



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

سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴



ارتش برزیل هک شد

آچار فرانسه دشمن خلافت

اسمارت فون ها راه حل بعدی درمان سرطان

عصبانیت رییس CIA از هک شدن ایمیلش توسط یک نوجوان

۱۲ زندگی مهندس شرکت گوگل در یک کامیون!

۱۰ نخستین هارد دیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد

۱۱ اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد!

۱۶ مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی پذیرد

داده پردازان آرمان Hosting-Web.iR



طراحی وبسایت

هاست و دامنه

سئو و بهینه سازی

چشم انداز خدمات شرکت



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



CLEVER

ایرانی‌های باهوش

IRANIANS

سطح هوشی متوسط کشور ما از متوسط دنیا بالاتر است؛ خوب
جوان هم که خیلی داریم بحمدالله؛ این خیلی ثروت عظیمی
است، این خیلی دارایی ارزشمندی است و برای کشور فرصت است.

علیرضا
۱۹۴/۷/۲۲



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

سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴

شناسنامه اثر:

صاحب امتیاز: بنیاد آموزشی فارسی زبانان لرنینگ تی وی (learningtv.ir)

سر دبیر و صفحه آرا: سید عبدالله محمودزاده

سرپرست نویسندگان: سید حامد محمودزاده

نویسندگان:

مهندس سید حامد محمودزاده، مهندس صدیقه محمودزاده،
استاد سعید بهزادی، مهندس محسن شفیعی، علیرضا سلطان محمدیان،
علی معینی، مهندس محسن طاووسی، دپارتمان آموزشی هیوا شبکه،
سینا ربیعی، سید عبدالله محمودزاده

ویراستار:

سید حامد محمودزاده

نشانی:

قم - بنیاد شهرک شهید زین الدین
پست الکترونیک: learningtv.ir@gmail.com
تلفن تماس: ۰۹۳۸۶۱۱۶۶۳۰



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

سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴



- زندگی مهندس شرکت کوکل در یک کامیون! ۱۲
- نخستین هارد دیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد ۱۰
- اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد! ۱۱
- مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی‌پذیرد ۱۶



حامیان ماہنامہ تخصصی پاندا متشکریم

بر سام آسا رایان

پایگاہ خبری فناوری اطلاعات

برنامہ
نویسان

کتا سبز

سنو روز

آموزش و خدمات تخصصی سنو و بهینه سازی

خلاق باتش آپارنت

هنر

پایگاہ خبری فناوری اطلاعات و ارتباطات "سیتنا"

HIVA

فهرست مطالب

۸-۲۰

تازه های دنیای IT
فناورانه

۲۱-۲۸

خلاق باش
آچارفرانسه دشمن خلاقیت
طراحی وب

۲۹-۳۷

آموزش شبکه

۳۸-۵۱

بازی سازی
سئو

۵۲-۶۴

دانستنی ها
قیمت قطعات



سلام به همه ی کاربران لرنینگ تی وی

ایام عزاداری در محرم و صفر به مناسبت شهادت سید و سرور شهیدان امام حسین (ع) و یاران باوفایش تسلیت عرض می کنیم. ان شاءالله عزاداری ها مقبول درگاه حق. از طرف اعضاء و مدیران لرنینگ تی وی التماس دعا داریم. اما فرصتی شد تا دوباره در خدمت شما عزیزان باشیم این بار به بهانه انتشار اولین نسخه از ماهنامه پاندا. پاندا یک ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات خواهد بود که ان شاءالله هر ماه با کمک و مشارکت و پشتیبانی شما عزیزان منتشر خواهد شد و حاوی آخرین اخبار دنیای IT، آموزش های متنوع از بازی سازی، برنامه نویسی، شبکه، طراحی وب، سئو، امنیت و... خواهد بود. ضمن اینکه علاقه مندانی که تمایل دارند قیمت قطعات مختلف ساخت افزاری و لوازم جانبی رو در هر ماه مطالعه باشند می توانند از ماهنامه پاندا استفاده کنند چرا که به سلیقه این عزیزان هم توجه شده است. این مجله شاید در اولین نسخه خود ضعف های زیادی داشته باشد که ما خود به آن معترف هستیم. ان شاءالله نسخه به نسخه کاملتر خواهیم شد. لازم به ذکر است عزیزانی که تمایل به نویسندگی در این مجله را دارند می توانند از طریق ایمیل learningtv.ir@gmail.com با فرمت زیر اعلام آمادگی کنند. خوشحال و مفتخر خواهیم بود که از توانایی ها و دانش شما سروران ارجمند استفاده کنیم و پیشاپیش از همه ی علاقه مندان دعوت می کنیم در تکامل این مجله تخصصی مشارکت داشته باشند.

Email: learningtv.ir@gmail.com

subject: pandamag- author

دوستانی هم که تمایل دارند تبلیغات سایت یا محصولات خودشون رو در ماهنامه پاندا منتشر کنند نیز می توانند از طریق همین ایمیل با فرمت زیر اقدام کنند.

Email: learningtv.ir@gmail.com

subject: pandamag- advertisement

در نسخه های بعدی جنبه آموزشی مجله پاندا خیلی بیشتر خواهد شد و بررسی های ویژه ای روی مطالب جذاب خواهد شد. در پایان متذکر می شوم نقص های زیادی داریم که به لطف، نکته سنجی و ذکاوت شما برطرف خواهد شد. عزیزانی که انتقاد، پیشنهاد یا هر نظری در مورد مجله پاندا دارند می توانند از طریق ایمیل سایت که در بالا عنوان شد یا شبکه های اجتماعی که در همین مجله در صفحه ی ۲۷ قید شده است و یا تلگرام لرنینگ تی وی (<https://t.me/joinchat/BwfqFAGtufbVXqdSlsNgRA>) با ما در ارتباط باشند پیروز و موفق باشید.

از طرف مدیران لرنینگ تی وی





HOT NEWS

تازه های دنیای IT

- شکایت از ای.ام.دی به علت دروغگویی به مشتریان
- مهلت ۲۴ ساعته به فیس بوک برای توقف جاسوسی
- ۴.۶ میلیارد مشترک خدمات ابری تا سال ۲۰۲۰ میلادی
- زندگی مهندس شرکت گوگل در یک کامیون! + تصاویر
- پایان عمر ویندوز ۷ و ۸ تا یک سال آینده
- SanDisk به وسترن دیجیتال فروخته شد
- هک گسترده سایت‌های صهیونیستی با عنوان «غزوه تارات الحسین»
- عصبانیت رییس CIA از هک شدن ایمیلش توسط یک نوجوان
- سوء استفاده از اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها در تلگرام
- در حال حاضر ۶۰ درصد ترافیک ایران خارج می رود
- حمله سایبری به بزرگترین بانک سوئدی
- مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی پذیرد
- گوگل قصد دارد کروم و اندروید را ادغام کند
- خداحافظ HP
- المپیک سایبری هم برگزار شد!
- بالن های ویژه دسترسی جهانی به اینترنت ۴G راهی آسمان شدند
- ۵ سایت محبوب جهان در ماه گذشته کدامند؟
- سامسونگ ۳۰ درصد از کارمندان خود را اخراج می کند
- کوچ اجباری کاربران ویندوزهای قدیمی به ویندوز ۱۰ از سال ۲۰۱۶
- گوشی Lenovo A6000 رکورد فروش را تنها در ۱۵ دقیقه شکست!
- نخستین هارددیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد
- اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد!
- اتحاد گوگل، اینتل و شرکت سوئیسی برای ساخت ساعت هوشمند

خدا حافظ HP

در این میان کارشناسان می گویند هنوز مشخص نیست آیا این تقسیم اج بی به دو بخش خواهند توانست شرایط این شرکت را بهبود ببخشند یا خیر. دو واحد جدید شرکت اج پی HP Enterprise و HP Inc نام خواهند گرفت و HP Enterprise در زمینه فروش سرور، نرم افزارهای مختلف، سیستم های ذخیره سازی اطلاعات، سیستم های شبکه ای و سرویس های مرتبط فعالیت می کند. در مقابل HP Inc تنها چاپگر و رایانه های شخصی خواهد فروخت. برنامه های اج پی برای این کار یک سال قبل توسط مدیرعامل این شرکت مگ ویتمن اعلام شد و اسناد رسمی آن در جولای گذشته منتشر گردید. اج پی ابتدا در سال ۱۹۳۹ آغاز به کار کرد تا اسیلاتورهای صوتی، ماشین حساب و دیگر محصولات فناوری را تولید کند. اما در یک دهه اخیر و با از راه رسیدن غول های تازه نفس فناوری نتوانسته به اندازه گذشته موفق باشد.

بسیاری معتقدند نزول این شرکت همزمان با خرید شرکت کامپک توسط کارلی فیورینا مدیرعامل وقت اج پی آغاز شد. وی که هم اکنون یکی از نامزدهای جمهوری خواهان برای انتخابات ریاست جمهوری سال آینده امریکاست با این انتخاب اشتباه به منابع مالی اج پی و استراتژی کسب وکار آن لطمه زد. در سال های بعد رسوایی جاسوسی از روزنامه نگاران توسط کارآگاهان طرف قرارداد با اج پی و شکست برنامه خرید یک میلیارد دلاری شرکت پالم در سال ۲۰۱۰ برای حضور در بازار تلفن همراه و محصولات جانبی آن روند نزولی اج پی را تشدید کرد. صرف ۱۴٫۹ میلیارد دلار برای خرید EDS در سال ۲۰۰۸ و ۱۱ میلیارد دلار برای خرید شرکت نرم افزاری Autonomy در سال ۲۰۱۱ به قدرت مالی اج پی به شدت لطمه زد و آن را به جایگاه تضعیف شده فعلی رساند. اج پی در چند سال اخیر تلاش کرده با نقش آفرینی در حوزه خدمات کلود وضعیت خود را بهبود ببخشد.

با شعار یکپارچگی یخچال جهانی سایبر در خلال مسابقات المپیک سایبری هم برگزار شد!

هدف از برگزاری این مسابقات، افزایش سطح توانایی کشورهای در امنیت سایبر و بهبود روابط سایبری آن ها بود. هرکدام کلاه سفید در این مسابقات، در حوزه های آفندی و پدافندی سایبری و جرم شناسی دیجیتال به رقابت با یکدیگر پرداختند. از حامیان مالی این المپیک می توان به شرکت آی بی ام و انجمن حسابرسی و کنترل سامانه های اطلاعاتی (ISACA) اشاره کرد. در هر مرحله کشورهای مختلفی از قاره های گوناگون شرکت کردند. کشورهای شرکت کننده در این المپیک عبارت بودند از: هلند، ترکیه، فنلاند، هند، روسیه، مغولستان، روسیه، هنگ کنگ، استرالیا، آرژانتین، برزیل، کانادا، آمریکا، امارات، سودان، نیجریه. جالب این است که میان کشورهایمانند روسیه و استرالیا، گروه نایجا (Team Naija) و هاوکس (Hawx) از نیجریه به مرحله پایانی این المپیک راه یافتند و در مرحله نهایی با نمایندگان هلند و آمریکا به رقابت پرداختند. در مرحله نهایی این المپیک که در واشنگتن برگزار شد، نمایندگان هلند به مقام های اول و سوم دست یافتند و نماینده ای آمریکا به مقام دوم رسید. باشگاه خبرنگاران جوان

بر اساس گزارش وال استریت ژورنال:

گوگل قصد دارد کروم و اندروید را ادغام کند

شرکت گوگل از هر اظهار نظری پیرامون این شایعات خودداری کرده است. مهندسين گوگل حدود دو سال است که روی این ادغام کار می کنند. به خاطر این تصمیم گوگل به استقبال فراوان و موفقیت های اندروید به عنوان پرکاربردترین سیستم عامل در سراسر دنیا ارتباط بسیار زیادی دارد. اندروید در بیش از یک میلیارد گوشی موبایل ساخت شرکت های مختلف نصب شده است.

بر اساس گزارش وال استریت ژورنال، نسخه جدید اندروید شرکت گوگل بر روی کامپیوترهای شخصی نیز قابل نصب است.

سرویس خبری پاندا:

پایگاه اینترنتی usatoday.com با انتشار خبری به قلم جسیکا گابن مدعی شد بر اساس گزارش روزنامه وال استریت ژورنال گوگل قصد دارد تا سیستم عامل کروم برای سیستم های خانگی و اندروید سیستم عامل موبایل خودش را با هم ادغام کند و یک نسخه اولیه از این سیستم عامل جدید در سال جدید رونمایی کند.

این روزنامه همچنین گفت: به استناد منابع ناشناس، نسخه نهایی این سیستم عامل جدید در سال ۲۰۱۷ شروع به کار خواهد کرد.

منبع: خبرگزاری مهر

با ابتکار گوگل و از اندونزی:

بالن های ویژه دسترسی جهانی به اینترنت 4G راهی آسمان شدند

آینده نزدیک خبر داده است. این بالن ها تا ارتفاع ۲۰ کیلومتری زمین یعنی جایی که به آن «لایه استراتوسفر» گفته می شود و تحولات جوی نظیر بارش باران و برف در آن دیده نمی شود اوج می گیرند. هر یک از این بالن ها محدوده ای به قطر ۴۰ کیلومتر را پوشش می دهد و در سایه عملکرد آنها مردم نواحی دورافتاده به اینترنت پرسرعت نسل چهار (4G) دسترسی خواهند داشت. گوگل این پروژه را از اندونزی آغاز کرده و در نظر دارد به زودی آن را در سراسر جهان توسعه دهد. به عقیده کارشناسان هدف گوگل و فیس بوک (که این شرکت هم پروژه مشابهی را دنبال می کند) دسترسی هرچه بیشتر مردم جهان به اینترنت و در نهایت توسعه بازار خود و کسب درآمدهای بیشتر است.



به گزارش پاندا، غول فناوری دنیا مناطق دورافتاده اندونزی را برای آغاز یک تلاش بی سابقه در عرصه توسعه ارتباطات جهانی آغاز کرده است. در این پروژه از بالن های مملو از گاز هلیوم که با دکل های مخابراتی و زمینی اندونزی در ارتباط هستند برای دسترسی مردم این کشور در دورافتاده ترین نقاط استفاده می شود. گوگل از به هوا فرستادن ۳۰۰ بالن هلیومی به آسمان سراسر زمین در

۵ سایت محبوب جهان در ماه گذشته کدامند؟

گوگل به تنهایی دو پله اول ۵ وبسایت محبوب جهان در ماه گذشته را از آن خود کرد

است که شامل وبسایت گوگل و یوتیوب است. قریب به ۹ نفر از ۱۰ کاربر اینترنت (منهای کاربران چین) هرماه به گوگل سر می زنند و سرچ خود را در کنار دیدن فیلم در یوتیوب انجام می دهند. اخیراً یوتیوب از کاربرانی که نمی خواهند تبلیغات پیش از فیلم را مشاهده کنند، پول آئونه می گیرد و درآمد سرشاری را از این راه کسب می کند. در این چارت همان طور که دیده می شود فیس بوک، یاهو و آمازون در رده های بعدی هستند.

به گزارش پاندا و به نقل از دریچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ گوگل (نام جدید: آلفابت) همچنان محبوب دل هاست و رشد ۱۳ درصدی در درآمدش نسبت به سال گذشته روزهای خوشی را برای این غول دنیای فناوری به ارمغان آورده است. بر اساس آمار منتشر شده از سوی «گلوبال وب ایندکس» یکی از دلایل اختصاص یافتن دو پله اول محبوب ترین سایت های جهان به گوگل



باشگاه خبرنگاران جوان

سامسونگ ۳۰ درصد از کارمندان خود را اخراج می کند

که کارایی لازم را ندارند و کارمندانی که بالای ۵۰ سال سن دارند و در این مدت نتوانسته اند ارتقا شغلی مناسبی به دست آورند، از اولین کارکنانی خواهند بود که اخراج می شوند. گفتنی است؛ تاکنون شرکت سامسونگ به صورت دقیق اطلاعاتی در این باره منتشر نکرده است.

متوسطی برخوردار هستند گفته می شود که بهتر است خودشان به فکر شغل دیگری باشند و از کمپانی بروند. سامسونگ پیشتر نیز نزدیک به ۱۰ هزار نفر از کارمندان خود را اخراج کرده بود، اقدامی که در راستای کاهش درآمد داخلی این شرکت انجام شده است. یکی از منابع داخلی سامسونگ به The Korea Times می گوید: افرادی

سامسونگ اخیراً به دلیل کاهش سود درآمد خود در بخش های مختلف تصمیم گرفته است تا پایان سال ۲۰۱۵ نزدیک به یک سوم از کارمندان خود را اخراج کند. یکی از مقامات رسمی سامسونگ به The Korea Times گفته: اکنون اولویت اول این شرکت، کاهش هزینه هایش است. در حال حاضر به کارکنانی که از عملکرد



به گزارش دریاچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ شرکت

کوچ اجباری کاربران ویندوزهای قدیمی به ویندوز ۱۰ از سال ۲۰۱۶

البته مایکروسافت اعلام کرده کاربرانی که تنظیمات Windows Update را از حالت خودکار خارج کنند به طور ناگهانی به ویندوز ۱۰ منتقل نمی شوند. کارشناسان معتقدند با توجه به اینکه مایکروسافت ویندوز ۱۰ را آخرین ویندوز خود اعلام کرده قصد دارد به هر نحو ممکن کاربران را به مهاجرت از این به بعد به جای عرضه ویندوزهای جدید صرفاً بخش های مختلف ویندوز ۱۰ را به روز می کند و قصد ندارد نسخه های تازه آن را طراحی و عرضه کند. تعداد کاربران ویندوز ۱۰ در حال حاضر بیش از ۱۱۰ میلیون نفر است.

به گزارش پاندا و به نقل از فارس، این کار از طریق قابلیت Windows Update صورت می گیرد. انتشار این خبر توسط مایکروسافت موجب نگرانی و اظهارنارضایتی بسیاری از کاربران شده که علاقه ای ندارند به طور اجباری به سیستم عامل جدید مهاجرت کنند. ویندوز ۱۰ اولین بار در جولای ۲۰۱۵ عرضه شد و به کاربران ویندوزهای ۷ و ۸،۱ امکان داده شد به رایگان به سیستم عامل یاد شده مهاجرت کنند. از آن زمان تاکنون انتشار اخباری در مورد جمع آوری گسترده اطلاعات کاربران ویندوز ۱۰ و همین طور فایل های حجیم به روزرسان آن باعث انتقاد کاربران شده است.



* برسام

گوشی Lenovo A6000 رکورد فروش را تنها در ۱۵ دقیقه شکست!

می کند. قیمت این محصول برای دستگاهی که از LTE پشتیبانی می کند بسیار مقرون به صرفه ارزیابی می گردد و خریداران این دستگاه می توانند با صرف مبلغی مناسب از جدیدترین تکنولوژی های تلفن های هوشمند بهره ببرند.

لنوو A6000 به تازگی با یک سال گارانتی سازگار وارد بازارهای کشور شده است.

به گزارش پاندا و به نقل از پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام، Lenovo A6000 تلفن هوشمند میان رده ایست که از یک پردازنده ۶۴ بیتی اسنپ دراگون ۴۱۰ بهره می برد که شامل ۴ هسته پردازشی از نوع Cortex-A53 است و فرکانس کاری آن بر روی ۱/۲ گیگاهرتز تنظیم شده است.

حافظه رم این محصول یک گیگابایت و حافظه داخلی ذخیره سازی آن ۸ گیگابایت است که از طریق micro-SD تا سقف ۳۲ گیگابایت قابل ارتقاء می باشد. صفحه نمایش این تلفن همراه ۵ اینچ با کیفیت تصویر ۱۲۸۰x۷۲۰ پیکسل است و از پنل IPS بهره می برد. پشتیبانی از شبکه ۲G، ۳G، و شبکه پرسرعت ۴G-LTE به کاربر این امکان را می دهد که از بازی ها، ویدیوها و موسیقی آنلاین لذت ببرد.

صدای استثنایی این محصول از طریق بلندگوهای دو قلو و تکنولوژی صدای دالبی دیجیتال فراهم شده که بدون شک برای دوستداران موسیقی، انتخاب مناسبی خواهد بود. سیستم عامل پیش فرض محصول، اندروید ۴/۴ کیت کت است که لنوو رابط کاربری انحصاری خود یعنی Vibe UI را بر روی آن اعمال کرده است.

دوربین ۲ مگاپیکسلی سلفی و ۸ مگاپیکسلی پشت دستگاه به همراه فلش LED با قابلیت های تشخیص چهره، فوکوس اتوماتیک و ثبت موقعیت جغرافیایی تصویر، امکان عکس برداری و تماس تصویری را به نحو احسن برای کاربر فراهم

* اینتا

نخستین هارد دیسک ۸ ترابایتی جهان عرضه شد

Surveillance HDD عرضه شده است و این طور که کارشناسان می گویند، با ظرفیت ترین و پر حجم ترین حافظه موجود در بازار جهانی محسوب می شود که برای عکاسان حرفه ای، گرافیکست ها، سیستم مرکزی دوربین های مدار بسته و ... کاربرد زیادی دارد.

«مت راتلیج» مدیر حافظه های اطلاعاتی این شرکت گفت: «شرکت Seagate با کارخانه های بزرگ سخت افزاری ارتباط نزدیک دارد و به کمک آنها توانسته است این محصول منحصر به فرد را تولید کند. این هارد دیسک حافظه ای در اختیار کاربران قرار می دهد که تا سال های طولانی تمامی نیازهای محصول برای مدت ۱۰ سال کلیه نیازهای اطلاعاتی خود را برطرف می کند.»

شرکت Seagate نخستین مرکزی محسوب می شود که موفق شد حافظه اطلاعاتی ۸ ترابایتی را روانه بازار جهانی کند که گفته می شود این سیستم برای مراکز اطلاعاتی، کاربران خانگی و مراکز نصب سیستم های نرم افزاری بسیار مناسب است. این هارد دیسک مبتنی بر استاندارد ۳.۵ اینچی ساخته شده و به گونه ای طراحی شده است که برای فعالیت مداوم در ۲۴ ساعت طی هفت روز هفته فعالیت می کند.

این هارد دیسک می تواند ۸۰۰ ساعت اطلاعات ذخیره شده با کیفیت بسیار بالا توسط ۶۴ دوربین دیجیتالی را به صورت همزمان در خود نگه دارد و به همین خاطر برای مراکز خرید، خیابان های شهری، صنایع پیچیده، ورزشگاه ها و دیگر محل ها مجهز به دوربین های مدار بسته بسیار مفید است. این حافظه اطلاعاتی پر ظرفیت با نام Seagate



* به نقل از برسام

اولین شهری که به اینترنت ۱۰ گیگابایتی مجهز شد!

سلزبری اولین شهری است که سرویس اینترنت با سرعتی به اندازه ۱۰ گیگابیت در ثانیه به شهروندان خود ارائه میدهد. این سرویس جدید که در روز ۳ سپتامبر آغاز شد تقریباً ۱۰۰۰ برابر پر سرعت تر از میانگین سرعت اینترنت در ایالات متحده است. اولین مشتری این سرویس یک دانشکده محلی میباشد. امروزه مردم حتی نمیتوانند از سرعت ۱ گیگابیت استفاده بکنند، چه برسد به سرعت ده گیگابیت! به طور مثال، سال پیش شرکت گوگل ایده ی اینترنت با سرعت ۱۰ گیگابیت در ثانیه را مطرح کرد، اما تا به امروز تمرکز خود را به بهره وری از سرویس گوگل فایبر معطوف کرده است. شرکت Century Link که سومین شرکت بزرگ دنیا در زمینه ی ارتباطات است، اتصالات فیبری برای اینترنت با سرعت گیگابایتی را در محله های برخی شهر ها ارائه میدهد. همچنین شرکت Comcast قول داده تا اینترنت با سرعت گیگابایتی را با استفاده از خطوط کابلی معمولی در سال آینده ارائه دهد.



اتحاد گوگل، اینتل و شرکت سوئیس برای ساخت ساعت هوشمند

بهره مندی از تعدادی برنامه ورزشی از جمله امکانات ساعت یاد شده است. امکان اتصال این ساعت به گوشی همراه وجود دارد و می توان از آن برای صدور فرامین به طور صوتی یا با کشیدن انگشت دست استفاده کرد. باید منتظر ماند و دید آیا این ساعت توان رقابت با ساعت هوشمند اپل را دارد یا خیر. مدل های مختلف این ساعت بین ۳۵۰ تا ۱۷ هزار دلار قیمت دارند.

می شود ابتدا در ۱۵ کشور جهان و از جمله آمریکا، انگلیس، آلمان و ژاپن عرضه شود. بند لاستیکی سیاه و سفید و امکانات متداول در دیگر ساعت های هوشمند از جمله مزایای این ساعت خواهد بود. یک پردازنده اتم شرکت اینتل قلب تپنده این ساعت بوده و اتصال آن را به اینترنت ممکن می کند. نمایشگر لمسی، قابلیت پخش موسیقی، سازگاری با پلتفرم Android Wear، امکان دسترسی به خدمات نقشه و تناسب اندام گوگل موسوم به Google Fit و

به گزارش پاندا و به نقل از فارس، انتظار می رود نتیجه ترکیب فناوری این دو شرکت و تجربه طراحی شرکت سوئیس از جذابیت لازم برای علاقمندان به ساعت های هوشمند برخوردار باشد. در دو سال اخیر شرکت های فراوانی مانند اپل، مایکروسافت، سامسونگ، ال جی و ... ساعت های هوشمند متنوعی را عرضه کرده اند، ولی استقبال از این ساعت ها در حد انتظار نبوده است.

قرار است این ساعت که بدنه آن از تیتانیوم ساخته

۴.۶ میلیارد مشترک خدمات ابری تا سال ۲۰۲۰ میلادی



ابری استفاده می کنند تا پایان سال ۲۰۱۵ میلادی به بیش از ۳.۲ میلیارد نفر می رسد. بر این اساس، از پایان سال ۲۰۱۵ فضای پردازش ابری به محبوب ترین سرویس اینترنتی اشتراکی در جهان تبدیل می شود.

به نقل از ایتنا

کره خاکی مشترک خدمات پردازش ابری باشند. پیش از این گفته شده بود در سال ۲۰۱۸ میلادی تعداد افرادی که از خدمات ابری استفاده می کنند از ۳.۶ میلیارد نفر هم فراتر می رود. کارشناسان پیش بینی کردند تعداد کاربرانی که از خدمات

کارشناسان در یک گزارش جدید میزان گسترش خدمات پردازش ابری در پنج سال آینده را مورد بررسی قرار دادند و برخی پیش بینی ها را در این زمینه کردند تا مشخص شود در سال ۲۰۲۰ میلادی وضعیت فضای ابری جهان چگونه خواهد بود. این بررسی ها را انجام داد و نتایج حاصل از آن را در گزارشی با عنوان زیر منتشر کرد:

«خدمات پردازش ابری - بازار کاربری: استراتژی ها و پیش بینی ها - سال های ۲۱۵ تا ۲۰۲۰». در این گزارش پیش بینی شد سال ۲۰۲۰ میلادی بیش از ۴.۶ میلیارد نفر از ساکنان

شکایت از ای.ام.دی به علت دروغگویی به مشتریان

به گزارش پاندا و به نقل از ایتنا، این شرکت در تبلیغات خود اعلام کرده بود که تراشه Bulldozer دارای هشت هسته است، اما این تراشه واقعا دارای چهار هسته فعال است. شیوه عملکرد تراشه Bulldozer به گونه ای است که هر دو هسته جداگانه در قالب یک ماژول واحد فعالیت می کنند و مجموعه آنها توان نهای عملکرد تراشه را مشخص می کنند.

بر اساس شکایت تنظیم شده هسته های Bulldozer به طور مستقل قادر به فعالیت نیستند و در نتیجه هشت هسته ادعا شده به طور جفت جفت فعالیت می کنند و در عمل معادل چهار هسته هستند.

بنابراین ادعاهای ای.ام.دی در تبلیغاتش غلط بوده و این شرکت از پیچیدگی های مربوط به طراحی تراشه ها سواستفاده کرده تا کاربران متوجه موضوع نشوند.

اقدام ای.ام.دی نقض قانونی در ارتباط با حقوق مشتریان موسوم به Consumer Legal Remedies و یک رویه رقابتی ناعادلانه و غیرمنصفانه دانسته شده و احتمالا منجر به محکومیت این شرکت به علت کلاهبرداری و تبلیغات دروغین خواهد شد. ای.ام.دی هنوز در این زمینه اظهار نظر نکرده است.

زندگی مهندس شرکت گوگل در یک کامیون! + تصاویر

یکی از مهندسان شرکت گوگل با نام برندن اِس به منظور کاهش مخارج خود، در پارکینگ این شرکت زندگی می‌کند.



دولار خرید و تمام وسایلی را به درون آن منتقل کرد. از آن زمان تا به امروز برندن از سرویس بهداشتی، حمام و رستوران شرکت گوگل استفاده و فقط ماهی ۱۲۱ دلار بابت بیمه ماشین پرداخت می‌کند.

البته بعد از ساعت ۷:۳۰ شب دیگر چیزی نمی‌خورد و پیش از خروج از شرکت برای آخرین بار به سرویس بهداشتی شرکت می‌رود و هر چند روز یکبار هم وسایلی برقی‌اش را در محل کارش شارژ می‌کند.

صرفه‌جویی و توانایی او در استفاده از منابع در دسترسش بسیار مورد تحسین قرار گرفته است، به خصوص در چنین شهری که هزینه زندگی در آن بسیار بالاست؛ اما بسیاری معتقدند شرایط برندن استثنایی است زیرا او از امکانات رایگان سازمانی بهره می‌برد که پرسودترین شرکت در کل دنیا محسوب می‌شود و البته هرکسی به خدمات آن دسترسی ندارد.



به گزارش پاندا و به نقل از باشگاه خبرنگاران جوان، این مهندس نرم‌افزار ۲۳ ساله در کانتینری که در محوطه این گول جست‌وجوی اینترنتی در مونتین ویوی کالیفرنیا پارک شده، مستقر است.

برندن از تابستان ۲۰۱۴ کار خود را به‌عنوان کارآموز در شرکت گوگل آغاز و به همراه سه مستاجر دیگر آپارتمان دوخوابه‌ای را اجاره کرد. سهم او از اجاره خانه، شبی ۶۵ دلار و ماهیانه تقریباً ۲۰۰۰ دلار بود، اما وی بیشتر روز را خارج از خانه می‌گذراند؛ بنابراین زمانی که موقعیت وی به‌عنوان کارمند تمام‌وقت ثابت شد.

با الهام از داستان یک برنامه‌نویس کامپیوتر به نام بن دیسکو که ۱۳ ماه را در یک ون در پارکینگ شرکت گوگل گذراند، تصمیم گرفت تجربه‌ای مشابه داشته باشد.

او یک ماشین فورد E۳۵۰ دست‌دوم به قیمت ۱۰,۰۰۰

• به نقل از خبرگزاری مهر

طی حکمی در دادگاه بلژیک صورت گرفت؛

مهلت ۲۴ ساعته به فیس بوک برای توقف جاسوسی

دادگاهی در بلژیک به شرکت فیسبوک ۴۸ ساعت وقت داده است جمع آوری اطلاعات کسانی در این کشور که عضو این شبکه اجتماعی نیستند را متوقف کند. وقتی یک کاربر از صفحه فیسبوک بازدید می‌کند حتی اگر عضو فیسبوک نباشد یک کوکی در کامپیوتر او نصب می‌شود که به فیس بوک این امکان را می‌دهد که اطلاعات مخاطبش را جمع آوری کرده و از آن هر نوع استفاده ای کند. سایت دولتی بی بی سی که از این جاسوسی با عنوان "جمع آوری اطلاعات" نام برد نوشت: فیسبوک می‌گوید که علیه این تصمیم تجدیدنظر خواهد خواست و این حکم مربوط به یک کوکی (cookie) است که در پنج سال گذشته از آن استفاده کرده.

با این حال دادگاه گفت که این شرکت برای جمع آوری اطلاعات درباره این دسته از کاربران با استفاده از کوکی، باید از آنها مجوز بگیرد. قاضی حکم داد که این داده‌ها جنبه شخصی دارد و همانطور که "قوانین حریم خصوصی بلژیک تصریح می‌کند" فیسبوک فقط در صورت داشتن مجوز صریح از کاربر اینترنتی می‌تواند از آن استفاده کند. اگر فیسبوک از این حکم پیروی نکند، می‌تواند با حداکثر ۲۵۰ هزار یورو جریمه روبرو شود. به گفته دادگاه این جریمه باید به کمیسیون حریم خصوصی بلژیک پرداخت شود که شکایت را مطرح کرده بود. کوکی‌ها فایل‌های ساده‌ای هستند که به سایت نشان می‌دهد آیا یک کاربر قبلاً از سایت بازدید کرده یا نه. این فایل‌ها می‌تواند بعضی از فعالیت‌های کاربران را دنبال کنند، مثل اینکه زمان بازدید چقدر بوده، روی چه لینک‌هایی کلیک شده و کاربر چه ترجیحاتی داشته. یک سخنگوی فیسبوک گفت: "ما برای بیش از ۵ سال از کوکی داتر برای ایمن نگه داشتن فیسبوک برای ۱.۵ میلیارد نفر در اطراف جهان استفاده کرده ایم." "ما خواستار تجدید نظر در تصمیم دادگاه خواهیم شد و سعی خواهیم کرد که هرگونه اختلال در دسترسی مردم به فیسبوک در بلژیک حداقل باشد."

SanDisk به وسترن دیجیتال فروخته شد

شرکت Western Digital با پرداخت ۸۶.۵۰ دلار به‌ازای هر سهم شرکت SanDisk را خریداری کرد.



تا شرکت Western Digital وارد عرصه تولید حافظه‌های NAND شود و از این طریق بتواند با شرکت‌های بزرگی مانند سامسونگ رقابت کند.

«استیو میلیگان» مدیرعامل Western Digital در این خصوص گفت:

«این خرید بزرگ با استراتژی اصلی ما یعنی نوآوری و حضور در بازار رقابتی حافظه‌های اطلاعاتی سازگاری دارد. ما با این کار می‌توانیم بهترین فناوری‌های ذخیره‌ساز اطلاعات در جهان را ارائه دهیم.»

شرکت Western Digital از بزرگ‌ترین تولیدکنندگان حافظه‌های ذخیره‌ساز اطلاعات در جهان شرکت SanDisk که از رقبای اصلی آن محسوب می‌شد را ۱۹ میلیارد دلار خریدار کرد.

به نقل از اپتنا، خبر مربوط به این واگذاری بزرگ چند روز پس از آن منتشر شد که SanDisk از یک بانک بزرگ کمک گرفته بود تا در قالب مشاور به آنها کمک کند تا خود را به فروش برسانند.

شرکت Western Digital از همان ابتدا یکی از نخستین کاندیداها برای خرید SanDisk بود و البته شرکت Micron که بزرگ‌ترین تولیدکننده حافظه جامد در SSD در جهان محسوب می‌شود هم پیشنهاد رسمی خود را در این زمینه مطرح کرده بود.

در پایان شرکت Western Digital که همچنان بر تولید حافظه‌های سنتی تاکید دارد در این زمینه به موفقیت رسید و با پرداخت ۸۶.۵۰ دلار به‌ازای هر سهم، در قالب پول نقد و پرداخت سهام شرکت SanDisk را خریداری کرد. این واگذاری باعث شد

پایان عمر ویندوز ۷ و ۸ تا یک سال آینده

به گزارش پاندا و به نقل از دریچه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مایکروسافت در آخرین گزارش خود اعلام کرده است که پس از نوامبر سال ۲۰۱۶ ویندوزهای ۷ و ۸ را در محصولات جدید قرار نخواهد داد.

این شرکت در نظر دارد تا با یکسان سازی نسخه‌های ویندوز تعداد دستگاه‌های استفاده کننده از ویندوز ۱۰ را به بیش از ۱ میلیارد عدد برساند و از این طریق به شکل راحت تری برای آن‌ها به تولید نرم افزار بپردازد.

* آی تی اس ان

۸ آسیب پذیری از ۱۰ آسیب پذیری مورد علاقه‌ی هکرها مربوط به فلش پلیر است



سوءاستفاده از آسیب پذیری‌ها مشاهده شد. همین مسئله که کاربران فلش در مورد به‌روزرسانی‌ها به شدت سهل‌انگار هستند و نرخ بسیار بالای آسیب‌پذیری‌های فلش پلیر باعث شده بود پژوهش‌گران امنیتی پیشنهاد دهند استفاده از نرم‌افزار فلش پلیر برای همیشه کنار گذاشته شود.

درصد موفقیت بسیار بالاست. پژوهش‌گران با بررسی ۱۰۸ بسته‌ی سوء استفاده از آسیب‌پذیری، گزارش داده‌اند آسیب‌پذیری‌های فلش پلیر توسط اغلب این بسته‌ها استفاده می‌شود. مهم‌ترین آسیب‌پذیری‌هایی که با بیش‌ترین درصد موفقیت در بسته‌ها اجرا می‌شوند به ترتیب مربوط به فلش پلیر (۸ آسیب‌پذیری اول)، اینترنت اکسپلورر و سیلور لایت می‌باشند. هم‌هی ده آسیب‌پذیری اول مربوط به سال ۲۰۱۵ هستند، یعنی شناسه‌ی CVE آن‌ها اینطور نشان می‌دهد که در سال ۲۰۱۵ شناسایی و وصله شده‌اند.

اغلب آسیب‌پذیری‌های فلش پلیر به محض شناسایی در بسته‌های سوءاستفاده از آسیب‌پذیری‌ها افزوده می‌شود، نزدیک‌ترین مثال مربوط به آسیب‌پذیری‌های روز-صفرم فلش بود که در هنگام نفوذ به کارگزارهای شرکت Hacking Team لو رفت و بلافاصله در بسته‌های

یک بسته‌ی سوءاستفاده از آسیب‌پذیری در واقع مجموعه‌ای است که توانایی سوءاستفاده از چندین آسیب‌پذیری را دارد. مجرمان سایبری از این بسته‌های آماده استفاده می‌کنند تا قربانیان خود را به بدافزارها آلوده نمایند. از معروف‌ترین بسته‌های سوءاستفاده از آسیب‌پذیری‌های می‌توان به Angler اشاره کرد که از سال ۲۰۱۳ فعال است و در انتشار باج‌افزار Cryptolocker مورد استفاده قرار گرفته است. اما پژوهش‌گران با بررسی دقیق‌تر این بسته‌ها گزارشی از محبوب‌ترین آسیب‌پذیری‌های مورد استفاده در آن‌ها منتشر کرده‌اند که نشان می‌دهد فلش پلیر، محبوب‌ترین نرم‌افزار آسیب‌پذیر است. در واقع اگر بسته موفق شود از یک آسیب‌پذیری در رایانه‌ی یک قربانی سوءاستفاده نماید، امتیاز مثبت برای آسیب‌پذیری تلقی می‌شود و اگر برای مدتی یک آسیب‌پذیری هیچ موفقیتی کسب نکند از بسته حذف می‌شود، اما ظاهراً در مورد آسیب‌پذیری‌های فلش

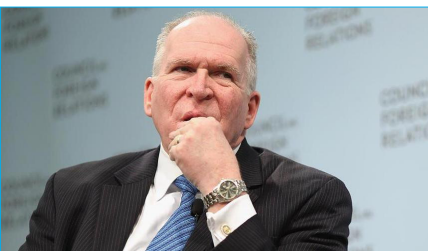
* گروه بین‌الملل خبرگزاری فارس

هک گسترده سایت‌های صهیونیستی با عنوان «غزوه ثارات الحسین»

تا پیامی برای رژیم صهیونیستی باشد. در بیانیه این سازمان «قادمون» آمده است: در طول چندین ماه حمله سایبری سازمان قادمون (علیه اسرائیل)، دشمن صهیونیستی قدرت مقابله نداشت و نقاط ضعف این رژیم آشکار شد. با بازگشت عاشورا و انقلاب امام حسین (ع) و همراه شدن این محرم با انتفاضه چاقو، باید به دشمن (رژیم صهیونیستی) یادآوری کنیم که جبهه‌های جنگ فقط با جنگ علیه او کامل می‌شود. انتفاضه قدس وارد چهارمین هفته خود شده و تا کنون ۵۹ فلسطینی در این قیام شهید شده‌اند.

سازمان «قادمون» ویژه جنگ‌های سایبری علیه رژیم صهیونیستی اعلام کرد جنگ سایبری جدیدی با عنوان «غزوه ثارات الحسین» (جنگ انتقام‌گیرندگان حسین) علیه این رژیم آغاز کرده و موفق شده تعداد بسیار زیادی از سایت‌های صهیونیستی را هک کند. بر اساس گزارش وبگاه خبری «الحدث نیوز»، قادمون پس از این اقدام، در کلیبی ویدئویی، سایت‌های هک‌شده به علاوه عملیات‌های شهادت‌طلبانه اخیر در فلسطین را به همراه بخش‌هایی از سخنان «سید حسن نصرالله» دبیرکل حزب‌الله با عنوان غزوه ثارات الحسین تهیه کرده

عصبانیت رییس CIA از هک شدن ایمیلش توسط یک نوجوان



به نقل از گروه بین‌الملل خبرگزاری تسنیم، «جان برنان» مدیر سازمان سیا در نخستین واکنش به مساله هک شدن ایمیلش در سخنانی در دانشگاه جورج واشنگتن تصریح کرد: از اینکه هکرها به ایمیل شخصی من نفوذ کرده‌اند، خشمگین هستم. وی همچنین رسانه‌های خبری را به خاطر پوشش خبری این اتفاق مقصر دانسته است. ویکی لیکس اخیراً اسنادی را در زمینه ایمیل‌های هک شده برنان منتشر کرده است. این اقدام ویکی لیکس چند روز پس از آن صورت گرفته است که یک هکر نوجوان مدعی شده بود که به حساب کاربری برنان دست پیدا کرده است.

اسنادی که تاکنون منتشر شده شامل یک فهرست تماس، توصیه‌های سیاستی در خصوص افغانستان و پاکستان و صحبت‌های خانوادگی و شماره تلفن است. برنان گفت: از هک شدن ایمیل کاملاً خشمگین هستم و از نوع برخورد رسانه‌ها نیز با این مساله ناراحت هستم.

سوء استفاده از اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها در تلگرام

وی تصریح کرد: پس از ارسال کد تایید، هکرها پیامی جعلی از سوی تلگرام را برای کاربر ارسال کرده و کد تاییدی را که نباید توسط کاربر افشا شود، از وی اخذ کرده و با داشتن این کد به اطلاعات شخصی فرد دسترسی پیدا می‌کنند. "باقریان" ادامه داد: با دسترسی به اطلاعات شخصی قربانی، بزهاران با تهدید به انتشار این اطلاعات شروع به اخذی از آنها می‌کنند.

این مقام انتظامی در پایان از شهروندان خواست: با هوشیاری در استفاده از شبکه‌های اجتماعی، به هیچ عنوان کد ورودی تلگرام خود را به مرجع درخواست‌کننده ارسال نکرده و خود در معرض گرفتار شدن به دام اینگونه شیادان قرار ندهند و در صورت مواجهه با چنین مواردی مراتب را سریعاً از طریق وب سایت www.cyberpolice.ir به پلیس اطلاع دهند.

به گزارش سرویس خبری پاندا: رئیس پلیس فتا غرب استان تهران درمورد سواستفاده از اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها در نرم‌افزار پیام‌رسان تلگرام هشدار داد. پایگاه اطلاع‌رسانی پلیس فتا: سرهنگ "اصغر باقریان" در این رابطه گفت: متأسفانه این روزها آمار سرقت اطلاعات شخصی کاربران توسط هکرها افزایش پیدا کرده است، به گونه‌ای که این هکرها با ایجاد پیام‌های جعلی در نرم‌افزار تلگرام و ارسال آن به حساب کاربری افراد، از اطلاعات شخصی افراد سوء استفاده می‌کنند.

رئیس پلیس فتا غرب استان تهران افزود: هکرها با وارد کردن شماره تلفن قربانی در سایت یا اپلیکیشن تلگرام، خود را به عنوان کاربری جدید با شماره وی به سایت معرفی می‌کنند که در این صورت کد تأییدی از طرف تلگرام و از طریق پیامک یا پیام در داخل اپلیکیشن تلگرام برای کاربر ارسال می‌شود.

* به نقل از پایداری ملی

ایجاد رشته‌های دانشگاهی در حوزه امنیت اطلاعات

سورخ‌های امنیتی و آسیب پذیری سایبری تبدیل می‌شود که باید در حوزه آگاهی عمومی امنیت سایبری بیشتر کار شود و سطح دانش عمومی در این بخش افزایش یابد.

رشته‌های دانشگاهی کرده‌اند. بهناز آریا مشکل فعلی کشور در حوزه امنیت اطلاعات و فضای سایبر را عدم آگاهی‌های عمومی سازمانها و جامعه دانست و گفت: عدم آگاهی اқشار جامعه و سازمانها از این بخش، به

رئیس کمیسیون امنیت اطلاعات سازمان نظام صنفی رایانه ای گفت: رشته های جدیدی در دانشگاههای کشور در حوزه های امنیت اطلاعات ایجاد شده و دانشگاهها رویکرد امنیت اطلاعات را وارد



مساله روز دنیا است این تسهیلات و اقدامات کافی نیست و باید افزایش یابد. وی گفت: باید اقدامات در حوزه امنیت به نحوی باشد که خودمان تولیدکننده دانش امنیتی باشیم و از آن تولید به سمت تولید محصول بومی حرکت کنیم؛ با این هدف که محصولات خارجی به عنوان بهترین تجارب بررسی شوند اما در نهایت در کلاس جهانی بتوانیم محصول امنیتی تولید کنیم.

حوزه های امنیت اطلاعات ایجاد شده و دانشگاهها رویکرد امنیت اطلاعات را وارد رشته‌های دانشگاهی کرده‌اند. رئیس کمیسیون امنیت فضای تبادل اطلاعات (افتا) سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران ادامه داد: دانشگاهها از جمله پایه های اساسی رسیدن به اقتصاد دانش بنیان محسوب می‌شوند اما از آنجایی که نمی‌توان مهارت را در دانشگاهها آموزش داد، باید برنامه ای تعریف شود که علاوه بر ارائه دانش به روز در دانشگاهها، فرصت کسب مهارت در خارج از دانشگاه نیز برای افراد علاقه مند ایجاد شود. وی در مورد تسهیلات در نظر گرفته شده از سوی وزارت ارتباطات در قالب وام وجوه اداره شده برای بخش خصوصی حوزه افتا نیز گفت: ارائه این تسهیلات اخیرا با روند مناسبتری همراه بوده اما در گذشته در یک مدت زمان طولانی، به کندی پیش می‌رفت. از طرفی به شرکتهای دانش بنیان نیز تسهیلات تعلق می‌گیرد که همه اینها می‌تواند به وضعیت فعلی کشور در حوزه افتا کمک کند. آریا اضافه کرد: اما با این وجود به نسبت اندازه و ظرفیت کشور ما و موقعیت استراتژیک کشور و مساله امنیتی که

وی گفت: کشور ما برخلاف بسیاری از کشورهای دنیا در مرکز هدف قرار دارد و بسیاری از موارد تهاجم سایبری با هدف حمله به کشورهایی مانند ایران طراحی شده است؛ اگرچه این موضوع چالشهای فراوانی به دنبال داشته اما باعث بیداری کشور در عرصه جنگ سایبری شده است. رئیس کمیسیون امنیت فضای تبادل اطلاعات (افتا) سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تاکید بر اینکه علاوه بر تاکیدات برنامه پنجم توسعه در سند راهبردی افتا، در برنامه ششم توسعه نیز به موارد مهمی در حوزه امنیت اشاره شده ادامه داد: یکی از اهداف، تامین پدافند و امنیت سایبری برای زیرساخت‌های کشور در چارچوب سیاست‌های کلی مصوب محسوب می‌شود. آریا با اشاره به لزوم تعامل و همکاری بخش خصوصی حوزه افتا با مراکز علمی و دانشگاهی تصریح کرد: یکی از مشکلات این بخش آن است که افرادی که از دانشگاهها فارغ التحصیل می‌شوند دانش به روزی در این زمینه ندارند. وی گفت: اما از سوی دیگر یک نقطه قوت وجود دارد و آن این است که رشته های جدیدی در دانشگاههای کشور در

* به نقل از سینتا

سخنگوی کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی مجلس:

باید تلاش کنیم به یک قدرت سایبری تأثیرگذار جهانی تبدیل شویم



سخنگوی کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی مجلس شورای اسلامی، یادآور شد: بروجردی رئیس این کمیسیون در پایان ضمن تأکید مجدد بر اهمیت موضوع و لزوم توجه همه جانبه همه دستگاه های مرتبط نسبت به آن بر تلاش مجلس برای تأمین بودجه متناسب با این ضرورت اشاره کرد.

تبدیل شویم. شفیعی در ادامه جلسه مذکور اخوان بهابادی قائم مقام سازمان صدا و سیما ضمن اشاره به فرمایشات مقام معظم رهبری و ضرورت و اهمیت توجه جدی به این مقوله با تشکیل شورای عالی فضای مجازی، افزود: با توجه به سرعت بالای گسترش شبکه های اجتماعی بر ضرورت قانونگذاری در خصوص فضای مجازی تأکید کرد. وی ادامه داد: موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و توسعه رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز بر ضرورت حرکت متناسب با این رشد و سرعت تأکید داشت.

شهادت حضرت اباعبدالله الحسین (ع) با تأکید بر اهمیت موضوع ساختار نظارتی بر اجرای برجام براساس فرمایشات مقام معظم رهبری و مصوبه قانونی مجلس مصوب شد کمیسیون برای هفته آینده به موضوع مزبور بپردازد. در ادامه جلسه فیروزآبادی، دبیر شورای عالی فضای مجازی ضمن تشریح موضوع فضای مجازی و تهدیدات و فرصت های موجود، گفت: رویکردی نسبت به فضای مجازی و فناوری ارتباطات و اطلاعات با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری رویکرد مدیریتی، ساماندهی و جهت دهی ارتباطات است و باید تلاش کنیم که به یک قدرت سایبری تأثیرگذار جهانی

نوذرشفیعی، با اشاره به دستور کار دوشنبه (۴ آبان ماه) کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی مجلس، گفت: این جلسه کمیسیون با موضوع بررسی وضعیت فضای مجازی، با حضور اخوان بهابادی قائم مقام سازمان صدا و سیما، موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و توسعه رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، کریمی نیستانی معاون طرح و توسعه فناوری های نوین شرکت ارتباطات زیرساخت و ... برگزار شد. نماینده مردم ممسنی و رستم در مجلس شورای اسلامی، ادامه داد: در ابتدای این جلسه بروجردی رئیس کمیسیون امنیت ملی و سیاست خارجی ضمن تسلیت ایام

در حال حاضر ۶۰ درصد ترافیک ایران خارج می رود

جهانگرد افزود: لینک های پرطرفت از آغاز دولت بیش از سه برابر شده است و امیدواریم با سیاست های آزادی دسترسی و سرمایه گذاری در شبکه زیرساخت کشور پاسخگوی تمام نیازهای کشور در آینده نزدیک باشیم. جهانگرد گفت: انتظار داریم موتورهای جستجو پاسخگوی نیازهای جامعه باشد به شرطی که با کاربرد و تعامل آن موجب ارتقای آن فراهم شود.

افزایش یافته است. وی بیان کرد: در حال حاضر ۶۰ درصد ترافیک ایران خارج می رود و اگر دیتاسترها در داخل کشور ایجاد شوند، نیاز جامعه به داخل کشور انتقال داده می شود. وی با اشاره به اینکه شبکه ملی اطلاعات در حال عملیاتی شدن است، گفت: هر نوع خرید الکترونیکی در داخل نشان می دهد که این شبکه شکل گرفته است، اما کامل نشده است و در حال رفتن به این سمت هستیم.

ارزش افزوده اقتصادی فراهم کنند. وی خاطر نشان کرد: از دو سال گذشته، سیاست های وزارتخانه طراحی و پیاده سازی شبکه ملی اطلاعات با حداکثر ظرفیت و سرعت برای نیازهای داخلی کشور بوده است و کمال استقلال است که این چهار ابزار را داشته باشد. جهانگرد گفت: به طور طبیعی سیاست های حمایتی نسبت به میزبانی آدرس هایی که مردم ایران از آن استفاده می کنند،

به گزارش پاندا و به نقل از سینتا، مهندس جهانگرد در مراسم رونمایی از جویشتگر بومی پارسی جو، عنوان کرد: یک شبکه ملی که دارای استقرار باشد چهار ابزار Browsing ، جستجو، سرویس ایمیل و شبکه اجتماعی را دارد و با این ابزار خدمات مناسب به مردم ارائه می کند. وی خاطر نشان کرد: از طرف دیگر داده ها برای ارزشمند بودن باید محور باشند تا

برای دومین بار در ماه‌های اخیر؛ حمله سایبری به بزرگترین بانک سوئدی

به گزارش پاندا و به نقل از خبرگزاری مهر، اطلاعات اداره ها، سازمان های امنیتی، غول های فناوری، بانک ها و ... باید از امنیت سایبری بالایی برخوردار باشند تا بتوانند محیط ایمن و غیر قابل نفوذی را برای اطلاعات کاربران یا مشتریان خود رقم بزنند. به همین دلیل در دنیای فناوری امروز، امنیت حرف اول را در دنیای مجازی می زند تا سازمان های مختلف مغلوب هرکها نشود.

در دهه های اخیر، بانک های بزرگ و مشهور هدف حمله هرکها بوده اند که با سرقت اطلاعات قابل توجهی روبرو شده اند و روزانه اخبار متعددی در رابطه با هک و همینطور سرقت اطلاعات از بانک ها یا موسسات مختلف منتشر می شود. اکنون خبری در رابطه با هک اطلاعات بانک سوئدی Swedbank منتشر شده که نشان می دهد وب سایت این بانک بعد از حمله هرکها از دسترس خارج شده و مشتریان بانک قادر به دسترسی به اطلاعات یا حساب های خود نیستند. این وب سایت برای دومین بار در ماه های اخیر هدف حملات هرکها قرار گرفته است. حمله سایبری گذشته در ماه اکتبر رخ داده بود.

سخنگوی بانک سوئدی درباره این حمله می گوید: « این اولین باری نیست که بانک ما هدف حملات سایبری قرار می گیرد و مسلماً آخرین بار نیز نخواهد بود. مشتریان قادر به انجام تراکنش های آنلاین و ارتباط با بانک نبوده اند اما از طریق موبایل بانک قادر به انجام پرداخت های خود هستند.»

هرکها از حمله نوع اختلال سرویس توزیع شده برای حمله به بانک استفاده کرده بودند. در حمله های DOS اگر هرکها از سیستم های متعددی برای هجوم به میزبان های از راه دور استفاده کنند در این صورت حمله DDoS خواهد بود. با آغاز چنین حملاتی، تمامی رایانه ها همزمان با هم عمل می کنند به طوری که سرور قادر به پاسخگویی نبوده و می تواند خسارت های غیرقابل باوری را به همراه داشته باشد. این حمله سایبری در حالی است که سوئد بانک، یکی از بزرگترین بانک های سوئدی است.

افزایش روز افزون توان دولت‌ها در جنگ‌های سایبری

فروش گذاشته شوند، هر کس حتی نفوذگران تازه کار هم می توانند از کدهای آنها برای تحقق اهداف مخرب خود استفاده کنند. چیزی که پیش تر هم رخ داده و بخش هایی از کدهای یک بدافزار فوق پیچیده در بدافزارهای ساخت ویروس نویسان عادی مورد استفاده قرار گرفته است. بنابراین اصلاً دور از انتظار نیست یک سلاح سایبری در نهایت به دست خرابکاران افتاده و از آنها بر ضد کسب و کارها، شهروندان و اهداف دیگر استفاده شود. و این همان نتایج ناخواسته این گونه تسلیحات است.

حالا این سؤال پیش می آید که آیا دولت ها با آگاهی از این موضوع که این سلاح ها می توانند در اختیار افراد خرابکار و بر ضد افراد بی گناه و زیر ساخت های اساسی قرار بگیرند استفاده می کنند؟ این تصمیمی است که هر دولت با بررسی ریسک ها و نتایج احتمالی در شرایط پیش آمده اتخاذ می کند. زمانی که دولتی اقدام به ساخت یک سلاح سایبری می کند، باید به فکر ساخت سیستمی برای مقابله با آن نیز باشد. در نظر بگیرد اگر سلاح، مهندسی معکوس شده و بر ضد سازنده و متحدانش استفاده شود چه نتیجه ای خواهد داشت؟ وظیفه متخصصان امنیتی، حفاظت از امنیت کاربران، سازمان ها و زیر ساخت های کشور است. نه تنها در برابر حملات نفوذگران، که حتی ارتش های سایبری؛ برای این منظور لازم است که از حملات دولتی آگاه باشند. بدافزارها و حملاتی که امروز دولت ها توسعه می دهند فردا می توانند به مشکلی برای امنیت سایبری جهان تبدیل شوند.

بررسی حملات و خرابکاری های نفوذگران و جرایم سایبری سازمان یافته کاری دشوار است. اما مقابله با بدافزارها و حملاتی که با منابع نامحدود دولتی ساخته می شوند بسیار دشوارتر است. این بدافزارها و حملات می توانند قوی ترین گروه های امنیتی را به چالش بکشاند. پس متخصصان امنیتی باید هر لحظه برای مقابله با آنها آماده باشند.



شود. با بودجه های میلیارد دلاری و نیروهای متخصص، ارتش های سایبری به سرعت در حال تکامل هستند. به نحوی که می توان گفت دنیای سایبری بعد از زمین، آسمان، دریا و فضا پنجمین دامنه عملیاتی است.

مهم نیست دلیل ساخت این تسلیحات چیست؛ آن چه که امروز شاهد هستیم، مسابقه میان دولت ها بر سر پیشی گرفتن در جنگ های سایبری است. اما بدافزارها، جاسوس افزارها و حملات سایبری بسیار متفاوت با جنگنده ها، ناوها، موشک ها و ... هستند. بر خلاف زرادخانه ها، نرم افزارها و در حقیقت کدهای آن ها براحتی قابل انتقالند. بر خلاف سلاح های سنتی که با اصابت به هدف، به همراه هدف از بین می روند، بدافزارهای سایبری به محض ورود به اینترنت، به راحتی می توانند ضبط، منتقل، مهندسی معکوس و تکثیر شوند. این ابزارها می توانند به آسانی در اختیار خرابکاران سایبری یا مهاجمان دیگر قرار گرفته، به تولید انبوه برسند و از آنها بر علیه مردم و زیرساخت های حیاتی یک کشور استفاده شود. نفوذگران ممکن است از بهره جویهای آنها برای سوءاستفاده از ضعف های امنیتی تا آن زمان ناشناخته استفاده کنند. یا از روش های نوین آنها در فرار از سد نرم افزارها و تجهیزات امنیتی در بدافزارها یا حملات خود الهام بگیرند.

اگر به صورت عمومی به اشتراک یا به

رقابت بر سر ساخت و گسترش تسلیحات سایبری، بر خلاف تسلیحات پیشرفته دیگر، تنها محدود به کشورهای توسعه یافته نیست. حتی کشورهای با منابع کمتر نیز قادرند موازنه قدرت را در دنیای سایبری برهم بزنند. جنگ هایی که در آنها موقعیت جغرافیایی، منابع طبیعی، بزرگی و جمعیت کشور نقش پررنگی ندارند. بسیاری دولت ها، تسلیحات سایبری را به عنوان ابزاری برای فعالیت های مربوط به جاسوسی می دانند. اطلاع از آنچه کشورهای دوست و دشمن انجام می دهند، احتمال غافلگیر شدن یک دولت را کاهش دهد. در این کشورها، ساخت تسلیحات سایبری همچون بدافزارهای فوق پیچیده و طرح ریزی حملات پیشرفته سایبری بخشی از پروژه امنیت ملی است.

بر اساس آمار ارائه شده توسط روزنامه Wall Street Journal: بیش از ۶۰ کشور درگیر ساخت تسلیحات سایبری هستند.

۲۹ کشور دارای نیروهای تهاجمی سایبری یا تیم های اطلاعاتی هستند.

۴۹ کشور ابزارهای نفوذ سایبری را خریداری می کنند.

۶۳ کشور از ابزارهای سایبری برای رصد فعالیت های خارجی یا داخلی بهره می گیرند.

فاصله میان توانایی های دولت ها و قابلیت های در دست کاربران عادی، در دنیای سایبری، هر روز بیشتر می

ضریب نفوذ اینترنت به ۸۲ درصد رسید / اینترنت موبایل در صدر اتصالات

شاخص اتصال اینترنت از طریق فناوری فیبر نیز ۶ میلیون و ۱۰۶ هزار کاربر در ایران وجود دارد و ضریب نفوذ این فناوری با احتساب ۲ میلیون و ۶۵۶ هزار کاربر، ۸.۱۳ درصد برآورد می شود.

ضریب نفوذ اینترنت باندپهن به ۴۸.۳۷ درصد رسید

براساس ارزیابی های انجام شده، ضریب نفوذ اینترنت باندپهن در کشور که تا پایان سال ۹۳ حدود ۳۲.۳۱ درصد اعلام شده بود در پایان سه ماهه اول امسال به ۴۸.۳۷ درصد رسیده است.

ضریب نفوذ اینترنت تهران، مازندران و قم از مرز ۱۰۰ درصد گذشت

در گزارش سامانه مدیریت ضریب نفوذ اینترنت کشور، ۵ استان تهران، مازندران، قم، اصفهان و خوزستان دارای بیشترین ضریب نفوذ اینترنت در کشور هستند و تهران با ۱۴ میلیون و ۳۹۲ هزار کاربر دارای ضریب نفوذ ۱۱۸.۱۳ درصدی است و ۱۱ میلیون و ۸۵ هزار مشترک دارد. همچنین استان مازندران با ۳ میلیون و ۳۶۰ هزار و ۴۷۲ کاربر و یک میلیون و ۹۱۹ هزار مشترک، از مرز ۱۰۰ درصد گذشته و ضریب نفوذ ۱۰۹ درصدی را به خود اختصاص داده است. در این رده بندی استان قم با ضریب نفوذ ۱۰۰.۳۹ درصد و یک میلیون و ۱۵۶ هزار کاربر، اصفهان با ضریب نفوذ ۹۵.۴۶ درصد و ۴ میلیون و ۶۵۷ هزار و ۷۷۲ کاربر و خوزستان با ضریب نفوذ ۹۴.۸۵ درصد و ۴ میلیون و ۲۹۸ هزار و ۱۹۷ کاربر در رتبه های بعدی استان های دارای بیشترین ضریب نفوذ اینترنت قرار دارند. بر مبنای این شاخص ها، استان خراسان شمالی با ضریب نفوذ ۴۱ درصد، دارای کمترین ضریب نفوذ اینترنت و کاربر در کشور است.

اطلاعات ۲۰۰ هزار مشترک کام کست هک شد

یا موفقیت برخی حملات پیشینگ باشد. اما کام کست همه این احتمالات را مردود می داند. بخش تاریک اینترنت که دسترسی به آن مستلزم نصب برخی نرم افزارهای مخصوص است به بازاری بزرگ برای خرید فروش اطلاعات کاربران و دیگر فعالیت های جنایتکارانه مبدل شده و برخورد با این فعالیت ها هم کار ساده ای نیست.

به قیمت هزار دلار خبر داده اند. این اطلاعات شامل ایمیل و کلمات عبور این افراد در کام کست است. بررسی های شرکت امنیتی CSO نشان می دهد که از مجموع این اطلاعات ۲۰۰ هزار مورد مربوط به کاربران فعال است. CSO احتمال می دهد که سرقت اطلاعات یاد شده بر اثر نفوذ یک بدافزار

این شرکت که بزرگترین ارائه دهنده خدمات تلویزیون کابلی و چند رسانه ای در جهان از نظر درآمد است، هک شدن شبکه رایانه ای خود را رد کرده و مدعی است آنچه پیش آمده تنها یک نقص امنیتی بوده است. علیرغم این ادعا برخی سایت های زیرزمینی متعلق به هکرها از فروش اطلاعات ۵۹۰ هزار نفر از کاربران کام کست

مردی که نام او را هیچ سیستم انفورماتیکی نمی پذیرد

این مرد نامی دارد که هیچ کامپیوتری مایل به دیدن آن نیست. نام وی "Null" است و بسیاری از برنامه های انفورماتیک نام او را با کلمه کلیدی null اشتباه میکنند. استهزاهای دوران مدرسه Christopher به خاطر این نام فامیلی به یک طرف، اکنون که وی روزنامه نگار متخصص در مقالات فناوری است باز هم از این نام خانوادگی در رنج است. برنامه نویسان بخوبی میدانند که او چه میگوید و دردش چیست. اما برای انانی که برنامه نویسی نمیدانند باید گفت که "null" یکی از کلمات کلیدی است که در بسیاری از زبانهای برنامه نویسی و بخصوص نرم افزارها استفاده میشود تا از اینکه یک فیلد دیتا خالی نیست اطمینان حاصل گردد و در نتیجه انرا رد میکنند و اغلب در فرمهای وب نام او رد شده و پذیرفته نمیشود. وی میگوید نام من Null میباشد و نه nul. در اینصورت همه چیز بستگی به کیفیت برنامه نویسی سایت وب و یا برنامه دارد. بسیاری Null را میپذیرند اما برای بعضی دیگر محلی که باید نام وارد شود خالی محسوب میشود و در نتیجه مجدداً صفحه وب نمایش داده شده و از کاربر درخواست میشود تا نام خود را وارد کند و بعضی دیگر هم انرا مسدود میکنند.

منبع: آی تی اس ان (پایگاه خبری امنیت فناوری اطلاعات)

پایان پشتیبانی مرورگر کروم از ویندوزهای ویستا و ایکس پی در بهار سال آینده

پشتیبانی کروم از سیستم عامل های قدیمی اپل یعنی OS X ۱۰.۶، Snow Leopard ۱۰.۷ و Lion ۱۰.۸، Mountain Lion هم از همین زمان متوقف خواهد شد. گوگل می گوید با توجه به عدم پشتیبانی میکروسافت و اپل از این سیستم عامل های قدیمی کاربران هم باید هر چه سریع تر استفاده از آنها را متوقف کنند و به استفاده از سیستم عامل های جدیدتر و ایمن تر روی آورند. توقف پشتیبانی به معنای غیرفعال شدن مرورگر کروم در این سیستم عامل ها نیست. اما کاربران در صورت استفاده از کروم در سیستم عامل های مذکور هیچ به روزرسانی نرم افزاری یا وصله امنیتی دریافت نخواهند کرد.

میکروسافت از سال ۲۰۱۴ پشتیبانی از ویندوز ایکس پی را متوقف کرده و پشتیبانی از ویندوز ویستا هم به طور کامل از آوریل سال ۲۰۱۷ متوقف خواهد شد. با این حساب تنها مرورگرهای مورد پشتیبانی در ویندوز ایکس پی از چهار ماه دیگر فایرفاکس و اپرا خواهند بود. این در حالی است که هنوز در نیروی دریایی آمریکا، بسیاری از شرکت های کوچک و متوسط در شرق اروپا و بخش های مختلف قاره آسیا از ویندوز ایکس پی برای پیشبرد امور تجاری و حرفه ای استفاده می شود.

منبع: خبرگزاری فارس

قدمات جدید گوگل Gmail هم به زودی تغییر می کند

شرکت گوگل که چندی پیش به صورت ناباورانه اعلام کرد که قصد تعطیل کردن سرویس Reader خود را دارد، هم اکنون تصمیم به ایجاد برخی تغییرات در سرویس پست الکترونیکی Gmail گرفته است. گوگل اعلام کرد که به زودی فرآیند ارسال پست الکترونیکی در سرویس Gmail را تغییر خواهد داد تا کاربران آسان تر از قبل بتوانند از این ابزار اینترنتی استفاده کنند. در حال حاضر کاربران پس از زدن کلید Compose در سرویس Gmail با یک صفحه کوچکی مواجه می شوند که در گوشه صفحه اصلی باز می شود و امکان ارسال پست الکترونیکی را آسان تر از قبل فراهم می کند. پیش از این هم کاربران مجبور بودند برای ارسال نامه های مورد نظر خود وارد یک صفحه مجزا شوند که این کار اندکی زمان بر بود.

اما گوگل اعلام کرده است که با تغییرات جدید فرآیند ارسال پست الکترونیکی در Gmail را بازمی آسان تر می کند و به زودی صفحه کوچک ارسال پست الکترونیکی که از اکتبر گذشته ارائه شده بود را نیز برمی دارد و به جای آن ابزار دیگری در اختیار کاربران می گذارد. با این وجود بسیاری از کاربران رضایت چندانی از تغییراتی که قرار است به زودی در Gmail ایجاد شود ندارند و با مراجعه به صفحه گوگل در شبکه اجتماعی توئیتر اعلام کرده اند که تمایل ندارند فرآیند ارسال پست الکترونیکی در سرویس Gmail آنها تغییر کند.

منبع: خبرگزاری اینتنا

گوگل پلاس پوست می اندازد

به گزارش پاندا از فارس، گوگل پلاس از سال ۲۰۱۱ راه اندازی شد، اما نتوانست در رقابت با شبکه های اجتماعی رقیب موفقیت چندانی کسب کند. این شبکه تا به حال بر روی مرتبط کردن کاربران عادی و دوستانشان در قالب محافل یا circle ها متمرکز شده بود. اما این رویکرد موفق نبود، اما با توجه به بحث های آنلاین کاربران گوگل پلاس در مورد موضوعات مورد علاقه مانند کتاب ها، هواشناسی و ... گوگل تصمیم گرفت طراحی این شبکه اجتماعی را بر مبنای اجتماعات آنلاین و مجموعه هایی از پست ها در مورد موضوعات مختلف تغییر دهد. طراحی جدید قرار است به تدریج برای تمامی کاربران اعمال شود و برنامه های همراه گوگل پلاس برای استفاده از طریق iOS و آندروید نیز تغییر خواهد کرد. برخی کارشناسان در مورد میزان کارایی این روش برای جلب نظر کاربران تردید دارند و برخی نیز معتقدند ممکن است از این طریق بر تعداد کاربران گوگل پلاس افزوده شود.

معاون سازمان فناوری اطلاعات خبر داد؛

ایران رتبه چهارم جهان در ارائه خدمات میزبانی وب را کسب کرد

اختصاص داده است.

وی علاوه بر سیاستهای وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مبنی بر حمایت از حضور سرورهای اینترنتی در داخل کشور، صرفه اقتصادی میزبانی داخلی را از دیگر دلایلی عنوان کرد که سبب شده سایت های اینترنتی، به میزبانی داخل کشور رغبت نشان دهند.

انصاری با اشاره به اینکه برخی از مراکز داده (دیتاسنتر) ایجاد شده توسط سازمان فناوری اطلاعات ایران با مرکز تبادل ترافیک شرکت ارتباطات زیرساخت (IXP) در ارتباط بوده و برخی نیز به صورت محلی فعال هستند خاطرنشان کرد: یکی از مزیت هایی که دیتاسنترهای داخلی برای اپراتورهای تامین محتوا دارند این است که می توانند از این طریق به صورت مستقیم به درگاه تبادل ترافیک شرکت ارتباطات زیرساخت متصل شوند.

معاون سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه دیتاسنترها محل نگهداری، پردازش و ذخیره سازی اطلاعات هستند گفت: طرح راه اندازی دیتاسنترهای استانی در کشور که مراحل نهایی خود را می گذراند بر مبنای تکنولوژی رایانش ابری، کل ظرفیت اینترنت کشور را برای پردازش و ذخیره سازی اطلاعات و در نهایت تبدیل شدن به ترافیک اینترنتی، تامین می کند.

منبع: خبرگزاری مهر



معاون سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه ۶۵ درصد از سایت های پربازدید به انتخاب کاربران ایرانی، در داخل کشور میزبانی می شوند، گفت: ایران رتبه چهارم میزبانی خدمات وب را در جهان به خود اختصاص داده است.

با اشاره به سیاستهای وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برای افزایش حجم ترافیک اینترنتی در داخل کشور، راه اندازی دیتاسنترهای داخلی را در جهت افزایش حجم ترافیک اطلاعات در داخل کشور موثر ارزیابی کرد و گفت: هم اکنون با اقدامات صورت گرفته، ایران از نظر میزبانی وب (سرور هاستینگ) در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا رتبه اول را دارد و کشورهای ترکیه و مصر در این زمینه، بعد از ایران هستند.

معاون سازمان فناوری اطلاعات با تاکید بر اینکه ۶۵ درصد از سایت های پربازدید و پرفریت ایرانی که از سوی کاربران ایرانی مورد استفاده قرار می گیرند، در داخل کشور میزبانی می شوند، افزود: از این لحاظ ایران در دنیا رتبه چهارم را به خود

ارتش برزیل هک شد



قرار زیر روی اینترنت منتشر کردند: «ایمنی ارتش برزیل شرم آور است. هر سیستم آسیب پذیری های حیاتی را برای دوره های زمانی کوتاه شامل می شود. ما توانستیم از طریق این آسیب پذیری ها به مراکز داده، سرورهای مخصوص سیستم های عملیاتی مختلف، سرورهای ایمیل، پلتفرم های آنلاین و ... دسترسی پیدا کنیم و کنترل کامل دامنه اینترنتی ارتش برزیل را در دست بگیریم.»

هدف از این عملیات هکری بزرگ به صورت آنلاین منتشر شد. هکرها اعلام کردند این اقدام را به عنوان مقابله با یکی از برنامه های وزارت دفاع برزیل انجام دادند.

بر اساس این برنامه، مرکز دفاع سایبری برزیل طرحی را با نام تسخیر پرچم (CTF) ارائه کرد تا یک رقابت سایبری بین کارشناسان و متخصصان این کشور برگزار شود. ارتش برزیل نیز به عنوان یکی از شرکت کنندگان این طرح بود. هدف از این طرح حمله ایمن به رایانه ها و شبکه هایی بود که از نرم افزارهای ویژه استفاده می کردند. بر اساس حمله گسترده سایبری به ارتش برزیل، اطلاعات شخصی و رمزهای عبور برای دسترسی به سایت های اینترنتی وابسته به این سازمان به طور کامل سرقت شد.

هکرها پس از انجام این عملیات هکری متنی را به

اسمارت‌فون‌ها راه‌حل بعدی درمان سرطان

محققان استرالیایی موفق به طراحی برنامه‌ای شده‌اند که با استفاده از آن می‌توان گام جدیدی در درمان سرطان برداشت.

به گزارش پاندا از اینستا، اپلیکیشن اندرویدی جدیدی با نام DreamLab طراحی شده که حاصل همکاری محققان موسسه تحقیقاتی Garvan و بنیاد Vodafone استرالیا است.

محققان معتقدند با استفاده از این برنامه می‌توان به درمان بسیاری از بیماری‌ها مانند سرطان پرداخته تا تلفن‌های هوشمند تحول عظیمی را در سلامت بشریت ایجاد کنند.

سرطان، یکی از موضوعات همیشگی مطالعات محققان بوده و همواره به دنبال راه حلی بوده‌اند تا نه تنها بتوانند روند پیشرفت این بیماری را تحت کنترل داشته باشند بلکه بتوانند درمان موثری نیز برای آن ارائه کنند.

سرطان جزو بیماری‌هایی است که هنوز سؤالات مجهول بسیاری در رابطه با آن بی پاسخ مانده‌اند. به همین دلیل محققان یکی از راه‌های پردازش اطلاعات تحلیل نشده را در جمع‌آوری یافته‌ها و همینطور استفاده از ابررایانه‌ها می‌دانند. اما دسترسی به ابر رایانه‌ها نیز ساده نبوده و هزینه‌های گزافی را به مؤسسات تحقیقاتی تحمیل می‌کند که شاید هر مؤسسه‌ای قادر به استفاده از آنها نباشد.

کاربران با نصب این برنامه روی اسمارت‌فون‌های خود به ابررایانه‌ها برای پردازش سریع‌تر اطلاعات دسترسی پیدا می‌کنند. این اطلاعات از اسمارت‌فون‌های میلیون‌ها کاربری تامین می‌شود که این برنامه را روی تلفن‌های هوشمند خود نصب کرده‌اند.

این برنامه زمانی فعال می‌شود که شارژ باتری اسمارت‌فون به ۹۵ درصد رسیده باشد و با رسیدن به این میزان شارژ، برنامه به طور خودکار فعال شده و به بارگذاری اطلاعات با استفاده از فرآیندی خاص می‌پردازد. اطلاعات پس از پردازش از طریق فضای ابری به محققان ارسال می‌شود. طراحان این برنامه معتقدند با نصب این برنامه، مشخصات یا اطلاعات محرمانه کاربران را خطری تهدید نمی‌کند و به حریم خصوصی کاربران احترام گذاشته می‌شود. Samantha Oakes از محققان موسسه تحقیقاتی Garvan درباره این پروژه می‌گوید: «امیدواریم با استفاده از این اپلیکیشن بتوانیم به درمان برخی از انواع سرطان‌ها بپردازیم.»

میدان دید ۱۷۰ درجه ای در اختیار داشته باشند. لنزهایی که امروزه مورد استفاده قرار می‌گیرند از انکسار برای بزرگ نمایی استفاده می‌کنند اما لنزهای جدید متفاوت عمل خواهند کرد. نور پس از برخورد با لبه‌های اجسام تغییر شکل می‌دهد. لنزهای جدید از سطوح مختلفی برخوردار هستند که امکان عبور نور را می‌دهد اما تاکنون این اندازه دقیق نبوده و قابلیت است که تا پیش از این وجود نداشته است. ضخامت این لنزها در حدود نیم میلی متر بوده و محققان امیدوارند این لنزها بتوانند دنیای بینایی و عمل‌های جراحی چشمی را متحول کنند.

با ابتکار شرکت امریکایی CyPhy Works:

ساخت پهبادی که بدون توقف پرواز می‌کند!



استفاده از این مفتول کوچک می‌تواند به صورت نامحدود در آسمان پرواز کرده و مأموریت‌های طولانی مدت را نیز انجام دهد. این مفتول انرژی و داده‌ها را از یک ایستگاه پایه به پهباد ارسال می‌کند. اما این پهباد هوایرود بوده بدین معنا که شاید بتواند بدون خاموشی در آسمان به پرواز خود ادامه دهد اما نمی‌تواند از پایگاه اصلی خود زیاد دور شده و فاصله بگیرد.

Helen Greiner، موسس این شرکت در رابطه با ساخت این پهباد می‌گوید: «این پهباد در واقع روباتی است که از مدت زمان پرواز نامحدودی برخوردار شده تا بتواند قادر به انجام مأموریت‌های خاص باشد. مفتول نازکی که این پهباد را مهار می‌کند حتی از کابل‌های هدفون‌ها نیز نازک‌تر است.»

این پهباد دارای شش روتر بوده که از قابلیت پرواز خودکار و همینطور دید در شب را نیز برخوردار است.

به گزارش پاندا از خبرگزاری مهر، در سال‌های اخیر، پهبادهای یا هواپیماهای بدون سرنشین مورد توجه بسیاری از مخترعان قرار گرفته‌اند به طوری که پهبادهایی با قابلیت‌های جدیدی عرضه می‌شوند تا بتوانند کاستی یا ضعف‌های پهبادهای گذشته را پوشانده و وارد بخش‌های جدیدی از زندگی انسان‌ها شده و به ارتقای کیفی زندگی آنها بپردازند. اما یکی از ضعف‌های همیشگی پهبادهای رایج در عمر کوتاه باتری‌های دانست که باعث می‌شود پهبادهای مدت‌زمان کوتاهی را پرواز کنند. بسیاری از ضعف‌های پهبادهای مانند حجم زیاد و سنگین یا حتی قابلیت انعطاف‌پذیری آن اصلاح شده اما تاکنون راه حلی برای مدت‌زمان محدود پرواز آنها ارائه نشده بود. پهبادهای معمولاً در حدود ۱۰ دقیقه قادر به پرواز در آسمان بودند اما محققان امریکایی موفق به ساخت پهباد جدیدی شده‌اند که این مشکل را مرتفع کرده تا پهبادهای بتوانند به صورت نامحدودی در آسمان پرواز کنند. شرکت امریکایی CyPhy Works که در بوستون واقع شده، موفق به طراحی پهباد جدیدی شده که بدون لحظه‌ای خاموشی یا توقف می‌تواند به پرواز خود ادامه دهد. این پهباد به یک مفتول نازک کوچک متصل شده که نقش یک منبع انرژی بی‌پایان و پیوسته را ایفا می‌کند. این پهباد جدید برای سیستم‌های نظارت‌های هوایی طراحی شده و با

* به گزارش خبرگزاری مهر

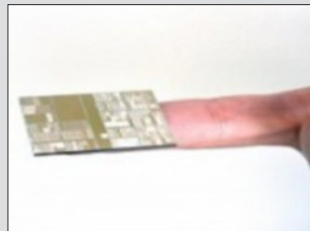
ساخت لنزهای جدید با الهام از چشم حشرات



با گشودن چشم دوم می‌توان میزان دید را تقریباً تا دو برابر افزایش داد. میدان دید دو چشم انسان در جلو کمی با هم همپوشانی داشته در نتیجه می‌توان دید بهتری در روبرو نسبت به اطراف داشت. اما حشرات دید متفاوتی نسبت به انسان‌ها دارند. زنبورها قادر به مشاهده زاویه ۳۰۰ درجه بوده که به معنای کل فضای پیرامون آنهاست. زنبورها دنیای اطراف خود را به شکلی در هم ریخته و به صورت پیکسل شده می‌بینند. شاید در نگاه اول مشاهده دنیا به صورت پیکسلی چندان جالب توجه و زیبا نباشد اما این دید پیکسلی مانند برای حفظ بقای حشره‌ای که سایر حشرات یا حیوانات به دنبال کشتن آن هستند، ضروری است. محققان امریکایی دانشگاه مدیسون با استفاده از این قابلیت و امکان به دنبال ساخت لنزهای کوچکی با میدان دید مشابه هستند تا انسان‌ها لنزهایی با

محققان برای یافتن ایده‌های جدید و تازه از طبیعت الهام می‌گیرند. اما زمانی که صحبت از تطبیق باشد، هیچ چیز بهتر از میلیون‌ها سال تکامل نیست. محققان امریکایی دانشگاه Madison با الهام از چشم حشرات موفق به ساخت لنزهای متفاوتی شده‌اند که می‌تواند میدان دید فوق‌العاده‌ای را در اختیار کاربرانش قرار دهد. حشرات دارای چشم‌هایی با ساختار ترکیبی متفاوتی هستند. بدین معنا که صدها چشم مستقل از هم داخل چیزی هستند که به صورت چشم دیده شده و هم‌زمان به فعالیت می‌پردازند تا دید کامل‌تری را به حشرات ببخشند. هر چشم انسان می‌تواند تا صد درجه زاویه کناری خود را مشاهده کند، اگر یک چشم بسته باشد با چشم دیگر می‌توان به روبرو نگاه کرده و دیدی بیشتر از ۹۰ درجه از محیط را در اختیار داشت. اما

ساخت کوچک‌ترین و سریع‌ترین نانو تراشه جهان



ریزترین نانو تراشه جهان به ابعاد ۷ نانومتر رونمایی شد. این نانو تراشه می‌تواند سرعت پردازش در تلفن‌های هوشمند و پردازنده‌های داده‌های بزرگ را تا دو برابر افزایش دهد. به گزارش

پاندا از ایستا، شرکت کامپیوتری آی.بی.ام (IBM) خبر تولید نانو تراشه‌هایی با اندازه تنها هفت نانومتر را منتشر کرده است. اگر بخواهیم این ابعاد را مقایسه کنیم، می‌توانیم به طول یک رشته دی.ان.ای (DNA) و قطر یک گلبول قرمز اشاره کنیم که به ترتیب ۲.۵ و ۷۵۰۰ نانومتر هستند.

شرکت آی.بی.ام در سپتامبر گذشته با امید عملیاتی شدن این نوع تراشه‌های در دو سال آینده، مبلغ ۳ میلیارد دلار برای ارتقای نسل جدید نانو فناوری هزینه کرد. فناوری تراشه‌های هفت نانو متری و سرعت پردازش پیشرفته آن‌ها از منظر کارشناسان صنعت، برای فائق آمدن بر تقاضای رو به افزایش محاسبات ابری (cloud computing) و سایر فناوری‌های نوظهور ضروری است. اندازه استاندارد فعلی نانو تراشه‌ها که در میکروپردازنده‌ها به کار می‌رود، ۱۴ نانومتر است. طبق گزارشات آخرین ورژن لپ‌تاپ مک‌بوک اپل (Apple's MacBook laptop)، فناوری ۱۴ نانومتری را به کار می‌برد و آیفون ۶ نیز از تراشه ۲۰ نانومتری استفاده می‌کند. این دستاورد جدید شرکت IBM از اصول قانون مور (principle of Moore's Law) پیروی می‌کند. این قانون نخستین بار توسط گوردون مور، یکی از موسسان اینتل (Intel)، در سال ۱۹۶۵ مطرح شد. طبق آن، در هر دو سال قدرت محاسبات دو برابر می‌شود، به عبارت دیگر طبق قانون مور، با گذشت دو سال، اندازه تراشه‌های سیلیکونی به نصف اندازه خود می‌رسند. این قانون پیشرفت‌های فناورانه نیم قرن گذشته را هدایت کرده است.

اولین تراشه ۱۴ نانومتری در سال ۲۰۱۴ در معرض عموم قرار گرفت. در نتیجه با رسیدن اندازه این تراشه در سال ۲۰۱۵ به ۷ نانومتر، می‌توان پایداری قانون مور را مشاهده کرد. برای رسیدن به این پیشرفت، تیم محققان از چندین فناوری نوین بهره بردند. به عنوان مثال می‌توان از چاپ جدید تراشه‌ها، با نام لیتوگرافی با اشعه ماورابنفش (Extreme Ultraviolet Lithography) یا به اختصار ای یووی نام برد. این فناوری از امواج فرابنفش با طول موج تنها ۱۳.۵ نانومتر بهره می‌برد. همچنین از ماده سیلیسیم-ژرمانیوم (نسبت به سیلیسیم خالص) در بخش‌های مشخصی از تراشه استفاده کردند. یکی از بزرگ‌ترین رقیبان آی.بی.ام، اینتل است که در تلاش است به فناوری نسل بعدی تراشه‌ها دست یابد. آن‌ها هم‌اکنون برای رسیدن به پردازنده ۱۰ نانومتری تلاش می‌کنند. یکی دیگر از رقبای شرکت تولید نیمه هادی تایوان (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company) است که هم‌اکنون تراشه‌های اپل را تامین می‌کند. آن‌ها نیز تاکنون نتوانسته‌اند به فناوری ۷ نانومتری دست یابند. گام بعدی در فناوری نانو تراشه‌ها، تراشه‌هایی با اندازه ۵ نانومتر است. اگرچه احتمال رسیدن به چنین چیزی، با روش‌ها و مواد جدید هنوز مشخص نشده است.

قائم مقام رئیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان: نخستین خط تولید انسولین هوشمند در اصفهان راه‌اندازی می‌شود

به گزارش پاندا و به نقل از مهر، صانعی ظهر دوشنبه در جمع خبرنگاران اظهار داشت: خط تولید انسولین هوشمند برای اولین بار در کشور اصفهان طراحی و در حال نصب در استان اصفهان است که بزودی این نوع انسولین در شهر اصفهان به تولید خواهد رسید. وی بیان داشت: ۹۰ درصد داروهای بیماران دیابتی در کشور تهیه و توزیع می‌شود که از بالاترین کیفیت برخوردار است.

قائم مقام رئیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان با اشاره به جراحی‌های ضد دیابت مانند پیوند پانکراس، پیوند سلول‌های پانکراس، کوچک کردن معده، گذاشتن بالن و کلیپس در معده به روش آندوسکوپی، گفت: این روش‌ها در کشور ایران قابل انجام است و منحصر به کشور به خصوصی در خارج از ایران نیست و از همه مهمتر اینکه این روش‌ها درمان قطعی دیابت نیست و باید با مشورت پزشک معالج انجام گیرد. وی اظهار داشت: استفاده از داروهای گیاهی به عنوان مکمل و کمک به کنترل دیابت است که به هیچ عنوان این نوع گیاهان نمی‌توانند بدون مشورت با پزشک جایگزین داروهای دیابت شوند. صانعی افزود: بیماری دیابت یکی از بزرگترین مشکلات بهداشتی - درمانی کشورها است که به دلیل اهمیت این بیماری، سازمان جهانی بهداشت (WHO) یک روز را به عنوان روز جهانی دیابت نامگذاری کرد تا در راستای افزایش آگاهی عمومی در ارتباط با علل، عوارض، پیشگیری و درمان این پدیده روزافزون و نیز حساسیت زایی برای مردم اطلاع رسانی انجام گیرد. وی گفت: ۷۰ درصد از بیماران دیابتیک نوع ۲ می‌توانند با رژیم غذایی مناسب، تحرک و ورزش، دوری از دخانیات و اصلاح شیوه زندگی، دیابت خود را کنترل کنند. قائم مقام رئیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان اظهار داشت: خوشبختانه با همت دولت تدبیر و امید تا پایان سال ۹۴ تمام جمعیت شهری روستایی کشور تحت پوشش برنامه تحول بهداشت قرار گرفته و همچنین برای تمام شهرهای زیر ۱۰۰ هزار نفر جمعیت در حاشیه شهرها، پرونده بهداشتی تشکیل می‌شود که با انجام غربالگری و تقدم بحث پیشگیری بر درمان، بیماری‌های دیابت، فشار خون و چربی خون افراد اندازه گیری و پس از تشخیص از طریق سیستم ارجاع به متخصصان مربوطه معرفی می‌شود.

ساخت کوچک‌ترین و کم مصرف‌ترین کارت گرافیک جهان به کمک نانو فناوری

به نقل از ایستا



مت اسکاینر، معاون این شرکت آمریکایی در مورد این محصول جدید گفت: کارت گرافیک AMD Nano Radeon™ R9 که برای اولین بار در سطح جهان در نمایشگاه سرگرمی‌های الکترونیکی در لس‌آنجلس در ژوئن سال ۲۰۱۵ برای طرفداران بازی‌های رایانه‌ای به نمایش گذاشته شد، بر اساس تراشه‌های گرافیکی به نام فیجی (Fiji) ساخته شده است.

وی افزود: این کارت گرافیک علاوه بر کارت‌های گرافیک AMD Radeon™ R9 و Fury AMD Radeon™ R9 و Fury X AMD Radeon™ سومین کارت گرافیک ساخته شده بر پایه این تراشه است. اسکاینر ادامه داد: خانواده کارت‌های گرافیک AMD Radeon™ R9 که بر اساس تراشه‌های فیجی ساخته شده‌اند، با استفاده از حافظه‌هایی با پهنای باند بالا به منظور کاهش مصرف انرژی و افزایش راندمان برای ایجاد رزولوشن‌های بالا، تجارب بی‌نظیری را برای علاقمندان به ارمغان آورده و نقطه عطفی در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرده‌اند.

وی بیان کرد: اما این کارت گرافیکی جدید، کم مصرف‌ترین و کوچک‌ترین کارت گرافیک ITX است و ۳۰۰ درصد قدرت عملکرد بیشتر و ۳۰

درصد مصرف توان کمتر نسبت به نسل قبلی کارت‌های این شرکت دارد. وی اظهار کرد: این شرکت به کمک کارت‌های گرافیک AMD Radeon™ R9 Nano، با طراحی کوچک و محیط بسیار آرام برای بهبود بازی‌های جدید روی آخرین رابط برنامه‌های کاربردی مانند DirectX™ ۱۲، اجرای انواع بازی‌ها را در منزل ممکن می‌کند. اسکاینر گفت: تجهیزات کارت گرافیک AMD Radeon با ارائه عملکرد عالی، طرح‌های بی‌همتای واحد پردازنده گرافیکی و فناوری‌های خلاقانه، عصر جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای را به وجود آورده است. خط تولید کارت گرافیک AMD Radeon R9 طیف عظیمی از محصولات، با قیمت‌های متنوع ارائه می‌دهد، این کارت‌ها با ارائه گرافیکی بسیار قدرتمند تقریباً همه نیازهای کاربران را برطرف می‌کند.

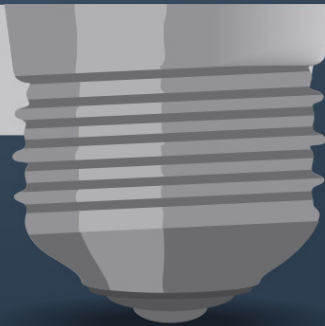


مقاله خلاقیت این ماه:



آچار فرانسه دشمن خلاقیت

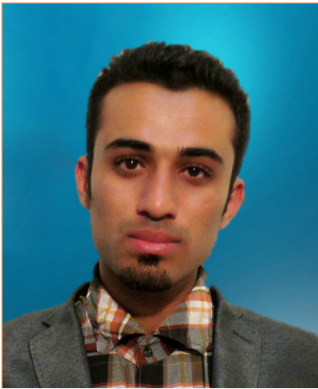
<http://khalaghbash.ir/>



خلاقیت باتش

آچار فرانسه دشمن خلاقیت

<http://khalaghash.ir/>



سعید بهزادی مدیر سایت خلاق باش

یک ساعت روی ۴ شغل مختلف زمان بگذارید.

از چند کار همزمان خودداری کنید

توصیه اکید من این است که دچار آفت آچار فرانسه ای نشوید! چند کار همزمان هم جالب است هم جذاب ولی جلوی پیشرفت شما را می گیرد و این شاید برگردد به عدم شناخت صحیح از توانایی خودتان که بعدا در مورد آن صحبت می کنیم. البته اگر دوست دارید در چند زمینه متخصص شوید، اجازه بدهید در یک زمینه متخصص که شدید بعد وارد زمینه دیگر شوید تا وقتی فردا از شما می پرسند تخصص شما چیست؟ مانند من پاسخ دهید: من به سازمان ها و افراد کمک می کنم تا خلاقیت را در وجود خودشان پرورش دهند.

ایده های زیادی بدهد و شانس بیشتری برای خلاقیت دارد؟

عدم تمرکز، دشمن خلاقیت

در واقع تمرکز نداشتن، خلاقیت را در وجود شما می کشد! پس یادتان باشد آچار فرانسه بودن نیز دشمن تمرکز شما و قاتل خلاقیت است. فرض کنید شما در زمینه "آموزش سخنرانی و فن بیان" فعالیت می کنید و روزی ۴ ساعت زمان دارید، یک ساعت را به سخنرانی و فن بیان، یک ساعت را به پرورش قارچ، یک ساعت را به پرورش هویج در آکواریوم و یک ساعت را به باغداری می پردازید.

با این اوصاف شاید بتوانید بین پرورش هویج در آکواریوم و باغداری ارتباطی پیدا کنید و یک خلاقیت به خرج بدهید، اما این خلاقیت ها مقطعی است و بعد از چند سال؛ شما نه در زمینه پرورش هویج فرد صاحب نظر و متخصصی هستید نه هم در زمینه باغداری! ولی اگر چند سال به طور تخصصی در زمینه پرورش هویج فعالیت کنید شانس موفقیت و متخصص شدن شما هم بیشتر و هم دائمی تر است تا اینکه روزی

تخصص های مختلف و فوران آتش خلاقیت

یکی از تعاریف خلاقیت این است، ارتباط ۲ یا چند چیزی که در ظاهر به هم هیچ ربطی ندارد! مثلا ممکن است این دوست عزیزمان که با من جلسه مشاوره داشتند، با توجه به تخصص های مختلف، یک باره جرقه ای در ذهنش ایجاد شود و این جرقه به خلاقیت منجر می شود در واقع این جرقه ارتباط بین یک مقوله در کشاورزی با معدن است!

پس در دو صنعت معدن و کشاورزی یک ایده جدید خلاقانه تولید شد. اکثر اختراعات نیز به همین شکل به وجود می آمدند، مثلا جراحی از راه دور! تلفیق عمل جراحی با فناوری اطلاعات باعث شد جراحی هوشمند به وجود آید. یا علوم بین رشته ای نیز خروجی همین مدل خلاقیت است. پس اگر شما در زمینه های مختلف مطالعه داشته باشید شانس ایده پردازی و خلاقیت بیشتری نسبت به بقیه دارید!

آقای بهزادی شما در بالا گفتید فرد مورد نظر هیچ کاره همه کاره است پس چرا الان می گوئید می تواند

چند وقتی است که در جلسات مشاوره سوالات بسیار زیادی در رابطه با کسب و کارها از من می پرسند، سوالاتی از این قبیل که می خواهند خلاقیت را وارد کسب و کارشان کنند و با نوآوری بتوانند در کسب و کارشان رشد کنند. در این مقاله می خواهیم راجع به موضوع مهمی در زمینه خلاقیت صحبت می کنیم.

همه کاره، هیچ کاره؟

وقتی از تخصص آن ها می پرسیم، تقریبا همه کاره هیچ کاره هستند!!!

بله! درست خواندید! یکی از جلسات مشاوره از فرد مقابل پرسیدم تخصص شما چیست؟ و پاسخ فرد این بود: من ۵ سال است در زمینه کشاورزی فعالیت می کنم، مهندس معدن هستم، مدیر بازاریابی شرکت آهستم، مدرس موفقیت هستم و...

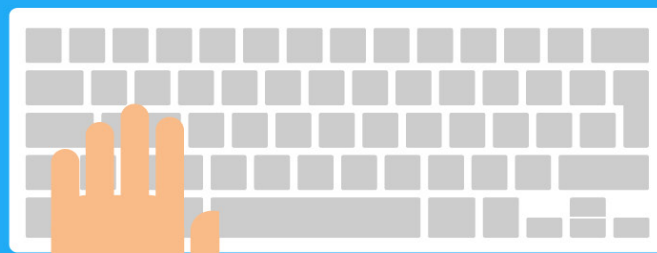
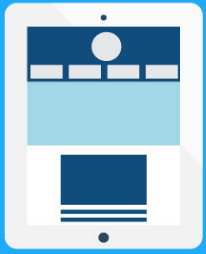
ایشان تا فردا صبح هم بهشان وقت میدادم همینطور متن و رزومه خودشان را برای من طومار وار می نوشت! خوب الان شما متوجه شدید این آقا تخصصش چیست؟ کشاورزه، مهندس معدنه یا مدیر بازاریابی یا مدرس موفقیت؟!

برای درج آگهی با
learningtv.ir@gmail.com
تماس بگیرید.



دیدہ شوید

WEB DESIGN



WEB



آموزش وو کامرس

مجموعه آموزش ساخت فروشگاه اینترنتی توسط پلاگین قدرتمند

وو کامرس

LearningTV.ir

مدرس: سید حامد محمودزاده

کاری از شبکه ی آموزشی فارسی زبانان الینک تی وی

<http://learningtv.ir/?p=8788>

روش جدید ReCaptcha در محافظت از سایت ها



نویسنده: مهندس محسن شفیعی
از سایت aparnet.ir

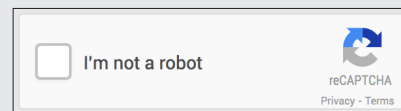
ReCaptcha را شاید همه بشناسند. ReCaptcha سرویس گوگل در ارائه کپچا به تمام وبسایت ها است که در بیشتر وبسایت ها مورد استفاده قرار میگیرد. این سرویس روش جدیدی را در نمایش کپچا به کاربران ارائه داده است که میتوان گفت آرزوی همه کاربران وب است. در ادامه مطلب همراه ما باشید...

روش قدیمی



در روش قدیمی، مانند همه کپچاهای دیگر، تصویری حاوی کلماتی که برای کاربران وب به سختی قابل خواندن است نمایش داده میشد که عذاب آورترین کپچا بود. اما بعدها تصاویری مانند شماره پلاک به این کپچا اضافه شد که خواندن آنها بسیار ساده تر است. اما روبات ها همیشه در حال پیشرفت هستند به همین دلیل گوگل روش جدیدی را ابداع کرده است.

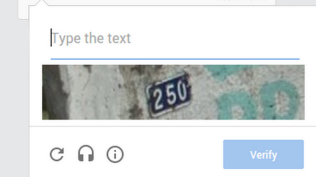
روش جدید



خب آیا بهتر نیست که از خود کاربران بپرسیم که آیا شما روبات هستید یا خیر؟ خوب گوگل هم همین کار را انجام داد. این روش با نام روش

reCaptcha no captcha شناخته میشود. طیف وسیعی از کاربران وب سایت هایی که از این API جدید استفاده میکنند میتوانند با انتخاب کردن گزینه من روبات نیستم روبات نبودن خودشان را ثابت کنند. به نظر میرسد که این راه، روش مناسبی برای جلوگیری از روبات ها نیست. اما در پشت صحنه این کلیک کردن الگوریتم های پیچیده ای در حال انجام است. تحقیقات گوگل نشان میدهد که روبات ها حتی سختترین نوع تصاویر کپچا را با دقت ۹۹٫۸ درصد حل میکنند که اینکار با تکیه بر هوش مصنوعی انجام میشود.

به همین دلیل گوگل تحقیقات خودش را ادامه داد تا به نتیجه رسید. با این API جدید روبات نبودن اکثر کاربران تایید میشود و کاربرانی هم که وضعیت آنها نامشخص میشود، برای آنها کپچا قبلی نمایش داده میشود.

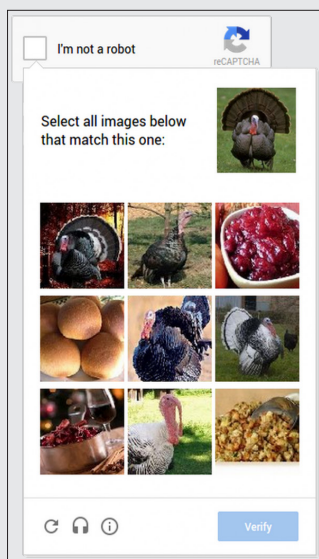


اما اگر دستگاه کاربر موبایل یا تبلت باشد کپچا مخصوص این دستگاه ها به آنها نمایش داده میشود. این کپچا به این صورت است که کاربر باید عکس های مرتبط با عکس انتخاب شده را انتخاب کند که برای کاربران موبایل بسیار مناسبتر است.

چگونه کار میکند؟

الگوریتم جدید گوگل بر اساس رفتار کاربر پیاده سازی شده است. در واقع CheckBoxی که به کاربران نمایش داده میشود، واقعی CheckBox نیست پس با کیبورد و عملیات مشابه آن نمیشود آن را انتخاب کرد و اینکار باید بوسیله ماوس انجام شود. الگوریتم گوگل با استفاده از رفتار ماوس، قبل، در حال کلیک کردن و بعد از کلیک کردن و گزینه های مختلف دیگر مانند چک کردن کوکی ها و روشهای مختلف دیگر، روبات نبودن کاربر را بررسی میکند.

سایت های مختلفی مانند وردپرس به API جدید مهاجرت کرده اند که شما میتوانید آنها را تست کنید. برای استفاده از این API به سایت reCaptcha گوگل بروید.



نکاتی از وردپرس

مهندس سید حامد محمودزاده
مدیریت: learningtv.ir

در این قسمت می خواهیم یکی از هک های وردپرس را مورد بررسی قرار دهیم. به عبارت دیگر در این آموزش یاد خواهید گرفت که چگونه همانند the_excerpt یک تابع the_content را خلاصه نمایید.

معمولا در سایت ها برای این که فقط متن یک مطلب را به نمایش بگذارند از the_excerpt () استفاده می کنند اما در این میان مشکلی که به وجود خواهد آمد به هم چسبیده شدن متون خواهد بود. در واقع با استفاده از the_excerpt () فاصله ی بین خطوط و متون حذف خواهند شد و شکل و شمایل جالبی به مطلب ما نخواهد داد. برای رفع این مشکل ما از همان the_content () استفاده می کنیم اما با کمی تغییرات برای خلاصه کردن تابع the_content () به جای the_content () از قطعه کد زیر در قالب سایت خود استفاده کنید:

```
<?php
$content = get_the_content();
$content = preg_replace('</img[^\>]+\>/i', «YourText», $content);
$content = apply_filters('the_content', $content);
$content = str_replace('<||>', '&||>', $content);
$content = substr($content, ۲۵۰۰, ۰);
echo $content...>;
?>
```

با استفاده از قطعه کد فوق می توانید محتوای مطالب را همراه با فاصله و البته بدون تصاویر نمایش دهید. در کد فوق به جای نمایش تصاویر واژه ی YourText نمایش داده خواهد شد.

نکاتی از ووکامرس

مهندس سید حامد محمودزاده
مدیریت: learningtv.ir

در این آموزش یاد خواهید گرفت که چگونه در صفحه ی Shop فروشگاه خود، محصولات دسته ای خاص را مخفی نمایید. به عنوان یک مثال کاربردی: فرض کنید فروشگاه شما از دو قسمت «محصولات زبان اصلی» و «محصولات فارسی» تشکیل شده است. در صورتی که بخواهید در صفحه ی اول فروشگاه خود فقط محصولات فارسی را نمایش دهید کافیسیت فایل functions.php قالب خود را باز کرده و کد زیر را در آن قرار دهید:

```
add_action( 'pre_get_posts', 'custom_pre_get_posts_query' );
function custom_pre_get_posts_query( $q ) {
    if ( !$q->is_main_query() ) return;
    if ( !$q->is_post_type_archive() ) return;
    if ( !is_admin() && is_shop() ) {
        $q->set( 'tax_query', array( array(
            'taxonomy' => 'product_cat',
            'field' => 'slug',
            'terms' => array( 'YourCategory' ), // Don't display products in the knives category on the shop page
            'operator' => 'NOT IN'
        )));
    }
    remove_action( 'pre_get_posts', 'custom_pre_get_posts_query' );
}
```

در کد فوق در قسمت YourCategory کافیسیت نامک دسته ی مورد نظرتان را وارد نمایید تا این دسته از صفحه ی فروشگاه شما حذف شود.

دوره ی آموزشی Bootstrap

- ۱- پروژه محور
- ۲- زبان فارسی
- ۳- بیش از ۷ ساعت ویدئوی آموزشی
- ۴- زبانی شیوا و گویا
- ۵- قیمت مناسب

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



ساختار قالب (theme) وردپرس

فایل index.php: این فایل وظیفه نمایش صفحه ی اصلی سایت شما را بر عهده دارد.

فایل header.php: قاعدتا منطقی نیست همه ی قالب در فایل index.php باشد بنابراین یک قسمت که هدر سایت هست در فایل header.php قرار می گیرد. و معمولا در همه ی صفحات مشترک می باشد.

فایل footer.php: مشابه فایل header.php معمولا در همه ی صفحات سایت مشترک هست و اطلاعات مختلفی مثل کپی رایت، معرفی مختصر سایت و نقشه سایت قرار می گیرد.

فایل single.php: تا به حال حتما مشاهده کرده اید که در صفحه ی اصلی سایت ها مطالب زیادی وجود داره که یک خلاصه چند خطی از شون هست و برای خوندن کامل باید روی دکمه ادامه کلیک کنیم تا کل مطلب لود در یک صفحه دیگه لود بشه. اون صفحه ای که کل مطلب نمایش داده میشه در فایل single.php قرار می گیره.

فایل sidebar.php: این فایل معمولا حاوی نحوه نمایش ستون های کناری سایت می باشد که عموما در نمایش ابزارک ها کاربرد دارد.

فایل search.php: این فایل وظیفه نمایش نتایج جستجو را بر عهده دارد. هنگامی که در سایت وردپرسی جستجویی انجام می دهید نتیجه آن در قالب فایل search.php نمایش داده خواهد شد. آگه این فایل وجود نداشته باشد به صورت پیشفرض وردپرس از Index.php استفاده خواهد کرد.

فایل style.css: معمولا استایل پیشفرض سایت های وردپرسی فایل style.css می باشد که از این فایل برای فرم دهی و استایل دهی به قالب استفاده می شود.

فایل functions.php: اکثر تنظیمات قالب در این فایل ذخیره خواهد شد و اگر بخواهیم امکانات دیگری به قالب اضافه کنیم برای این کار لازم هست تا کد های مربوطه در فایل functions.php قرار بگیرد.

فایل ۴۰۴.php: این فایل زمانی کاربرد داره که معمولا کاربر یک URL یا آدرسی رو از سایت ما فراخوانی کنه که وجود نداره. اون وقت باید یه پیغامی یا صفحه ای مبنی بر اینکه آدرس درخواستی شما وجود ندارد به کاربر نمایش داده شود که اون صفحه قالبش در فایل 404 نمایش داده خواهد شد.

فایل های دیگه ای هم هستن که می تونیم از شون در قالب استفاده کنیم مثل فایل های page.php یا comments.php یا tag.php و یا در نسخه ی بعدی پاندا یک فصل کامل از آموزش طراحی قالب وردپرس قرار خواهیم داد. و نحوه طراحی قالب در وردپرس را به صورت اصولی و گام به گام فرا خواهیم گرفت.

سید عبدالله محمودزاده

Node.js چیست؟ بخش اول



نویسنده: مهندس محسن شفیعی
از سایت aparnet.ir

در واقع یک مفسر جاوا اسکریپت تحت سرور است که مفهوم نحوه کار کردن یک سرور تغییر میدهد. در واقع هدف قادر ساختن برنامه نویسی برای ساخت اپلیکیشن های بسیار مقیاس پذیر و نوشتن کدهایی با ده ها هزار اتصالات هم زمان در فقط یک ماشین مجازی است. یکی از اهداف Node.js "راه دادن راهی آسان برای ساخت برنامه های مقیاس پذیر" است. اما مشکل برنامه های سرور فعلی چیست؟ بیایید محاسبه کنیم. در یک زبان مانند Java و PHP هر اتصال کاربر باعث بوجود آمدن یک thread میشود که حدود ۲ مگابایت حافظه را اشغال میکند. حال در یک سیستمی با ۸ گیگابایت RAM به طور میانگین بیشترین تعداد اتصالات هم زمان ۴۰۰۰ کاربر است. اگر شما خواسته باشید که تعداد اتصالات هم زمان را افزایش دهید خوب طبیعتا باید به سرورهای خود اضافه کنید. که این اضافه کردن باعث بوجود آمدن هزینه های بیشتر مانند هزینه های سرور، هزینه های ترافیک، هزینه های نیروی کار و ... میشود. به خاطر همین دلایل معماری وب در تنگنایی وجود دارد که آن هم حداکثر تعداد اتصالات هم زمان است.

Node این مشکل را بوسیله تغییر نحوه یک اتصال به سرور حل میکند. به این صورت که هر اتصال به صورت یک رویداد درون موتور پردازشی Node اجرا میشود. Node ادعا میکند که هیچ وقت به بن بست نمیرسد و میتواند تا ده ها هزار اتصال همزمان را پشتیبانی کند.

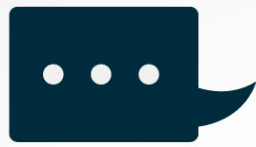
بنابراین اگر شما میخواهید برنامه ای بنویسید که هزاران اتصال هم زمان را پشتیبانی کند، چگونه باید با Node کار کنید؟ اما قبل از پاسخ به این سوال بیایید ببینیم که Node چگونه کار میکند؟

Node یک برنامه تحت سرور است. Node قطعا مثل Apache یا Tomcat نیست. این سرورها اساسا سرورهای آماده نصب هستند و میتوانند ماژول هایی را بپذیرند. مانند Apache که ماژول PHP را میتواند اجرا کند و به توسعه دهندگان وب این اجازه را بدهد که اپلیکیشن های داینامیک بسازند و از طریق ماژول SSL برای امن کردن اتصالات آن استفاده کنند. Node مفهومی از ماژول ها است که میتواند به هسته Node اضافه شود. در حال حاضر صدها ماژول در Node موجود است. و جامعه متن باز در حال بروزرسانی و توسعه آنها هستند.

Node چگونه کار میکند؟
Node خودش بر روی موتور JavaScript V8 اجرا میشود. صبر کنید!!! ... چی؟؟ جاوا اسکریپت بر روی سرور؟ بله. شما درست خواندید. جاوا اسکریپت بر روی سرور ممکن است مفهوم جدیدی برای کسانی که با این زبان در سمت کلاینت کار کرده اند باشد. چرا از همان زبانی که در سمت کلاینت از آن استفاده میکنیم در سمت سرور استفاده نکنیم؟

V8 چیست؟ V8 موتور جاوا اسکریپت گوگل بر روی مروگر کروم است. یک موتور جاوا اسکریپت کدهای جاوا اسکریپت را پردازش میکند و آنها را اجرا میکند. با استفاده از V8. گوگل یک مفسر فوق العاده سریع توسط C++ نوشته است همراه با یک جنبه منحصر بفرد: شما میتونید V8 را دانلود و در هر برنامه که میخواهید جاوا اسکریپت در آن اجرا شود قرار دهید. دیگر به یک مرورگر محدود نمیشود. بنابراین Node در واقع از موتور V8 نوشته شده توسط گوگل استفاده کرده و هدف جدیدی را برای آن انتخاب کرده است. استفاده در سرور. عالی است. اما چرا یک زبان جدید سمت سرور ایجاد کنیم در حالی که گزینه های موجود هم ایده آل هستند؟

در بخش دوم این مطلب در آینده همراه ما باشید تا اطلاعات بیشتری کسب کنیم.



CONTACT US!



راه های ارتباطی با ما

آدرس ایمیل رسمی سایت:
learningtv.ir@gmail.com

کانال پیام رسان تلگرام:
<https://telegram.me/learningtv/>

فیسبوک:
<https://www.facebook.com/learningtv.learningtv.9>

انجمن ما در گوگل پلاس:
<https://plus.google.com/u/0/communities/110108667894223872315>



منتظر
فرصت
نایستید.
خلقش
کنید...

هرگاه خبرهای بد را
به عنوان یک نیاز به تغییر
و نه یک خبر منفی پذیرفتید
شما از آن شکست نخورده اید
بلکه از آن چیزهای
تازه آموخته اید.

بیل گیتس - 1955-
مالک شرکت مایکروسافت



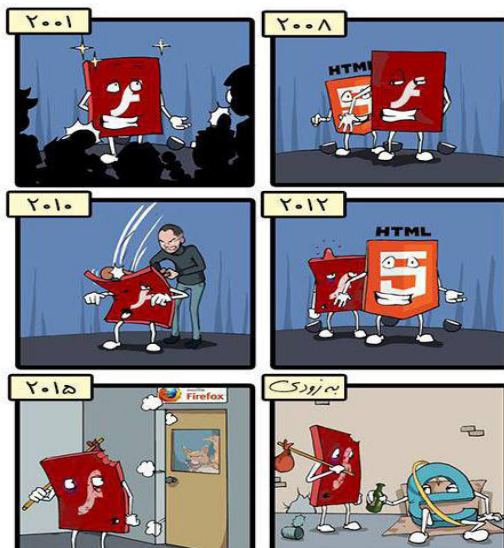
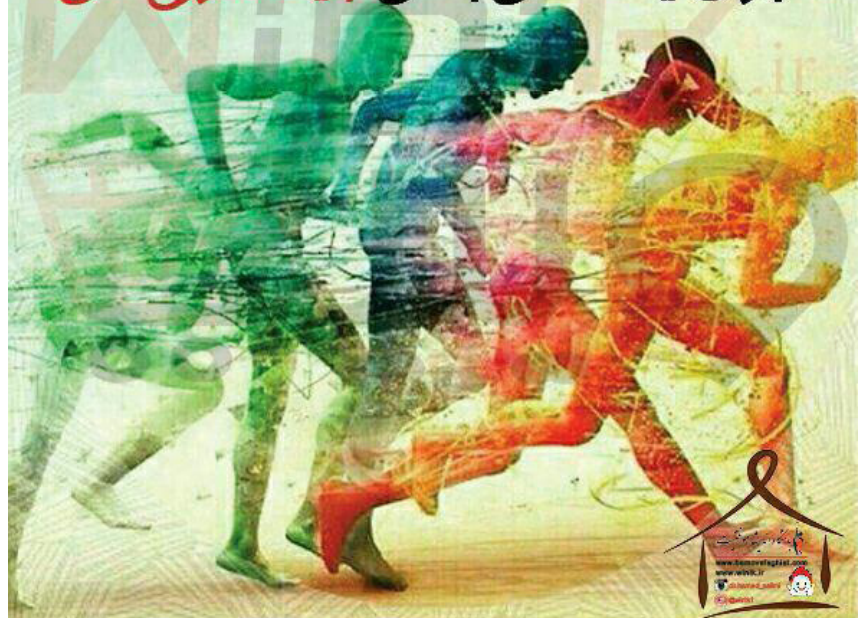
به نقل از تلگرام برنامه نویسان

https://telegram.me/barnamenevisan_org

برنامه
نویسان

برای شروع نباید عالی باشی

اما برای اینکه عالی باشی؛ باید شروع کنی!!!





آموزش شبکه

۳ به دست آوردن MAC آدرس با فرمان ARP

```
Administrator: Command Prompt

C:\Hiva>ARP -a

Interface: 192.168.1.5 --- 0xd
Internet Address      Physical Address      Type
192.168.1.1           64-70-02-aa-d5-73    dynamic
192.168.1.3           1c-6f-65-cf-76-69    dynamic
192.168.1.255        ff-ff-ff-ff-ff-ff    static
224.0.0.2            01-00-5e-00-00-02    static
224.0.0.22          01-00-5e-00-00-16    static
224.0.0.252         01-00-5e-00-00-fc    static
239.255.255.250     01-00-5e-7f-ff-fa    static
255.255.255.255     ff-ff-ff-ff-ff-ff    static

Interface: 172.16.0.19 --- 0x15
Internet Address      Physical Address      Type
172.16.255.255       ff-ff-ff-ff-ff-ff    static
224.0.0.22          01-00-5e-00-00-16    static
224.0.0.252         01-00-5e-00-00-fc    static
239.255.255.250     01-00-5e-7f-ff-fa    static

C:\Hiva>
```

۴ به دست آوردن MAC آدرس با فرمان NBTSTAT

بر خلاف فرمان ARP، به کمک فرمان NBTSTAT می توانید علاوه بر MAC Address کامپیوتر دیگران، آدرس سخت افزاری کامپیوتر خود را نیز به دست آورید. کفایت فقط Computer Name یا IP کامپیوتر مقصد یا کامپیوتر خود را به فرمان NBTSTAT بدهید. به صورت زیر:

Nbtstat -a Hiva-PC
Or
۱۹۲,۱۶۸,۱,۳ Nbtstat -a

```
Administrator: Command Prompt

C:\Hiva>nbtstat -a hiva-pc

Ethernet:
Node IpAddress: [0.0.0.0] Scope Id: []

Host not found.

Wi-Fi:
Node IpAddress: [192.168.1.5] Scope Id: []

NetBIOS Remote Machine Name Table

Name                Type                Status
-----
HIVA-PC              <00>                UNIQUE              Registered
WORKGROUP            <00>                GROUP               Registered
HIVA-PC              <20>                UNIQUE              Registered
WORKGROUP            <1E>                GROUP               Registered

MAC Address = 1C-6F-65-CF-76-69

Local Area Connection* 12:
Node IpAddress: [0.0.0.0] Scope Id: []

Host not found.

C:\Hiva>
```

۵ به دست آوردن MAC Address با Windows PowerShell به کمک get-netadapter

```
Administrator: Windows PowerShell

PS C:\Hiva> powershell
Windows PowerShell
Copyright (C) 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.

PS C:\Hiva> get-netadapter

Name                InterfaceDescription      ifIndex Status      MacAddress      LinkSpeed
-----
Bluetooth Network Conn... Bluetooth Device (Personal Area Netw... 15 Disconnected 88-EE-...-70-BA 3 Mbps
Wi-Fi                Qualcomm Atheros AR556x Wireless Net... 13 Up        88-EE-...-20-C2 54 Mbps
Ethernet             Broadcom NetLink (TM) Gigabit Ethernet 12 Disconnected F8-A9-...-64-42 1 Gbps
Local Area Connection TeamViewer VPN Adapter      30 Disconnected 00-FF-A8-D6-6F-20 10 Mbps
VirtualBox Host-Only N... VirtualBox Host-Only Ethernet Adapter 21 Up        08-00-27-00-90-02 100 Mbps
Kerio Virtual Network Kerio Virtual Network Adapter 20 Disconnected 44-45-53-54-4F-53 100 Mbps

PS C:\Hiva>
```

خط فرمان قدرتمند PowerShell را باز کنید و cmdlet زیر را در در آن وارد کنید تا اطلاعات زیبایی در مورد کارت های شبکه به دست آورید:

get-netadapter

علاوه MAC Address، حتی سرعت هر کارت شبکه و Network Connection را هم می توانید به دست آورید! (واقعاً زیباست!)

Prefix در IPv6

Prefix length در IPv6 مانند CIDR و Subnet mask در IPv4 است. با استفاده از آن می توانیم بیت هایی که بیانگر شناسه شبکه هستند را مشخص کنیم. مثلاً آدرس ۸d۷۶:۴f:۳۸ad::۱۹:۲۱cd را با Prefix length = ۶۴ در نظر بگیرید. در این صورت این آدرس برابر است با ۶۴/۱۹۰۰۰:۲۱cd یا ۶۴/::۱۹:۲۱cd پس با زیاد یا کم کردن اندازه Prefix می توانیم کاری مانند Subnetting و Supernetting در IPv4 انجام دهیم.

انواع آدرس های IPv6

سه نوع IPv6 داریم:

Unicast -

هر آدرس از نوع Unicast مشخص کننده یک interface است. بسته هایی که مقصدشان یک IP از نوع Unicast هست به یک Interface ارسال می شوند.

البته می توان بر اساس RFC ۲۳۷۳ برای چندین Interface از یک آدرس یکسان استفاده کرد. که در واقع این Interface ها همگی به عنوان یک interface نقش بازی می کنند که معادل مفهوم Load-balancing است.

Multicast -

باینگر چندین Interface است. بسته هایی که به آدرس Multicast ارسال می شوند به Interface های ارسال می شوند که برای این آدرس از قبل شناخته شده هستند.

به عنوان مثال من یک بسته شکلات به دوستم می دهم. از دوستم می خواهم که آن ها را بین اعضای فامیل پخش کند. در این صورت دوستم همان آدرس Multicast است و افراد فامیلش همان Interface هایی هستند که او از قبل آن ها را می شناخته.

Anycast -

باینگر چندین Interface است. بسته هایی که به آدرس anycast ارسال می شوند به نزدیکترین interface ای خواهد رسید که توسط آدرس قابل شناسایی باشد. نزدیکترین Interface توسط الگوریتم های مسیریابی مشخص می شوند.

دوباره من و دوستم و بسته شکلات را در نظر بگیرید. من به دوستم یک بسته شکلات می دهم و به او می گویم که این بسته شکلات را به نزدیکترین شخصی که می شناسی بده. بسته به اینکه دوستم «نزدیکترین» را چطور معنی کند، آن بسته را به شخصی تحویل خواهد.

انواع آدرس های Unicast

- Global -
- Link-local -
- Site-local -
- Special -

Global

معادل IP های Public در IPv4 است. IP های Global در اینترنت یکتا هستند. IP های global با عدد ۲ یا ۳ شروع می شوند. به بیان باینری، IP های global با ۰۰۱ شروع می شوند. مثالی از یک آدرس Global:

۲۰۰۱::ce۴۹:۷۶۰۱:e۸۶۶:eff:f۵ff:efbe

Link-local

تقریباً معادل APIPA در IPv4 هستند. در IPv6، آدرس های Link-local با fe8 شروع می شوند. به بیان باینری، این IP ها همواره با ۱۱۱۱ ۱۱۱۰ ۱۰ و ۵۴ تا صفر بعد از آن شروع می شوند. IP های Link-local همیشه به کارت شبکه اختصاص داده شده هستند.

■ اندازه Routing table

جدول مسیریابی در روترها برای IPv6 نسبت به IPv4 بسیار سبک تر شده است. یکی از دلایلی که باعث بزرگ شدن جدول های مسیریابی در IPv4 می شود، پراکنده بودن بازه های اختصاص داده شده به مناطق هست. مثلا برخی از بازه های IP ای که به ایران داده شده شامل شبکه های و و است!

■ اندازه Header

هدرهای IPv4 و IPv6 با هم سازگار نیستند بنابراین یک Host یا Router باید از هر دو IP استفاده کند تا بتواند Header های هر دو IP را پردازش کند. هدر IPv6 طوری طراحی شده تا کوچک باشد. تمام فیلدهای Optional ای که در IPv4 بودند در IPv6 به Extension یا headers یا هدرهای داخلی که پس از هدر IPv6 قرار دارند منتقل شده اند.

■ حذف ترافیک Broadcast

IPv4 برای Resolve کردن آدرس های MAC از ARP Broadcast استفاده می کند. اما IPv6 از پروتکل Neighbor Discovery برای این منظور استفاده می کند. پروتکل Neighbor Discovery از Message های ICMPv6 استفاده می کند. پروتکل NDMMessage های Multicast و را جایگزین ARP Broadcast. ICMPv6 Router Discovery و Redirect message ICMPv6 کرده است.

دیدن تنظیمات IPv6 با استفاده از خط فرمان CMD کافی است در خط فرمان CMD عبارت ipconfig /all تایپ و Enter کنید:

شاید متوجه علامت ۱۹٪ در انتهای آدرس Link-local شده باشید.

علامت درصد در IPv6 به چه معناست؟

عدد بعد از علامت % نشان دهنده zone scope یا zone index در آدرس Link-local است.

```

Administrator: Command Prompt
C:\Hiva>ipconfig

Windows IP Configuration

Wireless LAN adapter Local Area Connection* 3:
    Media State . . . . . : Media disconnected
    Connection-specific DNS Suffix  . :

Ethernet adapter Ethernet 2:
    Connection-specific DNS Suffix  . :
    Site-local IPv6 Address . . . . . : fec0::2%1
    Link-local IPv6 Address . . . . . : fe80::15a9:468b:6b99:8654%19
    IPv4 Address. . . . . : 10.189.29.169
    Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
    Default Gateway . . . . . :

Wireless LAN adapter Wi-Fi:
  
```

خب zone index در IPv6 به چه دردی می خورد؟

Zone index مشخص کننده interface یا کارت شبکه است. آدرس های Link-local به صورت خودکار به هر کارت شبکه اختصاص داده شده اند. پس به ازای هر کارت شبکه ما یک آدرس Link-local خواهیم داشت. همانطور که در تصویر زیر می بینید، سه interface با سه آدرس Link-local وجود دارد که در انتهای آدرس علامت % و بعد از آن zone index آمده است.

▲ به دست آوردن MAC Address به کمک رجیستری

این روش هم مانند Device Manager ۱۰۰ درصد نیست و بیشتر برای تغییر آدرس سخت افزاری مناسب است تا پیدا کردن آدرس سخت افزاری سیستم.

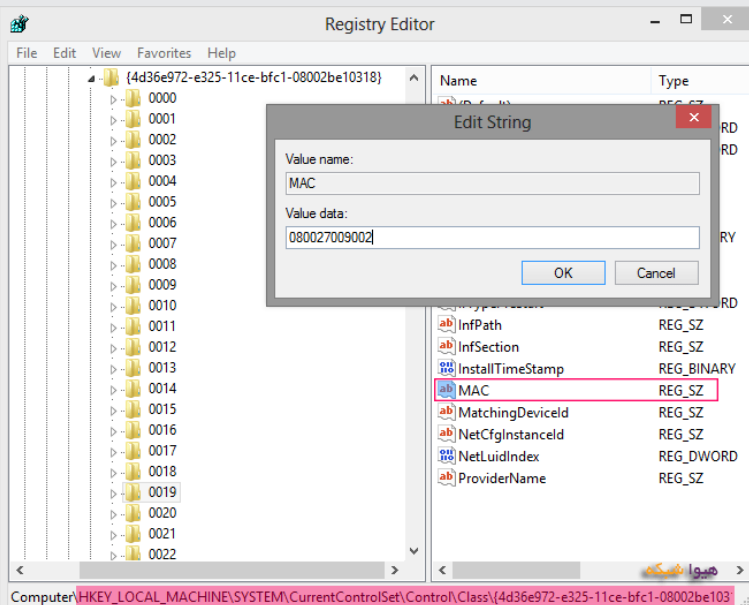
برای به دست آوردن MAC Address به کمک Registry به روش زیر عمل کنید.

دکمه Win+R را فشار دهید و عبارت Regedit را در آن تایپ و Enter کنید.

وارد مسیر زیر از رجیستری شوید :

```
HKEY_LOCAL_MACHINE >> SYSTEM >> CurrentControlSet
\{0A002BE1-0318-11CE-BFC1-E325-4D36E972} << Control >> Class <<
```

و به ترتیب پوشه های ۰۰۰۰ و ۰۰۰۱ و بقیه را به ترتیب بگردید تا پروفایل مربوط به کارت شبکه مورد نظرتان را بیابید در آنجا به دنبال کلیدی با عنوان MAC یا Network Address باشید. برای نرم افزار VirtualBox این کلید با نام MAC است و در آن آدرس سخت افزاری برای Connection از نوع Host-Only وجود دارد. اما در ویندوز ۷ این کلید با نام Network Address وجود دارد اما خالی است و در ویندوز ۸ این کلید وجود ندارد. با باز ایجاد کردن یا ویرایش این کلید ها می توانید آدرس سخت افزاری برای کارت های شبکه تغییر دهید. در صورتی که از نحوه انجام کامل آن با خبر نیستید از هر نوع تغییر در رجیستری خودداری کنید. این هم ۸ روش برای به دست آوردن MAC Address در ویندوز بدون نیاز بکارگیری نرم افزار های جانبی.



امیدواریم که این آموزش برای شما دوستان و علاقه مندان به شبکه و کامپیوتر مفید باشد.

با سپاس از همراهی شما هیوا شبکه



تفاوت Home ، Work و Public Network

در شبکه چیست ؟

آسارایان

نویسنده: علیرضا سلطان محمدیان



تا به حال چند بار این سوال مطرح شده است که تفاوت Home ، Work و Public Network در شبکه چیست ؟ وقتی برای بار اول به اینترنت متصل می شوید یا از یک برنامه مجازی ساز ویندوز استفاده می کنید پنجره بالا نمایش داده می شود و از شما این سوال را مطرح می کند که نوع شبکه خودتان را انتخاب کنید . در بیشتر مواقع بدون هیچ حساسیتی کاربران یک گزینه را انتخاب و این صفحه را تایید می کنند .

ولی بهتر است در محط سیستم عامل هر کاری که قرار است انجام شود بدانیم دقیق چکاری برای ما قرار است انجام بدهد . در ادامه تفاوت این سه گزینه را توضیح میدهم . بهتر است بدانید با انتخاب هر کدام از این موارد تنظیمات امنیتی ویندوز و دیوار آتش شما نسبت به نوع شبکه‌ای که استفاده می کنید، تنظیم می شود.

تفاوت Public و Home Work و Network در شبکه چیست قبل

از شروع در مورد پاسخ به سوال مطرح شده اجازه بدهید یک پیش زمینه ای در مورد امنیت سیستم عامل ۷ برای شما بگویم .

در ویندوز ۷ برای سادگی اشتراک فایل‌ها و دسترسی مجوزها و کاربران قابلیت ویژه‌ای به نام Homegroup قرار داده شده است. در ویندوزهای قبلی شما یک Workgroup و Domain داشتید. چند کامپیوتر یک Workgroup و چندین Workgroup یک Domain تشکیل می دادند. در ویندوز ۷ Homegroup نیز افزوده شده است. تفاوت Homegroup با Workgroup در این است که کامپیوترهای عضو یک Homegroup با شرط وارد کردن رمز عبور قابلیت دسترسی به تمام منابع و فایل‌ها و اطلاعات مشترک شده روی همه کامپیوترها را دارند.

این طوری دسترسی به اطلاعات آسان تر شده و به طور همزمان امنیت اطلاعات نیز بیشتر می شود. سیاست امنیتی پیشنهادی این است که کامپیوترها و دستگاه‌های مطمئن و احراز هویت شده شبکه را برای یک Homegroup تعریف کنید و دستگاه‌های سیار و نامطمئن را در یک Workgroup قرار دهید.

برای شبکه‌های بی سیم خانگی پیشنهاد می شود تمامی سیستم‌ها در یک Homegroup تعریف شوند تا دسترسی به اطلاعات و منابع شبکه راحت تر صورت گیرد. همانطور که در تصویر مشاهده می کنید شما سه شبکه خانگی ، کاری و عمومی برای انتخاب دارید که تنظیمات هر کدام متفاوت است و از طرف سیستم عامل به صورت اتوماتیک بر روی قسمت های مختلف اعمال می شود .

شبکه خانگی

اگر تمام کامپیوترهای متصل به این شبکه در خانه شما هستند و شما آنها را شناسایی می کنید، این یک شبکه مطمئن است. این شبکه را برای به کار بردن در مکانهایی مانند کافی شاپ ها و یا فرودگاه ها انتخاب نکنید.

شبکه کاری

اگر تمام کامپیوترهای متصل به این شبکه در محل کار شما هستند و شما آنها را شناسایی می کنید، این یک شبکه مطمئن است. این شبکه را برای به کار بردن در مکان هایی مانند کافی شاپ ها و یا فرودگاه ها انتخاب نکنید.

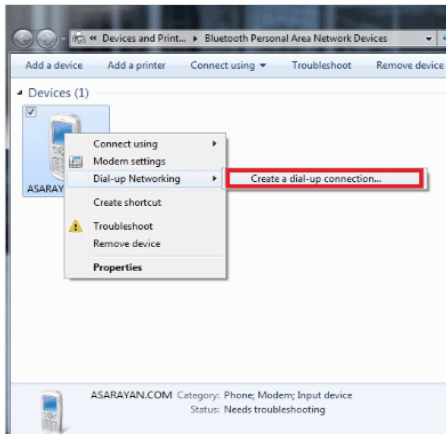
شبکه عمومی

اگر هیچ یک از کامپیوترهایی را که به این شبکه وصل هستند، را نمی

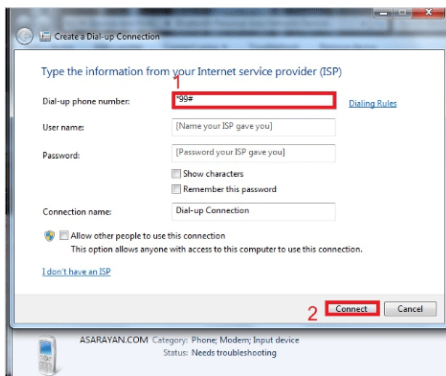
شناسید (برای مثال، شما در یک کافی شاپ یا فرودگاه هستید یا از طریق تلفن همراه به اینترنت متصل می شوید) این یک شبکه عمومی است و قابل اعتماد نیست. با توجه به نیاز خود یکی از این شبکه ها را انتخاب میکنیم. ویندوز به طور خودکار تنظیمات را انتخاب میکند؛ اما برای کسب اطلاعات بیشتر و اجرای تنظیمات دقیق تر در سمت چپ صفحه Network & Sharing Center روی گزینه Change advanced sharing settings کلیک می کنیم تا صفحه زیر به نمایش درآید. با توجه به توضیحات داده شده، اگر به همه افراد موجود در شبکه خود اطمینان دارید، Home network را انتخاب کنید، بهتر است.

آموزش اتصال کامپیوتر به اینترنت از طریق بلوتوث موبایل

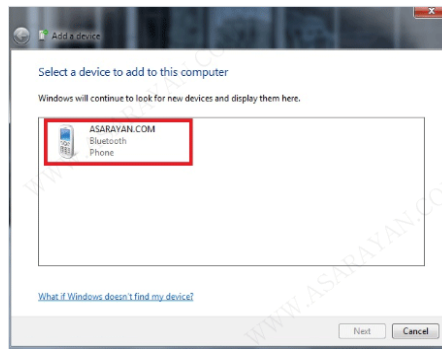
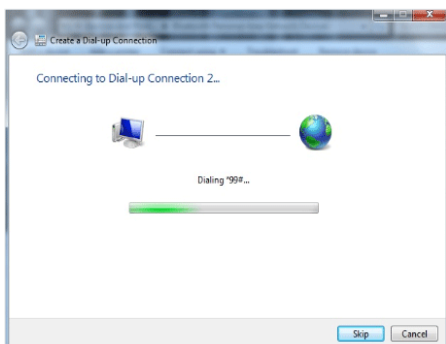
نویسنده: علی معینی از سایت asarayan.com



۷. بعد از چند لحظه یک صفحه همانند تصویر زیر فعال می شود. باید کد *۹۹# در کادر Dial-up Phone Number وارد کرده و بر روی کلید Connect کلیک کنید بعد از چند لحظه به اینترنت وصل می شوید. امیدوارم از این آموزش لذت برده باشید



این آموزش توسط آقای علی معینی برای بخش آموزش ارسال شده است. لطفا در صورت کپی برداری از مطلب مورد نظر، لینک آموزش به همراه سایت منبع را در سایت یا وبلاگ خودتان درج کنید.

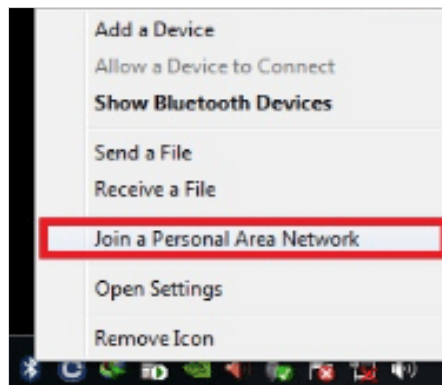


کنید. بعد از چند ثانیه یک صفحه همانند تصویر زیر نمایش داده می شود. شما باید کد مشخص شده با کادر قرمز را بعد از تأیید در گوشی وارد کنید.

۴. در صورتیکه اتصال به درستی انجام شود صفحه زیر نمایش داده می شود.



۵. در مرحله دوم نوبت میرسد به اتصال به اینترنت از طریق بلوتوث گوشی. بر روی آیکن بلوتوث در کنار ساعت کلیک راست کرده و گزینه Join a Personal Area Network را انتخاب کنید.



۶. بعد از کلیک بر روی گزینه مورد نظر لیست Device های وصل شده به کامپیوتر با استفاده از بلوتوث نمایش داده می شود. بر روی گوشی موبایل مورد نظر کلیک راست کرده و به ترتیب گزینه های Dial-up Networking >>> Create a dial-up connection را انتخاب کنید.

در این بخش میخواهم آموزش اتصال به اینترنت از طریق بلوتوث موبایل را آموزش بدهم.

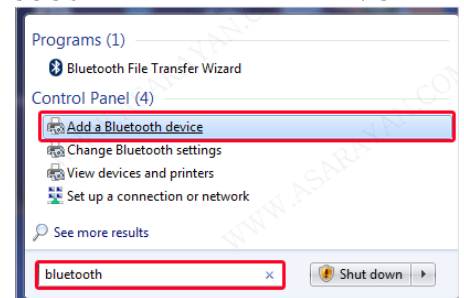
برای انجام اینکار نیاز به هیچ برنامه اضافی نیست. فقط اگر از کامپیوتر استفاده می کنید باید از یک دانگل بلوتوث اکسترنال استفاده کنید اگر هم که از لپ تاپ استفاده می کنید به صورت داخلی دارای بلوتوث می باشد. برای شروع بلوتوث موبایل خودتان را روشن کنید. بلوتوث دارای یک نرم افزار داخلی می باشد که معمولا بر روی ویندوز ۷ به صورت اتوماتیک نصب می شود و نیاز به نصب ندارد. بر روی لپ تاپ تا هم که بوسیله درایورهای نصب شده فعال و بر روی اجرا می شود.

ابتدا باید از طریق بلوتوث به گوشی وصل شویم. برای انجام اینکار ۲ راه وجود دارد.

اول از طریق منوی استارت. دوم از طریق آیکن بلوتوث که در کنار ساعت نمایش داده می شود. بر روی منوی استارت کلیک کرده و در کادر جستجو تایپ کنید bluetooth

بر روی آیکن بلوتوث در کنار ساعت کلیک راست کرده و گزینه Add a bluetooth device کلیک کنید.

۲. بعد از چند ثانیه یک صفحه همانند تصویر زیر



نمایش داده می شود. کمی صبر کنید تا بلوتوث گوشی یا گوشی همراه شما در صفحه نمایش داده شده ظاهر شود. بعد از نمایش گوشی بر روی آیکن آن دابل کلیک



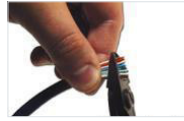


حالا وقتشه که سوکت رو با آچار شبکه پرس کنید.

اگه هر دو سر کابل رو پرس کردید کارتتون تموم شده

نکته ۱: اگه هر دو سر کابل رو با یکی از استانداردهای A یا B ببندیداز این کابل میتونید برای اتصال کامپیوتر به سوئیچ یا مودم/روتر استفاده کنید

نکته ۲: اگه یکی از سرها رو A و دیگری رو B ببندید اصطلاحاً یک کابل کراس آور یا کراسیا همون ضربدری دارید و باهش میتونید ۲ تا کامپیوتر رو بدون نیاز به سوئیچ به هم شبکه کنید یعنی سرش رو بزنید و کارت شبکه هر دو کامپیوتر و تنظیمات نرم افزارش رو انجام بدید



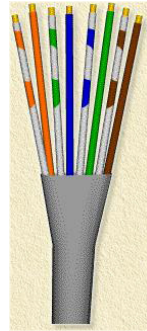
حالا سر سیم رو به اندازه ۳ سانت و به طور ۹۰ درجه قطع میکنیم تا صاف و یکدست بشه



حالا سوکت رو

طوری دستمون میگیریم که ضامنش پایین باشه و با دقت در حالی که زیرسیم رو محکم نگه داشتیم درون سوکت جا میزنیم به طوری که هر سیم درون شیار خودش قرار بگیره

به دقت سوکت رو بررسی کنید و مطمئن بشید که سیمها مرتب و یکسان تا ته سوکت رفته باشه ضمناً رنگها رو هم چک کنید که احياناً جابجا نرفته باشه ته سوکت فلزهای تیغمانندی هست که بعد از پرس شدن درون سیمها فرو میره و اتصال الکتریکی رو برقرار میکنه



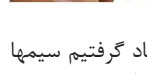
حالا باید سیمها رو طبق استاندارد کنار هم بچینید تا استاندارد واسه ترتیب رنگی کابل داریم A-۵۶۸ که عکسشو این بالا میبینید و بهترتیب از چپ به راست:

سفید / سبز - سبز - سفید / نارنجی - آبی - سفید / آبی - نارنجی - سفید / قهوه ای - قهوه ای

استاندارد بعدی ۵۶۸-B هست که رنگاش به این ترتیباز چپ به راسته:

سفید / نارنجی - نارنجی - سفید / سبز - آبی - سفید / آبی - سبز - سفید / قهوه ای - قهوه ای

***نکته:** در حالی که این دو استاندارد با هم فرقی ندارند ولی این استاندارد دوم رو بیشتر استفاده میکنند



حالا که استانداردهارو یاد گرفتیم سیمها رو به ترتیب استاندارد کنارهم میچینیم و با انگشت شصت و سبابه پایین سیمها رو نگه میداریم تا بهم نریزه

در این آموزش ما قصد داریم که نحوه اتصال سوکت کابل شبکه را آموزش دهیم .

وسایل مورد نیاز:

۱- کابل شبکه ۵-cat

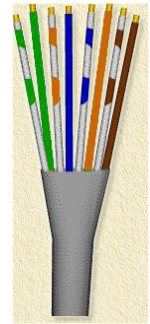
۲- آچار شبکه

مانند شکل زیر کابل رو لخت میکنیم



هشت تا سیم داریم که اول دو به دو به هم پیچیده شده و شده چهار جفت بعد این چهار جفت هم دوباره دور هم پیچیدن

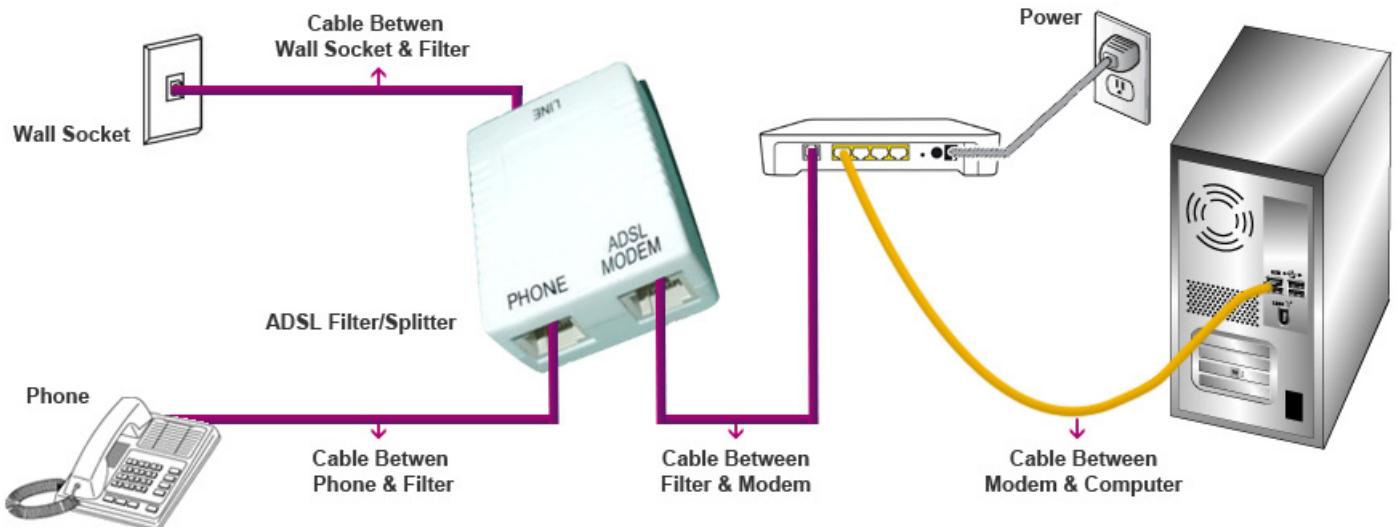
اول جفتها رو از هم جدا کنید



حالا هر کدام از جفتها رو هم باز کنید و خوب صافشون کنید

آسانترین

آموزش صحیح استفاده از مودم و اسپلیتر برای اتصال به کامپیوتر





<http://learningtv.ir/?p=11526>

آموزش سیستم ذرات یونیتی

بنا به درخواست برخی از کاربران و با توجه به نبود آموزشی جامع و کامل در زمینه ی سیستم ذرات در یونیتی، بر آن شدیم تا با تهیه ی آموزش ویدئویی و البته به زبان فارسی این سیستم گامی هرچند کوچک در کمک به بازی سازان برداریم. در مجموعه ی فوق از مباحث مقدماتی تا مباحث پیشرفته سیستم ذرات یونیتی برای شما آموزش تهیه کرده ایم.

در سری مقدماتی که جمعا در ۹ قسمت تهیه شده است (و البته رایگان هم قابل دانلود می باشد) **مباحث مقدماتی سیستم ذرات یونیتی** آموزش داده شده است. ۱- تنظیمات بخش **General Settings** ۲- تنظیمات بخش **Emission And Shape** ۳- تنظیمات **Over Lifetime** - جلسه اول ۳- تنظیمات **Over Lifetime** - جلسه اول ۴- تنظیمات **Collision** ۵- تنظیمات **Over Lifetime** - جلسه دوم ۵- تنظیمات **Collision** ۶- تنظیمات **Renderer** ۷- تنظیمات **Sub Emitters** ۹- تنظیمات **Open Editor**

مباحث پیشرفته عبارتند از:

۱- آموزش ساخت انواع افکت ستاره ۲- آموزش ساخت آتش ازدها ۳- آموزش ساخت آبشار ۴- آموزش ساخت انواع آتش ۵- آموزش ساخت برف ۶- آموزش ساخت انواع دود ۷- آموزش ساخت انواع افکت انرژی



بازی سازی

- موتور بازی سازی جدید با نام Stingray
- با توزیع رایگان کتاب ناشران خارجی بازی های رایانه ای، اطلاعات ناشران خارجی در اختیار بازی سازان ایرانی قرار گرفت
- هشت بازی جدید ایرانی برای موبایل رونمایی شد
- تحلیل گرافیکی : Rise of the Tomb Raider
- تصاویری از بازی Sniper Elite III

موتور بازی سازی جدید با نام Stingray



نکته: مطالبی که در رابطه با موتور بازی سازی Stingray در این مجله منتشر می شود دلیلی بر تغییر سیاست های سایت لرنینگ تی وی در زمینه ی موتورهای بازی سازی نمی باشد. به عبارت دیگر همانطور که از ابتدای راه اندازی لرنینگ تی وی به آموزش یونیتی پرداختیم تا پایان کار لرنینگ تی وی نیز این موتور بازی سازی به عنوان موتور بازی سازی اصلی در نظر گرفته خواهد شد و آموزش های این موتور بازی سازی جامع تر و کامل تر نسبت به سایر موتورهای بازی سازی منتشر خواهد شد.

شرکت اتودسک (Autodesk) همان شرکتی است که با نرم افزارهایی نظیر تری دی مکس و مایا معروف شد و همه ی شما عزیزان با این شرکت به خوبی آشنایی دارید.

قدرت این شرکت نرم افزاری به حدی رسیده است که موتورهای بازی سازی ای نظیر UDK ، Unity و ... نیز تا جایی که ممکن است سعی در تعامل با نرم افزارهای شرکت Autodesk دارند.

به عبارتی دیگر از مزایای موتورهای بازی سازی تعامل آن با نرم افزارهای شرکت Autodesk می باشد. در این میان شرکت Autodesk در چند ماه گذشته دست به کار جالبی زده و آن طراحی موتور بازی سازی Stingray می باشد. این موتور بازی سازی چون توسط شرکت Autodesk طراحی شده است نسبت به سایر موتورهای بازی سازی از یک برتری نسبی برخوردار می باشد و آن وجود مهندسان شرکت Autodesk در طراحی این موتور بازی سازی می باشد.

سال گذشته شرکت Autodesk اقدام به خرید موتور بازی سازی Bitsquid نمود و بعد از مدتی با تغییراتی در این موتور توانست موتور بازی سازی خود با نام Stingray را طراحی و روانه ی بازار رقابتی نماید.

تجارب سایر موتورهای بازی سازی دیگر با قدرت بالاتری قرار داده شده است. اساس راه اندازی این موتور بازی سازی، تعامل با شرکت های کوچک بازی سازی می باشد (همان چیزی که موتور بازی سازی یونیتی روی آن دست گذاشته است).

از نکات بارز این موتور بازی سازی امکان مشاهده ی افکت ها، صوت ها، تصاویر و ... به صورت کاملا زنده می باشد.

به عنوان نمونه هنگامی که طراح افکت تصویری ای را برای بازی خود طراحی می کند بلافاصله می تواند آن افکت را روی بازی خود در تلفن همراه مشاهده نماید.

در ادامه نیز برخی از محیط هایی که توسط این نرم افزار طراحی شده اند را مشاهده می کنید.

شرکت Autodesk در نظر دارد که همانند موتورهای بازی سازی Unity^{3d} و UDK موتور بازی سازی Stingray را در اختیار همگان قرار دهد و به همه ی افراد این اجازه را دهد که بتوانند بازی های خود را توسط این موتور بازی سازی طراحی نمایند.

البته این موتور بازی سازی بر خلاف UDK و Unity^{3d} رایگان نمی باشد و شما باید ماهانه مبلغی را به شرکت Autodesk پرداخت نمایید.

به عبارت دیگر Stingray سعی دارد گوی رقابت را از موتورهای معروفی نظیر UDK و Unity^{3d} بر بیاورد و خود به عنوان بهترین موتور بازی سازی در راس قرار گیرد.

Physical Shader ها و همچنین Image Effect ها در این نرم افزار با توجه به

با توزیع رایگان کتاب ناشران خارجی بازی‌های رایانه‌ای اطلاعات ناشران خارجی در اختیار بازی‌سازان ایرانی قرار گرفت

کتاب ناشران خارجی بازی‌های رایانه‌ای از تولیدات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که توزیع آن برای شرکت‌های بازی‌ساز به طور رایگان آغاز شده است.

سایت‌های ناشران برتر بازی‌های رایانه‌ای در دنیا، کتابی را با عنوان Publisher's book تهیه کرده است. این کتاب دارای اطلاعات ۲۷۰ ناشر بین‌المللی است که اطلاعات هر ناشر به ترتیب شامل: نام ناشر، کشور، تاریخ تاسیس، درآمد سالانه، پلت فرم مورد علاقه، نوع مخاطب، بازی‌های معروف منتشر شده، ایمیل مستقیم ارتباطی و سایت شرکت است.

منبع: فناوری‌ان

تنها ۵۰ درصد از مبلغ کتاب یعنی ۳۲ هزار و پانصد تومان کتاب ناشران را خریداری کنند. آشتیانی تاکید کرد: علاقه‌مندان برای بهرمندی از تخفیف ۵۰ درصد تنها تا آخر خردادماه فرصت دارند تا نسبت به خرید کتاب اقدام کنند. براساس این گزارش معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با حضور در نمایشگاه‌های بین‌المللی از قبیل Gamescom، Casual Connect و Gamesconnection و نیز بررسی

مهرداد آشتیانی معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تیز گفت: با بیان اینکه کتاب ناشران با هدف حمایت از بازی‌سازان گردآوری و به چاپ رسیده است، افزود: این کتاب اکنون در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موجود است و هر یک از شرکت‌های تولیدکننده می‌توانند با مراجعه به بنیاد یک نسخه به رایگان دریافت نمایند. معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: دیگر افراد علاقه‌مند نیز برای تهیه کتاب می‌توانند با پرداخت

حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این باره گفت: تدوین این کتاب از سال گذشته آغاز شد و کل اطلاعات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد ناشران خارجی که در طول ۷ سال گذشته جمع‌آوری شده است را در بر می‌گیرد. وی افزود: در این کتاب مطالب مختلفی در مورد ناشران خارجی شامل این که ناشر مورد نظر به چه بازی‌هایی علاقه دارد و یا در کدام کشورها فعال بوده منتشر شده است.

در نمایشگاه مطبوعات:

هشت بازی جدید ایرانی برای موبایل رونمایی شد

پیشرفت بازی‌سازی در کشور هستیم. مدیر عامل بنیاد به آمار روبه رشد فروش بازی‌های موبایلی اشاره کرد و گفت: پیش‌بینی می‌شود در آینده نزدیک فروش کلی بازی‌های موبایل به بیش از ۳۵ میلیارد دلار برسد که رقم قابل توجهی است.

مراسم رونمایی از این هشت بازی سه‌شنبه ۱۹ آبان در سالن اصلی نشست‌های نمایشگاه مطبوعات برگزار شد.

رعایت می‌شود، وضعیت فعلی این بازار خوب است. وی گفت: این در حالی است که به دلیل نبود قانون کپی‌رایت در کشور و عدم رعایت نسبت قیمت به کیفیت در بازی‌های رایانه‌ای شخصی، این بازار وضعیت مناسبی در کشور ندارد. کریمی قدوسی ادامه داد: پیش‌تر رونمایی از هشت بازی ایرانی به صورت همزمان دور از ذهن بود، اما امروزه با همت بازی‌سازان جوان ایرانی شاهد

رونمایی شد. در طی مراسم از هر بازی ویدیوی کوتاهی به نمایش درآمده و سپس نماینده‌ای از تیم تولیدکننده بازی به توضیح درباره آن می‌پرداخت. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به وضعیت نسبتاً مناسب بازی‌های موبایلی گفت: خوشبختانه به دلیل رعایت نسبی قیمت به کیفیت در بازی‌های موبایلی و این که تا حدود نسبتاً مناسبی کپی‌رایت در این بازار

به گزارش پاندا از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مراسم رونمایی از هشت بازی جدید ایرانی برای موبایل با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هشت بازی جدید ایرانی به نام‌های «۱۰۰ درصد»، «فلاپی آرما»، «مگنیس»، «هشتمین حمله»، «سبقت»، «تخت گاز»، «ملودیبا» و «فارمولر» در این مراسم



شکار کرکس‌ها

شکار کرکس‌ها



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

تصاویری از بازی Sniper Elite III



آموزش های منتشر شده ی لرنینگ تی وی در آبان ماه



۶ قفل و ذخیره مراحل
در یونیتی

۵ آموزش شبکه در یونیتی

۴ آموزش اکشن
Fire And Burn

۳ آموزش اکشن Burn
اکشنی جهت ایجاد افکت
سوخته شدن عکس در
فتوشاپ.

۲ ساخت بازی مسابقه تپه نوردی
در این آموزش نحوه ساخت یک
بازی ماشین سواری دو بعدی را
خواهید آموخت.

۱ آموزش پروژه محور ساخت Flat UI
در این آموزش نحوه ساخت یک مجموعه ی UI
با نام Flat UI را یاد خواهید گرفت.

تحلیل گرافیکی : Rise of the Tomb Raider



سبک: Action/Adventure/Fantasy

سازنده: Crystal Dynamics

ناشر: Square Enix

ESRB: Not Yet Rated

تاریخ انتشار: ۱۰ Nov ۲۰۱۵

سه شنبه ۱۹ آبان ۹۴

رندر شده : در بازی ما شاهد افکت های از پیش رندر شده بسیار خوبی هستیم که تجربه ماجراجویی در محیط را بهتر کرده است و بدلیل زمان بندی وقوع این افکت ها ، حس ایجابی نبودن و یا از پیش تعیین شده بودن آنها به ما القا نمی شود . به طور مثال صحنه های مربوط به بهمین یا ترکیدن یک منبع آب شامل این افکت ها بحساب می آید .

کات سین های Real-time :

کات سین ها و میان پرده های Real Time پخش شده در بازی ، یکی دیگر از خروجی های موفق گرافیک بحساب می آید . به لطف سیستم کپچر و ضبط «Mova» ، حرکات بازیگران و صداپیشه ها ، در ابتدا یک خروجی مناسبی از حرکات بدست آمده است . سپس این اطلاعات به داخل موتورگرافیکی بازی رفته است و به جای ساختار استخوان بندی سنتی ، از blendshapes برای طراحی جزئیات استفاده شده است . بواسطه blendshapes ، ما شاهد اشکال مختلف و گاه منحصر بفردی از حرکات بدن و صورت شخصیت ها در زمان کات سین های ریل تایم هستیم .

حجم منابع نور : Rise of the Tomb Raider

از چند منبع نور محیطی در زمان واحد استفاده می کند . با استفاده از روش نورپردازی voxel که پیش از این در Killzone: Shadow Fall استفاده شده

بوده و نمایی از این مواد را می توانیم بر روی پوست و لباس های لارا به شکل زیبایی مشاهده کنیم . این اثرات یک لایه جدید را بر روی پوست یا لباس لارا ایجاد می کنند . اضافه شدن این لایه جدید ، کاملا حس و حال واقعی حضور در یک محیط وحشی را بوجود آورده است .

تغییر شکل برف : بازی در برخی از مناطق خود ، از سیستم جالبی برای اثر پذیری و تغییر شکل و بافت برف استفاده می کند . در درجه اول براساس زاویه و نزدیکی دوربین به بافت برف ، ما شاهد یک لایه و بافت جالب و متفاوت از برف مطابق واقعیت هستیم و مثلا هر میزان به برف نزدیک تر می شویم کاملا احساس نرم بودن آنرا درک می کنیم . از سوی دیگر سیستم بسیار جالب بکار گرفته شده ، اثر پذیری میزان و عمق برف ، بر نوع حرکت لارا در بازی است . به طور مثال در بخش هایی که عمق برف بیشتر است ، حرکت لارا نیز با سنگینی بیشتری همراه میشه . البته متاسفانه این قابلیت جالب در تمامی مناطق بازی وجود ندارد . به طور مثال در منطقه روسیه ، این قابلیت غیر فعال می شود . در مجموع می توانیم از تغییر پذیری برف Rise of the Tomb Raider ، به عنوان بهترین و قوی ترین اثر پذیری برفی که تا به امروز مشاهده کرده ایم نام ببریم .

Pre-rendered effects (افکت های از پیش

بازی در چه زمینه هایی موفق بوده است ؟

TressFX : عنوان Rise of the Tomb Raider

از آخرین نسل TressFX بهره می گیرد . بواسطه TressFX ، امکان طراحی رشته موهای منحصر بفرد ایجاد می شود . در بازی علاوه بر طراحی بسیار خوب موهای لارا ، الگوهای مناسبی نیز برای تعیین رفتار و کنش موها در مواجهه با حالات مختلف نیز طراحی شده است . این بدین معنی است که موهای لارا ، در زمان بادهای شدید ، در زمان خیس شدن و ... بافت و شرایط مختلفی دارد و مثلا در زمان خیس شدن ، کاملا حس چسبیدن موها به هم و مرطوب بودن احساس می شود .

Character rendering : علاوه بر طراحی زیبا

مو ، مدل های هر شخصیت به همراه بافت لباس شخصیت ها نیز پیشرفت بسیار خوبی را در قیاس با نسخه پیشین داشته است . از سوی دیگر طراحی چهره و خروجی و نوع رندر در زمان اضافه شدن منبع نور ، سبب شده که بافت صورت بسیار واقع گرایانه نشان داده شود . به طور کلی مکانیزم جدید رندرینگ بازی ، تاثیر قابل توجهی در بازی داشته است .

Material effects : مدل شخصیت لارا ، در زمان

برخورد با هر یک از مواد با خصوصیات منحصر بفرد ، بخوبی واکنشی منحصر بفرد را نیز دارد . لارا در زمان تماس با خون ، آب ، خاک ، برف و ... کاملا تاثیر پذیر



بود، منابع نور و انعکاس نور به صورت ناهمزمان و واقع گرایانه در امتداد مسیر طراحی شده منابع نور ایجاد می شود. از سوی دیگر بین این منابع ما قاندا مشاهده می کنیم که مثلا منبع قرارداده شده به عنوان خورشید بیشترین تاثیر را در بر روند و نظم نورپردازی محیط دارد. این سیستم پویا نورپردازی، خروجی بسیار خوب و مناظر چشمگیری را خلق کرده است.

موشن بلور: افکت موشن بلور یکی از محبوبترین چیزهایی است که ما انتظار داریم در بازی ما مشاهده کنیم و Tomb Raider نیز بخوبی از آن بهره برده است. نوع حرکت و زاویه دوربین باعث شده که این افکت به زیبایی حرکت در محیط های بازی اضافه کنه. این افکت هم بر روی اشیا، و هم بر روی زیباتر شدن محیط بازی تاثیر گذاشته است و به مانند Tomb Raider ۲۰۱۳ کمک می کند که یک تجربه سینمایی جالب را مشاهده کنیم.

گرگ وحشی تجربه کنیم که از راه دور، براساس سرعت قدم های ما و سرعت پیشروی گرگ و البته تراکم نور و مه محیط، یک نوع صدای خاص به سمت ما می آید و با تغییر این الگو نیز افکت های صوتی به همان میزان به شکل واقعی تغییر می کند. این موضوع راه حل بسیار جالبی برای ارائه یک تم و زمینه واقعی به محیط بازی است.

روند موسیقی! Rise of the Tomb Raider یک سیستم بسیار قوی و جالب را برای ارائه موسیقی در بازی بکار گرفته است که فوق العاده به نظر می رسد. به جای افکت های صوتی از پیش تعیین شده و آهنگ های مشخص و ثابت، در بازی به شکل پویا برای هر کنش و برخورد با ابعاد فیزیکی درون بازی، یک خروجی صوتی مشخص در نظر گرفته شده است. خروجی این سیستم بسیار جالب را مثلا ما می توانیم در مواجهه با یک

لایه های انیمیشن: طراحی حرکات و انیمیشن شخصیت لارا، بر مبنای چندین لایه طراحی شده انیمیشن از حالات مختلف لارا بدست آمده است. اما در کنار طبیعی بودن انیمیشن های گرفته شده از شخصیت، یکی از چالش های مهم قراردادن این انیمیشن ها در کنار هم و اصطلاحا، یکپارچگی انیمیشن ها است که این روان بودن و یکپارچگی انیمیشن های شخصیت لارا، یکی از نکات قوت اصلی گرافیک محسوب می شود.



پردیس گیم
Pardis Game

پردیس گیم

pardisgame.net/story-تحلیل-گرافیکی-Rise-of-the-Tomb-Raider.html

رزولوشن پایین سایه ها، خروجی کیفی آن چندان موفق نبوده است.

غیرفعال شدن موشن بلور در برخی از مواقع: یکی از عجیبترین نکات گرافیکی بازی این است که در برخی مواقع به طور خودکار، موشن بلور غیرفعال می شود و تاثیر منفی زیادی بر گرافیک گذاشته می شود. به نظر می رسد تیم سازنده در زمان هایی که اجرای بازی سنگین می شود، برای کاهش فشار، غیرفعال کرده موشن بلور را انتخاب کرده است. اما شاید این موضوع انتخاب آگاهانه و درستی نبوده است زیرا در بسیاری از مواقع ما شاهد فریم ریت ۲۵ هستیم اما موشن بلور نیز غیر فعال است و این نشان می دهد غیرفعال کردن موشن بلور به تنهایی باعث ثبات اجرای بازی نمی شود.

فیزیک مواد و اشیا: بازی از یک سیستم رندرینگ بر پایه فیزیک استفاده می کند اما خروجی کار «در برخی موارد» از آن چیزی که انتظار می رود ضعیفتر عمل کرده است. به جز فیزیک لباس ها، برف، یخ و موادی نزدیک به این موارد، در سایر اشیا و مواد ما شاهد یک فیزیک ساده و معمولی هستیم. واکنش سنگ ها و چوب ها در مقابل کنش هایی مثل ضربه یا نورپردازی چندان جالب نیست و سیستم نورپردازی بازی در تقابل با این اشیا، چندان طبیعی عمل نمی کند.

کیفیت سایه ها: بازی از یک نوع سیستم طراحی و توزیع سایه استفاده می کنه که باعث می شود شاهد سایه های یکپارچه و نرم و ممتد باشیم. این رویکرد مشکل خاصی ندارد اما بدلیل

ها می شد؟

نرخ فریم بازی: Rise of the Tomb Raider نرخ فریم ۳۰ را هدف قرار داده و سعی داشته که این نرخ فریم با فعال بودن کامل V-sync بر روی Xbox One ارائه بدهد اما ما در صحنه های نسبتا زیادی شاهد افت فریم در بازی هستیم. آنطور که ما متوجه شدیم عمده ترین مشکل در بخش های شلوغ و مبارزه با دشمنان مشاهده می شود.

تاخیر در ورودی فرامین: یکی از مشکلات جزئی که ما در بازی مشاهده کردیم تاخیر در ورود فرامین در بازی است. به طوری که در زمان انجام دادن یک کنش بر روی دسته کنسول، نتیجه آن با تاخیر کمی بر روی بازی انجام می شود. این مشکل البته بسیار جزئی و کم رنگ است و به آن حد نرسیده که در مبارزات یا حل پازل های سرعتی، آزادهنده شود.

بازی در چه زمینه هایی موفق نبوده است؟

کیفیت تصویر (IQ): بازی عمدتا با رزولوشن ۱۹۲۰x۱۰۸۰ اجرا می شود و این رزولوشن در جریان کات سین ها به ۱۴۴۰x۱۰۸۰ کاهش پیدا می کند. متأسفانه راه حل anti-aliasing در بازی چندان کاربرد نداشته و لبه ها پوشش داده نمیشه و این موضوع سبب گشته که با وجود مناسب بودن عناصر مختلف گرافیکی، کیفیت کلی تصویر چندان بی نقص نباشه. نکته جالب این است که در کات سین های Real Time که رزولوشن کاهش پیدا می کند تا حد زیادی این مشکل برطرف می شود. در این بین سوالی که مطرح می شود این است که آیا بهتر نبود رزولوشن گیم پلی نیز به ۱۴۴۰x۱۰۸۰ کاهش پیدا می کرد اما خروجی تصویر مطابق کات سین



انعکاس نور محیط : در این زمینه بازی الگوی موفق نسخه قبل را تکرار کرده است اما ما متوجه دو نکته منفی شدیم . اول برخی از اشیای اضافی باعث می شوند که سایه یک شی ، به طور درست در منطقه مناسب با زاویه منطقی قرار نگیرد . در درجه دوم نیز فاصله انعکاس اشیا با هم ، منطقی به نظر نمی رسد . البته در مجموع خوشبختانه این موضوع نمود زیادی در بازی ندارد .

سیستم طراحی انیمیشن و جزئیات حرکت صورت لارا بسیار خوب طراحی شده است و این موضوع سبب گشته دست سازندگان برای انتقال احساسات به چهره باز باشد ؛ نمایی از تعجب لارا



سیستم نورپردازی بازی طوری است که کاملا به محیط عمق می دهد ؛ نمایی زیبا از آثار معبدی در سوریه



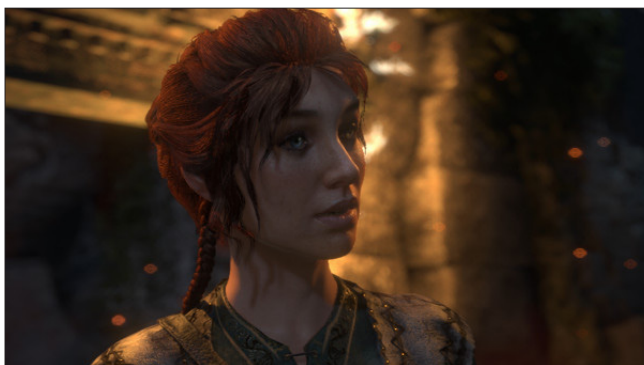
زمانی که در بازی شما کنترل لارا را در اختیار می گیرید ، گاهی با مناظر خیره کننده ای طرف می شوید که حاصل نورپردازی پویا ، کیفیت مطلوب بافت و Draw Distance قوی است .



افکت های از پیش رندر شده و تلاقی همزمان آن با گیم پلی ، عمق بسیار خوبی را به تجربه گرافیک داده است .



طراحی و تغییر و اثرپذیری برف در بازی یکی از مهمترین دستاوردهای گرافیکی محسوب می شود که به بازی تم و حس واقع گرایانه خوبی داده است .



عمق جزئیات چهره در زمان کات سین ها ، جلوه بسیار زیبایی را ارائه داده است .

نتیجه گیری :

در نهایت با توجه به ارتقا مناسب موتور گرافیکی ، Rise of the Tomb Raider توانسته است یک گام رو به جلو و پیشرفتی قابل توجه را در زمینه تکنولوژی «رندرینگ (Rendering)» رقم بزند . بازی کاملا توانسته است حس ماجراجویی و گشت و گذار در یک محیط جنگلی و خشن را القا کند . این موفقیت ناشی از دو مسئله است . مسئله اول ، رندرینگ بسیار خوب شخصیت اصلی بازی یعنی لارا که سبب گشته است انیمیشن و حرکات او در تلاقی با فیزیک قوی محیط بسیار لذتبخش باشد و مسئله دوم خلق جهانی بزرگ با جزئیات بالا است و این دو در کنار هم ، برگ برنده Rise of the Tomb Raider محسوب می شوند .

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

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



بازی عصاره 





TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.



TEXT 1
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur
adipiscing elit.

بهینه سازی صفحات وب در موتور های جستجو

با همکاری سایت تخصصی سنو روز (www.seorooz.net)

■ **Link Bulding چیست؟**

■ لینک های نوفالو و فالو

■ تگ های Heading در سنو

■ هوش مصنوعی گوگل به زبان ساده

■ **nofollow** کردن لینک های داخلی - اشتباهی بزرگ!





Link Building چیست؟



نویسنده: محسن طوسی

<https://seorooz.net/what-is-link-building/>

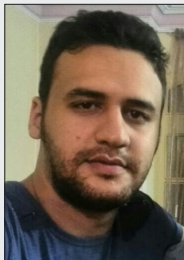
حرکت، نیاز به چرخ دارد. هر چقدر هم که موتور و بدنه قوی داشته باشد، بدون چرخ هیچ خاصیتی ندارد. بهینه سازی داخلی مانند چرخ، تنها پایه حرکت است. اگر سایتی لینک سازی نداشته باشد، مانند یک اتومبیل بدون موتور و با بدنه ضعیف است. اما Link Building در دنیای سئو دارای پیچیدگی و تغییرات زیادی است و به این سادگی که گفته شد هم نیست! Link Building اگر به درستی انجام نشود می تواند سایت را برای همیشه از موتور های جستجو به خصوص گوگل حذف کند. از نظر من Link Building بیش از ۷۰ درصد سئو را شامل می شود. ولی شاید برای موضوعات بی رقابت یا خیلی کم رقابت، بتوان از Link Building صرف نظر کرد. اما در هر موضوعی با هر رقابتی Link Building خوب تأثیر بسیار زیادی دارد. (در عین حال اگر درست انجام نشود خطرناک است)

که شما را به صورت طبیعی لینک کنند. لذا خود شما برای لینک سازی دست به کار می شوید. لازم به ذکر است گوگل هیچ وقت توصیه نکرده است که شما Link Building انجام دهید. گوگل توصیه کرده است که با ارائه خدمات و مطالب مفید و دست اول، لینک جمع کنید. یعنی دیگران خود به خود شما را به خاطر کیفیت خدمات و محتوایتان لینک کنند. از طرفی منابع غیر رسمی و گاه مدیر بخش اسپم گوگل (مت کازن)، Link Building را نفی نکرده است و بر تأثیر گذار بودن و مهم بودن آن اشاره کرده است. یک سایت بدون اینکه کسی او را لینک کرده باشد، محبوبیتی در موتور های جستجو نخواهد داشت. لذا اگر فکر می کنید با بهینه سازی داخلی سایت (on page seo)، سایت شما سئو شده است سخت در اشتباهید. بهینه سازی داخلی سایت مانند چرخ اتومبیل می ماند. یک اتومبیل، برای

در محتوا و ساختار سایت خود از نظر سئو انجام داده اید، بی فایده خواهد بود (به جز موارد کم یا بی رقابت). وقتی لینک شما در سایت های تالار گفتگو (forum) قرار می گیرد، وقتی لینک شما در وبلاگی در قسمت پیوند ها قرار می گیرد، وقتی برای سایت خود تبلیغ بنری می کنید (لینک بنر)، وقتی لینک شما در کامنتی ثبت می شود، زمانی که سایتی شما را در قسمت مورد علاقه خود به عنوان لینک مفید قرار می دهد و یا در موضوع خاصی به صفحه ای از سایت شما ارجاع می دهد، وقتی لینک شما در شبکه های اجتماعی به اشتراک گذاشته می شود، همه اینها لینک سازی محسوب می شود. **هر لینکی در سطح اینترنت که به سایت شما اشاره داشته باشد یک لینک نامیده می شود.** حال، وقتی لینک سازی را خودتان انجام دهید، معنی آن کامل می شود. زیرا در حالت عادی بسیار دشوار است

link building یکی از مهمترین فرایندهای بهینه سازی یک سایت است. لینک سازی توسط سئوکاران غیر حرفه ای فراموش می شود و اصلاً انجام نمی شود و یا ممکن است آنها طوری لینک سازی انجام دهند که اثر بد یا خنثی داشته باشد. اما **Link Building به چه معناست؟** همانطور که از نامش مشخص است، به هر گونه فعالیتی که موجب ایجاد لینک برای سایت شما می شود، لینک سازی گفته می شود. لینک سازی خیلی اوقات در حالت عادی بدون اینکه شما بدانید اتفاق می افتد. برای مثال، وقتی سایت خود را در سایت های نیازمندی تبلیغ می کنید و لینک آن را قرار می دهید، این خود یک لینک سازی محسوب می شود. لینک سازی یعنی ساخت لینک هایی که به سایت شما اشاره دارند. سایت شما به لینک سازی نیاز دارد. بدون لینک سازی هر چه

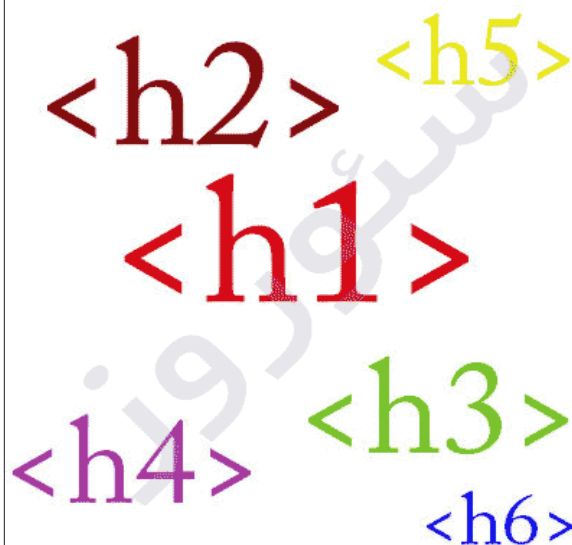
تگ های heading ، تگ هایی در html هستند که برای فهماندن قسمت های مهم سایت به موتورهای جستجو استفاده می شوند. پیش نیاز این آموزش، آموزش پایه html و آموزش بهینه سازی داخلی سایت on page seo می باشد. تگ های heading با h مشخص می شوند و از h1 تا h6 هستند.



تگ h1 به ازای هر صفحه فقط یک بار باید وجود داشته باشد. برای صفحه نخست وب سایت، نام برند آن سایت و یا موضوعات اصلی آن سایت می تواند گزینه مناسبی باشد. برای صفحات داخلی نیز عنوان هر صفحه بهترین گزینه برای قرار گرفتن در تگ h1 می باشد. یکی از اشتباهات رایجی که در طراحی قالب ها وجود دارد، استفاده بیش از یک بار در هر صفحه از تگ h1 است.

تگ h2 می تواند برای موارد مرتبط در آن صفحه (مثلا زیر مجموعه آن پست یا آن گروه، یا صفحه هایی مشابه و کاملا مرتبط با همان صفحه) به کار گرفته شود. تگ h3 هم می تواند برای لینک های مرتبط هر صفحه یا صفحات مهم کل وب سایت به کار رود (مثلا لینک آخرین پست ها که در فوتر یا نوار کناری نمایش داده می شوند).

تگ های h4 تا h6 هم به ترتیب برای اجزا کم اهمیت تر. در کل تگ های h اکنون خاصیت خود را به شکل قبل ندارند و مانند meta description کم اهمیت تر شده اند. می توانید از h4 تا h6 کلا در صفحات خود استفاده نکنید. اما تگ h1 از همه مهم تر است (نسبت به بقیه h2 تا h6). لذا سعی کنید در صفحات خود حتما از h1 و فقط یک بار در هر صفحه برای مهمترین بخش آن صفحه (عنوان آن صفحه) استفاده کنید. از h2 و h3 هم می توانید به تشخیص خود برای اجزای هر صفحه که کم اهمیت تر از عنوان اصلی آن صفحه هستند استفاده کنید. محتوای این تگ های می تواند شامل متن و لینک باشد.



نویسنده: مهندس محسن طاوسی
<https://seorooz.net/heading-tag/>



نویسنده: مهندس محسن طاوسی
<https://seorooz.net/nofollow-backlink/>

لینک های نوفالو و فالو (Follow – Nofollow)

لینک فالو یعنی یک لینک عادی

یعنی پیوند از یک سایت به سایت دیگر. لینک فالو در ساختار html مانند زیر است (معمولا به شکل اول. اما گاهی از شکل های دوم و سوم هم استفاده می شود)

`عنوان لینک`

`عنوان لینک`

`عنوان لینک`

لینک نوفالو در ساختار html مانند زیر است:

`عنوان لینک`

حالا تفاوت این دو لینک در سئو چیست؟

نظرات مختلف زیادی در این باره وجود دارد. درباره این لینک ها بدون شک با نظرات زیادی روبرو شده اید که به صورت کلی و عمومی می توان به این شکل تعریف کرد:

لینک های فالو اعتبار را منتقل می کنند. وقتی سایت یک به سایت دو لینک فالو می دهد به این معنی است که سایت یک سایت دو را تایید کرده است. اما لینک نوفالو به این معنی است، که سایت یک ، سایت دو را مفید دانسته یا بهر دلیلی لینک داده است، اما آن را تایید نمی کند، و واگذاری اعتبار را به موتورهای جستجو واگذار می کند. از طرفی لینک های نوفالو از نظر گوگل قانونی و مجاز است و هیچ مشکلی برای رتبه سایت شما بوجود نمی آورد. زیرا گوگل صراحتا اشاره کرده است که لینک های nofollow ، پیج رنک گوگل را منتقل نمی کنند. توجه داشته باشید، نوفالو بودن لینکی، به معنی این نیست، که ربات ها اجازه بررسی آن را نداشته باشند. اما کار به همینجا هم ختم نمی شود. لینک های فالو و نوفالو بحثی داغ در سئو است که اختلاف نظر های زیادی در این باره وجود دارد. در صورتی که فکر می کنید آمادگی دارید می توانید آموزش تاثیر گذاری های لینک های نوفالو را مطالعه نمایید.

خودداری از nofollow کردن لینک های داخلی



متأسفانه بارها دیده ایم که کاربران و وب مستران، به خاطر نوفالو کردن لینک های فروچی، لینک های داخلی هم **nofollow** می کنند (به صورت سراسری کل لینک های سایتشان را **nofollow** می کنند). همانطور که در پست لینک نوفالو پیست گفته، لینک های نوفالو، اعتبار را منتقل نمی کنند. اگر شما لینک های داخلی را **nofollow** کنید، اعتبار صفات داخلی شما به یکدیگر منتقل نمی شود. وب سایت خود شما و صفات آن، بهترین و لایق ترین جا برای لینک های **follow** است. وقتی به خاطر نوفالو کردن لینک های فروچی (مثال لینک های کامنت یا صفاتی غیر از سایت خودتان)، لینک های داخلی خود را هم نوفالو می کنید، دقیقاً همین ضرب المثل است که: (اومدی ابروشو درست کنی زدی چشمش کور کردی).

لازم به ذکر است، گوگل هوشمند تر از آن است که صرف اشتباه شما، (نوفالو کردن لینک های داخلی)، از انتقال اعتبار لینک های شما به صفات دیگر خودتان خودداری کند.

موتور های جستجو و گوگل به خوبی می دانند که ممکن است صاحب یک وب سایت، بدون آنکه بداند لینک نوفالو پیست، لینک های داخلی سایتش را نوفالو کرده باشد و یا طراح به طور پیشفرض چنین سایتی تولید او داده باشد. برعکس آن نیز صادق است. گوگل به خوبی می داند که بسیاری از صاحبان وب سایت ها اصلاً نمی دانند لینک نوفالو پیست و تمام لینک های

فروچی آنها هم نوفالو است!

مت کاتر (Matt Cutts) مدیر بخش وب اسپم گوگل، نیز با همین استدلال توصیه کرده است که لینک های داخلی **nofollow** نباشند و کاربرد لینک های **nofollow** را تنها در لینک های فروچی دانسته است.

طبق تجربه ما این فرضیه غیر مطلق، هم با وجود احتمالات و شرایطی خاصی وجود دارد که موتور های

جستجو به خصوص گوگل، برقرارد متفاوتی با لینک های داخلی سایت و لینک های فروچی (لینک به دامنه های دیگر) داشته باشند. برای مثال ممکن است گوگل برای لینک های داخلی اصلاً توبهیی به **nofollow** بودن یا نبودن آن نکند. اما چه بهتر که درگیر احتمالات نباشید و لینک های داخلی سایت خود را به صورت عادی (**follow** - بدون **rel="nofollow"**) قرار دهید.

نویسنده: مهندس محسن طاوسی

<https://seorooz.net/avoid-nofollow-internal-links/>

هوش مصنوعی گوگل به زبان ساده

نویسنده: مهندس محسن طاوسی

<https://seorooz.net/google-artificial-intelligence/>

تعدد وجود عبارت جستجو شده رتبه خوبی پیدا کرده بودند، بیشتر مورد دفع کاربران انجام می شود. اینها گوگل تصمیم می گیرد که فاکتور تعداد کلمات کلیدی را کم کند و به موضوعات دیگر بهای بیشتری بدهد. (این فقط یک مثال بود) همین فرایند تصمیم گیری و تغییر گوگل، هوش مصنوعی گوگل است که حاصل آن الگوریتم هایی است که بهترین نتایج را به کاربر نشان میدهد و حتی روزانه بارها تغییر می کند. این فرایند اکنون به سطح پیشرفته ای رسیده است و به صورت پویا، با توجه به وضعیت وب

هوش مصنوعی موضوع خیلی پیشرفته و امتیاز بزرگی نیست. همه موتور های جستجوی دیگر دارای هوش مصنوعی هستند. هوش مصنوعی در کل به سیستمی اطلاق می شود که بتواند یاد بگیرد، بررسی کند، تصمیم بگیرد، انجام دهد و پیشرفت کند. هوش مصنوعی گوگل نیز به همین شکل است. ربات های گوگل در سطح وب می خزند و اطلاعات جمع آوری می کنند. گوگل، کل اطلاعات وب را دسته بندی می کند و با فاکتور هایی که توسط انسان ها به آن داده شده است، تصمیم می گیرد که به چه صفحه ای چه رتبه ای دهد. برای مثال توسط انسان ها این برنامه داده شده است که اگر صفحه ای را دیدی که کلمه جستجو شده در آن بیشتر است، آن نتیجه را بالاتر قرار بده. این برنامه هم داده شده که اگر کاربران با وجود صفحه ای در نتایج اول گوگل خیلی کم روی آن کلیک کردند، دفعات بعدی رتبه آن را کمتر کن. سپس ربات ها مجدد می خزند و اطلاعات جدید تری می آورند. مجدداً رتبه بندی ها انجام می شود و ادامه پیدا می کند. بعد از مدتی، گوگل متوجه می شود که سایت هایی که لزوماً به خاطر

جهان، انواع متنوعی وب سایت ها، تاریخ و مناسبت ها، موقعیت جستجو کننده و محل خدمات رسانی وب سایت ها، لینک های ورودی به سایت ها، روش های جدید دور زدن موتور جستجو و اسپمها و بسیاری از موارد دیگر، به صورت خودکار و البته در کنار هوش نیروی انسانی برای رشد سریعتر، تغییر می کند. به همین دلیل است که گوگل با گذشت زمان هوشمند تر می شود. زیرا مانند یک انسان تجربه کسب می کند. می آموزد و آزمایش و نتیجه گیری می کند.



مصاحبه ای خواندنی از جیمز گاسلینگ پدر برنامه نویسی جاوا

گردآورنده از سطح اینترنت: صدیقه محمودزاده
 به نقل از روزنامه بابت



گاسلینگ موفق به ساخت مرورگر وب با نام هات جاوا شدند. وهمان زمان هم نام Oak به جاوا تغییر پیدا کرد. لگو و آرم زبان برنامه نویسی جاوا شبیه یک فنجان قهوه است و گفته می شود علت انتخاب این لگو علاقه شدید گاسلینگ و همکارانش به قهوه بوده است! از دیگر موفقیت ها و کارهای دیگر جیمز گاسلینگ می توان به ساخت چندین سیستم نرم افزاری برای شرکت های بزرگی مانند NeWS و Gosling Emacs نام برد. سایت news.cnet.com مصاحبه ای را با او انجام داده است که در ادامه می خوانیم .

• از همان ابتدا افراد مختلف عقیده داشتند که جاوا زبان پیچیده ای است و برنامه نویسی با آن مشکل است یا این که افراد به سختی آن را یاد می گیرند . نظر شما در این مورد چگونه است؟

من معتقدم در جایی که تنوع زیاد باشد، پیچیدگی هم زیاد خواهد شد . به نظر من جاوا متنوع ترین زبان برنامه نویسی است و به همین خاطر هم شاید پیچیده تر به نظر می رسد اما هر کس که دوست دارد امکانات بیشتری را در اختیار داشته باشد به طور حتم سختی آن را هم تحمل خواهد کرد .

• فکر می کنید مهم ترین ویژگی جاوا به نسبت دیگر زبان های برنامه نویسی چیست ؟

به نظر من زبان های برنامه نویسی دیگر مانند زبان های دات نت هر چقدر هم که قوی باشد چون فقط روی سیستم عامل خاصی قابل اجراست و این ضعف بزرگی برای آن ها به شمار می آید . جاوا برای هر منظوری مناسب است . به طور مثال برنامه هایی که با استفاده از

جیمز گاسلینگ پدر برنامه نویسی جاوا و موسس این زبان در ۱۹۵۵ در کالگری کانادا متولد شد. گاسلینگ دارای مدرک کارشناسی علوم کامپیوتر از دانشگاه کالگری در سال ۱۹۷۷ است او هم چنین مدرک Ph.D علوم کامپیوتر خود را در سال ۱۹۸۳ از دانشگاه کارنیگی ملون دریافت کرده است. گاسلینگ همزمان با کاربروری تز دکترای خود با عنوان محدودیت دستکاری جبری نسخه Emacs (gosmacs) را هم پیش میبرد. و قبل از پیوستن به شرکت Sun Microsystems یک نسخه چندپردازنده ای Unix را ساخت. او سرنجام در سال ۲۰۱۰ با جدا شدن از شرکت Microsystems درخواست شرکت اوراکل را پذیرفت و کار خود را با همکاری با اوراکل ادامه داد. و بالاخره کار به جایی رسید که در سال ۲۰۱۱ گاسلینگ اعلام کرد که توسط گوگل استخدام شده بود. این ها همه بیشتر از همه به دلیل اعتبار بسیار زیاد گاسلینگ به واسطه ی کاری که در سال ۱۹۹۴ انجام داد است یعنی ساخت اولین نسخه زبان برنامه نیسی جذابی با نام جاوا. او طرح اصلی زبان جاوا را ایجاد کرد و سپس کامپایلر و ماشین مجازی جاوا را پیاده سازی نمود. زبان جاوا در ابتدا به صورت پروژه ای با عنوان گرین در شرکت Sun Microsystems به وجود آمد و نام Oak را در ابتدای کار به خود گرفت که به معنای بلوط بود ولی این نام گذاری به خاطر وجود درختان بلوط در محوطه مرکز تحقیقاتی گاسلینگ بود!!! نکته قابل توجه این است که وقتی این پروژه نرم افزاری آغاز شد هدف گروه و شرکت Sun Microsystems چیز دیگری بود و آن امکانی بود برای اجرای برنامه ها تحت محیط اینترنت و سرنجام در سال ۱۹۹۴ تیم

و مرگ شباهت داشت.
• چرا مرگ و زندگی ؟
 مایکروسافت به طور واضحی ویندوز محور است و هر چه جایگاه ویندوز در میان کاربران مستحکم تر شود، دیگر محصولات مایکروسافت هم جا افتاده تر خواهد شد . من اگر در هر شرایطی از مایکروسافت شکست بخورم برایم به این معناس است که دیگر کار کردن روی زبانی مانند جاوا، حد اقل تا مدتی بی فایده خواهد بود .

• به جز کار فعلی تان به چه کار دیگری علاقه دارید ؟
 من همیشه دوست داشتم ام که در یک آزمایشگاه خورشیدی کار کنم و شاید برای یک روز هم که شده این کار را انجام دادم .

منبع: روزنامه بابت

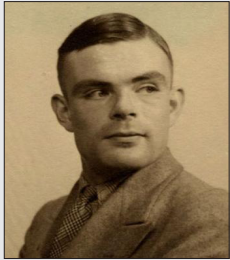
این زبان نوشته می شود روی هر ماشینی قابل اجرا خواهد بود . از ماشین ATM و رایانه ها با سیستم عامل های مختلف گرفته تا ماشین های دیگری مانند ماشین لباسشویی برنامه های زبان جاوا را اجرا خواهد کرد . من فکر می کنم این ویژگی از همه مهم تر است .

• رقابت از نظر شما خوب است یا بد ؟ تا به حال از رقابتی لذت برده اید؟

به نظر من رقابت، عاملی برای پیشرفت در کار است . رقابت سالم در کار به من انگیزه و انرژی مضاعف می دهد . من در رقابت با شرکت مایکرو سافت، نوع رقابت بسیار متفاوتی را تجربه کردم که به نظر جدا از این که رقابتی سالم بود برای من بیشتر به مبارزه ای برای زندگی

مشاهیر برنامه نویسی جهان

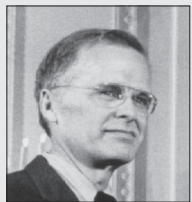
گردآورنده از سطح اینترنت: سید عبدالله محمودزاده



آقای آلان تورینگ، روال و پروسه قابل توجه ای را توسط ماشین تورینگ برای خلق کامپیوترهای مدرن بدوی خلق نمود. او به مفهوم الگوریتم و محاسبات با ماشین تورینگ که ماشین اتوماتیک نیز نامیده میشد رسمیت بخشید. یک ماشین تورینگ می تواند اقتباس منطقی از هر الگوریتم کامپیوتری را شبیه سازی کرده و ویژگی مفیدی را برای تشریح توابع درونی پردازشگر (CPU) ارائه نماید.



آدا لاولیس (دختر پاول لرد بایرون) در ۱۰ دسامبر ۱۸۱۵ در لندن بدنیا آمد. او توضیحاتی در خصوص ماشین محاسباتی مکانیکی چارلز بابیج ارائه نمود و توانست الگوریتمی کاربردی برای آن پیاده سازی کند، بدین دلیل نخستین برنامه نویس جهان لقب گرفت و زبان آدا را ابداع نمود.



قبل از ابداع زبان برنامه نویسی فورترن، برنامه نویسی بسیار مشکل و طاقت فرسا بود. **جان وارنر بکوس** دانشمندی آمریکایی بود و رهبری گروهی را برعهده داشت که اولین زبان برنامه نویسی سطح بالا (high-level programming language) را ایجاد کردند. همچنین مخترع فرم بکوس-نائو (BNF) نیز بود که تقریباً پر استفاده ترین نمادگر برای تعریف نحو (Syntax) زبانهای صوری است.

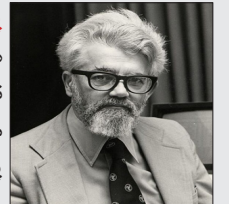
جان فون نویمان خالق معماری Von Neumann بوده و در طراحی و ساخت اولین کامپیوتر بنام ایناک سهم مهمی داشته است. این معماری باعث ذخیره سازی برنامه ها در حافظه کامپیوتر می شود. این نوع معماری نحوه استفاده یک پردازشگر (CPU) از حافظه (Memory) کامپیوتر برای دریافت و پردازش ساختارها و داده ها را پیاده سازی می کند.



دونالد کنوت دانشمند کالیفرنایی و عملاً پایه گذار و پدر آنالیز الگوریتمهاست و سهم فراوانی در گسترش مبانی نظری شاخه های مختلف

علوم کامپیوتری دارد. همچنین طراح سیستم حروفچین Tex و سامانه حروف فراقلم (MetaFont) و مطرح کننده برنامه نویسی ادبیاتانه است.

پروفسور جان مک کارتی در سال ۱۹۱۷ در بوستون متولد شد. و در زمینه هوش مصنوعی فعالیت کرد و در سال ۱۹۵۸ زبان برنامه نویسی لیس را ابداع نمود. این زبان مانند زبان پرولوگ بیشتر برای برنامه نویسی در زمینه هوش مصنوعی بکار گرفته شد. این زبان از نحو ساده ای برخوردار است و تجزیه و پیاده سازی نسبتاً آسانی دارد که از اولین زبانهای سطح بالا محسوب می شود.



کن تامسون و دنیس مک آلیستر ریچی دو دانشمند آمریکایی هستند که سیستم عامل یونیکس را طراحی نمودند. ریچی به همراه فردی دیگر بنام برایان کرنیگان زبان برنامه نویسی C را طراحی کردند. تامسون هم زبان B را نوشت که سیستم عامل هایی بر اساس این زبانهای برنامه نویسی طراحی و پیاده سازی گردید.



ریچارد برودی دانشمندی آمریکایی و هفتادوهفتمین نفر استخدام شده در شرکت غول مایکروسافت بود که نرم افزار Word را برای آن شرکت با استفاده از زبان برنامه نویسی ++C نوشت. وی چندین تالیف برجسته در زمینه برنامه نویسی دارد.



بی یارنه استراس تروپ دانشمندی دانمارکی است که خالق و توسعه دهنده زبان برنامه نویسی همه منظوره ++C است که بواسطه همین زبان دنیای برنامه نویسی را با بکارگیری مفاهیم شی گرای در زبان C متحول ساخت. او قابلیت های فراوانی بمانند کلاس، شی، ساختارها، توابع مجازی، سربارگذاری عملگرها و ... را به زبان C اضافه نمود تا دنیای مجازی برنامه نویسی را کاملاً منطبق بر دنیای واقعی پیرامون ما بسازد.

مشاهیر برنامه نویسی جهان

گردآورنده از سطح اینترنت: سید عبدالله محمودزاده

لری وال سازنده و ابداع کننده زبان برنامه نویسی پرل در سال ۱۹۸۷ است. پرل زبان برنامه نویسی است که امروزه بیشتر در زمینه های هوش مصنوعی، ژنتیک، نظامی، تحقیقاتی و صنعتی بطور گسترده ای کاربرد دارد. ساختار این زبان برگرفته از زبان برنامه نویسی ++C است.



ریچارد استالمن یک آمریکایی طرفدار نرم افزارهای آزاد open Source و برنامه نویسی تواناست. او پروژه GNU را برای ساخت سیستم عاملی کاملاً آزاد شبیه به یونیکس آغاز نمود و مدیریت و معماری این پروژه را برعهده گرفت. با آغاز بکار این پروژه او نخستین قدم را در جنبش نرم افزارهای آزاد برداشت و در اکتبر ۱۹۸۵ بنیاد نرم افزارهای آزاد را بنا نهاد.



سر تیموتی جان برنز-لی دانشمند انگلیسی کامپیوتر و استاد دانشگاه IT و ریاست کنسرسیوم وب جهان گستر است (WWW) و تکامل وب را تحت نظر دارد. او مخترع WWW است که همه به بزرگی و عظمت آن واقفیم. او به کمک **رابرت کی لیو** ارتباط موفقیت آمیزی بین یک میزبان و کاربر HTTP را از طریق اینترنت برقرار نمودند.



گیدو ون روسوم برنامه نویسی هلندی است و شهرت وی بخاطر ابداع زبان برنامه نویسی پایتون است. پایتون زبان برنامه نویسی همه منظوره، سطح بالا، شی گرا، و مفسر است.



تیم سوینی توانست در رقابتی در زمینه برنامه نویسی گرافیکی بر کارمک پیروز گردد و مؤسس شرکتی در زمینه موتور طراحی بازی های گرافیکی است. او نویسنده مقاله موتورهای غیر واقعی در برنامه نویسی میباشد. او با موفقیت توانست پردازش تصویر، رنگ بندی پویا و اندازه شناسی واقعی را پیاده سازی نماید.



لینوس توروالدز مهندس نرم افزار فنلادی است که با آغاز و توسعه هسته لینوکس و همچنین ساخت نرم افزار گیت شناخته شده است. وی در حدود ۲ درصد از هسته لینوکس را شخصاً نوشته که یکی از زبانهای آزاد برنامه نویسی مهم در سیستم عامل بشمار می رود.



IT Software یک کمپانی بزرگ تولید بازی در جهان است که **جان دی کارمک** توانست در آنجا گرافیک و ابعاد را بطور محشری وارد برنامه نویسی نماید و بازی های ۳D را پایه ریزی نماید.



اندرس هگلبرگ معمار تمامی نسخه های کامپایلر توربو پاسکال و همچنین سه نسخه اولیه بورلند دلفی است و در حال حاضر در شرکت غول مایکروسافت رهبر و مدیر گروه برنامه نویسی سی شارپ #C می باشد.



جیمز گاسلینگ را پدر برنامه نویسی جاوا نامند. او جاوا را زمانی که در شرکت Sun Microsystems کار می کرد ابداع نمود. جاوا از زبانهای برنامه نویسی سطح بالا و بسیار قدرتمندی است که ساختار خود را از C و ++C گرفته است اما با امکاناتی کمتر و توابعی ساده تر. این زبان از امنیت بسیار بالایی برخوردار می باشد و در آمریکا طرفداران زیادی دارد. او ماشین جاوا را نیز خود نوشت JRM.



راسماس لردوف دانمارکی بوجود آورنده زبان برنامه نویسی همه منظوره PHP است که تحت وب است و زبانی است آزاد و بیشتر برای برنامه نویسی سمت سرور در وب گاههای پویا استفاده می شود.



دیوید هانمیر هانسون سازنده و ابداع کننده زبان رابی آن ریلز (Ruby on Rails (ROR می باشد که شرکت اپل در برخی از محصولاتش از این تکنولوژی بهره می برد. این زبانی است تحت وب و آزاد که بطوری ساده بهره بری وب را افزایش می بخشد.





از آنجا که یکی از بخش های پرطرفدار برای علاقه مندان به عرصه فناوری اطلاعات قیمت قطعات و لوازم جانبی کامپیوتر می باشد لذا ما به عنوان مدیران لرنینگ تی وی برآن شدیم که این فاکتور مهم را هم در مجله پاندا قرار دهیم. به دنبال یک سایت مطمئن و خوب گشتیم که به سایت آسارایان رسیدیم و این همکاری را آغاز کردیم. لرنینگ تی وی در قبال قیمت ها و کیفیت و شرایط محصولات مندرج در مجله پاندا هیچ گونه مسئولیتی ندارد و صرفا از منابع وب سایت آسارایان با ذکر منبع استفاده می کند. توجه هم داشته باشید قیمت های مذکور وابسته به پارامتر های مختلفی چون قیمت ارز، بازار فصلی و مناسبت ها، جغرافیای کشور و... می باشد.

قیمت انواع قطعات سخت افزاری و لوازم جانبی

با همکاری سایت <http://asarayan.com>

آسارایان



۴۸۰,۰۰۰
ریال

RAM Kingston ۲GB DDR۳

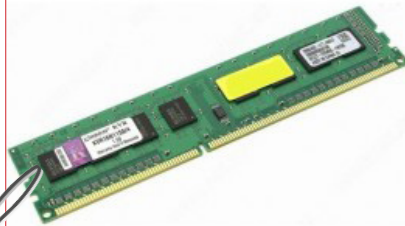
فرکانس حافظه: ۱۶۰۰ مگاهرتز
گارانتی: دارای ضمانت اصلی



۱,۴۰۰,۰۰۰
ریال

RAM Kingston ۸ GB DDR۳

فرکانس حافظه: ۱۶۰۰ مگاهرتز
گارانتی: سازگار



۷۸۰,۰۰۰
ریال

RAM Kingston ۴GB DDR۳

Model: KVR۱۶LS۴/۱۱
فرکانس حافظه: ۱۶۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱.۵ ولت
گارانتی: دارای ضمانت اصلی



۴,۹۰۰,۰۰۰
ریال

Ram Kingston HyperX Beast ۱۶GB DDR۳

Model: KHX۱۶C۹K۱۶/۲
فرکانس حافظه: ۱۶۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱.۵ ولت
گارانتی: ضمانت مادام العمر سریر



۱,۶۰۰,۰۰۰
ریال

Ram Kingston HyperX ۸GB DDR۳

Model: HyperX Fury
فرکانس حافظه: ۱۸۶۶ مگاهرتز
ولتاژ: ۱.۵ ولت

قابلیت اورکلاکینگ خودکار با توجه به
چیپست مادربرد و پردازنده
پوشک خنک کننده دارد

گارانتی: ضمانت مادام العمر سازگار



آسارایان



۷۸۰,۰۰۰ ریال

Kingston ۲GB DDR۲

فرکانس حافظه: ۸۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۸ ولت
گارانتی: شرکتی



۲۴۰,۰۰۰ ریال

Kingston ۱GB DDR۲

فرکانس حافظه: ۸۰۰ مگاهرتز
ولتاژ: ۱,۸ ولت
گارانتی: شرکتی



۴۰۰,۰۰۰ ریال

RAM Kingston ۱GB DDR۲

model: KVR۴۰۰X۶۴C۳A
فرکانس حافظه: ۴۰۰ مگاهرتز
گارانتی: یکسال ضمانت تعویض

**آسارایان**


متفکران

دیدہ شوید

برای درج آگهی با
learningtv.ir@gmail.com
 تماس بگیرید.

Western Digital 1TB ۷۲۰۰ RPM



– ابزار Cool and quiet در جهت کم سروصداتر شدن و خنک کنندگی بیشتر در هارد
– استفاده از رابط ارتباطی پر سرعت SATA ۳ با سرعت ۶ گیگابایت بر ثانیه
– تکنولوژی IntelliPower برای کاهش توان مصرفی و در کل افزایش کارایی و پایداری هارد
– تکنولوژی Intelliseek برای ردیابی سریع اطلاعات توسط هدها
– تکنولوژی No Touch برای جلوگیری از تماس هدها با صفحات ضبط کننده اطلاعات
– تکنولوژی قالب بندی پیشرفته با Advanced Format برای افزایش چگالی ذخیره سازی

۱,۷۸۰,۰۰۰
ریال

گارانتی سازگار

HDD Seagate Barracuda 1TB



استفاده از رابط ارتباطی پر سرعت SATA ۳ با سرعت ۶ گیگابایت بر ثانیه
ذخیره سازی اطلاعات به صورت عمودی و بیت به بیت برای ذخیره سازی هر چه بیشتر
مجهز به تکنولوژی AcuTrac برای افزایش چگالی ذخیره سازی در هارد دیسک

گارانتی: ضمانت اصلی

۱,۷۰۰,۰۰۰
ریال



آسارایان

۱,۷۰۰,۰۰۰
ریال

گارانتی: ضمانت اصلی



استفاده از رابط ارتباطی پر سرعت SATA ۳ با سرعت ۶ گیگابایت بر ثانیه
تکنولوژی No Touch برای جلوگیری از تماس هدها با صفحات ضبط کننده اطلاعات
تکنولوژی IntelliPower برای کاهش توان مصرفی و در کل افزایش کارایی و پایداری هارد
دارای ۶۴ مگابایت حافظه نهان (cash) و سرعت چرخش ۷۲۰۰ دور در دقیقه
ابزار Cool and quiet در جهت کم سروصداتر شدن و خنک کنندگی بیشتر در هارد
تکنولوژی Intelliseek برای ردیابی سریع اطلاعات توسط هدها
تکنولوژی قالب بندی پیشرفته با Advanced Format برای افزایش چگالی ذخیره سازی

- گیگابایت ۱۲۸ بیت DDR۳ با فرکانس موثر ۱۸۰۰ مگاهرتزی
- پشتیبانی از رابط برنامه نویسی DirectX ۱۲,۰
- پشتیبانی از رابط برنامه نویسی Mantle برای دستیابی به جزئیات بیشتر و واقعی تر
- پشتیبانی از فناوری CrossFireX ای ام دی برای به اشتراک گذاری کارت گرافیک
- مجهز به نسل سوم درگاه ارتباطی PCI-Express
- یک درگاه HDMI، یک درگاه DVI، یک درگاه D-Sub
- بهره گیری از فناوری AMD HD۳D برای تماشای عکس ها و ویدیوها به صورت سه بعدی
- فناوری AMD PowerTune برای دستیابی به قدرت پردازشی بالاتر
- پخش صدای از کانال های مجزا با فناوری DDMA
- بهره گیری از تکنولوژی پردازش شتاب یافته موازی AMD
- سیستم تامین توان دیجیتال با فناوری Super Alloy
- ابزار اختصاصی GPU Tweak برای اورکلاکینگ بهتر و راحت تر



ASUS Radeon R7 240 4GB - 128-Bit DDR3

ریال ۳,۸۰۰,۰۰۰

Radeon RV ۲۴۰ جزء کارت های گرافیک موسوم به سری R می باشند که در سال ۲۰۱۳ توسط شرکت ای ام دی ساخته شدند. این تراشه که از عملکردی متوسط در پردازش های گرافیکی برخوردار است در دسته بندی Radeon RV قرار می گیرد و این کارت گرافیک در بسیاری موارد نزدیک به کارت گرافیک Radeon HD ۷۷۵۰ و یا Nvidia GT۶۴۰ عمل می کند. کارت گرافیک اورکلاک L-۴GD۳-OC-RV۲۴۰ ایسوس، از معماری ۲۸ نانومتری توسعه یافته GCN برخوردار است و پردازش های گرافیکی را با استفاده از ۳۲۰ پردازنده جریانی با فرکانس ۷۷۰ مگاهرتز انجام می دهد که در حالت بوست این فرکانس به ۸۲۰ مگاهرتز هم می رسد که از مدل مرجع خود که ۷۸۰ مگاهرتز است دارای فرکانس به مراتب بالاتری است.

این کارت گرافیک که در تاریخ ۸ اکتبر ۲۰۱۳ تولید و روانه بازار گشته از رابط های جدید برنامه نویسی مانند DirectX ۱۲,۰ و OpenGL ۴,۳ پشتیبانی می کند و بواسطه سازگاری با رابط جدید و انحصاری ای ام دی، یعنی Mantle بازیها و پردازش های گرافیکی را بهتر و سریعتر انجام خواهد داد. رابط اتصال RV ۲۴۰ با مادربرد، نسل سوم PCI Express ۳,۰ است و حافظه آن نیز از نوع DDR۳ و یا GDDR۵ می باشد. این کارت گرافیک بصورت معمول از خروجی های تصویر DVI (دیجیتال)، D-Sub (آنالوگ) و HDMI برخوردار است که بوسیله رابط HDMI توانایی پخش تصاویر ۴k با کیفیتی ۴ برابر تصاویر Full HD را نیز دارد.

CrossFireX یکی از تکنولوژی های محبوب و مورد پسند گیمرها می باشد که در این مدل نیز وجود دارد و خاصیت برجسته آن، اشتراک گذاری با کارت دیگر بدون نیاز به پل کراس فایر می باشد. به این معنا که تنها کافی است دو کارت گرافیک RV ۲۴۰ را در اسلات های PCI Express قرار دهید تا از قدرت و توانایی دوچندان برخوردار شوید. دیگر قابلیت ها و تکنولوژی های این مدل عبارتند از: تکنولوژی صدای DDMA، توانایی پخش تصاویر ۳ بعدی، صرفه جویی در مصرف انرژی بواسطه فناوری ZeroCore، نمایش همزمان تصویر بر روی ۲ نمایشگر

و ...

ASUS GeForce 210 1GB 64-bit DDR3



ریال ۱,۲۰۰,۰۰۰

از ویژگیهای کارت گرافیک ۱ گیگابایت ۲۱۰ ایسوس - ASUS GeForce ۲۱۰ ۱GB ۶۴-۳ DDR bit می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- «»»» رابط : PCI Express ۲
- «»»» تولید کننده چیپ ست : NVIDIA
- «»»» کلاک هسته : ۵۸۹ مگاهرتز
- «»»» حجم حافظه : ۱ گیگابایت
- «»»» رابط حافظه : ۶۴ بیتی
- «»»» نوع حافظه : DDR۳
- «»»» دایرکت ایکس : ورژن ۱۰,۱
- «»»» دارای ۱ پورت HDMI
- «»»» دارای ۱ پورت D-SUB
- «»»» دارای ۱ پورت DVI
- «»»» حداکثر رزولیشن : ۲۵۶۰×۱۶۰۰
- «»»» پشتیبانی از فناوری SLI : خیر
- «»»» طراحی حرارتی اختصاصی : ۰dB
- «»»» ایده آل برای رایانه های شخصی تماشای فیلم در خانه و مراکز چند رسانه ای
- «»»» بهینه سازی بازی های ۳D
- «»»» راندمان بالا، طراحی کم مصرف
- «»»» صفحه نمایش شفاف تر و امن تر



GIGABYTE G1 Gaming GTX 970 4GB 256-Bit GDDR5 1178MHz

۱۵,۸۰۰,۰۰۰ ریال

«۴ گیگابایت حافظه GDDR5 با رابط ۲۵۶ بیتی با فرکانس موثر ۷۰۱۰ مگاهرتزی
 «۱۲ پشتیبانی از رابط برنامه نویسی DirectX
 «فناوری NVIDIA PhysX برای ایجاد محیط واقع گرایانه تر در بازی ها
 «فناوری ۳D Vision Surround برای نمایش ترکیبی (گسترش تصویر) بر روی چند نمایشگر
 «مجهز به نسل سوم درگاه ارتباطی PCI-Express
 «استفاده از سیستم خنک کننده اختصاصی ۳X WINDFORCE با توان دفع حرارت ۶۰۰ واتی
 «فناوری ۳D Vision برای پخش تصاویر سه بعدی با کیفیت بالا
 «سیستم تامین توان ۶ فاز و هسته اورکلاک شده برای افزایش کارایی گرافیکی
 «فناوری انحصاری Flex گیگابایت با قابلیت پخش همزمان تصویر بر روی ۴ نمایشگر با چینش های متنوع پورت ها در رزولوشن ۴K
 «دو خروجی تصویر DVI، سه خروجی تصویر DisplayPort و یک درگاه مولتی مدیای HDMI
 «بهره مندی از معماری Maxwell انویدیا با مصرف انرژی کمتر و کارایی بالاتر از نسل های قبلی کارت گرافیک
 «به کارگیری قطعات با طول عمر بالا با فناوری Ultra Durable VGA
 «هماهنگی بهتر تراشه گرافیک با نمایشگر با تکنولوژی V-Sync
 «پشتیبانی از تکنولوژی NVIDIA GPU Boost ۲.۰ جهت اورکلاک خودکار کارت گرافیک
 «مجهز به مجموعه از LED درخشان قابل تنظیم برای زیبایی هرچه بیشتر
 «سازگاری با مانیتورهای مجهز به G-SYNC برای هماهنگ سازی نرخ بازسازی بین کارت گرافیک و مانیتور
 «تکنولوژی CUDA برای اجرا شدن روان تر و سریع تر برنامه ها و بازی ها
 «مجهز به خازن های حالت جامد برای طول عمر بیشتر کارت گرافیک
 «ابزار انحصاری GPU Gauntlet جهت اورکلاکینگ

ASUS Strix GeForce GTX 960 2GB 128-Bit GDDR5



۹,۷۰۰,۰۰۰ ریال

«۲ گیگابایت حافظه GDDR5 با رابط ۱۲۸ بیتی با فرکانس موثر ۷۰۱۰ مگاهرتزی
 «۱۲ پشتیبانی از رابط برنامه نویسی DirectX
 «فناوری NVIDIA PhysX برای ایجاد محیط واقع گرایانه تر در بازی ها
 «فناوری ۳D Vision Surround برای نمایش ترکیبی (گسترش تصویر) بر روی چند نمایشگر
 «مجهز به نسل سوم درگاه ارتباطی PCI-Express
 «سیستم خنک کننده اختصاصی DirectCU II با طراحی الهام گرفته از چشمان جغد
 «فناوری ۳D Vision برای پخش تصاویر سه بعدی با کیفیت بالا
 «مجهز به خازن های حالت جامد برای طول عمر بیشتر کارت گرافیک
 «مجهز به تکنولوژی Super Alloy Power در ساخت قطعات
 «یک خروجی تصویر DVI، سه خروجی تصویر DisplayPort و یک درگاه مولتی مدیای HDMI
 «بهره مندی از معماری Maxwell انویدیا با مصرف انرژی کمتر و کارایی بالاتر از نسل های قبلی کارت گرافیک
 «دارای فناوری ۰dB برای خاموش بودن فن ها تا دمای ۶۵ درجه
 «هماهنگی بهتر تراشه گرافیک با نمایشگر با تکنولوژی V-Sync
 «پشتیبانی از تکنولوژی NVIDIA GPU Boost ۲.۰ جهت اورکلاک خودکار کارت گرافیک
 «تا ۳۰ درصد دفع حرارت بیشتر نسبت به کارت مرجع و تا ۳ برابر کم سروصداتر
 «دارای ابزار انحصاری GPU Tweak جهت مانیتورینگ و اورکلاکینگ
 «سازگاری با مانیتورهای مجهز به G-SYNC برای هماهنگ سازی نرخ بازسازی بین کارت گرافیک و مانیتور
 «تکنولوژی CUDA برای اجرا شدن روان تر و سریع تر برنامه ها و بازی ها

asarayan.com

آسارایان

سیستم اداری (اسمبل شده)



تمام قطعات دارای ضمانتنامه اصلی
 شرکت های تولید کننده مثل سازگار .
 ویستا . الماس . سریر و ... می باشد

قطعات داخل کیس :

ASUS H۸۱M-C : مادربرد
 Intel Pentium پردازنده :
 Processor G۳۲۴۰
 ۱TB WD / Seagate : هارد دیسک
 KINGSTON ۴GB DDR۳ : حافظه رم
 Pioneer : اپتیکال درایو :
 Power Green GP۳۳۰ : منبع تغذیه / پاور :
 Case Green : کیس :

۹,۴۰۰,۰۰۰ ریال

سیستم مخصوص بازی



تمام قطعات دارای ضمانتنامه اصلی
 شرکت های تولید کننده مثل سازگار .
 ویستا . الماس . سریر و ... می باشد

قطعات داخل کیس :

مادربرد: ASUS B۸۵-LGA-Motherboard-PLUS ۱۱۵۰
 پردازنده : Intel® Core™ i۵ ۴۴۴۰-Processor (up to ۳.۳ GHz)
 هارد دیسک : Seagate ۱TB SATA
 حافظه رم : KINGSTON ۴GB DDR۳ ۱۶۰۰
 اپتیکال درایو : Pioneer
 کارت گرافیک: ASUS GT۷۵۰-۱۲۸bit DDR۳
 منبع تغذیه / پاور : Power Green GP۵۳۰
 کیس : Case Green Magnum۲

۲۴,۵۰۰,۰۰۰ ریال

سیستم ارزان و کارآمد



تمام قطعات دارای ضمانتنامه اصلی
 شرکت های تولید کننده مثل سازگار .
 ویستا . الماس . سریر و ... می باشد

قطعات داخل کیس :

مادربرد : Asrock H۶۱
 پردازنده : Intel Celeron
 Processor G۱۶۱۰ (۲M Cache) ۲.۶۰
 GHz
 هارد دیسک : ۵۰۰GB SATA
 حافظه رم : ۲GB DDR۳
 اپتیکال درایو : Pioneer
 منبع تغذیه / پاور : Tscو TP۶۵۰
 کیس : تسکو

۶,۵۰۰,۰۰۰ ریال

محل تبلیغات شما

تماس بگیرید

learningtv.ir@gmail.com

asarayan.com

آسارایان



Samsung SE208-AB DVD/RW

۱,۰۰۰,۰۰۰ ریال



DVD/RW Pioneer DVR-S21L

۶۸۰,۰۰۰ ریال

ASUS USB 3.0 External Blu-Ray Burner BW12-D1S-U



۴,۴۰۰,۰۰۰ ریال



DVD RW ASUS DRW24-D3ST

۶۶۰,۰۰۰ ریال



Transcend USB 3.0 External DVD Burner TSAXDVDS-K

۱,۰۰۰,۰۰۰ ریال



Pioneer DVR-S21FXV

۷۶۰,۰۰۰ ریال



آشنایی با خدمات و سامانه های بنیاد آموزشی لرنینگ تی وی

سایت لرنینگ تی وی از اسفندماه ۱۳۹۱ فعالیت خود را در زمینه ی تهیه ی ویدئوهای آموزشی فارسی آغاز نمود و بعد از گذشت تقریباً دو سال و نیم توانسته است به مرجعی برای دانشجویان و علاقه مندان به مباحث مختلف کامپیوتری شود. و از این به بعد سامانه های جدیدی راه اندازی خواهد شد که به اطلاع شما عزیزان خواهد رسید.
سامانه هایی که تاکنون راه اندازی شده اند:

- سایت آموزشی learningtv.ir (حاوی فیلم های زبان فارسی در موضوعات گرافیک، بازی سازی، انواع زبان های برنامه نویسی)
- سایت Unitypackage.ir (بزرگترین سایت و دایره المعارف پکیج ها و پلاگین های کاربردی رایگان و غیر رایگان موتور بازی یونیتی)
- سامانه hamyar.learningtv.ir که از این سامانه برای پرسش و پاسخ کاربران در زمینه های آموزشی استفاده می شود.
- سامانه: learningtv.ir/shop که فروشگاه محصولات و پک های برنامه نویسی و بازی سازی در آن قرار دارد و این فروشگاه دارای نماد اعتماد الکترونیکی معتبر می باشد. در این فروشگاه فقط محصولات فارسی زبان تولید شده توسط لرنینگ تی وی قرار می گیرد.
- سامانه learningtv.ir/product-category/زبان-اصلي : این سامانه مخصوص علاقه مندان به فیلم ها و آموزش های خارجی به زبان اصلی می باشد.



آشنایی با فروشگاه محصولات آموزشی لرنینگ تی وی

وی استفاده نمایید. علاوه بر این به مناسب های مختلف، کدهای تخفیفی برای شما عزیزان در نظر گرفته شده است.

اخبارهای جدید

بخش دیگری جهت خرید محصولات زبان اصلی به فروشگاه لرنینگ تی وی افزوده شد (البته به صورت جداگانه). در این بخش می توانید محصولات شرکت های مختلف در مباحث آموزشی بازی سازی، گرافیک، برنامه نویسی و... را به صورت پستی خریداری نمایید.

<http://learningtv.ir/shop>

- امکان پیش نمایش محصول
 - قیمت های مناسب با توجه به محتوا
 - طراحی بسیار شیک و البته ساده
 - امکان افزودن محصولات به سبد خرید با استفاده از تکنولوژی ایجکس
 - امکان اعمال کدهای تخفیف
 - محصولات بسیار کمیاب و در بعضی موارد حتی نایاب
 - قابلیت واکنشگرا بودن قالب و ...
- در فروشگاه لرنینگ تی وی هر هفته می توانید از کدهای تخفیفی آخر هفته ی لرنینگ تی

یکی از قسمت های پرطرفدار لرنینگ تی وی بخش فروشگاهی آن می باشد که جدای از قالب طراحی بسیار ساده و قابل فهم برای کاربران، محصولات بسیار کمیاب و در مواردی حتی نایاب را در خود جای داده است. در فروشگاه محصولات لرنینگ تی وی شما می توانید انواع آموزش های فارسی و البته پروژه محور نرم افزارهای مختلف را مشاهده نمایید. از آموزش های پروژه محور موتورهای بازی سازی گرفته تا زبان های برنامه نویسی تحت وب و تحت ویندوز برخی نکات بارز این فروشگاه عبارتند از:

سامانه پرسش و پاسخ «همیار لرنینگ تی وی»

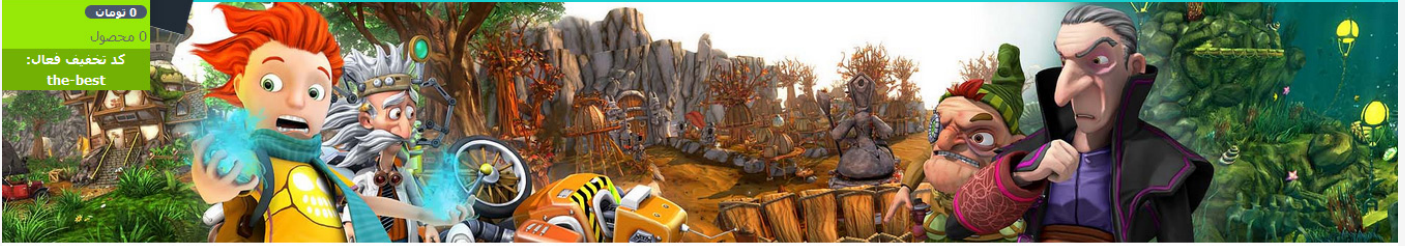
گفتگو شاید کمی بهتر به نظر برسد. البته این نکته هم ذکر شود که در آینده ای نزدیک تالار گفتگوی سایت نیز راه اندازی خواهد شد.

<http://hamyar.learningtv.ir/>

جواب خود برسند. مدرسین سایت در این بخش نیز حضور داشته و به کاربران در مشکلاتی که دارند کمک خواهند نمود. از آن جایی که در همیار لرنینگ تی وی فقط و فقط پرسش و پاسخ انجام می شود، لذا نسبت با تالارهای

یکی از امکاناتی که لرنینگ تی وی در اختیار کاربران خود قرار داده است بخشی با نام «همیار لرنینگ تی وی» می باشد. در همیار لرنینگ تی وی، کاربران می توانند هر سوالی که دارند مطرح نموده و در اسرع وقت به

سبد خرید شما
0 تومان
0 محصول
کد تخفیف فعال:
the-best



آشنایی با سایت پکیج های یونیتی

- وجود پکیج هایی که بسیار کمیاب و حتی نایاب هستند و ...

شما عزیزان می توانید پکیج های طراحی شده ی خود را برای ما ارسال نمایید و ما با انتشار این پکیج ها در سایت یونیتی برای شما کسب درآمد می نماییم.

از هر فروش ۵۰ درصد سهم شما، ۲۰ درصد سهم سایت پکیج های یونیتی و ۳۰ درصد سهم شرکت یونیتی خواهد بود. فرضا اگر پکیجی طراحی نموده ای که ما آن را با مبلغ ۱۰ دلار در یونیتی منتشر کنیم، به ازای هر فروش تقریبا ۱۵۰۰۰ تومان سهم شما خواهد بود.

های یونیتی چه رایگان و چه پولی قرار داده شده است. برخی از پکیج های موجود در این سایت توسط کاربران طراحی شده است، برخی از این پکیج ها دارای آموزش فارسی هستند و ... البته در زمینه ی پکیج های یونیتی سایت های دیگری نیز هستند که این خدمات را ارائه می دهند اما سایت پکیج های یونیتی نسبت به همه ی آن ها دارا مزایای زیر می باشد:

- امکان خرید و فروش پکیج
- امکان ارسال پکیج در سایت یونیتی و کسب درآمد دلاری
- آموزش های فارسی برخی از پکیج ها
- پشتیبانی کامل
- قرارگیری انواع آپدیت ها

از زمانی که سایت لرنینگ تی وی را راه اندازی نمودیم، هر از چند گاهی امکاناتی به این سایت اضافه می شد. یکی از این امکانات بحث پکیج ها و پروژه های آماده ی یونیتی بود که در ابتدای کار به عنوان یک مطلب مثل سایت مطالب در سایت لرنینگ تی وی منتشر می شدند.

اما رفته رفته که لرنینگ تی وی پر و بال گرفت و حجم مطالب سایت افزایش پیدا کرد، تصمیم گرفتیم مطالب مربوط به پکیج های یونیتی را جدا نموده و در سایتی دیگر با نام سایت پکیج های یونیتی منتشر نماییم تا هم لرنینگ تی وی کمی منظم تر شود و هم این که به صورت تخصصی روی پکیج های یونیتی کار شود. در سایت پکیج های یونیتی انواع مختلف پکیج

محل تبلیغات شما

تماس بگیرید

learningtv.ir@gmail.com

<http://learningtv.ir/?p=11007>

آموزش جامع دوره ی LINQ به زبان فارسی
پیش از نزدیک به ۳۰ ساعت فیلم
+ دوره ی کامل SQL Server فارسی
+ دوره ی کامل شی گرای در سی شارپ
+ آموزش های مختلف از Windows Form



پاندا ماهنامه تخصصی کامپیوتر و فناوری اطلاعات
کاری از گروه آموزشی لرنینگ تی وی
سال اول | شماره اول | ۶۸ صفحه | آبان ۱۳۹۴



Learningtv.ir