



پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
کاری از گروه آموزشی لرنینگ تی وی

سال اول | شماره چهارم | ۴۶ صفحه | فروردین ۱۳۹۵

تعداد کاربران اینترنت در جهان به ۳,۲ میلیارد نفر رسید
اسنودن: ادعای اف بی آی برای قفل آیفون چرند است!
زاگربرگ ششمین فرد ثروتمند جهان شد
یک چهارم سازمان‌های جهان مجهز به اینترنت اشیاء



■ رقیب جدی تلگرام

■ درگذشت پدر اینترنت در ۷۴ سالگی

■ یک میلیارد دستگاه فعال اپل در جهان

■ زنان کدنویسان بهتری در مقایسه با مردان

■ فروش نوزاد در ازای خرید آیفون!!! توسط زوج چینی

برخی از مشاهیر ایرانی در حوزه فناوری اطلاعات

بازیهای رایانه ای که به فیلم تبدیل خواهند شد

داده پردازان نگاه NegahWeb.CoM



هاست و دامنه

طراحی وب سایت

سئو و بهینه سازی

ارائه یک سال خدمات هاست و دامنه رایگان به مشتریان طراحی وب سایت



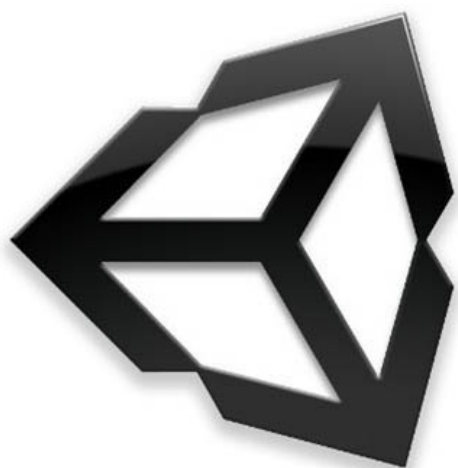
چشم انداز خدمات شرکت

میزبانی وب، فروش پلن های هاستینگ
فروش دامنه های بین المللی
طراحی و برنامه نویسی وب سایت
بهینه سازی وب سایت برای موتورهای جستجو
فروشگاه قالب های آماده وب سایت
تحلیل نرم افزارهای اداری تحت وب
تحلیل نرم افزارهای اداری تحت موبایل

حامیان ماهنامه تخصصی پاندا متشکریم!



Unitypackage.ir



خلاق باتل





بیانات حضرت آیت الله خامنه ای رهبر معظم انقلاب اسلامی (مدظله العالی):

ما میتوانیم...

۱۳۹۴/۴/۱۳

این روحیه‌ها را - جرئت اقدام، اعتماد به نفس، اعتقاد به اینکه «ما میتوانیم»، روح استغناء، روحیه‌ی فهم درست از موقعیت کشور که ما در کجا هستیم و کجا می‌خواهیم برسیم و چگونه میتوانیم این راه را طی کنیم - این امتیازات را استادها میتوانند در نسل جوان مشغول تحصیل و علم‌آموز کشور، القا کنند و تزریق کنند و به وجود بیاورند؛ استاد این است؛ البته با روش، با منش، نه با درس اخلاق.

به نام خدا

با اینکه یک ماه به سرعت برق و باد از سال ۹۵ گذشت باز هم این سال جدید رو تبریک عرض می کنیم به همه ی کاربران لرنینگ تی و خوانندگان مجله پاندا. امیدواریم سالی پر از برکت و مهربانی در زیر سایه بزرگتر ها داشته باشید. تغییراتی که در سال ۹۵ خواهیم داشت این است که به مرور آموزش های متنوع در انواع موضوعات روی سایت قرار خواهد گرفت.

آموزش های ناقص رفته رفته تکمیل خواهند شد و روند آموزش ها از حالت تک قسمتی بیشتر به سمت آموزش های دوره ای خواهد رفت. چنانچه شما هم به دنبال کسب درآمد هستید می توانید در لرنینگ تی وی فعال باشید و به عنوان مدرس شروع کنید به تدریس دوره های آموزشی که در آن تخصص دارید.

برای هماهنگی و اطلاع از شرایط همکاری پست الکترونیک ما به آدرس learningtv.ir@gmail.com می توانید تماس داشته باشید و رزومه خود را به این آدرس ایمیل کنید. همچنین می توانید اخبار، آموزش های جدید و نکات جالبی رو از طریق کانال رسمی لرنینگ تی وی در تلگرام به آدرس <https://t.me/learningtv> یا نام کاربری [@learningtv](https://t.me/learningtv) جویا شوید. در ضمن هراز چند گاهی کدهای تخفیف خوبی فقط برای اعضای کانال در نظر گرفته خواهد شد.

موفق باشید و سربلند

سایت تئوریال مارکت (tutmarket.ir) شباهت ها ؛ تفاوت ها

ir هر مدل آموزش در هر فرمتی نظیر: متن، pdf، ویدئو، صوت، تصویر و ... قرار خواهند گرفت.

۶- سیاست سایت learningtv.ir در بحث نحوه ی خرید، خرید پستی و دانلودی (و البته با محوریت خرید دانلودی) می باشد اما در tutmarket.ir سیاست کلی سایت خرید به صورت دانلودی و کسب سود بیشتر برای فروشندگان می باشد.

۷- مخاطبین tutmarket.ir همه قشری هستند اما مخاطبین learningtv.ir فقط کسانی هستند که با کامپیوتر و نرم افزار سر و کار دارند.

آموزش های فنی و تخصصی ای (در زمینه ی کامپیوتر و نرم افزار) که در tutmarket.ir منتشر می شوند، در صورت رعایت استانداردهای مورد نیاز و پروژه محور بودن و همچنین کمیاب بودن آموزش، در سایت لرنینگ تی وی نیز منتشر خواهند شد تا در فضایی کاملا تخصصی مورد بررسی قرار گیرند.

پیرامون مباحث کامپیوتری و نرم افزاری قرار داده می شود اما در سایت tutmarket.ir هر مدل آموزش قرار داده خواهد شد. از آموزش دروس گرفته تا آموزش آشپزی و تعمیر خودرو و تا آموزش های کامپیوتری

۲- در learningtv.ir جهت ارسال مطلب در سایت سخت گیری های بیشتری انجام می شود اما در tutmarket.ir این سخت گیری ها کمتر هست و مدرسان هر چه سریع تر می توانند مطالب خود را منتشر کنند و کسب درآمد نمایند. ۳- در learningtv.ir کمیسیون (سهم) فروشنده از هر فروش ۷۰ درصد می باشد اما در tutmarket.ir کمیسیون (سهم) فروشنده از هر فروش ۷۵ درصد می باشد.

۴- در learningtv.ir بیشتر آموزش های مجموعه ای قرار خواهد گرفت اما در tutmarket.ir حتی آموزش های یک جلسه ای هم قرار خواهند گرفت.

۵- در learningtv.ir فقط آموزش های ویدئویی قرار خواهند گرفت اما در tutmarket.

در ماه گذشته راه اندازی سامانه ی جدید با نام تئوریال مارکت یکی دیگر از فعالیت های مهم سایت به شمار می رفت.

شعار اصلی سایت تئوریال مارکت = یاد بدید درآمد کسب کنید!

این سایت از برخی لحاظ به سایت لرنینگ تی وی شباهت دارد و در بعضی موارد دارای تفاوت هایی نیز می باشد که در زیر این شباهت ها و تفاوت ها را مشاهده می کنید:

شباهت ها:

۱- در هر دو سایت آموزش تهیه و جهت خرید قرار داده می شود.

۲- در هر دو سایت امکان کسب درآمد وجود دارد.

۳- سیستم عضویت در هر دو سایت یکسان می باشد.

۴- سیستم کسب درآمد در هر دو سایت یکسان می باشد.

تفاوت ها:

۱- در learningtv.ir فقط مطالب آموزشی

آموزش های این ماه سایت لرنینگ تی وی

فهرست مطالب

- ۱- آماده سازی محیط و اضافه کردن نیرو به کاراکتر
- ۲- تعریف محدودی حرکت کاراکتر
- ۳- ایجاد افکت جت
- ۴- حرکت رو به جلو و تعقیب کاراکتر
- ۵- ایجاد کننده ی خودکار اتاق ها
- ۶- ایجاد انیمیشن خودکار اتاق ها
- ۷- فعال و غیرفعال کردن و پرواز کردن
- ۸- اضافه کردن لیور و مردن هیولا
- ۹- اضافه شدن خودکار سکه ها و سایر اشیا
- ۱۰- اضافه کردن متن و صداهای بازی
- ۱۱- پس زمینه ی منجمد
- ۱۲- ...

سید حامد محمودزاده

آموزش فنی و تخصصی

ساخت بازی هیولای پرنده در یونیتی

مدت زمان: ۳:۴۳:۰۴

<http://learningtv.ir/?p=12937>

آموزش نرم افزار Auto Play Media Studio

Auto Play MEDIA STUDIO

مدرس: مهدی مهدی

learningtv.ir

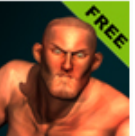
Auto Play Media Studio Learning

صداهای تصادفی در یونیتی

RANDOM

مدرس: آرژان جوانمردی

Random Sounds In Unity3d

پکیج Standard Assets Asset Packs/ Paid Unity Technologies (1) ★★★★★ رایگان!		پکیج Slider Menu - Free Free/ GUI MyUnityDream (1) ★★★★★ رایگان!		پکیج Downstreet Paid/ Urban Bay Chezer (2) ★★★★★ 2/000 تومان	
پکیج Ws and Wagons Free/ Historic Kiria (1) ★★★★★ رایگان!		پکیج Lone Character Free/ Humanoids Reallusion (1) ★★★★★ رایگان!		پکیج Lone Character Free/ Humans Reallusion (1) ★★★★★ رایگان!	
پکیج Animated Characters Fantasy/ Paid Honeti (1) ★★★★★ 2/000 تومان		پکیج Dungeons Mobile Dungeons/ Paid Manufactura K4 (1) ★★★★★ 2/000 تومان		پکیج Animation FREE Bipedal/ Free Quad-arrow (1) ★★★★★ رایگان!	
پکیج Platform Switch Free/ Utilities jemast software (1) ★★★★★ رایگان!		پکیج 2 Starter Kit Environments/ Free Shapes (4) ★★★★★ رایگان!		پکیج Slider Menu - Pro GUI/ Paid MyUnityDream (1) ★★★★★ 4/000 تومان - 6/000 تومان	

خبر اول:

عنوان دومین خبر سایت در نظر گرفت. برخی از این تغییرات عبارتند از:

- ۱- بهبود بخش داشبورد فروشندگان
- ۲- بهبود بخش گزارش گیری فروشندگان
- ۳- اضافه شدن بخش آموزش شده به ناحیه ی کاربری فروشندگان
- ۴- اضافه شدن بخش اعلانات به ناحیه ی کاربری فروشندگان

در تقریباً یک هفته نسخه ی رایگان این پکیج بیش از ۱۰۰ بار دانلود شده است. یعنی به طور میانگین روزی ۱۴ دانلود. با توجه به آمار دانلود نسخه ی رایگان این پکیج در Asset Store یونیتی و در سایت پکیج های یونیتی، پیش بینی می شود این پکیج به یکی از پکیج های محبوب سایت تبدیل شود.

خبر دوم:

بهبود قالب سایت در چند مورد را می توان به

انتشار پکیج Slider Menu به عنوان اولین خبری بود که در این ماه می توان به آن اشاره نمود. پکیج Slider Menu پکیجی جهت ساخت انواع منوهای اسلایدی در یونیتی می باشد. این پکیج توسط سید حامد محمودزاده طراحی شده است و در دو نسخه ی رایگان و غیر رایگان هم در Asset Store یونیتی و هم در سایت پکیج های یونیتی منتشر شده است.

شامل ۳ فصل (۳۶ جلسه)

فصل ۱ - جلسه ۱ تا ۱۵

فصل ۲ - جلسه ۱۶ تا ۲۸

فصل ۳ - جلسه ۲۹ تا ۳۶

✓ زبان فارسی

✓ پروژه محور

✓ پر کاربرد و کمیاب

✓ بیش از ۶ ساعت آموزش تصویری



<http://learningtv.ir/?p=13018>



تازه های دنیای آی تی

درگذشت پدر اینترنت در ۷۴ سالگی

ری تاملینسون مردی که ایمیل را اختراع کرد و نماد @ را برای آن در نظر گرفت، بر اثر حمله قلبی در ۷۴ سالگی درگذشت. درگذشت وی توسط همکارانش در شرکت Raytheon تایید شده است. مایک دابل مدیر روابط عمومی این شرکت تاملینسون را یک پیشروی حقیقی در حوزه فناوری توصیف کرده است. این متخصص دنیای فناوری در سال ۱۹۷۱ و در زمانی که در شرکت فناوری بی بی ان در بوستون کار می کرد، سیستمی را برای ارسال پیام های الکترونیک میان رایانه ها در شبکه های مختلف ابداع کرد. تاملینسون با پروژه آرپانت همکاری داشت که نسل قبلی اینترنت مدرن امروزی محسوب می شود. سیستم تبادل پیامی که توسط تاملینسون ابداع شده بود به اشتراک گذاری پیام های کاربران دیگر بر روی یک رایانه را ممکن می کرد. وی برای جدا کردن نام کاربر و نام رایانه وی در آن زمان تصمیم گرفت از نماد @ در ایمیل ها استفاده کند، نمادی که تا به امروز هم مورد استفاده است. نام این محقق در سال ۲۰۱۴ به عنوان یکی از مشاهیر اینترنت ثبت شد و در سال ۲۰۱۱ به چهارمین فرد در فهرست ۱۵۰ نفری مبدل شد که جزو خلاق ترین افرادی بوده اند که در دانشگاه ام آی تی حضور داشته اند. وی در مورد اختراع ایمیل و میزان اهمیت آن گفته است: عملاً تا سال ۱۹۹۵ طول کشید تا کسی از من در مورد آنچه که واقعا در مورد ایمیل انجام داده بودم سوال کند و وقتی من به این موضوع فکر کردم متوجه شدم من اولین نفری بوده ام که ایمیل ارسال کرده ام.

سریع ترین حافظه اس دی جهان تابستان آینده عرضه می شود

شرکت سی گیت بعد از عرضه این نوع حافظه ها می تواند رکورد شرکت سامسونگ را در این زمینه بشکند. شرکت مذکور هنوز اطلاعات دقیق تری در مورد سرعت نگارش و قرائت اطلاعات در حافظه مذکور ارائه نکرده است و لذا قضاوت نهایی در مورد عملکرد حافظه یاد شده به زمان عرضه آن موکول خواهد شد. انتظار می رود از این حافظه ها به طور گسترده ای در پایگاه های داده استفاده شود تا اموری مانند اجرای برنامه های تحت وب، مدل سازی در مورد وضعیت آب و هوا یا تحلیل روندهای آماری با سرعت بیشتری انجام شود. قیمت نهایی حافظه های اس دی اس دی یاد شده هم در همان زمان عرضه مشخص خواهد شد.

هواپیمای گوگل از آسمان اینترنت ۵G می ریزد

نسل پنجم اینترنت و ابزارهای ارتباطی، موضوع تحقیق بسیاری از غول های حوزه تکنولوژی است اما این تحقیقات به صورت کاملاً محرمانه انجام می شوند و کشف اخبار از آنها نیازمند جاسوسی های بسیار پیچیده ای است. نام پروژه فوق سری و محرمانه شرکت گوگل «Skybender» است و در آن قرار است هواپیماهای فضایی این شرکت که با استفاده از انرژی خورشیدی حرکت می کنند، از آسمان نسل پنجم تکنولوژی ارتباطی را بر سر مردم بریزند.

نسل پنجم اینترنت نوع ارتباطی است که می تواند ۴۰ برابر سریعتر از تکنولوژی LTE داده ها را انتقال دهد. این نسل از ارتباطات با اتکا به امواج



میلی متری رشد یافته و اکنون گوگل با استفاده از هواپیمای غول آسایی که ساخت شرکت ائرواسپیس است، در حال آزمایش روی سرویس اینترنت نسل پنجم است.

این تکنولوژی پیش از این و در سال ۲۰۱۲ از سوی DARPA برای برقراری یک شبکه بی سیم پرسرعت برای واحدهای نظامی مورد آزمایش قرار گرفت که نتیجه آن هیچگاه به اطلاع عمومی نرسید و در واقع امواج میلی متری و توانمندی های آن به طور کامل یک مقوله سری محسوب شده اند.

اکنون گوگل امیدوار است با استفاده از اجازه پرواز تحقیقاتی که از سوی FCC تا ماه خرداد آینده دریافت کرده است، نسل پنجم اینترنت را از آسمان به زمین بیاورد.

بزرگترین مشکل در کار با امواج میلی متری این است که این امواج پس از طی مسافتی به آرامی نابود می شوند و برد عملیاتی آنها به هیچ وجه با برد و پوشش سیگنال های موبایل امروزی قابل مقایسه نیست.

یک میلیارد دستگاه فعال اپل در جهان!

جایگاه خود را در بازارهای بزرگ و کشورهای ثروتمند تثبیت کند. هیچ دستگاهی تاکنون موفقیت آیفون و آپد را تجربه نکرده است. برای موفقیت بیشتر، اپل باید همچنان به رونق کسب و کار ساعت هوشمند خود و همین طور اپل TV تمرکز ویژه ای داشته باشد.

زمینه ادامه دهد؟ همه ما به خوبی می دانیم که اپل شرکتی نیست که به فکر جذب بازارهای نو ظهور با دستگاه های ارزان قیمت باشد و فعلاً اندروید و ویندوزفون کنترل این بخش از بازار را به دست گرفته اند. اپل با تلفن های لوکس و گران قیمت خود توانسته

اخبار است تا میزان فروش ، بسیار خوش حال کننده است. مطلب جالب دیگر این که اپل در نوامبر ۲۰۱۴ اعلام کرده بود یک میلیاردمین دستگاه مجهز به iOS را فروخته است. سوال اصلی این است که اپل تا چه مقدار می تواند به رشد خود در این

اپل از ارایه جزئیات بیشتر امتناع کرد اما به احتمال زیاد بخش اعظمی از این دستگاه ها آیفون و آپد هستند که محبوب ترین محصولات این شرکت به شمار می روند و باقی مربوط به رایانه های شخصی، اپل TV و اپل واچ است. این خبر برای اپل که عمده شهرتش را مدیون حاشیه ها و

احتمال پایان پشتیبانی اوراکل از جاوا در مرورگرهای اینترنتی

پلاگین های مختلف و از جمله جلول می کند و احتمالا تا پایان سال ۲۰۱۶ دیگر از جاوا پشتیبانی نخواهد کرد.

دو برنامه جاوا و فلاش از جمله آسیب پذیرترین نرم افزارهای پرکاربرد در جهان هستند و هکرها و کلاهبرداران اینترنتی به طور گسترده از آنها برای انجام حملات بدافزاری استفاده می کنند.

منبع: خبرگزاری فارس

اینترنتی تولید شده شرکت های مذکور است. برخی از این شرکت ها از مدتی قبل دست به این کار زده اند. مرورگر Edge مایکروسافت که برای ویندوز ۱۰ عرضه شده از پلاگین جاوا پشتیبانی نمی کند و پشتیبانی از جاوا در کروم هم از سال گذشته متوقف شده است. مرورگر فایرفاکس هم کاربران را مجبور به فعال سازی دستی

شد استفاده از این نرم افزار به طور مستقل و به شکل سابق در محیط Oracle JDK and JRE [Java Runtime Environment پایان یابد.

به نظر می رسد یکی از علل اصلی این تصمیم اوراکل برنامه های مایکروسافت، گوگل و موزیلا برای حذف یا محدود کردن پشتیبانی از پلاگین های جاوا در مرورگرهای

اوراکل با خرید شرکت Sun Microsystems در سال ۲۰۰۹ مالک برنامه جاوا شد و از آن زمان برنامه جدیدی را برای استفاده از پلاتفورم یاد شده به اجرا گذاشته است.

تلفیق پلاگین مرورگر جاوا با JDK [Java Development Kit] ۹ برنامه جدید اوراکل در این زمینه است که موجب خواهد

گوگل نمایش آگهی های فلش را ممنوع می کند

گوگل اعلام کرده که پشتیبانی از آگهی های فلش را در دو سرویس AdWords و DoubleClick متوقف کرده و از کاربران خواسته که به جای این کار از HTML5 استفاده کنند.

کرده تا این برنامه را به روز کرده و آسیب پذیری های آن را برطرف سازد، اما در این زمینه به طور کامل موفق نبوده است.

منبع: فارس

مرورگرهای اینترنتی هم مدتی است نمایش فایل های فلاش را به طور پیش فرض متوقف کرده اند که از جمله آنها می توان به مرورگرهای فایرفاکس و کروم اشاره کرد. شرکت ادوب سازنده برنامه فلاش تاکنون بارها تلاش

این تبلیغات هم نامشخص است. علت این تصمیم ناامنی نرم افزار فلاش است که به علت آسیب پذیری های متعدد به هکرها و کلاهبرداران اینترنتی اجازه سواستفاده می دهد. بسیاری از شرکت های سازنده

این ممنوعیت از ماه ژانویه برای تبلیغاتی که توسط گوگل آپلود می شوند اعمال خواهد شد و پخش آگهی های فلاش فعلی هم از ژانویه آینده متوقف خواهد شد. اجرای آگهی های ویدیویی فلاش هم فعلا ادامه می یابد. اما آینده

تعداد کاربران فعال جیمیل از یک میلیارد نفر در ماه گذشت

هم از رسیدن تعداد کاربران به یک میلیارد نفر خبر داد و مارک زاکربرگ مدیر عامل فیس بوک اعلام کرد روزانه ۴۲ میلیارد پیام از این طریق رد و بدل می شود. فیس بوک در سال ۲۰۱۴ مبلغ ۱۹ میلیارد دلار برای خرید واتس آپ پرداخت.

منبع: فارس

الکترونیک حدود ۴۲۵ میلیون نفر کاربر داشت. جیمیل همچنین در برخی موارد به روز شده و کاربران در صورت تمایل می توانند محتوای صندوق پستی خود را در جیمیل را با اعمال تغییرات مشاهده کنند. روز گذشته برنامه پیام رسان واتس آپ متعلق به فیس بوک

بابت این موضوع با انتشار پیامی در توئیتر از یک میلیارد کاربر جیمیل تشکر کرده است. این شرکت سال گذشته به رقم ۹۰۰ میلیون کاربر در ماه برای جیمیل رسید. رشد تعداد کاربران جیمیل از سال ۲۰۱۲ سرعت بیشتری به خود گرفت. در آن زمان این سرویس پست

یش از این شش سرویس دیگر گوگل به جمع سرویس هایی با بالای یک میلیارد نفر کاربر پیوسته بودند که از جمله آنها می توان به خدمات جستجو، مرورگر کروم، سیستم عامل اندروید، فروشگاه آنلاین گوگل پلی، خدمات نقشه گوگل و سایت یوتیوب اشاره کرد. گوگل

رییس خدمات جستجوی گوگل این شرکت را ترک کرد

زمینه هوش مصنوعی را هدایت کرده مدیریت خدمات جستجوی این شرکت را بر عهده بگیرد. وی از شش سال قبل در گوگل مشغول به کار بوده و هم اکنون معاون واحد مهندسی گوگل است.

مورد وضعیت خدمات جستجو هم گفته است: خدمات جستجو امروزه از همیشه قدرتمندتر شده و تنها در دست رهبران ارشدی بهتر خواهد شد تا که قبلا این نوع فعالیت ها را به طور روزانه هدایت کرده اند. قرار است John Giannandrea که قبلا فعالیت های گوگل در

در این مورد گفته است: مشتاقم که ببینم برای انجام اقدامات خیرخواهانه چه نوع تاثیرگذاری می توانم داشته باشم. البته می خواهم وقت بیشتری را با خانواده و به خصوص همسرم بگذرانم که به علت روزهای شلوغ کاری در گذشته کمتر وقت صرف او کرده ام. او در

Amit Singhal معاون خدمات جستجوی گوگل که نقش مهمی در تبدیل این سرویس به یک کسب و کار پررونق برای شرکت مذکور داشت پس از ۱۵ سال از گوگل جدا می شود. هدف وی از این کار انجام فعالیت های خیریه و انسان دوستانه اعلام شده است. Amit Singhal

زاکریبگ ششمین فرد ثروتمند جهان شد

در گزارشی که چند روز پیش از جانب فیس بوک منتشر شد مشخص شده که این سایت در سه ماهه مالی اخیر رشدی ۵۲ درصدی در فروش و افزایش سود دو برابر نسبت به زمان مشابه سال گذشته را به دست آورده است. انتشار این خبر باعث شد تا رقم ثروت زاکریبگ در یک روز به ۶ میلیارد افزایش و به ۴۷,۵ میلیارد دلار رسیده و او را تبدیل به ششمین ثروتمند جهان کند. در میان ۱۰۰ ثروتمند اول جهان زاکریبگ یکی از تنها افرادی است که توانسته درآمد مالی مثبت و قابل توجهی را در سال گذشته به دست آورد.

وقتی اینستاگرام غریق نجات فیس بوک می شود

مارک زاکریبگ، پیش از عرضه عمومی سهام فیس بوک در بازار بورس، در سال ۲۰۱۲، اپلیکیشن به اشتراک گذاری عکس که اینستاگرام نام دارد را خریداری کرد. در آن زمان، اینستاگرام ۲ ساله، تنها ۱۳ کارمند داشت. زاکر برگ برای این نرم افزار که هیچ گونه درآمد و سرمایه گذار درست و حسابی نداشت، مبلغ یک میلیارد دلار پرداخت کرد. نرم افزاری که کمتر کسی اسم آن را شنیده بود، به خصوص کسانی که قرار بود سهام فیس بوک را در ماه بعد خریداری کنند. این تصمیم زاکر برگ، به نظر یک تصمیم احمقانه و بدون فکر آمد. تصمیمی که زاکر برگ را به عنوان انسانی عجول و بی فکر شناساند.

آن چه پیش بینی نمی شد!

خریداری اینستاگرام، یکی از هوشمندانه ترین تصمیم های نابغه ۲۷ ساله بود. گزارش های مالی این شرکت حاکی از آن است که اینستاگرام ستاره کسب در آمد در میان همه سرویس های این شرکت است. اگرچه هیچ خبر دقیقی از میزان در آمد این شبکه اجتماعی به دست نیامده است، ولی معاون ارشد عملیاتی فیسبوک، «شریل سندبرگ» بر این باور است که از هر ۱۰۰ کاربر تبلیغ کننده فیس بوک، ۹۸ نفر، تبلیغات خود را هم اکنون در اینستاگرام انجام می دهند. معاون ارشد موسسه Crest، اوان ویلسون، می گوید، اینستاگرام یکی از بزرگترین عواملی است که باعث رشد فیس بوک در ۳ چهارم اول سال ۲۰۱۵ شده است به طوری که ۲۹ درصد از سال گذشته رشد در آمد داشته است. این اولین بار است که از سال ۲۰۱۳ درآمد تبلیغاتی این شرکت رشد چشمگیری داشته است. از سوی دیگر، بارکلی پائول، در آمد اینستاگرام را در کل ماه ۲۰۱۵، ۲۷۶ میلیون دلار رقم زد و این رقم در سال ۲۰۱۶ به ۱,۳ میلیارد دلار خواهد رسید.

در آمد ۱۳ میلیارد دلاری فیس بوک از تبلیغات همراه

از طریق آنها ارائه می شوند. به عنوان نمونه می توان به واتس اپ، اینستگرام و مسنجر فیس بوک اشاره کرد که هر سه برای درآمدزایی تبلیغاتی به کار گرفته شده اند. واتس اپ به تازگی رکورد یک میلیارد کاربر را پشت سر گذارده و انتظار می رود فیس بوک در آینده بیشتر از آن برای کسب درآمد استفاده کند. از سوی دیگر پیش بینی می شود استفاده از اینستاگرام هم به همین منظور در آینده بیشتر شود.

رآمد این شرکت از محل تبلیغات همراه در سه ماهه دوم سال ۲۰۱۲ معادل صفر دلار بود، اما در سه ماهه سوم سال ۲۰۱۴ از مرز شش میلیارد دلار گذشت و تا پایان سال ۲۰۱۵ هم رکورد ۱۳,۲ میلیارد دلار را پشت سر گذاشت، امری که نشانگر پتانسیل های بسیار گسترده بازار تبلیغات همراه است. رشد درآمد بخش تبلیغات همراه فیس بوک هم از تنها ۳ درصد در سه ماهه دوم سال ۲۰۱۲ به ۸۰ درصد در سه ماه قبل رسیده و پیش بینی می شود این بخش کماکان برای فیس بوک رونق به همراه آورد. یکی از علل این موفقیت تنوع پلتفرم ها و برنامه هایی است که این تبلیغات

زاکریبگ: فیس بوک باید تا سال ۲۰۳۰ پنج میلیارد کاربر داشته باشد

اگر چه فیس بوک با ۱,۵ میلیارد کاربر فعال در جهان در ماه پرتعدادترین شبکه اجتماعی جهان است، اما برخی کارشناسان معتقدند با توجه به از راه رسیدن شبکه های اجتماعی جدید خلاق و پویا فیس بوک برای رسیدن به چنین هدفی چالش هایی جدی را پیش رو دارد.

در سال ۲۰۳۰ جمعیت جهان به ۸ میلیارد نفر می رسد و لذا فیس بوک برای جلب نظر مساعد ۶۰ درصد از کل جمعیت جهان و عضویت آنها در شبکه اجتماعی خود کار دشواری پیش رو دارد. چالش مهم دیگر آن است که در حال حاضر از هفت میلیارد نفر جمعیت جهان تنها ۳,۲ میلیارد نفر کاربر فیس بوک هستند. علت اصلی این مساله دشواری دسترسی به اینترنت در بسیاری از کشورهای در حال توسعه است.

بنابراین فیس بوک برای جذب ۵ میلیارد نفر کاربر ابتدا باید دسترسی به اینترنت را برای میلیاردها نفر ممکن کند. در اینجا است که علت تلاش های فیس بوک برای ارائه خدمات اینترنت در نقاط دورافتاده جهان با استفاده از پهبادهای خورشیدی و ... مشخص می شود. دامنه این تلاش ها حتی به ارائه خدمات اینترنت در پناهگاه های آوارگان سوری در اروپا نیز کشیده شده است.



حمله هکری به ۸۰ هزار نفر در دانشگاه کالیفرنیا

خبرگزاری فارس

سیستم های مورد حمله برای ذخیره سازی اطلاعات مربوط به شماره های تامین اجتماعی و شماره های حساب های بانکی کاربران مورد استفاده قرار می گیرند.

انتشار این خبر یک هفته پس از پرداخت ۱۷ هزار دلار باج از سوی مدیران بیمارستانی در کالیفرنیا به هکرها برای بازگرداندن شبکه رایانه ای این بیمارستان به حالت عادی موجب نگرانی جدی شده است. این هکرها با نفوذ به رایانه های بیمارستان یاد شده دسترسی پزشکان و پرستاران را به آنها قطع کردند.

مدیران دانشگاه کالیفرنیا می گویند هنوز شواهدی دال بر سواستفاده هکرها از اطلاعات شخصی مسروقه در دست نیست ولی به ۸۰ هزار نفری که مورد حمله قرار گرفته اند در مورد امکان سواستفاده از داده های شخصی آنها هشدار داده شده است.

آنان می گویند اولین حمله به سیستم رایانه ای آنها در زمان به روزرسانی یک نرم افزار مدیریت مالی و به علت یک آسیب پذیری امنیتی رخ داده و اف بی آی در کنار یک شرکت خصوصی در حال بررسی موضوع است. از میان افرادی که اطلاعاتشان هک شده ۵۷ هزار نفر دانشجوی سابق این دانشگاه بوده و ۱۸۸۰۰ نفر از کارکنان فعلی و سابق آن هستند. ۱۰۳۰۰ نفر هم پیمانکارانی بوده اند که با این دانشگاه همکاری داشته اند.

با رقیب جدی تلگرام آشنا شوید!

باشگاه خبرنگاران جوان

تا کنون با اپلیکیشن های پیام رسان مختلفی نظیر واتس اپ، آوو، تلگرام، اسکایپ و ... آشنا شده اید که به کاربرانشان امکان برقراری تماس تصویری را اهدا می نمایند. اما همانطور که می دانید این تماس های تصویری برای اتصال هم به سرعت و هم به پهنای باند بالایی از اینترنت نیازمندند. در این گزارش قصد داریم تا به معرفی یک اپلیکیشن پردازیم که ادعا می کند می توانید به وسیله آن پیام های تصویری با کیفیت HD و در کمترین زمان ممکن برای دوستانتان ارسال نمایید.

ringID نام یک پلتفرم شبکه اجتماعی است که توسط کمپانی Ring Inc توسعه و تولید یافته است. این اپلیکیشن با کدنویسی های بهینه ای که انجام داده است موجب می شود تا شما حتی با سرعت های پایین اینترنت بتوانید تصاویری با کیفیت HD را برای مخاطبین خود ارسال نمایید، تماس صوتی و تصویری برقرار کرده و یا پیام های متنی خود را با آن ارسال نمایید.

درواقع می توان ringID را رقیبی جدی برای پیام رسان تلگرام نامید به خصوص در کشور ما که وضعیت اینترنت اوضاع خوبی را ندارد. علاوه بر آنکه ringID یک پلتفرم چت است، مجهز به یک Media Cloud می باشد که به کاربران این امکان را خواهد داد تا با دوستان خود موزیک هایشان را به صورت حرفه ای اشتراک گذاری کرده و در مواقع مورد نیاز حتی به صورت آفلاین نیز به آنها گوش فرا دهند.

این پیام رسان از نظر ارسال پیام های متنی نیز دارای ویژگی های مختلفی نظیر استیکرها، ایموجی ها و پیام های زیبایی است که میتواند ارتباط شما با دوستانتان را به بهترین شکل ممکن پیش ببرد.

از دیگر امکانات این پیام رسان نوظهور می توان به Newsfeed اشاره کرد که شما را از آخرین اطلاعات و اخبار پیرامونتان مطلع خواهد کرد. علاوه بر آن میتوانید برای دوستان خود کامنت گذاشته و مطالب آنها را لایک کنید. به نظر می رسد که ringID با رابط کاربری زیبای خودش می تواند خیلی زود توسط مخاطبین به محبوبیت دست یابد. هم اکنون می توانید این پیام رسان بینظیر را برای پلتفرم های اندروید، آی او اس و ویندوز به صورت رایگان دریافت نمایید.

تعداد کاربران اینترنت در جهان به ۳,۲ میلیارد نفر رسید

بر سر راه افزایش دسترسی به اینترنت در سراسر جهان وجود دارد. این موانع عبارتند از فقدان زیرساخت در نقاط دورافتاده و محروم، عدم وجود دلیل منطقی و ضرورت در نزد بسیاری از مردم برای اتصال به اینترنت، فقدان مهارت و عدم پذیرش فرهنگی اینترنت. در گزارش یاد شده تصریح شده برای رفع موانع اتصال به اینترنت، شرکت ها، دولت ها، سازمان های غیردولتی و غیرانتفاعی باید با یکدیگر همکاری کنند و اطلاعات دقیق تری در مورد وضعیت اتصال به اینترنت در سراسر جهان به دست آورند. آنها باید استانداردهایی جهانی برای جمع آوری، گزارش دهی و توزیع این داده ها ابداع کنند.

شده هنوز بدان معناست که حدود ۴,۱ میلیارد نفر در جهان آنلاین نیستند و به اینترنت و دیگر امکانات دنیای مجازی دسترسی ندارند. گزارش فیس بوک در این زمینه با عنوان State of Connectivity A Report on ۲۰۱۵: Global Internet Access نشان می دهد چهار مانع اصلی

دن اولدز تحلیلگر گروه مشاوره گابریل این روند رشد مداوم و پایدار را قوی و امیدوارکننده توصیف کرده و می گوید جالب است که در سی سال اخیر تقریباً نیمی از جمعیت جهان آنلاین شده و قادر به دسترسی به حجم عظیم اطلاعات موجود در وب هستند. علیرغم رشد خوب، آمار یاد

زنان کدنویسان بهتری در مقایسه با مردان هستند!

مطالعه انجام شده توسط محققان دانشگاه کارولینای شمالی بر روی عملکرد بیش از یک میلیون کاربر در سایت به اشتراک گذاری کد و برنامه گیت هاب نشان دهنده این امر است. بررسی یاد شده که از نظر تعداد کاربران مورد مطالعه تاکنون بی سابقه بوده به مقایسه میزان پذیرش کدهای نوشته شده توسط برنامه نویسان با جنسیت های مختلف توسط سفارش دهندگان اختصاص یافته است. در این زمینه به سابقه فعالیت های هر کدنویس، پروژه های انجام شده توسط وی و مشارکت در طراحی وب سایت های مختلف هم توجه شده تا تصویری دقیق از میزان موفقیت هر برنامه نویس بر مبنای جنسیت وی به دست آید. بر اساس این بررسی در مجموع کدهای نوشته شده توسط کاربران زن بیشتر بوده و تغییراتی که در این کدها توسط سفارش دهندگان درخواست شده هم کمتر بوده است. البته اگر هویت کدنویسان زن آشکار شود میزان پذیرش کدهای نوشته شده توسط آنها تا ۱۰ درصد کاهش می یابد. محققان دانشگاه کارولینای شمالی به این نتیجه رسیده اند که شکاف جنسیتی در زمینه برنامه نویسی هنوز در جهان وجود دارد و فعلا چشم اندازی برای کاهش سریع آن وجود ندارد.

SQL Server مایکروسافت این بار در لینوکس

برای اولین بار کاربران می توانند بدون استفاده از ویندوز از نرم افزار پایگاه داده مایکروسافت استفاده کنند. مایکروسافت در این زمینه حتی با خالقان برخی نسخه های پرترفدار لینوکس هم همکاری کرده که از جمله آنها می توان به ردهت و اوبونتو اشاره کرد. مایکروسافت به منظور روان سازی SQL Server اعلام کرده که عرضه رسمی آن را تا اواسط سال ۲۰۱۷ به تعویق خواهد انداخت. اما نسخه پیش نمایش نرم افزار یاد شده را برای استفاده شرکت های تجاری عرضه کرده است. در حالی که استیو بالمر مدیر عامل سابق مایکروسافت لینوکس را به سرطان تشبیه کرده بود، ساتیا نادلا مدیر عامل تازه این شرکت رویکرد کاملاً متفاوتی در زمینه پشتیبانی از نرم افزارها و سیستم عامل های رقیب داشته و پذیرفته که ویندوز دیگر در مرکز دنیای فعالیت های رایانه ای نیست. خدمات کلود مایکروسافت موسوم به آזור کاملاً با لینوکس سازگاری دارد و بسیاری از برنامه های موبایلی عامل تازه این شرکت رویکرد کاملاً متفاوتی در زمینه پشتیبانی از نرم افزارها و سیستم عامل های رقیب داشته و پذیرفته که ویندوز دیگر در مرکز دنیای فعالیت های رایانه ای نیست. خدمات کلود مایکروسافت موسوم به آזור کاملاً با لینوکس سازگاری دارد و بسیاری از برنامه های موبایلی

استخدام خالق ۴chan توسط گوگل

کریس پول با نام مستعار Moot در سن ۱۵ سالگی شبکه اجتماعی ۴chan را به راه انداخت و پس از گذشت ۱۲ سال تعداد کاربران این شبکه اجتماعی به ۲۰ میلیون نفر رسیده است که عمدتاً عکس هایی را با موضوعات مختلف به اشتراک می گذارند. البته این شبکه اجتماعی به علت به اشتراک گذاری برخی عکس ها و مطالب هک شده مربوط به اشخاص مشهور هم خبرساز بوده و دردسرساز هم شده است. پس از پایان یافتن بودجه ای که در اختیار کریس پول بود، وی سال گذشته از مدیریت ۴chan کنار کشید و بعد از مدتی آن را فروخت. وی طی این مدت در حوزه کریس پول با نام مستعار Moot در سن ۱۵ سالگی شبکه اجتماعی ۴chan را به راه انداخت و پس از گذشت ۱۲ سال تعداد کاربران این شبکه اجتماعی به ۲۰ میلیون نفر رسیده است که عمدتاً عکس هایی را با موضوعات مختلف به اشتراک می گذارند. البته این شبکه اجتماعی به علت به اشتراک گذاری برخی عکس ها و مطالب هک شده مربوط به اشخاص مشهور هم خبرساز بوده و دردسرساز هم شده است. پس از پایان یافتن بودجه ای که در اختیار کریس پول بود، وی سال گذشته از مدیریت ۴chan کنار کشید و بعد از مدتی آن را فروخت. وی طی این مدت در حوزه

آب نبات چوبی محبوب‌ترین نسخه آندروید شد

جدید شرکت های ال جی و سامسونگ که مجهز به تازه ترین نسخه از آندروید هستند، سهم آن هم در میان کاربران بیشتر شود.

بعد از کیت کت و لولیپاپ، نسخه Jelly Bean با سهم ۲۲،۲ درصدی در رتبه سوم است و Gingerbread، و Icecream با سهم ۲،۶، ۲،۳ و ۰،۱ درصدی در رتبه های بعدی هستند.

عرضه آن می گذرد، احتمالاً در ماه های آینده باید با رقیب تازه خود یعنی نسخه Marshmallow آندروید دست و پنجه نرم کند که ۵ ماهی است از سوی گوگل در دسترس کاربران قرار گرفته است. تعداد کاربران این نسخه از اندروید ظرف یک ماه اخیر دوبرابر شده و به ۲،۳ درصد افزایش یافته است. پیش بینی می شود با عرضه گسترده گوشی های پرچمدار

آماري که توسط گوگل منتشر شده نشان می دهد ۳۶،۱ درصد از کاربران از Lollipop استفاده می کنند و نسخه کیت کت با محبوبیت ۳۴،۳ درصدی در رتبه دوم است.

آمار مذکور که مربوط به اواخر ماه مارس است نشان دهنده نزول نسخه کیت کت است که تاچندی قبل از نظر محبوبیت در دررتبه اول بود. Lollipop که ۱۶ ماهی از

دستگیری هکر ۱۵ ساله افبی آی

گفته می شود که این جوان در حال حاضر به قید ضمانت آزاد شده است ولی باید در صورت درخواست دادستانی اسکاتلند، به سرعت خود را به دادگاه معرفی نماید. شایان ذکر است که فرایند هک انجام شده توسط گروه CWA، شامل انتشار اطلاعات فردی کارمندان مرکز امنیتی Homeland Security بوده است که چندی پیش به شدت مورد توجه رسانه ها قرار گرفته بود.

یکی از اعضای این گروه تبهکاران سایبری به نام افتاده است و مسئولان افبی آی موفق به همکاری با پلیس اسکاتلند در دستگیری این فرد شده اند. این هکر که یک جوان ۱۵ ساله اهل شهر گلاسگو است، به صورت مستقیم توسط مقامات قضایی اسکاتلند مورد بازجویی قرار گرفته است ولی در تمامی مراحل بازجویی نماینده هایی از سازمان افبی آی نیز حاضر بوده اند.

چندی پیش بود که گروهی از هکرها با نام Crackas With Attitude یا به اختصار CWA موفق به ورود به سیستم های سازمان افبی آی شدند. این گروه توانسته بودند تا اطلاعات مهمی را از این سازمان به سرقت ببرند و به همین دلیل نیز مسئولان این سازمان امنیتی به شدت به دنبال شناسایی افراد پشت پرده این عملیات بودند. سرانجام به نظر می رسد که

تیم کوک از افزایش نرم افزارهای اپل بر روی اندروید خبر داد

سال گذشته میلادی بود که نرم افزار اپل میوزیک بر روی سیستم عامل همراه شرکت گوگل یعنی اندروید عرضه شد و این شرکت رسماً به دریای ناشناخته نرم افزارهای اندرویدی پای گذاشت.

با این وجود به نظر می رسد که این تجربه برای اپل خوشایند بوده است و این شرکت قصد دارد تا محصولات بیشتری را در بازار نرم افزاری بزرگ ترین رقیب خود در زمینه سیستم عامل همراه روانه بازار نماید. به گفته تیم کوک، نرم افزار اپل میوزیک، تنها یک گام کوچک برای ورود و شناسایی بازار اندروید بوده است و احتمالاً به زودی آی کلاود به عنوان اصلی ترین گزینه اپل برای ارائه بر روی اندروید مطرح خواهد بود. شایان ذکر است که این سخنان تیم کوک، عکس العمل های دوگانه ای را در پی داشته است و برخی از کاربران از آن استقبال کرده اند در حالی که سایر کاربران نسبت به این موضوع ابراز نگرانی کرده و معتقدند که اپل باید تمرکز خود را بر روی رفع مشکلات نسخه iOS بگذارد.

پیش بینی می شود که نرم افزارهای گفت و گو مانند آی مسیج را می توان از گزینه های احتمالی عرضه بر روی سیستم عامل اندروید به حساب آورد، با این وجود هنوز لیستی از نرم افزارها برای این پلتفرم معرفی نشده است.

فروش نوزاد در ازای خرید آیفون!!! توسط زوج چینی

قرار گرفته و دستگیر می شود. وی در بازجویی های خود اظهار کرده که در شهر وی بسیاری از خانواده ها در ازای دریافت پول کودکان خود را به سایرین می سپارند و وی از غیرقانونی بودن این اقدام مطلع نبوده است. وی در حال حاضر محکوم به دو سال حبس تعلیقی از سوی پلیس چین شده است، در حالی که همسر وی سه سال آینده را در زندان خواهد گذراند. رسانه های چینی گزارش داده اند که به شکل تخمینی هر ساله بیش از ۲۰۰ هزار کودک دختر و پسر در چین ربوده شده و در فضای آنلاین به فروش می رسند.

اندک، بسیار زیاد به نظر می رسیده است، تصمیم به فروش این نوزاد دختر می گیرند. بر همین اساس خریداری که نامش مشخص نیست، این دختر را برای خواهر خود - که بر اساس تشخیص پلیس هنوز هم سرپرستی نوزاد را بر عهده دارد - خریداری می کند. نکته جالب آنکه خریدار بعد از این اقدام شخصاً خود را به پلیس معرفی می کند! بعد از این ماجرا مادر این نوزاد یعنی Xiao Mei به قصد شروع یک زندگی متفاوت و جدید از شهر خود فرار می کند که البته چندی بعد از سوی پلیس تحت تعقیب

خریدار نوزاد خود را از طریق شبکه مجازی QQ پیدا کرده که طی یک چانه زنی تجاری موفق شده است، این نوزاد را به بهای ۲۳ هزار یوان (حدود ۲۵۰۰ دلار) معامله کند! مادر این نوزاد و همسر مرد ۱۹ ساله چینی با نام Xiao Mei (باز هم نام مستعار) گویا در زمانی که پدر نوزاد وقت خود را در کافی نت های شهر می گذرانده، مشغول کسب درآمد از طریق برخی مشاغل پاره وقت بوده است. او نیز ۱۹ سال دارد و هر دو آن ها با یک بارداری ناخواسته مواجه شده اند. از آنجایی که هزینه های نگهداری نوزاد برای این دو زوج چینی با درآمد

به گزارش تابناک نوزاد این زوج جوان در هنگامی که آنلاین به فروش رسیده است، تنها ۱۸ روز عمر داشته و پدر و مادر وی به قصد تهیه هزینه لازم برای خرید برخی اقلام زندگی شخصی خود وی را فروخته اند. گفته شده که این مرد چینی با نام مستعار A Duan از ایالت فوجیان چین، واقع در جنوب شرقی این کشور، با ۲۵۰۰ دلار پولی که بابت فروش نوزاد دختر خود به دست آورده، قصد خرید یک گوشی هوشمند آیفون و یک موتورسیکلت داشته است. بر اساس گزارش نشریه چینی People's Daily Online وی

انفجاری در انتقال داده ها در راه است



لکسون بدون سرنشین گوگل
مقصر تصادف

ماشین بدون سرنشین گوگل در اوایل ماه جاری میلادی با یک دستگاه اتوبوس در کالیفرنیا تصادف کرد که اولین حادثه برای ماشین های بدون سرنشین گوگل محسوب می شود. این اولین بار است که مقصر تصادف ماشین های بدون سرنشین و خودکار، ربات شرکت گوگل است. باید اضافه کرد که شرکت گوگل مسئولیت این تصادف را بر گردن گرفته و قبول کرده که این خودروی بدون سرنشین مقصر تصادف با اتوبوس است. گوگل در این رابطه گفت: "تغییراتی در نرم افزار این ماشین صورت خواهد گرفت تا از تکرار چنین حوادثی در آینده جلوگیری شود."

امروزی این سازمان نیازمند دامنه وسیع تری از داده ها هستند و به کارگیری این فناوری این مشکل را بر طرف می سازد. همچنین به کارگیری این شیوه شبیه به انتقال لیزری داده ها است که چند سال پیش توسط مدارپیمای Lunar ناسا مورد آزمایش قرار گرفت. اما این بار ناسا امیدوار است که با راه اندازی این سیستم لیزری قادر به کد گذاری و انتقال داده ها بین ۱۰ تا ۱۰۰ برابر سریع تر از وضعیت فعلی باشد. ناسا اعلام کرده که با اجرای این پروژه شاهد ویدئوهایی با وضوح بالا و حجم بالایی از داده ها از فضاپیماها خواهد بود که به مدار سیاره ها در منظومه شمسی در حرکت هستند. نام این سیستم جدید «نمایش رله ارتباطات لیزی» یا LCRD است که بخشی از این سیستم در مدار است و با دو ایستگاه زمینی ارتباط برقرار می کند. به کارگیری این فناوری نه تنها ارتباطات بین سیاره ای را افزایش می دهد بلکه موجب کارآمدی بیشتر مراکز داده ای می شود.

سال ها است که فیبرهای نوری بعنوان پرسرعت ترین ابزار ارتباطات و انتقال داده ها مورد استفاده قرار می گیرند. در همین حال ناسا در حال ساخت و توسعه نسل جدیدی از مودم های پرسرعتی است که از فناوری کوانتوم های نوری یکپارچه بهره می برند. همچنین قرار است اولین مودم کوانتوم های نوری یکپارچه ناسا تا ۴ سال آینده در ایستگاه فضایی بین المللی راه اندازی شود. عملکرد این مودم شبیه به لیزر است ضمن اینکه سوئیچ ها و سیم های آن کاملاً بر روی یک ریزتراشه قرار می گیرند و شبیه به ساختمان داخلی گوشی همراه خواهد بود. این کوانتوم های نوری یکپارچه، شبیه به مدار یکپارچه هستند و فقط به جای استفاده از الکترون از نور استفاده می کنند ضمن اینکه این فناوری می تواند ناسا را در انواع ماموریت ها توانمند سازد. در همین حال ناسا برای انتقال داده ها متکی به سیستم ارتباطات فرکانس رادیویی است اما ماموریت های

پرداخت یارانه ۹ دلاری اتصال به اینترنت به خانوارهای فقیر در آمریکا

اجرای این طرح بخشی از یک ابتکار عمل بزرگتر موسوم به لایف لاین است که بر مبنای آن بخشی از هزینه های اتصال خانوارهای کم درآمد آمریکایی به اینترنت و همین طور استفاده از تلفن همراه و خطوط تلفن ثابت تامین خواهد شد.

ای مواجهه شود. به خصوص که اعضای دموکرات این کمیسیون که اکثریت را دارند با اجرای طرح یاد شده موافقت. بررسی های صورت گرفته نشان می دهد از مجموع خانوارهای آمریکایی که کمتر از ۲۵ هزار دلار در سال درآمد دارند، تنها ۴۸ درصد قادر به تامین هزینه های اتصال خانگی به اینترنت هستند.

بر اساس طرح یاد شده به هر خانوار فقیر در آمریکا ماهانه یارانه ای ۹٫۲۵ دلاری پرداخت می شود تا از این طریق موانع مالی برای اتصال آنها به اینترنت برطرف شود.

رای گیری نهایی برای اختصاص این بودجه در اواخر ماه جاری میلادی صورت می گیرد، اما بعید است با مخالفت عمده

آزمایشگاه سیار خیابانی گوگل برای جمع آوری ایده های مردم

گوگل در دهها شهر آمریکا و در نزدیکی دانشگاه ها، پارک ها، کتابخانه ها و ... توقف کرده و در هر مرحله حدود ۵۰۰ نفر فرصت آزمایش خدمات گوگل را پیدا خواهند کرد. در هر توقف که حدود یک ساعت و نیم به طول می انجامد کارت هدیه ای به مشارکت کنندگان در آزمایش های گوگل اعطا خواهد شد.

کاربران است. با این کار مهندسان گوگل درک بهتری از نحوه استفاده مردم عادی از خدمات و محصولاتشان به دست می آورند. لورا گرانکا محقق ارشد گوگل در حوزه ارائه خدمات نقشه و جستجو در این مورد گفته است: ما در تلاش برای سفر به نقاطی بیشتر و مشاهده تعداد بیشتری از مردم هستیم تا بتوانیم اطلاعات بیشتری جمع آوری کنیم. و

خودروی ون گوگل از ماه مارس تا آوریل در تعدادی از شهرهای آمریکا توقف می کند و محققان مستقر در آن از مردم دعوت می کنند تا تعدادی از محصولات و خدمات مختلف گوگل را آزمایش کرده و در مورد آنها نظر بدهند.

هدف از این کار بررسی و مشاهده نحوه استفاده از خدمات و برنامه های همراه گوگل بر روی گوشی های هوشمند



اسنودن: ادعای اف بی آی درباره ناتوانی برای شکستن قفل آیفون چرند است!

است، اما هدف اصلی ایجاد اکوسیستمی از گوشی ها و دیگر ابزار آسیب پذیر است. وی اظهار نگرانی کرد به روزرسانی های نرم افزاری آینده عمدا دارای کدهای تضعیف شده و قابل نفوذ باشند و اف بی آی با اقدامات تبلیغاتی خود در زمینه درگیری با اپل بخواهد افکار عمومی را برای استفاده از گوشی های آسیب پذیر و قابل هک توسط خود آماده کند.

نگرانی های متخصصان امور امنیتی در مورد ایجاد دستکاری عمدی در سیستم قفل گذاری آیفون و دیگر گوشی ها و تبلت ها را تایید کرد و اف بی آی را متهم به دروغگویی در مورد توانایی های فنی خود کرد.

اسنودن افزود: اف بی آی قصد دارد دادگاه و عموم مردم را در مورد توانایی هایش برای هک کردن آیفون گمراه کند و می خواهد کاری کند که ما فکر کنیم مساله فقط مربوط به گوشی یک تروریست

در حالی که اف بی آی مدعی است تنها اپل می تواند قفل آیفون را بشکند و دسترسی به اطلاعات کاربران را برای پلیس آمریکا ممکن کند، اما اسنودن با صراحت و بدون آنکه خود را ملزم به رعایت ادب بداند می گوید: این ادعای اف بی آی چرند است. این پیمانکار سابق آژانس امنیت ملی آمریکا که فعلا به عنوان پناهنده سیاسی در روسیه زندگی می کند در اظهاراتی که از طریق ویدیو کنفرانس در همایشی در شهر واشنگتن پخش می شد

محقق فنلاندی برای کشف آسیب پذیری حیاتی در رایانامه یاهو ده هزار دلار جایزه گرفت

جاوا اسکریپت در مرورگر قربانی که در یاهو وارد وب گاه می شود استفاده شود. یک مهاجم می تواند بسیاری از کارها را با چنین جاوا اسکریپتی را انجام دهد. یاهو برنامه ی جایزه ی خود را تحت سامانه ی HackerOne اجرا می کند، و می گوید که در سال ۲۰۱۵ تعداد پژوهشگرانی که در برنامه ی او مشارکت کرده اند در مقایسه با سال قبل ۲۰ درصد افزایش یافته است.

آسیب پذیری را از نوع تزریق کد کشف کرد که به او اجازه می داد تا از حساب قربانی رایانامه ارسال کند، تنظیمات او را تغییر دهد و یا پیام های او را به کارگزار حمله کننده هدایت کند. او گفت که قربانی تنها لازم است که رایانامه را مشاهده کند. هیچ تعامل دیگری از طریق پرونده ی پیوستی و یا پیوندهای درج شده برای بهره برداری از این نقص لازم نیست. این آسیب پذیری می تواند برای اجرای

آسیب پذیری حیاتی در رایانامه ی یاهو که می توانست به نفوذگران اجازه دهد تا کنترل کامل حساب کاربری قربانی را در دست گیرند، دو هفته قبل با اصلاحیه ای برطرف شد.

این نقص در ۲۶ دسامبر از سوی محقق فنلاندی "Jouko Pynnonen" افشاء شد و در تاریخ ۶ ژانویه اصلاح شد. Pynnonen برای این کار ده هزار دلار جایزه کسب کرد. Pynnonen یک

حمله هکری بانک بزرگ انگلیس را آفلاین کرد



حمله هکری از نوع DOS موجب آفلاین شدن سایت بانک انگلیسی HSBC شده است. سخنگوی این بانک با تایید حمله یاد شده گفته است که هکرها با ایجاد ترافیک سنگین و مصنوعی بر روی سرورهای سایت HSBC آن را از دسترس کاربران خارج کرده اند. با انجام حمله مذکور مشتریان این بانک در انگلیس از دسترسی به خدمات بانکداری الکترونیک محروم شده اند. سخنگوی HSBC می گوید این حملات بر نقل و انتقالات

به وقوع این مشکل اظهار نارضایتی کرده اند. وب سایت این بانک هم اکنون به حالت عادی بازگشته است.

حدودا در ۵ ژانویه نیز مشکل مشابهی برای لاگین به وب سایت این بانک به وجود آمد که علت آن یک نقص فنی و نه حملات هکری اعلام شد.

مالی تاثیر و گذاشته های سپرده های مشتریان در امنیت کامل است. وی افزود: تلاش ها برای بازگرداندن خدمات HSBC به حالت عادی در جریان است و ما به علت اختلالی که به علت واقعه مذکور رخ داده است، عذرخواهی می کنیم. در عین حال بسیاری از مشتریان این بانک انگلیسی با هجوم به شبکه های اجتماعی نسبت

رفع حفره امنیتی خطرناک فلش توسط ادوب

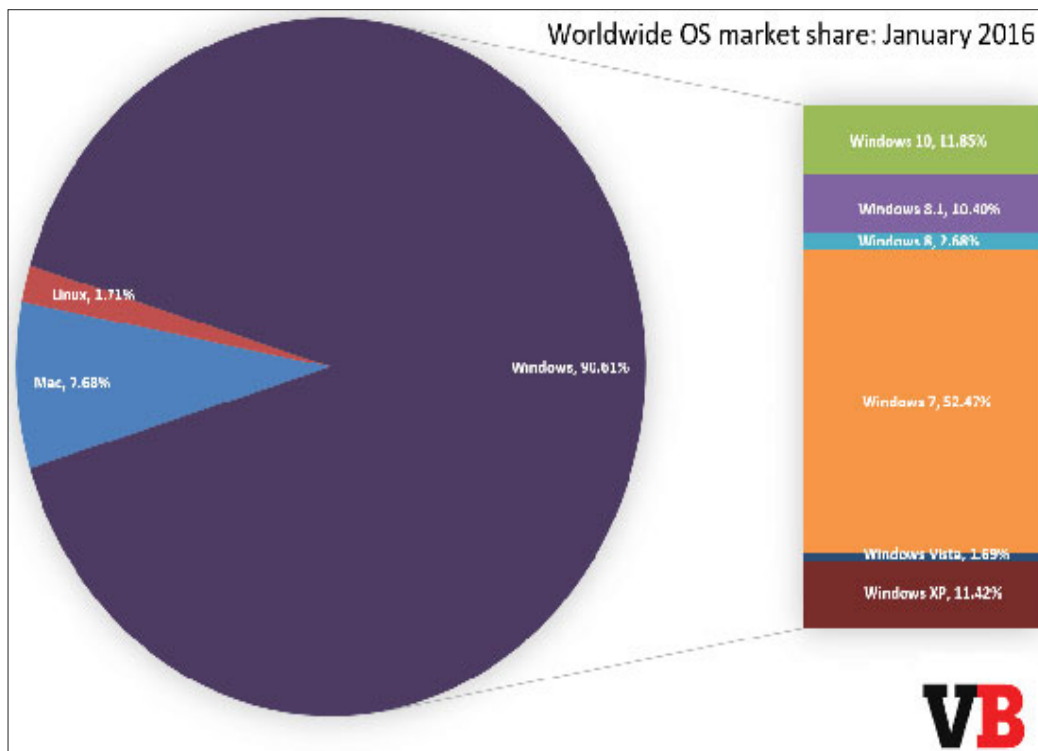
شرکت ادوب از تمامی کاربران برنامه فلش در رایانه های شخصی و گوشی های همراه خواسته تا هر چه سریعتر وصله به روزرسان جدید را بارگذاری و نصب کنند.

شرکت ادوب اذعان کرده که سوءاستفاده از یکی از این آسیب پذیری ها به طور محدود و هدفمند در حال انجام است. البته این شرکت جزئیات بیشتری را در این زمینه ارائه نکرده است. نرم افزار فلش در ماه جولای هم پس از شناسایی آسیب پذیری خطرناک دیگری به روز شده بود.

از آن زمان به بعد فلش در برخی مرورگرهای اینترنتی مانند فایرفاکس به طور کامل بلوکه شد تا نسخه باثبات تری از آن عرضه شود. برخی سایت ها مانند فیس بوک، ویمنو، نتفلیکس، یوتیوب و توییچ هم دست به اقدامات مشابهی زده و از جمله به HTML5 مهاجرت کردند.

<https://telegram.me/learningtv>

ویندوز ۱۰ از ویندوز ۸.۱ و XP جلوزه



چند ماهی از عرضه‌ی ویندوز ۱۰ می‌گذرد و این نسخه از سیستم‌عامل مایکروسافت، توانسته است بیش از ده درصد از سهم کاربران ویندوز را به خود اختصاص دهد؛ یعنی در حال حاضر، تعداد کاربرانی که از ویندوز ۱۰ استفاده می‌کنند، از تعداد کاربران ویندوز ۸، ۸.۱ و ویندوز XP بیشتر است.

با توجه به رایگان بودن جدیدترین سیستم عامل مایکروسافت، این سیستم عامل تنها در چهار هفته‌ی اول عرضه‌اش روی ۷۵ میلیون کامپیوتر نصب شد. این تعداد نصب پس از ده هفته به ۱۱۰ میلیون عدد رسید. در پایان ماه گذشته، ویندوز ۱۰ روی ۲۰۰ میلیون کامپیوتر نصب بود. با این حال، اهداف مایکروسافت حتی از این مقدار هم بسیار بیشتر است. این شرکت می‌خواهد تا دو سال آینده، ویندوز ۱۰ را روی بیشتر از یک میلیارد کامپیوتر ببیند. ویندوز ۱۰ در پایان ماه دسامبر،

ویندوز ۷ و ۸ بفرستد. در نتیجه احتمالاً ویندوز ۱۰ باز هم رشد خواهد کرد. می‌توانید در ادامه، نمودار سهم سیستم‌های عامل را ببینید.

جدید، ویندوز ۱۰ هر ماه حدود یک درصد به سهم خود افزوده است. مایکروسافت می‌خواهد تا چند ماه دیگر پیغام بروزرسانی به ویندوز ۱۰ را به تمام دارندگان

۹.۹۶ درصد از سهم ویندوزها را به خود اختصاص داده بود. با افزایش تعداد نصب این ویندوز، این درصد به ۱۱.۸۵ رسیده است. به غیر از ماه ابتدایی عرضه‌ی این ویندوز

باشگاه خبرنگاران جوان

کاربران اینترنت در ایران ۱۸۷ برابر شد

۲۰۱۵ حدود ۱۲۳ میلیون گزارش شده و مجموع کاربران اینترنت دنیا روی عدد سه میلیارد و ۳۶۶ میلیون ایستاده است. آمار مربوط به بخش خاورمیانه نشان می‌دهد ایران از منظر تعداد کاربران اینترنت رتبه نخست را با رقمی بالغ بر ۴۶ میلیون دارد و بعد از آن عربستان سعودی با ۱۸ میلیون کاربر اینترنت است. عراق، امارت متحده عربی و سوریه نیز هر کدام به ترتیب با حدود ۱۱، ۹ و ۶ میلیون کاربر اینترنت، در رده‌های سوم تا پنجم قرار گرفته‌اند. در این گزارش جمعیت ایران ۸۱ میلیون و ۸۲۴ هزار و ۲۷۰ نفر در نظر گرفته شده که با ۴۶ میلیون و ۸۰۰ هزار نفر کاربر اینترنت، ضریب نفوذ ۵۷.۲ درصدی دارد. ایران همچنین ۳۸ درصد از تعداد کل کاربران اینترنت در خاورمیانه را تا این تاریخ داشته است.

پایگاه بررسی جهانی وضعیت اینترنت اخیراً آمار مربوط به ضریب نفوذ و تعداد مشترکان کشورهای جهان را منتشر کرده است که بر این اساس آسیا با در اختیار داشتن ۴۸.۲ درصد از کل کاربران اینترنتی دنیا مقام نخست را در میان قاره‌ها کسب کرده است. اروپا با ۱۸ درصد و آمریکای لاتین هم با ۱۰.۲ درصد از کل کاربران دنیا در رده‌های بعدی ایستاده‌اند؛ خاورمیانه هم با در اختیار داشتن ۳.۷ درصد از کاربران اینترنت دنیا بعد از آفریقا و آمریکای شمالی جای داده شده است. براساس گزارش این مرکز، آسیا یک میلیارد و ۶۲۲ میلیون کاربر اینترنت دارد و از این جهت در صدر جدول قرار گرفته است و بعد از آن اروپا با ۶۰۴ میلیون مشترک اینترنت قرار دارد. تعداد کاربران اینترنت خاورمیانه تا نوامبر

یکی از مدیران ارشد فیسبوک دستگیر شد

واتس آپ که برنامه‌ای برای چت آنلاین است در اختیار فیس بوک است. در حال حاضر پلیس برزیل بر اساس حکم دادگاه خواستار دسترسی به برخی اطلاعات کاربرانی بوده که مشغول قاچاق مواد مخدر هستند، اما شخص دوم شرکت فیسبوک این درخواست را برای چندمین بار رد کرده است که این امر منجر به دستگیری وی شد. گفتنی است؛ فرد دستگیر شده که دیه گو زوران نام دارد دارای ملیت آرژانتینی است و بنا به حکم دادگاهی در سائو پائولو روانه زندان شد.



اینترنت اشیاء

اینترنت اشیاء (Internet Of Things)

که بر بستر اینترنت محتوا ایجاد یا منتقل می کردند اما در آینده نزدیک این اشیاء هستند که خود مستقلا بر بستر اینترنت محتوا تولید و منتقل می کنند.

قطعا اینترنت اشیاء همانطور که باعث تحول در صنعت IT خواهد شد، یک تحول جدید و جدی در دنیای اقتصاد هم ایجاد خواهد کرد. بر اساس پژوهشی توسط موسسه گاتر، شرکت های ارائه کننده محصولات و کاربرهای اینترنت اشیاء، تا سال ۲۰۲۰ بیش از ۳۰۹ میلیارد دلار درآمد خواهند داشت، و بیشتر این درآمد در بخش خدمات آن خواهد بود. این موسسه همچنین تخمین می زند که تا سال ۲۰۲۰، اینترنت اشیاء، بیش از ۲۶ میلیارد دستگاه را دربر خواهد گرفت.

همه این دستگاهها، بر اساس پیش بینی شرکت سیسکو، تا سال ۲۰۱۸ بیشتر اینترنت را به خود اختصاص خواهد داد. این پیش بینی، بسیار مهم و چشمگیر است، یعنی در کمتر از ۳ سال، ماشین ها و دستگاه ها، بیشتر از انسان ها، بر روی اینترنت با هم در تعامل خواهند بود!

اگر کمی بزرگتر در نظر بگیریم آینده شهرها به سمت شهرهای هوشمند در حال حرکت هست و در نهایت دنیای هوشمند. مثال دیگری در امر پزشکی در نظر بگیرید که با یک حسگر (مثلا دستبند هوشمند) علائم حیاتی بیمار مثل ضربان قلب، فشار خون، میزان تنفس، دمای بدن و... لحظه به لحظه برای پزشک ارسال شود.

همه ی این دستگاههای هوشمند نیاز به ارتباطاتی دارند که بهترین بستر ارتباطی امروزه اینترنت هست که یک شبکه جهانی هست و این ارتباط دستگاه های هوشمند خود مستلزم ذخیره سازی حجم انبوهی از داده ها هست. امروزه مبحث رایانش ابری برای اطلاعات با حجم بالا (یا اصطلاحا Big data) بر روی بستر اینترنت توسط شرکت های بزرگ و دانش بنیان مثل گوگل، مایکروسافت، اپل، آمازون و... فراهم شده است.

اولین ایده اینترنت اشیاء (Internet of Things) توسط کوین اشتاین در سال ۱۹۹۹ داده شد. این مفهوم دنیا را متحول خواهد ساخت. تا کنون این انسان ها بودند

روز به روز اطراف ما را دستگاههایی هوشمند احاطه کرده است. شاید چندین دهه ی پیش صحبت از تلویزیون کنترلی بسیار تعجب آور بود. پدیده ای که امروز بیش از پیش معمولی محسوب می شود. اما همین خود یک مثال ساده از ورود دستگاه های هوشمند به زندگی ما هست.

مثال های زیادی در اطراف ما وجود دارد که می توان به یخچال هوشمند، تلویزیون هوشمند، اجاق گاز هوشمند اشاره کرد. یخچالی را در نظر بگیرید که به عنوان مثال به شما در مورد انقضای مواد خوراکی داخلش اطلاعاتی می دهد. یا مثال دیگری بزنیم که با ورود شما به منزل دمای اتاق به صورت هوشمند به اندازه مورد نظر تنظیم شود و همزمان موسیقی مورد علاقه تان در فضای خانه پخش شود و سیستم نور منزل به صورت هوشمند برای مطالعه، خواب و تماشای تلویزیون تنظیم شود یا در نظر بگیرید که یک سیستم هوشمند وجود داشته باشد که بلافاصله نشت آب از سیستم آبرسانی منزل شما را اطلاع دهد. همه ی اینها مثال هایی از خانه هوشمند بود

یک چهارم سازمان های جهان مجهز به اینترنت اشیاء



اعلام کردند که از اینترنت اشیاء هیچ تاثیری نمی پذیرند. ن دسته از سازمان هایی که هم اکنون اینترنت اشیاء را در اختیار گرفته اند، بیش از دیگر سازمان ها به تاثیرپذیری از این نوع فرآیند امیدوار هستند. در این بررسی مشخص شد در ۶۴ درصد موارد سازمان ها پیش بینی کرده اند که

۵۵ درصد سازمان ها پیش بینی کرده اند که اینترنت اشیاء طی ۵ سال آینده می تواند تاثیرات قابل ملاحظه ای را روی آنها برجا بگذارد. نتایج حاصل از یک مطالعه جدید نشان داد از هر چهار سازمان یک مرکز اعلام کرده است که هم اکنون اینترنت اشیاء تا اندازه ای با فرآیندهای داخلی آنها درگیر است. این بررسی را مرکز تحقیقات فناوری TEKsystems روی ۲۰۰ مدیر ارشد سازمانی انجام داد و در پایان مشخص شد ۲۲ درصد کسب و کارها به این نتیجه رسیده اند که در پیشبرد اهداف آنها اینترنت اشیاء تاثیرگذار بوده است.

بخش اعظم سازمان ها معادل ۵۵ درصد آنها پیش بینی کرده اند که اینترنت اشیاء طی ۵ سال آینده می تواند تاثیرات قابل ملاحظه ای را روی آنها برجا بگذارد. تنها دو درصد سازمان ها

نوآوری ها، ۵۲ درصد بر بهبود فرآیندهای کاری و سیستم های داخلی، و ۵۰ درصد بر افزایش درآمدها به واسطه استفاده از خدمات و محصولات جدید تاکید داشتند.

نخستین پلتفرم «اینترنت اشیاء» در کشور راه اندازی شد

نام دانشگاه علم و صنعت به عنوان پنجمین دانشگاه دنیا که اینترنت اشیا را راه اندازی کرد ثبت شد

یا IOT فناوری مدرنی است که در آن برای هر موجودی اعم از انسان، حیوان یا اشیاء، قابلیت ارسال داده از طریق شبکه های ارتباطی (اینترنت یا اینترنت) فراهم می شود و جهانی را توصیف می کند که در آن هر چیزی از جمله اشیای بی جان، برای خود هویت دیجیتال دارند و به رایانه ها اجازه می دهند آنها را ساماندهی و مدیریت کنند. مانی کردجی، مدیر پروژه اینترنت اشیا شرکت نگاره گلستان است.

شبکه های اینترنت و اینترنت به هم متصل و قابلیت فرمانپذیری اشیاء از طریق شبکه های مخابراتی برقرار می شود. این تکنولوژی پس از بومی سازی وارد ایران شده و اکنون به محصول ایرانی تبدیل شده است. اینترنت اشیا در کشورهای پیشرفته دارای استاندارد جهانی است و سعی شده در این بسته نرم افزاری این استاندارد رعایت شود. همچنین این پلتفرم با شبکه مخابرات کشور کاملاً مطابقت دارد. «اینترنت اشیا» (Internet of Things)

نخستین پلتفرم آموزشی و پژوهشی «اینترنت اشیا» در دانشگاه علم و صنعت در دهه فجر امسال راه اندازی شد. این دانشگاه با راه اندازی این فناوری، نام خود را به عنوان پنجمین دانشگاه دنیا که «اینترنت اشیا» را تدریس و پژوهش می کند، ثبت کرد. در حال حاضر ایران به عنوان بیستمین کشور از این فناوری استفاده می کند که این یک تکنولوژی پیشرفته و مدرن است. با استفاده از این فناوری تمام اشیاء از طریق

خبرگزاری فارس

ایجاد استاندارد اینترنت اشیا به رهبری مایکروسافت

کارشناسان معتقدند یکی از موانع اصلی بر سر راه گسترش اینترنت اشیا رقابت میان شرکت های تجاری و پروتکل های بسته آنها و استانداردهای باز مورد نیاز اینترنت اشیا است. آنها تداوم وضعیت فعلی را ناممکن دانسته و خواستار تغییر آن هستند. پیش از این در سال ۲۰۱۴ هم گروه دیگری با هدف مشابه به نام کنسرسیوم Open (Interconnect Consortium) OIC شکل گرفت، اما عدم استقبال گسترده شرکت های تجاری از آن باعث شد چندان در تحقق اهدافش موفق نباشد. بنابراین می توان OCF را شکل سازمان یافته و جدیدتری از OIC دانست.

مایکروسافت رهبری گروهی از غول های فناوری برای تشکیل گروه استانداردهای اینترنت اشیا را بر عهده گرفته است. این گروه که بنیاد ارتباط آزاد یا The Open Connectivity Foundation (OCF) نام دارد، استانداردهای تعاملی برای میلیارد ها ابزار قابل اتصال به اینترنت اشیا را تعریف خواهد کرد. با توجه به همه گیر شدن اینترنت اشیا تا دو سال آینده شکل گیری این گروه امری بود که کارشناسان از مدتی قبل در انتظارش بودند. از جمله دیگر اعضای این گروه می توان به Electrolux، General Electric، Qualcomm، Samsung، ARRIS و CableLabs اشاره کرد.

سامانه ابری اختصاصی بوش برای اینترنت اشیا

شرکت بوش به رقابت های اینترنت اشیا وارد شده است و برای جداسازی خود از سایر قبای این میدان، اقدام به طراحی و ساخت یک سامانه ابری محور برای مدیریت داده ها اینترنت اشیا خواهد کرد. اینترنت اشیا در سال ۲۰۱۶ میلادی بیش از هر زمان دیگری جدی گرفته شده است و به نظر می رسد که به زودی شاهد جهش هایی چشمگیر در این سیستم ها خواهیم بود. بر اساس گزارش های منتشر شده به نظر می رسد که شرکت بوش قصد دارد تا سیستمی را طراحی کند که خدمات اینترنت اشیا این شرکت را در سطحی متفاوت با سایر رقبا قرار خواهد داد.

این سیستم شامل طراحی یک شبکه ابری ویژه است که به صورت اختصاصی در اختیار پروژه اینترنت اشیا این شرکت قرار خواهد داشت. به این ترتیب تمامی اعضای متصل به شبکه که توسط بوش طراحی شده باشند، با این شبکه ارتباط برقرار خواهند کرد که این امر امنیت و سرعت بسیار بالایی را برای این سیستم ها به همراه خواهد داشت. این شرکت ابزار امیدواری کرده است که این سیستم را در سال ۲۰۲۰ میلادی به مرحله اجرا در آورده و پروژه اشیا متصل به شبکه خود را به بازار مصرف عرضه نماید.







دنیای بازی سازی

تقریباً ۹۰ نفر مشغول ساخت ۲ Titanfall هستند

وی همچنین افزود که شرکت Respawn Entertainment ، به منظور تبدیل شدن به یک استودیو با دو تیم مختلف، قصد دارد کارکنان بیشتری را جذب کند. لازم به ذکر است که عنوان Titanfall ۲ در آینده برای پلتفرم های PS4 / PC / Xbox One عرضه می گردد. منبع: پردیس گیم

به مراتب بیشتر از سازندگان نسخه ی اول آن می باشد. وی در این مورد توضیح داد: "ما برای ساخت نسخه ی اول بازی Titanfall حدود ۷۰ توسعه دهنده داشتیم درحالی که هم اکنون، تقریباً ۹۰ توسعه دهنده، بر روی دنبالی آن (Titanfall ۲) مشغول به کار هستند. ما انتظار داریم که تیم جدیدمان به اندازه ی مشابه (۹۰ کارمند) رشد کند."

همانطور که می دانید، بازی Titanfall ۲ برای کنسول های نسل هشت و رایانه های شخصی در دست ساخت است و به تازگی، اطلاعات جدیدی پیرامون روند توسعه ی آن دریافت کرده ایم. بنا به گفته خانم "کریستین کریستوفر" (Kristin Christopher)، مدیر بخش منابع انسانی شرکت Respawn Entertainment ، تعداد توسعه دهندگان بازی Titanfall ۲

مصوبه شورای عالی فضای مجازی ابلاغ شد

سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای

۴. توسعه برنامه های پژوهشی، رصد و آینده نگری؛

۵. حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار؛

۶. کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی های رایانه ای داخلی و ایجاد فرصت های جدید شغلی.

ماده ۲: نگاشت نهادی

ماده ۳: سایر اقدامات

۱. کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت نمایند.

۲. سازمان صدا و سیما، ج.ا. و شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تخفیفات مؤثر برای تبلیغات بازی های رایانه ای ایرانی اقدام نمایند.

برنامه ملی بازی های رایانه ای را به شرح زیر تصویب نمود:

ماده ۱: سیاست ها

۱. اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ سازی عمومی و جریان سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی؛

۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای؛

۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی های رایانه ای و تأمین تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه گذاری داخلی و فعالیتهای مشترک بین المللی؛

دبیرخانه شورای عالی فضای مجازی در نامه ای به جاسبی رئیس هیأت مدیره و مدیرعامل روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران نوشت: در اجرای تبصره ماده ۱۱ آیین نامه داخلی شورای عالی فضای مجازی، مصوبه جلسه بیست و ششم مورخ ۱۳۹۴/۹/۲۵ شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» به شرح پیوست برای درج در روزنامه رسمی ارسال می شود. خواهشمند است دستور فرمایید اقدام لازم معمول و سه نسخه از اصل روزنامه را به این مرکز ارسال نمایند.

مشاور رئیس و مدیرکل حوزه ریاست و امور راهبری دبیرخانه شورا - مسعود همدانلو
مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع: سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای (مطابق با بند هفتم حکم دوره دوم شورا)
شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۱۳۹۴/۹/۲۵ سیاست های حاکم بر

<https://telegram.me/learningtv>

آمازون برای طراحی بازی‌های ویدیویی موتور طراحی کرد

را می‌توان برای طراحی بازی‌های تیراندازی اول شخص و ... به خوبی مورد استفاده قرار داد. موتور یاد شده که فعلا در مرحله آزمایشی است را می‌توان با خدمات تحت وب آمازون یکپارچه کرد تا از این طریق بازی‌های آنلاین طراحی نمود.

Xbox One و Playstation 4 قابل استفاده است. موتور یاد شده مبتنی بر موتور CryEngine شرکت CryTek است که برای طراحی بازی‌هایی همچون Crysis، Far Cry و Evolve مورد استفاده بوده است. توسعه دهندگان می‌گویند این موتور

این اقدام آمازون حرکتی نامتعارف محسوب می‌شود، زیرا آمازون بیشتر به عنوان یک توزیع کننده محصول و خدمات در فضای آنلاین شناخته می‌شود. موتور بازی سه بعدی یاد شده برای طراحی بازی‌های سه بعدی باکیفیت برای رایانه‌های شخصی،

منبع: پردیس گیم

تعداد گیم‌های موبایلی چین از جمعیت آمریکا بیش‌تر است



درصد و برای بازی‌های تحت مرورگر ۱۲ درصد است. با این حساب پیش‌بینی می‌شود که بازار بازی‌های موبایلی در این کشور به‌زودی بزرگ‌تر از بازی‌های رایانه‌های شخصی خواهد شد.

تحت مرورگر نزدیک به ۳۰۵ میلیون نفر اعلام شده و تعداد کسانی که با رایانه‌ها شخصی بازی می‌کنند قریب به ۱۳۴ میلیون نفر است. گردش مالی در نیمه اول سال ۲۰۱۵ بدین صورت است که گیم‌های چینی ۳،۲ میلیارد دلار برای بازی‌های موبایلی، ۴،۳ میلیارد دلار خرج بازی‌های رایانه‌های شخصی و ۱،۶ میلیارد دلار خرج بازی‌های تحت مرورگر کرده‌اند. این در حالی است که بازی‌های موبایلی رشد چشم‌گیری نسبت به دیگر پلتفرم‌ها دارد و سالانه ۶۷ درصد رشد می‌کند در حالی که این رشد برای بازی‌های رایانه شخصی تنها ۴،۵

گزارش جدیدی از وضعیت صنعت بازی‌های ویدئویی در کشور چین منتشر شده که نشان می‌دهد بازار این صنعت در چین فوق‌العاده عظیم است. به‌نحوی که تنها جمعیت گیم‌های موبایلی این کشور از کل جمعیت ایالات متحده آمریکا بیش‌تر است.

در این گزارش اعلام شده، در نیمه اول سال ۲۰۱۵ تعداد گیم‌های موبایلی چین معادل ۳۶۶ میلیون نفر است. این تعداد گیم‌ها از جمعیت ایالات متحده آمریکا و کانادا روی یک‌دیگر نیز بیش‌تر است. در این گزارش تعداد گیم‌های بازی‌های آنلاین

منبع: خبرگزاری فارس

نسخه واقعیت مجازی بازی GTA هم از راه رسید



برخی بیم دارند که با سازگاری آن با هدست‌های واقعیت مجازی تاثیر خشونت این بازی به خصوص بر روی جوانان و نوجوانان افزایش یابد. برخی افراد هم که تجربه اجرای این نسخه از بازی را داشته‌اند آن را ترسناک توصیف کرده و می‌گویند با کشتن دیگران و خونریزی که به راه انداخته‌اند احساس گناه کرده‌اند. حال مشخص نیست با این اظهارنظرهای منفی بازی مذکور با همین وضعیت روانه بازار می‌شود یا تغییراتی در نسخه واقعیت مجازی آن به وجود می‌آید.

در طول دو دهه اخیر نسخه‌های متنوعی از بازی مذکور روانه بازار شده است که محور اصلی همه آنها اجرای مأموریت‌های خلافکارانه و دریافت پاداش در اماکن شهری است. معمولا برای کاربر در این زمینه هیچ حد و مرزی هم در نظر گرفته نمی‌شود و وی مجاز است از هر روشی برای انجام فعالیت‌های خرابکارانه خود بهره بگیرد.

در نسخه سازگار با واقعیت مجازی Grand Theft Auto V. کاربر خود را کاملا در محیط بازی حس می‌کند و می‌تواند با تهدید اسلحه به ترساندن دیگران، تعقیب آنها و سرقت خودروهایشان بپردازد و حتی افراد را بکشد. این بازی پیش از این هم به علت خشونت زیاد مورد انتقادهای گسترده بود و

یک بازی نمای کنار (side-scrolling) در موتور یونیتی



این بازی، کاراکتر اصلی شما که همان بروسلی می باشد مراحل را طی می نماید.

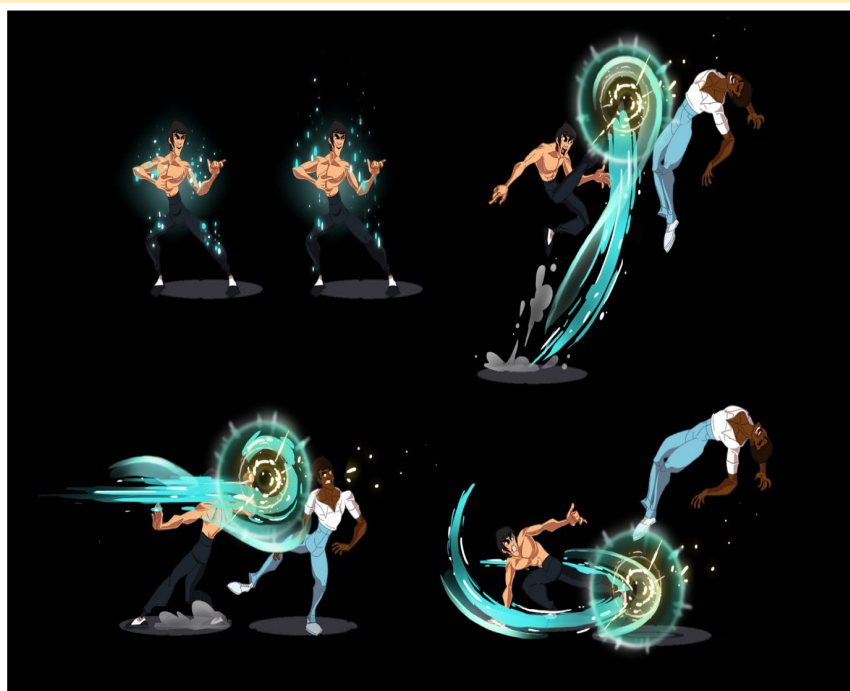
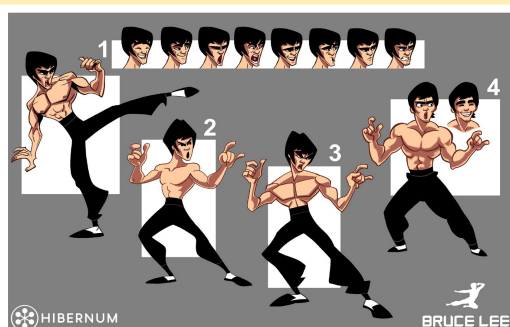
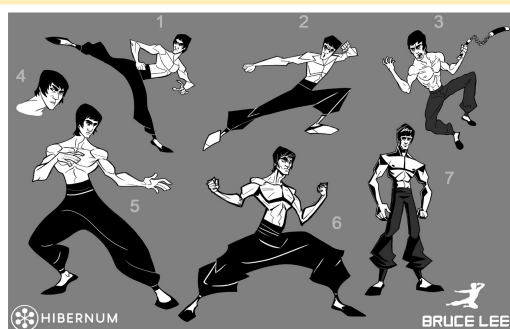
در این بازی طراحی دو بعدی، کدنویسی و ... همه و همه دست به دست هم داده اند تا بار دیگر موتور بازی سازی یونیتی در این زمینه بازی ای جالب و هیجان انگیز طراحی نماید.

این بازی کاری از شرکت HIBERNUM می باشد.

راهی برای انتقال سرعت، سبک و حرکات افسانه ای هنرمندان رزمی کار در گوشی های تلفن همراه:

بازی بروسلی، بازی ای که در نوامبر سال ۲۰۱۴ توسط موتور بازی سازی یونیتی طراحی شد و هم اکنون خبر انتشار آن در سایت یونیتی و در بخش بازی های ساخته شده توسط یونیتی قرار گرفته است.

بازی بروسلی یک بازی نمای کنار (side-scrolling) می باشد. در



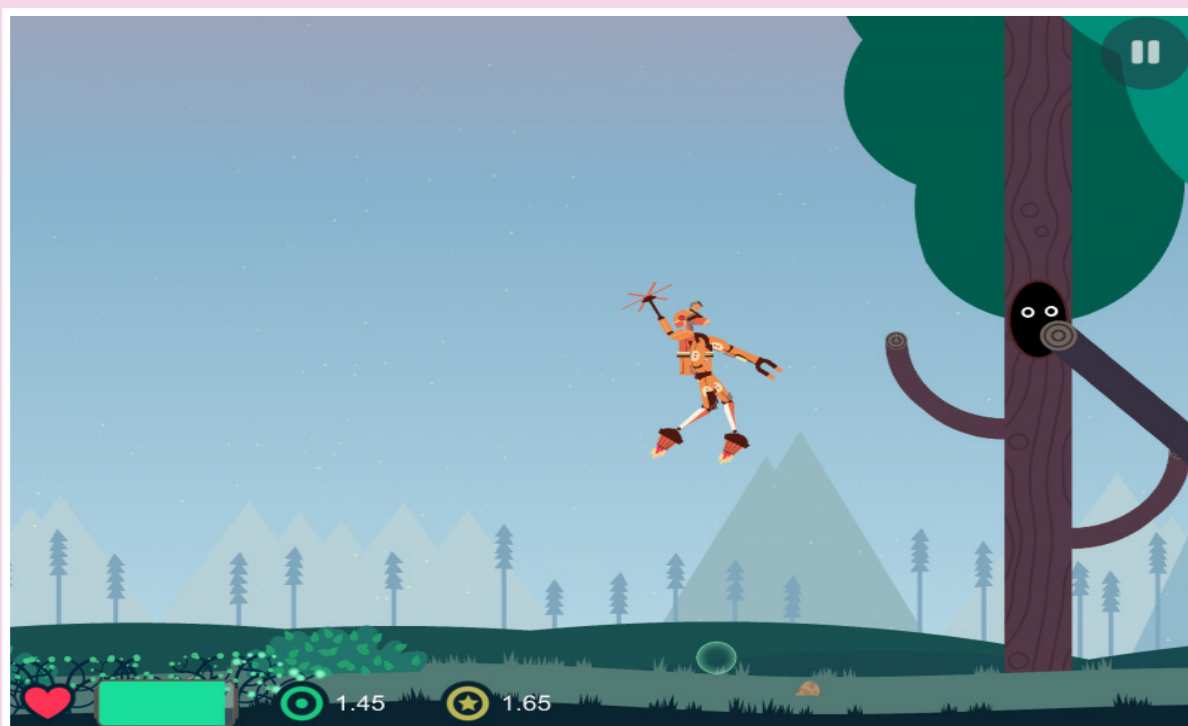
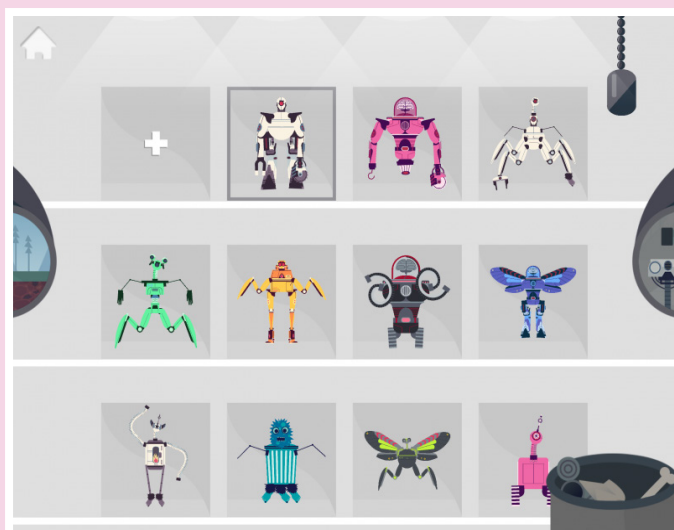
در ماه گذشته ی میلادی، خبر انتشار نسخه ی جدید یونیتی یعنی نسخه ی ۵,۳,۲ هم از این سایت منتشر شد و شما هم اکنون می توانید با مراجعه به این سایت اقدام به دانلود این نسخه از موتور بازی سازی یونیتی نمایید.

در ماه فوریه نیز خبر انتشار یونیتی ۵,۳,۳ خبری بود که از وبگاه شرکت یونیتی منتشر شد و بر این نکته که یونیتی یک موتور در حال پیشرفت (با سرعت بالا) هست صحه گذاشت.

راب بلک وود (Rob Blackwood)، رهبر گروه و مهندس iOS، جسی ستلر (Jessie Sattler)، طراح تولید، به راحتی با هم تعامل داشتند و توانستند از امکانات یونیتی جهت طراحی بازی به صورت گروهی بهره ببرند. کامرون اروگان (Cameron Erdogan)، دانشجوی iOS، نیز جهت آماده سازی اپلیکیشن تحت tvOS با گروه هماهنگ شد. هر اپلیکیشنی که شرکت TonyBop طراحی می کند آموزشی برای طراحی و گسترش اپلیکیشن های دیگر می شود. در زیر می توانید تصاویری از این اپلیکیشن را مشاهده نمایید:

بازی کارخانه ی ربات در سال ۲۰۱۵ بازی سال iPad بود. این اپلیکیشن ششمین اپلیکیشن از بین ۸ اپلیکیشنی بود که استودیو شروع به ساخت آن کرد و اولین اپلیکیشن از سری اپلیکیشن های "ساختن خلاقانه" برای کودکان بود. چون اولین اپلیکیشن در این سری بود، این بازی توسط موتور بازی سازی یونیتی طراحی شد. علاوه بر این، این اپلیکیشن به عنوان نخستین اپلیکیشن شرکت TonyBop برای Apple TV می باشد.

جا به جایی به موتور یونیتی باعث شد که در طراحی این بازی سرعت و راحتی بیشتری در بین طراحان این بازی وجود آید.



بازیهای رایانه ای که به فیلم تبدیل خواهند شد



بازی بسیار خشن کین و لینچ (Kane & Lynch)



آخرین بازمانده از ما (The Last of Us)

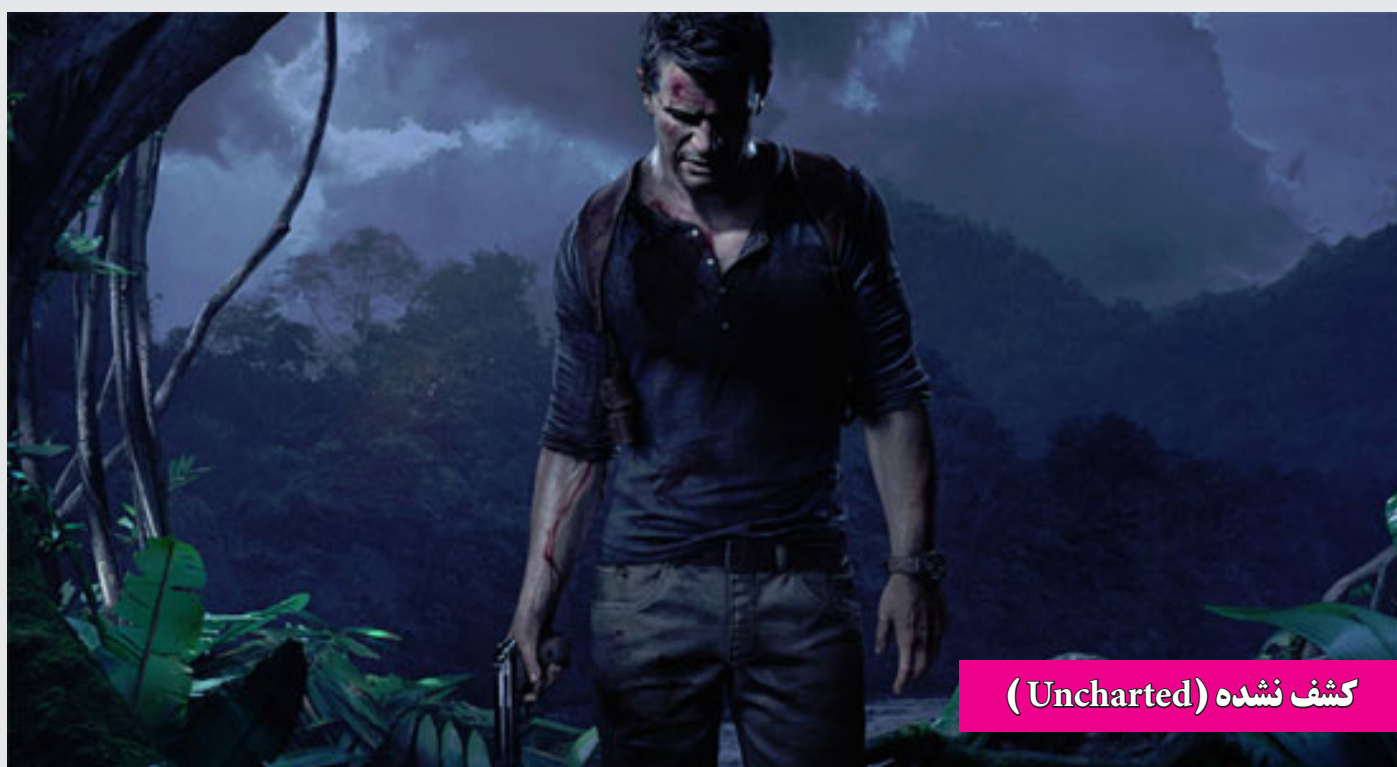


ماینکرفت (Minecraft)



مهاجم مقبره (Tomb Raider)

بازیهای رایانه ای که به فیلم تبدیل خواهند شد



محصولات بازی سازی تولید شده در لرنینگ تی وی

فهرست مطالب

- جلسه ۱: پیاده سازی اسلحه
- جلسه ۲: ساخت کلاس بلوپرنت اسلحه
- جلسه ۳: ساخت تابع تیراندازی (بخش اول)
- جلسه ۴: ساخت تابع تیراندازی (بخش دوم)
- جلسه ۵: اصلاح یک مشکل در نشانه گیری
- جلسه ۶: انواع آسیب رسانی ها
- جلسه ۷: ساخت آبجکت تخریب پذیر
- جلسه ۸: افکت های تیراندازی (بخش اول)
- جلسه ۹: افکت های تیراندازی (بخش دوم)
- جلسه ۱۰: ساخت تابع تعویض خشاب
- جلسه ۱۱: ساخت انیمیشن تعویض خشاب
- جلسه ۱۲: تغییر حالت های تیراندازی

<http://learningtv.ir/?p=12985>



فهرست مطالب

- جلسه ۱: آماده سازی پروژه و محیط بازی
- جلسه ۲: آماده سازی حرکات کاراکتر
- جلسه ۳: آماده سازی چرخش دوربین
- جلسه ۴: ساخت یک انیمیشن بلوپرنت
- جلسه ۵: ساخت انیمیشن راه رفتن کاراکتر
- جلسه ۶: محاسبه زاویه و سرعت حرکت کاراکتر
- جلسه ۷: حل مشکلات مربوط به راه رفتن کاراکتر
- جلسه ۸: آماده سازی حرکت زوم و نشانه گیری کاراکتر
- جلسه ۹: پیاده سازی انیمیشن نشانه گیری کاراکتر
- جلسه ۱۰: ساخت یک Aim Offset
- جلسه ۱۱: تکمیل انیمیشن ها و حرکات کاراکتر

<http://learningtv.ir/?p=12962>





TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



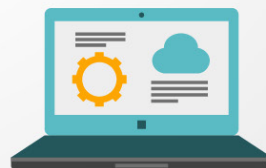
TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.

بهینه سازی صفحات سایت برای موتور های جستجو (سئو)



مهندس محسن طلاووسی
مدیر سئو روز



تأثیر CTR در رتبه بندی گوگل و خلیلی بر نرم افزار ها و نتیجه گیری های اشتباه مرتبط با CTR

بوده، و حالا، میزان Impression همیشه ۲۰۰۰ و همه این ۲۰۰۰ تا Impression تبدیل به کلیک میشن، و CTR برای یک سایت، همزمان با افزایش Impression همیشه، ۹۰ درصد، کاملاً مصنوعی و خیلی خیلی تابلو هست و طبیعی که اثری نداشته باشه!

با همه این توضیحات، پس چطور، نرخ کلیک، می تونه در رتبه بندی موثر باشه؟ جواب: به این شکل که CTR خیلی طبیعی و متناسب با Impression ، زیاد بشه، و در عین حال در کنار فاکتور های دیگه باشه.

درباره نرخ متناسب CTR نسبت به Impression ، باید بگم، که تو هر موضوعی، همیشه کلیک، فاصله زیادی با میزان دیده شدن یا همون Impression داره. برای مثال، کلمه کلیدی "تور مسافرتی" اگر ۵۰۰۰ بار در ماه جستجو بشه، سرجمع کلیک ها روی سایت هایی که با این کلمه در نتایج گوگل هستند، ممکنه به ۵۰۰۰ نرسه و حداکثر میزان CTR تک تک سایت های حاضر در نتایج هم، تا یک سقفی و بسته به رتبهشون زیاد میشه. مثلاً هیچ وقت سایتی که رتبه آخر صفحه اول رو داره، هر چقدر هم مشهور باشه، ۷۰ درصد کلیک خورد نداره. اینجاست که با نرم افزار افزایش CTR ، تحلیل و نتیجه گیری می کنیم و کلاً به نتیجه اشتباه می رسیم که پس اصلاً CTR موثر نیست! در حالی که، CTR به شکلی که ما زیادش کردیم موثر نیست! نه این که کلاً موثر نباشه.

درباره اینکه گفتم، فاکتور CTR باید کنار بقیه فاکتور ها باشه، هم باید بگم که وقتی، نرخ کلیک بالا باشه، ولی نرخ دفع کاربر به دلایل مختلف مثل سرعت پایین سایت، بالا باشه، و یا CTR یک مدت بالا بره و بعدش به مقدار سابق برگرده یا کمتر بشه و همچنین با Impression همخوانی نداشته باشه و خیلی فاکتور های دیگه، در این حالت، الگوریتم گوگل و هر موتور جستجوی خنگی (!)، تصمیمی می گیره، که ازون افزایش CTR صرف نظر کنه و در رتبه بندی برای سایتی که نرخ کلیکش زیاد شده، تأثیر نده. ما هم به خاطر اینکه دید وسیعی نداشتیم و همه ابعاد رو در نظر نگرفتیم، نتیجه گیری های اشتباه می کنیم.

چند تا تأثیر در رتبه بندی گوگل نداره و عده ای هم، عقیده برعکسی پیدا کردند. اما داستان چیه؟ چرا نتیجه گیری ها همیشه متناقض هست؟ همونطور که در پست تناقض های سئو گفتم، داده های غلط و ناکافی منجر به نتیجه گیری های غلط و ناکافی میشه. و درباره CTR دقیقاً چه اتفاقی میفته که ما ازش خبر نداریم و نتیجه گیری های اشتباه می کنیم؟

فرض کنید برای سایت x.com و کلمه کلیدی "تور مسافرتی" با فرض رتبه فعلی ۸ صفحه اول گوگل، در ماه، سه هزار تا Impression هست و بصورت میانگین برای سایت هایی که در کلمه کلیدی "تور مسافرتی" در صفحه اول گوگل هستند، یک محدوده عددی، CTR وجود داره. مثلاً لینک یک، بین ۳۰ تا ۵۰ درصد. لینک دو بین ۲۰ تا ۴۰ درصد. و همینطور تا لینک ۱۰، مثلاً بین ۲ تا ۵ درصد.

حالا اگر شما از یک نرم افزار به طبیعی ترین شکل ممکن برای افزایش نرخ CTR صفحات سایتتون استفاده کنید، دقیقاً این اتفاق می افته: کلمه کلیدی "تور مسافرتی" که در طول یک سال گذشته، به صورت میانگین ماهانه، ۳۰۰۰ تا Impression داشته، ناگهان، بعد از یک سال، این کلمه کلیدی، فقط تو یک ماه، به شکل غیر عادی و ناگهانی زیاد میشه. پس تا اینجای کار، ما یک افزایش Impression ناگهانی غیر عادی داریم. اما فرض رو بر این می گیریم، که این افزایش ناگهانی Impression ، از نظر الگوریتمی غیر عادی نیست. چون ممکنه با یه تبلیغ تلویزیونی در ایران، میزان سرچ یک سری کلمات کلیدی بصورت ناگهانی زیاد یا کم بشه.

اتفاق بعدی که می افته، غیر عادی شدن CTR یک سایت نسبت به میزان Impression هست. سوتی ماجرا دقیقاً همینجاست. دقیقاً به اندازه ای که impression افزایش پیدا کرده، نرخ کلیک، هم دقیقاً به همون اندازه برای یک سایت (و حتی برای همه سایت ها) زیاد شده. و این چیزی که یه الگوریتم عقب مونده یه موتور جستجو، خیلی راحت می تونه بهش پی ببرد. چون همیشه CTR تا حدی نسبت به Impression رشد می کنه و وقتی میزان Impression یه کلمه کلیدی ۱۰۰۰ بوده و نرخ کلیکش برای سایت رتبه N، سی درصد

این روزها زیاد می بینم، که نرم افزار افزایش نرخ کلیک، به فروش گذاشته میشه و یه بحث تاریخی به نام تأثیر CTR ، دوباره بعد از چند سال، داره زیاد میشه. انگار زمان به عقب برگشته، و عقب گرد کردیم به چند سال پیش سئو و فاکتور های سئو! اما طبق معمول، قصد ندارم، بگم افزایش CTR فایده نداره و قصد هم ندارم بگم، فایده داره! بلکه یه چالش منطقی رو وسط میکشم. باز هم با من همراه باشید، تا تحلیل عمیق تر رو یاد بگیریم...

به صورت کلی و عامیانه، چند دسته تحلیل گر در سئو وجود داره:

- ۱- کسانی که تا یچیزی میشنون یا میخونن میرن انجام میدن.
- ۲- کسانی که با دید بسته، تحلیل می کنند و اکثر مواقع اشتباه می کنند و خودشون هم خبردار نیستند که اشتباه می کنند و در معمولاً در حوزه خودشون، انسان های مغروری هستند.
- ۳- کسانی که با دید باز، تحلیل می کنند، و بیشتر تحلیل هاشون درست از آب در میاد.

شما جزو کدام دسته هستید؟ اگر جزو دسته دوم باشید، به احتمال زیاد خودتون رو جزو دسته سوم می دونید!

حالا، با موضوع تأثیر CTR ، تحلیلمون رو عمیق تر می کنیم...

عده زیادی، فقط می دونند یا شنیدند که نرخ کلیک، در رتبه گوگل موثر هست. در همین بین، بعضی هاشون فکر می کنند، CTR خیلی مهم هست. و بعضی ها صرفاً به عنوان یکی از چند صد فاکتور تأثیر گذار بهش نگاه می کنند و بعضی ها هم مثل من (محسن) و آقای مهدی زاده، نرخ کلیک رو در کنار سایر فاکتور ها و به شرط و شروط های، موثر می دونند. هر چند همه فاکتور ها چنین هستند.

عده ای هم نرم افزار هایی تولید کردند، که با آی پی های مختلف، و مانند یک انسان (نه ربات، یعنی User Agent از نوع بشر)، با کلمه کلیدی مورد نظر، روی لینک سایت ما، کلیک می کنه، و در نتیجه CTR رو بالا می بره.

در نهایت، عده ای، با استفاده از این نرم افزار ها، هیچ جوابی نگرفتند، و به این نتیجه رسیدند که

لرنینگ تی وی از حامیان مالی نخستین گردهمایی بزرگ کارآفرینان اینترنتی مشهد



لرنینگ تی وی از حامیان مالی نخستین گردهمایی بزرگ کارآفرینان اینترنتی مشهد





<http://learningtv.ir/?p=12299>

دوره ی آموزشی Bootstrap

۱- پروژه محور

۲- زبان فارسی

۳- بیش از ۷ ساعت ویدئوی آموزشی

۴- زبانی شیوا و گویا

۵- قیمت مناسب



<http://learningtv.ir/?p=11929>



شامل ۳ فصل (۳۶ جلسه)

فصل ۱ - جلسه ۱ تا ۱۵

فصل ۲ - جلسه ۱۶ تا ۲۸

فصل ۳ - جلسه ۲۹ تا ۳۶

✓ زبان فارسی

✓ پروژه محور

✓ پر کاربرد و کمیاب

✓ بیش از ۶ ساعت آموزش تصویری



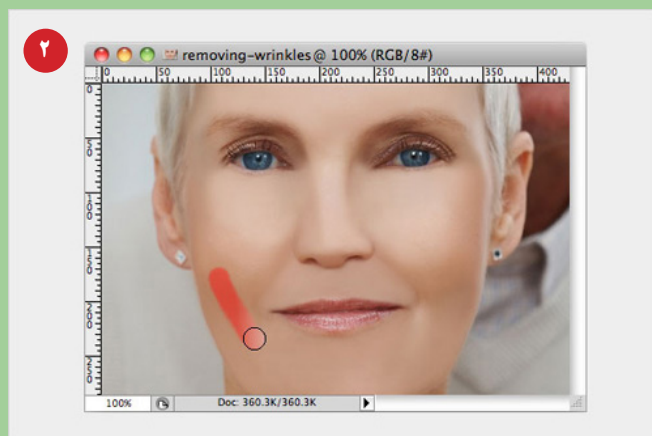
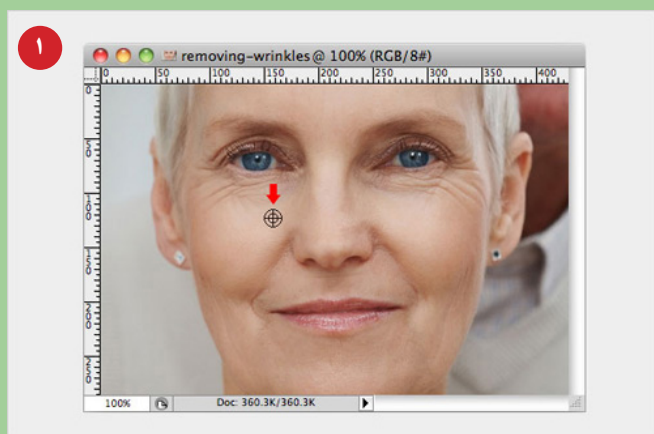


تکنیک های گرافیکی

حذف چین و چروک های صورت با فوتوشاپ

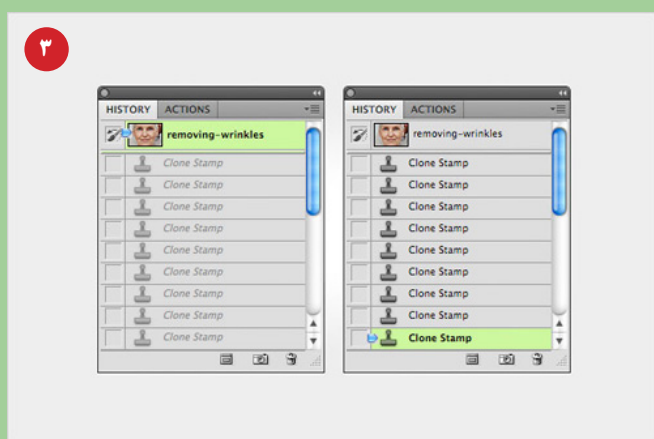
گام اول

ابزار Clone Stamp را انتخاب کنید و اندازه آن را به اندازه عنبیه چشم سوژه تنظیم کنید، Hardness را ۰٪ و Opacity را ۶۰٪ بگذارید. از نزدیکی بینی سوژه شروع کنید، با گرفتن دکمه Alt بر روی بالای گونه و پایین چروک های زیر چشم سوژه کلیک کنید تا از آن نمونه بگیرید، و بعد بر روی چروک های زیر چشم کلیک کنید و موس را روی آن بکشید. زیر چشم دیگر بروید و همین کار را در زیر آن چشم تکرار کنید. توجه کنید که این کار تاریکی زیر چشم را هم روشن می کند.



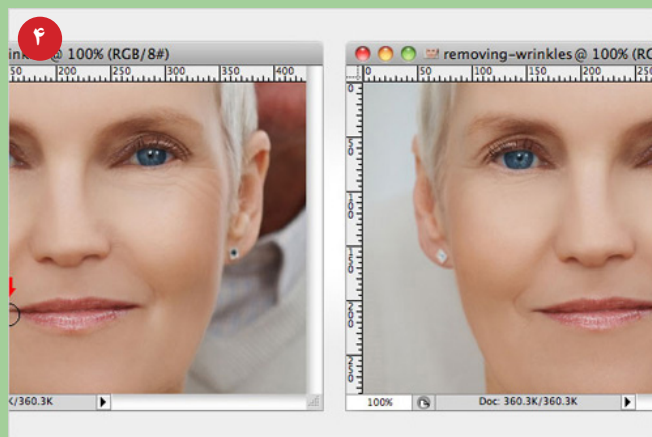
گام دوم

حالا با استفاده از همان ابزار Clone Stamp و با همان تنظیمات قبلی، بر روی هر قسمت دیگری که عیب کوچکی دارد بکشید و آن را از بین ببرید، و تا حد امکان سعی کنید رنگ و سایه های روی پوست را از بین نبرید.



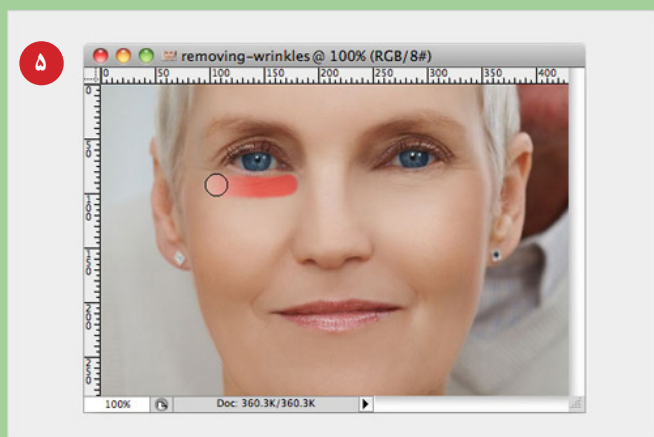
گام سوم

حالا وقت برگرداندن مقداری از چین و چروک های صورت برای اضافه کردن مقداری از بافت پوست است، Y ابزار History Brush را انتخاب کنید، Opacity آن را روی ۳۰٪، اندازه آن را ۸۰ و Hardness را ۰٪ بگذارید. اما قبل از هر چیز باید بدانیم از کجا شروع کردیم، بنابراین بر روی بالاترین گزینه پنجره History کلیک کنید، در صورتی که گزینه ای غیر از گزینه آخر در پنجره History انتخاب شده بود تغییری روی عکس ندهید چون با این کار تمام تغییراتی که بعد از گزینه انتخابی روی عکس انجام داده بودید از بین خواهد رفت!.



گام چهارم

با استفاده از ابزار History Brush، یک بار بر روی کل تصویر بکشید، سپس مقدار Opacity آن را روی ۲۰٪ و اندازه آن را روی ۲۰ بگذارید و روی قسمت هایی که می خواهید کمی از سایه و بافت پوست برگردد بکشید. باید گوشه دو چشم را بکشید، گوشه های لب، اطراف سوراخ های بینی و همچنین در قسمت پایین لب را یک یا دو بار بکشید. گاهی اوقات وقتی اندکی از سایه ها را بر می گردانیم، به همراه آن کمی از چین و چروک ها، جوش ها یا لکه های رنگی پوست هم نمایان می شوند. دوباره از ابزار Clone Stamp استفاده کنید و اندازه آن را به اندازه قسمتی که می خواهید روی آن بکشید تنظیم کنید، و با Hardness ۰٪ و Opacity ۳۰٪ رو آن قسمت بکشید.



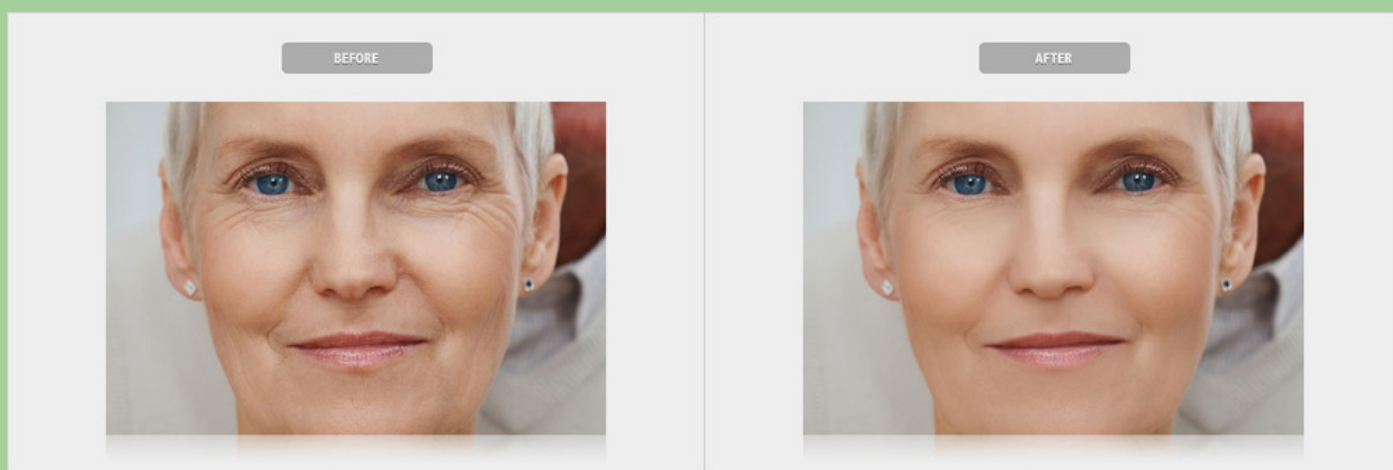
گام پنجم

برای برگرداندن اندکی از سایه های زیر چشم، با فشردن دکمه O ابزار Burn را انتخاب کنید و با تنظیم Exposure روی ۲۰٪، اندازه ۴۵ و Hardness ۰٪ یکبار در زیر هر دو چشم را بکشید.

گام ششم:

ابزار Clone Stamp را انتخاب کنید و اندازه آن را به اندازه قسمتی که می خواهید روی آن کار کنید تنظیم کنید، مقدار Hardness آن را ۰٪ و Opacity را روی ۳۰٪ بگذارید و مقداری از چین و چروک ها و قسمتهای نامتوازن روی لب را از بین ببرید، با استفاده از ابزار History Brush می توانید اشتباهاتی که در این قسمت انجام داده اید را از بین ببرید. در نهایت اگر به نظر رسید در عکستان زیاده روی شده است (که این طور به نظر خواهد رسید)، با استفاده از ابزار History Brush و تنظیم Opacity آن بین ۲۰ تا ۳۰ درصد، و اندازه آن به اندازه قسمتی که می خواهیم روی آن بکشید و Hardness ۰٪ روی صورت بکشید تا کمی از بافت پوست را برگردانید. در آخرین تنظیمات Opacity ابزار History Brush روی ۲۰٪ بوده است.

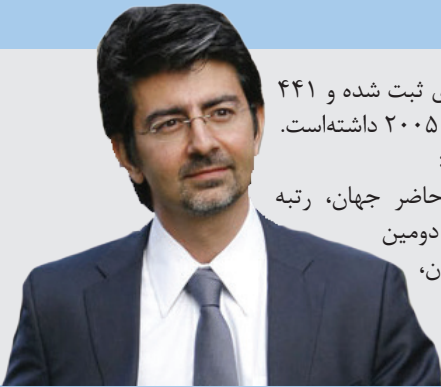
نتیجه ی نهایی (قبل و بعد از تغییرات):





آشنایی با برخی از مشاهیر ایرانی در حوزه
فناوری اطلاعات

پیر امیدیار موسس و رئیس شرکت ebay بنیانگذار تجارت الکترونیک در جهان



۶۰۰۰ کارمند ۴۶ میلیون مشتری ثبت شده و ۴۴۱ میلیون دلار سود خالص در سال ۲۰۰۵ داشته‌است.
جایگاه امیدیار در ثروتمندان:
 رتبه ۲۹ در لیست ثروتمندان حاضر جهان، رتبه ۱۹۸ ثروتمند تاریخ جهان، رتبه دومین ثروتمند زیر چهل سال در جهان، ثروتمندترین ایرانی در جهان

امیدیار در سال ۱۹۶۷ از پدری ایرانی و مادری ایرانی به نام الهه میرجلالی امیدیار در پاریس به دنیا آمد. ۶ ساله بود که با خانواده اش به مریلند آمریکا رفت. وی دانش آموخته دانشگاه تافتز است. پیر امیدیار رئیس و موسس سایت Ebay.com اولین و معروفترین وبگاه مخصوص حراج و خرید و فروش اینترنتی که تا آخر سال ۱۹۹۸ ۲/۱ میلیون عضو ۷۵۰ میلیون دلار حجم معاملات و حدود ۸ میلیون دلار سود کسب کرده بود به طوری که بیش از

ماریا خرسند بنیانگذار بلوتوث موبایل و رئیس کمپانی Dell و Ericsson

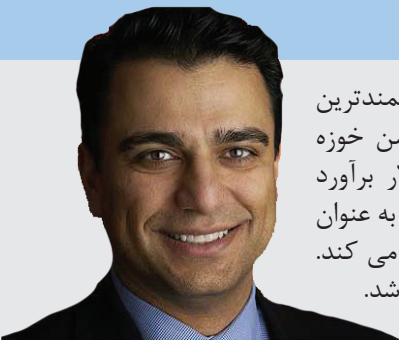
ماریا خرسند سال ۱۳۳۶ میلادی به سوئد مهاجرت کرد. او در شرکت سونی اریکسون مشغول به کار است. ماریا خرسند، بانوی ۴۹ ساله، یکی از مدیران مشهور صنعت آی تی جهان است. هر چند ایرانی‌ها در میان مدیران رده بالای صنعت آی تی چندان کم‌شمار نیستند، اما خرسند یکی از بلندپایه‌ترین و در عین حال معدود زنان ایرانی فعال در این رشته است.
 در سال ۱۹۸۷



امید کردستانی رئیس اجرایی هیئت مدیره توییتو

داده‌اند نام گرفته‌است. او یکی از ثروتمندترین ساکنین کالیفرنیا شمالی است. مجله سن خوزه ارزش دارایی‌های وی را ۱.۹ میلیارد دلار برآورد کرده است. همچنین ماهنامه فوربس وی را به عنوان **دومین ثروتمند ایرانی** در جهان معرفی می‌کند. هم اکنون رئیس هیئت مدیره توییتو می‌باشد.

امید کردستانی در شهر تهران به دنیا آمد شو در سن چهارده سالگی، پس از مرگ پدرش به کالیفرنیا رفته‌است. او مدرک کارشناسی مهندسی برق خود را در سال ۱۹۸۴ از دانشگاه ایالتی سن خوزه گرفته‌است. کردستانی در ۸ مه ۲۰۰۶ در مجله تایم به عنوان یکی از صد نفری که دنیای ما را شکل



پریسا تبریز متخصص امنیت رایانه‌ای گوگل

متخصص امنیت رایانه‌ای اهل ایالات متحده است. او هم اکنون برای شرکت گوگل کار می‌کند در آنجا به او لقب «شاهزاده امنیت» را داده‌اند. نشریه فوربس از پریسا تبریز به عنوان یکی از ۳۰ چهره برتر در زمینه تکنولوژی، در کنار افرادی چون مارک زاکربرگ نام



سالار کمانگر مدیر عامل سایت Youtube

کلمه‌ای هوشمند گوگل ، یکی از رموز موفقیت تجاری این شرکت بوده است. او هم اکنون مدیرعامل یوتیوب و یکی از جوانترین مدیران گوگل است. او فارغ‌التحصیل رشته بیولوژی از دانشگاه استنفورد است. در حال حاضر سایت یوتیوب بزرگترین سایت اشتراک گذاری ویدئو در جهان است.

سالار کمانگر متولد ۱۳۵۵ توانست در عرض ۷ سال به یکی از کارکنان کلیدی شرکت گوگل مبدل شود. در میان موفقیت‌های وی در این شرکت می‌توان به نوشتن نخستین پلان تجارتي ومشارکت در طراحی سیستم آگهی‌های گوگل Adwords اشاره کرد. سیستم آگهی‌های



انوشه انصاری رئیس شرکت مخابراتی Telecom

او متولد شهر مشهد در ایران است. انوشه مدرک کارشناسی خود را در رشته مهندسی الکترونیک و علوم رایانه (EECS) از دانشگاه جورج میسون و مدرک کارشناسی ارشد خود را در زمینه مهندسی الکترونیک از دانشگاه جورج واشنگتن اخذ کرده‌است. او در سال ۲۰۰۰ ازسوی مجله زن شاغل به‌عنوان کارآفرین برتر شناخته شده‌است و از بنیان‌گذاران یک شرکت مخابراتی در آمریکا به نام تی. تی. آی (TTI) بوده که اکنون تحت مالکیت سنوز نتورک قرار دارد. همچنین معروفیت وی بیشتر به خاطر این است که اولین زن فضاانورد جهان می باشد.

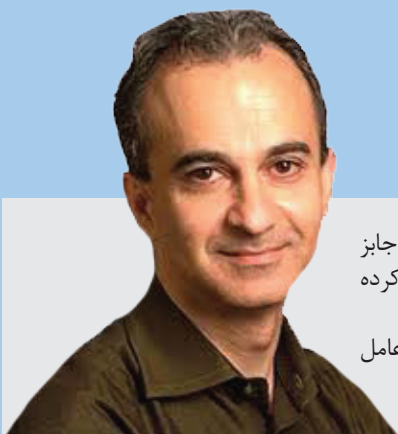


فرزاد ناظم مدیر فنی سایت Yahoo

مهندس فرزاد ناظم فعالیت‌های شغلی خود را در سال ۱۳۶۴ با کار در SYDIS و Rolm آغاز نمود. به زودی به شرکت اوراکل پیوست و طی ۱۰ سال کار در این شرکت، توانست در نقش‌هایی چون معاون رسانه‌ای و معاون ارشد بخش وب سرور ظاهر شود. همچنین به عنوان یکی از اعضای مدیریت کمیته فروش محصولات فعالیت داشت. فرزاد سپس در ۱۳۷۵ به یاهو پیوست. به مدت ۱۱ سال مدیر فنی شرکت یاهو بود و به این ترتیب یکی از طولانی‌ترین دوره‌های ابقا در سمت مدیریت در آن شرکت را دارا است. وی در ۱۳۸۶ از مقامش در یاهو کناره گیری نمود.

سینا تمدن مدیر ارشد کمپانی Apple

سینا تمدن قائم مقام مدیر عامل بخش برنامه‌های کاربردی شرکت اپل بود. استیو جابز او را در سال ۱۹۹۷ به شرکت اپل آورد. او متولد سال ۱۳۳۵ در ایران و تحصیل کرده در دانشگاه پردیو آمریکا می‌باشد. او در سال ۱۹۹۷ به شرکت اپل پیوست و از سال ۱۹۹۴ تا ۱۹۹۶ او معاون مدیرعامل در شرکت دیگر استیو جابز یعنی نکست (به انگلیسی: NeXT) بود.



بیژن داوری معاون ارشد کمپانی IBM

بیژن داوری دارنده مدرک دکتری در زمینه الکترونیک از دانشگاه پلی تکنیک رنسیلر و دارای بیش از ۷۰ مقاله علمی می‌باشد، وی از سال ۱۹۹۶ به‌عنوان یکی از کارمندان برجسته شرکت آی‌بی‌ام مطرح گردید و سپس در سال ۱۹۸۸ به‌عنوان معاون ارشد این شرکت برگزیده‌شد. آخرین پست مدیریتی وی به سال ۲۰۰۳ برمی‌گردد که معاون ارشد فناوری تکنولوژی نسل آینده نیز معرفی گردید.

چگونه برای تجارت خودم بازاریابی کنم؟

کلیک کنند.

اطلاعات استفاده کنید.

یکی از قدرتمندترین ابزارهایی که برای بازاریابی می‌توان از آن استفاده کرد، لینکدین است. هرچند گاهی به این ابزار توجه زیادی نمی‌شود و مزیت‌های فوق‌العاده آن نادیده گرفته می‌شود. ولی نباید فراموش کرد که محیط آن به دلیل این‌که کاملاً مربوط به کسب و کار و تجارت حرفه‌ای است، در عمل می‌تواند از خیلی پلتفرم‌های اجتماعی دیگر موفق‌تر عمل کند.

کاربران لینکدین روی ارتباطات و مکالمات حرفه‌ای متمرکز هستند. به همین دلیل اگر محتوای لینکدین به‌درستی منتشر شود می‌تواند مخاطب بیشتری را به خود جذب کند. حال هدف شما از استفاده از لینکدین چیست، آیا به دنبال آن هستید تا حرفه شما با استفاده از مزایا و فواید لینکدین به‌عنوان یک ابزار مارکتینگ؛ موفقیت خود را آغاز کند؟! که اگر چنین قصدی دارید نگاهی به ۱۰ توصیه زیر نگاهی بی‌اندازید تا درصد موفقیت شما افزایش پیدا کند.

۱ - حتماً پروفایل خود را تکمیل کنید

پروفایل لینکدین شما برای حرفه آنلاینی که دارید بسیار مهم و حیاتی است و باید تمام اطلاعات وارد شود تا بیشترین فایده را برای شما به همراه داشته باشد. پروفایل شما اولین چیزی است که روی مخاطب اثر می‌گذارد؛ پس لازم است که تکمیل باشد؛ یک معرفی خوب؛ کامل و حرفه‌ای از کسب و کار شما.

۲ - وبسایت‌های خود را شخصی‌سازی کنید

لینکدین به شما این امکان را می‌دهد تا بتوانید نحوه نمایش وبسایت‌های خود روی پروفایل لینکدین را به شکلی که دوست دارید تنظیم کنید. این‌که شما بتوانید راهی برای تماس با خود ایجاد کنید ساده است؛ و قاعدتاً توجه زیادی را به خود جلب می‌کند و می‌توانید سایرین را متقاعد کنید تا لینک‌های شما را

۳ - با دیگران ارتباط‌سازی کنید

تعداد کاربران لینکدین در حال حاضر بالغ بر ۸۵ میلیون نفر است. پس شما باید به دنبال آن باشید تا جایی که امکان دارد با افراد بیشتری در این شبکه ارتباط برقرار کنید. به لینکدین به‌عنوان یک فرصت شبکه‌سازی زنده نگاه کنید و سعی کنید شبکه خود را هرچه بیشتر گسترش دهید. این کار می‌تواند فرصت‌های بسیاری برای شما ایجاد کند.

۴ - به گروه‌های هدف ملحق شوید

بدون توجه به این‌که در کدام حوزه از صنعت فعالیت می‌کنید و حرفه شما چیست؛ عضو شدن در گروه‌های هدف امری ضروری است. به آن‌ها به چشم شبکه‌های کوچک‌تر و خاص‌تر نگاه کنید. آن‌ها می‌توانند یک عنصر کلیدی در رسیدن شما به موفقیت باشند.

۵ - برای شرکت خود پروفایل بسازید

یکی از جذابیت‌های پلتفرم لینکدین این است که همیشه در حال اضافه کردن قابلیت‌های جدید و تغییر و تحول است. این ویژگی جدید امکان انتقال پیام از طرف شرکت و همچنین معرفی محصولات در بخش پروفایل شرکت است. کاربران قادر خواهند بود تا در این بخش انواع ویدئو به همراه اطلاعات بیشتر و کامل‌تر در مورد شرکت شما مانند محصولات و سرویس‌ها را به سایرین معرفی کنند.

۶ - واقعی و پویا باشید

خیلی از پروفایل‌هایی که در لینکدین دیده می‌شوند کسل‌کننده و بی‌روح هستند. پس مراقب باشید که پروفایل شما گرفتار چنین مشکلی نشود. سعی کنید کسی که پروفایل شما را می‌بیند با چنان اطلاعات درست و واضحی روبرو شود که از روی آن شخصیت شما را تشخیص دهد. برای رسیدن به این نقطه از ویدئوهای گوناگون؛ داستان‌های جالب و سایر

۷ - لینکدین را به دیگران توصیه کنید

فراموش نکنید که لینکدین یک شبکه است پس با معرفی آن به دیگران تبدیل به یک عضو فعال شوید و تا جایی که می‌توانید آن‌ها را با این شبکه فوق‌العاده آشنا کنید. حتماً دوست دارید که سایرین هم این کار را با شما بکنند؛ این راه می‌تواند تأثیر بسیار خوبی روی هدف کسب و کاری شما داشته باشد.

۸ - از شبکه‌های اجتماعی خود هم استفاده کنید

اکانت‌های خود در شبکه‌های اجتماعی و لینکدین را به هم متصل کنید تا اعلان‌های شما همیشه بروز شود و در دید سایرین قرار بگیرد. با سینک کردن اکانت‌های خود دقیقاً به این هدف دست پیدا می‌کنید.

۹ - پروفایل خود را بهینه کنید تا رتبه بهتری در جستجوها داشته باشید

افراد همیشه در لینکدین به دنبال دیگران هستند؛ این کار هم با جستجوی پروفایل انجام می‌شود. اطمینان حاصل کنید پروفایل شما آن‌قدر بهینه شده باشد که سایرین وقتی به دنبال متخصصینی مثل شما هستند به پروفایل شما برخورد کنند.

۱۰ - از برنامه‌های پیشرفته استفاده کنید

لینکدین امکانات متنوعی در اختیار شما قرار می‌دهد که کمک می‌کند بهتر بتوانید کسب و کار خود را اشاعه دهید. برای این کار در پروفایل خود در قسمت Application به دنبال گزینه‌ای بگردید که احساس می‌کنید برای شما امتیاز بهتری خواهد داشت. اگر از لینکدین به درستی استفاده کنید مطمئناً در کسب و کار خود پیشرفت می‌کنید؛ پس حتماً برخی یا تمام این توصیه‌ها را دنبال کنید تا نتیجه آن را ببینید.



<http://learningtv.ir/?p=11595>



<http://learningtv.ir/?p=11799>



ترفندستان

رمز گذاری روی تلگرام

ابتدا Telegram را اجرا کرده و سپس وارد منو برنامه شوید.

۱. گزینه Settings را لمس کنید.

۲. در بخش Settings گزینه Privacy and Security را انتخاب کنید.

۳. در مرحله بعدی و از بخش Security گزینه Passcode Lock را انتخاب کنید.

۴. در مقابل گزینه Passcode Lock یک زبانه وجود دارد که برای قرار داد رمز عبور باید آن را به سمت راست بکشید تا فعال شود.

در این مرحله باید یک رمز ورود ۴ رقمی یا همان "Passcode" را برای تلگرام خود انتخاب کنید.

پس از وارد کردن کد ۴ رقمی بایستی برای اطمینان از صحت رمز وارد شده کد را مجدد وارد کنید.

ارسال به خود

منظور مسیر Settings, Info, Username را پیش بگیرید و روی آن کلیک کنید (دیفالت این گزینه None هست). یوزرنیم دلخواه و البته موجود خود را انتخاب کنید.

حال می‌توانید در صفحه یکی از دوستان نزدیک‌تان این نام کاربری را بعد از علامت @ وارد کنید (مثلا اگر یوزرنیم تان ITResan است، بنویسید @ITResan) و دکمه ارسال را بزنید. متن با رنگ آبی نمایش داده می‌شود. با کلیک بر روی این متن می‌توانید به پروفایل خود بروید و با کلیک روی علامت پیام وارد پی وی خود شوید و هر آنچه دل‌تنگ‌تان می‌خواهد، بنویسید!

شاید برای شما هم اتفاق بیفتد که یک پک استیکر اضافه کرده‌اید و قصد دارید محتویات پک را چک کنید تا ببینید که مناسب مخاطبین شما هست یا نه. یا مثلا یک ویدیو را دارید آپلود می‌کنید ولی سابقه داشته که ویدیوی آپلود شده بدون صدا است یا اصلا پخش نمی‌شود! پس بهتر است ابتدا در محلی که بقیه نمی‌بینند، آپلود کنید! چه جایی بهتر از صفحه خودتان؟ ولی شما که صفحه خودتان را ندارید! اشکال ندارد، مسیر زیر را پیش بگیرید تا به صفحه خودتان دسترسی داشته باشید. ابتدا اگر username ندارید برای خودتان یکی بسازید. برای این

ویندوز ۱۰ تان را سریع تر بوت کنید

۱۰ با ما همراه باشید.

مرحله اول:

بر روی استارت منو کلیک راست کرده و سپس بر روی گزینه Power Options کلیک نمایید.

مرحله دوم:

سپس از قسمت چپ، بر روی Require a password on wakeup کلیک کرده تا پنجره تنظیمات مربوطه باز شود.

مرحله سوم:

سپس از پنجره باز شده بر روی گزینه Change Settings that are currently

unavailable کلیک کنید. با وارد شدن به این گزینه، تنظیمات بیشتری را در ارتباط با بخش پاور ویندوز فعال خواهید کرد که Fast startup نیز جزو آنها می‌باشد.

مرحله چهارم:

در پنجره باز شده، از زیرمجموعه های بخش Shutdown settings، گزینه ای به نام Turn on fast startup وجود دارد. برای فعال کردن قابلیت بوت سریع کافیسیت تا تیک این گزینه را زده و سپس بر روی Save changes در انتهای پنجره کلیک نمایید تا تنظیمات اعلام شود و پس از یک بار ریستارت شاهد بوت و بارگذاری سریع ویندوزتان باشید.

یکی از ویژگی‌هایی است که برای نخستین بار در ویندوز ۸ استفاده شد. درواقع این ویژگی ترکیبی از تکنیک‌های هایبرنیت و خاموش شدن کامل ویندوز است که موجب کاهش زمان قابل توجهی در بوت شدن کامپیوتر شما خواهد شد. هرچند که این ویژگی ممکن است در برخی سیستم عامل‌ها به صورت پیش فرض نصب باشد، اما گاهی نیز نیاز است برای بهره بردن از Fast Startup، این ویژگی را فعال نمایید. لازم به ذکر است که این ویژگی هیچ ضرر و زیانی به سیستم شما نخواهد رساند و Fast Startup تنها با تکنیک‌های کاربردی خودش موجب بوت سریع ویندوز خواهد شد. برای نحوه فعال سازی این ویژگی در ویندوز



پاندا / ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
کاری از گروه آموزشی لرنینگ تی وی
سال اول / شماره چهارم / ۴۶ صفحه / فروردین ۱۳۹۵

