



هر آنچه می خواهید
از دنیای کامپیوتر بدانید



آموزش ساخت بازی

بساز و بازی کن!

آموزش دور زدن نظرسنجی

این وسط حق با کیست؟

بررسی تکنولوژی در زندگی

زندگی با امواج هوشمند

آموزش طراحی قالب وردپرس

با وردپرس راحت باشید

تکنولوژی : زندگی با امواج هوشمند ۱۲ - مگاپیکسل یا گیگاپیکسل ۲۰

برنامه نویسی: طراحی قالب وردپرس ۲۶ - آنچه باید از ASP.NET

بدانید ۳۴ - کتابخانه CURL در پی اچ پی ۴۰ - W2UI درس دوم ۴۲

بازی : طراحی بازی های کامپیوتری ۴۸

شبکه : Packet Sniffing در شبکه ۵۴

هک و امنیت : حمله به مرورگر ۵۶ - دستکاری بسته ها در شبکه ۶۰ -

بررسی سایت شודان ۶۴ - دور زدن نظرسنجی ۶۸

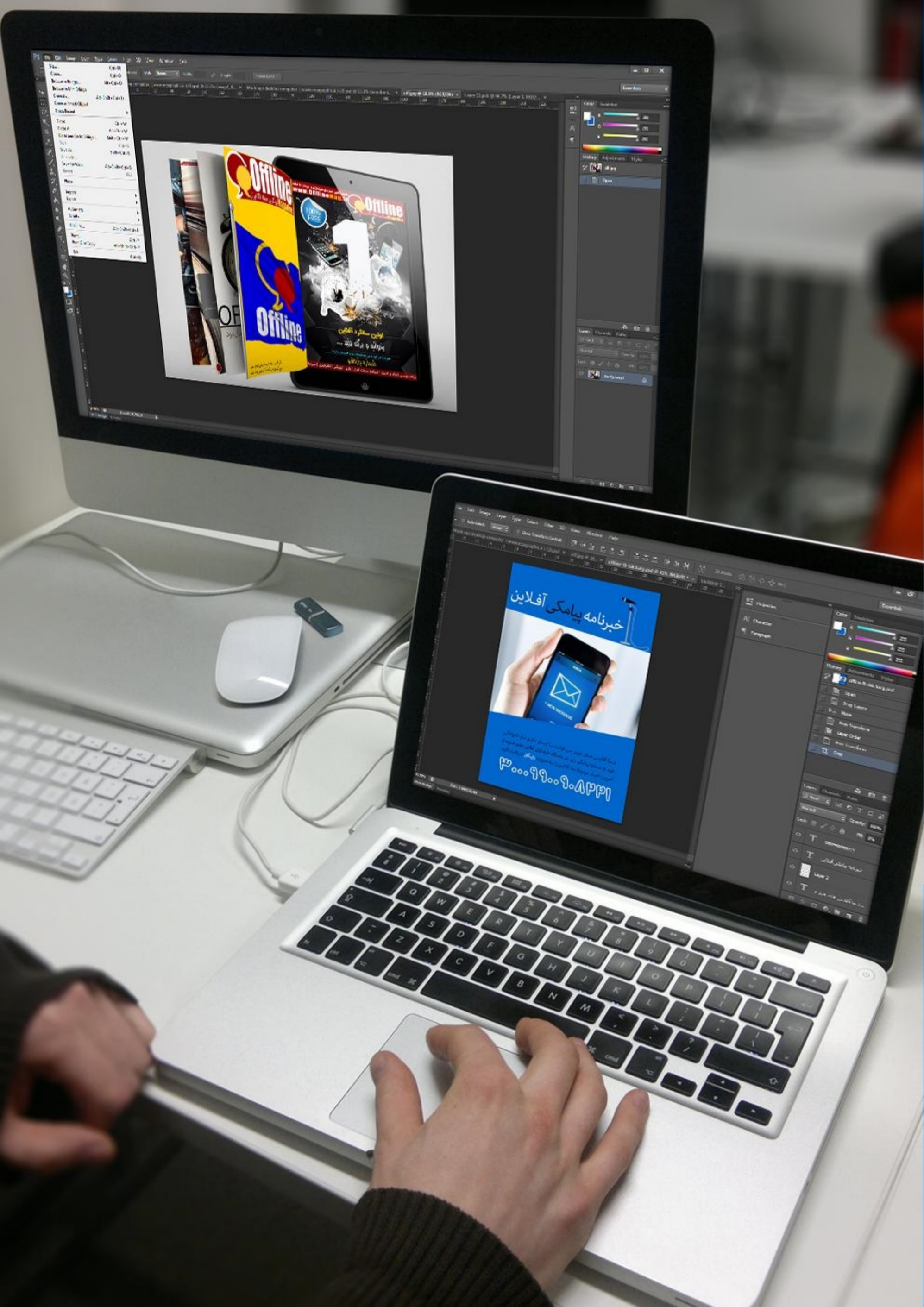
سخت افزار : تعمیر درایو ابتیکال



آینده آفلاین در دستان شماست.

برای طراحی و انتشار این مجله هزینه های زیادی صرف شده و تمام این هزینه ها از منابع شخصی تامین شده است. برای استفاده از این مجله موظف به پرداخت هزینه ای دلخواه هستید. استفاده از مجله آفلاین به صورت رایگان مشکل شرعی و اخلاقی خواهد داشت. برای حمایت مالی از این مجله به سایت مراجعه کنید.

www.OfflineMag.ir



خبرنامه پیامکی آفلاین



شما آفلاینی های عزیز می توانید با ارسال نام و نام خانوادگی خود به شماره پیامگیر زیر در باشگاه طرفداران آفلاین عضو شوید و آخرین اخبار مربوط به آفلاین را به صورت رایگان دریافت کنید.

۳۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱



برخی از خدمات ما

خرید دلار پی پی پال
افتتاح حساب پی پی پال
صدور ویزا کارت فیزیکی قابل شارژ
صدور ویزا کارت مجازی قابل شارژ
نقد کردن دلار اکانت های لیمیت شده در پی پال

www.payment24.biz





میلاد جعفری - مدیر مسئول آفلاین

سلام آفلاینی های ارجمند.

تصمیم گرفتیم از این پس هر شماره از آفلاین را با یک نام منحصر به فرد عرضه کنیم. بدین ترتیب این شماره را **آفلاین ۱۲ : حباب ها (OFFLINE 12: Bubbles)** می نامیم. این حباب های دوست داشتنی که نمادی از بسته های آموزشی نویسندگان است در سراسر مجله پخش شده اند و به زودی کل کشور را در بر می گیرد. راستی! این حباب ها را دوست داشته باشید زیرا در صورتی که از آنها حمایت نکنید از بین خواهند رفت! حمایت شما از این مجله باعث تداوم انتشار نسخه های آینده خواهد شد. برای دانلود نسخه های جدیدتر هم می توانید به سایت آفلاین مگ مراجعه نمایید.

حباب ها اگر نفس بکشند می میرند!
محدودیت همیشه به ضرر ما نیست...

بیا با هم روی این موضوع کار کنیم!

یکی از اهداف بلند مدت جنبش علمی آفلاین، تشکیل تیمی حرفه ای برای ارتباط بیشتر متخصصان کامپیوتر و دانش پژوهان بوده است. هم اکنون یک سال از فعالیت تیم آفلاین می گذرد و مفتخریم که میزبان مقالات حدود ۴۰ نفر از اساتید مجرب هستیم. اگر شما هم مایل به همکاری با آفلاین هستید با ما در ارتباط باشید. فقط کافیست با توجه به زمینه فعالیت تان با سردبیر بخش مربوطه در تماس باشید. شما می توانید مقاله پیشنهادی خودتان را برای آفلاین ارسال کنید تا توسط سردبیران بررسی شود و در صورت پذیرش در مجله منتشر شود.

Manager@offlinemag.ir

میلاد جعفری - مدیر مسئول آفلاین

Mohebi@offlinemag.ir

سعید محبی - سردبیر ارشد آفلاین

Tech@offlinemag.ir

کوشا زارعی - سردبیر بخش تکنولوژی

Program@offlinemag.ir

امیر قربان زاده - سردبیر بخش برنامه نویسی

Network@offlinemag.ir

فرهاد حسین زاده - سردبیر بخش شبکه

Security@offlinemag.ir

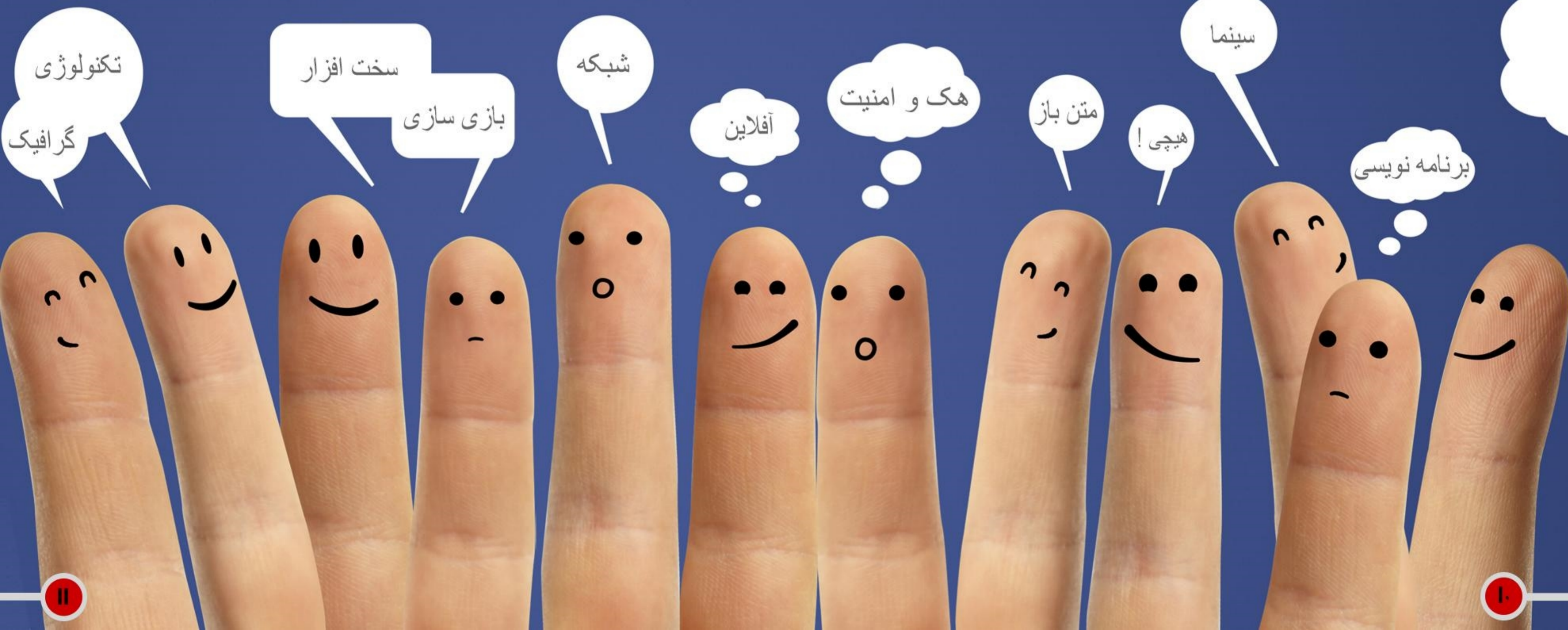
محمد مرتضوی - سردبیر بخش هک و امنیت

Hardware@offlinemag.ir

مقصود بادپا - سردبیر بخش سخت افزار

info@offlinemag.ir

سایر بخش ها



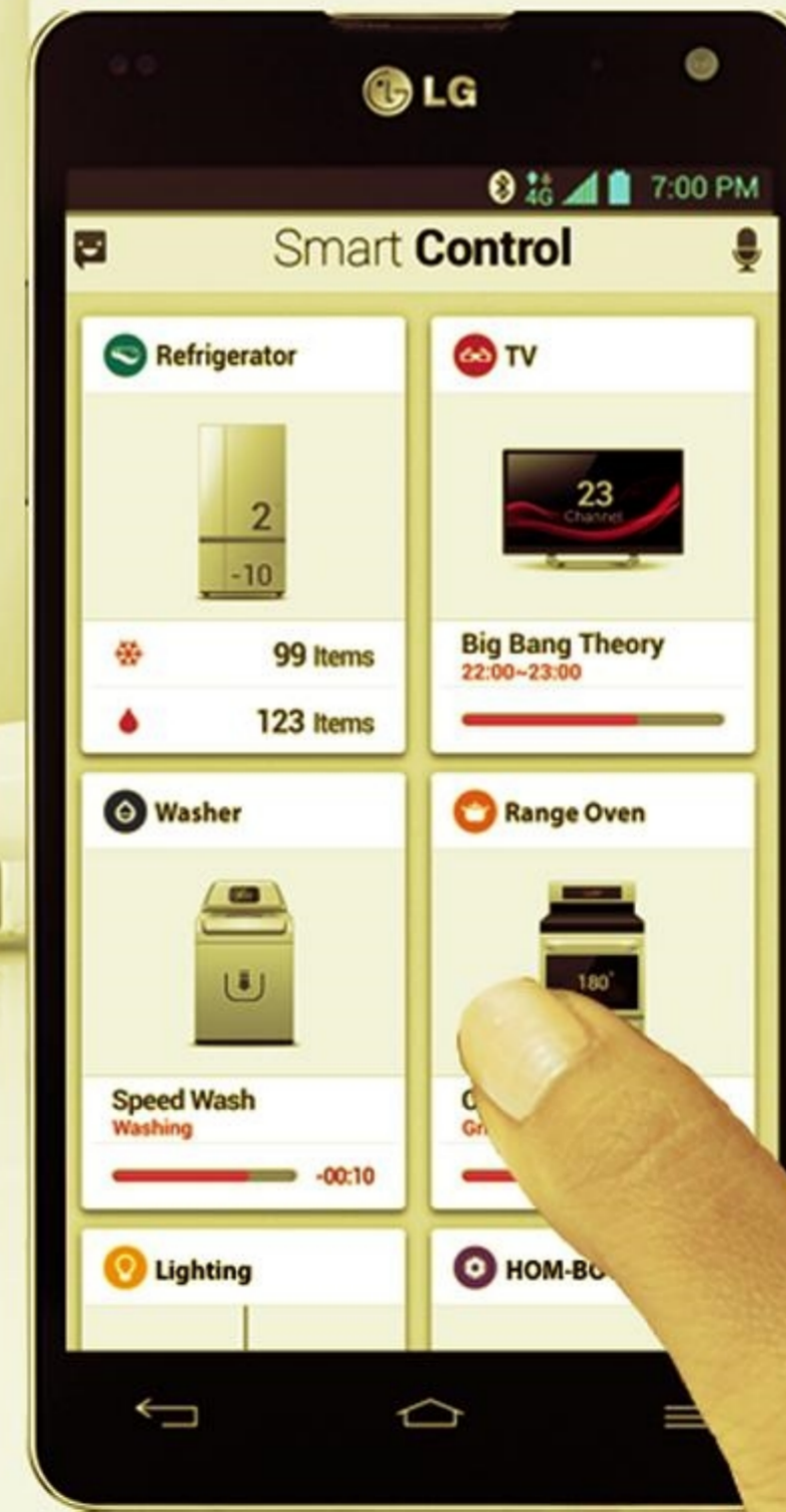
زندگی با امواج هوشمند!

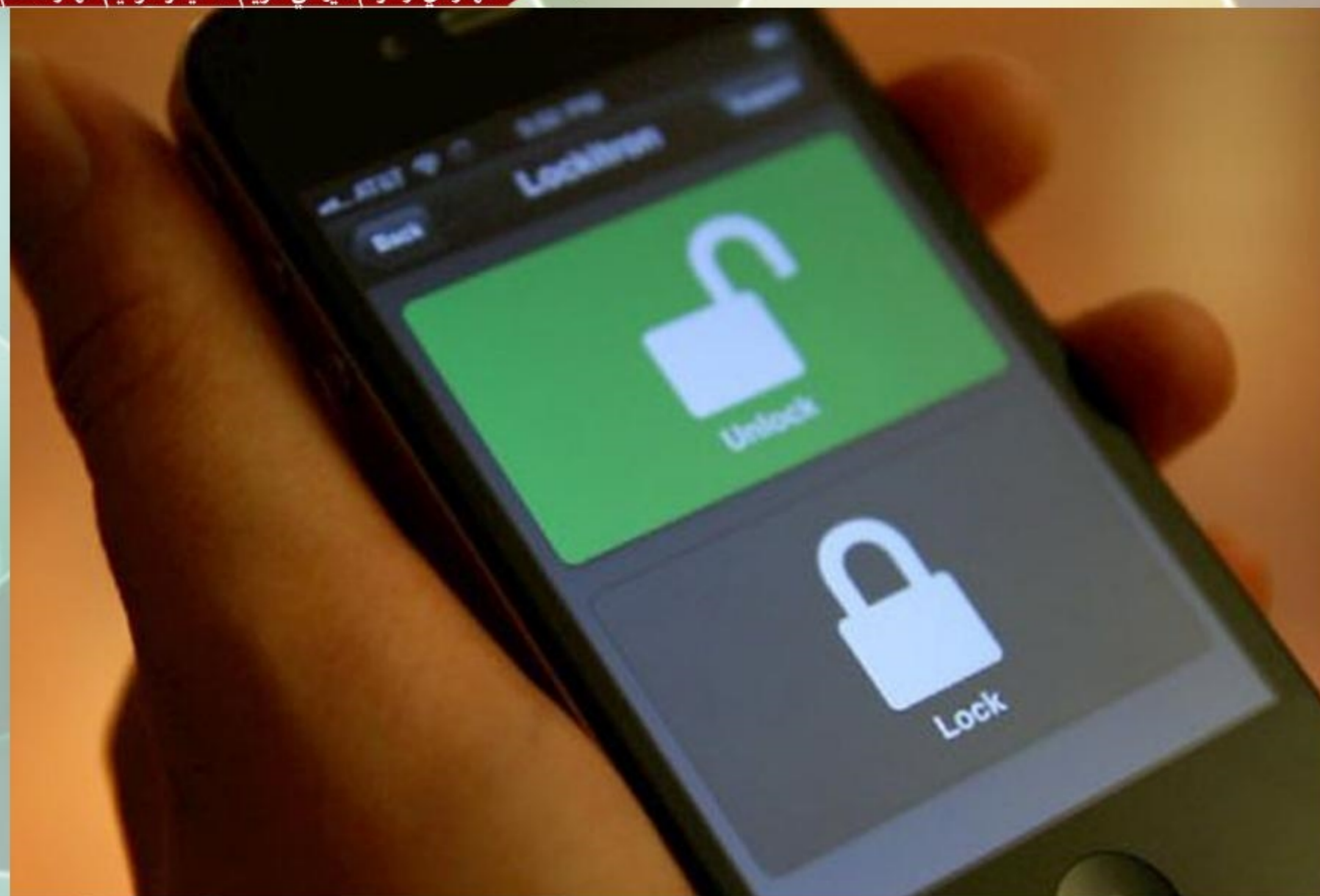
کوشا زارعی - سردبیر تکنولوژی



سلام آفلاینی ها.

در طراحی خانه های مدرن، راحتی و زیبایی فاکتور اصلی می باشد و سعی می شود شکل و شمایل طوری باشند که افراد داخل منزل آسایش و آرامش خوبی را احساس کنند. سادگی در طراحی و استفاده از رنگ های خاص، ظاهر منحصر به فردی به محیط می بخشد. اما راحتی انسان انتها ندارد و به نوعی بدون استفاده از تکنولوژی های روز، این آسایش کاستی هایی دارد. کمپانی های معروف و بزرگ به ارابه وسایل ادغام شده با تکنولوژی های روز برای منازل مدرن می پردازند تا زندگی روزمره انسان ها را شیرین تر کنند. یک مثال جالب تلویزیون های هوشمند حال حاضر می باشد که به افراد اجازه دسترسی به اینترنت و همگام سازی کل وسایل الکتریکی اطراف را می دهد. در این مقاله به معرفی چند تکنولوژی مربوط به منازل و اما جالب می پردازیم.





باز کردن درب خانه توسط گوشی های هوشمند

یکی از خبرهای جالبی که استقبال خوبی از آن شد، تکنولوژی باز شدن درب های خانه توسط گوشی های هوشمند بود. این تکنولوژی استرس گم کردن کلید و پشت درب ماندن را از بین می برد و به نوعی به شما کمک می کند تا کلید اضافی به همراه نداشته باشید. با استفاده از NFC این دستگاه هوشمند، شما قادرید تا درب منزل خود را کنترل نمایید و آماری دقیق از رفت و آمد ها بدست بیاورید. می توانید دسترسی کامل به خانواده و دوستان خود بدهید تا با گوشی خود براحتی درب را باز نمایند. نکته جالب تر این سیستم این است که با قدم زدن به سمت درب از پنجاه متر دورتر، پس از تشخیص افراد، به طور اتوماتیک قفل درب باز می شود. این دستگاه به راحتی بر روی انواع درب ها نصب می شود و با اتصال به سیستم بی سیم منزل و اینترنت زندگی بهتری را عرضه می کند.

از طریق تلفن هوشمند به سگ خود غذا دهید

ایده غذا دادن به حیوان خانگی از طریق سیستم بی سیم منزل یکی از جالبترین نظریات مطرح شده در زمینه تکنولوژی های مربوط به خانه است. به کمک این تکنولوژی شما می توانید از راه دور و از طریق گوشی هوشمند خود به سگ یا گربه خانگی خود غذا بدهید. روش کار بسیار ساده است و تنها لازم است که دستگاه را پر از غذا کنید و برنامه مخصوص را بر روی گوشی خود نصب کنید و از راه دور (اینترنت) با زدن یک دکمه، غذا را به مقداری که می خواهید آماده کنید. این دستگاه همچنین قادر است تا رفتارهای غذایی حیوان خانگی را بیاموزد و در زمان هایی در روز که غذا مصرف می کند به طور خودکار آماده به کار شود. مهمترین شاخصه این دستگاه این است که در هر مکانی که باشید می توانید به حیوان خانگی خود غذا بدهید، چه بیرون، چه در تعطیلات و چه در محل کار باشید. با لمس یک دکمه بر روی گوشی خود غذای سگ شما داده خواهد شد و سیستم به طور خودکار به شما اطلاع می دهد.



میز هوشمند موزیک مورد علاقه شما را پخش می کند

طراحی جالب و استثنایی این میز یا به نوعی مبل به افراد خانه اجازه می دهد تا براحتی دستگاه پخش موزیک خود را به آن متصل کنند و از صدای شفاف و با کیفیت آن لذت ببرند. بلندگوهای بزرگ تعبیه شده در اطراف این میز به همراه آمپلیفایر قدرتمند آن یک سیستم صوتی خوب را به شما هدیه می دهد. کنترل هوشمند از طریق گوشی همراه و جک های استاندارد تعبیه شده در آن از مزیت های خوب این میز می باشند. طراحی مدرن آن نیز به سبک زندگی شما حال و هوایی دیگر می دهد. این میز به سیستم بی سیم منزل متصل می شود و می تواند از دیگر دستگاه های خارجی، موزیک های مورد علاقه شما را انتخاب و در مواقعی که شما حضور دارید آن ها را پخش نماید.

شیشه های هوشمند به منزل شما روحی تازه می بخشند

گوشی های هوشمند یکی از جدیدترین هدف های طراحان و کمپانی ها برای استفاده در تکنولوژی های منزل می باشد. این بار شما با استفاده از گوشی هوشمند خود می توانید شیشه های منزل خود را کنترل کنید! چگونه؟! این سیستم شامل فیلمی هوشمند است که بر روی شیشه های خانه سوار می شود و می تواند براحتی و در عرض چند ثانیه از حالت شفاف به حالت غیر شفاف تغییر حالت پیدا کند. این تکنولوژی بر روی انواع پنجره و درب های شیشه ای منازل نصب می شود و قادر است محیط را آن طور که شما دوست دارید تغییر دهد. با نصب رایگان برنامه مخصوص بر روی گوشی هوشمند خود و با لمس یک کلید کل اکوسیستم منزل متحول می شود. این قابلیت به امنیت خانه نیز کمک می کند و به نوعی می تواند جایگزین پرده های کنونی باشد. جالب اینجا است که می توانید چراغ ها را خاموش کنید و از طریق گوشی خود بر روی این سیستم نور متناسب با آهنگ مورد علاقه خود را به نمایش بگذارید و از محیط به وجود آمده لذت ببرید.



قهوه ساز هوشمند به خوبی یک کافی شاپ پذیرایی می کند

فکر کنید که صبح زود از خواب بیدار شده اید. به سمت آشپزخانه می روید و می بینید که 2 دقیقه قبل از رسیدن شما به آشپزخانه فنجان قهوه ای زیبا با مقدار مواد متناسب با سلیقه شما آماده است! جالب است. قبل از اینکه شما بیدار شوید، قهوه جوش به گوشی هوشمند شما متصل می شود و طبق برنامه ی موجود، سر ساعت بیدار شدن شما قهوه را آماده می کند و اگر هم دوست داشته باشید به آن شیر هم اضافه می کند. کل این سیستم توسط سیستم بی سیم منزل به هم متصل است و از رفتارها و سلیقه شما یاد می گیرد که چه نوع قهوه ای دوست دارید. زندگی شیرین می شود.



دوربین مدار بسته درب خود را از طریق گوشی هوشمند کنترل کنید

درست مانند زنگ های از دست رفته ای که به گوشی شما زده می شود، افرادی که به منزل شما مراجعه می کنند و به دلیل اینکه کسی نیست به آنها جواب دهد، آنجا را ترک می کنند، می تواند گاهی زندگی شما را سخت تر کند. فرض کنید که بسته پستی مهمی قرار است برای شما ارسال شود اما شما در منزل حضور ندارید. چه باید کرد؟ در حالت عادی بسته پستی مرجوع داده می شود و شما باید وقت و هزینه بیشتری برای بدست آوردن آن خرج کنید. اما اگر بتوانید از راه دور فرد مراجعه کننده را شناسایی و درب را باز کنید اوضاع بسیار بهتر می شود. این دستگاه جالب به سیستم بی سیم منزل شما متصل می شود و از طریق اینترنت به گوشی هوشمند شما اطلاع رسانی می کند. اگر زنگ درب شما به صدا در آید، شما در هر جایی که باشید، فرد مراجعه کننده را در صفحه گوشی خود مشاهده خواهید کرد و قادرید با او صحبت کنید و در صورت نیاز درب را باز نمایید. این سیستم جالب چندین جایزه ویژه تکنولوژی های برتر مربوط به خانه را از آن خود کرده است.

سفر به توکیو با دوربین ۱۵۰ گیگاپیکسلی!

www.offlinemag.ir



مگاپیکسل یا گیگاپیکسل؟!

مسلمانی که قصد خرید یک دوربین و یا حتی گوشی موبایل را دارید، شاید اولین اولویتی که در نظر بگیرید قدرت عکس برداری باشد. فروشنده به شما دوربینی هشت مگاپیکسلی معرفی می کند اما شما دوربینی دوازده مگاپیکسلی می خواهید چرا که کیفیت عکسبرداری آن چهار مگاپیکسل بیشتر است و به عقیده تان شما بهترین عکس ها را خواهید گرفت.

گاهی هم خبر از گوشی هایی مثل نوکیا می آید که مثلا دارای دوربینی چهل مگاپیکسلی است و خیلی ها تنها چیزی که به زبان خواهند آورد جمله "آخه چطوری امکان داره?!!" هست.

خب! چه باور کنید و چه باور نکنید باید بگم که در حال حاضر عکس هایی با کیفیت گیگاپیکسل هم گرفته می شود!



اخیرا شخصی به نام جفری مارتین توانست یکی از بزرگترین تصاویر جهان را با دوربین ۱۵۰ گیگاپیکسلی ثبت کند. این تصویر که از شهر توکیو گرفته شده است به قدری با کیفیت است که شما می توانید با زوم کردن عکس حتی داخل خانه های مردم را ببینید! با بزرگنمایی بر روی برخی از نقاط می توان به راحتی چهره برخی از افراد را با وضوح بالا مشاهده کرد، نوشته های تابلوها را به راحتی خواند و ساختمان های مختلف را یافت.

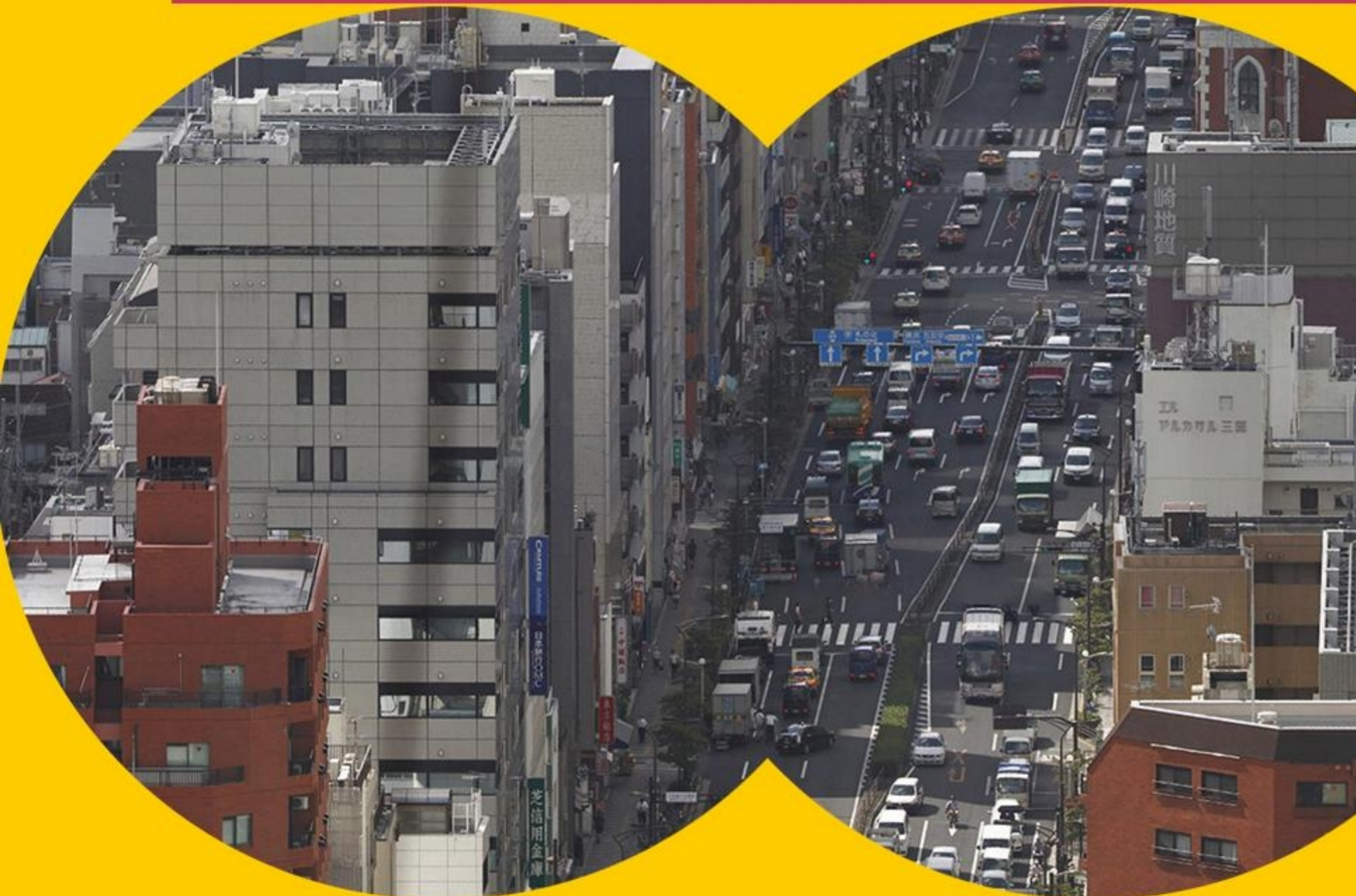


اینجا هیچ چیز پنهان نیست!

این تصویر از طبقه بیستم برج توکیو به ثبت رسیده است و جفری مارتین دو روز کامل را روی این برج سپری کرده است. نکته جالب توجه این است که این تصویر پانورامای ۳۶۰ درجه است که شما می توانید دور تا دور شهر توکیو را ببینید. اما چگونه؟! در اصل این تصویر از کنار هم چیده شدن ۱۰ هزار عکس به وجود آمده است که در کل تصویری ۳۶۰ درجه را تشکیل داده است. شاید جالب باشه که بدونید برای تبدیل ۱۰ هزار عکس به یک عکس واحد از کامپیوتر فوق قدرتمند فوجیتسو با ۱۹۲ گیگابایت رم، ۴ گیگا بایت گرافیک و ۲ پردازنده چهار هسته ای زنون استفاده شده است. اما باز هم کار تبدیل عکس ها به قدری سنگین بوده است که بیش از دوازده هفته کار تبدیل انجام شده است.



هزاران عکس باید کنار هم چیده شود





مریم محمدی - برنامه نویس وب



سلام.

پوسته یا قالب ها در وردپرس بخش جذابی برای کاربران وردپرس است. در مقاله ای 3 قسمتی قصد داریم به آموزش طراحی قالب وردپرس از پایه و برای کاربران مبتدی و متوسط بنویسیم. این مقاله نخستین قسمت از این سری مقالات است. طراحی یک قالب ساده در وردپرس کار مشکلی نیست اما طراحی قالب خوب نیاز به تلاش و رعایت مهمی نکات دارد. خیلی از افراد با نوشتن قالب های حرفه ای در آمد های خوبی کسب می کنند و رسیدن به این مرحله از برداشتن قدم های ابتدایی شروع می شود، پس با آفلاین باشید تا به آن مرحله برسید.

BE ORIGINAL

تومی تونی قالب وردپرس طراحی کنی!

اول ار همه

برای طراحی ظاهر پوسته ای زیبا، بهتر است با تکنیک های UI و UX آشنا باشید. از امکانات CSS3 مطلع باشید. در این مقاله فرصت بررسی این مباحث نیست. البته در آینده قصد داریم در مقالاتی مرتبط آموزشهای کاملی از تکنیکهای UI/UX را در اختیار شما قرار دهیم.

طراحی یک قالب ساده در وردپرس کار مشکلی نیست اما طراحی قالب خوب نیاز به تلاش و رعایت مهمی نکات دارد. خیلی از افراد با نوشتن قالب های حرفه ای در آمد های خوبی کسب می کنند و رسیدن به این مرحله از برداشتن قدم های ابتدایی شروع می شود، پس با آفلاین باشید تا به آن مرحله برسید.

چگونه یک قالب خوب طراحی کنیم؟

در این سری مقالات ما به قالب اطلاعاتی در مورد html/css نیاز داریم و کار تبدیل کدهای HTML را به قالب وردپرس را انجام میدهیم. بنابراین در این سری مقالات فرض می شود شما اطلاعات کافی در مورد طراحی یک قالب با کدهای HTML دارید. البته قالب html ساده ای را برای تبدیل فراهم کردیم که در طی این مقاله روی آن کار می کنیم.

پشتیبانی از نظردهی و بازتاب ها

پشتیبانی خوب و کامل از سیستم نظر دهی برای نوشته های وبلاگ/وبسایت گزینه مهمی است که در یک قالب حرفه ای بایستی رعایت شود. پشتیبانی از سیستم نظردهی تو در تو (امکان نظر دهی به نظری دیگر) نیز از امکانات جدیدی است که با وردپرس 2,7 آمده است و بهتر است قالب شما نیز از آن پشتیبانی کند. بازتاب ها هنگامی ایجاد می شود که کاربری در مورد نوشته ی سایت شما در وبلاگ/وبسایت خود نظری دهد و بازتابی به سایت شما دهد. می توانید نمایش بازتاب ها را در سیستم نظر دهی با ظاهری متفاوت انجام داد.

گراوتار

گراواتار یا همان آواتار عکسی است که برای یک آدرس ایمیل ثبت می شود. این کار را می توانید در سایت گراواتار انجام دهید. استفاده از گراواتارها در سیستم نظر دهی کار آسانی است و باعث احساس نزدیکی کاربر با وبلاگ/وبسایتی که در آن نظر می دهد می شود. هر چند ممکن است برای بعضی قالب ها مفید نباشد

از ابزارک ها سنتی خوبی داشته باشید

تقریباً تمامی قالب های خوب از ابزارک پشتیبانی می کنند. از طریق ابزارک ها قابلیت های فراوانی بدون نیاز به دانش برنامه نویسی میتواند به قالب اضافه شود. ابزارک ها را در سایدبار یا پابرج (فوتر) می توان قرار داد. نمونه ای از ابزارک ها تقویم یا کادر جست و جو است. طراحی ابزارک کار مشکلی نیست، در حین کار نیز می توانید از کلاس های نوشته شده در CSS برای نوشتن ظاهر ابزارک استفاده کنید و از دستورات عملیات پیروی کنید.

نوشته های شاخص و تصویر شاخص آنها

در اکثر قالب ها نوشته ها را توسط عکسی مرتبط به آن در صفحه وبلاگ نمایش می دهند. این کار هم در جذابیت و هم ساختار صفحه تاثیر مناسبی دارد. برای قرار دادن تصویر شاخص برای نوشته از قسمت کادر تصویر شاخص، عکسی را انتخاب و بارگذاری کنید. نوشته های شاخص، نوشته هایی هستند که معمولاً در گالری یا اسلایدر وبسایت نمایش داده می شود. عکس شاخص آن بصورت بزرگتر نمایش داده می شود و چکیده ای از آن نمایش داده می شود. معمولاً نوشته های جدید یا خاص جز نوشته های شاخص می شود.

اجزای قالب

هر قالب وردپرس از چندین فایل مختلف ساخته می شود و هر فایل مسئول قسمت های مختلف است. فایل های معمول قالب را در زیر می بینید:

header.php

در این فایل کد های برگه های وردپرس تا جای `</head>` قرار می گیرد. همچنین در این فایل تابع `wp_head()` قرار می گیرد تا وردپرس در صورت نیاز بتواند با شناسایی موقعیت Head اسکریپت های مورد نیاز برای پلاگینها و ابزارکهای را در آن قسمت قرار دهد.

sidebar.php

در این فایل کد های سایدبار قرار می گیرد. همچنین سایدبارهای مختلف توسط تابع `get_sidebar()` فراخوانی شده و استفاده می شود. همچنین در این فایل ابزارکهای از پیش تعریف شده فراخوانی و اجرا می شود.

footer.php

این فایل قسمت پایانی برگه هاست. همچنین مکانی برای قرار دادن ویجت هاست. ابزارکها در هر مکانی می توانند قرار بگیرند اما دو مکان اصلی برای آنها فوتر و سایدبار است. در اینجا نیز برای آنکه به وردپرس بفهمانیم که فوتر قالب

از کجا شروع و اتمام می یابد از تابع `wp_()` footer استفاده می شود.

page.php

این فایل برای برگه های وردپرس استفاده می شود. توجه داشته باشید که برگه ها با نوشته ها متفاوت است.

single.php

این فایل برای نمایش نوشته هاست. از نظر کدهای درون آن شباهت زیادی به فایل `page.php` دارد.

index.php

این برگه فایل اصلی در وردپرس است که نتایج جستجو، نوشته های وبلاگ و... را در صورت نبود فایل های مرتبط به آن در آن نمایش داده می شود.

functions.php

در این فایل توابع قالب برای تعامل با هسته وردپرس قرار داده می شود. همچنین مکانی برای ثبت توابع ابزارک هاست.

comments.php

در این فایل کدهای مورد نظر برای نمایش دیدگاه ها، دنباله ها، دیدگاه های وابسته و توابع مرتبط نمایش داده می شود.

در طراحی قالب تمام یا بعضی از این فایل ها استفاده می شود که بستگی به نویسنده قالب دارد. همچنین می توان فایل های بیشتری قرار داد، مثل فایل `au-` یا `video.php` یا `audio` که نوع نوشته `video` یا `audio` را به جای استفاده از کدهای پیش فرض موجود در فایل `single.php` یا `page.php` بسته به کدهای فایل خاص آن نمایش دهد.

شخصی سازی قالب با صفحه تنظیمات قالب (theme option page):

برای شخصی سازی و تغییر در ظاهر قالب می توان صفحه ای برای آن ایجاد کرد. این صفحه می تواند به چند چک باکس و اسلایدر محدود شود و یا صفحه مدیریتی برای آن ایجاد کرد که بتواند انواع شخصی سازی ها را در قالب ایجاد کرد. برای مثال:

تنظیمات رنگ قسمتهای مختلف قالب

تغییر لوگو

تغییر ساختار قالب

نحوه نمایش مطالب

تنظیمات شبکه های اجتماعی

تنظیمات صفحه ارتباط با ما

....

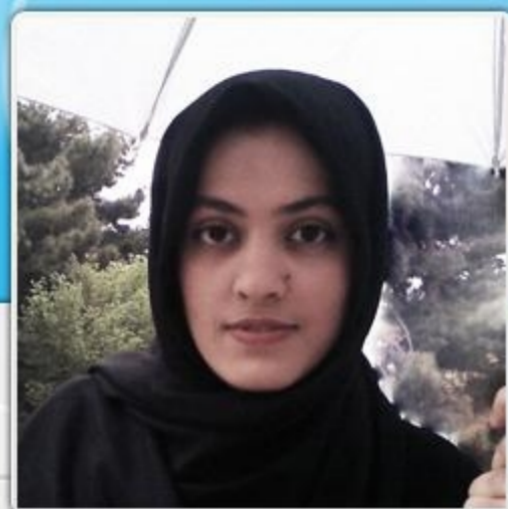
قالب ها باهم متفاوتند و نیازهای گزینه های لازم آنها برای شخصی سازی متفاوت

است. توجه داشته باشید که وبلاگر ها می توانند از قالب استفاده می کنند برنامه نویس هایی خبره نیستند. طوری قالب بنویسید که وبلاگر ها با آن راحت باشند.

سخن آخر

در قسمت بعد به سراغ کد نویسی قالبی برای وردپرس می رویم. قالبی `html` ساده ای را در نظر می گیریم و آن را به وردپرس تبدیل می کنیم. تمام کار ها از ابتدا انجام می شود اما فرض می کنیم که شما با کد نویسی `php` و `html` و `css` آشنایی دارید. پس در ادامه با ما باشید تا قالبی ساده را به وردپرس تبدیل کنیم.





زهرا عطایی - مهندس IT

سلام دوستان عزیز آفلاینی. به منظور پاسخ به خیل عظیم نیازهای موجود و با توجه به تسهیلات ارائه شده توسط اینترنت، نسل جدیدی از برنامه های کامپیوتری با نام "برنامه های وب" مطرح گشت و در این رابطه تاکنون تکنولوژی های متفاوتی توسط شرکت های عظیم نرم افزاری ارائه شده است. ASP.NET یکی از تکنولوژی های موجود در این زمینه است. در واقع، ASP.NET فریمورک برنامه نویسی شرکت مایکروسافت، برای طراحی و پیاده سازی برنامه ها و سرویس های وب است که خود بخشی از پلت فرم دات نت محسوب می گردد. ASP.NET با دارا بودن مجموعه ای گسترده از اشیاء که دارای اینترفیس های ساده برنامه نویسی می باشند و بهره گیری از یک محیط ترجمه شده شی گراء، امکان پردازش های ساده تا پیچیده را با حداقل کد ممکن فراهم می نماید.

ASP.NET

آنچه باید بدانید...

config .

پسوند فایل web. config است. این نوع فایل بر یک فایل پیکربندی دلالت دارد یعنی فایلی که از آن برای تعیین صفات مشخصه مختلف برنامه کاربردی استفاده می شود. این صفات مشخصه شامل تنظیمات اشکال زدایی (debugging)، تأیید امنیت (authentication)، کارکرد پیگیری (tracing)، نگهداری جلسه کاری (state management) و عمومی سازی (-globalization & localization) می شوند.

Master Page

طراحی و پیاده سازی يك وب سایت پویا مسائل و چالش های مختص به خود را دارد. هماهنگی بین عناصر موجود در سایت و یکسان بودن شکل ظاهری تمامی صفحات نمونه ای در این زمینه است. ما نمی خواهیم سایتی را پیاده سازی نمائیم که هر صفحه آن شکل ظاهری مختص به خود را داشته باشد و با هر کلیک کاربر برای حرکت بین صفحات موجود در سایت این تصور ایجاد گردد که وی قدم در سایتی دیگر نهاده که همه چیز آن با صفحه قبل تفاوت دارد. برای حل مشکل فوق سعی می گردد که عناصر متداول موجود بر روی يك صفحه دقیقاً بر روی سایر صفحات نیز تکرار گردد تا تمامی صفحات دارای يك شکل یکسان هم از

ASP.NET است و به ASP.NET اجازه می دهد تا به جمع آوری اطلاعات درباره درخواستهای HTTP برای یک برنامه کاربردی پردازد.

vsdisco .

این نوع فایل XML، لینک ها را در معرض منابع دیگری قرار می دهد که سرویس وب را توصیف می کنند. از فایل VSDISCO برای کشف سرویس های وب استفاده می شود که بطور عمومی موجود هستند.

html .

فایل های معمولی از نوع HTML را در برمی گیرند.

xml .

این نوع سند XML مخصوص استفاده در برنامه های کاربردی ASP.NET است. این فایل XML برای مقاصد مختلفی استفاده می شود از جمله نگهداری اطلاعات برنامه کاربردی و نیز مجموعه داده های بازگشتی از بانک اطلاعاتی.

vb .

این فایل شامل کد ویژوال بیسیک است که آن نیز به نوبه خود به یک فایل ASPX یا ASCX به ارث می رسد و کلیه عملیات برنامه ای مربوط به صفحات ASP.NET در آن قرار می گیرد. این نوع فایل اصطلاحاً code-behind نیز نامیده می شود.

CS .

همانند پسوند vb است اما بجای کد ویژوال بیسیک حاوی کد زبان C# است.

ascx .

این نوع فایل نمایانگر یک کنترل تعریف شده توسط برنامه نویس ASP.NET است (-UserControl). صفحات ASP.NET عموماً از کنترل های سرویس دهنده (کادرهای متنی، کادرهای فهرست، دکمه ها و غیره) تشکیل شده اند که عناصر اولیه صفحه وب را می سازند ASP.NET درست مانند برنامه سازی مرسوم ویژوال بیسیک امکان ایجاد کنترل های تعریف شده توسط برنامه نویس را فراهم می کند. این کنترل ها معمولاً از ترکیب کنترل های سرویس دهنده و برنامه سازی برای انجام یک وظیفه یا مجموعه ای از وظایف بخصوص تشکیل می شوند.

asmx .

این پسوند برای سرویس های XML وب استفاده می گردد. این نوع فایل از سوی آن دسته از سرویس های وب میزبان مورد استفاه قرار می گیرد که از راه دور یا بطور محلی در معرض برنامه های کاربردی NET هستند. سرویس وب موجودیتی قابل برنامه ریزی است که برای برنامه کاربردی یک عنصر خاص کارکرد معینی را تأمین می کند.

aspx .

از این پسوند که اصلی ترین پسوند ASP.NET است برای فرم های وب و صفحات معمولی ASP.NET استفاده می گردد.

axd .

این نوع فایل مربوط به tracing برنامه کاربردی

ASP.NET یک فریمورک برنامه نویسی است که بر روی CLR ایجاد و می توان از آن به منظور ایجاد برنامه های قدرتمند وب استفاده نمود. یکی از اهداف اساسی طراحی ASP.NET، برنامه نویسی ساده تر و با سرعت بیشتر از طریق کاهش حجم کدهای مورد نیازی است که برنامه نویسان ملزم به نوشتن آنان می باشند. برنامه نویسی declarative، مجموعه ای گسترده از کنترل های سرویس دهنده به همراه رویدادهای مربوطه، یک کتابخانه کلاس بزرگ و ابزارهای پیاده سازی کاملاً حرفه ای نظیر ویژوال استودیو دات نت، از جمله ویژگی های شاخص ASP.NET محسوب می گردد. کنترل های سرویس دهنده، معماری postback، حمایت از viewstate به علاوه استفاده از کد ترجمه شده و مدل برنامه نویسی مبتنی بر رویداد، جملگی از مهمترین دستاوردهای ASP.NET محسوب می گردد که نوید ایجاد و اشکال زدائی سریع برنامه های وب را در اختیار پیاده کنندگان قرار می دهد. در عمل و ساختار برنامه های کاربردی ASP.NET از فایل های زیادی استفاده می شود. در اینجا به بررسی نقش فایل های تشکیل دهنده برنامه کاربردی ASP.NET خواهیم پرداخت.

asax .

این پسوند برای فایل خاصی بنام Global.asax استفاده می گردد. این نوع فایل محتوی ترکیب نحوی رویداد برای نوشتن رویدادهای سطح برنامه کاربردی ASP.NET است. آن را می توان در دایرکتوری ریشه یک برنامه کاربردی ASP.NET پیدا

خصوصیات فرهنگی و زبانی برنامه کاربردی استفاده می شود. خواص مهم این تگ عبارتند از:

- **culture**: فرهنگ برنامه کاربردی را تعیین می کند.

- **requestencoding**: شکل رشته های درخواست شده را تعیین می کند. برای مثال (Unicode)

- **responseencoding**: شکل رشته های پاسخ را تعیین می کند.

- **تگهای امنیتی**

درون فایل Web. Config تگهایی جهت تنظیم مقادیر و خصوصیات امنیتی برنامه کاربردی قابل تعریف هستند. جفت تگهای `<authentication>` و `</authentication>` و `<authorization>` و `</authorization>` ساختار امنیتی درون فایل Web. Config را می سازند که دارای خصوصیات و مقادیر متفاوتی هستند که توضیح در مورد آنان به مباحث مقدماتی امنیت در ASP.NET بر می گردد ولی در زیر توضیح کوتاهی از هر یک از این جفت تگها ارائه می گردد.

قسمت اول مقاله رو همینجا به پایان می رسونم. به امید خدا در شماره آینده نکته های بیشتری رو از ASP.NET عنوان می کنم. لطفا نظرات و پیشنهادات خودتون رو در مورد این مقاله در پست مربوط به شماره دوازدهم در سایت آفلاین اعلام کنید.

برنامه نویس می تواند از طریق کدهای داخل هر فایل Web. Config منابع و دایرکتوریهای مورد نظر را تغییر دهد. هر فایل Web. Config شامل یک بخش پایه است که همان دو تگ `<configuration>` و `</configuration>` هستند و بقیه محتوا درون این دو تگ قرار می گیرد.

```
<configuration>
<!--Some Configurations-->
</configuration>
```

محتوای هر فایل Web. Config شامل دو بخش اساسی است: معرفی و تنظیمات. بخش معرفی داخل دو تگ `<configsections>` و `</configsections>` قرار می گیرد و بخش تنظیمات، تنظیمات مربوط به منابع معرفی شده در این تگها را شامل می شود.

ابتدای فایل Web. Config و بعد از تگ `<configration>` تگ `<configsections>` قرار دارد. داخل این تگ و تگ جفت آن یعنی `</configsections>` تگهایی جهت معرفی منابع و اداره کننده قسمتها قرار دارد.

- **تگ Location**:

تنظیمات هر فایل Web. Config بر فایلها داخل ریشه این فایل و زیردایرکتوری های آن اعمال می شوند، حال اگر بخواهیم تنظیمات یک فایل Web. Config را بر دایرکتوری خاصی اعمال کنیم تنها لازم است این تنظیمات را داخل یک جفت تگ `<location>` و `</location>` قرار دهیم

```
<location path="url">
<!--Configurations-->
</location>
```

- **تگ <globalization>**:

از تگ `<globalization>` برای تعریف

من در این مقاله سعی ام این بود که شما با مقدمه ای از این کتابخانه آشنا بشین. این کتابخانه آپشن های مختلفی داره حتما یک نگاهی به اون بندازین.

در ضمن دوستان عزیز اگر سوالی، انتقادی داشتین به من میل بزیند.

program@offlinemag.ir

اگر هم موضوعی مد نظرتون بود که دوست داشتین آموزش و مقاله اون رو در مجله ببینید حتما تو میل به من بگید.

تقدیم به میلاد جعفری عزیز

(در زیر هرجا کلمه هندلر اومد شما باید متغییری رو که `curl_init` به آن اختصاص دادین جایگزین کنید)

CURLOPT_URL

با استفاده ازین آپشن میتونیم ادرس سایت مورد نظر رو در `curl` ست کنیم.

مثال:

```
curl_setopt(handler,CURLOPT_URL,"http://secure-land.net");
```

اگر بخواین یک مقدار به صورت GET به صفحه ارسال کنید، با استفاده از آپشن بالا این امر امکان پذیر است.

مثال:

```
curl_setopt(handler,CURLOPT_URL,"http://secure-land.net/index.php?id=3");
CURLOPT_USERAGENT
```

همون طور که از اسم آپشن معلومه باهاش میشه `useragent` رو ست کرد.

مثال:

```
curl_setopt(handler,CURLOPT_USERAGENT,"your_useragent");
```

حالا فرض کنید که میخواین یک مقدار به صورت POST برای صفحه مورد نظرتون بفرستین، برای این منظور به صورت زیر عمل

میکنیم:

```
curl_setopt(handler,CURLOPT_URL,"http://secure-land.net");
curl_setopt(handler,CURLOPT_POST,1);
curl_setopt(handler,CURLOPT_POSTFIELDS,array("id"=>3));
```

آپشن `CURLOPT_POST` با مقدار 1 به کتابخانه میفمونه که یک مقدار به صورت POST میخواد ارسال بشه.

آپشن `CURLOPT_POSTFIELDS` هم اسم و مقادیر POST رو که میخوایم درون خودش به صورت یک آرایه قبول میکنه.

کتابخانه CURL درس دوم



ارسلان قربان زاده- سردبیر برنامه نویسی

با سلام به دوستان آفلاینی.

در قسمت قبلی از مقاله کتابخانه `curl` به معرفی تابع های اصلیش پرداختیم. در این مقاله به معرفی آپشن های مختلف آن میپردازیم. یک یاد آوری کوچیکی میکنم. `curl` با `curl_init()` شروع میشود. با `curl_setopt()` آپشن های مختلف رو به هندلر `curl` میدیم. با `curl_exec()` هم میتونیم صفحه مورد نظر رو باز کنیم. خب حالا میخوایم آپشن هایی که میتونیم به `curl_setopt()` بدیم معرفی کنم و بگم هر کدوم چه کارهای انجام میدن.

اضافه کردن و حذف پنل ها به راحتی امکان پذیر است . شما می توانید به پنل های ساخته شده اشیاء و یا صفحات html را وارد نمایید . شیئی w2layout به صورت واکنش گرا نوشته شده است به این صورت که در زمان تغییر اندازه پنجره مرورگر یا مشاهده در دیگر دستگاه ها (موبایل و تبلت) به صورت خودکار پهنا و ارتفاع صفحه html را با توجه به محتویات درون پنل ها تنظیم می کند . کد HTML :

```
<div id="myLayout" style="height: 400px"></div>
```

کد جاوا سکرپت

```
$('#myLayout').w2layout({
  name: 'main_layout',
  panels: [
    { type: 'top', size: 60 },
    { type: 'left', size: 150, resizable: true },
    { type: 'right', size: 150, resizable: true }
  ]
});
```

اگر شما در کد خودتان main panel (پنل دربردارنده دیگر عناصر) را اضافه نکرده اید در زمان اجرا فریم ورک به صورت اتوماتیک فریم اصلی با تنظیمات پیش فرض را اضافه خواهد کرد . و به این صورت هر وقت شما یک شیت بندی و صفحه آرایی را با w2ui به کار می برید حتی اگر پنلی هم ایجاد نکنید ، شیت ایجاد شده به صورت پیش فرض دارای main panel می باشد . خروجی کد بالا 4 پنل خواهد بود که 2 پنل دارای قابلیت تغییر اندازه هستند .

رویداد ها (Events) :

onShow - function (target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که پنل نمایش داده می شود. شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید.

```
$('#myLayout').w2layout({
  name: 'main_layout',
  panels: [
    { type: 'top', size: 60 },
    { type: 'left', size: 150, resizable: true },
    { type: 'right', size: 150, resizable: true }
  ]
});
```



سامان وحدت - برنامه نویس



با سلام به آفلاینی ها. درس دوم از سری آموزش های w2ui رو با هم پی می گیریم. شیئی w2layout به شما این امکان را میدهد که یک شیت بندی با قابلیت تغییر اندازه و توسعه در شش پنل ایجاد کنید. شما می توانید توسط شیئی w2layout در شش مکان top, left, main, preview, right, bottom پنل های خود را ایجاد کنید . برای ساخت شیت بندی خودتان نیازی نیست شما از هر شش جایگاه استفاده کنید و فقط می توانید از جایگاه مورد نظرتان برای ساخت پنل استفاده کنید. به طور کلی Layout برای دسته بندی محتوا به کار برده می شود .

و یا بعد از اینکه Object ساخته شد

```
$('#myLayout').w2layout({
  name: 'main_layout',
  panels: [
    { type: 'top', size: 60 },
    { type: 'left', size: 150, resizable: true },
    { type: 'right', size: 150, resizable: true }
  ]
});
```

onResize - function(target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که پنجره مرور گر تغییر اندازه داده شده است. این دستور برای دیگر اجزاء (w2ui (layout, grid, toolbar, sidebar, tabs, form نیز به کار برده می شود. شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید.

```
$('#layout').w2layout({
  name : 'layout',
  padding : 2,
  panels : [
    { type: 'top', size: 40 },
    { type: 'preview', size: 200 }
  ],
  onResize: function(target, eventData) {
    console.log('object '+ this.name + ' is resized');
  }
});
```

و یا بعد از اینکه Object ساخته شد .

```
w2ui['layout'].on('resize', function(target, eventData) {
  console.log('object '+ this.name + ' is resized');
});
```

onRender - function(target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که object و محتوا مرتبط با آن در حال ساخته شدن است. این دستور برای دیگر اجزاء (w2ui (layout, grid, toolbar, sidebar, tabs, form نیز به کار برده می شود. شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید .

و یا بعد از اینکه Object ساخته شد.

```
w2ui['layout'].on('show', function(target, eventData) {
  console.log('object '+ eventData.panel + ' is shown');
});
```

onHide - function (target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که پنل پنهان شده است . شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید

```
$('#layout').w2layout({
  name : 'layout',
  padding : 2,
  panels : [
    { type: 'top', size: 40 },
    { type: 'preview', size: 200 }
  ],
  onHide: function(target, eventData) {
    console.log('object '+ eventData.panel + ' is hidden');
  }
});
```

و یا بعد از اینکه Object ساخته شد

```
w2ui['layout'].on('hide', function(target, eventData) {
  console.log('object '+ eventData.panel + ' is hidden');
});
```

onResizing - function (target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که پنجره مروگر در حال تغییر اندازه می باشد. شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید

```
$('#layout').w2layout({
  name : 'layout',
  padding : 2,
  panels : [{ type: 'top', size: 40 },{ type: 'preview', size: 200 }],
  onResizing: function(target, eventData) {
    console.log('panels of object '+ this.name + ' are being resized');
  }
});
```

onDestroy - function(target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که object حذف شود (از بین برود). این دستور برای دیگر اجزاء (w2ui (layout, grid, toolbar, sidebar, tabs, form نیز به کار برده می شود. شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید.

```
$('#layout').w2layout({
  name : 'layout',
  padding : 2,
  panels : [
    { type: 'top', size: 40 },
    { type: 'preview', size: 200 }
  ],
  onDestroy: function(target, eventData) {
    console.log('object '+ this.name + ' is destroyed');
  }
});
```

و یا بعد از اینکه Object ساخته شد.

```
w2ui['layout'].on('destroy', function(target, eventData) {
  console.log('object '+ this.name + ' is destroyed');
});
```

نکته: به طور کلی رویدادها در فریم ورک w2ui در ۲ زمان صدا زده می شود. ۱- در زمان ساخت شیء ۲- بعد از ساخته شدن شیء. انتخاب کردن زمان مناسب برای رویدادها بستگی به تشخیص و نیاز برنامه نویس دارد.

امیدوارم نهایت استفاده رو از این مبحث برده باشید. به امید خدا در جلسه بعدی این مبحث رو دنبال می کنیم. لطفا نظرات و انتقادات خودتون رو در پست مربوط به شماره دوازدهم در سایت آفلاین اعلام کنید.

```
$('#layout').w2layout({
  name : 'layout',
  padding : 2,
  panels : [
    { type: 'top', size: 40 },
    { type: 'preview', size: 200 }
  ],
  onRender: function(target, eventData) {
    console.log('object '+ this.name + ' is rendered');
  }
});
```

و یا بعد از اینکه Object ساخته شد.

```
w2ui['layout'].on('render', function(target, eventData) {
  console.log('object '+ this.name + ' is rendered');
});
```

onRefresh - function(target, eventData)

این رویداد زمانی صدا زده می شود که object دوباره ساخته بشود. این دستور برای دیگر اجزاء (w2ui (layout, grid, toolbar, sidebar, tabs, form نیز به کار برده می شود. شما می توانید این رویداد را در زمان ساخت object به کار ببرید.

```
$('#layout').w2layout({
  name : 'layout',
  padding : 2,
  panels : [
    { type: 'top', size: 40 },
    { type: 'preview', size: 200 }
  ],
  onRefresh: function(target, eventData) {
    console.log('object '+ this.name + ' is refreshed');
  }
});
```




میلاذ نژاد - بازی ساز



به نام خداوند بخشنده مهربان، سلام به همه ی آفلاینی های عزیز، امیدوارم در هر کجای این کره خاکی هستید شاد و سلامت باشید. این مقاله اولین حضور من در مجله آفلاین می باشد و از این شماره تا چند شماره بعدی قصد داریم به بررسی ساخت بازیهای رایانه ای بپردازیم پس با ما همراه باشید.

آیا تا به حال خواسته اید بازی بسازید؟ آیا میدانید چه مهارت ها و چه قدمهایی باید در این راه بردارید تا یک ایده را تبدیل به یک بازی رایانه ای قابل بازی کردن کنید؟ اگر تا به حال این سوالات را از خود پرسیده اید پس شما خوش شانس هستید چون ما قصد داریم به شما یاد دهیم که چگونه یک بازی ساز شوید.



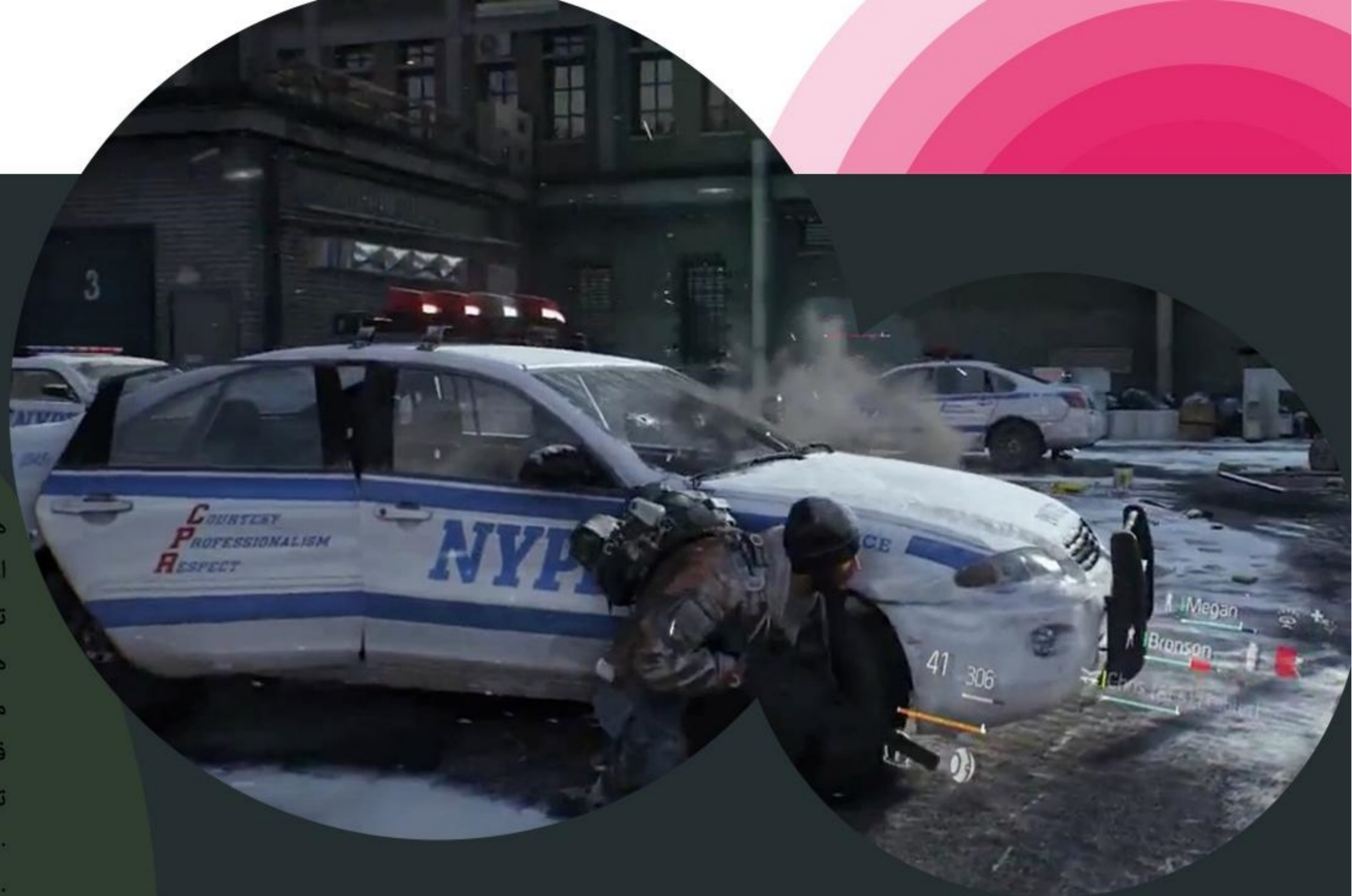
چگونه بازی بسازیم؟

همانند فیلم ها، ساخت بازی های رایانه ای به طور عمومی به سه قسمت مجزا که هر کدام از آنها دارای زیر شاخه های مختلف می باشند تقسیم می شوند، این سه قسمت شامل پیش تولید (Pre-Production)، تولید (Production) و پس از تولید (Post-Production) می باشد البته بسیاری از کمپانی ها و بازی سازان هستند که این چرخه را به پنج دسته و در بعضی از موارد به شش دسته تقسیم می کنند ولی ما در اینجا به بررسی تقسیم بندی که عمومیت بیشتری دارد می پردازیم. قبل از اینکه به بررسی قسمت اول یعنی پیش تولید پردازیم قصد داریم بازی ها را به دو بخش تقسیم کنیم:

• بازی های مستقل (Indie - Game)

• بازی های تجاری (Commercial Game)

بازی های مستقل بازی هایی هستند که توسط یک نفر یا گروه چند نفره ساخت می شود بدون هیچ پیشتیبانی مالی و سرمایه گذاری از سوی تولید کنندگان. در این گونه بازی ها بیشتر بر روی ابداع و نو آوری و انتشار بازی به صورت دیجیتال تمرکز می شود که می توان به بازی هایی مانند Braid ، Fez ، World of Goo اشاره نمود. بر خلاف بازی های مستقل، بازی های تجاری توسط تیم و استودیو های ساخت بازی که شامل تعداد زیادی از سازنده هاست که در بخش های مختلف فعالیت می کنند و دارای بودجه های کلانی از سوی تولید کنندگان هستند. تبلیغات فراوانی برای این بازی های می شود و به بیشتر به صورت بسته بندی و بروی دیسک های ذخیره ارایه می شوند. همانند بازی ندای وظیفه، بتلفیلد و غیره.



این سرگرمی های دیجیتال

از دیر باز تا امروز سرگرمی به صورت های مختلف در زندگی انسان حضور داشته و خواهد داشت. امروزه بازیهای رایانه ای یکی از قطب های مهم سرگرمی هستند، تنوع در کنسول ها و بازی ها، بازی های آنلاین و هزاران هزار محصولات جانبی این بازی ها بیشتر قشر کودک تا جوان حتی سنین بالا را به خود جذب کرده است. فاکتور های متعدد مانند داستان پردازی زیبا، جلوه های سینمایی و بصری چشم گیر، گیم پلی اعتیاد آور صدا گذاری، همزاد پنداری با شخصیت داستان و غیره و غیره تنها بخشی از عواملی هستند که باعث جذب انسان ها به بازی های رایانه ای و تبدیل این صنعت نو پا در مقایسه با دیگر صنعت ها به یکی از غول های سرگرمی دنیا شده است تا جایی که در ایالات متحده امریکا با فاصله ای چند میلیارد دلاری با سینمای هالیوود در حال رقابت است. این کار باعث شده تا عده ای به سمت ساخت بازی های رایانه ای روی بیاورند و در کنار کسانی که در این صنعت کار می کنند هم پا شوند. در ادامه و در مقاله های بعدی ما یاد خواهیم گرفت که چگونه از ابتدا یک بازی بسازیم، با اصلاحات رایج این صنعت آشنا خواهیم شد، با کارهای مختلف، موقعیت های شغلی این صنعت آشنا خواهیم شد به بررسی ساخت بازی های دیگر خواهیم پرداخت.

پیش تولید (Pre-Production)

پس از تعریف بازی مستقل و بازی تجاری به ادامه بحث خودمان می پردازیم و به توضیح قسمت اول پیش تولید می رسیم. پیش تولید اولین قدم در پروسه ساخت بازی است که به فاز طراحی نیر معروف است. در این مرحله تصاویر مفهومی (Concept Arts) بازی کامل شده، شغل ها و کارها تعیین شده و همه چیز برای فاز تولید آماده می شود. تیم ها شکل می گیرد، اسناد بازی (GDD) آماده می شود. تعدادی از نقش های حیاتی در این فاز طراحان بازی (Game Designers)، نویسندگان، طراحان مفهومی (Concept Artists) تولید کنندگان و رهبران تیم های مختلف هستند. بعد از این که فاز پیش تولید تکمیل شد شما حاضر هستید که به فاز بعدی یعنی فاز تولید شوید.

همه چیز از یک جرقه شروع شد

مطمئناً قبل از اینکه به مرحله پیش تولید برسید نیاز به ایده دارید. ایده ای برای ساخت یک بازی با ویژگی های خاص به محض اینکه ایده را بدست آوردید شما وارد مرحله پیش تولید می شوید. یکی از مهمترین بخش های پیش تولید ساخت اسناد بازی است که به شما در انسجام ایده و پروژه کمک می کند.

سند طراحی بازی با نام لاتین Game Design Document و با اختصار GDD یک سند کاملاً جامع است. این سند دائماً در حال توسعه است که شامل تمام جزئیات و جنبه های بازی مورد نظر است. پس تیم سازنده تمامی نکات را می داند و می داند که چگونه بازی را بسازند. خوب به پایان مقاله اول رسیدیم. در مقاله بعدی نگاهی به سند طراحی بازی می پردازیم، اصلاحاتی را که در قسمت پیش تولید مطرح کردیم توضیح می دهیم و به قسمت های دیگر خواهیم پرداخت.

اگر می خواهید در مورد اسناد بازی بیشتر بدانید از لینک زیر دیدن کنید.

www.goo.gl/HP84UF

در صورت هر گونه سوال از طریق سایت و انجمن سوال خود را مطرح کنید.

pgamedev.net
forum.pgamedev.net



برای تکمیل تفاوت این دو نوع بازی نقل قولی می کنم از سازنده بازی Braid که در فیلم مستند بازی مستقل (Indie Game: The Movie) در مورد بازی های مستقل و تجاری نکته قابل توجهی را بیان می کند که باید علاقه مندان به بازی سازی به خوبی به این نکته توجه کنند. جانتان بلو: "بسیاری از مردم به سمت ساخت بازی های مستقل روی می آورند و سعی می کنند مانند کمپانی های بزرگ باشند. کاری که کمپانی های بزرگ می کنند ساخت یک محصول با کیفیت بالا و جلا داده شده است که تا جایی که می تواند مخاطب بیشتری را به سمت خود جذب کند. راه انجام این کار در این است که شما تمام مشکلاتی را بر طرف کنید و اگر گوشه تیز در بازی وجود داشته باشید مطمئن شوید که اگر کسی با آن برخورد کند به وی آسیب نمی رساند یا چیزی همانند آن. ساخت این محصول تجاری پر زرق و برق در مقابل ساخت یک بازی مستقل و شخصی قرار می گیرد."

دستمون رسیده را مشاهده می نمایم که می تونید داده هاتونو فیلترگذاری هم کنید. من در اینجا فقط خواستم پکت های برنامه **MSN Messenger** رو نشون بده. (شکل ۳)

به همین ترتیب می تونید از بقیه اطلاعات در شبکه همچون نام کاربری و رمز عبور و... هم بهره مند شوید.

برنامه های دیگری هم هستند که برای اینف در شبکه به کار می روند که می تونید اونها رو هم تست کنید: **WinDump , Snort , Dsniff**

۱- برنامه را از لینکی که گذاشتم دانلود و نصب نمائید.

۲- برنامه را اجرا نمائید و بعد گزینه **TO LIST THE AVAIL-ABLE CAPTURE INTERFACES** را بزنید. (شکل ۱)

۳- قدم بدی پیدا کردن تارگت است و بعد از پیدا شدن دکمه **START** را بزنید. (شکل ۲)

نکته:

تعداد پکت ها اگر زیاد باشد معلوم می شود که کاربر در حال حاضر آنلاین است.

۴- بعد از اتمام کار لیست بسته هایی که به

The screenshot shows the Wireshark Network Analyzer interface. The top window is titled "The Wireshark Network Analyzer" and has a menu bar with File, Edit, View, Go, Capture, Analyze, Statistics, and Help. Below the menu is a toolbar with various icons. A filter box contains the text "List the available capture interfaces...".

The second window is titled "Wireshark: Capture Interfaces" and contains a table with the following columns: Description, IP, Packets, Packets/s, and Stop. The table lists two interfaces:

Description	IP	Packets	Packets/s	Stop
Adapter for generic dialup and VPN capture	unknown	0	0	Start Options Details
NETGEAR WG111 802.11g Wireless USB2.0 Adapter (Microsoft's Packet Scheduler)	192.168.1.101	920	1	Start Options Details

Below the table is a "Help" button and a "Close" button. The third window shows a filtered packet list with a filter of "msnms". The list has columns for Time, Length, Source IP, Destination IP, Protocol, and Details. The first few rows are:

Time	Length	Source IP	Destination IP	Protocol	Details
1326	207.796957	192.168.1.101	207.46.27.34	MSNMS	MSG 8 N 142
1405	22.192583	192.168.1.101	207.46.27.34	MSNMS	[TCP Retransmission]
1550	24.758288	207.46.27.34	192.168.1.101	MSNMS	[TCP Retransmission]
1919	32.026485	192.168.1.101	207.46.27.34	MSNMS	MSG 9 U 90
2209	36.504746	192.168.1.101	207.46.27.34	MSNMS	MSG 10 N 145
2210	36.682696	207.46.27.34	192.168.1.101	MSNMS	MSG smarterchild@hotmail.com
3050	55.059227	207.46.107.80	192.168.1.101	MSNMS	NLN AWY sean@spotlightph
3109	56.638464	207.46.107.80	192.168.1.101	MSNMS	UBX sean@spotlightph

Below the packet list is a detailed view of a selected packet (Frame 1326) showing the following layers:

- Frame 1326 (209 bytes on wire, 209 bytes captured)
- Ethernet II, Src: Netgear_70:5e:0b (00:0f:b5:70:5e:0b), Dst: Cisco-Li_f4:07:b5 (00:0c:41:f4:07:b5)
- Internet Protocol, Src: 192.168.1.101 (192.168.1.101), Dst: 207.46.27.34 (207.46.27.34)
- Transmission Control Protocol, Src Port: 7601 (7601), Dst Port: msn (1863), Seq: 1105, Ack: 1106
- MSN Messenger Service

آنان که با افکاری پاک و فطرتی زیبا در قلب دیگران جای دارند را هرگز هراسی از فراموشی نیست، چرا که جاودانند...



میلاذ مهدوی - شبکه کار

با سلام خدمت تمامی دوستان و خواننده های مجله بزرگ و دوست داشتنی آفلاین. خوشحالم باز دوباره فرصتی شد که لایق این باشم برای شما عزیزان گرامی مقاله ای بنویسم. موضوع این مقاله اینبار در رابطه Packet Sniffing است. واژه اسنیف به معنی مخفیانه گوش کردن هست. Packet Sniffing کارش کیچر گرفتن از بسته هایی است که در داخل شبکه رد و بدل می شوند. با استفاده از Packet sniffer یک هکر با دسترسی از شبکه وایرلس می تواند به اطلاعات خصوصی که در شبکه رد و بدل می شود از قبل نام کاربری و رمز عبور ایمیل و ... دسترسی پیدا کند. ما در اینجا از برنامه Wireshark استفاده می کنیم.

<http://www.wireshark.org>

که از لینک زیر قابل دریافت است:



کازم حسینی - محقق امنیتی

سلام به شما . در این مقاله قصد دارم کمی راجع به آسیب پذیری ها در مرورگرهای وب صحبت کنم. تا حالا براتون این سوال پیش اومده که وقتی یه نسخه جدیدتر مرورگر وب رو نصب میکنید چه چیزهایی تغییر کرده؟! اصلا چه نیازی وجود داشته که ورژن جدیدتری بیاد؟ خب یکی از مهمترین عواملی که باعث میشه شرکت های سازنده مرورگرها، آپدیت هایی رو برای مرورگرشون بیرون بدن مشکلات امنیتی هست. حالا بسته به آسیب پذیری ممکنه یه آپدیت کوچیک جلوی مشکل رو بگیره یا ممکنه نیاز به نصب نسخه ی جدیدتر باشه . یک مرورگر آسیب پذیر چه خطراتی برای من داره؟ مرورگری که فیکس و پچ های امنیتی جدید رو نداشته باشه با احتمال زیاد قابل حمله و اکسپلویت کردن هست حتی یک مرورگر آپدیت شده هم هنوز قابل هک شدن هست و دیگه ۱۰۰٪ امن نیست. مرورگر به ۲ روش هک میشه.

حمله به مرورگر



دستکاری بسته ها در شبکه



امیر ارسلان قربان زاده - محقق امنیتی

با سلام به دوستان گلم.

در این شماره از مجله آفلاین تصمیم گرفتم که در مورد scapy بنویسم.

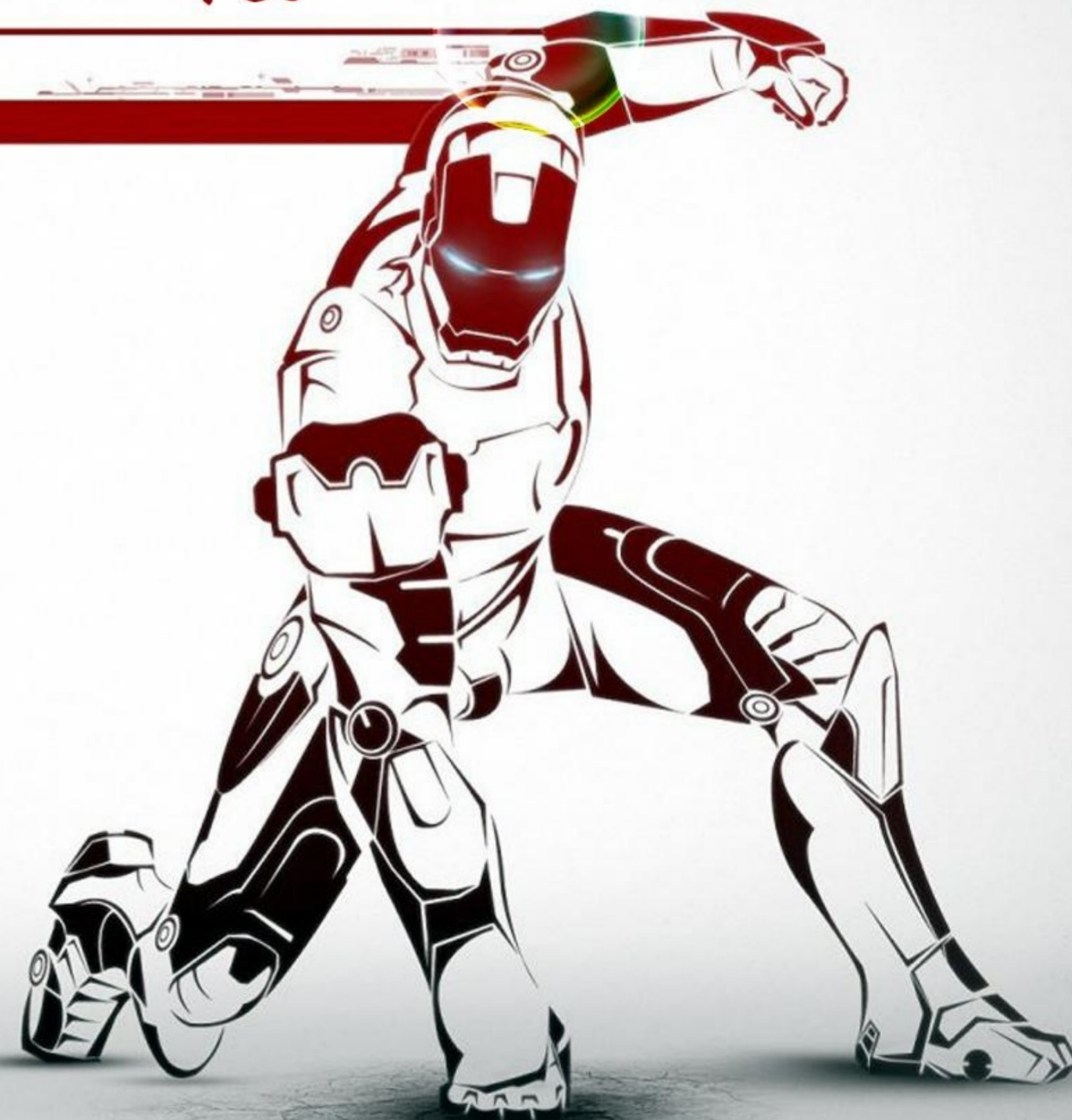
Scapy یک ابزار دستکاری بسته ها در بستر شبکه است. این ابزار به زبان پایتون نوشته شده است و

هم به صورت مستقل و هم به صورت یک کتابخانه در پایتون میتونه استفاده بشه....

من در این سری از مقالات به معرفی این ابزار می پردازم و کمی هم دستورات متداولش رو توضیح

میدم. در آینده اگر درخواست ها برای ادامه این مبحث به حد مطلوبی برسد، این ابزار را با جزییات

بیشتری مورد بررسی قرار میدم.



```
>>>ls(ip)
version : BitField = 4 (4)
ihl : BitField = None (None)
tos : XByteField = 0 (0)
len : ShortField = None (None)
id : ShortField = 1 (1)
flags : FlagsField = 0 (0)
frag : BitField = 0 (0)
ttl : ByteField = 64 (64)
proto : ByteEnumField = 0 (0)
chksum : XShortField = None (None)
src : Emph = '127.0.0.1' (None)
dst : Emph = '127.0.0.1' ('127.0.0.1')
options : PacketListField = [] ([])
```

```
>>> ip.show()
###[ IP ]###
version= 4
ihl= None
tos= 0x0
len= None
id= 1
flags=
frag= 0
ttl= 64
proto= ip
chksum= None
src= 127.0.0.1
dst= 127.0.0.1
\options\
```

حالا میتوانیم به تنظیم کردن آپشن هایی که برای این بسته نیاز داریم و بسته را برای ارسال آماده کنیم.

برای این امر به دو طریق می توانیم عمل کنیم:

روش اول :

در این روش وقتی میخواهیم کلاس IP را فراخوانی کنیم آپشن ها را در آن به صورت زیر تنظیم میکنیم.

```
>>> ip = IP(src="192.168.1.1",dst="192.168.1.13")
```

روش دوم :

در روش دوم اول کلاس IP را فراخوانی میکنیم و سپس آپشن های دلخواه رو براش ست میکنیم.

```
>>> ip = IP()
>>> ip.src = "192.168.1.1"
>>> ip.dst = "192.168.1.13"
```

حالا اگه بخواهیم که ببینید متغیر ip چه آپشن هایی داره از متود show میتونید استفاده کنید.

```
>>> ls()
ARP : ARP
ASN1_Packet : None
BOOTP : BOOTP
CookedLinux : cooked linux
DHCP : DHCP options
DHCP6 : DHCPv6 Generic Message
DHCP6OptAuth : DHCP6 Option - Authentication
DHCP6OptBCMCSDomains : DHCP6 Option - BCMCS Domain Name List
DHCP6OptBCMCSservers : DHCP6 Option - BCMCS Addresses List
DHCP6OptClientFQDN : DHCP6 Option - Client FQDN
DHCP6OptClientid : DHCP6 Client Identifier Option
.....
```

در لیستی که برای شما نمایش داده میشه پروتکل های Ether , IP , TCP , UDP پر استفاده ترین پروتکلها است.

هدف اصلی scapy ساخت و انتقال بسته های بر روی لایه های شبکه است. برای تنظیم و ساخت یک بسته IP ریز عمل میکنیم:(IPv4)

```
>>> ip = IP()
```

به این طریق ما در متغیر ip یک بسته IP ست کردیم .

توجه : کلاس IP را باید به صورت حروف بزرگ استفاده کنید.

برای دیدن آپشن های کلاس IP از دستور ls استفاده میکنیم:

این ابزار به صورت گسترده ای توسط متخصصین نفوذ و شبکه استفاده میشود. این افراد با استفاده از آن میتوانند نیاز های خود را برطرف کنند.

به طور مثال یک متخصص نفوذ میتواند توسط scapy حملات خود را اعم از:

arp spoofing , arp poisoning , packet sniffing انجام دهد.

خب اول میریم سر نصب !

برای نصب scapy در لینوکس (توزیع دبیان) از دستور زیر استفاده میکنیم.

```
Apt-get install python-scapy
```

برای اجرا scapy در ترمینال لینوکس به صورت زیر عمل میکنیم:

```
Am1R.Ar3alaN@secure-land ~ $ sudo
scapy
WARNING: No route found for IPv6 destination :: (no default route?)
Welcome to Scapy (2.2.0)
>>>
```

توجه: برای اینکه کار با scapy براتون آسون باشه بهتر که زبان برنامه نویسی پایتون رو خوب یاد داشته باشید.

در ادامه به توضیح بعضی از دستورات scapy میپردازم.

برای اینکه ببینید scapy چه پروتکل هایی رو ساپورت میکنه میتونید از دستور زیر استفاده کنید:

دوستان اگه سوالی، انتقادی و پیشنهادی داشتین میتونید از طریق میل های زیر با من در ارتباط باشید:

program@offlinemag.ir

EXPOSE ONLINE DEVICES.

WEBCAMS. ROUTERS.
POWER PLANTS. IPHONES. WIND TURBINES.
REFRIGERATORS. VOIP PHONES.

TAKE A TOUR

FREE SIGN UP



میکائیل اسکندری - متخصص تست نفوذ و امنیت

سلام دوستان عزیزم.
دفعه قبلی همه گفتن خیلی قشنگ شروع کردم ولی اینبار خودم از پایان مقالتم بیشتر خوشم اومد، پس تا آخرش بخونید. در ضمن لازم میدونم تشکر صمیمانه‌ای داشته باشم از تمامی کسانی که به من میل میزنن یا تو سایت نظراتشونو میگن، واقعا بمب انرژی هستید برام و ممنونم ازتون.
موضوعی که امروز با هم بررسی میکنیم در مورد یه سایتی هست که چند سالی میشه کارشو شروع کرده و خیلی قدرتمند کار میکنه و اون سایتی نیست جز shodan.

بررسی سایت
shodan



موسسه خیریه حمایت از کودکان مبتلا به سرطان محک

با توجه به تصمیماتی که اتخاذ شده است از این پس ده درصد از تمامی درآمدهایی که تحت برند آفلاین کسب می شود به موسسه خیریه حمایت از کودکان سرطانی محک تقدیم می شود. شما نیز در این کار خدایسندانه سهمی دارید.

<http://46.121.195.13>

<http://79.179.205.37>

یا برای بررسی ftp هایی که با filezila پیکر بندی شدن میتونید از دستور زیر استفاده کنید :

port:21 filezila

یا

iis 5.0 country:us

که باهاش میتونین سایت هایی که 5 iis دارنو بررسی کنید. دوربین ها، روتر ها، سیستم های صنعتی و اسکادا و همه چیو به زیبایی براتون لیست کرده.

اینها همه چیزهایی هستن که این سایت برای شما آماده گذاشته و منتظره که فقط سمتش برید. حالا استفاده هاتون از ساخت باتنت تا ... میتونه باشه.

یه نکته هم بگم که اگر بتونید اکانت خریداری کنید میتونید استفاده های قشنگتری هم ازش کنید. امیدوارم این کلی گویی بهتون کمکی هم کرده باشه و ریز شدن تو این مطلبو میزارم به دست خودتون. ازتون ممنونم که وقتتونو تا الان گذاشتینو مقالاتمو خوندید. اگه یه روزی بازم نوشتم قول میدم مطالبم براتون جالب باشه چون شاید مطالبم ادامه پیدا نکنه.

این داستان ماست ، نگو تموم میشه ...

تیپ پیچیده و شیک مثل سه تا دهه قبل..

هکر توسط این سایت به راحتی میتونه به خواسته های خودش برسه و نکته قابل توجهی که داره با banner grabbing خوبی که روی پورت های مختلف انجام میده و تونسته کار هکرها رو برای پیدا کردن تارگت هایی که میخوان، راحت و راحت تر کنه. فرقشم با بقیه موتورهای جستجو اینه که اکثر پورت های مهم رو پوشش میده و فقط 80 رو بررسی نمیکنه. آدرس این موتور جستجوی محبوب (من) www.shodanhq.com هست .

بی وقفه میرم سر بحث که با هم سایت رو بررسی کنیم، و اینم بگم رجیستر یادتون نره.

سایت shodann یه سری حالات سرچ داره که من اونا رو باهاتون بررسی میکنم :

country: برای بررسی کشور

city: برای بررسی شهر

os : برای بررسی سیستم عامل

port: برای بررسی درگاه مورد نظرتون

چیزای دیگه مثل befor و after و

شما با ادغام کردن این دستورات میتونید چیزای خیلی زیبایی در بیارید. حالا بیایم با هم یه سری Dork رو بررسی کنیم.

admin+1234 country:il

این Dork رو اگه دقت کنید میبینین بنر admin+1234 رو توی کشور اسرائیل بررسی میکنه. چند نمونشو براتون آوردم که با این یوزرو پسورد میتونین وارد شید:



محمد مرتضوی - سردبیر هک و امنیت

سلام دوستان آفلاینی.

چند روزی بود که تو فکر یک مقاله ی خوب برای آفلاین بودم که دیدم مدیریت عزیز سایت آفلاین قسمتی رو به برای رأی دادن به نویسندگها و سردبیران آفلاین اضافه کرده[شکل 1] این موضوع باعث شد که به فکر نوشتن این مقاله بیافتم که 2 هدف داشت. 1 آموزش اصول نگاه کلی به داده‌های ورودی وب و بررسی آن‌ها برای دوستان مبتدی و 2 آموزش دور زدن رأی گیری های اینترنتی. برای بدست آوردن این 2 هدف و برای اینکه جذابیت کار برای خودم هم بیشتر باشه مثل همیشه از یک مثال واقعی که اجازه ی استفاده ی اون رو هم در مقاله هام دارم استفاده کردم و اون هدفی نیست جز خود آفلاین (طبق معمول) !!

این مقاله زمانی نوشته شده که هنوز مشکلات امنیتی این پلاگین استفاده شده به آفلاین گوش زد نشده. نکته ی دیگه ای که در این مقاله باید بهش اشاره کنم آینه که مخاطب اصلی این مقاله مبتدی دسته بندی شده و دوستای عزیز متخصص من برای تفریح و افتخاری که به بنده می‌دهند ادامه ی مقاله رو مطالعه کنند.



VOTE

دورزدن نظرسنجی آفلاین!

Tamper Popup

http://offlinemag.ir/wp-content/plugins/i-like-this/like.php 1

Request Header Name	Request Header Value	Post Parameter Name	Post Parameter Value
Host	offlinemag.ir	id 2	982
User-Agent	Mozilla/5.0 (X11; Linux i686; rv:21.0)		
Accept	*/*		
Accept-Language	en-US,en;q=0.5		
Accept-Encoding	gzip, deflate		
DNT	1		
Content-Type	application/x-www-form-urlencoded;		
X-Requested-With	XMLHttpRequest		
Referer	http://offlinemag.ir/		
Content-Length	6		

Cancel OK

میلاد جعفری مدیر مسئول

میلاد جعفری در اردیبهشت سال ۹۱ جنبش علمی آفلاین را تشکیل داد و هم اکنون در سمت مدیرمسئولی مجله فعالیت می کند. از همان ابتدای تحصیل در رشته مهندسی فناوری اطلاعات در فکر ایجاد محیطی برای برقراری ارتباط بهتر متخصصان IT با دانش پژوهان بود. بدین ترتیب در مردادماه سال ۹۱ با تعدادی از متخصصان برنامه نویسی و امنیتی، مجله آفلاین را منتشر کرد. از دیگر فعالیت های او می توان به برنامه نویسی به زبان های سی شارپ و پایتون اشاره کرد.

پسندیدم

خب برای رسیدن به هدف باید اول هدف رو انتخاب کنیم پس هدف ما در اینجا بدست آوردن رای بیشتر و تقلب در رای گیری هست. برای اینکار ابتدا با استفاده از یک پروکسی لیسنر یا Tamper Data که به عنوان add-ons در مرورگر های معروف موجود هست استفاده می کنیم. من brup suite رو ترجیح می دم اما اگر شما یک تازه وارد هستید سعی کنید ابتدا استفاده ی tamper رو یاد بگیرید. ولی چون مخاطب رو در این شماره مبتدی قرار دادیم از tamper استفاده می کنیم. برای شروع tamper رو روی حالت استارت قرار می دیم و روی پسندیدم کلیک می کنیم. و بعد از اون روی tamper کلیک می کنیم تا ببینیم چه درخواستی به کجا ارسال می شه که نتیجه به این شکل [شکل 2] خواهد بود.

به قسمت 1 و 2 توجه کنید. در قسمت 1 متوجه می شیم که اطلاعات به کجا ارسال خواهد شد و در قسمت 2 متوجه مقداری که ارسال (post) خواهد شد خواهیم شد که این مقدار در اینجا ID من در رای گیری است.

از قسمت اول من به این نتیجه رسیدم که به احتمال زیاد پلاگینی برای این کار طراحی شده است که اسم ان i-like-this هست! حالا وقت کنجاوی های بیشتره.....!!

در اولین حرکت به دنبال i-like-this گشتم و اون پیدا کردم تا ببینم به چه صورتی داره این عملیات رو انجام می ده که عکس اون رو در زیر می بینید. [شکل 3]

```

like.php x
k?php
require_once '../wp-config.php';

global $wpdb;
$post_ID = $_POST['id'];
$ip = $_SERVER['REMOTE_ADDR'];
$like = get_post_meta($post_ID, '_liked', true);

if($post_ID != '') {
    $voteStatusByIp = $wpdb->get_var("SELECT COUNT(*) FROM ".$wpdb->prefix."ilikethis_votes WHERE post_id = '$post_ID' AND ip = '$ip'");

    if (!isset($_COOKIE['liked-'.$post_ID]) && $voteStatusByIp == 0) {
        $likeNew = $like + 1;
        update_post_meta($post_ID, '_liked', $likeNew);

        setcookie('liked-'.$post_ID, time(), time()+3600*24*365, '/');
        $wpdb->query("INSERT INTO ".$wpdb->prefix."ilikethis_votes VALUES ('', NOW(), '$post_ID', '$ip')");

        echo $likeNew.' lights';
    }
    else {
        echo $like.' lights';
    }
}
?>

```

کردند و امیدوارم که تونسته باشم نظر شما رو به این مطلب جلب کنم. در ضمن نتیجه ی این روش ثبت 100 رأی کمتر از 5 دقیقه بود که البته این پلاگین به درخواست من از سایت حذف خواهد شد.

با تشکر از دوستان عزیزم
Am1R.Ar3alaN و mikili

برای سنگینی خدمات آفلاین فکری کرده‌اید؟!

شما آفلاینی های عزیز می توانید با ارسال نام و نام خانوادگی خود به شماره پیامگیر

۳۰۰۰۹۹۰۰۹۰۸۲۲۱

در باشگاه طرفداران آفلاین عضو شوید و آخرین اخبار مربوط به آفلاین را به صورت رایگان دریافت کنید.



پروکسی ها رو دریافت کنه و جلوی مقدار x-بزاره و بعد از اون دستور رو اجرا کنه این به معنیه آینه که به تعداد پروکسی های سالم , شما رأی دریافت می کنید! برای اینکار از امیرارسلان که مثل همیشه در دسترس بود خواستم تا قطعه کد پایتون رو برایم بنویسه (تنبلی در کد نویسی عادت خوبی نیست اما کمبود وقت توجیه بهتریه!)

و اون هم کمتر از 2 دقیقه کد زیر رو برام نوشت . در کد زیر لیست پروکسی ها از یک فایل متنی خوانده می شه و بعد از اون هر کدوم از پروکسی ها با curl درخواستشو به سرور ارسال می کنه و این نکته رو فراموش نکنیم که curl اونقدر سریع نیست که بتونه باعث کند شدن سرور بشه پس نگران آسیب های اون نباشید.

```
import os
of = open ("proxyList.txt").readlines()
for i in of:
    proxy = i.replace("\r", "").replace("\n", "")
    proxy = "http://" + proxy
    os.system("curl -x %s proxy --data \"id=982\" http://offlinemag.ir/wp-content/plugins/i-like-this/like.php" % proxy)
```

اما حقیقت امر اینه که من به شدت با تقلب مخالفم و این اولین تقلب اینترنتی بود که انجام دادم و امیدوارم که شما هم با این دیدگاه از این مطلب استفاده ی علمی کنید.

ممنونم از دوستای عزیزم که وقت خودشون رو صرف مطالعه این مقاله

توی این راه برای هر بار رأی دادن باید این عملیات رو طی کنید که نهایتاً در هر ساعت 20 رأی بدید. اما من راه دوم رو انتخاب می کنم. اونم استفاده از لیست پروکسی و برنامه ی مورد علاقم curl هست و البته کمی هم زبان برنامه نویسی python . برای این روش اول باید یاد بگیریم چطور با curl یک رأی عادی ثبت کنیم و بعد هم به وسیله ی متود هامون از مابقی سد عبور کنیم.

Curl برنامه ای قدیمی از پروژه gnu هست که امروزه تقریباً روی تمام سیستم عامل های gnu/linux نصب هست و وظیفه ی اون ارتباط با پورتکل های مختلف هست. برای استفاده از Curl و ارتباط اون با وب سایت آفلاین من از دستور زیر استفاده کردم :

```
~/Desktop $ curl -x http://proxyhost:port --data id=982 http://offlinemag.ir/wp-content/plugins/i-like-this/like.php
```

این دستور بعد از x- مقدار پروکسی رو دریافت می کنه و بعد از اون با مقدار --data مقادیری که ما براش تعیین می کنیم رو POST می کنه. خوب از طرفی چون curl قابلیت دریافت و ذخیره ی کوکی رو با تنظیمات پیش فرض نداره پس یکی از سد ها خود به خود از بین رفته و اما سد دوم که مهمتر هم هست . برای این کار من یک آینه دادم و اونم ایده ی استفاده از پروکسی لیست بود به این صورت که یک اسکریپت بنویسیم که از یک لیست

خوب حالا تست ما از جعبه ی سیاه به جعبه ی سفید تبدیل شد. همونطور که می بینید کد به طور کلی اینطور عمل می کنه که مقدار ID رو از کاربر می گیره و همینطور آپیی اون رو و اگر این آپیی قبلاً رأی داده نداده باشه و هم چنین کوکی برای اون ثبت نشده باشه یک عدد به عدد لایک ها اضافه می شه و آپیی اون در دیتابیس ذخیره می شه و یک کوکی که با مقدار خاصی تعیین شده به مرورگر اون اضافه می شه و مقدار لایک جدید خروجی داده میشه (البته این تنها اشکال و ضعف این کد نیست. می شه ازش استفاده های دیگه ای هم کرد که در حوصله ی این مقاله نیست), خوب!!!!!!! پس ما کاملاً متوجه شدیم که چه جوری ما رأی دهنده ی قدیمی رو از کسی که تا حالا رأی نداده جدا می کنه اول به روش آپیی و دوم به روش کوکی ها. پس اگر ما بتونیم از این دو سد عبور کنیم پس یک رأی کننده جدید به حساب میایم و می تونیم دوباره رأی بدیم. خوب برای عبور از این 2 سد 2 راه وجود داره راه ساده اما بسیار کند و کسل کننده و راه حرفه ای تر که بسیار جذاب تر. توی راه اول برای بداشتن سد کوکی خیلی راحت کوکی خودمون رو پاک می کنیم و برای رد شدن از سد دوم هم دیگه توی ایران همه ی ما یک پا متخصصیم. (وی پی آن , پروکسی و....)

باید خودت بتونی تعمیرش کنی!



مقصود بادپا - متخصص سخت افزار

به عنوان مقدمه باید خدمتتان عرض کنم که در چهار درس اول آموزش تخصصی سخت افزار مطالبی در زمینه الکترونیک و تعمیرات سخت افزاری ارائه شد و در درس پنجم و ششم، هارد دیسک و واحد پردازش گرافیکی را از نگاهی متفاوت کالبد شکافی کردم.

در این شماره از مجله تخصصی آفلاین، درس هفتم را با عنوان بررسی و تعمیر تخصصی درایو های اپتیکال (DVD/CD DRIVE) می پردازم .

باید عرض شود که یکی از قطعاتی که زود تر از بقیه ی قطعات یک کامپیوتر، معیوب می شود درایو های نوری می باشد. عوامل زیادی مثل: کار کرد مدام درایو نوری، عدم استفاده صحیح، نا مرغوب بودن قطعات تشکیل دهنده درایو نوری، اشکال در نحوه نصب قطعه روی سیستم و می تواند دلیلی بر خرابی این قطعه پرکاربرد باشد.

عموما وقتی درایوهای نوری معیوب می شوند کاربران برای خرید یک درایو جدید اقدام می کنند و بعضی ها هم شروع به بازکردن قطعه می کنند تا آن را تعمیر کنند ممکن است تعمیر موفق آمیز باشد و شاید هم نباشد. می خواهم تکنیک های تعمیر درایو های نوری را خدمتتان عرض کنم .

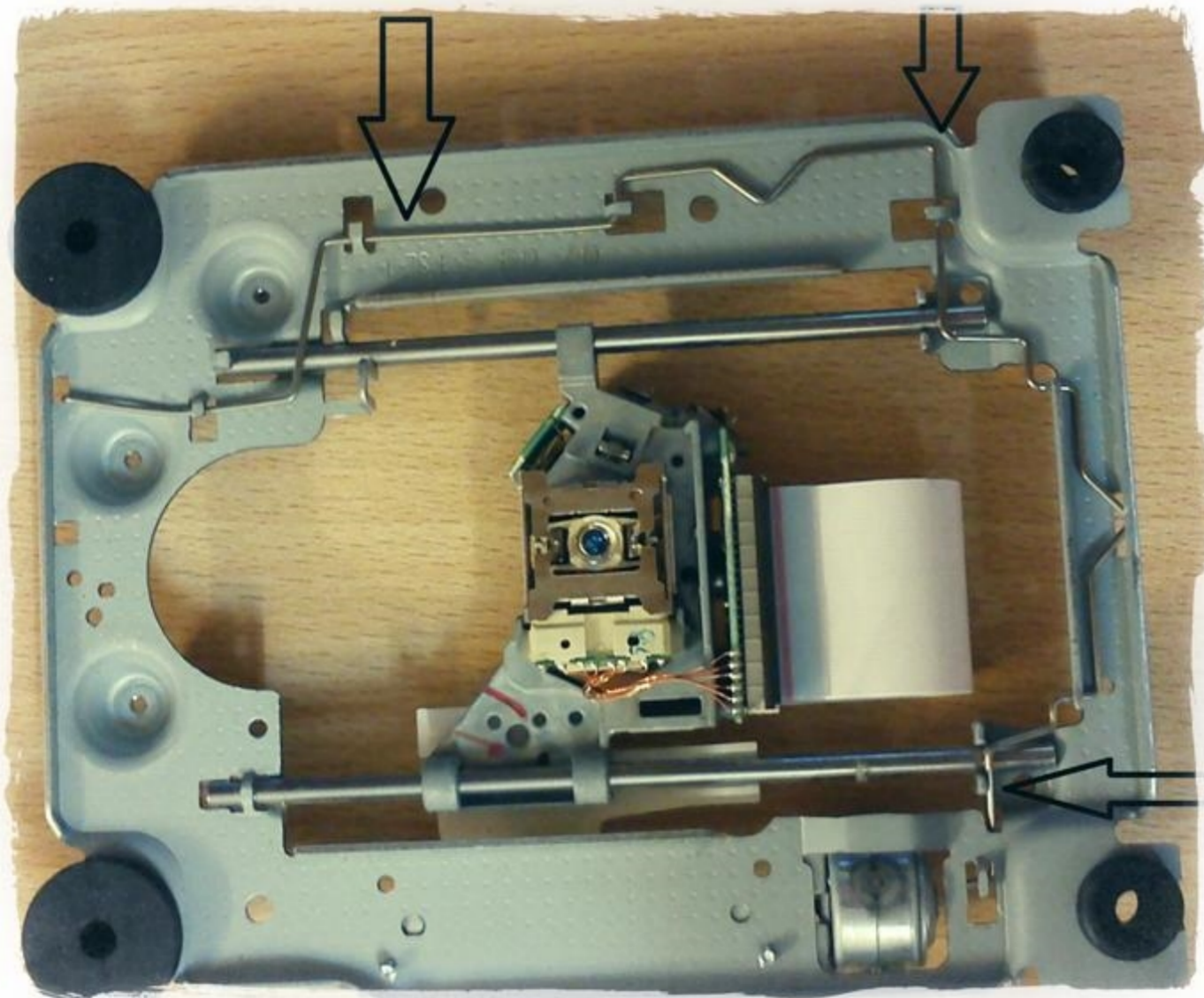


سخت افزار

در تصویر زیر می توانید قطعات جدا شده را ملاحظه بفرمایید:



بسیار خب حالا به تمام قطعات دسترسی داریم (برای تعویض لنر می بایست تمام قطعات به این صورت باز شود). اگر بستنی همانند شکل وجود داشت باید آن را آزاد کرد:



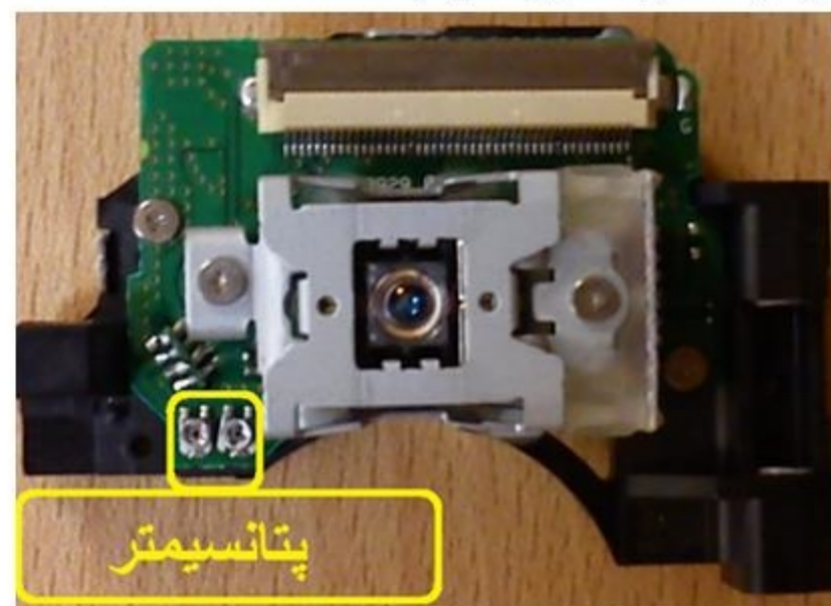
برای دیدن ویدئوی مربوط به باز کردن درایو
به صفحه آفلاین در یوتیوب مراجعه کنید

<https://www.youtube.com/watch?v=KiXhFpQbm1E>



DVD، پیچ سمت چپ را به اندازه ی ۳۰ درجه به سمت چرخش عقربه ی های ساعت بچرخانید، بعد از هر بار چرخش دستگاه را به سیستم متصل کنید و تست کنید، اگر تنظیم نشده بود ۳۰ درجه ی دیگر اضافه کنید، وقتی به ۱۲۰ درجه رسید تمام مسیر چرخش را به عقب برگردانید و دوباره با درجه دیگر امتحان کنید، باید چند مرتبه با درجه های مختلف و در جهت های مختلف تست شود تا تنظیم شود. (با این تکنیک فاصله ی بین لنز و دیسک و همچنین ولتاژ تغییر می کند) برای اینکه لنز بهتر کار کند اصلا به تمیز کردن سطح لنز با پارچه، الکل، و... اقدام نکنید چرا که بدتر باعث آسیب رسیدن به لنز می شود برای پاک سازی سطح لنز از سی دی های که همراه مایع تمیز کننده در سطح بازار موجود است و مخصوص پاک سازی لنز می باشد استفاده کنید. اگر لنز با این تکنیک تنظیم نشد چاره ای جز تعویض لنز وجود ندارد. برای تعمیر درایو های نوری در لپ تاپ، به دقت بیشتری نیاز است. می توان از توضیح شماره ۴ برای تنظیم لنز استفاده شود.

در صورتی که کابل ارتباطی بین برد اصلی با موتور درب نیز سالم باشد تنها راه، تعویض کل برد اصلی دستگاه می باشد. ۴. در صورتی که دیسک خوانده نمی شود، لنز دستگاه معیوب شده است. وقتی لنز ضعیف شده باشد با دستگاه مخصوص لنز را تنظیم می کنند، اما این دستگاه در دسترس عموم نیست و باید از تکنیک خاصی برای تنظیم مجدد لنز استفاده کرد. تکنیک تنظیم لنز به صورت دستی: همانند تصویر لنز را در دست بگیرید (در هنگام تعمیر، از برخورد انگشت به سطح لنز جدا خود داری کنید).

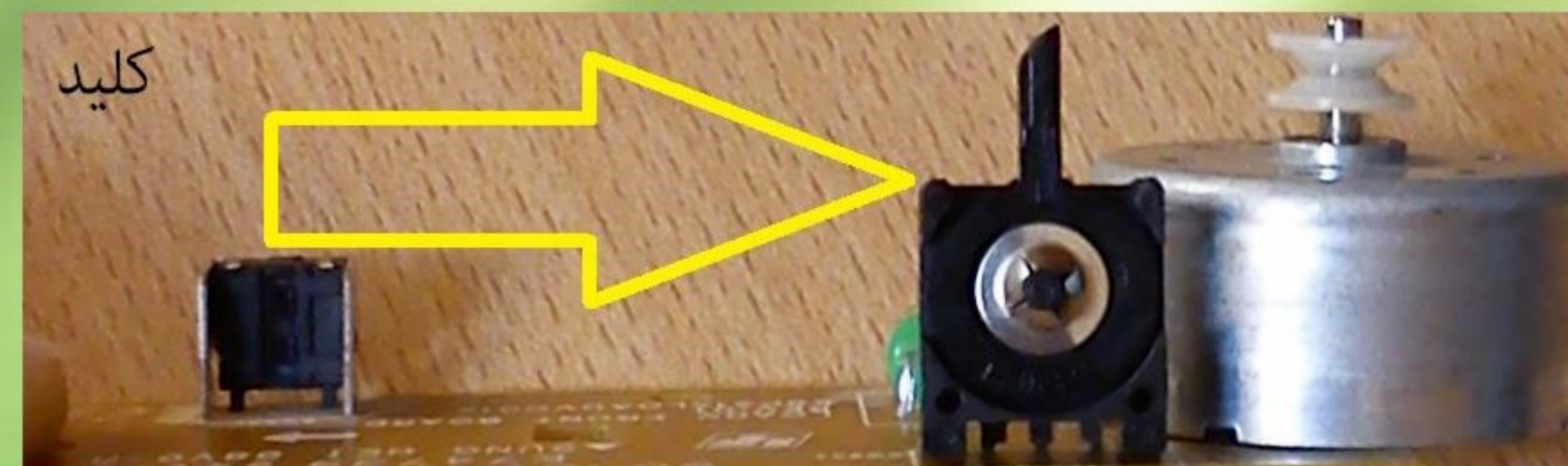


دو پتانسیومتر در کنار لنز وجود دارد که پیچ سمت چپ مربوط به خواندن DVD و پیچ سمت راست مربوط به خواندن CD می شود. از ریاضیات استفاده می کنیم. مکان قرار گیری پیچ ها در نظر بگیرید و از ۰ تا ۱۲۰ درجه برای خود معیار تعیین کنید به عنوان مثال ۱۲۰ را بر ۴ یا ۸ قسمت تقسیم کنید. (در این مقاله معیار بر ۳۰ درجه می باشد). باید بسیار دقت کنید که اشتباه نشود. به عنوان مثال برای تنظیم لنز برای خواندن

بررسی مشکلات درایو نوری:

د - رایج ترین دلیل آهنربای موجود در کاور دستگاه می باشد. وظیفه ی آن نگه داشتن دیسک در هنگام چرخش است. برای رفع این مشکل طبق عکس آهنربا ۱ و ۲ عمل کرده و باید آهنربای آن را بیرون آورد. برای تضعیف آهنربا، راحت ترین راه این است که به آهنربا حرارت داده شود تا کمی خاصیت مغناطیسی خود را از دست بدهد. سپس، دوباره آهنربا را در جای خود قرار داده و درب دایره ای روی کاور را محکم می کنید. ۳. درایو نوری توسط سیستم شناسایی نمی شود. دلیل آن بروز مشکل در برد اصلی می باشد. در مرحله ی اول: چیپست روی برد را باید لحیم سردی کرد و همچنین کریستال نیز می بایست چک شود.

۱. در صورتی که دیسک در درایو به چرخش در نمی آید موتور چرخاننده دیسک می بایست تعویض شود. ۲. در صورتی که درب دیسک چرخان باز نمی شود و یا با وسیله ای نوک تیز مثل سوزن باز می شود باید موارد زیر بررسی شود: الف - تسمه ی موتور درب دستگاه، کیفیت خود را از دست داده است و می بایست تعویض شود. ب - موتور درب دستگاه کند شده و یا سوخته است و باید تعویض شود. (به ندرت اتفاق می افتد) ج - کلید مربوط به شاسی لنز معیوب شده است و باید تعویض شود. (به ندرت پیش می آید)



در صورتی که در سخت افزار تخصص دارید می توانید مقالات خود را به ایمیل زیر ارسال فرمایید تا در صورت تایید منتشر شود. منتظر انتقادات و پیشنهادات شما هستم.

یعنی آفلاین: حباب ها تمام شد؟

شماره دوازدهم آفلاین هم با تمام تلاش های شبانه روزی اعضای گروه، توسط شما خوانده شد و از این بابت خرسندیم. اکنون نوبت شماست که به سایت مجله آفلاین مراجعه کنید و در پست مربوط به شماره دوازدهم، نظرات و پیشنهادات خودتون رو در مورد این نسخه به ما اعلام کنید. مطمئن باشید نظرات شما به دقت توسط اعضای آفلاین بررسی می شود و برای بهبود شماره بعدی به کار گرفته خواهد شد. شما می توانید با لایک کردن صفحه فیسبوک مجله آفلاین یا فرستادن نام و نام خوانوادگی خودتون به شماره پیامگیر زیر از آخرین اخبار مربوط به جنبش علمی آفلاین مطلع شوید.

www.facebook.com/OFFLINEiha

www.offlinemag.ir

3000 9900 90 8221





در این شماره می خوانیم:

OFFLINE

یار آفلاینی من!
ناسا مهمان عید!
جنگ سر ترافیک!



100% FREE

اولین سالگرد آفلاین
بخوانید و برنگه بزنید...

همراه با هر آنچه که می خواهید از دنیای کامپیوتر بدانید!

شماره یازدهم

برنامه نویسی | هک و امنیت | شبکه | سخت افزار | بازی | لینوکس | تکنولوژی | سینما

