

آیپد ۳؛ بازی با قلبهای ضعیف! پرونده ویژه بررسی آیپد ۳

جهان در دستان کیست؟! پرونده ویژه بررسی بازی Ghost Recon; Future Soldier

لعنتی های گران! گرانترین لپ تاپ های موجود در ایران

ایدئولوژی هکرها مصاحبه کاملا اختصاصی با 2MzRp

به همراه اخباری کامل در
مورد هر آنچه که از دنیای
IT می خواهید بدانید!



خدمات و پیشنهادهایی ویژه
به مناسبت متولد شدن مجله
الکترونیکی آفلاین!

OFFLINE همیشه ONLINE است!

آفلاین

صاحب امتیاز و مدیر مسوول :
میلاذ جعفری (مشاور هنری / تبلیغاتی)
سر دبیر : سعید محبی

www.irspn.com

سال اول | مرداد ماه ۱۳۹۱ | شماره

تحریریه

با تشکر صمیمانه از
سجاد محبی ، مانی رضایی ، علی حقیقت جو ، محمد سلیمی ، احسان پور رضایی ،
مهسا سیروس ، مهرداد حیدری ، علی اصغر هنرمند ، عباس واحدی

گردآوری جملات بالای صفحات : حامد جعفری

مشاوران هنری و گرافیکی :
مهسا سیروس ، سعید محبی ، سجاد محبی ، سمیرا صرامی

نامه نگاری : حامد جعفری

فنی و هنری:

مسوول فنی تحریریه و ویراستار : میلاذ جعفری
گرافیک و صفحه آرایی: هادی جعفری، محمدجواد مددی
نمونه خوان : کیمیا فرهنگ

مسوول پیگیری و نظارت : حامد جعفری
امور اجرایی: سعید محبی

مسوول سایت: میلاذ جعفری
سازمان آگهی ها : سعید محبی

با تشکر ویژه از آئینه عکاسی فروغ که تمامی لوازم و محیط
عکس روی جلد را در اختیار ما قرار داد.



ارتباطی:

e-mail: info@irspn.com

Sms: 3000 9900 90 8221

site: www.irspn.com

fb: facebook.com/irspn

twitter: [@irspn](https://twitter.com/irspn)

آفلاین در ویرایش، خلاصه کردن و درج نکات برگزیده از مقالات آزاد است.
استفاده از مطالب آفلاین فقط با ذکر منبع و نام نویسنده مجاز است.
دانلود شماره جدید " آفلاین " نیمه اول هر ماه در نشانی facebook.com/irspn

سرمقاله

سخن مدیر مسئول

برنامه نویسی

LINQ برای مدیران

برنامه نویسی متن باز - پایتون

Open Source

معرفی لینوکس

میکروتیک

هک و امنیت

بررسی حملات symlink

مصاحبه اختصاصی با MzRp ۲

انتشار یک ویروس

بازی

بررسی بازی ghost

تکنولوژی

بررسی آپد ۳

قوی ترین لپ تاپ های موجود در ایران

گوشی استثنایی نوکیا

نکته های جالب در مورد شرکت های بزرگ

بهترین مرورگرهای اندروئید

صندلی های بوئینگ با سیستم عامل اندروئید

QR-CODE

اندروئید چیست؟



میلاذ جعفری
مدیر مسئول آفالین

زندگی با هدف معنا پیدامی کند ...

سلام دوستان عزیز

حدود ۲ ماه پیش تصمیم گرفتیم که این مجموعه را جمع آوری کنیم. پس شروع به برنامه ریزی حول این موضوع کردیم. به تدریج افرادی نخبه ما را حمایت کردند و به گونه ای حیرت آور و شگفت انگیز عاشق این راه شدند و بدون هیچ گونه توقعی ما را در این راه همراهی کردند.

همین که شما در حال خواندن این متن هستید نشان دهنده ی نتیجه دادن تلاش ماست و از این بابت از شما سپاسگذاریم. **آفالین** برای ادامه ی حیات خود به کمک و حمایت شما احتیاج دارد. این حمایت صرفاً حمایتی مادی نیست. شما می توانید حتی با استفاده کردن از آفالین، ما را حمایت کنید!

در صورتی که تمایل دارید در این راه ما را همراهی کنید و در تامین مطالب نقشی داشته باشید لطفاً با شماره های داده شده در صفحه قبل در تماس باشید. ضمناً مجله الکترونیکی آفالین تحت حمایت هیچ ارگانی نمی باشد و کاملاً کار گروهی از افراد علاقه مند به IT می باشد و توسط هزینه های شخصی متولد شده است. امیدوارم ۶۰ روز تلاش ما، مورد حمایت شما قرار بگیرد.





دنیای بی پایان ویروال استادیو ;

آخ برنامه نویسی - کجاست!؟



OFFLINE
OFFLINE

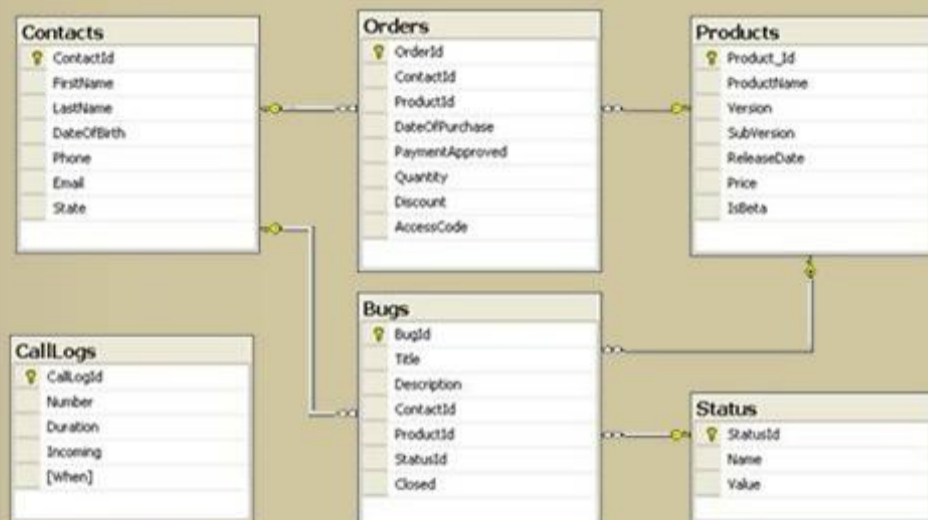


INTRODUCING MICROSOFT® LINQ

معرفی امکانات و قابلیت های LINQ برای مدیران پروژه ها

LINQ to SQL به برنامه نویسان .NET اجازه نوشتن queryها را در زبان .NET می دهد تا بتوانند داده ها را از بانک اطلاعاتی SQL Server بازیابی و تغییر دهند. به طور عام، LINQ to SQL اجازه ایجاد queryهای SQL در syntax زبان .NET انتخابی مان و کار کردن با مجموعه ای قوی از اشیا به عنوان نتیجه برگشتی را به ما می دهد. می توان تغییراتی را در این اشیا بوجود آورد و سپس دوباره آنها را در database ذخیره کرد.

برای درک مفهوم syntax در LINQ to SQL، ما از schemaی بانک اطلاعاتی SQL زیر استفاده می کنیم که نرم افزاری ساده برای ثبت محصولات و helpdesk است؛ و با داده های نمونه populate شده و دارای روابط کلید خارجی (foreign-key relationship) است که در جای مناسب تعریف می شود. (شکل مقابل)



SQL Database Schema مثالهای LINQ to SQL استفاده می شود:

از شما می خواهیم چند دقیقه این واقعیت را فراموش کنید که ما بر ضد نوع داده ای HookedOnLINQ کد نویسی می کنیم، بعداً توضیح خواهیم داد که چگونه آن را در چند صفحه ایجاد کردیم، فعلاً مد نظر داشته باشید که این، یک ساختار شی است که از این database schema تقلید می کند.

Output:

Mack Kamph b.17-Sep-1977

Armando Valdes b.09-Dec-1973

```
HookedOnLINQ db =
    new HookedOnLINQ("Data Source=(local);Initial Catalog=HookedOnLINQ");

var q = from c in db.Contact
        where c.DateOfBirth.AddYears(35) > DateTime.Now
        orderby c.DateOfBirth descending
        select c;

foreach(var c in q)
    Console.WriteLine("{0} {1} b.{2}",
        c.FirstName.Trim(),
        c.LastName.Trim(),c.DateOfBirth.ToString("dd-MMM-yyyy"));
```

عبارت LINQ to SQL Query در بانک اطلاعاتی SQL Server - مخاطبان کمتر از ۳۵ سال سن، ابتدا جوانترین.

هنگامی که حلقه foreach را وارد می کنیم، عبارت SQL زیر توسط LINQ فرموله می شود و روی سرور اجرا می شود. (دانستن این نکته مهم است که SQL فقط اولین باری که ما داده ها را request می کنیم اجرا می شود، تا آن موقع، query به صورت یک عبارت در حافظه نگهداری می شود این فرآیند، Deferred Execution نامیده می شود).

```
SELECT [t0].[ContactId], [t0].[FirstName], [t0].[LastName], [t0].[DateOfBirth],
[t0].[Phone], [t0].[Email], [t0].[State]
FROM [Contact] AS [t0]
WHERE DATEADD(YEAR, @p0, [t0].[DateOfBirth]) > @p1
ORDER BY [t0].[DateOfBirth] DESC
```

عبارات SQL که توسط LINQ ایجاد شده و مخاطبین بیشتر از تاریخی معین شده را که به عنوان یک پارامتر ارسال شده، باز می گرداند. عبارت query در C#، به کد SQL پارامتریزه شده تبدیل شد، پارامترها ایجاد شدند و query روی سرور اجرا شد. LINQ to SQL به برنامه نویسان اجازه می دهد به استفاده از stored procedureها به جای SQL ادامه دهند، گرچه حالا مجبورید خودتان کد stored procedure را بنویسید، و در نتیجه بعضی از قابلیت های LINQ را از دست می دهید. بعداً در مورد این موضوع بیشتر بحث می کنیم، فعلاً مد نظر داشته باشید که LINQ to SQL از stored procedure و همچنین از فراخوانی های SQL که به طور دینامیکی ایجاد شده اند، در هر شرایطی ساپورت می کند.

اگر بانک اطلاعاتی شما دارای روابط کلید خارجی است، آنگاه سلسله مراتب آنها در مدل های شی ایجاد شده منعکس می شود. می توان از طریق تعیین کردن جدول child به داده های رکورد های مربوط دسترسی پیدا کنید. مثال بعد نشان می دهد چگونه می توان در زنجیره روابط کلید خارج،



بدون یک عبارت Join به طور مستقیم navigate کرد.

```
HookedOnLINQ db =
    new HookedOnLINQ("Data Source=(local);Initial Catalog=HookedOnLINQ");

var q = from o in db.Orders
    where o.Products.ProductName.StartsWith("Asset") &&
        o.PaymentApproved == true
    select new { name = o.Contacts.FirstName + " " +
        o.Contacts.LastName,
        product = o.Products.ProductName,
        version = o.Products.Version +
        (o.Products.SubVersion * 0.1)
    };

foreach(var x in q)
    Console.WriteLine("{0} - {1} v{2}",
        x.name, x.product, x.version);
```

Output:

Barney Gottshall - Asset Blaster v1
 Barney Gottshall - Asset Blaster v1.1
 Armando Valdes - Asset Blaster Pro
 v1
 Jeffery Deane - Asset Blaster Pro
 v1.1
 Stewart Kagel - Asset Blaster Pro
 v1.1
 Blaine Reifsteck - Asset Blaster Pro
 v1.1
 Ariel Hazelgrove - Asset Blaster v1.1

دسترسی به روابط کلید خارجی ساده است. نیازی به **join syntax** نیست، مستقیماً به زیر اعضا (**sub-members**) دسترسی دارید.

این مدل شی سلسله مراتبی (**hierarchical**)، برای آپدیت ها نیز جواب می دهد. می توانید رکوردها را بوسیله تغییر داده اشیا و اضافه یا حذف کردن اشیا از جداول، در جداول مربوطه assign، اضافه یا حذف کنید. در پشت پرده، LINQ to SQL، فرمان SQL query زیر را ایجاد و آنرا اجرا می کند. از این نتایج برای populate کردن مجموعه شی نتیجه (**result object collection**) استفاده کرد که مجموعه ای از یک **type** ناشناس (**Anonymous**) است.

```
SELECT ([t2].[FirstName] + @p2) + [t2].[LastName] AS [value],
[t1].[ProductName], [t1].[Version] + ([t1].[SubVersion] * @p3) AS [value2]
FROM [Orders] AS [t0], [Products] AS [t1], [Contacts] AS [t2]
WHERE ([t2].[ContactId] = [t0].[ContactId]) AND
([t1].[ProductName] LIKE @p0) AND ([t0].[PaymentApproved] = @p1)
AND ([t1].[Product_Id] = [t0].[ProductId])
```

کد SQL که نشان می دهد چگونه **joins to related table through foreign-keys** اضافه شدند.

اگر بانک اطلاعاتی شما دارای روابط کلید خارجی نیست که بین دو جدول تعریف می شوند، LINQ to SQL، دسترسی نسبی (**relational access**) را توسط تعیین Joinها در عبارات query، قبول می کند. Query زیر چگونگی join کردن را در جاییکه یک کلید خارجی بین دو جدول **Contacts.Phone** و **CallLogs.Number** تعریف نشده، نشان می دهد.

```
HookedOnLINQ db =
    new HookedOnLINQ("Data Source=(local);Initial Catalog=HookedOnLINQ");

var q = from call in db.CallLogs
    join contact in db.Contacts on call.Number equals contact.Phone
    select new {contact.FirstName, contact.LastName,
        call.When, call.Duration};

foreach(var call in q)
    Console.WriteLine("{0} - {1} {2} ({3}min)",
        call.When.ToString("ddMMM HH:mm"),
        call.FirstName.Trim(), call.LastName.Trim(), call.Duration);
```

اگر هیچ کلید خارجی وجود نداشته باشد، می توانید از اپراتور **Join** در عبارت query استفاده کنید.

جهت تغییر دادن و اضافه کردن رکورد به بانک اطلاعاتی مان، فقط باید تغییراتی را به اشیا موجود در حافظه اعمال کنید و سپس متد **Sub-mitChanges** را فراخوانی کنید (مواظب باشید، من یک بار به اشتباه متد **AcceptChanges** را فرا خواندم که تغییرات را قبول می کند و همه رکوردها را به صورت اریجینال mark می کند اما در database ذخیره نمی کند. LINQ to SQL، رد تغییرات را نگه می دارد و عبارات SQL را ایجاد می کند تا همه آپدیت ها، insertها، و deleteها را تحت تاثیر قرار دهد. می توانید این رفتار پیش فرض را **Override** کنید و متدهای پیاده سازی خودتان را تعیین کنید و به جای آن استفاده کنید. LINQ to SQL، یک تراکنش را در اطراف آپدیت های database ایجاد می کند





پس اگر قسمتی دچار اشکال شود، فرصت دارید تا error را capture کنید، آنرا اصلاح و دوباره تلاش کنید. همچنین می توانید کنترل کنید LINQ to SQL چگونه errorهای همزمان را مدیریت کند (وقتی شخص دیگری داده هایی را که قبلا ویرایش می کردید تغییر می دهد، شما شانس ذخیره کردن را دارید).

```
HookedOnLINQ db =
    new HookedOnLINQ("Data Source=(local);Initial Catalog=HookedOnLINQ");

// Change - Get an object, make the change in memory, Call SubmitChanges
Contacts q = (from c in db.Contacts
    where c.FirstName == "Armando" && c.LastName == "Valdes"
    select c).FirstOrDefault();

if (q != null) {
    q.Email = "Armando.Valdes@aspiring-technology.com";
}

try {
    db.SubmitChanges();
}
catch (OptimisticConcurrencyException e) {
    // You have your choice of RefreshMode to resolve concurrency conflicts.
    // You can KeepChanges, KeepCurrentValues, OverwriteCurrentValues.
    e.Resolve(RefreshMode.OverwriteCurrentValues);
    db.SubmitChanges();
}
```

آپدیتی که چگونگی مدیریت کردن errorهای همزمان را نشان می دهد. شما تغییرات را در اشیا ایجاد می کند و سپس SubmitChanges را فرا می خوانید.

Insert کردن رکوردهای جدید به سادگی ایجاد نمونه جدیدی از اشیا و اضافه کردن آن به مجموعه ی مناسب و سپس فراخوانی Sub- mitChanges است.

```
HookedOnLINQ db =
    new HookedOnLINQ("Data Source=(local);Initial Catalog=HookedOnLINQ");

// Adding Records - (1) Create a new object and sub-objects,
// (2) Add it to the DataContext collection, (3) Call SubmitChanges

// (1)
Contacts newContact = new Contacts();
newContact.FirstName = "Troy";
newContact.LastName = "Magennis";
newContact.Phone = "425 749 0494";
newContact.Email = "troy@aspiring-technology.com";
newContact.DateOfBirth = new DateTime(1980, 08, 07);
// Create sub-record and add to this contact
Orders newOrder = new Orders();
newOrder.Products = (from p in db.Products
    where p.ProductName == "Asset Blaster Pro"
    select p).FirstOrDefault();
newOrder.DateOfPurchase = DateTime.Now;

// (2)
newContact.Orders.Add(newOrder);
db.Contacts.Add(newContact);

// (3)
db.SubmitChanges();
```

insert کردن یک رکورد جدید و یک زیر رکورد مرتبط. فقط اشیا را ایجاد کنید و به یک collection اضافه کنید.

در LINQ to SQL، SubmitChanges عبارات SQL را به ترتیب صحیحی generate می کند تا رکوردهای جدید را در database ذخیره کند و هر کدام را به طور صحیح reference کند. در این مثال، LINQ to SQL، به insert کردن Contact جدید نیاز دارد تا ابتدا کلید اصلی را بدست بیاورد و سپس آنرا هنگام نوشتن ترتیب جدید در database استفاده کند. کل فرآیند در یک transaction انجام می شود، پس اگر هر مرحله ای دچار اشکال شود، آنگاه کل database به حالتی که قبل از اینکه SubmitChanges فراخوانده شود، بر میگردد.



Start LOCAL Transaction (ReadCommitted)

```
INSERT INTO [Contacts](FirstName, LastName, DateOfBirth, Phone, Email, State)
```

```
VALUES(@p0, @p1, @p2, @p3, @p4, @p5)
SELECT [t0].[ContactId]
FROM [Contacts] AS [t0]
WHERE [t0].[ContactId] = (CONVERT(Int,@ @IDENTITY))
```

```
INSERT INTO [Orders](ContactId, ProductId, DateOfPurchase, PaymentApproved, Quantity, Discount, AccessCode)
```

```
VALUES(@p0, @p1, @p2, @p3, @p4, @p5, @p6)
SELECT [t0].[OrderId]
FROM [Orders] AS [t0]
WHERE [t0].[OrderId] = (CONVERT(Int,@ @IDENTITY))
```

Commit LOCAL Transaction

SQL هنگام نوشتن یک رکورد و زیر رکورد، اجرا می شود. به wrap کردن کل فرآیند توسط transaction دقت کنید. این رکوردها بعد از اینکه متد SubmitChanges در مثال شکل فراخوانی شود، اضافه می شوند.

جدول contact ها:

ContactId	FirstName	LastName	DateOfBirth	Phone	Email
13	Troy	Magennis	1980-08-07	425 749 0494	troy@aspiring- technology.com

OrderId	ContactId	ProductId	DateOfPurchase
12	13	3	2006-11-30 18:50:24.187

جدول سفارش ها:

چیزی به جدول محصولات اضافه نشد اما از یک reference به productID of Asset Blaster Pro در رکورد جدول سفارش ها استفاده شد. تمامی این جستجوها برای کلیدهای اصلی به صورت اتوماتیک انجام می شود.

ProductId	ProductName	Version	SubVersion	Released
3	Asset Blaster Pro	1	0	2006-01-03

حذف کردن رکوردها بسیار ساده است. می توانید یک شی را از مجموعه اشیایی که در حال حاضر در حافظه هستند و از query قبلی جمع آوری شده اند، حذف کنید

```
// Delete the record(s) we just created (do sub-items first)
db.Orders.Remove(newOrder);
db.Contacts.Remove(newContact);
db.SubmitChanges();
```

مثال هایی از حذف کردن رکوردها از database

تا اینجا من یک مرحله مهم را حذف کرده ام. ما query هایی را ضد یک type بنام HookedOnLINQ نوشته ایم که با یک database connection string، و instance types Contacts، و Orders، و Products شروع شده است. این type، از لنگر LINQ to SQL، کلاسی به نام DataContext، ارث می برد. این کلاس، marshalling عبارات query را به عبارات SQL، و همچنین change tracking را در فراخوانی SubmitChanges مدیریت می کند. به علاوه، ما به داشتن type هایی برای نمایش جداول داده هایمان و جنبه های mapping اشیا و روابط با معادل های SQL شان و بالعکس، نیاز داریم. گرچه همه این کلاسها را می توان به طور دستی ایجاد کرد، اما این کار اصلا توصیه نمی شود. یک ساپورت زمان طراحی و درونی در Visual Studio به همراه یک ابزار خط فرمان (command line tool) وجود دارد که کل کارهای سنگین در code generation به جای ما انجام می دهد.

کلاس DataContext سفارشی:

از System.Data.Linq.DataContext type ارث می برد

مجموعه ای از instance type را آغاز می کند (Table<type) و آنها را قابل دسترس می کند. (مثلاً، می توانیم db.Contacts را از میان عبارات query فراخوانیم)

کلاس های instance object سفارشی:

با یک صفت [Table] تغییر شکل می دهد

حاوی field های رایج یا property هایی است که با صفات [Column] تغییر شکل داده اند

روابط کلید خارجی با صفت [Association] را تعریف می کنند

رفتار Update، Insert، و Delete را با تعریف متدهایی که با صفات [Update]، [Insert]، و [Delete] علامتگذاری (mark) شده اند را override می کند

Store Procedure، View، و Function wrapper ها را با متدهایی که با صفات [View]، [StoredProcedure]، یا [Function] علامتگذاری (mark) شده اند را تعریف می کند

تضمین می کند که رویدادهای PropertyChanged و PropertyChanging، هر وقت که value تغییر می کند، روی می دهند.

گزینه هایی برای generate کردن کلاس های wrapper و مشتق DataContext، که عملکرد LINQ to SQL را روی جداول و اشیای database های دیگر قبول می کنند، در زیر آورده شده:

کل کار را به طور دستی انجام دهیم:

از built-in designer برای Visual Studio ۲۰۰۵ استفاده کنیم:

از ابزار خط فرمان SQLMetal استفاده کنیم:

از یک فایل XML mapping برای لینک کردن جداول و ستونهای database به type و property ها استفاده کنیم. این کار به database و تغییرات mapping، اجازه می دهد در recompile کردن یک برنامه روی دهند.

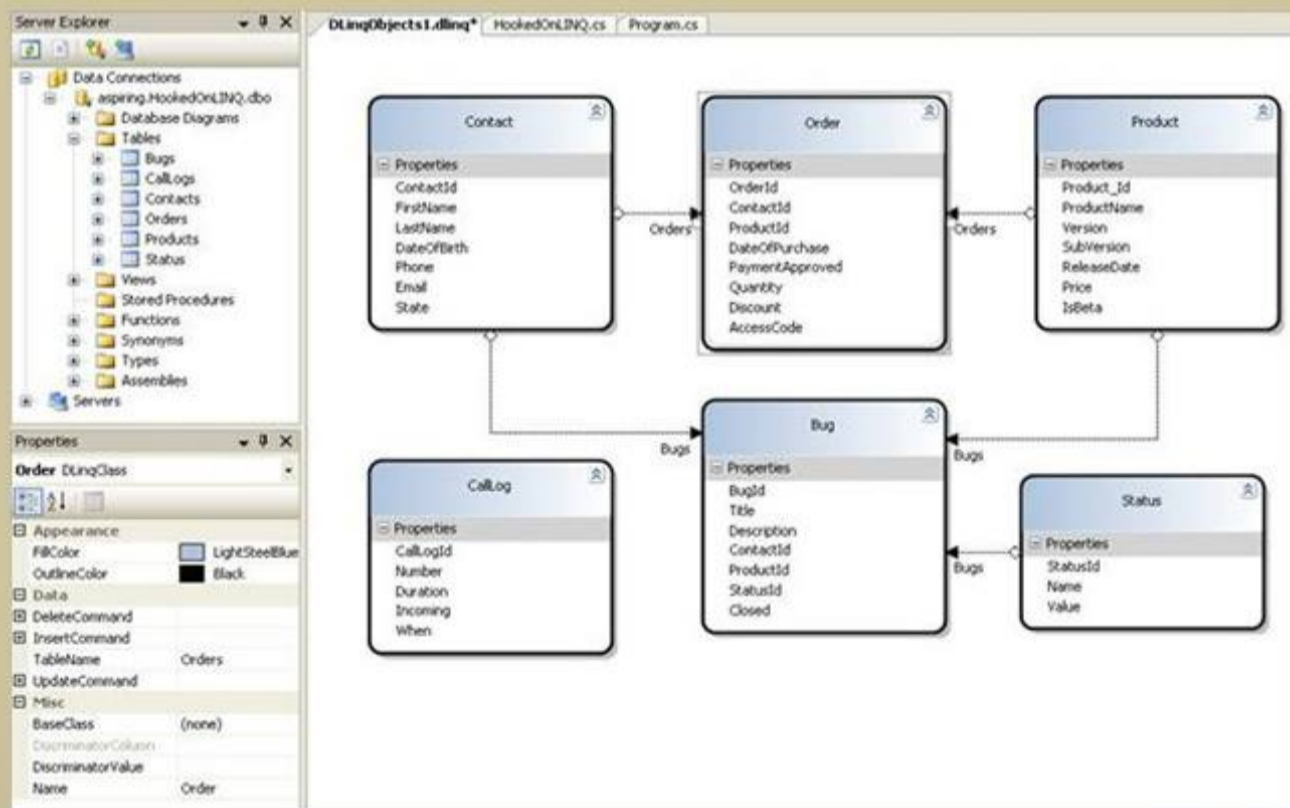
برای generate کردن object wrapper برای بانک اطلاعاتی نمونه، بنام HookedOnLINQ، باید برنامه SqlMetal را با استفاده از ابزار خط فرمان و با argument های زیر اجرا کنید:

sqlmetal /server:(local) /database:HookedOnLINQ /code:HookedOnLINQ.cs

این کار، یک HookedOnLINQ.cs ایجاد می کند که برای تمامی مثال هایی که تا الان آورده شده اند، کاملاً کاربردی است. من فقط آن را درون پروژه اصلی کپی کردم و solution را compile کردم.

built-in designer به شما اجازه ایجاد یک DLINQ Object surface را می دهد. می توانید instance table ها را از پنجره Server Explorer، روی آن surface درگ کنید. روابط کلید خارجی به طور اتوماتیک به surface اضافه می شوند، اگر در بانک اطلاعاتی تعریف شوند، یا

می توانید به طور دستی آنها را از Toolbox اضافه کنید. هنگام compile کردن، DataContext و instance type برای شما ایجاد می شوند. در زیر یک DLINQ Object surface آمده شده که schema سی HookedOnLINQ را از بانک اطلاعاتی نشان می دهد.





LINQ to SQL Designer Surface. درگ کردن جدول ها از **server explorer** باعث ایجاد **object model** می شود و به طور اتوماتیک روابط را تعریف می کند.

متد جایگزین استفاده از صفات که مدل رابطه ای را به مدل شی ای لینک می کند، منتقل کردن **mapping** ها به یک فایل **XML** است. ابزار خط فرمان **SQLMetal**، این فایل **XML** را برای شما ایجاد می کند، اما می توانید **generate** کردن آنرا هرطور که دوست دارید اتوماتیک کنید. وقتی که **DataContext** را ایجاد می کنید، می توانید **mapping XML** را ارسال کنید، و این کار دقیقا همان تاثیر استفاده از صفات را خواهد داشت، غیر از اینکه، هنگام **compile** کردن، به برنامه شما **hardcode** نمی شود.

خیلی ها معتقدند که **database access** همیشه باید از طریق **Stored Procedure** اجرا شوند تا امنیت را ارتقا دهند. **LINQ to SQL** به طور کامل **Stored Procedure** ها را برای فراخوانی های عمومی و عملیات های **insert**، **update**، و **delete**، ساپورت می کند؛ و در موارد زیادی، تجربه شما را با خلاص کردن شما از ایجاد پارامترهای ورودی توسط دست، افزایش می دهد. اما، استفاده محض از **Stored Procedure** ها، مزایای نوشتن عبارت های **Query** را در زبان برنامه نویسی اصلی برنامه نویسی، از بین می برد. می توان از **Stored Procedure** ها برای همه عملیات های **Insert**، **Update**، و **Delete** بکار برد و از عبارات **Query** برای بازیابی داده ها استفاده کرد. این کار باعث محافظت **database** در برابر از بین رفتن داده ها می شود، و به برنامه نویسان اجازه می دهد عبارات **Query** را در **VB** یا **C#** بسازند.

فراخوانی **stored procedure** ها بسیار راحت شده. هنگام استفاده از **ADO.NET**، مجبور بودید قبل از ایجاد یک **connection** به **database**، و فراخوانی واقعی **stored procedure** ها، پارامترهایی را به طور دستی بسازید. ابزار **generate** کردن، به عنوان بخشی از **LINQ to SQL**، تابع های **wrapper** را برای **stored procedure** ها ایجاد می کند.

کد **stored procedure** زیر، لیستی از پرداختهای سررسیده را بازیابی می کند. روزهایی که از موعد پرداخت گذشته، به عنوان یک پارامتر ارسال می شود. نتیجه این کار، یک **cursor** با تعدادی ستون است، که یقینا آن **type** نیست که قبلا در اشیاء **C#** تعریف کرده ایم.

```
ALTER PROCEDURE [dbo].[GetOverdueAccounts]
    @daysOverdue int = 15
AS
BEGIN
    SET NOCOUNT ON;

    SELECT    o.OrderId, o.Quantity, o.DateOfPurchase, o.Discount,
             c.FirstName + ' ' + c.LastName AS CustomerName,
             c.Phone, c.Email,
             p.ProductName, p.Price,
             ((p.Price*o.Quantity)*((100-o.Discount)/100)) AS Cost,
             DATEDIFF(day, o.DateOfPurchase, GETDATE()) AS OverdueDays
    FROM      Orders o,
             Contacts c,
             Products p
    WHERE     o.ContactId = c.ContactId
    AND       o.ProductId = p.Product_Id
    AND       o.PaymentApproved = 0
    AND       p.IsBeta = 0
    AND       DATEADD(day, @daysOverdue, o.DateOfPurchase) < GETDATE()
END
```

ابزار **generate** کردن کد، دارای یک **switch** است که **wrapper** و **result type** را برای **stored procedure** ها، **generate** می کند.

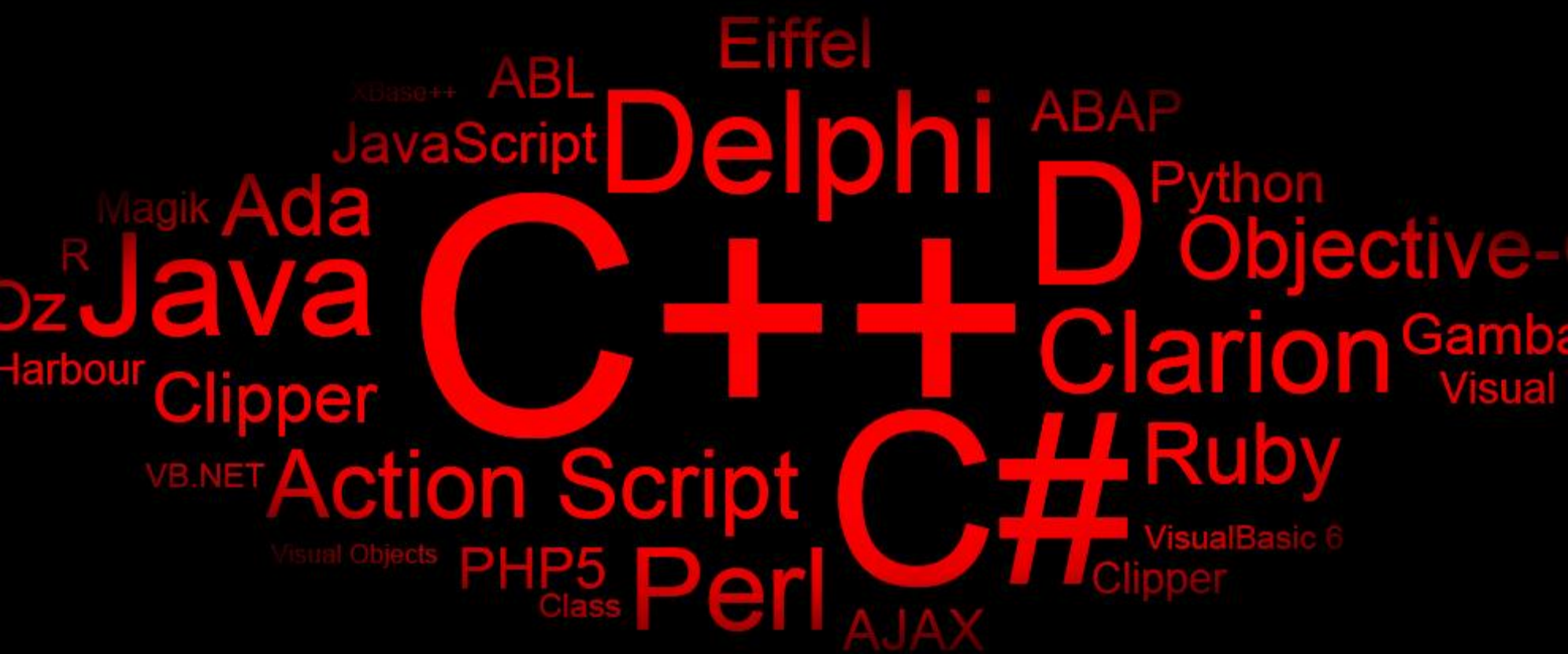
```
sqlmetal /server:(local) /database:HookedOnLINQ /sprocs /code:HookedOnLINQ.cs
HookedOnLINQ db =
    new HookedOnLINQ("Data Source=(local);Initial Catalog=HookedOnLINQ");
var overdue = db.GetOverdueAccounts(30);
foreach (GetOverdueAccountsResult c in overdue)
    Console.WriteLine("{0} days - {1:c}: {2}",
        c.OverdueDays, c.Cost, c.CustomerName);
```

Output:

215 days - \$300.00: Armando Valdes
30 days - \$180.00: Adam Gauwain
30 days - \$247.50: Adam Gauwain



PROGRAMME



شاید رویای تو هم این باشه که به **GOOGLE** داشته باشی !

می تونی برای رسیدن به ایده های بزرگت از **آفلاین** استفاده کنی!



برنامه نویسی متن باز

همه دنیا در پایتون با

SWIG

مقدمه

زبانهای اسکریپتی چون پرل، پایتون و ... امروز بسیار مورد توجه قرار گرفته اند. چون توسعه نرم افزارها توسط این زبانها بسیار آسان تر و سریعتر بوده و برنامه هایی پایدار تر و با اشکالات کمتری ایجاد می گردد. پس زبانهایی چون پایتون با فراهم آوردن امکانات بسیار و راحتی برنامه نویسی و کاربر خواهان بسیاری داشته و خواهد داشت. اما شاید یکی از مشکلات این زبانهای عدم توانایی ذاتی و درونی آنها در انجام برخی کارها می باشد. برای مثال در انجام عملیات ریاضی یا گرافیکی که به سرعت پردازش بسیار نیازمند می باشد. یا هنگامی که قصد ارتباط و استفاده مستقیم از یک سخت افزار را داشته باشیم. در این گونه مواقع نیاز است تا از زبانهایی سطح پایین استفاده کنیم و پیاده سازی کامل این برنامه ها با پایتون یا سایر زبانهای اسکریپتی ممکن است باعث کاهش کارایی یا بکل غیر ممکن باشد!! البته لازم با اشاره هست که مفسر پایتون کمبودی در این زمینه ندارد! و تمامی ماژول های مورد نیاز برای کار با انواع سخت افزارها و نیز کار با توابع ریاضی یا توابعی که نیاز به سرعت پردازش دارند قبلا ایجاد شده است. پس اینگونه برداشت نگردد که مفسر پایتون ناقص بوده و مشکلی دارد! در حقیقت این آموزش قصد دارد موارد خاصی را پوشش دهد که ما در برنامه خود نیاز به پیاده سازی بخشی از کد با یک زبان سطح پایین یا استفاده از کدهای نوشته شده داشته باشیم.

ابزار مورد استفاده در این بخش ابزار فوق العاده SWIG که مخفف شده عبارت Simplified Wrapper and Interface Generator می باشد. هدف از این ابزار امکان استفاده از قابلیت زبانهای C و C++ در زبانهای سطح بالایی چون Perl، Python، PHP و ... و حتی زبانهایی چون C# می باشد.

دریافت و نصب SWIG

ابزاری هست که توسط آقای Dave Beazley ایجاد و توسعه یافته هست. برای دانلود و نصب آن به سایت رسمی آن یعنی www.swig.org مراجعه کنید. در اکثر توزیع های معروف لینوکس این ابزار جزو بسته های رسمی می باشد. بنابراین می توانید خیلی راحت با ابزارهایی چون apt-get، yum، portage و ... این ابزار را نصب کنید. در سایت و نیز داخل بسته مستندات کافی برای نحوه نصب موجود می باشد. پس ما همین دلیل و نیز گسترده و متفاوت بودن توزیع ها و نحوه نصب از این بخش گذر می کنیم.

شروع با یک مثال ساده

فرض کنیم ما تابعی در C داریم که دو متغیر را دریافت و حاصل جمع آنها را برگشت می دهد. قصد ما امکان استفاده از این تابع نوشته شده با زبان C در داخل مفسر و برنامه نوشته شده با زبان پایتون هست. پس اولین مرحله ایجاد این برنامه در زبان C می باشد. بر خلاف سایر برنامه های نوشته شده در زبان C این برنامه نیازی به تابع main ندارد! چون این کد یک ماژول هست نه برنامه مستقل. کد مورد نظر بصورت زیر می باشد.

```
int add(int a, int b)
{
    return a+b;
}
```

این تابع را در داخل فایل testModule.c ذخیره کنید. اکنون باید یک فایل با پسوند i ایجاد کنید. ابزار SWIG با استفاده از توضیحات موجود در این فایل سایر فایل های مورد نیاز را تولید خواهد کرد. محتویات فایل test.i برای تابع مورد نظر بصورت زیر می باشد.

```
%module test
extern int add(int a, int b);
```

اکنون از طریق ابزار SWIG فایل های مورد نیاز را ایجاد می کنیم.

```
$ swig-1.3 -python test.i
```

ممکن است بسته به نسخه SWIG نام فایل اجرایی آن متفاوت باشد. پس این دستورات منحصر به فرد و کلی هست. با اجرای این فرمان بایستی دو فایل با نام های test.py و test_wrap.c ایجاد گردد. اکنون باید فایل های موجود را کامپایل کنیم. برای این کار به فایل های سرآیند (header) مفسر پایتون نیاز هست. مطمئن شوید این فایل ها نصب می باشد. معمولا این فایل ها باید در دایرکتوری چون /usr/include/python2.5/ موجود باشد. 2.5 نشان دهنده نسخه مفسر می باشد و ممکن هست متفاوت باشد. با این فرض دستور مناسب برای کامپایل باید این چنین باشد.

```
$ gcc -fpic -c testModule.c test wrap.c -I/usr/include/python2.5/
```

پارامتر fpic در برخی مواقع برای مثال سیستم های 64 بیتی نیاز می باشد. اگر نبود آن مشکلی ایجاد نمی کند می توانید آنرا حذف کنید. اگر دستور بدون هیچ مشکلی و خطایی پایان یابد تک تک فایل های شما کامپایل شده هست. اما برای امکان استفاده از آن باید به هم لینک شوند. پس با فرمان زیر این کار را انجام می دهیم.

```
$ gcc -shared testModule.o test_wrap.o -o _test.so
```

این دوستور نیز باید بدون مشکلی خاتمه یابد. حاصل کار فایل `_test.so` خواهد بود. برای تست این ماژول از مفسر پایتون و در مسیر فایل مورد نظر استفاده می کنیم.

```
>>> import _test
>>> _test.add(2, 5)
7
```

دلیل ماژول نویسی

همانطور که قبلاً گفته شد یکی از مهمترین دلایل استفاده بحث سرعت اجرا می باشد. زبانهای سطح پایین بیشتر به زبان ماشین نزدیک می باشد بنابراین سرعت اجرای بیشتری دارند. در عوض زبانهای بسیار سطح بالا چون پایتون هم بخاطر تفسیری بودن و هم بخاطر زیاد بودن امکانات و ویژگی ها سرعت کمتری دارند. چون اعمال این ویژگی ها باعث کاهش سرعت اجرا می گردد. در ادامه با طرح مثالی سرعت دو روش را بررسی می کنیم. هدف پیاده سازی تابع فاکتوریل با استفاده از دو روش موجود و مقایسه زمان لازم برای اجرای هر یک می باشد. ابتدا تابع فاکتوریل را با زبان سی پیاده سازی کرده و ماژول آن را همانند مراحل بالا ایجاد می کنیم. کد مورد نظر در زبان C بصورت زیر می باشد:

```
int fact (int n)
{
    int f=1;
    while (n > 1){
        f = f * n;
        n = n - 1;
    }
    return f;
}
```

نام گذاری ماژول و فایل ها دقیقاً همانند مثال بالا می باشد.

حال دقیقاً با همین روش فایل دیگری با زبان پایتون ایجاد و نام آنرا `fact.py` قرار می دهیم.

```
def fact(n):
    f = 1
    while n > 1:
        f = f * n
        n = n - 1
    return f
```

حال برای بررسی برنامه کوچک دیگری با نام `compare.py` می نویسیم.

```
#!/usr/bin/env python
import fact, _test, time
pyfact = fact.fact
cfact = _test.fact

# cfact
start = time.time()
for i in range(1,2000000):
    cfact(12)
end = time.time()
print 'C factorial function used', end-start, 'seconds'

# pyfact
start = time.time()
for i in range(1,2000000):
    pyfact(12)
end = time.time()
print 'Python factorial function used', end-start, 'seconds'
```

خروجی برنامه `compare.py` باید شبیه به حالت زیر باشد:

```
bayazee@mbs:~/temp$ python compare.py
C factorial function used 1.44402885437 seconds
Python factorial function used 9.28429579735 seconds
```

مشخصات سیستمی که برنامه در آن تست شده است:

```
Linux 2.6.20-15-generic #2 SMP AMD Athlon(tm) 64 Processor 3000+
```

ممکن است با تغییر سخت افزار زمان اجرای هر دو کد با نسبتی تقریباً یکسان کم یا زیاد شود. همانطور که از مثال و زمان مورد نیاز برای هر کد مشخص هست سرعت اجرای دو کد نوشته شده تفاوت بسیاری دارد. البته این امر دلیل بر ضعف پایتون نیست! چون در این زمان پایتون دو میلیون بار فاکتوریل عدد ۱۲ که برابر با 479001600 است را محاسبه کرده است! پس همانطور که قبلاً هم گفته شد این کمی سرعت فقط در مواقع و الگوریتم‌های بحرانی که دارای مرتبه پیچیدگی و زمانی زیادی باشند حس می‌گردد. و در سایر مواقع شاید متوجه کمی سرعت نشوید! و حتی سرعت اجرای دو برنامه شاید برابر باشد!! برای مثال اگر همین تست را با ده هزار بار تکرار انجام دهیم خروجی بصورت زیر خواهد بود.

```
C factorial function used 0.0053551197052 seconds
```

```
Python factorial function used 0.0501019954681 seconds
```

همانطور که مشاهده می‌کنید اختلاف زمانی ۵ صدم ثانیه هست!! پس خود پایتون به اندازه کافی سریع می‌باشد و همیشه نیاز به ماژول نویسی برای آن نیستیم! فقط در مواقع و الگوریتم‌های خاص!!

فایل‌های interface با پسوند i

در مثال‌های قبل از فایل‌هایی با پسوند i استفاده کردیم که ابزار SWIG با استفاده از این فایل‌ها فایل‌ها و کدهای مورد نیاز را تولید می‌کرد. در حقیقت ابزار SWIG برای ایجاد کدهای مورد نظر نیازی به اطلاع از نحوه کار درونی توابع ما ندارد! و تنها اطلاع از رابط یا interface توابع کافی هست! روابط یا پروتوتایپ‌ها تقریباً شامل همان تعریف کلی تابع می‌باشد که اطلاعاتی کلی در مورد مقادیر دریافتی یا پارامترها تعداد آنها، نوع داده خروجی، اسامی و ... را در بر دارد. با استفاده از این فایل SWIG فایل‌هایی موسوم به Wrappers را ایجاد می‌کند که همانند پوششی بر روی کد اصلی قرار می‌گیرند و به عنوان یک واسطه وظیفه تبادل اطلاعات بین دو زبان را بر عهده دارند. برای مثال نوع متغییرها را از یک زبان به زبان دیگر تبدیل می‌کنند.

دسترسی به متغییرهای تعریف شده در زبان C

متغییرهای سراسری تعریف شده در ماژول نوشته شده با C نیز در دسترس می‌باشد و می‌توان از داخل برنامه نوشته شده با پایتون به این متغییرها دسترسی داشت. البته نحوه دسترسی به متغییرها کمی متفاوت است. زمانی که شما در زبان پایتون یک متغییر تعریف می‌کنید برای مثال $a = 3.4$ نام a یک نقطه از حافظه اشاره می‌کند که مقدار 3.4 در آن ذخیره شده است. اگر سپس دستوری مانند $b = a$ را اجرا کنید متغییر b نیز در حقیقت به همان نقطه از حافظه اشاره می‌کند. به بیانی دیگر مدیریت متغییرها بصورت دینامیک و بر عهده مفسر می‌باشد. ولی در زبان سطح پایینی چون C یا ++C نحوه تعریف و مدیریت متغییر بسیار متفاوت می‌باشد. بنابراین روشی برای نگاشت مستقیم متغییرهای بین دو زبان و محیط وجود ندارد! برای در دسترس قرار دادن متغییرها SWIG از یک شی خاص بنام cvar برای دسترسی به متغییرهای تعریف شده در فایل `inter-face` استفاده می‌کند. یک مثال ساده را بیان می‌کنیم.

کد برنامه اینبار بصورت زیر است:

```
#include <stdio.h>

int year = 1386;
char * name = "Bayazee";

void PrintYear(void) {
printf ("Year: %d\n", year);
}
```

فایل interface یا رابط این برنامه کمی متفاوت بوده و شامل متغییرها نیز می‌باشد:

```
%module test
extern void PrintYear(void);

%inline %{
extern int year;
extern char * name;
%}
```

دقیقاً همانند مثال‌های بالا ماژول را کامپایل و ایجاد می‌کنیم. پس از کامپایل ماژول متغییرهای تعریف شده قابل دسترسی می‌باشد:


```
>>> import _test
>>> print dir(_test)
['PrintYear', '__doc__', '__file__', '__name__', 'cvar']
>>> _test.PrintYear()
Year: 1386
>>> _test.cvar
Swig global variables (name, year)

>>> _test.cvar.name
'Bayazee'
>>> _test.cvar.year = 2007
>>> _test.PrintYear()
Year: 2007
>>> t.cvar.year = "Python"
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: in variable 'year' of type 'int'
```

نوشتن ماژول با استفاده از C++

ایجاد ماژول با استفاده از زبان C++ دارای نکات ریزی می باشد که پس از چند بار تمرین ملموس تر خواهد بود. چون خود مفسر پایتون با زبان C نوشته شده است توسعه آن با زبان C آسان تر می باشد. در ادامه با مثالی آسان یک ماژول با استفاده از C++ برای پایتون می نویسیم. در اولین گام یک فایل سرآیند برای برنامه خود ایجاد می کنیم که شامل تعریف کلاس می باشد. فایل را با نام test.h ذخیره می کنیم.

```
class CRectangle {
    int x, y;
public:
    void set_values (int,int);
    int area (void);
};
```

اکنون کد برنامه خود را که شامل توابع کلاس مورد نظر می باشد در داخل فایل test.cpp ذخیره می کنیم.

```
#include "test.h"
#include <iostream>
using namespace std;

void CRectangle::set_values (int a, int b) {
    x = a;
    y = b;
}

int CRectangle::area(void) {
    return (x*y);
}
```

مرحله بعدی ایجاد فایل رابط یا interface می باشد که با نام test.i ذخیره خواهد شد.

```
%module test

%{
#include "test.h"
%}

class CRectangle{
    int x, y;
public:
    void set_values (int, int);
    int area(void);
};
```



```
$ swig-1.3 -python -c++ test.i
```

اکنون با استفاده از SWIG فایل های مورد نیاز را ایجاد می کنیم .

مرحله بعدی کامپایل فایل های سورس می باشد .

```
$ g++ -fpic -I/usr/include/python2.5 -c test.cpp test_wrap.cxx
```

اگر خطایی در روند کامپایل وجود داشت بایستی خطا را تصحیح و دوباره امتحان کنید . این خطا ممکن است در فایل کد های نوشته شده برنامه باشد یا اینکه فایل interface درست نبوده و باعث ایجاد فایل های اشتباه توسط SWIG گردد .

مرحله بعدی لینک فایل ها و ایجاد مازول نهایی است :

```
gcc -shared -o _test.so test.o test_wrap.o /usr/lib/libstdc++.so.6.0.8
```

```
>>> import test
>>> test = _test
>>> print dir(test)
['CRectangle_area', 'CRectangle_set_values', 'CRectangle_swigregister', '__doc__', '__file__', '__name__',
'delete_CRectangle', 'new_CRectangle']
```

ماژول ایجاد شده را توسط مفسر پایتون اجرا شده در همان مسیر وارد می کنیم و محتویات آنرا چاپ می کنیم .

همانطور که مشاهده می کنید نام توابع تغییر کرده و چند تابع جدید نیز موجود هست . برای ایجاد یک موجودیت جدید از این کلاس از تابع `new_CRectangle` استفاده می گردد . در صورتی که کلاس نوشته شده در C++ دارای تابع سازنده باشد ، تابع سازنده در این مرحله اجرا می گردد . تابع `delete_CRectangle` برای حذف متغیرها بکار می رود . توابع `set_values` و `area` نیز به ترتیب به توابع `CRectangle_area` و `CRectangle_set_values` نگاشت شده اند . اکنون از این کلاس استفاده می کنیم . ابتدا یک مستطیل ایجاد کرده و سپس محیط آنرا محاسبه می کنیم .

```
>>> r = test.new_CRectangle()
>>> test.CRectangle_set_values(r, 4, 6)
>>> test.CRectangle_area(r)
24
```

همانطور که ملاحظه می کنید روند استفاده از کلاس موجود در مازول ، معمولی و همانند کلاسهای ذاتی پایتون نمی باشد . برای تشخیص نوع کلاس نام کلاس یعنی `CRectangle` به اول هر تابع اضافه شده است . و نیز برای اجرای هر تابع باید آدرس شی را که قصد داریم تابع مربوط به آن شی (در اینجا `r`) بر روی آن انجام گیرد به عنوان اولین پارامتر به آن ارسال کنیم .

ایجاد کلاس Wrapper

در بخش قبلی دیدیم که کلاس های موجود در ماژول های نوشته شده با C++ دارای رابطی نامناسب و غیر معمول می باشند که استفاده از آنها مشکل می باشد . می توان کلاس های `Wrapper` ی توسط پایتون نوشت که همانند یک پوشش بر روی کلاس اصلی قرار گرفته و استفاده از آن را تسهیل کرده و امکاناتی را فراهم می کنند . کلاس `Wrapper` مثال قبل بصورت زیر می باشد .

```
from test import *
class Rectangle:
    def __init__(self):
        self.this = new_CRectangle()
        return
    def set_value(self, a, b):
        CRectangle_set_values(self.this, a, b)
        return
    def area(self):
        return CRectangle_area(self.this)
```

اکنون از طریق کلاس `Wrapper` موجود که با نام `wtest.py` ذخیره شده است دوباره و این بار بصورت غیر مستقیم و بسیار راحتتر و معمول تر از این ماژول استفاده می کنیم .

```
>>> from wtest import Rectangle
>>> r = Rectangle()
>>> r.set_value(4, 6)
>>> print r.area()
24
```

با تشکر از دوستانمان در Pylearn

یادتون باشه **آفلاین** همیشه راست میگه!

برای یادگیری پول سازترین نرم افزار جهان آماده اید؟!

۶۶ گیگابایت فیلم آموزشی و پروژه آماده برای نرم افزار

رویایی After Effect در قالب ۱۷ دی وی دی !!

در یک پکیج کاملا شیک و مدرن به همراه یک هدیه ویژه !!

مفتخریم که تنها پکیج فروشی در مجله آفلاین را با هزینه ای باور نکردنی تقدیم شما کنیم. این مجموعه عظیم به صورت کاملا حرفه ای جمع آوری شده است و متناسب با هر سطحی می باشد. ما این ۱۷ دی وی دی را در قالب یک پکیج شیک به همراه یک **جایزه ویژه** به ارزش ۷۰۰۰ تومان به شما تقدیم می کنیم. **قیمت این مجموعه با پست پیشتاز فقط ۳۰ هزار تومان می باشد.** این پکیج در بسیاری از سایت ها با قیمتی هنگفت به فروش می رسد اما ما تصمیم گرفتیم به مناسبت منتشر شدن اولین شماره از مجله آفلاین، آنرا با قیمتی اندک به فواندگان مجله تقدیم کنیم. مجله آفلاین ضمانت می کند که صدها فیلم آموزشی و پروژه آماده در این مجموعه شما را به وجد خواهد آورد !!

۰۲۷۳ ۵۵۳ ۰۹۳۵



نرم افزارهایی به بازار می‌آیند که علاوه بر اینکه به صورت نرم افزار رایگان Free Software عرضه می‌شود؛ همراه با کد سورس و منبع آن ارائه می‌شوند. عبارتی نرم افزارهای Open Source علاوه بر نسخه ترجمه شده، کد اولیه نیز در اختیار متقاضیان قرار می‌گیرد تا بر اساس نیاز آن را تغییر دهید!

اعصاب خوردی‌های ویندوز!

متن باز

نگاه متفاوتِ جامعه متن باز به دنیای برنامه نویسی و دنیای تاریک "سلطه گرایی بر نرم افزار" در تفکر سنتی



نگاه متن باز نگاه متن بسته

پیشگفتار

می‌شوند با این تفکر؛ سیستم عامل این سورس لینوکس Linux هم با تغییراتی در این نرم افزار به فارسی و البته سیستم عامل ملی تبدیل شده است در این گفتار قصد ندارم در خصوص سیستم عامل ملی لینوکس فارسی توضیحاتی بدهم سعی می‌کنم در گفتار مجزا به سیستم عامل لینوکس و به صورت نگاه خاص به سیستم عامل ملی لینوکس فارسی بپردازم؛ اما بعنوان یک سیستم عامل این سورس و متن باز بدان اشاره می‌کنم.

نرم افزار Open Source چیست؟

اکثر نرم افزارهایی را که شما تهیه و یا از طریق اینترنت Download می‌نمائید، صرفاً به صورت نسخه‌های ترجمه شده و آماده اجراء در اختیار شما قرار می‌گیرند. ترجمه، فرآیندی است که در آن کد برنامه‌های نوشته شده توسط برنامه نویسان که از آنان به عنوان کد اولیه (Source Code) یاد می‌شود، پس از استفاده از برنامه‌های خاصی موسوم به کمپایلرها به گونه‌ای ترجمه می‌شوند که توسط کامپیوتر قادر درک باشند. اعمال تغییرات دلخواه در اکثر برنامه‌های ترجمه شده، امری بسیار مشکل و گاه غیر ممکن است. اکثر تولید کنندگان نرم افزار از ویژگی فوق به منظور صیانت و حفاظت از کدهای نوشته شده، استفاده می‌نمایند. نرم افزارهای Open Source نقطه مقابل رویکرد فوق می‌باشند. در اینگونه نرم افزارها علاوه بر نسخه ترجمه شده، کد اولیه نیز در اختیار متقاضیان قرار می‌گیرد. بدین ترتیب امکان اعمال تغییرات و یا سفارشی نمودن آن متناسب با خواسته استفاده کنندگان، فراهم می‌گردد. افرادی که از ایده Open Source حمایت می‌نمایند بر این اعتقاد هستند که با اجازه دادن به اشخاصی که علاقه مند به تغییر کد اولیه می‌باشند، امکان استفاده مفیدتر از برنامه فراهم و احتمال بروز خطا در آنان، کاهش خواهد یافت.

ویژگی نرم افزارهای متن باز Open Source: توزیع رایگان. این نوع برنامه‌ها، ممکن است به عنوان بخشی همراه یک بسته نرم افزاری ارائه شوند که به متقاضیان فروخته می‌گردند. کد منبع می‌بایست بهمراه نرم افزار، ارائه گردد. هر شخص می‌بایست اجازه تغییر کد اولیه برنامه را داشته باشد. نسخه‌های اصلاح شده را می‌توان مجدداً توزیع نمود. به مجوز سایر نرم افزارها نیاز نخواهد بود.

با در اختیار داشتن کد اصلی برنامه؛ امکان اعمال تغییرات و یا سفارشی نمودن آن متناسب با خواسته استفاده کنندگان توسط کارشناسان فراهم می‌گردد. شاید ذکر این موضوع جالب باشد که انسان چرخ را اختراع کرد، ما دیگر چرخ اختراع نکنیم و به فکر تکمیل آن باشیم!!! پس زمانی زیادی برای نگارش و برنامه نویسی یک نرم افزار مثلاً نرم افزار تحت وب مدیریت محتوا مانند مامبو Mambo می‌شود. خب ایرانی‌ها برای داشتن یک نرم افزار مدیریت حرفه‌ای دوراه دارند یا راه رفته گروه مامبو را دنبال کنند و یکبار دیگر نرم افزار جدید با ساختار مشابه بنویسند و یا اینکه مامبو را با نیاز و سلیقه و کارکرد خود ترجمه فارسی کنند؛ البته گروه مامبو با تفکر این سورس یا متن باز کدها را به صورت رایگان در اینترنت اختیار کاربران قرار می‌دهند. با این تفکر؛ سیستم عامل این سورس لینوکس هم با تغییراتی در این نرم افزار به فارسی و البته سیستم عامل ملی تبدیل شده است.

نرم افزارهای متن باز چیست؟

برای تهیه و تولید یک نرم افزار باید ابتدا برنامه نویسان با بهره‌گیری از کدهایی موسوم به کدهای زبان برنامه نویسی مانند سی؛ پاسکال؛ ویژوال بیسیک و... را با منطق خاص و به ترتیب منطقی کنار هم قرار دهند پس از آن کد برنامه را تست و خطاگیری نموده و در نهایت آن را کامپایل می‌کنند یعنی ترجمه می‌کنند به گونه‌ای که شما بتوانید آن را در هر کامپیوتر و سیستم عامل خاص اجرا کنید اکثر نرم افزارهای بدین گونه هستند اعمال تغییرات دلخواه در اکثر برنامه‌های ترجمه شده، امری بسیار مشکل و گاه غیر ممکن است به دلیل اینکه شما به سورس و کد منبع آن دسترسی ندارید.

Open Source ها

اما در حال حاضر نرم افزارهایی به بازار آمده‌اند که علاوه بر اینکه به صورت نرم افزار رایگان عرضه می‌شود؛ همراه با کد سورس و منبع آن ارائه می‌شوند عبارتی نرم افزارهای Open Source در اینگونه نرم افزارها علاوه بر نسخه ترجمه شده، کد اولیه نیز در اختیار متقاضیان قرار می‌گیرد. بدین ترتیب امکان اعمال تغییرات و یا سفارشی نمودن آن متناسب با خواسته استفاده کنندگان، فراهم می‌گردد. ایده‌آریه چنین نرم افزارهایی چیست شاید زیباترین این ایده موضوع باشد که چرخ را انسان اختراع کرد ما دیگر چرخ اختراع نکنیم و به فکر تکمیل آن باشیم

نرم افزار مدیریت محتوا مامبو

شاید این حرف درست است زمانی زیادی برای نگارش و برنامه نویسی یک نرم افزار مثلاً نرم افزار تحت وب مدیریت محتوا مامبو می‌شود. خوب ایرانی‌ها برای داشتن یک نرم افزار مدیریت دوراه دارند یا راه رفته گروه مامبو را دنبال کنند و یکبار دیگر نرم افزار جدید بنویسند و یا اینکه مامبو را با نیاز و سلیقه و کارکرد خود فارسی کنند؛ البته گروه مامبو با تفکر این سورس یا متن باز کدها را به صورت رایگان در اختیار کاربران قرار می‌دهند شما با دانش کافی و مهارت لازم می‌توانید بهترین و زیباترین وبسایتها را با هسته مرکزی مامبو طراحی کنید. به عبارتی اگر شما بخواهید از ابتدا شروع به کار کنید و نرم افزاری با امکانات و خصوصیات مامبو طراحی کنید سالها وقت شما را می‌گیرد همین وقت را می‌توانید در جهت ارتقا و گسترش مامبو قرار دهید. البته در عین اینکه این نرم افزارها متن باز و آزاد هستند اما مشمول قوانین کپی رایت یا حق تالیف موسوم به گنو GNU General

نگاهی به تاریخچه سیستم عامل لینوکس یک نرم افزار متن باز واقعی

بررسی هسته لینوکس در مقایسه با دیگر هسته‌ها -
در ژرفای لینوکس !!

هسته لینوکس یکی از بزرگترین پروژه‌های منبع باز است که قدمتی طولانی دارد. همان طور که می‌دانید، توزیع‌های مختلف لینوکسی، خود لینوکس نیستند و لینوکس تنها به هسته این سیستم عامل می‌گویند که ۱۳ میلیون خط کد دارد. هسته سیستم عامل پایین ترین سطح نرم‌افزاری است که با سخت‌افزار کامپیوتر در ارتباط است. لینوکس مسئول تمام نرم افزارهایی است که در حالت کاربری (User Mode) اجرا می‌شوند. همچنین پروسه‌های مختلف از جمله سرورها را اجرا می‌کند و اطلاعات لازم از پروسه‌ها را در اختیار دیگر پروسه‌ها قرار می‌دهد.

انواع هسته‌ها

برای تولید یک هسته دغدغه‌های مختلفی وجود دارد. به‌طور کلی، بیشتر هسته‌ها به سه نوع یکپارچه، میکروهسته و ترکیبی تقسیم می‌شوند. لینوکس یک هسته یکپارچه است، در صورتی که مکی‌تاش و ویندوز ۷ از هسته‌های ترکیبی استفاده می‌کنند. بهتر است به هر ۳ نظری داشته باشیم:

میکروهسته:

میکروهسته تنها کارهای مشخصی را انجام می‌دهد: مدیریت پردازنده، حافظه و IPC. بقیه کارهای کامپیوتر، جانبی تلقی شده و در حالت کاربر اجرا می‌شوند. میکروهسته‌ها قابلیت پرتابل بودن دارند چون سیستم عامل نیازی ندارد که نوع ویدئو کارت متصل به سیستم را بداند. میکروهسته‌ها ردپای کوچکی دارند (هزینه انجام کار) و حافظه و فضای مصرفی آنها بسیار پایین است. از طرفی امن تر از هسته‌های دیگر هستند، چرا که تنها پروسه‌های مشخصی در حالت کاربر اجرا می‌شوند که نیازی به اجرا در حالت ناظر (Supervisor Mode) ندارند.

میکروهسته‌ها، ویژگی‌های خوبی دارند که پرتابل بودن، حجم کم، حافظه مصرفی کم و امنیت از جمله آنهاست. البته سخت‌افزارهای پشتیبانی شده توسط این هسته کمتر است و به دلیل اجرای درایورهای سخت‌افزاری در حالت کاربری، سخت‌افزارها کندتر هستند. ضمن آن که پروسه‌ها برای دریافت اطلاعات باید در صف منتظر بمانند. همچنین پروسه‌ها نمی‌توانند به دیگر پروسه‌ها دسترسی پیدا کنند.

بد نیست اشاره ای به یک مثال واقعی در دنیای نرم افزارهای Open Source داشته باشیم. در سال ۱۹۹۱، Linus Torvalds، دانشجوی دانشگاه هلسینکی فنلاند یک سیستم عامل جدید مبتنی بر Minix (اقتباس شده از یونیکس) را ایجاد که نام آن را لینوکس (Linux) گذاشت. وی نسخه شماره ۰.۰۲ لینوکس را بر اساس GNU General Public License که شامل تعاریف قانونی جامعی در خصوص نرم افزارهای Open Source است، ارائه نمود. تعداد زیادی از افراد در سرتاسر جهان اقدام به Download لینوکس و استفاده از آن نمودند. گروهی زیادی از افراد فوق خود برنامه نویسان حرفه ای بودند که توانائی انجام تغییرات مورد نیاز در لینوکس را داشتند. Torvalds، نسخه‌های اصلاح شده توسط سایر برنامه نویسان را دریافت و با لحاظ نمودن تغییرات، در سال ۱۹۹۴ نسخه شماره یک لینوکس را عرضه نمود.

یک نکته نگران کننده در خصوص نرم افزارهای Open Source، فقدان ضمانت و پشتیبانی فنی از آنان است. با توجه به این موضوع که همواره امکان و یا بهتر بگوئیم مجوز اعمال تغییرات و یا اصلاحات در این نوع نرم افزارها وجود دارد، تقریباً "حمایت از آنان غیر ممکن و یا مشکل خواهد بود. بدین دلیل برخی از شرکت های حامی نرم افزارهای Open Source با توجه به ارائه سرویس خدمات و پشتیبانی اینگونه نرم افزارها، اقدام به فروش آنان می‌نمایند.

مثلاً نرم افزار Red Hat در سال ۱۹۹۴ توسط Official Red Hat Linux عرضه گردید. نرم افزار فوق رایگان نبوده و متقاضیان می‌بایست هزینه استفاده (مالکیت) از آن را پرداخت نمایند. مهمترین ویژگی Red Hat، امکان پشتیبانی فنی از آن است. برای اغلب سازمان ها و موسسات تضمین حمایت های فنی و پشتیبانی یکی از عوامل مهم تصمیم گیری در خصوص خرید لینوکس در مقابل Download نمودن آن به صورت رایگان می‌باشد. علاوه بر Red Hat، شرکت های متعدد دیگری نیز اقدام به عرضه لینوکس با توجه به سیاست ها و دیدگاه های خاص خود نموده اند. در این رابطه نرم افزارهای متعددی با محوریت لینوکس نیز طراحی و پیاده سازی شده است.

نمونه های نرم افزارهای متن باز مرورگر اینترنتی مولی‌زا Mozilla (با هسته مرورگر Netscape)، سرویس دهنده وب آپاچی Apache، زبان اسکریپت نویسی وب (زبان تحت وب) پِریل PERL و فرمت فایل های گرافیکی PNG، نمونه هایی در زمینه متن بازها بوده که بر اساس ایده Open Source طراحی و پیاده سازی شده اند.

ما قصد داریم در این مجله به آموزش گام به گام زبان PHP و Apache بپردازیم و امیدواریم که هر کسی که واقعا به برنامه نویسی علاقه زیادی دارد بتواند از این مجله استفاده کند و پیشرفت کند. باید از قبل با برنامه نویسی زبان HTML و ساختار دستوری های زبان C آشنایی داشته باشید. البته روال آموزشی این مباحث در شماره های بعدی آغاز می‌شود. چراکه فعلا قصد داریم در این شماره به ارائه یک مفهوم کلی از مباحث مطرح شده بپردازیم تا آمادگی ذهنی مناسبی برای مباحث پیشیناز کسب کنید.

چه می‌شد اگر ویندوز تمام درایورهای سخت‌افزاری را در خود داشت و تنها برای استفاده از یک دستگاه کافی بود آن را روشن کنیم؟ این همان چیزی است که ماژول‌های هسته لینوکس انجام می‌دهند. ماژول‌های هسته که به نام ماژول‌های قابل بارگذاری هسته (LKM) شناخته می‌شوند، یکی از روش‌های استفاده از سخت‌افزارهای سیستم بدون استفاده از تمام حافظه موجود است.

یک ماژول عموماً قابلیت‌هایی مثل دستگاه‌ها، سیستم‌های فایل و فراخوان‌های سیستمی را به هسته اضافه می‌کند. ماژول‌های قابل بارگذاری هسته پسوند `.ko` دارند و معمولاً در دایرکتوری `/lib/modules` قرار می‌گیرند. به دلیل طبیعت ماژول‌ها می‌توان به سادگی هسته را با انتخاب ماژول‌های قابل بارگذاری یا ممنوع کردن تعدادی از آنها برای بارگذاری سفارشی کرد که هنگام بالا آمدن سیستم از طریق دستور `menucon-fig` یا پس از بالا آمدن سیستم و از طریق فایل `/boot/config` می‌توان این کار را انجام داد. همچنین می‌توان بدون راه‌اندازی مجدد سیستم، از طریق دستور `modprobe` ماژول‌هایی را به هسته اضافه یا از آن حذف کرد.

در برخی از توزیع‌های لینوکس، ماژول‌های منبع بسته ای وجود دارند که توسط تیم توسعه لینوکس توسعه نیافته‌اند. مثلاً در توزیع اوبونتو، توسعه دهنده‌های نرم‌افزاری همچون `nVidia` و `ATI` به جای ارائه کد منبع برای قرارگیری در هسته لینوکس، تنها به ارائه فایل‌های کامپایل شده `ko` بسنده کرده‌اند. این ماژول‌ها البته رایگان هستند و می‌توان آنها را دریافت کرد ولی قابلیت سفارشی‌سازی و تغییر ندارند. به همین دلیل در برخی از توزیع‌های لینوکس که بسیار به آزادی نرم‌افزاری معتقد هستند، این نرم‌افزارها وجود ندارد. هسته جادو نیست، اما برای هر کامپیوتری لازم است. هسته لینوکس به این دلیل از `OS X` یا ویندوز متفاوت است که درایورهای سخت‌افزاری در سطح هسته وجود دارد و همه چیز بدون نصب نرم‌افزار اضافه قابل استفاده است. امیدواریم این مقاله توانسته باشد بخش کوچکی از کاری که هسته لینوکس انجام می‌دهد را نشان دهد.

هسته یکپارچه

هسته‌های یکپارچه درست نقطه مقابل میکروهسته‌ها هستند و نه تنها پردازنده، حافظه و `IPC`، بلکه چیزهای دیگری از جمله درایورهای دستگاه‌ها، مدیریت سیستم فایل و فراخوان‌های سیستمی را مدیریت می‌کنند. هسته‌های یکپارچه در دسترسی سخت‌افزاری و چندوظیفگی بهتر عمل می‌کنند زیرا برنامه‌ای که در حال اجرا، انتظار یا توقف است می‌تواند به صورت مستقیم اطلاعات دیگر پروسه‌ها را دریافت کند و در هیچ صفی برای این عمل منتظر نمی‌ماند. البته این موضوع می‌تواند مشکل‌ساز هم باشد چون بیشتر پروسه‌ها در حالت ناظر اجرا می‌شوند و اگر درست رفتار نکنند، می‌توانند سیستم را از کار بیندازند.

از ویژگی‌های این هسته می‌توان به دسترسی بهتر به سخت‌افزارها و برنامه‌ها، ارتباط ساده‌تر پروسه‌ها با یکدیگر و عدم نیاز به نصب درایور سخت‌افزار برای سخت‌افزارهای شناخته شده در سیستم و در نهایت عکس‌العمل سریع‌تر پروسه‌ها به دلیل عدم وجود صف انتظار برای آنهاست.

از مشکلات این هسته، بزرگ بودن آن، مصرف حافظه بالا و امنیت پایین‌تر به دلیل اجرای همه چیز در حالت ناظر است.

هسته‌های ترکیبی

هسته‌های ترکیبی می‌توانند انتخاب کنند که چه چیزی در حالت کاربر اجرا شود و چه چیزی در حالت ناظر. بیشتر مواقع چیزهایی مثل درایورهای سخت‌افزاری یا ورودی خروجی‌ها در حالت کاربر و فراخوان‌های سیستمی و ارتباط میان پروسه‌ها در حالت ناظر اجرا می‌شوند. این یعنی استفاده بهینه از هر دو که مشکل کوچکی ایجاد می‌کند؛ تولیدکنندگان سخت‌افزار باید کار بیشتری انجام دهند چون مسوولیت اجرای همه چیز با آنهاست. همچنین این هسته‌ها از مشکل میکروهسته‌ها نیز برخوردارند و باز هم مشکل انتظار در صف وجود دارد.

از ویژگی‌های این نوع هسته‌ها این است که توسعه‌دهنده می‌تواند خود انتخاب کند که چه چیز در حالت کاربر و چه چیز در حالت ناظر اجرا شود. همچنین نصب آن حجم کمتری نسبت به میکروهسته‌ها می‌گیرد و از دیگر مدل‌ها انعطاف‌پذیرتر است. اما این مدل معایبی نیز دارد که وجود لگ در اجرای پروسه و مدیریت پروسه‌ها توسط کاربر بخشی از آنهاست.

معماری هسته لینوکس

از آنجا که لینوکس هسته یکپارچه‌ای دارد، حجم زیادی نسبت به دیگر هسته‌ها داشته و پیچیدگی آن نیز بیشتر است. این ویژگی طراحی در سال‌های اخیر مورد نقد قرار گرفته و هنوز هم برخی از دغدغه‌های امنیتی هسته‌های یکپارچه را در خود دارد. برای گذر از چنین دغدغه‌هایی، توسعه‌دهندگان هسته لینوکس ماژول‌های هسته را ایجاد کردند که می‌تواند هنگام اجرا بارگذاری شده یا از حالت بارگذاری خارج شود. به این ترتیب می‌توان به هسته لینوکس در هنگام اجرا امکاناتی را افزود یا از آن حذف کرد. این کار فقط افزودن قابلیت‌های سخت‌افزاری به هسته نیست و می‌توان حتی کل هسته را بدون نیاز به راه‌اندازی مجدد کامپیوتر تعویض کرد. فقط تصور کنید اگر می‌شد سرویس یک ویندوز را نصب کرد و حتی یک‌بار هم آن را ریستارت نکرد!

ماژول‌های هسته

چه می‌شد اگر ویندوز تمام درایورهای سخت‌افزاری را در خود داشت و تنها برای استفاده از یک دستگاه کافی بود آن را روشن کنیم؟ این همان چیزی است که ماژول‌های هسته لینوکس انجام می‌دهند. ماژول‌های هسته که به نام ماژول‌های قابل بارگذاری هسته (LKM) شناخته می‌شوند، یکی از روش‌های استفاده از سخت‌افزارهای سیستم بدون استفاده از تمام حافظه موجود است.





احسان پور رضایی

برخی از امکانات میکروتیک

برخی از امکانات Mikrotik Router OS
ارسال شده در گنو/لینوکس در ژانویه ۲۹، ۲۰۱۱ توسط hashemwolf

فایروال (Fire Wall)

امکان بستن Packet ها و پروتکل های Peer To Peer ، امکان Src-Nat و Dst-Nat ، طبقه بندی به وسیله Mac سورس ها ، امکان بستن Port و Protocol ، امکان مارک کردن Packet و Connection ها

روتینگ ها (Routing)

امکان تعریف استاتیک روت ها ، امکان چک کردن ارتباط با Gateway مورد نظر ، امکان داشتن چند Route با تعاریف خاص در فایروال ، پشتیبانی از BGP V4 ، OSPF V2 ، RIP V1/V2

کنترل پهنای باند (Bandwidth management)

امکان تعریف QOS به همراه Burst بر روی IP/Protocol/subnet/port/firewall mark و Packet های که توسط فایروال مارک شود. امکان محدودیت در ارتباطات Peer To Peer

هات اسپات (Hotspot)

امکان ارتباط با Radius سرور های دیگر مانند Nttac ، NetBill ، Sigma ، IBSng ، Sib ، و ...

امکان تعریف اکانت تست و یا رایگان به مدت مورد نظر به صورت اتوماتیک و با یک کلیک کاربر

امکان تعریف کاربر بدون باز شدن صفحه لاگین

امکان تعریف Destination ها قبل از لاگین کردن کاربر (به عنوان مثال باز کردن سایت Google بدون احتیاج به لاگین کردن)

امکان تغییر طراحی در صفحه لاگین و وضعیت استفاده کاربران

امکان ارسال لینکهای تبلیغاتی در حین کارکرد کاربران

تانلینگ (Tunnels and VPN)

پشتیبانی از L2TP ، PPTP ، PPPoE

پشتیبانی از پروتکل رمزگذاری MPPE

پشتیبانی از Simple Tunnels هائی مانند EOIP و IPsec

پشتیبانی از IPsec در پروتکل AH و ESP

پشتیبانی از الگوریتم های MD5 و SHA1

DHCP

امکان ارائه سرویس DHCP بر روی اینترفیس ها

امکان کارکرد به عنوان DHCP Client

امکان تعریف IP ها در Leases به صورت استاتیک

MikroTik

Mikrotik Router OS

جهان در ROUTER !

میکروتیک چیست ؟

میکروتیک یک شرکت در کشور LATVIA (یک کشور نسبتاً کوچک در اروپای شرقی) است که در سال ۱۹۹۵ کار خود را با فروش روتر های وایرلس شروع و در پی توسعه کار خود سیستم عامل Mikrotik Router OS را ارائه کرد و در سال ۲۰۰۷ تعداد کارمندان خود را به ۷۰ نفر افزایش داد.

: Router OS

یک سیستم عامل بر پایه لینوکس است که میتواند بر روی سیستم های معمولی نصب و به کارگیری شود و در آن قابلیت های بسیار خوبی از جمله VPN ، یک فایروال قوی ، کنترل پهنای باند ، هات اسپات و قابلیت Wireless وجود دارد . برای استفاده از این نرم افزار باید لایسنس آن را خریداری نمایید که با توجه به امکانات آن رده بندی متفاوتی دارند .

نرم افزاری به نام Winbox برای آن طراحی گردیده است یک رابط کاربری گرافیکی (GUI) برای این سیستم عامل است و توسط آن انواع تنظیمات را میتوانید بر روی این سیستم عامل انجام دهید. راه های ارتباطی متفاوتی برای ارتباط با ای نرم افزار وجود دارد از جمله SSH , Telnet , FTP و همچنین شما میتوانید با رابط برنامه نویسی (API) با این سیستم عامل در ارتباط باشید و کارهای متفاوتی را انجام دهید.

قابلیتها :

Router OS قابلیت های زیادی دارد و میتوان در محیط های کوچک تا متوسط از آن استفاده نمود(در متن اصلی متوسط تا بزرگ اعلام شده بود که به شخصه این طور نمیدانم) به صورت مثال از پروتکل های مسیریابی OSPF , BGP , VPLS/MPLS در یک سیستم میتوانید استفاده کنید و برای راهنمای استفاده از این سیستم عامل نیز میتوانید به سایت میکروتیک بخش جزوات آن (Docu-ment) و ویکی سایت مراجعه نمایید.

این سیستم محدودیتهایی در زمینه شناخت سخت افزار دارد مخصوصاً در زمینه وایرلس که فقط سخت افزارهایی با چیپ Atheros و Prism را پشتیبانی میکند.

: RouterBOARD

این شرکت سخت افزارهایی را نیز در همین زمینه با همان سیستم عامل تولید میکند که به این نام معروف هستند .





Graphing

امکان مشاهده گراف Queue های تعریف شده اینترفیس ها و ، HDD
CPU ، RAM فراهم گردیده است.
امکان ایجاد دسترسی برای کاربران به صورت محدود نیز وجود دارد

NetWatch

امکان مانیتور و اعمال دستور مورد نظر به میکروتیک در حالت UP و
Down بودن (Host IP) وجود دارد.
مثال: در صورت UP و یا Down شدن یک IP به شماره ذکر شده SMS
زده و مدیر را مطلع کند و یا در صورت UP و یا Down شدن مسیر یک
روت را تغییر دهد و تعاریفی دیگر

Torch

امکان مانیتور کردن Port و Protocol در SRC و DST آدرس ها،
Vlan و اینترفیس ها

Files

امکان گرفتن Backup و Restore کردن آن ظرف چند ثانیه

Watchdog Timer

این امکان را می دهد که اگر میکروتیک نتوانست IP مورد نظر را ping
کند بعد از زمان مشخص عمل Reboot را انجام دهد.

IPv6

امکان آدرس دهی ، روت ها و فایروال در IP ورژن ۷۶ فراهم گردیده
است.

MPLS و VPLS

پشتیبانی کامل از پروتکل های VPLS و MPLS فراهم گردیده است.

NTP

پشتیبانی از پروتکل Time Server و Time Client

SNMP

پشتیبانی از پروتکل SNMP به صورت Read Only

Tools

دارای امکاناتی نظیر packet sniffer ; Dynamic DNS update tool ;
SSH ; telnet ; ping flood ; bandwidth test ; traceroute ;
ping

Wireless

پشتیبانی از استاندارد IEEE 802.11a/b/g به عنوان Station و
Access Point

پشتیبانی از پروتکل Nstreme Dual برای جدا سازی سند و رسیو

امکان تعریف Virtual AP

پشتیبانی از WPA و WEP

امکان ایجاد Access List برای ارتباط با MAC آدرسهای مجاز

Bridge

پشتیبانی از پروتکل های STP و RSTP

Vlan

امکان تعریف Vlan بر روی Ethernet و Wireless لینک ها

Winbox

امکان ارتباط با سیستم عامل میکروتیک را در محیط ویندوز به صورت
GUI فراهم می آورد این نرم افزار از پورت ۸۲۹۱ udp برای ارتباط
استفاده می کند که امکان ارتباط از طریق IP و MAC در آن وجود دارد.



از خنده‌های مرموز این انسانها باید ترسید!

پک پسورد شخصی در دست ۲ نفر!



HACKER DETECTED!!



بررسی کامل حملات symlink و راه مقابله با آن ؛

symlink تهدیدی بزرگ برای میزبانان هاست!

در یک توضیح ساده می توان گفت symlink یکی از واجبات لینوکس بوده و هست که توسط اون کار خیلی از مدیرها و برنامه ها راحت می شود و آنها می توانند قسمتی از هارد را به راحتی به قسمت دیگر ربط بدهند و راهی باز کنند تا بتوانند با هم در ارتباط باشند. اما خوب مدتیست که این ربط دادن ها، برای خیلی از مدیران هاست ها درد سر ساز شده و بسیاری از سایت ها توسط همین روش مورد حمله قرار گرفتند! در کوچیک ترین کار نفوذگر می تواند اسم فایل های موجود رو مشاهده کند، که در این صورت اگر یک Backup از دیتابیس روی هاست موجود باشد به راحتی قابل دانلود هست و دیگر احتیاجی به crawling ندارد و در روش های دیگر config خوانده میشود و هکر به دیتابیس وصل بشود و ...!!

حالا سوالی مطرح می شود که چگونه می توان مانع این سیملینک شد؟

اجازه بدید قبل از اینکه به این بحث پردازم، عنوان کنم که چگونه می توان از symlink استفاده کرد؟

خوب ببینید symlink توسط فایللی به نام LN نوشته میشود (البته توسط command معرفی می شود) و در کل، هکر کار خود را به آسانی با نوشتن دستور زیر دنبال میکند:

```
LN -s /etc/passwd users.txt
```

البته فرض بر این است که ما در مسیر زیر باشیم:

```
/home/user/public_html/
```

هکر این دستور را می زند و فایل پسودها در یک فایل txt جای میگیرد و از آن پس قابل خواندن است.

خب، با ارائه این پیش زمینه، حال قادر خواهیم بود طریقه مقابله با این حمله را شرح بدهیم.

راه های متعددی برای این کار وجود دارد. علاوه بر ذکر این راه ها به طریقه bypass کردن نیز می پردازم.

اولین کارهایی که مدیران سرور برای از بین بردن این symlink انجام می دادند از بین بردن فایل LN بود!

این کار عموماً جالب نبود چون هکر فقط کافی بود که LN رو آپلود کنه و ازش به صورت زیر استفاده کنه:

```
Chmod 775 Ln
```

```
./Ln -s /etc/passwd users.txt
```

یا اینکه کافی بود هکر از شیوه های برنامه نویسی استفاده کنه و از symlink لذت ببره!

خوب راه بعدی چه بود؟

راه بعدی استفاده از mod_sec و suPHP بود. نکته جالب اینجاست که suPHP قول داده بود که مانع این کار بشه، اما این در حالیست که تا کنون هیچ عکس العملی از suPHP برای مقابله با symlink دیده نشده!

mod_sec هم به دلیل اینکه فقط apache رو در نظر میگیره و توانایی دستورات لینوکس را نداشت، به راحتی قابل دور زدن بود!

به نظر من بهترین روش برای جلوگیری از symlink استفاده از اسکریپتی هست که برای اینکار نوشته شده!

در لینوکس برای مشخص کردن هر چیزی مثلاً فایل و پوشه، یک حالت خاص طراح شد که بتوان آنها را شناخت. مثلاً به خطوط زیر دقت کنید:

```
$ ls -l
```

```
total 32
```

```
drwxr-xr-x 2 lubos lubos 4096 Jan 14 17:07 dir1
```

```
drwxr-xr-x 2 lubos lubos 4096 Jan 14 17:07 dir2
```

```
drwxr-xr-x 2 lubos lubos 4096 Jan 14 17:07 dir3
```

```
drwxr-xr-x 2 lubos lubos 4096 Jan 14 17:07 dir4
```

```
lrwxrwxrwx 1 lubos lubos 4 Jan 14 17:14 dir5 ->
```

```
dir1
```

```
-rw-r--r-- 2 lubos lubos 2 Jan 14 17:15 file1.txt
```

```
-rw-r--r-- 1 lubos lubos 2 Jan 14 17:15 file2.txt
```

```
-rw-r--r-- 2 lubos lubos 2 Jan 14 17:15 file3.txt
```

```
-rw-r--r-- 1 lubos lubos 2 Jan 14 17:15 file4.txt
lrwxrwxrwx 1 lubos lubos 9 Jan 14 17:13 file5.txt ->
file2.txt
```

اگر کمی دقت کنید می بینید که ابتدای خطوط شاخه ها با **d**، فایل ها با **-** و از همه مهمتر فایل هایی که symlink شدند با **L** نمایان هستند. پس به راحتی قابل پیدا شدن هستند!

به دستور زیر دقت کنید:

```
find /home/user/public_html -type l -exec ls -l {} \
```

این دستور، همه فایل های symlink شده در شاخه های کاربری با نام user را پیدا می کند و نشون میدهد!

بهبتره بدونید من این دستور رو از owasp پیدا کرده بودم، و چیزی که برای من جالب بود، این بود که توسط یکی از یوزرهای گروه h4ckcity به نام Mikili اسکریپتی برای این کار نوشته شده بود که در نوع خودش خیلی ساده و کارآمد بود.

این اسکریپت هر ۳ ثانیه یک بار (متغیر هست) سیستم را بررسی می کند و اگر فایللی بود که symlink شده بود، آنرا به **chmod + + +** تبدیل می کند و بدین ترتیب هکر عملاً نمی توانست فایل symlink شده رو ببیند یا حتی روی آن عملیاتی انجام دهد!

از دیگر قابلیت های این اسکریپت می توان به این موضوع اشاره کرد که این اسکریپت هر سه ثانیه log ها را ذخیره می کند و اگر جایی symlink شده بود مدیر سرور را باخبر میکند.

شما می توانید این اسکریپت را از لینک زیر دانلود کنید و استفاده کنید:

https://www.owasp.org/index.php/File:Anti_Symlink.zip

لازم به ذکر هست که این اسکریپت باید به صورت root اجرا شود و دقت کنید که خط ۸ برنامه، طبق آدرس بندی های سرور شما، متغیر هست.

میلاذ جعفری



لینکن

مصمم به نیک بختی باش، نیک بخت می شوی.



آفلاین برای زمین نخوردن به شما احتیاج دارد!
از آفلاین انتقاد کنید!



SMS : 3000 9900 90 8221

TEL : 0935 553 0273

one got caught today, it's all over the papers.
 Arrested in Computer Crime Scandal", "Hacker Arre
 Damn kids. They're all ALIKE...
 the psychology and 1950's techno-brain, ever take a look behind
 er wonder what made him tick, what forces shaped him,
 what may have molded him?
 I'm a hacker, enter my world.
 begins with school.
 I'm smarter than most of the other kids, this cra
 Damn underachiever. They're all alike.



برای اولین بار مصاحبه اختصاصی با 2MzRp

نگاهِ یک هکر به زندگی
 نگاهِ فیلسوفانه
 به دنیای سایبری!

...even if I've never met them, never talked to them, never hear from them
 ...ing up the phone line again. They're all alike.
 ...OOD at school when we hungered for steak... the bits of meat that you did let slip through were
 ...ated by sadists, or ignored by the apathetic. The few that had something to teach
 ...but those few are like drops of water in the desert.
 ...the world of the electron and the switch, the beauty of the baud. We make
 ...paying for what could be dirt-cheap if it wasn't run by profiteering gluttons, and y
 We explore...
 We seek after knowledge...
 ...or, without nationality, without religious bias... and YOU call us criminals.
 ...ombs, you wage wars, you murder, cheat, and lie to us and try to make us b
 ...yet we're the criminals.
 ...crime is that of curiosity.
 ...people by what they say and think, My CRIME is that of OUTSIN
 ...not what they look like. some
 I am a hacker, and this is my manifesto
 ...is individual, but you can't stop us all...
 after all...



تحقیقات زیادی در مورد تعداد بسیاری از هکرها در ایران انجام دادیم. به سایت های زیادی مراجعه کردیم و با گروه های هکری گوناگونی آشنا شدیم. در این میان یک گروه هکری تازه تاسیس که ادعاهایی در مورد نوآوری در علم هک داشتند، نظر ما رو به خود جلب کرد. به سختی مدیران این تیم را شناسایی کردیم و به دنبال سوابق کاری این افراد گشتیم. در سایت های خارجی به دنبال اسم این افراد گشتیم و به نتایج شگفت آوری دست پیدا کردیم. نتایجی که حاکی از این قضیه بود که در بسیاری از گروه های آموزشی در جهان، از روش ها و ابزار این چند نفر نیز استفاده می شود. یکی از این افراد، فردی بود با لقب 2MzRp. نکته جالب اینجا بود که با search کردن اسم این فرد در گوگل (و محدود کردن نتایج) به ۴۴ هزار صفحه رسیدیم که از ابزار این فرد استفاده می کردند. پس از پیگیری های طولانی مدت، توانستیم این فرد را شناسایی کنیم و به مصاحبه با مجله آفلاین راضی کنیم. این افتخار که در شماره اول مجله نصیب ما شده است تا مدت ها در ذهنمان نقش می بندد. نسخه صوتی این مصاحبه نیز به زودی آماده می شود و روی سایت irspn.com قرار خواهد گرفت. در صفحه بعد مصاحبه ای داغ را خواهیم خواند!

میلاذ جعفری
مدیر مسئول آفلاین



آفلاین: از مجله آفلاین، برای مصاحبه تماس می گیرم.

۲MzRp: در خدمتون هستیم آقای جعفری.

آفلاین: اگر تمایل دارید در مورد لقبتون (۲MzRp) بگید و این که کلا چند سال هست که این حرفه (هک) را شروع کردید؟

۲MzRp: اول از همه سلام می کنم به هر کسی که قرار هست این مصاحبه را بشنود یا بخواند و بعد این که من لقب خودم رو اینطوری براتون بگم که ۲M اولش اسم و فامیلم هست یعنی محمد مرتضوی و بقیه اش رو اگر اجازه بدید بذارید پیش خودم بمونه. در مورد این که چند ساله شروع کردم باید بگم که هک و امنیت حرفه ای رو حدوداً ۷ ساله پیش شروع کردم، ۲۱ سال سنم هست و این که دانشجوی رشته دندان پزشکی هستم.

آفلاین: یکی از سوالاتی که کاربران سایت ما (irspn.com) مطرح کردند اینه که آیا شما به منظور داشتن پول، شهرت و یا قدرت وارد این حرفه شدید؟

۲MzRp: ببینید ایده من در مورد هکینگ، نه شهرت هست و نه ثروت، قدرت؟ می تونیم بهش بگیم قدرت چون کلا به نظر من هر اطلاعاتی و هر چیزی که شما توی ذهنتون دارید به قدرت به حساب میاد. می تونیم بهش بگیم قدرت ولی هدف من قدرت نبود. **هدف من از هکینگ این بود که بتونم آزاد فکر کنم** یعنی بتونم واقعا در اعتقاداتم و در تفکرات هکینگم و در تفکرات کامپیوتریم، یک هکر باشم. هکر بودن از نگاه من این نیست که شما پشت کامپیوتر بشینید و اینکه مثلاً به سری پسورد ها رو بدست بیارید یا به جایی نفوذ کنید، این فقط قسمت کوچکی از هکر بودن هست. **هکر بودن برمیگرده به این که شما چقدر در ذهنتون فلسفه دارید، چقدر میتونید شبیه به فیلسوف به کامپیوتر و کلا به زندگی نگاه کنید.** زمانی که وارد هکینگ میشی اولش شاید تنها شوقی که شما رو به سمت هکینگ میکشه، این بوده که من به یه جایی دسترسی پیدا میکنم و این باعث میشه که من یه سری چیزا داشته باشم که بقیه ندارن، اما زمانی که پا به تفکر هکری میزاری دیگه اینا میره کنار یعنی این میشه یه بخشی از ایدئولوژی تو، تمام زندگیت میشه هکر بودن (البته ببخشید، اینکه من واژه هکر بودن رو لایق خودم بدونم اینطور نیستم، یعنی اولاً میگم که خیلی کمتر از اینم که لایق کلمه هکر باشم)

آفلاین: خواهش میکنم. بالاخره ما قبلاً سوابق کاری شما رو مورد مطالعه قرار دادیم و اطلاع داریم از کارهایی که انجام داده اید.

۲MzRp: لطف دارید. خلاصه، از دید من هکر انسانی هست که ذهنش خیلی فرق میکنه، واقعا به هر چیزی که در زندگی میبینه یه جور دیگه فکر میکنه.

YOU HAVE BEEN HACKED !

آفلاین: آقای مرتضوی، آیا این درسته که ما شما رو underground (زیر زمینی) حساب کنیم؟

۲MzRp: ببیند آقای جعفری من زیاد اعتقادی به کلمه under-ground ندارم چون از نظر من underground تقسیم میشند به چند دسته افراد که حالانمی خواهم دسته بندی بشون کنم. اما این کلمه رو زیاد دوست ندارم چون از نظر من وقتی یک نفر خودش رو under-ground محسوب میکنه دو حالت بیشتر نداره. حالت اول اینکه یه سری کارای مبتدی و کوچیک انجام میدن که انقدر کوچیک هستند که توان ارائه کردن به صورت حرفه ای رو ندارد. گروه دیگه -under-ground ها کسانی هستند که تفکرات خاص خودشون رو دارند، یعنی میگن ما تو خونه میشینیم، برای هم کار میکنیم و به کسی به جز خودمون چیزهایی که میفهمیم و دست پیدا میکنیم رو نمیدیم! با احتساب مطالبی که عنوان کردم اگر underground را به این دو دسته تقسیم کنید، نه من underground نیستم.

آفلاین: سوال قبلی رو به این جهت پرسیدم که شاید کارهای شما به نحوی به چشم نیاد و به نظر من شاید این موضوع ناشی از اینه که شما فعالیت دقیقاً واضح و روشنی ندارید.

۲MzRp: بله، سوال خیلی خوبی بود. ولی اینکه بگیم فعالیت واضح و روشن نداریم نه، اینطور نیست. ببینید در یک مجله امنیتی، یا مجله ای کامپیوتری یا کلا مجله ای که در مورد اخبار IT اطلاعات بده، در صفحه ای که در مورد اخبار هکینگ یا سکیوریتی چیزی نوشته باشه، شما چه چیزی رو میتونید ببینید؟ شما به من جواب بدید، چه چیزی امکان داره ببینید؟ آیا امکان داره اسم بنده که مثلاً local root برای Cent OS نوشتم رو پیدا کنید؟

آفلاین: خب ببینید این سوال رو روی این حساب میپرسم که در حال حاضر وقتی واژه هک در جامعه مطرح میشود، ذهن ناخودآگاه به یک گروه خاص (اسم نمی بریم) معطوف میشود. شاید این موضوع به نحوی به بی توجهی شما نسبت به اطراف بر میگردد. آیا این درسته؟

۲MzRp: نه... نه من این موضوع رو قبول ندارم. راستش حقیقت اینه که اون کسانی که دارند یه سری کارای دیگه رو به صورت انفرادی انجام میدن، خیلی علاقه دارن به خود نمایی و رسانه ها کمکشون میکنند. اجازه بدید مثالی عنوان کنم. اگر یک سایت (خارجی) توسط این گروه ها، دیفیس (به طور کامل هک) بشه و هم زمان منم یک حفره امنیتی خیلی مهم از جایی اعلام کنم، کدام خبر به گوش شما میرسه؟ مسلماً شما خبر دیفیس رو میخوانید، یعنی رسانه اون چیزهایی رو نشون میدن که در مورد دیفیس و یه سری اتفاقات ظاهری هست. حتماً تیتروایی مثل "فلان سایت توسط فلان گروه Down شد" یا "فلان تیم، فلان جا رو دیفیس کرد" رو در رسانه ها دیده اید. یعنی هیچ وقت رسانه ها به این موضوع نمی پردازند که "یک شخص، حفره ای امنیتی کشف کرد". **خدا رو شاهد می گیرم که الان در ایران افرادی رو داریم که چند سال پیاپی، باگ هایی مهم مثل باگ هایی در سیستم عامل لینوکس (دبیان) رو گزارش می دهند اما هیچوقت به چشم نیامدن.** یعنی مشکل ما این هست که ما خودمون باید به نحوی دیگه به موضوع نگاه کنیم،



کار درستی باشه اما این وسط کسی که شکست میخوره من باشم. ولی زمانی که فرهنگ سازی کنیم، زمانی که مقاله بنویسم، زمانی که ایدئولوژی ام رو بیان کنم، زمانی که با افراد مختلف که در دنیای سایبر کار میکنند صحبت کنم و ایدئولوژی رو بهشون بگم، خیلی موثرتر هست. و واقعا الان اینطوری هست. یعنی از زمانی که این ایدئولوژی دیفیس نکردن در ایران راه افتاد، بهتر نتیجه می گیریم. حالا اگر من شروع کنم به داد و بیداد که مثلا این کار اشتباه، این کار اشتباه! و شروع کنم به حمله کردن، چه اتفاقی می افته؟ این باعث میشه یک مدت این ایدئولوژی بالا بگیره حتی شاید یه سری پیرو کوچکی داشته باشه اما خیلی سریع فروکش می کنه.

آفلاین: حالا اگر اجازه بدید بحث رو به سمت دیگه ای هدایت کنم. سوالم رو اینطور می پرسیم که چه هدفی پشت سر secure-land.net هست و کلا چی شد این گروه به وجود آمد؟

۲MzRp: ببینید نمیدونم دوستانی که این مصاحبه رو گوش میدن (یا میخوانند) در مورد رزومه من چیزی میدونند یا نه. من در تنها تیمی که در داخل ایران فعالیت داشتم تیمی بود به اسم h4ckcity (هک سیتی). هک سیتی از دید من یکی از بهترین تیم های ایرانی بود. خیلی حرفهای خوبی داشت، ایدئولوژی قشنگی داشت، تفکر خوبی نصبت به هکینگ داشت و ادمین های نخبه ای داشت. من در h4ckcity در تیم مدیران بودم ولی به جایی رسید که administrator اعلام کرد که دیگه تمایلی به ادامه نداره و ما هم گفتیم به خاطر اینکه این تیم از شماست، ما هم صد در صد باید پیرو شما باشیم. از این طرفی دیگه، **خلاء عمیقی در این ایدئولوژی در علم هکینگ پیدا کردم**. با رفتن هک سیتی، زمان رو برای ایدئولوژی های خودم مناسب دیدم. با کمک یکی از دوستان قدیمی ام به نام Mikili (لقب) که او هم در هک سیتی کار میکرد و با هم خیلی کار می کردیم، تصمیم گرفتیم این ایدئولوژیها رو در قالب هایی که دوست داریم و رویاهای ما هستند، وارد [secure-land](http://secure-land.net) کنیم. در سه بخش ویکی و وبلاگ و فروم و یک بخش خیلی مهم که از دید من خیلی مهمتر از بخشهای دیگه هست و اون **خلاء عمیقی بود که در ایران در بخش امنیت داشتیم، پشتیبانی از ابزارهای اوپن سورس بود**. خب ما این بخش رو طراحی کردیم و این ایدئولوژی رو پیاده کردیم که تمام ابزارهای اوپن سورس و یا حتی در آینده ای نزدیک، ابزارهایی که لایسنس دارند و داخل ایران تولید شده باشند را پشتیبانی میکنیم، گسترش میدیم، داخل سایت های معروف اوپن سورس به اشتراک میزاریم، مجوزش رو بررسی می کنیم، کد نویسیش رو بررسی میکنیم، باگ های نرم افزار رو میگیریم و به کسی که برنامه رو نوشته کمک می کنیم که آپدیت های جدید ارائه بده. اولین ابزاری هم که گرفتیم (که از نظر خودم یکی از بهترین ابزارهای امنیتی ایران) پروژه وب اسپلویت بود، وب اسپلویت یک پروژه خیلی عظیم هست و ایده های خیلی خوبی پشتش هست و کم کم داره گسترش پیدا میکنه. این پروژه رو دریافت کردیم و شروع کردیم به حرکت! قسمت ویکی طزاحی شده اما هنوز خیلی کار داره، باید دسته بندی بشه، باید مقاله های قدیمی و جدید را بهش اضافه کنیم بعد شروع میکنه به فعالیت و اولین ویکی امنیتی ایران میشه و یک چیزی شبیه OVANCE، البته با زبان فارسی و با پشتیبانی داخلی. انشالله... این خیلی کار داره، ویکی خیلی کار داره کارای اولیه اش انجام شده، کارای بعدیش انشا الله در آینده ای نزدیک.

وگرنه تا دنیا هست و این زندگی هست، کسانی که دیفیس میکنند و خودنمایی میکنند، بیشتر به چشم میاند و رسانه هم کمکشون میکنه. این مشکل ماست.

آفلاین: سوالم رو از این جهت می پرسیم که چرا شما ضعف های تیم های دیگه رو public (عمومی) نمی کنید تا هکرهای مبتدی به این موضوع پی ببرند که علم هک واقعا یک گروه خاص نیست. چون بنده اطلاع دارم که شما باگ (حفره امنیتی)های زیادی از این گروه ها کشف کردید اما هیچوقت از این باگها استفاده نکردید.

۲MzRp: خوب ببینید مثلا من اگر یک حفره ی امنیتی از فلان سایت هکری داشته باشم که این سایت، سایتی دیفیس کار هست و بهترین کاری که می توانند بکنند دیفیس کردن هست، خب این چه فایده ای دارد که من حفره های اینها رو عمومی کنم؟ یه سری حاشیه درست میشه، من خودم به حاشیه کشیده میشم، یه سری جار و جنجال در دنیای سایبری ایجاد میشه. یعنی **اگه شما بخوای خیلی بدون حاشیه باشی اصلا نمیشه، خیلی سخته، واقعا سخته** به محض اینکه اتفاق بیفته، یک سری اتفاق درست میشه که ما رو درگیر این حاشیه ها می کنه و این به معنی اتلاف وقت ما هست. ما اهداف بزرگتری داریم.

آفلاین: حرف شما درست، شما مسلما آقای ریچارد استالمن (خالق پروژه گنو) رو قبول دارید، درسته؟

۲MzRp: بله، ریچارد استالمن، بله صد در صد قبول دارم.

آفلاین: آقای ریچارد استالمن شدیداً مخالف سلطه گرایی هستند. شما در شرایطی از عقیده ایشان الگو برداری نمی کنید.

۲MzRp: چرا، الگوی کامپیوتری خود من، آقای ریچارد استالمن هستند. هم تفکراتشون و هم ایدئولوژی ایشان در مورد کامپیوتر. ایشان خیلی موقع ها عنوان کرده اند که ما نباید سلطه گرایی داشته باشیم. خب من دقیقا ربط این سوال رو با موضوع ما درک نمی کنم...

آفلاین: ببینید پیش کشیدن این موضوع پیرو اون سوالم بود که گفتیم وقتی اسم هک عنوان می شود، ذهن ها معطوف می شود به گروهی خاصی.

۲MzRp: آهان، یعنی شما میگرد از روی ایدئولوژی مخالفت کردن با سلطه گری من پیام با اون گروهی که دیفیسر هستند مبارزه کنیم؟

آفلاین: دقیقا.

۲MzRp: آهان، دقیقا، بحث خیلی خوبیه. دقیقا همون چیزیه که من میخوام بگم. ببینید اگر من اسلحه ام رو به سمت شما بردارم، مسلما طرفدارای شما که خیلی هم هستند (کاری ندارم که درست طرفدارای میکنند یا نه) به من حمله میکنند و این باعث میشه که **حتی اگر حرف منم درست باشه، حتی اون اسلحه ای که روی سر شما گذاشتم هم**



۲MzRp : این از اون سوالای سخته البته، سخت ترین قسمت مصاحبه همین جاست (با خنده)!

آفلاین: هک؟

۲MzRp : ایدئولوژی قشنگی واسه زندگی.

آفلاین : خدا؟

۲MzRp : میشه داخل قلب آدما پیداش کرد.

آفلاین : آینه؟

۲MzRp : دوست ندارم بهش زیاد نگاه کنم!

آفلاین: دوست؟

۲MzRp : بعضی موقع ها میتونه خوب باشه.

آفلاین: دشمن؟

۲MzRp : هرچی بیشتر باشه کمک میکنه قوی تر بشی!

آفلاین: سکیور لند؟

۲MzRp : ایده ای که با هدف های خیلی بزرگ شروع شده.

آفلاین : آینده؟

۲MzRp : روشن

آفلاین : کتاب؟

۲MzRp : عاشقشم!

آفلاین : گوگل؟

۲MzRp : رفیق خیلی خوبیه!

آفلاین: استالمن؟

۲MzRp : یه ایدئولوژی دوست داشتنی.

آفلاین: ماکروسافت؟

۲MzRp : لعنت بهش!

آفلاین: لینوکس؟

۲MzRp : سیستم عامل دوست داشتنی.

آفلاین: مجله آفلاین؟

۲MzRp : اینو بذارید دیگه جمله بگم واسش (با خنده)... ایده ی خیلی خوبیه، شروع خوبی بوده. اگر بتونید این ایده رو ادامه بدید و به هر صورتی که شده پشت پروژه بایستید، آینده ای روشن برای این مجله میبینم. انشالله یکی از مجله های خوب فضای سایبری خواهد بود و اگر در آینده در شما مجلات چاپی قرار بگیره، انشالله یکی از مجلات خوب کامپیوتری خواهد بود. انشالله...

آفلاین: متشکر، در آخر اگر موضوعی هست که من مطرح نکردم و دوست دارید در موردش صحبت کنید، با هم می شنویم.

۲MzRp : یک چیزی که من خیلی در دلم هست اینه که هر ایدئولوژی احتیاج به حمایت داره، منظورم از حمایت، حمایت مالی نیست، حمایت کردن از پروژه میتونه هزار و یک جور باشه. میتونه لوگوی پروژه رو داخل سایتتون زدن باشه، میتونه حرف زدن با دوستانتون در مورد پروژه باشه ، میتونه خیلی چیزها از این قبیل باشه. اگر اون پروژه رو باور دارید بهش تکیه کنید ، توی فضای سایبر (با خنده ، یه نصیحت حالا اینقدر کم هستم که بخوام نصیحت کنم) اگر میخواین پیشرفت کنید، در فضای سایبر مهم ترین اصل اینه که حاشیه رو بذارید کنار و به اصل مطلب بپردازید، علم هر روز ، هر روز ، هر روز ، هر روز آپدیت میشه و جلو میره و ما هر روز ، هر روز ، هر روز بیشتر درگیر حاشیه های فضای امنیتی هستیم. انشا الله که هر روز بهتر از دیروز باشید انشا الله.

آفلاین : خیلی ممنون و سپاسگذار.

۲MzRp : خدا حافظ شما.

قسمت وبلاگ هم قرار شد هر از گاهی یک سری مقاله های ایدئولوژی در فضای امنیتی ارائه بدیم. الان جا داره من این حرفمو بزنم که یکی از چیزایی که من خیلی تو ذهنم بود که باید در این مصاحبه مطرح کنم، جریان پسورد گذاشتن روی دایرکتوری ها بود. ما اومدیم گفتیم که مثلاً فلان دایرکتوری که توسط چند نفر که از برنامه نویسی هیچی بلد نیستن و فقط یه سرور دارند و فقط برنامه اجرا میکنند و به دیتابیس ما متصل میشند، باید دارای پسورد باشه. ما اومدیم گفتیم روی این دایرکتوری یک پسورد بذاریم و امتحان کنیم که چی جواب پس میده، اگر جواب مثبت بود میایم یه فایروال مینویسیم که هر موقع کانکشن زیاد شد بیاد این پسورد رو بذاره روی دایرکتوری و هر موقع کانکشن به حد استاندارد رسید پسورد رو از دایرکتوری برداره، اتفاقی که این وسط افتاد جالب بود! بعضیا نقد کردند که این چه نوع ایدئولوژی امنیتی هست و اصلاً آیا این اسمش امنیت هست که شما بیاین روی دایرکتوری پسورد بذارید؟! بدون اینکه حتی بدونند پشت این ایدئولوژی چی بوده ، هدف چی بوده ، اصلاً ما میخواستیم چیکار کنیم ، واسه چی اینو گذاشتیم . شروع کردند به نقد کردن. خیلی ها گفتند که شما دارید به سئو آسیب میزند و کلاً شما دارید به گوگل که شما رو پیدا میکنه آسیب میزنید!! نکته جالب اینجاست که با اینکه مسخره کردن، الان شما چند تا از سایت های امنیتی که جدید باز شده از همین ایده استفاده کردند (با خنده)!! یعنی از یک طرف، یک کسای پیذا میشند که بدون اینکه بدونند هدف چی بوده شروع میکنند به مسخره کردن و نقد کردن های بی نتیجه و از یک طرف کسای هم پیدا میشند که انقدر به تیم اعتقاد دارند که فقط کارشون میشه تقلید کردن! خلاصه این تو دلم مونده بود (این مسخره کردن یه سری از آدما و گروه ها بدون اینکه بدونند ایده ها چی بود) و ترجیح دادم داخل این مصاحبه حتماً بیانش کنم.

آفلاین: آقای مرتضوی، متوجه شدیم که سایت شما در ابتدای تاسیس چندین بار با حملات هکری روبرو شد. دلیل و انگیزه این حملات چی بوده؟

۲MzRp : زمانی که ما در حال کانفیگ کردن فایروال بودم و هنوز به صورت کامل امنیت رو برقرار نکرده بودیم یه سری حملات شدید شروع شد که من واقعا نمیدونم با چه هدفی بود (با خنده) و هیچ وقت هم نفهمیدم چرا شروع شد و ما به مدت کوتاهی down بودیم که من خودم دنبال این رفتم که آقا مشکلی ندارم که down بودم و افتخار میکنم که آقا یکی اومده تونسته این کارو انجام بده (البته زمانی که در ابتدای تاسیس بودیم و امنیت کامل برقرار نبود) ولی بحث این بود و دنبال این بودیم که واقعا چرا؟! داخل وبلاگ یه پست دادم به نام "حمایت یا مخالفت چرا؟". خیلی ها در حیطه سایبری بدون فکر یه کارایی میکنند. شما امکان داره آفلاین x رو برید بخونید که ۱۰۰ تا سایت دولتی رو مثلاً در ۲ روز دیفیس کرده، خب! بعد دست این آقا رو بگیر و بگو آقا چرا؟! مطمئناً ایدئولوژی حرفه ای نداره (نه اینکه بخوام این موضوع رو به همه نسبت بدم).

آفلاین: بسیار ممنون! در پایان من چند تا کلمه عنوان میکنم و اگر شما تمایل داشته باشید اولین کلمه که به ذهنتون میرسه رو برای ما مطرح کنید.

دیده می‌شود، کامپیوتر شما سالم است. اگر تصویر به رنگ قرمز است، احتمالاً کامپیوتر شما آلوده به ویروس DNS Changer شده است. البته باید توجه داشت که این ویروس می‌تواند روتر (router) ها را نیز آلوده کند، لذا در صورتیکه درخواست‌های اینترنتی شما از چنین روترهایی رد شود، با آنکه کامپیوتر شما سالم است، تصویر زیر بعنوان علامت آلودگی، به رنگ قرمز نمایش داده خواهد شد.



همچنین در سایت DNS Changer Working Group که اختصاصاً برای اطلاع‌رسانی و مبارزه با این ویروس توسط گروهی از مراکز علمی و شرکتهای امنیتی راه‌اندازی شده، اطلاعات کامل و ابزارهای شناسایی و پاکسازی متعددی ارائه شده است. ناگفته نماند که احتمال آلودگی کاربران ایرانی به این ویروس اندک بوده و بیش از یک سوم از ۳۰۰ هزار کامپیوتر آلوده به ویروس DNS Changer در کشور آمریکا هستند.

خلاصه آسیب پذیری:

بنابر اطلاعات واصله، احتمال ایجاد وقفه در دسترسی به اینترنت برخی از سیستم‌ها در تاریخ ۱۹ تیرماه سال جاری (۹ جولای) وجود خواهد داشت. در تاریخ ۹ جولای با از کارافتادن تمامی سرورهای جعلی این بدافزار پیش‌بینی میشود، دسترسی به اینترنت حدود ۶۴۰۰۰ کاربر آمریکایی و همچنین ۲۰۰۰۰۰ کاربر غیر آمریکایی، که سیستم‌هایشان هنوز آلوده هستند، به علت عدم توانایی دسترسی به DNS سرورهای حقیقی، قطع شود. این بدافزار در سیستم عامل‌های ویندوز و مکینتاش فعال می‌باشد.

تشریح آسیب‌پذیری:

DNS Changer یک تروجان است که در شکل‌های مختلف مانند دام‌های تبلیغاتی به آلوده‌سازی سیستم قربانی پرداخته و پس از نصب بر روی سیستم، به صورت پیوسته تنظیمات DNS سیستم آلوده را به سمت سرورهای تقلبی تغییر داده و جستجوها و URL‌های درخواست شده را به سمت وب‌سایت‌های مخرب به منظور سرقت اطلاعات شخصی و ایجاد درآمد و آگهی‌های نامشروع برای کلاهبرداران سوق می‌دهد. نسخه‌های مختلفی از این بدافزار جهت سیستم عامل‌های ویندوز و Mac در سال ۲۰۰۸ یافت شد که به نام‌های OSX/Jahlav-C، Aluren، OSX.RSPlug.A، OSX/Puper، TDSS، TDL۴ و یا TidServ می‌شود.

انتشار گسترده ویروس DNS Changer

ویروس DNS Changer که این روزها یکبار دیگر در خبرها مطرح شده است، حدود ۵ سال قبل برای اولین بار مشاهده و شناسایی گردید. نویسندگان و گردانندگان این ویروس توانسته بودند که یک شبکه مخربی از کامپیوترهای آلوده به این ویروس ایجاد کنند. سال گذشته، پلیس FBI آمریکا گردانندگان این ویروس را دستگیر کرد و اختیار سرورهای مرتبط با ویروس DNS Changer را در اختیار گرفت. مدتی قبل نیز، پلیس FBI مسئولیت نگهداری این سرورها را به یک موسسه غیرانتفاعی به نام Internet System Consor-tium واگذار کرد. اکنون طبق دستور محاکم قضایی آمریکا، این سرورها در روز دوشنبه ۱۹ تیرماه برجیده خواهند شد و نزدیک به ۳۰۰ هزار کامپیوتر در جهان که همچنان به ویروس DNS Changer آلوده هستند، قادر به دسترسی و استفاده از اینترنت نخواهند بود.



ویروس DNS Changer قادر خواهد بود که درخواست‌های اینترنتی کاربر آلوده را از طریق یک تعداد سرور به سایت‌های جعلی و مخرب هدایت کند. اینکار از طریق سوء استفاده از سرویس DNS صورت می‌گیرد. با تغییر آدرس سرور DNS مورد استفاده کامپیوتر، درخواست‌های ارسالی از آن کامپیوتر بجای هدایت به سرورهای DNS واقعی و معتبر در اینترنت، به یکی از سرورهای تحت کنترل افراد خلافکار فرستاده می‌شود. طبق تنظیمات صورت گرفته توسط این افراد مجرم بر روی این سرورهای DNS جعلی، کاربر به سایت‌های مورد نظر این افراد هدایت شده و در این سایت‌ها انواع بدافزارها و دیگر برنامه‌های مخربی و مزاحم بر روی کامپیوتر قربانی نصب و اجرا می‌گردید و یا اقدام به جمع‌آوری اطلاعات شخصی کاربر از روی کامپیوتر آلوده می‌شد.

طی چند ماه گذشته، پلیس FBI و مسئولان موسسه غیرانتفاعی فوق با ارسال پیام‌هایی به کاربران آلوده، سعی در اطلاع‌رسانی و هشدار به آنان را داشته‌اند. همچنین سایت‌های پرطرفدار مانند Google و Facebook در صورت تشخیص آلودگی بر روی کامپیوتر کاربران، هشدارهایی را بر روی صفحه نشان می‌دهند.

بعلاوه برای اطمینان از اینکه کامپیوتر شما آلوده به ویروس DNS Changer نیست، می‌توانید به سایت <http://www.dns-ok.us> مراجعه کنید. در صورتیکه در این سایت، تصویر زیر به رنگ سبز

تغییر DNS سیستم و عدم دسترسی به اینترنت و یا نمایش مکرر پیام The address is not valid از نشانه های آلودگی سیستم می باشد.

روش انتشار بدافزار :

از طریق پست های الکترونیک اسپم و لینک های جعلی تبلیغاتی روش شناسایی آلودگی به بدافزار:

تنظیمات DNS سیستم را با فهرست آدرس های اشاره شده مقایسه نموده و در صورت تغییر آدرس DNS سیستم به آدرسهای زیر سیستم آلوده می باشد :

CIDR	Ending IP	Starting IP
85.255.112.0/20	85.255.127.255	85.255.112.0
67.210.0.0/20	67.210.15.255	67.210.0.0
93.188.160.0/21	93.188.167.255	93.188.160.0
77.67.83.0/24	77.67.83.255	77.67.83.0
213.109.64.0/20	213.109.79.255	213.109.64.0
64.28.176.0/20	64.28.191.255	64.28.176.0

بررسی آلودگی سیستم در سیستم عامل ویندوز XP :

1. برنامه Run از طریق منوی Start سیستم اجرا شود
2. در قسمت نام برنامه مورد نظر برای اجرا، CMD تایپ گردد (اجرای برنامه command prompt سیستم)
3. در برنامه اجرا شده، دستور ipconfig /all تایپ و در خروجی نمایش داده شده آدرس IP مقابل DNS Server با فهرست فوق مطابقت داده شود.

بررسی آلودگی سیستم در سیستم عامل ویندوز ۷ :

1. برنامه Run از طریق منوی Start ، قسمت جستجوی سیستم اجرا شود
2. در قسمت نام برنامه مورد نظر برای اجرا، CMD تایپ گردد (اجرای برنامه command prompt سیستم)
3. در برنامه اجرا شده، دستور ipconfig /allcompartments /all تایپ گردد.
4. در خروجی نمایش داده شده، قسمت مربوط به IPv4 و Ethernet adapter، آدرس IP مقابل DNS Server با فهرست فوق مطابقت داده شود.

بررسی آلودگی سیستم در سیستم عامل مکینتاش :

1. بر روی آیکن Apple در سمت چپ صفحه نمایش کلیک شده و System Preferences انتخاب گردد.
2. در قسمت جستجوی برنامه، network تایپ گردد.
3. در خروجی نمایش داده شده، آدرس IP مقابل DNS Server با فهرست فوق مطابقت داده شود.

نحوه ی برخورد با آسیب پذیری :

1. تهیه نسخه پشتیبان از اطلاعات حساس سیستم
2. سکن سیستم توسط آنتی ویروس به روز و پاکسازی بدافزار
3. بازگرداندن تنظیمات DNS سیستم به وضعیت مورد اطمینان

4. Local Area connection Properties -> TCP/IP Properties -> DNS server Addresses / Automatically
5. بررسی مجدد تنظیمات DNS پس از پاکسازی بدافزار به منظور اطمینان از صحت تنظیمات
6. پاکسازی رمزهای عبور ذخیره شده در مرورگر سیستم
7. تغییر رمز عبور سیستم و رمز عبور مربوط به حساب های اینترنتی اعتباری و بانکی.

علی حقیقت جو



فیلپینات در آفلاپن با هزپنه ای باورنکردنی!

مجله آفلاپن همیشه آنلاپن است!

0935 553 0273





پرونده ویژه بررسی بازی Ghost Recon; Future Soldier

جهان در دستان PREDATOR !!





امروزه در میان جامعه‌ی گیمرها، کمتر کسی را می‌توان یافت که نام تام کلنسی را نشنیده و حداقل یکی از آثار آن را بازی نکرده باشد. توماس لنو کلنسی جونیور (به انگلیسی: Thomas Leo Clancy Jr. - زاده ۱۲ آوریل ۱۹۴۷) نویسنده آمریکایی است که بیشتر به خاطر نوشتن جزئیات تکنیکی طرح‌های داستانی جاسوسی، فنون نظامی مربوط به دوران جنگ سرد و پیامدهای پس از آن، شناخته شده است. این بار هم شرکت Ubisoft با همکاری تام کلنسی قسمت جدیدی را از این سری عرضه نموده که مطمئناً با المان‌های قدرتمند خود در گیم پلی، توانسته استانداردهای جدیدی را برای هم‌سبکان خود تعریف کند.

با دستان و پیشانی عرق کرده به بیرون از ماشین نگاهی می‌اندازد! هوای گرم و پر از غبار گلویش را می‌آزارد. از بی سیم ماشین مرتب دستوراتی نامفهوم به گوشش می‌رسد. در حالی که سوار بر یک ماشین جیب، آهسته از میان جاده‌های مرگبار آفریقا می‌گذرد. بیش خود فکر می‌کند: "چه جهنمی" سپس تنها در چند متر جلوتر، با برخورد یک RPG به جاده، راننده کنترل ماشین را از دست می‌دهد و به پایین جاده سقوط می‌کند. در این هنگام، جهنم واقعی چهره‌ی خود را نمایان می‌کند!؛ به سرعت رشد کرده و تمامی افراد را در خود می‌بلعد!

با ما همراه باشید!

گروهی از سربازان فوق‌ویژه به نام Predator به منطقه‌ای در نیکاراگوئه اعزام می‌شوند تا جلوی یک سری از جابجایی‌های غیرقانونی اسلحه در منطقه را متوقف کنند. اما پس از غافلگیری به یک بمب عظیم برخورد می‌کنند که با انفجار آن، تمامی اعضای تیم نابود می‌شوند. به دنبال این موقعیت، گروه جدیدی به نام Hunter متشکل از کاپیتان (Cedric Ferguson)، گروه‌بان دوم (John Kozak)، استوار ارشد (Robert "Pepper" Bonifacio) و گروه‌بان اول (Jimmy "۳۰K" Ellison) مامور می‌شوند تا ماجرای این قضیه را روشن کنند. در ابتدا سرپرست تیم، Scott Mitchell به آنان می‌گوید تا شخصی به نام Paez در بولیوی را که احتمالاً در مورد بمب اطلاعاتی دارد را نجات دهند. گروه موفق می‌شود تا پایز را نجات دهد و با استفاده از اطلاعات او گروه موفق می‌شود دنباله جریان را در مناطق مختلفی نظیر زامبیا، نیجریه، پاکستان، نروژ و در نهایت تا روسیه دنبال کند. این داستان نیز نظیر بسیاری از داستان‌های تام‌کلنسی، به درگیری‌های میان آمریکا و روسیه و در نهایت دوستی میان آنها و نابودی یک گروه تروریستی می‌انجامد! اما به اندازه‌ی کافی برای چنین عنوانی مناسب می‌باشد؛ هر چند که پایان آن کاملاً واضح است. اما یکی از ایرادات این مجموعه، بی‌روح و خشک بودن دیالوگ‌ها و کمبود آنهاست به طوری که شاید اگر از جملات کلیشه‌ای صرف‌نظر کنیم، تمامی دیالوگ‌ها در یک صفحه جای می‌گیرد که در نقطه‌ای از بازی، گویی که خود یوبی سافت به این مسئله پی برده باشد، تلاش می‌کند تا همان داستان بی‌مزه‌ی نبود پدر سرباز در کنار کودک و همسر خود آن هم درست روز تولد فرزندش را در یک گفتگوی تلفی پیاده کند که مسلماً تنها تا پایین کات‌سین در خاطره می‌ماند! بزرگترین مشکل داستان، عدم وجود یک پیشینه‌ی خوب برای افراد گروه است، هر چند که آنها سرباز هستند و تنها چیزی که بازی‌باز به آن نیاز دارد همین است، اما شاید تنها نمایش یک بخش کوچک از زندگی شخصیت اصلی (John Kozak) می‌توانست کمک زیادی به این بخش بکند.



صوت و تصویر بازی تا حدودی توانسته انتظارات مختلف از گرافیک خود را برآورده کند. تنوع بسیار بالای محیط، طراحی خوب چهره‌های گروه و گرافیک هنری نسبتاً خوب ارزش آن را بالا برده است. جزئیات کلی محیط هم زیاد است و تخریب‌پذیری بسیار خوبی در بازی وجود دارد؛ به طوری که با برخورد گلوله به تمامی سازه‌ها، تخریب سازه مشاهده می‌شود، اما کیفیت چشم‌اندازهای بازی متغیر است؛ به طوری که در برخی مراحل نظیر فرودگاه روسیه چشم‌اندازها بسیار زیبا است اما در برخی مراحل دیگر تنها سایه‌ای در افق مشاهده می‌شود. افکت‌هایی نظیر پاشیدن خون، انفجارات و دود، چشم‌نواز و بدون ایراد هستند. یکی از نکات برجسته‌ی گرافیک، طراحی فوق‌العاده‌ی اسلحه‌های آن می‌باشد. علاوه بر تنوع بسیار بالا، قابلیت شخصی‌سازی تک تک قطعات اسلحه و انتخاب رنگ اسلحه از بین ده‌ها رنگ، نشان‌دهنده‌ی وسواس بالای سازندگان روی جزئیات گرافیکی این قسمت می‌باشد. نرخ فریم‌ریت ثابت از ویژگی‌هایی می‌باشد که سازندگان در مورد آن هیچ ریسکی را نپذیرفته‌اند، زیرا که هر فاز از مبارزات تنها در یک منطقه کوچک و نهایتاً با حضور ۲۰ نفر صورت می‌گیرد و تا پایان نیافتن مبارزه بازی باز حق خروج از منطقه را ندارد. اما متأسفانه کیفیت بافت‌های بازی مطلوب نیست و با کمی زوم کردن روی یک بافت خاص نظیر یک جعبه چوبی به راحتی می‌توان به این مسئله پی برد و در کمال ناباوری اجساد بلافاصله بعد از پاکسازی محیط کاملاً محو می‌شوند! انیمیشن‌های مربوط به گروه طبیعی و نرم کار شده است؛ اما انیمیشن‌های مربوط دشمنان (نظیر حرکت، کاورگیری و صورت) خشک و غیرطبیعی هستند. انجین استفاده شده برای بازی نسخه بهبود یافته‌ی YETI می‌باشد که به طور اختصاصی و با همکاری Ubisoft Tiwak و Ubisoft Paris ساخته و تکمیل شده است. این موتور تنها یک بار آن هم در Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter در بوته آزمایش قرار گرفته است. پس شاید بتوان کمی در باب ایرادات آن تخفیف قائل شد. هر چند شاید با کمی پولیش بیشتر این مشکلات کمتر به چشم می‌آید. صداگذاری و موسیقی‌های بازی موارد خاصی برای ذکر کردن ندارند. اکثر مواقع خصوصاً در مواقع مخفی‌کاری، برای افزایش تمرکز هیچ موسیقی به گوش نمی‌رسد و در هنگام درگیری هم صدا‌های مختلف مانع از رسیدن صدای موسیقی می‌شوند. اما صداگذاری بازی خصوصاً صدای اسلحه‌ها کاملاً طبیعی می‌باشند و در صورت شخصی‌سازی سلاح (نظیر افزایش قدرت یا گذاشتن صداخفه‌کن) می‌توان تغییر را به وضوح احساس کرد. صدای شخصیت‌ها هم در حد قابل قبول قرار دارد اما به سرعت تکراری و فراموش می‌شوند. صدای افکت‌های مختلف نیز کاملاً مطابق با واقعیت می‌باشد.

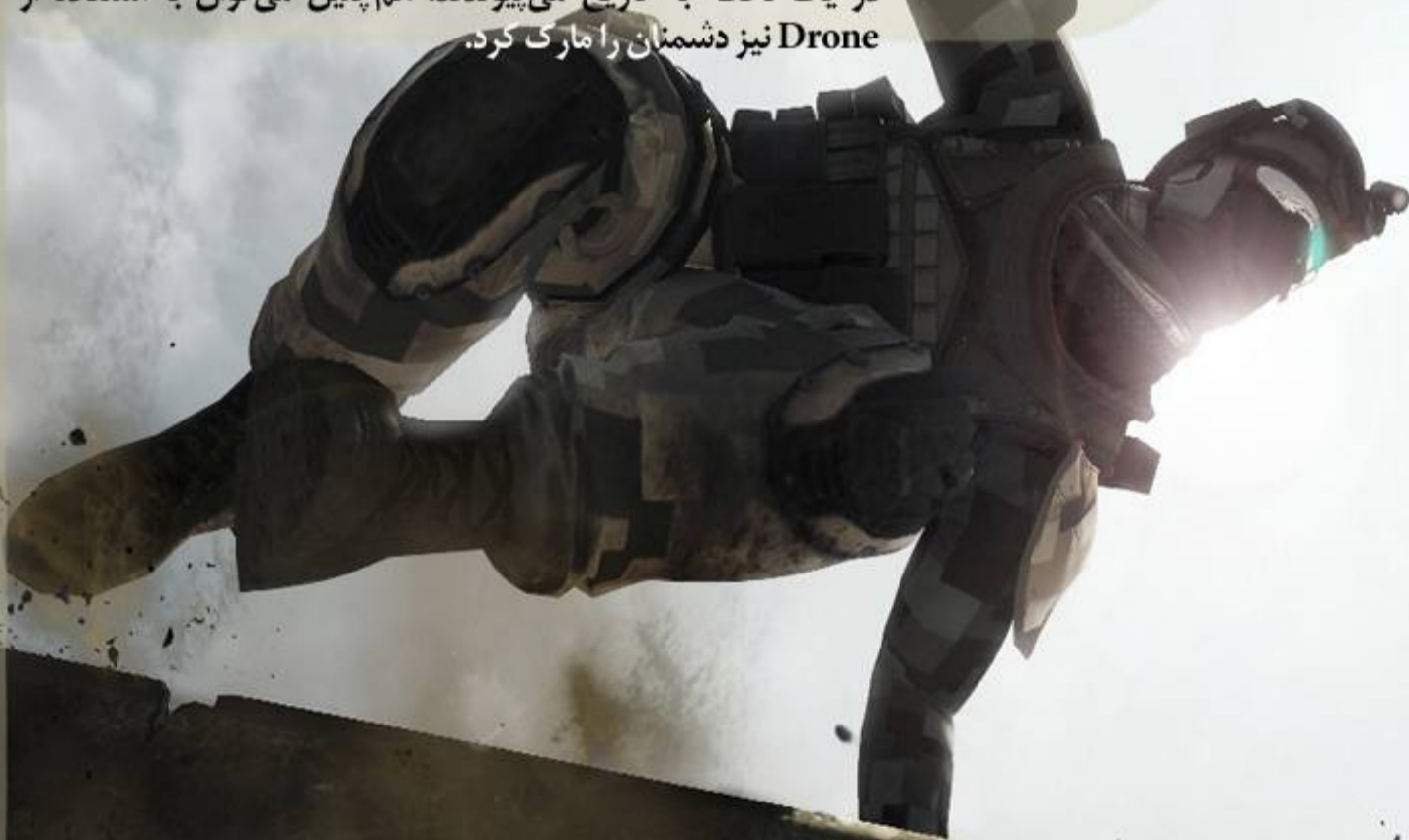
گلوله، استتار، گجت

مهم‌ترین مزیت Future Soldier، احترام به شعور مخاطب می‌باشد! هیچ‌گاه این موقعیت به وجود نمی‌آید که بازی‌باز مجبور باشد تک و تنهایی و با استفاده از یک ماشین‌گان ارتش روسیه را نابود کند! زیرا که در صورت قرار گرفتن در میدان دید دشمن نمی‌توان بیش از چند ثانیه دوام آورد. البته در صورت زخمی شدن تا دوبار، دوستانان توانایی احیا کردن شما را دارند (نظیر همان سیستمی که درون Gears OF War پیاده شد).

از این رو کشتن دشمنان باید با دقت انجام شود و نمی توان هر کس که بر سر راه قرار گرفته را به کام مرگ فرستاد! توجه زیاد سازندگان به جزئیات یکی از قسمت های است که ارزش بازی را بالا می برد. هنگامی که از پشت به دشمنی نزدیک شوید، نشانه به طور خودکار روی جمجه تنظیم می شود و با شلیک کردن، برای جلوگیری از ایجاد سروصدا، جان به سرعت جنازه را می گیرد و آهسته روی زمین قرار می دهد. از قابلیت های اصلی بازی کنان در این قسمت، وجود گجت های بسیار متنوع برای پیشبرد مراحل است؛ از نارنجک و EMP Grenade و FlashBang گرفته تا حس گرهایی که با پرتاب آنها موقعیت دشمنان تا برد مشخصی تعیین می شود. اما می توان گفت که مهم ترین گجت موجود در بازی، دستگاه کوچکی به نام Drone می باشد. این وسیله کوچک و بسیار کاربردی دارای یک دوربین کوچک، چهار پروانه و یک بمب می باشد. با به پرواز درآوردن آن، می توان به راحتی موقعیت دشمنان را شناسایی نمود و تاکتیک های لازم رسیدن به اهداف را پیاده کرد. هم چنین هنگام نزدیک شدن به زمین، می توان آن را فرود آورد و چهار پروانه ای که به کمک آن ها پرواز می کرد، تبدیل به چهار چرخ شده و می توان با کمک آن وارد مکان های غیر قابل دسترسی شد. هنگام فرود روی زمین قابلیتی به EMP PULSE فعال می شود که با کمک آن می توان برای چند لحظه دستگاه های الکترونیکی را از کار انداخت و دشمنان را گیج نمود. یکی از نوآوری های جالب، وجود سیستمی به نام Active Camouflage است. این سیستم، در صورت بی حرکت ایستادن برای چند لحظه فعال می شود و رنگ محیط را بازتاب می دهد تا بازی باز از دید دشمن حفظ شود. در صورت دزدیدن سیستم غیرفعال می شود و تنها در حالت نشسته و سینه خیز عمل می کند. واضح است که در صورت نزدیک شدن به دشمن، احتمال شناسایی شدن هم بالا می رود. از دیگر قابلیت های که می توان نام برد، توانایی نشانه گذاری (Mark) کردن تعداد محدودی از دشمنان می باشد (نظیر سیستمی که در Splinter Cell مشاهده شد). بازی باز می تواند حداکثر چهار نفر را مارک کند تا هر کدام از هم تیمی ها روی یکی از آن ها تمرکز کند، و با دستور بازیکن هر ۴ نفر در یک لحظه به تاریخ می پیوندند. هم چنین می توان با استفاده از Drone نیز دشمنان را مارک کرد.

مزیت اصلی بازی در این بخش، یک بالانس عالی بین بخش شوتر و مخفی کاری می باشد. ممکن است بازی باز در حال پیش برد تاکتیک های مختلف در میدان نبرد برای به پایان بردن مرحله به صورت مخفی باشد، اما ناگهان یکی از اجساد توسط دشمنان شناسایی شود. در این صورت بلافاصله ریتم بازی تغییر می کند، فریادها از هر طرف بلند می شوند و بازی تبدیل به یک شوتر بی نظیر می شود که باید با استفاده از کاورگیری و با زمان بندی مناسب، دشمنان را به سرعت از پای درآورد. البته می توان گفت که ۹۰ درصد مراحل را می توان به صورت مخفی کاری پیش برد. در ابتدای هر مرحله پیشنهاداتی به بازیکن مبنی بر راه های پیش برد مرحله و انتخاب سلاح می دهد. بازیکن می تواند به راحتی بین حالت اکشن و مخفی کاری یکی را انتخاب نموده و حتی این انتخاب را در میانه مرحله تغییر دهد که این مسئله تمایز بزرگی بین این بازی و هم سبکان خود ایجاد می کند. همانطور که در بخش قبل اشاره شد، یکی از لذت بخش ترین کارهای بازی، شخصی سازی سلاح ها می باشد، در این بخش بازی باز پس از انتخاب سلاح مورد نظر وارد یک محیط مجازی می شود. در این محیط از کوچک ترین تا بزرگ ترین قسمت سلاح قابلیت تعویض دارند و این مسئله بر قابلیت های سلاح نظیر قدرت، برد، کنترل و... تاثیر گذار می باشد و باید بر اساس سلیقه تنظیم گردد. خوشبختانه از نظر تعداد و تنوع اسلحه کمترین کم و کاستی وجود ندارد و آن لاک کردن تمامی اسلحه ها، خود انگیزه ای برای اتمام دوباره ی بازی می باشد.

یکی دیگر از نکات مثبت این بخش، هوش مصنوعی بالای یاران و دشمنان شما می باشد. از آنجایی که همانند سری های قبل بازیکن فرمانده تیم نیست، بنابراین توانایی دستور دادن به افراد برای تغییر موقعیت را ندارد؛ اما این مسئله ابدا مشکل ساز نیست. زیرا یاران شما با سرعت و دقت و با توجه به موقعیت دشمنان و بازی باز، تغییر موقعیت می دهند. دشمنان نیز از هوش مصنوعی پیشرفته ای برخوردارند؛ نسبت به سروصدا واکنش نشان می دهند و میدان دید گسترده ای دارند. به گونه ای که شما در دنیایی واقعی اما مجازی گم می شوید!





نتیجه گیری:
طبق مطالب گفته شده، جدولی تنظیم کردیم که امتیاز بازی را در بخش های مختلف نشان می دهد.

9.0	گیم پلی
8.0	گرافیک
7.0	داستان
7.5	صداگذاری
7	موسیقی
****	ارزش
***	درجه سختی
8.00	امتیاز کلی:

مانی رضایی

یکی از بخش‌هایی که سازندگان روی آن مانور زیادی می‌دهند، بخش Co-op و مولتی‌پلیر بازی می‌باشد. Co-op بازی فوق‌العاده است، تمامی بخش Campaign بازی را می‌توان با ۴ نفر به پایان برد که حس بسیار بهتر و متفاوت‌تری را ایجاد می‌کند. اما متأسفانه اگر یکی از افراد تیم کشته شود، بازی به اتمام می‌رسد. بخش Mul-tiplayer بازی نیز بی‌عیب و نقص است. ۴ مد مختلف با نام‌های Siege, Conflict, Saboteur, Decoy و Guerilla در این بخش یافت می‌شود. در قسمت Decoy، (که جالب‌ترین نیز می‌باشد) ۲ تیم رودروی هم قرار می‌گیرند و ۳ هدف برای آنان تعیین می‌شود. نکته اینجاست که از میان این ۳ هدف تنها یکی واقعی است و ۲ تای دیگر غیرواقعی می‌باشند. از این رو، جنگ‌های سختی بین ۲ تیم صورت می‌پذیرد. البته نباید انتظار داشته باشید که تمامی گجت‌های و ابزارهای موجود در Campaign در اختیار بازیکن قرار بگیرد. در مد Siege، بازی‌کنان باید در یک فضای خاص در برابر موج‌های حملات دشمن مقاومت کنند. در کل، بخش گیم‌پلی یک سروگردن از بخش‌های دیگر بالاتر است و می‌تواند تجربه‌ی لذت‌بخشی را برای بازی باز و دوستانش فراهم آورد.

شاید Ghost Recon: Future Soldier در تمامی موارد در سطح عالی کار نشده باشد و جزء بهترین‌ها نباشد، اما می‌تواند تجربه‌ی ای (کوتاه در Campaign و طولانی در مولتی‌پلیر) لذت‌بخش را برای همگان، چه طرفدار اکشن باشید و چه طرفدار مخفی‌کاری، پدید آورد. مسلماً در بسیاری از زمینه‌ها نظیر گرافیک و داستان می‌توان ایراداتی را بر آن وارد نمود اما با گیم‌پلی عالی خود، می‌تواند لحظات فراموش‌نشدنی را در ذهن افراد حک کند.



چشمانت را به سوی رنگها باز کن... فاخدارا ببینی!

فتبارک الله احسن الخالقین ...



**3 Ipad شما را در دستپاچی از
رنگ معرفی می کند !!**



نسل اول تبلت اپل اکنون بازنشسته شده است و این امری کاملاً عادی می باشد. تبلت های iPad 2 و iPad دیگر انتخاب اول اکثر کاربران نیست و اپل جدیدترین محصول خود را که iPad 3 می باشد عرضه می کند. اپل پیشگام بازار در بخش تبلت است و در زمینه صفحه نمایش لمسی، طراحی و بازاریابی کارایی مطلوبی دارد. iPad 3 را می توان دنباله دو مدل قبلی در نظر گرفت که در مقایسه با آنها تا حد زیادی ارتقاء یافته است.

مزایا:

- صفحه نمایش لمسی ۹.۷ اینچ IPS LCD با وضوح ۵۰۴۸ x ۱۵۳۶ پیکسل، نور زمینه LED، سطح ضد خش و پوشش Oleophobic
- ارتباط Wi-Fi 802.11 a/b/g/n، پشتیبانی Hotspot براساس اپراتور
- ارتباط LTE (فقط داده)
- پشتیبانی GPS با A-GPS (فقط مدل 3G)
- پردازنده ARM Cortex A9 دوهسته ای 1GHZ با A5X SOC
- اپل پردازنده گرافیک چهار هسته ای PowerVR SGX543MP4
- 1GB RAM
- iOS 5.1 با پشتیبانی و فعالسازی iCloud
- حافظه داخلی 16/32/64GB
- وزن 652 گرم (662 گرم برای نسخه LTE)
- باتری 11.060mAh
- شتاب سنس، قطب نما و ژيروسکوپ سه محوری
- سازگار با هر نرم افزار iPad و iPhone بدون نیاز به تنظیمات
- قیمت ارزان ترین نسخه پایین تر از iPhone بدون سیمکارت است
- دوربین 5MP با کانون اتوماتیک
- قابلیت فیلمبرداری در وضوح 1080P در 30fps
- دوربین ثانویه VGA با قابلیت تماس های FaceTime
- اشاره با چهار و پنج انگشت
- خروجی تلویزیون 1080P با آداپتور Apple Digital AV (بطور جداگانه خریداری می شود)، پخش ویدئوی 720P
- پشتیبانی قاب های مغناطیسی

معایب:

- iTunes نیازمند آپلود محتوای بیشتری است
- صفحه نمایش انعکاسی در هوای آزاد کارایی لازم را ندارد
- پردازنده این تبلت مانند iPad 2 است
- در مقایسه با iPad 2 سنگین تر و قطورتر است
- مرورگر وب پشتیبانی Flash ندارد
- پورت استاندارد USB ندارد
- باتری قابل تعویض ندارد
- بلندگوی استریو ندارد
- در نسخه Wi-Fi، گیرنده GPS ندارد
- محل کارت حافظه ندارد

• Siri ندارد

- گاهی مواقع تا حد زیادی داغ می شود
- امکان شارژ در زمان استفاده از تبلت وجود ندارد
- نرم افزارهای اصلی iOS مانند هواشناسی، سهام، ساعت، ماشین حساب و یادداشت های صوتی را ندارد

طراحی:

جعبه این تبلت جدید کمی پهن تر از خود iPad 3 است که علاوه بر تبلت یک دفترچه راهنما، شارژر کوچک و یک کابل USB نیز داخل جعبه مشاهده می شود.



iPad جدید کاملاً شبیه به مدل قبلی خود یعنی iPad 2 است و همان ساختار یکپارچه آلومینیومی با لبه های مخروطی را دارد. قاب پشت این تبلت کاملاً تخت است و محل قرارگیری دوربین و لوگوی اپل و شماره مدل درست مانند مدل قبلی می باشد. تفاوت iPad 3 با نسخه های قبلی در وزن و قطر دستگاه است. این تبلت 50 گرم سنگین تر از مدل قبلی است (51 گرم برای نسخه Wi-Fi و 55 گرم برای Wi-Fi+4G). قطر این تبلت 9.4 میلیمتر می باشد در حالی که iPad 2 فقط 8.8 میلیمتر قطر داشت.



کنترل های iPad جدید نیز مانند iPad 2 است. کلید Home در قاب جلو، کلید قفل صفحه / پاور در بالا و کلید ولوم و قفل چرخش صفحه نمایش در طرف راست iPad 3 می باشد. قفل چرخش صفحه نمایش را می توان تنظیم کرد تا بعنوان دکمه قطع صدا نیز کار کند. تنها مورد دیگری که علاوه بر صفحه نمایش و کلید Home در قاب جلو مشاهده می شود، دوربین FaceTime در بالای صفحه نمایش Retina است. حسگر نور محیط نیز بصورت مخفی درست بالای دوربین برای تنظیم اتوماتیک میزان روشنایی صفحه وجود دارد.

بالای iPad جدید دارای سوکت صوتی 3.5 میلیمتری، کلید قفل / پاور و میکروفن است. کانکتور اختصاصی Dock و بلندگو در پایین iPad جدید وجود دارد. با وصل کردن شارژر، iPad شارژ نمی شود مگر اینکه نرم افزارهای در حال استفاده را ببندید. این مشکل با یک به روزرسانی برطرف می شود.



تفکیک شده استفاده می کنند که امکان مشاهده محتوای بیشتری را فراهم می کند، علاوه بر این به کلیک کمتری نیاز است.



تمامی نرم افزارهای ایجاد شده توسط اپل بهینه سازی شده اند تا بطور کامل از وضوح ۱۵۳۶ x ۲۰۴۸ پیکسل استفاده نمایند. صفحه قفل دارای یک نوار کشویی برای باز کردن قفل صفحه نمایش است. با دوبار ضربه زدن روی کلید Home، کنترل های موسیقی و کلید مجازی ولوم ظاهر می شود. میانبر برای باز کردن نرم افزار دوربین وجود ندارد اگرچه اپل قصد ندارد در تبلت آن، بر قابلیت دوربین تاکید شود.

با باز کردن قفل صفحه به سهولت کار با iOS پی می برید. برخلاف اندروید این منو، متشکل از لایه های منوهای پیشرفته نیست و در عوض تمامی نرم افزارها را بصورت یک ماتریس ارائه می دهد. کاربر می تواند نرم افزارهای موردنظر را دوباره مرتب کند یا آنها را در پوشه ها قرار دهد.

منوی تنظیمات دارای عمق بیشتری است. اکثر تنظیمات نرم افزارها در این قسمت قرار دارند و در داخل خود نرم افزار مشاهده نمی شوند. کاربر می تواند تنظیمات را برای iCloud، Safari، پیام ها، عکس ها و ... مشاهده کند.

کاربران هشدارهایی را روی صفحه قفل و روی صفحه اصلی دریافت می کنند. مرکز هشدار نیز وجود دارد که بصورت کشویی از بالا به پایین باز می شود. ویژگی هشدار را می توان از هر نرم افزار جداگانه تنظیم کرد. این سیستم کاملاً انعطاف پذیر و قابل تنظیم است. مرکز هشدار تمامی هشدارهای موجود را نشان می دهد. در تنظیمات مربوطه می توان هشدارها را فعال / غیرفعال کرد و آنها را دوباره مرتب نمود. مرکز هشدار از Widgets نیز پشتیبانی می کند. دو Widget هواشناسی و بورس نیز وجود دارد.

مرکز هشدار مانند بخش هشدارهای اندروید کار می کند. از هر جایی در منو و حتی در بازی ها یا نرم افزارها می توان به مرکز هشدار دسترسی پیدا کرد که بدین ترتیب نرم افزار در حال اجرا متوقف می شود. هشدارها روی صفحه قفل نیز نشان داده می شوند و فعال می باشند. زمانی که با کشیدن یک هشدار روی صفحه به آن پاسخ می دهید ویژگی مربوطه اجرا می شود که می تواند برگشت دادن یک تماس ناموفق یا اجرای نرم افزار موردنظر باشد.



بالای iPad جدید دارای سوکت صوتی ۳.۵ میلیمتری، کلید قفل / پاور و میکروفن است. کانکتور اختصاصی Dock و بلندگو در پایین iPad جدید وجود دارد. با وصل کردن شارژر، iPad شارژ نمی شود مگر اینکه نرم افزارهای در حال استفاده را ببندید. این مشکل با یک به روزرسانی برطرف می شود.



لنز دوربین ۵ مگاپیکسل در قاب پشت این تبلت وجود دارد که در وضوح ۱۰۸۰P در ۳۰fps نیز فیلمبرداری می کند.



پوشش هوشمند برای iPad جدید کاملاً شبیه iPad ۲ است. این پوشش بطور مغناطیسی به iPad متصل می شود و از قاب پشت و صفحه نمایش آن محافظت می نماید. همچنین به راحتی می توان آن را به یک پایه تبدیل کرد تا در زمان تایپ کردن یا مشاهده فیلم مورد استفاده قرار گیرد.



صفحه نمایش:

ویژگی محوری این iPad جدید، صفحه نمایش Retina است که مانند iPhone، اپل در این تبلت نیز تعداد پیکسلها را در هر دو جهت افزایش داده است. وضوح صفحه نمایش ۲۰۴۸ Retina، ۱۵۳۶ x پیکسل است و تراکم پیکسل iPad ۳ بهتر از هر تبلت دیگر موجود در بازار می باشد. تصاویر صفحه نمایش شفافیت کافی دارند و ریزترین متن نیز بخوبی خوانده می شود. صفحه نمایش همچنین دارای زوایای دید عالی است.



ساختار منو:

iOS در iPad از نظر طراحی و کارایی به iPhone شباهت دارد. کل منو برای تناسب با اندازه ۹.۷ اینچ صفحه نمایش بزرگتر شده است و علاوه بر این نرم افزار دیگری نیز به صفحه اضافه شده است. به موجب اندازه بزرگتر صفحه نمایش، iOS ۵.۱ در iPad متفاوت از iPhone است با اینحال ترفندهای نرم افزاری کافی برای استفاده بهتر از فضای اضافی وجود ندارد. اکثر نرم افزارهای سیستم از صفحه

دفترچه تلفن :

دفترچه تلفن در iPad درست مانند iPhone است. دفترچه تلفن تمامی مخاطبین را بصورت لیست نشان می دهد که برای هر یک از آنها می توان چندین ایمیل، شماره، آدرس و سایر زمینه ها را اضافه کرد. علاوه بر این برای هر مخاطب می توان زنگ های مختلف و زمینه های کاری تعیین نمود. میانبرهای ارسال پیام و به اشتراک گذاشتن مخاطب نیز وجود دارد. مخاطبین بطور اتوماتیک همگامسازی می شوند.

پیام رسانی و ایمیل :

همانطور که انتظار می رفت iPad به نرم افزار iMessage مجهز است که به کاربر امکان می دهد پیام های چت را بین iGadgets مجهز به iOS 5 از طریق Wi-Fi یا 3G مبادله نماید. کاربر می تواند پیام های متنی ساده یا پیام های چند رسانه ای (عکس، صدا و ویدئو) را ارسال نماید. این نرم افزار تمامی پیام ها را در زنجیره ها ذخیره می کند و گزینه هایی برای حذف گروهی و ارسال مجدد ارائه می دهد. کادر جستجو، پشتیبانی MMS و شمارشگر کاراکتر نیز وجود دارد. iMessage گزارش های تحویل پیام را نیز برای کاربر فراهم می کند.

ایمیل از چندین حساب پشتیبانی می کند (در نرم افزار Settings قابل تنظیم است) و یک صندوق پستی جامع را ارائه می دهد که تمامی ایمیل ها را می توان با هم در آن مشاهده کرد. نرم افزار Mail نیز از زنجیره ها، آرشیو کردن ایمیل و جستجوی سریع مستندات به کمک مرورگر مستندات، پشتیبانی می کند. گزینه Open With... نیز وجود دارد که پیشنهادهای آن براساس برنامه های نصب شده مانند مرورگر PDF، Mobile Office، iBooks و... است. در حالت عمودی، نوار طرف چپ صفحه که تمامی ایمیل ها روی آن قرار دارند مخفی می شود در حالی که در حالت افقی نوار صندوق پستی / ایمیل ها قابل مشاهده است و ایمیلی که باز می کنید در طرف راست نشان داده می شود.

در صورتی که صندوق پستی را باز کنید و روی دکمه Edit کلیک نمایید یک کلید Mark نیز در کنار Move و Delete ظاهر می شود. اکنون می توان ایمیل ها را بصورت گروهی بعنوان خواننده شده / خواننده نشده علامتگذاری کرد یا آنها را بعنوان "مهم" تعیین نمود. گزینه "انتخاب همه" وجود ندارد. سبک های فونت، Underline، Italic، Bold و اندازه های مختلف فونت به گزینه های ویرایش متن اضافه شده است. انتخاب متن مانند قبل است و گزینه های موجود نیز به محض انتخاب، ظاهر می شوند.

Siri در iPad جدید وجود ندارد اگرچه اپل ویژگی همانندی را در سراسر iOS فراهم کرده است که در یادداشت، ایمیل، iMessage و... مشاهده می شود. این نرم افزار مانند گوشی iPhone 4S کار می کند. برای کار با آن باید روی دکمه مربوطه روی صفحه کلید ضربه بزنید و دیکته را آغاز نمایید.

نرم افزار یادداشت تغییر نکرده است و همان طراحی صفحه دوتایی را دارد که یادداشت ذخیره شده در طرف چپ و صفحه وارد کردن یادداشت در طرف راست قرار می گیرد. یادداشت ها همچنین با iCloud همگامسازی می شوند بنابراین نگران از دست دادن هیچ یک از آنها نباشید.

موسیقی :

نرم افزار پخش موسیقی در iPad شبیه به Desktop iTunes است و برای بکارگیری بهتر از وضوح بالای صفحه نمایش از منوی صفحه تفکیک شده استفاده می کند. مرتب کردن فهرست موسیقی بسیار آسان است و گزینه ای برای استفاده از اکولایزر وجود دارد. با توجه به کیفیت صوتی عالی، iPad به یک ابزار موسیقی مطلوب تبدیل شده است. نرم افزار موسیقی علاوه بر جستجوی کلی Spotlight زمینه خاص خود برای جستجو را نیز دارد. از iTunes می توان برای آپلود و دانلود محتوای موسیقی در iPad استفاده کرد.



نسبت صفحه در 3:4، iPad است و این دستگاه برای در دست گرفتن و مشاهده ویدئو روی آن بسیار سنگین است. iPad 3 از فرمت های محدودی برای پخش ویدئو پشتیبانی می کند. پشتیبانی Divx/Xvid وجود ندارد.

3 iPad از پخش فایل های MOV تا حداکثر وضوح 1080P پشتیبانی می کند. در صورتی که ویدئوهای گرفته شده با دوربین iPad را از طریق Photos مشاهده کنید امکان زوم در آنها فراهم می شود. در طول پخش ویدئو یا زمانی که پخش را متوقف کرده اید نیز امکان زوم وجود دارد.

دوربین :

3 iPad دارای یک دوربین 5 مگاپیکسل با حداکثر وضوح 2592 x 1944 پیکسل است و قابلیت هایی مانند کانون لمسی، تشخیص چهره و Geotagging را ارائه می دهد. این تبلت ظاهرا مانند iPhone 4S از یک لنز 5 element نیز استفاده می کند. تنظیم HDR وجود ندارد که کمی عجیب است. منوی دوربین ساختار آشنایی دارد، یک نوار در پایین صفحه مشاهده می شود که گزینه هایی مانند سوئیچ به دوربین قاب جلو و سوئیچ عکاسی / فیلمبرداری در آن وجود دارد. یک کادر پیش نمایش در طرف چپ قرار دارد که آخرین عکس گرفته شده را می توان در آن مشاهده کرد. با کشیدن انگشت بطرف راست روی صفحه نیز می توان عکس ها را مشاهده کرد. دوربین سرعت بالایی دارد و کیفیت تصاویر رضایت بخش است.

3 iPad جدید در حداکثر وضوح 1080P در 30fps فیلمبرداری می کند. منوی فیلمبرداری فقط کلید مجازی برای ضبط ویدئو و سوئیچ دوربین اصلی / ثانویه را ارائه می دهد. امکان پایین آوردن وضوح، استفاده از جلوه های ویژه یا فعال کردن ماتریس نمایاب وجود ندارد. کانون لمسی نیز فعال شده است و در طول فیلمبرداری نیز کار می کند.

تنظیم اتوماتیک نوردهی و قفل کانون اتوماتیک کارایی مطلوبی دارد و فقط کافی است در طول فیلمبرداری روی صفحه ضربه بزنید و به مدت 2 ثانیه انگشت خود را روی صفحه نگه دارید. کیفیت ویدئوهای 3 iPad

مانند iPhone 4S است.

سایر امکانات:

مشاهده تصاویر در iPad جدید بسیار لذت بخش است. عکس ها در وضوح کامل و در وضوح ۱۵۳۶ x ۲۰۴۸ پیکسل ظاهر می شوند. نرم افزار Photos در iPad متفاوت از نرم افزار مربوطه در iPhone است. در این تبلت با نیشگون گرفتن صفحه برای زوم می توان به حالت مشاهده گالری و مشاهده تک عکس برگشت. یک نوار از نمونه های کوچک نیز در پایین صفحه برای مرور سریع در عکس وجود دارد. گزینه های متداول در نرم افزار Photos iPhone نیز وجود دارند که به موجب آن می توان چندین عکس را انتخاب کرد، آنها را حذف نمود، عکس ها را در سایر آلبوم ها کپی کرد یا به اشتراک گذاشت.

همچنین می توان حالت مشاهده اسلاید را با جلوه های حرکتی قابل تنظیم و موسیقی ارائه داد. در صورتی که بخواهید iPad را بعنوان یک ابزار مرور عکس استفاده کنید باید کیت ارتباط دوربین iPad را بکار بگیرید که امکان دانلود مستقیم عکس ها از یک کارت حافظه را فراهم می کند. در صورت استفاده از پایه رومیزی می توان از iPad بعنوان یک قاب عکس دیجیتال استفاده نمود. برخلاف iPhone، این ویژگی مستقیماً از صفحه قفل اجرا می شود. فقط کافی است یک دکمه را فشار بدهید و عکس ها روی صفحه بزرگ مشاهده شوند.

iPad هیچگاه از نظر ویژگی های ارتباطی، کامل نبود. از طریق Wi-Fi یا 3G می توان به ارتباط اینترنتی دست یافت. از پروفایل هندزفری بلوتوث نیز پشتیبانی می شود. خوشبختانه اپل، iPad نسل سوم را با ویژگی های جدیدی ارتقاء داده است که نخستین و مهمترین آنها LTE است. اگر مدل Wi-Fi+4G تبلت جدید iPad را انتخاب کنید تبلت شما از باندهای UMTS، CDMA، EV-DO، GSM و LTE پشتیبانی می کند. برای استفاده از LTE یا CDMA به قرارداد با اپراتور نیاز دارید و در بعضی موارد فقط باید تبلت را از اپراتورهای شبکه که از این ویژگی پشتیبانی می نمایند خریداری کنید. این تنها iPad است که امکان Tethering از طریق Wi-Fi، بلوتوث یا کابل USB در آن وجود دارد. این ویژگی به روش iPhone کار می کند. نسخه 4.0 بلوتوث وجود دارد اگرچه طبق معمول از انتقال فایل پشتیبانی نمی شود. ارتباط Wi-Fi مانند قبل با پشتیبانی a/b/g/n می باشد.

پورت اختصاصی ارتباط نیز فراهم شده است که می توان آن را برای ارتباط USB با یک کامپیوتر استفاده کرد یا یک کارت خوان SD، آداپتور USB یا HDMI را به آن وصل نمود. کاربر می تواند سایر دستگاهها مانند دوربین، iPhone، سایر تبلت ها و ... را که از حالت Mass Storage پشتیبانی می کنند به پورت USB وصل کند و عکس ها و ویدئوها را از آنها به iPad دانلود نمایند. امکان شارژ iPad در زمان استفاده وجود ندارد و بنظر می رسد که در این حالت شارژ به باتری نمی رسد. iPad در صورت وصل کردن به کامپیوتر نیز تا حد کافی شارژ نمی شود.

مرور در وب با iPad همواره از مزایای آن محسوب می شود که سرعت بالایی دارد و از کارایی لازم برخوردار است. کاربران iPad می توانند مزایای مرور در صفحه نمایش لمسی 9.7 اینچ را تجربه کنند. سرعت بارگذاری صفحه بالاتر از iPad قبلی و iPhone 4S

است. از کنترل لمسی و زوم با نیشگون گرفتن صفحه نیز پشتیبانی می شود.

پشتیبانی چندین Tab، پر کردن اتوماتیک فرم و مدیر رمز نیز تا حد قابل ملاحظه ای کارایی مرورگر Safari را ارتقاء داده است. منوهای Pop-Up بصورت پنجره های کوچک روی خود صفحه ظاهر می شوند و آیتم های صفحه نمایش را اشغال نمی کنند. حالت Reader برای خواندن مقالات در Safari بسیار مناسب است.

این ویژگی محتوای وب را از تبلیغات و آگهی ها رها می کند و فقط محتوای مفید را ارائه می دهد. این ویژگی بصورت یک گزینه در تمام صفحات وجود ندارد اگرچه در اکثر صفحات وب قابل استفاده است. گزینه هایی مانند Evernote Clearly و Likes نیز وجود دارند.

تقویم در iPad بخوبی از فضای صفحه استفاده می کند و امکان مشاهده دو صفحه را فراهم می نماید. تاریخ در یک طرف صفحه و برنامه کار در طرف دیگر. کاربر می تواند رویدادها و کارها را براساس روز، هفته، ماه، سال یا بصورت یک لیست مشاهده کند. علاوه بر این می توانید قرار ملاقات ها را از Exchange، iCloud، گوگل، Yahoo و ... مشاهده نمایید یا همه آنها را بطور همزمان ملاحظه کنید. یک گزینه ساده برای مشاهده روز تولد نیز وجود دارد.

نرم افزار جداگانه Reminders دارای یک منوی ساده است و به خوبی کار می کند. می توان آن را تنظیم کرد تا در یک روز خاص یا در یک محل مشخص یادآوری کند که به این منظور به یک iPad با قابلیت GPS نیاز است. با اجرای یادآوری، آن به صورت یک هشدار استاندارد روی صفحه قفل، مرکز هشدار و صفحه اصلی (بصورت یک Pop-Up) نشان داده می شود.

در iPad جدید نیز مانند iPad 2 با کشیدن چهار یا پنج انگشت روی صفحه می توان بین دو نرم افزار فعال سوئیچ کرد. با کشیدن انگشت بطرف بالای صفحه نیز Task Switcher اجرا می شود. امکان زوم با نیشگون گرفتن صفحه فراهم شده است که در صورت استفاده از چهار یا پنج انگشت، کاربر را به صفحه اصلی می رساند و نرم افزار مربوطه در زمینه اجرا می شود. زوم با نیشگون گرفتن صفحه و کشیدن انگشت به طرف چپ / راست در همه منوها بجز صفحه اصلی کار می کند در حالی که ویژگی کشیدن انگشت بطرف بالای صفحه همواره وجود دارد.

فروشگاه نرم افزاری اپل دارای بیش از ۸۰ هزار نرم افزار است که بطور خاص برای صفحه نمایش 9.7 اینچ iPad طراحی شده اند. نرم افزارهای بسیاری برای iPhone نیز وجود دارد که iPad می تواند آنها را شبیه سازی کند. تعدادی از بازی ها مانند Infinity Blade II و Real Racing 2 HD و ... برای پشتیبانی از صفحه نمایش جدید Retina به روزرسانی شده اند. فروشگاه نرم افزاری اپل در مقایسه با نسخه های قبلی تغییر نکرده است و مرور در آن آسان است.

نرم افزار جداگانه iTunes، موسیقی، فیلم و Podcast را ارائه می دهد در حالی که نرم افزار iTunes U، سخنرانی های دانشگاه، مقالات، نکات مهم و سایر موارد جالب را ارائه می دهد. فروشگاه iTunes مجموعه گسترده ای را فراهم کرده است که پیش نمایش اکثر موارد را می توان در آن مشاهده کرد (مانند آهنگ یا فیلم). همچنین می توانید تصمیم بگیرید که فیلم ها را خریداری یا اجاره نمایید.

سعید محبی



با کمترین هزینه، بهترین نرخ افزار
کلیپ سازی جهان را یاد بگیرید

پکیج استثنایی After effect

مفتفریم که تنها پکیج فروشی در مجله آفلاین را با هزینه ای باور نکردنی تقدیم شما کنیم. این مجموعه عظیم به صورت کاملا حرفه ای جمع آوری شده است و متناسب با هر سطحی می باشد. ما این ۱۷ دی وی دی را در قالب یک پکیج شیک به همراه یک **پایزه ویژه** به ارزش ۷۰۰۰ تومان به شما تقدیم می کنیم. **قیمت این مجموعه با پست پیشتاز فقط ۳۰ هزار تومان می باشد.** این پکیج در بسیاری از سایت ها با قیمتی هنگفت به فروش می رسد اما ما تصمیم گرفتیم به مناسبت منتشر شدن اولین شماره از مجله آفلاین، آنرا با قیمتی اندک به خوانندگان مجله تقدیم کنیم. مجله آفلاین ضمانت می کند که صدها فیلم آموزشی و پروژه آماده در این مجموعه شما را به وجد خواهد آورد !!

۰۹۳۵ ۵۵۳ ۰۲۷۳



بررسی قویترین لپ تاپ های موجود در ایران ;

اپن لعنتی های گران !



APPLE



از خانواده APPLE مدل ZOOM ۷۰۰۰ یکی از حرفه‌ای‌ترین MAC BOOK PRO های این برند است که البته قابلیت‌های فنی آن در حد بسیار بالایی است.

این MAC BOOK PRO به پردازنده INTEL CORE IV- ۲.۲GHZ، هارد دیسک ۷۵۰ گیگابایتی و کارت گرافیکی AMD RADEON HD ۶۷۷۰ M DDR۵ با ظرفیت حافظه یک گیگابایت مجهز است. صفحه نمایش این مدل هم ۱۷ اینچ از نوع ANTI GLARE است. قیمت ZOOM ۷۰۰۰ در حدود پنج میلیون و ۷۰۰ هزار تا پنج میلیون و ۸۵۰ هزار تومان اعلام شده است.

مدل‌های MD۳۱۱ و MC ۷۲۵ هم از MAC BOOK PRO های حرفه‌ای و گران قیمت این برند در بازار داخلی هستند که به ترتیب قیمتی در حدود **چهار میلیون و ۵۰۰ هزار تومان** و چهار میلیون تومان دارند.

SONY



مدل VPC-F۲۳۷ از خانواده SONY از لپ‌تاپ‌های فوق حرفه‌ای و گران قیمت بازار است که به پردازنده INTEL CORE IV، رم هشت گیگابایتی و هارد دیسکی با ظرفیت حافظه ۶۴۰ گیگابایت مجهز است. صفحه نمایش این لپ‌تاپ هم ۱۶ اینچ است. قیمت این لپ‌تاپ در حدود پنج میلیون تا **پنج میلیون و ۱۰۰ هزار تومان** اعلام شده است.

مدل VPCZ-۲۲۷ هم با قیمتی در حدود پنج میلیون تا پنج میلیون و ۱۰۰ هزار تومان، مدل VPC-SA۲۸ با قیمتی در حدود چهار میلیون و ۷۱۰ تا چهار میلیون و ۷۲۵ هزار تومان و مدل VPC-SA۲۶ با قیمتی در حدود چهار میلیون و ۲۵۰ هزار تومان از گران قیمت‌های حرفه‌ای در بازار لپ‌تاپ هستند.

قوی‌ترین لپ‌تاپ‌ها در بازار ایران

اگرچه در ماه‌های گذشته و به ویژه دو هفته اخیر، شرایط بازار به نحوی بوده است که توجه و گرایش اکثر خریداران لپ‌تاپ به سمت نمونه‌های ارزان قیمت است، اما لپ‌تاپ‌های حرفه‌ای و فوق حرفه‌ای که قیمت‌های بالایی دارند هم خریداران خاص خود را دارند.

خریداران این لپ‌تاپ‌ها را کاربران حرفه‌ای که از لپ‌تاپ خود انتظاری بیش از یک کامپیوتر شخصی همراه دارند تشکیل می‌دهند.

طراحان به ویژه طراحان صنعتی، گرافیست‌ها، تدوینگران فیلم، تصویر و افرادی که با عکس و... سرو کار دارند، گیمرها و... از دسته افرادی هستند که نیازشان به یک لپ‌تاپ فوق حرفه‌ای موجب می‌شود که در جرگه خریداران این نمونه‌های گران قیمت در بازار قرار گیرند. حتی اگر نرخ دلار در بالاترین رقم ممکن باشد یا اگر این کالاها به دلیل کاهش موجودی قیمتی بالاتر از آنچه باید داشته باشند. در این گزارش ما به بررسی بازار لپ‌تاپ‌های گران قیمت و همچنین معرفی گران قیمت‌های بازار لپ‌تاپ می‌پردازیم.

پس اگر شما هم از علاقه‌مندان لپ‌تاپ‌های حرفه‌ای و گران قیمت هستید این گزارش را بخوانید.

** این حرفه‌ای‌های فوق گران

APPLE و SONY از برندهایی هستند که سابقه‌ای طولانی در عرضه لپ‌تاپ‌های گران قیمت دارند و در حال حاضر شاهد عرضه لپ‌تاپ‌های گران قیمت آنها در بازار هستیم.

هرچند که نمونه‌های گران قیمت این برندها فروش چندانی نداشته و اکثراً به طور سفارشی وارد بازار می‌شوند، اما برای راضی نگه داشتن مشتریان همچنان این محصولات به بازار عرضه می‌شوند.

به غیر از این برندها، توشیبا، ام‌اس‌ای، ایسوس، دل و... هم نمونه‌هایی گران قیمت به بازار عرضه کرده‌اند که البته در شرایط فعلی مخاطبان چندانی در بازار ندارند.

به گفته ارشادی، یکی از فعالان بازار لپ‌تاپ در پاساژ پایتخت، جریان ورود لپ‌تاپ‌های فوق حرفه‌ای و گران از زمان رونق بازی‌های کامپیوتری و عرضه لپ‌تاپ‌هایی موسوم به لپ‌تاپ‌های سری گیمینگ سرعت گرفت و همان‌طور که شاهدیم، در یکسال اخیر برندهای مختلفی در این زمینه مدل‌های متنوعی به بازار عرضه کرده‌اند.

به گفته وی، رشد تنوع در برند و مدل این لپ‌تاپ‌ها که به سری فوق حرفه‌ای و گران قیمت موسومند، اگرچه قدرت انتخاب خریداران را افزایش داده است.

اما در نهایت فردی که قصد خرید یک لپ‌تاپ با قیمت بالای سه یا چهار میلیون تومان را داشته باشد ترجیح می‌دهد به سراغ برند APPLE برود.

به همین دلیل بازار لپ‌تاپ‌های گران قیمت، به ویژه با برندهای معمول بازار چندان رونق ندارد.

در مورد لپ‌تاپ‌های حرفه‌ای و گران قیمت باید بگوییم که این لپ‌تاپ‌ها معمولاً به پردازنده‌های حرفه‌ای INTEL CORE IV، رم‌هایی با ظرفیت بالا هشت تا شانزده گیگابایت، کارت گرافیک‌های قوی و حرفه‌ای و صفحه نمایش‌هایی با وضوح تصویر بالا و هارد دیسک‌هایی با ظرفیت حافظه بالا و... مجهزند.



ASUS



VX7 ایسوس یکی از لپ‌تاپ‌های ویژه و خاص این برند در بازار داخلی است که به دلیل همین خاص بودن قیمت بالایی هم دارد. این لپ‌تاپ که با نام LAMBORGHINI در بازار شناخته می‌شود به پردازنده INTEL CORE IV، رم هشت گیگابایتی، هارد دیسک یک ترابایتی و صفحه نمایش ۱۵ اینچی مجهز است. قیمتی که برای این لپ‌تاپ اعلام شده است در حدود چهار میلیون و ۲۰۰ هزار تا چهار میلیون و ۳۰۰ هزار تومان است.

MSI



مدل‌های GT۷۰ و GT۶۰ از لپ‌تاپ‌های حرفه‌ای و البته گران قیمت این برند در بازار داخلی هستند. این لپ‌تاپ‌ها به پردازنده‌های قوی و پر قدرت INTEL CORE IV، رم ۱۶ گیگابایتی و کارت گرافیک حرفه‌ای NVIDIA GEFORCE GTX۶۷۰ با ظرفیت سه گیگابایت از نوع DDR۵ مجهزند. به گزارش دنیای اقتصاد مدل GT۷۰ به صفحه نمایش ۱۷/۳ اینچی و مدل GT۶۰ به صفحه نمایش ۱۵/۶ اینچی مجهزند. این دو لپ‌تاپ با قیمت چهار میلیون و ۳۵۰ هزار تومان به بازار عرضه شده‌اند.

DELL



مدل M6500 از سری PRECISION هم از لپ‌تاپ‌های فوق حرفه‌ای و گران قیمت DELL در بازار داخلی است. این لپ‌تاپ که در سری نمونه‌های کمیاب بازار قرار دارد به پردازنده INTEL CORE IV-۲.۰GHZ، رم ۱۶ گیگابایتی و صفحه نمایش ۱۷ اینچ مجهز است. M6500 PRECISION با قیمتی در حدود پنج میلیون و ۵۰۰ تا پنج میلیون و ۶۰۰ هزار تومان به فروش می‌رسد.

TOSHIBA



از این خانواده مدل Z۸۳۰ که یک اولترا بوک زیبا و حرفه‌ای است در لیست گران قیمت‌های این برند در بازار قرار دارد. این اولترا بوک که جنس بدنه آن از کربن است دارای ویژگی‌هایی چون، تجهیز به پردازنده INTEL CORE IV، رم شش گیگابایتی و هارد دیسک SSD با ظرفیت حافظه ۱۲۸ گیگابایت است. صفحه نمایش این لپ‌تاپ هم ۱۳/۳ اینچ است. این نوت‌بوک با قیمتی در حدود سه میلیون و ۳۰۰ هزار تا سه میلیون و ۳۶۰ هزار تومان به بازار عرضه شده است.

توی این گرمای تابستون می چسبه!

حالا چه آفلاین باشه، چه په لیوان آبمیوه یخ!



شوڪ ماه



بررسی گوشی جدید نوکیا با ۴۱ مگاپیکسل دوربین :

۴۱ مگاپیکسل یعنی چقدر؟!!!



com



گوشی نوکیا ۸۰۸ Pureview بهترین گوشی دوربین داری است که تاکنون تولید شده است. بارزترین ویژگی این گوشی، دوربین ۴۱ مگاپیکسل آن می باشد. نوکیا در زمان های مختلف همواره پرفروش ترین گوشی ها را داشته است و بهترین گوشی های تجاری، دوربین دار، هوشمند و ... همیشه به نوکیا تعلق داشت. با اینحال نوکیا ۸۰۸ Pureview بخوبی می داند که توان رقابت با گوشی های مجهز به پردازنده چهارهسته ای، صفحه نمایش های HD و ... را ندارد.

آیا نوکیا می تواند به دوران اوج برگردد؟!

ریسکی بزرگ ; برد یا شکست؟

صفحه نمایش:

این گوشی دارای یک صفحه نمایش ۴ اینچ AMOLED با لایه ای از شیشه محافظ Gorilla است که بهترین نوع صفحه نمایش برای مشاهده عکس ها می باشد. وضوح صفحه نمایش با توجه به اندازه آن، پایین است و بعضی از گوشی های هوشمند رقیب می توانند دو برابر تراکم پیکسل این صفحه نمایش را ارائه دهند. از طرفی دیگر میزان خوانایی صفحه نمایش AMOLED زیر نور خورشید رضایت بخش است و نسبت صفحه در آن ۱۶:۹ می باشد.

ساختار منو:

سیمبند در زمینه صحنه این گوشی هوشمند محو شده است و بالاخره از نظر ویژگی ها به رقابت با Belle برآمد و اکنون ۱ Feature Pack رنگ و روی تازه ای به آن می دهد. بزرگترین تغییر در FP۱، پردازنده در ۱.۳GHZ است که این سرعت می تواند کافی باشد. Widgets جدید، صدای دالبی و تعدادی نرم افزارهای میکروسافت با به روزرسانی برای مرورگر و نقشه های نوکیا وجود دارد. شش صفحه اصلی در اختیار کاربر قرار می گیرد که می توانید صفحاتی را که به آنها نیاز ندارید حذف کنید. هر صفحه اصلی دارای زمینه خاص خود است و از یک زمینه برای کل صفحات استفاده نمی شود. یک تفاوت بارز با اندروید Vanilla در مرور پنل های صفحه اصلی است که بصورت حلقه ای می باشد و نیاز نیست از آخرین صفحه به عقب برگردید. چرخش اتوماتیک صفحه اصلی نیز فراهم شده است.

Widgets پنج اندازه متفاوت دارند. علاوه بر آن می توان میانبرها و مخاطبین را نیز روی صفحه اصلی قرار داد. FP۱ تعدادی Widgets جدید به همراه دارد، برای مثال اکنون سوئیچ های فعال / غیرفعال ۳G، Offline، بلوتوث و داده موبایل را علاوه بر Wi-Fi در اختیار دارید. شاخص داده موبایل نیز وجود دارد که میزان مصرف داده را نشان می دهد. چند Widget جدید ساعت، Widget تقویم، دو Widget پخش موسیقی، Widget فیسبوک و توییتر، Widget سرور DLNA، Widget نرم افزارهای میکروسافت و یک جفت Widget هواشناسی نیز وجود دارد.

با ضربه زدن و نگه داشتن انگشت روی یک Widget یا میانبر می توان حالت ویرایش را فقط برای همان Widget یا میانبر فعال کرد. حالتی وجود ندارد که در آن بتوانید همه موارد را با هم ویرایش کنید. شما می توانید مورد انتخابی را جابجا یا حذف کنید و به تنظیمات آن دسترسی پیدانمایید.

هشدارها و اطلاعات وضعیت در نوار کشویی وضعیت در بالای صفحه قرار می گیرند اگرچه سوئیچ هایی برای داده موبایل، Wi-Fi، بلوتوث و حالت بی صدا نیز وجود دارد. نوار کشویی وضعیت در هر صفحه وجود دارد بنابراین به سرعت می توانید تنظیمات را تغییر بدهید و رویدادهای جدید را جستجو نمایید. پایین صفحه نمایش دارای سه دکمه مجازی شامل منو، شماره گیر و تنظیمات صفحه اصلی است. منوی اصلی اکنون کاملاً تخت است و می توانید بطور دستی در آن پوشه ایجاد کنید. امکان قراردادن پوشه ها داخل یکدیگر وجود ندارد.

گوشی نوکیا Pureview ۸۰۸ همراه با لوازم جانبی اصلی داخل جعبه قرار دارد که از آنها می توان به یک شارژر بزرگ با کابل داده و کابل شارژ USB، هدست استریو با کلید تماس و سه جفت قطعه لاستیکی در اندازه های مختلف، برچسب NFC و یک بند مچ چرمی اشاره کرد. یک تکه پارچه جیر برای تمیز کردن گوشی نیز داخل جعبه وجود دارد.

نوکیا Pureview ۸۰۸ طراحی شیک و جذابی دارد. ساختار این گوشی تماماً پلاستیکی است و ۱۶۹ گرم وزن دارد. ساختار زبر گوشی تا حدی مانند فلز بنظر می رسد و به راحتی می توان این گوشی را در دست گرفت. ابعاد گوشی ۱۲۳.۹ x ۱۳.۹ x ۶۰.۲ میلیمتر است. قطورترین بخش گوشی مربوط به محل قرارگیری دوربین است که عمق آن ۱۸ میلیمتر می باشد. کمی زمان می برد که عادت کنید چطور این گوشی بزرگ و سنگین را در حالت عمودی در دست نگه دارید.

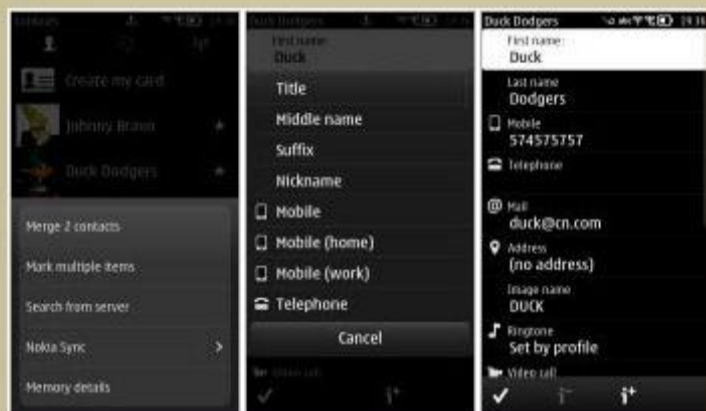
دوربین ثانویه برای مکالمه تصویری، حسگر نور محیط، حسگر Proximity و خروجی صدای گوشی بالای صفحه نمایش قرار دارند. زیر صفحه نمایش، کلیدهای تماس در دو طرف دکمه منو قرار دارند که این کلیدها سفت هستند و بخوبی واکنش می دهند. دکمه سخت افزاری Back وجود ندارد و برای این منظور باید از Soft key استفاده کنید. کلید ولوم، کلید کشویی قفل صفحه نمایش و کلید اختصاصی دوربین در طرف راست گوشی مشاهده می شوند. تمامی این کلیدها نمای فلزی دارند و بخوبی می توان با آنها کار کرد. کلید دوربین برای حالت فشار نیمه بخوبی عمل می کند اگرچه برای فشار دادن کامل کلید باید نیروی بیشتری را بکار ببرید. با فشار دادن کلید دیافراگم در حالت قفل بودن صفحه نمایش، نرم افزار دوربین اجرا می شود. هیچ کلید یا پورتی در طرف چپ گوشی وجود ندارد.

سوکت هدفون ۳.۵ میلیمتری، پورت MicroUSB برای شارژ کردن گوشی و انتقال داده و پورت MicroHDMI که برای پخش در یک HDTV یا مانیتور بکار می رود در بالای گوشی قرار دارند. پورت MicroHDMI دارای یک پوشش لاستیکی است که مانع ورود گردوغبار به آن می شود. میکروفن در پایین گوشی وجود دارد که برای ضبط صدا در طول فیلمبرداری با دوربین نیز از آن استفاده می شود.

لنز دوربین ۴۱ مگاپیکسل با تکنولوژی Pureview در قاب پشت گوشی مشاهده می شود که فلاش زنون نیز همراه آن روی یک بخش نسبتاً وسیع قرار دارند. حسگر دوربین اندازه بزرگی دارد و کل بخش اپتیکال از پنج بخش ساخته شده است. فلاش زنون نیز به فضای زیادی نیاز دارد. در پایین قاب پشت گوشی یک برآمدگی باریک و بلند وجود دارد که فقط برای جنبه زیبایی است و کار خاصی انجام نمی دهد. بلندگو نیز در قاب پشت نوکیا Pureview ۸۰۸ مشاهده می شود.

با برداشتن قاب پشت به باتری استاندارد ۱۴۰۰mAh Li-Ion دسترسی پیدا می کنید که در مکالمه مداوم ۶ ساعت و ۵۰ دقیقه و در حالت آماده بکار تا ۵۴ ساعت دوام می آورد. محفظه سیمکارت و محل کارت حافظه MicroSD زیر درب باتری قرار دارند. خود باتری یک تراشه NFC را پوشش می دهد.

زمینه های از پیش تنظیم شده بسیاری برای ویرایش یک مخاطب وجود دارد که هر یک از آنها را می توان به تعداد دفعات مورد نظر تکرار کرد. برای مخاطبین می توان زنگ و عکس شخصی تعیین کرد. در صورت تمایل می توانید مخاطبین را گروه بندی کنید و برای هر یک از آنها یک زنگ قرار دهید. در صورت داشتن چندین مخاطب تکراری می توانید آنها را ادغام کنید.



در زمان ویرایش یک مخاطب با استفاده از یک گزینه می توان آدرس آن را روی یک نقشه قرار داده و وارد نمود.

ادغام شبکه اجتماعی شامل فیس بوک و توییتر است که برای اکثر کاربران کافی می باشد. از اطلاعات مخاطب می توان آخرین به روزرسانی وضعیت یا حداقل سه خط اول آن را مشاهده کرد. با ضربه زدن روی آن یک صفحه جدید باز می شود که در آن می توان کل پیام را خواند و گزینه هایی برای مشاهده پروفایل فرستنده و به روزرسانی بیشتر نیز وجود دارد. ابتدا باید نرم افزار Social را بارگذاری کنید.

نوکیا ۸۰۸ Pureview آنتن دهی خوبی دارد و میکروفن ثانویه نیز برای برطرف کردن نویز فعال در نظر گرفته شده است. شماره گیری صوتی نیز در نوکیا ۸۰۸ Pureview وجود دارد و با فشار دادن و نگه داشتن کلید تماس می توان این ویژگی را فعال کرد. این ویژگی کاملاً مستقل از بلندگو است و به خوبی کار می کند اگرچه کارایی آن در محیطهای شلوغ تا حدودی کاهش می یابد. در صورت تعیین چندین شماره برای یک مخاطب، سیستم شماره پیش فرض یا نخستین شماره در لیست را شماره گیری می کند. شماره گیری هوشمند نیز وجود دارد و فقط کافی است چندین حرف از نام مخاطب مورد نظر را تایپ کنید و آن را از لیست مخاطبین پیشنهادی انتخاب نمایید. شماره گیری سریع نیز روی صفحه شماره گیری مجازی فراهم شده است. آخرین گزینه برای اجرای تماس، از طریق میانبرهایی است که روی صفحه اصلی قرار می گیرد. نوکیا ۸۰۸ Pureview به موجب شتاب سنج با برگرداندن گوشی صدای زنگ را قطع می کند. از این ویژگی برای قطع صدای آلام نیز می توان استفاده کرد. به موجب حسگر Proximity صفحه نمایش بطور اتوماتیک در طول تماس، غیر فعال می شود.



ویژگی جستجو برای مرور در فهرست کشویی نرم افزار وجود دارد و علاوه بر آن می توانید آیکن ها را طبق الفبا یا بطور دستی تفکیک کنید. در زمان مرتب کردن آیکن ها نمی توانید یک میانبر را در یک پوشه قرار دهید. برای این کار باید انگشت خود را روی یک میانبر فشار داده و نگه دارید، "انتقال به پوشه" را انتخاب نمایید و سپس پوشه مورد نظر را مشخص کنید. گزینه های "اضافه کردن به صفحه اصلی" و "حذف" نیز وجود دارند. تنها راه برای اضافه کردن یک پوشه به صفحه اصلی، ابتدا ایجاد آن در فهرست کشویی نرم افزار است.



Task Manager در FP۱ سیمبین Belle نیز تغییر کرده است و با فشار دادن و نگه داشتن کلید منو به آن دسترسی پیدا می کنید اگرچه اکنون تصاویری از نرم افزارهای واقعی را نشان می دهد نه آیکن ها را. زمانی که منو در جهت عمودی قرار دارد دو نرم افزار و زمانی که در حالت افقی قرار دارد چهار نرم افزار را می توان به آن اضافه کرد. علامت X قرمز به کاربر امکان می دهد نرم افزارهایی را که دیگر مورد نیاز نیستند، ببندد.

سیمبین Belle همواره با وقفه کار می کرد اگرچه پردازنده ۱.۳GHZ جلوه های ویژه و جلوه های حرکتی را فراهم کرده است. نوکیا ۸۰۸ Pureview از سرعت کافی در منوها برخوردار است و کار کردن با آن لذت بخش می باشد.

تماس و دفترچه تلفن:

این گوشی دارای یک دفترچه تلفن قدیمی با کارایی عالی است که به راحتی می توان آن را همگامسازی کرد. مخاطبین براساس اسم کوچک یا اسم فامیل مرتب می شوند. همچنین می توان گوشی را تنظیم نمود تا مخاطبین ذخیره شده در سیم کارت، حافظه گوشی و شماره های سرویس را نشان دهد.



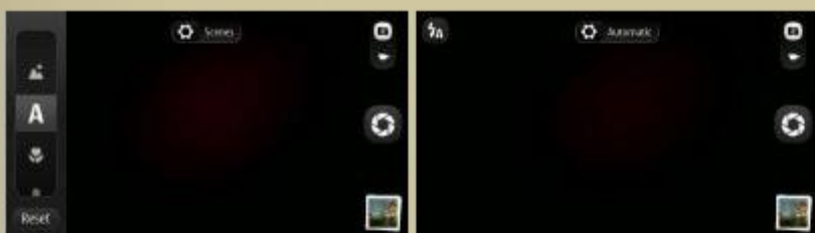
با انتخاب بعضی از مخاطبین به عنوان Favorites، آن مخاطبین به بالای لیست نمایش انتقال داده می شوند.

نوکیا ۸۰۸ Pureview از یک نرم افزار مناسب برای پخش ویدئو برخوردار است که از فرمت های بسیاری پشتیبانی می کند و ویدئوها را تا حداکثر وضوح ۷۲۰P پخش می نماید. نرم افزار Media Player در حالت تمام صفحه افقی کار می کند و نسبت صفحه ۱۶:۹ امکان مشاهده مطلوب ویدئوها را فراهم می کند. در حالت تمام صفحه با ضربه زدن روی صفحه، کنترل ها نشان داده می شوند. کنترل ها در غیر این صورت در حالت مخفی قرار دارند. از زیرنویس نیز پشتیبانی می شود اما نام فایل و فایل ویدئویی باید یکی باشد. نمی توان زیرنویس ها را به طور دستی بارگذاری کرد.

این گوشی دارای یک فرستنده رادیو FM می باشد که امکان پخش در هر گیرنده رادیو FM مجاور را فراهم می کند. به منظور جلوگیری از تداخل با کانال فعلی می توانید فرکانس را نیز تنظیم کنید. رادیو FM دارای یک منوی ساده و مناسب است. کاربر با کشیدن انگشت روی صفحه می تواند ایستگاه های جدید و از پیش تنظیم شده را جستجو کند. از دکمه های مجازی روی صفحه نیز می توان استفاده کرد. نوکیا ۸۰۸ Pureview دارای پشتیبانی RDS و اسکن اتوماتیک برای فرکانس های دیگر است. این گوشی آنتن داخلی ندارد و بنابراین برای کار کردن با رادیو باید هدفون را وصل کنید.

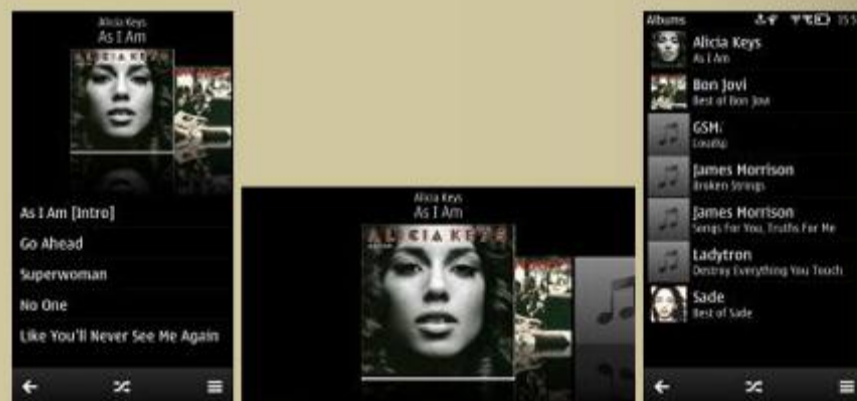
دوربین:

مهمترین دلیل تمامی کاربرانی که نوکیا ۸۰۸ Pureview را انتخاب می کنند دوربین آن است. دوربین دارای حسگر تصویر ۱/۱.۲ اینچ و وضوح ۴۱ مگاپیکسل است اگرچه حداکثر وضوح در حالت ۴:۳، ۳۸ مگاپیکسل و در حالت ۱۶:۹، ۳۴ مگاپیکسل می باشد. دوربین همچنین دارای فلاش قوی زنون است که تعداد کمی از گوشی های هوشمند جدید به این ویژگی مجهز می باشند. یک فلاش معمولی نیز وجود دارد که در طول تنظیم کانون کمک می کند و بعنوان نور ویدئو نیز مورد استفاده قرار می گیرد. از این فلاش بعنوان چراغ قوه استفاده می شود که برای فعال کردن آن باید کلید کشویی قفل را فشار داده و نگه دارید. ویژگی فیلتر تراکم خنثی نیز وجود دارد که در صحنه های روشن، کارایی را ارتقاء می دهد. منوی دوربین ساختار ساده ای دارد. سوئیچ دوربین عکاسی / فیلمبرداری، دیافراگم مجازی و میانبر گالری در طرف راست نمایاب مشاهده می شوند. میانبر تنظیمات در بالای نمایاب در مرکز قرار دارد که حالت فعال شده فعلی را نشان می دهد.



طرف چپ نمایاب براساس حالت فعال شده تغییر می کند و می تواند فقط یک تنظیم برای حالت فلاش یا ستونی از پنج گزینه تنظیمات را که بطور دستی تنظیم می شود نشان دهد. از میان سه حالت اتوماتیک، صحنه ها و خلاق می توان یکی را انتخاب کرد. حالت اتوماتیک با استفاده از تکنولوژی Pureview تصاویر ۵ مگاپیکسل ایجاد می کند که کیفیت بسیار خوبی دارند و به موجب اندازه فایل می توان به راحتی آنها را به اشتراک گذاشت.

نوکیا ۸۰۸ Pureview از قابلیت های کامل پیام رسانی برخوردار است. تمامی پیام های دریافتی در یک صندوق پستی مشترک قرار می گیرند و طبق پیش فرض در حالت مکالمه نشان داده می شوند. در صورت تمایل می توانید از صندوق پستی قدیمی نیز استفاده کنید. نوکیا ۸۰۸ Pureview از یک ویرایشگر مشترک برای انواع پیام ها استفاده می کند. شمارشگر کاراکتر در بخش SMS وجود دارد. با اضافه کردن محتوای چندرسانه ای پیام به طور اتوماتیک به MMS تبدیل می شود و شمارشگر کاراکتر نیز به شمارشگر داده تبدیل شده و کیلو بایت را نشان می دهد. نوکیا ۸۰۸ Pureview به طور اتوماتیک در کوتاهترین زمان، حساب Gmail را تنظیم می کند و فقط کافی است نام کاربر و رمز را وارد کنید. چندین گزینه برای تنظیمات را باید به طور دستی به منظور تنظیم Active Sync وارد کنید. از چندین حساب ایمیل و پروتکل های امنیتی مختلف پشتیبانی می شود. تمامی سرویس های ایمیل را به راحتی می توان در نوکیا ۸۰۸ Pureview اجرا کرد. پیام ها براساس فیلترهای مختلف مانند تاریخ، فرستنده، موضوع، الویت و پیوست، تفکیک می شوند. امکان جستجو نیز فراهم شده است. Email Client می تواند فقط تیتراها یا کل پیام ها را دانلود کند و می توان آن را تنظیم کرد تا به طور اتوماتیک ایمیل ها را در وقفه های زمان مشخص، چک کند. از پیوست، امضا و سایر موارد نیز پشتیبانی می شود. صفحه کلید مجازی در این گوشی همانطور که از یک گوشی هوشمند مدرن انتظار می رود عمل می کند. صفحه نمایش ۴ اینچ به اندازه کافی بزرگ است و کلیدهای مجازی فضای کافی در اطراف خود دارند که تایپ کردن را آسان تر می کند. حالت افقی کلیدهای بزرگتری را ارائه می دهد و شما می توانید تکمیل اتوماتیک لغت را فعال کنید که خود موجب تسریع در تایپ می شود. اصلاح اتوماتیک متن را نیز می توان در به اندازه زیاد، متوسط و کم تنظیم نمود. زمینه های متن بطور کامل از ویژگی های Cut، کپی و Paste پشتیبانی می کنند. با کشیدن انگشت روی صفحه می توانید متن را مارکدار کنید که یک Pop-Up بطور اتوماتیک ظاهر می شود و این گزینه ها را ارائه می دهد.



موسیقی و رادیو:

نرم افزار پخش موسیقی دارای منویی مانند Cover Flow در چندین قسمت است. کاربر با انتخاب یک آلبوم از یک لیست آغاز می کند (یا می تواند گوشی را در حالت افقی قرار دهد تا بصورت ۳D در جلد آلبوم ها جستجو نماید) و پس از آن آهنگ موردنظر را از لیست بعدی انتخاب می نماید. اگر بخواهید به آلبوم دیگری بروید جلد های آلبوم ۳D ظاهر می شوند. امکان تفکیک اتوماتیک براساس نوع و همچنین گزینه ای برای ایجاد Playlist شخصی روی گوشی فراهم شده است.

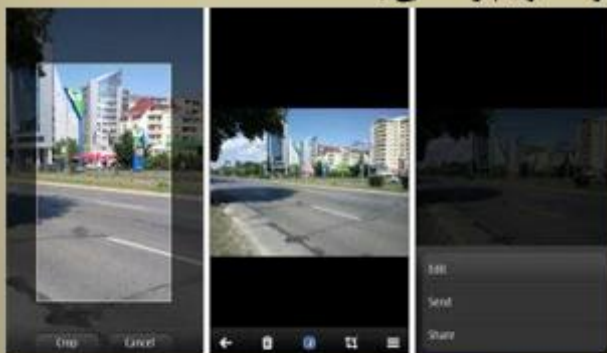
در صورتی که CAF در جستجوی کانون اتوماتیک باشد می توانید آن را غیرفعال کنید که در اینصورت حالت Hyperfocal فعال می شود. در حالت خلاق از میان چندین وضوح و سرعت فریم می توانید گزینه مورد نظر را انتخاب کنید (P 1080، P 720 و P 360) و (24fps، 25fps و 30fps). زوم در حالت فیلمبرداری نیز کار می کند و در بالاترین حالت وضوح، زوم دیجیتال 4X بدون از دست دادن جزئیات فراهم شده است که با پایین آمدن وضوح، میزان زوم افزایش می یابد. تکنولوژی Reach Recording نوکیا 808 Pureview امکان می دهد تا فرکانس های بسیار پایین و صداهای خیلی بلند را بخوبی ضبط کند.

سایر امکانات:

نرم افزار گالری عکس در نوکیا 808 Pureview تا حدودی تغییر کرده است. عکس ها در یک ماتریس (3 ستون) نشان داده می شوند و می توانید بطرف بالا و پایین در آنها مرور کنید. امکان انتخاب چندین عکس یا به اشتراک گذاشتن آنها مستقیماً از حالت ماتریس وجود ندارد. گزینه ای برای مرتب کردن عکس ها بصورت آلبوم در گالری وجود ندارد و گزینه مشاهده جزئیات نیز فراهم نشده است. با کمک میانبر فیسبوک که در پایین صفحه وجود دارد می توانید عکس ها را حذف کنید، برش دهید، ارسال نمایید یا به اشتراک بگذارید. همچنین می توانید یک عکس را روی Flickr نیز به اشتراک بگذارید اگرچه برای این کار باید از منوی اشتراک استفاده کنید.



مرور در تصاویر بسیار شگفت انگیز است. شما می توانید در تصاویر 38MP زوم و مرور داشته باشید. مرور در تصاویر در حالت ماتریس نیز سرعت کافی دارد و بندرت زوم در عکس های بزرگ با وقفه همراه است. اکنون که در این گالری، آلبوم وجود ندارد تنها راه برای مرتب کردن تصاویر، برچسب ها است. برچسب ها بین عکس ها در حالت ماتریس مشاهده می شوند و با فشار دادن و نگه داشتن انگشت روی صفحه می توان یک برچسب جدید اضافه کرد. برچسب های تاریخ بطور اتوماتیک اضافه می شوند. روشی برای دسترسی مستقیم به یک برچسب وجود ندارد. گالری دارای گزینه های ساده ویرایش است که شامل تنظیم ویژگی های تصویر، برش، چرخش، تنظیم مجدد، اضافه کردن جلوه های ویژه، فریم و ... می باشد.



حالت صحنه ها به گوشی در رابطه با چیزی که عکس می گیرد ایده می دهد، برف (سطح انعکاسی سفید)، نورافکن (یک صحنه تاریک با نواری در نور روشن) و ... این حالت یک پیش نمایش از عکس گرفتن با صحنه انتخابی را نیز ارائه می دهد. این حالت نیز مانند حالت اتوماتیک در نسبت صفحه ۱۶:۹، عکس های ۵ مگاپیکسل ایجاد می کند و نمی توانید آن را تغییر دهید. در حالت خلاق، کاربر کنترل کامل بر دوربین دارد و به دو حالت گسترده (Pureview و وضوح کامل) تقسیم می شود.

حالت Pureview تکنولوژی OverSampling نوکیا را فعال می کند که این تکنولوژی، عکس های شفاف و بدون نویز ایجاد می نماید و زوم دیجیتال بدون از دست دادن جزئیات را فراهم می کند. عکس ها در این حالت طبق پیش فرض وضوح ۵MP دارند اگرچه می توانید ۳MP یا ۸MP نیز باشند. در روش زوم نوکیا که "اسلاید زوم" نام دارد انگشت خود را روی صفحه قرار می دهید و برای بزرگنمایی بطرف بالا و برای کوچک نمایی بطرف پایین drag می کنید. از کلید ولوم نیز می توان برای زوم استفاده کرد. میزان زوم به وضوح انتخابی بستگی دارد. این روش زوم به کاربر امکان می دهد تا با هر دو دست با گوشی کار کند و فقط با استفاده از انگشت شصت زوم نماید. در این روش لرزش دوربین نیز کم می شود. در "اسلاید زوم" می توانید از کانون لمسی نیز استفاده کنید. در واقع با ضربه زدن و نگه داشتن انگشت روی نمایاب به چندین حالت کانون دسترسی پیدا می کنید (اتوماتیک، کلوزآپ و ...).

حالت خلاق به کاربر امکان می دهد تا نسبت صفحه را در عکس ها انتخاب کند (۱۶:۹ یا ۴:۳)، علاوه بر این می تواند کیفیت Jpeg، سایه رنگ، حالت عکسبرداری و گزینه هایی را برای انبساط رنگ، کنتراست و شفافیت تصویر انتخاب نماید. همچنین می توانید خطوط شطرنجی روی نمایاب، نور کمکی کانون و گزینه فعال کردن گوشی با کلید دیافراگم را فعال نمایید. در حالت خلاق به چندین کنترل در نمایاب دسترسی دارید و می توانید میزان نوردهی و ISO را تنظیم کنید، حالت فلاش، تعادل رنگ سفید و فیلتر تراکم خنثی را تغییر دهید. این فیلتر روی خاموش / اتوماتیک / روشن تنظیم می شود. کاربر می تواند حداکثر ۳ تنظیم شخصی را ذخیره نماید که بصورت C1، C2 و C3 مشخص می شود و تنظیم فعال هر بار که چیزی را تغییر می دهید، تغییر می کند.

نوکیا 808 Pureview دارای طول کانونی نسبتاً زیادی است که با منفذ F/2.4 ادغام شده و عمق زمینه کمتری را ایجاد می کند. بدین ترتیب خطای کانون که در گوشی های هوشمند بسیار رایج است در این گوشی بندرت روی می دهد. اما مانند سایر گوشی ها در صورت از دست دادن چند سانتی متری کانون اتوماتیک، کانون بخوبی روی سوژه تنظیم نمی شود. مشکل دیگر لنز در دوربین 808 Pureview این است که حداقل فاصله کانونی آن نسبتاً زیاد می باشد یعنی در حالت ماکرو قادر نیست کانون را در فاصله کمتر از ۲۰ سانتی متر از لنز تنظیم نماید. اگرچه با استفاده از زوم می توانید این مشکل را تا حدودی برطرف نمایید. دوربین فیلمبرداری این گوشی شباهت بسیاری به بخش عکاسی آن دارد و دارای همان حالت های اتوماتیک، صحنه ها و خلاق است که تنظیمات آن مشابه دوربین عکاسی در 808 Pureview است. دوربین فیلمبرداری دارای دو گزینه دیگر نیز می باشد که شامل فعال کردن نور ویدئو و کانون اتوماتیک مداوم (CAF) است.

نوکیا ۸۰۸ Pureview به گیرنده داخلی GPS مجهز است که در صورت غیر فعال بودن A-GPS کمتر یک دقیقه به قفل ماهواره می‌رسد. مسیریابی با راهنمای صوتی مداوم نیز وجود دارد. راهنمای صوتی در حال حاضر در بیش از ۷۰ کشور و بیش از ۴۰ زبان مختلف موجود است و اطلاعات ترافیک نیز برای بیش از ۱۰ کشور فراهم شده است.



نوکیا یک منوی لمسی مناسب و ویژگی‌هایی مانند اطلاعات محل را از Lonely Planet یا Qype در نرم افزار Nokia Maps قرار داده است. با ۳.۰۹ Nokia Maps سه حالت مشاهده مختلف شامل ماهواره ای و نقشه‌های زمینی در اختیار کاربر قرار می‌گیرد که نیازمند ارتباط اینترنتی است. حالت مشاهده ۲D و ۳D نیز وجود دارد و با نقشه‌های از پیش بارگذاری شده می‌توان از آنها استفاده کرد.

با اجرای نسخه ۳.۰۹ می‌توان نقشه‌ها را مستقیماً روی گوشی دانلود کرد و به کامپیوتر نیاز نیست. الگوریتم برنامه ریزی مسیر را به راحتی می‌توان تنظیم نمود تا از جاده‌های دارای عوارضی و تونل‌ها عبور نکند و سریع‌ترین و کوتاهترین راه را انتخاب نماید. Nokia Maps برای تعیین مسیر پیاده روی نیز مناسب است. می‌توان گیرنده GPS را غیر فعال کرد و از گوشی به عنوان یک نقشه دستی استفاده نمود.



گزینه More وجود ندارد. این گزینه به کاربر امکان می‌داد تا پیش بینی ۵ روز آینده وضعیت هوا را فعال کند. Map Reported نیز برای گزارش اشتباهات نقشه بکار می‌رود.

نرم افزار Public Transport از GPS برای نشان دادن ابزارهای مختلف حمل و نقل عمومی که در نزدیکی کاربر است استفاده می‌کند و در حال حاضر فقط مناطق مرکزی بزرگ را پوشش می‌دهد و اگرچه نوکیا هر روز محل‌های جدیدی را به آن اضافه می‌کند.

gsmaria

نرم افزار ColorZit نیز وجود دارد که یک جلوه ویژه خاص ایجاد می‌نماید (یک عکس سیاه و سفید که دارای بخش‌های رنگی است). نرم افزار Silent Film Director امکان ایجاد کلیپ‌هایی شبیه به فیلم‌های قدیمی را فراهم می‌کند.

نرم افزار Files می‌تواند فایل‌ها را انتقال دهد، کپی کند، دوباره نامگذاری نماید، تفکیک کند، جستجو کند یا ارسال نماید. ZIP Manager نیز در صورت داشتن یک فایل آرشیو در ایمیل یا زمانی که نیاز است چندین فایل را به آسانی ارسال نماید به شما کمک می‌کند.

نوکیا ۸۰۸ Pureview از گزینه‌های ارتباطی بسیاری برخوردار است. این گوشی از چهار باند GSM / GPRS / EDGE و پنج باند ۳G با HSDPA (۱۴.۴Mbps) و HSUPA (۵.۷۶Mbps) پشتیبانی می‌کند. در هر جایی که یک شبکه GSM وجود داشته باشد به مکالمات صوتی و داده دسترسی دارید. از گزینه‌های ارتباط محلی این گوشی می‌توان به Wi-Fi b/g/n با DLNA و Wi-Fi tethering و بلوتوث ۳.۰ اشاره کرد. USB با پشتیبانی On-The-Go برای ارتباط با سیم وجود دارد.

این گوشی دارای پشتیبانی NFC است و به آسانی با سایر وسایل ارتباط برقرار می‌کند و به بین‌کد نیاز ندارد. برای ارسال موارد مورد نظر فقط کافی است فایل‌های مربوطه را انتخاب کنید و روی دو گوشی با هم ضربه بزنید، بدین ترتیب گیرنده بلوتوث فعال می‌شود. منوی مرورگر تا حدودی تغییر کرده است و کارایی آن را تا حدودی ارتقا می‌دهد. نوار URL در بالای صفحه وجود دارد که با آغاز مرور در صفحه به طور اتوماتیک پنهان می‌شود. زمانی که تایپ برای جستجوی یک آیتم را آغاز می‌کنید با کمک یک Pop-Up می‌توانید یکی از چندین موتور جستجو را انتخاب کنید (در اکثر موارد گوگل و Bing پیشنهاد می‌شود).

یک ردیف ثابت با پنج میانبر در پایین صفحه قرار دارد که میانبرها شامل Forward، Back، بوک مارک، Tab و منو است. با اضافه کردن میانبر Tabs، مدیریت چندین صفحه آسان‌تر می‌شود. منوی Pop-Up نیز به خوبی کار می‌کند. مرورگر از FlashLite پشتیبانی می‌کند که سرعت کافی دارد.

سیمین در بخش مدیریت PIM سابقه خوبی دارد و نوکیا ۸۰۸ Pureview با نسخه Belle سیمین نیز از این قانون مستثنی نیست. تقویم دارای سه حالت مشاهده براساس ماه، روز و لیست To-Do است که امکان چک کردن تمامی ورودی‌های To-Do را صرف نظر از تاریخ آن فراهم می‌کند.

سه نوع رویداد را می‌توان در تقویم تنظیم کرد که شامل جلسه، سالروز و To-Do است. هر رویداد زمینه‌های خاص خود را دارد و برای بعضی از آنها می‌توان یک آلارم تعیین کرد تا به عنوان یادآوری کار کند. تقویم گوشی را می‌توان با چندین حساب آن لاین همگامسازی کرد و به هر یک از آنها یک رنگ خاص داد تا به آسانی تفکیک شوند.

نوکیا ۸۰۸ Pureview نرم افزار از پیش نصب شده QuickOffice دارد که با کمک آن در مستندات Office مرور می‌کند. نرم افزار Adobe PDF نیز به فایل‌های PDF می‌پردازد. برای ویرایش مستندات Office باید نسخه کامل این نرم افزار را خریداری کنید.



با هزینه ای اندک در **آفلاین** تبلیغ شوید!
پفش در پربیننده ترین سایتهای فارسی زبان!

IRSPN.com

the biggest **persian** programming Electronic Journal

۰۹۳۵۵۵۳۰۲۷۳

نکته های جالب در مورد شرکت های بزرگ!

داستان های حقیقی درباره نامهای مشهور دنیای تکنولوژی

ظاهرا اندی روبین ، از بنیانگذاران و مدیرعامل سابق آندروید علاقه بسیار زیادی به روبات ها دارد. نیک سیرز یکی دیگر از بنیان گذاران این پلتفرم می گوید: «هنگامی که شما دور و بر اندی و روبات هایش می پلکید باید خیلی مواظب باشید».

Yahoo

YAHOO!

بنیانگذاران یاهو، دیوید فیلو ، جری یانگ این پروژه را هنگامی که دانشجوی دکتری دانشگاه استنفورد بودند، شروع کردند. اصل این پروژه، دسته بندی و لیست کردن لینک های مفید موجود در وب، با نام اولیه «راهنمای جری و دیوید برای جهان گسترده وب» بود. اگر چه نام دقیقی است، اما اصلا جذاب نیست.

Yet Another Hierarchical در حقیقت سر نام عبارت Official Oracle است که می توان آن را تقریبا «باز هم یکی دیگر از سلسله مراتب دانشمند فضول» معنی کرد. خود شرکت هم می گوید که دلیل آنها برای انتخاب این نام، چنین تعریفی بوده است: جسور، ساده دل، ناهنجار!

Adobe

Adobe®

بنیانگذاران ادوب، جان وارنوک و چاک گسچک در اواخر دهه ۷۰ و اوایل دهه ۸۰ برای شرکت زیراکس در شهر لوس آلتوس کار می کردند. نهر ادوب هم از میان این شهر می گذرد! طبق گفته های ویکیپدیا، ادوب نام یکی از خانه های اشرافی قرن نوزدهم بوده که در کنار این رودخانه ساخته شده است. با این احوال به نظر می رسد که نام این کمپانی برگرفته از آن ساختمان و یا این نهر آب است.

BlackBerry

BlackBerry



مطمئنا همه شرکت های موفق استراتژی های خاصی را برای نام گذاری و یا انتخاب برند خود و کالاهای شان دارند. برخی از آنها به طور مشخص دلایل نامگذاری شان را اعلام کرده اند و برخی هم تا کنون سخنی در این مورد نگفته اند. در دنیای فناوری هم دلایل فراوانی برای نام های مختلف ذکر می شود، اما کمتر جایی درباره دلایل اصلی این نامگذاری ها صحبت می شود. احتمالا شما هم شنیده باشید که نام شرکت google از یک عدد بسیار بزرگ ریاضی که googol نامیده می شود، گرفته شده. یا اینکه Microsoft ترکیبی از دو عبارت microcomputer و software است. خوب به نظرتان داستان نام هایی مانند تویتر و آندروید ... چه می تواند باشد؟

Twitter

twitter

اسم تویتر توسط یک کلاه انتخاب شد! داستان از این قرار است که گروهی از کارکنان Odeo - استارت آپ یک پادکست که تویتر از آنجا آغاز شد - در یکی از جلسات بارش افکار شان به دنبال نامی برای یک سیستم خبررسانی می گشتند که نشان دهنده حالت وزوز کردن موبایل دورن جیب هنگام دریافت پیام جدید باشد. آنها در انتها به دو نام Jitter و Twitter رسیدند. سپس تصمیم گیری برای انتخاب نام را توسط دو کاغذ به کلاه قاضی واگذار کردند. به همین دلیل است که امروز به جای اینکه بگوییم چند جیت جدید داشتیم، می گوییم چند توییت جدید داشتیم!

Android



Eighty20



Eighty20 موسسه ای در زمینه مشاوره های تجاری است. اکثر افراد با دیدن این لوگو شاید تصور کنند این لوگو هیچ پیامی را نمی رساند. اما تمام پیام در مربع های خاکستری و آبی ای است که نقش صفر و یک را بازی می کنند. پس اگر دوباره به این لوگو نگاه کنید، خواهید دید که ردیف اول ۱۰۱۰۰۰۰ و ردیف دوم ۰۰۱۰۱۰۰ را ساخته اند که اعداد ۸۰ و ۲۰ را به باینری نمایش می دهند.

FedEx



لوگوی شرکت FedEx را شاید بتوان بهترین نمونه از نشان هایی با مضمون های پنهان برشمرد. اگر با دقت در این لوگو دقت کنید، متوجه نمادی که بین دو حرف E و x ساخته شده، خواهید شد. این فلش نشانگر سرعت و دقت است.

Sony Vaio



وایو را که حتماً می شناسید. نامی تجاری که سونی بر لپ تاپ هایش نهاده است. فکر می کنید در لوگوی وایو پیامی پنهان وجود دارد؟ اگر کمی هوشمند باشید، پاسختان «بله» است. دو حرف اول Vaio نمایانگر سیگنال های آنالوگ و دو حرف دوم آن که شبیه ۰ و ۱ هستند، سیگنال های دیجیتال را نشان می دهند.

Sun Microsystems



لوگوی شرکت Sun از شناخته شده ترین نشان های دنیای فناوری است. این نشان را از هر جهتی که بخوانید، Sun خوانده می شود. طراحی این نشان را پروفسور Vaughan Pratt از دانشگاه استنفورد انجام داده است.

برخلاف باور عموم، شباهت دکمه های این دستگاه با دانه های توت دلیل این نامگذاری نیست. نام BlackBerry یک انتخاب کاملاً تجاری بوده است. تیم ارتباطات شرکت در مورد آن چنین می گوید: RIM به دنبال یک نام مشخص، به یاد ماندنی و سرگرم کننده بود که به صورت بین المللی هم قابل استفاده باشد و برای همه کاربران جذابیت داشته باشد. به همین دلیل شرکت تصمیم گرفت به جای یک کلمه توصیفی و یا اختراعی، از این کلمه ملموس استفاده کند که وجود خارجی دارد.

Apple



اپل هیچ داستان تایید شده ای ندارد. شما می توانید هر یک از این شایعات را که برای تان جالب تر بودند انتخاب کنید: استیو جابز تابستان ها در باغ های سیب اورگان یا کالیفرنیا کار می کرده و سیب های خوب و قابل تقدیری هم پرورش می داده است استیو جابز علاقه فراوانی به گروه بیتلز دارد! استیو درخواست ثبت شرکت اش را با سه ماه تاخیر آماده می کرده و تصمیم می گیرید اگر هم دانشکده ای هایش قبل از ساعت ۵ بعد از ظهر نام مناسبی را پیشنهاد ندهند، شرکت اش را کامپیوتر های اپل (Apple Computers) بنامد. استیو جابز می خواسته تا شرکت اش را از تصورات بفرنج، دست نیافتنی و سردی که توسط دیگر شرکت های کامپیوتری آن زمان ایجاد شده بود، دور کند.

حرف های پنهان در لوگوهای مشهور

در این مطلب قصد داریم در مورد رازهای پنهان در نشان های برخی شرکت های معروف صحبت کنیم.

Amazon



شاید نشان سایت آمازون در نگاه اول هیچ مورد پنهانی در خود نداشته باشد، اما پشت ظاهر ساده این شرکت، رازی نهفته است. به فلشی که زیر کلمه amazon قرار دارد دقت کنید. این لبخند زیبا در حقیقت حرف a را به z وصل می کند تا با اعتماد به نفسی خاص به بیننده القا کند که هر چیزی در آمازون پیدا می شود.



Canon

کانن

نگاهی به آرم های اولیه شرکت های بزرگ تکنولوژی

بسیاری از غول های تکنولوژی که امروزه می شناسید و آنها را دوست دارید، از ابتدا اصلا شبیه به چیزی که اکنون می بینید نبوده و تغییرات فراوانی یافته اند. تنها نگاهی به لوگوهای اولیه و اصلی آنها می تواند گویای نکات فراوانی باشد: اغلب لوگوها زشت و بدقیافه هستند، اما به کندی رشد کرده و تبدیل به نشان های تجاری امروزی شده اند. نگاهی مقایسه ای میان لوگوهای امروزی و اولیه هر یک از شرکت های مهم تکنولوژی به شکل مضحکی نشان می دهد که هیچ سنخیت و شباهتی میان آنها و لوگوی انتخابی اولیه شان وجود نداشته.

این لوگو با توجه به کارکرد شرکت صاحب آن، حتی قابل تفسیر و تعبیر هم نیست. فقط ممکن است آن را در معابد بودایی یا خالکوبی بازوی برخی افراد بتوانید ببینید.

مایکروسافت



AT & T

at&t

MICROSOFT Microsoft

لوگوی مایکروسافت را شاید بتوان کمی قابل قبول دانست، حداقل به سادگی خوانده شده و کمی شبیه لوگوی امروزی این شرکت است. و البته مهم تر از همه، طرح لوگو نشان می دهد که این شرکت متعلق به دهه ۷۰ میلادی است!

بدون شک جایزه تمشک طلایی بیشترین کلمه ای که می توان در یک لوگو جای داد، از آن AT & T است.

نینتندو



Nintendo®

لوگوی اولیه شرکت سازنده ماریو، بیشتر شبیه مارک ژاپنی روی پاکت Marlboro قرمز است!

کداک



Kodak

این یک آدمک اویزان پیچ و تاب خورده است؟ یا علامت یک گروه کنگ فوی چینی؟ شاید هم یک مهر مومی حکومتی باشد.

حال منتظر نظر شما در مورد لوگوی مجله الکترونیکی آفلاین هستیم!

عباس واحدی



اپل

اصلا می توانید تصور کنید که چنین لوگویی را پشت لپ تاپ ها، اسمارت فون ها و تبلت های شرکت اپل ببینید؟

موتورولا

Motorola Inc.



MOTOROLA

این یکی بیشتر شبیه به امضای رئیس شرکت است، تا لوگوی رسمی شرکت!

انتخاب کنید!

بهترین مرورگرها برای اندروید

دلفین نسخه HD و Mini



یکی از محبوب‌ترین مرورگرهای اندروید با پشتیبانی از پلاگین‌های متنوع و سرعت خوب. امکان فرامین صوتی هم از نقاط قوت آن به شمار می‌رود که البته برای ما ایرانی‌ها آنقدرها هم کاربردی نیست. اما در عوض می‌توانید از حرکات مختلف انگشت برای کنترل مرورگر استفاده کنید که کار را بسیار راحت‌تر می‌کند. این مرورگر در دو نسخه آچ دی که همه امکانات را دارد و یک نسخه مینی که برای سرعت بیشتر و سبک بودن طراحی شده، ارائه می‌شود.

مرورگر Boat



روزی روزگاری در روزهای جوانی اندروید مرورگر محبوبی به نام Miren زندگی می‌کرد. اما این مرورگر این روزها به راحتی یافت نمی‌شود و ممکن است که شما همچنان به دنبال نواده‌های آن باشید. در این صورت باید سراغ Boat بروید: کوچک، سبک و سریع. این مرورگر از افزونه‌ها پشتیبانی می‌کند و موتور کنترل صوتی قدرتمندی هم دارد. مثلاً برای رفتن به سایت «پیوندها» می‌توانید بگویید «فیسبوک». یک نسخه مینی هم برای کسانی است که تلفن‌شان سخت‌افزار قدرتمند ندارد.

اپرا موبایل و مینی



این مرورگری است که با فناوری فشرده‌سازی اطلاعات ویژه خودش، صفحه را به سرعت برای شما ارسال می‌کند و محبوبیت زیادی دارد. در کنار آن بعضی کاربران مشکل پشتیبانی از زبان فارسی را در آن گزارش کرده‌اند. اما این مرورگر با امکانات زیاد و سرعت عالی در باز کردن صفحات خودش را محبوب قلب کاربران زیادی کرده است.

علی اصغر هنرمند

مرورگر یکی از پرکاربردترین اپلیکیشن‌ها روی یک تلفن اندرویدی به حساب می‌آید و تلفن‌های هوشمند سبب شده که افراد زیادی وبگردی را از کامپیوتر به تلفن منتقل کنند و به همین خاطر مرورگر یکی از مهم‌ترین اپلیکیشن‌ها به حساب می‌آید و اهمیت زیادی دارد که از یک مرورگر خوب استفاده کنیم. حالا به نظر شما بهترین مرورگر برای اندروید چیست؟ در اینجا با ۵ مرورگر مشهور برای اندروید آشنا می‌شویم.

فایرفاکس



مرورگر محبوب کامپیوترها مدت‌های زیادی است که روی اندروید هم در دسترس است اما کاربران از سرعت نسبتاً کند آن در نسخه‌های ابتدایی شکایت داشتند که در نسخه جدید این مشکل به خوبی حل شده است. ضمن اینکه می‌توانید به راحتی این مرورگر را با فایرفاکس کامپیوترتان به روز رسانی کنید. علاوه بر این نباید فراموش کنید که این نخستین مرورگری است که از امکان Do Not Track به درستی پشتیبانی می‌کند و قدرت همیشگی این مرورگر، یعنی افزونه‌ها نیز روی این نسخه پشتیبانی می‌شود. هر چند برای فایرفاکس اندروید هنوز افزونه‌های زیادی وجود ندارد.

کروم



مدت زیادی نیست که نسخه‌هایی این مرورگر برای اندروید از راه رسیده و باید منتظر باشید که در نسخه‌های بعدی اندروید، کروم را به عنوان مرورگر پیشفرض این سیستم عامل ببینید. عیب‌اش این است که فعلاً فقط اندروید ۴ و بالاتر را پشتیبانی می‌کند اما اگر این نسخه را دارید حتماً باید این مرورگر را هم امتحان کنید. پشتیبانی از حالت Incognito و سینک کردن اطلاعات با کروم روی کامپیوتر از مزیت‌های این نسخه هستند. سرعت این مرورگر فوق‌العاده است و رابط کاربری آن هم برای موبایل‌ها بسیار خوب و دوست‌داشتنی طراحی شده است.

صندلی های بویینگ ۷۸۷ Dreamliner با سیستم عامل اندروید!



هواپیمای بویینگ ۷۸۷ Dreamliner پرطرفدارترین هواپیما در میان شرکت های هواپیمایی به حساب می آید. این هواپیما نسبت به مدل مشهور ۷۶۷ حدود ۲۰ درصد سوخت کمتری مصرف می کند و همین موضوع سبب شده که شرکت بویینگ تا اینجا ۸۵۹ سفارش خرید دریافت کند. تحویل این هواپیماها از سال گذشته میلادی آغاز شده اما تا اینجا فقط ۱۴ هواپیما تحویل داده شده است.

شرکت بویینگ قصد دارد با تغییر خط تولید اش از سال آینده میلادی سرعت تولید را به ۱۰ عدد در ماه برساند اما با وجود تعداد زیاد سفارشات، برخی شرکت های هواپیمایی باید بین ۵ تا ۱۰ سال برای تحویل سفارش شان صبر کنند. البته در این صنعت، این زمان ها چیز عجیبی به حساب نمی آید. اما چیزی که برای ما جالب است صندلی های این هواپیما است.

هر کدام از صندلی های این هواپیما یک سیستم سرگرمی دارد که با سیستم عامل اندروید کار می کند. شرکت بویینگ دو انتخاب برای خریداران مشخص کرده است. یک سیستم توسط شرکت پاناسونیک ساخته شده و فقط می دانیم که با اندروید کار می کند و سیستم دوم توسط Thales ساخته شده است.



چند روز پیش شرکت هواپیمایی قطر در یک نمایشگاه، هواپیمای جدید ۷۸۷ Dreamliner خودش را نشان داد که به تازگی آن را تحویل گرفته است. این هواپیما مجهز به ۲۵۴ صندلی است که هر کدام از آنها مجهز به یک سیستم تفریحی و ارتباطی ساخت Thales هستند.

صندلی های کلاس درجه یک از نمایشگرهای ۱۷ اینچی و بقیه صندلی ها دارای نمایشگر ۱۰ اینچی هستند. کل سخت افزار این سیستم در پشت صندلی قرار گرفته و اگر بخواهید از مشخصات فنی بپرسید با این اطلاعات مواجه می شوید:

درون هر صندلی یک پردازشگر ۲ هسته ای ARM قرار گرفته به همراه یک گیگابایت رم و یک حافظه ۲۵۶ گیگابایتی از نوع اس اس دی. ضمناً این کامپیوترها به یک سرور مرکزی در هواپیما متصل اند که دارای ۳۲ هسته پردازشگر و ۱۲۸ مگابایت رم است. به همراه یک حافظه ۴ ترابایتی اس اس دی.

اگر اینها را با هم جمع بزنید متوجه می شوید که این هواپیما دارای ۵۰۸ پردازشگر از نوع ای آر ام و ۳۲ هسته x۸۶ است به همراه ۳۸۲ گیگابایت رم و ۶۹ ترابایت حافظه اس اس دی! ضمناً هواپیما از اینترنت وای-فای و شبکه موبایل GSM و ۳G هم پشتیبانی می کند که ارتباط موبایلی توسط ارتباط ماهواره ای هواپیما برقرار می شود. بنابراین هنگام پرواز می توانید مانند روی زمین از تلفن همراه تان استفاده کنید.

در پایان نیز بد نیست بدانید که استفاده از حافظه اس اس دی و دیگر بهینه سازی ها در طراحی سبب شده که سیستم تفریحی این هواپیما نسبت به دیگر مدل ها سبک تر باشد و همین موضوع یکی از دلایل مصرف کمتر سوخت در این مدل است که ۰.۸ درصد صرفه جویی را به همراه داشته است. به نظر درصد کوچکی می آید اما با محاسبه ۲ پرواز در روز، این معادل ۲۰۰۰ لیتر صرفه جویی در سوخت و نزدیک به ۱.۵ میلیون دلار صرفه جویی در هزینه های سالانه هواپیما است.

علی اصغر هنرمند

همه چیز در مورد QR-CODE

امروزه با مجهز شدن تلفنهای هوشمند به فناوری تشخیص کدهای QR، استفاده از این کدها و همچنین کاربرد آنها افزایش یافته است. به کمک این کدها میتوان اطلاعاتی از قبیل نام، ایمیل، آدرس سایت، کد محصول، توضیحات و... که حاصل آن یک تصویر است. این تصویر با استفاده از اکثر گوشیهای دوربیندار قابل فهم است و همین امر باعث شده شرکتهای و افراد زیادی از این کد بر روی محصولات و کارتهای ویزیت استفاده کنند.



در این مقاله قصد داریم با معرفی، کاربرد، قابلیت ها، ساخت و روش قرار دادن QR Code خوان بر روی تلفن همراه شما پردازیم. QR Code چیست؟

در سال ۱۹۹۴ یک شرکت ژاپنی مبدع نوع تازه‌ای از بارکد شد که نام QR را برای آن برگزید. کد "QR" یک بارکد ماتریسی-متشکل از یک کد دو وجهی-، قابل خوانش بوسیله‌ی بارکدخوان مخصوص "QR" و تلفنهای همراه نسل دوربیندار می‌باشد. این کد متشکل از طرحهای مشکی ای می‌باشد که در یک طرح چهارگوش مرتب شده اند. اطلاعات کد و ذخیره شده در آن می‌توانند متن نوشته، آدرس اینترنتی و یا هر اطلاعات دیگری باشد.

این نوع بارکد دو وجهی در ژاپن بسیار محبوب است. برای اولین بار این روش در سال ۱۹۹۴ در یکی از شرکت‌های تابعه‌ی تویوتا به نام "دنسو-ویو" از اینبارکد استفاده شده است. نام دو حرفی "QR" مختصری برای دو کلمه‌ی "واکنش سریع" به زبانان گلیسی می‌باشد. این بدان جهت است که طراح آن در نظر داشته است محتوای کد شده، با سرعتی بالا رمزگشایی گردد.

کاربردهای QR

جالب است بدانید که این نوع بارکد در ابتدا با هدف استفاده در تولید ماشینهای سنگین ابداع شد ولی امروز گسترده‌ی وسیعی از انواع کاربردها برای آن تعریف شده است. دلیل این استفاده‌ی گسترده هم چیزی نیست جز اطلاعات زیادی که QR کدها قادرند در خود در بر بگیرند

یک QR کد معمولی می‌تواند: تا ۷۰۸۹ کاراکتر نومی، تا ۴۲۹۶ کاراکتر آلفانومی، تا ۲۹۵۳ بایت داده‌ی باینری، و تا ۱۸۱۷ کاراکتر کانا در خود نگه دارد.

جالب است بدانید در صورت مخدوش شدن این بارکدها از ۷ تا ۳۰ درصد قابلیت تصحیح دارند و خوانش و رمزگشایی آنها دچار مشکل نمی‌شود.

کدهای "QR" ذخیره شده و آدرس‌های اینترنتی می‌توانند در مجلات، تابلوها، اتوبوس‌ها، کارت‌های بازرگانی و یا در هر چیزی که کاربران آن نیاز بهاطلاعات دارند، ظاهر گردند. کاربران تلفنهای همراهی که دستگاهشان مجهز به نرم‌افزار کدخوان می‌باشد می‌توانند تصویر کد "QR" را اسکن کنند تا متنی را مشاهده نمایند، اطلاعات دفترچه‌ی تلفن را ببینند، اتصال به یک شبکه‌ی بیسیم برقرار نمایند و یا یک صفحه‌ی وب بر روی تلفن همراه را باز کنند. این عمل اتصال از دنیای اجزای فیزیکی، به نام "هاردلینک" یا "مجازی کردن دنیای فیزیکی" معروف می‌باشد.

تلفنهای هوشمند بلک بری و سیستم عامل گوشی گوگل موسوم به "آندروئید"، استفاده از کد "QR" را که شامل اضافه کردن بارکدخوان "زینگ" بر روی برخی از مدلها می‌باشد را پشتیبانی می‌نماید. و همینطور برنامه‌ی جستجوگر اینترنتی نیز آدرس‌های وب کد شده را که اجازه‌ی فرستادن "فرا داده‌ها" بر روی نرم‌افزارهای موجود را می‌دهد، پشتیبانی می‌کند. سیستم عامل نوکیا موسوم به "سیمبین" نیز مجهز به یک بارکدخوان است که قادر به خواندن کدهای "QR" می‌باشد. همینطور "ام-بارکد" نیز یک کدخوان "QR" برای سیستم عامل "مائیمو" است. در سیستم عامل "اپل"، به طور ابتدایی یک بارکدخوان "QR" نصب نشده است، اما برخی از نرم‌افزارهای "آی-تیون"، به طور رایگان، با بارکدخوان و جستجوگر فراداده‌ی اینترنتی قابل دسترسی می‌باشند.

استفاده از بارکد "QR" کاملاً رایگان و بدون حق استفاده‌ی انحصاری است. کد "QR" به صورت کاملاً روشن و شفاف به عنوان استانداردهای "ISO" تعریف و منتشر گردیده است. "دنسو-ویو" دارای حق امتیاز کد "QR" می‌باشد، اما از این حق جهت کسب درآمد استفاده نمی‌کند.



UpCode
Zxing

کار با این برنامه ها بسیار راحت هست. یعنی راحت تر از این وجود نداره!

کافیه نرم افزار بار کد خوان رو از لینک بالا دانلود کنید و اونو روی گوشی خودتون نصب کنید. بعد از انجام این کار نرم افزار رو باز کنید و دوربین گوشی خودتون رو مقابل بار کد ها قرار بدید تا لینک رو شناسایی کنه.

این QR-CPDE رو ببینید:



این QR-CODE بالا حاوی متن زیر می باشد:

OFFLINE E-MAGAZINE
WWW.IRSPN.COM

خودتون امتحان کنید!

قابلیت ذخیره سازی اطلاعات در QR Code

میزان اطلاعات ذخیره شده در QR Code بستگی به نوع اطلاعات (عدد، حروف و...)، نسخه (Version) آن و درصد خطایابی آن دارد. به طور مثال میزان اطلاعات ذخیره شده در یک QR Code ورژن ۴۰ با ۷٪ خطایابی به صورت زیر است:

نوع کاراکتر	مثالی از نوع کاراکتر	تعداد کاراکتر
فقط اعداد	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	7089 کاراکتر
حرف عدد (Alphanumeric)	A-Z [upper-case 9-0 - , + , * , % , \$, only], space : / . ,	4296 کاراکتر
باینری/بایت	bit bytes-8	2953 کاراکتر

خطایابی (error correction) در QR Code

برای اینکه QR Code قابل اطمینان باشد چند درصد خطا برای آن در نظر گرفته اند که در جدول زیر نوشته شده است.

نوع خطایابی	درصد خطایابی
Level L[ow]	7% از کلمات کد قابل ترمیم.
Level M[edium]	15% از کلمات کد قابل ترمیم.
Level Q[uality]	25% از کلمات کد قابل ترمیم.
Level H[igh]	30% از کلمات کد قابل ترمیم.

چگونه یک کد QR ایجاد کنیم؟

امروز وبسایت های زیادی در اینترنت وجود دارند که به کاربران امکان می دهند تا با استفاده از آن ها QR ایجاد کنند. می توانید از سایت های Qurify و QRstuf و کایوا و GoQR برای این کار استفاده کنید.

نکته جالب این که، می توانید از کاراکترهای عربی هم برای ایجاد بار کد استفاده کنید.

چگونه یک QR خوان بر روی تلفن همراه نصب کنیم؟

شاید بتوان گفت یکی از مهمترین عوامل رواج یافتن QR Code وجود دوربین در گوشیهای همراه است. برای خواندن QR Code کافی است یکی از برنامه کاربردی QR code reader را بر روی گوشی نصب کنید و هر وقت نیاز به خواندن این کدها داشتید این برنامه را اجرا کنید و دوربین گوشی را به سمت آن بگیرید. خوشبختانه برای اکثر گوشیها برنامههای QR code reader وجود دارد و فقط کافی است اندکی در اینترنت به دنبال آن بگردید.

این هم لیستی از یکسری دیگر از برنامه هایی که عمل خواندن کد QR را انجام می دهد تا شما با دستی باز تر به دانلود برنامه مورد نیاز خود بپردازید:

BeeTagg

i-nigma

Kaywa

NeoReader

QuickMark



میلاذ جعفری



اندروید

رابطه اندروید و جاوا:

نرم افزارهای جانبی اندرویدی با استفاده از زبان جاوا نوشته میشوند و برای ارتباط با لایه های زیرین سیستم عامل میتوانند از کتابخانه های جاوایی اندروید استفاده کنند. بخش رابط کاربری سیستم عامل اندروید با زبان جاوا نوشته شده است و بسیاری از برنامه های اندروید هم با جاوا نوشته شده اند. اما این سیستم عامل، Java Virtual machine ندارد. برای اجرای برنامه های جاوایی روی این سیستم عامل، کدهای جاوا به کدهای Dalvik تبدیل میشوند و سپس روی Dalvik virtual machine اجرا میشوند. (دالویک یک ماشین مجازی جاوایی است که برای سیستم عامل اندروید بهینه شده است تا هم RAM و هم CPU برای اجرای برنامه های جاوایی مصرف کند). برنامه های جاوایی معمولی هم که روی گوشی های دیگر اجرا میشوند با استفاده از نرم افزارهای شبیه ساز ماشین مجازی جاوا مانند ME MIDP Runner روی این سیستم عامل قابل اجرا هستند.



اندروید چیست؟ برنامه نویسی اندروید چگونه است؟

اندروید (Android) نام یک سیستم عامل موبایل است که توسط شرکت گوگل توسعه داده میشود. این سیستم عامل اوپن سورس بوده و بر پایه هسته لینوکس بنا شده است. اندروید بر خلاف سیستم عامل iOS آیفون که فقط پردازنده های ARM را پشتیبانی میکند، بر روی انواع مختلفی از پردازنده ها (ARM, MIPS, Power Archi-) (x86, tecture) قابل نصب است. از سال ۲۰۰۸ تاکنون تلفن های همراه متعددی با استفاده از این سیستم عامل به بازار ارائه شده اند. همچنین چندین Tablet PC نیز با استفاده از این سیستم عامل به بازار ارائه شده اند.

آمارهایی از نرم افزارهای موجود برای اندروید

تا ماه اکتبر ۲۰۱۱ تعداد صد و سی و دو هزار برنامه جانبی برای این سیستم عامل نوشته شده است که سهم بزرگی در محبوبیت این سیستم عامل دارند. تا همین تاریخ تعداد برنامه های نوشته شده برای سیستم عامل آیفون ۳۰۰ هزار بوده است. اما سرعت رشد سیستم عامل اندروید بسیار بالاتر از بقیه سیستم عامل ها و حتی آیفون است و البته این موضوع را نباید از یاد برد که در لحظه نگارش این مقاله، اندروید نصف عمر آیفون را دارد.

اندروید دارای کتابخانه های برنامه نویسی قدرتمندی است که کار برنامه نویسان را بسیار ساده میکند. از جمله دیتابیس رابطه ای کوچک شدهی SQLite، توابع گرافیکی ۳ بعدی OpenGL، موتور مرورگر webkit (همانند مرورگر کروم) و موتور گرافیکی SGL.

فرمت فایل های پشتیبانی شده:

اندروید در حالت پیشفرض فایل های mp3, aac, ogg, amr, midi, mpeg8, wav, bmp, gif, png, jpg اندروید Adobe Flash را نیز پخش میکند و میتواند فایل های GIF متحرک را با حرکت پخش کند. برای پخش فایل های جریان دار مانند صوت و ویدئو نیز میتوانید از تگ ویدئو html5 و همچنین تکنولوژی Adobe Flash Streaming استفاده کنید. در نسخه های جدید اندروید، موتور جاوا اسکریپت مرورگر کروم که سرعت بسیار بالایی در اجرای کدهای جاوا اسکریپت دارد به مرورگر اندروید متصل شده است. (در ضمن مرورگر اندروید کدهای HTML5 را پشتیبانی میکند)

محیط برنامه نویسی اندروید:

Android SDK شامل یک دیباگر، کتابخانه های اندروید، شبیه ساز سیستم عامل، مستندات اندروید و فایل های نمونه و آموزشی است که به شما در ایجاد اولین برنامه هایتان کمک میکند. هم اکنون این SDK بر روی یک سیستم ۳۲ بیتی که لینوکس، ویندوز و یا mac OS داشته باشد اجرا میشود. پیش نیازهای نصب این SDK عبارتند از JDK و Apache Ant و python ۲.۲. برنامه های نوشته شده برای اندروید با پسوند apk ذخیره میشوند.

App Inventor for Android : شاهکار گوگل در ایجاد برنامه های اندرویدی:

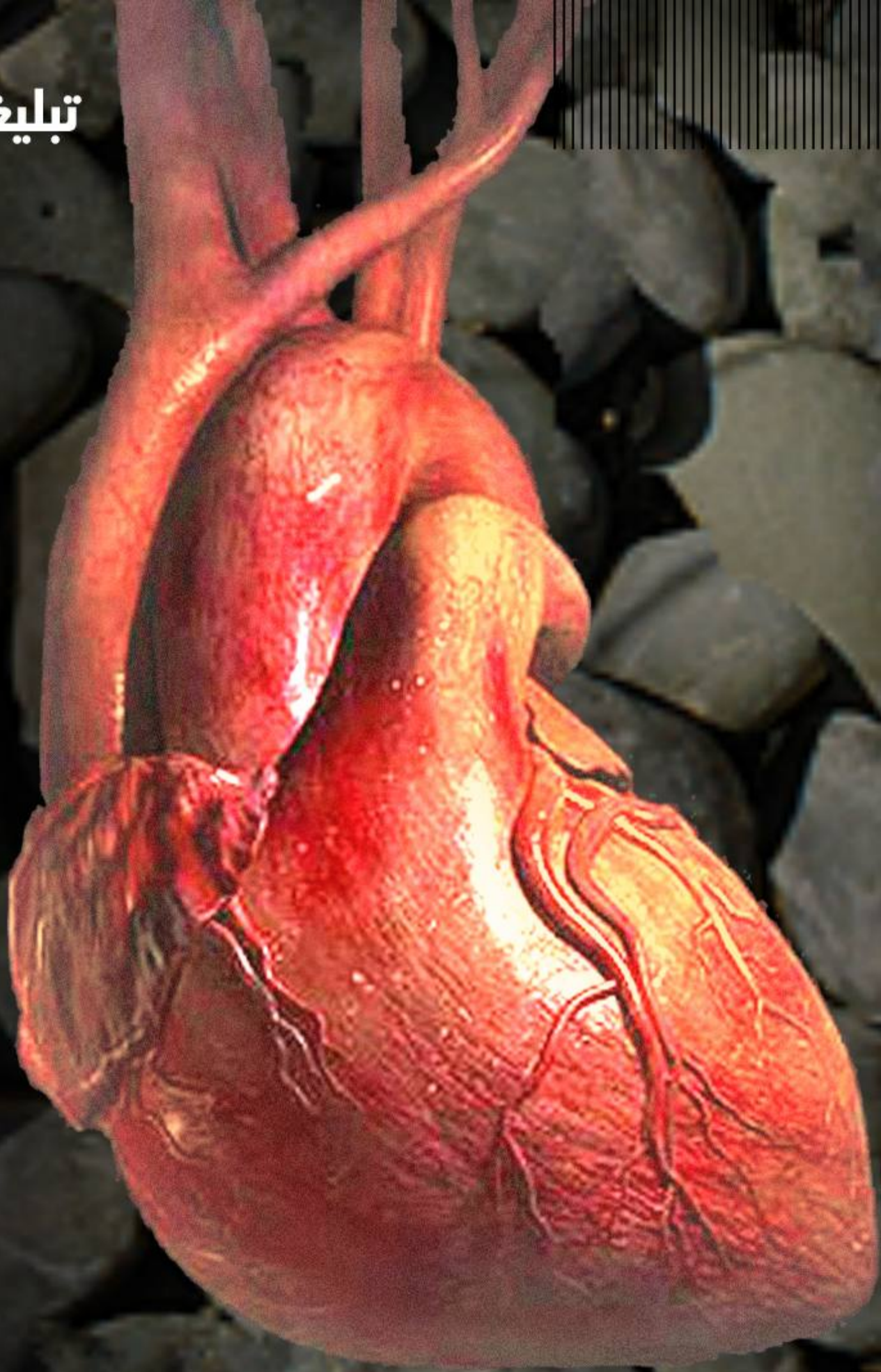
برنامه ساز اندروید یک محیط برنامه نویسی ویژوال تحت وب برای برنامه نویسان تازه کار است که بر پایه ی کتابخانه جاوایی open Blocks و توسط یکی از استادان برجسته ی دانشگاه MIT بنا شده است و فانکشن هایی برای برقراری ارتباط با سخت افزارهای مورد پشتیبانی اندروید دارد: مانند شتاب سنج، جهت سنج، GSP، مدیریت پیامک اندروید، مبدل صدا به متن و حتی امکان اتصال به وب سرویس ها (وب سرویس آمازون و توییتر بصورت پیشفرض در این محیط برنامه نویسی گنجانده شده). این محیط برنامه نویسی آنقدر پیشرفت کرده است که دانشگاه های MIT، هاروارد، ولزلی و سانفرانسیسکو آنرا بعنوان یک کورس برای دانشجویان برگزار میکنند

گوگل هدف از ایجاد سیستمی مانند android app inventor را اینگونه بیان میکند که هر کسی باید قادر باشد تا برای اندروید برنامه بسازد، حتی بچه های دبستانی که چیزی از برنامه نویسی نمی دانند، زیرا آنها نیازهای مورد نظر خود را با اینکار رفع میکنند و اگر سیستم اندرویدی نداشته باشند، برای خرید یک گوشی اندرویدی ترغیب میشوند. در این محیط برنامه نویسی شما می توانید با drag-n-drop راحتی کامپوننت ها را روی صفحه بکشید و نوشتن اولین برنامه ی اندرویدی خود را آغاز کنید. (آدرس برنامه ساز گوگل http://appinventer.googlelabs.com است و البته این بخش هم مانند بقیه سیستم های گوگل در ایران قابل دسترس نیست!!!)

*** در نسخه های بعدی مجله ی آفلاین به معرفی بیشتر به همراه آموزش ابتدایی و حرفه ایی این برنامه می پردازیم و به معرفی برنامه های ساخته شده توسط کاربران و خوانندگان این مجله می پردازیم.
*** همچنین دوستان می توانند طرح های خود را برای برنامه نویسی اندروید به ایمیل نویسنده ارسال نمایند.

mohebbisajad@yahoo.com

تبلیغاتی



جسم من از خاک است

قلب من سنگ نیست

WWW.EHDA.IR

..... جسم من از خاک است قلب من از سنگ نیست



Photo,Graphic,Advertising
+98 935 617 3880



با کمترین هزینه، بهترین نرخ افزار
کلیپ سازی جهان را یاد بگیرید

پکیج استثنایی After effect

مفتفریم که تنها پکیج فروشی در مجله آفلاین را با هزینه ای باور نکردنی تقدیم شما کنیم. این مجموعه عظیم به صورت کاملا حرفه ای جمع آوری شده است و متناسب با هر سطحی می باشد. ما این ۱۷ دی وی دی را در قالب یک پکیج شیک به همراه یک **پایزه ویژه** به ارزش ۷۰۰۰ تومان به شما تقدیم می کنیم. **قیمت این مجموعه با پست پیشتاز فقط ۳۰ هزار تومان می باشد.** این پکیج در بسیاری از سایت ها با قیمتی هنگفت به فروش می رسد اما ما تصمیم گرفتیم به مناسبت منتشر شدن اولین شماره از مجله آفلاین، آنرا با قیمتی اندک به خوانندگان مجله تقدیم کنیم. مجله آفلاین ضمانت می کند که صدها فیلم آموزشی و پروژه آماده در این مجموعه شما را به وجد خواهد آورد !!

۰۹۳۵ ۵۵۳ ۰۲۷۳

