی که در واقع شیطان است آنها را وسوسه می‌کند تا یک دست دیگر بازی کنند، اما اگر ببازند باید به شیطان خدمت کنند

Cuphead

Studio MDHR Entertainment Inc

استودیو MDHR Entertainment Inc

PC, Xbox One

اکشن
تمام سنین

سازنده
ناشر
پلتفرم
سبک
رده سنی

یک اکشن خیلی قدیمی

Cuphead در گیم‌پلی خود کاملاً روی اکشن بودن تمام اتفاقات و حرکاتی که بازیکن انجام می‌دهد تاکید دارد تا جایی که در هر جزیره تنها دو مرحله وجود دارد که به نوعی ساختار مرحله و پیشروی رو به جلو دارد و در مابقی مراحل باید باس‌هایی را که هر کدام از چند فاز حمله تشکیل شده، شکست دهید. تنوع ساختار مراحل بازی به‌طور عمده به همین دو مورد ختم می‌شود، ولی یک بخش جانبی هم وجود دارد که باید از یک کوزه خاکستر در مقابل روح‌های سرگردان مراقبت کنید. مبارزه با باس‌ها به این صورت است که آنقدر باید به باس تیر بزنیید و از حمله‌های مختلفی که به سمت شما می‌فرستند، اجتناب کنید تا سرانجام او را شکست دهید. اگر فکر می‌کنید میزان پیشرفت شما در آسیب به باس با نوار سلامتی نمایش داده می‌شود، اشتباه می‌کنید. یک نوار وجود دارد که البته بعد از مردن آن را می‌بینید و به شما نشان می‌دهد چقدر تا شکست دادن باس پیش رفته بودید، ولسی حین گیم‌پلی تغییر فاز و الگوی حملات

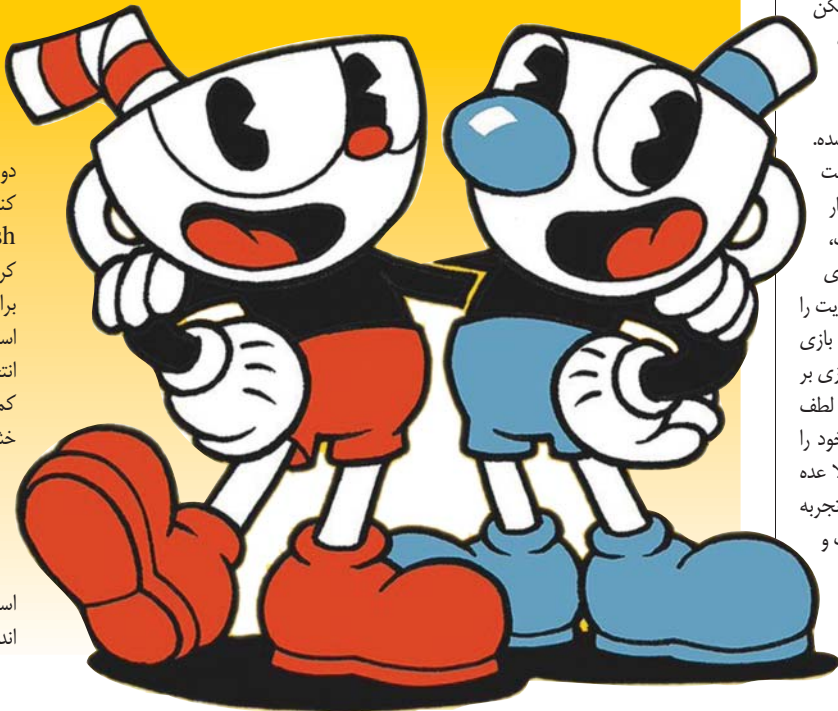
با نشان می‌دهد یک قدم به شکست او نزدیک‌تر شده‌اید. Cuphead بازی بسیار سختی است و حتی زمانی که دو نفره به صورت Co-Op آن را تجربه می‌کنید، این سختی نسبتاً بیشتر هم می‌شود. دلیل عمده سختی بازی ناخوانمردی آن نیست، اتفاقاً دوست دارم Cuphead را سلطان انیمیشن‌های قبل از حمله دشمنان بنامم. انیمیشن‌های بازی جدا از کیفیت بسیار بالای هنری و زیبایی بصری که دارند، کاملاً به شما هشدار می‌دهند که الان قرار است در صفحه بازی چه اتفاقی بیفتد. به نوعی که اگر خوب به آنها دقت کنید حتی ممکن است تعدادی از مراحل را بدون شکست پشت سر بگذارید. با این حال آنچه باعث سختی بازی می‌شود این است که در هر لحظه باید حواس‌تان به همه‌جا باشد و این خستگی ناشی از فشار تمرکز زیاد است که به مرور شما را از پا می‌اندازد!

یک فنجان معرکه‌گیری

Cuphead از نظر بصری و سبک گرافیکی به همراه صداگذاری و موسیقی جز استثنایی‌اش بی‌شک می‌تواند حداقل نامزد بهترین بازی مستقل سال باشد و تا سال‌ها همه از انیمیشن‌ها و افکت‌های کارتون‌های دستی بازی حرف خواهند زد و حس و تجربه‌ای را که به شما منتقل می‌کند همچون کارتون تام و جری احتمالاً تا باقی عمر به یاد خواهید داشت. نه تنها رفتار شخصیت اصلی و دشمن‌ها با جزئیات فراوان انیمیت شده، بلکه در محیط نیز سازندگان به ریزه‌کاری‌هایی بها داده‌اند که با دیدن آنها کاری جز تحسین و ستایش نمی‌توان کرد.

در Cuphead شما می‌توانید با سکه‌هایی که در طول مراحل به دست می‌آورید سلاح، قدرت‌های ویژه و توانایی‌های خاص به دست آورید که با توجه به این که در حین مبارزه می‌توانید بین دو سلاحی که از قبل انتخاب کرده‌اید تعویض کنید یا از قدرت‌هایی که روی مکانیک Dash بازی برای جاخالی دادن تعریف کرده‌اید بهره ببرید، ترکیبی که قبل از مرحله برای خود انتخاب می‌کنید تا حدودی تاثیرگذار است. با این حال بیشتر از معنادار بودن این انتخاب‌ها، مکانیک Parry کردن است که به کمک شما می‌آید، زیرا با این کار می‌توانید نوار خشم کاراکتر را سریع‌تر پر کرده و آسیب‌های بیشتری به دشمنان وارد کنید.

Cuphead را حتماً بازی کنید، یک بازی به‌یادماندنی خواهد شد؛ هم به دلیل سختی زیادش و هم سبک و سیاق استثنایی گرافیکش که تماشا کردن آن را به اندازه بازی کردنش لذتبخش می‌کند.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۳۸۴ رابه شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

بیکسبی (Bixby)

مگر می‌شود بازاری در دنیای دیجیتال وجود داشته باشد و سامسونگ وارد آن نشود؟! بیکسبی تازه‌وارد، دستیار مجازی این شرکت است که اگر از گوشی جدیدش (یعنی گلکسی S8) استفاده کرده باشید، احتمالاً با آن برخورد کرده‌اید. سامسونگ کارکرد بیکسبی را به سه بخش تقسیم کرده است: صوت، خانه و دید. صوت، بخش سوال و جواب و دستورات است که عملکردی شبیه به سیری یا کورتانا را ارائه می‌کند. خانه، اطلاعاتی است که بیکسبی از منابع متنوع برای شما جمع‌آوری و عرضه می‌کند. دید (Vision) هم که خاص‌ترین سرویس این دستیار است، با تحلیل تصویر گرفته شده توسط دوربین به شما اجازه می‌دهد اعمال مختلفی را بر اساس محتوای داخل عکس انجام دهید! این ویژگی آن قدر ظرفیت دارد که به برگ برنده سامسونگ در این رقابت تبدیل شود.

بیکسبی خیلی جوان است و تا رفع ایرادات آن و پیشرفت سطح یادگیری‌اش هنوز راه زیادی را باید طی کند، اما با توجه به تنوع محصولات سامسونگ، تعجب نکنید اگر چند سال دیگر، با بیکسبی روی تلویزیون یا یخچال‌تان آشنا شوید!

الکسا (Alexa)

شاید تا به حال کمتر اسم دستیار دیجیتالی شرکت آمازون را شنیده باشید که به دلیل نبود محصولات آن در کشورمان تا حدی طبیعی است، اما الکسا در حال حاضر یکی از قوی‌ترین و جذاب‌ترین دستیاران مجازی دنیا به شمار می‌آید!

الکسا ابتدا فقط در داخل بلندگوهای هوشمند (اکو) آمازون عرضه شد و هنوز هم تا حد زیادی محدود به همین دستگاه‌هاست، اما این محدودیت سبب نشده قدرت‌های آن به چشم نیاید. الکسا ذاتاً مکالمه‌ای است و جملات و معانی را بسیار خوب تشخیص می‌دهد. از طرفی نبودن روی موبایل‌ها و کامپیوترها هم مزیتی برای آن است که می‌تواند بدون مزاحمت در روند کار، یک همراه هوشمند در خانه باشد!

آمازون اخیراً به کمک یک نرم‌افزار کمکی امکان افزودن و تغییر قابلیت‌های مختلف – که نام آنها را مهارت (skill) گذاشته – را برای الکسا در نظر گرفته که برای کسانی که علاقه به سفرهای مسافرتی دستیارشان داشته باشند، بسیار جالب است.



ام مثل مسنجر

در دنیای دستیاران دیجیتالی یک نام بزرگ به اسم فیس‌بوک غایب بود که آن هم دست به کار شده و دستیارش به نام ام (M) را بتازگی معرفی کرده است. ام که فعلاً به دو زبان انگلیسی و اسپانیایی و فقط در آمریکا عرضه شده است، به جای آن که در موبایل یا کامپیوتر یا حتی وب حضور داشته باشد، در پیام‌رسان فیس‌بوک یعنی مسنجر فعالیت می‌کند! ام از هوش مصنوعی ساخت خود فیس‌بوک قدرت می‌گیرد و نحوه کارکرد آن به این صورت است که هنگامی که در میان مکالمه شما حس کند می‌تواند کمکی کند، می‌پرد وسط و پیشنهاد‌های مختلفی می‌دهد! مثلاً شما در چت می‌نویسید که می‌خواهید فلان فیلم را ببینید یا به فلان مکان بروید، ام اطلاعاتی در آن فیلم و گزینه گرفتن ماشین با اوبر یا لیفت را در اختیارتان می‌گذارد. ام شاید در حال حاضر به اندازه دیگر دستیاران دیجیتال سر و صدا نداشته باشد، ولی با قدرت و اطلاعاتی که شرکت سازنده‌اش دارد، می‌تواند به یکی از هوشمندترین دستیاران مجازی دنیا تبدیل شود.



معرفی و مقایسه ۵ دستیار دیجیتال

تعامل با دستگاه‌های بی‌جان

محمود صادقی

زمانی دستیاران دیجیتال تنها به فیلم‌های علمی-تخیلی تعلق داشت و شخصیت‌های این فیلم‌ها بودند که با این موجودات مجازی صحبت می‌کردند و کارهایشان را به آنها می‌سپردند، اما پیشرفت هوش مصنوعی آن قدر سریع بود که امروزه دیگر در بسیاری از تلفن‌های همراه، تبلت‌ها و حتی ساعت‌های هوشمند، شاهد حضور همراهی دیجیتالی هستیم که می‌تواند جست‌وجو کرده، قرارهایمان را تنظیم کند و حتی مکالمه داشته باشد. نخستین دستیار مجازی مدرن سیری (Siri) اپل بود که ۶ سال پیش عرضه شد و پس از آن غول‌های دنیای تکنولوژی یکی پس از دیگری رقبای آن را معرفی کردند. الکسا آمازون، دستیار دیجیتال گوگل، کورتانا مایکروسافت و بیکسبی سامسونگ به همراه سیری، پنج دستیار دیجیتال اصلی دنیای امروز را تشکیل می‌دهند.

سیری (Siri)

سیری با سابقه‌ترین دستیار هوشمند در میان رقبایش به شمار می‌آید که از زمان معرفی iOS 5 در سال ۲۰۱۱ همراه با این سیستم‌عامل پیشرفت کرده و بهبود یافته است. توانایی‌های سیری در اوایل کار محدود به موارد معمولی مانند آب و هوا و پیام‌ها بود، اما اکنون با قرار گرفتن در کامپیوترها و ساعت اپل، کارکردهای آن گسترش و بهبود قابل ملاحظه‌ای یافته است.



کورتانا (Cortana)

هنگامی که مایکروسافت کورتانا را همراه با ویندوز ۱۰ معرفی کرد، خیلی از کاربران فرض کردند این دستیار مجازی هم در زمره پروژه‌هایی است که مایکروسافت صرفاً برای عقب‌نماندن از دیگران ایجاد کرده و نمی‌توان حساب چندان روی آن باز کرد، اما با مرور زمان این نظر کم‌رنگ‌تر شد. با افزایش محبوبیت ویندوز ۱۰، ایکس‌باکس جدید و البته عرضه سری سرفیس، کورتانا گسترش فوق‌العاده‌ای داشته و چشم‌انداز مایکروسافت تبدیل آن به یک دستیار واقعی است. بر اساس این نقش، کورتانا سعی می‌کند اطلاعات متنوعی مانند مخاطبان مهم، علاقه‌مندی‌ها، ساعات عدم مزاحمت و مانند آن را از کاربرش جمع‌آوری و پردازش کند تا بتواند کارکرد مفیدتری برایش داشته باشد. این اطلاعات در قسمتی به نام «دفترچه» (Notebook) ذخیره می‌شود که کاربر می‌تواند به آن دسترسی داشته و حتی آن را ویرایش کند.

کورتانا از دیدگاه هوش مصنوعی هم در جایگاه خوبی قرار دارد و مکالمه با آن تجربه لذتبخش‌تری نسبت به سیری است، زیرا کاربر می‌تواند سؤال و جواب رفت و برگشتی شبیه به یک مکالمه واقعی با کورتانا داشته باشد. مایکروسافت همچنین با هوشمندی کورتانا را برای اندروید و iOS ارائه داد تا نشان دهد در این رقابت بسیار جدی است!

دستیار گوگل (Google Assistant)

دستیار گوگل همان‌طور که از بی‌نامی‌اش پیداست، بیشتر از آن که شخصیت داشته باشد، کارایی دارد! این دستیار ابتدا فقط روی اندروید اجرا می‌شد ولی کمی بعد، گوگل نسخه iOS آن را برای رقابت با سیری ارائه کرد و روی دسکتاپ هم امکان استفاده از آن از طریق مرورگر کروم وجود دارد.

همراهی دستیار گوگل با موتور جست‌وجوی این شرکت، آن را به یکی از قوی‌ترین دستیاران دیجیتال مبدل ساخته که به یمن اقیانوس پهناور اینترنت تقریباً سؤالی نیست که از پاسخ آن درمماندا! این دستیار هوشمند در تشخیص جملات و دستورات بسیار عالی عمل می‌کند و قدرت مکالمه‌ای بالایی دارد. مثلاً هنگامی که شما سؤالی در مورد یک فرد مشهور بپرسید و پس از دریافت پاسخ، سن او را با به‌کارگیری یک ضمیر بپرسید، دستیار گوگل این اشاره را تشخیص داده و به درستی پاسخ خواهد داد.

با ورود گوگل هوم (Google Home) به خانه‌ها، دستیار گوگل که در بازار رقابت روی دستگاه‌های همراه قرار داشت، بازار دستیار قدرتمند دیگری یعنی الکسا را هدفگیری کرده است. حالا باید منتظر ماند و دید برنده این بازار پرتلاطم کدام‌یک خواهند بود.



کارگاه



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۳۸۵ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

Mate 10 lite

هوآوی



۵.۹ اینچ

Zenfone 4 Max

ایسوس



۵.۲ اینچ

Nokia 6

نوکیا



۵.۵ اینچ

تازه واردان مدعی

مدت‌ها خبری از شرکت نوکیا در بازار موبایل نبود؛ البته اگر از گوشی‌های آنالوگ بسیار ساده این شرکت که یاد ۱۱۰۰های قدیمی را زنده می‌کنند، بگذریم حالا نوکیا با سیستم‌عامل اندروید بازگشته تا خاطرات کاربران یک نسل پیش خود را زنده کند، اما گوشی‌های نوکیا تنها تازه واردهای بازار نیستند و برای سفت کردن جای پای خود مسیر سختی را در پیش دارند. یکی از همین تازه واردها، سری جدید گوشی‌های ذن‌فون شرکت ایسوس است که با چند محصول متنوع، رنگ و بوی تازه‌ای به گوشی‌های میان‌رده اندرویدی داده است.

راند اول

میت ۱۰ لایت هوآوی هم از دوربین دوگانه استفاده می‌کند، با این تفاوت که یک حسگر ۱۶ مگاپیکسلی در کنار یک دوربین ۲ مگاپیکسلی قرار گرفته است. لنز دوم تنها وظیفه جذب نور بیشتر را دارد که باعث می‌شود مرزهای روشنایی و تاریکی در عکس‌های هوآوی میت ۱۰ لایت شفاف‌تر باشد، اما گوشی نوکیا هنوز سراغ دوربین دوگانه نرفته و خود را به یک حسگر ۱۶ مگاپیکسلی مجهز کرده است. دوربین سلفی ۸ مگاپیکسلی در هر سه دستگاه مشترک است.

در این رقابت سه گوشی ذن‌فون ۴ مکس، نوکیا ۶ و میت ۱۰ لایت هوآوی در کنار هم قرار گرفته‌اند. گوشی‌هایی که روی کاغذ می‌توانند رقبای خوبی برای یکدیگر باشند. سری جدید گوشی‌های ذن‌فون با طراحی جدید، بدنه آلومینیومی و دوربین دوگانه به محصولی قابل توجه تبدیل شده‌اند. دوربین دوگانه ۱۳ مگاپیکسلی این دستگاه دید بهتری به کاربر داده و امکان عکاسی از زاویه بیشتری را می‌دهد. ایسوس برای دوربین ثانویه هم از یک حسگر ۸ مگاپیکسلی استفاده کرده است.

راند دوم

۳۳۴۰ میلی‌آمپر توان قابل قبولی را ایجاد می‌کند تا توان روشن نگه‌داشتن صفحه‌نمایش ۵/۹ اینچی دستگاه را داشته باشد. البته پردازشگر کم‌مصرف و صفحه‌نمایش کوچک‌تر ۵/۵ اینچی نوکیا باعث شده مصرف باتری آن با هوآوی میت ۱۰ لایت برابری کند و باتری ۳۰۰۰ میلی‌آمپری آن چندان تفاوتی با رقیب نداشته باشد.

یکی از مسائل بسیار مهم در مورد گوشی‌های هوشمند، باتری آنهاست؛ جایی که ایسوس ذن‌فون ۴ مکس با باتری ۴۱۰۰ میلی‌آمپری، برگ برنده اصلی را در دست دارد. این در حالی است که گوشی هوشمند ایسوس کوچک‌ترین صفحه‌نمایش را نسبت به رقبایش دارد و همین مساله باعث می‌شود عملکرد باتری بهتر باشد. بعد از ایسوس، گوشی هوآوی قرار دارد که با

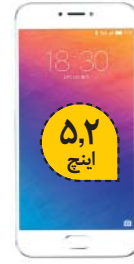
راند آخر

پردازنده اسنپ‌دراگون ۴۳۰ شرکت کوآکام استفاده کرده است. در کنار این پردازنده، ۳۲ گیگابایت رم و ۳۲ گیگابایت حافظه داخلی قرار دارد. شرکت ایسوس نیز به غیر از پردازنده اصلی که یک اسنپ‌دراگون ۴۲۵ است، در دیگر مشخصات مانند نوکیا بوده و از همان رم حافظه داخلی استفاده می‌کند. در مورد سیستم‌عامل، هر سه محصول به اندروید نوقا یا ۷ مجهز شده‌اند.

مهم‌ترین بخش رقابت مربوط به پردازنده و ویژگی‌های سخت‌افزاری گوشی‌ها می‌شود. جایی که سرانجام هوآوی دلیل قیمت بالاتر خود را توجیه می‌کند و از رقبایش جلو می‌افتد. این دستگاه از ۶۴ گیگابایت حافظه داخلی، ۴ گیگابایت رم و یک پردازنده ۲،۳۶ گیگاهرتزی‌های سیلیکون کرین ۶۵۹ استفاده می‌کند تا به یک گوشی رده بالا تبدیل شود. بعد از هوآوی میت ۱۰ لایت، گوشی جدید نوکیا یعنی نوکیا ۶ قرار دارد که از

۵ پیشنهاد مشابه

Pro 6



اندروید ۶

تومان

- میزو
- تراشه Mediatek MT6797T
 - حافظه داخلی ۳۲ گیگابایت
 - مقدار رم ۴ گیگابایت
 - دوربین ۲۱ مگاپیکسل
 - باتری ۲۵۶۰ میلی‌آمپر ساعت

قیمت 1/030/000

Q6



اندروید ۷.۱

تومان

- ال جی
- تراشه Snapdragon 435
 - حافظه داخلی ۳۲ گیگابایت
 - مقدار رم ۳ گیگابایت
 - دوربین ۱۳ مگاپیکسل
 - باتری ۳۰۰۰ میلی‌آمپر ساعت

قیمت 890/000

6X BLN-L21



اندروید ۶

تومان

- هوآوی
- تراشه HiSilicon Kirin 655
 - حافظه داخلی ۳۲ گیگابایت
 - مقدار رم ۳ گیگابایت
 - دوربین ۱۲ مگاپیکسل
 - باتری ۳۳۴۰ میلی‌آمپر ساعت

قیمت 820/000

Mi Note



اندروید ۶

تومان

- شیائومی
- تراشه Snapdragon 625
 - حافظه داخلی ۳۲ گیگابایت
 - مقدار رم ۳ گیگابایت
 - دوربین ۱۶ مگاپیکسل
 - باتری ۲۶۰۰ میلی‌آمپر ساعت

قیمت 1/100/000

Xperia XA Ultra



اندروید ۶

تومان

- سونی
- تراشه Mediatek MT6755
 - حافظه داخلی ۱۶ گیگابایت
 - مقدار رم ۳ گیگابایت
 - دوربین ۲۱.۵ مگاپیکسل
 - باتری ۲۷۰۰ میلی‌آمپر ساعت

قیمت 1/000/000

Mate 10 lite

- تراشه HiSilicon Kirin 659
- حافظه داخلی ۶۴ گیگابایت
- مقدار رم ۴ گیگابایت
- دوربین اصلی ۱۶ مگاپیکسل
- باتری ۳۳۴۰ میلی‌آمپر
- اندروید ۷/۱

تومان 1/450/000

Zenfone 4 Max

- تراشه Snapdragon 425
- حافظه داخلی ۳۲ گیگابایت
- مقدار رم ۳ گیگابایت
- دوربین اصلی +۵ ۱۳ مگاپیکسل دوگانه
- باتری ۴۱۰۰ میلی‌آمپر
- اندروید ۷

تومان 790/000

Nokia 6

- تراشه Snapdragon 430
- حافظه داخلی ۳۲ گیگابایت
- مقدار رم ۳ گیگابایت
- دوربین اصلی ۱۶ مگاپیکسل
- باتری ۳۰۰۰ میلی‌آمپر
- اندروید ۷.۱

تومان 900/000



نقض بازار

اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۳۸۶ رابه شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

از موارد موجود اعم از Compact (فشرده)، Touch (بزرگ - مناسب صفحات لمسی) یا Normal (عادی) را انتخاب کنید.

بازگشت رفقای قدیمی

نوار بوکمارکها، نوار عنوان و نوار منوهای نرم‌افزار از مجموعه گزینه‌هایی هستند که در نسخه‌های قدیمی مرورگر در اختیار شما قرار می‌گرفتند و چنانچه بخواهید این رفقای قدیمی را در کوانتوم نیز در اختیار داشته باشید کافی است پس از مراجعه به بخش شخصی‌سازی روی گزینه Toolbars کلیک کرده و در ادامه علامت چک‌مارک کنار گزینه‌های Bookmarks Toolbar و Menu Bar را فعال کنید تا نوار بوکمارکها و نوار منو به مرورگر اضافه شوند.

همچنین برای فعال‌سازی نوار عنوان نیز کافی است از پایین - سمت چپ صفحه شخصی‌سازی، علامت چک‌مارک کنار گزینه Title Bar را فعال کنید.

عملکرد خودکار آیکون داندلود

در کوانتوم هنگامی که عملیات داندلود آغاز می‌شود آیکون داندلود نیز به‌طور خودکار به نوار ابزار اضافه می‌شود و با قطع عملیات داندلود نیز این آیکون به‌طور خودکار مخفی می‌شود. اگر به این عملکرد خودکار تمایلی ندارید و می‌خواهید همواره آیکون داندلود را در نوار ابزار مشاهده کنید کافی است هنگامی که به صفحه شخصی‌سازی مراجعه می‌کنید روی آیکون داندلود در نوار ابزار کلیک کرده و در ادامه علامت چک‌مارک گزینه Auto-hide را که در کنار آن نمایش داده می‌شود فعال کنید. به همین سادگی با صرف چند دقیقه می‌توانید کوانتوم فایرفاکس را کاملاً مطابق با سلیقه خودتان شخصی‌سازی کنید.

نکته: فاصله‌های خالی در کوانتوم چندان هم بی‌مصرف نیستند و می‌توانید با کشیدن و رها کردن آنها عملیات جابه‌جایی پنجره‌های مرورگر را اجرا کنید

روی گزینه Themes از پایین صفحه کلیک کنید.

سه پوسته پیش‌فرض با نام Default، Light و Dark قابل مشاهده است که پیشنهاد می‌کنیم در صورت استفاده از لپ‌تاپ یا نیازمندی به صرفه‌جویی در مصرف انرژی، پوسته Dark را انتخاب کنید. همچنین با کلیک روی گزینه Get More Themes می‌توانید به مجموعه پوسته‌های رایگانی که فایرفاکس در اختیار شما قرار می‌دهد دسترسی یابید.

وقتی همه چیز کوچک می‌شود

یکی دیگر از امکاناتی که کوانتوم در اختیار شما قرار می‌دهد تغییر Density است. با اعمال تغییر در این بخش می‌توانید فضای اختصاص‌یافته به صفحات وب را با کوچک‌تر کردن آیکون‌ها و نوار ابزار بیشتر کرده یا با بزرگ‌تر کردن آیکون‌ها و نوار ابزار، استفاده از آنها را راحت‌تر و به طبع این کار، فضای اختصاص‌یافته به صفحات وب را کمتر کنید. برای دسترسی به این بخش کافی است پس از کلیک راست روی یکی از گزینه‌های نوار ابزار و انتخاب گزینه Customize روی گزینه Density کلیک کرده و یکی

کوانتوم فایرفاکس را شخصی‌سازی کنید



امیر عساری

Remove from Toolbar را انتخاب کنید.

اضافه و مرتب‌سازی آیکون‌ها

برای اضافه کردن ابزارهای جدید به نوار ابزار کافی است در هر بخشی از نوار ابزار (به‌جز نوار آدرس) کلیک راست ماوس را فشار داده و گزینه Customize را انتخاب کنید. حالا کافی است از میان گزینه‌های موجود در سمت چپ، گزینه دلخواه را با کشیدن و رها کردن به مکان دلخواه در نوار ابزار انتقال دهید. همچنین برای اضافه کردن ابزارها به بخش overflow (منویی که در نوار ابزار با کلیک روی دو آیکون پیکان قابل دسترسی است) کافی است آنها را به بخش سمت راست منتقل کنید. عملیات کشیدن و رها کردن هریک از گزینه‌های موجود در نوار ابزار نیز برای جابه‌جایی این گزینه‌ها در نوار ابزار کاربرد دارد.

نصب پوسته‌های جدید

کوانتوم از سه پوسته پیش‌فرض پشتیبانی می‌کند و امکان استفاده از پوسته‌های بیشتر نیز در اختیار شما قرار گرفته است. برای استفاده از این پوسته‌ها کافی است پس از ورود به بخش شخصی‌سازی (در روش قبل به آن اشاره کردیم)

بالاخره پس از مدت‌ها فایرفاکس با انتشار نسخه کوانتوم (Quantum) دوباره این مرورگر را به جمع رقبای سرسخت کروم وارد کرد. کوانتوم امکانات بسیاری را در خود جای داده و از ظاهر گرافیکی فوتون (Photon) بهره‌مند شده است. این ظاهر گرافیکی، کوانتوم را بسیار زیبا کرده و کار کردن با آن لذت‌بخش است، اما در مواردی نیز وجود برخی تغییرات برای کاربران ناراحت‌کننده است. به‌عنوان مثال وجود برخی فاصله‌های خالی در نوار منو... از جمله معایب این ظاهر پیشرفته به‌شمار می‌روند. اگر دوست دارید کوانتوم فایرفاکس را به دلخواه خود شخصی‌سازی کنید و آن را به سلیقه خود تغییر دهید با مجموعهترفندهای این شماره کلیک همراه شوید.

حذف سریع آیکون‌ها از نوار ابزار

ساده‌ترین چیزی که ممکن است به آن نیاز داشته باشید حذف آیکون‌های اضافه و فاصله‌های خالی موجود در نوار ابزار کوانتوم است. برای انجام این کار کافی است روی آیکون موردنظر (یا فاصله خالی که اضافه است) کلیک راست ماوس را فشار دهید و گزینه

کلیک شما

برای ارتباط بیشتر با ضمیمه فناوری روزنامه جام‌جم، کانال کلیک را در تلگرام به آدرس @clickjamejam دنبال کرده یا نظرات خود را به حساب کاربری @click_jamejam در تلگرام ارسال کنید.



سوالات خود را به clickhelp@jamejamonline.ir ایمیل کنید تا پاسخگوی شما باشیم. ذکر نام، نام خانوادگی و شهر یا روستای محل اقامت خود را فراموش نکنید، زیرا به سوالات بدون نام و مشخصات پاسخ داده نمی‌شود.



زهره نمازی از شیراز

بتازگی ویندوز رایانه را عوض کردم و با توجه به عادتی که در تایپ کردن دارم، صفحه‌کلید استاندارد فارسی را فعال نکردم. برای تایپ حروف «پ» و «ژ» با مشکل مواجه هستم و می‌خواهم همچون ویندوز قبلی این حروف را همان‌طور که روی صفحه‌کلید مشخص شده‌اند تایپ کنم. ویندوز ۱۰ و لپ‌تاپ اچ‌پی دارم.

بعد از به‌روزرسانی ویندوز ۱۰ به Fall Creators حجم زیادی از درایو C رایانه اشغال شده و پوشه‌ای با نام Windows.old نیز به آن اضافه شده است. چطور باید حجم اضافه شده را تخلیه کرد یا این پوشه را بدون بروز مشکل در عملکرد ویندوز حذف کرد؟

سیستم‌عامل ویندوز پس از به‌روزرسانی خودکار به نسخه‌ای جدید، یک نسخه پشتیبان از ویندوز قبلی را در پوشه Windows.old برای شما نگهداری می‌کند تا در صورتی که استفاده از ویندوز جدید مشکلاتی را برای شما به‌وجود آورد، بتوانید نسخه قبلی را بازگردانی کنید. در صورتی که به این بازگردانی نیازی ندارید و می‌خواهید فضای اشغال شده توسط این پوشه را آزاد کنید کافی است از ابزار پاکسازی دیسک در ویندوز کمک بگیرید. برای استفاده از این ابزار و حذف فایل‌های مرتبط با ویندوز قبلی به این روش عمل کنید:

- به منوی استارت مراجعه کرده و در کادر جست‌وجو عبارت cleanmgr را وارد کرده و کلید اینتر را فشار دهید.
- پس از اجرای ابزار Disk Cleanup، درایو حاوی فایل‌های ویندوز را انتخاب کرده و روی OK کلیک کنید.
- در پنجره به‌نمایش درآمده روی گزینه Cleanup System Files کلیک کنید.
- دوباره درایو حاوی ویندوز را انتخاب کرده و روی OK کلیک کنید.
- در این مرحله عملیات جست‌وجو به‌دنبال نسخه‌های قبلی ویندوز آغاز شده و پس از پایان این عملیات فهرستی از فایل‌های قابل حذف برای شما نمایش داده می‌شود.
- با انتخاب گزینه‌های Windows Upgrade Log file یا Previous Windows Installation می‌توانید اطلاعات مرتبط با به‌روزرسانی ویندوز را پاکسازی کنید.

استفاده از صفحه‌کلید استاندارد فارسی در ویندوز به رفع این مشکل کمک می‌کند و پیشنهاد می‌کنیم برای مواجهه شدن با این مشکل روی انواع رایانه‌ها، به استفاده از صفحه‌کلید استاندارد عادت کنید. در ادامه برای رفع این مشکل می‌توانید از نرم‌افزارهای ویرایش صفحه‌کلید همچون Keyboard Layout Manager کمک بگیرید. با مراجعه به لینک زیر نسخه رایگان این نرم‌افزار را بتوانید به ویندوز خود داندلود کرده و پس از نصب و اجرای آن در حالت Administrator، شکل صفحه‌کلید رایانه خود را انتخاب کرده و با انتخاب هریک از کلیدهای صفحه‌کلید، کلید دلخواهتان را از فهرست کلیدهای قابل استفاده انتخاب کرده و پس از ذخیره‌سازی تغییرات، رایانه را ری‌استارت کنید.

<http://www.klm32.com/Download.html>



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۳۸۷ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



دکمه سخنگو

همه بچه‌ها از گفت‌وگوی خیالی با عروسک‌هایشان لذت می‌برند. در این میان گجتی به نام چیت (Chappet) امکان تعاملی جذاب‌تر را با عروسک‌ها فراهم می‌کند. چیت در واقع یک اسپیکر است که به وسیله اپلیکشنی ویژه گوشی هوشمند می‌توان آن را کنترل کرد. والدین از طریق این اپلیکشن می‌توانند با فرزند خود حرف بزنند. البته صدای پدر یا مادر پس از تبدیل شدن به صدای کودکانه از طریق چیت پخش می‌شود. به این ترتیب ارتباط کودک با عروسک می‌تواند جذاب‌تر شود. همچنین پدر یا مادر می‌توانند از میان ترانه‌ها و نیز قصه‌هایی که به صورت پیش فرض در این اپلیکشن قرار داده شده انتخاب کرده و آن را برای فرزندشان پخش کنند. چیت مدتی پیش به صورت آزمایشی در ژاپن استفاده شد و به علت استقبال گسترده، تیم سازنده به فکر عرضه آن به بازارهای جهانی افتاد.



اولین هدفون ورزشی بی‌نیاز از گوشی



همه هدفون‌ها و دستبندهای ورزشی برای ارائه اطلاعات دقیق به کاربر به اتصال گوشی یا ساعت هوشمند نیاز دارند، اما وینچی ۲ (Vinci 2.0) محصولی متفاوت است که می‌تواند به صورت کاملاً مستقل و بدون نیاز به ارتباط با گوشی یا ساعت هوشمند، طیف متنوعی از اطلاعات مورد نیاز کاربر را به اطلاع او برساند. وینچی ۲، سیمکارت‌خور بوده و از فناوری نسل سوم ارتباط همراه (3G) برخوردار است. این هدفون را می‌توان به‌طور کامل با صدا کنترل کرد. وینچی ۲ پس از اتصال به سرویس‌های پخش زنده موسیقی (نظیر اسپاتیفای) موسیقی موردنظر کاربر را پخش می‌کند. همچنین به لطف قابلیت ارتباط با الکسای آمازون می‌تواند اطلاعاتی نظیر وضعیت جوی، موقعیت مکانی یا اخبار را از طریق صدا به اطلاع کاربر برساند. این گجت همچنین ده دسته اطلاعات مربوط به ورزش (نظیر ضربان قلب یا مسافت طی شده) را ارزیابی می‌کند.

قفل هوشمند

امروزه به دلیل استقبال شهروندان از فروشگاه‌های اینترنتی شاهد افزایش تعداد و حجم بسته‌های ارسال شده به منازل هستیم. گاهی تحویل این بسته‌ها با موانعی روبه‌رو می‌شود که برای نمونه می‌توان به نبود گیرنده در منزل اشاره کرد. باکس لاک (BoxLock) راه‌حلی جالب برای تحویل ایمن مرسوله به گیرنده ارائه کرده است. برای استفاده از باکس لاک کافی است آن را روی صندوق پستی یا جعبه‌ای بزرگ و محکم که بیرون خانه قرار داده‌اید نصب کنید. پستی یا مسئول تحویل بسته می‌تواند با فشار دادن دکمه‌ای روی این گجت، دستگاه بارکدخوان آن را فعال کند. به محض این که باکس لاک بارکد حاوی آدرس همان منزل را شناسایی کرد، قفل آن به صورت خودکار باز شده و مسئول تحویل می‌تواند بسته را درون جعبه یا صندوق پستی قرار داده و دوباره آن را ببندد. باکس لاک از سال آینده با قیمت ۱۳۰ دلار عرضه خواهد شد.



شبیه‌سازی ساختار عصبی

مغز و شبکه عصبی پیچیدگی‌های زیادی دارد و هنوز هم جزئیات زیادی را در رابطه با آن نمی‌دانیم. در این میان آشنا کردن هر چه بهتر دانش‌آموزان با این ساختار و عملکرد آن می‌تواند نقش مهمی در پیشبرد دانش داشته باشد. نوروبایتس (NeuroBytes) گجتی کمک آموزشی است که مفاهیم پایه دانش عصب‌شناسی را به زبانی ساده توضیح می‌دهد و در عین حال خلاقیت کاربر را نیز تقویت می‌کند. هر یک از این گجت‌ها که در واقع یک مدار الکتریکی هستند می‌توانند نور، صدا و لمس را دریافت کرده و براساس آن واکنش نشان دهند. به این ترتیب می‌توان از این مدارها که هر کدام نقش یک نورون را ایفا می‌کنند برای ساخت انواع ربات‌های ساده استفاده کرد. هر نوروبایت مانند یک بلوک بوده و در نتیجه می‌توان آنها را به شکل‌های مختلفی به یکدیگر متصل کرد و کارکردهای مختلفی را شکل داد.



آزمایشگاه همراه هوا

آلودگی هوا هر ساله موجب مرگ حدود هفت میلیون نفر در سراسر جهان می‌شود. آگاهی داشتن از وضعیت کیفیت هوا می‌تواند در برخی مواقع به تصمیم‌گیری بهتر و در نتیجه افزایش سلامت ما کمک کند، اما در برخی محیط‌ها شاید از میزان آلودگی هوا اطلاع نداشته باشیم. پاکتلب (PocketLab) میزان دی‌اکسیدکربن، ذرات معلق، ازن، رطوبت و نیز فشار هوا را ارزیابی کرده و این اطلاعات را به گوشی هوشمند ارسال می‌کند. یکی از قابلیت‌های این گجت امکان به اشتراک‌گذاری اطلاعات به دست آمده با مراکز تحقیقاتی است. به این ترتیب اجتماع کاربران پاکتلب می‌تواند انبوهی از داده‌ها درباره کیفیت هوای مناطق مختلف جهان را به مراکز پژوهشی فرستاده و در نتیجه در فرآیند مطالعه هر چه بهتر پدیده گرمایش زمین مشارکت کنند. این گجت با قیمت ۳۰۰ دلار از سال آینده میلادی وارد بازار می‌شود.



قمقمه شارژی

کوارتز (QUARTZ) گجتی است که می‌تواند آبی سالم را به کاربران خود تحویل دهد. این گجت دارای لامپی ویژه با نور فرابنفش نوع سی (UVC) است که انواع میکروب‌های بیماری‌زا و مضر موجود در آب را تا ۹۹/۹۹ درصد از میان می‌برد. به این ترتیب در موقعیت‌هایی که از سلامت آب اطمینان نداریم، کافی است آن را درون این قمقمه ریخته و ۶۰ ثانیه منتظر بمانیم تا عملیات ضدعفونی انجام شود. اما کوارتز مزایای دیگری نیز دارد. شستن قمقمه‌های معمولی دشوار است و در صورت شسته نشدن، به دلیل حضور انواع میکروب‌ها ممکن است بوی ناخوشایندی در آن ایجاد شود، کوارتز این مشکل را نیز حل می‌کند. لامپ فرابنفش موجود در این قمقمه هر ۴ ساعت یک بار روشن شده و به این ترتیب هر نوع میکروب موجود در سطح داخلی از بین می‌رود. کوارتز با استفاده از درگاه USB شارژ می‌شود و با هر بار شارژ نیز می‌توان تا دو ماه از آن استفاده کرد.

ربات ویژه خواب

هر انسان حدود یک سوم عمر خود را در خواب می‌گذراند و خواب شبانه نقش مهمی در سلامت و کیفیت عملکرد روزانه دارد، به همین دلیل انبوهی از اپلیکیشن‌ها و گجت‌های ویژه خواب به بازار عرضه شده‌اند. سامنوکس (Somnox) نخستین ربات ویژه خواب است که با قابلیت‌های مختلف خود وعده خوابی بهتر را به کاربران می‌دهد. این ربات به شکل یک بالش است که کاربر، آن را در کنار خود قرار می‌دهد. این ربات با ایجاد حرکاتی مشابه تنفس آرام به تنظیم تنفس کاربر و در نتیجه افزایش کیفیت خواب او کمک می‌کند. همچنین این ربات از توانایی پخش طیف متنوعی از فایل‌های صوتی نظیر موسیقی آرامش‌بخش یا لالایی برخوردار است. سامنوکس از قابلیت یادگیری ماشینی برخوردار است و با استفاده بیشتر از آن، بهتر با ویژگی‌های کاربر هماهنگ می‌شود. البته قیمت ۶۵۰ یورویی این محصول شاید خواب را از سرتان بپراند!



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۳۸۸ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



@clickjamejam



ما را در فضای مجازی دنبال کنید

نظرات و پیشنهادهای خود را درباره مطالب کلیک به نشانی تهران - بلوار میرداماد - جنب مسجد القدر - روزنامه جام‌جم یا پست الکترونیکی click@jamejonline.ir بفرستید یا به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک بزنید.

