

دانش‌حوار

ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
سال اول - شماره چهارم - اردیبهشت ماه ۱۳۹۴ - نسخه اینترنتی



پرونده ویژه دیجیتال مارکتینگ

- تجارت الکترونیک چیست؟
- آیا هر کسی می‌تواند کارآفرین شود؟
- + ده نکته‌ی مهمی که هر کارآفرینی باید بداند!
- درس‌هایی از دیجی کالا و درآمد روزانه ۱ میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومانی آن!!!
- دیجیتال مارکتینگ؛ مسیر از ابتدا تا انتها!
- OCR فارسی؛ خدمتی جدید از گوگل درایو
- ریکآوری اطلاعات در لینوکس با TestDisk
- چگونه Visual Studio Code را در اوبونتو نصب کنیم؟
- بهبود سرعت لود وب سایت





server.ir

WEBHOSTING WEBSITE OF IRAN

کامی ترویج علم میزبانی

رضایت کاربر ✓

صداقت میزبان ✓

کیفیت خدمات ✓



سرور اختصاصی



سرور مجازی و ابری



هاست اشتراکی



ثبت دامنه

0212853

Info@SERVER.ir



میزبان تارنمای ایران ، حامی رسمی دانشجویان



فروشگاه
اندروید

کنده

سریع‌ترین راه به
بهترین‌ها

بهترین APP ها

بهترین های توسعه ملی

بهترین های ادراستی



کنده cando

cando.asr24.com

همراه برنامه نویسان ایرانی در عرضه
نرم افزارهایی با بهترین کیفیت

بستر توسعه
نرم افزار
کنده



به بیش از
هزار
توسعه دهنده
همکار کنده
پیوندید

cando
cando.asr24.com

دانشجوآر

ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

شماره چهارم - اردیبهشت ماه ۱۳۹۴ - نسخه ویژه انتشار اینترنتی

صاحب امتیاز:

وبسایت آموزشی دانشجوآر | www.daneshjooyar.com

مدیر مسئول و سردبیر:

صادق پاسبان | Sadegh.info@gmail.com

مدیر هنری، تبلیغات و بازاریابی:

امیر یاوند حسنی | mirmahna.s@gmail.com

سرپرست نویسندگان:

علی اصغر تقی زاده | Golshan.info@gmail.com

ویراستار:

منیژه یزدی

نویسندگان این شماره:

آرمان اسماعیلی، عرفان اکبری منش، پوریا انجمنی، محمدرضا بوذری، صادق پاسبان، علی اصغر تقی زاده، سمیه حسین پور، محمد حیدری، تفرشی، عباسعلی خالصی موسی آبادی، سهیل عباسی، مهدی فیروزی، حمید مالکی، مهدی محمودی، امیر یاوند حسنی

دانشجوآر آماده دریافت مقالات و مطالب شما

مطالب و مقالات خود را برای ما ارسال کنید تا پس از بررسی در نشریه با نام خودتان چاپ شود.

نشانی:

شعبه مرکزی: خراسان جنوبی، بیرجند، مدرس ۱۷، پلاک ۵
شعبه ۲: خراسان رضوی، سبزوار، خیابان بیهق، ابتدای خیابان حمام حکیم، کوچه اول سمت چپ، مجتمع مدرسه

تلفن تماس و پست الکترونیک ماهنامه:

Mag@daneshjooyar.com | ۰۵۶۳۲۲۲۲۸۸۴

دانشجوآر



پرونده ویژه دیجیتال مارکتینگ

- تجارت الکترونیک چیست؟
- آیا هر کسی می‌تواند بازاریاب دیجیتال شود؟
- ۵۰ نکته‌ای که هر بازاریاب دیجیتال باید بداند
- درس‌هایی از دیجی کالا و درگند روزانه ۱ میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان آن!
- دیجیتال مارکتینگ مسیر از ابتدا تا انتها
- OCC: فارسی، خدایی جدید از گوگل دریا
- ریکتری اندک‌اندک در لینکدین یا Facebook
- گوگل به کمک AdSense بازاریابان را آموخت و صاحب کیم؟
- پنود سرعت لوذ وبسایت

بنام خاندان و نژاد



تازه‌ترین خبرها

- اپلیکیشن‌های اندروید، Win۳۲، iOS و دستکناپ در ویندوز ۱۰ اجرا می‌شوند
- اپلیکیشن‌های یونیورسال روی تمامی دستگاه‌های مجهز به ویندوز ۱۰ اجرا خواهند شد
- DirectX 12 به همراه ویندوز ۱۰ عرضه خواهد شد
- کارت هوشمند چند منظوره دانشجویی عرضه شد
- کافی نت‌ها موظف به اجرای قوانین شدند
- اسنپ‌راگون ۸۲۰ با چهار هسته‌ی پردازشی اختصاصی Kryo همراه خواهد شد
- گوگل یزودی در نتایج جستجوی موبایل دکمه خرید را خواهد گنجاند
- هوای در حال کار بر روی سیستم عامل Kirin است
- مشخصات احتمالی لومیا ۹۴۰
- پایان قطعی آدرس‌های اینترنتی در تابستان ۲۰۱۵

OCR فارسی؛ خدمتی جدید از گوگل درایو

پارتیشن بندی مناسب برای توزیع اوبونتو لینوکس

لانچر Gnome PIE؛ دایره‌ای از جنس لینوکس

ریکاوری اطلاعات در لینوکس با TestDisk

چگونه Visual Studio Code را در اوبونتو نصب کنیم؟

دست‌پخت گوگل، پویا و سریع!

اندروید عضوی واجب یا غیر واجب؟!

شتاب دهنده‌های سخت افزاری مرورگرها را خاموش کنید!

پل ورود به بازار کار

وقتی که ویروس‌ها مات می‌شوند!

شاهکار اپل

مزیت استفاده از Multi Threading در مقابل استفاده از Timer

بهبود سرعت لودوب سایت

تجارت الکترونیک چیست؟

آیا هر کسی می‌تواند کارآفرین شود؟

+ ده نکته‌ی مهمی که هر کارآفرینی باید بداند!

درس‌هایی از دیجی کالا و درآمد روزانه ۱ میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومانی آن!!!

ده نکته امنیتی برای خرید اینترنتی

دیجیتال مارکتینگ؛ مسیر از ابتدا تا انتها!

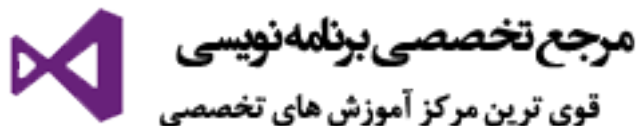
13-18

19-32

33-44

45-57

حامیان انتشار ماهنامه تخصصی دانشجویار متشکریم!



دانشجو یار

یار همیشگی دانشجو
Daneshjooyar.com

بپرس بدون

انجمن تخصصی کامپیوتر
Beporsbedoon.com

نیک اندروید

مرجع آموزش اندروید
Nikandroid.com

متلب یار

مرجع آموزش متلب
Matlabyar.com

آپدیت ترین

بروزترین مرجع دانلود
Updatetarin.com

دانشجو شاپ

فروشگاه دیجیتالی تو
Daneshjooshop.com

شما هم به خانواده بزرگ **دانشجو یار** بپیوندید...

Very soon...

<Daneshjooyar>

Free Language Programming Contest...

</Daneshjooyar>

انجمن علمی کامپیوتر دانشگاه تهران
با همکاری گروه کاربران ایرانی اوبونتو برگزار می کند

جشن انتشار
نسخه^ی جدید اوبونتو

ubuntu[®]
15.04

همایش لینوکس و نرهم افزارهای متن باز



کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام
acm.ut.ac.ir/ubuntu



دانشکده ی فنی دانشگاه تهران
خیابان کارگر شمالی



پنج شنبه، هفتم خردادماه ۱۳۹۴
ساعت ۸:۳۰ الی ۱۴:۳۰

سرآغاز سخن

سلام و عرض ادب و احترام خدمت همه دانشجویاری های عزیز

قبل از هر چیز مبعث رسول اکرم (ص)، پیامبر مهربانی ها، رو تبریک عرض می کنم. حضرت محمد (ص) آمد تا اسلام، دین دوستی و محبت، را به آدمیان عرضه کند و بایستی در این روزها بیش از هر زمان دیگری بایکدیگر مهربان باشیم و با تأسی به دستورات اسلام اتفاقاتی که ظالمان دنیا به نام اسلام به مردم مظلوم سراسر دنیا تحمیل می کنند را محکوم کنیم. از شما عزیزان خواستارم تا با فرستان صلوات بر محمد و آل محمد، بر پیامبر رحمت درود بفرستید و دعا کنیم تا در این روزها که سرشار از سرور و شادی است، ظلم حاکم بر دنیا نیز پایان یابد. «اللهم صل علی محمد و آل محمد»

باز حیات شبانه روزی دوستان، شماره اردیبهشت ماه و چهارمین شماره از ماهنامه تخصصی دانشجویار آماده ارائه شد. سعی ما بر این بوده تا با تخصصی تر کردن مباحث و پرداختن ویژه به یک موضوع در هر شماره تحت عنوان «پرونده ویژه» آن مسئله را موشکافی کنیم و سعی داریم تا شماره به شماره بر کیفیت محتوای ارائه شده در ماهنامه بیافزاییم. از تمامی عزیزان و دوستان دست به قلم هم دعوت به عمل می آوریم تا در این راه با ما هم قدم و همراه شوند و مقالات خود را برای ما بفرستند تا فضای تعامل گسترده تری از دریچه این ماهنامه بین ما و شما فراهم شود.

خبر خوشی که برای دوستان دارم اینه که به زودی دانشجویار رو با ظاهری جدید و با امکاناتی متفاوت رونمایی خواهیم کرد. اگر پیشنهادی برای وبسایت و امکانات آن دارید و یا بخش خاصی در سایت کم هست خوشحال می شویم تا نظرات شما رو که سرمایه های حقیقی دانشجویار هستیید به کار بگیریم و سایت را آن طور که شایسته شماست بازطراحی کنیم. امیدواریم تا قبل از شماره بعدی ماهنامه این مهم حاصل شود.

پیروز و سربلند باشید - صادق پاسبان



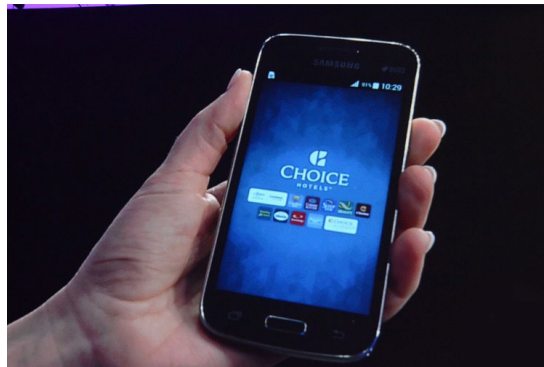
تازه‌ترین خبرها

- اپلیکیشن‌های اندروید، Win۳۲، iOS و دسکتاپ در ویندوز ۱۰ اجرا می‌شوند
- اپلیکیشن‌های یونیورسال روی تمامی دستگاه‌های مجهز به ویندوز ۱۰ اجرا خواهند شد
- DirectX 12 به همراه ویندوز ۱۰ عرضه خواهد شد
- کارت هوشمند چند منظوره دانشجویی عرضه شد
- کافی نت‌ها موظف به اجرای قوانین شدند
- اسنپدراگون ۸۲۰ با چهار هسته‌ی پردازشی اختصاصی Kyro همراه خواهد شد
- گوگل بزودی در نتایج جستجوی موبایل دکمه خرید را خواهد گنجاند
- هواوی در حال کار بر روی سیستم عامل Kirin است
- مشخصات احتمالی لومیا ۹۴۰
- پایان قطعی آدرس‌های اینترنتی در تابستان ۲۰۱۵

OCR فارسی؛ خدمتی جدید از گوگل درایو

تازه‌ها





اپلیکیشن‌های اندروید، Win32، iOS، و دسکتاپ در ویندوز ۱۰ اجرایی شوند

رمدوندی‌ها در کنفرانس بیلد ۲۰۱۵ اعلام کردند که می‌توان انواع اپلیکیشن‌های ویندوزی، Win32، اپلیکیشن‌های اندرویدی و iOS را در ویندوز ۱۰ اجرا کرد. بالاخره پس از انتشار شایعات فراوان در خصوص نحوه‌ی اجرای اپلیکیشن‌ها در ویندوز ۱۰، مایکروسافت عاقبت اطلاعاتی را در این خصوص منتشر کرد. مایکروسافت امکان انتقال کدهای توسعه‌یافته برای سایر پلتفرم‌ها را به ویندوز ۱۰ در اختیار توسعه‌دهندگان قرار می‌دهد.

توسعه‌دهندگان اپلیکیشن‌های iOS و اندروید قادر خواهند بود تا اپلیکیشن‌ها و بازی‌های خود را مستقیماً به ویندوز ۱۰ منتقل کنند که این موضوع از طریق دو کیت نرم‌افزاری که مایکروسافت توسعه داده در اختیار توسعه‌دهندگان قرار خواهد گرفت. در مورد اندروید توسعه‌دهندگان قادر خواهند بود تا از جاوا و سی پلاس پلاس برای توسعه‌ی اپلیکیشن‌ها در ویندوز ۱۰ استفاده کنند. در واقع مایکروسافت علاوه بر امکان توسعه‌ی اپلیکیشن‌ها برای پلتفرم‌های دیگر از طریق دات‌نت، قابلیت توسعه‌ی اپلیکیشن برای ویندوز ۱۰ را از طریق زبان‌های دیگر مهیا کرده است. همچنین توسعه‌دهندگانی که با آبجکتیو‌سی برای iOS اپلیکیشن توسعه می‌دهند، قادر خواهند بود تا با استفاده از همین زبان برای ویندوز ۱۰ اپلیکیشن توسعه دهند. مایکروسافت در واقع راه‌کاری شبیه آنچه که آمازون برای توسعه‌ی نسخه‌ی غیرگوگلی اپلیکیشن‌های اندرویدی به کار می‌گیرد در پیش گرفته است. مایکروسافت در واقع جایگزین‌هایی را برای API‌های اندروید توسعه داده است و توسعه‌دهندگان می‌توانند با کمترین تغییرات در کد خود، اپلیکیشن مورد نظر را برای ویندوز ۱۰ ایجاد کنند. اپلیکیشن مورد نظر از قابلیت‌های ویندوز ۱۰ نظیر کورتانا، ایکس باکس لایو، هولوگرام، کاشی‌های زنده و شمار دیگری از قابلیت‌های اختصاصی برای ویندوز بهره خواهد برد. مایکروسافت برای نمایش قدرت ابزار خود، بازی Candy Crush Saga را با استفاده از این قابلیت از iOS برای ویندوز ۱۰ پورت کرده است.

علاوه بر اپلیکیشن‌های iOS و اندروید، مایکروسافت راه‌هایی را نیز برای تبدیل اپلیکیشن‌های دسکتاپ و اپلیکیشن‌های تحت وب به اپلیکیشن‌های یونیورسال ایجاد کرده است. مایکروسافت این امکان را در اختیار وب‌سایت‌ها قرار داده تا در قالب اپلیکیشن‌های یونیورسال در ویندوز ۱۰ اجرا شده و در نتیجه از قابلیت‌های نظیر اعلامیه‌ها و خرید درون‌اپلیکیشن‌ها نیز استفاده کنند. مایکروسافت امکان انتقال اپلیکیشن‌های دسکتاپ و

Win32 را به جمع اپلیکیشن‌های یونیورسال فراهم کرده است. در حال حاضر بیش از ۱۶ میلیون اپلیکیشن Net، و Win32 هر ماه در ویندوز ۷ و ویندوز ۸ مورد استفاده قرار می‌گیرند. مایکروسافت هوشمندانه‌ترین راه را برای پر بار کردن ویندوز استور انتخاب کرده است. حال باید دید که واکنش توسعه‌دهندگان در قبال این قابلیت چه خواهد بود؟
منبع: زومیت



اپلیکیشن‌های یونیورسال روی تمامی دستگاه‌های مجهز به ویندوز ۱۰ اجرا خواهند شد

مایکروسافت در جریان برگزاری کنفرانس بیلد ۲۰۱۵ نگاه ویژه‌ای به اپلیکیشن‌های یونیورسال داشت که قرار است به سادگی روی تمامی دستگاه‌های مجهز به سیستم عامل ویندوز ۱۰ اجرا شوند.

اپلیکیشن‌های یونیورسال فارغ از این که شما از چه دستگاهی با چه اندازه نمایشگری استفاده می‌کنید، می‌توانند بدون مشکل روی ویندوز ۱۰ اجرا شوند. این اپلیکیشن‌ها روی کامپیوترهای رومیزی، گوشی‌ها و تبلت‌های مجهز به ویندوز فون و ویندوز، کنسول ایکس باکس و هر دستگاهی که بتواند سیستم عامل ویندوز را اجرا کند، نصب خواهد شد.

به کمک این اپلیکیشن‌ها می‌توانید از یکپارچگی ویژه سیستم عامل ویندوز ۱۰ روی ابزارهای مختلف لذت ببرید و مایکروسافت برای توسعه اپلیکیشن‌ها روی پلتفرم یونیورسال با جهانی خود ۴ روش را در نظر گرفته است.

■ **وب:** خیلی راحت می‌توانید یک وب‌سایت را به یک اپلیکیشن روی فروشگاه ویندوز تبدیل کنید. وقتی یک پنجره ویندوز را اجرا می‌کنید، این وب‌سایت می‌تواند API‌های لازم برای اجرا در ویندوز را بگیرد.

■ **اپلیکیشن‌های Win32:** شما می‌توانید اپلیکیشن‌های Win32 را به کمک API‌های یونیورسال جدید به فروشگاه ویندوز بیاورید.

■ **اپلیکیشن‌های اندروید (جاوا و C++):** ویندوز دارای زیرسیستمی یا شبیه‌سازی است که می‌تواند اپلیکیشن‌های اندروید را اجرا کند.

■ **پشتیبانی از زبان C شی‌گرا:** کد برنامه‌نویسی به زبان C شی‌گرا که برای iOS استفاده می‌شود نیز می‌تواند در اپلیکیشن‌های فروشگاه ویندوز نیز به کار رود.

منبع: زومیت

DirectX 12

DirectX 12 به همراه ویندوز ۱۰ عرضه خواهد شد

ویندوز ۱۰ قرار است با تمامی ویژگی‌ها و قابلیت‌های خود عرضه شود و تا به حال اطلاع‌رسانی‌های بسیاری در این خصوص انجام شده است. شرکت AMD نیز اخیراً اعلام کرده که API های مربوط به DirectX به همراه ویندوز ۱۰ در ماه جولای عرضه خواهد شد.

در آخرین کنفرانس این دو کمپانی، AMD اعلام کرده که تاریخ عرضه‌ی ویندوز ۱۰ در ماه جولای خواهد بود. DirectX نیز درون این ویندوز تعبیه شده و به همراه آن ارائه خواهد شد. روز گذشته طی کنفرانس مالی سه ماهه نخست سال ۲۰۱۵، مدیرعامل AMD لیزا سو اعلام کرد که اواخر فصل جاری درباره کارت گرافیک‌های آتی این کمپانی صحبت خواهد کرد، با این حال وی به هیچ‌زمان مشخصی اشاره نکرد اما نمایشگاه Computex که در ماه میلادی ژوئن برگزار می‌شود، می‌تواند فرصت خوبی برای معرفی محصولات جدید AMD باشد.

مایکروسافت وعده داده که به زودی ویندوز ۱۰ را با تمامی قابلیت‌ها و ویژگی‌های جدید آن عرضه خواهد کرد. در مقابل شرکت AMD نیز ماه جولای را برای ارائه DirectX ۱۲ به همراه ویندوز ۱۰ در نظر گرفته است.

منبع: زومیت

معاون دانشجویی دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی در خصوص ویژگی‌های این کارت هوشمند گفت: دانشجویان با استفاده از این کار می‌توانند از خدمات تغذیه، خوابگاه، ایاب و ذهاب و حتی به عنوان کارت عابربانک استفاده کنند.

سیدمحمدرضا خلیلی افزود: دارندگان این کارت هوشمند دانشجویی می‌توانند از خدمات مترو، اتوبوس‌های تندروی درون شهری، برخی از سینماها و مراکز فرهنگی طرف قرارداد دانشگاه و باشگاه مخاطبان رسا با تخفیف استفاده کنند.

وی با بیان این که دانشگاه مبلغ ۴۰ هزار تومان اعتبار اولیه در کارت هوشمند دانشجویی قرار داده است گفت: با تفاهمی که با شهرداری تهران صورت گرفته در صورتی که دانشجویان کارت را تا مبلغ ۷۵ هزار تومان شارژ کنند می‌توانند به اندازه ۱۵۰ هزار تومان از خدمات مترو و اتوبوس‌های تندروی درون شهری استفاده کنند.

به گفته خلیلی ۴۰۰ مرکز رفاهی و فرهنگی و ورزشی آماده ارایه خدمات با تخفیف ویژه به دارندگان کارت هوشمند چند منظوره دانشجویی هستند.

وی یادآور شد: از ابتدای هفته جاری کار باطل کردن کارت‌های قبلی دانشجویان دانشگاه خواجه نصیر را آغاز کرده‌ایم تا کارت‌های جدید در اختیار آنها قرار دهیم.

وی ادامه داد: صدور کارت برای دانشجویان دوره‌های مجازی انجام شده و برای دانشجویان دوره دکتری، کارشناسی ارشد و کارشناسی که تعداد آنها به هفت هزار نفر می‌رسد در دست اقدام است.

صدور کارت هوشمند چند منظوره دانشجویی برای نخستین بار در نظام آموزش عالی کشور و در راستای هوشمند سازی نظام پول، اداری و دانشگاهی کشور صورت گرفته است.
منبع: برسام



کافی نت‌ها موظف به اجرای قوانین شدند

پلیس فضای تبادل اطلاعات با اعلام مقررات برای متصدیان کافی نت‌ها، در مورد عدم رعایت قوانین در این اینترنت سرها هشدار داد.

پلیس فتا با تاکید بر اینکه تمامی کافی نت‌ها باید از ضوابط و مقررات مربوطه پیروی کنند، اعلام کرد: چنانچه دفاتر عرضه خدمات اینترنت قوانین زیر را رعایت نکنند مرتکب تخلف شده و طبق قانون با آنها برخورد خواهد شد.
پلیس فتا قوانین و مقررات لازم برای متصدیان کافی نت را به



کارت هوشمند چند منظوره دانشجویی عرضه شد

کارت هوشمند چند منظوره دانشجویی که با همکاری دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی با باشگاه مخاطبان رسا و بانک سرمایه طراحی و تهیه شده است به عنوان پایلوت در دانشگاه خواجه نصیر به اجرا درآمد و قرار است به ترتیب در دیگر دانشگاه‌های کشور تسری یابد.

شرح زیر اعلام کرد:

- دفاتر عرضه خدمات دسترسی حضوری به اینترنت (یا نت‌سراها) باید ارتباط اینترنتی و پهنای باند مورد نیاز خود را منحصراً و از طریق شرکت‌های دارای پروانه ارائه‌کنندگان خدمات اینترنتی (ISP) تامین کنند.
- این دفاتر صرفاً مجاز به ارائه خدمات به کاربران نهایی به صورت حضوری هستند و مجاز به ارائه خدمات غیر حضوری در غیر از محل دفتر نیستند.
- علاوه بر جواز کسب صنفی، مجوز ارائه خدمات دسترسی به اینترنت و با ذکر مرجع اتصال به شبکه سراسری اینترنت (ISP) باید در محل دیدمراجعه‌کنندگان نصب شود.
- این دفاتر صرفاً مجاز به ارائه خدمات دسترسی حضوری به اینترنت بوده و ارائه سایر خدمات رایانه‌ای اعم از سخت‌افزار، نرم‌افزار، موبایل و ارائه محصولات سمعی بصری (کلوپ) و گیم‌نت ممنوع است.
- استفاده از افراد مجرب و متعهد جهت تصدی مسئولیت اجرایی نت‌سرا الزامی است.
- برابر آیین‌دفاتر خدمات حضوری اینترنت صادره از شورای عالی انقلاب فرهنگی، این دفاتر به منظور پاسخگو بودن قانونی و حفظ حقوق افراد در مقابل اقدامات انجام‌شده خود، باید مشخصات هویتی (با رویه مدرک شناسایی معتبر)، آدرس کاربر، ساعت شروع و خاتمه کار کاربر و IP تخصیصی را در دفتر روزانه ثبت و در صورت حساب کاربر نیز ذکر کنند.
- تمام مشخصات کاربر مطابق آنچه در بالا بیان شده باید در دو نسخه چاپ و یک نسخه از آن به عنوان فیش و رسید در اختیار کاربران قرار گیرد. (تمام فیش‌ها باید به مهر و امضاء واحد صنفی برسد)
- برابر ضوابط و مقررات صنفی و انتظامی کلیه دفاتر عرضه خدمات اینترنتی باید به دوربین مداربسته مناسب تجهیز شوند.
- این دفاتر مجاز به ارائه خدماتی که به سبب آن امکان عبور از فیلترینگ و ارتباط اختصاصی را میسر می‌سازد از قبیل فیلترشکن و VPN... نیستند.
- کلیه سیستم‌های (کلاینت) نت‌سرا باید از حالت Administrator خارج شده و به صورت کاربر محدود تعریف و کلیه پورت‌های USB سیستم کاربران باید بسته شود.
- اسناد و مدارک هویتی مراجعه‌کنندگان که برای امورات بانکداری الکترونیک و یا ثبت نام در آزمون‌ها و یا خدمات دولت الکترونیک مانند کارت سوخت، اطلاعات اقتصادی خانوار و... ارائه می‌شود نباید روی سیستم‌ها ذخیره شود.
- به منظور حفظ اطلاعات و احترام به حریم شخصی کاربران، باید سیستمی تعبیه شود که با ورود کاربران جدید به سیستم، کلیه اطلاعات کاربران قبلی نظیر سایت‌های مورد استفاده، شناسه کاربری مسنجر، آدرس پست الکترونیک شخصی و سایر موارد مشابه حذف شود.
- نصب برنامه‌های جاسوسی نظیر key logger ها بر روی سیستم‌ها که به منظور جمع‌آوری اطلاعات مربوط به نام‌های کاربری و کلمه عبور مراجعه‌کنندگان استفاده می‌شود ممنوع است.

- متصدی کافی نت باید از لحاظ فنی امکان ارسال پیام به کاربران از طرف مدیریت دفتر برای اعلام زمان مورد استفاده و سایر پیام‌های مدیریت را داشته باشد.
- دفتر خدمات اینترنت حضوری باید مصادیق پالایش را که توسط «کمیته تعیین مصادیق پالایش» اعلام شده و از طرف ارائه‌دهندگان سرویس اینترنت ارائه می‌شود رعایت کند و نباید امکاناتی را جهت مخدوش شدن فیلترینگ فوق در اختیار کاربران قرار دهد.

منبع: پرسام



اسنپدراگون ۸۲۰ با چهار هسته‌ی پردازشی اختصاصی Kyro همراه خواهد شد

پس از آنکه مدیاتک تراشه‌ی جدید خود را با عنوان Helio X۲۰ معرفی کرد، شایعاتی نیز در خصوص اسنپدراگون ۸۲۰ کوالکام منتشر شد. حال اطلاعات جدیدی در خصوص این تراشه منتشر شده است. از جمله‌ی اطلاعات جدید در مورد تراشه‌ی جدید کوالکام، ساخت آن مبتنی بر لیتوگرافی ۱۴ نانومتری است.

بر اساس اطلاعات جدید منتشر شده، تراشه‌ی جدید کوالکام مبتنی بر هسته‌ی اختصاصی کوالکام خواهد بود که پس از هسته‌ی Krait این کمپانی روانه‌ی بازار خواهد شد. شنیده‌ها حکایت از این دارد که اسنپدراگون ۸۲۰ با استفاده از هسته‌ی Kyro این کمپانی توسعه داده خواهد شد. Kyro مبتنی بر معماری هسته‌های Cortex-A۷۲ توسعه داده خواهد شد. نسل پیشین هسته‌ی کوالکام، مبتنی بر Cortex-A۱۵ توسعه داده شده بود. همانطور که اشاره کردیم تراشه‌ی جدید کوالکام همچون اکسینوس ۷۴۲۰ سامسونگ از لیتوگرافی ۱۴ نانومتری بهره خواهد برد. توسعه بر مبنای لیتوگرافی ۱۴ نانومتری به معنای سبک‌تر تراشه و در نتیجه مصرف انرژی کمتر است. کوچک‌تر شدن سبک‌تر تراشه، سرعت پردازشی را نیز افزایش می‌دهد.

به نظر می‌رسد کوالکام در تراشه‌ی جدید خود دوباره از ۴ هسته استفاده خواهد کرد که شامل دو هسته با فرکانس پردازشی ۲٫۲ گیگاهرتزی و دو هسته‌ی دیگر با فرکانس پردازشی ۱٫۷ گیگاهرتزی است. با توجه به اینکه هسته‌های مورد استفاده در این تراشه از فرکانس متفاوتی استفاده می‌کنند، بدین معنی است که متد ساخت هسته‌های مورد اشاره تاحدودی با یکدیگر متفاوت است که نتیجه‌ی آن بهره‌وری هسته‌ها در مقایسه با یکدیگر با توجه به فرکانس پردازشی و وظایفی است

گوگل از فروش شرکت منتفع نشده و تنها از کلیک‌هایی که روی لینک‌هایی می‌شود سود می‌برد.

گوگل چند روش پرداختی را ارائه می‌دهد، یکی از این روش‌ها پرداخت دیجیتال است، البته خوشبختانه در این روش فروشندگان به اطلاعات خریداران دسترسی نخواهند داشت. زمانی که اطلاعات کارت اعتباری را برای خرید وارد می‌کنید، این اطلاعات برای خریدهای بعدی ذخیره می‌شود، اما فقط نزد خود گوگل می‌ماند.

شرکت در پاسخ به این پرسش که چرا این ویژگی فقط برای موبایل قابل دسترس است دلایل زیادی ارائه می‌دهد. بزرگترین دلیلش هم این است که از نظر گوگل الان بیشتر کاربران جستجوهایشان را از طریق موبایل انجام می‌دهند.

طبق گفته‌های وال استریت ژورنال، به زودی و در عرض چند هفته آینده این دکمه‌ها را خواهید دید. البته فعلاً گوگل حرفی از شرکایش نزنده است، ولی Macy احتمالاً یکی از اولین‌ها خواهد بود.

منبع: آی‌تی‌رسان



هوآوی در حال کار بر روی سیستم عامل Kirin است

طبق گزارشی که همین امروز از چین منتشر شده است، احتمال دارد که هوآوی در میانه راه برای ساخت سیستم عامل ویژه خودش یعنی KirinOS باشد. سیستم عاملی که وابستگی به اندروید را کمتر خواهد کرد. بحث این سیستم عامل زمانی مطرح شد که هوآوی هوای حضور در غرب و آمریکا را کرد.

در ضمن شایعات چنین می‌گویند که این شرکت قرار است یکی از دو نکسوس احتمالی را بسازد. شرکت دوم ژوئن و طی رویداد رسانه‌ای که در شهر نیویورک برگزار خواهد کرد، هندست یا هندست‌هایی را برای بازار آمریکا معرفی خواهد کرد.

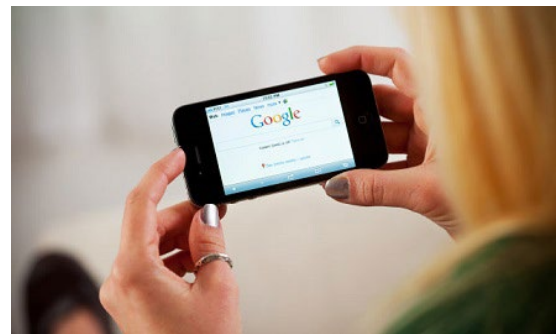
در حال حاضر این شرکت چینی از چیپ‌های Kirin در محصولاتش استفاده می‌کند و گزارش‌ها می‌گویند که سه سال است مشغول کار بر روی سیستم عامل شخصی‌اش نیز است.

در رابطه با نکسوس بعدی هم شایعات می‌گویند که این هندست طراحی شبیه به میت ۸ هوآوی خواهد داشت و پاییز رونمایی خواهد شد.

این هندست یک بالارده ۵/۷ اینچی با بدنه فلزی و شیشه‌ای خواهد بود و رزولوشن صفحه نمایشش QHD در نظر گرفته شده است. اولین حرف‌ها از این هندست به تجهیز آن به اسنپدراگون ۸۱۰ اشاره داشت، ولی به دلیل مشکلات بیش از حد داغ شدن، هوآوی منتظر است که ببیند آیا تا آن زمان می‌تواند از چیپ‌های جدیدتر کوالکام استفاده کند یا باید چیپست Kirin خودش را انتخاب کند.

که به هر هسته واگذار می‌شود. از جمله‌ی سایر مشخصات فنی این تراشه می‌توان به پشتیبانی از حافظه‌های رم DDR۴، ارتباط LTE Cat-10 و همچنین استانداردهای بی‌سیم با برد بالا در سراسر جهان اشاره کرد. به نظر می‌رسد در این تراشه از پردازنده‌ی گرافیکی آدرنو ۵۳۰ با فرکانس ۶۵۰ مگاهرتز استفاده خواهد شد. این پردازنده‌ی گرافیکی قادر است تا صفحه‌ی نمایش با رزولوشن ۴K را مدیریت کرده و همچنین ویدیوهایی با این رزولوشن را با نرخ ۶۰ فریم بر ثانیه به راحتی پشتیبانی کند. تراشه‌ی اسنپدراگون ۸۲۰ با تراشه‌ی جدید مدیاتک، Helio X۲۰ تفاوت‌های عمده‌ای در هسته‌های مورد استفاده و همچنین معماری چینش هسته‌ها دارد. با توجه به اینکه هنوز نمی‌توان در مورد عملکرد هسته‌های Kyro اظهار نظر خاصی کرد، از این رو این دو هسته را باید در عمل دید. کوالکام تراشه‌ی اسنپدراگون ۸۲۰ را در نیمه‌ی دوم سال جاری میلادی روانه‌ی بازار خواهد کرد.

منبع: زومیت



گوگل بزودی در نتایج جستجوی موبایل دکمه خرید را خواهد گنجاند

گوگل برای رودرویی با آمازون آماده می‌شود. طبق گزارش وال استریت ژورنال، گوگل تصمیم گرفته که در نتایج جستجوی دکمه خرید را بگنجاند. این دکمه‌ها تحت عنوان "خرید در گوگل" اسپانسر می‌شوند و برای لینک‌هایی که از طریق گوگل اسپانسر نمی‌شوند، به نمایش در نمی‌آیند. البته نمایش این دکمه‌ها فقط در جستجو با موبایل و زمانی که به دنبال کالای خاصی هستید صورت می‌گیرد. با کلیک روی آنها به یک صفحه مجزا هدایت می‌شوید که می‌توانید در آن اندازه، رنگ و دیگر موارد کالای خود را تعیین کرده و مراحل خرید را تکمیل کنید. البته هر کالایی که خرید می‌کنید دقیقاً از سمت همان فروشنده برای تان تامین می‌شود و اینطور نیست که گوگل انبار ویژه خودش را داشته باشد.

برخی از فروشندگان نگران این هستند که با مشکلاتی از سمت مشتریان روبرو شوند. البته از آنجایی که گوگل نمی‌خواهد با فروشندگان دچار مشکل شود، به آنها امکان تصدیق و پذیرش برنامه‌های بازاریابی خودش را داده است. این یعنی فروشندگان می‌توانند به اطلاعات خریداران دسترسی لازم را (اسم و آدرس) داشته باشند.

بعلاوه گوگل به آنها قول داده است که صفحه‌ای را که قرار است کالای آنها در آن قرار گیرد پر از تبلیغات سایت مربوطه کند و لینک‌های فراوانی به دیگر محصولاتشان قرار دهد. در ضمن

هر چند بسیاری از این مشخصات در حد حدس و گمان است ولی اگر همه این موارد صحیح باشد ما شاهد حضور پرچمداری بی نقص در رده محصولات ویندوزفون هستیم که توان رقابت با بقیه محصولات اندرویدی را نیز دارا است.

منبع: آی تی رسان



پایان قطعی آدرس های اینترنتی در تابستان ۲۰۱۵

مهندسانی که در سال ۱۹۸۱ در حدود ۴.۳ میلیارد پروتکل اینترنت نسخه چهار یا IPv4 را ایجاد کردند این تصور را داشتند که تعداد ایجاد شده برای مدتی بسیار طولانی برای رفع نیازهای کاربران کافی خواهد بود، اما اکنون تنها ۳.۴ میلیون آدرس دیگر باقی مانده است.

اکنون به نظر می آید این مخزن بسیار بزرگ، ۴/۳ میلیارد آدرس IP، در آستانه پایان یافتن است زیرا مرکز ثبت ارقام اینترنتی آمریکا، ARIN، که محاسبه کدهای عددی را به عهده دارد، اعلام کرد تنها ۳/۴ میلیون آدرس IP دیگر باقی مانده است و این ذخیره تا فصل تابستان به پایان خواهد رسید.

شرکت های بزرگی از قبیل آمازون و مایکروسافت در تلاشند تا بیشترین تعداد ممکن از حجم باقی مانده را به دست بیاورند، اما شرکت هایی از قبیل فیس بوک نیز تصمیم گرفته اند تا دل را به دریازده و خود را به سیستم جدیدتر IPv6 مهاجرت کنند.

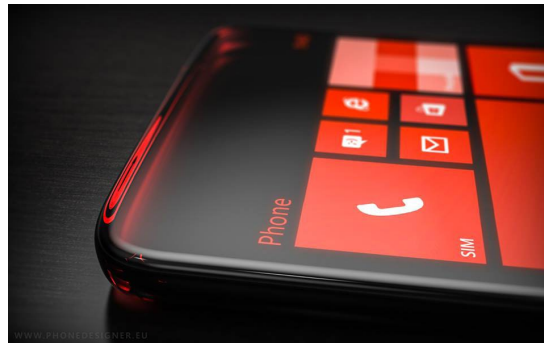
تابستان ۲۰۱۵ زمان واقعی پایان یافتن کلی IPv4 نیست، زیرا پیش از آن در سال ۲۰۱۱ ذخیره آدرس های IP آسیا و سال پس از آن نیز ذخیره اروپایی ها به پایان رسید.

از سویی دیگر، ظرفیت سیستم IPv6 بسیار خیره کننده است، این سیستم گنجایش ۳۴۰ آندسیلیون (رقم ۳۴۰ با ۳۶ صفر) آدرس IP را دارد. به نظر می آید اصلی ترین مانع برای به روزرسانی سیستم ها به IPv6، هزینه ها است نه مقاومت شرکت ها در برابر تغییر، زیرا مهاجرت یک شرکت به این سیستم هزینه ای برابر هفت درصد از بودجه سالانه بخش IT شرکت را دربر خواهد داشت.

منبع: همشهری آنلاین

در گزارش متفاوتی گفته شده که نکسوس آینده مجهز به پردازنده هشت هسته ای و ۶۴ بیتی Kirin ۹۳۰ خواهد شد. این پردازنده متشکل از چهار هسته Cortex-A۵۷ و چهار هسته Cortex-A۵۳ خواهد بود. اما این گزارش با خبر آمدن دو نسخه جدید Kirin ۹۴۰ SoC و Kirin ۹۵۰ SoC در سه ماهه سوم و چهارم سال جاری رد شد. چیپ های جدید از رم LPDDR۴ پشتیبانی کرده و متشکل از چهار هسته Cortex-A۷۲ هستند. نسخه ۹۴۰ با رابط گرافیکی Mali T-۸۶۰ خواهد آمد و برای ۹۵۰، Mali T-۸۸۰ انتخاب خواهد شد.

منبع: آی تی رسان



مشخصات احتمالی لومیا ۹۴۰

اخبار حاکی از آن است که مایکروسافت برنامه هایی برای رونمایی از دو تلفن هوشمند با سیستم عامل ویندوز دارد، این دو دستگاه از سیستم عامل ویندوز ۱۰ برای موبایل استفاده می کنند که نسبت به نسخه های قبلی بهبودهای قابل توجهی داشته است.

اطلاعات و عکس های دقیقی از این دو اسمارتفون وجود ندارد و فقط طرح ها و کانسپت هایی وجود دارد که برخی مشخصات کلی را نشان می دهد. نکته یکسان در تمام این طراحی ها مربوط به جنس بدنه آلومینیومی لومیا ۹۴۰ است که با توجه به حضور این متریل در پرچمدار پیشین مایکروسافت امری بدیهی به نظر می رسد.

تکنولوژی های تایید نشده و جدیدی در این پرچمدار وجود خواهند داشت تا دل کاربران را به دست بیاورد، به طور مثال می توان به سنسور تشخیص عنبیه چشم برای امنیت بیشتر دستگاه اشاره کرد، هر چند که شایعاتی مبنی بر حضور حسگر اثر انگشت نیز شنیده می شود. به این موارد دوربین ۲۰ مگاپیکسلی با فناوری PureView هم اضافه کنید تا به اوج کمال در این گوشی پی ببرید.

در سمت دیگر انتظار می رود لومیا ۹۴۰ از پردازنده شش هسته ای کوالکام (مشابه ال جی G۴) استفاده کند که ۳ گیگابایت رم نیز آن را همراهی خواهد کرد. این سخت افزار برای ویندوزفون بسیار زیاد هم بود و به لطف مدیریت عالی منابع در این سیستم عامل شاهد کندی با حداقل سخت افزار هم نخواهید بود.

صفحه نمایش این گوشی ۵ اینچی با رزولوشن ۱۰۸۰p است که با شیشه محافظ گوریلاگلس ۴ پوشانده شده است. در پایان شاهد حضور باتری عظیم ۳۲۰۰ میلی آمپر ساعتی در جدیدترین پرچمدار ویندوزفون (یا ویندوز برای موبایل) خواهیم بود.

OCR فارسی



پشتیبانی از زبان فارسی
در ابزار تبدیل عکس به متن

Google Drive

و بدون شک در بروزرسانی‌های بعدی، این خطاها به حداقل خود نیز خواهند رسید.

اگر شما هم علاقه‌مند به امتحان این ابزار که هم‌اکنون از زبان فارسی نیز پشتیبانی می‌کند شده‌اید، کافست تا عکس خود را در گوگل درایو آپلود کنید و بعد از آن، با راست کلیک روی عکس، و انتخاب گزینه‌ی Open With Google Doc، بعد از چند ثانیه خروجی متنی و قابل ویرایش عکس را تحویل بگیرید. ذکر این نکته نیز ضروری است که این امکان فعلا تنها در نسخه‌ی تحت وب گوگل درایو قابل دسترس است.

بعد از مدت‌ها انتظار، سرانجام به لطف کمپانی گوگل، ابزار OCR مجانی که برای تبدیل عکس به متن قابل ویرایش به کار می‌رود، هم‌اکنون از زبان فارسی نیز پشتیبانی می‌کند. OCR ابزاری بسیار کاربردی در زمینه‌ی تبدیل عکس از متن، به متن‌های قابل ویرایش است که استفاده از آن مزیت‌های بی‌شماری مانند اسکن یک تحقیق، و تبدیل آن به متن قابل ویرایش در Word یا ...، را به همراه دارد که تا به امروز، استفاده از آن تنها برای متن‌های انگلیسی و غیرفارسی ممکن بود. البته نرم‌افزارهای متعددی در این زمینه با وعده‌ی پشتیبانی از زبان فارسی ساخته و منتشر شده است که اگر نتایج به دست آمده‌ی آن‌ها را مشاهده کنید، به این موضوع پی خواهید برد که این وعده‌ها، تنها شعارهایی تبلیغاتی بوده و در عمل، نتایج به دست آمده به قدری ضعیف و پر از خطا است که قابل استفاده نخواهند بود.

به تازگی اما گوگل اقدام به اضافه کردن زبان فارسی در بخش OCR سرویس تحت وب گوگل درایو کرده است که با توجه به آزمایش‌های اولیه‌ای که برای میزان دقت این ابزار گوگل صورت گرفت، نتیجه‌ی شگفت‌انگیزی حاصل شد. تصاویری که از متون فارسی در گوگل درایو آپلود و تبدیل شدند ما را شگفت‌زده کردند. متن تحویل داده شده از گوگل درایو، تنها دارای ایرادهایی بسیار جزئی و در حد یک حرف در چند خط بود که به عنوان اولین نسخه‌ی فارسی از این تکنولوژی، بسیار فراتر از انتظار ظاهر شده

پارتیشن بندی مناسب برای توزیع اوبونتو لینوکس
لانچر Gnome PIE؛ دایره‌ای از جنس لینوکس
ریکاوری اطلاعات در لینوکس با TestDisk
چگونه Visual Studio Code را در اوبونتو نصب کنیم؟
دست‌پخت گوگل، پویا و سریع!
اندروید عضوی واجب یا غیر واجب!؟

متن‌باز





پارتیشن بندی مناسب برای توزیع اوبونتو لینوکس

درخت وارونه پیاده سازی شده است. در لینوکس دیگر شما چیزی به نام درایوهای A، C و ... ندارید. تمام ابزارها و سیستم فایل ها شاخه هایی از این درخت وارونه هستند. مرکز این درخت ریشه یا root نام دارد که بالاترین سطح سیستم فایل را تشکیل می دهد. زیر ریشه، پوشه هایی قرار دارند که سایر قسمت های سیستم فایل را تشکیل می دهند که اکنون درباره آنها توضیح می دهیم. تصویر آورده شده سیستم فایل سیستم های مبتنی بر یونیکس و لینوکس را نشان می دهد.

پارتیشن ها

در سیستم فایل سیستم عامل های مبتنی بر لینوکس و یونیکس، دیسک های سخت می توانند پارتیشن های متعددی داشته باشند. در این صورت هر پارتیشن دارای یک نقطه اتصال یا mount point می باشد که در آن نقطه به درخت سیستم فایل متصل می شود. مثلاً می توانید اطلاعات کاربران سیستم را در یک پارتیشن جداگانه ذخیره نموده و نقطه اتصال آن را home تعیین کنید که محل قرارگیری اطلاعات کاربران است.

بخش های درخت سیستم فایل

کد:

```
bin, boot, dev, etc, home, lib, mnt,
proc, sbin, tmp, usr, var
```

تمام شاخه های نام برده را می توان داخل پارتیشن های مجزا ایجاد کرد و آن ها را به ریشه، یعنی "/" متصل نمود، این کار برای استفاده های معمولی و غیر حرفه ای توصیه نمی شود، ولی برای اینکه از کارکردن با گنو/لینوکس لذت بیشتری ببرید بهتر است home داخل یک پارتیشن مجزا ایجاد نمایید.

پارتیشن swap چیست؟

هنگام نصب لینوکس، پارتیشنی به نام swap می سازید. کاربرد این پارتیشن چیست؟ این پارتیشن که تحت ساختار سیستم فایل جایی متصل نمی شود، محل قرارگیری Swapping File لینوکس که همان حافظه مجازی روی دیسک سخت است، می باشد. بهتر است حجم آنرا ۱.۵ تا ۲ برابر حافظه [Ram] سیستم خود تعیین نمایید.

تا این جا تقریباً با ساختار سیستم فایل Linux آشنا شدید، بهتر است بیشتر در این زمینه وارد جزئیات نشویم و برویم سر اصل

شاید متوجه این شدید که یکی از سوالات متداول و تکراری کاربران چه چیزی است؟ بله درست است! "هاردم را برای اوبونتو چگونه پارتیشن بندی کنم؟" این سوالی است که قالباً کاربران تازه وارد به دنیای گنو/لینوکس دارند. هدف این مقاله هم راهنمایی کاربران برای داشتن پارتیشن بندی ای مناسب برای کار با توزیع اوبونتو است (البته برای دیگر توزیع ها نیز می توان از آن استفاده کرد).

برای شروع بهتر است اشاره ای به نوع فایل سیستم های گنو/لینوکس داشته باشیم.

ساختار سیستم فایل لینوکس

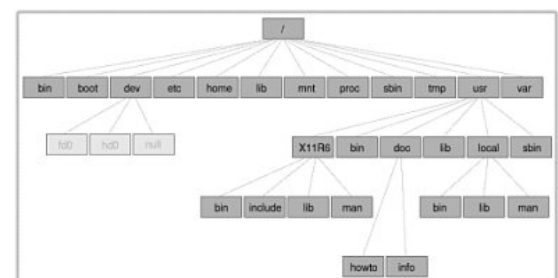
سیستم فایل هر کامپیوتر، امکان ذخیره سازی فایل ها و اطلاعات را روی آن فراهم می سازد. هنگامی که از داخل برنامه وازه پرداز خود سندی را ذخیره می کنید، این سیستم فایل است که تعیین می کند سندی چگونه و کجا ذخیره شود.

ابزارهای ذخیره سازی مانند فلاپی دیسک ها، دیسک های سخت، درایوهای CD-ROM، درایوهای Zip و ... تا قبل از اینکه سیستم عامل سیستم فایل را روی آنها تشکیل دهد، قابل استفاده نیستند.

سیستم فایل های گوناگونی برای سیستم عامل های مبتنی بر یونیکس و لینوکس ارائه شده اند که برخی از آنها عبارتند از ext۲، ext۳، xfs، reiserfs و غیره. این سیستم فایل ها در جزئیات فنی دارای تفاوت هایی با هم هستند ولی از نظر ساختاری که ایجاد می کنند مشابه بوده و تفاوت چندانی با هم ندارند.

سیستم فایل

سیستم فایل سیستم عامل های مبتنی بر لینوکس بصورت یک

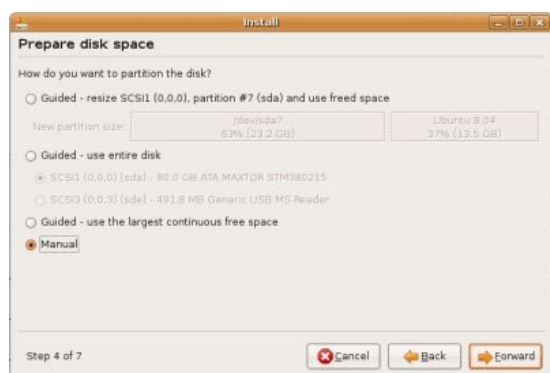


دارای چهار انتخاب می‌باشید، عبارت اند از:
 کد:

Guided - resize SCS1 (0,0,0), partition #* (sda) and freed space
 Guided - use entire disk
 Guided - use the largest continuous free space
 Manual

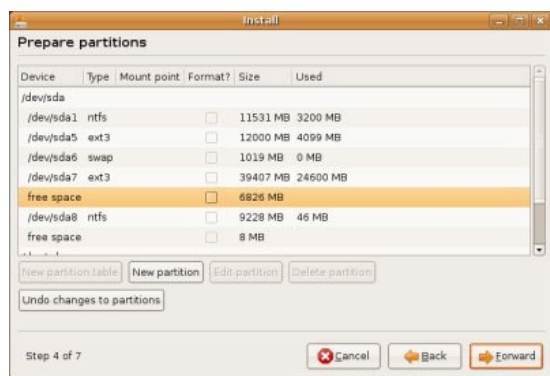
ما برای این که پارتیشن مناسب خودمان را درست کنیم Manual را بر می‌گزینیم.

خب رسیدیم به قسمت اصلی، اینجا باید پارتیشن‌های مورد نظر خودمان را ایجاد کنیم همانطور که در شکل زیر مشاهده



می‌کنید من یک عدد پارتیشن خام دارم حالا می‌خواهم آن را به بخش‌های مورد نظر تقسیم کنم، ولی ممکن است شما یک عدد پارتیشن داشته باشید که دارای سیستم‌فایل می‌باشد حالا یا NTFS یا FAT۳۲ یا هر چیز دیگری کفایت برای آماده کردنش آن را انتخاب و سپس دکمه‌ی Delete partition را بزنید تا برای کار آماده شود.

همانطور که گفته شد برای نصب نیاز به سه عدد پارتیشن داریم برای ایجاد کردن آن‌ها توسط آن پارتیشن که داریم کافی



است آن را انتخاب، سپس روی New Partition کلیک کنیم تا پنجره‌ی تنظیمات باز شود. (عکس زیر)
 در اینجا سه تا تنظیم خواهیم داشت که عبارت اند از:
 کد:

۱. New partition size in megabytes (bytes ۱۰۰۰۰۰۰)
۲. Location for new partition
۳. Use as
۴. Mount point

موضوع، یعنی پارتیشن بندی مناسب برای نصب اوبونتو. ما برای نصب اوبونتو به صورت استاندارد نیاز به سه عدد پارتیشن جداگانه داریم یعنی:

- پارتیشن ریشه (root) "/" همانطور که در بالا مطرح شد شاخه‌های دیگر مربوط به سیستم‌فایل لینوکس به صورت زیر شاخه داخل این پارتیشن قرار خواهند گرفت و به عبارتی محل نگهداری کل سیستم عامل می‌باشد مثل پارتیشنی که ویندوز را داخل آن نصب می‌کنید.

- پارتیشن خانه "/home" در این پارتیشن نیز اطلاعات مربوط به کاربران جای خواهند گرفت، مزیت این پارتیشن در حالتی که جداگانه ساخته شود این است که با نصب مجدد سیستم عامل اطلاعات مربوط به کاربران دست نخورده و به همان شکل قبلی باقی خواهند ماند به طوری که دیگر نیاز به تنظیم مجدد نرم افزارهای مورد استفاده تان را نخواهید داشت.

- پارتیشن "swap" که به اندازه کافی در موردش توضیح داده شد.

این‌ها پارتیشن‌های اصلی‌ای بودند که برای نصب اوبونتو به آن‌ها نیاز داریم، البته شاخه‌های var، etc، usr و ... را نیز می‌توان جداگانه ساخت ولی برای سیستم‌های خانگی هیچ لزومی نخواهد داشت، این بیشتر برای سرویس دهنده‌ها (Server) کاربرد دارد.

چقدر فضا لازم داریم؟

ما برای نصب این سیستم عامل یعنی اوبونتو نیاز به ۴ گیگابایت فضای خالی در "/" داریم که توصیه می‌شود برای این پارتیشن بین ۶ الی ۱۰ گیگابایت فضای خالی در نظر گرفته شود تا بعدها با نصب نرم افزارهای متعدد با کمبود فضا مواجه نشوید.

در مورد پارتیشن "/home" نیز بسته به نوع استفاده خودتان متغیر است، اگر قصد این را دارید که به طور کل از لینوکس استفاده کنید بهتر است بیشترین فضا را به این قسمت اختصاص دهید چون این پارتیشن به منظور ذخیره سازی فایل‌های چند رسانه‌ای و غیره نیز به کار می‌رود.

آخرین پارتیشنی که قرار است ایجاد شود SWAP می‌باشد که میزان فضای آن بستگی به حافظه سیستم شما دارد همانطور هم که گفته شد بهتر است ۱.۵ الی ۲ برابر حافظه‌ی Ram شما انتخاب شود.

پیش به سوی نصب اوبونتو

ما در این جا برای نصب دو حالت داریم اول اینکه با یک پارتیشن خام مواجهیم و حالت دوم اینکه می‌خواهیم از یک پارتیشن دیگر مثلا پارتیشنی که ویندوز روی آن نصب است مقداری فضا بگیریم.

ابتدا حالتی را که مایک پارتیشن برای این کار داریم گفته می‌شود و سپس حالت دیگر.

خب اینجا فرض را بر این می‌گیریم که شما با نحوه‌ی نصب اوبونتو آشنا هستید و وارد جزئیات نمی‌شویم، چون نصب بسیار آسان و مرحله به مرحله می‌باشد:

مرحله اول انتخاب زبان

مرحله دوم انتخاب محل زندگی

مرحله سوم انتخاب Layout کیبورد

مرحله چهارم انتخاب نوع پارتیشن بندی؛ توضیح: شما اینجا

Mount point نیز باید "/home" قرار گیرد، در پایان هم روی OK کلیک کنید تا آخرین پارتیشنمان ساخته شود.

این قسمت یعنی قسمت چهارم به پایان رسید و ما با کلیک روی Forward به مرحله بعد می‌رویم.

مرحله پنجم بخش اطلاعات شخصی شما می‌باشد اعم از نام، نام کاربری، کلمه‌ی عبور و...

مرحله ششم هم بخشی است که می‌توانید تنظیمات دیگر سیستم عامل‌هایی که داخل سخت‌دیسک خود نصب دارید (مثل ویندوز) را به او بونتو انتقال دهید.

مرحله هفتم و آخرین مرحله بخش تایید و نهایی ساختن تمام تنظیماتی است که اعمال نموده‌اید.

در نهایت هم کافی است روی دکمه‌ی Install کلیک و منتظر اتمام عملیات نصب شوید.

این در حالتی بود که شما یک پارتیشن خام یا خالی داشته باشید ولی ممکن است برای عده‌ای به این صورت نباشد و این جا باید از یک پارتیشن دیگر مقداری فضا بگیریم که این کار توسط نرم‌افزار Pritition Editor یا همان Gparted که داخل دیسک زنده‌ی او بونتو می‌باشد امکان‌پذیر است (البته از دیگر نرم‌افزارهای مدیریت پارتیشن نیز می‌توان استفاده کرد).

به مسیر System > Administration > Partition Editor

را اجرا کنید، بعد Load شدن روی پارتیشنی که قصدش

را دارید کلیک و از نوار بالایی Resize/Move را انتخاب نمایید

تا پنجره‌ی مربوطه گشوده شود، در اینجا به راحتی می‌توانید

آن نوار لغزنده را تکان دهید و حجم مورد نیاز را از آن پارتیشن

بگیرید در انتها نیز روی Resize/Move کلیک کنید تا پارتیشنی

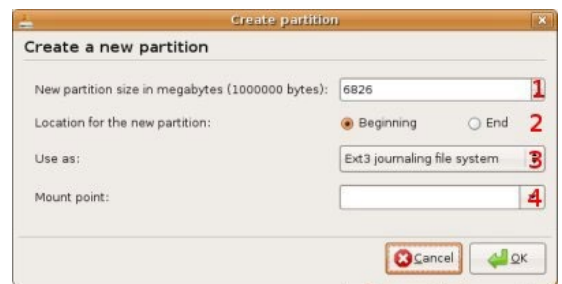
خام با حجم مورد نظرتان ایجاد شود... بقیه کار هم درست مثل

مراحلی است که در بالا ذکر شد!



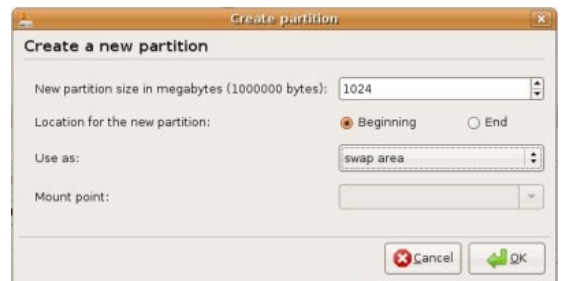
امیدوارم با موفقیت کامل این اعمال را به انجام برسانید...

خب ابتدا swap را می‌سازیم، روی New partition کلیک کنید تا پنجره مربوطه باز شود، در بخش ۱ که در عکس مشخص شده



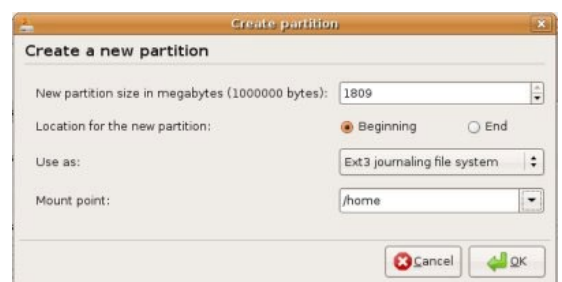
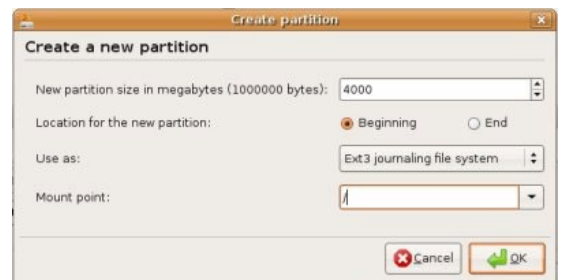
مقدار مورد نظر را تخصیص می‌دهیم که من اینجا ۱۰۲۴ مگ اختصاص دادم، در بخش ۳ نیز نوع فایل سیستم را swap area انتخاب می‌کنیم، در انتها روی OK کلیک می‌کنیم تا پارتیشن ایجاد شود.

نوبت می‌رسد به پارتیشن ریشه همان "/" روی پارتیشن باقیمانده کلیک کنید و New partition را بزنید تا دوباره پنجره‌ی ساخت



پارتیشن گشوده شود. در بخش شماره ۱ میزان فضا، بخش شماره ۲ به همان حالت رها شود، بخش شماره ۳ که مربوط به نوع سیستم فایل است عبارت Ext3 journaling file system انتخاب شود، بخش ۴ هم Mount point باید مقدار "/" قرار بگیرد.

آخرین پارتیشن که توسط ما ایجا خواهد شد همان طور که می‌دانید "/home" می‌باشد، طبق معمول پارتیشن باقیمانده



را انتخاب کنید و روی New partition کلیک کنید، به این پارتیشن هم بهتر است هرچقدر فضا باقی مانده اختصاص دهید، در بخش Use as هم Ext3 journaling file system و

منبع:

<http://goo.gl/KCGghZ>



دایره‌ای از جنس لینوکس

معرفی لانچر Gnome PIE

- در حال حاضر قابلیت انتخاب بین دایره، نیم‌دایره و ربع دایره را خواهید داشت که بنا بر موقعیت ماوس نمایش داده می‌شوند.
 - امکان پرش بین آیکون‌ها با کلیدهای میانبر و چرخ ماوس (Scroll دوانگشتی در TouchPad هم کار می‌کند)
 - تغییر آیکون برنامه، رفع باگ از قالب‌های قبلی و افزودن قالب‌های جدید
 - رفع باگ‌های متنوع از نسخه‌ی قبلی
- همچنین می‌توانید با کشیدن و انداختن آیکون هر موضوع مثلاً موضوع برنامه‌ها به Launcher یونیتی یا Plank با کلیک روی آن آیکون Gnome PIE را فعال کنید.

نصب در اوبونتو

برای نصب در اوبونتو می‌توانید از PPA و دستورات زیر استفاده کنید این PPA در اوبونتو ۱۴/۰۴ به بعد و مشتقات آن‌ها کار می‌کند. اگر میز کار شما گنوم نیست، برنامه به راحتی کار می‌کند اما در گنوم شل بهتر عمل می‌کند. کاربران پلاسما نیز می‌توانند از Daisy استفاده کنند، اما این برنامه به راحتی در میز کارهای دیگر کار می‌کند.

در اوبونتو پس از باز کردن ترمینال، دستورات زیر را وارد کنید:

```
sudo add-apt-repository
ppa:simonschneegans/testing -y
```

```
sudo apt-get update && sudo apt-get
install gnome-pie
```

Gnome PIE لانچری است که برخی از برنامه‌ها را به صورت دایره‌ای یا نیم‌دایره یا ربع دایره در زیر ماوس یا قسمتی از صفحه‌نمایش به نمایش درمی‌آورد تا دسترسی راحت‌تری به برنامه‌ها داشته باشید. حال نسخه جدید از این لانچر به همراه ویژگی‌های جدیدی ارائه شده است.

اگر از کاربران سیستم‌عامل اندروید باشید حتماً با برنامه‌ی PIE Control آشنایی دارید؛ برنامه‌ای که Soft Key های Navigation Bar را به گزینه‌های معلق و زیبایی تبدیل می‌کند. Gnome PIE برای دسترسی راحت‌تر به برنامه‌ها، آنها را به صورت دایره‌ای یا نیم‌دایره یا ربع دایره در زیر ماوس یا قسمتی از صفحه‌نمایش نشان می‌دهد. این برنامه به صورت Auto-hide است و تا زمانی که از آن استفاده نکنیم، پنهان باقی می‌ماند. لازم به ذکر است که ایده‌ی این برنامه، از افزونه‌ی OPie در بازی WarCraft الهام گرفته شده است.

اخیراً نسخه‌ی ۰.۶.۱ از این برنامه منتشر شده است که شامل رفع مشکلات قبلی و ارائه‌ی ویژگی‌های جدید مانند افزودن قالب‌های زیبا برای نمایش آیکون برنامه‌ها و چینش آن‌ها، هستیم. همچون ویجت Daisy در پلاسما که شامل قابلیت‌هایی برای نمایش کتاب‌نشان و کنترل‌های چندرسانه‌ای است، برنامه Gnome PIE نیز از چنین قابلیت‌هایی برخوردار است. در این برنامه می‌توانید با کشیدن و انداختن، آیکون‌ها را مرتب، حذف یا اضافه کنید که در تنظیمات قابلیت تغییر و انتخاب از بین ده تم پیش‌فرض را خواهید داشت.

از دیگر ویژگی‌های این نسخه، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

ریکاوری اطلاعات در لینوکس با TestDisk

TestDisk یک نرم افزار آزاد و قدرتمند برای بازیابی اطلاعات است. با استفاده از آن می توانید فایل هایی که مثلاً توسط فرمان `rm -rf` یا شیفت دلیت کردن پاک شده اند یا کرش نرم افزاری آنها را از بین برده را از روی پارتیشن های `ext۲`, `ext۳`, `FAT`, `exFAT`, `NTFS`, `ext۴` بازیابی کنید.

ابتدا اسکریپت مقابل را از لینک مقابل دریافت کنید:
پس از دریافت، با دستور زیر به آن مجوز اجرا دهید:

```
chmod +x script.sh
```

دسترسی ریشه بگیرید:

```
sudo -i
```

اسکریپت را اجرا کنید:

```
sh script.sh
```

تمامی هارد دیسک ها، فلش مموری ها و... متصل به سیستم لیست می شوند. دیوایس مورد نظر را انتخاب کنید.

```
root@sriljan-VirtualBox: /home/sriljan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

PhotoRec is free software, and
comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY.

Select a media (use Arrow keys, then press Enter):
>Disk /dev/sda - 131 GB / 122 GiB (RO) - VBOX HARDDISK

[Proceed] [Quit]

Note:
Disk capacity must be correctly detected for a successful recovery.
If a disk listed above has incorrect size, check HD jumper settings, BIOS
detection, and install the latest OS patches and disk drivers.
```


سیس پارتیشن مورد نظر را انتخاب کنید.

```
root@srjan-VirtualBox: /home/srjan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

Disk /dev/sda - 131 GB / 122 GiB (RO) - VBOX HARDDISK

Partition      Start      End      Size in sectors
No partition    0          0          0
> 1 * Linux      0          1 16001 196 3 257068416 [Whole disk]
2 E extended    15803 146 22 16001 173 44 3182594
5 L Linux Swap  15803 146 24 16001 173 44 3182592

[ Search ] [ Options ] [ File Opt ] [ Quit ]
Start file recovery
```

نوع فایل سیستمی پارتیشن خود را انتخاب کنید.

```
root@srjan-VirtualBox: /home/srjan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

2 E extended    15803 146 22 16001 173 44 3182594

To recover lost files, PhotoRec need to know the filesystem type where the
file were stored:
> [ ext2/ext3 ] ext2/ext3/ext4 filesystem
[ Other      ] FAT/NTFS/HFS+/ReiserFS/...
```

برای ادامه مراحل، دکمه اینتر را فشار دهید.

```
root@srjan-VirtualBox: /home/srjan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

Disk /dev/sda - 131 GB / 122 GiB (RO) - VBOX HARDDISK
Partition      Start      End      Size in sectors
2 E extended    15803 146 22 16001 173 44 3182594

Pass 0 - Reading sector 1101516/3182594, 5/10 headers found
Elapsed time 0h00m15s - Estimated time to completion 0h00m28

Stop
```

پس از اتمام عملیات، تعداد فایل‌های ریکاور شده نمایش داده می‌شود.

```
root@srijan-VirtualBox: /home/srijan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

Disk /dev/sda - 131 GB / 122 GiB (RO) - VBOX HARDDISK
Partition      Start      End      Size in sectors
 2 E extended   15803 146 22 16001 173 44 3182594

36 files saved in /root/result/lostfiles directory.
Recovery completed.

You are welcome to donate to support further development and encouragement
http://www.cgsecurity.org/wiki/Donation

Quit
```

از testdisk خارج شوید.

```
root@srijan-VirtualBox: /home/srijan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

Disk /dev/sda - 131 GB / 122 GiB (RO) - VBOX HARDDISK

Partition      Start      End      Size in sectors
No partition    0 0 1 16001 196 3 257068416 [Whole disk]
1 * Linux       0 32 33 15803 113 54 253880320
> 2 E extended   15803 146 22 16001 173 44 3182594
5 L Linux Swap  15803 146 24 16001 173 44 3182592

[ Search ] [ Options ] [ File Opt ] > [ Quit ]
Return to disk selection
```

```
root@srijan-VirtualBox: /home/srijan/Downloads
PhotoRec 6.13, Data Recovery Utility, November 2011
Christophe GRENIER <grenier@cgsecurity.org>
http://www.cgsecurity.org

PhotoRec is free software, and
comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY.

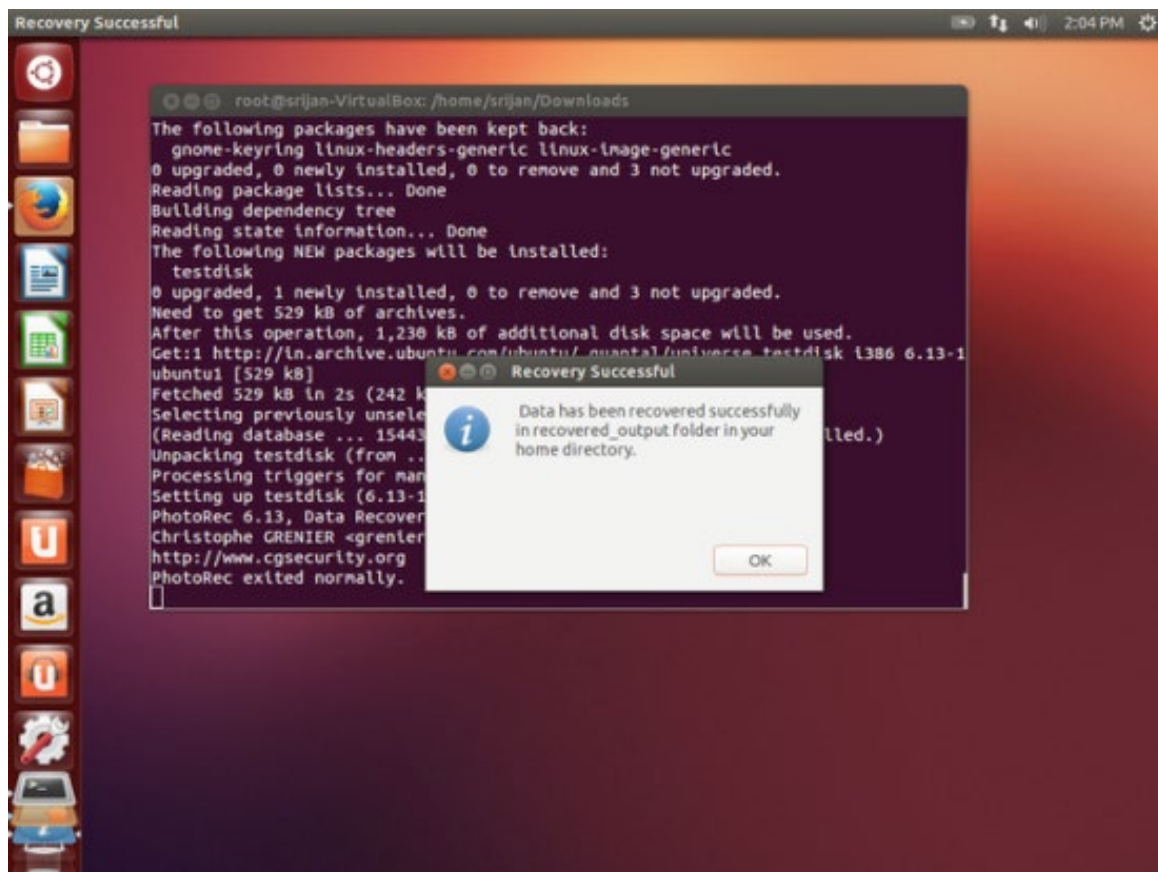
Select a media (use Arrow keys, then press Enter):
>Disk /dev/sda - 131 GB / 122 GiB (RO) - VBOX HARDDISK

[ Proceed ] > [ Quit ]

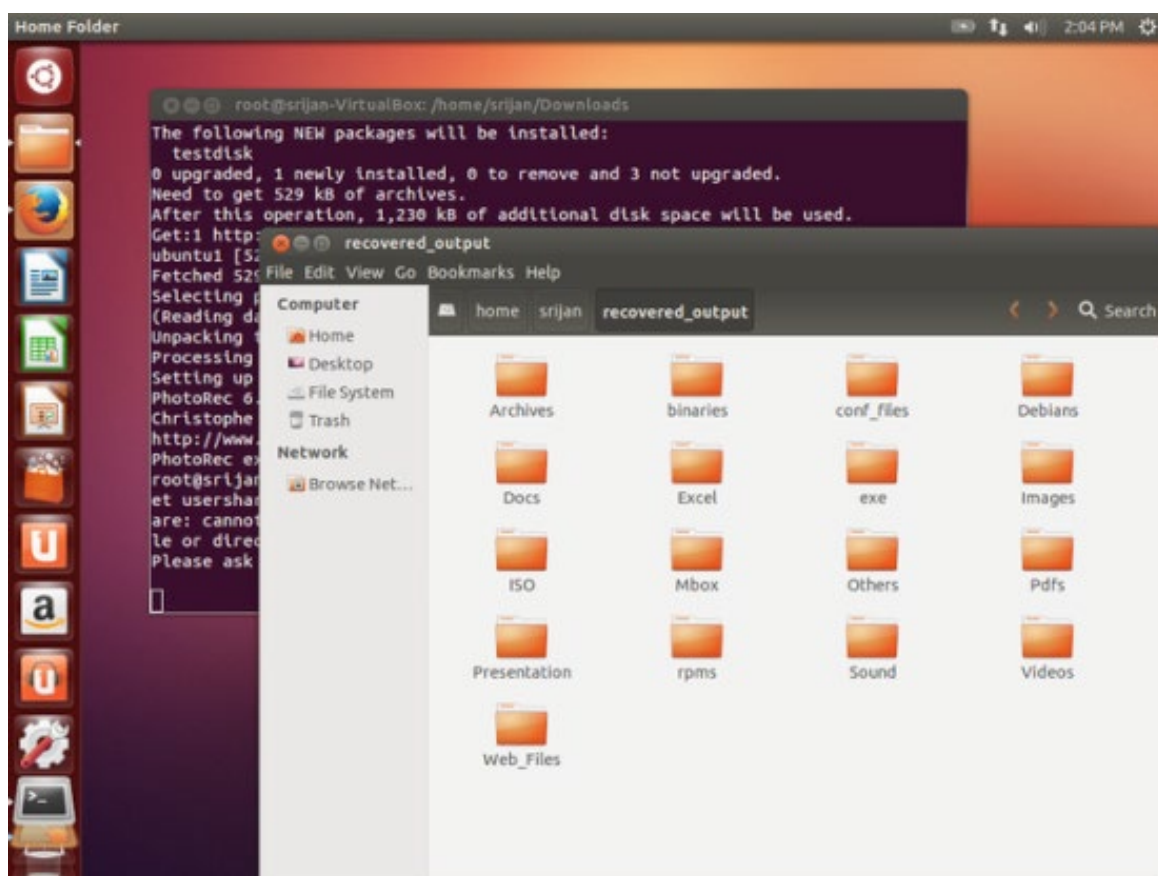
Quit program

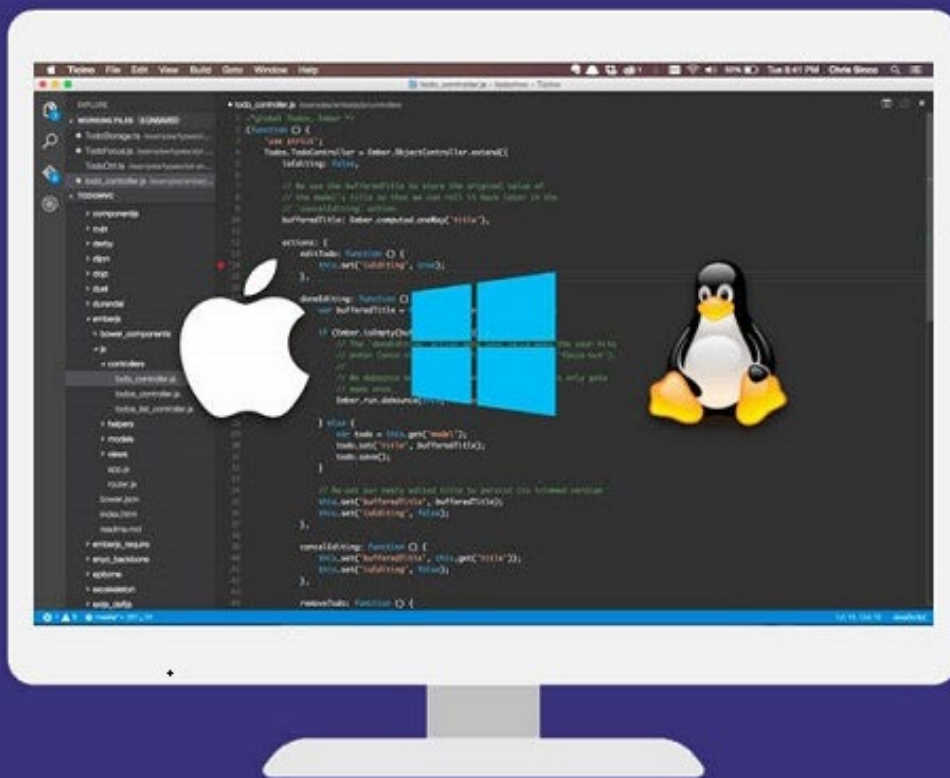
Note:
Disk capacity must be correctly detected for a successful recovery.
If a disk listed above has incorrect size, check HD jumper settings, BIOS
detection, and install the latest OS patches and disk drivers.
```

پیغامی مبنی بر موفقیت آمیز بودن بازیابی نمایش داده می شود.



بر روی OK کلیک کنید. فایل های ریکاور شده، درون فولدری به نام recovered_output واقع در دایرکتوری خانگی منتظر شماست.





چگونه Visual Studio Code را در اوبونتو نصب کنیم؟

یکی از هدایای نفیس مایکروسافت به برنامه‌نویسان، ادیتور رایگانی به اسم Visual Studio Code است. این ادیتور برای ویرایش کدهای برنامه‌نویسی نه منحصر به ویندوز، بلکه برای OS X (ویژوال استودیو کد) را می‌توانید همین حالا برای ویندوز، مک و لینوکس دانلود کنید. البته «ویژوال استودیو کد» یک نرم‌افزار ساده‌ی ویرایش کدنویسی است که از IntelliSense یا همان الگوریتم هوشمند تکمیل کد، دیباگ و GIT نیز پشتیبانی می‌کند.

ویژوال استودیو کد، ۲۰۱۵ هنوز هم نقش نرم‌افزار کامل برنامه‌نویسی را ایفا می‌کند و ویژوال استودیو کد صرفاً به عنوان ادیتوری پیشرفته معرفی شده است.

ویژوال استودیو کد در اوبونتو نصب و ویرایشگر ارائه خواهد شد.

نصب ویژوال استودیو کد در اوبونتو
هم اکنون نسخه پیش نمایش ویژوال استودیو کد منتشر شده و برای پلتفرم‌های ویندوز، مک و لینوکس آماده دانلود است. نسخه‌ی عرضه شده برای لینوکس، ۶۴ بیتی است. این ویرایشگر در توزیع اوبونتو توسط ابزارهای خط فرمان قابل نصب است؛ به همین منظور در اوبونتو نسخه‌های ۱۴.۰۴ و ۱۵.۰۴ با باز کردن ترمینال، دستورات زیر را وارد کنید:

```
sudo add-apt-repository ppa:ubuntu-desktop/ubuntu-make
```

```
sudo apt-get update && sudo apt-get install ubuntu-make
```

```
umake web visual-studio-code
```

در محیط اوبونتو، کاربران به IDEهای مختلفی نظیر Sublime Text و ویرایشگر Atom گیت‌هاب جهت ویرایش کدهای اپلیکیشن‌ها و وب دسترسی دارند، حال مایکروسافت با ارائه ویژوال استودیو کد، کار ویرایش را به خصوص برای کاربران لینوکس سهولت بخشیده است.

ویژوال استودیو کد برای لینوکس

در محیط اوبونتو، کاربران به IDEهای مختلفی نظیر Sublime Text و ویرایشگر Atom گیت‌هاب جهت ویرایش کدهای اپلیکیشن‌ها و وب دسترسی دارند، حال مایکروسافت با ارائه ویژوال استودیو کد، کار ویرایش را به خصوص برای کاربران لینوکس سهولت بخشیده است.

ویژگی‌ها

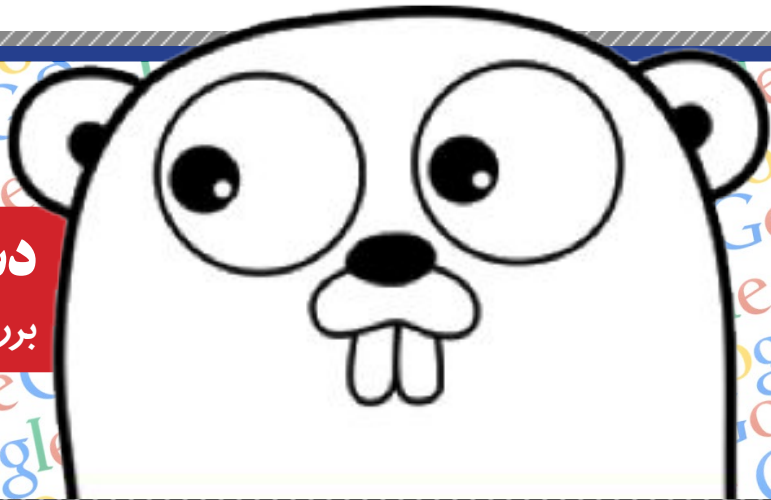
ویژوال استودیو کد از برجسته کردن و رنگ آمیزی سینتکس‌ها، طبقه بندی و براکت کردن کدها و همچنین از اتصالات صفحه

دانلود ویژوال استودیو کد:

<https://goo.gl/2U1e1S>

منبع:

<http://zurl.ir/3P15V>



دست پخت گوگل، پویا و سریع!

بررسی زبان برنامه نویسی GO

متغیر

آیا میدانید متغیر چیست؟ حافظه کامپیوتر را در نظر بگیرید. درون حافظه مکان هایی قرار دارد که می توانید داده ها را درون آن ذخیره کرده و در مواقع لزوم به آن ها به صورت مستقیم دسترسی پیدا کنید. در تمامی زبان های برنامه نویسی شما برای ذخیره یک مقدار با طول عمر پایین از متغیر ها استفاده می کنید. به این معنی که متغیر تنها در زمان اجرای برنامه فعالیت می کند. پیش از تعریف متغیر می بایست شما را با انواع داده ها به صورت مختصر آشنا کنیم. زبان های برنامه نویسی دارای انواع داده مختلف هستند که می توانند مقادیر را با توجه به نوع داده شناسایی و ذخیره کنند. در این قسمت شما تنها با دو نوع عددی ورشته ای آشنا می شوید که پایه ای ترین نوع های داده به حساب می آیند و در اکثر زبان های برنامه نویسی با نام های متفاوت اما عملکردی مشابه ارائه می شوند. نوع داده عددی (integer) شامل اعداد منفی و مثبت می شود که شما می توانید تنها داده های عددی مانند ۱ و ۳۹ و ۱۰۰ و ... را درون آن ذخیره کنید. در Go نوع های عددی با توجه به اندازه تفکیک می شوند که در آینده با آن ها آشنا می شوید. نوع داده رشته ای (string) شامل مجموعه ای از حروف، کلمات و هر چیزی که به عنوان رشته فراخوانی شود بوده و حتی اعدادی که به عنوان یک رشته به برنامه معرفی شود را شامل می شود. به طور مثال: سلام!

هر متغیر دارای سه مشخصه اصلی است که شامل نام، مقدار و آدرس مکان متغیر درون حافظه می شود. ما در این قسمت با نام و مقدار متغیر آشنا می شویم. آدرس مکان متغیر را در بخش اشاره گر ها خواهید آموخت. دو مشخصه نام و مقدار را می توانیم درون برنامه تعریف کنیم. برای اعلان یک متغیر از کلمه کلیدی var مشابه زبان جاوا اسکریپت استفاده می کنیم. روش های مختلف اعلان متغیر تکی، چندتایی، بانوع، بدون نوع، با مقدار و بدون مقدار را در زیر مشاهده می کنید:

نکته: شما می توانید متغیرها را در دو ناحیه تعریف کنید. بیرون از تابع main و درون توابع برنامه (به استثناء روش تعریف متغیر میانبر که با آن در مراحل پیش رو آشنا می شوید).

متغیری از نوع int به نام x تعریف کرده ایم و مقداری به متغیر x نداده ایم:

```
var x int
```

متغیری از نوع string به نام name تعریف کرده ایم و این متغیر را مقداردهی نکرده ایم:

```
var name string
```

دو متغیر به نام های x و name را که در مثال های فوق با استفاده از کلمه var تعریف کرده ایم، اکنون می خواهیم به صورت مجموع و به روش چندتایی این متغیرها را تعریف کنیم:

```
var (
    x      int
    name  string
)
```

چهار متغیر از نوع int تعریف می کنیم و آن ها را مقداردهی می کنیم:

```
var (
    one      int = 1
    two      int = 2
    three    int = 3
    four     int = 4
)
```

دو متغیر از نوع string تعریف می کنیم و آن ها را مقداردهی می کنیم:

```
var (
    name string = "Erfan"
    family string = "Akbarimanesh"
)
```

متغیری به نام z بدون نوع داده تعریف می کنیم و به آن مقدار ۱۰ می دهیم: (نوع داده در زمان اجرا int در نظر گرفته می شود)

```
var z = 10
```

توجه: زمانی که ما نوع داده را برای متغیر در نظر نمی گیریم Go در زمان اجرای برنامه با توجه به مقدار نسبت داده شده به متغیر، نوع داده آن را تعیین می کند. مشابه زبان های برنامه نویسی PHP, Javascript و ... که به این دسته از زبان ها، زبان های نوع داینامیک گفته می شود. تعریف متغیر به صورت static دارای سرعت بالاتری نسبت به این روش است اما Go این امکان را قرار داده است که شما بتوانید به سادگی زبان های برنامه نویسی فوق، مقادیر خود را درون متغیرها بدون توجه به نوع داده ذخیره کنید. ولی تنها روش تعریف به این صورت است و در عمل متغیرهای Go به صورت static تعریف می شوند نه داینامیک. (افزایش سرعت کامپایل و اجرای برنامه) روش میانبر (shortcut) نیز یکی دیگر از روش های تعریف متغیر مشابه متغیرهای داینامیک است که با آن آشنا می شوید.

تعریف ۳ متغیر بدون نوع با مقداردهی اولیه:

```
var (
    Name      = "Erfan"
    Age       = 19
    Skills    = "Go Developer"
)
```

همانطور که مشاهده کردید حرف اول متغیرها را بزرگ نوشته ایم. آیا امکان رخ دادن خطا وجود دارد؟ خیر!

Go مشابه تمامی زبان‌های برنامه نویسی دارای قوانینی برای اعلان متغیر است. به صورت خلاصه این قوانین را بررسی می‌کنیم:

حرف اول که شروع کننده نام متغیر است نمیتواند عدد یا کاراکترهای خاص مانند @ باشد. (به استثناء علامت _)

حرف اول می‌تواند یک کاراکتر انگلیسی، فارسی یا هر زبان دیگری و همینطور علامت _ باشد که کاربردی‌ترین این موارد استفاده از کاراکتر انگلیسی در ابتدای نام متغیر به صورت بزرگ یا کوچک است.

دو متغیر با نام‌های name و family از نوع رشته‌ای و یک متغیر با نام age از نوع عددی تعریف می‌کنیم:

```
var (
    name, family string = "Erfan", "Akbari-
    manesh"
    age      int      = 19
)
```

همان‌طور که مشاهده می‌کنید متغیرهای هم نوع name و family را با استفاده از علامت, از یکدیگر جدا کرده ایم و مقدارهای مربوطه را نیز با استفاده از این علامت به متغیرها نسبت داده ایم. مقدار Erfan به متغیر name و مقدار Akbarimanesh به متغیر family نسبت داده شده است.

تعریف متغیر به روش میانبر:

یک روش کوتاه برای تعریف متغیر است که می‌توان با استفاده از علامت := متغیر را تعریف و مقدار دهی کرد.

```
Language := "Go"
```

تعریف دو متغیر به روش shortcut با نوع داده‌های متفاوت:

```
Language , Age := "Go" , 17
```

نکته: شما نمیتوانید متغیرها را به روش فوق در خارج از توابع تعریف و مقداردهی کنید. چنانچه از روش میانبر استفاده می‌کنید می‌بایست درون تابع main یا توابع دیگر متغیرها را تعریف کنید. پیشنهاد می‌کنم با متغیرها بازی کنید و تمامی روش‌های بالا را آزمایش نمائید. یکی از بهترین راه‌های یادگیری سریع یک زبان برنامه‌نویسی، لذت بردن از کدنویسی با آن زبان برنامه‌نویسی است.



پیشنهاد ویژه

بازار کار از آن شماست...

برنامه نویسی به زبان C# را در قالب ۳ پکیج مقدماتی، تکمیلی و پیشرفته به صورت بی نظیر و کامل بیاموزید
قیمت بسته: ۱۸۸ هزار تومان

اطلاعات بیشتر و خرید بسته:

<http://daneshjooyar.com/shop2/?p=1215>

اندروید عضو واجب یا غیر واجب؟!!

شد تا امکانات بیشتری رو در بر بگیره تا حدی که امروزه آخرین نسخه‌های منتشر شده تقریباً قابلیت انجام هر کاری رو دارن! تا به اینجا حرفمون برای گوشی‌های همراه بود ولی خب این سیستم عامل محبوب فقط به همین دستگاه‌ها ختم نمیشه. قلب تپنده تبلتهایی هم که امروزه حتی با قیمت‌های ناچیز در اختیار مردم قرار می‌گیرند اکثراً اندرویدی هستند. تلوزیون و ساعت‌های هوشمند، عینکها و جدیداً خودروهای هوشمندی معرفی شده که از هسته سیستم عامل اندروید استفاده میکنند. نفوذ این ربات سبز کوچک به زندگی ما اونقدر سریع بود که بهمون حق انتخاب نده و خودش رو عضو شاید اجباری زندگی هامون کنه. حالا شما به خودتون نگاه کنید ببینید آیا می‌تونید به راحتی وبدون اینکه هیچ مشکلی براتون پیش بیاد گوشی هوشمندتون رو رد کنید و یک گوشی ساده دستتون بگیرید؟

یکی از بدترین یا بهترین امکاناتی که ربات سبز در اختیارمون قرار میده دسترسی به شبکه‌های اجتماعیه. شاید به این خاطر که در حالیکه باعث میشه بیشتر با سایرین در ارتباط باشیم به همون نسبت ما رو از همون سایرین دور میکنه. با همه موارد خوب و بد (البته خوبیش بیشتره) باید قبول کرد که اندروید وارد همه خانواده‌ها شده و چه بخواهیم یا نخواهیم عضو جدانشدنی از خیلیمونه.

حواستون به ربات سبز باشه

خیلیا معتقدن گوشی‌های جدید و این سیستم عامل ابزار جاسوسی دشمنه که البته کاملاً درسته. جالبه بدونید معماری این سیستم عامل به گونه‌ای هستش که به راحتی از راه دور قابل کنترل و کاربرد از همه جایی خبر، حتی روحش هم از این کنترل و مشاهده خبر نداره. در صورتی که شما فرد مهمی باشید و یا ارتباط نزدیکی با یکی از افراد مهم داشته باشید شک نکنید که این ربات سبز رنگ دوست داشتنی، همون میزان که به شما خدمت‌رسانی می‌کنه به ارباب خودش که شاید اون سر دنیا باشه هم، خدمت‌رسانی می‌کنه. از نظریک برنامه‌نویسی سطح

دستگاه‌های اندرویدی! دستگاه‌هایی که شاید تا چند سال قبل هیچ کس فکر نمی‌کرد که به این سرعت بین عموم مردم نفوذ کنند تا حدی که جز جدایی ناپذیر از زندگی روزمره ما باشند. خیلی از افراد شاید یک روز بدون تلوزیون بتونن معمولی زندگی کنن ولی اگه بهشون بگیم که فقط برای ۲۴ ساعت تلفن همراهتون رو خاموش کنید و استفاده نکنید قبول نمیکنن! اگر هم قبول کنن اون روز براشون خیلی سخت می‌گذره. مدام دست روی جیبشون می‌کشن و از نبود تلفن همراهشون رنج میبرن. اگه جایی به مدت چند دقیقه بیکار بشن نمیتونن تحمل کنن. اگه کاری براشون پیش بیاد چه واجب و چه غیر واجب از اینکه نمیتونن به راحتی با دوستاشون در ارتباط باشن احساس بدی دارن. شاید باعث عصبی شدن و ناراحتیشون باشه که چرا تلفن هوشمندشون همراهشون نیست.

اندروید نامی است که شاید در سال ۹۱ از هر ۱۰ نفر فقط یک نفر می‌دونست چیه و به چه دردی میخوره ولی در سال ۹۴ این رقم برعکس شده. یعنی تقریباً از هر ۱۰ نفر فقط یک نفر نمیدونه چیه هر چند که خیلیا به صورت دقیق نمیدونن چیه! خیلیا فکر میکنند اندروید یک نرم افزاره! خیلی‌های دیگه هم فکر میکنند اندروید فقط یک عروسک سبز رنگه و جالب افرادی هستن که فکر میکنند اندروید یک مدل دستگاهه! کوتاه ترین تعریفی که میشه از اندروید داشت اینه که «اندروید یک رابطه!» بله یک رابطه؛ رابط بین انسان و ماشین. رابطی که با ادغام کردن منابع دستگاه و برنامه‌های مختلف به شما این امکان رو میده که لذت بیشتری از تلفن همراهتون ببرید و استفاده‌های بیشتری ازش بکنید. تعریف دیگه‌ای که می‌تونیم از اندروید داشته باشیم اینه که اندروید یک سیستم عامل بسیار سبک که می‌تونه با کمترین منابع سخت‌افزاری اجرا بشه و امکانات تعریف شده رو در اختیار ما قرار بده. اولین نسخه‌های اندروید امکانات خیلی کم و محدودیت‌های فراوان داشتند ولی با گذشت زمان و افزایش قدرت سخت‌افزاری دستگاه‌ها این بستر برای اندروید فراهم



بروزرسانی ارائه میدن. خب اینجا خیلی از مشکلات، مربوط به مبحث امنیت برنامه است که رفع شده. مشکلی که شاید درگاه نفوذ به دستگاه باشه. احتمال بروز این مشکلات خیلی پایینه ولی رعایتش ضرر نداره.

از امنیت شبکه های بی سیم که به آن متصل میشوید اطمینان حاصل کنید

زمانی که شما به یک شبکه بیسیم (وایرلس) متصل میشوید انگار در خونتون رو برای سایر افراد که میخوان به شما خدمات ارائه کنند باز میدارید. یا یک چیزایی به خونتون وارد میشه و یا خارج میشه. تفاوت اینجاست که شما توی خونه می بینید دقیقا چی میاد و چی میره ولی در اندروید هیچ چیزی رو نمی بینید. متأسفانه امنیت اندروید در زمینه شبکه مقداری پایینه و به صورت پیش فرض فایروال درستی نداره و همین امر باعث می شه که ما حواسمون رو بیشتر جمع کنیم.

به لینکهای منتشر شده در شبکه های اجتماعی اطمینان نکنید

خیلی وقتها شده که توی شبکه های اجتماعی مختلف، پیامهایی برامون میاد که میگه رو لینک زیر کلیک کن تا مثلا جایزه بگیری، سکه رایگان بگیری، عکس فلان بازیگر رو ببینی و... بسیاری از این لینکها آلوده هستن و با کلیک شما بر روی اونها و اجرا شدنشون بر روی دستگاه شما، احتمال آلوده شدن دستگاه شما به بدافزارها خیلی زیاده.

اگر چه رعایت مواردی که در بالا ذکر شد اختیاری هستش ولی اگر به احتمال یک درصد، فردا روزی تصاویر خانوادگی و یا پیامهای محرمانه شما از گوشیتون خارج شد و دست سایرین افتاد (خدایی ناکرده!) حق ندارید از تکنولوژی گله کنید! چرا که تکنولوژی بدون محدودیت در اختیار همه است. این شما میاید که باید مراقب خودتون باشید.

جمع بندی نهایی که می خوام انجام بدم اینه که این ربات سبز در مثال، همانند چاقوی آتش عمل می کنه و نتیجه استفاده از اون کاملاً به شما طرز رفتار شما باهاش بستگی داره. امیدوارم که از شما به بهترین شکل استفاده کنید.

متوسط خیلی راحتی که برنامه ای بنویسه تا بدون اجازه شما دوربین دستگاهتون روشن بشه، یک تصویر گرفته بشه و به یک مقصد مورد نظر ارسال بشه و یا همین اتفاق در مورد میکروفن بیوفته!

اگر هم مثل خیلیای دیگه جز افراد عادی باشید امکان مشاهده فعالیت های شما هست ولی نه از طرف اربابان اصلی بلکه از طرف افراد سودجویی که با پیدا کردن راه های نفوذ می تونن به تمامی اطلاعات شما دسترسی داشته باشن. هدف من این نیست که بگم از این سیستم عامل استفاده نکنید بلکه هدف فقط آموزش فرهنگ درست استفاده کردنه. قبل از استفاده از اندروید باید نکات زیادی رو مد نظر داشت تا بشه جلوی نفوذ دسته دوم یعنی افراد سودجو رو بگیریم.

در زیر سعی میکنم به چند مورد از این موارد اشاره کنم:

اول اینکه هر برنامه ای رو نصب نکنید

اینکه شما هر برنامه یا نرم افزاری رو بر روی دستگاه خودتون نصب کنید مثال اینه که هر کسی که تو خیابون می بینید رو به خونتون بیارید! هر چند که به صورت تمام وقت بهش زل بزنید و چشم ازش برندارید ولی هم چنان استرس بروز هر اتفاقی رو دارید. این مورد رو دقیقاً باید در مورد دستگاه اندرویدتون هم داشته باشید. خیلی از برنامه ها علاوه بر اون کارهایی که شما قصد انجامش رو دارید کارهای دیگه ای هم برای خودشون یا سازندشون بدون اجازه شما انجام میدن!

مجوز های دسترسی هر برنامه ای که نصب می کنید رو کامل بخونید

به جرات میتونم بگم ۹۵ درصد افرادی که یک برنامه رو نصب می کنن اصلاً براشون مهم نیست که اون برنامه به چه منابعی از گوشیتون دسترسی داره. در زمان نصب پنجره ای به شما نمایش داده میشه که میگه این برنامه بعد از نصب به چه منابعی از دستگاه شما دسترسی خواهد داشت. فرض کنید شما دارید یک کتاب الکترونیکی یا یک برنامه آموزش آشپزی آفلاین رو نصب می کنید. زمان نصب متوجه می شید که این برنامه تقاضای دسترسی به مخاطبای شما و یا پیامک های شما رو داره. خوب به نظر خودتون یک برنامه آشپزی با مخاطبای شما چیکار می تونه داشته باشه؟ در واقع با یکم فکر کردن به کاربرد برنامه متوجه می شید که این برنامه، دسترسی به ابزاری که از من داره اجازه می گیره رو واقعاً لازم داره یا اینکه نه، یه چیزی مشکوکه؟! عدم رعایت این مورد یعنی سازنده برنامه شما، میتونه اطلاعاتی مثل تصاویر، فیلم ها، پیامها و... شما رو به راحتی بخونه و ببینه! سعی کنید همیشه از آخرین نسخه برنامه ها استفاده کنید خیلی از برنامه ها، بعد از انتشار متوجه مشکلاتی در برنامه شون میشن و بعد از رفع مشکل، برنامه جدید رو در قالب یک فایل

پی نوشت:

به جهت افزایش جذابیت نوشته، متن آن به سبک محاوره ای تنظیم شده است.

شتاب دهنده های سخت افزاری مرورگرها را خاموش کنید

پل ورود به بازار کار

وقتی که ویروس هجمات می شوند!

شاهکار اپل

مزیت استفاده از Multi Threading در مقابل استفاده از Timer

بهبود سرعت لود وب سایت

تخصصی





شتاب دهنده‌های سخت‌افزاری مرورگرها را خاموش کنید

بسیاری از کاربران هنگام استفاده از مرورگرهای کروم و فایرفاکس با مشکلاتی همچون هنگ کردن مرورگر یا افت زیاد سرعت مواجه هستند. این مشکل برای برخی کاربران به حدی است که تنها راه حل را حذف مرورگر و بازگشت به نسخه‌های قدیمی آنها می‌دانند در صورتی که انجام این کار خطرات امنیتی بسیار زیادی دارد.

آیا مرورگر شما نیز با مشکل کندی و هنگ مواجه است؟ شتاب‌دهنده سخت‌افزاری در مرورگرهای امروزی برای افزایش سرعت بارگذاری صفحات و محتوای چندرسانه‌ای در آنها طراحی شده است، اما همان‌طور که اشاره کردیم در بسیاری از موارد کاربران با مشکلاتی همچون هنگ کردن مرورگر مواجه می‌شوند که منشا این مشکلات نیز همین شتاب‌دهنده سخت‌افزاری است. با غیرفعال کردن شتاب‌دهنده سخت‌افزاری مرورگر، از مرورگر می‌خواهید تمام محتوای گرافیکی موجود در صفحات وب را با واحد پردازش گرافیک (GPU) بارگذاری کند. چنانچه قصد دارید این قابلیت را (Hardware Acceleration) در مرورگر رایانه خود غیرفعال کنید تا سرعت مرورگر افزایش یافته و مشکلات مربوط به آن کاهش یابد، می‌توانید در هر یک از مرورگرهای اینترنت اکسپلورر، فایرفاکس و کروم از روش‌های زیر کمک بگیرید:

اینترنت اکسپلورر

- ۱- پس از اجرای مرورگر به منوی Tools مراجعه کنید. (می‌توانید از کلیدهای میانبر Alt+x نیز کمک بگیرید)
- ۲- از منوی به‌نمایش درآمده روی Internet Options کلیک کرده و در ادامه تب Advanced را انتخاب کنید.
- ۳- گزینه Use software rendering instead of GPU rendering را پیدا کرده و علامت چک‌مارک کنار آن را غیرفعال

کنید

۴- روی OK کلیک کرده و مرورگر را یک بار بسته دوباره آن را اجرا

کنید

فایرفاکس

۱- مرورگر فایرفاکس را اجرا کرده و از بالا - سمت راست، روی آیکن منوی اصلی کلیک کنید.

۲- روی آیکن Options کلیک کرده و به تب advanced مراجعه کنید

۳- پس از انتخاب زیرتب general، علامت چک‌مارک کنار عبارت Use hardware acceleration when available را غیرفعال کنید.

۴- روی OK کلیک کرده و مرورگر را دوباره اجرا کنید.

کروم

۱- کروم را اجرا کرده و از بالا سمت راست روی آیکن منوی اصلی کلیک کنید.

۲- از منوی به‌نمایش درآمده گزینه Settings را کلیک کرده و پس از اسکرول کردن صفحه به پایین، روی Show advanced settings کلیک کنید.

۳- صفحه را به پایین اسکرول کنید و در بخش System، علامت چک‌مارک کنار گزینه Use hardware acceleration when available را غیرفعال کنید.

۴- مرورگر را یک بار ری‌استارت کنید تا تغییرات اعمال شود.



Think different

شاهکار اپل

گذری بر زبان برنامه‌نویسی Swift

سومین عامل که به نظر من جذاب ترین عامل برای برنامه نویسان مبتدی است سادگی در یک زبان برنامه نویسی است. سادگی می تواند مفاهیم عمده ای داشته باشد اما منظور ما کد نویسی به سبکی ساده و شیرین است که با این حساب شما می توانید سرعت کد نویسی خود را افزایش دهید. از جهتی برای به خاطر سپردن کدهای برنامه "سادگی" نقش بسیار مهمی را ایفا می کند.

یک قابلیت جالب که می تواند باز هم برتری خود را نسبت به Objective C اعلام کند زمین بازی یا Playground است که شما می توانید کدهایی را که می نویسید به صورت همزمان با کدنویسی اجرا کنید و نتیجه کار خود را ببینید. این امر با استفاده از محیط کاری Xcode امکان پذیر است.

توجه داشته باشید اگر شما نیز میخواهید شروع به یادگیری برنامه نویسی با swift کنید می بایست از سیستم عامل MacOS استفاده کنید تا بتوانید محیط مجتمع توسعه نرم افزار مربوطه را نصب کنید و همچنین امکان شبیه سازی دستگاه های مربوطه Apple را برای نمایش نتیجه کار داشته باشید.

با زبان Swift شما قادر خواهید بود برای سیستم عامل های IOS, Mac OS برنامه نویسی کنید. اگر توانایی خرید Mac Book یا لپ تاپ های مخصوص شرکت اپل را به دلیل قیمت بالای آن ندارید می توانید از نرم افزار های مجازی ساز مشابه VMware Workstation استفاده کنید و نسخه سیستم عامل Mac OS را دانلود کرده و روی آن نصب کنید. (حتما از نسخه Hackintosh استفاده کنید).

عوامل متعدد دیگری نیز وجود دارد که بنده به گفتن عوامل بالا بسنده می کنم. و با تمامی این تفاسیر و توضیحات با توجه به این چند قابلیت که در swift نسبت به Objective C وجود دارد شما می توانید برنامه های سنگین با کارایی بالا را پیاده سازی کنید.

در سال ۲۰۱۴ کنفرانس WWDC توسط شرکت Apple برگزار شد که این کنفرانس حضار در سالن را شگفت زده کرد، کنفرانسی متفاوت مخصوص برنامه نویسان و توسعه دهندگان اپل که پس از گذشت چند سال برنامه نویسی با Objective C وقت آن رسیده بود که زبان تخصصی تری با قابلیت ها و انعطاف پذیری بیشتری وارد عرصه برنامه نویسی دستگاه های اپل شود و بتواند جایگزین مناسبی برای Objective C باشد.

زبان برنامه نویسی کامپایلری که توسط کریس لاتر طراحی شد، اکنون جایگزین مناسبی برای Objective C می باشد. این زبان برنامه نویسی توانست پس از سپری شدن یک سال از ظهور و تولدش، در اجتماع برنامه نویسان شور و غوغایی به پا کرده و طرفداران بسیاری را مجذوب خود کند.

از نظر بنده سه عامل کلیدی منجر به روی آوردن جامعه ای عظیم از برنامه نویسان Apple به سمت Swift شد که اولین آن ها قدرت می باشد. یکی از عوامل اصلی در موفقیت زبان های برنامه نویسی نامدار، انعطاف پذیری و توانایی پاسخگویی به نیازهای برنامه نویسان بوده است. هر چه قدرت یک زبان برنامه نویسی به خصوص از نظر پاسخگویی به نیازهایی که کاربران (برنامه نویسان) در دنیای خود حس میکنند بیشتر باشد مسلما طرفداران این زبان با اشتیاق و اطمینان بیشتری به کار خود ادامه می دهند. swift علاوه بر دارا بودن تمامی توانایی های Objective C نکات کلیدی قوی تری را نیز ارائه می کند.

دومین عامل سرعت است که در اکثر جوامع برنامه نویسی در سطح اینترنت بحث و گفتگوهای بسیار زیادی درباره آن مطرح شده است و برنامه نویسان بزرگ مطمئنا تفاوت سرعت در پروژه های خود را با زبان های برنامه نویسی متفاوت حس میکنند. پروژه هایی که در آن سرعت امری مهم تر از قدرت تلقی می شود به همین سبب سرعت نیز میتواند برای هر تولید کننده نرم افزاری لذت بخش واقع شود.



پل ورود به بازار کار

از روزهای اول انتشار این سیستم عامل، تا به امروز ۸ نسخه از سیستم عامل ios منتشر شده و آخرینش همیشه IOS 8 که همیشه گفت اپل به طور میانگین سالی ۱ نسخه از این سیستم عامل رونمشر کرده.

برای ios تا به حال نزدیک ۹۰۰ هزار نرم افزار نوشته و ثبت شده که اکثر این app ها غیر رایگان هستند. در ios نکته مهم و نقطه عطف سرعت بالای پردازش نسبت به سایر سیستم عامل هاست. از دیگر ویژگی های ios هم نسبت به بقیه سیستم عامل های موبایل، همیشه به رزولوشن و کیفیت تصویر بالا نسبت به بقیه اشاره کرد.

خوب بحث اصلی ما برنامه نویسی و بازار کار مربوط به برنامه نویسی و توسعه برای این سیستم عامله، پس سعی میکنم که از بحث اصلی دور نشم و با پیش درآمدی که از ios براتون گفتم میریم به سراغ برنامه نویسی ios.

برای شروع برنامه نویسی قبل از هر چیز نیازه که برای استاندارد شدن برنامه تون، با قوانین شرکت اپل برای پذیرش نرم افزار تون در app store آشنا بشین و با توجه به اون کدنویسی رو انجام بدین.

یکی از نرم افزارهای برنامه نویسی اپل برای هر دو سیستم عامل (مک و IOS) ایکس کد (Xcode) هست. این نرم افزار بطور رایگان در دسترسه و فقط برای مکینتاش عرضه شده و اگر می خواین برنامه نویسی ios انجام بدین حتما باید مکینتاش رو نصب کنین که به دلیل کمیاب بودن این سیستم عامل شاید یه خورده کارتتون سخت باشه! این سیستم عامل رو میتونید روی ماشین های مجازی سازی مثل vmware هم نصب کنین.

امروزه شرکت اپل شدیداً توصیه میکنه که از زبان برنامه نویسی جدیدش (سویفت) استفاده کنید. این زبان همراه با آخرین

در شماره قبلی درباره برنامه نویسی موبایل، برای سیستم عامل اندروید صحبت کردیم و مطابق قولی که دادیم قصد داریم در این شماره درباره برنامه نویسی برای سیستم عامل IOS صحبت کنیم. پس به گپ و گفت خودمونی خودمون درباره این سیستم عامل و زبان های موجود برای برنامه نویسی اون می پردازیم

تاریخچه ی سیستم عامل IOS

سیستم عامل ios برای اولین بار سال ۲۰۰۷ در تلفن های هوشمند شرکت اپل مورد استفاده قرار گرفت و با سروصدا و طرفدارهای فوق العاده زیاد در اون زمان در آیبادهای و آیفون ها مورد استفاده قرار گرفت و بعد هم روی آیبدها جای خودش رو ثابت کرد.

از ابتدای کار این سیستم عامل، یکی از مواردی که به چشم اومد، عدم صدور مجوز از طرف شرکت اپل برای استفاده از آن برای دستگاه های دیگه و شرکت های دیگه بود که بعدها با ظهور اندروید و مجوز استفاده از اون برای سایر شرکتها و به قولی OpenSource بودن و فراگیر شدنش، از محبوبیت و اقبال ios کم کرد.

بعد از حدود یک ماه از گذشت انتشار سیستم عامل ios که هنوز این نام رو به خودش نگرفته بود و با نام ios runs on iphone شناخته می شد، اولین کیت توسعه نرم افزاری این سیستم عامل توسط شرکت اپل ارائه شد که برنامه نویس ها بتونن برای توسعه نرم افزار در این سیستم عامل ازش استفاده کنند.

بعد از گذشت ۲ سال از ارائه این سیستم عامل شرکت اپل نام IOS رورسمی کرد. البته این نام از پیش در اختیار سیسکو بود که بیش از ۱۰ سال برای سیستم عامل و روترهاش مورد استفاده قرار می داد اما اپل تونست توی دادگاه مجوز علامت تجاری ios را از سیسکو بگیره و به نام خودش ثبت کنه.

نسخه ios یعنی ios 8 منتشر شده، البته همچنان می شه از objective c و xcode هم استفاده کرد.

اگر در شروع کار دچار مشکلی هستین و نیاز به راهنمایی کامل دارید، در زمینه برنامه نویسی ios میتونین به سایت developer.apple.com مراجعه و از راهنماهای صفر تا صدی که اونجا قرار داده استفاده کنین.

همچنین می تونید ویدئوهای آموزشی استاندارد مربوط به برنامه نویسی ios به هر دو زبان سوئیفت و objective c رو از سایت apple و مسیر developer.apple.com/videos دانلود و استفاده کنید. این آموزش ها اکثرا از دوره های برگزار شده توسط apple ضبط شده.

ابتدای صحبتم درباره قوانین کلی app های ios گفتم. در تصویر زیر که شرکت apple ارائه کرده ۱۰ اشتباه رایج برنامه نویسی ها که دلیل رد شدن app هاشون هست رو می تونین ببینید.

لیست کامل قوانین مربوط به apple store برای تایید app ها رو هم می تونین از این آدرس مطالعه کنین:

<https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>

به طور کلی برنامه نویسی ios با استفاده از سوئیفت خیلی لذت بخش و جذاب شده و شاید جهشی باشه در توسعه ios. بعد از شناخت این زبان برنامه نویسی می خوام چند نکته رو

گوشزدکنم:

اگر می خواد برنامه نویسی برای گوشی های هوشمند موبایل و... رو استارت بزیند دقت داشته باشید که کاربران ios نسبت به android کمترن، به همون نسبت هم توسعه دهنده هاش! ولی خب نکته قابل توجه اینه که توی ios اکثر app ها غیر رایگان هستن و با تولید نرم افزار با کیفیت میشه با قیمت های خوبی نرم افزار رو عرضه کرد و فروخت، در حالی که برای app های اندروید که جنبه عمومی دارن شاید موارد مشابه رایگان وجود داشته باشه و به همین دلیل قیمت بالایی نشه براش گذاشت.

اکثر شرکت ها و سازمان ها یا وبسایت هایی که قصد ارائه نرم افزار قابل اجرا از کارشون روی موبایل رو دارن به دنبال نسخه اندروید و ios کنار هم هستن و کمتر بودن توسعه دهنده های ios نسبت به android می تونه برای شمايي که قصد یادگیری برنامه نویسی برای این سیستم عامل رو دارید مفید و قابل توجه باشه.

برای یادگیری ios نسبت به android صرف زمان بیشتری لازمه، پس توی انتخاب مسیر و راهتون دقت کنید.

ابزارهای برنامه نویسی ios گاهی قیمت های بالایی دارن و پیدا کردن کرک هم براشون راحت نیست، پس صبرتون برای راه اندازی mac os و برنامه نویسی ios باید خوب باشه!

Top 10 reasons for app rejections during the 7-day period ending April 20, 2015.

- 13% More information needed
- 11% Guideline 2.2: Apps that exhibit bugs will be rejected
- 6% Guideline 10.6: Apple and our customers place a high value on simple, refined, creative, well thought through interfaces. They take more work but are worth it. Apple sets a high bar. If your user interface is complex or less than very good, it may be rejected
- 3% Guideline 2.1: Apps that crash will be rejected
- 3% Guideline 3.4: App names in iTunes Connect and as displayed on a device should be similar, so as not to cause confusion
- 3% Guideline 3.1: Apps or metadata that mentions the name of any other mobile platform will be rejected
- 3% Did not comply with terms in the iOS Developer Program License Agreement
- 3% Guideline 3.8: Developers are responsible for assigning appropriate ratings to their Apps. Inappropriate ratings may be changed /deleted by Apple
- 2% Guideline 22.2: Apps that contain false, fraudulent or misleading representations or use names or icons similar to other Apps will be rejected
- 2% Guideline 3.3: Apps with names, descriptions, screenshots, or previews not relevant to the content and functionality of the App will be rejected

Total Percent of App Rejections

49% Top 10 Reasons
51% Other Reasons (<2% each)



پیشنهاد ویژه
بازار کار از آن شماست...

پکیج برنامه نویسی به زبان php

اطلاعات بیشتر و خرید بسته:
<http://daneeshjooyar.com/shop2/?p=1237>

پیشنهاد ویژه
بازار کار از آن شماست...

پکیج برنامه نویسی با تکنولوژی ASP.NET

اطلاعات بیشتر و خرید بسته:
<http://daneeshjooyar.com/shop2/?p=1267>

وقتی که ویروس‌ها مات می‌شوند!

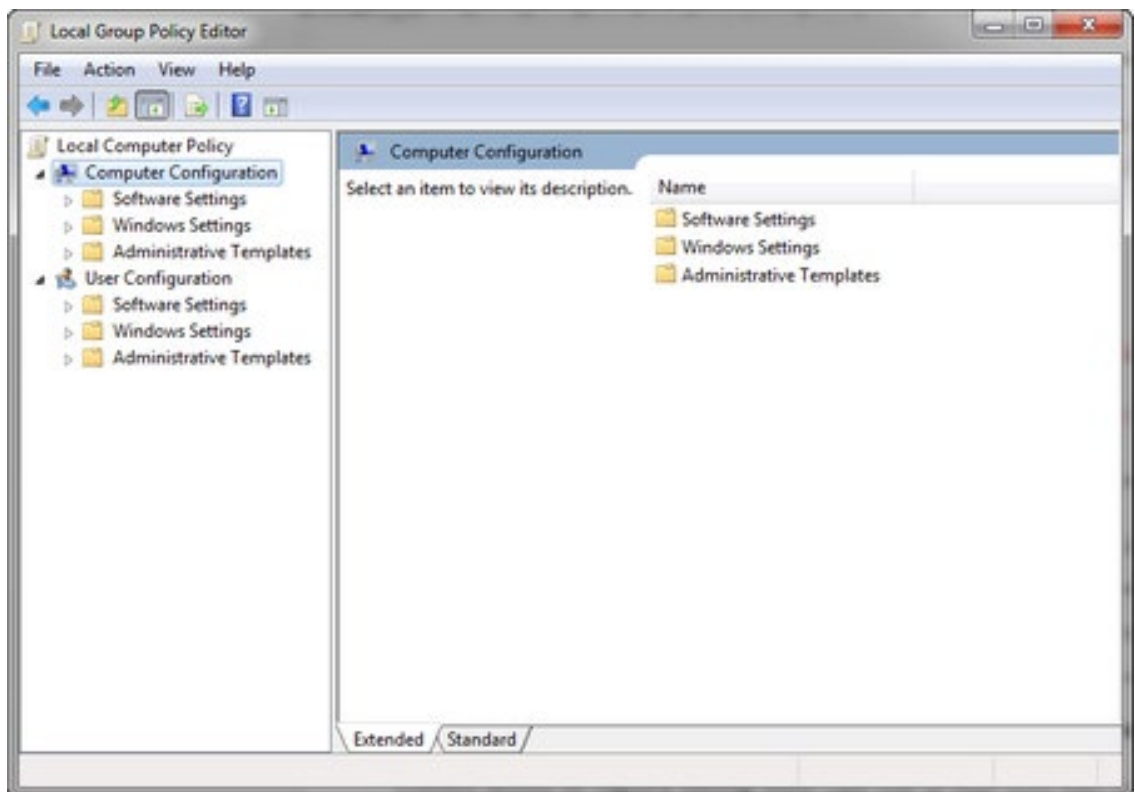
چگونه خودمان ویروس‌هایمان را به صورت دستی از بین ببریم؟

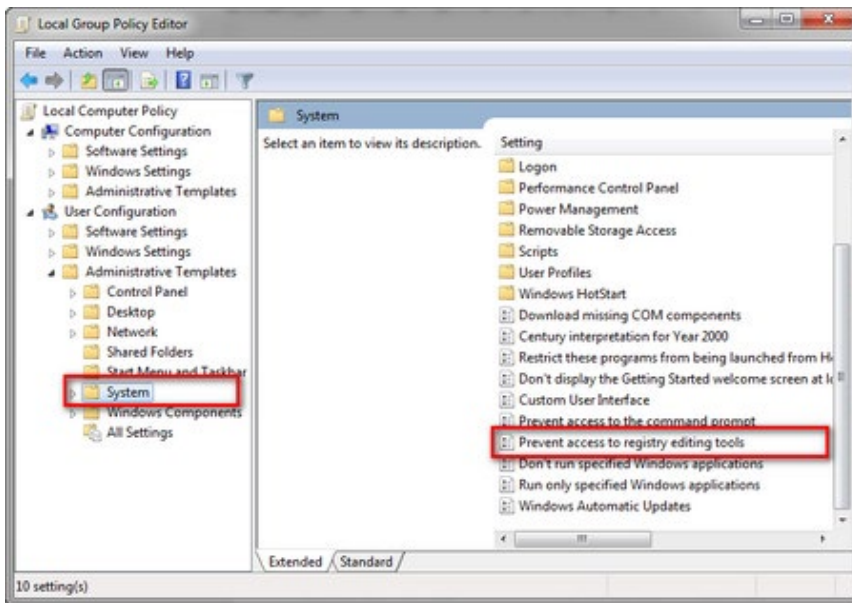
نحوه دسترسی

برای دسترسی به تنظیمات Group policy در منوی Run عبارت Gpedit.msc را تایپ کرده و کلید Ok را می‌زنیم تا پنجره Local Group Policy Editor نمایش داده شود. حال به بررسی قابلیت‌های Group Policy برای مقابله با ویروس می‌پردازیم. فرض کنید سیستم ما ویروسی شده است و اجازه بازکردن

Group Policy چیست؟

Group Policy محیطی در ویندوز است که تقریباً تمام تنظیمات امنیتی ویندوز را از طریق آن می‌توان اعمال کرد. این تنظیمات اگرچه از طریق Registry نیز قابل تغییر است اما در Registry ما با اعداد نامفهوم سر و کار داریم و فهمیدن آن‌ها نیاز به دانش قبلی دارد ولی در Group policy تمام این تنظیمات با کلمات و جملات واضح مانند Enable و Disable مشخص می‌شود.





Registry را به ما نمی دهد. در این صورت ما باید از طریق Group policy دسترسی به Registry را فعال کنیم. بدین منظور پنجره ی Local Group Policy Editor را باز کرده و از قسمت Local Computer Policy مسیر زیر را دنبال می کنیم:

User Configuration \ Administrative Template \ System

در سمت راست گزینه ای تحت عنوان Prevent access to registry editing tools وجود دارد.

بر روی آن که دابل کلیک کنیم پنجره زیر نمایش داده می شود.

همانطور که مشاهده می کنید در این پنجره سه گزینه ی رادیویی وجود دارد:

plate \ System

در سمت راست، گزینه ای تحت عنوان Prevent access to the command prompt وجود دارد که ما باید این گزینه را در حالت Disable قرار دهیم. با این کار CMD فعال شده و ما می توانیم به آن دسترسی داشته باشیم.

بسیاری از ویروس ها خود را از طریق فایل Autorun.inf بر روی سیستم میزبان اجرا می کنند. برای جلوگیری از اجرای فایل های اتوران نیز می توان از طریق Group Policy عمل کرد. برای این کار پنجره Local Group Policy Editor را باز کرده و به

مسیر زیر می رویم:

User Configuration \ Administrative Template \ Windows Component \ Autoplay Policies

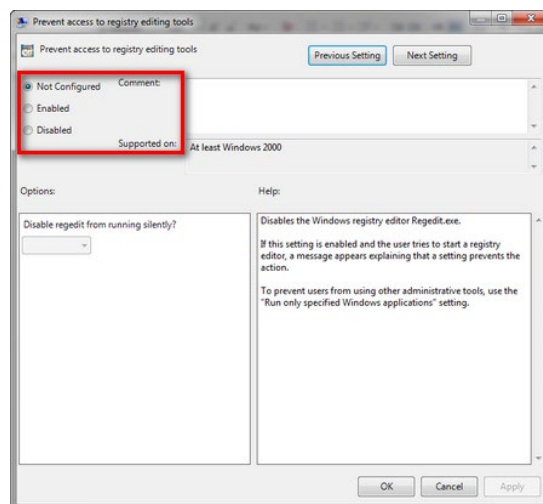
در سمت راست گزینه ای تحت عنوان Turn Off Autoplay وجود دارد. اگر این گزینه را در حالت Enable قرار دهیم دیگر فایل های اتوران در سیستم ما اجرا نخواهد شد.

همچنین از طریق Group Policy می توانیم Task manager را فعال و یا غیر فعال کنیم. برای این کار در پنجره Local Group Policy Editor به مسیر زیر می رویم:

User Configuration \ Administrative Template \ System \ Ctrl + Alt + Del Options

در سمت راست گزینه ای Remove Task Manager را در حالت Enabled قرار می دهیم. با این کار Task Manager در سیستم ما غیر فعال می شود.

نکته: اگر تغییرات Group Policy لحاظ نشد با وارد کردن عبارت Gpupdate در منوی Run می توانید آنها را اعمال کنید.



Not Configured: تنظیم نشده

Enable: فعال (در این حالت اجازه دسترسی به Registry وجود ندارد.)

Disable: غیر فعال (در این حالت اجازه دسترسی به Registry وجود دارد.)

برای دسترسی به Registry باید این گزینه را در حالت Disable قرار دهیم. دقت داشته باشید اگر دسترسی به Registry به وسیله ویروس محدود شده باشد، باید ابتدا یک بار در حالت Enable و مجدداً این گزینه را در حالت Disable قرار دهیم. (این مورد برای تمام گزینه ها به همین ترتیب است.)

اگر ویروس CMD را غیر فعال کرده و اجازه دسترسی به آن را نمی دهد، می توانیم این مشکل را از طریق Group policy برطرف کنیم. بدین منظور پنجره Local Group Policy Editor را باز کرده و به مسیر زیر می رویم:

User Configuration \ Administrative Tem-

مزیت استفاده از Multi Threading در مقابل استفاده از Timer

در این برنامه انتظار داریم هر دو تایمر مجزای از هم کار کنند. پس تایمر یک هر یک میلی ثانیه کار خود را انجام داده، فرم جاری را یک واحد به راست حرکت دهد و تایمر ۲ نیز حلقه خود را به صورت مجزا اجرا کند. ولی این امر اتفاق نمی افتد و این دو قطعه کد به صورت همزمان اجرا نخواهند شد (می توانید امتحان کنید!) وقتی CPU وارد اجرای دستورات Timer دو شود، در داخل حلقه تکرار آن مانده و تا زمان پایان رسیدن آن به سمت اجرای Timer یک نخواهد رفت، ممکن است این شمارش چندین میلی ثانیه طول بکشد. برای حل این مشکل (اجرای همزمان فرآیندها) بحث Threading در C#.NET مطرح شده است. در ادامه به توضیح در خصوص پردازش موازی فرآیندها و به دنبال آن به پیاده سازی چند مثال ساده می پردازیم.

پردازش موازی فرآیندها، چند نخ (Multi Threading) می دانیم که مهم ترین مزایای Threading اجرای همزمان فرآیند هاست. برای پیاده سازی این نوع برنامه نویسی ابتدا می بایست فضای کاری System.Threading را به پروژه خود اضافه نماییم. در این فضای کاری کلاس ها و interface هایی وجود دارند که دسترسی به برنامه نویسی چند نخ (Multi Thread) را ممکن می کند. پر کاربردترین کلاس های موجود در فضای کاری ذکر شده شامل موارد زیر است:

- **InterLock**: با استفاده از این کلاس و اعضای آن می توان قسمتی از برنامه را قفل گذاشته و اجرای آن را موقتاً متوقف کرد.
- **Monitor**: با استفاده از این کلاس و اعضای آن می توان الگوریتم مانیتور را برای اجرای فرآیندها پیاده سازی نمود. (این الگوریتم در مباحث سیستم عامل مطرح است)
- **Mutex**: نوعی دیگر از الگوریتم پیاده سازی اجرای موازی فرآیندها است.
- **ReaderWriterLock**: الگوریتم نویسنده و خواننده سیستم عامل ها را می توان توسط این کلاس و اعضای آن پیاده سازی کرد.
- **Semaphore**: برای پیاده سازی الگوریتم Semaphore از

همانطور که میدانید Thread یکی از مهم ترین ویژگی های ویندوز در پردازش موازی فرآیندهاست. بدین صورت که زمانی که برنامه ای در حال اجراست برنامه های دیگر را بتوان اجرا کرد. به عنوان مثال فرض کنید سیستم در حال پخش صوت است و در همین بازه شما می توانید یک نرم افزار کاربردی نظیر Word را باز کنید و به کار خود ادامه دهید. در این زمان فرآیندها بخش بندی شده و در بازه های زمانی مشخص توسط CPU اجرا می شوند. یکی دیگر از نام های آن، فرآیند سبک وزن نام دارد.

حال که با مقدماتی از Multi Threading آشنا شده ایم می خواهیم با استفاده از دو روش (معمولی و چند نخ) مزیت Multi Threading را نسبت به روش های معمولی مورد بررسی قرار دهیم. یک برنامه عادی نوشته شده به صورت همزمان با دیگر برنامه های ویندوز اجرا می شود. آیا این همزمانی در برنامه هم لحاظ می شود؟ بگذارید این مسئله را با استفاده از دو Timer در برنامه مورد بررسی قرار دهیم. فرض کنید در برنامه شما دو عدد Timer وجود دارد که در بازه زمانی یک میلی ثانیه، قطعه کدی را اجرا می کند. به عنوان مثال کدهای مربوط به دو Timer به صورت زیر است:

```
Timer1:  
private void timer1_Tick(object sender,  
EventArgs e)  
{  
    this.Left++;  
}
```

```
Timer2:  
private void timer2_Tick(object sender,  
EventArgs e)  
{  
    for (long i = 0; i < 1000000000000;  
i++)  
    {  
        //Do work Or Operation Code  
    }  
}
```


استفاده از Delegate ها می توانید به ویدئوی آموزشی *مراجعه نمایید.

پیاده سازی چند نخه در C#.NET با استفاده از کلاس Thread

حال که مقدمات استفاده از Thread را فراگرفتیم به سراغ پیاده سازی پروژه می رویم. برای پیاده سازی ابتدا یک پروژه به زبان C# در Visual Studio از نوع Console ایجاد کرده و درون فایل program.cs مراحل زیر را طی می کنیم:

مثال ۱: می خواهیم برنامه ای بنویسیم که با استفاده از Thread اعداد ۱ تا ۲۰ را به صورت نامرتب و ترکیبی نمایش دهد. (لازم به ذکر است برای این کار دو متد مجزا به نام های Thread۱ و Thread۲ پیاده سازی کرده و درون هر کدام دستورات مربوطه را می نویسیم و برای ایجاد وقفه از متد Sleep() برای هر کدام استفاده می کنیم).

۱- اضافه کردن فضای کاری System.Threading به فایل program.cs

```
using System.Threading;
```

۲- نوشتن دو متد به نام های Thread۱ و Thread۲ که هر کدام عملیاتی مجزا منتهی شبیه به هم انجام می دهند. توجه داشته باشید که متد Sleep() از نوع استاتیک است. اگر مقدار پارامتر عددی که بر حسب میلی ثانیه است را در هر یک از Sleepها زیاد شود، آن Thread کار خود را دیرتر به اتمام خواهد رسانید(می توانید با مقدار دهی به هر کدام امتحان کنید).

```
public static void Thread1()
{
    for (int i = 0; i <= 10; i++)
    {
        Console.WriteLine("T1 {0}", i);
        Thread.Sleep(0);
    }
}
public static void Thread2()
{
    for (int i = 11; i < 20; i++)
    {
        Console.WriteLine("T2 {0}", i);
        Thread.Sleep(0);
    }
}
```

۳- عملیات وهله سازی کلاس Thread و ThreadStart و قرار دادن نام هر یک از متد های ایجاد شده در سازنده کلاس ThreadStart و پس از آن هر یک از نخ ها توسط متد Start شروع به کار می کنند.

```
static void Main(string[] args)
{
    Thread t1 = new Thread(new ThreadStart(Thread1));
    Thread t2 = new Thread(new ThreadStart(Thread2));

    t1.Start();
    t2.Start();
}
```

این کلاس استفاده می شود.

- **Thread:** مهم ترین کلاس برای اجرای موازی فرآیندها است که در ادامه به شرح آن می پردازیم.
- **کلاس شمارشی ThreadPriority:** با استفاده از این نوع شمارشی می توان اجرای فرآیندها را اولویت بندی کرد.
- ...

استفاده از کلاس Thread

استفاده از کلاس Thread، بهترین کلاس برای اجرای فرآیندها است. با استفاده از این کلاس و اعضای آن می توان ایجاد و کنترل فرآیند چند نخه را انجام داده، دوره تناوب اجرای آن را نیز مشخص نمود و در انتها وضعیت اجرای فرآیندها را استخراج کرد. کلاس Thread یک کلاس sealed است و ساختار آن به صورت زیر می باشد:

```
public sealed class Thread : CriticalFinalizerObject, _Thread
```

برنامه ای که توسط برنامه نویس نوشته می شود به صورت یک Process در نظر گرفته می شود. هر کدام از این فرآیندها می تواند تک جزئی (Single Threading) یا چند جزئی (Multi Threading) باشد. می توانیم بگوییم که یک متد یا زیر برنامه می تواند معادل با یک Thread باشد. کلاس Thread هم دارای اعضای استاتیک و هم غیر استاتیک است. مهم ترین متدهای این کلاس شامل موارد زیر است:

- **Start():** برای شروع Thread استفاده می شود.
- **Sleep():** این متد استاتیک برای معلق (Suspend) کردن یک فرآیند در بازه زمانی مشخص بر حسب میلی ثانیه استفاده شده است. (البته پس از سپری شدن این بازه فرآیند دوباره شروع به کار می کند)
- **Abort():** با استفاده از این متد می توان Thread را از بین برده و یا جلوی فعالیت آن را گرفت.
- **Suspend():** یک فرآیند را معلق کرده و تازمانی که متد Resume فراخوانی نشود در همین حالت باقی می ماند.
- **Resume():** با این متد می توان نخ معلق شده را دوباره راه اندازی کرد.
- **Join():** وقتی از متد Join() برای یک Thread استفاده می کنیم تا زمانی که آن Thread تمام (Terminate) نشود، نخ های بعدی متوقف خواهند ماند و بلافاصله بعد از اتمام Thread مورد نظر، باقی فرآیندها به صورت موازی اجرا می شوند. (البته دقت شود که متد Join() می بایست بعد از متد Start فراخوانی شود).

نکته

برنامه ها می توانند توسط برنامه نویس، هم در محیط Win Form و هم در محیط Console پیاده سازی شوند. برنامه های نوشته شده در محیط Console بدون هیچ تغییری می توانند اجرا شوند ولی در محیط Form باید حتماً دستور زیر را در سازنده فرم نوشت:

```
Form1.CheckForIllegalCrossThreadCalls = false;
```

که برخی استفاده از روش فوق را بنا به دلایلی توصیه نمی کنند و روش هایی نظیر استفاده از Delegate ها را پیشنهاد می کنند. بررسی Delegate ها در این مقوله نمی گنجد، لذا برای یادگیری

ویدئوی آموزشی Delegate
<http://learnpro.ir/gallery/displayvideo/65>

< I'M DEVELOPER />

```
}  
public static void Thread3()  
{  
    for (int i = 21; i <= 30; i++)  
    {  
        Console.WriteLine("T3: {0}", i);  
        Thread.Sleep(0);  
    }  
}
```

۲- در این مرحله عملیات وهله سازی کلاس Thread و قرار دادن هر متد درون سازنده کلاس Thread و پس از آن هر یک از نخ ها توسط متد Start شروع به کار می کنند. در این مثال پس از شروع نخ اول از متد Join() برای نخ اول استفاده کرده ایم، این بدین خاطر است که بگوییم نخ اول را به اتمام برسان و پس از آن نخ های بعدی را به صورت ترکیبی اجرا کن، خروجی این مثال را می توانید در مرحله بعد ملاحظه کنید.

```
static void Main(string[] args)  
{  
    Thread t1 = new Thread(Thread1);  
    Thread t2 = new Thread(Thread2);  
    Thread t3 = new Thread(Thread3);  
  
    t1.Start();  
    t1.Join();  
  
    t2.Start();  
    t3.Start();  
    Console.ReadLine();  
}
```

۳- خروجی دستورات بالا شبیه به خروجی روبه رو می شود. خروجی روبرو نشان دهنده این است که ابتدا نخ اول اجرا شده و به متد Join() می رسد، همانطور که در قبل گفته شد این متد موظف است کار متد اول را به صورت مرتب به پایان رساند و پس از آن نخ های بعدی را به صورت ترکیبی اجرا کند. (با توجه به اینکه CPU وقت هر نخ را مشخص می کند می تواند ترتیب هر یک از نخ های شماره ۲ و ۳ در خروجی متفاوت از یکدیگر باشند.)

```
T1: 0 T1: 1 T1: 2 T1: 3 T1: 4 T1: 5 T1: 6  
T1: 7 T1: 8 T1: 9 T1: 10 T3: 21 T3: 22  
T3: 23 T3: 24 T3: 25 T3: 26 T3: 27 T3: 28  
T3: 29 T2: 11 T2: 12 T2: 13 T2: 14 T2: 15  
T2: 16 T2: 17 T2: 18 T2: 19 T2: 20 T3: 30
```

۴- خروجی دستورات بالا شبیه به خروجی روبه رو می شود. (با توجه به اینکه CPU وقت هر نخ را مشخص می کند می تواند ترتیب هر یک از نخ ها در خروجی متفاوت از یکدیگر باشند.) همانطور که در خروجی فوق ملاحظه می کنید به صورت ترکیبی اعداد تولید و در خروجی چاپ شده اند و ترتیب ایجاد این اعداد بستگی به تخصیص وقت CPU دارد.

```
T1: 0 T1: 1 T1: 2 T1: 3 T1: 4 T1: 5 T2: 11 T2: 12 T2: 13 T2: 14  
T2: 15 T2: 16 T1: 6 T1: 7 T2: 17 T1: 8 T1: 9 T1: 10 T2: 18 T2: 19
```

مثال ۲: می خواهیم برنامه ای بنویسیم که با استفاده از کلاس Thread و متد Join()، ابتدا اعداد ۱ تا ۵ را به صورت مرتب و سپس اعداد ۶ تا ۱۵ را به صورت نامرتب و تودرتو تولید و در خروجی چاپ کند. (لازم به ذکر است برای این کار سه متد مجزا به نام های Thread ۱ و Thread ۲ و Thread ۳ پیاده سازی کرده و درون هر کدام دستورات مربوطه را می نویسیم.)

نکته: بر خلاف مثال قبل که از کلاس ThreadStart کمک می گرفتیم، در اینجا از این کلاس استفاده نخواهیم کرد و کاربرد متد Join() را معرفی می کنیم.

۱- نوشتن سه متد به نام های Thread ۱ و Thread ۲ و Thread ۳ که هر کدام عملیاتی مجزا انجام می دهند. متد Thread ۱ موظف است اعداد یک تا ۱۰ را تولید و در خروجی چاپ نماید. Thread ۲ موظف است اعداد ۱۱ تا ۲۰ را تولید و در خروجی چاپ نماید. Thread ۳ موظف است اعداد ۲۱ تا ۳۰ را تولید و در خروجی چاپ نماید، این مثال بدین صورت است که اگر هر سه متد را در حال عادی پشت سر هم اجرا کنید خروجی مرتب دارد ولی در قسمت بعد با استفاده از متد Join() دیگر این چنین نخواهد بود.

```
public static void Thread1()  
{  
    for (int i = 0; i <= 10; i++)  
    {  
        Console.WriteLine("T1: {0}", i);  
        Thread.Sleep(0);  
    }  
}  
public static void Thread2()  
{  
    for (int i = 11; i <= 20; i++)  
    {  
        Console.WriteLine("T2: {0}", i);  
        Thread.Sleep(0);  
    }  
}
```

منابع:

۱- سید حسین موسوی، مرجع کامل برنامه نویسی C#.NET، ۱۳۹۱، ص ۳۷-۱۰
2- <http://codeproject.com>

قسمت دوم:
Gzip Compression
بهینه‌سازی تصاویر
minify Codes

بهبود سرعت لود وبسایت

در مرحله سوم فشرده‌سازی صورت می‌گیرد. در واقع در مرحله سوم وقتی سرور فایل را پیدا کرده است و قصد ارسال آن به مرورگر را دارد در آن لحظه فایل مربوطه را فشرده می‌کند و مثلاً حجم آن را از ۱۰۰ کیلوبایت به ۱۰ کیلوبایت کاهش می‌دهد. با این کار مرورگر در مرحله چهارم فایل کم حجم‌تری را در مدت زمان کمتری دریافت می‌کند و این فایل فشرده را extract کرده و به کاربر نمایش می‌دهد. بهتر است بدانید که اکثر مرورگرهای مدرن و برتر این متدراپشتیبانی می‌کنند.

اما باید چگونه Gzip compression را در سرور خود فعال کرد؟ برای اینکار شما باید ابتدا نوع سرور خود را شناسایی کنید. اگر سرور شما از نوع IIS است، تنها کافی است به تنظیمات مراجعه کرده و این متدرافعال کنید اما اگر سرور شما Apache است باید یک تکه کد را در فایل htaccess خود قرار دهید. شما می‌توانید بایک جستجوی ساده این تکه کد را پیدا کرده و در فایل مربوطه درج کنید اما اگر وردپرسی هستید مثل همیشه افزونه‌ها کار شما را آسان‌تر می‌کنند. می‌توانید از افزونه Gzip Wordpress compression استفاده کنید.

و اما در ادامه این مقاله می‌خواهیم درباره تصاویر صحبت کنیم. در شماره قبلی درباره استفاده کمتر از تصاویر صحبت کردیم، اما گاهی اوقات امکان استفاده کمتر از تصاویر وجود ندارد و شما حتماً باید تعدادی تصاویر مهم را در صفحه خود داشته باشید. پس چاره چیست؟ بهترین راه بهینه‌سازی تصاویر است تا حجم کمتری از صفحه را به خود اختصاص دهند. ما راه کارهای زیر را برای بهینه‌سازی تصاویر به شما پیشنهاد می‌دهیم:

۱- تغییر سایز تصاویر به منظور کاهش حجم آن‌ها
۲- استفاده از فرمت‌های مناسب: همانطور که می‌دانید

در شماره‌ی قبلی ماهنامه درباره‌ی بهبود سرعت لود و کاهش دادن درخواست‌های ارسالی به سمت سرور به تفصیل صحبت کردیم اما در بخش دوم این مقاله آموزشی به سه مبحث Gzip compression، بهینه‌سازی تصاویر و minify کردن کدها خواهیم پرداخت تا گامی دیگر در جهت بهبود سرعت لود سایت خود برداریم.

اگر شما یک وبمستر باشید و بخواهید فایلی را در وب سایت خود برای دانلود بگذارید در حالی که آن فایل حجیم باشد اولین راهی که به ذهن شما می‌رسد چیست؟ بله، اولین راه فشرده سازی آن فایل است. این تنها یک مثال بود تا بحث فشرده‌سازی را برای شما شرح دهیم و ببینیم چگونه با فشرده‌سازی می‌توانید سرعت لود سایت خود را افزایش دهید.

سوالی که هم‌اکنون پیش می‌آید این است که ما قرار است این فشرده‌سازی را در کجا و چگونه انجام دهیم. برای اینکه هیچ سوالی در ذهن شما باقی نماند پروسه ارسال درخواست توسط کاربر تا جواب دادن سرور را با هم مرور می‌کنیم.

در مرحله اول شما به یک صفحه صفحه اینترنتی مراجعه می‌کنید. در این لحظه مرورگر شما درخواستی را به سمت سرور ارسال می‌کند در مرحله ی دوم سرور درخواست را دریافت کرده و بررسی می‌کند که صفحه درخواستی وجود دارد یا خیر. در مرحله سوم سرور پس از بررسی درخواست، فایل مربوطه را پیدامی‌کند و به مرورگر ارسال می‌کند و در نهایت در مرحله چهارم مرورگر فایل ارسالی سرور را دریافت و به کاربر نمایش می‌دهد.

حال که پروسه را بررسی کردیم شاید فهمیده باشید که این فشرده‌سازی کجا صورت می‌گیرد. بله! درست حدس زدید. در



۲- برای مینیفای کردن کدهای CSS سرویسهای github و phppied پیشنهاد شده است که برای یافتن آدرس دقیق تر سرویس‌هایی می‌توانید در اینترنت جستجو کنید.

۳- برای مینیفای کردن کدهای JS ابتدا سرویس خود گوگل معرفی شده است (برای کاربران ایرانی بسته است.) و سپس سرویس‌های github و crockford پیشنهاد شده است. پس از این که کدهای خود را با سرویس‌های معرفی شده یا سرویس‌های دیگر مینیفای کردید کافیست آن‌ها را جایگزین کدهای قبلی کنید.

امیدواریم در این شماره از مقاله هم توانسته باشیم در جهت بهبود سرعت لود سایت شما گام کوچکی برداشته باشیم. هنوز گام‌های زیادی برای بهبود سرعت لود سایت مانده است که در شماره‌های بعدی گام‌های بعدی را بررسی خواهیم کرد.

فرمت‌های فراوانی برای تصاویر وجود دارد. بهترین فرمول قابل قبول JPEG و پس از آن PNG است. سعی کنید از فرمت‌های BMP و TIFF به هیچ عنوان استفاده نکنید و از GIF کمتر استفاده کنید.

۳- خالی نگذاشتن ویژگی src در تگ `img`: اگر شما در تگ مذکور ویژگی src را خالی بگذارید درخواست‌های بیهوده به سمت سرور ارسال می‌شود و باعث کاهش سرعت لود وبسایت می‌شود.

و به عنوان مبحث آخر مقاله این مقاله می‌خواهیم درباره minify (کوچک کردن) کردن کدها صحبت کنیم. به عنوان یک مثال ساده اگر شما نسخه مینیفای شده کتابخانه جی کوئری را با نسخه معمولی آن دانلود و مقایسه کنید متوجه تغییرات خواهید شد.

اما مینیفای کردن کدها دقیقا چیست؟ اگر شما کدهای CSS و JS وبسایت خود را ببینید، مشاهده می‌کنید بین کدها فضاهای خالی زیادی وجود دارد. اگر شما این فضاهای خالی را بدون صدمه رساندن به کد اصلی از بین ببرید متوجه تغییر حجم کد می‌شوید. البته قابل ذکر است که اگر کد شما بسیار کوتاه باشد در صورت مینیفای کردن تغییر حجم آنچنانی در آن مشاهده نخواهید کرد.

اما برای مینیفای کردن کدها نیازی نیست این کار را دستی انجام دهید. ابزارهای اینترنتی برای این کار وجود دارند که بسیار سریع این کار را انجام می‌دهند.

ابزارهای اینترنتی متعددی برای این کار وجود دارد که گوگل ابزارهای زیر را پیشنهاد می‌کند:

۱- برای مینیفای کردن کدهای HTML سرویس خود گوگل پیشنهاد شده است. (البته برای کاربران ایرانی بسته است. شما می‌توانید از سرویس‌های دیگر استفاده کنید.)

تجارت الکترونیک چیست؟

آیا هر کسی می‌تواند کارآفرین شود؟

+ ده نکته‌ی مهمی که هر کارآفرینی باید بداند!

درس‌هایی از دیجی کالا و درآمد روزانه ۱ میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومانی آن!!!

ده نکته امنیتی برای خرید اینترنتی

دیجیتال مارکتینگ؛ مسیر از ابتدا تا انتها!

پرونده ویژه





تجارت الکترونیک چیست؟

تجارت الکترونیک را می‌توان انجام هرگونه امور تجاری بصورت آنلاین و از طریق اینترنت بیان کرد. این تکنیک در سالهای اخیر رشد بسیاری داشته‌است و پیش‌بینی می‌شود بیش از این نیز رشد کند. تجارت الکترونیک به هرگونه معامله‌ای گفته می‌شود که در آن خرید و فروش کالا و یا خدمات از طریق اینترنت صورت پذیرد و به واردات و یا صادرات کالا و یا خدمات منتهی می‌شود. تجارت الکترونیک معمولاً کاربرد وسیع‌تری دارد، یعنی نه تنها شامل خرید و فروش از طریق اینترنت است بلکه سایر جنبه‌های فعالیت تجاری، مانند خریداری، صورت برداری از کالاها، مدیریت تولید و تهیه و توزیع و جابه‌جایی کالاها و همچنین خدمات پس از فروش را در بر می‌گیرد. البته مفهوم گسترده‌تر تجارت الکترونیک کسب و کار الکترونیک می‌باشد.

جایگاه تجارت الکترونیک در کشورهای جهان

در مدت کوتاهی که از آغاز عمر تجارت الکترونیک در جهان معاصر می‌گذرد، این فعالیت رشد بی‌سابقه‌ای را در کشورهای پیشرفته داشته‌است و پیش‌بینی می‌شود در آینده نزدیک با سرعت شگفت‌انگیزی در سطح جهان توسعه یابد. بر اساس آمار محاسبه شده موسسات معتبر اقتصادی نیز پیش‌بینی شده‌است که گستره این فعالیت تا سال ۲۰۱۰ به طور متوسط ۵۴ الی ۷۱ درصد رشد خواهد کرد که نشان دهنده شتاب دار بودن حرکت آن است.

تجارت الکترونیک در ایران

تجارت الکترونیک در ایران بسیار نوپا و در مراحل اولیه‌است. اما اهمیت فناوری اطلاعات باعث شده تا تدوین و اجرای قوانین و لوایح مورد نیاز در این عرصه همواره مدنظر مسئولان ایران باشد. اما به نظر می‌رسد با وجود برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی متعدد هنوز میزان آگاهی افراد و تجار کشور از نحوه استفاده از امکانات موجود برای تجارت الکترونیک کم است. از سوی دیگر نبود شناخت از میزان امنیت موجود در شبکه داخلی و جهانی باعث شده‌است که اطمینان لازم وجود نداشته باشد. البته برخی از فروشگاه‌های اینترنتی با استفاده از روش‌هایی مانند نماد اعتماد، تحویل درب منزل و یا گارانتی برگشت وجه سعی کرده‌اند تا اعتماد خریداران را جلب نمایند. پیش‌بینی می‌شود

انواع تجارت الکترونیک

تجارت الکترونیک را می‌توان از حیث تراکنش‌ها (Transactions) به انواع مختلفی تقسیم نمود که بعضی از آنها عبارتند از:

ارتباط بنگاه و بنگاه (B۲B): به الگویی از تجارت الکترونیک گویند، که طرفین معامله بنگاه‌ها هستند.

ارتباط بنگاه و مصرف‌کننده (B۲C): به الگویی از تجارت الکترونیک گویند که بسیار رایج بوده و ارتباط تجاری مستقیم بین شرکتها و مشتریان می‌باشد.

ارتباط مصرف‌کننده‌ها و شرکتها (C۲B): در این حالت اشخاص حقیقی به کمک اینترنت فرآورده‌ها یا خدمات خود را به شرکتها می‌فروشند.

ارتباط مصرف‌کننده با مصرف‌کننده (C۲C): در این حالت ارتباط خرید و فروش بین مصرف‌کنندگان است.

ارتباط بین بنگاه‌ها و سازمان‌های دولتی (B۲A): که شامل تمام تعاملات تجاری بین شرکتها و سازمانهای دولتی می‌باشد. پرداخت مالیاتها و عوارض از این قبیل تعاملات محسوب می‌شوند.

ارتباط بین دولت و شهروندان (G۲C): الگویی بین دولت و توده مردم می‌باشد که شامل بنگاه‌های اقتصادی، موسسات دولتی و کلیه شهروندان می‌باشد. این الگو یکی از مولفه‌های دولت الکترونیک می‌باشد.

ارتباط بین دولت‌ها (G۲G): این الگو شامل ارتباط تجاری بین دولتها در زمینه‌هایی شبیه واردات و صادرات می‌باشد.

البته باید گفت که انواع بالا کاملاً مستقل از هم نیستند و گاهی که تاکید بر خرید و فروش ندارند در قالب کسب و کار الکترونیک می‌آیند.

انواع تجارت الکترونیک به تفصیل

این فناوری تعاریف و انواع مختلفی دارد که به شرح هر کدام می‌پردازیم:

۱- تمام ابعاد و فرآیند بازار را که بتوان با اینترنت و تکنولوژی web انجام داد، تجارت الکترونیک می‌گویند ۱



مبادله الکترونیکی داده بصورت مکانیزمی تعریف می شود که به موجب آن انتقال و تبادل داده در راستای تحقق فعالیت های تجاری با ساختار و شکل تعریف شده و بکارگیری پیام های استاندارد شده بین المللی، توسط ابزار الکترونیکی از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر انجام می شود. در حالیکه تجارت الکترونیک عبارت از مبادله تجاری بدون استفاده از کاغذ است که در آن از مبادله الکترونیکی داده ها به عنوان یک ابزار به همراه پست الکترونیک، تابلوی اعلانات الکترونیک، انتقال الکترونیک وب و سایر فناوریهای مبتنی بر شبکه استفاده می شود. بعبارت دیگر مبادله الکترونیکی داده ها بعنوان ستون فقرات تجارت الکترونیک عمل می نماید. چنانچه از تعریف فوق بر می آید. تجارت الکترونیک حیطه ای بسیار وسیع تر از مبادله الکترونیکی داده دارد^۷

منبع

- ۱- دکتر محمود زرگر، مدلهای راهبردی و راهکارهای تجارت در اینترنت، انتشارات بهیمنه، ۱۳۸۰.
- ۲- مهندس محمد حسن نیکبخش تهرانی و مهندس مهدی آذر صابری، آشنایی با تجارت الکترونیک و زیر ساختهای آن، انستیتو ایز ایران، ۱۳۸۰.
- ۳- دکتر علی صنایعی، تجارت الکترونیک در هزاره سوم، انتشارات جهاد دانشگاهی واحد اصفهان، ۱۳۸۱.
- ۴- حسین احمدی وم. ویر جینیاری، تجارت الکترونیک، مرکز آموزش و تحقیقات صنعتی ایران، ۱۳۸۱.
- ۵- مهدی علیپور حافظی، تجارت الکترونیکی در مراکز اطلاع رسانی، سخنرانی، همایش جهانی شهرهای الکترونیکی و اینترنتی جزیره کیش، ۱۱-۱۳ اریبهبشت، ۱۳۸۰
- ۶- مزده قزل ایاغ، تجارت الکترونیکی مبتنی بر اینترنت، همایش جهانی شهرهای الکترونیکی و اینترنتی، ۱۳۸۰.
- ۷- دکتر وحید رضامیرابی و دکتر سهیل سرو سعیدی، مدیریت بازاریابی بین المللی در هزاره سوم، انتشارات اندیشه های گویبار، ۱۳۸۲.

۲- بطور کلی واژه تجارت الکترونیک اشاره به معاملات الکترونیکی می نماید که از طریق شبکه های ارتباطی انجام می پذیرد. ابتدا، خریدار یا مصرف کننده به جستجوی یک مغازه مجازی از طریق اینترنت می پردازد و کالای را از طریق web یا پست الکترونیکی سفارش می دهد. نهایتاً کالا را تحویل می گیرد^۲

۳- تجارت الکترونیکی یعنی انجام مبادلات تجاری در قالب الکترونیکی^۳

۴- کاربرد تکنولوژی اطلاعات در تجارت^۴

۵- تجارت الکترونیکی، مبادله الکترونیکی داده هاست. بطور خلاصه می توان گفت که مبادله الکترونیکی داده عبارت از تولید، پردازش، کاربرد و تبادل اطلاعات و اسناد به شیوه های الکترونیکی و خودکار بین سیستم های کامپیوتری و براساس زبان مشترک و استانداردهای مشخص و با کمترین دخالت عامل انسانی. البته تجارت الکترونیک حیطه ای به مراتب گسترده تر از مبادله الکترونیکی داده دارد و آن یک تحول و انقلاب در عرصه ارتباطات است. تجارت الکترونیکی در ساده ترین تعریف عبارت از یافتن منابع، انجام ارزیابی، مذاکره کردن، سفارش، تحویل، پرداخت و ارائه خدمات پشتیبانی است که بصورت الکترونیکی انجام می شود. لذا تجارت الکترونیک روشی است براساس آن اطلاعات، محصولات و خدمات از طریق شبکه های ارتباطات کامپیوتری خرید و فروش می شوند^۵

۶- تجارت الکترونیک، انجام کلیه فعالیت های تجاری با استفاده از شبکه های ارتباطی کامپیوتری، بویژه اینترنت است. تجارت الکترونیک به نوعی تجارت بودن کاغذ است. بوسیله تجارت الکترونیک، تبادل اطلاعات خرید و فروش و اطلاعات لازم برای حمل و نقل کالاها با زحمت کمتر و تبادلات بانک با شتاب بیشتر انجام خواهد شد. شرکت ها برای ارتباط با یکدیگر، محدودیت های فعلی را نخواهند داشت و ارتباط آنها با یکدیگر ساده تر و سریع تر صورت می گیرد. ارتباط فروشندگان با مشتریان می تواند به صورت یک به یک با هر مشتری باشد البته با هزینه نه چندان زیاد^۶

تفاوت مبادله الکترونیکی داده ها با تجارت الکترونیک

در موارد زیادی دیده شده که مبادله الکترونیکی داده ها را مترادف با تجارت الکترونیک دانسته و هر کدام را در جای دیگری بکار می برند. این دو تکنولوژی اصلاً مشابه هم نبوده و کاملاً مجزا می باشد. البته می توان اینطور گفت که تجارت الکترونیک مکمل مبادله الکترونیکی داده هاست.



آیا هر کسی می تواند کارآفرین شود؟

+ ده نکته‌ی مهمی که هر کارآفرینی باید بداند!

این مطلب نوشته Kevin Ready مشاور، نویسنده و سخنران است. کتاب جدید او «استارت‌آپ: خودآموز راه اندازی و اداره‌ی یک کسب و کار» نام دارد. ردی به عنوان ستون نویس مهمان در سایت CNBC این مطلب را نوشته است:

اخیراً مشغول یک مصاحبه‌ی رادیویی بودم که مجری سوال جالبی پرسید: «آیا هر کسی می تواند کارآفرین شود؟»

سوال فوق العاده‌ای بود و قبل از پاسخ دادن، مجبور بودم چند ثانیه‌ای درباره‌اش فکر کنم. پاسخ کوتاه این است که بله، همه می توانند. اما اگر بخواهم صادقانه بگویم، هر کسی نباید این کار را بکند. من به این شیوه پاسخ دادم، چرا که یاد گرفته‌ام کارآفرین شدن، به این که شما چه می دانید یا چه تجربه‌هایی دارید، کمتر ارتباط دارد، بلکه به این مربوط است که حاضرید چه کنید تا به موفقیت برسید.

همه‌ی ما گاهی اوقات به این مسئله فکر می کنیم. اینکه مهارت‌ها و استعدادها و دانش خود را به دنیا ارائه دهیم و در واقع شرکت خودمان را راه بیندازیم. پس ویژگی‌های لازم برای اجرای موفقیت آمیز این ایده چه چیزهایی هستند؟ شاید آن چیزهایی نباشند که شما فکرشان را می کنید: نیازی به مدرک MBA ندارید. نیازی به اجازه‌ی شخص دیگری ندارید. نیازی به داشتن تجربه در زمینه‌ی استارت‌آپ‌ها ندارید. نیازی به تجربه‌ای الهام بخش ندارید، انگار که ابرها شکافته شده و رب النوع ایده‌های تجاری شما را مورد لطف قرار دهد. به میلیون‌ها دلار نیازی ندارید. نیازی به دوستان یا خانواده‌ای ثروتمند که شما را پشتیبانی کنند ندارید. لازم نیست نابغه باشید، و به زمان فوق العاده‌ای هم نیازی ندارید.

اگر چه هر یک از این چیزها می توانند در کارآفرین شدن کمک کنند، اما هیچ کدام ضروری نیستند.

برای کارآفرین شدن تنها یک ویژگی ضروری وجود دارد. این ویژگی بیش از حد ساده به نظر می رسد، اما هر آنچه نیاز دارید

تا به عنوان یک کارآفرین، موفق شوید، می تواند حول محور این ایده‌ی مرکزی قرار بگیرد. این ویژگی بسیار ضروری چیست؟ اشتیاق برای انجام کار. همین! و هیچ راه دیگری هم وجود ندارد. کسانی که به عنوان کارآفرین موفق به انجام کاری نمی شوند، اغلب اوقات همان‌هایی هستند که واقعاً اشتیاقی برای انجام آن کار ندارند. این معمولاً بدین معنی است که آنها از انگیزه‌ی درونی کافی برخوردار نیستند، کسب و کار را به دلایل اشتباهی آغاز می کنند، با انتظارات غیرواقعی شروع می کنند، کار را بسیار دشوار می یابند و در نهایت هم انصراف می دهند.

این طور نیست که یک هفته یا یک ماه با انگیزه‌ی فراوانی روی ایده‌ای کار کنید، بعد رهاش کنید و درباره‌ی چیز دیگری شروع به تفکر کنید. کارآفرینان موفق حسی دارند که آنها را به جلو می راند، به وظیفه‌ی بعدی و وظیفه‌ی بعدی و وظیفه‌ی بعدی. آنها می دانند که هر کسب و کار موفق با تکمیل هزاران کار کوچک، یکی پس از دیگری، ساخته شده است، حتی اگر سال‌ها زمان ببرد. آنها می دانند که هیچ کس آنها را مجبور به انجام کاری نمی کند، آنها خود محرک هستند و کار بیشتری را با توجه و کیفیت بیشتری نسبت به آنچه در یک کار عادی ممکن بود انجام دهند، به انجام می رسانند.

قسمتی از این اشتیاق به انجام آنچه نیاز است، تمایل به انعطاف پذیری است. برای موفق بودن، به اشتیاقی نیاز دارید برای یادگیری آنچه کار می کند و آنچه کار نمی کند و انطباق سریع. بعضی کارآفرین‌ها به شدت مصمم به موفق شدن هستند و خود را وقف پیشبرد کسب و کارشان می کنند اما تمایلی به تغییر خودشان ندارند. این افراد به احتمال زیاد کار سختی خواهند داشت زیرا تغییر و انطباق، هسته‌های اصلی ساخت هر چیز جدیدی هستند.

علت اینکه برای کارآفرین شدن نیازی به MBA، تجربه، یا آموزش ندارید، این است که همینطور که برای ساخت کسب و کارتان



+ ده نکته‌ی مهمی که هر کارآفرینی باید بداند!

کار موفق به واقعیت تبدیل می‌کند.

ده نکته‌ی مهمی که هر کارآفرینی باید بداند!

۱- این اعداد هستند که یک کسب‌وکار را هدایت می‌کنند. اگر نمی‌دانید چگونه آن‌ها را بخوانید، در واقع با چشم‌های بسته پرواز می‌کنید.

یک کسب‌وکار در واقع یک هویت زنده است با نیازهای مخصوص به خودش و اگر راهبرش توجهی به آن نیازها نکند، کسب‌وکار شکست خواهد خورد. تنها یک راه است که بدانیم آن نیازها چه

چیزهایی هستند: نگاه به اعداد و فهمیدن روابط بین آن‌ها. اعداد به شما خواهند گفت که فروش چگونه است، آیا می‌توانید از عهده‌ی هزینه‌ی استخدام یک فروشنده یا مدیر دفتر جدید برآید، یا چه مقدار پول برای روبروشدن با معامله‌های جدیدی که در راه هستند نیاز دارید، بازار چه تغییراتی کرده است و غیره. شما نمی‌توانید صبر کنید تا یک حسابدار این چیزها را به‌تان بگوید.

۲- یک فروش وقتی به حساب می‌آید که شما پولش را هم دریافت کنید.

هر کسب‌وکاری که مطالبات مالی ایجاد می‌کند در حقیقت مانند یک بانک است. وقتی شما یک محصول یا سرویس را عرضه می‌کنید که می‌دانید مشتری به صورت تدریجی پول آن را پرداخت خواهد کرد، در واقع یک وام پرداخت کرده‌اید و باید با آن وام برخورد درستی داشته باشید. یعنی مشخص کنید که آیا مشتری‌ها خوش حساب هستند یا نه و البته قبل از آن، بفهمید که چه مقدار زمان نیاز است تا آن‌ها قسط‌هایشان را پرداخت کنند. هم‌چنین به بررسی مرتب کیفیت نمونه‌وام‌ها عادت کنید و از مقدار متوسط زمان جمع‌آوری آن‌ها هم مطمئن شوید.

۳- وقتی بدهی‌های کوتاه‌مدت شما از دارایی‌های کوتاه‌مدتتان جلو بزنند، ورشکسته‌اید.

وقتی که بدهی کنونی یک شرکت (آن‌هایی که باید طی دوازده ماه آینده پرداخت شوند)، بیشتر از دارایی‌های فعلی‌اش (آن‌هایی که طی دوازده ماه آینده به پول نقد تبدیل می‌شوند)

به جلو حرکت می‌کنید، اگر تمایل به کنارگذاشتن ایده‌های قبلی‌تان که در زمان خود منطقی بودند داشته باشید، سریعاً یاد خواهید گرفت که درس‌های اصلی چه چیزهایی هستند. اینها چیزهایی هستند که شما (حداقل تا حدودی) در مدارس کسب‌وکار یاد می‌گرفتید، اما به خاطر اینکه با انجام دادن در حال یادگیری هستید، به شیوه‌ای یاد خواهید گرفت که دانشگاهی‌ها هرگز نخواهند فهمید.

حقیقت این است که سخت‌ترین کارهایی که من انجام داده‌ام، که بیشترین زمان و بیشترین از خودگذشتگی و بیشترین انرژی را گرفتند، هرگز مثل «کار» احساس نمی‌شدند. این ترفند جادویی کوچکی است که در ورای زندگی و کار بسیاری از کارآفرینان و هنرمندان و ورزشکاران موفق دنیا نهفته است. وقتی شما می‌توانید به راحتی به حالتی دست یابید که ساعات بی‌شمار کار همچون ساعات کاری احساس نشوند، تفاوت بین آنچه انجام می‌دهید و آنچه هستید، چیز بسیار ناواضحی می‌شود. شاید شما به‌طور مداوم مشغول و درگیر باشید، اما آنقدر احساس لذت‌بخش تعامل را می‌دهد، که دیگر مانند کار حس نمی‌شود. یک نقص آشکار این نوع شناخت از محل کار، مشکل بزرگ نارضایتی از یک شغل کلاسیک نه صبح تا پنج بعد از ظهر است. به همین دلیل است که برای بسیاری از مردم رسیدن به زمان ترک کار در روز چهارشنبه چنان آرامشی به همراه دارد. اشتباه برداشت نکنید، کار برای یک شرکت می‌تواند همانند اداره‌ی کسب و کار خودتان راضی‌کننده باشد. اما وقتی آنچه شما با زمانتان انجام می‌دهید منطبق نیست با آنچه خودتان را به معنای واقعی «بودن» می‌بینید، آن عدم‌اتصال می‌تواند زندگی کاری حقیقتاً سخت و خسته‌کننده‌ای بسازد.

اگر زمانی که کارآفرین‌ها درباره‌ی خودشان و آنچه انجام می‌دهند حرف می‌زنند به دقت گوش کنید، می‌فهمید که درک آنها از آنچه هستند، به‌شدت با آنچه انجام می‌دهند در هم تنیده است. این کلید موفقیت آنهاست و چیزی که باعث می‌شود آنها کار سختی را انجام دهند که رویاهای آنها را در قالب یک کسب و

منبع:

<http://goo.gl/zvZ8dV>

باشد، می‌توان گفت که آن شرکت ورشکسته است. این نسبت که توانایی یک شرکت در پرداخت بدهی‌های واجب کوتاه‌مدتش را اندازه‌گیری می‌کند، مستقیماً از ترازنامه می‌آید. شما می‌توانید با تقسیم دارایی‌های کنونی به بدهی‌های کنونی اتان آن را محاسبه کنید. اگر این نسبت ۱.۲۵ یا بالاتر است، نسبتاً در وضعیت مناسبی هستید. اگر کمتر از ۱ است، مسلماً با مشکل روبرو خواهید شد.

۴- راه‌های میان‌بر را فراموش کنید. کسب‌وکار تان را طوری اداره کنید که انگار همیشه است.

طبیعی است که در ابتدا دنبال میان‌برها بگردید. به‌ویژه هنگامی که این، اولین کسب‌وکار تان باشد معمولاً دنبال راه‌های ساده‌تری می‌گردید برای این که شرکت تان سریع‌تر رشد کند و البته بعضی مواقع هم آن راه‌ها را پیدا می‌کنید. ولی متأسفانه آن‌ها تقریباً همیشه شما را گرفتار می‌کنند.

من اینجا به عنوان کسی صحبت می‌کنم که هر میان‌بری را تجربه کرده است. مانند استخدام فروشندگان رقیب، یا گسترش تعداد کارمندان فقط به خاطر این که در دسترس هستند. اما بالاخره فهمیدم که میان‌برهای من تنها برای سرعت دادن به فرآیند ساخت شرکت بزرگی که می‌خواستم هستند. اصلاً چرا من این قدر عجله داشتم؟

۵- پول نقد به سختی به دست می‌آید و به آسانی خرج می‌شود. قبل از آن که خرجش کنید، کسبش کنید.

اکثر مردم وقتی وارد یک کسب‌وکار می‌شوند، ارزش پول نقد را نمی‌دانند. اگر می‌دانستند، با خرید چیزهایی که واقعاً نیازی به آن‌ها ندارند و مصرف بیش از حد سرمایه‌ی استراتژیکشان، بدون آن که کسب‌وکارشان را به رشد منطقی نزدیک کرده باشند، آن را هدر نمی‌دادند. این همان نقطه‌ای است که یک شرکت می‌تواند خود را با درآمد فعلی خود در آن حفظ کند.

اما تنها کارآفرین‌های استراتژیک نیستند که پول را هدر می‌دهند. تاریخ با بقایای شرکت‌های بزرگی پر شده است که راهبرانشان فکر می‌کردند فرصت‌های خوب برای همیشه ادامه دارند و پولی را که هنوز به دست نیاورده بودند، صرف تجمعاتی می‌کردند که احتیاج نداشتند. اول پول را به دست بیاورید و اگر باهوش هستید، مقداری از آن را هم برای روز مبادا کنار بگذارید.

۶- شما در کسب‌وکار تان هیچ دوستی ندارید، فقط همکار دارید. با دوستان تان معامله نکنید. دوستان فرضیاتی را ارائه می‌کنند که مانع توانایی شما در انجام آن چه برای کسب‌وکار بهتر است، می‌شوند. من خودم، علی‌رغم آن که به دوستان سرمایه‌گذار صراحتاً می‌گفتم درست مانند هر فروشنده‌ی دیگری با آن‌ها برخورد می‌شود، ولی آن‌ها همچنان انتظار داشتند که برایشان استثنائاتی قائل شوم و وقتی من زیر بار نمی‌رفتم، رابطه‌مان بهم می‌خورد و من هم یک دوست و هم یک تامین‌کننده را از دست می‌دادم.

حتی مهم‌تر این است که بدانید نمی‌توانید با کارمندان تان دوست شوید. من نمی‌گویم نباید با آن‌ها با احترام و محبت رفتار کنید، اما نه شما و نه آن‌ها نباید فراموش کنید که این تنها یک رابطه‌ی کاری است.

۷- سود ناخالص مهم‌ترین عدد موجود در فهرست سود و زیان شماست.

تمرکز صرف روی میزان فروش بسیار خطرناک است، به‌ویژه

وقتی کسب‌وکاری با سرمایه‌ی محدود را آغاز کرده‌اید. چرا؟ چون فروش لزوماً نقدینگی به‌همراه ندارد و پول نقد چیزی است که شما برای گذران کسب‌وکار خود به آن احتیاج دارید.

به جای آن، باید روی سود ناخالص تمرکز کنید. سود ناخالص درصدی از پول است که پس از پوشش هزینه‌های آن چه که می‌فروشید به دست می‌آورد. به عقیده‌ی من سود ناخالص یکی از دو یا سه عدد مهمی است که در هر کسب‌وکار، و البته مهم‌ترین عددی است که در یک کسب‌وکار جدید وجود دارد. شما باید همه‌ی هزینه‌های تان را از محل سود ناخالص بپردازید.

۸- رقبای واقعی تان را شناسایی کنید و با آن‌ها با احترام برخورد کنید

لزوماً هر کسی که همان کار شما را انجام می‌دهد رقیب محسوب نمی‌شود. بلکه شما تنها با آن‌هایی رقابت می‌کنید که دقیقاً خدمات شما را ارائه می‌دهند، کم‌وبیش به اندازه‌ی شما معتبرند و تغییرات قیمت‌شان هم شبیه شماست.

من فهمیدم که رقیبان واقعی برای موفقیت بلندمدت بسیار مهم هستند. آن‌ها نقش حیاتی‌ای در شکل دادن به شهرت ما در این صنعت بازی می‌کنند؛ شهرتی که ارزشمندترین دارایی ماست. به‌خاطر این که نظر آن‌ها از اهمیت بیشتری نسبت به سایر گروه‌ها برخوردار است. وقتی آن‌ها از ما به خوبی یاد می‌کنند، همه قبول می‌کنند. بنابراین من عادت کردم با احترامی با آن‌ها برخورد کنم که انتظار دارم از آن‌ها ببینم و همیشه اصرار دارم که فروشنده‌هایمان هم همین کار را انجام دهند.

۹- یک شرکت را فرهنگ هدایت می‌کند. درازمدت مهم‌ترین وظیفه‌ی یک مدیر، تعریف و اجرای آن است.

وقتی نخستین کسب‌وکارم (سیتی‌استوریج) را آغاز کردم، نمی‌دانستم که شرکت‌ها هم فرهنگی دارند چه برسد به این که فرهنگ‌ها ممکن است به‌واقع عملکرد کسب‌وکارها را هم تحت تاثیر قرار دهند. پانزده سال بعد از آن بود که همسرم الین به سیتی‌استوریج ملحق شد و از آن موقع من به‌طور جدی به این موضوع فکر کردم. او برنامه‌هایی ارائه کرد که فرهنگ ما را از پایه تغییر دادند و شرکت را بسیار کارمندپسندتر کردند. برنامه‌هایی مانند بازی‌های تجاری و مسابقات و برنامه‌های آموزشی و مربیایی برای کارمندان جدید و فعالیت‌های گروهی و غیره.

کم‌کم فهمیدم که مسیر دادن به فرهنگ در نهایت وظیفه‌ی مدیرعامل است. نه تنها باید منابع موردنیاز را به الین می‌دادم، بلکه باید خودم هم رفتارم را اصلاح می‌کردم تا در نظام جدید به‌درستی جای بگیرم و ضمناً مطمئن می‌شدم که بقیه هم همین کار را می‌کنند.

۱۰- برنامه‌ی زندگی باید قبل از برنامه‌ی کاری قرار بگیرد.

در هشت سال ابتدایی کارآفرینی‌ام، همیشه اهداف تجاری را در الویت قرار می‌دادم. زندگی من بدون توقف و بیست و چهار ساعته در هفت روز هفته وقف ایجاد یک کسب‌وکار با رشد بالا شده بود. خوشبختانه شکست من در زندگی شخصی آن قدر زود اتفاق افتاد که درس‌های مناسبی بگیرم و بتوانم یک شروع تازه داشته باشم. برپا کردن یک کسب‌وکار موفق پایان کار نیست؛ راهی است برای ایجاد یک زندگی بهتر برای شما و آن‌هایی که دوستشان دارید شما باید برنامه‌ریزی زندگی تان را اول انجام دهید و مدام آن را بازبینی کنید تا مطمئن شوید به‌روز است و برنامه‌ی کسب و کار تان به شما کمک می‌کند به آن برنامه برسید.

درباره اینترنت، و تجارت الکترونیکی، گریبانگیر هر کسب و کاری در این حوزه بوده و هست. آنچه مهم است، پایداری بنیانگذاران و گردانندگان یک کسب و کار اینترنتی، و ناامید نشدن از اتفاقات و ناملایمات، و ادامه کار است.

به راستی، این موفقیت، یک شبه روی نداده است. به قول بیز استون، از بنیانگذاران تویتر: «گذر زمان، پشتکار و ۱۰ سال تلاش، به تدریج شما را به صورت یک موفقیت یک شبه جلوه می‌دهد!»

اعتماد، اعتماد، اعتماد:

شاید یکی از دلایل مهم دیگر در موفقیت دیجی کالا بخصوص در بخش تلفن‌های همراه، بازار کاذب و غیرقابل اعتمادی است که به دلیل عدم صداقت، کلاهبرداری‌های مختلف، تبلیغات گمراه کننده و عدم دانش کافی فروشندگان خرده فروش در میان مردم بوجود آمده است.

خیلی‌ها، ترجیح می‌دهند، به جای اینکه چند روز وقتشان را صرف رفتن از این مغازه به آن مغازه، و شنیدن حرف‌های ضد و نقیض کنند، در خانه خود پشت کامپیوترشان بنشینند و با آرامش و بدون دغدغه، کالای مورد علاقه‌شان را بررسی، مقایسه و سپس خریداری کنند.

با وجود تنوع بسیار در انواع کالاهای مصرفی الکترونیکی بخصوص موبایل‌ها، سرعت بالای ورود مدل‌های جدید به بازار، رقابت شدید میان تولیدکنندگان، بالا و پایین رفتن قیمت‌ها، بازی‌های روانشناختی تولیدکنندگان با قیمت‌گذاری‌های مختلف، انتخاب و خریدن بهترین گوشی ممکن به نسبت بودجه مورد نظر را به کاری پر از استرس تبدیل کرده است.

کاری که دیجی کالا کرده است، کاهش این استرس، از طریق ارائه طیف وسیعی از اطلاعات مختلف درباره کالاها، به شکل متن و تصویر و فیلم، و همچنین نترسیدن از به اشتراک‌گذاری تجربه خرید کاربران است. عدم وجود رقیب خارجی:

وقتی این آمار فروش را برای بار اول دیدم، فوراً به این فکر افتادم که گول‌های فروش اینترنتی مانند آمازون ممکن است چقدر در روز فروش داشته باشند؟! جالب است بدانید آمازون در سال ۲۰۱۲ هر ثانیه بیش از ۳۰۰ آیتم می‌فروخته است.

درآمد (فروش) سالانه آمازون، در سال ۲۰۱۳ چیزی نزدیک به ۷۵ میلیارد دلار بوده است که پیش‌بینی می‌شود در سال ۲۰۱۴

آقای سعید محمدی یکی از بنیانگذاران فروشگاه اینترنتی دیجی کالا در دوازدهمین همایش مدیریت کسب و کارهای هوشمند در سازمان مدیریت صنعتی گزارش عملکرد و اطلاعات مربوط به فروش دیجی کالا را برای اولین بار اعلام کرده است. او گفته است که در حال حاضر تعداد فروش روزانه دیجی کالا روزانه ۲۰۰۰ سفارش است با متوسط ۶۰۰ هزار تومان. با یک ضرب ساده، به عدد فروش (درآمد ناخالص) ۱.۲۰۰.۰۰۰.۰۰۰ تومان در روز می‌رسیم. (بله، اشتباه نمی‌کنید: یک ۱۲ با ۸ تا صفر در روبروی آن!)

این سایت فروش اینترنتی کالاهای دیجیتالی که در سال ۱۳۸۵ یک استارت‌آپ با ۵ نیرو بوده است، در حال حاضر بیش از ۲۰۰ نفر پرسنل دارد. در ماه‌های ابتدایی کار، این سایت، قطعات کامپیوتر و تعداد محدودی پرینتر را عرضه می‌کرد. در سال‌های اخیر با افزایش میزان نفوذ اینترنت در مردم، و جلب تدریجی اعتماد مردم به بانکداری اینترنتی و سپس خرید از اینترنت، فضا برای گسترش فعالیت چنین سایت‌هایی بازتر شد. رموز موفقیت دیجی کالا:

یکی از مهمترین رازهای موفقیت دیجی کالا از لحاظ فنی، ۲ ویژگی مهم «مقایسه» و «نظرات کاربران» است. به اعتقاد من، به عنوان یک کاربر، و هم به عنوان کسی که در این حوزه چندین سال فعالیت حرفه‌ای می‌کند، این دو ویژگی، برگ‌های برنده ی دیجی کالا در برابر رقبانش بوده و هستند.

اگر چه این دو ویژگی تنها مزایای این سایت نیستند و توسط دیجی کالا هم ابداع نشده اند اما پیاده‌سازی درست آن، توانسته است، این سایت را به عنوان اولین و موثقترین مرجع خرید اجناس الکترونیکی (بخصوص گوشی‌های همراه) برای من و بسیاری دیگر از دوستان، آشنایان و همکاران من تبدیل کند. چندی پیش، (به نظر می‌رسد پس از جذب سرمایه‌ای کلان) این کسب و کار اینترنتی، پوست انداخت. هم در معنای واقعی کلمه، یعنی ظاهر و رابط کاربری اش مدرن‌تر و زیباتر شد و هم تعدد و تنوع اجناس و کالاهای ارائه شده را بالا برد. حالا شما می‌توانید ریش تراش و یا بیگودی هم از دیجی کالا بخرید.

درس مهم: استمرار، پشتکار و تلاش روزانه برای بهتر شدن به نظر من، استارت‌آپی‌ها باید دیجی کالا را زیر نظر داشته باشند. مسیری که این کسب و کار (نوپا در سال ۱۳۸۵) تا امروز طی کرده است، راه آسانی نبوده است. مشکلات متعددی فنی به دلیل نبود زیرساخت‌های مناسب فناوری اطلاعات در کشور، مسائل و معضلات ناشی از عدم وجود قوانین مشخص و روشن



به ۱۰۰ میلیارد دلار برسد.

مساله تحریم بانکی و مالی کشور، تهدیدی است که توسط کسب و کارهایی مانند دیجی کالا به فرصت های طلایی تبدیل شده است. به دلیل وجود تحریم ها، کمپانی های بزرگ و چند ملیتی مانند Amazon.com و eBay.com نمی توانند در ایران فعالیتی مانند کشورهای دیگر داشته باشند.

ورود Amazon به هر کشور جدیدی، قلب صاحبان کسب و کارهای محلی آن کشور را پایش می ریزد. مناطق قابل دسترسی این غول تجارت الکترونیکی بسیار وسیع شده است. دوستان من در منطقه خودگردان کردستان عراق کوچکترین چیزهایی که در بازار پیدا نمی شود یا گران به نظر می رسد را از آمازون می خردند که اغلب با احتساب هزینه های ارسال هم ارزانتر از بازار محلی به دستشان می رسد.

برهم زدن بازارها (Disruption):

دیجی کالا توانسته است بازارهای سنتی کسب و کارها را بر هم بزند. حالا دیگر هیچ شرکت یا مغازه فروش محصولات الکترونیکی از گزند دیجی کالا در امان نیست و آن چیزی که روزی دست کم اش می گرفتند به تهدیدی جدی تبدیل شده است. قطعاً به دلیل الکترونیکی بودن، عدم وابستگی به زمان و مکان خاص و دلایل بسیار دیگر، هزینه های اداره و نگه داری دیجی کالا به نسبت شرکت ها یا مغازه هایی در آن سطح از فروش، بسیار پایین تر است.

دیجی کالا به کل کشور دسترسی دارد حالی که برای یک کسب و کار محلی، این کار امکان پذیر نیست.

نمونه جهانی این نوع برهم زدن بازارهای سنتی، آمازون است. فروشگاه های زنجیره ای بزرگ کتاب و محصولات فرهنگی در آمریکا این سایت را که در سال ۱۹۹۵ لانچ شد، خیلی جدی نگرفتند اما آمازون در عرض ۲ سال آنقدر پیشرفت کرد که وارد بورس شد.

پیام و اثرگذاری انتشار این خبر:

یکی از مهمترین نتایج حاصل از انتشار چنین آمار جالبی این است که توجه بسیاری از جوانان به مزایا و فرصت های بازار فناوری اطلاعات جلب می شود. اما، مهمتر از آن این است که سرمایه ها را به سمت این حوزه هدایت خواهد کرد. به قول وزیر اقتصاد آقای دکتر طیب نیا در همایش بهبود فضای

کسب و کار ایران، یکی از مشکلات اقتصادی کشور این است که سرمایه ها در خاک و دیوار اسیر شده اند. حال، با شنیدن چنین آمار، سرمایه گذاران بخش مسکن و انبوه سازی، به فکر فرو خواهند رفت.

کسب و کارهای مشابه در چه حال هستند؟

تعداد فروشگاه های اینترنتی در ایران کم نیستند اما برخی از آن ها، توانسته اند اسم و رسم بزرگتری به هم بزنند. از جمله مشهورترین آن ها، غیر از دیجی کالا، می توان به چاره، فینال، ورچین، زنبیل، تهران کالا و... اشاره کرد.

شاید هیچ کدام از این فروشگاه ها، که هر کدام سیاست های متفاوتی در کارشان در پیش گرفته اند نتوانسته جایگاه دیجی کالا را در ذهن کاربران ایرانی بدست آورند.

در مقایسه ی دیجی کالا با فروشگاه های همه چیز فروش مانند چاره و فینال که از نظر تنوع محصولات و پشتیبانی، استانداردهای بالایی را رعایت می کنند، می توان ۳ تا از مزیت های رقابتی مهم دیجی کالا را به شرح زیر نام برد:

تمرکز بر بازار مشخص کالاهای الکترونیکی

ارائه گارانتی اختصاصی خود

رابط کاربری جذابتر و تلاش مداوم برای بهتر کردن

تمرکز دیجی کالا از ابتدای شروع به کار، بر این بازار Niche به آن کمک کرد تا هزینه های عملیاتی و همچنین در دسرهای تامین، انبار، نگه داری و ارسال کالاهای حساس را نداشته باشد. دیجی کالا توانسته است کاری کند که در مدت زمان کوتاهی، محصولاتی که در جهان فروششان شروع می شود را با قیمتهای رقابتی عرضه کند.

آینده دیجی کالا:

دیجی کالا که اکنون در مسیر رشد پرشتاب قرار گرفته است می خواهد تا پایان سال ۱۳۹۳ بیش از ۵۰۰ نفر نیروی جدید را در این شرکت استخدام کند. امیدوارم این سرعت پرشتاب، روح صمیمی، چابک و منعطف دیجی کالا را تضعیف نکند و بتواند بیش از پیش اعتماد مشتریان را به خود جلب کند. همچنین امیدواریم اخبار موفقیت های دیگر کسب و کارهای اینترنتی را بیشتر بشنویم. موفقیت دیجی کالا، و امثال آن، می تواند بر موفقیت و موقعیت فضای کسب و کارهای اینترنتی در کشور تاثیر بسزایی داشته باشد.

منبع:

<http://goo.gl/7a6UXP>

ده نکته امنیتی برای خرید اینترنتی

شود و قبل از آن علامت یک قفل سبز رنگ که نشان دهنده معتبر بودن گواهی دیجیتال وبسایت مورد نظر شماست، در نوار آدرس مرورگر شما قابل رویت باشد.

۶- در وبسایت‌های ایرانی که قصد دارید خرید آنلاین خود را از طریق آنها انجام دهید به دنبال نماد اعتماد الکترونیکی کسب و کار بگردید و با کلیک روی آن در صفحه جدیدی که باز می‌شود، مشخصات فروشنده کالا یا خدمات مورد نظرتان را بررسی کنید.

۷- تا آنجا که می‌توانید از کارت‌های هدیه بانکی به جای کارت‌های بانکی خود برای پرداخت‌های آنلاین استفاده کنید.

۸- تا آنجا که می‌توانید از افشای اطلاعات شخصی مربوط به خود (نام و نام خانوادگی، کد ملی و...) در انجام خریدهایتان در وب خودداری کنید.

۹- از کلمات عبور قوی استفاده کنید. همین قدر بدانید که یک کلمه عبور امن باید حداقل ۱۴ کاراکتر طول داشته باشد و ترکیبی از حروف بزرگ و کوچک، عدد و نشانه‌های مختلف باشد.

۱۰- اطلاعات مربوط به تراکنش‌های مالی خود را حتماً ثبت و حفظ کرده که در صورت بروز هرگونه مشکلی بتوانید با استفاده از سابقه بر جای مانده دادخواهی کنید.

در میان تراکنش‌های گوناگونی که روی وب انجام می‌دهیم، تراکنش‌های مالی جایگاه ویژه‌ای دارد، زیرا زیان حاصل از مشکلات احتمالی آن کاملاً برای ما محسوس خواهد بود. در این نوشته به اختصار ده نکته امنیتی را برای انجام یک خرید امن در وب یادآور می‌شوم که کاربران باید همگی آنها را رعایت کنند:

۱- رایانه‌ای که می‌خواهید از طریق آن تراکنش مالی آنلاین انجام دهید باید به نرم‌افزار آنتی‌ویروس و فایروال به‌روزرسانی شده مجهز باشد. این نرم‌افزارها می‌توانند تا حد زیادی از شما در برابر نرم‌افزارهایی که قصد به سرقت بردن اطلاعات ارزشمند مالی شما را دارند محافظت کنند.

۲- به هیچ‌وجه از رایانه‌هایی که برای استفاده عموم در دسترس هستند یا بین چند نفر به اشتراک گذاشته شده‌اند، برای انجام تراکنش‌های آنلاین خود استفاده نکنید.

۳- برای انجام خریدهای آنلاین خود حتماً از پهنای باند متعلق به خودتان برای دسترسی به شبکه اینترنت استفاده کنید. به هیچ‌وجه از شبکه‌های Wi-Fi متعلق به دیگران یا شبکه‌های Wi-Fi که به صورت رایگان به شما پیشکش می‌شود برای اتصال به اینترنت و انجام خرید در وب استفاده نکنید.

۴- به هیچ‌وجه از لینک‌های خریدی که از طریق ایمیل، شبکه‌های اجتماعی یا شبکه‌های پیام‌رسان (وایبر و...) برای شما ارسال می‌شود، برای خرید استفاده نکنید. خودتان صفحه وب مورد نظرتان را برای سفارش کالا یا خدمات جستجو کنید.

۵- آدرس (URL) صفحه وب مورد نظرتان را که می‌خواهید در آن خرید آنلاین انجام دهید، به دقت بررسی کنید تا از درست بودن نام آن مطمئن شوید. آدرس این صفحه باید واژه (https) شروع

دیجیتال مارکتینگ

مسیر از ابتدا تا انتها



طراحی سایت

وب سایت هویت برند شما در آنلاین است ، ساختن سایت با طراحی و کاربری مناسب برای کاربران ، مرحله اول از موفقیت دیجیتال مارکتینگ است

طراحی ریسپانسیو

۶۷% کاربران وب سایت علاقه بیشتری به سفارش در سایت های سازگار با موبایل دارند



تعداد صفحات

وب سایت های شرکت هایی که دارای بیشتر از ۳۰ صفحه هستند ۷ برابر بازدید بیشتری نسبت به سایت هایی که ۱۰ صفحه هستند دارا می باشند

طراحی سایت

میانگین بودجه مارکتینگ برای آنالیز دیتا مصرف می شود ، به این دلیل که شما مطمئن شوید هزینه ای که کردید به صورت درست مصرف شده است

۹%

پیام کوتاه

۹۸%

پیام های ارسالی باز می شود و ۹۰% استفاده کننده های موبایل پیام کوتاه خود را در ۱۵ دقیقه اول بعد ارسال باز می کنند



نرم افزار موبایل

اشخاصی که دارای اسمارت فون هستند و نرم افزار موبایل برند شما را دانلود کرده اند ۴۰% بیشتر از محصولات و سرویس های شما خریداری می نمایند

تجارت الکترونیک اشاره دارد به تکنیک هایی که بازدید کنندگان خود را تشویق به خرید سرویس و محصولات می کند

تجارت الکترونیک



بازاریابی بیرونی

نمایش تبلیغات
۲۴.۷%

از کاربران آنلاین آمریکا
تبلیغات را مشاهده می
نمایند

تبلیغات موبایلی

پیش بینی می شود در آمد تبلیغات
موبایل در سال ۲۰۱۷ به میزان
۴۲ **بیلیون** دلار می رسد

ایمیل مارکتینگ

۸۹%

از بازاریابان می گویند
ایمیل اصلی ترین راه
برای رهبری کمپین ها
است

بازاریابی داخلی

پرداخت کلیکی

۶۴.۶%
از پرداخت کلیکی
باعث تبلیغات
هدفمند می شود

بهینه سازی
موتور های جستجو

۷۰%

لینک های
معرفی شده

۶۵

لینک هایی که از جستجو کلیک می خورند ، به مسیر درست هدایت می شوند

درصد از تجارت جدید شرکت ها از لینک های معرفی شده است

تبلیغات وایرال ویدئویی
۱۲%
بیشتر بعد از تماشای ویدئو یک برند ، محصولات آن شرکت را می خرند



محتوا اصلی ترین بخش مارکتینگ است
محتوای خوب شامل ویدئو ، عکس و مطلب مناسب در مورد برند شما است



اینفوگرافیک

تجارت هایی که از اینفوگرافیک استفاده می کنند
۱۲% ترافیک بیشتری نسبت به کمپانی هایی که اینفوگرافیک استفاده نمی کنند دارند



بلاگ ۴۳% از صفحه اصلی سایت و ۹۷% از لینک های تبلیغاتی بیشتر بازدید دارد



از بازاریابانی که B2B کار می کنند می گویند از پر تاثیر ترین تاکتیک های بازاریابی وبینار است
۶۱%

بازاریابی شبکه های اجتماعی

شبکه های اجتماعی پر قدرت ترین پلت فرم برای اینکه تجارت شما رونق پیدا کند



۴۴% بازاریابان مشتری های خود را از توئیتر بدست می آورند



۸۲% از مشتریان می گویند



۶۴% از اشخاصی که لینکدین باز دید می کنند به سایت شرکت شما مراجعه می نمایند



۲۱%



۵۰% ترافیک موبایل از ویدئو های یوتیوب می

از پست های پر
بازدید پبترست
سبب خرید آن
محصول می شود

باشد

فیسبوک جای مناسبی
است تا اینکه برای برند
جذابیت ایجاد شود

RESOURCES:

<http://mashable.com/2012/09/24/facebook-brand-page-value/>

<http://searchenginewatch.com/article/2253965/3-Reasons-Why-Responsive-Web-Design-is-the-Best-Option-For-Your-Mobile-SEO-Strategy>

<http://www.fastcompany.com/3021749/work-smart/10-surprising-social-media-statistics-that-will-make-you-rethink-your-social-strategy>

Design by : Komplete

 **Lavan**
Marketing & Advertising

 **www.infographics.ir**
تاسنین مرجع تخصصی اینفوگرافیک فارسی



دانشجو شاپ

فروشگاه دیجیتال تو
Daneshjooshop.com

اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَآلِ مُحَمَّدٍ

ترجمہ: شریفی

۱۴۲۸ھ